COMPUTEC MEDIA
07/2000 JULI AUSGABE 20
DM 6,50
öS 49,- sfr 6,50 lfr 139,-
bfr 139,- hfl 7,80 dkr 26,50
Lit 7.000 Pta 625,-

MIT 16-SEITEN-BEILAGE: DEUTSCHLANDS ERSTES PLAYSTATION-2-MAGAZIN

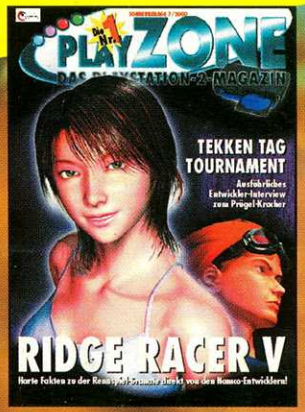
Die Nr. 1

PLAYZONE

EHEMALS: PLAYSTATION ZONE

DAS MEISTVERKAUFTE PLAYSTATION™ MAGAZIN

MIT DEUTSCHLANDS ERSTEM PLAYSTATION-2 MAGAZIN!



DINO CRISIS 2

WELTPREMIERE: DER ACTION-KNALLER DES JAHRES!



FINAL FANTASY IX
FRONT MISSION 3
VAGRANT STORY

SQUARESOFT EROBERT DEUTSCHLAND!

ALLE E3-HITS

DIE SPIELE: DRIVER 2, METAL GEAR SOLID 2, FINAL FANTASY IX, ALIEN RESURRECTION U.A.

DIE FAKTEN: PLAYSTATION 2 AB 27. OKTOBER!

156 Seiten!
Doppelposter
Einkaufsführer
PlayStation-2-News
Tipps & Tricks u.a.

4 194801 306505 07

Acht

Die einzigartige PlayStation-
gibt´s bald

Play Zone mit CD nur DM 8,90!

Ab der Ausgabe 8/2000 gibt es Play Zone mit einzigartiger Multimedia-CD-ROM nur noch ausschließlich im Abo! Und zwar zum sagenhaften Preis von nur DM 8,90 je Ausgabe. Im Handel wird Play Zone dann nur noch ohne CD erhältlich sein – für nur DM 6,90.

Die Play-Zone-CD – der einzigartige Multimedia-Hit.



Schon heute ist sie eine Legende: die Multimedia-CD-ROM von Play Zone. Jeden Monat mit genialen Demos, Top-Videos, dem umfangreichsten Spiele-Lexikon und dem beliebten Tipps-&-Tricks-Lexikon, das keine Frage offen lässt.

Deshalb jetzt Play Zone mit CD im Abo sichern!

Wenn Sie Ihre Abokarte bis spätestens 20.06.2000 einsenden, erhalten Sie bereits die Ausgabe 8/2000 bequem per Post nach Haus. Und sichern sich damit ihr lückenloses Play-Zone-CD-Archiv. Einfach Karte ausfüllen und ab in den Briefkasten!

ald nur noch im Abo! bald nur noch im A

tung!

Magazin-CD nur noch im Abo!

Bitte ankreuzen:

Ja, ich will Play Zone mit der einzigartigen Multimedia-CD-ROM im Abo!

Der Abopreis beträgt nur DM 8,90 pro Ausgabe (DM 106,80 pro Jahr, Ausland DM 130,80 pro Jahr, ÖS 756,- pro Jahr).

P3 B2 12

Ja, ich möchte Play Zone ohne CD abonnieren.

Der Abopreis beträgt nur DM 6,90 pro Ausgabe (DM 82,80 pro Jahr Ausland DM 106,80 pro Jahr, ÖS 588,- pro Jahr).

P3 B2 14



Die legendäre Play-Zone-CD: Ab Ausgabe 8 nur noch im Abo erhältlich!!!

bald nur noch im Abo! bald nur noch im Abo!

Extrem hohe Risiken.
Mächtig starke Nebenwirkungen.

Unbedingt die Packungsbeilage beachten.

GALERIANS
ガレリアンズ

Du bist Rion, hast übersinnliche Fähigkeiten und lebst in einer finsteren, dem Wahnsinn verfallenen Welt. Der alles kontrollierende Megacomputer „Dorothy" hat der minderwertigen Menschheit den Krieg erklärt. Eigenständig züchtet er eine neue, hochintelligente menschliche Spezies -- die GALERIANS. Von ihm befehligt, haben sie nur ein Ziel: die Menschheit auszurotten. Nur Du bist in der Lage, gegen sie anzutreten. Der dubiose Dr. Lem und seine Wissenschaftler versorgen Dich mit einem Cocktail aus Pillen und chemischen Seren (PPDEs). Die Du Dir allerdings selbst injizieren musst. Sie wirken direkt auf die Psyche. So werden Deine telekinetischen Fähigkeiten zu einer ungeahnten Macht. Doch Vorsicht! Zu viel von dem Zeug -- und Du verlierst den Verstand.

ASCII

Komplett auf Deutsch

50 Stunden Spielspaß

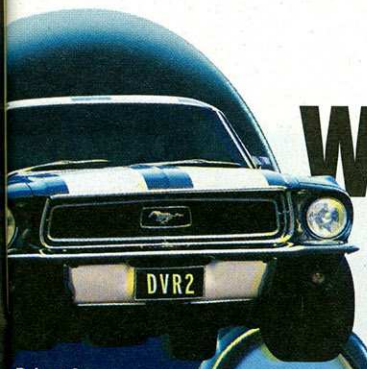
70 Minuten High-End-Filmsequenzen

www.galerians.de

CRAVE ENTERTAINMENT

www.crave.de

WILLKOMMEN IN DER PLAYSTATION-ZONE!



Driver 2


Final Fantasy IX



E3 2000 in Los Angeles


Colin McRae Rally 2.0


PlayStation 2

11. Mai 2000

Die Electronic Entertainment Expo in Los Angeles öffnete ihre Pforten und im Mittelpunkt stand erwartungsgemäß die PlayStation 2. Sogar auf dem Stand von Sony Computer Entertainment wurde 80% des zur Verfügung stehenden Raums von PlayStation-2-Produkten belegt, Titel für die PlayStation (1) wie *Spyro 3: Year Of The Dragon* oder *Cold Blood* fanden wortwörtlich nur am Rande statt. Wieso sich ausschließlich SCE Deutschland noch immer nicht mit einer ausführlichen Berichterstattung über die 128-Bit-Konsole anfreunden kann, ist uns nicht klar. Wir sehen keinen Sinn darin, Ihnen die Infos vorzuenthalten, die Sie benötigen, um bereits jetzt eine Kaufentscheidung bezüglich der PlayStation 2 vorbereiten zu können. Deshalb werden wir auch unser in der letzten Ausgabe eingeführtes PlayStation-2-Magazin konsequent weiterführen, was gerade einmal vier Monate vor dem Start der Konsole und angesichts der positiven Leser-Resonanz mehr als angebracht erscheint.

15. Mai 2000

Während auf der E3 noch kein konkreter Deutschland-Termin für die PlayStation 2 genannt wurde, wurden wir nach der Rückkehr nach Deutschland von einer Pressemitteilung von SCE Deutschland geradezu überrascht. Am 27. Oktober soll die PlayStation 2 hier zu Lande offiziell erscheinen, über den Konsolenpreis schwieg man sich leider noch aus. PR-Manager Jürgen Krenz-Göllinger stellte lediglich *Tekken Tag Tournament*, *Ridge Racer V*, *F1 2000* oder *WipEout* Fusion als Starttitel in Aussicht. Was den Preis angeht, schwanken die Vermutungen der Industrie-Experten derzeit zwischen DM 599,- und DM 799,-, wobei letzterer Preis derzeit bei Sony als sehr wahrscheinlich gehandelt wird. Wir gehen jedoch davon aus, dass die Konsole nicht mehr als DM 699,- kosten wird!

22. Mai 2000



Immer mehr Leser erkundigen sich bei uns, ob wir ein eigenständiges PlayStation-2-Magazin auf den Markt bringen werden. Dazu sehen wir keine Veranlassung, denn welchen Sinn hätte dann die Play Zone für die PlayStation (1) noch, wenn man damit rechnen kann, dass sich innerhalb von sechs Monaten das Hauptinteresse auf die PlayStation 2 konzentrieren wird? Wir werden das bestehende Heft konzeptionell so ausrichten, dass sowohl PS1- als auch PS2-User zufrieden sein dürfen. Letztere interessieren sich aufgrund der Kompatibilität ohnehin auch für PS1-Spiele.

29. Mai 2000

Die vorläufig letzte Play Zone mit CD ist fertig! Wenn Sie sich auch künftig die einzige Multimedia-CD sichern wollen, dann empfehle ich Ihnen, schnellstmöglich die Abo-Karte, welche Sie auf der vorherigen Seite finden, auszufüllen und abzuschicken. Dann erhalten Sie das Heft auch weiterhin zusammen mit der CD zum sensationellen Preis von DM 8,90. Sollten Sie bereits Abonnent sein, dann wird Ihnen natürlich ab Ausgabe 8 auch der geringere Preis berechnet. Am Ende der Abo-Laufzeit erhalten Sie eine entsprechende Gutschrift.



Ihr

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Redaktionsdirektor

DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

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
Anstoss Premier Manager	Fußball-Manager	Infogrames	Mitte Juni
Ballistic	Geschicklichkeit	THQ	Juni
Cold Blood	Adventure	SCEE	28. Juni
Colin McRae Rally II	Rennspiel	Codemasters	9. Juni
Dragon Valor	Rollenspiel	Namco/SCEE	28. Juni
DSF All Star Tennis 2000	Sport	Ubi Soft	Juni
Evo's Space Adventures	Geschicklichkeit	Take 2	Mitte Juni
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	Juni
Frontschweine	Geschicklichkeit	Infogrames	16. Juni
Galerians	Action-Adventure	Crave	Juni
Gauntlet Legends	Action-Adventure	Konami	Juni
Heart of Darkness – Platinum	Jump&Run	Infogrames	16. Juni
Jeremy McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	Juni
Legend of Legaia	Rollenspiel	SCEE	7. Juni
Martian Gothic: Unification	Action-Adventure	Take 2	Mitte Juni
Mike Tyson Boxing	Boxen	Codemasters	Juni
Rock the Rink	Eishockey	EA	2. Juni
Suikoden 2	Rollenspiel	Konami	Juni
Tombi 2	Adventure	SCEE	7. Juni
Vagrant Story	Rollenspiel	Square	16. Juni
V-Rally 1 – Best of Infogrames	Rennspiel	Infogrames	16. Juni
Wacky Races	Rennspiel	Infogrames	21. Juni
Walt Disney: Magical Racing	Rennspiel	Disney/Eidos	Juni
WTC World Touring Cars	Rennspiel	Codemasters	Juni

NEWS

Allgemeine News 10
Hardware&Zubehör 18
Hits für Kids 16
Internet-News 20
Musik-News 20
Platinum-Neuerscheinungen 18
Japan-News 12
USA-News 14

GEWINNSPIEL

Galerians-Gewinnspiel 30

REPORTAGE

Die Highlights der E3 auf fünf Seiten! .. 22

RUBRIKEN

Charts 64
CD-Anleitung 147
Impressum 152
Inserenten-Verzeichnis 152
Kleinanzeigen 122
Leserbriefe 120
PlayStation-Lexikon 56
Poster Einkaufsführer 87-90
Poster Vagrant Story 67-70
Schon getestet! 62
Vorschau 154
Zeugnis 153

CHEATS & CODES

Aktuelle Cheats 124
Lesertipps 128

SPIELEREGISTER

Alien Resurrection 45
Alone In the Dark 50
Anstoss – Premier Manager 112
Army Men Sarge's Heroes 2 14
Batman Beyond 13
Blade 15
Colin McRae Rally 2.0 92
Cold Blood 48
Destruction Derby Raw 52
Dino Crisis 2 28
Driver 2 32
DSF Surf Riders 10
ECW Anarchy Rulz 14
Euro 2000 104
Final Fantasy IX 36
Front Mission 3 44
Frontschweine 54
Incredible Crisis 12
Jimmy White´s Cueball 2 117
Jojo's Bizarre Adventure 114
Parasite Eve 2 46
Persona 2 Eternal Punishment 13
Player Manager 2000 116
Pool Academy 114
Rescue Shot 116
Rhapsody: Cornet's Musical Adventure 13
Rock the Rink 108
Ronaldo V-Football 102
Spin Jam 114
Star Trek Invasion 15
Sydney 2000 15
Terracon 11
The Misadventures of Tron Bonne 117
The World is Not Enough 42
Tombi 2 106
Vagrant Story 98
V-Beach Volleyball 11
Vib Ribbon 11
Victory Boxing Challenger 117
World Championship Snooker 116



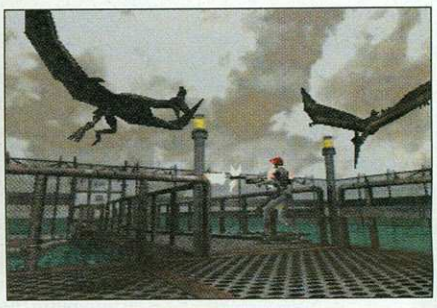
Dino Crisis 2

Noch mehr Action – Wir haben Dino Crisis 2 auf den Zahn gefühlt.

Seite 28

Wir haben *Dino Crisis 2* auf der E3 ausführlich Probe gespielt und berichten Ihnen von unserem Dschungeltrip. Die Macher von Capcom haben alles daran gesetzt, damit dem mit Spannung erwarteten Nachfolger zum Sauerierspektakel *Dino Crisis* jeder Action-Adventure-Fan in die Klauen geht. Lesen Sie ab Seite 26, was am Gameplay verändert wurde, welche grafischen Höchstleistungen Sie erwarten können und auf welche Überraschungen Sie sich gefasst machen sollten.





Final Fantasy IX

Seite 36

Die Fortsetzung des Jahres im Vorabtest

Entsteht bei Squaresoft in Japan derzeit das Rollenspiel des Jahres? Welche Veränderungen erwarten Sie in der riesigen Fantasiewelt? Unser dreiseitiger Vorbericht zu *Final Fantasy IX* lässt keine Fragen offen und verrät Ihnen, warum dieses Spiel – übrigens die letzte *Final Fantasy*-Folge für Play Station – eine Sogwirkung entfalten wird, die Ihre kühnsten Vorstellungen überschreitet.





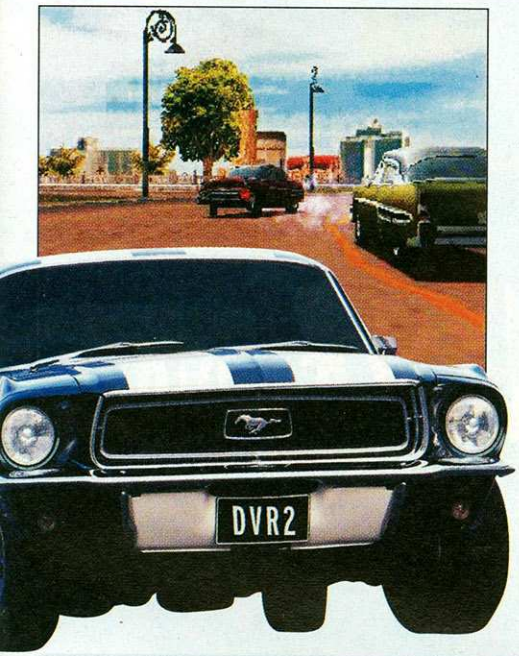
Colin McRae Rally 2.0

Seite 92

Erster Test des Rennspiel-Krachers

Kein anderer Titel wurde in den letzten Monaten so sehnlichst erwartet und so häufig verschoben wie *Colin McRae Rally 2.0*. Nachdem das Spiel eigentlich schon für die letzte Ausgabe zum Dauertest vorgesehen war, orderten die Programmierer die Rallye-Hoffnung nochmals in die Werkstatt zurück. Wir fahren einen ausführlichen Bericht und sagen Ihnen, welche Verbesserungen noch vorgenommen wurden.





Driver 2

Auf der E3 spielbar – von uns gründlich analysiert

Auf der E3 in Los Angeles konnten wir erste Runden mit *Driver 2* drehen. Wir haben für Sie alle neuen Informationen zu dem Hitkandidaten von Infogrames zusammengetragen. Sehen Sie spektakuläre Bilder und freuen Sie sich darauf, jedes Detail zum meistbegehrten Spiel für die PlayStation zu erfahren. Die verkehrsfreie Zeit ist zwar erst im November vorbei, aber unseren Bericht werden Sie mit Vollgas verschlingen.

Seite 32

PlayStation-2-Sonderheft

Wir legen nach: Die zweite Ausgabe von Deutschlands erstem PlayStation-2-Magazin!

Die E3 hat gezeigt, dass PlayStation 2 im Brennpunkt aller namhaften Publisher steht. In unserer 16-seitigen Sonderbeilage stellen wir Ihnen die Neuerscheinungen aus Japan vor und liefern Ihnen alle Fakten zu dem PlayStation-2-Knaller *Metal Gear Solid 2*!



Sonderbeilage

REPORTAGEN

Ridge-Racer-V-Interview 9
Tekken-Tag-Tournament-Interview 10

NEWS

Drakan 4
Ferrari 360° 5
NBA Live 2001 4
NHL 2001 5
Star Wars Starfighter 4
Summoner 5

IN JAPAN SCHON ERHÄLTLICH

EverGrace 12
FIFA 2001 11
Gradius III & IV 13
Ø Story 14
Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty ... 6
Primal Image Vol.1 13
Sky Surfer 14

CHEATS&CODES

Ridge Racer V 15
Sky Surfer 15

KOMPLETTLÖSUNGEN

Galerians 130
Alle Karten, alle Schliche, alle Drogen

ANGESPIELT

Alien Resurrection 45
Hungrige Aliens warten auf Sie
Alone In the Dark 50
Wir zerren neue Fakten ans Licht
Cold Blood 48
Der Adventure-Geheimtipp von SCEE
Destruction Derby Raw 52
Auto-Action bis zur Schrottreife
Dino Crisis 2 28
Hat der Nachfolger ordentlich Biss?
Driver 2 32
Brandneue Infos zum Mega-Titel .....
Final Fantasy IX 36
Die Rollenspiel-Hoffnung von Squaresoft
Front Mission 3 44
Live-Bericht von der Front der Zukunft
Frontschweine 54
Neues von der Strategie-Front
Parasite Eve 2 46
Der intelligente Gruselschocker unter der Lupe
The World is Not Enough 42
James Bond kehrt zurück

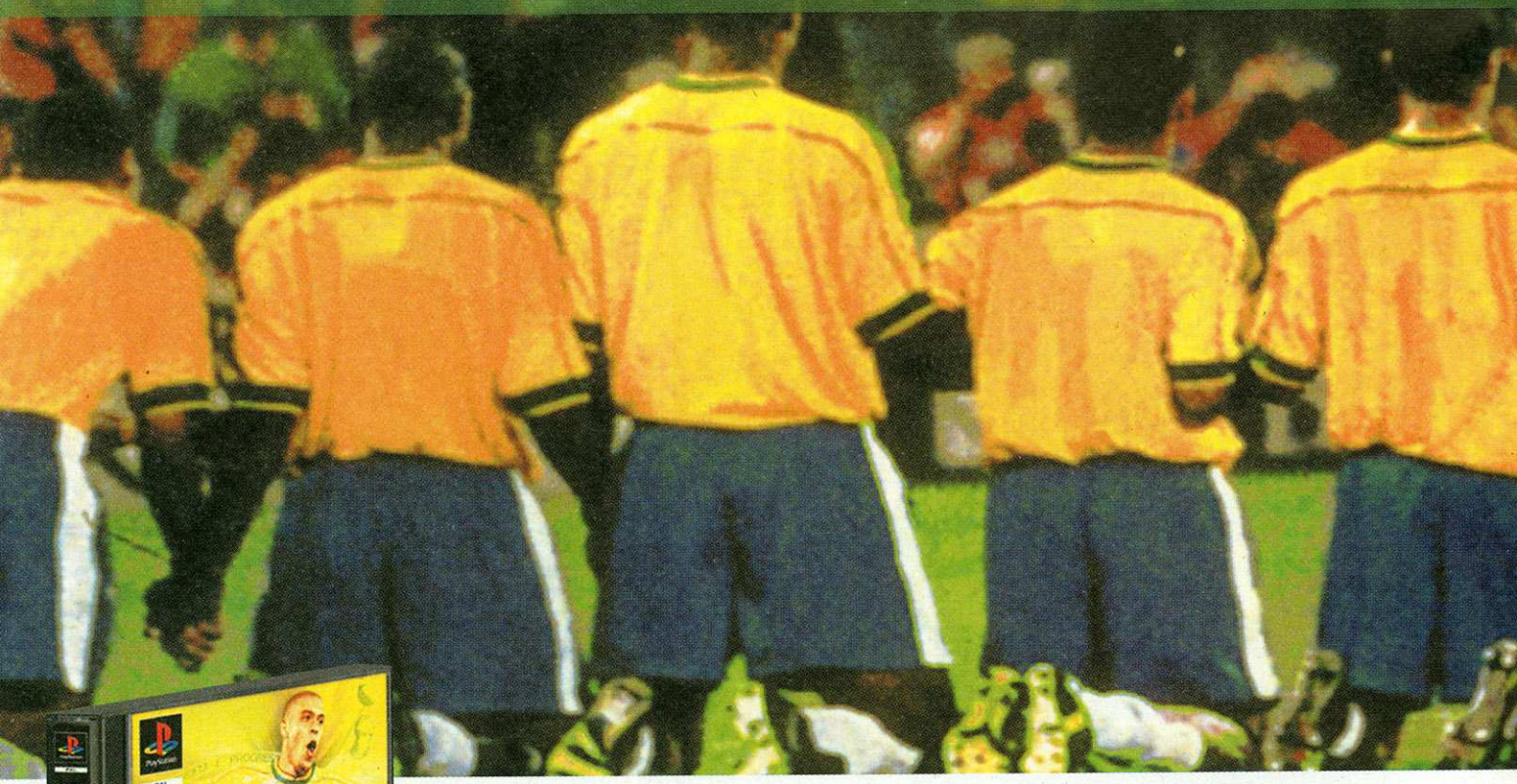
TESTS

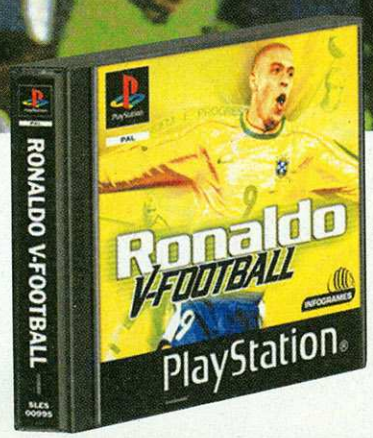
Anstoss – Premier Manager 112
Managersimulation von Infogrames
Colin McRae Rally 2.0 92
Endlich! Der langersehnte Test!
Euro 2000 104
Das Spiel zum Sport-Event
Jimmy White's Cueball 2 117
Billard-Vergnügen mit Überraschung
Jojo's Bizarre Adventure 114
Ist es bizarr genug, um zu überzeugen?
Player Manager 2000 116
Wir haben für Sie nachgetreten
Pool Academy 114
Billard vom Feinsten?
Rescue Shot 116
Sitzt der Fangschuss von SCEE?
Rock the Rink 108
Die Eishockey-Persiflage
Ronaldo V-Football 102
Brasilianischer Fußballzauber?
Spin Jam 114
Poppiges Denkspiel
The Misadventures of Tron Bonne 117
Mäßiger Genre-Mix
Tombi 2 106
Auf die Schweine, fertig, los!
Vagrant Story 98
Das ausgeklügelte Rollenspiel-Epos
Victory Boxing Challenger 117
Wir haben für Sie den Kopf hingehalten
World Championship Snooker 116
Besser als Pool Academy?



FÜHLE TANZE BETE

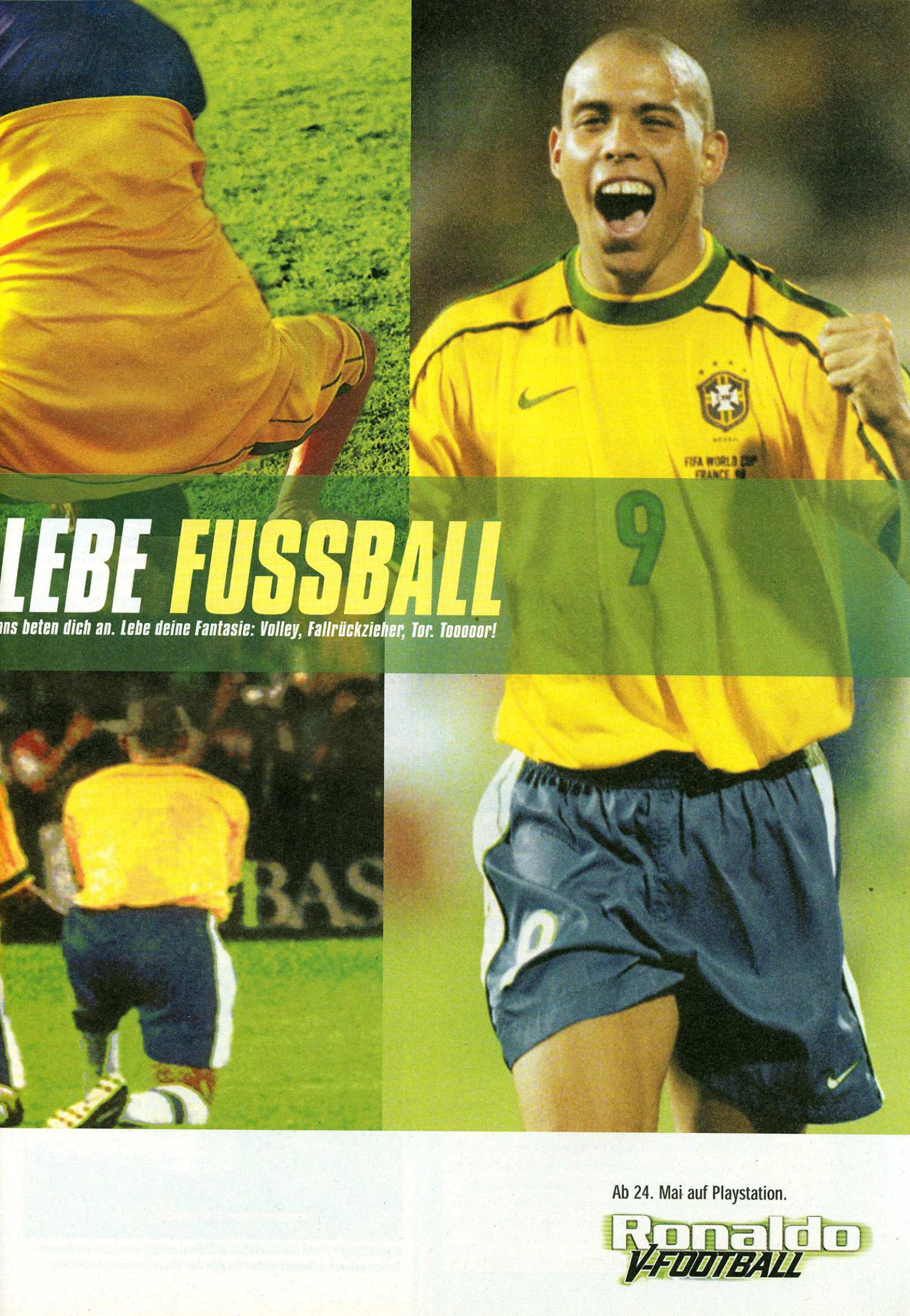
Spiele Fußball wie ein Brasilianer. Fühle die Leidenschaft: Der Samba heizt dich an, dei
Ja, du bist, der mit dem Ball tanzt. Du bist Ronaldo.





The name, likeness and other attributes of Ronaldo Luis Nazario de Lima, and the name logos and other indicia Confederacao Brasileira da Futebol and/or those of Nike, inc. which are reproduced on this product are trademarks and copyright designs, and/or other forms of intellectual property that are exclusive property of those licensors and may not be used, in whole or in part, without their written consents. V-Football is a registered trademark of Infogrames Multimedia. © 2000 INFOGRAMES " " and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights reserved.

www.ronaldo-v-football.de



Ab 24. Mai auf Playstation.

Ronaldo V-FOOTBALL

PLAY STATION NEWS

PZ TOPS & FLOPS

Tops

1. ANSPRECHEND
Vandal Hearts 2 erscheint doch in eingedeutschter Version.

2. METAL GIER
MGS 2 wird den hohen Erwartungen gerecht.

3. MESSE MANIA
Gewaltiges PlayStation-Line-Up auf der E3.

4. VAGRANT STORY
RPG-Hit schließt zu *Final Fantasy VIII* auf.

5. KRISEN-KONZEPT
Dino Crisis 2 dank mehr Action noch besser.

Flops

1. DU MICH AUCH!
I-Love-You-Virus schlug während Produktion zu.

2. GLÄNZEND?
Nicht jedes PlayStation-2-Spiel kann überzeugen.

3. SPEEDBALL-2100-WERBUNG
Diese Kampagne hat einfach zu wenig Sex.

4. FLÜCHTIG?
Nightmare Creatures 2 kommt erst Ende Juli!

5. DAUM-SYNDROM?
Der Player-Manager von Anco enttäuschte.

PS KURZ & KNAPP

XXL Schon im Juli legt SCEE mit der *WipEout 3: Special Edition* noch mal einen drauf. Dabei wird neben dem überzeugenden dritten Teil des futuristischen Gleiterrennens auch noch ein Klassik-Modus auf die CD gepackt, der sich aus drei *WipEout*- und fünf *WipEout 2097*-Strecken zusammensetzt. Die bekannten Kurse werden auf dem technischen Stand präsentiert, der mit WipEout 3 erreicht wurde. Damit ist diese Kompilation zum günstigen Preis für Fans und Neueinsteiger gleichermaßen interessant.

DURCHBRUCH Mittlerweile liegt der Play-Zone-Redaktion eine Vorversion von *Breakout* für PlayStation vor. Der Geschicklichkeitsveteran, der von Hasbro Interactive im Herbst dieses Jahres unter dem Atari-Label veröffentlicht wird, machte einen guten Eindruck. Sie steuern einen Schläger, mit dem Sie einen Ball auf 3D-Klötzchenstapel lenken, um diese abzuräumen. In späteren Stufen müssen Sie mit dieser Technik dann beispielsweise Schafe über ein Gatter schubsen.

HOFFNUNGSTRÄGER Auf der E3 zeigte Empire Interactive erste Studien zu dem PlayStation-2-Rennspiel *World Sports Cars*. Der Titel geht nicht nur mit zwölf unterschiedlichen Fahrzeugen, Spezialeffekten in Echtzeit und realistischer Telemetrie an den Start, sondern wird auch über eine superbe Grafik verfügen. Wenn die hochgezüchteten Boliden, an denen sich sogar die Motor- und Getriebeabdeckung abheben lässt, im kommenden Jahr die Box verlassen, werden Rennspiel-Fans in Jubel ausbrechen.

DSF Surf Riders

Für mich: Die längste Welle der Welt!

Voraussichtlich noch in diesem Jahr wird Ubi Soft Wasserratten und Surffans mit *DSF Surf Riders* zu spannenden Surf-Turnieren einladen. Der Titel bietet fünf verschiedenen Charaktere, bekannte Küstenregionen wie zum Beispiel in Australien, Frankreich und Japan sowie 15 unterschiedliche Boards, auf denen Sie Ihren Sportler halten müssen. Die spezifischen Eigenschaften Ihres Bretts nutzen Sie dazu, um mit atemberaubenden Arials oder Off-the-Lips Punkte zu sammeln. Da der Titel sich an das offizielle Reglement der W.Q.S. (World Qualify Surfers) hält, sind die diversen Wettbewerbe nach Wellenhöhe und -geschwindigkeit untergliedert. Die realistische Wasserbewegung und schöne Gischteffekte locken wiederholt ins kühle Nass. Eine gefällige Steuerung und eine Multiplayer-Option sollen dafür sorgen, dass *DSF Surf Riders* nicht nur Surf-Cracks anspricht. **(fb)**



SIZE MATTERS Sie können vor den Wettbewerben zwischen Long- und Shortboards wählen.



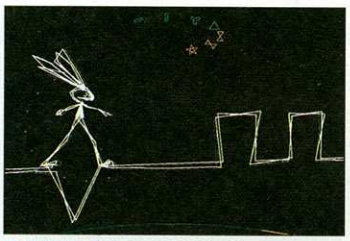
PARADIESISCH Auch am Strand von Hawaii dürfen Sie um die Weltmeisterschaft surfen.



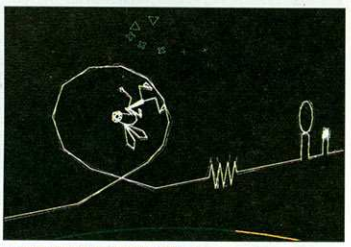
HÖLLENRITT Wenn Sie durch das Wellental surfen, ist maximale Konzentration gefordert. Sonst werden Sie von den Wassermassen begraben.

Vib Ribbon

Hasen-Tanzkurs mit Minimal-Grafik



LEVELS AUS SONGS Die Hindernis-Abfolge bestimmt Ihre Musik-CD.



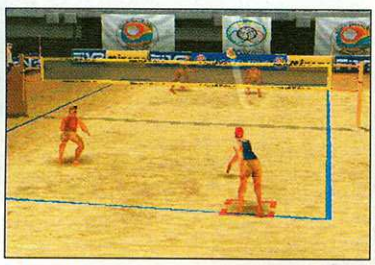
AUF KNOPFDRUCK Die Loopings werden durch Knopfdruck passiert.

Masaya Matsuura schlägt wieder zu: Der Erfinder der Musikspiel-Kultfiguren PaRappa The Rapper und Um Jammer Lammy sorgt mit einem weiteren ungewöhnlichen Konzept für Aufsehen. Nachdem *Vib Ribbon* schon in Japan erfolgreich war, werden wahrscheinlich noch in diesem Herbst auch die europäischen Spieler den tanzenden Hasen Vibri kennen lernen. Diesen steuern Sie bei dem grafisch minimalistischen Spiel über eine „endlose Linie", aus der heraus immer wieder Hindernisse wie Loopings, Blöcke oder Treppenstufen herausragen. Durch Druck auf den entsprechenden Knopf können Sie diese überwinden, was mit steigender Spielgeschwindigkeit natürlich immer schwieriger wird. Spielen Sie gut genug, entwickelt sich Vibri zu einer höheren, geflügelten Form, während Fehler diese Entwicklung rückgängig machen – bis zum Tod des Tanzhasen. Der eigentliche Gag des Spiels ist die Tatsache, dass die Hindernisse sich nach der eingelegten Musik-CD richten, wobei die enthaltenen sechs Lieder der japanischen Musiker „Laugh and Beats" speziell auf das Spiel zugeschnitten sind. **(mp)**

V-Beach Volleyball

Volleyball-Strandvergnügen von Infogrames

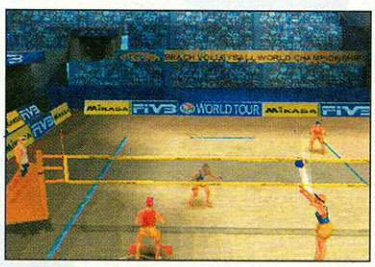
Im Juli wird Infogrames mit der von der FIVB (Federation of International Volleyball) offiziell lizenzierten Sportsimulation *V-Beach Volleyball* feinen Strandsand aufwirbeln. Bis zu vier Spieler können sich an den aufregenden Volleyballturnieren beteiligen, die in ansprechender Grafik dargestellt werden. Während der Duelle am Netz können Sie diverse Spezialmanöver, die diesen Sport auszeichnen, vollführen. So hechten Ihre Figuren realistisch hinter dem Ball her und steigen zu präzisen Blocks in die Luft. Zudem soll das Gameplay von aufspritzendem Sand, dynamischen Zuschauerreaktionen und akkuraten Schatteneffekten profitieren. Eine uns vorliegende, spielbare Vorversion konnte durch diverse Optionen und saubere Grafik erste Punkte einfahren. Besonders der Mehrspielermodus konnte die Redaktion an die Pads locken. **(fb)**



ANGABE Die Spielerbewegungen werden durch flüssige Animationen dargestellt.



WOHIN? Eine Markierung zeigt an, wo der Volleyball gleich aufschlagen wird.



BEGEISTERUNG Die Zuschauerränge reagieren dynamisch auf das Spielgeschehen.



EFFEKT-MONSTER Tolle Lichteffekte und riesige Bossgegner wie zum Beispiel diese Stahlspinne machen Terracon zum begehrten Grafik-Knaller.

Terracon

Effektgeladener Baller-Knaller

Die Londoner Entwickler Picture House präsentieren mit *Terracon* noch dieses Jahr ein viel versprechendes 3D-Ballerspiel. Sie übernehmen dabei die Rolle des Aliens Xed, das die Auslöschung seiner Spezies durch die böse Terracon-Maschine rächen will. Die Grafikengine bietet hochauflösende Szenerien mit beachtlicher Sichtweite bei flüssigen 30 Bildern pro Sekunde, ohne dass dabei auf spektakuläre Explosions- und Lichteffekte verzichtet werden müsste. Xeds Rachefeldzug führt dabei über zahlreiche Planeten, so dass mit Dschungeln, Eisgebieten, Wüsten und ungewöhnlichen Alien-Landschaften für Abwechslung gesorgt sein sollte. Innerhalb der 32 Levels muss er sich dabei gegen Terracon-Roboter zur Wehr setzen, die ihm mit Lasern, Mörsern und Lenkraketen das Leben schwer machen. Die hervorragende Grafik, der ungewöhnliche Held und das kompromisslose Baller-Gameplay könnten *Terracon* zu einem Hit für Action-Fans machen! **(mp)**



DER HELD XED Der letzte seiner Spezies tritt seinen Rachefeldzug gegen die Terracon-Maschine auf idyllischem Terrain an.

GEGENSCHLAG Bei Xed ist nicht nur die Waffe bis zum Anschlag geladen!

JAPAN NEWS

Die Freude über das auf der E3 präsentierte Metal Gear Solid 2 für PlayStation 2 war auch in Japan riesig. Doch prompt bekam die Euphorie einen kleinen Dämpfer.

Hideo Kojima –Mastermind hinter *Metal Gear Solid 2* – ließ sich nämlich im Nachgang der E3 während eines Interviews mit MSNBC zu einer nicht ganz unkritischen Äußerung hinsichtlich der grafischen Leistungsfähigkeit der PlayStation 2 hinreißen. Kojima-san wörtlich: „Wollten wir das ganze Spiel hindurch Grafiken in Filmqualität bieten, so ist uns dies nicht möglich." Allerdings schwächte er diese Aussage gleich wieder dadurch ab, indem er darauf verwies, dass sich *MGS 2* bis zu seiner Veröffentlichung im Herbst 2001 optisch noch dramatisch verbessern würde. Bedenkt man die schon jetzt atemberaubende Qualität des *MGS 2*-Trailers und berücksichtigt man die hohen Ansprüche von Kojima-san, gibt es keinen Grund zur Panik. Top-Programmierer seines Schlages sind eben nie zufrieden zu stellen.

JAP KURZ & KNAPP

FERNGESTEUERT Anfang Juli wird Taito eine RC-Autosimulation mit dem Titel *RC de Go!* veröffentlichen. Fünf Spielmodi, zwölf Strecken und ein Championship-Modus, in dem Sie Geld für die über 80 verfügbaren Tuning-Teile einfahren können, sollen zum Erfolg dieser Spielidee beitragen. Dieser Titel dürfte außerhalb Japans weitaus bessere Chancen haben als all die Straßen- und Eisenbahnsimulationen, die Taito bisher unter dem „de-Go"-Zusatz veröffentlicht hat.

RESERVIERUNGSZAUBER Wer im Zeitraum vom 1. bis zum 17. Juni in Japan bei dem Digicube-Verbund, an den zum Beispiel die 711-, Family-Mart- und Sunny-Mart-Filialen angeschlossen sind, *Final Fantasy IX* vorbestellt, erhält den schwarzen Magier aus dem Spiel als 15 cm hohe Plüschfigur. Braucht es sonst noch Gründe?

CHARAKTERSTARK Die für Sommer angekündigte Roboter-Strategiesimulation *SD Gundam G Generation-F* von Bandai stellt in puncto Charaktervielfalt einen neuen Rekord auf. Zu den schon in *SD Gundam G Generation Zero* enthaltenen 700 Charakteren gesellen sich nun noch einmal 300 dazu!

ABGEFEDERT Das hören insbesondere Nachbarn und Untermieter gerne: Am 27. Juli bringt Konami den neuen *Dance Dance Revolution*-DX-Controller in den Handel – und zwar im Bundle mit der speziellen Dämpfungsmatte, die die Erschütterungen beim Tanzen abfedert.

JAP VERKAUFS-CHARTS

1.	**BREATH OF FIRE IV**	**CAPCOM**
2.	**SPACE BATTLESHIP YAMATO: SOLDIERS OF LOVE**	**BANDAI**
3.	**FEVER 2 SANKYO: OFFICAL PACHINKO SIM**	**ICS**
4.	Brave Saga 2	Takara
5.	Eve Zero	Net Village
6.	Bass Landing 2	ASCII
7.	Far in Time	Koei
8.	Muscular Ranking Vol. 2	Konami
9.	Pendant with Toybox Stories	Nec IC
10.	Beat Mania Append 5th Mix	Konami

Quelle: Famitsu, Japan



IRRES ZUCKEN Erst tanzen Sie wild durchs Büro, dann flüchten Sie vor einer Riesenkugel. Incredible Crisis punktet durch die ausgefallene Spielidee!

Incredible Crisis

Heitere Szenen aus dem Büroalltag!

Auf der E3 stellte Titus Interactive ein Spiel namens *Incredible Crisis* von dem japanischen Softwarehaus Tokuma Shoten vor, das noch in diesem Jahr auch in Deutschland veröffentlicht werden soll. Der Titel, der unter anderem den Büroalltag und das Familienleben des japanischen Durchschnittsbürgers persifliert, kratzt nicht nur an der Grenze zum Wahnsinn, sondern überschreitet diese konsequent. Sie steuern Ihre Spielfigur beispielsweise beim Tanz über den Firmenflur oder helfen dieser, einer rollenden Kugel zu entkommen. Die Aneinanderreihung diverser Minispiele, die durch eine abgefahrene Handlung zusammengehalten werden, konnte mich jedenfalls auf Anhieb begeistern. Dank guter Grafik, peppiger Musik und durchgeknallter Zwischensequenzen hilft *Incredible Crisis* Ihnen dabei, die letzten Hemmschwellen fallen zu lassen. Wer den alltäglichen Irrsinn in übersteigerter Form auf seiner PlayStation abfeiern möchte, findet keinen besseren Titel. **(fb)**



ROTKÄPPCHEN? Wer versagt, wird von den Wolfssoldaten verschleppt.



FRISTLOSE KÜNDIGUNG Damit hatte Ihr Held nun wirklich nicht gerechnet.



HUNDELEBEN Bei so viel Stress lässt selbst der tierische Familienanhang die Ohren hängen.

Batman Beyond

Hoch hinaus mit der Fledermaus!

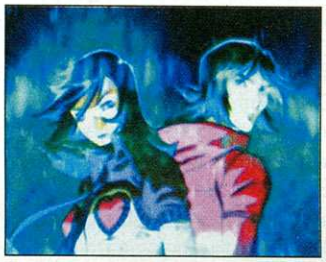
Kemco – ein japanischer Entwickler, der sich bisher vorwiegend auf das Nintendo 64 konzentrierte – wird noch in diesem Jahr das Spiel *Batman Beyond* für die PlayStation veröffentlichen. In dem Titel lenken Sie die weltbekannte Fledermaus durch eine Vielzahl bunter Levels. Abgefahrene Comic-Bösewichte setzen Sie mit Tritten und Schlägen außer Gefecht. Bei hartnäckigeren Unholden greifen Sie zu den Batman-typischen Spezialwaffen, mit denen Sie überdies auch Teile der Kulisse zerstören können. Die auf der E3 präsentierte Vorversion hinterließ einen anständigen Eindruck und dürfte nicht nur für japanische Welterlöser im Lederkostüm interessant sein. **(fb)**



HEISSER RÜCKEN Auf Flammenwerfer reagiert Batman besonders allergisch.



SCHICKES DEKOR Bunte Hintergrundobjekte verwöhnen das Spielerauge.



LOVE AND HAPPINESS In den Zwischenszenen ist Freude angesagt.



INVESTIGATIV Als Reporterin befragen Sie viele fremde Charaktere.

Persona 2 Eternal Punishment

Mysteriöse Morde in der Highschool

Das kürzlich in Japan erschienene Rollenspiel Persona 2 Eternal *Punishment*, dessen Lokalisierung zumindest für den amerikanischen Markt vorgesehen ist, folgt zwar einem recht japanischen Konzept, bietet aber viele innovative Ansätze. Der Hersteller Atlus versetzt Sie in die Rolle der Journalistin Maya Amano, die mehreren ungeklärten Ritualmorden an einer Highschool nachgeht. Im Laufe des Abenteuers können Sie die Dienste zuvor heraufbeschworener Dämonen in Anspruch nehmen. Außerdem können Sie während der Kämpfe auf Ihre Gegner einreden und diesen so wichtige Gegenstände abschwatzen oder sie sogar zum Beitritt in Ihre Party bewegen. Erfreulich ist überdies, dass Sie sich auf den Schlachtfeldern frei bewegen können. Besondere Erwähnung verdient zudem das so genannte Rumor-System, mit dem Sie im Zuge von Gesprächen Gerüchte in Umlauf setzen können, die den Handlungsfortgang verändern. Somit ist der Anreiz für ein mehrmaliges Durchspielen gegeben. **(fb)**



KONTAKT! Parallel zu den Kämpfen können Sie auch verhandeln.



TEUFLISCHER APOLL So sieht eine der Personas aus, die in dem Titel eine tragende Rolle spielen.

Rhapsody: Cornet's Musical Adventure

Da ist Musik drin!

Atlus hat jüngst in Japan das Rollenspiel-Abenteuer *Rhapsody: Cornet's Musical Adventure* herausgebracht, das demnächst auch in den USA erscheinen wird. Sie schlüpfen in die Rolle des Mädchens Cornet, das auf der Suche nach ihrer einzigen Liebe das Königreich Marl durchwandern muss. Neben außergewöhnlichen Zaubersprüchen bietet *Rhapsody: Cornet's Musical Adventure* Ihnen die Möglichkeit, heranstürmende Monster mit Melodien aus Ihrem magischen Horn zu becircen. Verschiedene Schwierigkeitsgrade, von Hand gezeichnete Anime-Charaktere und nicht zuletzt die legendäre „Pfannkuchen-Attacke" machen den Titel zu einer Empfehlung für Rollenspieler mit extravagantem Geschmack. Den Ritterschlag erhielt das bezaubernd aberwitzige Rollenspiel durch den Kommentar eines Kritikers des angesehenen japanischen Videospielmagazins *Weekly Famitsu*: „Die Musik ließ mich lächeln, als ich sie hörte." **(fb)**



GUTEN APPETIT Auch Backwerk lässt sich als Spezialattacke einsetzen.



WO IST ER? In der Rolle von Cornet suchen Sie nach Ihrem Liebsten.



NECKISCHE KOSTÜME Der gegnerische Marjorie-Clan bevorzugt freizügige Kleidung.

JAP DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Release
ZULETZT ERSCHIENEN		
Space Ship Yamato: Soldiers of Love	Strategie-RPG	2. Mai
Brave Saga 2	Strategie-RPG	2. Mai
Cosmo Warrior Zero	Action	18. Mai
JUNI		
Dance Dance Revolution 3rd Mix	Tanzspiel	1. Juni
Aconcagua	Action-Adventure	1. Juni
Bishi Bashi Special 3: Step Champ	Minispiel-Sammlung	29. Juni
Persona 2: Eternal Punishment	Rollenspiel	29. Juni
JULI		
Goemon	Action	6. Juli
Olympics 2000	Sport	13. Juli
Final Fantasy IX	Rollenspiel	19. Juli

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: 25.05.2000

U.S.A. NEWS

Die E3-Spielefachmesse in Los Angeles hat deutlich gemacht, welchen Einfluss Film und Fernsehen mittlerweile auf das Spieleangebot hat.

Mussten noch vor einigen Jahren Serien oder Filme zunächst ihr Publikum finden, bevor eine – meist nur halbherzige – Versoftung in Auftrag gegeben wurde, gehört heute ein aufwendig produziertes Videospiel in den Marketingplan für jedes anstehende Großprojekt. Spiele wie *Spiderman*, *X-Men: Mutant Academy* oder *The Grinch* sind mittlerweile so weit gediehen, dass sie pünktlich zum Starttag des Filmes in den Läden stehen. Nachzügler wie *Blade* oder *The World is Not Enough* verdeutlichen, dass im 21. Jahrhundert das Qualitätsbewusstsein seitens der Industrie dramatisch gestiegen ist. Daher werden diese Spiele immer empfehlenswerter.

USA KURZ & KNAPP

✏ **FLOTT GEMACHT** Voraussichtlich noch in diesem Jahr wird LucasArts *Star Wars*-Fans mit dem Action-Rennspiel *Star Wars Demolition* zu Hochgeschwindigkeitsduellen auf der PlayStation laden. Der Titel, dessen Gameplay mit dem von *Vigilante 8* vergleichbar ist, bietet einen Zweispielermodus und eine Vielzahl intergalaktischer Waffen.

✏ **JAMES DREHT AUF!** Während der E3 sickerten erste Informationen zu einem James-Bond-Rennspiel durch, das von den *C3 Racing*-Machern Eutechnyx im Auftrag von Electronic Arts programmiert wird. Unter dem Arbeitstitel *007 Racing* entsteht ein Spiel, bei dem Sie mit den Modellen Aston Martin, Lotus und BMW durch 15 Levels kurven und Ihre Gegner mit Q-typischen-Spezialwaffen überraschen dürfen.

✏ **NACHSCHLAG!** Darauf haben alle *WWF SmackDown!*-Fans gewartet. THQ hat im Umfeld der E3 angekündigt, dass sich *WWF SmackDown! 2: Know Your Role* in Arbeit befindet. Bei der Fortsetzung unserer Wrestling-Referenz – derzeit noch ohne festen Termin – setzt es Hiebe in noch flüssigerer Grafik. Zudem sollen auch Outdoor-Arenen und Leitermatches integriert werden.

✏ **SPORTOFFENSIVE 2001** Es soll nicht unerwähnt bleiben, dass in den kommenden Monaten die Sports-Range von Electronic Arts das bieten wird, was PlayStation-Kenner von dem starken Softwarehaus erwarten. Die auf der E3 präsentierten Titel lauten: *Madden NFL 2001*, *NHL 2001*, *Tiger Woods PGA Tour 2001*, *Knockout Kings 2001* und *Triple Play 2001*. Einige dieser Titel werden auch für PlayStation 2 erscheinen.

USA VERKAUFS-CHARTS

1.	**WWF SMACKDOWN!**	**THQ**
2.	**SYPHON FILTER 2**	**989 STUDIOS**
3.	**SW EPISODE I: JEDI POWER BATTLES**	**LUCASARTS**
4.	Triple Play 2001	EA
5.	Syphon Filter	989 Studios
6.	Tony Hawk's Skater	Activision
7.	MLB 2001	989 Studios
8.	Army Men 3D	3DO
9.	Gran Turismo 2	SCEA
10.	Spyro the Dragon	SCEA

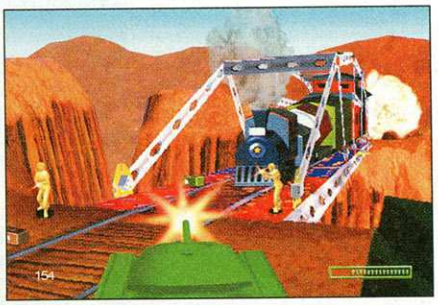
Quelle: www.MCVNOW.com

Army Men Sarge's Heroes 2

Die braune Armee schlägt zurück!



ROBOTER-VERSCHROTTER Der Waffeneinsatz wird von spektakulären Spezialeffekten begleitet.



ROLLKOMMANDO Sie müssen die Brücke sprengen, bevor der Nachschub-Zug diese passiert.

Erst haben sie den Bettkasten genommen, dann den Schreibtisch gesichert und jetzt stehen sie kurz davor, den Billardtisch zu überrennen. Die braunen Horden des machtversessenen General Plastro – bekannt aus den schon erhältlichen Army-Men-Spielen – sind erneut auf dem Vormarsch. Nur Sie können dem Bösewicht, der diesmal von einer blauen Spionin unterstützt wird, Einhalt gebieten. In den Rollen von Sarge und seiner grünen Plastikfreundin Vikki kämpfen Sie sich bei *Army Men Sarge's Heroes 2* durch abwechslungsreiche 3D-Missionen, bis der letzte Widerstand dahingeschmolzen ist. Diesmal können Sie sich mithilfe des Tarnfarben-Power-Ups ganz nahe an den Feind heranschleichen und auch Ihre virtuelle Waffenkammer haben die Entwickler von 3DO aufgestockt. Ab Herbst wird mit Cluster-Granaten, Raketenschwärmen und Projektilen, die mehrere Gegner hintereinander durchbohren können, zurückgeschlagen. **(fb)**

ECW Anarchy Rulz

Acclaims Aufruf zur Anarchie



BACKPFEIFE In diesem Wrestling-Titel von Acclaim geht es richtig saftig zur Sache!

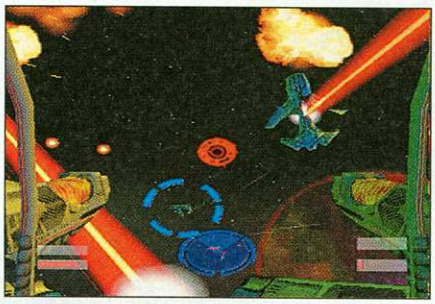


SPALT PLUS Einige der harten Moves sorgen für lang anhaltenden Kopfschmerz.

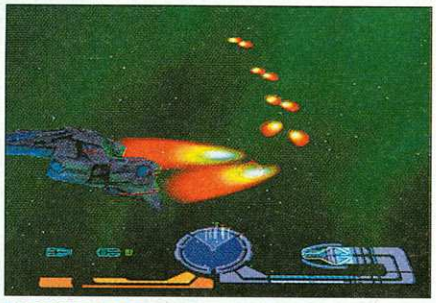
Mit *ECW Anarchy Rulz* verspricht Acclaim 25 Spielmodi, eine verbesserte Create-A-Wrestler-Funktion sowie Kommentare von Joel Gertner und Joey Styles, die das Treiben im und um den Ring ans Spaß-Limit treiben sollen. Im Vergleich zum Vorgänger haben die Entwickler das Steuersystem so umgestaltet, dass nun auch Neueinsteiger gleich mächtig Keile austeilen können. Hardcore-Fans hingegen freuen sich darauf, mit Dusty Rhodes, The Sandman oder Masato Tanaka loslegen zu dürfen. Zu den Match-Varianten zählen nun auch das Barbed-Wire-Match, das Dumpster-Match und der Team Rumble. Aber auch der Street-Fight, das Table-Match und das Inferno-Turnier bieten Ihnen Gelegenheit, zu Killermoves anzusetzen. Ab August wird sich zeigen, ob das Gameplay von *ECW Anarchy Rulz* hält, was die Bezeichnungen der Spielmodi versprechen. **(fb)**

Star Trek Invasion

Einsatz als Flügelmann und Turmschütze!



KNALL IM ALL Getroffene Gegner schmieren realistisch ab oder verpuffen in einer Explosion.



DONNERWETTER Die Schüsse dieser Waffe hinterlassen einen spektralfarbenen Effekt.

Das *Star Trek*-Actionspiel *Star Trek Invasion* ist nur noch wenige Warp-Zonen von Ihnen entfernt. Schon für den Sommer hat Activision die Veröffentlichung des Titels angekündigt. Im Spiel zählen Sie zu der elitären „Roten Squadron" und unterstehen Leutnant Worf. Ihr Auftrag besteht darin, die Umstände aufzuklären, die dazu geführt haben, dass ein Kapitän der Föderation die U.S.S. Sentinel entführen konnte. Zu diesem Zweck lassen Sie in mehreren Missionen die Torpedorohre heiß laufen. Unterschiedliche Schiffstypen, geheimnisvolle Alienrassen und das gewiefte Verhalten der feindlichen Geschwader werden nicht nur Trekker an den Controller locken. Der Titel verfügt über eine ausgereifte Grafik-Engine und eine packende Hintergrundgeschichte. Auch am Gameplay wurde gefeilt: In einigen Missionen dürfen Sie als Turmschütze die feindlichen Jäger aus dem All pflücken. Die auf der E3 gezeigte Vorversion von *Star Trek Invasion* war so stark, dass ich dafür gerne kurzzeitig die Redaktionsbrücke räumen werde. **(fb)**

Blade

Zur Hölle mit den Blutsaugern!



HAU AB! Ist der Untote so nahe, schwingen Sie Ihr Kampfmesser in weitem Bogen um sich.

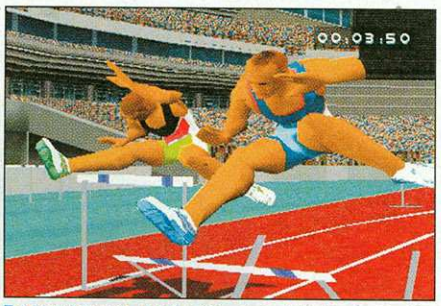


ARTISTISCH Die Kulissen in Blade sind den Comic- und Filmvorlagen nachempfunden.

Bei dem 3D-Action-Adventure *Blade* handelt es sich um die Umsetzung des gleichnamigen Kinofilmes. Hier treten Sie als moderner Vampirjäger gegen die Schreckgestalten aus dem Reich der Untoten an. Während Sie die 21 Spielstufen erforschen und sich zum Haus Erebus – einer Hochburg der Vampire – vorarbeiten, werfen sich Ihnen 34 blutlüsterne Monstervarianten entgegen. Bei Ihrem Versuch, einen Freund zu befreien und die Menschheit zu retten, treffen Sie auch auf die gefürchtete Nachtbestie. Häufig helfen nur die aus dem Film bekannten Nahkampftechniken und cool designten Feuerwaffen, um mit heilem Hals zu entkommen. Activision wird den Titel, bei dem Sie Ihren Charakter aus der Rückansicht begleiten, im Herbst veröffentlichen. **(fb)**

Sydney 2000

Zwölf Freunde müsst ihr sein!



DABEISEIN IST ALLES Wer beim Hürdenlauf reißt, sieht das Feld im Sauseschritt davoneilen.

Für den Herbst dieses Jahres hat Eidos Interactive das offizielle Spiel zu den Olympischen Sommerspielen angekündigt. In *Sydney 2000* stehen Ihnen diverse Spielmodi wie zum Beispiel Training, Arcade oder Olympiade zur Auswahl. Bis zu acht Spieler dürfen mit Athleten aus 32 Nationen antreten und sich in einer einzigartigen Zusammenstellung diverser Sommerdisziplinen beweisen. Vom 100-Meter-Lauf über das Hammer- und Speerwerfen bis hin zum Kajak-Slalom sind alle Wettbewerbe spielbar, die vom olympischen Geist getragen werden – unter anderem auch Tontauben-Schießen. Die Turniere werden in den realen Austragungsorten detailliert nachgebildeten Arenen ausgetragen. Besonders verlockend klingt der Olympia-Modus, bei dem Sie ein Team aus zwölf Athleten erst körperlich und mental aufbauen müssen, bevor Sie es in die Wettkampflisten eintragen. Und im Laufe des Trainingsprogramms verändert sich sogar das Aussehen Ihrer Olympioniken. Ob sich auch verbotene Substanzen zur Leistungssteigerung einsetzen lassen, ist derzeit noch nicht bekannt. **(fb)**



ABWÄRTS Beim Turmspringen beeindrucken Sie die Wertungsrichter mit schweren Figuren.



HAU-RUCK Beim Gewichtheben haben nur echte Eisenfresser eine reelle Chance.

USA DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Hersteller	Release
ZULETZT ERSCHIENEN			
Mr. Driller	Denkspiel	Namco	12. Mai
Vagrant Story	Action-Adventure	Square/EA	17. Mai
Digimon World	Rollenspiel	Bandai	26. Mai
JUNI			
Legend of Mana	Action-RPG	Square Soft	14. Juni
Covert Ops: Nuclear Dawn	Action-Adventure	Activision	14. Juni
Legend of Dragoon	Rollenspiel	SCEA	14. Juni
Rampage Through Time	Action	Midway	14. Juni
JULI			
Threads of Fate	Action-RPG	Square/EA	2. Juli
Danger Girl	Action	THQ	2. Juli
X-Men: Mutant Academy	2D-Beat-'em-Up	Activision	6. Juli

Als besonderen Service für alle unersättlichen Import-Freaks liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten in den nächsten Wochen in den USA erscheinenden Titel. Stand: 25.05.2000

Woody Woodpecker Racing

Ein schräger Vogel entdeckt seine Rennleidenschaft.



SPECHT AUF SPEED Neben normalen Autos sollen auch Monster Trucks zum Einsatz kommen.

Der Buntspecht mit dem markanten Lachen schließt sich vielen seiner Branchenkollegen an und steigt ins Funracer-Geschäft ein. Konami und die Universal Interactive Studios versprechen acht Cartoon-Charaktere, fünfzehn einfallsreiche Strecken, fünf völlig unterschiedliche Fahrzeugtypen und einen Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler. Wir sind gespannt, wie sich Woody gegen die hochklassige Genre-Konkurrenz schlägt. Angepeilter Releasetermin für *Woody Woodpecker Racing* ist November. **(mp)**

Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour

Fun-Racer für Solo-Parkbesucher



ROCK'N'ROLLERCOASTER Die Strecken basieren auf den Attraktionen von Walt Disney World.

Wer gerne alleine Funracer spielt, kommt bei diesem von Crystal Dynamics entwickelten Exemplar durchaus auf seine Kosten. Zwar zeigt die Steuerung in engeren Abschnitten ihre Schwächen, doch ansonsten ist das Spiel ziemlich ordentlich. Leider können aber die bei diesem Genre sonst so wichtigen Multiplayer-Modi nicht punkten – der 2-Player-Splitscreen verzichtet ganz auf Gegner und macht kaum Spaß, für vier Spieler gibt es erst gleich gar keine Option. Zwar ist die Idee, durch die Attraktionen von Disney World zu rasen, ganz nett, doch hätten wir gerade von den *Soul Reaver*-Machern wesentlich mehr erwartet! **(mp)**



CHIP UND CHAP Die beiden Nager sind die einzigen wirklich bekannten Disney-Charaktere des Spiels.

Test ERGEBNIS

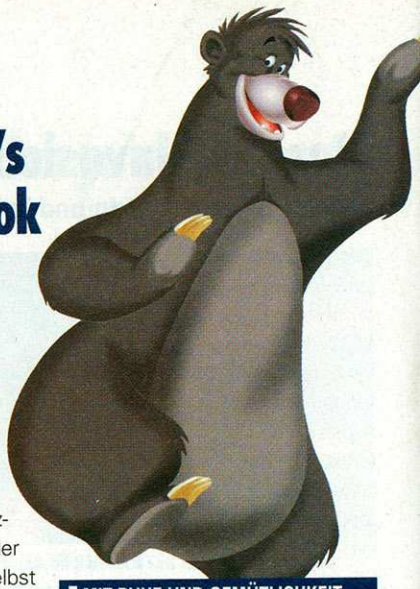
Spielerisch und technisch gibt sich *Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour* solide, doch der fehlende 4-Spieler-Modus und die öde Zweier-Variante kosten das Spiel entscheidende Punkte.

Titel	Magical Racing Tour
Genre	Rennspiel
Hersteller	Eidos/Disney
Release	Juni

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
72%	70%	62%	66%

Walt Disney's The Jungle Book Groove Party

Das erste Tanzmatten-Spiel für Europa – da steppt der Bär!



MIT RUHE UND GEMÜTLICHKEIT ... Mit Balu & Co. könnte den Musik- und Tanzspielen auch in unseren Gefilden der Durchbruch gelingen!

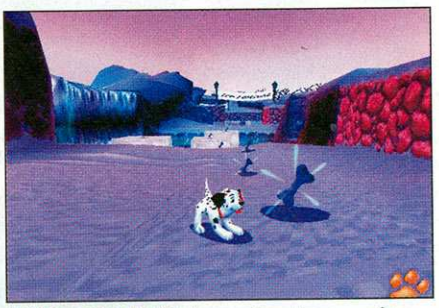
In Japan längst Kult, bei uns bisher eher belächelt – nun könnte für das Musik- und Tanzspiel-Genre in Europa endlich der Durchbruch kommen. SCEE selbst wird das erste Tanzmatten-Spiel hier zu Lande auf den Markt bringen: das von Ubi Soft und Disney Interactive entwickelte *Walt Disney's The Jungle Book Groove Party*. Vier Spielmodi für einen oder zwei Spieler (eine zweite Matte kann ebenfalls angeschlossen werden!) und neun Stages mit vielen bekannten Charakteren und Liedern aus dem Film sollen diese Art von Spiel populär machen. Wer noch nicht weiß, wie so etwas überhaupt abläuft, sollte sich eine Matte vorstellen, die wie ein Controller bedient wird – natürlich mit den Füßen und möglichst rhythmisch passend zum gerade laufenden Song. Pünktlich zur Weihnachtssaison soll das Spiel im November in den Läden stehen – wir sind gespannt! **(mp)**



GROOVY! FUNKY! Wenn Balu der Bär das Tanzbein schwingt, bleibt kein Auge trocken.

102 Dalmatiner

Ein weiteres Disney-Spiel von Crystal Dynamics



HUNGRIGER HUND Ein paar Knochen und er ist wieder „ein ganzer Kerl".

Mit *102 Dalmatiner* präsentieren Eidos und Disney eine weitere Lizenz-Umsetzung von Crystal Dynamics. Erstaunlicherweise handelt es sich dabei um ein stuben- bzw. lupenreines Action-Adventure – angesichts der Tatsache, dass die Entwickler uns mit *Soul Reaver* eines der besten Spiele dieser Art bescherten, mehr als Grund genug, auf das Endergebnis gespannt zu sein. Angekündigt sind knifflige Rätsel in 20 Levels und acht zusätzliche Minigames, die Ihnen die Rettung der Welpen aus den Fängen der bösen Cruella De Vil unterhaltsam gestalten sollen. Erscheinen soll das Spiel im vierten Quartal dieses Jahres. **(mp)**



PARS PRO TOTO Die übrigen 101 Exemplare haben leider nun wirklich nicht mehr auf diese Seite gepasst.

Ein großer Krieger braucht ein großes Herz.



ALUNDRA 2™

Der Beginn einer neuen Legende

Schwing dein Schwert.



Besiege 10 Endgegner an Land, zu Wasser und in der Luft.

Zeig, was du kannst.



Hab Spaß mit kniffligen Rätseln und Minispielen.

Mach dich auf die Reise.



Rette das Königreich Varuna vor seinem Unterdrücker.

PlayStation®

Von den Produzenten von Wild Arms™ und Legend of Legaia™.

contrail

ACTIVISION®

Alundra 2™ © 2000 Sony Computer Entertainment Inc. Alundra™ ist ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

PLATINUM HARDWARE NEWS

True 16 MB Memory Card

Die neue 16 MB Memory Card von Blaze arbeitet ohne Komprimierung. Ihre Spielstände sind also sicher vor etwaigem Datenverlust.

Sie können auf der Karte Spielstände in insgesamt 16 Bänken mit jeweils 15 Slots ablegen. Die Karte ersetzt also prinzipiell 16 einzelne Memorycards mit jeweils 1 MB Kapazität. Auf einer LCD-Anzeige auf der Karte können Sie sehen, welche der Bänke Sie gerade angewählt haben. Durch gleichzeitigen Druck der L- und R-Tasten und Benutzung des Steuerkreuzes können Sie zwischen den einzelnen Speicherbänken wechseln. Dies funktioniert allerdings nicht während des Spielbetriebs, Sie müssen sich also vorher festlegen. Es kann auf die Dauer schwierig werden, den Überblick über alle Spielstände zu bewahren, was aber bei 16 verschiedenen Memory Cards auch passieren könnte. **(ah)**



NIE WIEDER PLATZNOT Die 16 MB Memory Card fasst bis zu 240 Spielstände.

Test ERGEBNIS

Wer viel spielt und oft speichert, dem bietet sich mit der True 16 MB Memory Card von Blaze eine komfortable und vor allem sichere Lösung.

Titel	True 16 MB Memory Card
Typ	Memory Card
Hersteller	Blaze
Release	Erhältlich
Preis	DM 89,95

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMTWERTUNG
72%	83%	82%	82%

Cybershock Infra Red Controller

PLAY ZONE HIT

Den bekannten Cybershock Controller gibt es seit einiger Zeit auch mit einem Infrarot-Adapter: Bei einer Reichweite von drei Metern lässt es sich dabei bequem und ohne Kabelsalat spielen.

Der Controller verfügt neben den acht Standard-Action-Buttons auch über einen Turbo-Modus und eine Dual-Shock-Funktion. Die Signalübertragung an den Adapter geschieht zuverlässig und funktionierte beim Test auch über die von Herstellerseite garantierten drei Meter hinweg. Die Knöpfe sind allesamt leicht zugänglich, auch die Analog-Sticks verrichteten tadellos ihren Dienst. Der eigentliche Controller wird durch vier Batterien betrieben, die allerdings nicht im Lieferumfang enthalten sind. Der Infrarot-Adapter verfügt über zwei einstellbare Kanäle, es können also problemlos zwei Spieler mit ihrem kabellosen Schmuckstück an einer Konsole antreten. **(ah)**



DIE GROSSE FREIHEIT Dank Infrarot-Technik können Sie bis zu drei Meter von der Konsole entfernt zum Spielen Platz nehmen.

Test ERGEBNIS

Der Cybershock Controller in der Infrarot-Version bringt Komfort ins Wohnzimmer und ist nur wenig teurer als der Standard-Dual-Shock-Controller.

Titel	Cybershock Infra Red Controller
Typ	Controller
Hersteller	Blaze
Release	Erhältlich
Preis	DM 69,95

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMTWERTUNG
80%	83%	88%	85%

Info PLATINUM-SPIELE

Heart Of Darkness

Klassiker im Rahmen der Best-of-Infogrames-Reihe!

Das putzige Jump&Run ist zwar zwei Jahre alt, macht aber immer noch eine sehr gute Figur. Sie schlüpfen in die Rolle des jungen Rackers Andy, dessen Hund bei einer Sonnenfinsternis verschwindet. Die putzige Story um die Suche nach dem Hund, witzige Animationen und das eingängige Gameplay machen das Spiel immer noch zu einer lohnenden Anschaffung. Besonderes Lob verdient die gelungene und überzeugende deutsche Vertonung. **(ah)**



SCHNELLER ALS DIE SCHATTEN Andy wehrt sich mit seiner selbst gebauten Plasmakanone.

Test ERGEBNIS

Zwei CDs voller Jump&Run-Spaß für nur 30 Mark – *Heart of Darkness* ist zweifellos der Low-Budget-Tipp des Monats, zumal das Spiel trotz seines Alters erstaunlich frisch wirkt.

Titel	Heart of Darkness
Genre	Jump&Run
Hersteller	Infogrames
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
71%	85%	85%	85%

V-Rally

Auch der Rallye-Oldie erscheint für DM 30!

Mit *V-Rally* lässt Sie ein weiterer Rennspiel-Klassiker für wenig Geld hinter das Steuer. Das Spiel konnte vor zwei Jahren voll überzeugen, dank einer Vielzahl von Spielmodi und gutem Streckendesign. Lediglich die Fahrphysik mutet zuweilen etwas merkwürdig an. Grafisch sieht man dem Spiel sein Alter zwar deutlich an, kurzweiligen Spaß kann der Oldie aber immer noch garantieren. Der Nachfolger *V-Rally 2* erschien kürzlich in der Platinum-Reihe. **(ah)**



TAG AM MEER In V-Rally können Sie unter anderem über einen Kurs in Korsika kacheln.

Test ERGEBNIS

V-Rally setzte Standards und wurde nur vom eigenen Nachfolger und dem frisch erschienenen *Colin McRae Rally 2.0* überboten. Man merkt dem Spiel allerdings sein Alter an.

Titel	V-Rally
Genre	Rennspiel
Hersteller	Infogrames
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
85%	79%	88%	88%

Gewinnen ist so einfach!

Und enorm günstig.

Spiele-Hotline
0190/824 662
DM 3,63/Min.
7 Tage
8.00 - 24.00 Uhr
Tipps · Cheats · Komplettlösungen



9.-

Racing Simulation 2
PSX-Rennsimulation
Art.-Nr.: 37786



59.-

Jackie Chan
PSX-Action
Art.-Nr.: 28561



voraussichtlich ab 09.06.2000 erhältlich

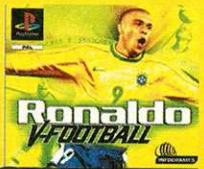
79.-

Colin McRae Rally 2.0
PSX-Rallysimulation
Art.-Nr.: 28558



79.-

Micro Maniacs
PSX-Fun-Rennsimulation
Art.-Nr.: 28520



89.-

Ronaldo V-Football
PSX-Fußballspiel
Art.-Nr.: 28528



voraussichtlich ab 08.06.2000 erhältlich

89.-

Need for Speed Porsche
PSX-Rennsimulation
Art.-Nr.: 96297



voraussichtlich ab 05.06.2000 erhältlich

89.-

Armorines in Project Swarm
PSX-Shooter
Art.-Nr.: 28510



89.-

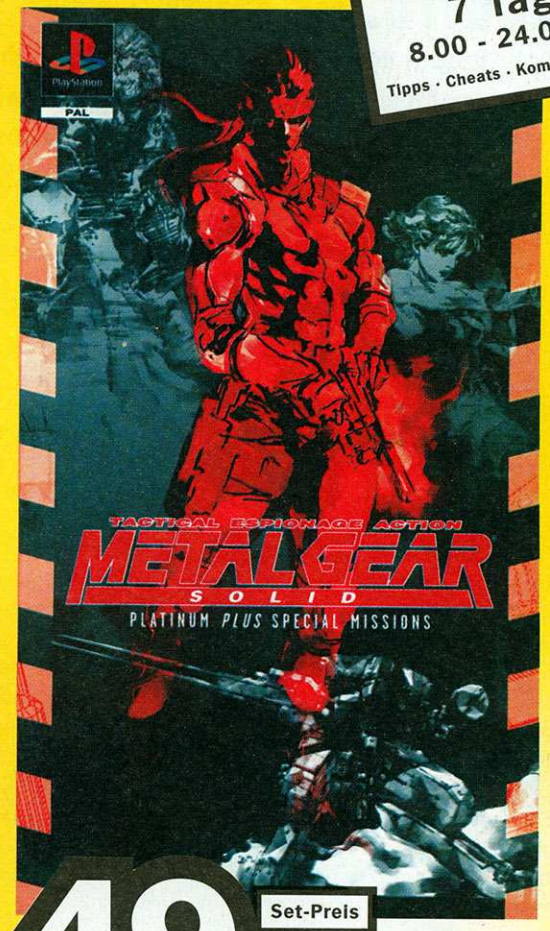
EURO 2000
PSX-Fußballspiel
Art.-Nr.: 28517



voraussichtlich ab 09.06.2000 erhältlich

99.-

Beatmania inkl. DJ Controller
PSX-Music-Game u. Zubehör
Art.-Nr.: 96307



49.- Set-Preis

Metal Gear Solid und Mission Disk
PSX-Strategie
Art.-Nr.: 96309/ 97448

HIER SIND DIE GUTEN:

ProMärkte:

03044 Cottbus
04329 Leipzig
04463 Großpösna
04509 Wiedemar
06128 Halle
06217 Merseburg
99734 Nordhausen
06449 Aschersleben
06766 Bobbau/Wolfen
06842 Dessau-Mildensee
06886 Wittenberg
10365 Berlin-Lichtenberg
10365 Berlin-Lichtenberg
10719 Berlin-Charlottenburg
12055 Berlin-Neukölln
12277 Berlin-Marienfelde
12351 Berlin-Groplusstadt
12619 Berlin-Hellersdorf
13187 Berlin-Pankow
13357 Berlin-Wedding
13405 Berlin-Reinickendorf
13597 Berlin-Spandau
14473 Potsdam
14624 Dallgow
14778 Wust/Brandenburg
15230 Frankfurt/Oder
16225 Eberswalde
16356 Eiche
17036 Neubrandenburg
17489 Greifswald
28207 Bremen
28259 Bremen/Huchting
28277 Bremen
38820 Halberstadt
38300 Wolfenbüttel
38855 Wernigerode
39104 Magdeburg
39326 Hermsdorf
39576 Stendal
67059 Ludwigshafen
67065 Ludwigshafen
67346 Speyer
67549 Worms
68161 Mannheim
68163 Mannheim
68519 Viernheim
68789 St.-Leon-Rot
69115 Heidelberg
69123 Heidelberg
70173 Stuttgart
74076 Heilbronn
76185 Karlsruhe
78054 Villingen-Schwenningen NEU!
79194 Gundelfingen
82166 Gräfelfing
94315 Straubing
84030 Landshut
90429 Nürnberg
90482 Nürnberg
92637 Weiden
93051 Regensburg
94032 Passau
94469 Deggendorf
95326 Kulmbach
95615 Marktredwitz
A-1230 Wien

MakroMärkte:

09111 Chemnitz NEU!
09247 Röhrsdorf
09456 Annaberg-Buchholz
01589 Riesa
22525 Hamburg
22869 Schenefeld
24768 Rendsburg
26789 Leer
30517 Hannover
42651 Solingen NEU!
40878 Ratingen
42853 Remscheid
44623 Herne NEU!
46395 Bocholt
49074 Osnabrück
67433 Neustadt an der Weinstraße
A-1221 Wien
A-4060 Leonding

KLICK MICH:
www.promarkt.de

KLICK MICH:
www.makromarkt.de

ProMarkt **MakroMarkt**

Wir sind die Guten.

„Hier liegen 30 zerstörte Controller rum ..."

Trent Reznor von „Nine Inch Nails" gilt als einer innovativsten Musiker und Songwriter unserer Zeit. Dass seine Begeisterung für Synthesizer mit Videospielen begann, verriet er uns im Exklusiv-Interview.

Nine-Inch-Nails-Frontmann Trent Reznor ist ein wahrer Videospiele-Freak. Er besitzt nicht nur alle denkbaren Videospiel-Systeme, sondern hat im Stockwerk über seinen Aufnahmestudios sogar eine Spielhalle mit 25 Automaten eingerichtet, darunter Klassiker wie *Asteroids*, *Donkey Kong* oder *Space Invaders*. Er hat mit seiner Leidenschaft für Spiele keine Probleme. „Ob ich mich manchmal dämlich fühle, wenn ich erkannt werde, während ich mich bei Babbage's (Anm. d. Red.: Ladenkette in den USA) mit Spielen im Wert von 400 Dollar an der Kasse anstelle? Ja, manchmal fühle ich mich so. Aber meistens sage ich mir nur: Verdammt noch mal! Es ist etwas, das ich mag!"

PZ: Wie bist du denn auf Videospiele gekommen?
Trent Reznor: Ich bin in einer wirklich kleinen Stadt aufgewachsen, aber ungefähr 15 Meilen entfernt von dort gab es ein Kaufhaus und es war immer eine Freude, dort ein Album zu kaufen. Es gab dort auch einen Flipper, den ich immer mochte. Aber dann bekamen sie *Pong*, dem die ganze erste Welle von Spielen wie *Space Invaders* folgte. Ich war verrückt nach diesen Spielen. Einmal habe ich sogar einen Vierteldollar aus der Geldbörse meiner Großmutter gestohlen, um *Space Invaders* spielen zu können. Ich mochte die Idee von futuristischen Dingen und Computern, obwohl es sie damals noch nicht wirklich überall gab. Ich glaube, wenn ich mir nicht meinen Traum von Musik erfüllt hätte, hätte ich mit irgendeiner Form von Computer-Programmierung zu tun, was meiner Meinung nach sehr, sehr kreativ sein kann.

PZ: Glaubst du, dass du vielleicht Game-Designer geworden wärst?
Trent Reznor: Nun, ich ging sogar auf das College für Computer-Wissenschaften, mit der Absicht, Computer und Musik zu verschmelzen. Aber dort stellte ich dann fest, dass es zu viel mit Rechnen zu tun hat, was ich zwar konnte, aber nicht mochte. Also habe ich das College verlassen und nachdem „MIDI" und „Sequenzer" gerade am Horizont auftauchten, habe ich einen Job in einem Laden bekommen, der dieses Zeug verkaufte. So konnte ich dann den Einstieg in das Business finden und die Nine Inch Nails starten.

PZ: Liegt es an Videospielen, dass du Musik auf Computern machst?
Trent Reznor: Da mag ein Körnchen Wahrheit dran sein. Aber viel mehr liegt es daran, dass ich ein Keyboard-Spieler bin und wenn ich damals in die Läden ging, standen überall Keyboards mit einem Haufen Knöpfen rum, die verrückte Sounds hatten.

PZ: Hast du Musik-Spiele wie *Parappa The Rapper* gespielt?
Trent Reznor: Wir haben *Parappa The Rapper* hier, das ist ziemlich lustig. Als wir kürzlich in Japan waren, haben wir *Space Channel 5* in der Spielhalle gezockt. Aber es war unglaublich schwierig. Ich dachte, ich habe Rhythmusgefühl, ich weiß, wie das geht! Aber nein, es war schrecklich. Robin, unser Gitarrist, und ich sahen uns nur an und dachten: „Ich hoffe bei Gott, dass uns keiner sieht!"

PZ: Du hast einmal gesagt, dass ein Keyboard bestraft wird, wenn es sich schlecht benimmt. Gilt das auch für Konsolen?

Trent Reznor: Ich kann nicht behaupten, dass Konsolen zerstört wurden, aber ich habe hier etwa 30 zerbrochene Controller rumliegen, was jedoch nicht alleine mein Verdienst ist.

PZ: Vielen Dank für das Gespräch!



TRENT REZNOR Mit seiner Band „Nine Inch Nails" ist er das Enfant terrible der amerikanischen Musik-Szene.

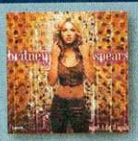
Info AKTUELLE MUSIK-NEUHEITEN



SASHA
... you

Nach der Debüt-CD „Dedicated to ..." folgt mit „... you" ein ebenso passend benanntes wie gelungenes Nachfolge-Album, das mit einer erfreulichen Bandbreite an Stilrichtungen aufwarten kann. Ob Balladen, Funk, Disco oder Pompös-Pop, die Stimme von Sasha macht aus allen Songs kleine Meisterwerke, die man gerne mitsummt. Besonders gelungen: „Take Good Care".

Anspieltipp: „Take Good Care", „Reach Inside"
Gesamtspielzeit: 49:38 Minuten, 12 Songs
Urteil: 4x PLAY ZONE



BRITNEY SPEARS
Ooops! ... I did it Again

Man nehme Pop-Gott Max Martin und einen oder mehrere gut aussehende Teenager, fertig ist der Popstar. Was bei *NSYNC und den Backstreet Boy schon seit mehreren Alben klappt, scheint auch bei Britney Spears dauerhaft zu funktionieren. Ihr neues Album bietet den gewohnten Sound ohne Höhen und Tiefen und eine tolle Ballade von Diane Warren namens „When Your Eyes Say It".

Anspieltipp: „Stronger", „Lucky"
Gesamtspielzeit: 48:24 Minuten, 13 Songs
Urteil: 4x PLAY ZONE



TONY BRAXTON
The Heat

Songwriterin Diane Warren, die bereits Milli Vanilli oder Meat Loaf zu Charterfolgen verhalf, dürfte auch die Karriere der bankrotten Toni Braxton wieder in Schwung bringen, für die sie seinerzeit den Klassiker „Un-Break My Heart" schrieb. Neben einigen belanglosen Pop-Songs ist nämlich auf deren neuester CD als Höhepunkt mit „Spanish Guitar" ein echter Warren-Knaller vertreten.

Anspieltipp: „Spanish Guitar", „He Wasn't Man Enough"
Gesamtspielzeit: 48:40 Minuten, 12 Songs (plus Video)
Urteil: 3x PLAY ZONE



WHITNEY HOUSTON
The Greatest Hits

Zu Beginn war Whitney Houston nicht nur als Stimmwunder bekannt, sondern auch als Popstar ohne Skandale. Seit sie Bobby Brown ehelichte, nahm die Zahl der Skandale zwar zu, der Sound litt darunter aber nicht. Dies beweist ihre aktuelle Doppel-CD, die einen Rückblick auf ihre Karriere und vier neue Songs (darunter Duette mit Enrique Iglesias und George Michael) bietet.

Anspieltipp: „Could I Have This Kiss Forever", „I Learned From The Best"
Gesamtspielzeit: 156:35 Minuten, 35 Songs
Urteil: 4x PLAY ZONE

5x PSZ = Spitzenklasse! **4x PSZ** = Gelungen **3x PSZ** = Für Fans **2x PSZ** = Schwach **1x PSZ** = Katastrophe


nixfuerlutscher.de
Langnese
Solero
SHOTS
Vorsicht:
Du könntest in ein Spiel geraten, das nichts für schwache Nerven ist, und einen Preis gewinnen, der supergeil und absolut nix für Lutscher ist. Also, überleg dir sehr genau, ob du mitmachst.
The drink effect you don't expect.

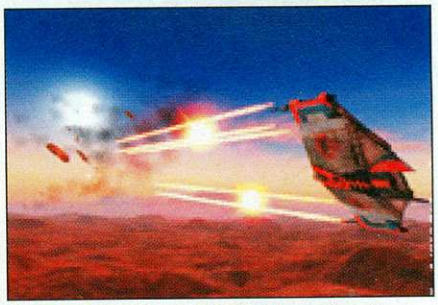
SHOW DER SUPERLATIVE

Ring frei zur E3! Auf der weltgrößten Fachmesse für Video- und Computerspiele, die vom 11. bis zum 13. Mai in Los Angeles stattfand, wurden insgesamt 2.400 neue Titel für alle Systeme vorgestellt – ein neuer Rekord, passend zum Millenniumsjahr. Play Zone war für Sie vor Ort und hat alles gesichtet, was für PlayStation und PlayStation 2 vorgeführt wurde. Lesen Sie in diesem großen Messereport alles über Spiele, Trends und SCEs PlayStation-2-Pläne.

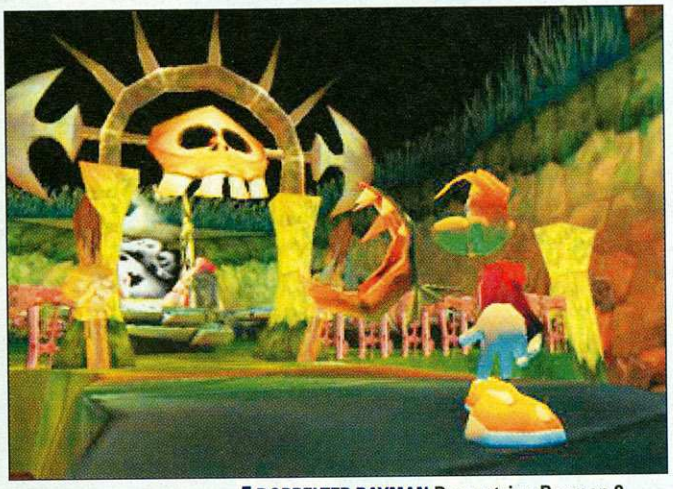


TOR ZUR GLÜCKSELIGKEIT Wenn die E3 ihre Pforten öffnet, treffen sich Entwickler, Manager und Journalisten aus aller Herren Länder.

Den unbestrittenen Messe-Höhepunkt gab es jedoch schon einen Tag bevor die E3 ihre Pforten öffnete. Im Rahmen eines so genannten Prescreenings stellte Konami den Hitkandidaten *Metal Gear Solid 2* für PlayStation 2 vor. Näheres zur Präsentation dieses Übertitels, an den keine der unzähligen E3-Neuvorstellungen herankam, lesen Sie in dem betreffenden Extrakasten. Obwohl das MGS-2-Video schon einen sehr fortgeschrittenen und aussagekräftigen Eindruck machte, wird der Titel erst im Herbst 2001 veröffentlicht. Hier spielt natürlich auch der Umstand eine Rolle, dass Konami eine hohe Verbreitung der PlayStation-2-Hardware abwarten möchte, bevor sie Solid Snake in seine zweite Feuerprobe schicken. Ebenfalls am Messevortag gab Sony Com-



ZUM ABSCHUSS FREIGEGEBEN LucasArts lässt die Star Fighter auf der PlayStation 2 aufsteigen.



DOPPELTER RAYMAN Das putzige Rayman 2 wird für PlayStation und PlayStation 2 entwickelt.

Info DAS METAL GEAR SOLID 2 EVENT

Snake ist zurück!

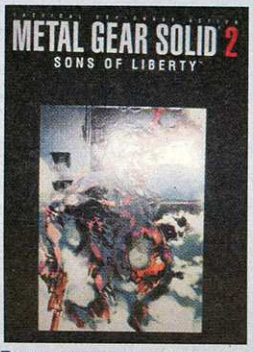
Schon am Messevortag zeigte Konami mit *Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty* das nach einhelliger Meinung aller Messebesucher beste Spiel der gesamten Show. Die Präsentation fand in den Universal-Studios in einem Kinosaal statt. Nachdem der mittlerweile weltweit anerkannte Produzent Hideo Kojima eine kurze Eröffnungsrede in Englisch gehalten und Konami mit einem atemberaubend geschnittenen Video nochmals den Vorgänger in Erinnerung gerufen hatte, war es endlich so weit: Snake kehrte – sichtbar gealtert – zurück, um in dem zehnminütigen Streifen zu zeigen, was die Hexer von Konami aus der PlayStation 2 alles herauszuholen vermögen. Insbesondere die Wettereffekte, die Bewegungen der Infiltrationseinheiten sowie die Massenszenen riefen spontanen Beifall im Fachpublikum hervor. Da schien der anschließende Umtrunk, bei dem Kojima-san – immer noch erstaunt über den frenetischen Jubel – Rede und Antwort zu dem PlayStation-2-Hoffnungsträger stand, eher wie ein Chill-Out-Event. Schnell machte das Wort von den Qualitäten von MGS 2 auch auf dem Messeparkett die Runde. Zu den stündlichen Vorführungen des Videos auf einer Leinwand am Konami-Stand bildeten sich bis zum letzten Tage unübersehbare Menschentrauben. Kurz: Wer die Messe verlassen hat, ohne dieses Video gesehen zu haben, hat das Beste der E3 verpasst. Aber keine Panik: Unser ausführlicher Vorbericht in der PlayStation-2-Beilage wird Ihnen das Gefühl vermitteln, bei der Präsentation selbst dabei gewesen zu sein.



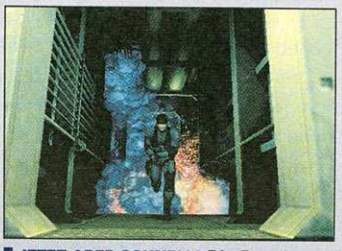
GEBANNTES STAUNEN Selbst am letzten Messetag pilgerten die Besucher zum MGS-2-Video.



AUF DER LAUER Metal Gear Solid 2 bietet herausragende Animationen.



PREMIEREN-PLAKAT Der beste Film in Hollywood!



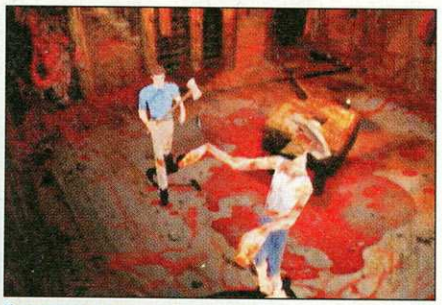
JETZT ABER SCHNELL! Die Rauch- und Explosionseffekte sind genial.

puter Entertainment America eine Pressekonferenz, auf der sich hochrangige Vertreter des Unternehmens dezidiert zum US-Start der PlayStation 2 äußerten. Im Nachgang zur Messe wurden die dort genannten Daten und Termine seitens Sony Computer Entertainment Deutschland via Pressemitteilung vom 17. Mai auch für Deutschland bekannt gegeben. Danach steht fest, dass die PlayStation 2 am 27. Oktober in Deutschland veröffentlicht wird. Während zum Preis noch keine konkreten Angaben gemacht wurden, sind zumindest die näheren Spezifikationen nun bekannt: Die PAL-PlayStation 2 wird mit einer vorinstallierten DVD-Treiberfunktion und einem neuen Slot, über den eine externe Festplatte angeschlossen werden kann, ausgeliefert.

„Solid Snake konnte die Massen im Sturm erobern!“

PlayStation-Nation

Obwohl damit eigentlich die wichtigsten Informationen vor und nach der Messe verkündet wurden, konnte auch die Veranstaltung selbst dem PlayStation-Fan Freudentränen in die Augen treiben. Vor allem die Third-Party-Publisher stellten ein mitunter sehr starkes PlayStation-Line-Up vor. Beispielhaft bestückt war Activision, die mit *Spiderman*, *Tony Hawk Pro Skater 2* und *Star Trek Invasion* herausragende Spiele vorstellten, die sich zügig ihrer Fertigstellung nähern. Nicht minder gut gerüstet für die kommenden Monate zeigte sich Electronic Arts: *Medal of Honor Underground*, bei dem Sie diesmal auch Fahrzeuge steuern dürfen, lässt sich hier in einem Atemzug mit dem James-Bond-Ego-Shooter *The World Is Not Enough*, der Alien-Jagd *Alien Resurrection* und diversen hochqualitativen Sportspielen nennen. Und Infogrames gab erstmals einem breiteren Publikum die Möglichkeit, erste Probefahrten bei *Driver 2* zu wagen. Weitere PlayStation Hoffnungsträger sind überdies das Grusical *Alone in the Dark* (Infogrames), der Jump&Run-Springinsfeld *Rayman 2* (Ubi Soft), der Fear-Effect-Nachfolger *Fear Effect Retro Helix* (Eidos) sowie der Horror-Schocker *Evil Dead: Heal to the King* (THQ). Auch Sony Computer Entertainment ist für die nächsten Monate noch gut bestückt, wenngleich PlayStation-Spiele eher in den Randbereichen und Katzenecken des Riesenstandes zu finden waren. Auffallen konnten unter anderem die heitere 3D-Simulation *Team Buddies*, das Weltraum-Action-Kraftwerk *Terracon* sowie das innovative Musikspiel *Vib Ribbon*. Junge und junge-



ARBEITSANTRITT Der virtuelle Bruce Champell schwingt in Evil Dead (PS) gnadenlos die Axt!



BÜRZELTRÄGER Donald Duck – Quack Attack (PS) findet natürlich in Entenhausen statt.



OHHH! JAMES! Explosiv wie eh und je rutscht James Bond der PlayStation 2 entgegen.



ABGETAUCHT In Medal of Honor Underground leisten Sie auch in Nordafrika Widerstand.



HÜBSCHER RÜCKEN Die Rollenspiel-Heldin Rynn aus Drakan wartet auf Ihren PlayStation-2-Auftritt.

Info SCEE PLAYSTATION-2-BRIEFING

Alles O.K. bei SCEE!

Am Donnerstag, den 11 Mai, präsentierte SCEE PlayStation-2-Titel, die sich entweder direkt bei den SCEE-eigenen Studios in Entwicklung befinden oder von Programmier-Teams erstellt werden, die SCEE unter seine Fittiche genommen hat. Gezeigt wurden die Rennsimulation *F1-2000*, der Adrenalin-Raser *Wipeout Fusion*, das Rollenspiel *Drakan* und erste Kameraflüge und Impressionen aus der futuristischen Action-Schlacht *Dropship*. Zudem gab es erste Informationen zu dem Rallyespiel *Evo Rally* sowie zu dem Schlamm-Rennen *Sprint Car Racing*. Allen Titeln ist gemein, dass sie gegen Ende des Jahres 2000 oder Anfang 2001 fertig werden sollen. Überdies wurde seitens der verantwortlichen Produkt-Manager mehrfach betont, dass diese Spiele so stark werden sollen, dass Sie den Kauf der PlayStation 2 auch zu dem zu diesem Zeitpunkt vermutlich noch recht hohen Preis rechtfertigen. Zu den Schlagworten, die im Rahmen der Präsentation wiederholt gebraucht wurden, zählten die Begriffe „Fotorealistische Grafik", „Echtzeit-Action", „Interaktive Szenerie" und „Spezialeffekte der nächsten Generation". Bemerkenswert war auch die angeführte Zunahme möglicher Spielparameter. Aus diesen werden letztlich Gegnerverhalten und Realitätsnähe generiert. Kamen zum Beispiel bei *Formel 1 '99* nur vier Parameter für die Renner zum Einsatz, wird *Formel 1 2000* für PlayStation 2 (Es kommt auch für PlayStation!) auf mehr als 30 dieser Richtwerte für jedes einzelne Fahrzeug zurückgreifen können. Der von den Entwicklern zur Schau getragene Optimismus wurde durch die Vorführungen von *Drakan* (mit genialen Massenszenen und Riesenmonstern) und *Wipeout Fusion* (mit irrwitzigen Achterbahnstrecken, bei deren Betrachten allein sich ein schwacher Magen überschlagen kann) untermauert.



GROSSER MEISTER SCEE-Geschäftsführer Chris Deering stand für Fragen bereit.



DRACHENFLUG Von den fünf Projekten schien Drakan am weitesten fortgeschritten.



GEGLÜCKTE LANDUNG? Dropship ist eine gewagte Mischung diverser Genres.



HEISSGELAUFEN Erste Bilder vom Rollenspiel Summoner (PS2) hinterließen einen überwältigenden Eindruck. Detaillierte Gesichter, lebensechte Animationen und tolle Effekte machen Appetit auf mehr.

gebliebene PlayStation-Spieler dürfen sich zudem auf *Spyro – The Year of the Dragon* (Jump&Run), *Crash Bash* (Action-Puzzle) sowie *Aladdin* (Jump&Run) freuen.

Die große Zwei!

Der Stand von Sony Computer Entertainment stand ganz im Zeichen der PlayStation 2. Auf edlen Displays wurde von *Gran Turismo 2000* über *Ridge Racer V* bis *Tekken Tag Tournament* alles in den Blickpunkt gerückt, was der PlayStation 2 auch in den USA und Europa zum Erfolg verhelfen dürfte. Zu den auffälligsten Spielen, die es zu sehen gab, zählten *Onimusha* (Capcom), das bombastische *International Track & Field* (Konami) sowie *Unreal Tournament* (Infogrames), das vor allem ein Highlight für denShooter-versessenen US-Markt zu werden verspricht. In den Schatztruhen der Publisher fanden sich zudem weitere Projekte, von denen vor allem die Action-Schlacht *Star Wars Star Fighter* (LucasArts), das Rennspiel *Ferrari 360°* (Acclaim) und der „Resident-Alien-Schocker" *Run Like Hell* (Interplay) erwähnenswert sind. Die Fokussierung auf PlayStation 2 wurde am Sony-Stand nicht nur durch riesige Schriftzüge, Displays und Wettbewerbe, sondern auch

„Die PlayStation-2 wurde erwartungsgemäß zum E3-Platzhirschen!"



GRUSS VOM GRUPPENFÜHRER In dem Action-Shooter X-Squad (PS2) steuern Sie ein Team.



IM ANMARSCH Spiderman (PS) sah auf der E3 hervorragend aus.



GRUNZ! Die Gegner aus Run Like Hell (PS2) warten nur darauf, Sie zu schleimiger Biomasse zu kompostieren.



WILDKÄTZCHENS WIEDERKEHR Die Heldin aus Fear Effect ist in jeder Hinsicht für den PlayStation-Nachfolger gerüstet. Wir freuen uns auf ein dramatisches Gameplay mit einer packenden Story.



ROLL ON! Spyro wird die PlayStation noch einmal in Spyro – Year of the Dragon beehren.

dadurch verdeutlicht, dass PlayStation-2-Projekte gezeigt wurden, die sich noch im ersten Entwicklungsstadium befanden. Das Western-Adventure *Gunslinger* von Activision sei hier als Beispiel angeführt. Insgesamt gelang es SCE aber, die Botschaft vom Nahen der PlayStation 2 laut und deutlich rüberzubringen.

Trends der E3

Die E3 zeigte erneut, dass nunmehr Spiele für alle Zielgruppen entwickelt werden und Film- oder Fernsehlizenzen weiter an Bedeutung gewinnen. Unter den Titeln für junge PlayStation-Spieler fiel neben *Aladdin*, *Donald Duck* und anderen Comic-Charakteren besonders das intelligente Tanzspiel *The Jungle Book* auf, das von Ubi Soft entwickelt und über SCEE vertrieben wird. Motto: Jugend trainiert für Dancemania! Kino-Fans hingegen werden bald bei *Blade* (Activision), *The Grinch* (Konami) oder *The Mummy* (Konami) fündig. Kurz nach der Messe traten dann noch einige interessante Nachzügler aus dem Dunkel, zu denen es leider noch keine Bilder gibt, deren Titel aber jeden PlayStation-Fan verzückt aufspringen lassen. THQ kündigte *WWF Smackdown 2: Know Your Role* an, Electronic Arts rüstet mit *007 Racing* nach und Core Design gab bekannt, dass bis Weihnachten der nächste *Tomb Raider*-Teil fertiggestellt sei. Am Eidos-Stand auf der E3 räkelte sich hingegen nur in gewohnter Pose ein Lara-Model – Spielbares fehlte. Abschließend sei festgehalten, dass die



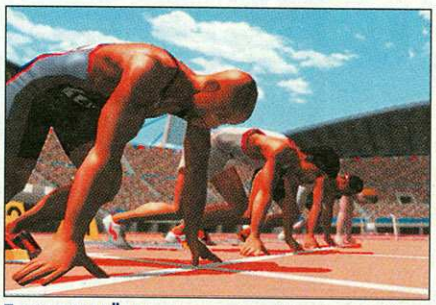
MEISTERLICH FIFA Soccer für PlayStation 2 sah schon sehr viel versprechend aus.



SCHOCKER Die Filmumsetzung zu „Die Mumie" lässt Sie durch düstere Grabkammern laufen.



STILLGESTANDEN! Unreal Tournament für die PlayStation 2 erfreute das Publikum besonders.



AUF DIE PLÄTZE... International Track & Field für PlayStation 2 ist ein wahrer Augenschmaus.

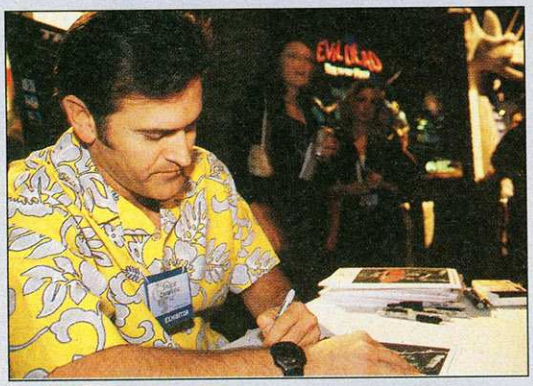


BLUTLUST! Das aufwendige Rollenspiel Summoner wird THQs erster PlayStation-2-Titel.

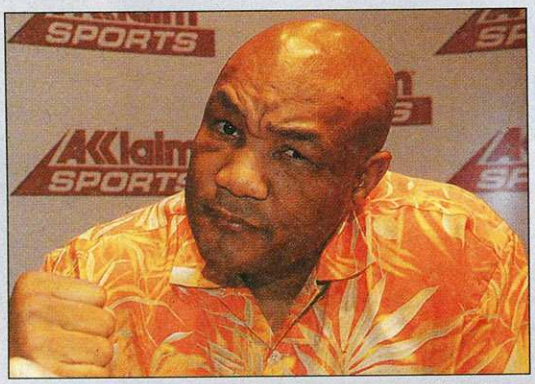
Info DIE E3-STAR-PARADE

V.I.P.

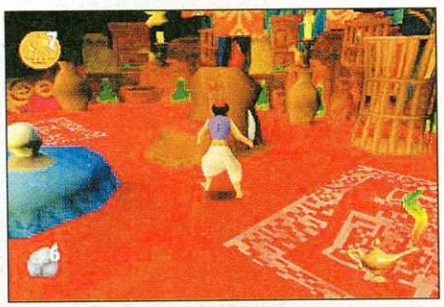
Die E3 wird immer mehr zum Treffpunkt der Stars aus Film, Fernsehen und Sport. Viele Publisher, die Sportsimulationen und Spiele zu Filmen oder Fernsehserien in ihrem Line-Up haben, rufen die guten und berühmten Geister zu Pressekonferenzen oder Autogrammstunden. Der Auftritt von Bruce Champell führte beispielsweise dazu, dass der Publikumsverkehr in der Messehalle mit dem THQ-Stand fast zum Erliegen kam. Die Schlange der Wartenden war mehrere Hundert Meter lang und musste vom Sicherheitspersonal an einigen Stellen sogar aufgespalten werden, damit diejenigen, die nicht dem Horror-Star huldigen wollten, passieren konnten. Aber auch Größen aus dem Sport wie zum Beispiel Tony Hawk und sogar Entertainer wie Jay Leno ließen sich an den Ständen Ihrer Medienpartner blicken und spielten sogar ein paar Runden. Unter dem Strich bleibt festzuhalten: Auf der E3 2000 schienen sich fast mehr Berühmtheiten als Messehasen zu tummeln. Und: Der wahre Star der Messe blieb doch eine Videospielfigur – nämlich Solid Snake.



BOSHEIT DIE BEGEISTERT Der Evil-Dead-Darsteller Bruce Champell schrieb am THQ-Stand fleissig Autogramme.



HOCH DIE FAUST Boxstar George Foreman war bei Acclaim zu Gast und fand lobende Worte für das Spiel HBO Boxing.



PLAYSTATION-FLASCHENGEIST Mit Aladdin hat SCE ein zauberhaftes Jump&Run in Vorbereitung.



CRASH, BOOM, BANG Crash Bash von SCEA für PlayStation ist ein heiterer Multiplayer-Spaß.

erwartete Schlacht der Konsolenhersteller auf der E3 ausfiel, da Sega noch dabei ist, die Stellung von Dreamcast zu festigen und Nintendo es – vor allem wegen der *Pokémon*-Euphorie – nicht für nötig hielt, die neue Dolphin-Konsole zu zeigen. Lediglich Microsoft setzte mit beeindruckenden Technik-Demos für die X-Box erste Akzente. Letztlich blieb die Initiative bei SCE: Der Boden für PlayStation 2 ist bereitet und der Held, den auf der Megakonsole alle spielen wollen, hatte seinen fulminanten, ersten Auftritt. So schließt dieser Bericht, womit er begann. Mit Solid Snake!

Florian Brich



QUACK! Donald Duck wird ab Herbst auf PlayStation und PlayStation 2 den Schnabel aufreißen.

Auch erhältlich in Ladengeschäften in Ihrer Nähe

AUTORISIERTER Joysoft POINT
DIE SPIELE-PROFIS

DOWNTOWN bei Bücher-Walther
08280 Aue Schneebergerstr. 19

HIGHSCORE !
27568 Bremerhaven Bm.-Smidt-Str. 92

MULTI MEDIA WORLD
31832 Springe Burgstr.13

GAMESHOP
35390 Giessen Katharinengasse 21

DNE JOY & GAME
38364 Schöningen Markt 7

JOYPOINT DÜSSELDORF
40211 Düsseldorf Am Wehrhahn 24

COMPUTERSPIELE & MEHR
41061 M'Gladbach Eickener Str. 14

CONNACTION
41460 Neuss Klarissen Str. 15

GAMESHOP
41515 Grevenbroich Ostwall 12

WOLLYWORLD
45127 Essen Viehofer Str. 17

PLAYER ONE
47839 Krefeld-Hüls Kempener Str.22

CHEOP'S SYSTEM KÖLN
50676 Köln Mathiasstr. 24-26

KPM COMPUTER FUN STORE GbR
51065 Köln Galerie Wiener Platz

JOYSOFT POINT AACHEN
52062 Aachen Blondel Str. 10

JOYBO
53111 Bonn Münster Str. 11

SOFT PARADISE
53474 Bad Neuenahr Hans-Frick-Str. 1a

CHEOP'S SYSTEM SIEGBURG
53721 Siegburg Kaiser Str. 54

JOYSOFT POINT KOBLENZ
56068 Koblenz Stegemannstr. 33 - 41

JOYSOFT POINT SIEGEN
57072 Siegen Am Bahnhof 35

JOYSOFT POINT LÜDENSCHEID
58507 Lüdenscheid Knapper Str. 12

JOYSOFT POINT FRANKFURT
60311 Frankfurt Fahrgasse 87

SOUNDCHECK
63065 Offenbach Kaiserstr.31

JOYSOFT POINT RAMSTEIN NEU
66877 Ramstein Miesenbacher Str.18

MYSTIC GAMES
72458 Albstadt J. Mauthe Str. 7

TECHNO LAND AUDIO VIDEO GmbH
73779 Deizisau Sirnauer Str. 56

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
77933 Lahr Breisgaustr. 37

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
79312 Emmendingen Elzdamm 61

A & L COMPUTER GmbH
89518 Heidenheim Wilhemstr. 23

SOFTPRICE WERTHEIM
97877 Wertheim Lindenstr. 16

Werden auch Sie autorisierter JOYSOFT POINT
Infos unter 0221/94 86 10 21 Herr Herzog

gameplay
44135 Dortmund Brückstr. 42-44, Im Brückcenter

Theo KRANZ GAMES
97070 Würzburg Juliuspromenade 11

gameplay

THE GATEWAY TO GAMES



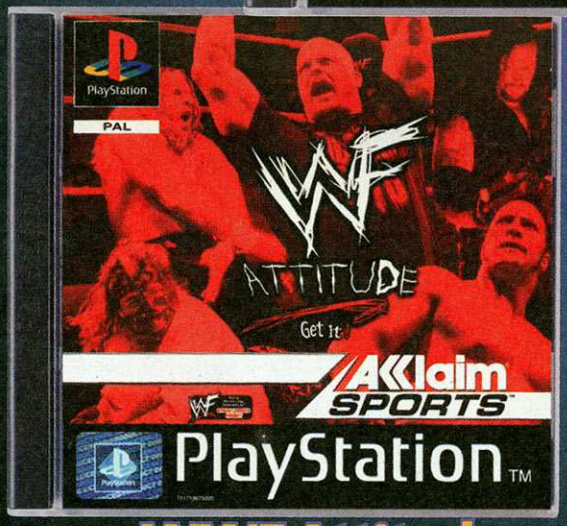
Mission Impossible
DM 29,95



Killer Loop
DM 29,95



Metal Gear Solid
Platinum-Version
und Special Missions
DM 59,95



WWF Attitude
DM 29,95



Rayman Platinum
DM 29,95

Bestell-Hotline:

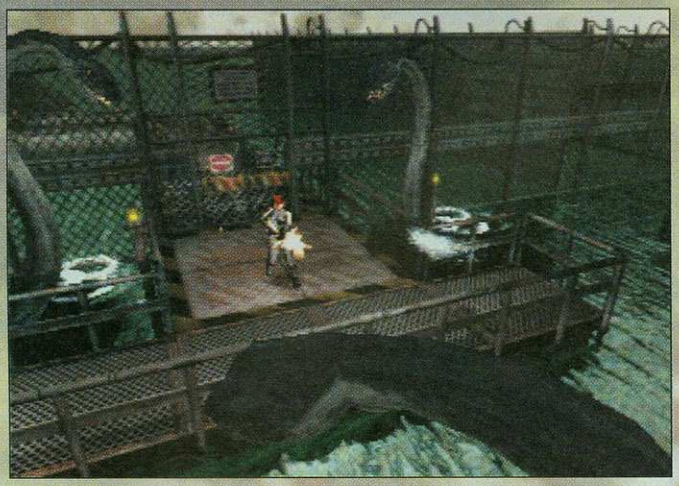
0180 52 11 844

oder 0931 35 45 222

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur VISA oder MasterCard): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

Joysoft
www.joysoft.de

Theo KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
www.tkgames.de



LOCH NESS? Nicht nur im Urzeit-Dschungel lauert hinter jedem Busch der Tod, auch Schwimmen dürfte in dieser Gesellschaft sehr ungesund enden.



ÜBERZAHL Angesichts intelligenter, blitzschneller Raptoren mit einer gemeinsamen Kampftaktik wirken Ihre eigenen Waffen beinahe wie Spielzeug.

DINO CRISIS 2

Genre: Action-Adventure **Spieler:** 1 **Hersteller:** Capcom **Internet:** www.capcom.com

MOST WANTED PLAYZONE

Eine erste spielbare Demoversion von Capcoms Dino Crisis 2 wurde wie kaum ein anderer Titel auf der E3 in Los Angeles von den Reportern umlagert. Lesen Sie selbst, warum die Fachpresse jubelt und was Sie vom fertigen Spiel erwarten können.

Offenbar hat Capcom beim Sequel zum erfolgreichen *Dino Crisis* einige gute Ratschläge beherzigt, denn der zweite Teil der Urvieh-Hatz mit Gänsehaut-Garantie scheint wirklich alle nötigen Zutaten zu besitzen, um seinen Vorgänger mühelos an Spannung zu übertreffen. Anders ausgedrückt: *Dino Crisis 2* ist offenbar genau das, was bereits der überdurchschnittliche erste Teil hätte sein können – ein wirklich knallhartes Action-Adventure, das Ihnen das Adrenalin in den Blutkreislauf pumpt und sich dabei noch klarer als der erste Teil vom berühmten Genre-Verwandten, der *Resident Evil*-Serie, abhebt.

Vorwärts in die Vergangenheit

Die Hintergrundgeschichte setzt dort an, wo Teil Eins aufhörte: Nachdem Waffenexpertin Regina und ihr Sondereinsatzkommando im ersten *Dino Crisis* Dr. Kirk gefangen und seine revolutionären (und gefährlichen) Energie-Experimente beendet haben, scheint die Welt wieder in Ordnung. Doch der Rückschlag spornt den Wissenschaftler lediglich zur Verdoppelung seiner Anstrengungen an. Und viel schlimmer: Regina findet heraus, dass die riskanten Experimente nun unter militärischer Obergewalt weitergeführt werden. Als kurz darauf die Stadt Edward City, in der die Versuche mit Dr. Kirks „Third Energy" stattfinden, einfach vom Erdboden verschwindet und an ihrer Stelle ein prähistorischer Dschungel inklusive mordlüsterner Dinos erscheint, können nur noch Regina und Co. die drohende Katastrophe aufhalten. Hierzu müssen die Elitekämpfer jedoch per Zeitmaschine in die Erd-Frühgeschichte zurück, um im prähistorischen Ambiente dem mysteriösen Phänomen auf den Grund zu gehen. Mit speziellen Anti-Dinosaurier-Waffen ausgerüstet, machen sich die Helden auf den Weg zu einer wagemutigen Mission, die kaum alle Teilnehmer überleben werden ...

Ausgebuffte Profi-Kämpfer

Auf Basis dieser appetitanregenden Storyline hat *Dino Crisis 2* nun alle Möglichkeiten, gewaltig am Action-Regler zu drehen. Und die Entwickler nutzen diese Chance offenbar bestens aus: Anders als in Teil Eins (wo große Handlungsabschnitte ins Innere von Gebäuden verlegt wurden) spielt diesmal



BITTE LÄCHELN Das Grinsen des Raptors ist zwar nicht besonders fotogen, aber er freut sich wirklich, Sie endlich kennen zu lernen. Ob Ihnen das genauso geht oder nicht, ist dem Mistvieh natürlich egal.



DRACHENFLUG Wirkungsvolle Abwehrtreffer sind aufgrund der extremen Beweglichkeit dieser Luftechsen nur schwer zu landen.



LEVELBOSS Wenn der fürchterliche T-Rex Agenten zum Hauptmenü bevorzugt, brauchen Sie starke Waffen und wirklich jede einzelne Patrone.

fast der komplette Titel mitten im prähistorischen Dschungel. Hier gibt es keine Türen, keine schützenden Mauern, Sie können sich verlaufen und hinter jedem Busch schielt womöglich ein Rudel hungriger Raptoren schon auf Ihren ungedeckten Rücken. Keine

„Wenn Ihnen hier nicht der Angstschweiß ausbricht, sind Sie wahrscheinlich schon tot."

sehr angenehme Vorstellung, selbst für ausgebuffte Profi-Kämpfer. Als solcher starten Sie in der Rolle von Regina, haben später aber auch die Möglichkeit, als Reginas Teamkollege Dylan auf Großwildjagd zu gehen, was einige Abwechslung verspricht. Inwiefern Rollenwechsel an bestimmten Stellen im fertigen Titel allerdings zwingend notwendig sein werden, um die Handlung voranzutreiben, ist noch nicht bekannt.

Zehn böse Dinolein ...

Preisgegeben wurde hingegen die Anzahl der Urzeitechsen, mit denen Sie es diesmal zu tun bekommen: Insgesamt zehn verschiedene Saurierrassen warten in *Dino Crisis 2* auf Frischfleisch. Was für ein Glück, dass Sie bei diesem Haufen Futterneider jetzt nicht mehr – wie im ersten Teil – Ihr Heil fast ausschließlich in der Flucht suchen müssen. Stattdessen kann jeder Charakter nun sogar zwei Waffen gleichzeitig bedienen, um sich verbissen seiner Haut zu wehren. Mit den eingangs erwähnten Anti-Dino-Spezialwaffen lassen sich darüber hinaus ganze Rudel der Fleischfresser aus einiger Entfernung auslöschen. Doch machen Sie sich keine falschen Hoffnungen: Sie werden oft genug in Nahkampfsituationen geraten, bei denen Sie plötzlich von einem Ring gefräßiger Feinde umzingelt sind. Blitzschnelle Entscheidungen und Reaktionen sind da gefragt, wenn man den Kopf behalten will – zumal die Biester intelligenter sind als im Vorgänger und jede Saurierart eigene Verhaltensweisen an den Tag legt. Für in Serie kalt gestellte Angreifer erhalten Sie übrigens jetzt, auch das ist neu, Bonuspunkte, mit denen Sie bessere Waffen, Heilmittel und Munition bekommen können. Spätestens, wenn Sie beispielsweise mit einem T-Rex (dem Boss-Gegner des E3-Demos) zusammentreffen, werden Sie sicher für jede zusätzliche Patrone dankbar sein.

Viel versprechendes Sequel

Insgesamt verspricht *Dino Crisis 2* ein gestandener Adrenalin-Kracher zu werden, der noch ausgeprägter als Teil eins auf Action setzt und im Vergleich zum Vorgänger über einige sehr interessante Neuerungen verfügt. Nicht umsonst wurde die vorgestellte E3-Demo von vielen Journalisten als der beste Titel der diesjährigen Unterhaltungselektronik-Schau eingeschätzt.

Matthias Glaser

AN GESPIELT

Dino Crisis 2 setzt mehr denn je auf Raptoren-Grusel und beinharte Action. Dank einfallsreich fortgesetzter Story aus Teil Eins war es für die Entwickler aber auch nicht allzu schwer, sämtliche adrenalintreibenden Spielelemente konsequent auszubauen. Mit zwei Hauptcharakteren, speziellen Anti-Dino-Waffen und diesmal ganzen 10 aggressiven, höchst intelligenten Saurierarten dürfen Sie auf temporeiche Härte-Schlachten in prähistorischem Dschungelterrain gespannt sein.

Titel	Dino Crisis
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Nicht bekannt
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Nicht bekannt
Preis	Nicht bekannt
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Nicht bekannt
Release	2000

EINSCHÄTZUNG **Sehr gut**

Info EINE FRAU WIE EIN VULKAN



Name: Regina,
Alter: 26 Jahre
Beruf: Spezialagentin/ Waffenexpertin

Spezialagentin Regina führt auch in *Dino Crisis 2* ihre Teammitglieder vom Sondereinsatzkommando souverän in die Schlacht. Als Waffenexpertin der Extraklasse kennt sie sich mit sämtlichen Bleispritzen ihrer neuen Dino-Expedition natürlich bestens aus und bedient sich jetzt sogar zweier Großkaliber gleichzeitig. Um zu überleben, verlässt sie sich jedoch nicht nur auf schwere Geschütze, sondern vertraut vor allem ihrer Beweglichkeit, Schnelligkeit und ihrem taktischen Geschick. Dank ihrer ausgeprägten Intuition ist Regina in der Lage, versteckte Gegner und Fallen rechtzeitig zu erkennen. Die anmutige Schönheit mit der Lizenz zum Dino-Metzeln sorgte schon in *Dino Crisis* für packende Action und Gänsehaut-Grusel. Auch im Nachfolger wird mit virtuellem Ketchup nicht gespart, und neben Reginas Part dürfen Sie einige Handlungsabschnitte auch in der Rolle ihres kraftstrotzenden Teamkollegen Dylan bestreiten.

AGENTIN Dank ihrer Dino-Erfahrung hat Regina gute Überlebenschancen.



WACHSAM Die Waffe im Anschlag – so kennt man Regina aus dem ersten Teil.



TEAMWORK Jetzt ziehen Sie wahlweise auch als Agent Dylan (Vordergrund) ins Gemetzel.

GALERIANS GEWINNSPIEL

Zu dem betäubend guten SciFi-Thriller verlosen wir in Zusammenarbeit mit Crave Entertainment wahrhaft berauschende Preise. Beantworten Sie einfach die folgende Frage, dann gehört vielleicht schon bald einer der schmucken Gewinne Ihnen.

Wie heißt der junge Hauptdarsteller in Galerians?

Dies alles gibt es zu gewinnen:

- **20** Galerians Memory Card Holder
- **20** Galerians Armbanduhren
- **20** Galerians T-Shirts
- **15** Galerians Poster DIN-A-1
- **5** Galerians Vollversionen



Wissen Sie die Antwort? Dann sollten Sie die folgende Nummer anrufen und der Ansage folgen (Kennwort „Galerians" und das Lösungswort nicht vergessen):

0190 59 58 51*

Oder schreiben Sie uns eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion Play Zone, Kennwort: Galerians, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Teilnahmeschluss ist der 5. Juli 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Crave Entertainment GmbH und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken.

* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie DM 1,21 pro Minute.

KINDHEITSTRAUMA Der Teenager Rion muss in jungen Jahren schon einiges einstecken: Seine Eltern wurden getötet, skrupellose Wissenschaftler setzen ihn unter Drogen und das Überleben der Menschheit liegt in seiner Hand.

GALERIANS

ガレリアンズ

CATAN

DIE ERSTE INSEL

Jetzt
auch für
„PlayStation“



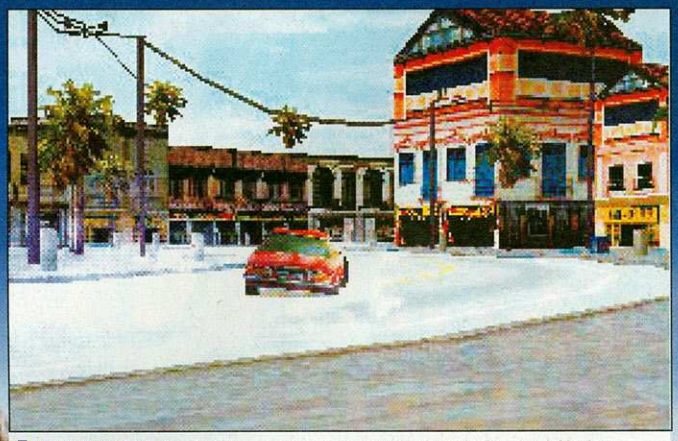
CATAN SIMILIS

http://www.catan.ravensburger.de

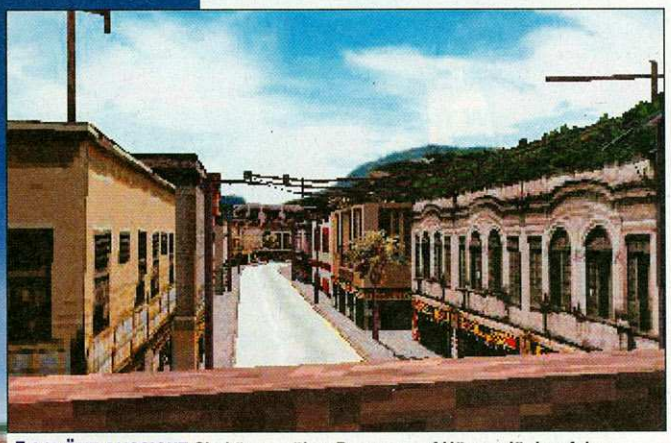
„PlayStation“ and „PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Gute Idee.

Ravensburger



UM DIE KURVE An der Copacabana dampft der Asphalt, wenn Undercover-Cop Tanner mit der Handbremse um die Ecke heizt!



SCHÖNE AUSSICHT Sie können über Rampen auf Häuserdächer fahren und von dort die Stadt überblicken.

MOST WANTED PLAYZONE

DRIVER 2

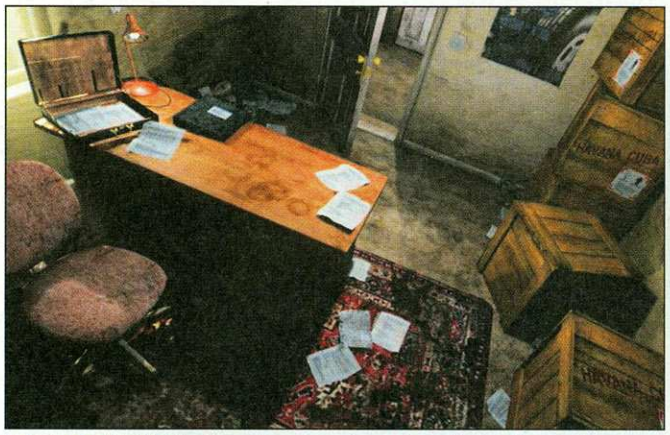
Genre: Rennspiel **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Infogrames **Internet:** www.infogrames.de

Neue Bildschirmfotos, neue Infos, noch mehr Spannung: Das Warten auf eine spielbare Version von Driver 2 mit allen Features wird zur nervlichen Belastungsprobe.

Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe einen Vor-Ort-Bericht aus Newcastle präsentieren konnten, sickern nun im Zuge der E3 in Los Angeles neue Infos und vor allem neue und detailliertere Bilder zum kommenden Rennspiel-Hammer zu uns durch. *Driver 2* wird Ihnen erneut vier Städte bieten, in denen Sie sich hemmungslos austoben können. Ob in Rio de Janeiro, Havanna,

MITTELSMANN In Driver 2 geraten Sie zwischen die Fronten zweier rivalisierender Gangster-Banden!

WAGEN WECHSEL DICH Tanner kann in der Fortsetzung auf eine große Zahl von Fahrzeugen zurückgreifen.



SCHMUGGELWARE In dieser heruntergekommenen Tankstelle werden Zigarren gelagert. Das klingt nach einem Job für einen Undercover-Cop.



SCHÖNHEITSKUR Die Städte in Driver 2 sind um einiges detaillierter als im Vorgänger. Die Qualität der Texturen soll sogar noch verbessert werden.

Chicago oder Las Vegas, überall wird es Massen von Autos geben, mit denen Sie sich heiße Verfolgungsjadgen mit Polizei und rivalisierenden Gangsterbanden liefern können. Dabei fallen vor allem zwei Neuerungen auf. Zum einen enthalten die Städte in *Driver 2* nun auch kurvige Straßen, was Ihnen ein Fahren auf Highways und ein echt dreidimensionales Streckenlayout ermöglicht, indem Sie beispielsweise über eine weitläufige Kurve auf eine Brücke fahren und auf die Straße herabschauen können, von der Sie zuvor abgebogen waren. Zum anderen werden Sie in *Driver 2* Ihren Wagen verlassen und die Stadt zu Fuß erkunden können.

Autodieb im Namen des Gesetzes

Praktischerweise können Sie sich dann jedes Auto unter den Nagel reißen, das Ihnen gefällt. Damit die ganze Geschichte mit dem Umherlaufen nicht zu langweilig wird, verhalten sich die anderen Fußgänger auf den Straßen um einiges realistischer als im Vorgänger. Sie laufen umher, kaufen Zeitungen, betreten oder verlassen Gebäude, nehmen ein Sonnenbad, bleiben auf einen Plausch miteinander stehen oder kaufen Eiscreme. Sind Sie gerade in einem fahrbaren Untersatz unterwegs und stoßen auf eine Gruppe Fußgänger zu, springen die ar-



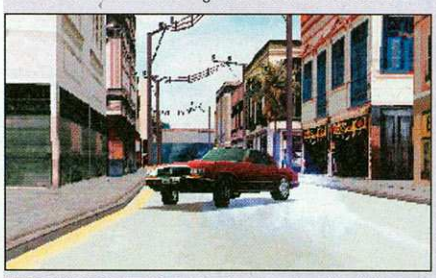
SONNE UND PALMEN Besonders Havanna wirkt in dieser frühen Version dank Palmen und der detailgetreuen Umsetzung wichtiger Landschaftsmerkmale besonders realistisch und atmosphärisch.

„Schon die erste frühe Version lässt auf die Klasse des fertigen Spiels schließen."

men Passanten äußerst realistisch aus dem Weg und schimpfen Ihnen hinterher. Insgesamt ist die Detailfülle bestechend. Obwohl die Städte prinzipiell eine ähnliche Größe aufweisen wie die des Vorgängers, hat man das Gefühl, mehr davon zu haben. Dies liegt zum einen am bereits erwähnten dreidimensionalen Streckenlayout; so können ➤

Info AUSWAHL FÜR AUTONARREN

In *Driver 2* werden Sie die Möglichkeit haben, eine Vielzahl verschiedener Wagen zu fahren. Die Auswahl reicht vom Cadillac bis zum Bus. Die zur Verfügung stehenden Autos sind dabei je nach Stadt unterschiedlich. Das Spiel befindet sich immer noch in einem frühen Entwicklungsstadium, wir können Ihnen aber an dieser Stelle schon einmal einige der Modelle vorstellen.



DICKE SCHLITTEN In Rio de Janeiro dominieren schwere Boliden aus den 70er-Jahren.



CADILLAC IN CHICAGO In der amerikanischen Metropole lassen Sie die Reifen qualmen.



RETRO-KUBA Die 50er-Jahre prägen das Bild auf den Straßen im sonnigen Havanna.



LUXUS IN LAS VEGAS Noble goldene Schlitten düsen durch das Glücksspiel-Paradies.

Info DRIVER 2 AUF DER E3

Driver 2 stand auf der Messe in einer sehr frühen, aber immerhin spielbaren Version zur Verfügung. Mittlerweile wurden Objekte wie Laternen und Mülleimer teilweise integriert und auch auf den Straßen herrscht nun reger Verkehr. Hier machten sich aber Geschwindigkeitseinbußen bemerkbar, die aber hoffentlich im weiteren Entwicklungsprozess behoben werden können. In der nächsten Ausgabe können wir Ihnen höchstwahrscheinlich endlich erste Bilder von Tanner zu Fuß und am Steuer anderer Fahrzeuge präsentieren.



FANS AM STEUER Driver 2 wurde auf der E3 in Form einer spielbaren Vorabversion vorgestellt.



WEITE SICHT Die Städte in Driver 2 sind sehr detailliert, von den Häuserfassaden bis zum Panorama im Hintergrund. Die Texturenqualität wird im fertigen Spiel aber wohl sogar noch einen Tick besser sein.

➤ Sie dieses Mal über Rampen auf Dächer und in Parkhäuser fahren. Zum anderen arbeiten ganz einfach wesentlich mehr Leute an *Driver 2* als am Vorgänger. So widmet sich beispielsweise jeder Stadt ein spezielles Team von Programmierern. Diese unternahmen Reisen zu den jeweiligen Schauplätzen und können sich daher exklusiv auf die Atmosphäre der ihnen zugewiesenen Stadt konzentrieren.

„Driver 2 wird als wohl bestes Rennspiel auf der PlayStation in die Geschichte eingehen."

Auch die Zwischensequenzen profitieren von der personellen Verstärkung. Mehr Programmierer und ein größerer Zeitrahmen für die Produktion einer jeden Sequenz werden dafür sorgen, dass die Renderszenen in *Driver 2* um einiges spektakulärer ausfallen werden als im Vorgänger. Zusätzlich wurde der Sound kräftig aufgebohrt. Ein eigens engagierter Soundprogrammierer soll für die optimale Untermalung sorgen. Neben einer Überarbeitung der Motoren- und Kollisionsgeräusche dürfen Sie sich auf einen für jede Stadt charakteristischen Ambientsound freuen. Havanna wird also definitiv ganz anders klingen als Las Vegas.

Polizeiarbeit im Duo

Neben dem Undercover-Modus, der mit seiner Story und 40 Missionen das Kernstück des Spiels bildet, warten erneut diverse Fahrspiele und der Regisseur-Modus auf Sie. Auch hier hat sich einiges getan. So wird es neue Modi geben, unter anderem einen Slalom-Kurs gegen die Zeit. Auch der Regisseur-Modus wurde erweitert und bietet Ihnen umfangreiche neue Möglichkeiten zur Steuerung der Kamera. Die größte Erwartungshaltung lastet aber zweifelsohne auf dem angekündigten Zweispieler-Modus, in dem Sie zwar nicht den vollen Umfang der Städte genießen, sich aber dafür Duelle mit einem menschlichen Gegner liefern können.

André Horn



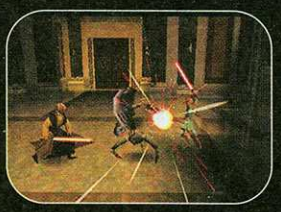
GEGENVERKEHR Mittlerweile wurden Objekte wie Laternen und andere fahrende Autos ins Spiel integriert. Langsam bekommt man daher ein Gefühl für den Grad an Realismus in Driver 2.

AN GESPIELT

Wir warten immer noch gespannt auf Bilder von Tanner zu Fuß oder am Steuer eines Feuerwehrwagens. Die bisherigen Infos und Screenshots stimmen aber schon mehr als zuversichtlich, dass uns mit *Driver 2* ein echter Kracher entgegenfährt.

Titel	Driver 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Nicht bekannt
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	40 Missionen
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Reflections
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Nicht bekannt
Release	November

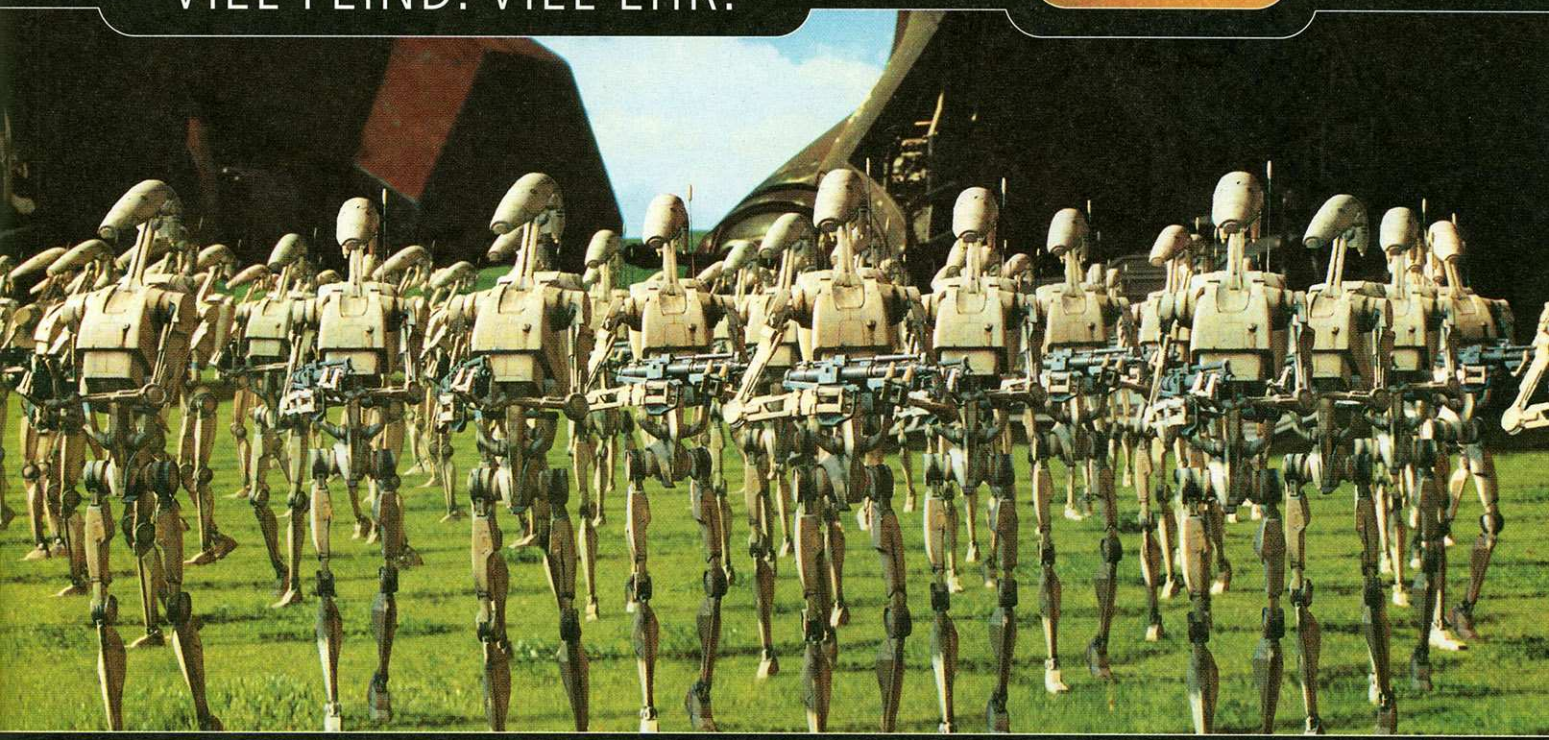
EINSCHÄTZUNG **SUPER**







VIEL FEIND. VIEL EHR.



Gehe nicht auf Wegen, auf denen du unerwünscht bist, oder zahle den Preis für deinen Übermut. Wenn schiere Übermacht nicht dein Verderben ist, so werden es außerirdische Kreaturen und Gegner von ungeheurer Stärke sein. Jedoch, weiser Jedi, die Wahl liegt bei dir. Tritt ein, aber unterschätze niemals die Gefahr.

STAR WARS™
EPISODE I
JEDI POWER BATTLES™

PlayStation

jedipowerbattles.lucasarts.com • www.starwars.com • www.thq.com

LUCAS Arts

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Vertrieb: Rushware GmbH - a THQ Company, Tel.: 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111.

FINAL FANTASY IX

Genre: Rollenspiel **Spieler:** 1 **Hersteller:** Squaresoft **Internet:** www.square-europe.com

Langsam werden neue Fakten zu Squaresofts kommendem Rollenspiel-Hit Final Fantasy IX bekannt. Vor allem die Rückbesinnung auf die Atmosphäre älterer, weniger bekannter Serien-Teile dürfte dem Titel bald viele neue Freunde bringen.

MOST WANTED PLAYZONE



FLINKER FINGER Dieb Zidane Tribal (16 Jahre) ist eine der Hauptfiguren im neunten Teil der Serie.

Final Fantasy VII und *VIII* erfreuen sich nicht nur in Deutschland größter Beliebtheit, und das zu Recht: Die geschickte Verküpfung ausufernder Hintergrundgeschichten mit spannungsgeladenem Gameplay und glaubhaften Science-Fiction-Welten verzauberte die Fans. Auch Teil IX der erfolgreichen Rollenspiel-Reihe wird wieder eine ähnlich komplexe Spielerfahrung bieten – diesmal allerdings in einer völlig veränderten Spielwelt und Atmosphäre: *Final Fantasy IX* macht quasi zwei Schritte zurück bis zum (in Deutschland weitgehend unbekannten) Teil VI der Reihe, aber gerade diese Rückbesinnung bringt die Serie als Ganzes ein gutes Stück voran.

Rückwärts nach vorn

Im neuesten *Final Fantasy*-Titel werden Sie modernste Technik, Kampfroboter und riesige Industrieanlagen vergeblich suchen, denn mit der Rückkehr von Chefdesigner Yoshitaka Amano ins Entwicklerteam treten die Fantasy-Elemente früherer Episoden wieder stärker in den Vordergrund: Statt hoch technisierte Untergrund-Guerillas durch eine düstere Zukunft ziehen in *Final Fantasy IX* endlich wieder fahrende Ritter und edle Helden durch märchenhafte Wälder und magische, schwebende Städte einer fiktiven Erd-Frühgeschichte. Anstelle feindlicher Roboter werden jetzt wieder finstere Banditen und Zauberer bekämpft und natürlich schöne Prinzessinnen gerettet. Schon allein optisch wird also durch die veränderten Vorzeichen dem neuen Serien-Teil reichlich frischer Wind eingeblasen. Doch auch das zu erwartende Kampfsystem (über das nach wie vor noch keine näheren Einzelheiten zu erfahren sind) dürfte nun wieder eine stärkere Ausrichtung



TREPPAB Das Abenteuer in den schwebenden Städten führt über viele verschachtelte Irrwege.



AUFRECHT Der loyale Ritter Adelbert Steiner ist ein gemütlicher Kraftmensch und beschützt im Spiel Prinzessin Garnet Til Alexandros mit seinem Leben.

Info BACK TO THE ROOTS

Nachdem die beiden letzten Teile der *Final Fantasy*-Reihe eher in futuristischen Umgebungen angesiedelt waren, kehrt nun mit Chefzeichner Yoshitaka Amano (der an *FF VII* und *FF VIII* nicht mitwirkte) auch der alte „Look" der erfolgreichen Serie zurück: Statt mechanischer Städte und feindlicher Roboter-Schergen erwartet uns in *Final Fantasy IX* nun wieder eine märchenhafte Umgebung mit schwebenden Festungen, heldenhaften Kriegern, edlen Prinzessinnen und jungen Zauberern mit großen Hüten, wie sie Serien-Liebhabern noch aus den frühen *Final Fantasy*-Teilen bekannt sein dürften. Es steht zu erwarten, dass mit dieser designerischen Rückbesinnung weitere Änderungen einhergehen – so dürfte das Kampfsystem nun wieder wesentlich stärker auf Magie ausgelegt sein, und die als sehr komplex angekündigte Hintergrundgeschichte sollte deutlich andere Schwerpunkte setzen als in einer von Technologie dominierten Spielumgebung.



TRIO Schwarzmagier VIVI Ornitier, Dieb Zidane Tribal und Ritter Adelbert Steiner im Gruppenbild.



ÖDNIS Während in den fliegenden Städten das Leben blüht, ist die Erde kein einladender Ort.



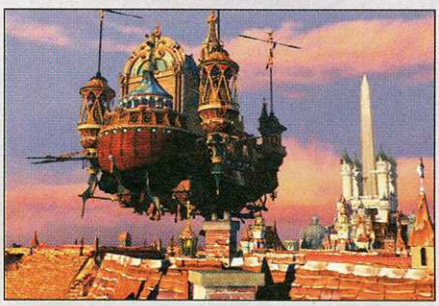
NATURMÄDEL Bodenständige Charaktere wie diese Jungfrau dominieren den neuen Serien-Teil.



INSELTURM Das Meerpanorama gibt der Natur klar den Vorzug gegenüber technischem Gerät.



BURGKULISSE Über einer mittelalterlichen Stadt sammeln sich Gut und Böse zur letzten Schlacht.



LUFTTHEATER Dieser fliegende Schiffskoloss beherbergt im Spiel ein großes Schauspielhaus.

auf Zauberei und magische Sprüche erfahren, wie sie Kennern noch aus der Frühzeit der Serie geläufig ist. Selbst auf die noch weitgehend geheime Hintergrundgeschichte, deren Tiefgang serientypisch erneut alle Erwartungen übertreffen soll, dürfte der veränderte Story-Plot weitreichende Auswirkungen haben. Chefdesigner Yoshitaka Amano, der sämtliche Serien-Charaktere bis einschließlich *Final Fantasy VI* entwickelte, bringt es mit schlichten Worten auf den Punkt: „Statt weiterhin ein Science-Fiction-Spiel zu sein, wird der neue Titel jetzt wieder ein reinrassiges Fantasy-Erlebnis."

Handlungsträger endlich enthüllt

Trotz eher spärlicher Informationen sickern nach und nach nähere Einzelheiten zu den in *Final Fantasy IX* spielbaren Charakteren durch. Insgesamt acht Figuren wird man im fertigen Titel übernehmen dürfen. Seit einer Weile bekannt sind die ersten drei Handlungsträger, deren Rollenparts gleich anfangs zur Auswahl stehen: Da gibt es den 16-jährigen Dieb und Abenteurer Zidane Tribal, der einiges Glück beim weiblichen Geschlecht hat. Dann den aufrechten Ritter Adelbert Steiner, dessen Spezialität der Schutz von Prinzessinnen ist und der mit 33 Jahren bereits ein gestandenes Mannsbild darstellt. Und schließlich kann man in die Rolle des 9-jährigen Schwarzmagiers VIVI Ornitier schlüpfen, der riesige Hüte bevorzugt, seinen Vornamen stets in Großbuchstaben schreibt und sich daneben auf der Suche nach seinem eigenen Selbst befindet. Neu hinzugekommen sind mittlerweile Daten zu weiteren fünf Handlungsträgern, die im Spielverlauf anwählbar werden und für zusätzliche Handlungsverwicklungen sorgen sollen (Bilder gibt es von diesen neuen Helden bisher nicht): Eiko Carol beispielsweise ist eine schnippische, sechsjährige Göre, deren Rolle laut Squaresoft stets für einige Überraschungen taugt. Die an eine Amazone erinnernde Kriegerin Freija Crescent ist die nächste im Bunde, doch über ihrer Vergangenheit scheinen dunkle Schatten zu liegen. Ein weiterer spielbarer Charakter trägt den Namen Quina Quen und scheint eine Art Rattenkreatur zu sein, deren größte Freude die permanente Nahrungsaufnahme ist. Auch die Rolle von Prinzessin Garnet Til Alexandros der 17. ist ab einem gewissen Punkt der Handlung zur

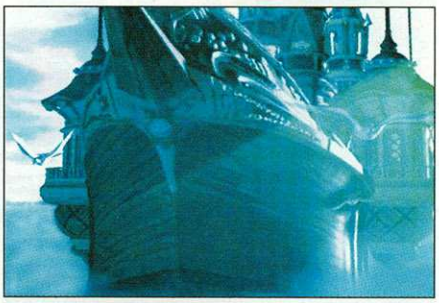
„Die Rückkehr zu den Serien-Wurzeln bringt massig frische Kraft ins Spiel."



TEAMSITZUNG Auf üppiger Weide treffen sich die Charaktere zur taktischen Zielbesprechung.



KOPFSTEINPFLLASTER Solche Vogelperspektiven zeichnen eine idyllische Fantasy-Atmosphäre.



FLUGSCHIFF Die Dimensionen der vielen Fortbewegungsmittel im Spiel sind wahrhaft riesig.

Info DAS WAR FINAL FANTASY VI

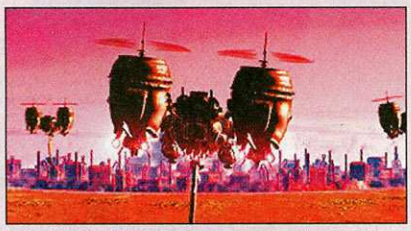
Final Fantasy VI war der bisher letzte Teil der Serie, für den Star-Zeichner Yoshitaka Amano Figuren und Hintergründe entwarf, bevor er für die beiden folgenden Serien-Titel das *FF*-Flaggschiff verließ. Nun ist Yoshitaka Amano für *Final Fantasy IX* wieder in alter Funktion an Bord und drückt dem neuen Abenteuer seinen unverwechselbaren Fantasy-Stempel auf. Ein kurzer Blick zurück lohnt also (zumal *FF VI* nicht in Deutschland erschien und daher hier zu Lande weitgehend unbekannt ist): Die Atmosphäre in *Final Fantasy IX* ist offensichtlich ziemlich eng an den sechsten Serienteil angelehnt, einiges wirkt seltsam vertraut.



PRINZESSIN Edle Damen im Fantasy-Ambiente waren aus FF VI nicht wegzudenken.



KONTRAST Alte Städte und moderne Technik erzeugten in FF VI märchenhafte Atmosphäre.



HUBSCHRAUBER? Merkwürdige Fluggeräte sind von jeher ein Markenzeichen der Serie.



WOLKENSCHLOSS Gigantische Bauwerke und fliegende Städte gab es bereits in FF IV.



HÖLLENMASCHINE Eines der Rätsel besteht offenbar darin, dieses Metallmonster zu reparieren.



SCHLAFGEMACH Im königlichen Palast bettet sich die Prinzessin standesgemäß zur Nachtruhe.



GEHEIMTREFFEN Zu mitternächtlicher Stunde instruiert hier der Regent seine treue Leibgarde.

Übernahme frei. Last but not least komplettiert der stählerne Recke Salamander Coral, für den Macht und Stärke die Schlüsselworte seiner Existenz sind, das Team der Akteure.

Waffen und Gegenstände

Zu der Vielzahl besetzbarer Rollen kommen ergänzend eine Unmenge im Spiel versteckter Waffen und Objekte hinzu, die je nach Charakter diesmal unterschiedliche Auswirkungen haben werden: Während ein Gegenstand bei einem bestimmten Charakter beispielsweise die Kampfkraft erhöht, verstärkt dasselbe Item bei einer anderen Figur möglicherweise die magische Stärke und so weiter. Eine sinnvolle Neuerung ist auch, dass Charaktere die durch seltene Gegenstände verliehenen Spezialfähigkeiten mit der Zeit erlernen, sofern sie das spezielle Item nur oft genug benutzen. Nach einer Weile benötigen sie den Gegenstand dann nicht mehr für die inzwischen verinnerlichte Spezialfähigkeit. Auch wenn die Hersteller-Informationen zu *Final Fantasy IX* insgesamt recht spärlich fließen, lassen sich bereits jetzt zwei Tendenzen ablesen. Erstens: *Final Fantasy IX* wird weder das komplette Rollenspielgenre noch die *Final Fantasy*-Serie neu erfinden. Zweitens: Als konsequente Weiterentwicklung der letzten Teile bei gleichzeitiger Rückbesinnung auf die magisch-mystischen Wurzeln der Serie bietet *Final Fantasy IX* trotzdem mehr als genug Neuerungen in allen spielrelevanten Bereichen. Auch deutsche RPG-Fans werden weitaus länger als die von Squaresoft versprochenen 40 Stunden Spielzeit vor den Bildschirmen kleben.

„Acht spielbare Charaktere und ein personenbezogenes Itemsystem setzen neue Akzente."

Matthias Glaser



KAMMERKONZERT Diese grünhäutigen Musiker trifft man im Pavillon des Theater-Luftschiffs.



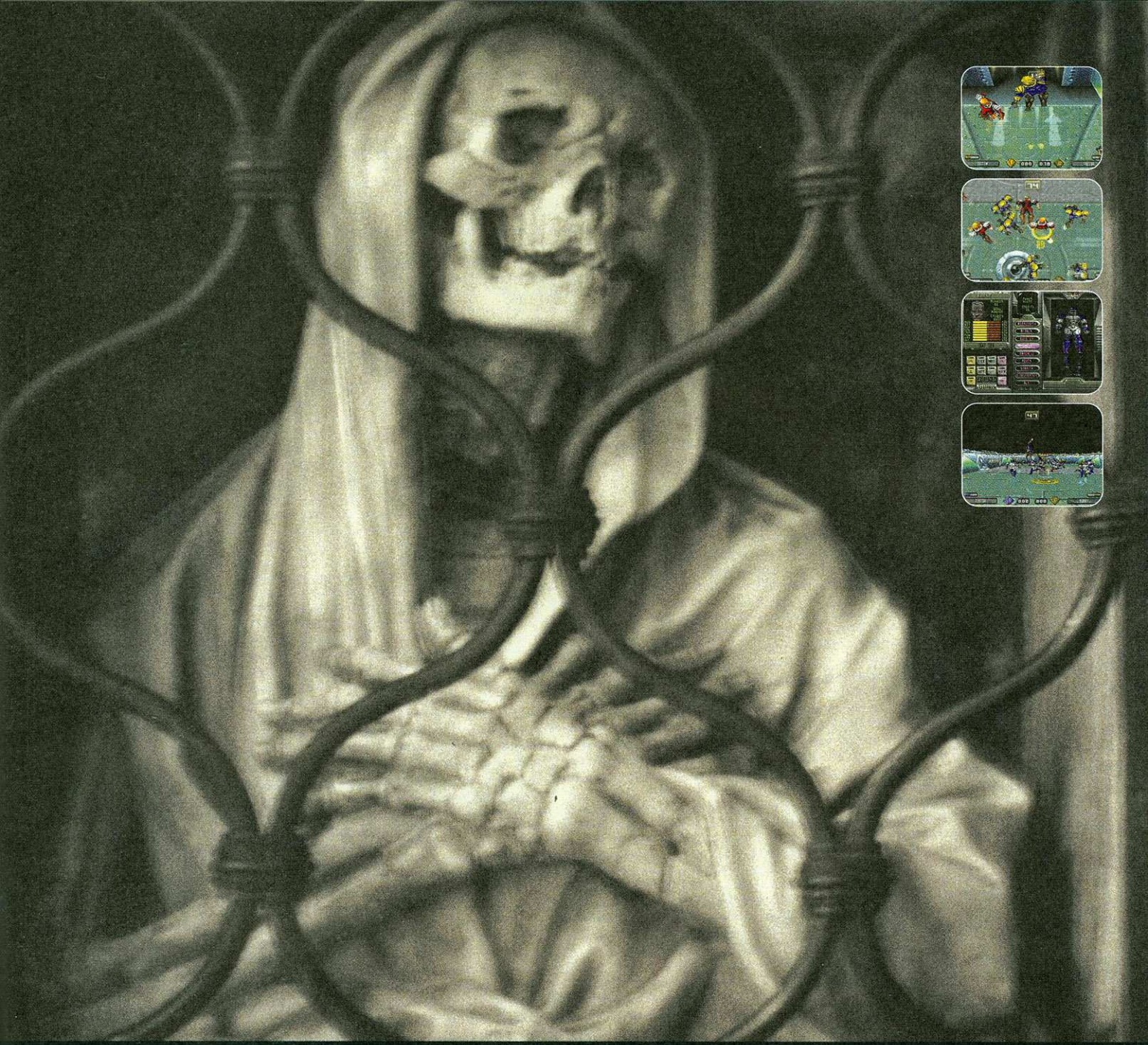
GEMÜSEGARTEN Hier scheint der blaue Koch intensiv in ein Pilz-Gespräch verwickelt.

AN GESPIELT

Klar hat auch Science-Fiction-Atmosphäre in einem Rollenspiel etwas für sich, aber die Rückbesinnung auf die „traditionellen Werte" tut Teil IX der *Final Fantasy*-Serie offenbar sichtlich gut: Liebreizende Prinzessinnen, ritterliche Helden und magische Wesen bringen einfach einen ganz anderen Zauber ins Spiel als explodierende Kernreaktoren, Untergrund-Guerillas und brachiale Roboterkrieger. Zudem zieht das fantastische Ambiente fast zwangsläufig weitere Änderungen nach sich wie beispielsweise ein mehr auf Magie ausgerichtetes Kampfsystem oder das Vorkommen nichtmenschlicher Charaktere im Gefährten-Kreis. Die Rückkehr zu den Serien-Wurzeln unter Oberregie von Design-Altmeister Yoshitaka Amano ist somit eher ein Fortschritt zu mehr Spieltiefe.

Titel	Final Fantasy IX
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Nicht bekannt
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nicht bekannt
Levels	Nicht bekannt
Preis	Ca. DM 99,-
Hersteller	Squaresoft
Entwickler	Squaresoft
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Nicht bekannt
Release	November

EINSCHÄTZUNG **Super**



ENDLICH MAL EIN SPIEL MIT UNPARTEIISCHEM SCHIEDSRICHTER

Wir schreiben das Jahr 2100. Eine Zeit, in der rücksichtslose Konzerne die autoritätsgläubigen Massen kontrollieren. Eine Welt, in der Kriege und Kriminalität durch einen mörderischen Sport ersetzt werden. Ein gnadenloser Wettkampf, bei dem der Sieg keine Frage der Ehre, sondern des Überlebens ist.

Speedball 2100 kombiniert die Schnelligkeit und Taktik einer Sportsimulation mit dem herzerfrischenden Knochenbrechen eines Beat-em-Up. Das Ergebnis ist das ultimative Ballspiel der Zukunft, in dem 16 gut gepanzerte Teams gegeneinander antreten und sich nur durch den Schiedsrichter stoppen lassen. Dann aber endgültig.



Im exklusiven Vertrieb der KOCH MEDIA
Deutschland: Lochhamer Str. 9 | D-82152 Planegg
Info-Telefon: 01801/18 57 95
DM 0,08/Min., DTMS AG
Österreich: Tivoligasse 25 | A-1120 Wien
Schweiz: Poststr. 10 | CH-9201 Gossau
Internetadresse: www.kochmedia.com

KOCH MEDIA

empire INTERACTIVE
www.empire.co.uk

THE BITMAP BROTHERS


Gothos Gazette
3/87/452
Unabhängige Tageszeitung für das Volk von Gothos
Katastrophe im Canyon!
Haben der vermißte Dreamer-Steamer Melvin und seine Gefährtin ein Unglück ausgelöst?
Dreamertown: Erneut wurde Gothos von einem Unglück erschüttert. Eine alte, stillgelegte Mine im Canyon explodierte aus noch ungeklärten Gründen. Es entstand zwar nur Sachschaden, doch die historische Mine ist nun vollständig zerstört. Augenzeugen wollen den als vermißt gemeldeten Dreamer-Steamer Melvin und eine junge Frau, die unter dem Namen Talis bekannt ist und ebenfalls ein Mischling zu sein scheint, in der Nähe der Unglücksstelle gesehen haben. Weitere Hintergründe des Unglücks sind derzeit noch unbekannt, doch es wird eifrig an der Unfallstelle ermittelt.
VK&K, Frankfurt
Im Vertrieb von:
INFOGRAMES
www.de.infogrames.com



TechnoMage ist eingetragenes Warenzeichen der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.
TechnoMage © 2000 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.

THE WORLD IS NOT ENOUGH

Genre: Action **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Electronic Arts **Internet:** www.007.ea.com

Traditionell erscheint zu einem neuen Bond-Film auch ein Bond-Spiel: Das 3D-Action-Spektakel The World Is Not Enough sieht dabei nach dem bis dato besten PlayStation-Spiel um den berühmten britischen Geheimagenten aus.

Die Entwickler von Black Ops haben sich bei der Umsetzung des erfolgreichen 19. Kinoabenteuers eng an die Filmvorlage gehalten. Dabei konzentrierten sie sich vor allem auf die Schlüsselszenen des Films. Zehn riesige Levels, über 20 verschiedene Waffen, alle Finsterlinge, Bond-Girls und Autos warten in dem grafisch opulenten Titel auf geschickt operierende Agenten.

Die Handlungen sind frei

Natürlich können die Grundfesten der Handlung nicht plötzlich umgestoßen, die Terroristen nicht gänzlich von ihrem Treiben abgehalten werden. Ihnen wird aber dennoch weitreichende Handlungsfreiheit geboten, wobei jede Ihrer Entscheidungen dann Einfluss auf den weiteren Verlauf der Geschichte nimmt. Die Künstliche Intelligenz der Nicht-Spieler-Charaktere soll neue Maßstäbe setzen. So agieren diese nach komplexen Verhaltensmustern und gehen dynamisch miteinander um. Findet beispielsweise eine Wache die Leiche eines ermordeten Kollegen, wird sie lautstark Alarm schlagen und Verstärkung anfordern. Darüber hinaus patrouillieren die zahlreichen Wachposten nunmehr in unregelmäßigen Abständen und sind somit nicht mehr ganz so leicht einzuschätzen.



ZIEH, SCHURKE Eine Nachladepause sollte nicht in direktem Zielfeld genossen werden.

Istanbul, nicht Konstantinopel

Die einzelnen Kapitel der Story sollen auf mehr als eine Weise gelöst werden können. Zwar ist Bond nicht zimperlich im Umgang mit seinen Widersachern, dennoch sind die Levels so gestaltet, dass ein nervöser Daumen allein nicht alle Aufgaben



KOPF EINZIEHEN Der finale Rettungsschuss sorgt sofort für Ruhe. Gegner gehen übrigens auf realistische Weise hinter Objekten in Deckung.



DU ODER ICH Die Welt ist zu klein für 007 und seine Häscher.

UNERSÄTTLICH James Bond ist nicht einmal die Welt genug.

Info WAHL DER WAFFEN

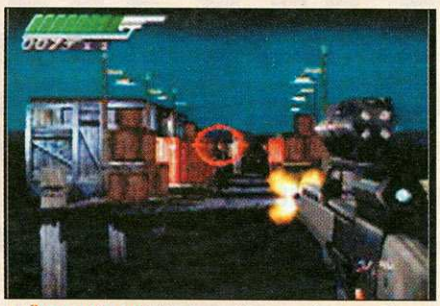
Ein taktisch wesentliches Merkmal auch dieses Bond-Abenteuers ist, dass der Spieler im Verlauf einer Mission die Waffen aus dem Weg geräumter Gegner in das eigene Arsenal aufnehmen kann. Fast immer startet der Top-Agent mit der schallgedämpften Walter PPK. Im Laufe einer Mission kann 007 sich dann ein umfangreiches Arsenal zulegen: Über 20 verschiedene Pusten, von der Schrotflinte über Maschinenpistolen bis hin zum Scharfschützengewehr, ermöglichen es Ihnen, Ihre Gegner je nach Situation leise und präzise oder laut und mit bleiernem Nachdruck zu eliminieren. Zu den diversen Waffen gesellen sich noch Qs nützliche Utensilien.



MEIN GOTT, EINE WALTER! Die Standardwaffe von 007 – leise, zuverlässig und tödlich.



BLEI GEFÄLLIG? Wenn's denn sein muss, ist 007 sich für einen rustikaleren Umgang nicht zu schade.



JÄGER AUS GB Mit dieser Kanone können Finsterlinge präzise ausgeschaltet werden.



UND ES WARD LICHT Die Spielengine berechnet Lichteffekte in Echtzeit – so auch Mündungsfeuer.



HAFEN BEI NACHT Noch herrscht Stille. Wo James Bond auftaucht, bleibt es aber selten ruhig.

bewältigen kann, die sich 007 stellen. Angehende Doppel-Null-Agenten werden alle Grundelemente der Saga im Spiel wiederentdecken. Die spaßigen Gadgets aus Qs Labor spielen zum Beispiel immer wieder eine tragende Rolle im Leveldesign. Was

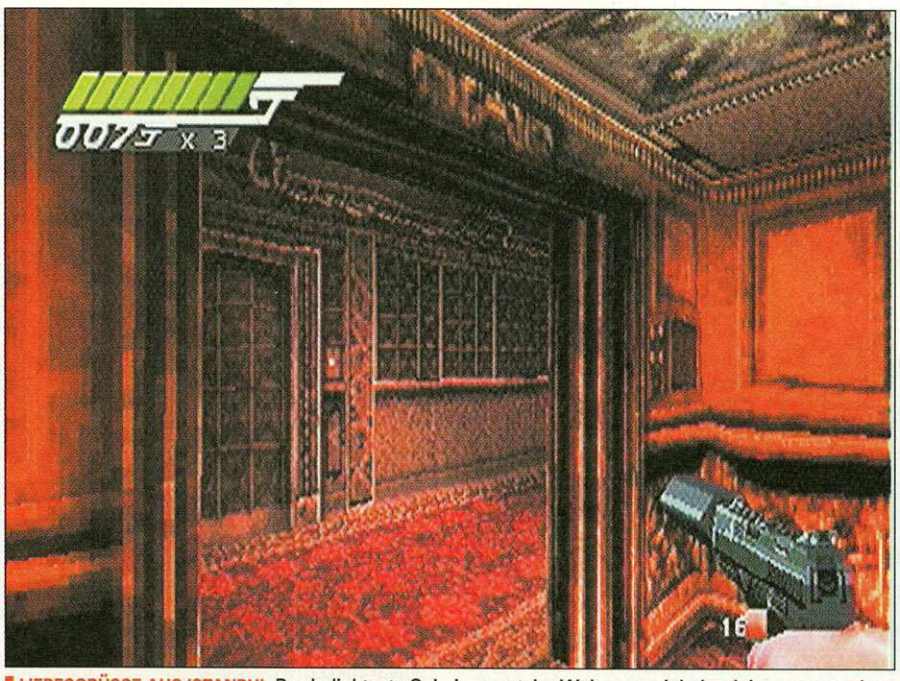
„The World Is Not Enough scheint das bislang beste Bond-Spiel auf der Play-Station zu werden."

die Schauplätze anbelangt, so ist bislang lediglich bekannt, dass es eine Verfolgungsjagd in Istanbul, einen Kampf in einem U-Boot in Baku und eine Ski-Sequenz im Kaukasus zu bestreiten gilt. Die für das Spiel neu entworfene Grafikengine rendert Umgebungen so reichhaltig, wie es noch kein Auge im Dienste Ihrer Majestät je erspäht hat. James Bond und seine Gegenspieler bewegen sich darüber hinaus erfreulich flüssig durch die Levels und die Lichteffekte sind ein echter Augenschmaus. Lobenswert ist auch die Tatsache, dass ein Multiplayer-Modus für zwei Spieler fester Bestandteil des Programms ist: Er allein nimmt ein Drittel des gesamten Programm-Codes ein.

Jürgen Wiemer



FAHRAUSWEISE, BITTE 007 verdingt sich als Zugbegleiter. Beschwerden beantwortet er mit Blei.



LIEBESGRÜSSE AUS ISTANBUL Der beliebteste Geheimagent der Welt muss sich durch insgesamt zehn Levels kämpfen. Unter anderem geht es in den Kaukasus und in die Türkei.

AN GESPIELT

The World Is Not Enough scheint das bereits überaus gelungene *Tomorrow Never Dies* in fast allen Belangen zu übertreffen. Verbesserte Grafik, eine leistungsfähigere Spielengine, überzeugende Gegnerintelligenz und ausgewogenes Gameplay lassen ein echtes Action-Highlight für Genre-Fams vermuten. Bald werden wir hoffentlich erfahren , ob der Geheimagent auch diese neue Mission wirklich erfolgreich erfüllen kann.

Titel	The World Is Not Enough
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Nicht bekannt
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nicht bekannt
Levels	10
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Black Ops
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Nicht bekannt
Release	4. Quartal 2000

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

FRONT MISSION 3

Genre: Strategie **Spieler:** 1 **Hersteller:** Square **Internet:** www.square-europe.com

In Japan gilt die Front-Mission-Serie längst als moderner Klassiker – mit dem dritten Teil kommen endlich auch europäische Spieler in den Genuss von Squares Strategie-Knaller!

Das anspruchsvolle Gameplay von *Front Mission 3* ist in eine spannende Science-Fiction-Handlung eingebettet, eigentlich sogar in zwei – gleich in der ersten Mission können Sie sich für einen von zwei verschiedenen Handlungssträngen entscheiden. Die Roboterkämpfe verlaufen streng rundenbasiert auf einer Übersichtskarte, wobei die einzelnen Duelle selbst in ansehnlicher Polygongrafik-Nahaufnahme präsentiert werden. Zwischen den Kämpfen können Sie Ihre Mechs im Detail modifizieren und mit anderen Waffen oder Körperteilen ausstatten, die sich entsprechend auf deren Kampfeigenschaften auswirken. Hierbei müssen viele Details berücksichtigt werden, so können manche Mechs in ihrer Standard-Konfiguration keine schwere Bewaffnung tragen. Im Kampf erlittene Schäden müssen ebenso beachtet werden, schließlich kann etwa ein zerstörter Roboter-Arm natürlich keine Waffe mehr halten. Praktisch ist die Möglichkeit, auch während der Kampfrunden den Spielstand sichern zu können. Die umfangreichen Dialoge zwischen und während der Missionen und sämtliche Bildschirmtexte werden übrigens „nur" in Englisch sein – für europäische Spieler trotz allem ein großer Fortschritt gegenüber dem Japanisch der Vorgänger. Wer will, kann über die eingebaute Netzwerk-Option noch tiefer in die Handlung einsteigen und Informationen im spielinternen Netz recherchieren. Die fast fertige Preview-Fassung zeigt deutlich, daß die Endversion für Strategie- und Mech-Fans gleichermaßen Pflicht wird!

Michael Pruchnicki

WANDER-PANZER Die Kampfkolosse werden im Spiel kurz als „Wanzer" bezeichnet.



TAKTIK STATT HEKTIK Das Spiel läuft rundenbasiert auf einer drehbaren Übersichtskarte ab.



ENGLISH SPOKEN Die umfangreichen Dialoge werden leider nicht ins Deutsche übersetzt.



PANZER-DUELL Nicht nur Mechs, auch gewöhnlichere Kampffahrzeuge kommen zum Einsatz.



... UND ACTION! Die Kämpfe werden in flotter 3D-Grafik mit tollen Explosionen präsentiert. Zwar wirkt die Landschaft bei diesen Szenen nicht sehr detailliert, doch werden so die kurzen Ladezeiten möglich.

AN GESPIELT

Fans von rundenbasierten Strategie-Spielen können sich mit *Front Mission 3* auf einen hochwertigen Genre-Vertreter freuen, der Motivation im Überfluss bietet. Die flotte Benutzerführung verdient besonderes Lob und macht das komplexe Spielgeschehen jederzeit leicht überschau- und kontrollierbar.

Titel	Front Mission 3
Genre	Strategie
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	130 Missionen
Preis	DM 89,95
Hersteller	Square Europe
Entwickler	Squaresoft
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Deutsch/englisch
Release	Anfang Juli

EINSCHÄTZUNG **Super**

ALIEN RESURRECTION

Genre: Action **Spieler:** 1 **Hersteller:** Fox Interactive/EA **Internet:** www.foxinteractive.com

Weltraumkoller: Alien Resurrection, das lange und mit hoher Spannung erwartete SF-Action-Fest, soll nun definitiv Ende des Sommers für die PlayStation erscheinen.

BÖSE FALLE Das Alien verteidigt seine Eier mit Zähnen und Krallen.

Manchmal wird richtig gut, was lange währt: Schon über ein Jahr sickern Informationen über den potenziellen Genrehit durch die Videospiel-Szene wie Alienblut durch die Stockwerke eines Raumtransporters. Angehende Alienkiller werden aus der Ego-Perspektive abwechselnd die mehr oder minder menschlichen Charaktere Ripley, Call, DiStephano und Christie durch zehn Levels führen und dabei mit über sieben verschiedenen Waffentypen das Weltall von der außerirdischen Plage befreien.

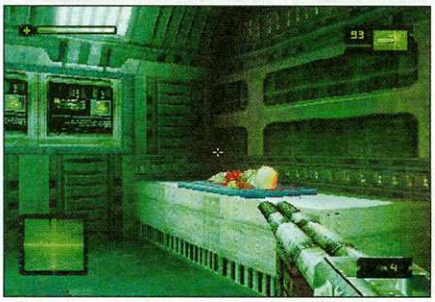
VORSPRUNG DURCH TECHNIK

Die Entwickler von Argonaut haben das Letzte aus der PlayStation herausgeholt: Die Spielengine berechnet massig Polygone, verwaltet echte dreidimensionale Levels und stellt Echtzeit-Lichteffekte flüssig dar. Darüber hinaus ist es möglich, auf die Hintergründe einzuwirken. So frisst sich z. B. verspritztes Alienblut tatsächlich durch die Stockwerke eines Levels. Der Dolby-Surround-Sound verstärkt überaus passend die ohnehin unheimliche Stimmung des Spiels. Um den hervorragend ausbalancierten Titel erfolgreich durchspielen zu können, müssen die vier Hauptcharaktere ihre individuellen Fertigkeiten an entsprechenden Stellen im Spielverlauf einbringen.

VOM KINO ZUR KONSOLE

Die Alien-Saga umfasst mittlerweile vier Spielfilme und hat seit dem ersten Teil schon zwanzig Jahre auf dem Buckel. Nachdem der zweite und dritte Teil den Schwerpunkt auf martiale Action gelegt hatten, ist im bislang letzten Teil wieder mehr Wert auf eine beunruhigende und dämonische Geschichte gelegt worden. Die Entwickler von Argonaut haben gut daran getan, sich eng an die beklemmende Atmosphäre der Filmvorlage zu halten. Alle innovativen Sequenzen wie die Unterwasserjagd finden sich im Spiel wieder. Die detailreichen Levels werden pausenlos von der CD gestreamt und sorgen für eine atemlose Alienhatz. Die KI der Alienhorden bildet eine weitere Stärke des düsteren All-Abenteuers. Die bestialischen Außerirdischen bewegen sich an Böden, Wänden und Decken fort, jagen durch die Lüftung und kommunizieren untereinander, um ihre Attacken abzusprechen. Falls in der Endversion auch der angedachte, aber noch nicht sicher implementierte Multiplayer-Modus erscheint, sind restlos alle wünschenswerten Elemente eines ohnehin brillanten Action-Krachers verwirklicht.

Jürgen Wiemer



VERSUCHSLABOR In diesen heiligen Hallen dient natürlich alles dem Wohle der Menschheit.



KUSCHELTIER Wer begegnet schon gerne einem ausgehungerten Alien allein im Dunkeln.



GUT DURCH Alien à la Lasergrill ist eines von Ripleys ausgefallenen Spezial-Rezepten.



MUNKELN IM DUNKELN Die menschlichen Kammerjäger haben ständig alle Laser voll zu tun.

AN GESPIELT

Das technisch reife, spielerisch überzeugende *Alien Resurrection* hat das Potenzial zu einem echten Hit. Innovatives Leveldesign und eine leistungsstarke Spielengine werden interstellaren Kammerjägern reichlich Gelegenheit zum Schießen und Denken bieten. Das Spiel transportiert die Frischzellenkur der schleimigen Spukgestalten kongenial auf die PlayStation.

Titel	Alien Resurrection
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Nicht bekannt
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nicht bekannt
Levels	10
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Fox Interactive
Entwickler	Argonaut
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Nicht bekannt
Release	3. Quartal

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

PARASITE EVE 2

Genre: Action-Adventure **Spieler:** 1 **Hersteller:** Squaresoft **Internet:** www.squaresoft.com

Kein Monat vergeht ohne gruseligen Survival Horror mit attraktiver Hauptdarstellerin: Diesmal heißt die Dame Aya Brea und kämpft gegen bösartige Parasiten.



HÄNDE HOCH! FBI-Sonderagentin Aya Brea ist aus dem ersten Teil schon einiges gewohnt.

Drei Jahre sind vergangen seit dem Erscheinen der bezaubernden, aber tödlichen Eve und den Mitochondrien in New York. Nun treten in einem Wolkenkratzer in Los Angeles erneut widerliche Monster auf den Plan. Der Kontakt zum eiligst entsandten Einsatzkommando ist abgerissen und alle Hoffnungen lasten nun auf Aya Brea und ihrer Anti-Mitochondrien-Abteilung des FBI. Die Hauptdarstellerin ist zumindest japanischen Spielern aus dem ersten Teil, *Parasite Eve*, bestens bekannt. Leider wurde das Spiel zu dem in Japan sehr erfolgreichen gleichnamigen Buch nie offiziell in Deutschland veröffentlicht. *Parasite Eve* war seinerzeit etwas umstritten in seinem Versuch, eine Brücke zwischen cineastischem Abenteuer und Rollenspiel zu schlagen. Vor allem der etwas zu lineare Spielablauf und die zahlreichen Zufallsbegegnungen mit Monstern trübten die Freude über die tolle Story.

Weniger Rollenspiel, mehr Action

Für den Nachfolger besinnt man sich daher auf einen etwas traditionelleren Ansatz und hat das Gameplay an die äußerst erfolgreiche *Resident Evil*-Serie angepasst. Sie steuern Ihre Polygon-Heldin durch vorgerenderte Hintergründe, denen aufwendige Animationen im Detail und geschickte Kameraschwenks Leben einhauchen. Insgesamt soll das Spiel deutlich action-orientierter ausfallen als der Vorgänger. Ein umfangreiches Arsenal aufrüstbarer Waffen ermöglicht es Ihnen, in den in Echtzeit stattfindenden Kämpfen ein mittleres Inferno zu entfachen, um die Welt von der mutierten Mitochondrien-Brut zu befreien. Die Auseinandersetzungen finden zudem in der normalen Spielumgebung statt, auf ein rollenspiel-typisches Wechseln der Spielebene im Falle eines Kampfes hat man bei *Parasite Eve 2* verzichtet. Dies sorgt für besseren Spielfluss, befreit von nervigen Zufallsbegegnungen und erlaubt das taktische Einbeziehen der Spiel-



WIRTSKÖRPER Ob Fledermäuse oder Albtraumkreaturen – die Mitochondrien sind überall.



LEUCHTFEUER Die Effekte der Zaubersprüche zeigen deutlich die RPG-Wurzeln des Spiels.



ZWÖLF UHR MITTAGS In diesem verlassenen Nest gilt es, ein tödliches Duell zu bestehen.



ÜBERSINNLICH Die wehrhafte FBI-Agentin verfügt über einige übernatürliche Kräfte.



BARBECUE Der Einsatz eines Flammenwerfers gehört zu den Dingen, die nie langweilig werden.



JOGGEN IM PARK Grafisch erinnert das Spiel, wie so viele andere Titel, stark an Resident Evil.

umgebung in den Kampfverlauf. So können Sie sich beispielsweise verstecken, um dem Angriff eines Monsters zu entgehen. Nicht alle Rollenspiel-Elemente wurden aber zugunsten der Action aufgegeben. So können Sie auf einige potente „Zaubersprüche" in Form übersinnlicher Kräfte zurückgreifen, welche Sie nach und nach durch den Erwerb von Erfahrungspunkten erlernen können. *Parasite Eve 2* leugnet trotz Konzentration auf die Action-Anteile also keineswegs seine Wurzeln. Ob sich dies als Schwäche erweist oder vielleicht sogar gerade den Reiz ausmacht und den Titel somit wohltuend vom zurzeit doch recht überlaufenen Genre der Survival-Horror-Spiele abhebt, werden wir hoffentlich bald erfahren.

André Horn

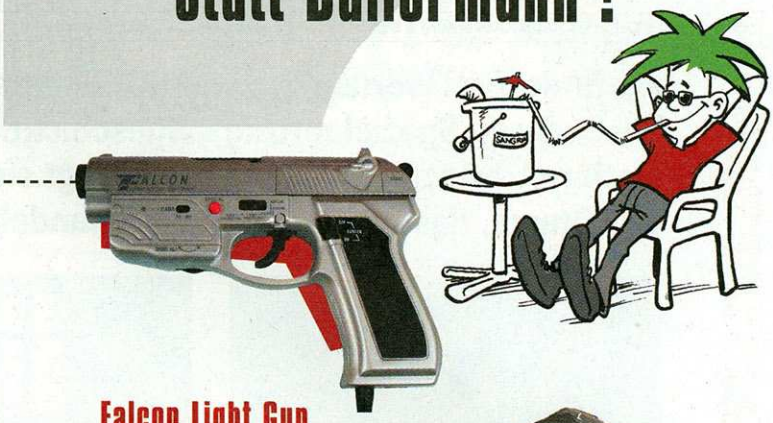
AN GESPIELT

Parasite Eve 2 sieht glücklicherweise so aus, als brauche es sich vor den großen Namen der Konkurrenz nicht zu verstecken. Hoffen wir, dass eine tolle Story, flüssiges Gameplay und ein innovatives Kampfsystem gemeinsam zu einem echten Action-Adventure-Erlebnis mutieren.

Titel	Parasite Eve 2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Nicht bekannt
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Nicht bekannt
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Squaresoft
Entwickler	Squaresoft
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Nicht bekannt
Release	August/September

EINSCHÄTZUNG **Sehr gut**

Ballermann
statt Ballermann !



Falcon Light Gun
FÜR PLAYSTATION™
- hohe Zielgenauigkeit durch Laser Zielsystem
- Falcon-Rückschlagfunktion für fühlbare Action
DM 99.95*



Micro Wizzard
FÜR PLAYSTATION™
- Turbofeuer für alle Tasten
- hochsensible Analog-Steuerung mit Rubber
- mikroschaltergesteuerter Thumb-Controller
DM 39.95*



Palm Pad Shock Controller
FÜR PLAYSTATION™
- Kompaktes Design
- Mikroschalter-Stick
- Dual Shock™-kompatibel
DM 29.95*



Infrarot Cyber Shock Controller
FÜR PLAYSTATION™
- Infrarot Verbindung
- hochsensible analoge und digitale Steuerung
- starker Vibrationseffekt
DM 69.95*



Das offizielle XPloder Cheat Buch
FÜR PLAYSTATION™
- Cheats für über 200 aktuelle Spiele
- nützliche Xploder-Tipps
DM 19.95*

* empfohlener VK-Preis

XPloder Code Hotline:
0190-82 46 75*
* (3,63 DM/Min.)

BLAZE®

Internet: http://www.blaze.de
e-mail: service@blaze.de

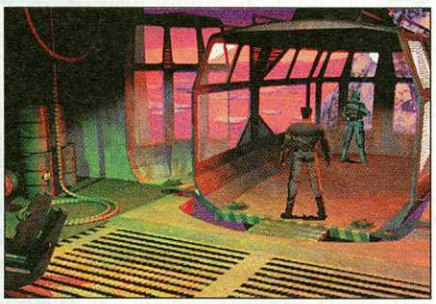
COLD BLOOD

Genre: Action-Adventure **Spieler:** 1 **Hersteller:** SCEE **Internet:** www.playstation.de

Ab Ende Juni werden Sie von SCEE mit einem besonderen Spezialauftrag losgeschickt. Hinter dem Action-Adventure Cold Blood verbirgt sich ein Agenten-Drama, das als Geheimtipp gehandelt werden darf!



RIESENBÖLLER Die Verladeaktion des Sprengkopfes wird vom Gegner sorgsam überwacht.



SCHWEBEBAHN Im Verlauf des Spiels nutzen Sie sehr unterschiedliche Fortbewegungsmittel.



RAKETENSILO In der Sibirien-Stufe wird das Spiel mit Licht und Schatten voll ausgereizt.

Cold Blood versetzt Sie in die Rolle des britischen Geheimagenten John Cord, der in der ehemaligen Sowjetrepublik Volgia eingesetzt wird. Diese ist mittlerweile zu einem Schurkenstaat geworden, wird von dem Ex-Militär Nagarov kontrolliert und soll der einzige Fundort eines geheimnisvollen Metalls sein, das die Rüstung revolutionieren könnte. In dem Abenteuer, bei dem Sie Ihren Helden aus der Third-Person-Perspektive steuern, können Sie über 300 Schauplätze besuchen, zu denen unter anderem ein U-Boot, eine arktische Festung und eine rollende Kampfmaschine zählen. Die Programmierer von Revolution Software nutzen ein dynamisches Musiksystem, ausgefeilte Lichteffekte und über 500 Kamerawinkel, damit sich das zwei CDs umfassende Abenteuer hinter keiner aktuellen Hollywood-Großproduktion verstecken muss. Bei einer von SCEE arrangierten Presseveranstaltung in London hinterließ *Cold Blood* einen sehr guten Eindruck. Dabei wurde allerdings deutlich, dass *Cold Blood* nicht mit herkömmlichen Action-Adventures vergleichbar ist, sondern mehr einem experimentellen Ansatz folgt. Oder um es mit den Worten von Charles Cecil, dem Geschäftsführer von Revolution Software zu sagen: „Dieser Titel ist eher eine Erzählung mit Action-Parts als ein Actionspiel mit Filmflair."

Florian Brich



SPIEL-FILM Spezialagent John Cord hat ein bewegtes Leben hinter und vor sich.

AN GESPIELT

Cold Blood hat zwar nicht die Rasanz von *Metal Gear Solid*, schafft es aber gleichzeitig, nicht als träges Adventure zu erscheinen. Mit großer Mühe hat Revolution Software einen interaktiven Film geschaffen, der in puncto Benutzerführung, Lichteffekte und Soundkulisse viel versprechende, neue Wege beschreitet. Die dichte Atmosphäre und der spannende Plot lassen auch über lange Ladezeiten und eine hakelige Steuerung hinwegsehen.

Titel	Cold Blood
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/nein
Levels	9 Missionen
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	Revolution Software
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt/dt. Texte, dt. Sprache
Release	28. Juni

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

Auch erhältlich in Ladengeschäften in Ihrer Nähe

AUTORISIERTER Joysoft POINT
DIE SPIELE-PROFIS

DOWNTOWN bei Bücher-Walther
08280 Aue Schneebergerstr. 19

HIGHSCORE !
27568 Bremerhaven Bm.-Smidt-Str. 92

MULTI MEDIA WORLD
31832 Springe Burgstr.13

GAMESHOP
35390 Giessen Katharinengasse 21

DNE JOY & GAME
38364 Schöningen Markt 7

JOYPOINT DÜSSELDORF
40211 Düsseldorf Am Wehrhahn 24

COMPUTERSPIELE & MEHR
41061 M'Gladbach Eickener Str. 14

CONNACTION
41460 Neuss Klarissen Str. 15

GAMESHOP
41515 Grevenbroich Ostwall 12

WOLLYWORLD
45127 Essen Viehofer Str. 17

PLAYER ONE
47839 Krefeld-Hüls Kempener Str.22

CHEOP'S SYSTEM KÖLN
50676 Köln Mathiasstr. 24-26

KPM COMPUTER FUN STORE GbR
51065 Köln Galerie Wiener Platz

JOYBO
53111 Bonn Münster Str. 11

SOFT PARADISE
53474 Bad Neuenahr Hans-Frick-Str. 1a

CHEOP'S SYSTEM SIEGBURG
53721 Siegburg Kaiser Str. 54

JOYSOFT POINT KOBLENZ
56068 Koblenz Stegemannstr. 33 - 41

JOYSOFT POINT SIEGEN
57072 Siegen Am Bahnhof 35

JOYSOFT POINT LÜDENSCHEID
58507 Lüdenscheid Knapper Str. 12

JOYSOFT POINT FRANKFURT
60311 Frankfurt Fahrgasse 87

SOUNDCHECK
63065 Offenbach Kaiserstr.31

JOYSOFT POINT RAMSTEIN
66877 Ramstein Miesenbacher Str.18

MYSTIC GAMES
72458 Albstadt J. Mauthe Str. 7

TECHNO LAND AUDIO VIDEO GmbH
73779 Deizisau Sirnauer Str. 56

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
77933 Lahr Breisgaustr. 37

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
79312 Emmendingen Elzdamm 61

A & L COMPUTER GmbH
89518 Heidenheim Wilhemstr. 23

SOFTPRICE WERTHEIM
97877 Wertheim Lindenstr. 16

Werden auch Sie autorisierter JOYSOFT POINT
Infos unter 0221/94 86 10 21 Herr Herzog

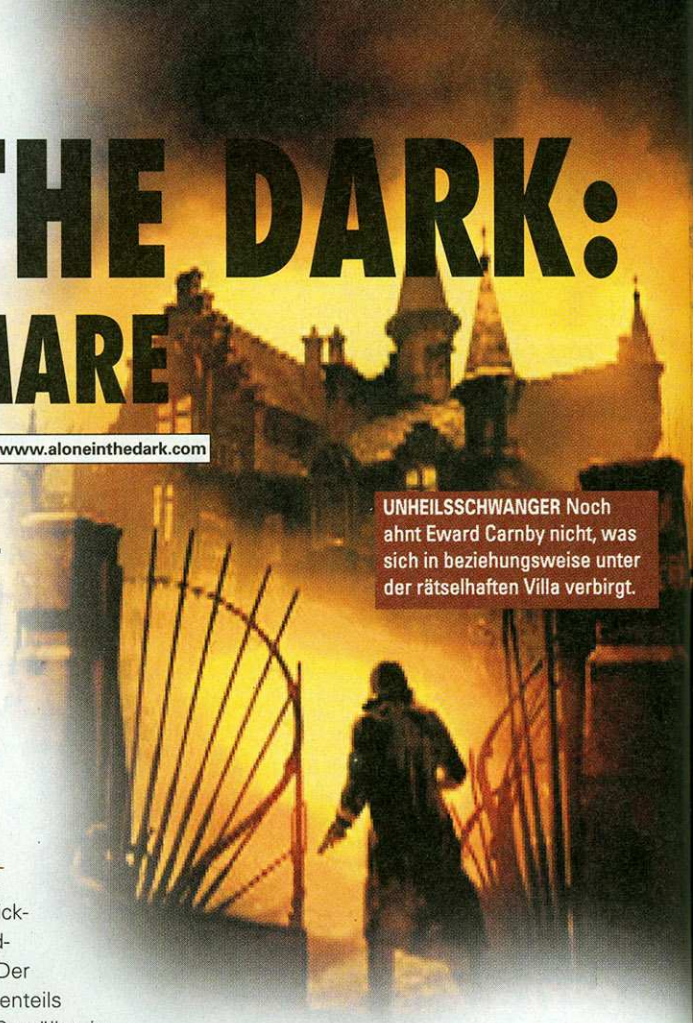
gameplay
44135 Dortmund Brückstr. 42-44, Im Brückcenter

Theo KRANZ GAMES
97070 Würzburg Juliuspromenade 11


gameplay
THE GATEWAY TO GAMES
Maniac Ausgabe 6/2000 80%
NEED FOR SPEED PORSCHE
DM 89,95 portofrei*
bei uns inkl. Gamebreaker Vol. 2, 3 oder 4
nur solange Vorrat reicht!
PlayStation
Ferrari Shock 2 Racing Wheel
DM 99,95
colin|mcrae|rally|2.0
Offizielles PlayStation Magazin Ausgabe 7/2000 95%
bei uns inkl. Gamebreaker Vol. 2, 3 oder 4
nur solange Vorrat reicht!
DM 89,95 portofrei*
Play Zone Ausgabe 7/2000 90%
Maniac Ausgabe 7/2000 90%
Play Fun Magazin Ausgabe 5/2000 92%
Play the Playstation Ausgabe 6/2000 92%
Codemasters
Bestell-Hotline:
0180 52 11 844
oder 0931 35 45 222
Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur VISA oder Mastercard): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
*Gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.
*Lediglich Nachnahmebesteller zahlen die NN-Gebühr.
Joysoft
www.joysoft.de
Theo Kranz Versand
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
www.tkgames.de

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Genre: Action-Adventure **Spieler:** 1 **Hersteller:** Infogrames **Internet:** www.aloneinthedark.com



UNHEILSSCHWANGER Noch ahnt Eward Carnby nicht, was sich in beziehungsweise unter der rätselhaften Villa verbirgt.

Nach ersten Abstechern in die Abgründe des vierten Teils von Infogrames' Schauerepos steht fest: So zappenduster sah es noch nie in einem PlayStation-Spiel aus.

Der ungeklärte Tod seines Freundes Charles Fiske lässt Edward Carnby, dem Helden der *Alone in the Dark*-Reihe, keine Ruhe. Nachforschungen bringen zum Vorschein, dass sich Fiske auf der Suche nach drei Wunderpillen von ungeahnter Macht befand. Mit dem Ziel, Fiskes Arbeit zu vollenden und den Tod seines Freundes zu rächen, fährt der Mystery-Ermittler nach Shadow Island an der amerikanischen Westküste. Hier findet sich alles, was das Herz eines Horrorfans begehrt: undurchsichtige Einheimische, übernatürliche Erscheinungen und ein finsteres, legendenumwobenes Landhaus.



SCHRITT FÜR SCHRITT Vielleicht wäre statt des Lämpchens ein Flutscheinwerfer angebracht.

LICHT AUS

Dunkelheit ist das Schlüsselwort, auf das die Entwickler in Carnbys viertem Bildschirmabenteuer setzen. Der Spieler bewegt sich größtenteils durch Zimmer, Flure und Gewölbe, in denen Halbdunkel oder gar vollkommene Düsternis herrscht und die blutgierigen Bewohner des Gemäuers verhüllt. Erst wenn Carnby seine Taschenlampe anknipst, werden in ihrem Lichtkegel Ausschnitte der üppig ausgestatteten dreidimensionalen Renderumgebung sichtbar. Auch hinsichtlich der Hintergrundmusik will man sich von dem Motto „Weniger ist oft mehr" leiten lassen. So soll der stimmungsvolle Grusel-Soundtrack stellenweise einer beklemmenden Totenstille weichen, die nur von hallenden Geräuscheffekten durchbrochen wird.



UPS! Das war knapp. Da hängt der wackere Detektiv ganz schön in der Tinte.

BESSERE HÄLFTE

Bisher lässt Infogrames leider nicht nur auf der PlayStation die Rollläden runter – auch mit Informationen zum Spiel wird noch ziemlich geknausert. Fest steht jedoch, dass noch eine zweite Abenteurerin namens Aline Cedrac ihre persönlichen Ermittlungen auf Shadow Island führen und als zweiter spielbarer Charakter an der Handlung teilhaben wird.

Stefanie Schetter



MIT DEM RÜCKEN ZUR WAND Andererseits könnte von oben gerade etwas zum Sprung ansetzen.



TRAUTES HEIM Falls das auf dem Kissen Blut ist, sollte sich Carnby Gedanken machen.



PARANOIA Ist da gerade ein Schatten vorbeigehuscht? Oder war es nur Einbildung?

AN GESPIELT

Den bisherigen Informationen zufolge beschränken sich die Neuerungen der dritten *Alone in the Dark*-Fortsetzung vornehmlich auf die Präsentation. Doch die verspricht mit ihren atmosphärisch ausstaffierten Locations und beängstigend plastischen Schattenwürfen ein Suspense-Horrorerlebnis à la carte.

Titel	Alone in the Dark: T. N. N.
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Nicht bekannt
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Nicht bekannt
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Darkworks
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	November

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

TIEFPREIS-TEST: PLAY ZONE MIT CD

Ab Ausgabe 8/2000 gibt´s Play Zone mit der genialen Multimedia-CD nur noch im Abo! Wer sich jetzt noch von der Top-Qualität von Magazin und CD überzeugen will, kann zwei Ausgaben zum Spottpreis von nur 10 Mark im Miniabo abgreifen. Doch Eile ist geboten: Nur wer die Postkarte bis 20.6.2000 einschickt, erhält bereits die Ausgabe 8 mit CD im Abo!

Play Zone stellt um. Ab der Ausgabe 8/2000 ist das Magazin in Verbindung mit der beliebten Multimedia-CD-ROM nur noch im Abo erhältlich. Im Handel wird es dann ausschließlich die Magazin-Variante ohne CD geben. Wer weiterhin nicht auf geniale Demos und Videos, das umfangreiche Spielelexikon oder das praktische Tipps-&-Tricks-Lexikon verzichten möchte, kann jetzt zwei Ausgaben lang Play Zone mit CD-ROM im Abo testen. Und das für nur unglaubliche 10 Mark! Wenn das nichts ist!

Um keine Lücke in Ihrem Play-Zone-CD-Sammlung zu haben, sollten Sie allerdings die Abokarte **bis spätestens 20.6.2000 einsenden**. Nur so können wir sicherstellen, dass Sie die erste nur im Abo erhältliche CD der Ausgabe 8/2000 auch bequem per Post nach Hause erhalten (die Versandkosten übernimmt natürlich der Verlag). Übrigens, Abonnenten haben ihr Magazin immer pünktlichst auf dem Tisch! Also, zögern Sie nicht und senden sie gleich die ausgefüllte Postkarte ein. Dann haben Sie garantiert die Nase vorn!



NEUERUNG Bald nur noch im Abo zu haben: Play Zone mit der beliebten Multimedia-CD-ROM.



DAS IST ECHTER SPRENGSTOFF Zwei Ausgaben Play Zone mit der legendären Multimedia-CD-ROM gibt´s jetzt zum Kennenlern-Preis von nur 10 Mark im günstigen Miniabo!

Ja, bitte senden Sie mir zwei Ausgaben von Play Zone mit CD-ROM! Der Preis für dieses Miniabo beträgt **supergünstige 10 DM!**



NAHE AM ABGRUND Der brandneue Skyscraper-Modus sorgt für jede Menge spannende Szenen.



EINER GEGEN ALLE Im Armageddon-Modus nutzen die Jäger die Chance zum Angriff auf das Ziel.



DRIVER LÄSST GRÜSSEN Der Parkhaus-Abschnitt ist zweifellos vom Megaseller inspiriert.

DESTRUCTION DERBY RAW

Genre: Rennspiel **Spieler:** 1-4 **Hersteller:** SCEE/Psygnosis **Internet:** www.playstation.de

In der Anfangszeit der PlayStation gehörte Destruction Derby zu den meistbeachteten Spielen für die damals neue Konsole. Nun will Psygnosis mit einer dritten Folge der Zerstörungs-Orgie noch einmal Akzente setzen.

Beim dritten Teil der Serie ist Psygnosis die Balance zwischen ernsthaftem Rennspiel und reinem Crash-Racer ziemlich gut gelungen. Für gute Platzierungen und spektakuläre Unfälle gibt es Punkte, die je nach Strecke anders verdient werden müssen. Während die Rennen auf Kursen mit zahlreichen Kreuzungen ohne größere Karambolagen kaum denkbar sind, müssen Sie sich bei anderen auf Ihre Fahrkünste verlassen. Im Wreckin'-Racin'-Modus benötigen Sie die Punkte, um die Mindestvorgaben zu erfüllen, bevor Sie weitere Strecken in einem Baumdiagramm anwählen können. Beim „Schrotten für Schotter" dagegen entsprechen die Punkte ihrem Preisgeld, von dem Sie neue Fahrzeuge kaufen sowie ältere tunen können. In beiden Spielmodi ist die Wahl des Wagens sehr wichtig – manchmal ist eine hohe Endgeschwindigkeit nötig, ein anderes Mal brauchen Sie ein möglichst robustes Auto. Im Gegensatz zum Wreckin'-Racin'-Modus müssen Sie hier allerdings selbst dafür sorgen, dass ein entsprechender fahrbarer Untersatz in der Garage steht.

Massenkarambolagen im Multiplayer-Modus

Erfreulicherweise haben die Entwickler von Studio 33 (*Formel 1 '99*) für alle vier Battle-Spielmodi einen Splitscreen-Modus für bis zu vier menschliche Mitspieler realisiert. Der altbekannte Destruction-Derby-Modus ist in drei Varianten anwählbar: Bei „Classic" treten innerhalb einer Arena alle Autos gegeneinander an, bis nur einer übrig bleibt. „Armageddon" läuft darauf hinaus, dass sich alle anderen Teilnehmer auf einen Fahrer konzentrieren – dessen Ziel ist es, so lange wie möglich im Rennen zu bleiben. „Vampire" entspricht weitgehend dem Classic-Modus, doch werden hier durch Crashs erlangte Punkte dem jeweils gerammten Gegner abgezogen. Beim Pass-The-Bomb-Modus kommt es darauf an, eine Bombe an andere Fahrer weiterzugeben, bevor die Zeit abgelaufen ist. Besonders riskante Aktionen sind dabei natürlich sehr Erfolg versprechend, wenn es darum geht, die Gegner in die Luft zu jagen. Beim brandneuen Skyscraper-Modus wird es besonders spannend: Hier muss man sämtliche Gegner vom Dach eines Hochhauses schleudern, ohne selbst in die Tiefe zu stürzen. Die letzte Battle-Variante ist der Assault-Modus, bei dem vier Zweier-Teams gegeneinander antreten. Dabei gibt es pro Team je einen recht langsamen, computergesteuerten Wagen, dessen Platzierung entscheidend ist, und ein Begleitfahrzeug, das durch allerlei Tricks den Gegner zu bremsen und seinen Partner zu schützen versucht. Bemerkenswert ist bei allen Splitscreen-Modi, dass jeweils einige Computer-Fahrer das Feld aufstocken, so dass man nicht nur zu viert auf den Strecken ist. Grafisch und soundtechnisch ist *Destruction Derby Raw* sehr solide und die leicht träge Steuerung hat man recht schnell im Griff. Vor allem die



NOCH NICHT SCHROTTREIF Psygnosis beweist, dass die Destruction-Derby-Serie noch lange nicht zum alten Eisen gehört.



MULTIPLAYER-DEBÜT Erstmalig gibt es in einem Destruction Derby einen 4-Spieler-Splitscreen.



TEAMWORK GEFRAGT Im Assault-Modus müssen Sie Ihrem Partner zum Sieg verhelfen.



EXPLOSIV Ob Barbara Eligmann irgendetwas mit dem neuen Pass-The-Bomb-Modus zu tun hat?

abwechslungsreichen Streckenkonstruktionen in den Einzelspielermodi und die vielen Multiplayer-Varianten machen das Spiel enorm motivierend. Hitverdächtig!

Michael Pruchnicki

AN GESPIELT

Die klassische Mischung aus Rennspiel und Zerstörungsorgie kehrt besser denn je zurück. Einfallsreiche Strecken, interessante Spielmodi und nicht zuletzt der neue 4-Spieler-Modus machen *Destruction Derby Raw* zu einer sicheren Sache für alle, die schon von den Vorgängern nicht genug kriegen konnten.

Titel	Destruction Derby Raw
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	25 (+6 Multiplayer)
Preis	ca. DM 60,-
Hersteller	SCEE/Psygnosis
Entwickler	Studio 33
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Handbuch/Spiel	Deutsch/deutsch
Release	5. Juli

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

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

✓ BERATUNG
Keine Fehlgriffe durch persönliche und kompetente Beratung

✓ 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 Vertriebssysteme bei Gregor Herzog: 0221/94 86 10 21

Joysoft GmbH, Aachener Str. 1004,50858 Köln
Tel: 0221/94 86 10 50, Fax: 0221/94 86 12 22

Die autorisierten JOYSOFT POINTs in Ihrer Nähe:

Downtown bei Bücher-Walther
08280 Aue, Schneebergerstr. 19, ☎03771/72 13 13

Highscore !
27568 Bremerhaven, Bm.-Smidt-Str. 92, ☎0471/4 19 29 39

Multi Media World
31832 Springe, Burgstr. 13, ☎05041/97 08 77

Gameshop
35390 Giessen, Katharinengasse 21, ☎0641/79 17 94

DNE Joy & Game
38364 Schöningen, Markt 7, ☎05352/90 98 67

Joypoint Düsseldorf
40211 Düsseldorf, Am Wehrhahn 24, ☎0211/36 44 45

Computerspiele & mehr
41061 M'Gladbach, Eickener Str. 14, ☎02161/18 30 93

Connaction
41460 Neuss, Klarissen Str. 15, ☎02131/27 57 51

Gameshop
41515 Grevenbroich, Ostwall 12, ☎02181/23 13 23

Wollyworld
45127 Essen, Viehofer Str. 17, ☎0201/2 43 72 95

Player One
47839 Krefeld-Hüls, Kempener Str. 22, ☎02151/518 90 04

Cheop's System Köln
50676 Köln, Mathiasstr. 24-26, ☎0221/9 23 15 45

KPM Computer Fun Store GbR
51065 Köln, Galerie Wiener Platz, ☎0221/9 62 44 48

Joybo
53111 Bonn, Münster Str. 11, ☎0228/65 97 26

Soft Paradise
53474 Bad Neuenahr, Hans-Frick-Str. 1a, ☎02641/206 506

Cheop's System Siegburg
53721 Siegburg Kaiser Str. 54 ☎02241/6 80 45

Joysoft Point Koblenz
56068 Koblenz Stegemannstr. 33 - 41 ☎0261/30 96 34

Joysoft Point Siegen
57072 Siegen, Am Bahnhof 35, ☎0271/2 21 20

Joysoft Point Lüdenscheid
58507 Lüdenscheid, Knapper Str. 12, ☎02351/39 07 72

Joysoft Point Frankfurt
60311 Frankfurt, Fahrgasse 87, ☎069/91 39 83 71

Soundcheck
63065 Offenbach, Kaiserstr.31, ☎069/88 42 99

Game-Shop 2000
66877 Ramstein, Miesenbacher Str.18, ☎06371/59 85 35

Mystic Games
72458 Albstadt, J. Mauthe Str. 7, ☎07431/93 30 80

Techno Land AUDIO VIDEO GmbH
73779 Deizisau, Sirnauer Str. 56, ☎07153/82 99 0

Flösch Emmendingen GmbH
77933 Lahr, Breisgaustr. 37, ☎07821/94 23 14

Flösch Emmerdingen GmbH
79312 Emmendingen,Elzdamm 61, ☎07641/5 80 41 61

A & L Computer GmbH
89518 Heidenheim, Wilhelmstr. 23, ☎07321/98 25 10

Softprice Wertheim
97877 Wertheim, Lindenstr. 16, ☎09342/91 23 15

Alle Angaben ohne Gewähr.

FRONTSCHWEINE

Genre: Strategie **Spieler:** 1-4 **Hersteller:** Infogrames **Internet:** www.infogrames.de

Die Schlacht um Saustralien ist im vollen Gange. Wir haben unsere Testbajonette geschliffen, uns mit ins Getümmel geworfen und die „Worms in 3D"-Variante Frontschweine einem ausführlichen Vorabcheck unterzogen!



KARRIERE STATT KUNG-FU „Grunz Lie" tritt bei seiner Beförderung dem Geheimdienst bei.



FLIEGENDE SCHWEINE Verstärkung wird mit dem Fallschirm über dem Spielfeld abgeworfen.

Obwohl uns gerade erst die erste spielbare Version des Spiels erreichte, ist *Frontschweine* mittlerweile fast komplett fertig gestellt. In stundenlangen Schweine-Schlachten konnten wir uns ein Bild davon machen, wie sich *Frontschweine* im Vergleich mit dem großen Vorbild *Worms* schlägt. Immerhin sind beide als generell rundenbasierte Strategiespiele ausgelegt, bei denen der jeweils aktive Spieler innerhalb eines bestimmtem Zeitlimits in Echtzeit seine Aktionen durchführen muss.

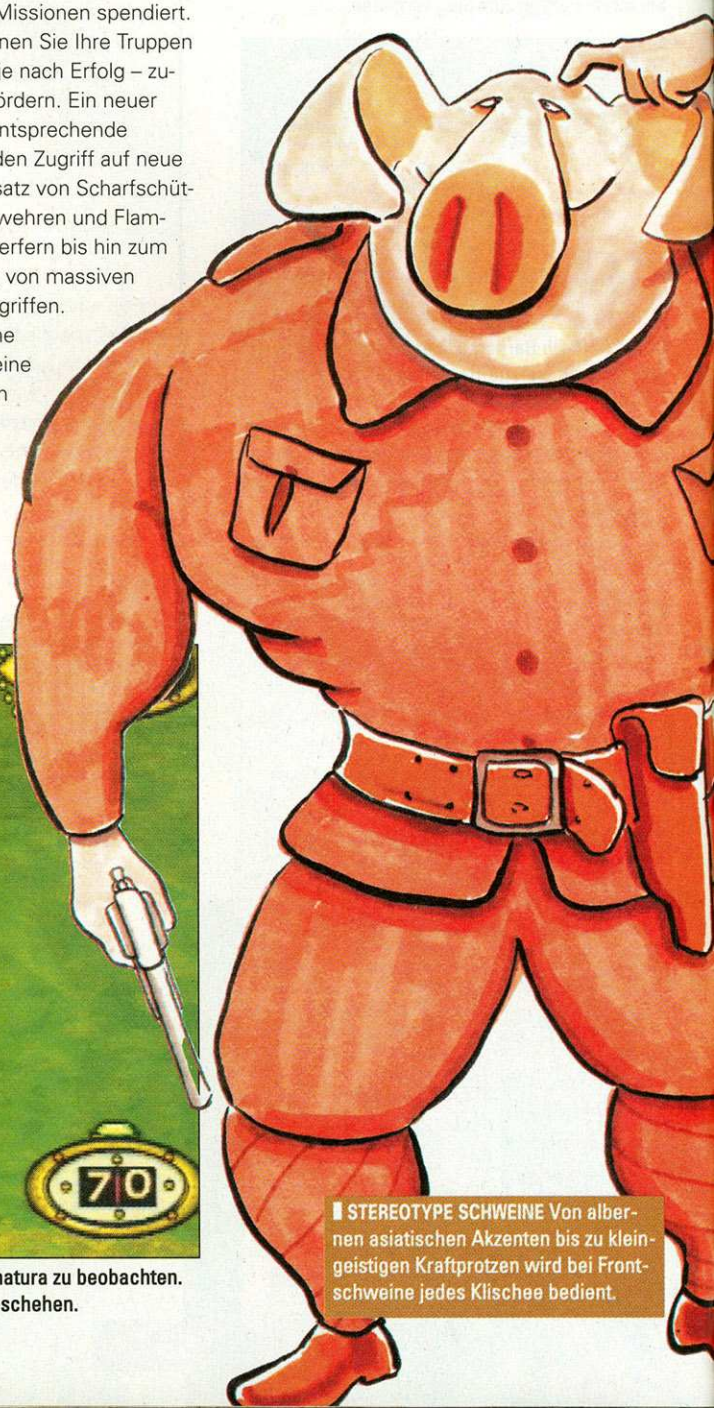
Auch für Einzelspieler genießbar

Während *Worms* in erster Linie als Multiplayer-Spektakel ausgelegt war und dadurch für Einzelspieler zum normalen Multiplayer-Spiel ohne den üblichen Multiplayer-Spaß geriet, hat Infogrames *Frontschweine* insgesamt 25 durchdesignte Missionen spendiert. Nach jeder Schlacht können Sie Ihre Truppen im Rahmen der Ihnen – je nach Erfolg – zugewiesenen Punkte befördern. Ein neuer Rang bedeutet für das entsprechende Schwein in erster Linie den Zugriff auf neue Angriffsarten – vom Einsatz von Scharfschützengewehren und Flammenwerfern bis hin zum Befehl von massiven Luftangriffen. Manche Schweine können versteckte Minenfelder erkennen oder sich als Baum in der Landschaft tarnen – ganz so vielseitig wie bei *Worms* sind die möglichen Aktionen zwar nicht, aber knapp 50 von ihnen sollten die Spieler einige Zeit bei Laune halten. Wer will, kann seine legendären Kriegshelden sogar in den Multiplayer-Modus übernehmen – die dort gewonnene

„Liebenswerte Multiplayer-Sauerei!"



FEIGE SAU! Was Marty McFly auf die Palme bringt, ist bei Frontschweine oft in natura zu beobachten. Die Schweine reagieren mit einer Vielzahl verschiedener Animationen auf das Geschehen.



STEREOTYPE SCHWEINE Von albernen asiatischen Akzenten bis zu kleingeistigen Kraftprotzen wird bei Frontschweine jedes Klischee bedient.



DURCHSCHAUT! Wenn Sie eines der Gebäude betreten, werden die Wände transparent.



WINKE-WINKE! Mit dem Scharfschützen-Gewehr nehmen Sie den Feind von weitem ins Visier.

PZ ADE CARLESS IM INTERVIEW

„Im Spielebereich zu selten eingesetzte Wesen"



ADE CARLESS, Senior Designer von Frontschweine, stand uns Rede und Antwort.

Im Rahmen einer Präsentation von *Frontschweine* in den Büros der Play-Zone-Redaktion unterhielten wir uns mit Ade Carless von Infogrames Studios Sheffield, der bei der Entwicklung des Spiels als Senior Designer beteiligt war.

PZ: Wie kamen Sie ausgerechnet auf Schweine?

AC: Der Einsatz von Schweinen ergab sich durch den beiläufigen Vorschlag unseres alten Managing Directors – er hatte sich mit seiner Tochter zusammen einen der beiden *Babe*-Filme angeschaut. Sie mochte das Schwein sehr und wir kamen zu dem Schluss, dass es sich um vielseitige und im Spielebereich zu selten eingesetzte Wesen handelte.

PZ: Gibt es irgendetwas am Spiel, auf das Sie besonders stolz sind?

AC: Einer der besten Aspekte von *Frontschweine* ist zweifellos die Einzelspieler-Kampagne. Selbst nach all der Entwicklungszeit macht es mir immer noch Spaß, meine Schweine umzubenennen und für jedes einen Karriereverlauf zu wählen – man kann sie richtig lieb gewinnen. Technisch gesehen sind wir sehr zufrieden, dass wir jederzeit eine Sichtweite bis zum Ende des Levels garantieren können – ohne sie wäre das Spiel tausendfach schwieriger und tausendmal weniger spaßig. Auch die Unmenge an Sprachausgabe für die Schweine und der Level-Generator sind bemerkenswert.

PZ: Welche Ideen konnten Sie letztendlich nicht in die Tat umsetzen und was würden Sie bei einem Nachfolger anders machen?

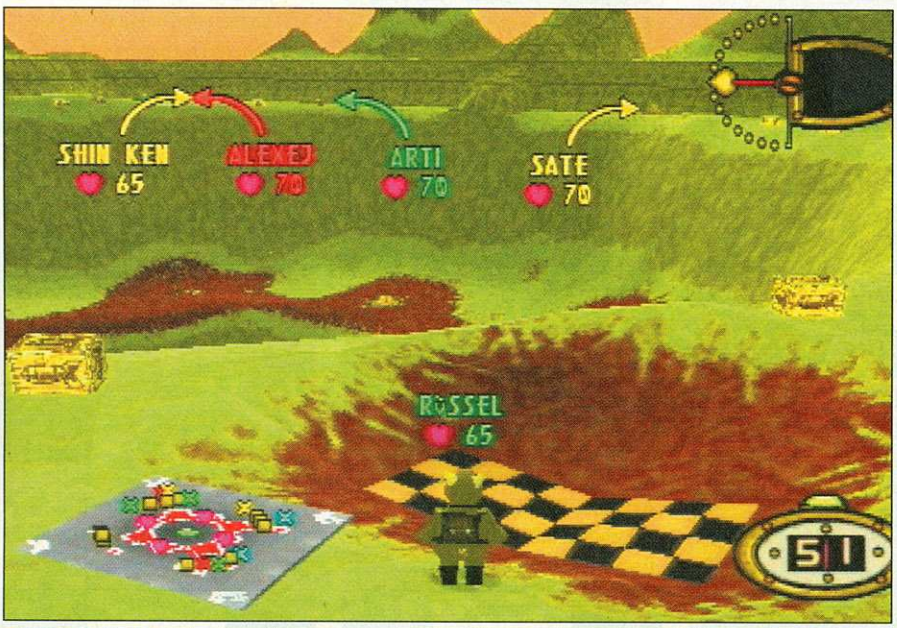
AC: Wir haben es leider nicht geschafft, die Landschaft verformbar zu machen. Ursprünglich sollten Explosionen richtige Krater und Feuer hinterlassen. Ich denke, dass dieses Feature es wahrscheinlich in einen eventuellen Nachfolger schaffen würde. Auch würde ich in so einem Fall versuchen, die einzelnen Schweine noch individueller zu gestalten und mehr Interaktion zwischen ihnen zu ermöglichen. Sollten die Spieler entsprechend positiv auf *Frontschweine* reagieren, wäre ein Nachfolger denkbar – es wäre dann sehr wahrscheinlich, dass wir diesen in erster Linie für die nächste Hardware-Generation entwickeln würden.

Erfahrung wirkt sich jedoch nicht mehr auf den Rang der Schweine aus.

Multiplayer-Spaß ohne Ende?

Neben den 25 Landkarten, die jeweils im Team-Elimination- und Death-Match-Modus von bis zu vier menschlichen Spielern (fehlende Mitspieler ersetzt auf Wunsch die PlayStation) umkämpft werden können, können Sie jederzeit neue Levels generieren. Mittels einiger Optionen, anhand eines frei wählbaren Codes oder direkt nach dem Zufallsprinzip erstellt das Spiel neue Spielfelder – zwar sind diese nicht so gut durchdacht wie die vorgefertigten Missionen, doch sorgen sie stets für neue Spielsituationen. Technisch hinterlässt *Frontschweine* einen zwiespältigen Eindruck: So ist beispielsweise die Sichtweite erfreulich hoch, doch wäre bei den Animationen der Schweine und den Effekten mehr möglich gewesen. Dass es detailverliebter geht, zeigt die umfangreiche Sprachausgabe: Zu jeder Aktion haben die Schweine einen mehr oder weniger witzigen Spruch auf Lager – je nach Nation unterschiedlich, versteht sich. Insgesamt macht *Frontschweine* gerade mit mehreren Spielern viel Spaß, doch sind die nicht verform- oder zerstörbaren Levels spielerisch weniger interessant als die flexibleren *Worms*-Spielfelder und auch die Auswahl an Waffen und Aktionen wirkt ein wenig uninspiriert. Es bleibt daher abzuwarten, ob die fertige Version einen Hit einfahren können wird.

Michael Pruchnicki



MINENDETEKTOR Schweine mit entsprechender Ausbildung entdecken Minenfelder aus sicherer Entfernung. Die Pfeile samt Namen und Energie-Anzeige für jedes Schwein sorgen im Spiel für Übersicht.

AN GESPIELT

Die grundsätzliche Idee, ein *Worms*-artiges Gameplay in 3D umzusetzen, funktioniert bei *Frontschweine* erstaunlich gut. Zwar ist die Grafik wie schon beim Vorbild eher zweckmäßig und die Computer-Intelligenz noch nicht ganz ausgereift, aber als Multiplayer-Spaß kann das Spiel jetzt schon überzeugen.

Titel	Frontschweine
Genre	Strategie
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	25 + Levelgenerator
Preis	Ca. DM 90,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Infogrames Studios Sheffield
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Deutsch/deutsch
Release	16. Juni

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK
PLAY STATION LEXIKON

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!

RENNSPIELE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Gran Turismo 2	SCEE	2/2000	95%
2. Gran Turismo	SCEE	5/98	94%
3. V-Rally 2	Infogrames	6/99	93%
4. Formel 1 '99	Psygnosis	10/99	91%
5. Driver	GT Interactive	6/99	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. Colony Wars 3: Red Sun	Psygnosis	3/00	92%
2. GTA 2	Take 2	10/99	90%
3. Forsaken	Acclaim	5/98	90%
4. Colony Wars 2: Vengeance	Psygnosis	11/98	89%
5. Apocalypse	Activision	11/98	88%

Rote Kennzeichnung: Neu oder geändert, Graue Kennzeichnung: Platinum-Titel

◀ 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.

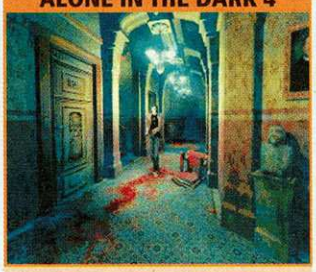
ALIEN RESURRECTION



Auf Seite 45: Neues vom actiongeladenen First-Person-Shooter aus dem Alien-Universum.

Hersteller	21. September
Release	Fox Interactive
Genre:	Action-Adventure

ALONE IN THE DARK 4



Aktuellste Infos zum vierten Teil der düsteren Gruselsaga präsentieren wir Ihnen auf Seite 50.

Hersteller	Infogrames
Release	Oktober
GENRE:	Action-Adventure

COLD BLOOD



Neue Bilder und Details zu SCEEs dramatischer Agenten-Hatz finden Sie auf Seite 48 dieser Ausgabe.

Hersteller	SCEE
Release	28. Juni
GENRE:	Action-Adventure

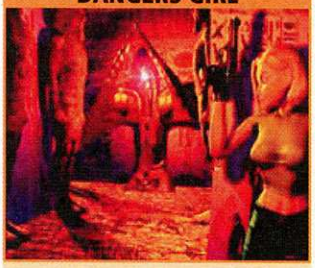
COLIN MCRAE RALLY 2



Den großen Test des besten Rallye-Spiels der laufenden Saison präsentieren wir ab Seite 92.

Hersteller	Codemasters
Release	9. Juni
GENRE:	Rennspiel

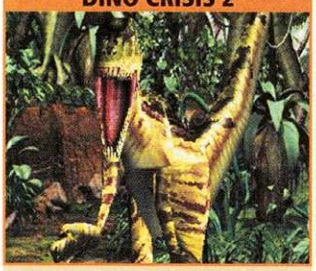
DANGERS GIRL



Die gut gebauten Heldinnen dieses Action-Adventures lassen sich von der Männerwelt nichts gefallen.

Hersteller	THQ
Release	August
GENRE:	Action-Adventure

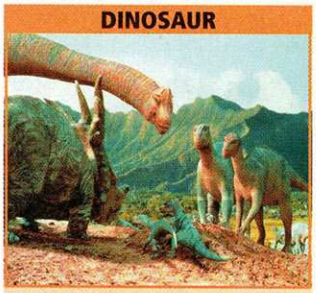
DINO CRISIS 2



Erste Eindrücke von Capcoms Saurier-Gemetzel haben wir für Sie ab Seite 28 zusammengetragen.

Hersteller	Capcom
Release	2000
GENRE:	Action-Adventure

DINOSAUR



Im November stürmen die Dinos aus Disneys kommendem Saurier-Kinohit die PlayStation.

Hersteller	Ubi Soft
Release	November
GENRE:	Arcade

DISNEY WORLD RACING



Der Fun-Racer rund um die Disney-Figuren lässt die Herzen der Fans höher schlagen.

Hersteller	Eidos
Release	23. Juni
GENRE:	Rennspiel

DRIVER II



Ab Seite 32: Die Informationen zum potenziellen Megahit des Jahres verdichten sich.

Hersteller	GT Interactive
Release	November
GENRE:	Rennspiel

F-1 RACING CHAMPIONSHIP



Nach Terminverschiebungen soll Ubi Softs Rennsimulation jetzt im Juni an den Start gehen.

Hersteller	Ubi Soft
Release	Juni
GENRE:	Rennspiel

FEAR EFFECT RETRO HELIX



Im nächsten Teil des Action-Adventures werden Sie erneut mit Horror vom Feinsten versorgt.

Hersteller	Eidos
Release	2000
GENRE:	Action-Adventure

ACTION-ADVENTURE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Tomb Raider IV	Eidos	12/99	92%
2. Soul Reaver	Eidos	8/99	92%
3. Metal Gear Solid	Konami	2/99	91%
5. Silent Hill	Konami	7/99	90%
5. Resident Evil 3	Eidos	2/2000	89%

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 2000	EA	12/99	86%
2. NBA Live 99	EA	11/98	85%
3. NBA Pro 98	Konami	5/98	85%
4. NBA Fastbreak	GT Interactive	4/98	85%
5. NBA Basketball 2000	Activision	11/99	83%

EISHOCKEY

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. NHL 2000	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 Championship 2000	Activision	11/99	81%

FUSSBALL

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. ISS Pro Evolution	Konami	2/2000	92%
2. UEFA Striker	Infogrames	10/99	91%
3. Fußball Live	SCEE	10/99	90%
4. FIFA 99	EA	12/98	90%
5. FIFA 2000	EA	11/99	85%

Rote Kennzeichnung: Neu oder geändert, Graue Kennzeichnung: Platinum-Titel

SNOWBOARDING

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. MTV Sports: Snowboarding	THQ	12/99	79%
2. Cool Boarders 4	SCEE	2/00	78%
3. Cool Boarders 3	SCEE	11/98	78%
4. X-Games Pro Boarder	SCEE	3/99	75%
5. Cool Boarders 2	SCEE	2/98	71%

WRESTLING

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. WWF SmackDown!	THQ	5/00	90%
2. WCW Mayhem	EA	12/99	88%
3. ECW Hardcore Revolution	Acclaim	3/00	87%
4. WWF Attitude	Acclaim	8/99	87%
5. WWF Warzone	Acclaim	9/98	85%

SPORT (SONSTIGES)

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Tony Hawk´s Skateboarding	Activision	9/99	90%
2. Madden NFL 2000	EA	9/99	90%
3. Everbody's Golf 2	SCEE	4/2000	88%
4. No Fear Moutain Biking	Codemasters	11/99	84%
5. Int. Track&Field 2	Konami	2/2000	83%

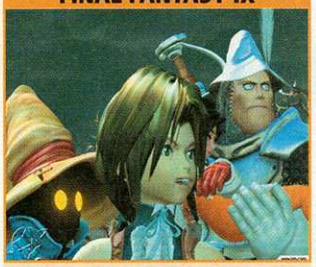
FLIPPER

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Pro Pinball: Fantastic Journey	Empire	2/2000	77%
2. Pro Pinball: Timeshock!	Empire	3/98	77%
3. Pro Pinball: The Web	Empire	8/96	76%
4. Pro Pinball: Big Race USA	Empire	1/99	76%
5. Worms Pinball	Infogrames	11/99	74%

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%

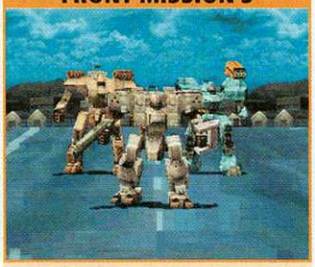
FINAL FANTASY IX



Auf den Seiten 36 bis 38 berichten wir ausführlich über den Entwicklungsstand des epischen RPGs.

Hersteller: Squaresoft
Release: November
GENRE: Rollenspiel

FRONT MISSION 3



Lesen Sie auf Seite 44 unseren Vorbericht zur Härteschlacht der riesigen Mega-Mechs.

Hersteller: Square
Release: 5. Juli
GENRE: Strategie

MIKE TYSON BOXING



Der bisherige Juni-Termin für das Box-Erlebnis verschiebt sich in den Herbst dieses Jahres.

Hersteller: Codemasters
Release: Herbst
GENRE: Boxen

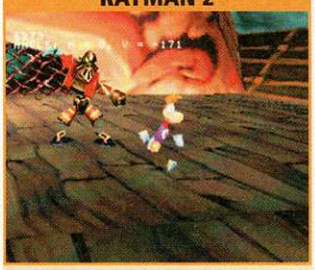
PARASITE EVE 2



Freuen Sie sich auf den Release dieses packenden Action-Adventures mit Rollenspiel-Elementen.

Hersteller: Square
Release: 25. August
GENRE: Action-Adventure

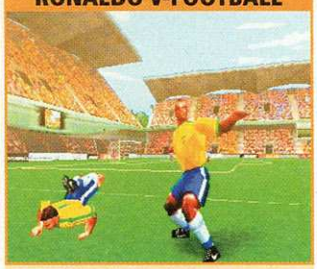
RAYMAN 2



Ab September springt der quirlige Held mit den Hubschrauberhaaren auf die PlayStation über.

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

RONALDO V-FOOTBALL



Ab Seite 102 verraten wir Ihnen, wie gut Superstar Ronaldo auf der PlayStation wirklich kickt.

Hersteller: Infogrames
Release: Erhältlich
GENRE: Fußball

SILENT BOMBER



Donnerschlag: Ab Juli lässt Virgin im rasanten *Silent Bomber* die Weltraumbomben krachen.

Hersteller: Virgin
Release: Juli
GENRE: Action

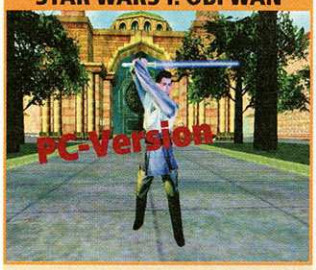
SPIDERMAN



Comicheld: Das kultige Action-Adventure um den rot-blauen Netzschwinger kommt im September.

Hersteller: Activision
Release: September
GENRE: Action-Adventure

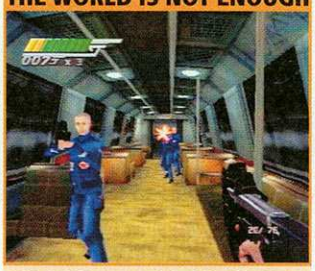
'STAR WARS I: OBI WAN



Ein genauer Releasetermin der 3D-Action aus den LucasArts-Studios ist immer noch nicht bekannt.

Hersteller	LucasArts
Release	2000
GENRE:	Action

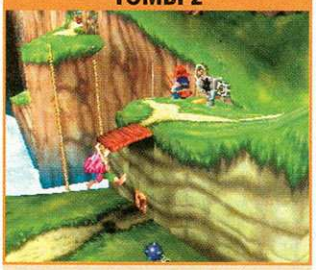
THE WORLD IS NOT ENOUGH



Wird nicht nur auf der PlayStation, sondern auch auf der PS2 einschlagen: Der neue Bond von EA.

Hersteller	Electronic Arts
Release	2000
GENRE:	Action

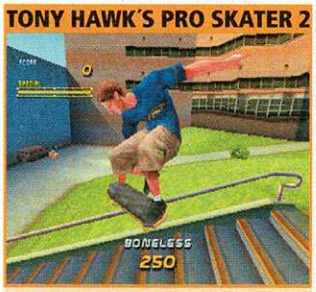
TOMBI 2



Im Test ab Seite 106 erfahren Sie, wie viel Jump&Run-Spaß wirklich im knuffigen *Tombi 2* steckt.

Hersteller	SCEE
Release	7. Juni
GENRE:	Jump&Run

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



Von der Spitzenqualität des Skater-Hits können Sie sich auf unserer CD zum Heft selbst überzeugen.

Hersteller	Activision
Release	September
GENRE:	Skateboarding

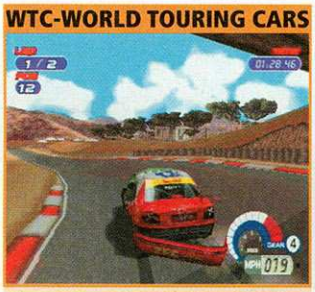
VANISHING POINT



Ab August können Sie in Acclaims viel versprechendem Rennspaß ordentlich Gummi geben.

Hersteller	Acclaim
Release	August
GENRE:	Rennspiel

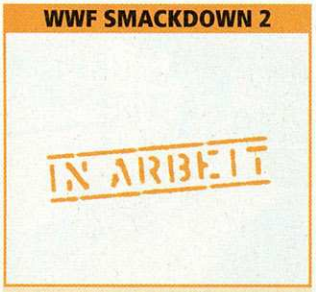
WTC-WORLD TOURING CARS



Verschoben: Erst Juni, jetzt Herbst – aber die längere Wartezeit dürfte sich trotzdem lohnen!

Hersteller	Codemasters
Release	Herbst
GENRE:	Rennspiel

WWF SMACKDOWN 2



Im Nachfolger des erfrischenden ersten Teils werden die Wrestling-Stars bald noch besser vermöbelt.

Hersteller	THQ
Release	2000
GENRE:	Wrestling

X-MEN MUTANT ACADEMY



Und wieder ziehen die Comic-Helden in harsche Prügelschlachten, um sich für den Ernstfall zu rüsten.

Hersteller	Activision
Release	August
GENRE:	Beat 'em Up

JUMP&RUN

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Crash Bandicoot 3	SCEE	12/98	90%
2. Gex Deep Cover Gecko	Eidos	4/99	90%
3. Toy Story II	Disney	2/2000	87%
4. Spyro 2: Gateway To Glimmer	SCEE	11/99	87%
5. Ape Escape	SCEE	7/99	87%

ROLLENSPIEL

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Final Fantasy VIII	Squaresoft	10/99	95%
2. Final Fantasy VII	Squaresoft	12/97	94%
3. Grandia	Ubi Soft	4/00	90%
4. Guardian's Crusade	Activision	4/99	90%
5. SaGa Frontier 2	Squaresoft	3/2000	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. Bundesliga 2000	EA	2/00	76%
5. A-Train	Maxis	5/96	76%

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. Worms 2 Armageddon	Hasbro Int.	10/99	89%
5. Warzone 2100	Eidos	5/98	89%

Rote Kennzeichnung: Neu oder geändert, Graue Kennzeichnung: Platinum-Titel

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: 17.04.2000

JUNI

Titel	Genre	Hersteller	Release
Anstoss Premier Manager	Fußball-Manager	Infogrames	Mitte Juni
Cold Blood	Adventure	SCEE	28. Juni
Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	Codemasters	9. Juni
Dragon Valor	Rollenspiel	Namco/SCEE	28. Juni
DSF All Star Tennis 2000	Sport	Ubi Soft	Juni
Evo's Space Adventures	Geschicklichkeit	Take 2	Mitte Juni
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	Juni
Frontschweine	Strategie	Infogrames	16. Juni
Galerians	Action-Adventure	Crave	Juni
Gauntlet Legends	Action-Adventure	Konami	Juni
Heart of Darkness – Best of Infogrames	Jump & Run	Infogrames	16. Juni
J. McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	Juni
Legend of Legaia	Rollenspiel	SCEE	7. Juni
Martian Gothic: Unification	Action-Adventure	Take 2	Mitte Juni
Rally (Arbeitstitel)	Rennspiel	Konami	Juni
Rock the Rink	Sport	EA	2. Juni
Suikoden 2	Rollenspiel	Konami	Juni
Tombi 2	Adventure	SCEE	7. Juni
Vagrant Story	Rollenspiel	Square	16. Juni
V-Rally 1 – Best of Infogrames	Rennspiel	Infogrames	16. Juni
Wacky Races	Rennspiel	Infogrames	21. Juni
Walt Disney World: Racing	Rennspiel	Disney/Eidos	23. Juni
World Championship Snooker	Simulation	Codemasters	Juni

JULI

Titel	Genre	Hersteller	Release
Beach Volleyball	Sport	Infogrames	19. Juli
Destruction Derby Raw	Rennspiel	SCEE	5. Juli
Flintstones	Rennspiel	Ubi Soft	Juli
Front Mission 3	Strategie	Square	5. Juli
MoHo	Action	Take 2	Mitte Juli
RoboTeCC	Action	Take 2	Juli
Wipeout Special Edition	Rennspiel	SCEE	12. Juli

AUGUST

Titel	Genre	Hersteller	Release
Danger Girl	Action-Adventure	THQ	August
Harvest Moon	Adventure	Crave	August
Messiah	Action-Adventure	Virgin/Interplay	August
MTV Sports: T. J. Lavins Ultimate BMX	Sport	THQ	Ende August
Parasite Eve 2	Action-Adventure	Square	25. August
Reel Fishing 2	Simulation	Crave	August
Sydney 2000	Arcade	Eidos	18. August
Sno-Cross Championship	Rennspiel	Crave	August
Vanishing Point	Rennspiel	Acclaim	August
X-Men Mutant Academy	Beat 'em Up	Activision	August

SEPTEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Alien Resurrection	Action	EA	21. September
Frogger 2	Jump&Run	Hasbro	Ende September
Galaga	Action	Hasbro	Mitte September
Hugo und das Geheimnis	Jump&Run	NBG-Multimedia	September
Inspector Gadget	Action	Ubi Soft	September
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	September
Spiderman	Action-Adventure	Activision	Mitte September
Tenchu II	Beat 'em Up	Activision	September
Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	Activision	Mitte September

NEU ▶ PLAYSTATION 2



Ab dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen auf dieser Doppelseite eine Übersicht der PlayStation-2-Titel, die zum oder kurz nach dem Deutschland-Start der PlayStation 2 Ende Oktober erhältlich sein werden.

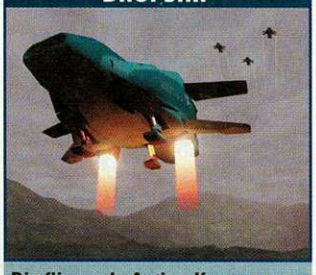
DRAKAN



Die wehrhafte Rynn und ihr Drache Arok segeln auf der PS2 mit neuer Grafikpracht durch die Lüfte.

Hersteller	SCEE
Release	2000
GENRE:	Action- Adventure

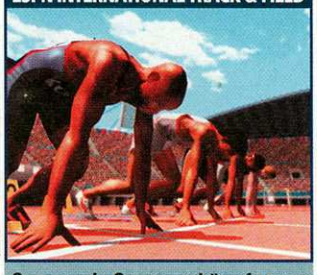
DROPSHIP



Die fliegende Action-Kanone aus dem Hause SCEE zielt punktgenau auf Ihre kostbare Freizeit.

Hersteller	SCEE
Release	2000
GENRE:	Action

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD



Spannende Sportwettkämpfe quer durch alle Leichtathletik-Disziplinen fordern nicht nur TV-Athleten.

Hersteller	Konami
Release	Herbst 2000
GENRE:	Sport

EVERGRACE



In verschiedenen Rollen suchen Sie in einer eindrucksvollen Fantasy-Welt nach Ihrer Bestimmung.

Hersteller	Agetec
Release	Herbst 2000
GENRE:	Rollenspiel

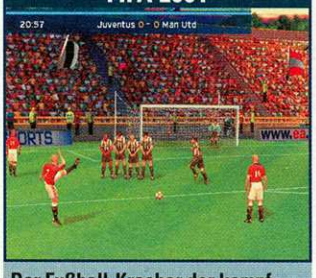
FANTAVISION



In diesem Geschicklichkeitsspiel zünden Sie wunderschöne Feuerwerke über diversen Metropolen.

Hersteller	Namco
Release	Oktober
GENRE:	Geschicklichkeit

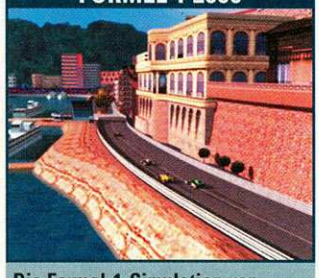
FIFA 2001



Der Fußball-Kracher der kampferprobten EA Sports-Torjäger bringt Elfmeter-Spannung total.

Hersteller	EA Sports
Release	Herbst 2000
GENRE:	Fußball

FORMEL 1 2000



Die Formel-1-Simulation von Psygnosis verspricht harte Pistenduelle in bester Hochglanzgrafik.

Hersteller	Psygnosis
Release	Oktober
GENRE:	Rennspiel

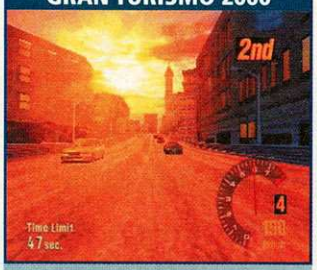
GRADIUS III / IV



Kurzweilige Weltraum-Action der nostalgischen Art verschweißt Ihre Hand mit dem Feuerknopf.

Hersteller	Konami
Release	Herbst 2000
GENRE:	Shoot 'em Up

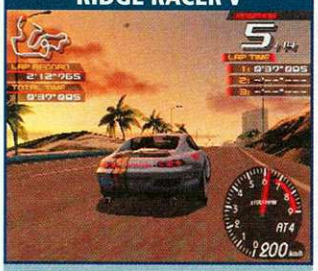
GRAN TURISMO 2000



Die PS2-Fortsetzung der furiosen Rennspielreihe verspricht, ein echter Meilenstein zu werden.

Hersteller	Polyphony Digital
Release	Oktober
GENRE:	Rennspiel

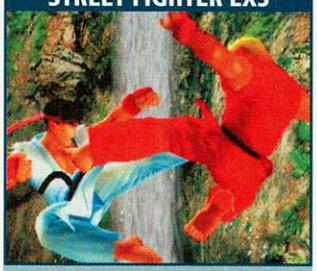
RIDGE RACER V



Zum Europa-Start der neuen Wunderkonsole können Sie mit RR-V sofort richtig Gas geben.

Hersteller	Namco
Release	Oktober
GENRE:	Rennspiel

STREET FIGHTER EX3



Capcoms Hardcore-Klopper aus der bekannten Prügel-Serie wird Sie an den Bildschirm fesseln.

Hersteller	Capcom
Release	Herbst 2000
GENRE:	Beat 'em Up

SUMMONER



Das epische Rollenspiel von THQ verlangt Ihnen beim Lösen Ihrer einzelnen Tasks einiges ab.

Hersteller	THQ
Release	Herbst 2000
GENRE:	Rollenspiel

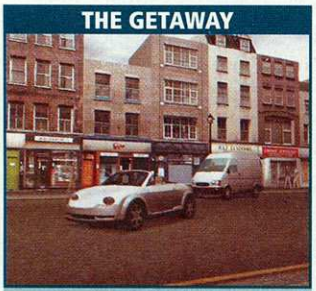
TEKKEN TAG TOURNAMENT



Namcos mit Spannung erwarteter Prügel-Hit startet pünktlich zum europäischen PS2-Launch.

Hersteller	Namco
Release	Oktober
GENRE:	3D-Beat-'em-Up

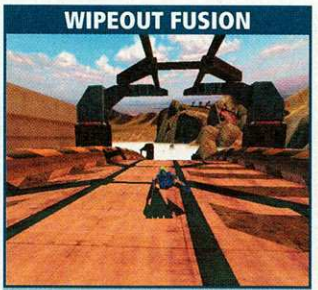
THE GETAWAY



Im treibenden Actiontitel von SCEE werden Sie mit Sicherheit gehörig ins Schwitzen kommen.

Hersteller	SCEE
Release	2000
GENRE:	Action

WIPEOUT FUSION



Der PS2-Nachfolger des furiosen Sci-Fi-Rasers hat alle Zutaten zum echten Rennspiel-Hit.

Hersteller	Hersteller: SCEE
Release	Release: 2000
GENRE:	Rennspiel

2000

Titel	Genre	Hersteller	Release
Alone in the Dark IV	Action-Adventure	Infogrames	Oktober
Championship Motocross 2	Rennspiel	THQ	Oktober
MTV Sports: Skateboarding	Skateboarding	THQ	Oktober
Verfolgungsjagd	Rennspiel	THQ	Oktober
Billabong Pro Surfer	Sport	Mattel Interactive	Mitte November
Breakout	Geschicklichkeit	Hasbro	November
Dinosaur	Action	Ubi Soft	November
Drive 2	Rennspiel	Infogrames	November
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	THQ	November
Final Fantasy IX	Rollenspiel	Square	November
Mat Hoffmans Pro BMX	Sport	Activision	November
MTV Sports: Pure Ride	Sport	THQ	November
MTV Sports: Snowboarding 2	Sport	THQ	November
Power Rangers Lightspeed Rescue	Action-Adventure	THQ	November
Rock 'em Shock 'em Arena	Beat 'em Up	Mattel Interactive	Mitte November
Rugrats in Paris – The Movie	Adventure	THQ	November
Scooby-Doo	Arcade	THQ	November
The Road to El Dorado	Adventure	Ubi Soft	November
UFC (Ultimate Fighting Championship)	Action	Crave	November
V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	November
WWF Smackdown 2	Wrestling	THQ	November
Ballistic	Geschicklichkeit	THQ	2000
Bishi Bashi Special	Compilation	Konami	2000
Magical Stones	Puzzle	Konami	2000
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	2000
Omikron	Action-Adventure	Eidos	2000
Saboteur	Action-Adventure	Eidos	2000
Star Wars Episode 1: Obi-Wan	Action	THQ	2000
Submarine Commando	Action	Virgin/Interplay	2000
The World is not enough	Action-Adventure	Elecronic Arts	2000
Ford Racing	Rennspiel	Empire	1. Quartal
Sheep !	Action	Empire	1. Quartal
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Virgin	1. Quartal
Tunguska	Action-Adventure	Project 2	1. Quartal
Team Buddies	Puzzle	SCEE	2. Quartal
102 Dalmatiner	Action-Adventure	Disney/Eidos	3. Quartal
Mike Tyson Boxing	Boxen	Codemasters	3. Quartal
Star Trek: Invasion	Adventure	Activision	3. Quartal
Star Wars Demolition	Rennspiel	Activision	3. Quartal
WTC World Touring Cars	Rennspiel	Codemasters	3. Quartal
Blade	Action-Adventure	Activision	4. Quartal
Disney/Pixar's Buzz Lightyear	Action-Adventure	Activision	4. Quartal

PLAYSTATION 2

Titel	Genre	Hersteller	Release
Fantavision	Geschicklichkeit	Namco	Oktober
Formel 1 2000	Rennspiel	Psygnosis	Oktober
Fußball Live 2	Fußball	SCEE	Oktober
Gran Turismo 2000	Rennspiel	Polyphony Digital	Oktober
Mud, Sweat and Gears	Nicht bekannt	Titus	Oktober
Oni	Action	Take2	Oktober
Ridge Racer V	Rennspiel	Namco	Oktober
Run Like Hell	Action-Adventure	Titus	Oktober
Tekken Tag Tournament	Beat 'em Up	Namco	Oktober
V'room	Rennspiel	Titus	Oktober
Bomberman	Action	Hudson	November
ESL Classic Squads 2	Sport	Virgin	November
Evolva	Strategie	Computer Artworks	November
Galleon	Echtzeit-Adventure	Confounding Factor	November
Midnight Club: Street Racing	Rennspiel	Take2	November
Smugglers Run	Rennspiel	Take2	November
Summoner	Rollenspiel	THQ	November
Bloody Roar 2	Beat 'em Up	Hudson	Dezember
Technomancer	Action	Qube Software	Dezember
ESPN Intern. Track & Field	Sport	Konami	4. Quartal
Evergrace	Rollenspiel	Agetec	4. Quartal
FIFA 2001	Fußball	EA Sports	4. Quartal
Gradius III & IV	Action	Konami	4. Quartal
Street Fighter EX3	Beat 'em Up	Capcom	4. Quartal
Drakan	Adventure	SCEE	2000
Dropship	Action	SCEE	2000
Ghost Master	Adventure	Empire Interactive	2000
Gunslinger	Action	Activision	2000
Pipemania 2	Geschicklichkeit	Empire Interactive	2000
Starsky & Hutch	Action	Empire Interactive	2000
Street Lethal	Rennspiel	Activision	2000
The Getaway	Action	SCEE	2000
The World is not enough	Action-Adventure	Electronic Arts	2000
Wipeout Fusion	Rennspiel	SCEE	2000
Freedom Ridge (Dreamland)	Strategie	Mythos Games Ltd.	Februar 2001

Rote Kennzeichnung: Neu oder geändert, Graue Kennzeichnung: Platinum-Titel

SCHON GETESTET!



Sie sind auf der Suche nach einem aktuellen Testbericht nicht fündig geworden? Sie haben eine Ausgabe der Play 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
4x4 World Trophy	Off-Road-Trucks in Action	Infogrames	6/00	77%	82%	71%	75%
Alundra 2	Action-Adventure mit Piraten	Activision	6/00	74%	77%	79%	78%
Armorines	Schwacher Ego-Shooter	Acclaim	6/00	61%	72%	51%	54%
Army Men Sarge's Heroes	Action für Söldner	3DO	4/00	82%	83%	87&	86%
Battle Tanx Global Assault	Endzeit-Panzerschlacht	3DO	6/00	72%	75%	70%	71%
Beatmania	Für Musik-Fans	Konami	4/00	58%	81%	88%	86%
Bishi Bashi Special	Lustige Minispiele-Sammlung	Konami	6/00	67%	62%	82%	80%
Bundesliga 2000: Der Fußballmanager	Die Manager-Referenz	EA	4/00	65%	68%	79%	76%
Colony Wars Red Sun	Der beste Teil der Serie	Psygnosis	4/00	93%	90%	93%	92%
Crusaders of M&M	Mittelmäßiges Action-Rollenspiel	Infogrames	5/00	76%	20%	64%	61%
ECW Hardcore Revolution	Gutes Wrestling-Spiel	Acclaim	4/00	80%	76%	88%	87%
Everybody's Golf 2	Tolle Golfsimulation	SCEE	6/00	78%	75%	89%	88%
F1 2000	Gelungenes Formel-1-Spiel	EA	5/00	83%	84%	88%	88%
Fear Effect	Schweres Horror-Abenteuer	Eidos	5/00	84%	80%	86%	85%
Fisherman's Bait 2	Durchschnittliches Arcade-Angeln	Konami	6/00	70%	58%	61%	60%
Galerians	Gelungener Action-Schocker	Crave	6/00	83%	75%	90%	89%
Gekido	Actionreiche Prügelei	Infogrames	5/00	82%	80%	85%	84%
Ghoul Panic	Gewaltfreier Lightgun-Shooter	SCEE	5/00	63%	64%	77%	74%
Grandia	Der neue Rollenspielhit	Ubi Soft	4/00	92%	85%	92%	90%
Grudge Warriors	Panzer-Action für Profis	Take 2	4/00	72%	71%	75%	73%
Guilty Gear	Gutes Prügelspiel	Studio 3	6/00	79%	83%	73%	76%
Hydro Thunder	Pfeilschnelles Powerboat-Rennen	Midway	6/00	80%	80%	85%	83%
Jackie Chan's Stuntmaster	Action mit dem Kinohelden	SCEE	6/00	69%	70%	75%	71%
MediEvil 2	Tolles Action-Adventure	SCEE	5/00	85%	90%	86%	87%
MicroManiacs	Lustiges Fun-Racing-Game	Codemasters	5/00	83%	84%	90%	88%
NBA in the Zone 2000	Ordentliche Basketballsimulation	Konami	6/00	73%	70%	74%	72%
NBA Showtime	Anständiges Basketball-Spiel	Midway	5/00	75%	77%	80%	74%
Need for Speed: Porsche	Electronic Arts gibt Gas!	Electronic Arts	6/00	76%	70%	80%	78%
N-Gen Racing	Düsenjäger-Rennspiel	Infogrames	6/00	81%	88%	86%	84%
NHL Blades of Steel 2000	Flottes Eishockeyspiel	Konami	6/00	71%	70%	75%	74%
Nightmare Creatures II	Deftiges Action-Adventure	Konami	6/00	81%	75%	86%	85%
Overblood 2	Enttäuschendes Action-Adventure	SVG	5/00	53%	54%	48%	52%
Psychic Force 2	Ungewöhnliche Prügelei	Virgin	5/00	62%	68%	23%	32%
Puchi Carat	Lustiges Knobelspiel	SVG	5/00	61%	79%	84%	81%
Rally Masters	Uninspiriertes Rennspiel	Infogrames	6/00	60%	42%	56%	55%
Resident Evil Survivor	Enttäuschender Lightgun-Shooter	Eidos	5/00	67%	65%	74%	72%
Star Ixiom	Tolle Weltraumballerei	SCEE	5/00	78%	77%	84%	79%
Star Ocean 2nd Story	Gelungenes Rollenspiel	SCEE	5/00	78%	79%	85%	83%
Star Wars Episode I: Jedi Power Battles	Der Film als Action-Spiel	Lucas Arts/THQ	6/00	74%	74%	78%	76%
Street Sk8er 2	Saubere Skateboard-Simulation	Electronic Arts	6/00	78%	76%	82%	80%
Suikoden 2	Die Rollenspiel-Fortsetzung	Konami	6/00	63%	76%	79%	77%
Superbike 2000	Zweitklassiges Rennspiel	EA	5/00	66%	68%	72%	69%
Syphon Filter 2	Grandioses Action-Game	SCEE	5/00	86%	84%	90%	89%
The Dukes Of Hazzard	Mäßige TV-Umsetzung	Ubi Soft	5/00	61%	48%	58%	58%
Theme Park World	Tolle Simulation	EA	5/00	71%	59%	82%	80%
Tiger Woods 2000	Der Tiger schwingt durch!	Electronic Arts	6/00	65%	69%	67%	68%
UEFA Champions League	Spiel zum TV-Ereignis	Eidos	5/00	78%	76%	84%	83%
Vampire Hunter D	Vampir-Action	JVC	6/00	76%	74%	82%	76%
Vandal Hearts 2	Schönes Rollenspiel	Konami	5/00	75%	75%	80%	78%
WWF SmackDown!	Die Wrestling-Referenz	THQ	5/00	91%	73%	90%	90%

Besucht uns auch im Internet: http://www.expert.org

expert

Preiswert und kompetent!

TYPISCH EXPERT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

schon ab 2½ Pf.** am Wochenende!

*Der D2-Traumpaar-Effekt: Diese Handys gibt's zum supergünstigen Preis, weil es ausschließlich mit dieser D2-CallYa-Karte funktioniert. Damit Du das Paar trennen kannst, einfach DM 200.- zahlen oder 24 Monate warten. Dann kann dein Handy auch mit anderen Karten fremdgehen.

** Aus dem D2-Netz ins deutsche Festnetz sowie zur Lieblings-Rufnummer mit D2-BestFriend könnt ihr am Wochenende Gespräche für 15 Pf/min führen. Bei Gesprächen über 10 sec errechnet sich hieraus ein Preis von mindestens 2,5 Pf/10 sec (z. Zt. noch 3 Pf/10 sec). Halbe Pfennigbeträge werden kaufmännisch gerundet. Sonder-und Servicenummern sind ausgenommen.

D2-CallYa-Card

DM 55.-

inkl. DM 25.- Startguthaben

mit Handy schon ab DM 99.50

inkl. DM 25.- Startguthaben

mannesmann

D2-CallYa – die wiederaufladbare Karte:

- ohne Grundgebühr
- keine Mindestlaufzeit
- einfach aufladen u. abtelefonieren
- ein Jahr direkt erreichbar – auch ohne Guthaben
- supergünstige Gespräche zu einer Lieblings-Rufnummer
- Kurzmitteilungen versenden und empfangen



D2-CallYa-Card + Alcatel One Touch Club*

- Stand-by-Betrieb: bis zu 130 Std.
- Sprechzeit bis zu 4,7 Std.
- 150 g leicht
- Mini-Tischladestation im Lieferumfang



D2-CallYa-Card +Trium Astral*

- Stand-by-Betrieb: bis zu 150 Std.
- Sprechzeit bis zu 3 Std.
- 149 g leicht
- Großes grafisches Display







CallYa-Box (Handy + CallYa-Card) je

99.50 DM

€ 50.87

D2-CallYa-Card + Sagem MC 922*

- Stand-by-Betrieb: 100-140 Std.
- Sprechzeit 1,8-3,5 Std.
- 117g leicht
- integrierter Vibrationsalarm
- integrierte Freisprechfunktion

Coole Paketpreise!

Wichtiger Hinweis: Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Ihnen kurzfristig.

PLAY STATION CHARTS

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(1)	Syphon Filter 2	89%	2
2.	(Neu)	WWF SmackDown!	90%	1
3.	(11)	Gran Turismo 2	95%	4
4.	(Neu)	Euro 200	75%	1
5.	(Neu)	MediEvil 2	87%	1
6.	(Neu)	Star Wars EP1: Jedi Pow. Ba.	76%	1
7.	(14)	Resident Evil 3: Nemesis (DV)	89%	4
8.	(Neu)	F1 2000	85%	1
9.	(Neu)	Star Ocean – The 2nd Story	83%	1
10.	(Neu)	Bugs Bunny – Comic Star Coll.	84%	1
11.	(13)	Indizierter Shooter	—	4
12.	(WE)	Final Fantasy VIII	95%	5
13.	(Neu)	Everybody's Golf 2	88%	1
14.	(10)	Fear Effect	85%	2
15.	(2)	Resident Evil: Survivor	72%	2

Quelle: Theo Kranz-Versand

Die Recken von *WWF SmackDown!* hätten fast auf Anhieb den Durchmarsch an die Spitze der Verkaufscharts geschafft. Allerdings konnte Gabe Logan diese Position verteidigen. Während das Wrestling-Spiel von THQ sowie die SCEE-Titel *MediEvil 2* und *Star Ocean – Second Story* von Fernsehwerbung und der neuen Preisstruktur bei SCED profitieren, half *Euro 2000* und *F 1 2000* offensichtlich der Bezug zu den realen Events.

LESER-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(3)	Gran Turismo 2	95%	4
2.	(2)	Resident Evil 3	89%	4
3.	(8)	FIFA 2000	85%	2
4.	(7)	Dino Crisis	86%	7
5.	(10)	Metal Gear Solid	91%	16
6.	(1)	Syphon Filter 2	89%	2
7.	(14)	Driver	90%	11
8.	(5)	Final Fantasy VIII	95%	7
9.	(WE)	Need for Speed 4	89%	9
10.	(4)	Medal of Honor	—	4
11.	(13)	Tony Hawk's Skateboarding	90%	7
12.	(WE)	V-Rally 2	93%	7
13	(WE)	Silent Hill	90%	7
14.	(6)	Tomb Raider IV	92%	5
15	(WE)	Tomb Raider III	91%	11

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

Im Gegensatz zu den Verkaufscharts konnte sich *Syphon Filter 2* in den Leser-Charts nicht auf dem ersten Platz behaupten. *Gran Turismo 2* (jetzt an der Spitze) und *Resident Evil 3* konnten sich jedoch weiter im oberen Drittel halten. *FIFA 2000* dribbelte auf Platz 3. Der Platinum-Preis verhalf Titeln wie *Metal Gear Solid* – jetzt seit 16 Monaten in dieser Liste! –, *V-Rally 2* und *Tomb Raider III* zu einem Platz in Ihren Charts.

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1.	(1)	Driver 2	Infogrames	10
2.	(2)	Dino Crisis 2	Capcom	4
3.	(6)	Final Fantasy IX	Squaresoft	6
4.	(Neu)	Alone in the Dark IV	Infogrames	1
5.	(7)	Nightmare Creatures 2	Konami	2
6.	(9)	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	2
7.	(4)	Galerians	Crave Ent.	2
8.	(8)	Colin McRae Rally 2.0	Codemast.	5
9.	(Neu)	Parasite Eve 2	Squaresoft	1
10.	(Neu)	Gran Turismo 2000	SCEE	1

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

Auf gefährliche Großechsen und Verfolgungsjagden freut sich die Play-Zone-Leserschaft am meisten. Die Neueinsteiger *Parasite Eve 2* und *Alone in the Dark* belegen, das Horrorspielen, seien sie nun futuristisch oder nostalgisch angelegt, ebenfalls entgegengefiebert wird. Mit *Gran Turismo 2000* hat überdies der erste PlayStation-2-Titel den Weg in die Most-Wanted-Charts gefunden, der bestimmt nicht der einzige bleiben wird.

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 sehnsüchtigsten 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
Play Zone
Kennwort: Charts
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

PLAY ZONE

NEU IM REGAL

WWF SMACKDOWN!



Besser als Fernsehen: Bei *WWF SmackDown!* können Sie die Action hautnah miterleben! Tolle Introsequenzen, flüssige Moves und die intelligente Steuerung machen den Griff zur Fernbedienung – fast – überflüssig.

Matthias Franz, PZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	LESER-WERTUNG
88%	71%	92%	92%

EURO 2000



Electronic Arts beschert Fußballfreunden das Fußballturnier des Jahres in PlayStation-Bestform. Guter Sound, schöne Grafik und die leckere Präsentation machen jeden Fan glücklich.

Ralph Sonntag, PZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	LESER-WERTUNG
81%	82%	80%	82%

STAR WARS EPISODE I: JEDI POWER BATTLES



Obwohl *Jedi Power Battles* bei der Steuerung etwas muckt und einige Passagen etwas zu schwer ausgefallen sind, kommen *Star Wars*-Fans an diesem Action-Abenteuer nicht vorbei. Vor allem die Roboter sind herrlich animiert.

Hanspeter Petersen, PZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	LESER-WERTUNG
78%	68%	84%	80%

IHRE CHANCE

In der Regel sind die Spiele, die wir in der Play 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 Ihr Urteil (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
Play Zone
Kennwort: Neu im Regal
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

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

DIE REDAKTION



HANS IPPISCH
Redaktionsdirektor, 30
Aktuelles Lieblingsspiel: *Tekken Tag Tournament*
Genoss den Besuch der E3 in Los Angeles und bastelt momentan eifrig an durchschlagenden Überraschungen für die nächste Ausgabe.



MICHAEL PRUCHNICKI
Redakteur, 21
Aktuelles Lieblingsspiel: *Front Mission 3*
Hat im letzten Monat aufreibende *Frontschweine*-Multiplayer-Duelle mit den Entwicklern und den Redaktionskollegen durchgestanden.



FLORIAN BRICH
Leitender Redakteur, 28
Aktuelles Lieblingsspiel: *Primal Image Vol. 1*
Brauchte nach der Teilnahme am SCEE-*Cold Blood*-Event in London die Koffer nur umzupacken, da es danach gleich zur E3 weiterging.



WERNER SPACHMÜLLER
Redaktionsassistent, 23
Aktuelles Lieblingsspiel: *T. Hawk's Pro Skater 2*
Muss die vielen Gewinnspiel-Preise mittlerweile auf den Flur auslagern und organisiert fleißig weiter brandneue Demos für die Play-Zone-CD.



JENS QUENTIN
Redakteur, 30
Aktuelles Lieblingsspiel: *Ronaldo V-Football*
Fand in einem Plüsch-Facehugger, den Florian mitbrachte, einen treuen Begleiter und quält die Kollegen mit Ronaldo-Sprachsamples.



MATTHIAS GLASER
Redakteur, 33
Aktuelles Lieblingsspiel: *Colin McRae Rally 2.0*
Dreht begeistert bei *Colin McRae Rally 2.0* seine Runden und zeichnet in seiner Freizeit bewaffnete Mäuse in Unterhosen.



ANDRÉ HORN
Redakteur, 26
Aktuelles Lieblingsspiel: *Vagrant Story*
Hat in seiner Begeisterung über den *Metal Gear Solid*-Nachfolger alle Signaltöne seines PC gegen *Metal Gear*-Melodien ausgetauscht.



STEFANIE SCHETTER
Redakteurin, 22
Aktuelles Lieblingsspiel: *Vagrant Story*
War von *Vagrant Story* derart begeistert, dass sie es auf eine Stufe mit dem Referenztitel *Final Fantasy VIII* stellte.

NEU: STEFANIE SCHWARZ
Redakteurin, 22, verstärkt die Redaktion ab dem 15. Juni.

DER AUFTRAG

Die Play 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.

PLAYSTATION 2
Berichte zu Spielen, die exklusiv auf der PlayStation 2 erscheinen, werden ab sofort mit diesem Button gekennzeichnet.

MOST WANTED PLAY ZONE
Wird ein Spiel von der Leserschaft ganz besonders herbeigesehnt, bekommt es ab sofort das begehrte Most-Wanted-Prädikat!

PLAY ZONE KIDS
Spiele für die jüngere Zielgruppe werden mit dem Kids-Award ausgezeichnet. Ältere Semester können natürlich auch damit Spaß haben.

PLAY ZONE HIT
Gelungene Spiele mit einer Wertung von mehr als 85% erhalten den sogenannten „Play Zone Hit"-Award, der als Gütesiegel gilt.





Leidenschaft.

Leistung.



ELECTRONIC ARTS®

PC CD

PlayStation

PORSCHE

www.needforspeed.com

© 2000 Electronic Arts. Need For Speed, Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Licensed from Dr









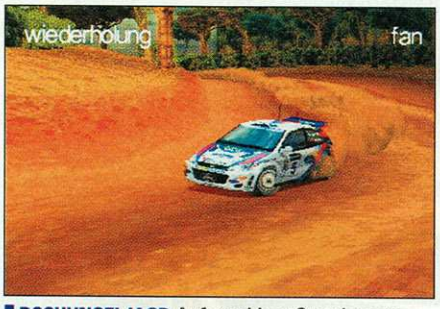


Bei Porsche im Stuttgarter Stadtteil Zuffenhausen werden Autoträume Wirklichkeit. Mit Need for Speed: Porsche hast du jetzt erstmals die Möglichkeit, alle Highlights des weltgrößten Sportwagen-Herstellers inklusive des neuen 911 Turbo auf Stärke und Charakter zu prüfen. Du musst beweisen, dass du jeden Porsche beherrschen kannst.



NEED FOR SPEED™
PORSCHE

nlg h.c.F. Porsche AG under certain Patents. PlayStation and ⚓ are trademarks of Sony Entertainment Inc. © 2000.



DSCHUNGELJAGD Auf staubiger Strecke rast man an subtropischen Palmen vorbei.



COCKPIT Die Perspektive des Rallye-Piloten wurde kaum je zuvor so realistisch umgesetzt.



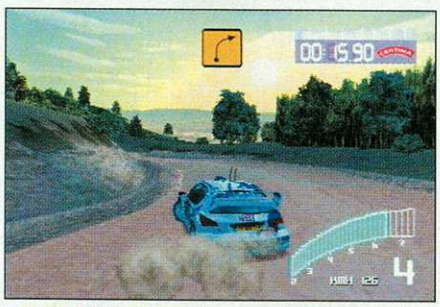
SCHRÄGLAGE Nach einem Unfall werden Sie mit einem Zeitverlust zurück auf die Piste gehoben.

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Genre: Rennspiel **Spieler:** 1-4 **Hersteller:** Codemasters **Internet:** www.codemasters.com

Nach einigen Verzögerungen schlägt Codemasters' heiß ersehnte Rallye-Fortsetzung nun am 9. Juni im deutschen Spielehandel auf. Ob Sie beruhigt zugreifen können oder besser nicht, verraten wir Ihnen hier.

Bereits die erste Rallye-Simulation um den weiß-rot-blauen Ford Focus von Offroad-Star Colin McRae riss 1998 Rennspiel-Liebhaber auf der ganzen Welt zu Begeisterungsstürmen hin. Alles an diesem Titel schien zu passen: Die Wagenphysik war äußerst akkurat, die Rallyes anspruchsvoll, der Spielspaß immens und die Grafik flüssig. Einzig eine Sache wurde von den Fans immer wieder schmerzlich vermisst: Ein echter Konkurrenz-Modus, bei dem man statt gegen die Zeit gegen andere Wagen antreten konnte, war einfach nicht vorhanden! Codemasters' (durchaus einleuchtende) Begründung damals: Bei richtigen Rallyes kämpfe man, dank versetzter Startzeiten, schließlich auch nur gegen die Uhr.



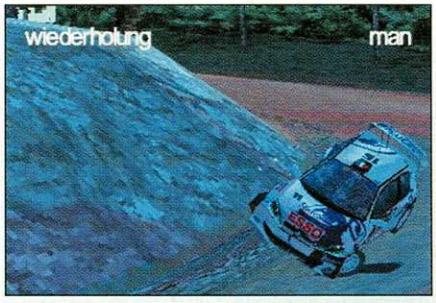
JETZT EIN UZO Mit Vollgas auf der Kiespiste der Sonne entgegen – idyllisches Griechenland!

Aus Alt mach Neu

Trotz dieser logischen Begründung ist Codemasters' rund 40-köpfiges Entwicklerteam für *Colin McRae Rally 2.0* offenbar in sich gegangen und legt mit Teil 2 der Serie nun einen wirklich gelungenen und vor allem spannungsgeladenen Arcade-Modus vor. Natürlich können Sie auch diesmal wieder Zeitrennen bestreiten oder sich allein auf weiter Flur mit den vertrackten Offroad-Buckelpisten herumschlagen, doch dank der wirklich treibenden Arcade-Rennen gegen fünf verdammt starke KI-Gegner erleben Sie jetzt sozusagen die Großpackung Renn-Action auf Ihrer Konsole: Zu Beginn starten Sie in jedem Rennen auf dem letzten Platz, können mit etwas Glück aber schon in den ersten Sekunden einen Vorsprung herausfahren – sofern Sie die Lücken im drängelnden Gegnerfeld rechtzeitig erkennen und konsequent ausnutzen. Doch Vorsicht: Auch mit einigen Rennsekunden Sicherheitspuffer zum Zweitplatzierten haben Sie noch lange nicht gewonnen: Kies-, Sand- oder Matschpisten und die bereits erwähnten Computergegner verlangen Ihnen alles ab. Aggressiv setzen Ihre KI-Widersacher alle Tricks bis hin zur Karambolage ein, um Sie von Ihrem Spitzenplatz zu vertreiben. Manchmal rettet



WEIHNACHTEN? Die verschneiten Schweden-Etappen haben den rutschigsten Untergrund im ganzen Spiel und erfordern präzise Fahrtechnik.



BOING! Im Replay mit wechselnden Kameras wirken Crashs noch brutaler als im Rennen selbst.



VOR DEM START Im neuen Arcade-Modus starten Sie als Letzter gegen fünf KI-Konkurrenten.

Sie da nur ein allzu „menschlicher" Fahrfehler Ihrer Verfolger vor der drohenden Niederlage. Beenden Sie ein Rennen in der Spitzengruppe, füllen Sie damit Ihr Punktekonto auf und schalten so nach und nach weitere Pisten oder Wagen frei. Sobald Sie alle Läufe der Rennkategorie B gewonnen haben, können Sie anschließend auf neuen Arcade-Strecken in Kategorie A antreten.

„Der neue Arcade-Modus, gepaart mit realistischer Fahrphysik, macht den Titel zum Pflichtkauf."

Kampf gegen die Uhr

Im Einzelspielermodus erwartet Sie hingegen eher vertraute Kost, allerdings im runderneuerten Gewand. Beim Meisterschaftsmodus fahren Sie sich in einem von drei Schwierigkeitsgraden Stück für Stück durch eine komplette Rennsaison, die im Anfänger-Modus pro Rallye durchschnittlich vier, im Expertenmodus sogar jeweils zehn Etappen pro Rennen hat. Fast wie Meister Lampe schlagen Sie hier rutschenderweise Haken um Haarnadelkurven oder lassen Ihren Boliden auf der Jagd nach Zehntelsekunden bei Bodenwellen gnadenlos abheben. Rund 700 Polygone pro Fahrzeug (gegenüber etwa 400 im ersten Teil) ermöglichen Ihnen dabei den Durchblick bis ins Wageninnere und sorgen außerdem für ein realistisches Schadensmodell. Egal, welche denkbare Abart rutschigen Untergrunds sind dadurch alles andere als ein Kaffeekränzchen. Kopf an Kopf (oder besser: Kühler an Kühler) drängeln Sie sich an der Konkurrenz vorbei oder werden von dieser bedrängt, nicht selten landen gleich mehrere Wagen im Graben. Taktisches Fahren bringt da natürlich Vorteile, aber ohne die gelegentlichen Lenkfehler der äußerst „menschlichen" Computer-Piloten hätte auch ein hartgesottener Rallye-Profi bis zum ersten Sieg ordentlich zu kämpfen.

Info DER NEUE ARCADE-MODUS

Die mit Abstand wesentlichste Neuerung an *Colin McRae Rally 2.0* im Vergleich zum Vorgänger ist sicher der nun erstmals ins Spiel integrierte Arcade-Modus. Gegen fünf Computer-Rivalen gleichzeitig gehen Sie hier an den Start, doch verlassen Sie sich drauf: Ihre Gegner fahren wirklich wie die Henker (zumindest aber so rasant wie Sie selbst)! Die Mörder-Rennen über jede



LOSBRETTERN Sofort nach dem Start zieht sich bereits das Fahrerfeld auseinander.



ÖLSARDINE Regelmäßig wird man von aggressiver KI-Konkurrenz eingekeilt.



ABKÜRZUNG? Zuweilen macht man Sekunden gut, wenn man von der Seite angreift.



SCHUSSFAHRT Tolle Replay-Perspektiven verleihen Platzkämpfen äußerste Dynamik.



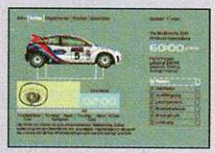
OFFROAD-KANONE Der originale Ford Focus von McRae diente im Spiel als Vorbild für die Wagenphysik.

Info WETTER- UND WAGENSETUP

Sämtliche Bildschirm-Menüs der Benutzerführung sind bei *Colin McRae Rally 2.0* bewusst spartanisch gehalten. Spärliche weiße oder schwarze Schrift gibt Ihnen minimale (aber ausreichende) Handlungsanweisungen auf einem schmucklosen, grüngrauen Untergrund – auf die bei anderen Spielen üblichen Hochglanzgrafiken und farbenfrohen Startmenüs wartet man hier vergeblich. Was jedoch auf den ersten Blick unnötig schlicht wirkt, entpuppt sich im Spielverlauf als Plus für Übersichtlichkeit: Die Wetterkarte mit eingebautem Detail-Zoom oder das Wagenmodell im Setup-Menü und bei Reparaturen ziehen beispielsweise – dank weggelassenem Grafik-Schnickschnack – mehr Aufmerksamkeit auf sich und sind zudem wirklich intuitiv zu bedienen. Wer's lieber bunt und überladen mag, ist hier natürlich falsch. Spieler, die größeren Wert auf zügiges und präzises Tuning legen als auf optische Opulenz, werden jedoch in kürzester Zeit das augenfreundliche Grüngrau der Menüs zu schätzen wissen.



WETTERKARTE Per X-Taste zoomen Sie das Wetter auf den Schirm.



SETUP Die nützlichen Wetterdaten helfen beim Boliden-Tuning.



HALBPROFIL Jede Setup-Rubrik bietet eine neue Wagenansicht.



BAROMETER Die Schadensleiste zeigt nötige Reparaturen an.



SCHWEDENSCHANZE Bodenwellen unterm Schnee lassen Ihren Flitzer regelmäßig abheben.



RUTSCHPARTIE Schlittern Sie besser durch die meisten Kurven – das ist effektiver als Bremsen.

sches Schadensmodell. Bei einer so großen Polygonzahl kann man schließlich alle möglichen Fahrzeugteile einzeln verschrotten – und die Schäden auch entsprechend optisch darstellen: So winken Sie nun gelegentlich Ihrer Motorhaube hinterher, wundern sich über wegfliegende Stoßstangen oder müssen mit einer wild klappernden Kofferraumdecke klarkommen, die sich gleichzeitig auf Lenkbarkeit, Straßenlage und andere Fahreigenschaften auswirkt. Glücklicherweise gibt es jeweils nach zwei Etappen die Möglichkeit zur umfassenden Wagenreparatur, sonst würde Ihnen beizeiten der nach Fahrzeugschäden wild rüttelnde Controller aus den Händen fallen. Zeitrennen, Einzeletappe und Einzel-Rallye ergänzen umfassend den Meisterschaftsmodus im Single-Player-Game.

„Wenn Sie den Vorgänger mochten, werden Sie sich in Colin McRae Rally 2.0 sofort verlieben."

Technische Finessen

Für eine möglichst wirklichkeitsnahe Fahrphysik haben die Entwickler die originalen Renndaten von McRaes Ford Focus ausgewertet und ins Spiel übertragen, wodurch sich die Boliden täuschend echt lenken lassen und absolut realistisch auf Geländegegebenheiten und Pistenuntergrund reagieren. Hinzu kommt auf der Tonspur ein aggressiver, PS-schwangerer Motorensound der Offroad-Schüsseln, der einem zornigen Hornissenschwarms ähnelt und die Illusion einer echten Rallye weiter verstärkt. Auch die wahlweise abschaltbaren Kommentare Ihres Copiloten (im englischen Original professionell gesprochen von McRaes Beifahrer Nicky Grist) fördern diesen Eindruck dank akkurater Fahranweisungen, die – sofern man sich in der Hektik darauf konzentrieren kann – wirklich helfen, einige Sekunden gutzumachen. Optisch werden diese Befehle zusätzlich durch entsprechende Richtungspfeile in der Bildschirmmitte ergänzt. Die sechs vorhandenen Kameraperspektiven im Rennen lassen sich darüber hinaus in einigen Parametern an Ihre individuellen Vorlieben anpassen und sorgen für immer neue Sichtweisen der spannenden Pistenkämpfe. Vor allem die Cockpit-Optik wirkt sehr echt, ist allerdings im Zweispieler-Splitscreen-Modus nicht anwählbar. Dafür können Sie in dieser Spielart massenweise Spaß gegen einen menschlichen Gegner erleben, was den Verlust der Innensicht-Perspektive leichter verschmerzen lässt. Das nach jedem Rennen folgende Replay besticht zudem durch äußerst dynamische Kamerafahrten und actionreiche Schnitte. Auch hierfür ein Plus. Ein kleines Minus hingegen für gelegentlich auftretende Clipping-Fehler und Pop-Ups, die eine noch höhere Wertung verhindern. Dem eigentlichen Fahrspaß tut das aber keinen Abbruch, zumal die Fehler sich im Vergleich zu manch anderen Rallye-Sims stark in Grenzen halten. Aufgrund der insgesamt gebotenen Fülle sollte es nicht verwundern, dass wir für den Titel eine un-

Info VERGLEICH

1. **GRAN TURISMO 2**	SCEE	95%
2. **V-RALLY 2**	Infogrames	93%
3. COLIN MCRAE RALLY 2.0	**Codemasters**	**90%**
4. **COLIN MCRAE RALLY**	Codemasters	86%
5. **MOBIL 1 RALLY CHAMPIONSHIP**	Electronic Arts	85%

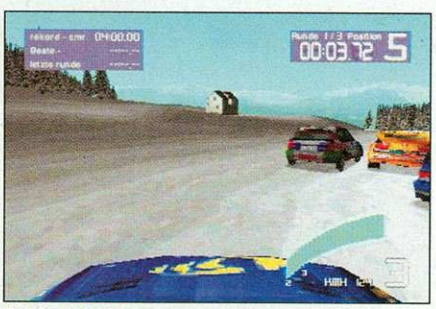
An sich ist unser Vergleich eines ausgesprochenen Offroad-Rallye-Titels mit dem Straßen-Raser *Gran Turismo 2* nicht ganz fair, da Letzterer vor allem durch seinen Fuhrpark punktet und ein etwas anderes Untergenre der Renn-Simulationen bedient. Trotzdem: *Gran Turismo 2* bleibt Genre-Referenz und darf daher bei einem Vergleich nicht fehlen. Bei den „waschechten" Offroad-Simulationen hat *Colin McRae 2.0* allerdings verdient die Kühlerhaube im Spitzenfeld: Arcade-Modus, Mehrspieler-Splitscreen und die wirklich exzellente Wagenphysik, gepaart mit abwechslungsreichen, packenden Geländepisten aus der ganzen Welt, sorgen mit Leichtigkeit für die Silbermedaille unter den aktuellen Rallye-Titeln.



REKORDZEIT Da hat der Fahrer zu früh gejubelt, die Rückenlage zehrt den Vorsprung wieder auf.



SPLITSCREEN Im flüssigen Zweispielermodus entwickelt der Titel echte Partyspaß-Qualitäten.



ALLES WEISS In Eis und Schnee kämpfen Sie mit der Piste und Computergegnern zugleich.



MEIN FAZIT

Super

MATTHIAS

Zu Anfang war ich etwas verblüfft über die optisch magere Benutzerführung, doch alle wichtigen Funktionen sind enthalten und die jeweiligen Ladezeiten erfreulich kurz. Grafik-Power kommt dafür bei den Rennen selbst ins Spiel: Der Titel besticht durch abwechslungsreiche Rennperspektiven und vor allem einen grandios schnittigen Replay-Modus, der Kameraarbeit in TV-Qualität zeigt. Höchst realistische Wagenphysik und besonders das exzellente Schadenmodell (das Sie gelegentlich Motorhaube, Stoßstange oder Kofferraumklappe kosten kann) machen die Einzelrennen zum Erlebnis. Unbestreitbares Highlight des Titels ist allerdings der neue Arcade-Modus, bei dem man wirklich ins Schwitzen kommt. Dass dieser dann auch noch durch den Splitscreen-Modus für zwei menschliche Konkurrenten abgerundet wird, lässt das Spiel auch als Party-Game punkten. Kleinere grafische Schwächen wie gelegentliche Pop-Ups können dem ansonsten sehr flüssig laufenden Titel seinen Top-Rang unter den Rallye-Simulationen nicht rauben. *Colin McRae Rally 2.0* macht einfach unglaublich viel Spaß.

bedingte Kaufempfehlung aussprechen müssen: Zwar ist der Fuhrpark kleiner als bei *Gran Turismo 2*, doch die gebotene Rallye-Action und besonders der schweißtreibende Arcade-Modus katapultieren *Colin McRae Rally 2.0* souverän in die Spitzengruppe der derzeit erhältlichen Rallye-Simulationen.

Matthias Glaser

Test ERGEBNIS

colin mcrae rally 2.0

Mit großer Spannung erwartet, wird *Colin McRae Rally 2.0* nun nach einigen Verzögerungen den in das Spiel gesetzten Hoffnungen vollkommen gerecht. Ein derart echtes Rallye-Erlebnis, wie es der Titel bietet, hat im Rennspiel-Genre wirklich Seltenheitswert. Wagenphysik und Schadensmodell lassen keine Wünsche offen, die Benutzerführung ist übersichtlich und schnell, das Streckenangebot äußerst abwechslungsreich und der Arcade-Modus bringt massenweise Wertungspunkte dank seiner absolut packenden Pistenkämpfe. Auch als Party-Game kann der Titel dank Zweispieler-Splitscreen-Modus überzeugen. Jeder, der einen Bleifuß in der Tür zum Rallyesektor hat, kommt hier voll auf seine Kosten.

Titel	Colin MacRae Rally 2.0
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Mittel bis schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	8 Länder/über 90 Etappen
Preis	DM 89,95
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	9. Juni

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
84%	85%	93%	90%

04/00



05/00



06/00





Heft verpaßt?

Kein Problem

Die letzten drei Ausgaben von PLAY ZONE nachbestellen ...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Hiermit bestelle ich:

❒ PlayStation ZONE 04/00	zu DM 12,80	
❒ Play Zone 05/00	zu DM 12,80	
❒ Play Zone 06/00	zu DM 12,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl. Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

QUÄL DICH...▲●×■

and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.playstation.de

VAGRANT STORY

PLAY ZONE HIT

Genre: Action-Rollenspiel **Spieler:** 1 **Hersteller:** Square Europe **Internet:** www.vagrantstory.com

Mit seinem fulminanten Mix aus mittelalterlichem Rollenspiel und Action-Adventure bescheren die Square-Entwickler der Spielergemeinde einmal mehr ein Videospielerlebnis der Extraklasse.



UNTERSCHLUPF In der Schmiede dürfen Sie abspeichern und Ihre Waffen bearbeiten.

In Le Monde, einer mittelalterlichen Stadt mit düsterer Vergangenheit, herrscht der Ausnahmezustand. Die Ritter des Mellenkamp-Kultes haben den Landsitz des Fürsten Bardorba erstürmt und dessen Familie in ihre Gewalt gebracht. Um den Plänen des obskuren Sektenführers Sydney Losstarot auf die Schliche zu kommen, senden die „Valentia Ritter des Friedens" ihren Agenten Ashley Lionet aus. Dieser muss bald feststellen, dass Sydney über übermenschliche Fähigkeiten verfügt und fähig ist, monströse Sagenkreaturen zu seiner Verteidigung zu beschwören. So kreuzen nicht nur Wölfe und Fledermäuse Ashleys Weg durch die Katakomben und Straßen Le Mondes, auch Untote, Phantome, Drachen und Felsriesen erheben sich gegen den Helden. Als Spieler lenken Sie Ashley aus der Third-Person-Perspektive durch dreidimensionale Locations, wobei Sie mit der L1- und der R1-Taste um die Figur herumschwenken können. Ein Zoom in die Ego-Ansicht ermöglicht Nahaufnahmen der Umgebung. Hat Ashley seine Waffe weggesteckt, so ist er in der Lage, herumstehende Kisten und Steinblöcke zu rollen, zu schieben und zu tragen, um mit ihrer Hilfe Mauern und höher gelegene Passagen zu erklimmen. Eine intelligente Kartenfunktion verzeichnet automatisch alle erkundeten Räume samt Türen, Speicherpunkten und Ausrüstungscontainern.

„Das innovative Kampfsystem vereint Anspruch mit Anschaulichkeit."

Volles Risiko

Nähert sich ein Angreifer, so lässt sich mit der Kreis-Taste ein kugelförmiger Radarschirm um die Figur des Helden einblenden. Alle innerhalb der Kugel befindlichen Gliedmaßen des Gegners sind nun einzeln anwählbar. Mit welcher Sicherheit beziehungsweise welcher Wucht Ashleys Waffe ihr Ziel findet, hängt von dessen aktuellem Risk-Status ab. Jeder Angriff erhöht den Riskmeter des Helden um einige Punkte, so dass Ashleys eigene Angriffe immer unpräziser geraten, während er gegen gegnerische Attacken anfälliger wird. Im Verlauf des Spiels kann sich der Held zahlreiche Zaubersprüche aneignen, um damit beispielsweise Türen zu



ASHLEY LIONET In einem mörderischen Katz-und-Maus-Spiel heftet sich der junge VRF-Agent an die Fersen von Sydney.



EIN LICHT AUFGEGANGEN? Mit der Zeit erlangt Ashley Zugriff auf besondere Kampffertigkeiten. Die Erkenntnis trifft ihn buchtäblich blitzartig.



ERHABEN Viele Räume besitzen verschieden hohe Ebenen wie Brüstungen und Mauervorsprünge, die Ashley überwinden muss.



STEFFI

MEIN FAZIT

Super

Zugegeben, bis ich mich mit allen Kniffen des komplexen Kampfsystems vertraut gemacht hatte, waren einige Spielstunden vergangen. Doch hat man die umfangreichen Menüs erst einmal im Griff, darf man sich auf nervenzerfetzende Duelle mit abwechslungsreichen Gegnern freuen. Obwohl sich größere Keileren oft über mehrere Stunden hinziehen können, behält die Motivation zum Weiterspielen hartnäckig die Oberhand über die Frustration. Als Belohnung winken genial präsentierte Story-Sequenzen, die die Neugier des Spielers beständig anstacheln. Wirklich zu schade, dass man den Dialogen aus Platzgründen nur Textblasen gegönnt hat – eine Sprachausgabe wäre das Tüpfelchen auf dem i gewesen.

entriegeln, Spezialattacken auszuführen oder sich selbst zu heilen. Unterwegs finden sich außerdem verschiedene magische Utensilien, die in verzwickter Notlage noch Ashleys Haut retten können. Wie die Körper seiner Widersacher gliedert sich auch Ashleys Figur in Kopf, Waffenarm und Schildarm, Rumpf und Beine, die getrennt voneinander Schaden nehmen. Hat Ashley ein Gefecht überstanden, klettert sein Gesamtvorrat an Magie- und Stärkepunkten langsam wieder auf den Höchstwert zurück, während der Riskmeter auf Null sinkt.

Vielseitigkeit ist Trumpf

Unverzichtbar sind auch die Sonderfähigkeiten, die Ashley mit wachsender Erfahrung erlernt. Bei den Break-Arts handelt sich um magische Attacken, die an bestimmte Waffenarten gebunden sind. Mithilfe von Chain-Abilities kann Ashley mehrere Schläge nacheinander ausführen und zugleich deren Wucht verstärken, seinem Gegner Magiepunkte abluchsen oder Ähnliches. Defense-Abilities hingegen mindern Ashleys erlittenen Schaden oder reflektieren ihn gar auf den Angreifer. Um diese Sonderaktionen erfolgreich auszuführen, bleibt jedoch nur ein Bruchteil einer Sekunde. Da sich die einzelnen Waffen unterschiedlich handhaben lassen, werden Sie sich mit einem neuen Kampfgerät auch das jeweilige Timing für Chain-Abilities aneignen



FÜRST BARDORBA Nach einem Überfall befinden sich Burg und Familie des Fürsten in den Händen des Mellenkamp-Ordens.

Info SCHLAG AUF SCHLAG

Ein echter Geniestreich ist dem Entwicklerteam mit dem neuen Kampfsystem gelungen. Durch Drücken der Kreis-Taste unterbrechen Sie die Echtzeit-Handlung, um in aller Ruhe einen Angreifer in Ihrer Reichweite aufs Korn zu nehmen und seine verwundbarste Körperstelle anzuvisieren. Während dieser Phase behalten Sie die Kontrolle über die frei schwenkbare Kamera, so dass Sie die Positionen der einzelnen Figuren und etwaiger Hindernisse genau abschätzen können. Sobald Sie zuschlagen, läuft das Geschehen in Realzeit weiter. Mit der Zeit erlernt Ashley außerdem so genannte Chain-Abilities, mit denen Sie drei Ihrer Aktionstasten belegen können. Drücken Sie im Moment des Zuschlagens eine entsprechende Taste, so wird der entsprechende Spezialeffekt ausgelöst und Ashley erhält einen weiteren Freischlag. Mit genügend Übung können Sie so einen regelrechten Hagel von Hieben auf Ihre Gegner einprasseln lassen und zugleich den eigenen Energievorrat wieder auffüllen.



DRUCK 1 Mit der ersten Betätigung der Kreis-Taste lassen Sie Ashley seine Waffe ziehen.



DRUCK 2 Ein zweiter Druck friert die Figuren ein. Wählen Sie ein Ziel in Ashleys Reichweite.



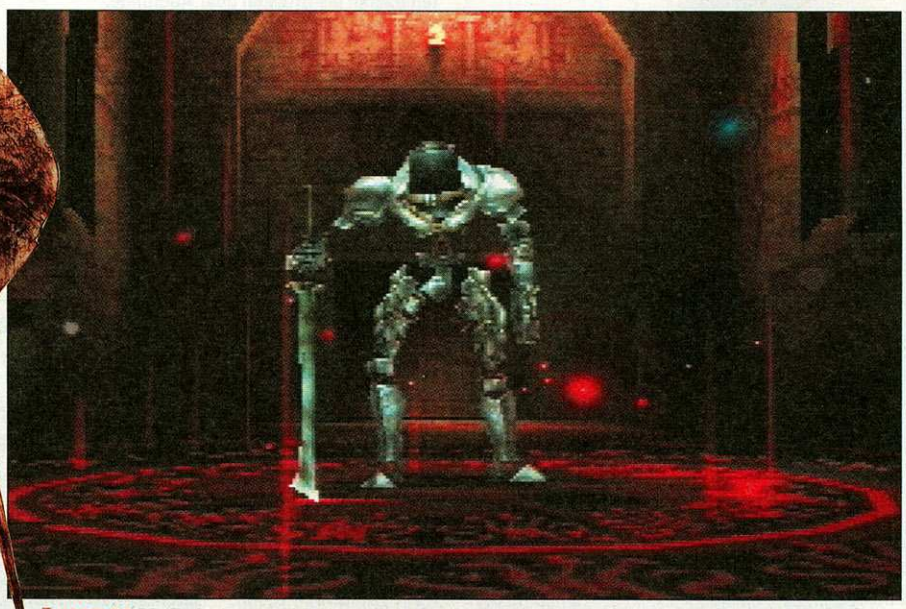
DRUCK 3 Visieren Sie mit dem Analog-Stick ein Körperteil an und schlagen Sie mit Kreis zu.



DRUCK 4 Drücken Sie genau im Moment des Aufpralls eine Taste für eine Spezialattacke.



DRUCK Geübte Kämpfer führen ganze Schlagketten aus und zapfen dem Gegner Energie ab.



KOPFLOS Die Zwischen- und Endgegner legen gerne hochdramatische Auftritte hin. Diese gigantische Ritterrüstung ist offenbar von einem bösen Geist beseelt.



KOLOSS Das Ausrufezeichen gibt den Moment an, in dem Sie Chain-Abilities aktivieren können.



MACHO Die flachen Sprechblasen verleihen der an sich realistischen Grafik einen Comic-Touch.



VERSCHACHTELT Oft müssen Stein- und Holzblöcke zu Treppen zusammengefügt werden.

müssen. Trotzdem sollten Sie der Versuchung widerstehen, sich zu sehr auf ein Kampfgerät zu spezialisieren. Jede Waffe besteht nämlich aus Komponenten wie Griff, Schaft oder Klinge, die sich recht beliebig kombinieren lassen. Eine Komponente gewinnt durch ihren Kampfeinsatz an Effizienz gegen einen bestimmten Gegnertyp – Mensch, Biest, Untoter, Phantom, Drache oder das personifizierte Böse. Zudem werden die Waffen durch die Elemente geprägt,



SYDNEY LOSSTAROT Der charismatische Sektenführer scheint über die dunklen Mächte in Le Monde zu gebieten.

PZ INTERVIEW MIT YASUMI MATSUNO

„Von der Masse abheben"

Der Kopf des Entwicklerteams von *Vagrant Story*, nahm sich auf der E3 die Zeit für ein kurzes Interview.



YASUMI MATSUNO ist Senior Vizepräsident für Software-Entwicklung bei Square.

PZ: Wie sind Sie auf die Idee gekommen, für *Vagrant Story* handtexturierte Hintergründe zu verwenden?

Matsuno-san: Wir haben die Hintergrundtexturen mit verschiedenen Grauwerten überzogen und die Räume mit rotem beziehungsweise blauem Licht ausgeleuchtet. Durch diese Kombination aus Texturen, Grautönen und Lichteffekten entstand ein umwerfender Kontrast. Das Ergebnis sieht einfach toll aus.

PZ: Wie viele Leute waren an der Entwicklung von *Vagrant Story* beteiligt?

Matsuno-san: Die Planungsphase im Januar 1998 begann mit etwa 20 Leuten an Bord. Das größte Team hatten wir im Frühling 1999, da waren es 50 Leute.

PZ: Ist eine Fortsetzung geplant? Eventuell für die PlayStation 2?

Matsuno-san: Bisher noch nicht. Der Grund dafür ist, dass Square in nächster Zeit im Bereich Online-Spiele aktiver werden möchte und die meisten Mitglieder des Teams in diesem Bereich stark eingespannt werden.

PZ: *Vagrant Story* enthält Elemente des japanischen Rollenspiels, aber der Stil ist auch stark mittelalterlich-europäisch angehaucht, was für japanische Spieler recht ungewohnt sein dürfte. War es schwierig, die Entwicklung eines solchen Projektes durchzusetzen?

Matsuno-san: Ich und viele andere Mitglieder des Teams sind begeistert von westlichen Rollenspiel-Klassikern wie *Ultima* und dieser Stil ist in *Vagrant Story* eingeflossen. Natürlich gibt es auch auf dem japanischen Rollenspielsektor viele großartige Werke, wie beispielsweise die *Final Fantasy*-Reihe. Mir ist es jedoch wichtig, dass wir uns mit unserer Arbeit von der Masse abheben. Hironobu Sakaguchi (Anm. d. Red.: der Vizepräsident von Square) hat sein Okay zu dieser Strategie gegeben, so dass es dem Team möglich war, beim Gamedesign ganz neue Wege zu beschreiten.

PZ: Trotz der kinematischen Inszenierung haben Sie auf eine Sprachausgabe verzichtet. Aus welchem Grund?

Matsuno-san: Eine Sprachausgabe hätte uns gezwungen, das Spiel auf mehrere CDs zu splitten. Wir wollten es dem Spieler jedoch ersparen, ständig CDs wechseln zu müssen, wenn er bestimmte Schauplätze betritt. Daher haben wir uns gegen eine Sprachausgabe entschieden. Da wir in unserem Team viele Comic-Fans haben, kam die Idee auf, die Dialoge stattdessen in Sprechblasen darzustellen.

PZ: Vielen Dank für das Gespräch!



NETTE BEGRÜSSUNG Leuchtende Schwebeplatten dienen als Brücken über Abgründe.



LABYRINTH Eine komfortable Automapping-Funktion lotst Ashley durch die Katakomben.

mit denen sie in Berührung kommen. So wird zum Beispiel ein im Kampf gegen Feuerwesen erprobter Dolch für Wasserwesen besonders schädlich sein. Es empfiehlt sich also, mehrere Waffen auf unterschiedliche Elemente und Rassen zu „polen".

Echte Handarbeit

Mit *Vagrant Story* kehrt Square hochauflösenden Rendergrafiken im Stil von *Final Fantasy VIII* zumindest vorerst den Rücken. Bereits das Mammut-Intro beweist mühelos, dass es für eine packende Inszenierung keine hochpolierten Renderfassaden braucht, doch auch die Standard-Spielgrafik steht den Videosequenzen an Qualität kaum nach. Die Polygon-Schauplätze ebenso wie die Figuren sind mit aufwendig handgearbeiteten Texturen versehen und werden je nach Umgebung verschiedenfarbig ausgeleuchtet. Kinoreife Schnitte und Kameraeinstellungen,

Info VERGLEICH

1.	**VAGRANT STORY**	**Squaresoft**	**95%**
2.	**FINAL FANTASY VIII**	Squaresoft	95%
3.	**SOUL REAVER**	Eidos	92%
4.	**TOMB RAIDER IV**	Eidos	92%
5.	**GUARDIAN'S CRUSADE**	Activision	90%

Während *Final Fantasy VIII* durch blanke, statische Renderbilder und edle Videosequenzen glänzt, hält *Vagrant Story* mit detailverliebt texturierten Hintergründen dagegen und erreicht mit Leichtigkeit die packende Atmosphäre des Square-Kollegen. Durch die sprichwörtliche *Tomb Raider*-Perspektive sowie Kletter- und Geschicklichkeitsaufgaben erinnert *Vagrant Story* an Titel aus dem Action-Adventure-Genre, kann diese allerdings hinsichtlich der Spieltiefe überflügeln.



ABGANG Der Minotaurus macht sich aus dem Staub und kehrt in die Unterwelt zurück.

dynamische Charakteranimationen sowie bombastische Spezialeffekte bannen die Augen des Spielers an den Bildschirm und generieren zusammen mit einer episch-orchestralen Musikkulisse und gekonnt eingesetzten Stereo-Soundeffekten eine unglaublich packende Atmosphäre. Angesichts der filmischen Inszenierung ist es auch einzusehen, dass man zugunsten der Spielbarkeit die Auflösung auf ein relativ körniges Niveau heruntergeschraubt hat – nervtötende Ruckeleinlagen wären so ziemlich das Letzte, was man sich in der Hitze dieses Fantasy-Spektakels wünschen würde!

Stefanie Schetter



CALLO MERLOSE Callo, ebenfalls ein Mitglied der „Valentia Ritter des Friedens", ist auf Nachforschungen und Spionage spezialisiert.

Test ERGEBNIS



Eine komplexe, sich Stück für Stück entwickelnde Story mit charismatischen Figuren, ein ausgeklügeltes Kampfsystem, ein gelungenes Interface und eine geniale Präsentation – *Vagrant Story* bringt wirklich alles mit, was sich ein Rollenspielliebhaber wünscht, und dürfte auch so manchen Action-Adventure-Fan verführen.

Titel	Vagrant Story
Genre	Action-Rollenspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel bis schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Enfällt
Preis	Ca. DM 89,95
Hersteller	Square Europe
Entwickler	Square
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte
Release	21. Juni

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
96%	95%	93%	95%



RONALDO V-FOOTBALL

Genre: Fußball **Spieler:** 1-8 **Hersteller:** Infogrames **Internet:** www.ronaldo-v-football.com

PLAY ZONE HIT

Seit er an seinem vierten Geburtstag einen Ball als Geschenk bekam, tritt der begnadete Ausnahmestürmer gegen das Leder. Mit Ronaldo V-Football steht der leidenschaftliche Videospieler nun auch auf der PlayStation im Mittelpunkt.

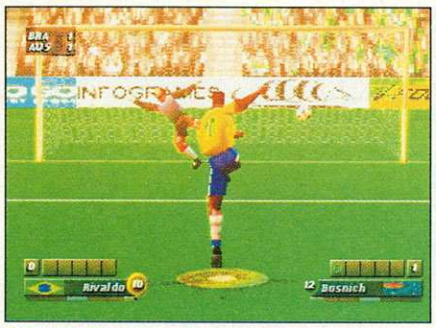
Den Ansatz der Entwickler, mit dem Fußballtitel sowohl Freunde von unkomplizierten Bolzereien als auch kühne Ballstrategen vor die Konsole zu locken, wird schon an den abwechslungsreichen Spielmodi ersichtlich.

Hopp oder Top

So bieten der Arcade-Cup oder der Härtetest das typische Flair eines Spielhallenkicks. Im Arcade-Cup beispielsweise suchen Sie sich eine der 64 Nationalmannschaften aus, um gegen zufällig ausgewählte Länderteams im K.O.-Modus anzutreten. Verlieren Sie eine Partie, haben Sie die Möglichkeit, durch den Einsatz eines von drei Credits in einem Wiederholungsspiel das Ergebnis zu korrigieren. Haben Sie alle drei Credits verbraucht, heißt es „Game Over". Der Härtetest macht seinem Namen alle Ehre. Hier gilt es, mit dem eigenen Team nacheinander gegen acht Mannschaften zu gewinnen. Zwischen den Matches kann nicht abgespeichert werden, erst wenn Sie als Herausforderer das an Platz 1 der Gruppe geführte Team geschlagen haben, können Sie den Erfolg auf Memory Card bannen. Und auch beim Härtetest gilt nach drei Fehlversuchen: Game Over! Als Belohnung warten hochkarätig besetzte Bonusteams aus den verschiedenen Kontinenten auf erfolgreiche Spieler.



DRIBBLING Der begnadete Brasilianer bringt Fans zum Schwärmen und Verteidiger zum Verzweifeln.

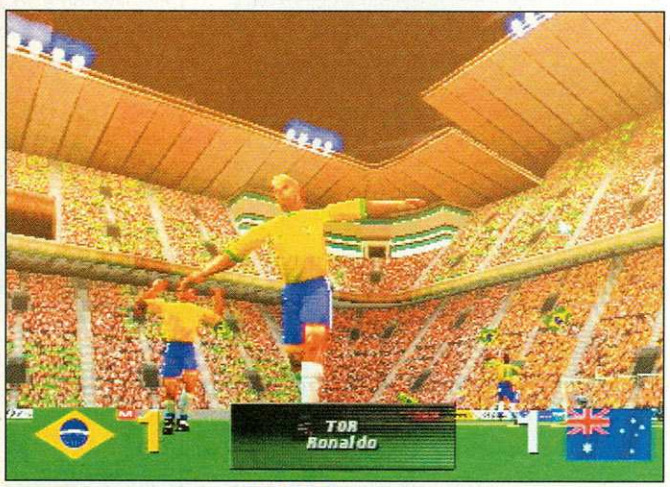


VERLADEN Superstar Rivaldo versenkt den Elfmeter für seine Mannschaft ohne Mühe.

So werden beispielsweise der ehemalige HSV-Star Kevin Keegan oder der niederländische Weltklassestürmer Marco van Basten reaktiviert. Fußballfans, die lieber in einem Turnier der herkömmlichen Art nach dem Pokal oder der Meisterschale greifen wollen, kommen ebenfalls auf ihre Kosten. Neben dem Continental Cup oder einer Continental Liga können individuelle gestaltete Wettbewerbe gestartet werden. Als ultimative Herausforderung wartet schließlich der Ronaldo-Cup auf eingespielte Kicker. Die 64 Nationalteams laufen zum größten Teil mit authentischen Spielernamen auf, nur in wenigen Ausnahmen wie z. B. der bundesdeutschen Elf musste auf Fantasienamen ausgewichen werden. Auch die typische Spielweise der einzelnen Teams wurde berücksichtigt, so zeigt die niederländische Elf gepflegtes Kurzpassspiel, während die Schotten lange Bälle in Richtung Strafraum schlagen. In den er-



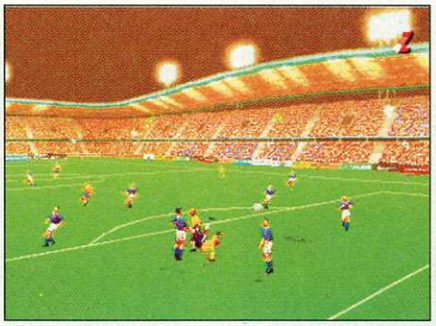
OLDIE BUT GOLDIE Ungarns Fußballlegende Puskas nimmt das Leder elegant an.



STILECHT Der Namenspate des Spiels zelebriert seinen Treffer mit typischer Jubelpose.



ANONYM Die deutschen Kicker haben aus Lizenzgründen leider nur Fantasienamen.



BALLZAUBER Große Torchancen und tolle Treffer werden in Slow-Motion wiederholt.



MINUSPUNKT Bei gegnerischen Freistößen lässt sich die eigene Mauer nicht verschieben.

freulich eingängig designten Menüs können Sie sowohl vor als auch während des Spiel die Taktik ändern, von Raum- auf Manndeckung umschalten oder einen Positionsradar zuschalten.

Entdecke die Möglichkeiten

Die Steuerung bietet auf den ersten Blick nur rudimentäre Aktionsmöglichkeiten, nach einigen Matches gelingen jedoch auch filigrane Manöver wie überraschende Doppelpässe, gefühlvolle Heber oder Pässe in die Tiefe des Raumes. Auch bei knallharten Schüssen oder langen Abschlägen

„Ronaldo V-Football überzeugt durch saubere Balltechnik und abwechslungsreiche Spielmodi."

bleibt das Spielgeschehen stets angenehm flüssig. Absolutes Highlight bilden die authentischen Animationen der Ballkünstler, der Ball wird elegant mit dem Außenrist aus der Luft angenommen oder mit dem Kopf weitergeleitet. Bei einer Flanke in den Strafraum setzen besonders die Ballzauberer vom Zuckerhut zu furiosen Fallrückziehern oder wuchtigen Kopfbällen an. Eine gut umgesetzte Ballphysik inklusive abgefälschter Bälle ist Garant für abwechslungsreiche Torraumszenen, die aufgrund der starken Keeper jedoch oftmals entschärft werden. Wehende Fahnen mit den Länderfarben und eine imposante Fankulisse inklusive heißer Samba-Rhythmen sorgen zusammen mit netten Details wie Rauchschwaden oder einer riesigen Stadionleinwand für stimmungsvolle Fußballabende. Wer nach einigen Partien vom deutschen Kommentator genervt ist, sollte den heißblütigen brasilianischen Reporter zu Wort kommen lassen. Negativ machen sich lediglich kleinere Schwächen bemerkbar. Bei Standardsituationen lässt sich beispielsweise die Mauer nicht verschieben und auch ein Spielerwechsel ist bei Spielunterbrechungen nicht möglich. Insgesamt präsentiert sich das Spiel als eine technisch einwandfreie, mit Action-Elementen angereicherte Kicksimulation.

Jens Quentin

Info VERGLEICH

1.	**ISS PRO EVOLUTION**	Konami	92%
2.	**UEFA STRIKER**	Infogrames	91%
3.	**FUSSBALL LIVE**	SCEE	90%
4.	**RONALDO V-FOOTBALL**	**Infogrames**	**87%**
5.	**FIFA 2000**	EA	85%

Mit *Ronaldo V-Football* hat Infogrames neben *UEFA Striker* einen weiteren Titel in den Top 5 platzieren können. Dank eines flüssigen Spielablaufs, erfrischender Ideen in Sachen Spielmodi und einer guten Ballphysik kann der brasilianische Ballzauber *FIFA 2000* hinter sich lassen. An die spielerische Klasse der besten drei Fußballtitel kommt der Kick jedoch nicht ganz heran.



JENS

MEIN FAZIT
Sehr Gut

Mit stimmungsvollen Cut-Sequenzen, einer packenden Stadionatmosphäre und tollen Animationen versprüht *Ronaldo V-Football* gekonnt das Flair südamerikanischen Ballzaubers auf die PlayStation. Dabei gefallen neben der sauberen technischen Umsetzung mit akkurater Ballphysik vor allem die grundverschiedenen Spielmodi, die sowohl auf ein schnelles Match zwischendurch als auch eine komplette Saison Appetit machen. Die freispielbaren Bonusteams sorgen zudem dafür, dass die Motivationskurve nicht so schnell nach unten zeigt.



BONUS Als Bonusteams können Sie Starmannschaften verschiedener Kontinente freispielen.

Test ERGEBNIS

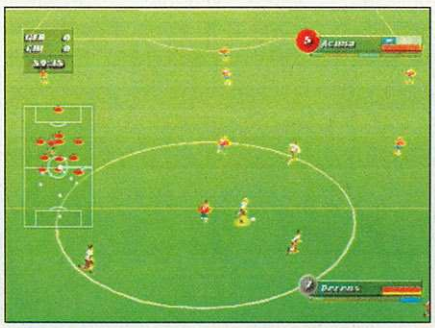
Gelungene Mischung aus unkompliziertem Arcade-Kick und realistischer Simulation. Besonders die liebevoll animierten Ballkünstler und eine tolle Stadionatmosphäre sorgen für viel Spaß auf dem Spielfeld.

Titel	Ronaldo V-Football
Genre	Fußball
Spieler	1-8
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/nein
Levels	8 Spielmodi
Preis	Ca. DM 90,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	PAM Development
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

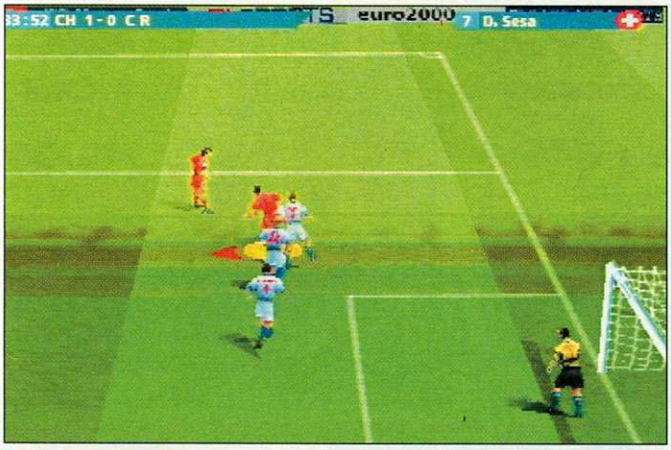
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
79%	73%	88%	87%



KRAFTVOLL Unten links sehen Sie die Powerleiste, mit der die Schussstärke reguliert wird.



WO LAUFEN SIE DENN? Der zuschaltbare Radar klärt Sie über die Positionen der Mitspieler auf.



AUS DER DREHUNG Ein Pass auf den frei stehenden Mann wäre hier wohl eher angebracht als ein Alleingang gegen drei Verteidiger.



TRAUM VOM TITEL Bei Euro 2000 darf sogar die Schweiz sich einmal über den Gewinn der Europameisterschaft freuen und den Pokal in Händen halten.

EURO 2000

Genre: Fußball **Spieler:** 1-8 **Hersteller:** Elektronic Arts **Internet:** www.ea.com

Während Sie dieses Heft lesen, ist die Europameisterschaft wahrscheinlich schon in vollem Gange. Mit Euro 2000 haben Sie die Gelegenheit, den spannenden Wettbewerb am heimischen Fernseher selbst auszutragen.

Die Fußball-Experten von EA Sports bringen die Europameisterschaft dank offizieller Lizenz direkt in Ihr Wohnzimmer. Kernstück des Spiels ist dabei der eigentliche Europameisterschafts-Modus, in dem Sie ein Team von der Qualifikation bis hoffentlich zum Finale führen. Daneben können Sie sich in Blitzturnieren, Freundschaftsspielen, einem Golden-Goal-Modus oder dem Training auslassen. Gelingt Ihnen der Sieg der *Euro 2000*, dürfen Sie zudem einige klassische Begegnungen aus der Vergangenheit in einem speziellen Modus nachspielen. Die Präsentation des Geschehens ist in allen Modi vorbildlich. Viele animierte Sequenzen sorgen für Stadion-Atmosphäre, die Spieler sind ihren realen Vorbildern nachempfunden und sogar die Namen auf den Trikots sind lesbar. Der Kommentar passt gut und wirkt nicht gekünstelt. In umfangreichen Menüs lassen sich zudem Einzelheiten wie Aufstellung und Taktik komfortabel verändern. Leider kann auch das ansprechende Äußere nicht die technischen Unzulänglichkeiten kaschieren, die sich dem Spieler nach Anpfiff unvermittelt aufdrängen.

All Stars oder Altherren?

Euro 2000 basiert prinzipiell auf der *FIFA*-Engine, wirkt aber verstaubt und träge. So spielt es sich bei normaler Geschwindigkeit viel zu langsam. Bei der schnellsten Geschwindigkeitseinstellung ist die Bolzerei erträglich, aber immer noch meilenweit von der Spritzigkeit eines *ISS Pro Evolution* entfernt. Zudem ruckelt das Geschehen zuweilen so stark, dass die durch die nette Präsentation erzeugte Atmosphäre schnell wieder flöten geht. Auch die vielfältigen Kameraeinstellungen stellen sich schnell als schmückendes Beiwerk ohne spielerischen Nährwert heraus, da die meisten schlichtweg unbrauchbar sind. Auch in Sachen Gameplay hinterlässt *Euro 2000* zwiespältige Gefühle. Die Steuerung ist eingängig, nicht sonderlich kompliziert und sorgt für schnellen und kurzweiligen Spielspaß. Den Tiefgang einiger Konkurrenztitel sucht man hier aber vergebens. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad sehr unausgewogen. Auf dem Amateur-Level gewinnen Sie die Meisterschaft ohne Mühe und erzielen nach kurzer Einspielzeit Traumergebnisse. Schon eine Stufe höher zieht der Schwierigkeitsgrad aber drastisch an, so dass sich schnell der erste Frust breit macht. Allein an der spielerischen Qualität gemessen kann sich *Euro 2000* nicht für die Spitzengruppe der Fußballspiele qualifizieren. Die offizielle Lizenz und die tolle Präsentation bilden aber einen Spaßfaktor, den man nicht unterschätzen sollte.

André Horn



VOGELPERSPEKTIVE Viele der zur Verfügung stehenden Kameraeinstellungen sind unbrauchbar.



ENDGÜLTIGE ENTSCHEIDUNG Das Elfmeterschießen ist authentisch in Szene gesetzt.





BLUTGRÄTSCHE Im eigenen Strafraum laufen Sie mit einer solch rauen Verteidigungsaktion schnell Gefahr, sich einen Elfmeter einzuhandeln .

WUNSCHTRAUM? Bei den Leistungen der deutschen Nationalmannschaft in letzter Zeit erscheint es unwahrscheinlich, dass ein deutscher Spieler die Trophäe im Juli in den Händen halten wird.



ANDRÉ

MEIN FAZIT

Gut

Eins vorweg: Erwarten Sie sich von *Euro 2000* keinen virtuellen Vollblut-Fußball wie bei *ISS Pro Evolution*. Die beiden Titel spielen in unterschiedlichen Ligen. Das offizielle Spiel zur Europameisterschaft hat aber seine Qualitäten. Es ist leicht zu erlernen, toll präsentiert und erlaubt Ihnen ein Nachspielen des Wettbewerbs in authentischer Atmosphäre. Treffen Sie sich mit Freunden, schauen Sie sich die Spiele an und stellen Sie diese auf der PlayStation nach. Das macht garantiert einen Heidenspaß und dafür eignet sich der Titel prima, da er auch Videospiel-Amateuren einen schnellen Zugang erlaubt. Nach der Europameisterschaft werden Sie *Euro 2000* dann aber wahrscheinlich mit Nichtbeachtung strafen und auf spielerisch wertvollere Titel zurückgreifen.

Test ERGEBNIS

Technisch ist *Euro 2000* allenfalls Mittelklasse. Die offizielle Lizenz und die liebevolle Aufmachung können aber einiges gutmachen. Die Steuerung ist kinderleicht zu erlernen und macht das Spiel zum idealen Halbzeit- und Werbepausenfüller während der Europameisterschaft. Aufgrund spielerischer Unzulänglichkeiten wird das Spiel Sie aber wohl kaum langfristig motivieren können.

Titel	Euro 2000
Genre	Fußball
Spieler	1-8
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	5 (+1) Spielmodi
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Deutsch/deutsch
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
72%	85%	74%	75%

Alligator
Leopoldstr. 17
45139 Essen
Fax: 0284/194 12 58

14 Tage Rückgaberecht**
KAUF AUF RECHNUNG*
0284/194 12 57
www.alligatorgame.de

Konsolen

Multinorm
499.95

Multinorm* PSX 289.95
Multinorm Color PSX 269.95
M.PSX + 2.DS-Pad 299.95
Multinorm* Dreamc. 499.95

Multinorm
279.95

Umbau-Aktion
Für Import [redacted] Spiele.
29.95

Orig. Game Hunter
Der G.Hunter ermöglicht Ihnen das Abspielen von Import [redacted] Spielen ohne Chip einlöten. Inkl. komplettem Cheatmodul.
29.95
Neue Version mit größerem Speicher..... 39,95

Multi Pad 2000
4fach Joypad-Adapter inklusive 4 Anschlußmöglichkeitenfür Memory Card`s im tollen Design.
29.95

Game Hunter 9002
Der G.Hunter ermöglicht Ihnen das Abspielen von Import [redacted] Spielen. Inkl. Cheat-Modul, 1Meg Memory-Card. Einbauchip + CD.
59.95
Neue Version mit größerem Speicher..... 79,95

Game Boy Goodies
Univers. Link Kabel
für alle Modelle
G.Boy Wormlight
für GB-Color / Pocket
verschiedene Farben
keine Batterie nötig
je 12.95

Action Pro G.
59.95

Dancing Street
Tanz und Surf-Matte für PSX, PC oder Dreamcast
39.95

Power Shock 2
39.95

Standard Joypad	9.95
Double Shock Color Joypad	19.95
1Meg Memory Card	9.95
4Meg Uncompressed MC	29.95
8meg Memory Card	24.95
PSX Ersatzlaufwerk !!!!	99.95
PSX Color Gehäuse	29.95
Remote Station	39.95
Multinorm Stealth Chip	29.95

Scorpion Gun
29.95

PC/PSX Converter
PSX Joystick`s / Lenkräder an den PC anschließen !
29.95

DC Arcade-Stick
49.95

DC Rumble-Pack
29.95

Racing Wheel
79.95
mit Rumble Funktion

SHEN MUE US

TENCHU 2 BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

Chase the Express:
COVERT OPS: NUCLEAR DAWN

Alundra 2	129.95	Carrier Us	129.95
Amorines Projekt Swarm US	129.95	Dark Angel US	129.95
Armored Core:Master of Arena	129,95	Dead or Alive 2 Us	129.95
Army Men World War Us	109.95	Draconous US	129.95
Chase the Express Us	129.95	Gundam Us	129.95
Duke Nukem: Planet of Babes	129.95	MDK 2 Us	129.95
Front Mission 3 Us	129.95	Rainbow Six US	129.95
Nightmare Creatures 2 Us	129.95	Resident Evil Code Veronica	104.95
Parasite Eve 2 Us	129.95	Star Wars Racer US	129.95
Saga Frontier 2 Us	129.95	Street Fighter Alpha 3 US	129.95
Star Ocean 2 Us	129.95	Time Stalkers US	129.95
Vandal Hearts 2 Us	129.95	Zombie Revenge US	129.95

Finanzierung über unsere Partnerbank mit eff. Jahreszins von 12.9%

* Für Stammkunden ab der 3. Rechnung Zahlungsziel 10 Tage per Bankeinzug
** Ausgeschlossen elektronische Halbleiter sowie nicht versiegelte Software.

TOMBI! 2

PLAY ZONE HIT

KIDS PLAY ZONE

Genre: Jump&Run **Spieler:** 1 **Hersteller:** SCEE **Internet:** www.playstation.de

Wie schon der Vorgänger präsentiert sich auch Tombi! 2 als flotter Genremix aus Jump&Run und Action-Adventure, der Jung und Alt gleichermaßen zu begeistern weiß!

Tombis Jugendfreundin Tabby ist verschwunden – wurde sie etwa von den bösen Koma-Schweinen gekidnappt? Um diese besorgte Frage dreht sich Tombis neues Abenteuer, das wie schon beim Vorgänger aus einer Unmenge von kleinen Unteraufgaben besteht, die es auf dem Weg zu meistern gilt. Das Löschen eines Feuers mit einem Eimer Wasser ist da im wahrsten Sinne des Wortes nur der Anfang, die späteren Rätsel sind teilweise über mehrere Abschnitte des Spiels verteilt und benötigen zum Lösen Geduld, Grips und einen gesunden Forschungsdrang.

ANIMALISCHER HELD Tombi läuft teilweise auf allen Vieren und beißt sich gerne im Nacken der Gegner fest.



SAUEREI! Die Bewohner des Zirkusdorfes wurden allesamt in Schweine verwandelt.



NÜTZLICHE KLEIDUNG Dieser Anzug schützt Tombi vor Kälte und ermöglicht einen Gleitflug.



WO BIN ICH? In den „echten" 3D-Abschnitten sorgt die Karte unten rechts für Übersicht.

Cleverer Spielaufbau

Die Entwickler von WhooPee Camp haben es erneut verstanden, die über 130 Miniquests so zu arrangieren, dass man kaum ein Problem lösen kann, ohne vor zwei neuen zu stehen. Sollten Sie dabei irgendwann einmal den Überblick verlieren, können Sie im Abenteuer-Journal stets die noch offenen und bereits erledigten Aufgaben nachschlagen. Die Gegenstände aus dem umfangreichen Inventory werden oft automatisch an den richtigen Stellen benutzt. Sie können aber beispielsweise



KEIN ZUTRITT FÜR HEULSUSEN Manche Türen können nur lachend durchschritten werden. Der Wechsel in den Lach- oder Wein-Zustand ist im Wald noch einfach, außerhalb davon wird die Sache kniffliger.

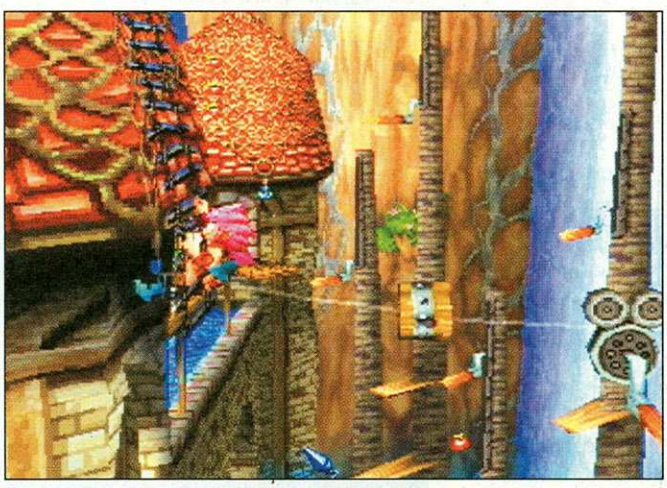


HEISSER HAMMER Mit dem Feuerhammer können Sie Eisblöcke und so manchen Gegner leicht beseitigen. Die Vielfalt an Extrawaffen und Ausrüstungen ist eine der größten Stärken des Spiels.

über diverse Waffen, Kleidung, die Tombi spezielle Fähigkeiten verleiht, oder magische Flügel, mit denen Sie direkt zu bereits besuchten Spielabschnitte springen können, auch direkt verfügen. Zwischendurch sorgen Minispiele wie eine rasante Lorenfahrt für zusätzliche Abwechslung – nicht, dass es daran sonst mangeln würde!

Fantasievoll und farbenfroh

Setzte das erste *Tombi!*-Spiel noch auf eine Kombination von Polygonobjekten und Sprites, so ist den Entwicklern beim zweiten Teil die Umsetzung ihrer schrägen Cartoon-Welt in eine reine 3D-Grafik eindrucksvoll gelungen. Diese punktet mit vielen kräftigen Farben und nett animierten Figuren – wenn Tombi eines der bösen Schweine am Nacken anknabbert und dann durch die Gegend schleudert, bleibt kein Auge trocken.
Trotz Polygon-Optik spielt sich *Tombi! 2* über weite Strecken wie ein klassisches 2D-Jump&Run. Zwar können Sie an vielen Stellen „in die Tiefe" laufen, doch schwenkt die Kamera dann einfach um und zeigt das Geschehen erneut von der Seite. Einige Abschnitte sind auch 3D-üblich frei begehbar, doch muss Tombi dann auf Sprünge verzichten – hier überwiegt klar die Action-Adventure-Komponente des Spiels.



DREIDIMENSIONAL Im Hintergrund können Sie eine weitere Ebene mit Plattformen erkennen, die Tombi mit etwas Geschick erreichen könnte.

Demnächst komplett in Deutsch!

Unsere Testversion war noch in Englisch, die in Kürze erscheinende deutsche Fassung wird jedoch komplett (inklusive der Sprachausgabe bei vielen Dialogen) ins Deutsche übersetzt. Abschließend noch ein Wort zum Savesystem: Meist können Sie am Anfang eines neuen Spielabschnitts an einem Schild den Spielstand speichern. Im Falle eines Game Over können Sie dann am Anfang dieses Abschnitts das Spiel fortsetzen – mit allen bis dahin gefundenen Gegenständen und absolvierten Aufgaben. Dadurch wird das stellenweise recht herausfordernde Spiel eigentlich nie frustrierend und der große Umfang relativiert wiederum die einfacheren Passagen.

Michael Pruchnicki

Info VERGLEICH

1.	**TOMBI! 2**	**SCEE**	**85%**
2.	**HEART OF DARKNESS**	Infogrames	85%
3.	**CASTLEVANIA – SYMPHONY O. T. NIGHT**	Konami	83%
4.	**PANDEMONIUM 2**	Crystal Dynamics	83%
5.	**TOMBI!**	SCEE	76%

Tombi! 2 schneidet im Vergleich mit ähnlichen Jump&Run/Action-Adventure-Hybriden mit klassischem 2D-Spielgefühl aufgrund seines durchdachten Gameplays und der hübschen Grafik sehr gut ab. Nicht nur der ebenfalls empfehlenswerte Vorgänger muss sich hier geschlagen geben.



MICHAEL

MEIN FAZIT
Sehr Gut

Schon nach dem herrlich albernen Intro war mir klar, dass ich dieses Spiel lieben würde. Die mangaartigen Charaktere sind hier zu Lande sicherlich nicht jedermanns Sache, aber wer auf abgedrehte japanische Designs steht, kommt hier voll auf seine Kosten. Zum Glück kann das Gameplay da auch mithalten: Wer einmal in die Welt von *Tombi! 2* eingetaucht ist, kommt von dem Spiel so schnell nicht mehr los. Immer wieder denkt man „nur noch diesen kleinen Auftrag erledigen" und verharrt dann doch länger vor der PlayStation als ursprünglich geplant. Die zahlreichen zusätzlich zu erlernenden Fähigkeiten, die teils knallbunte Grafik und der große Umfang garantieren hier tagelangen Spielspaß! Einziger Kritikpunkt ist die Musik, die sich doch recht schnell wiederholt – die nervtötende Melodie bei vielen Dialogen verdient dabei besondere Erwähnung.



SCHWUNGVOLL Mit dem Kletterhaken und Geschick schwingt sich Tombi über Abgründe.

Test ERGEBNIS

Die flotte Mischung aus Jump&Run und Action-Adventure kann auch beim zweiten Mal gefallen und mit aufgebohrter Technik zusätzlich punkten. Die kunterbunte Grafik, die urigen Charaktere und der äußerst geschickte Spielaufbau mit vielen zusätzlichen Fähigkeiten, die Sie erst im Laufe der Zeit dazubekommen, sorgen für Langzeitmotivation, zumal die unzähligen Miniaufgaben Sie ständig auf Trab halten werden.

Titel	**Tombi! 2**
Genre	**Jump&Run**
Spieler	**1**
Schwierigkeitsgrad	**Leicht bis mittel**
Save Game	**Ja**
Analog/Dual Shock	**Ja/ja**
Levels	**130+ Aufgaben**
Preis	**DM 59,95**
Hersteller	**SCEE**
Entwickler	**WhooPee Camp**
USK-Freigabe	**Ohne Altersbeschränkung**
Handbuch/Spiel	**Deutsch/dt. Texte, dt. Sprache**
Release	**7. Juni**

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
87%	**76%**	**86%**	**85%**



SPORT IST MORD! Die Brutalos spielen nach dem Motto „Mit Gewalt geht alles besser".

ROCK THE RINK

Genre: Eishockey **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Electronic Arts **Internet:** www.easports.com

Nachdem mit NFL Blitz und NBA Jam bereits zwei erfolgreiche Arcade-Persiflagen zu US-Sportarten existieren, schlittert mit Rock The Rink nun eine Eishockey-Fun-Variante auf die PlayStation.

Vergessen Sie komplizierte Spieltaktiken, ausgeklügelte Strategien oder den Begriff Fair Play. Bei *Rock The Rink* versammeln sich die brutalsten Raufbolde, die jemals auf Kufen standen, um den Gegner mit brachialen Bodychecks und krachenden Schlagschüssen im wahrsten Sinne des Wortes in die Knie zu zwingen. Neben typischen Eishockey-Regeln wie Abseits oder Strafen wegen übertriebener Härte wird auch auf zwei Feldspieler verzichtet; so treten die Teams nur mit jeweils drei Feldspielern und einem Goalie an. Die Zeit spielt bei der Jagd nach Gegenspieler und Puck ebenfalls keine Rolle, die Matches enden erst, wenn ein Team eine bestimmte Anzahl an Treffern erzielt hat, wobei man diesen Wert zwischen 5 und 20 Toren individuell festlegen kann. Im Arcademodus kann man entweder gegen die CPU oder einen menschlichen Kontrahenten antreten, als weitere Spielmodi stehen Ihnen die NHL Challenge oder ein King-Of-The-Rink-Turnier zur Verfügung.

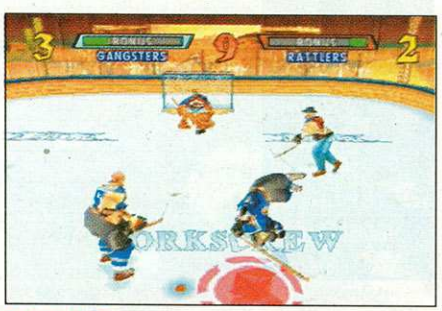


CANCAN Nach dem Spiel versöhnen sich die Teams bei einem zünftigen Veitstanz.

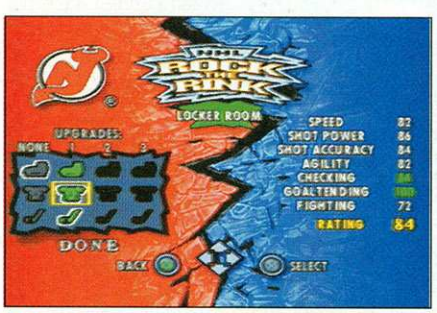
Spiele ohne Grenzen

Am Anfang laufen lediglich Fantasieteams wie die Gangsters oder die Rattlers mit witzigen Namen (Boutros Boutros Goalie) auf. Beenden Sie im Rahmen der NHL Challenge, die in drei Meisterschaften eingeteilt ist, ein Match gegen eines von 28 Original-NHL-Teams siegreich, können Sie diese Mannschaft zukünftig selbst wählen. Auf siegreiche Spieler warten überdies weitere Goodies wie zum Beispiel größere Tore. Auf dem Eis dominieren einfache Spielzüge und rustikale Rempler, hat Sie der gegnerische Athlet zu brutal von den Beinen geholt, können Sie mit dem Fiesling durch Drücken der R2-Taste in den Faustkampf gehen, um ihn ordentlich zu vermöbeln. Technisch zeigt sich das Spiel von seiner besten Seite, die rasante Torhatz wird stets flüssig dargestellt und auch die Animationen der Athleten können sich sehen lassen. Der abwechslungsreiche, witzige Kommentator unterstreicht den Arcade-Charakter des Spiels.

Jens Quentin



ENTKORKT Dieser Kufenkünstler setzt zu einem der abgedrehten Spezialschüsse an.



POWER-UP Mit den erspielten Upgrades verbessern Sie die Fähigkeiten Ihres Teams.



MEIN FAZIT

Gut

JENS

Eine makellose technische Präsentation mit lustigen Kommentaren, eingängiger Steuerung und schmissigem Soundtrack sorgt für Kurzweil vor dem Bildschirm. Das eintönige Gameplay (Rempler, Pass, Torschuss) wird zwar durch spektakuläre Spezialschüsse angereichert, bietet aber auf Dauer zu wenig Spieltiefe. Insgesamt ein idealer Titel, um zwischendurch allein oder zu zweit angestaute Aggressionen abzubauen, für Fans von akkuraten Sportsimulationen jedoch nur bedingt zu empfehlen.



KEIN MÄDCHENSPORT Unliebsame Gegenspieler checkt man am besten gleich aus dem Spielfeld.



KURZE FREUDE Freut man sich zu lange über den Torerfolg, setzt es mal wieder Keile.

Test ERGEBNIS



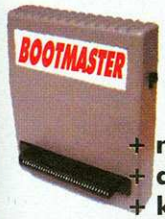
Brachiale Hockey-Action mit witziger Präsentation, passender Musikuntermalung und unkompliziertem Gameplay. Auf Dauer präsentiert sich der Titel jedoch trotz freispielbarer NHL-Teams und Goodies zu eintönig.

Titel	Rock The Rink
Genre	Eishockey
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	3 Spielmodi
Preis	Ca. DM 90,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./engl. Texte, engl. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
74%	76%	81%	79%

+ PORTOFREI AB 150 DM + 1 JAHR GARANTIE +

POWERWARE



BOOTMASTER

CHEATMODUL MIT IMPORTFUNKTION!

+ mit Importfunktion
+ alle Spiele laufen
+ kompatibel zu allen Codes
+ Deutsche Anleitung
+ Deutsches Menü
+ MIT SPEZIALFUNKTION (100% Spiele-kompatibel)

49,99 DM

SPIELEBERATER

Abe's Exodus (Offiziell)	19,95 DM
Crazy Taxi (Engl.)	39,99 DM
Dino Crisis (Offiziell)	24,95 DM
Dreamcast Sammelband*	24,95 DM
Fear Effect (Offiziell)	24,95 DM
Final Fantasy 8 (Offiziell)	24,95 DM
Grand Theft Auto 2 (Offiziell)	24,95 DM
James Bond (Offiziell)	24,95 DM
Metal Gear Solid	19,95 DM
Pokemon (Offiziell)	24,95 DM
Rayman 2 (Offiziell)	24,95 DM
Resident Evil 1 & DC	14,95 DM
Resident Evil 1,&,3 & DC	19,95 DM
Resident Evil 3 (Offiziell)	24,95 DM
Saga Frontier 2 (Offiziell)	24,95 DM
Soul Reaver (Offiziell)	19,95 DM
Tekken 3 (Offiziell)	24,95 DM
Tomb Raider 1-4	19,95 DM
Tomb Raider 2 (Offiziell)	19,95 DM
Tomb Raider 3 (Offiziell)	19,95 DM
Tomb Raider 4 (Offiziell)	19,95 DM
Xena (Offiziell)	24,95 DM
X-Ploder Buch (mit CD)	29,95 DM
Xena (Offiziell)	19,95 DM

LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM

Abe's Oddysee	Legacy of Kain
Alien Trilogy	Medi Evil
Alundra	Medal of Honor
Alone in t.Dark 1-3	Rayman&Gex3D
Ark of Time	Resident Evil 1
Atlantis 1&2	Riven
Baphomets Fl. 1+2	Shadowman
Blaze & Blade	Suikoden
Breath of Fire 3	Syphon Filter
Casper	Tekken 1 & 2 & 3
Croc 2	The Note
Diablo	The Last Report
Discworld 1+2	Tomb Raider 1
Dino Crisis	Tomb Raider 2
Excalibur	Tomb Raider 3
Gex 3D & Rayman	Turok
Granstream Saga	Turok 2
Hard Edge	Vandal Hearts
Heart of Darkness	Wild Arms
Guardians Crusade	Warhammer: DO
Jade Cocoon	Zelda 64 uvm.

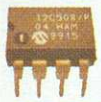
- über 500 Lösungshefte lieferbar -

UNSER SERVICE

+ 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
+ 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software, Büchern & Action Figuren)
+ Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
+ Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
+ Vorbestellungen möglich
+ Ab 150,00 DM keine Portokosten (nur in D)
+ Spiele / Zubehör verschicken wir im Sicherheitskarton

Porto:
Nachnahme: 9,50 DM
(Ausland: 30,00 DM)
Vorkasse: 3,00 DM
(Ausland: 10,00 DM)

MODCHIP



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

10,00 DM

Ab 5 Stk. 7,90 DM - Ab 15 Stk. 5,50 DM - Ab 50 Stk. 4,90 DM

EINBAUPLATINE



Sparen Sie sich das vorlöten. Einfach den Modchip in den Sockel stecken, und Sie brauchen nur noch die bereits angelöteten Kabel mit der PlayStation Platine verbinden!

5,00 DM

























































- Joypads / Controller -	
Standard Joypad	9,99 DM
Dual Twin Shock	29,99 DM
Dual Power Shock	34,99 DM
Sony Dual Shock	44,99 DM
Cybershock (Blaze)	59,99 DM
Evolution Pad	69,99 DM
Evolution System	119,99 DM
Shock2 Infrarot	59,99 DM
Arcade Pro Shock (Blaze)	69,99 DM
Micro Wizard (Blaze)	49,99 DM
Maus	24,99 DM
- Memory Cards -	
1MB (15 Block)	6,99 DM
8MB (120 Bl.)	24,99 DM
24MB (360 Bl.)	32,99 DM
32MB (480 Bl.)	39,99 DM
72MB (1080 Bl.)	79,99 DM
2MB (30 Bl.-Unkomprimiert)	19,99 DM
4MB (60 Bl.-Unkomprimiert)	29,99 DM
8MB (120 Bl.-Unkomprimiert)	44,99 DM

- Lightguns -	
Panther Gun	39,99 DM
Scorpion	59,99 DM
Avenger	89,99 DM
Real Arcade Gun	99,99 DM
Falcon	89,99 DM
- Lenkräder -	
Master Drive	79,99 DM
Dual Force	129,99 DM
Jordan GP	119,99 DM
Ferrari Lenkrad	129,99 DM
Mc Laren Wheel	144,99 DM
V3 Lenkrad	99,99 DM
- Kabel -	
RGB Kabel	8,99 DM
RGB+Audio	11,99 DM
Padverlängerung	8,99 DM
Linkkabel	8,99 DM

Und viele weitere Artikel!

PSX SPIELE

Ace Combat 3	89,99 DM
Autobahn Raser 2	89,99 DM
A Bugs Life	44,99 DM
Alundra 2*	89,99 DM
Catan - Die 1. Insel	89,99 DM
Colin Mc Rae Rally	44,99 DM
Colin Mc Rae Rally 2*	89,99 DM
Colony Wars 3: Red Sun	59,99 DM
Cool Boarders 4	89,99 DM
Crash Bandicoot 3	44,99 DM
Crash Team Racing	89,99 DM
Crusader of Might & Magic	94,99 DM
Discworld: Noir	86,99 DM
Die Hard 2	89,99 DM
Driver	88,99 DM
Dune 2000	89,99 DM
Ehrgeiz	89,99 DM
ECW Hardcore Revolution	89,99 DM
F1 Racing Championship*	89,99 DM
Fear Effect	89,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
Final Fantasy 8	79,99 DM
FIFA Soccer 2000	86,99 DM
Formel 1 2000	89,99 DM
Gran Turismo 2	89,99 DM
Grandia	89,99 DM
GTA 2	89,99 DM
ISS Pro Evolution	89,99 DM
James Bond	89,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Le Mans 24	92,99 DM
Medi Evil	44,99 DM
Medi Evil 2*	89,99 DM
Metal Gear Solid	39,99 DM
Micro Maniacs*	89,99 DM
Mission Impossible	89,99 DM
Mobile 1 Rally Championship	89,99 DM
Music 2000	89,99 DM
Need for Speed: Porsche*	89,99 DM
Nightmare Creatures 2*	89,99 DM
Rainbow Six	89,99 DM
Railroad Tycoon 2	89,99 DM
Rayman 2*	89,99 DM
Ready to Rumble	89,99 DM
Resident Evil 1	44,99 DM
Resident Evil 3	89,99 DM
Resident Evil 3 UNCUT	99,99 DM
Resident Evil Gun Survivor	89,99 DM
Ronaldo V-Football*	89,99 DM
Road Rash Jailbreak	89,99 DM
Saga Frontier 2	89,99 DM
Shadow Madness	79,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Spec Ops	89,99 DM
Superbike 2000	89,99 DM
Star Wars: Jedi Power B.	89,99 DM
Street Skater 2	89,99 DM
Syphon Filter 2*	79,99 DM
Tarzan	79,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
Theme Park WORLD	89,99 DM
Tomb Raider 3	39,99 DM
Tomb Raider 4	59,99 DM
Trasher Skateboarding	91,99 DM
Track and Field 2	89,99 DM
V-Rally 2	82,99 DM
Vanishing Point*	89,99 DM
Vandal Hearts 2*	89,99 DM
WCW Mayhem	89,99 DM
WWF Smackdown*	89,99 DM
X-Files	82,99 DM
Xena	84,99 DM

- Und viele weitere Titel -

04131 / 200580

CDG MEDIA - ROTE STR. 4 - 21335 LÜNEBURG - Fax: 04131 / 2005820

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

+++ WWW.GAMECENTRAL.DE +++



DIE RÜCKKEHR DES LACHENDEN TOTEN.

Die härtesten Gebeine des Jenseits treten wieder an. Dabei trifft Sir Dan auf so schräge Typen wie die ägyptische Prinzessin oder den exzentrischen Professor. Seine Gegner sehen ziemlich alt aus, wenn sich sein Kopf aus dem Staub macht. Und im Dankenstein-Modus lässt er ihnen die Fäuste um die Knochen fliegen.

„Abgefahren . . . spielerisch gehaltvoll und technisch eine Klasse für sich. MediEvil 2 wird das Segment der Action Adventures . . . gehörig aufmischen." (PlayStation ZONE 03/00)

PlayStation-Powerline: 01 90/57 85 78 (1.21 DM/Min.)
www.playstation.de/medievil2

TBWA FRANKFURT

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Offizieller Sponsor der UEFA Europameisterschaft. Sponsor der Frankfurt Lions. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Com



PlayStation®

IT'S NOT A GAME

uter Entertainment. Inc. is a trademark of Sony Corporation. Developed and published by Sony Computer Entertainment Europe. © 2000 Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved.



SPARTANISCH Änderungen während des Spiels können Sie nur bei Textansicht vornehmen.



IM NETZ Die 3D-Darstellung des Spiels ist im Vergleich zur Konkurrenz deutlich besser.



TOTALE KONTROLLE! Mannschaftsaufstellung und Taktik lassen sich detailliert verändern.

ANSTOSS PREMIER MANAGER

Genre: Simulation **Spieler:** 1-4 **Hersteller:** Infogrames **Internet:** www.infogrames.de

Der Ball ist rund und das Spiel hat 90 Minuten: Auf eine Flut von Spielen ums runde Leder pünktlich zu jedem fußballerischen Großereignis können Sie sich genauso verlassen wie auf Sepp Herbergers zeitlose Weisheiten.

Die Europameisterschaft können Sie im *Anstoss Premier Manager* zwar nicht bestreiten, dafür aber in Ligen aus fünf Nationen antreten. Dabei haben Sie zunächst die Wahl, ob Sie als Trainer in einem beliebigen Verein beginnen oder im Laufbahn-Modus einen Verein der zweiten Liga übernehmen und sich nach oben arbeiten. Hierbei gilt zu beachten, dass Sie den Laufbahn-Modus nur als Einzelspieler anwählen können, während im Trainer-Modus bis zu vier menschliche Manager antreten können. Haben Sie sich für den Verein Ihres Herzens entschieden, beginnt sogleich der harte Manager-Alltag. Sponsoren wollen gefunden, Einrichtungen ausgebaut und Transferverhandlungen geführt werden. Die Menu-Führung ist dabei clever gelöst und sorgt selbst bei geringer Bildschirmauflösung für Übersicht. Zugriff auf statistische Informationen von allen Menus aus wäre aber wünschenswert gewesen. So haben Sie beispielsweise keine Möglichkeit, Informationen über einen Spieler abzurufen, wenn Ihnen gerade das Angebot eines anderen Vereins vorliegt. Besonders ärgerlich wird es aber nach dem Anpfiff. Sie können sich das Spiel entweder in Form von Textkommentaren oder in einer grafischen Darstellung der Höhepunkte anschauen. Nur bei der Textansicht haben Sie die Möglichkeit, Änderungen an der Taktik oder Auswechslungen vorzunehmen. Dies ist umso unverständlicher, da die Spielansicht in 3D-Grafik toll in Szene gesetzt wurde. Die Kameraperspektive ist veränderbar, die Motivation zum Ansehen der Spielszenen ist daher weitaus größer als bei den Manager-Spielen der Konkurrenz. Leider sind Sie aber auf die Textkommentare angewiesen, wollen Sie von der vollen Optionsvielfalt Gebrauch machen. So bleibt das Spiel Mittelmaß. Einige Dinge sind vorbildlich gelöst, die Freude wird aber durch grobe Schnitzer getrübt.

André Horn



TORJUBEL Anstoss Premier Manager ist ordentliche Kost für Fans des Genre.

NAHAUFNAHME Sie können den Kamerawinkel nach Belieben anpassen.



LIEGESTÜTZE ODER TORSCHÜSSE? Ein ausgewogener Trainingsplan ist enorm wichtig.



ANDRÉ

MEIN FAZIT

OK

Von den zwei Manager-Spielen, die sich in diesem Monat die Ehre geben, treffen Sie mit *Anstoss Premier Manager* definitiv eine bessere Wahl als mit dem *Player Manager 2000*. Auf dem PC bürgt der Name *Anstoss* für Qualität. Die Variante auf der PlayStation ist zwar ordentlich gemacht, leidet aber unter einigen Schwächen. Die Ladezeiten nerven gewaltig und die fehlende Auswechselmöglichkeit bei der grafischen Spieldarstellung ist eine mir unverständliche Design-Entscheidung, zumal sich die Textkommentare sehr zäh lesen und nicht überspringen lassen. Der Titel muss sich auf jeden Fall dem vor einiger Zeit erschienenen *Bundesliga 2000: Der Fußball-Manager* geschlagen geben, der zudem über den Bonus einer offiziellen Lizenz verfügt.

Test ERGEBNIS

Dank der wirklich guten Benutzerführung und umfangreichen Optionen ist *Anstoss Premier Manager* ein ordentliches Spiel geworden, auf das Fans durchaus einen Blick werfen sollten. Lange Ladezeiten und einige spielerische Fehlpässe verhindern aber eine uneingeschränkte Empfehlung.

Titel	Anstoss Premier Manager
Genre	Simulation
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/nein
Levels	–
Preis	DM 90,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Infogrames
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Deutsch/deutsch
Release	Juni

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
68%	42%	69%	67%

DER Joysoft Internet Shop
www.joysoft.de

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

Versand Zentrale
Aachener Str. 1004, 50858 Köln
Bestellhotline: 0221/94 86 10 50
Bestell Fax: 0221/ 94 86 10 22

Sie wissen bei Ihrem Lieblingsspiel nicht mehr weiter ? Joysoft Hotline: 0221/94 86 10 17

NEU



Anstoss Manager 89,90 Komplett Deutsch



Colin McRae 2 89,90 Komplett Deutsch



Ronaldo 89,90 Komplett Deutsch



Catan-1.Insel 89,90 Komplett Deutsch



Baldur's Gate 89,90 Komplett Deutsch



Nightmare Creatures 2 89,90 Komplett Deutsch

Wöchentliche Sonderangebote finden Sie im Internet unter www.joysoft.de oder telefonisch 0221/94 86 10

Bis 60 DM



Tomb Raider 4 44,00 Komplett Deutsch



V-Rally 2 44,00 Komplett Deutsch



legend of Legaia 59,90 Komplett Deutsch



F1 Racing Championship ca. 15.Juni 55,00 Komplett Deutsch



Alundra 2 59,90 Komplett Deutsch



Everybody's Golf 2 59,90 Komplett Deutsch

Alle vorrätigen Artikel werden innerhalb von 24 Stunden versendet

Bis 45 DM



Breath of Fire III 29,99 Komplett Deutsch



Deathtrap Dungeon 33,00 Komplett Deutsch



F1 Racing Simulation 2 29,90 Komplett Deutsch



GEX 2-Deep Cover Gecko 28,90 Komplett Deutsch



Jade Cocoon 44,00 Komplett Deutsch



Martian Gothic 29,90 Komplett Deutsch

Über 2000 Artikel stehen Ihnen innerhalb kürzester Zeit zur Verfügung

SONY PLAYSTATION	DM	Rescue Shot KD	59,90	DREAMCAST	DM	Tony Hawks KD *	84,90
Armorines KD	79,90	Roadsters DA	79,90	Arcatera KD * (ca.25.Juni)	89,90	Zombie's Revenge KD * (ca.23.Juni)	89,90
Crisis Beat DA *	79,90	Rollcage 2 KD	59,90	Berzerk DA (ab 18)	89,90	**NINTENDO 64**	**DM**
Dracula Resurrection KD	79,90	Saga Frontier 2 KD	89,90	D2 KD (ca.15.Juni)	99,95	Battlezone 64 KD	109,90
Euro 2000 KD	89,90	Star Wars Jedi Power Battle KD	79,90	Deep Fighter KD	99,90	Daikatana KE (ab 18)	109,90
F1 2000 (EA-Sports) KD	89,90	Suikoden 2 KD (ca.10.Juni)*	79,90	Ecco the Dolphin KD* (ca.16.Juni)	89,90	Operation Winback KD	99,90
Front Mission 3 KD*	79,90	Syphon Filter 2	89,90	Evolution DA	89,90	Perfect Dark (ab 18) *	109,90
Frontschweine KD	i.V	TOCA WTC KD *	89,90	Grand Theft Auto 2 KD	89,90	Pokemon Stadium & Transfer	129,90
Galerians KD	79,90	Tombi 2 KD	59,90	Heroes of Might & Magic 3 KD	99,90	Starcraft KD (ca.15.Juli)*	109,90
Hydro Thunder DA	79,90	Toshinden 4 DA	79,90	Hidden & Dangerous KD	89,90	Superstar Soccer 2000 KD	109,90
In Cold Blood KD-Versandkostenfrei	99,90	V-Rally 2 (Platinum Edition) KD	44,00	MDK 2 KD	99,90	Track & Field Summer Games	109,90
Need for Speed Porsche KD	89,90	Vagrant Story KD *	79,90	Resident Evil Code Veronica KD (ab 18)	99,90	**GAMEBOY**	**DM**
NHL Blades of Steel 2000	89,90	Vandal Hearts 2 KD	79,90	Star Wars Racer KD	89,90	Pokemon Gelbe Edition *	69,00
Prince Naseem (Mike Tyson) KD	89,90	WWF Smackdown DA	85,00	Tomb Raider 4 KD	99,90		

KD: Komplett Deutsch DA: Deutsche Anleitung



www.joysoft.de
Die Welt der Computerspiele im Internet



- Erscheinungstermine
- Neuheiten
- Angebote
- aktuelle Infos
- Produktinfos
- technische Daten
- Abbildungen
- Screenshots

über 2.000 Artikel für
- PC CDROM
- PSX
- Nintendo 64
- Dreamcast
- Importe
- Zubehör
- DVD u.v.m.

Exklusiver Kundenservice:
- Security-Server für Ihre sichere Kreditkartenabrechnung
- E-mail Service
- Hotline
- ab 149,- DM keine Versandkosten,
- wöchentliches Gewinnspiel



Joysoft News Katalog Kostenlos anfordern!

Versand (innerhalb Deutschland): Ab einem Warenwert von 149,- pro Sendung liefern wir im Inland versandkostenfrei aus! Nachnahme Post: 9,90 DM, Nachnahme UPS: 16,90 DM. Wenn Sie bequem per Kreditkarte oder Bankeinzug zahlen, entfallen die Nachnahmegebühren und Sie zahlen nur Versandkosten: Post: 4,90 DM bzw. UPS: 7,90 DM. Zum Bankeinzug: Schicken Sie uns bitte einmalig eine Einzugsermächtigung per Fax oder Brief. Bei Erstbestellern ist der Warenwert beschränkt auf 150,- DM. Die Versandkosten betragen DM 4,90 bei Postversand bzw. DM 7,90 bei UPS-Versand. Ab einem Warenwert/Sendung von DM 149,- liefern wir auch hier versandkostenfrei. *Auslandsversandkosten bitte vorab erfragen.* Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Angebote nur solange der Vorrat reicht, Preise gelten nur Im Joysoft Versand, Preisänderungen und Irrtum vorbehalten.

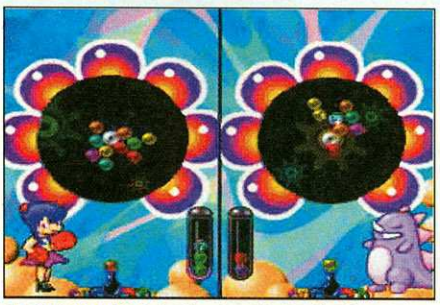
SPIN JAM



Das hochwertige Puzzle kommt zwar auch ohne Rendergrafiken aus – verlangt aber Köpfchen!

Im Puzzle-Titel von Empire müssen Sie durch geschicktes Drehen des Spielfelds gleichfarbige Murmeln zusammen gruppieren. Berührt sich drei Mal die gleiche Farbe, pulsieren die bunten Kügelchen und schießen dabei die gegenüberliegenden Murmeln in farbige Auffangbehälter am Spielfeldrand. Haben Behälter und gefangene Murmeln dieselbe Farbe, gibt's Punkte für den Spieler: Anfangs etwas kompliziert, dann aber sehr spaßig und – dank steigendem Schwierigkeitsgrad – auch kurzweilig. Über 100 knifflige Puzzles in vier Modi für bis zu zwei Spieler bieten auch ohne Rendergrafik massig Abwechslung.

Matthias Glaser

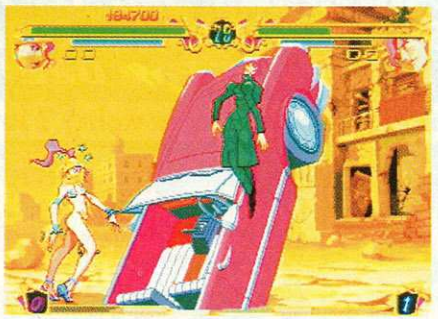


MURMEL-DUELL Im Zweier-Modus beginnt Spin Jam, echte Partygame-Qualitäten zu entwickeln.

Test ERGEBNIS	
Titel	Spin Jam
Genre	Puzzle
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	100
Preis	DM 99,-
Hersteller	Empire Interactive
Entwickler	Empire Interactive
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./engl. Texte
Release	Juni

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
76%	74%	83%	80%

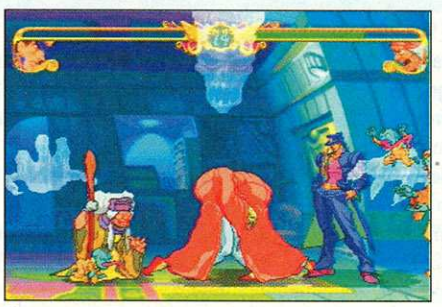
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE



Der neueste Capcom-Prügler bietet verrückte Charaktere und wilde Moves en Masse.

Wer dachte, die *Darkstalkers*-Serie wäre in Sachen Verrücktheit nicht zu überbieten, wird mit *JoJo's Bizarre Adventure* eines Besseren belehrt. Hier werden Gegner von aus dem Boden herausschießenden Autos getroffen oder von einem bildschirmfüllenden (!) Gebiss zermalmt. Nette Grafikeffekte werten die gut gezeichneten und animierten Sprites zusätzlich auf. Spielerisch fällt vor allem der Zusatz eines so genannten „Stand" auf – eine Art Geist, der seinen Meister beim Kampf unterstützt. Ansonsten bietet das Spiel gewohnt hochwertige Capcom-Kost mit einer vereinfachten Tastenanordnung – für Genre-Fans sehr empfehlenswert!

Michael Pruchnicki

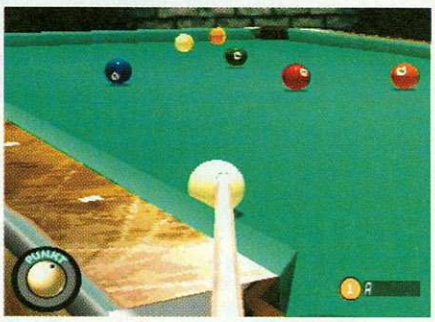


EINER GEGEN ALLE Kämpfe gegen mehrere Gegner sorgen im Story-Modus für Abwechslung.

Test ERGEBNIS	
Titel	JoJo's Bizarre Adventure
Genre	2D-Beat-'em-Up
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/ja
Levels	18+4 Kämpfer
Preis	Ca. DM 89,-
Hersteller	Capcom/Virgin
Entwickler	Capcom
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Deutsch/engl. Texte, jp. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
78%	74%	85%	80%

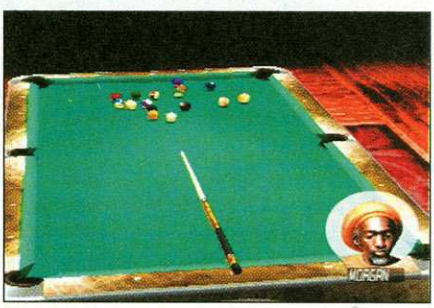
POOL ACADEMY



Hier lernen Sie alles über Pool-Billard, vom einfachen Pot bis zum Kunststoß.

Das rasante, technisch fehlerlose *Pool Academy* besticht durch eine vorbildliche Spielsteuerung, mustergültig lenkbare Kameraführung und ausgereifte KI der Computergegner. Das Einstellen des Anspielwinkels und des Schnitts der Spielkugel ist vortrefflich realisiert. Vier Spielmodi für Pool und zusätzlich der Kunststoß sorgen für abwechslungsreiche Unterhaltung. Als Langzeitmotivation gibt es die Möglichkeit, erfolgreich gemeisterte Kunststöße noch einmal von dem Spitzenspieler Mr. Kimura als Video vorgeführt zu bekommen. *Pool Academy* ist ein sauber abgerundetes Billardspiel, das Zockerherzen schneller schlagen lässt.

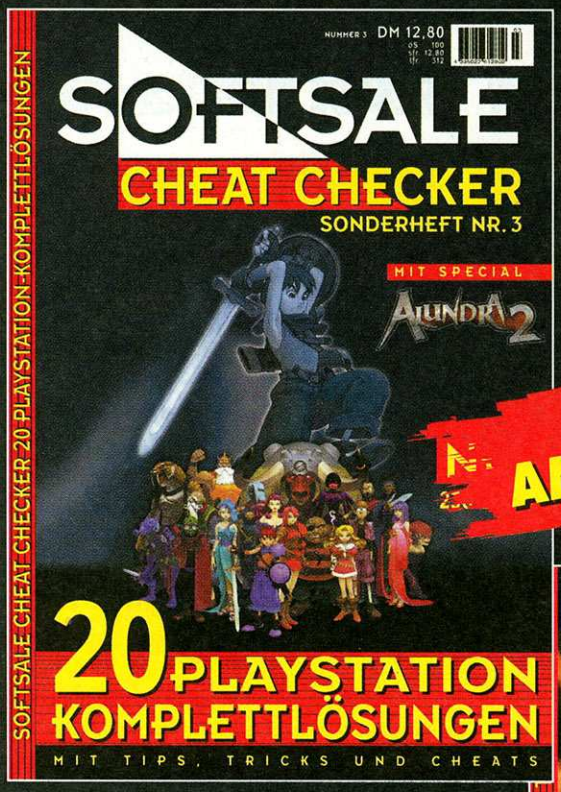
Jürgen Wiemer



MORGANSTUND Der bedächtige Morgan weiß so manche Kugel zu versenken.

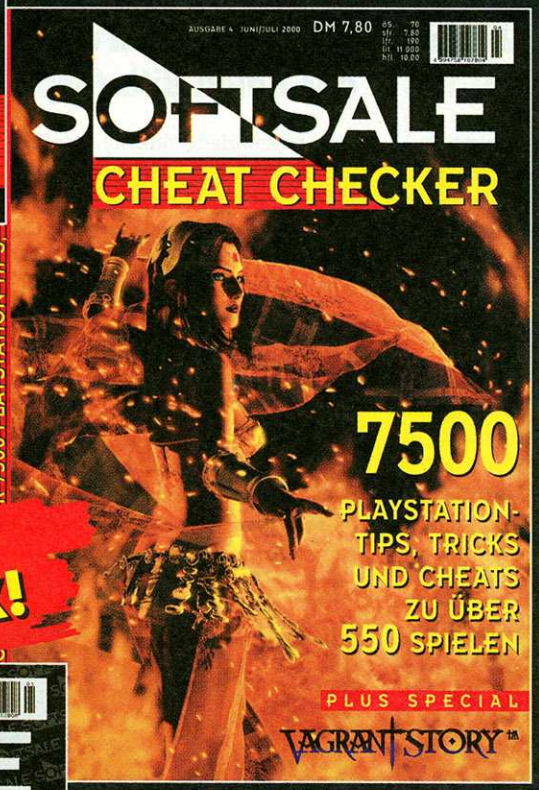
Test ERGEBNIS	
Titel	Pool Academy
Genre	Sportspiel
Spieler	1-16
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/nein
Levels	5 Spielmodi
Preis	DM 59,95
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Ask
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Deutsch/deutsch
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
69%	65%	79%	77%



SOFTSALE
CHEAT CHECKER
SONDERHEFT NR. 3
20 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN
12,80 DM

NEU
AM KIOSK!



SOFTSALE CHEAT CHECKER
PLAYSTATION NR. 4
7500 TIPS, TRICKS
UND CHEATS ZU ÜBER
550 SPIELEN
7,80 DM

NEU
AM KIOSK!



JETZT NEU
IM BAHNHOFS-
BUCHHANDEL

SOFTSALE
CHEAT CHECKER
MEGAPACK NR. 1
43 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN
12,80 DM

MOGELN
BIS DER ARZT KOMMT!

SOFTSALE LAU UND ZIELKE GMBH, SCHLOSSPLATZ 19,
31582 NIENBURG, TEL. 05021/910416
ONLINE-SHOP: WWW.SOFTSALE.DE

PLAYER MANAGER 2000



Ancos äußerst dürftiger Fussball-Manager erweist sich als extrem abstiegsgefährdet.

An Optionen mangelt es dem Spiel nicht. In zahlreichen Menus können Taktiken erstellt, Trainingsprogramme verfeinert und Spielerstatistiken analysiert werden. Ihre Fähigkeiten können Sie dabei in vier Ligen und zahlreichen europäischen Wettbewerben unter Beweis stellen. Leider trüben gravierende Schwächen den Spielspaß. So kommt es zuweilen zu äußerst unrealistischen Ergebnissen. Außerdem martert das Spiel den Hobby-Manager mit unerträglichen Ladezeiten. Ertönt nach endlosem Warten der Anpfiff und Sie haben sich für eine direkte Spielansicht entschieden, dürfen Sie sich durch spannungsfreie Langeweile mit Ruckelgrafik quälen.

André Horn



MOTION CAPTURING? Man braucht gute Augen, um die Animationen erkennen zu können.

Test	ERGEBNIS
Titel	Player Manager 2000
Genre	Simulation
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/nein
Levels	–
Preis	Ca. DM 90,-
Hersteller	Infogrames/3DO
Entwickler	Anco
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Deutsch/deutsch
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
39%	38%	53%	51%

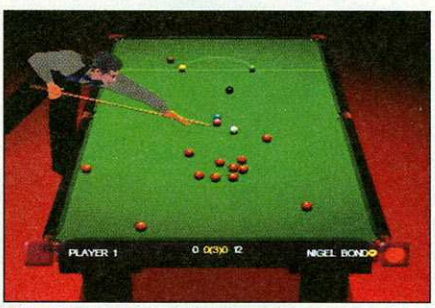
WC SNOOKER



Das gelungene World Championship Snooker entführt Sie in die Welt des edlen Billardsports.

Der voll lizenzierte Titel mit allen Top-Spielern der Weltrangliste bietet neben seiner technischen Klasse viele Simulationsanteile. Die Spielmodi Schnellstart, Meisterschaft, Match und Turnier sorgen dafür, dass sich der angehende Snooker-Profi ganz nach Belieben nach oben spielen kann. Die Steuerung ist hervorragend: So sind z. B. Anspielwinkel und Effet exakt zu justieren. Ein innovatives Zielsystem für die Stöße, einstellbares individuelles Spielverhalten der Computergegner sowie eingebaute Trainingslektionen schaffen den erwünschten einsteigerfreundlichen oder professionellen Zugang zu diesem vorzüglichen Snookerspiel.

Jürgen Wiemer



BOND, NIGEL BOND Kein Agent, ein Spieler – aber trotzdem eine Lizenz zum Snookern!

Test	ERGEBNIS
Titel	World Championship Snooker
Genre	Sportspiel
Spieler	1-16
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/nein
Levels	4 Spielmodi
Preis	DM 89,95
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Blade Interactive
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Deutsch/deutsch
Release	Juni

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
69%	65%	78%	75%

RESCUE SHOT



Der Lightgun-Shooter wartet auf junge Helden, die für die Sicherheit des kleinen Bo sorgen.

Der bunte, mitunter farbüberladene Titel wendet sich an eine junge Schießgruppe. Wie in einem Kasperletheater wird kapitelweise die Geschichte des kleinen Bo enthüllt, der nach einem bösen Sturz geistesabwesend durch ein (Alb-)Traumkönigreich watschelt. Sie sorgen dafür, dass ihm seine zahlreichen Widersacher keinen Schaden zufügen, indem Sie innerhalb der schillernden Bilder mit der Lightgun auf alles knallen, was sich bewegt. Am Ende jedes Abschnittes wartet ein Endgegner, dem tüchtig eingeheizt werden muss. *Rescue Shot* hat ein anspruchsloses Gameplay, klotzige Grafik und ist trotz niedlicher Figuren nicht wirklich witzig.

Jürgen Wiemer

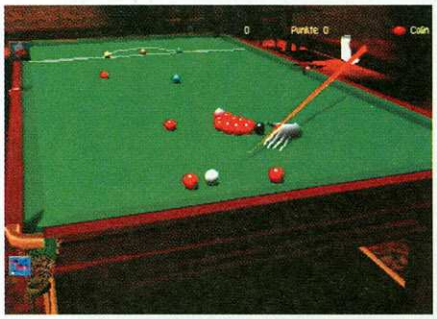


NERVÖSE NESSIE Die Seeschlage versucht Bo gleich zu den Fischen zu schicken.

Test	ERGEBNIS
Titel	Rescue Shot
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Leicht
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	15+
Preis	DM 59,95
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Deutsch/deutsch
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
57%	59%	65%	63%

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL



Die Spielesammlung Jimmy White's 2 wartet mit Billard, Snooker, Dart, Dame und Dropzone auf.

Seien Sie zu Gast im luxuriösen Landhaus des Billardprofis Jimmy White. Dort stehen ein Billard- und ein Snookertisch – der Hausherr ist aber auch einer Partie Dame oder Dart nicht abgeneigt. Als Gimmick findet sich neben einer Jukebox auch das Erstlingswerk des Chefprogrammierers: *Dropzone*. Spielerisch wie grafisch macht die Sammlung nicht viel her: Die Steuerung der Billardtitel ist umständlich und nicht intuitiv zu erlernen. Optisch bleiben alle Titel so blass wie der hüstelnde Hausherr, die KI der Gesellschaftsspiele ist schlecht. Selbst die einstellbaren Computergegner trösten nicht über die allenfalls durchschnittliche Qualität dieses Programmpakets hinweg.

Jürgen Wiemer

VICTORY BOXING CHALLENGER



Die Victory-Boxing-Serie geht ohne großartige Verbesserungen in die nächste Runde.

Das neueste Box-Spiel von JVC erweist sich als höchst durchschnittlich: Detailarme Grafik, langweiliger Sound, die träge Steuerung – nichts kann hier vollends überzeugen. Trotz allem macht der Kampf an die Spitze der Weltrangliste einige Zeit Spaß, doch danach ist der Ofen schnell aus. Mit zwei Spielern werden die Kämpfe zu einem unkontrollierten Knöpfedrücken, so dass auch dieser Spielmodus nicht langfristig motivieren kann. Um in den Menüs zurechtzukommen, empfiehlt es sich, die englischen Texte anzuwählen. Schade auch, dass die angebliche Dual-Shock-Unterstützung sich beim Spielen nicht bemerkbar machte.

Michael Pruchnicki

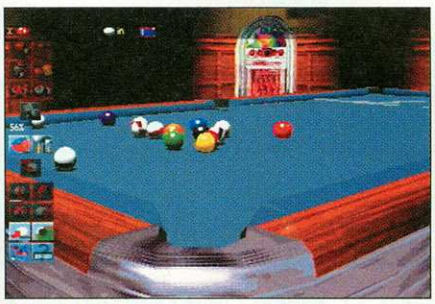
TRON BONNE



In diesem kurzweiligen Genre-Mix gehen Sie mit einer Weltraum-Schurkin auf Plündertour.

Die Bonne-Familie steckt in Schwierigkeiten: Die fliegende Familien-Basis war zu teuer! Sie steuern Tron Bonne, die, einen Roboter befehligend, zu Plündermissionen aufbricht. Unsere Heldin muss nun eine Million Zenny aufbringen, um ihre gefangenen Brüder auszulösen. Dabei werden Sie von den putzigen Servbots unterstützt. Die einzelnen Missionen haben ein unterschiedliches Gameplay: Puzzlig wird es beim Containerklau, kernige Action ist beim Banküberfall angesagt und beim Diamantenschürfen erwarten Sie RPG-Elemente. Das einfache, grafisch schlichte *Tron Bonne* ist ein Gemenge aus bewährten Inhalten, die leider alle schlechter sind als vergleichbare Einzeltitel.

Jürgen Wiemer



ZUM KUGELN Billardtisch und Jukebox – so sollte man sein Spielzimmer inneneinrichten!



MAN LERNT NIE AUS? Nur vier Spezialschläge können Sie im Laufe einer Karriere lernen.



CONTAINERKLAU In dieser Puzzle-Sequenz betätigt sich Tron als Transportunternehmerin.

Test ERGEBNIS

Titel	Jimmy White's 2: Cueball
Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/nein
Levels	5 Spiele
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Awesome
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Deutsch/deutsch
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
59%	61%	65%	63%

Test ERGEBNIS

Titel	Victory Boxing Challenger
Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/nein
Levels	9+9 spielbare Boxer
Preis	Ca. DM 89,-
Hersteller	JVC
Entwickler	JVC
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Deutsch/deutsch
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
59%	61%	72%	65%

Test ERGEBNIS

Titel	The Misadventures of Tron Bonne
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Leicht
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ ja
Levels	4 Missionen
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Capcom
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Handbuch/Spiel	Englisch/englisch
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
40%	45%	51%	51%

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

VERSAND:
GAMESITE GMBH
GESCHÄFTSBEREICH
THEO KRANZ GAMES
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN
Theo KRANZ GAMES
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN
BRÜCKSTRASSE 42-44
IM BRÜCKCENTER
44135 DORTMUND

DER VERSANDSPEZIALIST
AUSGEZEICHNET ALS BESTER VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPECIAL-VERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG



Theo KRANZ VERSAND

0931-354522 oder 0180-521844
Internet: http://www.tkgames.de

PORTO FREI



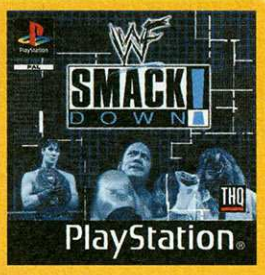
Euro 2000
DM 89,95



Star Wars Ep. 1: Jedi Power Battles
DM 89,95



F1 Racing Championship
DM 59,95



WWF Smackdown!
DM 89,95



Ronaldo V-Football
DM 84,95



Vagrant Story
DM 79,95



Grandia
DM 89,95



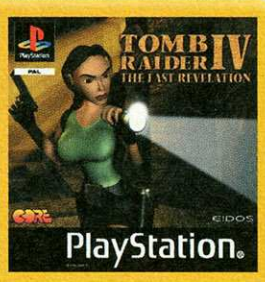
MediEvil 2
DM 59,95



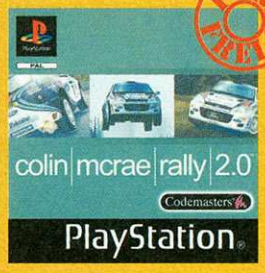
In Cold Blood
DM 99,95



Frontschweine
DM 79,95



Tomb Raider 4
DM 49,95



Colin McRae Rally 2
DM 89,95



Star Ocean
DM 59,95



Galerian
DM 79,95



Need for Speed: Porsche
DM 89,95



F1 2000
DM 89,95

Der **Theo Kranz Versand** feiert **10-jähriges Jubiläum**, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt **portofrei***. Ab sofort können Sie auch per **Kreditkarte** (nur und) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Schnell, schneller, Theo Kranz Versand! Unser besonderer **Schnellservice**: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am selben 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***. **Bestell-Annahme**: 8:30-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr.
Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS Nachnahme: 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
*: gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. *: lediglich für Nachnahme-Besteller fällt die Nachnahmegebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt.

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-9313545288
Umrechnung = Euro
Porto 6,90 zzgl. NN-Geb

10 Jahre Theo Kranz Versand

3% Rabatt (Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert, Versandkosten zzgl.) — keine Nachnahmegebühr auf Kreditkartenzahlung

Theo KRANZ VERSAND

feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur und) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM für Konsolenartikel erhalten Sie 3% Rabatt (Skonto)!





10 Jahre

Besuchen Sie uns im Internet!
Die aktuellsten Release-Termine finden Sie im
Theo KRANZ GAMES ONLINE-Shop
auf www.tkgames.de

PlayStation

- PlayStation - Dual Shock ... 249,00
- Controller Sony Dual Shock .. 59,95
- Controller Gamester Evolution 79,95
- Evolution System 119,95
- Controller Konami DJ-Controller 69,95
- Antennenkabel (RFU) Sony .. 49,95
- RGB-Kabel G-Con Innovation . 14,95



PORTOFREI*

Alundra 2 (PSX) 59,95

- Ferrari Shock 2 Racing Wheel 99,95
- Lenkrad Jordan-GP DS 2in1 .. 79,95
- Mem.Card Innovation 15 Blocks 14,95
- Mem.Card Innovation 30 Blocks 19,95
- Mem.Card Innovation 60 Blocks 29,95



Vandal Hearts 2 (PSX) 79,95

- Xploder FX (4.52) 69,95
- Xploder CD9000 69,95
- Pistole Blaze Falcon Light Gun 89,95
- Pistole Blaze Scorpion Light Gun 39,95
- Pistole Sony G-Con 45 79,95



PORTOFREI*

Formel 1 '99 (SVR)(PSX) 59,95



UEFA Striker (PSX) 49,95



PORTOFREI*

Syphon Filter (SVR)(PSX) 59,95



Baldur's Gate (PSX) 89,95

PlayStation

- 4x4 World Trophy 59,95
- Alien Resurrection (Sept) ... 89,95
- Alundra 2 59,95
- Army Man - Sarges Heroes .. 89,95
- Army Men - 3D 89,95
- Army Men - Air Attack 89,95
- Baldur's Gate (Juni) 89,95
- Ballistic (Juni) 49,95
- Battletanx - Global Assault ... 69,95
- Beatmania - European Edition 119,95
- Bishi Bashi Special (Juni) 79,95
- Box Champions 2000 89,95
- Brunswick Bowling 2 89,95
- Bugs Bunny - Comic Star Col. . 49,95



PORTOFREI*

Syphon Filter 2 (PSX) 89,95

- Bundesliga 2000 - Manager . 89,95
- Caesar's Palace 2000 89,95
- Catan - Die erste Insel 89,95
- Civilization 2 89,95
- Cold Blood (Juni) 99,95
- Colony Wars 3 Red Sun 59,95
- Croc 2 89,95
- Crusaders of Might & Magic . 89,95
- Die Hard Trilogy 2 89,95
- Dino Crisis 89,95
- Discworld Noir 84,95
- Dracula 89,95
- Dragon Valor (Juni) 59,95
- Dukes of Hazzard Racing 59,95
- Dune 2000 89,95
- ECW Hardcore Revolution ... 89,95
- Euro 2000 89,95
- Evo's Space Adventure 24,95
- F1 2000 89,95
- F1 Racing Championship 59,95
- Fear Effect 89,95
- Fifa 2000 89,95
- Final Fantasy VIII ..... (SVR) 89,95
- Big Ol'Bass-Fisherman's Bait 2 89,95



PORTOFREI*

Colony Wars 3: Red Sun (PSX) 59,95



Killer Loop (PSX) 29,95



Railroad Tycoon 2 (PSX) 89,95



Resident Evil 3 (PSX) 99,95

PlayStation



Fear Effect (PSX) 89,95

- Flintstones: Bedrock Bowl ... 89,95
- Formel 1 '99 ..... (SVR) 59,95
- Frontschweine (Juni) 79,95
- Galerians (Juni) 79,95
- Gekido 69,95
- Gran Turismo 2 99,95
- Grand Theft Auto 2 89,95
- Grandia 89,95
- Grudge Warriors 24,95
- Hydro Thunder 79,95
- Infestation (Juni) 59,95
- Int. Track and Field 2 89,95
- ISS Pro Evolution 89,95



PORTOFREI*

Mike Tyson Boxing (Prince Naseem)(PSX) 89,95

- James Bond: Morgen stirbt nie 89,95
- Jimmy Wite`s Cueball 2 79,95
- Legend of Legaia 59,95
- Lucky Lucke Comic-Star Collect. 44,95
- Martian Gothic: Unification .. 29,95
- Metal Gear Solid+Spieleber. . 54,95
- Metal Gear Solid + VR Mission 59,95
- Mike Tyson Boxing (Juni) 89,95
- Music 2000 89,95
- NBA in the Zone 2000 89,95
- NBA Live 2000 89,95
- Need For Speed - Porsche ... 89,95
- N-Gen Racer 69,95
- NHL Blades of Steel 2000 ... 89,95
- Pac-Man World 69,95
- Parasite Eve 2 (Aug) 79,95
- Player Manager 2000 69,95
- Pool Palace Academy 59,95
- Anstoß Premier Manager (Juni) 79,95
- Radical Bikers 59,95
- Railroad Tycoon II 89,95
- Rallymasters 69,95
- Rescue Shot 59,95
- Resident Evil: Survivor 99,95
- Road Rash Jailbreak 89,95

PlayStation

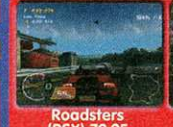
- Roadsters 79,95
- Rollcage Stage 2 59,95
- Ronaldo V-Football 84,95
- Rugrats - Studio Tour 89,95
- Saga Frontier 2 99,95
- Silent Bomber 84,95
- Silicon Valley 89,95
- Sno-Cross (Aug.) 79,95
- South Park Rally 89,95
- Spec Ops - Stealth Patrol 89,95
- Spiderman 99,95
- Spyro 2 - Gateway to Glimmer 99,95
- Star Ixiom 59,95
- StarWars EP1: Jedi Power Batt. 89,95
- Street Skater 2 89,95
- StreetFighter EX+Alpha 2 ... 79,95
- Superbike 2000 89,95
- Syphon Filter ..... (SVR) 59,95
- Syphon Filter 2 89,95
- Tarzan 99,95
- Techno Mage (Juni) 89,95
- Tenchu 2 (Juli) 99,95
- Tiger Woods PGA Tour 2000 . 89,95
- Tiny Tank 89,95
- Tombi 2 59,95
- Tony Hawk's Pro Skater 89,95
- Toshinden 4 84,95
- Toy Story 2 89,95
- UEFA Champ.Leag. 1999/2000 89,95
- Vagrant Story (Juni) 79,95
- Vampire Hunter D 79,95
- Vandal Hearts 2 79,95
- Vanishing Point (Juni) 89,95
- Victory Boxing 3 79,95
- W.Disney: Mag.Racing Qu.(Juni) 89,95
- WCW Mayhem 89,95
- World Championship Snooker . 89,95
- X-Files ..... (SVR) 59,95



N-Gen Racer (PSX) 69,95

PlayStation

- Alien Trilogy 39,95
- A Bugs Life 49,95
- Bust-A-Move 2 29,95
- Colin Mc Rae Rally 49,95
- Crash Bandicoot 3 49,95
- Croc 44,95
- Fifa 98 49,95
- Final Fantasy VII 49,95
- Gran Turismo 49,95
- Grand Theft Auto 44,95
- Heart of Darkness 44,95
- Hercules 49,95
- Jurassic Park 49,95
- Medievil 49,95
- Metal Gear Solid 44,95
- Mickey's Wild Adventure ... 49,95
- Moto Racer 2 49,95
- Rayman 29,95
- Resident Evil 1 44,95
- Ridge Racer Type 4 49,95
- Spyro The Dragon 49,95
- Tekken 3 49,95
- Tomb Raider 49,95
- Tomb Raider 2 49,95
- Tomb Raider 3 49,95
- V-Rally 2 44,95



Roadsters (PSX) 79,95



Jade Cocoon (PSX) 49,95



PORTOFREI*

Alien Resurrection (PSX) 89,95



PORTOFREI*

Final Fantasy VIII (PSX)(SVR) 89,95

PlayStation Platinum SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- Jade Cocoon 49,95
- Killer Loop 29,95
- Populous 49,95
- Poy Poy 2 39,95
- R-Types 29,95
- Racing Simulation 2 ... 39,95
- Ridge Racer Revolution . 39,95
- Shadowman 49,95
- Sports Car GT 69,95
- J.McGrath Supercross'98 39,95
- Tai Fu 69,95
- TOCA Touring Cars ... 44,95
- Tomb Raider 4 49,95
- UEFA Striker 49,95
- V-Rally (Best of Infogr.) 29,95
- Vs. (Versus) 29,95
- Wild Nine's 39,95
- Worms (Best of Infogr.) 29,95
- WWF Attitude 29,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

Unsere zusätzliche „SONY"-Bestell-Hotline:

0931 35 45 245

Händleranfragen erwünscht! Fax: 0931-571602

0931-354522 oder 0180-5211844

Internet: http://www.tkgames.de

KOSTENLOS – KOSTENLOS – KOSTENLOS
Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin
durch Einsenden dieses Coupons - oder
per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten
Sie adressierten Rückumschlag - oder
einfach per E-Mail an info@tkgam



LESERBRIEFE

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 PLAYZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

E-Mail: pszone@computec.de

BILD-ZEITUNG I

Ihr hattet in eurer letzten Ausgabe einen Artikel aus der Bild-Zeitung, in dem erwähnt wurde, dass ein 17-jähriger Spanier mit einem Samuraischwert Eltern und Schwester tötete! Ich kann persönlich nicht verstehen, warum sich Leute von einem Videospiel so hinreißen lassen! Ich bin selbst einer der größten Fans der *Final Fantasy*-Reihe, aber ich könnte nie auf die Idee kommen, Leute wegen eines Videospiels zu töten! Es wäre noch eher verständlich, wenn Spiele wie *Resident Evil* oder *Syphon Filter* zum Töten anregen. Aber meiner Meinung nach ist die reale Gewalt, die man auch in den Medien sieht, von der Gewalt in Videospielen strengstens zu trennen! Es gibt Spiele, bei denen im Vergleich zu der Importversion auch ganze Levels fehlen. Mir fällt jetzt zwar keines ein, aber es sind mir schon vergleichbare Fälle in Spielen aufgefallen! In *Resident Evil: Nemesis* zum Beispiel blinken die Zombies, wenn man sie getötet hat, und dann verschwinden sie einfach. In der US-Version des Spiels tötet man sie, dann fallen sie um und das Blut rinnt aus, wie beim zweiten Teil. Ich frage mich öfter, warum man Spiele wie *Resident Evil* nicht ab 18 freigibt, und sie dafür nicht indiziert. Das Spiel wird durch das fehlende Blut auch nur teilweise entschärft, aber es sollte trotzdem nicht ab 16 freigegeben sein. In *Silent Hill* (ich weiß nicht, ob das Spiel in Deutschland erschienen ist) kommt eigentlich gar kein Blut vor und es ist trotzdem ab 18 Jahren freigegeben...!

Play Zone: Eine Indizierung bedeutet prinzipiell nichts anderes als ein Altersfreigabe ab 18 Jahren. Silent Hill hingegen (das natürlich in Deutschland erschienen ist) hat eine USK-Freigabe von 16 Jahren. Bezüglich der fehlenden Levels in der PAL-Version: Welcher Leser kann sich an einen ganz konkreten Fall erinnern, in dem in der PAL-Version nicht nur einzelne Features geändert, sondern komplette Spielabschnitte entfernt wurden? Zuschriften bitte unter dem Kennwort „PAL-Verlust".

Peter Weitgasser

BILD-ZEITUNG II

Zuerst einmal ein dickes Lob an euch und eure Zeitschrift, die ist echt super. Aber mein Hauptanliegen in dieser E-Mail ist der Artikel aus der BILD. Meiner Meinung nach war es nicht *Final Fantasy VIII*, das José Rabadan zum Mord an seinen Eltern und seiner Schwerster trieb, sondern Probleme in der Familie oder im Freundeskreis. Der Typ kann ja nicht mehr ganz dicht sein, wenn er Satanistenbücher, Äxte und Schlagstöcke in seinem Zimmer rumliegen hat. Um die Eltern konnte es auch nicht besser gestanden haben, wenn sie von alledem nichts mitbekommen und ihm dann auch noch ein Samuraischwert geschenkt haben. So ein Ding ist schließlich kein Spielzeug, sondern eine Waffe. Der BILD-Artikel beweist mal wieder, dass die Regenbogenpresse immer, wenn ein Blutbad oder Ähnliches vorliegt, krampfhaft versucht, es der Videospielebranche in die Schuhe zu schieben. Nur weil José Rabadan sich so kleidete und eben so wie Squall sein wollte, muss ihn das noch lange nicht zum Mörder gemacht haben. Ich mit meinen 14 Jahren habe schon viel härtere Spiele als *Final Fantasy VIII* gespielt und denke, dass dieses Spiel niemanden zum Mörder macht. Kein Videospiel tut das, denn wenn dem so wäre, gäbe es ja Millionen von der Sorte wie José ! Des Weiteren kann man am BILD-Artikel sehr gut erkennen, dass die BILD sich nur schlampig informiert und alles so hinbiegt, dass sich der Schund auch gut verkauft. Denn es heißt schließlich nicht „Combat SeeD", sondern nur „SeeD", und Squall hat kein Samuraischwert, sondern eine Mischung aus Schwert und Gewehr. Außerdem wird in dem Artikel *Final Fantasy VIII* so hingestellt, als würde man dort nur töten, obwohl es vielmehr Emotionen zeigt und eine gute Story beinhaltet. Wenn ich so etwas lesen muss, könnte ich die Tollwut kriegen da, wie Sie ja schon schrieben, die BILD viel gelesen wird und deren Konsumenten das dort Geschriebene auch glauben. Bald kann man sich schon nicht mehr auf die Straße trauen, weil die Videospieler so ein versautes Image haben.

Frieder Harthan

BILD-ZEITUNG III

Das hier ist mein erster Leserbrief überhaupt und es geht um den Spanier José Rabadan, der seine Familie umgebracht hat, weil er sich für Squall hält. Eigentlich geht's nicht direkt um ihn, sondern um die Medien, welche die Schuld wieder einmal bei den Videospielen suchen. Ich habe einen Fernseh-Bericht zu diesem Thema gesehen, von *Final Fantasy VIII* war ein einziges Bild zu sehen, der Rest war vom indizierten Dreamcast-Spiel *House of the Dead*. Super, oder? Auch im Artikel der Bild wieder dasselbe: Squall ist egoistisch, herzlos, kalt, verschlossen. Das stimmt ja auch, aber die Leute, die diesen Artikel geschrieben haben, haben anscheinend nicht einmal *Final Fantasy VIII* gespielt! Da wird einem doch sofort klar, dass das kein Brutalo-Game (wie *House of the Dead*) ist, sondern ein wunderschönes Rollenspiel, in dem es eben auch genau darum geht, wie Squall sich langsam aus seiner Schale befreit und lernt, offener zu sein, seine Gefühle anderen mitzuteilen usw. Ich denke, die Medien suchen hier bei den Falschen! Der Junge muss doch sowieso krank sein, kein anderer normaler Mensch macht so etwas! Na ja, er war anscheinend Satanist, ich denke, das Problem liegt eher darin ... Jedenfalls ist es sicher falsch, die Schuld auf ein Spiel zu schieben, das so wunderschön ist wie *Final Fantasy VIII*, welches ja eigentlich nichts anderes als eine Liebesgeschichte ist. Tja, ich wollte es nur mal gesagt haben ...(und vielleicht verewigt ihr mich ja in der nächsten Ausgabe eures genialen Magazins!

Rino Pelli

GRAN TURISMO 2000 I

Eurem Aufruf in der letzten Ausgabe folgend möchte ich Vorschläge für *Gran Turismo 2000* abgeben.

1. Ausblenden von Zeitanzeige, Streckenführung und Rückspiegel ermöglichen (Cockpitanzeige)
2. Beim Ausdauerrennen soll man in der Box nach je zehn Runden abspeichern können
3. Ein oder zwei Originalkurse in das Spiel integrieren (evtl. Monaco oder den alten Nürburgring)
4. Europäische Hersteller stärker mit einbinden. Mehr Modelle, aktuelle Serien- und Rennfahrzeuge sowie Oldtimer oder Classic-Cars (z. B. Opel Manta, VW Käfer, BMW Isetta).
5. Neben Autowaschanlage und Felgenladen eine Lackiererei einbauen, damit man gekaufte Fahrzeuge selbst gestalten kann (Ridge Racer)
6. Link-Modus (ich hasse geteilte Bildschirme)
7. Spezial-Nachtkurs 11 aus *Gran Turismo* (1) wieder anbieten.
8. Qualifikation wieder einführen
9. Kleinere Meisterschaften wie in *Gran Turismo* (1) mit je drei Runden auf fünf Kursen

10. Darauf achten, dass wirklich nur Fahrzeuge einer bestimmten Ausführung teilnehmen dürfen (in der Viertürer-Kategorie keine Sportwagen etc.)
11. Rallye-Modus ausbauen (mehrere Runden, Preisfahrzeuge aus dem Rallye-Bereich, Nachtfahrten)
12. 24-Stunden-Rennen unter Berücksichtigung von Punkt 2
13. Reifenwechselanimation (Fahrzeug von außen sichtbar mit Boxencrew)
14. Alte Kurse auf jeden Fall beibehalten
15. Lizenzen von *Gran Turismo 2*-Spielstand übernehmen
16. Erspielte Fahrzeuge aus *Gran Turismo 2*
17. Renn-Karts für den Motorsportland-Kurs anbieten.

Ich denke, das reicht erst einmal. Sollte es für *Gran Turismo 2000* zu spät sein, so dient es vielleicht als Anregung für den nächsten Teil.

Jens Lohmann

GRAN TURISMO 2000 II

Meine Verbesserungsvorschläge für *Gran Turismo 2000*:

1. Es müsste möglich sein, während eines Ausdauerrennens abspeichern zu können.
2. Bei jedem Hersteller sollte es Gebrauchtwagen geben.
3. Autos sollten erkennbare Schäden aufweisen.
4. Eine Strecke für Hochgeschwindigkeitsrennen, die nur geradeaus verläuft, sollte geschaffen werden.

KWAK1100

DIVERSES

Ich lese eure Zeitschrift seit der zweiten Ausgabe (die erste war vergriffen) und bin immer noch begeistert. Nun habe ich aber auch ein paar Fragen:
1. Da es ja die CD nur noch im Abo geben wird, hätte ich trotz des guten Preises noch zwei Fragen zum Abo. Zum einen: Wie ist die Zeitschrift mit CD verpackt? Denn es gibt leider immer noch Briefträger, welche die Zeitschrift halb aus dem Briefkasten hängend und zerknittert reindrücken. Ich hatte schon mal vor einiger Zeit ein Abo einer PC-Zeitschrift mit CD und diese ging wegen Kratzern oder Nässe nicht mehr. Und auch die Zeitschrift selber war teilweise unleserlich.
Dann habe ich noch keine genaue Angabe eurerseits über die Zukunft der Play Zone bezüglich des PS2-Releases gelesen. Sicher, es war zu lesen, dass über beide Systeme je nach Gewichtung berichtet wird. Nur die Einführung des PS2-Mags als Beilage gibt mir zu denken, ob euer (nicht kleiner) Verlag zu den Ersten gehören will, der ein reines PS2-Mag rausbringt. Da ist dann die Frage, ob das Abo von der Play Zone auf die Play 2 Zone (oder wie sie dann auch heißen wird) umwandelbar ist. Denn ich werde mir gleich eine PlayStation 2 kaufen und, wenn es sie wirklich schon im Sept. oder Okt. in Deutschland geben sollte und euer Verlag zwei getrennte Mags (je für PS1 und PS2) rausbringen würde, dann würde ich noch über acht Monate ein Mag im Abo bekommen, was mich dann nicht mehr interessiert. Das solltet ihr dann auch für alle Leser nochmal genau beantworten.

Play Zone: Zu diesem Thema erreichten uns in der Vergangenheit mehrere Fragen: Selbstverständlich werden auch die bisherigen Abonnenten ab der Ausgabe 8 nur DM 8,90 zu zahlen haben, eine entsprechende Gutschrift gibt es am Ende der Laufzeit. Bezüglich der PlayStation 2 gilt es festzuhalten, dass die Play Zone alles zu den Themen PlayStation 1 und 2 bieten wird, was man sich vorstellen kann. Es ist nicht geplant, dass das bestehende Team zusätzlich ein PlayStation-2-Magazin macht, denn der Erfahrung nach wird die „alte" PlayStation in absehbarer Zukunft in der Berichterstattung keine große Rolle mehr spielen. Was spezielle Inhalte für die PlayStation 2 angeht, können wir schon jetzt versichern, dass wir diese derzeit gerade konzeptionieren. Das Abonnement ist aus verschiedenen Gründen auch im PlayStation-2-Zeitalter äußerst attraktiv.

2. Eure Berichte, Tests u.s.w. sind echt super. Was mich aber (wie auch bei anderen Magazinen) immer wieder wundert, ist, dass eines der wichtigsten Kriterien eines Videospiels teilweise in der Berichterstattung vergessen oder nicht aussagekräftig erklärt wird. Und zwar meine ich die Steuerung der Figur, Auto usw. im Bezug auf die Sicht des Spielers. Also, wie man die Figur o.Ä. steuert, wie sie auf dem Bildschirm sichtbar ist. Man drückt nach links und die Figur bewegt sich auf dem Bildschirm nach links, egal in welche Richtung sie steht. Oder ob man die Figur immer gleich steuert, egal wie sie im Verhältnis zum Spieler steht. Hauptsächlich ist dies natürlich bei 3D-Spielen wichtig. So haben viele am Anfang Probleme mit *Resident Evil*-Spielen, weil die Kamera fest stehenbleibt und sie die Figur nach unten steuern wollen und sich dann wundern, dass sie sich dreht bzw. rückwärts geht. Bei Spielen mit Echtzeitumgebung hängt es dann von der Dynamik der Kamera ab, ob sie die Figur immer von hinten zeigt oder ob sie sich kaum oder nur langsam dreht. Die einen bevorzugen die eine Steuerung, die anderen die andere. Sehr gut ist die Möglichkeit z. B. bei *Spyro* (1 und 2) die Kamera in den Optionen dementsprechend zu ändern. So können beide Spielergruppen *Spyro* sehr gut spielen. Auch bei Rennspielen gibt es diese Problematik bei der Perspektive hinter dem Wagen. So kann man bei einer langsamen Kamera die Kurven nur schlecht einsehen und verschätzt sich, dadurch ist eine genaue Steuerung unmöglich. Bei *V-Rally 2* ist z. B. die Egoperspektive erstklassig, aber die Kamera von hinten sehr schlecht, denn sie folgt im Prinzip nur der Straße und weniger der Drehung des Wagens. Dadurch ist es schwer, richtig gegenzulenken. Ich denke, eine kurze genaue Erklärung anhand von bekannten Beispielen hätte schon so manchen vor einem Fehlkauf bewahrt, denn was nützt die tollste Story, die schönste Grafik, wenn einem die Steuerung nicht liegt. Ich hab mir z. B. damals *Gex 3* gekauft, weil die Kritik sehr gut war, aber durch die langsame Kamera, die man oft selber nachstellen musste, habe ich sehr schnell die Lust verloren. Ich hoffe, ihr könnt diese Kritik nachvollziehen und vielleicht bei zukünftigen Test dies genauer erklären. Einfach, ob die Steuerung „padbezogen" (auf dem Pad nach oben heißt, die Figur geht vorwärts) oder bildschirmbezogen (auf dem Pad nach oben heißt, die Figur geht nach oben) ist.

Play Zone: Vielen Dank für die interessanten Anregungen, die ich sofort an die Redaktion weitergeleitet habe.

Kai Feisel

PLAYSTATION 2 AUF DER E3
Die PlayStation 2 war das Hauptthema auf der E3 in Los Angeles, von der PlayStation (1) sprach kaum noch einer. Leider ließen viele frühe Versionen von PS2-Spielen (wie beispielsweise von Gunslinger) zu wünschen übrig. Was ist Ihre Meinung dazu? Woran liegt es?



KLEINANZEIGEN

Play Zone Kleinanzeigen

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit veränderten Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet 5,- DM. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

Play Zone: Private Kleinanzeige

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von Play Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

☐ Suche ☐ Verkaufe ☐ Tausche ☐ Clubs ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar / ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schicken Sie Ihre Kleinanzeigen an:

COMPUTEC MEDIA, PLAY ZONE, Kleinanzeigen, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Ob Sie nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollen oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt sind, mit einer privaten Kleinanzeige auf dieser Seite erreichen Sie Ihre potenzielle Kundschaft. Nutzen Sie dazu den auf dieser Seite abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legen DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Es dürfen nur Original-Spiele angeboten werden. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

SUCHE

Suche dringend Civilization II, Preis bis 50,- DM. Tel.: 038277/43946

Suche für Sony PlayStation Nascar 98. Jörg Bley, Möhlenkamp 3, 25361 Krempe

Suche für PlayStation Baphomets Fluch 2 u. Stadt der verl. Kinder u. für PC Physikus (Preis nach VB). Tel.: 034242/50128

Suche Ranger X & Hell-Fire für Sega MD (dt). Alfred Ribotzki, Uckermarkstr. 19, 51107 Köln

Suche dringend Baphomets Fluch 1, Discworld 1 + 2, biete bis zu 50,- DM. Tel.: 003-280/444004

Suche dringend einen Xploder, guter Zustand, für PlayStation, Preis unter 50,- DM. Tel.: 07128/1277 ab 14 Uhr

Suche für PlayStation Fighting Force oder Driver bis max. 50,- DM pro Spiel. Tel.: 03571/407712

Suche Defcon 5 für PlayStation, zahle bis zu 50,- DM. Tel.: 0170/8885335 oder 02051/64019

Suche Lösungsbuch Alundra für PlayStation. Maik Mähling: 0170/3218221, Vogelsangstr. 69, 18437 Stralsund

Hallo! Suche jemanden, der FIFA 97 gegen Lego Rock Raiders tauscht, tausche auch noch Die 24 St. V. Le Mans gegen FIFA 99, habe noch andere Spiele. Tel.: 05429/380

Suche für PlayStation SimCity 2000, erwarte Angebot, in einwandfreien Zustand, Preis VB. Tel.: 05206/6194

Nuclear Strike für PlayStation gesucht. Tel.: 03364/733759

Suche offizielle Lösungsbücher für Final Fantasy VII u. Breath of Fire 3. Tel.: 04531/87554 bis 22 Uhr

VERKAUFE



Verkaufe PlayStation-Spiele wie: Rainbow Six, Final Fantasy VIII, FIFA 2000, Metal Gear Solid, Bundesliga St. 2000 und viele mehr. Tel.: 08845/9466

Golden Goal 98, Tomb Raider II + Lösungsbuch, V-Rally und F1 für 130,- DM, Testdrive 4x4, Street Skater für 85,- DM, Interesse? Dann ruft an! Tel.: 03941/604028

Verkaufe Tomb Raider 3, Soul Reaver, Der Morgen stirbt nie, jeweils 40,- DM. Tel.: 0177/5467517 ab 17 Uhr

Verkaufe PS-Spiele ab 20,- DM bis 70,- DM. Tel.: 06721/2185 Christian

Verk. GTA 2, Metal Gear S., Worms Ar. 40,- DM. Tel.: 038232/80677

Verk. PS-Games (PAL), Dino Cr., FF8, GTA2, GT 2, Resident Evil 3, Mission: Imp. je 50,- DM, ISS Pro + TOCA 25,- DM. Carsten Essel, Behrgasse 5, 50189 Elsdorf

Verkaufe Nintendo 64 + 2 Controller + Mario Kart 64 für 200,- DM (oder VB). Tel.: 08581/2435

Driver 50,- DM, Silent Hill 50,- DM, The X Files 40,- DM, Wu Tang 50,- DM, alle dt., außerdem Kampfspiel (us), Xeno-Gears Demo 80,- DM. Tel.: 06775/9529 ab 18 Uhr

Verkaufe FIFA 99, NHL 99, Constructor mit MC und viele Spiele mehr, auch Nintendo, GB, Sega MD, PC und Mac, Preise nach VB. Tel.: 0175/1900600

GTA 15,- DM, TOCA 2 30,- DM, GTA + GTA London 40,- DM, Gex Deep Cover Gecko 30,- DM, Bugs Bunny 30,- DM, Demolition Racers 30,- DM, alle noch in guter Form! Tel.: 02338/3211

Verk. oder tausche Final Fantasy 8, War of the Worlds, Int. Track and Field, Angebote an: Stefan Goissa, Joseph-Lipf-Str. 15, 84323 Massing

PlayStation-Spiel: Riot, noch nicht gespielt! Komplettes Spiel kostet VB. Tel.: 04671/91220, Fax: 912224

Verk. komplette PlayStation-Ausrüstung, Controller, Spiele, MC, Xploder Pro und vieles mehr (günstig). Tel.: 03391/501620

Verkaufe PSX-, Saturn-, Nintendo-64-Spiele zu günstigen Preisen ab 25,- DM, tausche auch, nur Originale! Tel.: 0170/9532847 od. 0261/679798

Fear Effect, Kampfspiel, Need for Speed 4, Tony Hawk's Skateb., Theme Hospital u.v.m., 40,- bis 60,- DM. Tel.: 02735/6613 ab 18 Uhr, Patrick

Verk. Gamester Dualforce Lenkrad mit Pedalen 160,- DM, Need for Speed 4 50,- DM. Tel.: 036083/40263 oder 0170/1420534

Verkaufe PlayStation-Spiele: Rainbow Six, Z, KKND Krossfire, Pandemonium 2 und Crash Bandicoot 2, Preis nach VB. Tel.: 09367/99834

FF7, Wild 9, Riven, Pandemonium, Frankreich 98 WM, je 30,- DM, FIFA 99 45,- DM, Lenkrad 60,- DM, alles Top-Zustand, für PSX, zusammen nur 240,- DM. Tel.: 035797/63713 Tony, ab 15 Uhr

TAUSCHE

Tausche Formel 1 99 gegen Tekken 3 oder Dino Crisis. Tel.: 0511/4750794

Tausche/kaufe PAL-Spiele von A-Z, ca. 80 Spiele vorhanden, Angebote unter Tel.: 0171/12810452 R. Steinkrüger, 33605 Bielefeld, Gerstenkamp 2

Habe: Suikoden, Crash 3, Tomb R. 3, Cardinal S., Abe, MDK, suche: Nightmare C., Rollcage, Vigilante 8, Twisted Metal 3, Tobal No. 1, Tekken 3, Evil Z., Cool B. 3. Tel.: 07361/42132 abends, Manuel

SONSTIGE:

Suche Spiele für Game Boy, Nintendo und PlayStation sowie Konsolen. Tel.: 0171/5474228 oder 06181/16274



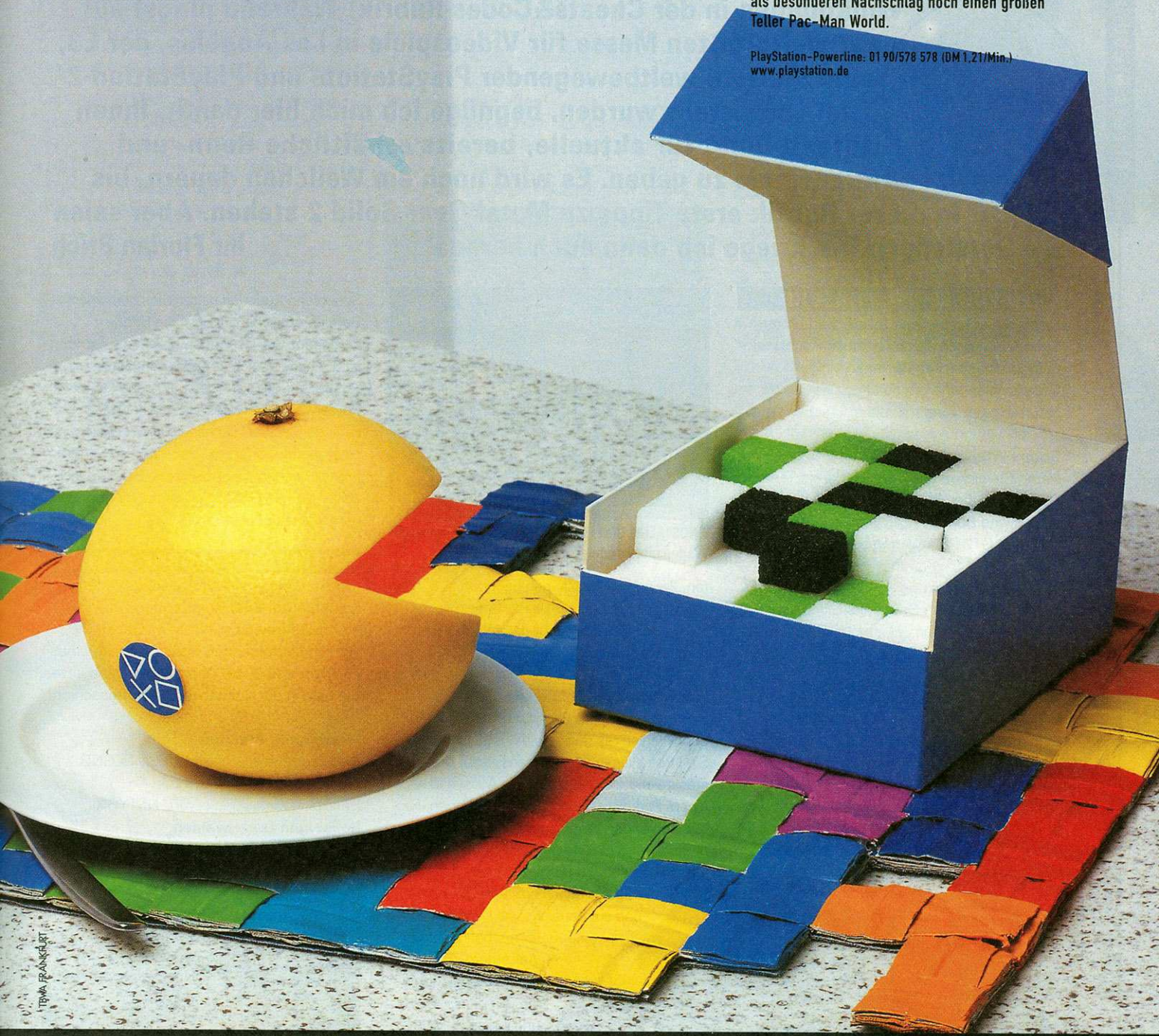




FUTTER FÜR DIE GRAUEN ZELLEN.

Ein gesunder Körper ist nichts ohne einen gesunden Geist. Höchste Zeit also für den 3-fachen Kleinhirn-Powerriegel von PlayStation. Versorg deine Kombinationsgabe mit einer extra dicken Portion Magical Tetris Challenge oder gib deiner Logik Zucker mit einem Löffel voll Kurushi Final. Und für ausgesprochen hungrige Gemüter gibt es als besonderen Nachschlag noch einen großen Teller Pac-Man World.

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



PlayStation®

IT´S NOT A GAME

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Offizieller Sponsor der UEFA Europameisterschaft. Sponsor der Frankfurt Lions. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. is a trademark of Sony Corporation. Pac-Man World™/20th Anniversary ™ & © 1980, 1999 Namco Ltd., all rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd. Kurushi Final ™ & © 1998, 1999 Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment, Inc. Tetris © 1987 Elorg. Magical Tetris Challenge © 1998 Elorg. Original concept & design by Alexey Pajitnov. Magical Tetris Challenge licensed to The Tetris Company and sublicensed to Capcom Co., Ltd. Magical Tetris Challenge™ sublicensed to Capcom Co., Ltd. by The Tetris Company. All rights reserved. Disney characters, scenes, storyline, animation, art, sound, music © Disney. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

CHEATS & CODES



Willkommen in der Cheats&Codes-Rubrik! Während jüngst auf der weltgrößten Messe für Videospiele in Los Angeles, der E3, eine Vielzahl weltbewegender PlayStation- und PlayStation-2-Titel vorgestellt wurden, begnüge ich mich hier damit, Ihnen Hilfestellung für aktuelle, bereits erhältliche Renn- und Actionspiele zu geben. Es wird noch ein Weilchen dauern, bis in dieser Rubrik erste Tipps zu Metal Gear Solid 2 stehen. Aber seien Sie versichert: Die kriege ich dann auch heraus! Ihr Florian Brich

NEED FOR SPEED: PORSCHE

Nachdem sich der neue Teil der berühmten Serie ja nun doch als ordentliches Rennspiel entpuppt hat, wollen wir Ihnen einige Geheimnisse rund um den Porsche-Racer natürlich nicht vorenthalten.

Bonus-Wagen

Wenn Sie sich in den verschiedenen Test-Driver-Modi bewähren, können Sie unterschiedliche Bonus-Flitzer freischalten, wie z. B. den GT2-Rennwagen oder 517-Racer.

USA-Kurs-Abkürzung

Sie müssen sich im Evolutions-Modus befinden. Wählen Sie nun „Heim" und suchen Sie Ihren Wagen aus. Starten Sie auf dem USA-Kurs und halten Sie nach einer orange-gelben Barriere Ausschau, die gleich bei einem kleinen Gebäude steht, das sich neben einem Parkplatz befindet. Wenn Sie auf den Parkplatz fahren, sollten Sie geradewegs durch die Bäume fahren. Sie stoßen nun auf zwei Barrieren und sollten die wählen, die sich am Ende der Straße mit der S-Kurve befindet. Um sie auf der anderen Seite zu finden, sollten Sie nach einer T-Kreuzung mit einer Laterne und einem Zaun Ausschau halten. Zwischen den Zäunen befinden sich einige Büsche und ein kleiner Baum. Fahren Sie dort hindurch, um auf der anderen Seite herauszukommen.



NOSTALGIE UND HIGH-TECH Neben den regulären Wagen gibt es noch ein paar Bonus-Boliden.

Frankreich-Kurs-Abkürzung

Sie müssen sich im Evolutions-Modus befinden. Wählen Sie nun „Heim" und suchen Sie Ihren Wagen aus. Starten Sie auf den Frankreich-Kurs und halten Sie Ausschau nach einem Parkplatz mit einem Bistro-Wagen. Fahren Sie vor den Wagen, um die Abkürzung zu nehmen. Um die andere Seite zu finden, sollten Sie nach einem Bereich suchen, in dem die Straße etwas breiter ist als normal und auf der sich zwei kleine weiße Barrieren befinden. Außerdem stehen dort zwei kleine Bäume, ein großer Baum und einige Büsche.

Schottland-Kurs-Abkürzung

Sie müssen sich im Evolutions-Modus befinden. Wählen Sie nun „Heim" und suchen Sie Ihren Wagen aus. Starten Sie auf den Schottland-Kurs und halten Sie nach einem Bereich Ausschau, in dem die Straße zwischen zwei Gebäuden breiter als normal ist. Es handelt sich um eine gepflasterte Straße, auf der sich meist ein geparkter Polizeiwagen befindet. Um die andere Seite zu finden, sollten Sie nach einem Bereich mit einer weiten, offenen Straße und drei großen Kränen suchen. Die Abkürzung befindet sich zwischen den Gebäuden, direkt vor oder nach dem kleinen Leuchtturm.



SCHNELLER ALS SCHNELL Mit unseren Abkürzungen hängen Sie hoffentlich alle Gegner ab.

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

Möchten Sie in einem voll ausgerüsteten Kampfpanzer Ihrer Zerstörungswut hemmungslos freien Lauf lassen? Geben Sie einfach die folgenden Codes anstelle eines Passwortes bei der Abfrage ein, dann sitzen Sie bald in der ultimativen Kampfmaschine!

Neue Gang: Brandon

Benutzen Sie als Passwort: SMSLGNG

Neue Gang: Cassandra

Benutzen Sie als Passwort: NSTYGRL

Beliebigen Level wählen

Benutzen Sie als Passwort: BCKDR

Alle Panzer frei schalten

Benutzen Sie als Passwort: THRTN

Alle Waffen freischalten

Benutzen Sie als Passwort: SRTHMB



PANZER GENERAL Genießen Sie dank unserer Cheats restlos alle Facetten des Spiels!



KICKER MIT KLASSE Konamis Edel-Bolzerei ISS Pro Evolution hält sich tapfer an der Tabellenspitze der Fußballspiele.

EXPENDABLE

WUCHTIGE WUMMEN Mit unseren Cheats können Sie sich ohne Verletzungsgefahr austoben.

Mehr Leben, Mehr Levels, mehr Spiel – mit unseren Cheats können Sie *Expendable* in vollen Zügen genießen und ohne Gefahr für Leib und Leben Amok laufen. Pausieren Sie dazu einfach das Spiel und drücken Sie die folgenden Tastenkombinationen.

Extra Continues:
✕, Oben, Unten, ▲, ●, ●, ●, L1

Extra Leben:
■, Unten, Rechts, ●, ■, Links, Oben, X

Ich-Perspektive:
L1, Oben, Links, ▲, ✕, L2, R1, L2

Gott-Modus:
Links, Rechts, Links, Rechts, L1, R1, L1, R1

Level-Auswahl:
Oben, Unten, Rechts, Links, ✕, ✕, ✕, ▲

ISS PRO EVOLUTION

Die Europameisterschaft steht vor der Tür! Da dürfen hochklassige Tipps für ein zünftiges Gekicke auf der Konsole natürlich nicht fehlen. Wir verraten Ihnen daher, wie Sie zusätzliche Optionen bei *ISS Pro Evolution* freischalten können.

Altes Japanisches Team
Beenden Sie erfolgreich die Olympiade in der Rolle von Japan.

Bonus-Cup
Beenden Sie erfolgreich das Spiel mit allen Cups.

Bonus-Mannschaften
Beenden Sie erfolgreich das Spiel, wobei alle Ligen und Cups auf Schwierigkeitsgrad „Schwer" eingestellt sein müssen. Danach sollten das Europäische All-Star, das World All-Star, Classic European All-Star und Classic World All-Star-Team zu Ihrer Verfügung stehen.

VERLÄNGERUNG Versteckte Optionen sorgen in ISS Pro Evolution für Abwechslung.

Bonus-Stadion
Gewinnen Sie den Konami-Cup auf irgendeiner Schwierigkeitsstufe, dann sollte Ihnen das Clubhouse-Stadion im Exhibition-Modus offen stehen.

JACKIE CHAN'S: STUNTMASTER

Der katzenhafte Karate-Künstler hat einige spektakuläre Moves auf Lager. Mit unserer Liste können auch Sie durch artistische Einlagen glänzen.

Moves
➤ Halten Sie ■ gedrückt. Jackie landet einen Schlag, taucht dann nach hinten ab und setzt mit einem Drunken-Master-Schlag nach. Ihr Gegner ist nun etwas benommen, was Ihnen die Gelegenheit gibt, einen Sprungtritt oder irgendeine andere Kombo einzusetzen.

GraphicKit® collection
for SONY® PLAYSTATION®
Graphic-Kit!
Die Farbrevolution
Für Playstation
Jetzt Auch Für
Dreamcast
PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE
JETZT AUCH FÜR DREAMCAST
● Das Original Von Promovideo
Über 30 Trend-Motive
In Edler Hochglanz-Effekt-Optik
● Garantiert Ohne Spuren Ablösbar
Und Sogar Wiederverwendbar
Exklusiv-Vertrieb in Deutschland
dynatex
Händleranfragen: dynatex GmbH • Schleefstr. 8 · 44287 Dortmund
Erhältlich bei:
DEUTSCHER VIDEO RING® WIR MACHEN PROGRAMM
TOYS 'R' US
© Lorenz Foto & Grafik Design

➤ Halten Sie ▲ gedrückt. Jackie tritt daraufhin, dreht sich und tritt noch einmal.

➤ Drücken Sie ■(2) und ▲(2). Jackie sollte nun drei Schläge landen, sich dann umdrehen und dem Gegner eins mit seinem Hintern verpassen.

➤ Rennen Sie auf eine Wand zu und halten Sie ▲ gedrückt. Jackie sollte nun rennen, sich von der Wand abstoßen und dem Gegner hinter ihm einen Tritt verpassen.

➤ Drücken Sie Rolle/Abtauchen (R1) und halten Sie sofort danach ▲ gedrückt. Jackie wird sich abrollen und anschließend nach oben springen und dabei zwei Mal zutreten.

➤ Drücken Sie Rolle/Abtauchen (R1) und halten Sie sofort danach ■ gedrückt. Jackie wird sich abrollen und dann nach oben springen und einen kraftvollen Schlag landen.

➤ Halten Sie „Nehmen" gedrückt und pressen Sie dann ✕, ■, ● oder ▲. Jackie führt daraufhin einen Spezialschlag anstelle eines normalen Schlages aus. Dies sollte Ihnen helfen, mehr Stilpunkte zu sammeln.

Kino-Modus

Erspielen Sie sich 20 Goldene Drachen. Dadurch schalten Sie das Jackie-Chan-Kino frei.



ERSTSCHLAG Mit Jackies Moves können Sie Bösewichter verprügeln wie der Meister selbst.

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.

METAL GEAR SOLID

Wer das beste Action-Adventure des vergangenen Jahres noch nicht in seiner Sammlung stehen hat, rekrutiert den Top-Agenten Solid Snake jetzt zum Platinum-Preis für seine PlayStation. An dieser Stelle präsentieren wir Ihnen drei Gimmicks zu *Metal Gear Solid* und verraten Ihnen unser Geheimwissen über den VR-Trainingsmodus.

Farbe des Titelbildschirmes verändern

Drücken Sie während des Titelbildes einfach auf dem D-Pad nach Oben, Unten, Links oder Rechts, um die verfügbare Farbpalette durchzugehen.

Meryls Fitness-Programm

Wenn Sie durch die Röhren über den Gefangenenzellen kriechen, können Sie nach unten schauen, um Meryl bei deren Leibesertüchtigungen zu zu sehen. Verlassen Sie sofort den Schacht über die Leiter und betreten Sie diesen erneut. Meryl wird jedes Mal, wenn Sie erneut zu ihr herabsehen, eine andere Übung absolvieren. Folgende Aktionen sollten Sie gesehen haben:
Sit-Ups, Einarmige Push-Ups, Stretching, Sit-Ups in Unterwäsche, Einarmige Push-Ups in Unterwäsche, Stretching in Unterwäsche

Das VR-Training

Was lässt sich mit den zehn Trainingsstufen nach dem Practice- und Time-Attack-Durchlauf noch anfangen? Wir verraten Ihnen, welche Vielfalt wirklich in diesem Modus steckt. Ist das Time-Attack-Training erfolgreich beendet, steht beim nächsten Durchlauf der Gun-Shooting-Modus zur Verfügung. Der Schwierigkeitsgrad ist nun auf Maximum und Sie müssen alle Wachen töten, um das Zeitlimit einhalten zu können. Sie starten mit einer schallgedämpften Socom-Pistole und haben pro Wache nur fünf Schuss. Notfalls müssen Sie sich eben „durchwürgen". Ist auch diese Herausforderung gemeistert, bleibt noch der Survival-Mission-Modus, in dem Sie alle zehn Stufen innerhalb von sieben Minuten bewerkstelligen müssen. Sie beginnen mit 30 Schuss und können die Munition aufheben, die erledigte Wachen fallen lassen. Wer lebend durchkommt, weiß, warum der Zwischenteil, der die Zeit bis zur MGS 2 überbrückt, Metal Gear Solid VR Missions heißt!



DIE SHOW BEGINNT! Wir sagen Ihnen, warum Sie an einigen Stellen öfter vorbeischauen sollten!

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. Wenn Sie über einen Internetzugang verfügen, ist das die erste Adresse.

STAR WARS EPISODE I: JEDI POWER BATTLES

Die Macht ist mit Ihnen! Im Zweifelsfall mit unseren Gamebuster- und Xploder-Codes, mit denen Sie selbst dem fiesen Darth Maul zeigen können, wer das längere Lichtschwert hat.

Spieler 1 Codes

3	999.999 Punkte	800B 2050 423F
		800B 2052 000F
4	UE Lebensenergie	300B 2054 00FE
5	Max Lebensenergie	300B 2056 00FE
6	UE Macht	300B 205C 00FE
7	Max Macht	300B 205E 00FE
8	UE Spezialgegenstaende	300B 2062 00FF
9	Jederzeit blocken	8009 61AC 0000

Spieler 2 Codes

10	999.999 Punkte	800B 206C 423F
		800B 206E 000F
11	UE Lebensenergie	300B 2070 00FE
12	Max Lebensenergie	300B 2072 00FE
13	UE Macht	300B 2078 00FE
14	Max Macht	300B 207A 00FE
15	UE Spezialgegenstaende	300B 207E 00FF
16	Jederzeit blocken	8009 61B8 0000



JEDI POWER Das Lichtschwert ist der treue Begleiter jedes Jedi-Ritters



UMZINGELT Mit unseren Codes besteht Obi-Wan gegen eine Armee.

Game it!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

Titel des Monats
Vagrant Story*
PSX 89,99
incl. Versandkosten!!!

PSX SOFTWARE

360	49,99P
4x4 World Trophy*	84,99N
Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	49,99
Ace Combat 3	99,99
Action Man	79,99
AK Tennis	79,99
Akuji	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Resurrection*	89,99
Amerzone	79,99
Anstoß Prem. Man.*	89,99
Armorines in Pr.Swarm*	84,99
Army Men 3D	89,99
Army Men-Air Attack*	89,99
Army Men-Sarges Her.	89,99
Asterix	87,99
Asterix & Obelix	94,99
Atlantis	59,99
Autobahn Raser 2	79,99
Baldur's Gate*	84,99
Ballistic*	89,99N
Baseball 2000	79,99
Battletanx-Global Assault*	89,99
Beatmania*	119,99
Big Race USA	84,99
Billard Nights	74,99
Blasto	89,99
Bleem!	**69,99**
Box Champions2000	84,99
Brunswick Bowl. 2*	89,99N
Bugs Bunny Comic Star Coll.*	49,99N
Bugs Life Plat.	49,99
Bundesliga 2000 Manager	89,99
Bundesliga Stars 2000	89,99
Bust a Move 2	29,99
Bust a Move 3	49,99
Bust a Move 4	67,99
Caesars Palace 2000	84,99
Carmageddon dt.	79,99
Castrol Honda Superbike	84,99
Centipede	79,99
Champ. Motocross	89,99
Chessmaster Millennium	79,99
Civilisation 2	87,99
C & C 1 Platinium	49,99
C & C 2 Plat.	49,99
C & C Gegenschlag	82,99
Colin McRae Rally	39,99
Colin Mc Rae Rally 2*	**79,99**
Colony Wars 3: Red Sun	59,99
Constructor	49,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Cool Boarders 4	89,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3 Plat*	49,99
Crash Team Racing	99,99
Crisis Beat*	79,99
Croc 2	89,99
Crusaders of M&M	89,99
Cyber Tiger	84,99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler - Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussée 100 – 030/72325248

19322 Wittenberge
Am Stern 1 – 03877/404977

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

70372 Stg-Cannstatt
Marktstr. 47 – 0711/550 595 50

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 – 07425/33840

79098 Freiburg
Eisenbahnstr. 47 – 0761/292 69 50

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

89073 Ulm
Hafengasse 23 – 0731/ 921 64 97

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

92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650

Playstation 2 jetzt vorbestellen!

Demolition Racer	89,99
Destruction Derby 2	49,99
Die Hard Trilogy 2	84,99N
Die Schlümpfe	89,99P
Dino Crisis	89,99
Discworld Noir	**84,99**
Dracula*	79,99
Driver	84,99
Ducati*	84,99N
Duke Nukem: Planet*	84,99
Dukes of Hazzard Racing *	89,99

Unsere Bestell-adresse für

Österreich

Game It!
A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Dune 2000	84,99
Eagle One-Harrier Attack	89,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
ECW Hardcore Rev.	84,99
Euro 2000*	84,99N
European Super League*	79,99
Everybody's Golf 2*	89,99
Extreme 500	89,99
F1 2000	**84,99N**
F1 Racing Championship *	89,99
F1 World GP 99	89,99P
Fear Effect	84,99
Fighter Maker	79,99
Fisherman's Bait*	
Formel 1 97	49,99
Formel 1 99	99,99
Fifa 2000	84,99
Fighting Force 2	89,99
Final Fantasy 7	49,99
Flintstones*	89,99
Ford Racing*	89,99N
Front Mission 3*	84,99
Frontschweine*	89,99
Galerians*	84,99
Gauntlet Legends*	89,99
Gekido*	89,99
Ghoul Panic*	89,99
Glover	79,99
Gran Turismo	49,99
Grandia*	89,99
GTA Plat.	44,99
GTA London	49,99
GTA + London	74,99
Grand Theft Auto 2	89,99
Gran Turismo 2	99,99
Grudge Warriors*	89,99
Guardian of Darkn.	49,99P
Guilty Gear*	79,99
GZSZ Quiz	74,99N
GZSZ 2	79,99
Harvest Moon*	84,99
HBO Boxing after..*	84,99N
Heart of Darkness	44,99
Hell Night	84,99
Hogs of War*	89,99N
Int. Track&Field 2	89,99
ISS Pro Evolution	89,99
Jackie Chan*	59,99N
Jade Cocoon	84,99
James Bond	84,99
KKND	89,99
Leg. of Kain: Soul Reaver	89,99
Legend of Legaia*	59,99N
Legends of Kartia	79,99
LEGO Racers	89,99
LEGO Rock Raiders	89,99
Le Mans 24	89,99
LMA Manager*	89,99
Lucky Luke	49,99
Madden NFL 2000	89,99
Medievil Plat.	49,99
Medievil 2*	59,95
Messiah*	79,99
Metal Gear Solid Pl.	44,99
dto. Special Miss.	44,99P
Midnight in Vegas*	89,99

NHL Face Off 2000	99,99
Nightmare Creatures 2*	a.A.
No Fear Downhill	84,99
Omega Boost	89,99
Omikron	89,99
Overblood 2	79,99
Parasite Eve 2*	**89,99**
Pharao	89,99
Plane Crazy*	79,99N
Plasma Sword*	79,99
Player Manager 2000*	89,99
Pong	79,99
Point Blank 2	89,95
Pool Academy*	89,99
Populous	84,99
Prince Naseem Boxing	84,99
Pro Pinb.:Big Race USA	49,99
Pro Pinb. Fantastic	89,99
Psychic Force 2*	79,99
Puchi Carat	79,99

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

① ☎ 0831/57 51 57
Mo.-Fr.: 7-20h Sa.: 9-16h 0180/522 5300
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: www.gameit.com
④ E-mail: info@gameit.com
⑤ ✉ Game It!- D-87488 Betzigau

Preisknaller

N64 je 39,99:
Buck Bumble
ISS 98
Racing Simulation 2
Shadowgate
Tonic Trouble

PSX je 29,99
Attack of the Saucerman
Racing Simulation 2
Psybadek
S.C.A.R.S
O.D.T

DC je 59,99
Speed Devils
Suzuki Alstare Racer
Racing Simulation 2

Q-Bert	69,99
Racing Sim. 2	29,99
Radical Bikers*	84,99
Railroad Tycoon 2	89,99
Rayman	44,99
Rayman 2*	89,99
Rainbow Six	89,99
Rally Championship	84,99N
Rallymasters*	89,99

Spyro the Dragon2	99,99
Star Ocean 2*	**59,95**
Star Wars:	
Dunkle Bedrohung	89,99
Jedi Power Battles*	89,99N
Street Skater	84,99
Street Skater 2	84,99N
Suikoden 2*	89,99
Super Bike 2000	84,99
Supercross 2000	84,99
Syphon Filter 2	**89,99**
Techno Mage*	89,99
Tekken 3 Platin.	49,99
Tenchu 2*	89,99N
The Next Tetris	79,99
Theme Park World	84,99
Thrasher	89,99
Tiger Woods 2000*	84,99
Tiny Tank	89,99
TOCA 2	44,99P
Tombi 2*	59,99N
Tomb Raider 1 Plat.	44,99
Tomb Raider 2 Plat.	44,99
Tomb Raider 3 Plat.	44,99
Tomb Raider 4	49,99
Tony Hawk's Pro Skater	89,99
Toshinden 4*	84,99
Toy Story 2	89,99P
Trick'n Snowboarder	84,99
Tricky Sliders	84,99
True Pinball*	**24,99P**
Tunguska*	79,99P
Ubik*	84,99
UEFA 2000	84,99
UEFA Striker	84,99
Um Jammer Lammy*	89,99
Urban Chaos*	89,99
V-Rally*	24,99P
V-Rally 2 Plat.	49,99N
Vagrant Story*	**89,99**
Vampire Hunter*	79,99
Vandal Hearts 2	89,99
Vanishing Point*	84,99N
Victory Boxing 3*	79,99
Vigilante 8	49,99
dto. Die 2.Offensive	89,99
Virus	49,99P
Vs.	49,99P
Wacky Races*	84,99N
War of the Worlds	69,99
Warhammer 2 (Dark O.)	89,99

Konsolenartikel ab 45,- versandkostenfrei!! Ab DM 100,-: 3% Skonto

Rat Attack	84,99
RC Stunt Copter	69,99
Ready 2 Rumble	89,99P
Real Fishing	84,99

Warzone 2100	84,99
WCW Mayhem	89,99
WipEout 2097	49,99
Worms*	24,99P
Worms Armageddon	79,99
Worms Pinball	79,99
Worms Platinium	44,99
Wu Tang Clan	89,99
WWF Smackdown*	89,99
Xena: Warrior Princess	84,99
X-Files	99,99
X-Game Pro Boarder	99,99
Y.A.R.G.	84,99

Bitte vorbestellen:
PSX Parasite Eve 2*
89,99

Millenium Soldier	79,99
Missile Command	79,99
Miss. Impossible	89,99
Monopoly	59,99
MTV Snow Boarding	89,99
Mulan Story	89,99
Nascar 2000	84,99
NBA in the Zone 2000 *	89,99
NBA Showtime*	89,99
Need 4 Speed 4	89,99
Need 4 Speed-Porsche*	84,99N
NFL Blitz 2000	84,99
N-Gen Racer*	84,99N
NHL 2000	89,99
NHL Blades of Steel 2000	89,99

Renegade Racing	79,99
Rescue Shot*	59,99
Resident Evil Plat.	49,99
Resident Evil 3	94,99
ResidentEvil : Surv.	**89,99N**
Ridge Racer 4 Plat.	49,99
Road Rash 3D	84,99
Road Rash Jail Break	84,99
Roadsters*	79,99
Rock the Rink*	**a.A.**
Rollcage 2*	59,99P
Ronaldo V-Football*	89,99
Ronin Blade	89,99
Ruff & Tumble	79,99
Rugrats-Studio Tour*	89,99N

PSX HARDWARE

Vidis	
Evol. Control Pad	**69,99P**
Evol. Contr. System	**99,99**
Dual Force Wheel	**99,99**
Adapter Gameboy	84,99
Arcadeshock Pro Joyst.	**69,99**
Avenger Pro Gun	**64,99**
Dual Shock Sony	59,99
Shock 2 Infrarot	44,99
Shock 2 Analog	44,99
Gamebuster CDX	**79,99**
Falcon Lightgun	79,99
Lenkrad Ferrari Shock	**99,99**

Link Kabel	19,99
Memory Cards	
Sony 15 Slot	29,99
15 Slot	**9,99**
Pak 3 Stk. 15 Slot	**19,99**
30 Slot unkomp.	**19,99**
60 Slot unkomp.	**29,99**
120 Slot ukomp.	**39,99**
360 Slot	**44,99**
720 Slot	**59,99**
1080 Slot	**64,99**
Mouse Sony	59,99
Multi Tap Sony	69,99
neGcon	89,99
Playstation	249,99
Race Station Shock	94,99
Scorpion Gun	**39,99P**
Space Station	39,99
X-Ploder CD9000*	**64,99N**
X-Ploder CLASSIC	39,99
X-Ploder FX	79,99
X-Ploder Pro	**99,99**
A Bugs Life	94,99

N64 SOFTWARE

All Star Baseball 2000	97,99
Armorines...	84,99N
Army Men-Sarges Her.*	99,99
Asteroids Hyper*	84,99
Bass Hunter	99,99
Battletanx-Global Assault*	99,99
Battle Zone*	99,99
Carmageddon dt.	89,99
Castlevania 2	99,99
C & C	104,99
Daikatana*	104,99
Destruction Derby 64	104,99
Donkey Kong	**119,99**
Earthworm Jim 3D	84,99
EPGA Golf	104,99
F1 Rac. Championsh.*	109,99N
Fighting Force	99,99
Gauntlet Legends	99,99
Gex 3: Deep Cover	109,99
Hot Wheels	94,99
Hybrid Heaven	84,99
Hydro Thunder*	99,99
Int. Superst. Socc.2000 *	99,99
Int.T&F Summer Games*	99,99
Jet Force Gemini	99,99
Lego Racers	99,99
Magical Tetris	84,99
Mario Golf	104,99
Mario Party	84,99
Mission Impossible	94,99
Monster Truck Mad.	99,99
Mystical Ninja 2	109,99
NBA i.t. Zone 2000	99,99
NBA Jam 2000	99,99
NBA Live 2000	94,99

Hit des Monats:
PSX Racing Simulation 2
29,99
solange Vorrat reicht

NBA Pro 99	109,99
NFL Blitz*	102,99
NFL Quat. 2000	99,99
NHL Pro 99	109,99
Nuclear Strike	109,99
Operation WinbacK*	99,99
Paperboy 3D*	99,99
Perfect Dark*	**104,99**
Playmobil Hype	104,99
Pokemon Stadium	**119,99N**
Racing Sim 2	39,99
Rainbow Six	99,99
Rampage 2 Univ. t.	104,99
Rayman 2	104,99
Ready 2 Rumble Boxing*	99,99
Ridge Race 64*	104,99
Road Rash 64	109,99
Roadsters	89,99
Ruff & Tumble*	99,99
Rugrats-Die Schatzs.	109,99
Shadowgate	39,99
Snowboard Kids 2*	84,99
Shadowman	89,99
Star Wars: Racer	104,99
Starcraft*	**104,99**
Super Cross 2000	89,99
Super Smash Bros	89,99
Revolt	99,99
Starcraft*	104,99
Tarzan*	94,99N
Taz Express*	99,99
The New Tetris	89,99
Tonic Trouble	104,99
Tony Hawk's Skateb.	94,99
Top Gear Hyper Bike	109,99
Top Gear Rally 2	109,99
Toy Story 2	89,99
Turok 2	89,99
Vigilante 8 -2-	89,99
World Driver Champ.*	99,99
World League Soccer	109,99
Worms Armageddon	104,99
Wrestlemania 2000	114,99
Xena	94,99
Zelda	104,99
N64 Colour Ed.	199,99

N64 HARDWARE

Controller	54,99
Controller Stingray	34,99
Expansion Pak	49,99
Ferrari Shock2 Wheel	99,99
Mem Card 1MB unk.	29,99
RGB Kabel	14,99
Transfer Pak	39,99N
Verlängerungskabel	14,99
Dreamcast	399,99
Dreamblaster Gun	69,99

DREAMCAST HARDWARE

Controller Sega	54,99
Arcade Stick	94,99
Ferrari Shock2 Wheel	114,99
Keyboard	54,99
Racing CP	124,99

Scart Kabel	44,99
Vibration Pack	44,99
VMU-Card	54,99
Aerowings	84,99

DREAMCAST SOFTWARE

Arcatera*	89,99
Armada*	84,99
Billard Nights	84,99
Blue Stinger	94,99
Buggy Heat	89,99
Bust a Move 4*	84,99
Ceasar's Palace*	84,99
Chu Chu Rocket*	89,99
Crazy Taxi	**89,99**
D2*	89,99
Dead or Alive 2*	94,99
Deadly Skies	89,99
Deep Fighter*	89,99
Dragon's Blood*	84,99
Ducati*	84,99N
Dynamite Cop	89,99
Ecco the Dolphin*	89,99
ECW Hardcore Rev.	**84,99**
Evolution*	84,99
F1 Racing Championship*	89,99
Fighting Force 2	89,99
Formula 1	99,99
Furballs*	84,99
Fur Fightres*	84,99N
Get Bass incl. Angel	169,99
Giga Wing*	a.A.
Heroes of M&M 3*	89,99
Hidden & Dangerous*	a.A.
Hot Road City*	89,99
Hydro Thunder	99,99
Incoming	109,99
Jeremy McGrath*	84,99
Jojo's Bizzare Adv.*	99,99
Killer Loop 2*	a.A.
Leg.Of Kain: Soul Reaver	84,99
Maken X*	89,99
MDK 2*	94,99
Millenium Soldier	89,99
MS-R*	109,99
NBA 2K	**89,99**
NBA Showtime	104,99
NFL Blitz 2000	104,99
NFL Quaterback	94,99
Penpen	84,99
Plasma Sword*	94,99
Powerstone	84,99
Psychic Force	84,99
Racing Simulation 2	59,99
Rainbow Six*	a.A.
Rayman 2*	89,99
Ready to Rumble 2	99,99
Red Dog	89,99

Renegade Racing*	89,99
Resident:Code Veronica*	89,99
Revolt	84,99
Roadsters*	89,99
Sega GT*	**99,99**
Sega Rally 2	99,99
Shadowman	84,99
Shenmue*	99,99
Silver*	94,99N
Snow Surfer	89,99
Slave Zero*	94,99
Sonic Adventures	89,99
Soul Calibur	89,99
Soul Fighter	94,99
South Park	84,99
South Park Rally*	84,99P
Speed Devils	59,99
Spirit of Speed*	84,99N
Star Wars:Racer*	89,99
Street Figh. Alpha 3	89,99
Stunt GP*	94,99
Super Magnetic Neo*	84,99
Super Run About*	99,99
Suzuki Alstare Racer	59,99
Tech Romancer*	99,99
Tee Off	84,99N
The Nomad Soul*	84,99
Time Stalkers*	89,99
Tokyo Highway Chall.	84,99
Tomb Raider 4	**84,99N**
Tony Hawk's Skateboard.	84,99
Toy Commander	89,99
Toy Story 2*	94,99N
Trick Style	84,99
UEFA Striker	94,99
V Rally 2*	94,99N
Vigilante 8-2. Her.	94,99N
Virtua Fighter	89,99
Virtua Striker 2	89,99
Wacky Races*	94,99N
Wild Metal	89,99
World Wide Soccer	89,99
Worms Armageddon	94,99

ACTIONFIGUREN

Y.A.R.G.*	84,99
Zombie Revenge*	89,99
Crash Bandicoot je	29,99
Metal Gear Solid je	24,99
Resident Evil je	29,99
Spawn je	24,99
Tekken 3 je	29,99
Wing Commander je	19,99

Dreamcast Special:
Sonic + Sega Rally 2
+Virtua Fighter 3
= 299,99 DM
DC+VMU+Vibration Pack+Controller
= 539,99 DM
Komplett-Preis: 829,99
Hierauf kein Skonto!!!



PSX Galerians
84,99



PSX Alundra 2*
59,99



PSX Ronaldo V-Football*
84,99



N64 Perfect Dark*
104,99

www.gameit.com
- ✓ noch mehr Auswahl
- ✓ tagesaktuelle News
- ✓ bequem bestellen!
- ✓ Links ohne Ende

Game It!-Hotlines
Konsolen-Spiele: **0190 / 873 268 24**
PC-Spiele: **0190 / 873 268 25**
Computer: **0190 / 882 419 33**
Internet: **0190 / 882 418 84**
täglich von 8–24 Uhr
3,63 DM / Min.

Leserbefragung
(Gamestar 9/98)
Game It! ist der bevorzugte Versender!
Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben!

Versandkosten

Nachnahme:	9,99 + 3,-
Vorkasse/Scheck:	4,99
Versandkostenfrei:	ab 180,-

P = Preisänderung N = Neu!
Preise Stand 04.05.2000
* = noch nicht verfügbar am 04.05.

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter, bitte anrufen
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

Sie suchen ein Spiel? – Wir haben viele! - PC, Playstation, Dreamcast, N64

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
PLAYZONE
Kennwort Lesertipps
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Herzlichen Dank!

Sebastian Anton – Hakan Atmanli – Georgios Betsos – Christian Brunk – André Büttner – Gary Class – Thomas Faistauer – Jan Martin Fleischhacker – Norman Heil – Matthias Heinlein – Philipp Lukas – Stefan Meier – Maximilian Meurer – Nikolas Michailidis – Lars Neubert – Guido Rawe – Gabriele Rinelli – Philipp Rinklin – Erik Rother – Eugen Schell – Daniel Schmitter – Petra Schörning – Andreas Stöckl – Frank Thomsen – Karsten Wilms

Die Einsendungen der hier genannten Personen werden leider nicht honoriert.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Mit „Private Carrera" fahren:
Dieses süße Mädchen ist richtig gut versteckt. Um dennoch mit ihr auf die Piste zu gehen, müssen Sie Folgendes tun: Starten Sie ein Spiel mit dem Skateboarder Officer Dick, dann mit der START-Taste in den Pausen-Modus schalten und bei gedrückter L1-Taste folgende Tastenkombination eingeben:
▲, oben, ▲, oben, ●, oben, links, ▲
Sie bekommen kein Zeichen zur Bestätigung des Cheats. Gehen Sie nun wieder zurück zur Skaterauswahl und Sie können Private Carrera anstelle Officer Dick als Charakter auswählen.

Special-Moves (ausführbar nur mit gelber Energie-Leiste):

The Well Hardflip:	Rechts, links, ■
Somi Spin:	Links, unten, ●
HoHoHo:	Links, oben, ■, ●

Sebastian Petrausch

ARMY MEN – AIR ATTACK

Unser Leser Christian Schüler hat alle Levels geschafft und uns gleich die Level-Passwörter zugeschickt.

Levelcheats:

Level 02:
✕, unten, links, links, ■, ●, ●, rechts

Level 03:
▲, oben, links, rechts, unten, ▲, ■, oben

Level 04:
Unten, unten, ■, links, rechts, ●, ✕

Level 05:
Rechts, rechts, ✕, ●, unten, oben, unten, oben

Level 06:
Oben, oben, links, rechts, unten, unten, ✕, ✕

Level 07:
■, ●, ✕, ■, ▲, links, oben, rechts

Level 08:
Rechts, unten, links, oben, ▲, unten, oben, unten

Level 09:
●, ●, rechts, oben, rechts, oben, ✕, ✕

Level 10:
✕, unten, unten, unten, unten, ✕, links, rechts

Level 11:
▲, oben, ●, unten, ■, links, ✕, rechts



TASTENCHEAT Der Weg zum nächsten Level erfolgt über die richtige Tastenkombination.

Level 12:
Oben, oben, ▲, ▲, links, links, ●, ●

Level 13:
Links, rechts, ■, ✕, oben, unten, ●, ▲

Level 14:
Links, links, oben, rechts, rechts, oben, unten, ✕

Level 15:
■, rechts, links, ●, ●, oben, unten, ■

Level 16:
Unten, oben, unten, oben, ▲, ●, ▲, ●

Noch ein Tipp zu Level 16: Sie müssen nur den Roboter und nicht, wie im Briefing beschrieben, alles vernichten.

Christian Schüler

WU-TANG: SHAOLIN STYLE

Alle Charaktere:
Mit diesem Cheat können Sie sich die anfangs noch verborgenen Charaktere freischalten. Alles, was Sie dafür machen müssen, ist, im Hauptmenü folgende Tastenkombination einzugeben:
Rechts, rechts, rechts, rechts, links, links, links, links, ■, ●, ■, ●

Patrick Unternährer



KAMPFCHEATER Mit diesem Trick ersparen Sie sich das Freispielen von Charakteren.



Renner oder Penner?
PC Action zieht schwachen Games gnadenlos die Ohren lang. Und sagt, bei welchem Spiel man bedenkenlos zuschlagen kann. Verlässlich, monatlich, unbestechlich.

Ab 21. Juni neu am Kiosk.

PC Action – hart, aber gerecht

Ein Magazin von COMPUTEC MEDIA

GALERIANS

Genre: Action-Adventure ▮ Spieler: 1 ▮ Hersteller: Crave ▮ Internet: www.crave.de

Wer bin ich? Wo bin ich? Warum bin ich hier? Diese und weitere Fragen werden sich klären, wenn Sie dieser Komplettlösung zu Galerians folgen, dem funkelnagelneuen Action-Adventure mit neuartigen, überraschenden Wendungen.

TIPPS UND TRICKS

Soll ich kämpfen oder rennen?

Im Verlauf des Spiels begegnet man Gegnern unterschiedlicher Stärke und mit verschiedenen Fähigkeiten. Es ist nicht immer notwendig, gegen sie anzutreten. Wenn man sicher an ihnen vorbeikommt, ist dies immer eine gute Alternative. Das spart Zeit und Melatropin (Drogen für psychische Attacken). Außerdem bleiben die Ärger-Punkte niedrig.

Warum kann ich so viele Gegenstände mit mir herumtragen, wie ich will, aber nur zwölf der kleinen Pillen?

Man muss die Pillen in einer kleinen Pillenschachtel aufbewahren (warum auch immer). Das bedeutet, dass man sorgfältig planen muss, welche Pillen man mit sich führt oder liegen lässt. Um sich zu behelfen, ist es eine gute Idee, aufzuschreiben, welche Gegenstände man zurücklässt. So kann man später zurückkehren und sie notfalls aufnehmen. Stellen Sie sicher, dass Sie immer zwei Erholungs- und Delmetor-Kapseln bei sich haben.

Warum schwankt meine Fähigkeitsstufe?

Um die nächste Fähigkeitsstufe zu erlangen, müssen Sie die Skip-Droge nehmen. Wenn Sie eine davon nehmen, müssen Sie aber darauf achten, dass sich Ihre Gesundheitsanzeige immer mindestens über der Hälfte befindet. Wenn sie darunter fällt, werden Sie auf die erste Stufe zurückgestuft und der durch den Skip verursachte Effekt verliert permanent an Wirkung.

Worum geht es eigentlich beim Scannen?

Durch das Scannen können Sie Informationen über den Hintergrund der Geschichte und der Charaktere einholen. Darüber hinaus erfüllt es aber auch eine viel wichtigere Funktion: Manchmal kann man durch das Scannen mit Objekten interagieren. Auf diese Weise kann zum Beispiel die erste Tür geöffnet werden. Ferner gerät man so an wichtige Hinweise über die zu lösenden Puzzles.

Was ist Shorting bzw. ein Short?

Wenn Ihre Ärger-Punkte bis zum oberen Ende der Skala angestiegen sind, kommt es zu einem Shorting, wenn Sie versuchen, einen Angriff aufzubauen. Das ist ungefähr so wie mit einer Überdosis. Bei einem Shorting bewegen Sie sich sehr langsam und Sie verlieren ständig Energie. Aber es gibt auch etwas Gutes daran: Jeder Gegner, der sich in Ihrer Nähe befindet, wird sofort erledigt (das gilt auch für den ersten Endgegner). Wenn Sie in einem Raum voller Feinde shorten, ist es eine gute Taktik, die Widersacher in die Ecke zu treiben und ihnen dann rasch den Rest zu geben. Nehmen Sie dann eine Delmetor-Kapsel ein, bevor Ihr Energielevel zu niedrig wird. Delmetor-Kapseln sind die einzige Möglichkeit, sich vom Shorten zu erholen, stellen Sie also sicher, dass Sie immer ein paar davon mit sich führen.

DIE DROGEN UND IHRE VERWENDUNG



NALCON
Nalcon verursacht eine starke Schockwelle, die Ihre Gegner bei Gebrauch niederstreckt. Wenn sie bis zur Hälfte der Stärke aufgebaut wird, gibt es eine doppelte Welle.



RED
Red setzt Ihre Gegner für kurze Zeit in Flammen. Obwohl dies nicht gegen alle Gegner eine wirksame Waffe darstellt, hat Red einen großen Vorteil: Jeder Feind, der Feuer gefangen hat, kann sich nicht bewegen, bis die Flammen erloschen sind. Verwandeln Sie Ihre Widersacher in eine lebende Fackel und wechseln Sie zum Nalcon, um ihnen den Rest zu geben.



D-FELON
Wenn man einen Angreifer mit einem voll aufgeladenen D-Felon attackiert, wird das Ziel in die Höhe gerissen und zu Boden geschmettert. Es ist aber nicht wirklich eine großartige Angriffswaffe und wirkt eigentlich nur gegen einen Endgegner so richtig: Rita.



Erholungskapsel
Sie dient zur Energieauffrischung. Eine Kapsel stellt alle verlorenen Hit-Points wieder her, so dass eigentlich keine Kapsel eingeworfen werden muss, bis man wirklich kurz vor dem Ende steht. Dies gilt aber nur, bis man eine Stufe aufgestiegen ist; danach sollte man eine Kapsel schlucken, bevor man unter die Hälfte des Energievorrats gerät. Erholungskapseln sind sehr häufig im Spiel zu finden.



DELMETOR
Delmetor ist eine der wichtigsten Drogen im Spiel. Eine dieser Pillen einzunehmen, ist der einzige Weg, um sich von den Auswirkungen des Shortings zu erholen. Man sollte immer mindestens eine Delmetor mit sich führen, wenn nicht gar zwei.



APPOLINAR
Man kann im ganzen Spiel nur eine einzige davon finden – und sie könnte Ihr Leben retten. Durch die Einnahme dieser Pille kann man direkt shorten, egal wie viele Ärger-Punkte man hat. Aber seien Sie gewarnt: Danach braucht man zur Erholung eine Delmetor-Pille.



SKIP
Mit diesen Pillen können Sie Ihre Fähigkeiten um eine Stufe steigern. Man bleibt so lange auf der neuen Stufe, bis die Energie unter die Hälfte ihrer Stärke fällt. Achten Sie also darauf, dass dies nicht geschieht, um den Grad Ihrer Angriffsfähigkeiten aufrechtzuerhalten.

MICHELANGELO HOSPITAL: DRITTER STOCK



Wie komme ich mit dem Wissenschaftler klar?

Im nächsten Raum zeigt eine kurze Zwischenszene, wie ein Wissenschaftler in Alarmbereitschaft versetzt wird. Sobald Sie Rion wieder steuern können, setzten Sie Nalcon ein, um ihn zu Boden zu schmettern. Ihre Ärgerpunkte sind an dieser Stelle des Spiels bereits sehr hoch. Stellen Sie also sicher, dass Sie nur kurze, schwache Schockwellen ausstoßen. Wenn Sie nämlich viele starke Schockwellen aufbauen, riskieren Sie ein Shorting zu einem ungünstigen Zeitpunkt. Um den Wissenschaftler zu besiegen, müssen Sie ihn vielleicht zwei Mal zu Boden treiben. Das hängt davon ab, wie stark Ihre Attacken in diesem Kampf ausfallen.

Gibt es in diesem Raum etwas zum Aufnehmen?

Wenn der Wissenschaftler erledigt ist, prüfen Sie die Schalttafel an der nördlichen Wand. Rechts gilt es, eine Sicherheitskarte einzusacken. Auf der linken Seite der Schalttafel finden Sie Ihre erste Erholungskapsel.

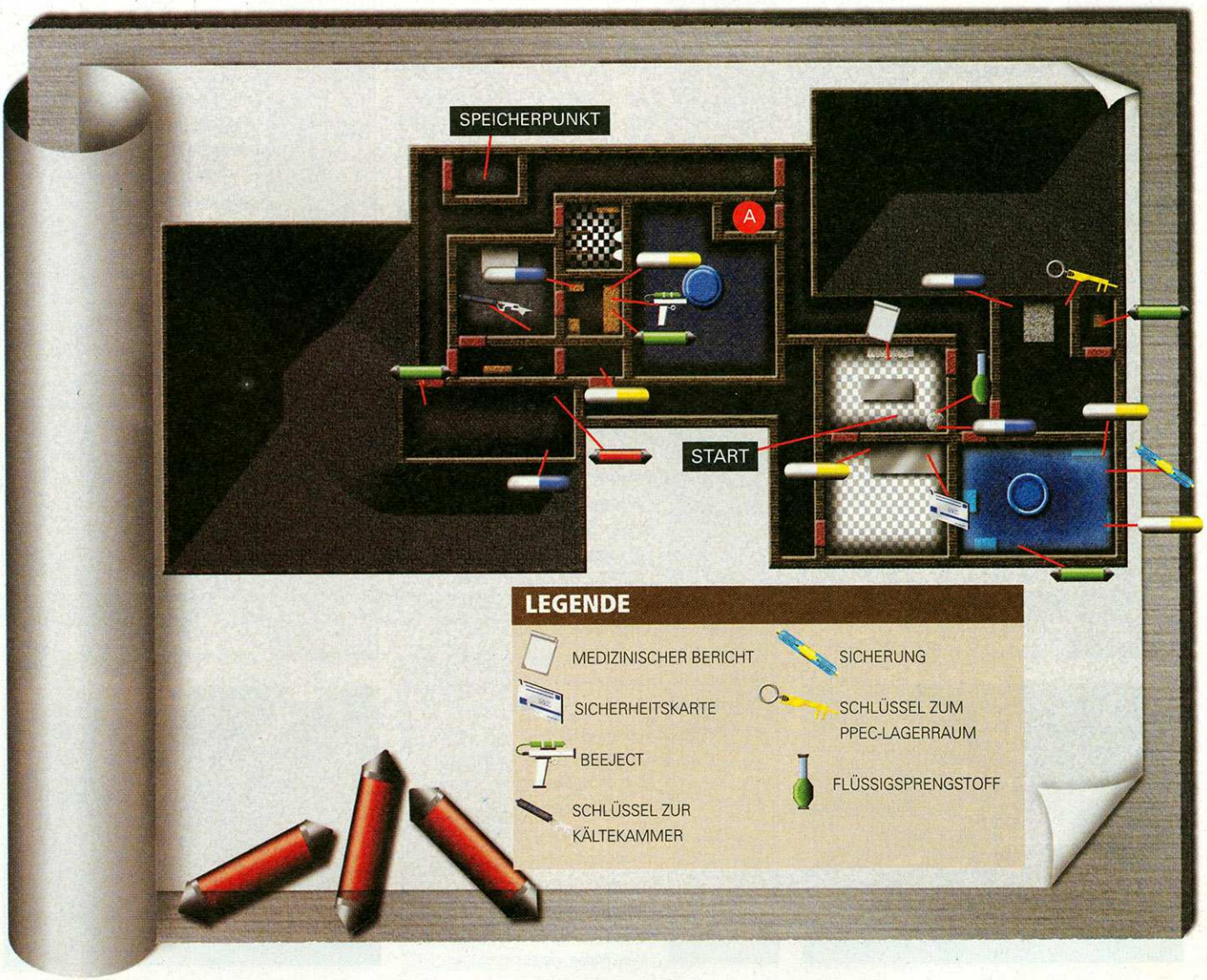
Wohin soll ich von hier aus gehen?

Wenn Sie diese Objekte aufgenommen haben, verlassen Sie den Raum durch die Tür im Westen. In dem anschließen Korridor befinden sich drei weitere Wissenschaftler. Entweder greifen Sie an und setzen ein Shorting ein, oder Sie laufen einfach an den Wissenschaftlern vorbei. Damit Ihre Ärgerpunkte nicht ansteigen und Sie den Kampf vermeiden können, rennen Sie an den Wissenschaftlern vorbei und folgen dem Verlauf des Korridors. An seinem Ende befindet sich zur Rechten eine Tür.



Wie komme ich durch die Sicherheitstür?

Gehen Sie zu dem Kartenlesegerät an der Wand und wechseln Sie in Ihr Inventar. Wählen Sie daraus die Sicherheitskarte. Rion wird damit die Tür öffnen. Gehen Sie nun durch die Tür in den nächsten Korridor, in dem bereits eine Wache auf Sie wartet. An dieser Stelle können Sie entweder ein Shorting verwenden, um ihn zu erledigen, oder Sie benutzen Nalcon, um ihn zu Boden zu bringen. Wenn Sie die Wache erledigt haben, drücken Sie auf den Knopf an der Vorderseite des Tisches, um das Türschloss zu entriegeln. Wenn Sie am Rand des Tisches eine Suche starten, finden Sie dort eine weitere Erholungskapsel. Falls Sie für den Kampf ein Shorting eingesetzt haben, nehmen Sie jetzt noch keine Delmetor-Pille.



Wohin gehe ich jetzt?

Gehen Sie schnell durch die Tür an der Seite, an der eine weitere Wache erledigt werden muss. Wenn Sie immer noch Shorten, nageln Sie ihn in der Ecke fest und machen Sie ihn kalt. Wenn Sie nicht mehr Shorten, sollten Sie ihn mit ein paar Nalcon-Schockwellen ohne großen Ärger fertig machen. Um das Shorting zu beenden, nehmen Sie ein Delmetor ein. Gehen Sie nun zu der Schalttafel und betätigen Sie den Hebel, um die zweite Sicherheitstür zu öffnen.

Wo befindet sich der Schlüssel zur Kältekammer?

Gehen Sie zu den Spinden in der Ecke des Raumes. Suchen Sie dort, wo die Lampe an der Wand angebracht ist. Dort finden Sie den Schlüssel zur Kältekammer. Bevor Sie zum Lagerraum weiter gehen, in dem Sie sich mit weiteren Drogen ausrüsten können, gehen Sie zu dem Spiegel gegenüber der Stelle, an der Sie den Schlüssel gefunden haben. Prüfen Sie ihn, um eine zusätzliche Zwischenszene zu sehen. Gehen Sie nun zu dem Lagerraum.

Was habe ich im Lagerraum zu tun?

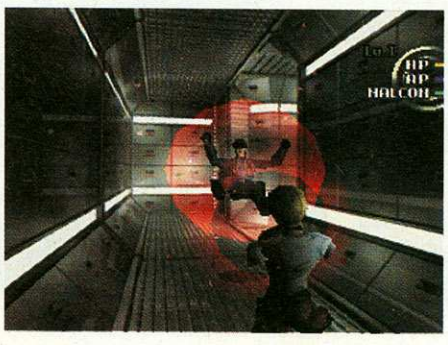
Sobald Sie den Lagerraum betreten haben, durchsuchen Sie den Müllhaufen. Sie finden dort eine Delmetor-Pille. Auf den Regalen am hinteren Ende des Raumes liegen etwas Nalcon und eine Erholungskapsel. Klettern Sie die Leiter hinauf und durchsuchen Sie die Kiste. Darin befindet sich ein Beeject.

Wohin gehe ich jetzt?

Wenn Sie alle diese Ausrüstungsgegenstände aufgenommen haben, kehren Sie zu dem Raum zurück, in der Sie mit der ersten Wache zu tun hatten. Sie können jetzt durch die zweite Sicherheitstür in den nächsten Korridor gelangen.

Wie erledige ich die drei Wachen?

In dem langen Gang sind insgesamt drei Wachen zu erledigen. Die erste Wache schläft, angelehnt an die Tür. Laden Sie eine volle Nalcon-Schockwelle auf und schicken Sie die Wachen zu Boden. Denken Sie daran: wenn eine Wache noch zuckt, ist sie nur betäubt! Folgen Sie dem Korridor. Sie treffen bald auf die zweite Wache, die Sie bereits erwartet. Wiederholen Sie das vorherige Manöver. Die letzte Wache patrouilliert am Ende des Korridors. Beseitigen Sie sie auf die gleiche Weise.



Wie komme ich zu dem Raum mit dem Stuhl?

Die Tür bei der ersten Wache ist verschlossen. Gehen Sie den Korridor bis zu der Doppeltür entlang. Hier ist auch ein Raum zum Abspeichern, falls Sie das möchten. Außerdem befindet sich hier eine Toilette, aber dort ist nichts nützliches zu finden. Die Doppeltür führt zu einem anderen Korridor, in dem drei weitere Wachen patrouillieren. Setzen Sie wieder Nalcon ein. Gehen Sie zum Ende des Korridors und öffnen Sie die linke Tür.

Was ist in dem Raum mit dem Stuhl?

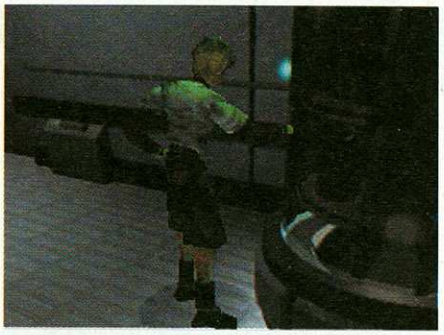
Der Komplex mit dem elektrischen Stuhl besteht aus zwei Räumen: Dem Kontrollraum und dem Raum mit dem Stuhl als solchem. Wenn Sie diesen Abschnitt betreten, befinden Sie sich im Kontrollraum. Wählen Sie Red und stellen Sie sich an die Tür. Von hier aus können Sie gefahrlos die zwei Wissenschaftler verbrennen. Achten Sie darauf, sich einen Wissenschaftler nach dem anderen vorzunehmen. Beide sind derart in ihre Arbeit vertieft, dass Sie nicht bemerken, wenn der Nebenmann in Flammen aufgeht. Sobald beide erledigt sind, nehmen Sie sich die Delmetor-Pille und den Schlüssel zum PPEC-Lagerraum. Die Pille befindet sich links von der Maschine; der Schlüssel rechts. Gehen Sie nun in den Raum mit dem Stuhl.

Woher kann ich den Sicherheitscode bekommen?

In dem Raum mit dem Stuhl sollten Sie sich zu diesem Furcht einflößenden Gerät begeben. Eine Suche fördert Nalcon zu Tage. Untersuchen Sie den Stuhl ein weiteres Mal. Ein Scan wird Ihnen eine Zwischenszene enthüllen. Darin sehen Sie eins der wissenschaftlichen Experimente, die hier durchgeführt werden. Gehen Sie danach zur äußeren Wand und stellen Sie fest, welche Zahl dort geschrieben steht: Codenummer 9607932. Sie können den Code auch scannen, um einen Tipp zu bekommen, wo er einzusetzen ist.

Was ist mit der Kältekammer?

Gehen Sie wieder zum Korridor zurück und benutzen Sie den Schlüssel zur Kältekammer, die sich gleich links befindet. In der Kältekammer schnappen Sie sich die Erholungskapseln und das Nalcon. Gehen Sie nun zum Sicherungskasten an der Wand und entfernen Sie die Sicherung. Unglücklicherweise blockieren plötzlich Dampfstrahlen den Ausgang. Sie müssen also irgendeinen Weg finden, sie auszuschalten.



Wie schalte ich die Dampfstrahlen aus?

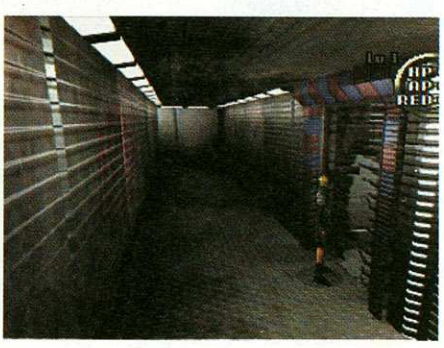
Laufen Sie zum äußeren Rand der Kältekammer. Prüfen Sie die Schalttafel und schalten Sie damit die Dampfstrahlen ab. Gehen Sie nun zu dem mittleren Zylinder und betätigen Sie den roten Schalter. Sie erleben jetzt eine Zwischenszene, die einen riesigen Augapfel zeigt. Rion bekommt Angst und fällt zu Boden.

Wo finde ich die PPEC-Lagerkiste?

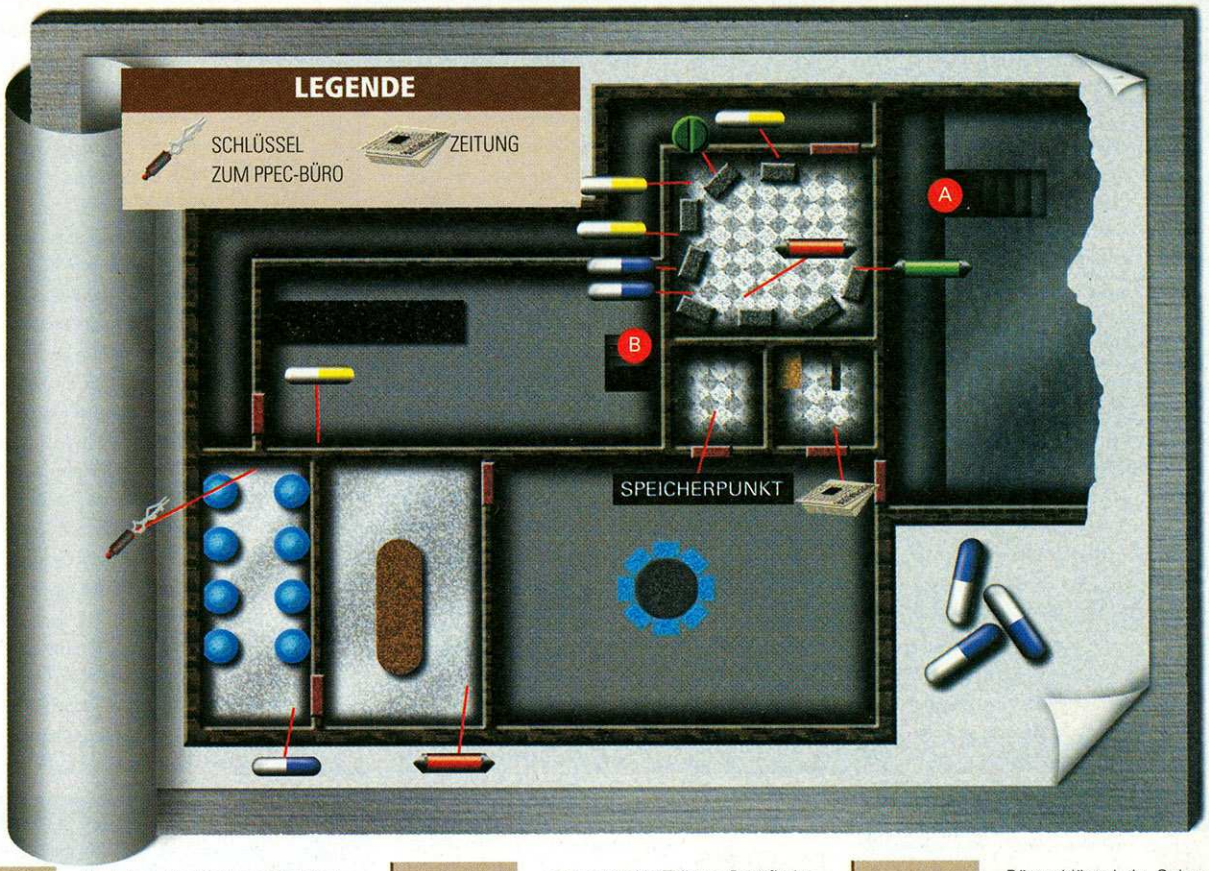
Verlassen Sie die Kältekammer und gehen Sie den Korridor entlang. Ein Stück weiter ist auf der linken Seite eine verschlossene Tür. Wenn Sie die Tür prüfen, stellen Sie fest, dass ihr eine Sicherung fehlt. Die aufgenommene Sicherung öffnet diese Tür. Sie befinden sich jetzt wieder im Anfangsraum. Gehen Sie zu dem großen Schrank und benutzen Sie dort zum Öffnen den PPEC-Lagerschlüssel, den Sie im Raum mit dem Stuhl gefunden hatten. Im Schrank finden Sie ein Gefäß voll Flüssigsprengstoff und eine Delmetor-Pille.

Wie komme ich zur nächsten Etage?

Gehen Sie zurück in den Korridor und folgen Sie ihm zu seinem Ende. Dort blockiert ein rotes Rolltor die Treppe. Scannen Sie das Tor, um ein Bild des PPEC-Schranks zu erhalten, den Sie eben geplündert haben. Wählen Sie den Flüssigsprengstoff aus dem Inventar aus und benutzen Sie ihn für die Tür. Scannen Sie jetzt die Tür ein weiteres Mal, um die Partikel zu beschleunigen und eine Explosion auszulösen. Diese verursacht eine Druckwelle, die das Gatter beseitigt und Ihnen Zutritt zur Treppe verschafft.



MICHELANGELO HOSPITAL: ZWEITER STOCK



Was wartet am Fuß der Treppe auf mich?

Nachdem das Rolltor entfernt ist, gehen Sie die Treppe hinunter. Am Ende der Stufen warten Sie, bis die patrouillierende Wache an Ihnen vorbeigegangen ist. Sobald sie an Ihnen vorübermarschiert ist, setzen Sie sie mittels Red unter Feuer. Die nächstgelegene Tür ist verschlossen. Gehen Sie deshalb zu der weiter entfernten, wo es gilt, eine weitere Wache zu verbrennen.

Wie öffne ich die Tür des Sitzungssaals?

Betreten Sie den Raum am Ende des Korridors, um eine Szene Ihrer Folter zu sehen. Gehen Sie zu der kleineren Säule und drücken Sie den Knopf. So entriegeln Sie die Tür zum Sitzungssaal. Gehen Sie in Richtung der zwei kleinen Räume, die von diesem Raum aus erreichbar sind. In einem der kleinen Räume können Sie abspeichern; der andere ist eine Toilette. Dort finden Sie eine Zeitung.

Was muss ich im Sitzungssaal tun?

Betreten Sie den Sitzungssaal. Dort warten bereits drei Wissenschaftler auf Sie. Rennen Sie zur entfernten Ecke des Tisches und setzen Sie Red ein, um die angreifenden Gegner in Flammen aufgehen zu lassen. Nehmen Sie danach das Red von der kleinen Säule. Gehen Sie zu dem rechten Bildschirm an der Wand und betätigen Sie den Hebel. Danach können Sie den G-Projekt-Bericht lesen.

Was ist mit dem Inkubationsraum?

Prüfen Sie den Schrank links der Tür, wenn Sie den Raum betreten. Nehmen Sie die Delmetor-Pille. Gehen Sie dann zum Ende des Raumes und prüfen Sie den Wagen. Stecken Sie den PPEC-Büroschlüssel ein. Gehen Sie wieder zurück durch den Sitzungssaal in das Zimmer mit den Fernsehern.

Wie verfahre ich mit den zwei Wachen?

Innerhalb des Zimmers mit den vielen Fernsehern gilt es, zwei Wachen zu erledigen. Benutzen Sie dazu Red: So können sich die zwei Schergen nicht bewegen, wenn Sie ihnen den Rest geben. Versetzen Sie dem ersten einen Treffer von der Tür aus. Laufen Sie dann zur entgegengesetzten Seite des Zimmers. Wiederholen Sie den Vorgang für die zweite Wache. Um die beiden dann endgültig zur ewigen Ruhe zu betten, sollten Sie zu Nalcon wechseln. Schließlich sollte Ihnen langsam das Red ausgehen. Darüber hinaus wäre jetzt ein guter Zeitpunkt, um Ihren Spielstand zu sichern.

MICHELANGELO HOSPITAL: DRITTER STOCK

Wohin gehe ich jetzt?

Gehen Sie zurück zu den Treppen und gehen Sie wieder in den dritten Stock. Dort angelangt, gehen Sie durch die Türen nahe bei dem Rolltor, das Sie in die Luft gejagt haben. Gehen Sie nun den nächsten Korridor bis zu seinem Ende entlang. Am Ende des Ganges wartet eine bewaffnete Wache. Nähern Sie sich der Wache im Zick-Zack-Lauf, um den Schüssen zu entgehen. Setzen Sie die Wache mit Red unter Feuer und geben Sie ihr dann mit einer starken Nalcon-Schockwelle den Rest. Am Ende des Korridors befindet sich dann der Spezialschlüssel für das verschlossene PPEC-Büro. Öffnen Sie nun die Tür mit dem Schlüssel und betreten Sie das Zimmer.

Was befindet sich innerhalb des PPEC-Büros?

In dem PPEC-Büro müssen Sie drei weitere Wachen aus dem Weg räumen. Falls Sie kurz vor einem Shorting stehen, können Sie sie sekundenschnell umlegen. Falls nicht, dann setzen Sie Nalcon-Schockwellen in voller Stärke ein, um die Wachen zu Boden zu schicken. Nachdem der Raum befriedet ist, schnappen Sie sich die Delmetor-Pille, Red und Nalcon. Gehen Sie dann zu dem Kartenlesegerät. Scannen Sie es, um ein Bild der Inschrift auf der Wand des Raumes mit dem Folterstuhl zu empfangen. Benutzen Sie für das Lesegerät die Sicherheitskarte. Eine Aktualisierung wird gestartet. Ändern Sie jetzt die Codenummer in 9607932.

MICHELANGELO HOSPITAL: ZWEITER STOCK

Wohin wende ich mich nun?

Gehen Sie durch den langen Korridor zurück und nehmen Sie dann die Treppe nach unten. Wieder im ersten Stockwerk angekommen, wenden Sie sich nach rechts und gehen zu der verschlossenen Tür. Ein neuer Wachposten patrouilliert diesen Bereich, halten Sie sich also bereit zum Kampf. Benutzen Sie die aktualisierte Sicherheitskarte, um die Tür zu öffnen und gehen Sie hindurch.

Was befindet sich im Lagerraum?

Sie befinden sich nun in einem neuen Korridor. Nehmen Sie die Tür gleich zu Beginn, um in den Lagerraum zu gelangen. Sie sehen nun eine kurze Zwischenszene. Sobald diese vorbei ist, sollten Sie die acht Rollwagen mit medizinischem Gerät untersuchen. Sie finden dort drei Erholungskapseln, zwei Delmetor, etwas Red und etwas Nalcon. Das Wichtigste ist jedoch die Skip-Kapsel. Sollten Sie nicht genügend Platz haben, um diese zu nehmen, schaffen Sie Raum, indem Sie eine Erholungskapsel schlucken. Sie können Skip jederzeit einsetzen, müssen Ihre Energieanzeige aber anschließend immer mindestens zur Hälfte gefüllt lassen, sonst verlieren Sie den Effekt von Skip.

Wie gelange ich zum Roboter-Fabrikationsraum?

Verlassen Sie den Lagerraum und folgen Sie dem Korridor bis zu seinem Ende. Auf dem Weg begegnen Sie zwei bewaffneten Wachen, seien Sie also auf der Hut. Benutzen Sie Red, um sie unter Feuer zu setzen und schleudern Sie sie anschließend mit Nalcon zu Boden. Auf diese Weise sollten die Wachen nicht dazu kommen, das Feuer auf Sie zu eröffnen. Gehen Sie durch die Tür am Ende des Korridors.

Was mache ich im Roboter-Fabrikationsraum?

Im Fabrikationsraum begegnen Sie dem ersten Roboter. Verschwenden Sie kein Red auf diesen Gegner, da dies nur seine Oberfläche ankratzen würde. Setzen Sie statt dessen Nalcon ein. Wenn Sie sich kurz vor einem Shorting befinden, können Sie ihn auch auf diese Weise ausschalten. Ansonsten sollten Sie äußerst vorsichtig sein. Lassen Sie den Roboter nicht in Ihre Nähe, sonst schnappt er Sie und schleudert Sie zu Boden (ein wenig wie Nemesis in *Resident Evil 3*). Glücklicherweise ist der Roboter sehr langsam. Rennen Sie also einfach immer im Kreis um ihn herum und warten Sie, bis er feuert. Bleiben Sie unbedingt in Bewegung, während er sich nach unten beugt und zielt. So weichen Sie den Schüssen am besten aus. Laden Sie anschließend Nalcon voll auf und feuern Sie. Wiederholen Sie den ganzen Prozess einige Male, dann sollte der Roboter hinüber sein. Sammeln Sie nun die Erholungskapsel ein und machen Sie sich über die Treppen am Ende des Raumes auf den Weg nach unten.

MICHELANGELO HOSPITAL: ERSTER STOCK

Wie gelange ich in den Computer-Raum?

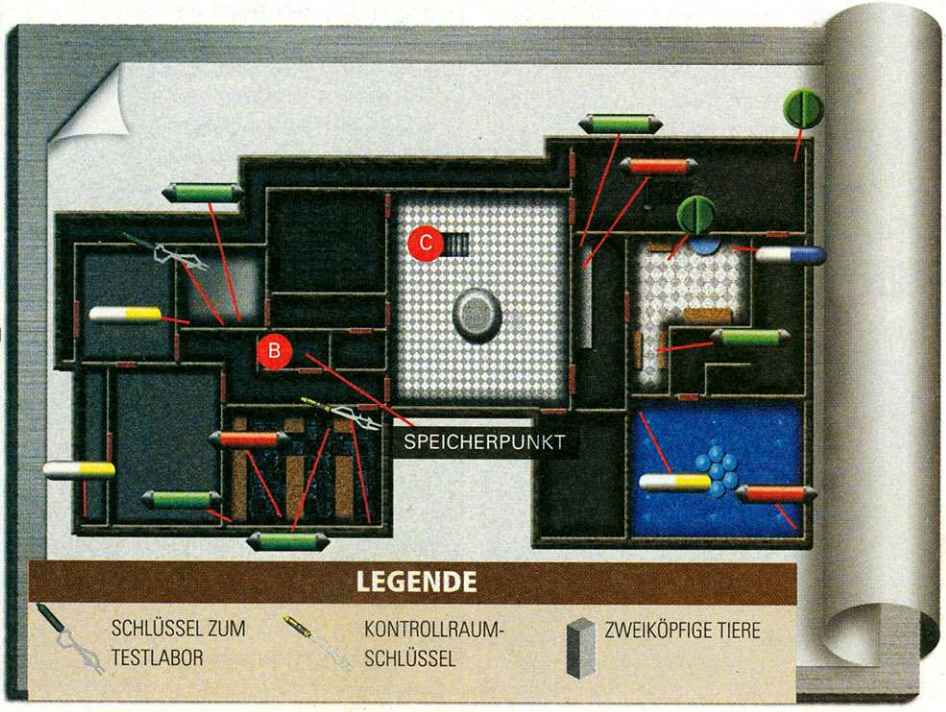
Am Fuß der Treppe sollten Sie sich nach links wenden und die Wache mit Hilfe von Nalcon aus dem Weg räumen. Laufen Sie nun bis zum Ende des Korridors und gehen Sie durch die rechte Tür.

Was muss ich im Computer-Raum unternehmen?

Im Computer-Raum angekommen sollten Sie etwas nach vorne gehen. Das Licht wird nun verlöschen. Sie müssen es wieder in Gang bringen, um den Raum verlassen zu können. Gehen Sie zunächst in die Ecke und sammeln Sie den Kontrollraum-Schlüssel ein. Hier finden Sie außerdem zwei Ampullen Nalcon und eine Portion Red. Um das Licht wieder in Gang zu bringen, müssen Sie zu der Reihe von Computern in der Mitte des Raumes gehen. Sie finden dort drei Rechner. Auf jedem leuchtet ein rotes Licht. Drücken Sie auf das Licht am rechten Computer, dann auf das am linken und schließlich das in der Mitte. Laufen Sie nun zum hinteren Ende des Raumes und aktivieren Sie die Maschine mit dem grünen Licht. Sie sehen ein Bild von Rions Eltern und eines von Lilia und ihrem Vater. Gehen Sie anschließend zurück zum roten Schalter neben der Eingangstür. Drücken Sie diesen, um den Strom und damit das Licht wieder einzuschalten. Die Tür wird auf diese Weise ebenfalls wieder entriegelt.

Wohin wende ich mich nun?

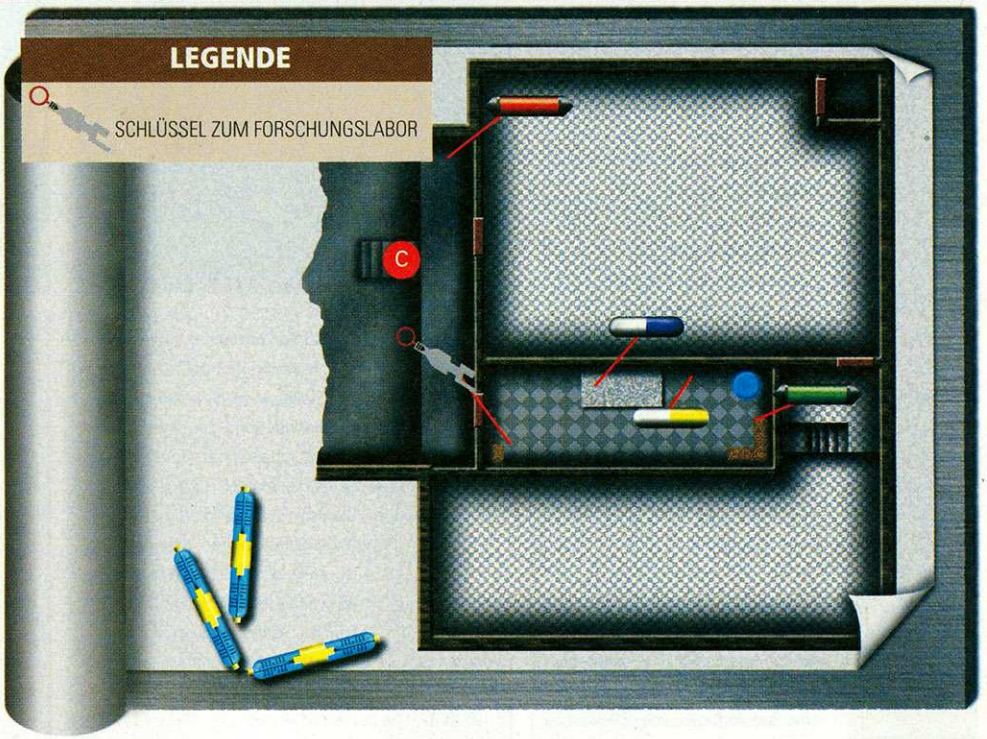
Wenn Sie den Computer-Raum verlassen, sollten Sie sich nach rechts wenden und durch die Tür in den Raum mit der Statue gehen. Nachdem Sie eingetreten sind, werden Sie eine weitere Zwischenszene sehen, die Ihnen einen neuen Gegnertypen präsentiert. Es handelt sich dabei um die Mutanten der ersten Generation, die Sie auf dem Bildschirm im Sitzungssaal gesehen haben. Sie haben keine psychischen Fähigkeiten, verfügen aber über eine kräftige Klauenattacke. Sie sehen sich nun drei dieser Klauenmutanten gegenüber. Fackeln Sie sie mit Red von der anderen Seite des Raumes aus ab. Sollten Sie Skip geschluckt haben, können Sie zwei der Mutanten gleichzeitig entzünden, was sehr hilfreich ist. Umkreisen Sie ständig die Statue und feuern Sie auf Ihre Gegner, bis alle zu Boden gegangen sind. Gehen Sie dann auf der Treppe neben der Statue nach oben, zurück in das zweite Stockwerk.



MICHELANGELO HOSPITAL: ZWEITER STOCK

Was unternehme ich im Untersuchungsraum?

Am oberen Ende der Treppe befinden sich zwei weitere Klauenmutanten, die es abzufackeln gilt. Nehmen Sie anschließend das Red vom Rollwagen. Gehen Sie nun ans andere Ende des Korridors und betreten Sie den Untersuchungsraum. Hier befinden sich zwei Wissenschaftler. Wechseln Sie zu Nalcon und pusten Sie sie um, bevor sie Sie erreichen. Auf dem Rollwagen neben der Tür finden Sie den Schlüssel zum Forschungslabor. Auf dem Tisch ist eine Delmetor-Kapsel. Außerdem finden Sie in diesem Raum eine Erholungskapsel und etwas Nalcon. Aktivieren Sie den Schalter bei den Computerbildschirmen, um Rions Testdaten zu erhalten.



MICHELANGELO HOSPITAL: ERSTER STOCK



Wie gelange ich in den Kontrollraum?

Verlassen Sie den Untersuchungsraum und gehen Sie durch den Korridor zurück. Setzen Sie Ihren Weg über die Treppe nach unten fort. Dort patrouillieren nun drei Roboter. Dies ist Ihre bis jetzt größte Herausforderung, bereiten Sie sich also auf einen harten Kampf vor. Umkreisen Sie die Statue, bis alle Roboter ihre Schüsse abgegeben haben. Hauen Sie dann einen von ihnen mit einer Ladung Nalcon um. Achten Sie auf die roten Zielpunkte; Hat einer von ihnen Sie erfasst, sollten Sie sich sofort bewegen. Rennen Sie weiter im Kreis und lassen Sie eine Ladung Nalcon los, wann immer Sie können. Irgendwann sollten Sie die Roboter auf diese Weise erledigt haben. Gehen Sie anschließend zur Vorderseite der Statue und nehmen Sie die rechte Tür. Benutzen Sie den Kontrollraum-Schlüssel, um sie zu öffnen.

Was befindet sich im Kontrollraum?

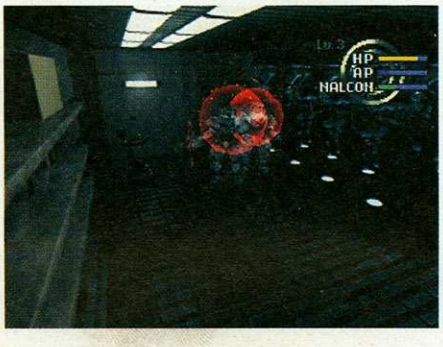
Sobald Sie den Kontrollraum betreten, sollten Sie eine volle Ladung Nalcon vorbereiten und damit die beiden Wachen zu Boden werfen. Drücken Sie anschließend die beiden Knöpfe auf dem Kontrollpult, um zwei Türen zu öffnen. Sammeln Sie das Red und das Nalcon am Ende des Kontrollpultes ein und öffnen Sie anschließend die nächste Tür mit dem Forschungslabor-Schlüssel.

Was unternehme ich im Labor?

Im Forschungslabor müssen Sie zunächst drei Wissenschaftler aus dem Weg räumen. In der Ecke finden Sie dann den zweiköpfigen Affen. Ausserdem befinden sich etwas Nalcon, Delmetor und ein Skip in diesem Raum. Sammeln Sie alles ein und gehen Sie dann zurück zur Statue.

Was mache ich in der Waffenkammer?

Eine der Türen, die Sie im Kontrollraum geöffnet haben, bringt Sie in die Waffenkammer; Es ist die Tür mit dem rot-weißen Rahmen. In der Waffenkammer stoßen Sie auf zwei Roboter. Umkreisen Sie diese und bekämpfen Sie sie mit Nalcon. Schnappen Sie sich dann den zweiköpfigen Wolf und gehen Sie zurück in den Raum mit der Statue. Auf dem Regal befindet sich noch ein Skip, wenn Sie sich aber schon auf Level 3 befinden, bringt Ihnen die Kapsel nichts mehr.



Wie gelange ich in den Symbol-Raum?

Gehen Sie zurück in den Raum mit der Statue und wenden Sie sich nach rechts. Sie müssen nun durch die mittlere Tür auf der Seite des Raumes gehen, auf der sich auch die Waffenkammer befindet. Sie finden sich erneut in einem Korridor wieder. Sehen Sie sich die Tür links an. Sie führt in einen Raum voller merkwürdiger Symbole. Gehen Sie hinein und schauen Sie sich eine Zwischenszene an, in der Rion die Zeichnungen untersucht.

Wo finde ich den Schlüssel zum Testlabor?

Gehen Sie zurück in den Korridor und folgen Sie ihm bis zu seinem Ende. Betreten Sie den nächsten Raum und räumen Sie die drei Wissenschaftler aus dem Weg. Auf dem Schreibtisch am Ende des Raumes finden Sie den Schlüssel zum Testlabor. Außerdem können Sie hier noch eine Erholungskapsel und etwas Nalcon einsammeln.

Was unternehme ich im Testlabor?

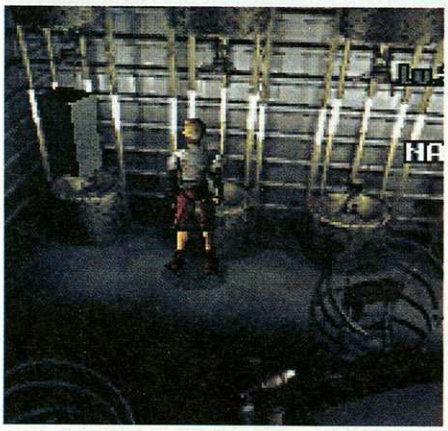
Gehen Sie zurück zur Statue. Die Tür zum Testlabor befindet sich an der südlichen Wand, gegenüber der verschlossenen Tür. Öffnen Sie die Tür mit dem gerade eingesammelten Schlüssel und eliminieren Sie die drei Wissenschaftler. Scannen Sie den Stuhl und sammeln Sie anschließend die zweiköpfige Schlange in der Ecke ein.

Was befindet sich in Dr. Lems Büro?

Gehen Sie zurück zu den Treppen, über die Sie in dieses Stockwerk gelangt sind. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie den Korridor betreten, der zu dem Büro führt. Hier wartet eine Wache auf Sie, die Sie erledigen sollten. Betreten Sie anschließend das Büro und gehen Sie zu der Ausbuchtung an dem großen Tisch. Von hier aus können Sie den zweiköpfigen Adler einsammeln. Gehen Sie nun zu dem Schreibtisch am anderen Ende des Raumes und nehmen Sie die medizinischen Unterlagen. Wenn Sie nach draußen auf den Balkon gehen, finden Sie noch eine Erholungskapsel auf dem Stuhl am Ende.

Was mache ich mit den zweiköpfigen Steinen?

Gehen Sie in den Raum neben Dr. Lems Büro. Auf einer Seite sehen Sie dort vier Podeste in einer Reihe. Platzieren Sie die zweiköpfige Schlange auf dem rechten Podest, den Adler auf dem nächsten, den Wolf auf dem anschließenden und den Affen auf dem ganz linken Podest.





Was bewirke ich durch das Platzieren der Gegenstände?

Sobald Sie den letzten Stein platziert haben, öffnet sich die Wand an der Stelle, an der sich das große Bild befindet und gibt einen geheimen Durchgang frei. Gehen Sie durch diese neue Tür und folgen Sie dem Durchgang bis zu seinem Ende. Sie begegnen in dem Gang einem Roboter. Sollten Sie noch über genügend Nalcon verfügen, können Sie ihn bekämpfen. Sie können aber auch einfach schnell an ihm vorbeirennen.

Wie gehe ich gegen die drei Roboter vor?

Im nächsten Raum werden Sie mit drei Robotern konfrontiert. Es gibt zwei Wege, sich ihrer zu entledigen. Entweder, Sie shorten oder Sie setzen Nalcon ein. Sollten Sie das Shorten wählen, sollten Sie auf Ihre Lebensenergie achten, da Sie sich sehr langsam bewegen und einige Treffer einstecken müssen. Verlassen Sie sich auf Nalcon, sollten Sie im Kreis laufen, bis alle Roboter gefeuert haben. Achten Sie unbedingt auf Ihre Gesundheit. Es kann leicht passieren, dass Sie einen Level verlieren, weil Ihre Anzeige auf unter



die Hälfte sinkt. Sollte dies passieren, können Sie ein neues Skip von dem Rollwagen nehmen. Auf der Seite der Maschine in der Mitte, dort wo sich der Computer befindet, ist ein Kontrollpult. Aktivieren Sie es und schauen Sie sich die folgende Zwischenszene an.

Wohin wende ich mich nun?

Gehen Sie durch die Tür auf der Seite des Raumes und folgen Sie dem Korridor an der Treppe vorbei in den Raum mit den Brutkästen. Dort sollten Sie etwas Red und eine Erholungskapsel einsammeln. Gehen Sie anschließend zu einem der Brutkästen und scannen Sie ihn. Zwei Säure spuckende Mutanten greifen Sie nun an. Räumen Sie diese mit Nalcon aus dem Weg.

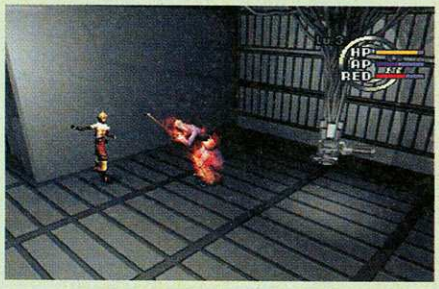
Wie löse ich den Boss-Kampf aus?

Verlassen Sie den Raum mit den Brutkästen und gehen Sie die Treppe nach oben. Am oberen Ende befindet sich ein Speicherpunkt. Sie sollten dort Ihren Spielstand sichern. Betreten Sie nun den letzten Raum des Hospitals. Benutzen Sie den Computer-Terminal neben der beleuchteten Tür, um den Boss-Kampf auszulösen.

BOSS-KAMPF: DR. LEM

Tipp für den schnellen Sieg

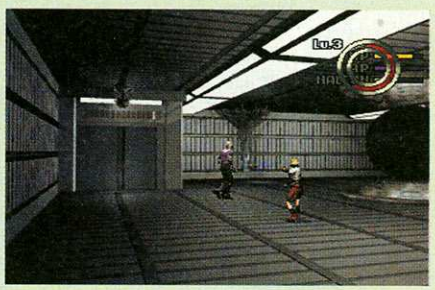
Im Gegensatz zu allen anderen Bossen im Spiel können Sie Dr. Lem ganz einfach besiegen, indem Sie shorten. Wenn Ihre Ärger-Punkte hoch genug sind, dann nähern Sie sich ihm einfach und shorten. Der Kampf ist auf diese Weise schnell vorbei. Sollten Sie nicht genug Ärger-Punkte haben, können Sie auch einfach im Kreis um die Kugel in der Raummitte laufen, bis sich Ihr Ärger-Potenzial aufgeladen hat.



1. Dr. Lem tritt in zwei Erscheinungsformen auf, einer menschlichen und einer als Android. Die erste (die menschliche) ist dabei recht einfach zu besiegen. Verpassen Sie ihm einige Ladungen Red, dann wird er schon bald am Boden liegen. Bringen Sie dazu einfach etwas Distanz zwischen sich und den Gegner und lassen Sie einen kurzen Stoß los. Steht er unter Feuer und ist für einige Sekunden gelähmt, dann legen Sie eine volle Ladung Red nach. Zwei volle Ladungen Red sollten ausreichen, um diese erste Erscheinungsform zu besiegen. Anschließend wird er aber nur noch böser und aggressiver und heizt Ihnen mit einigen neuen Angriffsformen ein.



2. Sobald sein Fleisch geröstet ist, werden Sie feststellen, dass Dr. Lem in Wirklichkeit ein Android ist. Wechseln Sie zu Nalcon und verpassen Sie ihm eine Ladung. Dr. Lem verfügt über drei Attacken: Die erste ist eine Faust-Attacke, die zweite ein Rammen mit der Schulter und die dritte ein Stampfen mit dem Fuß. Um der Faustattacke auszuweichen, sollten Sie in Bewegung bleiben, ihn auf Distanz halten und ihm dann eine volle Ladung entgegenschleudern. Um der Schulterattacke auszuweichen, sollten Sie anhalten, sich auf den Angriff vorbereiten und dann nach links oder rechts ausweichen. Sie sollten wiederum direkt nach dem Angriff mit einer vollen Ladung Nalcon antworten.



3. Wenn Sie sehen, dass er anhält, um seine Fußattacke vorzubereiten, müssen Sie schnell so viel Distanz zwischen sich und Dr. Lem bringen wie möglich. Der Stampfer betäubt Sie nämlich, egal wo Sie sich im Raum befinden. Wenn Sie zu nahe an dem Boss stehen, greift er Sie, während Sie paralysiert sind. Anschließend schlägt er Sie mehrere Male heftig ins Gesicht. Sie brauchen insgesamt nur einige volle Ladungen Nalcon, um ihn endgültig zu besiegen. Nun müssen Sie nur noch sein künstliches Auge aus seinen Überresten entfernen, dann haben Sie den ersten Level hinter sich gebracht. und können zu Rions Haus aufbrechen, wo Sie auf neue Gegner treffen.

RIONS HAUS: ERDGESCHOSS

Wohin wende ich mich zu Beginn?

Gehen Sie rechts um das Haus herum und gehen Sie durch das Tor in den Hinterhof. Vor Ihnen befindet sich die Garage. Betreten Sie diese und nehmen Sie die Erholungskapsel von der Bank. Öffnen Sie anschließend die Autotür und nehmen Sie den Schlüssel für die Hintertür. Laufen Sie nach draußen und scannen Sie den Teich. Gehen Sie danach zur Hintertür und öffnen Sie diese mit dem frisch eingesammelten Schlüssel.

Was unternehme ich in der Küche?

Wenn Sie durch die Tür gehen, sehen Sie eine Zwischenszene, in der sich drei Mutanten dem Haus nähern. Gehen Sie anschließend zum Kühlschrank und scannen Sie ihn. Gehen Sie dann durch die Tür in den Korridor. An der Tür auf der anderen Seite fehlt der Türknauf, so dass Sie diese zu diesem Zeitpunkt noch nicht öffnen können. Sie müssen erst Ersatz finden.

Was befindet sich im Waschraum?

In dem Korridor sollten Sie sich nach links wenden und den Waschraum betreten. Es gibt hier keine Gegenstände, die Sie einsammeln können. Sie sollten aber den Spiegel scannen, wodurch Sie Ihre Mutter zu sehen bekommen.

Wo finde ich den Schlüssel zum zweiten Stockwerk?

Kommen Sie später in diesen Raum zurück, um den Ring Ihrer Mutter einzusammeln. Gehen Sie zunächst im Korridor nach oben und am Ende nach links. Die Tür links führt in das Badezimmer. Untersuchen Sie die Badewanne, dann werden Sie feststellen, dass sich etwas darin befindet. Drücken Sie den Schalter an der Wand, um das Wasser abzulassen. Untersuchen Sie die Wanne erneut, dann finden Sie den Schlüssel zum zweiten Stockwerk.

Wie gehe ich gegen die psychisch begabten Mutanten vor?

Verlassen Sie das Badezimmer und folgen Sie dem Korridor bis zur nächsten Tür. Sie müssen einige weitere Gänge durchlaufen, bis Sie das Wohnzimmer erreichen. Im dritten Korridor treffen Sie auf den ersten psychisch begabten Mutanten. Es ist wichtig, dass Sie diesen Gegnertyp treffen, bevor er Sie trifft. Setzen Sie also Red ein, um den Feind einige Sekunden zu paralysieren und legen Sie dann eine Ladung Nalcon nach, um ihn von den Füssen zu reissen. Haben Sie den Mutanten erledigt, sollten Sie durch die Tür zu Ihrer Linken gehen.

Was befindet sich im Wohnzimmer?

Sammeln Sie zunächst das Delmetor auf dem Kamin ein und sehen Sie sich das Foto Ihrer Eltern an. Auf einem der Sessel finden Sie ein Gemälde namens „Metamorphose". Sammeln Sie es ein und gehen Sie zu dem Bücherregal, in dem Sie etwas Red finden. Verlassen Sie dann das Wohnzimmer.

Was finde ich im Billard-Zimmer?

Gehen Sie weiter durch den Korridor, bis Sie vor einer weiteren Doppeltür stehen. Betreten Sie den Raum. Sie finden dort einen Billard-Tisch. Untersuchen Sie die Kugeln. Sie werden feststellen, dass zwei von ihnen fehlen. Nehmen Sie den Türknauf, den Sie hinter der Bar finden. Sie finden dort außerdem etwas Nalcon, eine Erholungskapsel und ein Delmetor.

Wie reagiere ich auf die Überraschungsattacke der psychischen Mutanten?

Verlassen Sie den Raum und gehen Sie zurück in die Küche. Speichern Sie auf dem Weg Ihren Spielstand. Sobald Sie in einen kurzen, geraden Korridor gelangen, bricht ein psychischer Mutant durch die Decke und greift Sie an. Setzen Sie ihn schnell unter Feuer und legen Sie eine Ladung Nalcon nach. Ein zweiter Mutant stürmt nun durch die Tür auf der anderen Seite. Diesen sollten Sie auf die gleiche Weise erledigen.



RIONS HAUS: ZWEITES STOCKWERK

Wie gelange ich in das zweite Stockwerk?

Gehen Sie zurück in die Küche und schauen Sie sich die Zwischenszene an, in der Rions tote Mutter gezeigt wird. Gehen Sie nun hinüber zu der kaputten Tür und setzen Sie den zuvor eingesammelten Türknauf ein. Sie können nun die Tür öffnen und gelangen in einen Raum mit einer Wendeltreppe. In diesem Raum befinden sich zwei weitere Mutanten. Bleiben Sie in Bewegung, um ihren Attacken zu entgehen. Nachdem jeder der Mutanten Sie einmal angegriffen hat, setzen Sie die Biester mit etwas Red unter Feuer, bis sie aufgeben. Entriegeln Sie die Vordertür schon einmal, wenden Sie sich aber zunächst der Treppe zu und gehen Sie nach oben. Oben angekommen benutzen Sie den Schlüssel zur zweiten Etage, um die Tür zu öffnen.

Wo finde ich den Schlafzimmer-Schlüssel?

Gehen Sie nach links und betreten Sie das Arbeitszimmer. Nach einer kurzen Zwischenszene sollten Sie sich den Schlafzimmer-Schlüssel vom Schreibtisch nehmen. Im Bücherschrank in der Ecke finden Sie etwas Nalcon, auf dem Abstelltisch eine Delmetor-Kapsel.

Wie überquere ich das Loch im Boden?

Verlassen Sie das Arbeitszimmer und folgen Sie dem Korridor um die Biegung. Sie begegnen nun einem Mutanten, den Sie auf die übliche Weise beseitigen. Sobald der Korridor eine weitere Biegung macht, sollten Sie durch die dortige Tür gehen und gelangen auf diese Weise in einen weiteren Korridor. Vor Ihnen befindet sich ein Loch im Boden, durch das zuvor der Mutant gebrochen war. Gehen Sie zu dem Loch und drücken Sie die Aktions-Taste. Versuchen Sie zu springen und drücken Sie dabei wiederholt die X-Taste, um sich am Rand hochzuziehen.

Was muss ich in Rions altem Zimmer tun?

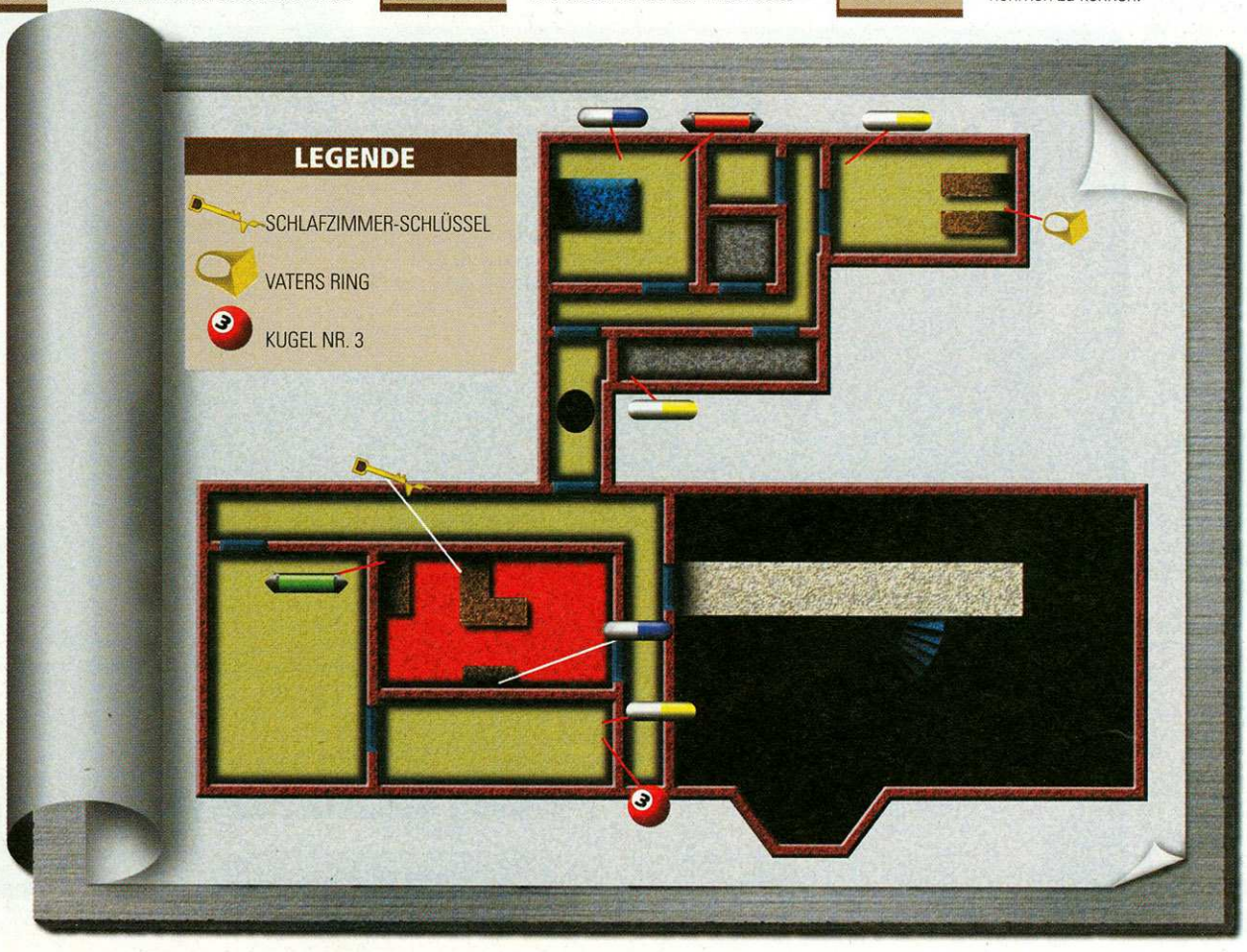
Im nächsten Korridor sollten Sie die erste Tür links nehmen, die Sie in Rions altes Zimmer führt. Scannen Sie zunächst von der Seite aus das Bett, um eine weitere Zwischenszene zu sehen. Neben der Tür sehen Sie eine weiße Fläche, die aussieht, als habe dort ein Bild gehangen. Hängen Sie das Gemälde „Metamorphose" dort auf. In der Ecke des Raumes öffnet sich eine Falltür, die Sie von nun an als Abkürzung zum Wohnzimmer benutzen können. Bevor Sie den Raum verlassen, sollten Sie den Kistenstapel in der Ecke untersuchen. Dort finden Sie etwas Red. Auf der Fensterbank befindet sich außerdem eine Delmetor-Kapsel.

Wann sehe ich die Zwischenszene mit Rions Vater?

Verlassen Sie den Raum und gehen Sie weiter durch den Korridor. Die letzte Tür auf der linken Seite führt in einen Lagerraum. Betreten Sie diesen Raum, dann sehen Sie eine Zwischenszene, die den Mord an Rions Vater zeigt. Ansonsten finden Sie nichts in diesem Raum, gehen Sie also wieder hinaus in den Korridor.

Wo finde ich das Schlafzimmer?

Zurück im Korridor sollten Sie Ihren Weg fortsetzen und dabei zunächst an der grünen Tür vorbeigehen (sie führt in das Schlafzimmer). Nehmen Sie stattdessen die braune Tür. Diese führt Sie auf den Balkon. Nehmen Sie die Erholungskapsel und sehen Sie dann über die Kante auf den darunter liegenden Teich. Gehen Sie anschließend zu der grünen Tür zurück und benutzen Sie den Schlafzimmer-Schlüssel, um sie zu öffnen. Gehen Sie hinein und nehmen Sie die Erholungskapsel aus dem Bücherschrank. Auf dem Ankleidetisch befindet sich ein Brief von Rions Mutter. Lesen Sie ihn und stecken Sie ihn ein. Zwischen den beiden Betten finden Sie ein Schmuckkästchen. Scannen Sie es, um einen Hinweis auf den Fundort des Ringes zu bekommen, den Sie zum Öffnen benötigen. Sobald Sie den Ring der Mutter haben, sollten Sie hierher zurückkehren, um den Ring des Vaters aus dem Kästchen nehmen zu können.



RIONS HAUS: ERDGESCHOSS





Wo finde ich den Ring der Mutter?

Gehen Sie zurück in Rions Zimmer und klettern Sie über die Leiter nach unten ins Wohnzimmer. Betrachten Sie die folgende Zwischenszene, in der Rions Mutter ihrem Sohn den Ring zeigt. Gehen Sie anschließend in den Waschraum. Eine weitere Zwischenszene zeigt, wie Rions Mutter den Ring fallen lässt. Scannen Sie das Waschbecken, dann haben Sie den Ring.

RIONS HAUS: ZWEITES STOCKWERK

Wo finde ich den Ring des Vaters?

Gehen Sie zurück ins Wohnzimmer und klettern Sie über die Leiter wieder nach oben. Setzen Sie Ihren Weg in Richtung des Schlafzimmers fort. Dort angekommen, können Sie das Schmuckkästchen mit Hilfe des Ringes der Mutter öffnen. In dem Kasten befindet sich der Ring des Vaters. Untersuchen Sie vor Verlassen des Raumes das Kästchen noch einmal, um den Ring der Mutter wieder einzusammeln, sonst müssen Sie später noch einmal wiederkommen, was gehörig nervt.

Wie gelange ich in die Bibliothek?

Gehen Sie zurück in den Korridor und folgen Sie ihm bis zu der Tür, die zum Loch im Boden führt. Sie begegnen hier zwei Mutanten, halten Sie also Ihr Red bereit. Fackeln Sie die Biester ab und gehen Sie in den nächsten Korridor. Überqueren Sie das Loch auf die gleiche Art wie zuvor. Setzen Sie Ihren Weg dann in einen weiteren Korridor fort. Seien Sie auf der Hut, es warten drei weitere Mutanten auf Sie. Am Ende des Korridors befindet sich die Bibliothek.



Wozu brauche ich die Ringe?

Untersuchen Sie den großen Schubladenschrank, bis Sie einige Notizen von Rions Vater finden. Gehen Sie dann zur Fensterbank und untersuchen Sie die Löcher auf beiden Seiten. Platzieren Sie den Ring der Mutter im rechten Loch, den des Vaters in der linken Öffnung. Dies öffnet einen geheimen Raum zu Ihrer Linken.

Was befindet sich in dem Geheimraum?

In dem Geheimraum sollten Sie die Maschine im hinteren Teil des Zimmers benutzen, um etwas über Dorothy zu erfahren. Sammeln Sie anschließend die Kugel Nr. 3 und die Erholungskapsel ein.

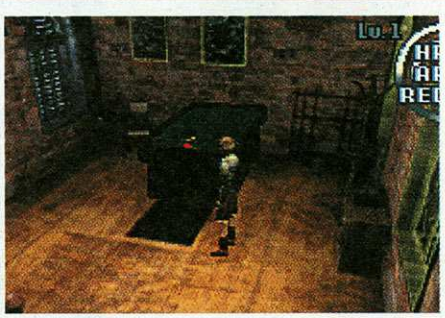
RIONS HAUS: ERDGESCHOSS

Wo finde ich Kugel Nr. 9?

Verlassen Sie den Geheimraum und gehen Sie zurück ins Erdgeschoss. Verlassen Sie das Haus durch die Hintertür und gehen Sie zurück zur Garage. Folgen Sie den Reifenspuren von der Garage zum Rand des Teiches. Scannen Sie nun den Teich. Dadurch heben Sie einen Wagen aus dem Wasser. Untersuchen Sie die offene Tür, dann finden Sie Kugel Nr. 9 an der Leiche von Dr. Pascalle.

Wofür brauche ich die Billardkugeln?

Gehen Sie durch die Hintertür zurück ins Haus. Setzen Sie Ihren Weg zum Billardzimmer fort. Nähern Sie sich dem Billardtisch und legen Sie die beiden Kugeln zu den anderen Bällen, um das Set zu komplettieren. Der Tisch schwingt nun zur Seite und legt eine Treppe frei.



Was befindet sich im Keller?

Nehmen Sie im Keller zunächst das Red vom Tisch in der Ecke. Folgen Sie dann den Kabeln vom Computer aus bis zu der Maschine in der Ecke. Scannen Sie die Maschine, dann sehen Sie ein Bild von Rion, dem das Aktivierungsprogramm ins Hirn geladen wird (sieht sehr schmerzhaft aus). Untersuchen Sie anschließend den Tisch in der Ecke. Links neben der Maschine finden Sie Dr. Pascalles Tagebuch. Lesen Sie es, um zusätzliche Informationen zu erhalten. Zwischen den Seiten finden Sie den Schlüssel für das Gartenhaus. Sie sehen nun eine Zwischenszene, in der Birdman auftritt. Mit dem Schlüssel in Ihrem Besitz können Sie über die Treppe zurück ins Billardzimmer gehen.

Wie gelange ich zum Gartenhaus?

Gehen Sie über die Treppe nach oben, dann werden Sie feststellen, dass Birdman bereits auf Sie wartet. Ein kleiner Stoß Nalcon ist genug, um ihn vorübergehend zu vertreiben. Verlassen Sie das Billardzimmer und sichern Sie Ihren Spielstand. Folgen Sie nun dem Korridor, gehen Sie durch die Küche und verlassen Sie das Haus durch die Vordertür. Auf dem Korridor neben dem Waschraum treffen Sie dabei erneut auf Birdman. Laufen Sie einfach an ihm vorbei und sparen Sie Ihre Kräfte. Wenn er Sie blockiert, warten Sie einfach, bis er verschwindet. Vor dem Haus angekommen sollten Sie auf die linke Seite der Villa gehen. Dort sehen Sie ein Tor. Öffnen Sie es, dann gelangen Sie auf den Spielplatz, auf dem sich auch das Gartenhaus befindet.

Was befindet sich im Gartenhaus?

Benutzen Sie den im Keller gefundenen Schlüssel zum Gartenhaus, um die Tür zu öffnen. Betreten Sie die Hütte und gehen Sie zur hinteren Wand. Unter einem Haufen Müll finden Sie dort Lilias Puppe. Auf den Regalen befinden sich etwas Nalcon und eine Skip-Kapsel. Sammeln Sie alle Gegenstände ein und schlucken Sie das Skip. Verlassen Sie dann die Hütte und stellen Sie sich Birdman.

BOSS-KAMPF: BIRDMAN



1. Zu Beginn erscheint und verschwindet Birdman immer wieder. Bleiben Sie stehen, wenn er erscheint und warten Sie, bis er die Hand hebt, um einen Schuss auf Sie abzugeben. Sobald er feuert, sollten Sie zur Seite laufen, um dem Schuss auszuweichen. Sobald Sie in Sicherheit sind, sollten Sie ihn mit Nalcon unter Beschuss nehmen, bevor er wieder verschwindet. Wiederholen Sie diesen Vorgang einige Male, dann dreht er richtig durch.

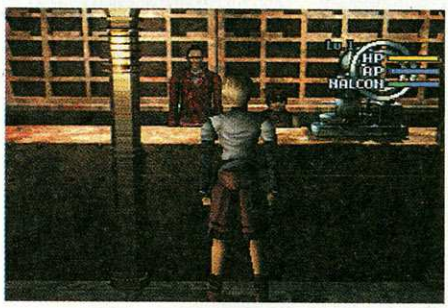


2. Sobald Sie ihn richtig verärgert haben, ändert sich seine Angriffsstrategie. Er erschafft nun zwei Abbilder seiner selbst. Laufen Sie im Kreis, um seinen Schüssen auszuweichen. Sie können die Abbilder mit Nalcon erledigen, wenn Sie möchten. Statt die wertvolle Substanz zu verschwenden, können Sie aber auch einfach immer auf den ersten Birdman zielen, der erscheint. Dies ist immer der wahre Birdman.



3. Nach einer Weile erheben sich alle drei Birdmen in die Luft und schweben im Kreis. Sobald Sie sehen, dass sie das tun, sollten Sie auf den Platz neben der Hütte laufen. Dort sind Sie sicher. Warten Sie, bis der Beschuss endet und ballern Sie dann, was das Zeug hält. Wiederholen Sie den Vorgang einige Male, dann haben Sie Birdman besiegt und können das Spiel mit der nächsten CD fortsetzen.

BABYLON HOTEL



Was sollte ich zu Beginn unternehmen?

Gehen Sie zur Rezeption und sprechen Sie mit dem Angestellten. Er wird Ihnen sagen, dass Sie in Zimmer 302 untergebracht sind. Beachten Sie den kleinen Mann neben dem Rezeptionisten; dabei handelt es sich um Rainheart, der für den Tod von Rions Eltern verantwortlich ist. Gehen Sie in Richtung des Aufzugs, untersuchen Sie aber vor dem Betreten die beiden Räume zu Ihrer Linken. Die Tür an der Südwand führt zu den Toiletten, die Tür an der Nordwand ist der einzige Speicherpunkt im Hotel, Sie sollten sich diese Stelle also gut merken.

Was tue ich jetzt?

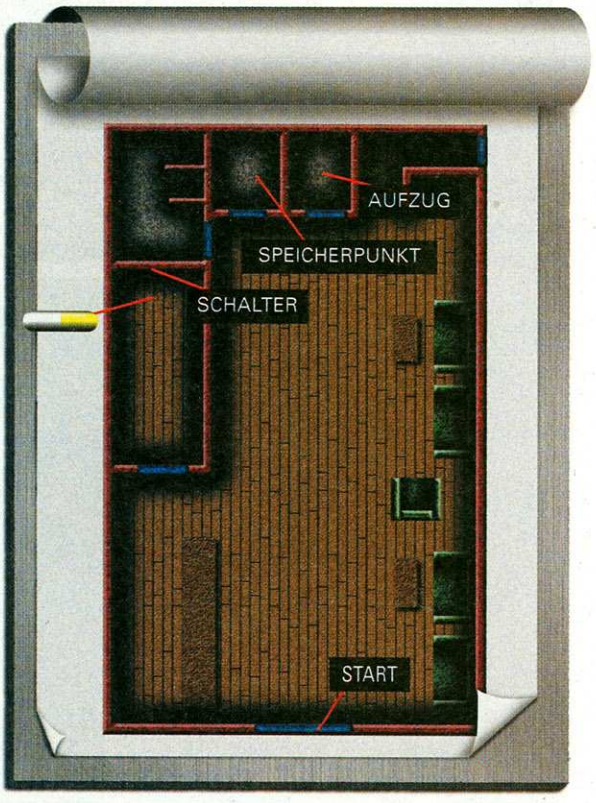
Bevor Sie sich in Ihr Zimmer begeben, sollten Sie mit dem Aufzug in den zweiten Stock fahren. Es gibt sechs Zimmer auf dieser Etage. Gehen Sie zu jeder Tür und scannen Sie sie. Betreten Sie aber jetzt noch keines der Zimmer. Das Scannen ermöglicht es Ihnen, den jeweiligen Bewohner des Zimmers zu sehen. Begeben Sie sich anschließend in den dritten Stock und wiederholen Sie diese Prozedur (Ihre eigene Tür, die von Zimmer 302, können Sie nicht scannen).

Was befindet sich in Zimmer 302?

Gehen Sie zu der Tür von Zimmer 302 und betreten Sie den Raum. Nach einer kurzen Zwischenszene sollten Sie zum Telefon gehen und die Erholungskapsel einsammeln. Auf dem Nachttisch finden Sie außerdem etwas Red. Gehen Sie dann ins Badezimmer und untersuchen Sie den Spiegel. Sie finden eine Notiz, die Ihnen bedeutet, zu Zimmer 306 zu kommen.

Was befindet sich in Zimmer 306?

Verlassen Sie Zimmer 302 und gehen Sie auf dem Gang zu Zimmer 306. Betreten Sie den Raum. Sie sehen nun eine Zwischenszene mit einem Mann im Anzug. Nach der Szene werden Sie automatisch rausgeschmissen. Betreten Sie den Raum ein zweites Mal und untersuchen Sie die beiden Tische. Auf einem befindet sich eine Erholungskapsel, auf dem anderen ein Delmetor.



BABYLON HOTEL: ERSTER STOCK

Wohin gehe ich nun?

Lassen Sie den Mann in Ruhe, damit er seinen Anruf machen kann und gehen Sie auf dem Gang zurück zum Aufzug. Fahren Sie nach unten ins Erdgeschoss. Gehen Sie zur Rezeption, wo sie feststellen werden, dass der Angestellte verschwunden ist.

Wo ist der Angestellte?

Folgen Sie der Blutspur durch die Tür hinter der Rezeption. Im anschließenden Raum finden Sie die Überreste des glücklosen Rezeptionisten. Scannen Sie die Leiche, um eine Konversation zwischen Rita und Rainheart zu sehen. Untersuchen Sie die Notiz auf der rechten Seite, um ein Diagramm der Stromkreisläufe zu betrachten. Gehen Sie nun zur Hinterseite des Raumes und nehmen Sie die Erholungskapsel vom Tisch. An der Rückwand befindet sich ein Stromunterbrecher; den Hebel müssen Sie später betätigen.

Wo finde ich den Mann im Anzug?

Verlassen Sie den Raum mit dem Stromunterbrecher und gehen Sie zurück zur Rezeption. Der Mann im Anzug wartet dort bereits auf Sie. Sprechen Sie mit ihm, dann verrät er Ihnen einen geheimen Klopf-Code für Zimmer 204. Der Code ist folgender: Ein einzelnes Klopfen, drei schnelle Klopfer und dann wieder ein einzelnes Klopfen. Sollten Sie den Code vergessen, können Sie jederzeit zurückkehren und den Mann erneut ansprechen.

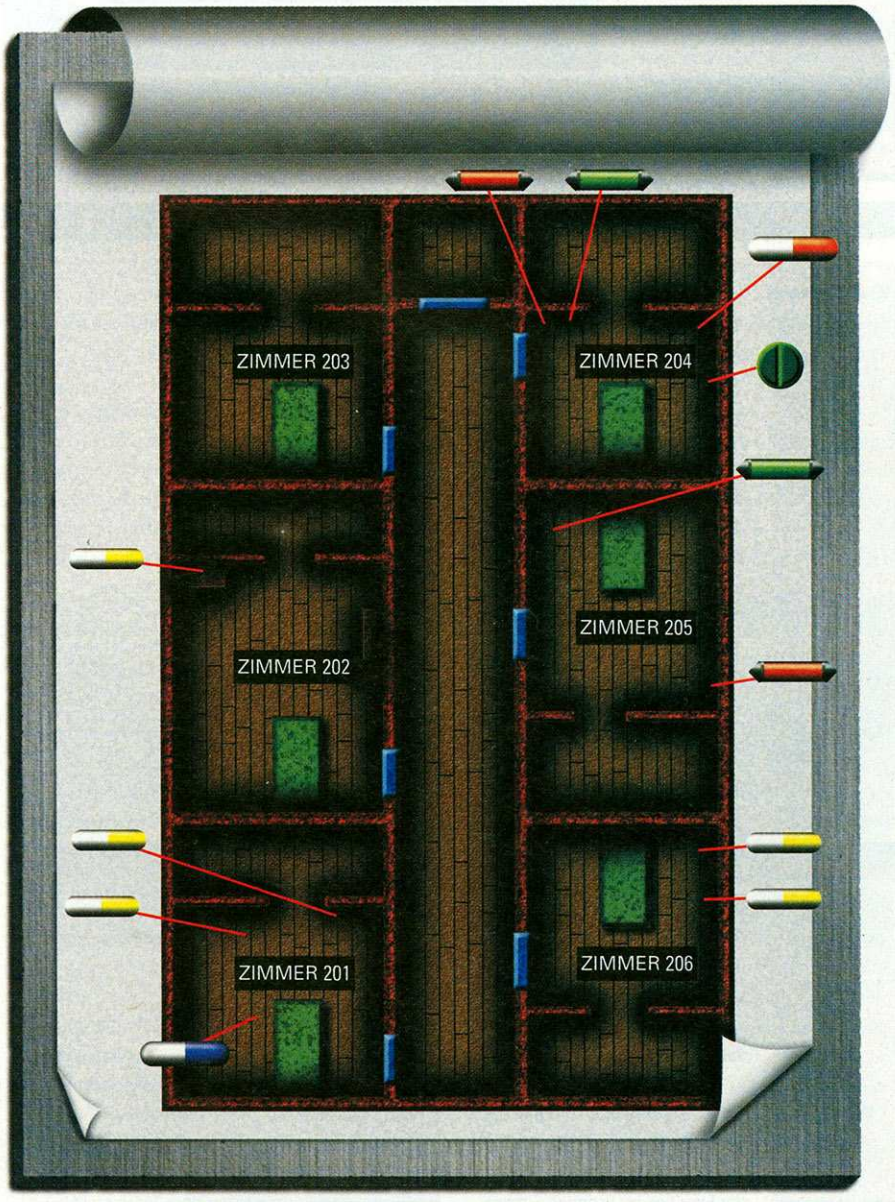
BABYLON HOTEL: ZWEITER STOCK

Wie gelange ich in Zimmer 204?

Dies ist die nervtötendste Stelle im ganzen Spiel. Es kann sehr lange dauern, den Klopfcode richtig anzuwenden. Klopfen Sie nicht zu schnell, sonst funktioniert es nicht. Versuchen Sie es einfach immer weiter, irgendwann wird es richtig sein. Sie werden dann von dem Bewohner nach drinnen gerufen. In Zukunft können Sie den Raum dann betreten, ohne erneut klopfen zu müssen.

Was befindet sich in Zimmer 204?

In Zimmer 204 befindet sich ein Drogendealer. Nach einer kurzen Konversation können Sie seinen Raum durchsuchen. Es finden sich eine Skip-Kapsel, etwas Red, etwas Nalcon und eine Appolinar-Kapsel. Dies ist die einzige ihrer Art im Spiel und Sie sollten sie unbedingt für einen Einsatz im Pilzturm aufbewahren. Schaffen Sie unbedingt Platz für diese Pille in Ihrem Medizin-Beutel. Sobald Sie zum Verlassen des Raumes ansetzen, gibt der Dealer Ihnen eine neue Droge, D-Felon. Auch diese sollten Sie für einen späteren Einsatz aufheben. Verlassen Sie nun das Zimmer.



Was befindet sich in Zimmer 205?

Folgen Sie dem Korridor bis zu Zimmer 205. Falls Sie zu Beginn das Hotel durchstöbert und alle Türen gescannt haben, sollte Ihnen auffallen, dass diese Tür zuvor verschlossen war. Rainheart hat sie entriegelt, Sie können das Zimmer also jetzt betreten und durchsuchen. Auf dem Nachttisch befindet sich etwas Nalcon, auf dem Tisch mit dem Telefon etwas Red.

Was befindet sich in Zimmer 206?

Folgen Sie dem Korridor ein Stück weiter und betreten Sie Zimmer 206. Sobald Sie eintreten, spricht Sie ein Mann in einer lila Robe an. Danach werden Sie automatisch aus dem Raum entfernt.

Was befindet sich in Zimmer 202?

Gehen Sie zur Tür von Zimmer 202 und scannen Sie sie. Dies ist eine weitere von Rainheart geöffnete Tür. Innen finden Sie eine Erholungskapsel auf der Kommode.

Was befindet sich in Zimmer 201?

Gehen Sie bis zum Ende des Korridors und scannen Sie die Tür zu Zimmer 201. Sie sehen ein Bild des Hausmeisters. Versuchen Sie, die Tür zu öffnen. Sie stellen fest, dass Sie den Raum nicht betreten können. Versuchen Sie es insgesamt dreimal. Am Ende wird sich der Hausmeister entscheiden, Sie doch einzulassen. Innen finden Sie ein Delmetor und einige Erholungskapseln. Nach einer kurzen Diskussion erzählt Ihnen der Hausmeister, dass er nur ein Mädchen im Hotel kennt. Dieses residiert in Zimmer 304.

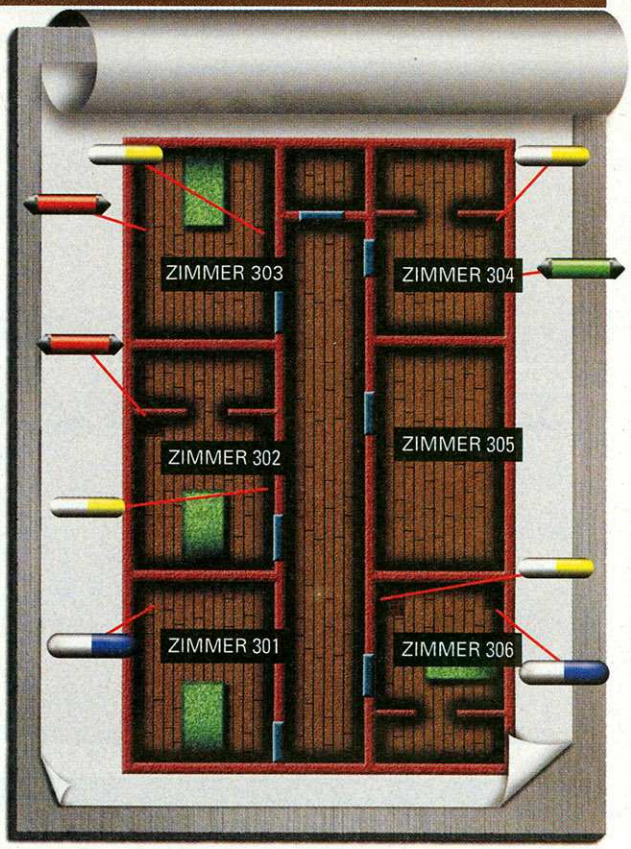
BABYLON HOTEL: DRITTER STOCK

Wo finde ich die Frau?

Gehen Sie zurück zum Aufzug und fahren Sie in den dritten Stock. Sobald Sie den Lift verlassen, werden Sie von einem der psychischen Mutanten angegriffen. Legen Sie ihn um und gehen Sie zu Zimmer 304. Sprechen Sie mit der Frau, die dort wohnt. Sobald Sie den Raum automatisch verlassen haben, betreten Sie ihn erneut und durchsuchen ihn. Sammeln Sie das Nalcon und die Erholungskapsel ein. Nun können Sie endgültig gehen.

Was erwartet mich in Zimmer 301?

Wenn Sie das Zimmer zum zweiten Mal verlassen, wartet Rainheart auf Sie im Korridor. Gehen Sie zu ihm, dann wird er Ihnen mitteilen, dass ein Gast in Zimmer 301 nach Ihnen verlangt (könnte das Lilia sein?). Betreten Sie Zimmer 301. Dort warten leider nur zwei weitere Mutanten auf Sie. Laufen Sie schnell an ihnen vorbei auf die andere Seite des Bettes. Dort sollten Sie ihren Attacken entgehen können. Pusten Sie den ersten mit einer vollen Ladung Red um und laufen Sie dann schnell zurück um das Bett herum, um dem Beschuss des anderen Mutanten zu entgehen. Wiederholen Sie den Vorgang, um den Hinterhalt heil zu überstehen. Untersuchen Sie anschließend den Tisch, wo Sie einen Brief von Lilia finden. Sammeln Sie dann noch das Delmetor ein und gehen Sie zurück in den Korridor.



Wohin wende ich mich nun?

Gehen Sie zum Ende des Korridors und betreten Sie Zimmer 303. Sie treffen dort auf einen Mann mit einem Gewehr, der Sie sofort hinauswirft. Betreten Sie den Raum erneut und sprechen Sie mit ihm. Er wird Ihnen sagen, dass Sie aussehen, als seien Sie in Ordnung und bittet Sie um einen Gefallen. Bevor Sie den Raum verlassen, sollten Sie noch die zwei Tische untersuchen, auf denen Sie etwas Red und eine Erholungskapsel finden.

BABYLON HOTEL: ZWEITER STOCK



Was mache ich in Zimmer 205?

Fahren Sie hinunter in den zweiten Stock und betreten Sie Zimmer 205. Sobald Sie eintreten, beginnt das Telefon zu läuten. Laufen Sie schnell hin und nehmen Sie ab, bevor das Läuten aufhört.

Wohin gehe ich nun?

Gehen Sie nun wieder hinaus in den Korridor, wo zwei Mutanten Sie erwarten. Räumen Sie sie mit Hilfe von Red aus dem Weg und betreten Sie anschließend Zimmer 203. Sie treffen dort auf einen Verrückten, der an einer Bombe zu bauen scheint. Auch er wirft Sie hinaus. Betreten Sie den Raum erneut und sprechen Sie mit ihm. Er wird Ihnen erzählen, dass Sie ihn später in Zimmer 305 treffen können. Sie können hier nichts einsammeln, verlassen Sie also den Raum.

Und wohin gehe ich jetzt?

Betreten Sie Zimmer 206, wo Sie noch einmal mit dem religiösen Fanatiker sprechen können. Nachdem er Ihnen von Zimmer 202 erzählt hat, sollten Sie die zwei Erholungskapseln einsammeln und zurück in den Korridor gehen.

Was befindet sich in Zimmer 202?

Folgen Sie den Hinweisen des Fanatikers und betreten Sie Zimmer 202. Dummerweise handelt es sich erneut um eine Falle. Sie stehen aber dieses Mal nur einem Mutanten gegenüber, der Kampf sollte also kein Problem darstellen.

Wohin kann ich nun gehen?

Gehen Sie zurück in Zimmer 206 und untersuchen Sie die hintere Wand. Sie stellen fest, dass der religiöse Fanatiker gekreuzigt wurde. Scannen Sie die Leiche. Sie finden heraus, dass Rainheart diese blutige Tat zu verantworten hat.

BABYLON HOTEL: DRITTER STOCK

Was erwartet mich in Zimmer 305?

Fahren Sie hinauf in den dritten Stock und laufen Sie zu der Tür, die zu Zimmer 305 führt. In dem Raum warten drei Mutanten, die Sie rösten wollen. Wenn Sie die Biester auf normalem Wege bekämpfen wollen, haben Sie kaum eine Chance. Am effektivsten lassen sie sich durch Shorten besiegen. Verschwenden Sie aber nicht ihr Appolinar auf diesen Kampf. Rennen Sie lieber den Korridor rauf und runter, bis Ihre Ärger-Anzeige blinkt. Das kann eine Weile dauern, ist aber den Aufwand wert. Betreten Sie dann das Zimmer und shorten Sie.

Wo ist die Frau?

Gehen Sie zurück zu Zimmer 304 und treten Sie ein. Gehen Sie ins Badezimmer, wo Sie die Leiche der Frau finden. Scannen Sie den Körper, dann stellen Sie fest, dass erneut Rainheart für den Mord verantwortlich ist.

Wo finde ich die Leiche des bewaffneten Mannes?

Betreten Sie Zimmer 303. Der Mann mit dem Gewehr ist ebenfalls verschwunden. Sie finden seine Leiche wiederum im Badezimmer. Scannen Sie den Tatort, dann sehen Sie mal wieder Rainheart, wie er vor dem Toten steht.

BABYLON HOTEL: ZWEITER STOCK

Wo finde ich den Mann im Anzug?

Fahren Sie hinunter ins Erdgeschoss und sichern Sie Ihren Spielstand. Gehen Sie nun zu den Toiletten und untersuchen Sie das erste WC. Dort finden Sie die Überreste des Mannes.

Wo finde ich die Leiche des Verrückten?

Betreten Sie Zimmer 203 und sie stellen fest, dass man die Leiche des Verrückten an eine seiner Bomben gebunden hat. Scannen Sie die Überreste. Sie werden sehen, dass (ja, Sie haben es erraten) Rainheart auch für diesen Mord verantwortlich ist.

Wo finde ich Rainheart?

Gehen Sie in Zimmer 204, wo Sie feststellen, dass der Drogendealer überraschenderweise noch lebt.

Wohin gehe ich, um Rainheart zu bekämpfen?

Stocken Sie Ihre Vorräte auf, wenn Sie Bedarf haben und gehen Sie zurück in den Gang. Folgen Sie dem Korridor, bis Sie Rainheart begegnen, der vor der Wanduhr steht. Sprechen Sie mit ihm. Sie erfahren nun, dass er auch für den Tod von Rions Eltern verantwortlich ist. Sie erfahren außerdem, warum die Uhren so wichtig sind. Fahren Sie hinauf in den dritten Stock. Betreten Sie Zimmer 305 und stellen Sie sich Rainheart zum Kampf.

BOSS-KAMPF: RAINHEART



1. Zu Beginn wandert Rainheart nur herum und verschwindet zuweilen. Sobald er erscheint, laufen Sie vor ihm weg, drehen Sie sich dann um und beschießen Sie ihn mit einem kurzen Nalcon-Stoß (vermeiden Sie Red, da er Ihnen dieses sofort zurückschleudert). Wiederholen Sie den Vorgang einige Male, dann wird er wütend und ändert seine Angriffsstrategie.



2. Nach einer Weile schwebt er in der Mitte des Raumes und beschwört zwei Lava-Zombies. Sie können ihn nicht treffen, solange er sich in der Luft befindet, versuchen Sie es also gar nicht erst. Die Zombies sind langsam und lassen sich leicht durch einen Nalcon-Stoß ausschalten. Bleiben Sie einfach in Bewegung und beschießen Sie Rainheart bei Gelegenheit.



3. Sobald Sie sehen, dass er in Flammen steht, sollten Sie sich auf einen Feuerangriff von seiner Seite vorbereiten. Laufen Sie davon und vermeiden Sie es, auf die brennenden Bodenplatten zu treten. Sie können ihn an seinem Angriff hindern, indem Sie ihm einen kurzen Nalcon-Stoß vor den Latz ballern. Vermeiden Sie Angriffe mit Red, da er diese sofort mit Feuer beantwortet.

Wohin wende ich mich nun?

Stocken Sie Ihren Drogenvorrat mit allem auf, was Sie zuvor zurücklassen mussten, und gehen Sie zurück in das Zimmer des Drogendealers. Mittlerweile wurde auch er ermordet. Scannen Sie die Leiche, dann erhalten Sie ein letztes Bild von Rainheart. Fahren Sie nun hinunter ins Erdgeschoss und sichern Sie Ihr Spiel. Sprechen Sie danach mit dem Hausmeister. Gehen Sie in den Raum mit dem Stromunterbrecher und legen Sie den Hebel um, bevor Sie dann wieder zurück ins Foyer gehen.

Wie gelange ich in die Küche?

Nehmen Sie die Treppe vom Foyer aus nach unten. Sie begegnen zwei Säure spuckenden Mutanten. Setzen Sie Nalcon ein, Red verletzt diese Biester nicht. Sie können alternativ auch einfach an den Monstern vorbeilaufen. Benutzen Sie schnell den Aufzug.

Was befindet sich in der Küche?

In der Küche finden Sie ein Delmetor, etwas Red und etwas Nalcon. Gehen Sie durch die Tür neben den Töpfen (gegenüber der Aufzugtür). Sie finden sich in einer alten Toilette wieder, in der Sie etwas Red im Waschbecken und eine Erholungskapsel auf der Heizung finden. In einem der WCs finden Sie außerdem eine Skip-Kapsel. Kehren Sie zurück in die Küche, wo ein weiterer Mutant auf Sie lauert. Laufen Sie an ihm vorbei und gehen Sie durch die nächste Tür. Sie sehen nun eine Zwischenszene, in der Sie endlich Lilia finden. Die Freude wird aber schnell durch das Auftauchen von Rita getrübt. Die bösartige junge Dame setzt Lilia außer Gefecht und fordert dann Sie heraus.

BOSS-KAMPF: RITA



1. Zu Beginn des Kampfes sollten Sie im Kreis laufen und Rita ausweichen, die auf einem Tisch durch den Raum schwebt. Sobald sie landet, sollten Sie ihr eine volle Ladung D-Felon verpassen. Während sie dann in der Luft ist, wechseln Sie zu Red. Wenn sie damit beschäftigt ist, sich nach ihrem Fall wieder aufzurappeln, setzen Sie sie unter Feuer. Sie wird dadurch einige Zeit gelähmt, so dass Sie immer neue kurze Stöße Red nachlegen können. Wiederholen Sie den Beschuss also einige Male.

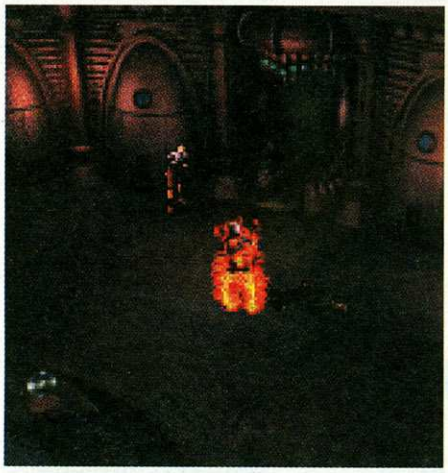


2. Rita beginnt nun damit, Stühle und Tische telekinetisch überall durch den Raum schweben zu lassen und dann irgendwann in Ihre Richtung zu schleudern. Als ob dies nicht schon böse genug wäre, rotiert sie auch noch auf ihrem Tisch durch den Raum. Bleiben Sie ständig in Bewegung, um den Objekten auszuweichen und beschießen Sie sie mit Red, sobald sie landet. Am besten weichen Sie den Tischen und Stühlen aus, indem Sie an den Seiten des Raumes entlang im Kreis laufen.



3. Nach einer Weile wird Rita noch schneller. Um sie jetzt noch zu treffen, muss Ihr Timing sehr präzise sein. Bleiben Sie unbedingt in Bewegung. Sobald sie alle Objekte geschleudert hat, sollten Sie stehen bleiben. Wenn Sie dann auf ihrem Tisch auf Sie zuschießt, sollten Sie schnell nach links oder rechts ausweichen. Beginnen Sie dann damit, Red aufzuladen. Sobald Ritas Tisch am Boden zerschellt, sollten Sie sie unter Feuer setzen. Wiederholen Sie diesen Vorgang einige Male, dann gehört Ihnen der Sieg.

DER PILZTURM: ERDGESCHOSS



Was unternehme ich im Erdgeschoss?

Zu Beginn des Abschnittes finden sich Rion und Lilia im Erdgeschoss des Pilzturmes wieder. An den Wänden des Raumes befinden sich drei Aufzüge. Zwischen ihnen sind drei Maschinen mit weißen Lichtern, mit deren Hilfe Sie sich mit diversen Drogen ausrüsten können.

Welche Gegenstände befinden sich zu Beginn in den Maschinen?

Wenn Sie das erste Mal im Erdgeschoss sind, finden Sie zwei Erholungskapseln in der ersten Maschine, zwei Ampullen Red in der zweiten und zwei Ampullen D-Felon in der dritten. Sammeln Sie alles ein, was Sie benötigen. Die Maschinen werden mit neuen Gegenständen gefüllt, wenn Sie später ein weiteres Mal im Erdgeschoss landen.

Wie bekämpfe ich die Mutanten?

Laufen Sie an den Aufzügen entlang, bis Sie eine Zwischenszene sehen, in der Lilia dummerweise auf den Kreis in der Mitte des Raumes läuft und verschwindet. Zwei Mutanten erscheinen an ihrer Stelle. Laufen Sie schnell davon, bis Sie alleine auf dem Bildschirm sind. Pusten Sie den ersten anrückenden Mutanten mit einer vollen Ladung Red um, laufen Sie dann wieder weg und wiederholen Sie den Vorgang, bis die Mutanten hinüber sind. Anschließend beginnt das erste der Lichter in der Mitte zu brennen.

Wie benutze ich die Aufzüge?

Gehen Sie zu einem der Fahrstühle und scannen Sie ihn. Sie sehen nun eine Reihe von Lichtern. Anschließend erlangen Sie die Kontrolle über Lilia, die sich in dem Kontrollraum für die Aufzüge befindet. Um die Lichter zu aktivieren, stellen Sie sich darauf und drücken Sie die Aktions-Taste. Folgen Sie dabei der Reihenfolge, die Ihnen beim Scannen gezeigt wurde. Gehen Sie anschließend auf das Licht in der Mitte, um wieder zu Rion zu wechseln.

Wo kann ich meinen Spielstand sichern?

Den einzigen Speicherpunkt finden Sie im Kontrollraum. Sie können Ihren Spielstand also nur mit Lilia sichern. Der Speicherpunkt befindet sich an der Wand (es gibt noch einen Speicherpunkt im letzten Raum, bevor Sie gegen die letzten beiden Endgegner antreten.)

Wie bringe ich den ersten Aufzug in Gang?

Sobald Sie die Fahrstühle scannen, sehen Sie eine Serie von Lichtern. Dann wechselt die Handlung zu Lilia. Die Reihenfolge, die Ihnen gezeigt wird, ist nicht unbedingt die richtige, da Sie vielleicht den falschen Fahrstuhl gescannt haben. Der erste Code lautet: Gelb, Grün, Blau, Lila und Rot. Sobald Sie den korrekten Code eingegeben haben, stellen Sie sich in die Mitte und probieren es aus. Die Handlung wechselt zu Rion und einer der Fahrstühle sollte nun von einem gelben Licht beleuchtet sein. Betreten Sie den Aufzug und fahren Sie in den 78. Stock.

Was erwartet mich im 78. Stock?

Wenn Sie im 78. Stock ankommen, werden Sie mit drei gelben Robotern konfrontiert. Sollten Sie sich kurz vor einem Shorting befinden, können Sie die Droiden auf diese Weise ausschalten. Benutzen Sie aber dazu nicht das Appolinar, das werden Sie zu einem späteren Zeitpunkt benötigen, wenn Sie den 105. Stock erreichen.

Was ist der effektivste Weg, um die Roboter zu beseitigen?

Laufen Sie im Kreis an den Seiten des Raumes entlang. Nach einigen Umrundungen sollten sich die Roboter dicht beieinander in der Mitte des Raumes befinden. Warten Sie, bis alle Roboter gefeuert haben und lassen Sie dann eine volle Ladung Nalcon los. Sobald Sie dies getan haben, sollten Sie wieder zu laufen beginnen. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie alle drei Droiden ausgeschaltet haben. Vermeiden Sie es, den Robotern zu nahe zu kommen; diese verfügen nämlich über eine äußerst unangenehme Ramm-Attacke, die Sie einiges an Energie kostet. Wenn die Roboter nahe beisammen stehen, können Sie auch D-Felon einsetzen, um sie anzuheben. Sollten Sie diese Methode verwenden, müssen Sie auf jeden Fall immer eine Ladung Nalcon nachlegen.







Was unternehme ich, nachdem ich die Roboter besiegt habe?

Haben Sie den Kampf überstanden, sollten Sie zurück zu dem Lift gehen, mit dem Sie in dieses Stockwerk gelangt sind. Fahren Sie zurück ins Erdgeschoss und untersuchen Sie erneut die Maschinen, die nun wieder gefüllt sind. Diesmal finden Sie zwei Erholungskapseln, zwei Ampullen Nalcon und zwei Delmetor.

Wie gelange ich in den 103. Stock?

Fahren Sie anschließend wieder nach oben in den 78.Stock und gehen Sie zu einem der anderen Aufzüge. Scannen Sie ihn, um eine weitere Lichtsequenz zu sehen. Die Handlung wechselt nun wieder zu Lilia. Gehen Sie zu dem Speicherpunkt und sichern Sie Ihren Spielstand. Gehen Sie anschließend zurück zu den Lichtern und geben Sie folgenden Code ein: Lila, Hellblau, Grün, Rot und Blau. Während der Eingabe des Codes erscheint Birdman und schnappt sich Lilia. Sobald er wieder verschwunden ist, setzen Sie die Codeeingabe fort und aktivieren den Aufzug. Dann sollten Sie sich wieder auf das Portal in der Mitte stellen.

TIPPS SOLLTE MAN SICH VOM eXperten GEBEN LASSEN!

Monatlich vier ausführliche Komplettlösungen zu aktuellen Top-Games

Aufwendig gezeichnete Übersichts-Karten

Jede Menge Kurztipps, Cheats und Codes zu verschiedenen Spielen

Jetzt jeden Monat neu

games eXpert - das Komplettlösungs-Magazin für PlayStation-Spiele





Was erwartet mich im 103. Stock?

Sobald Sie aus dem Aufzug treten, werden Sie von drei Mutanten angegriffen. Sollten Sie sich kurz vor einem Shorting befinden, können Sie die Monster auf diese Weise leicht aus dem Weg räumen. Benutzen Sie aber nicht die Appolinar-Kapsel. Setzen Sie am besten Nalcon und gelegentlich Red ein, um sie zu besiegen. Bringen Sie so viel Distanz zwischen sich und die Monster wie möglich. Laden Sie dann eine Ladung Nalcon auf und schießen Sie, sobald eines der Biester nach einem Sprung zur Landung ansetzt. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis alle Mutanten erledigt sind.

Gibt es in diesem Stockwerk noch etwas?

Sie finden hier vier weitere Maschinen voller nützlicher Utensilien. So finden sich hier zwei Erholungskapseln, zwei Ampullen Red, zwei Ampullen Nalcon und zwei Ampullen D-Felon.

Wie bringe ich den nächsten Fahrstuhl zum Laufen?

Scannen Sie den Lift neben dem Fahrstuhl, mit dem Sie in dieses Stockwerk gekommen sind. Schauen Sie sich die Lichter an und wechseln Sie zu Lilia. Sie sollten nun wiederum Ihren Spielstand sichern. Geben Sie anschließend folgenden Code ein: Blau, Rot, Gelb, Hellblau und Grün.

Was erwartet mich im 105. Stock?

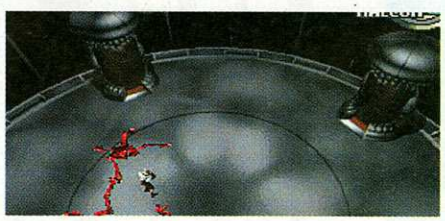
Sobald Sie im 105. Stock aus dem Aufzug treten, begegnen Sie drei Kreaturen, die den Säure spuckenden Mutanten recht ähnlich sind. Diese räumen Sie am besten aus dem Weg, indem Sie shorten. Schlucken Sie dazu die Appolinar-Kapsel. Sollten Sie diese nicht mehr besitzen, rennen Sie einfach im Kreis, bis Ihre Ärgeranzeige zu blinken beginnt. Sie können auch Nalcon einsetzen, würden dann aber sehr lange für den Kampf benötigen.

Wie erreiche ich das letzte Stockwerk?

Scannen Sie den letzen Aufzug und wechseln Sie zu Lilia. Geben Sie den letzten Code ein: Rot, Blau, Hellblau, Gelb und Lila. Benutzen Sie den Lift und fahren Sie hinauf in das letzte Stockwerk. Bevor Sie hier irgendetwas unternehmen, sollten Sie durch die Türen gehen und Ihren Spielstand sichern.

Wie gelange ich zu den Boss-Kämpfen?

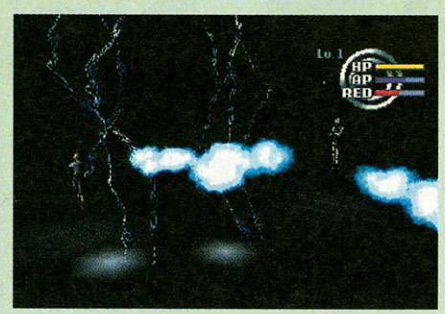
Gehen Sie zurück in den Hauptraum und untersuchen Sie die Maschinen. Sie finden dort zwei Ampullen Nalcon, zwei Erholungskapseln, zwei Ampullen Red und zwei Delmetor. Scannen Sie dann alle Kapseln. Beginnen Sie mit derjenigen direkt neben der Tür.



BOSS-KAMPF: CAIN



1. Zu Beginn fliegt Cain um Sie herum und beschießt Sie mit blauen Energiestößen. Er feuert drei Stück, verschwindet dann und beginnt von vorne. Laufen Sie im Kreis umher und weichen Sie seinen Schüssen aus. Sobald er verschwindet, bereiten Sie eine volle Ladung Red vor. Wenn er wieder auftaucht, setzen Sie ihn unter Feuer.



2. Nach einer Weile dreht Cain durch und feuert drei Stöße auf einmal ab. Außerdem lässt er noch Blitze auf Sie herabregnen. Laufen Sie weiterhin im Kreis umher, um diesen Attacken auszuweichen. Sobald er fertig ist und auf seine vorherige Angriffsstrategie zurück greift, sollten Sie Ihre Angriffe mit Red fortsetzen.

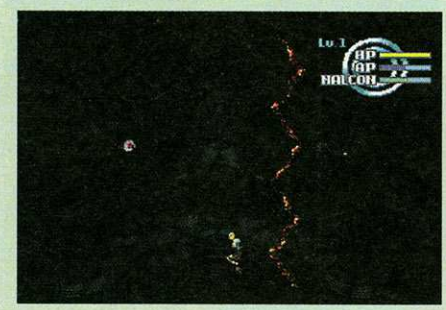


3. Nach einigen weiteren Treffern ändert Cain seine Angriffe noch einmal. Er setzt nun Red ein, und versucht, Sie unter Feuer zu setzen. Laufen Sie weiter, um dem Angriff zu entgehen. Sobald die Flammen verschwunden sind, wechseln Sie zu Nalcon und verpassen ihm eine volle Ladung. Wiederholen Sie dies einige Male, dann haben Sie ihn endgültig besiegt.

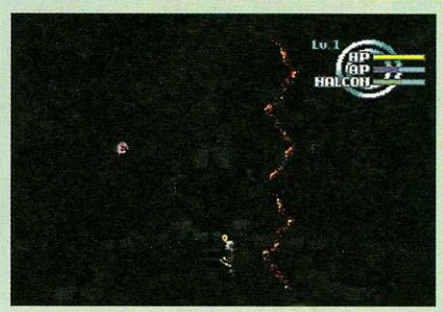
BOSS-KAMPF: MUTTER



1. Sie müssen in diesem Kampf jedes der drei Augen besiegen, die um den Kopf der Mutter kreisen. Setzen Sie Nalcon ein und benutzen Sie immer große Ladungen. Sobald Sie einen Schuss losgelassen haben, laufen Sie sofort nach links oder rechts. Vernichten Sie alle Augen, um die Mutter zu besiegen und das Spiel zu beenden.



2. Die ersten Attacken der Mutter bestehen aus gelegentlichen Blitzen; wenn Sie ein Blitzlicht dort erscheinen sehen, wo Sie gerade stehen, sollten Sie sich unbedingt sofort in Bewegung setzen. Der Blitz wird nämlich kurz danach dort einschlagen. Weichen Sie den Blitzen gekonnt aus und schießen Sie dabei munter weiter auf die Augen.



3. Sobald Sie das erste Auge ausgeschaltet haben, lässt die Mutter zuweilen einige Laser über den Bildschirm fahren. Bleiben Sie immer auf der rechten Seite des Bildschirms, da der Laser links einsetzt. Er fährt immer entweder durch den Vorder- oder durch den Hintergrund. Erscheint er hinten, laufen Sie nach vorne, erscheint er vorne, laufen Sie nach hinten.

PLAY ZONE

CD VOL. 20



DAS IST AUF DER CD!

Sie haben die Play 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 der 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 Play-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 PZ-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!



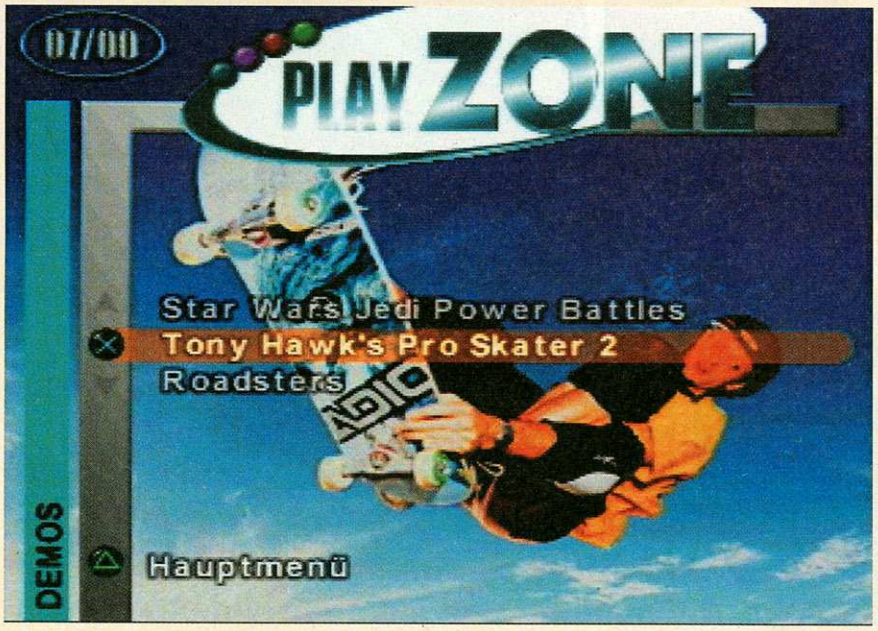
ACHTUNG! CD NUR NOCH IM ABO!

Ab der Ausgabe 8/2000 wird es die Multimedia-CD nur noch im Abonnement geben! Das Heft ist dann im Handel (für DM 6,90) nur noch ohne CD erhältlich! Nutzen Sie jetzt die auf Seite 3 beiliegende Abo-Karte, um sich Heft und CD für nur noch DM 8,90 zu sichern! Nur wer bis 20.6. abonniert, erhält die Ausgabe 8 mit CD geliefert!

AUF EINEN BLICK So sieht das Hauptmenü der aktuellen Play-Zone-CD aus, auf dem die Skateboard-Legende Tony Hawk einen spektakulären Sprung in luftige Höhen wagt.

1. DEMOS

Unter diesem Menüpunkt finden Sie fünf ausschließlich spielbare Demos zu den neuesten Spielen, die in diesen Tagen erscheinen. 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 dem Sportknaller Tony Hawk's Pro Skater 2, der Filmumsetzung Star Wars Episode I: Jedi Power Battles und Roadsters sind auf dieser CD zu finden.

2. MOVIES

Hier finden Sie fünf weitere, nicht spielbare Demos zu Spielen, die erst in den nächsten Monaten erscheinen. Diese Demos wurden von der 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 Gesamtlaufzeit der Filme beträgt fast 20 Minuten.



FILM AB! Spannende Filme zu Vagrant Story, Ronaldo V-Football, Frontschweine, Anstoß und Walt Disney World: Magical Racing warten darauf, betrachtet zu werden.

Info KEINE GEWALT

Aus rechtlichen Gründen müssen wir von der Vorstellung indizierter, indizierungsgefährdeter und Gewalt verherrlichender 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. TIPPS&TRICKS-LEXIKON



HILFREICH! Im umfassenden Tipps&Tricks-Lexikon finden Sie Kurz-Tipps zu über 375 verschiedenen PlayStation-Spielen.

Die ultimative Tipps&Tricks-Datenbank versteckt sich hinter diesem Menüpunkt. Mit dem digitalen Steuerkreuz können Sie problemlos durch die in alphabetischer Reihenfolge sortierte Datenbank sausen, während Sie mit der X-Taste die (überprüften) 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 Play Zone! Übrigens: Es versteht sich von selbst, dass diese Datenbank jeden Monat aktualisiert wird!

Info DAS ORIGINAL

Ende 1998 haben wir als weltweit erstes Magazin eine Multimedia-CD für die PlayStation veröffentlicht. Darauf enthalten waren neben Filmen und spielbaren Demos ebenso Screenshots in verschiedenen Rubriken, ein Tipps-Lexikon, ein Spiele-Lexikon und Spielstände. Aufgrund einer neuen Regelung von Sony Computer Entertainment, die getroffen wurde, um für einen gerechten Wettbewerb unter den PlayStation-Zeitschriften zu sorgen (unsere CD wurde als ungerechtfertigter Wettbewerbsvorteil eingestuft), ist es uns leider nicht mehr erlaubt, Spielstände und Bilderrubriken auf der CD anzubieten. Ebenso wurde die Anzahl an spielbaren Demos und Filmen reglementiert, gleichzeitig erhielten wir eine größere Gestaltungsfreiheit hinsichtlich der Demozusammensetzung. So können wir nun auf beliebig viele Publisher zurückgreifen, während wir in der Vergangenheit nur drei Hersteller bei den Demos berücksichtigen konnten. Übrigens, ab sofort dürfen wir auch spielbare Demos von Sony-CED-Produkten anbieten! Auf diese Entscheidung hatten wir keinen Einfluss. Vielen Dank für Ihr Verständnis!

4. SPIELE-LEXIKON



UMFASSEND **Im Spiele-Lexikon finden Sie die Tests zu allen erhältlichen PlayStation-Spielen.**



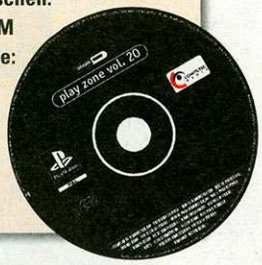
STETS AKTUELL **Alle Tests aus der Ausgabe 6/2000 sind nun auch auf der CD abrufbereit!**

Sie wollen jetzt und sofort Wissenswertes zu allen 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 770 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 neun 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.

Info CD DEFEKT?

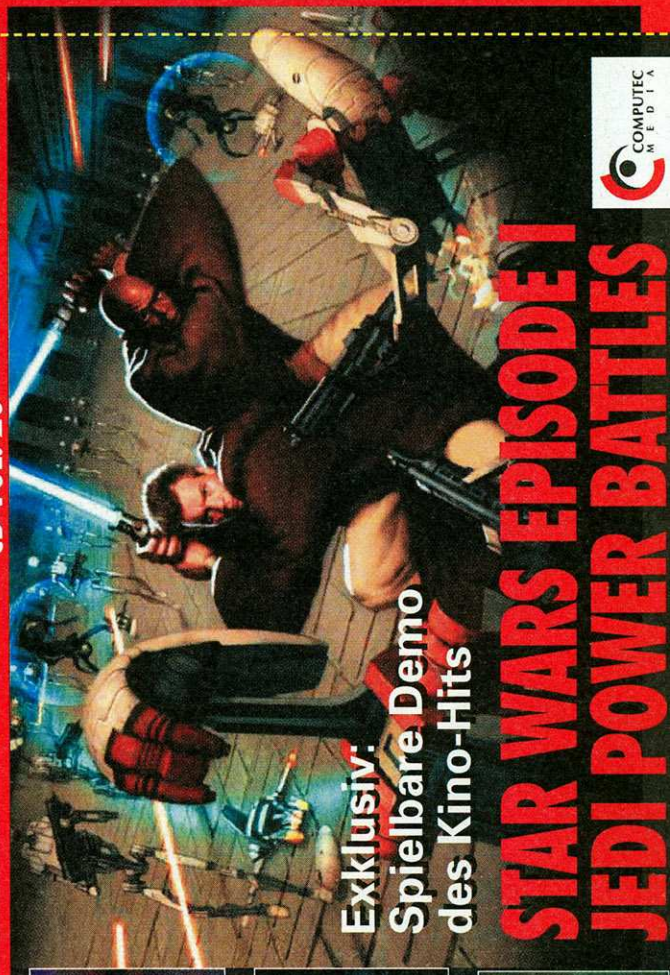
Die CD-ROMs werden mit größter Sorgfalt entwickelt und geprüft. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort zu den mehreren tausend Zeitschriftenhändlern in Deutschland kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine CD-ROM beschädigt wird. Sollte die CD-ROM auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten 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 Play Zone
Kennwort CD 7/2000
Roonstr. 21
90429 Nürnberg



LEERHÜLLEN GIBT ES IN JEDEM GUT SORTIERTEN AUDIO-CD-FACHGESCHÄFT ODER ALS ABO-PRÄMIE!

PLAYZONE
CD VOL. 20





DEMOS:
Star War Episode I: Jedi Power Battles . . . LucasArts
Tony Hawk's Pro Skater 2 . . . . . Activision
Roadsters . . . . . Titus

MOVIES:
Vagrant Story . . . . . Squaresoft
Ronaldo V-Football . . . . . Infogrames
Frontschweine . . . . . Infogrames
Anstoß . . . . . Infogrames
Walt Disney: Magical Racing . . . . . Eidos

TIPPS&TRICKS-LEXIKON:
Überprüfte Cheats zu über 375 Spielen von A wie A-Train bis Z wie Z.

SPIELE-LEXIKON:
Infos und Bewertungen zu über 770 in Europa erhältlichen PlayStation-Spielen.

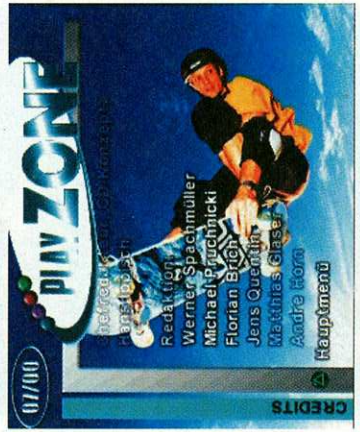


□ × ○ △ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Published by COMPUTEC MEDIA AG.

„PS" logo and „PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5. 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 Wie viel Arbeit in der Play-Zone-CD steckt, können Sie anhand der selbstlaufenden 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 Play 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 gleich nach der Play Zone mit CD. Danke für Ihr Verständnis!



HEFT PLUS CD: Das Magazin mit CD gibt es für DM 12,80 am Kiosk!

PLAYZONE

STAR WARS EPISODE I JEDI POWER BATTLES
Spielbar

Exklusiv: Nur bei uns können Sie das neueste Action-Spiel zum Kinohit *Star Wars Episode I* schon jetzt Probe spielen! Greifen Sie zum Lichtschwert und werfen Sie sich der dunklen Bedrohung entgegen!

Die Steuerung

Steuerkreuz . . . . . .Charakter steuern
Analogstick . . . . . .Charakter steuern

▲ . . . . . .Attack 3
● . . . . . .Springen
✕ . . . . . .Attack 1
■ . . . . . .Attack 2

L1 . . . . . .Block
R1 . . . . . .Lock
L2 . . . . . .Force
R2 . . . . . .Laufen
Select . . . . . .Demo beenden
Start . . . . . .Pause/ Menü

TONY HAWK`S PRO SKATER 2
Spielbar

Activision bleibt auf der Erfolgsspur: Der Überraschungserfolg des letzten Jahres wird fortgesetzt und in unserer brandheißen Demo dürfen Sie schon jetzt nach Herzenslust „grinden" und spektakuläre Stunts hinlegen.

Die Steuerung

Steuerkreuz . . . . . .Skater steuern
Analogstick . . . . . .Skater steuern

▲ . . . . . .Grind
● . . . . . .Griff
✕ . . . . . .Springen
■ . . . . . .Stunts

L1 . . . . . .Drehung
R1 . . . . . .Drehung
L2 . . . . . .Ohne Bedeutung
R2 . . . . . .Drehung
Select . . . . . .Demo beenden
Start . . . . . .Pause

ROADSTERS
Spielbar

Sie stehen nicht auf aufgemotzte 800-PS-Boliden, sondern wollen lieber mit einem klassischen Roadster ein paar gemütliche Runden in einer sehenswerten Kulisse drehen? Unsere *Roadsters*-Demo macht es möglich.

Die Steuerung

Steuerkreuz . . . . . .Ohne Bedeutung
Analogstick . . . . . .Fahrzeug steuern

▲ . . . . . .Bremsen
● . . . . . .Handbremse
✕ . . . . . .Beschleunigen
■ . . . . . .Bremsen

L1 . . . . . .Hupe
R1 . . . . . .Ohne Bedeutung
L2 . . . . . .Perspektive
R2 . . . . . .Nach hinten schauen
Select . . . . . .Demo beenden
Start . . . . . .Pause

VAGRANT STORY
Exklusiv-Film

Der neue Megaknaller von Squaresoft braucht sich nicht hinter *Final Fantasy VIII* zu verstecken. Unser ausführlicher Testbericht in dieser Ausgabe und der exklusive Film auf der CD sind der beste Beweis dafür.

RONALDO V-FOOBALL
Film

War *UEFA Striker* bereits *FIFA 2000* in vielen Belangen überlegen, so kann Ronaldo trotz Verletzungspause *Euro 2000* an die Wand spielen.

FRONTSCHWEINE
Exklusiv-Film

Dass die legendären Würmer von Team 17 hier eindeutig Pate standen, lässt sich kaum bestreiten. Hervorragende Lokalisation und sehenswerte 3D-Grafiken machen *Frontschweine* zu einer der interessantesten Neuerscheinungen der letzten Monate.

ANSTOSS
Exklusiv-Film

Lange Jahre mussten die PlayStation-User vergeblich auf einen richtig guten Fußball-Manager in der Tradition von *Bundesliga Manager* oder *Anstoß* warten! Nach über vier Jahren gibt nun endlich Ascarons legendäre Manager-Reihe ihr PlayStation-Debüt.

WALT DISNEY MAGICAL RACING
Exklusiv-Film

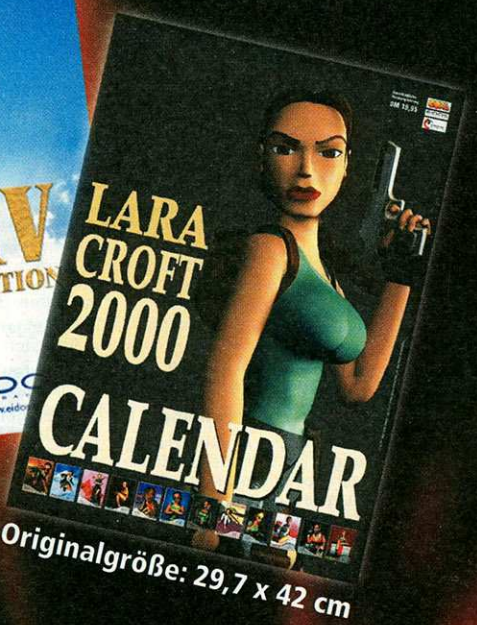
Während Micky Maus auf dem Nintendo 64 von Rare in Szene gesetzt wird, geben die restlichen Disney-Stars auf der PlayStation unter der Aufsicht von Eidos in diesem lustigen Fun-Racer ihr Rennspiel-Debüt.

Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo PLAY ZONE mit CD: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Tomb-Raider-4-Plakat oder den ultimativen Lara-Kalender 2000 abstauben!



Originalgröße: 84 x 119 cm



Originalgröße: 29,7 x 42 cm

Wer jetzt PLAY ZONE im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Plakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie!
Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!



Ja, ich möchte PLay Zone mit CD eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- ○ **Original-Plakat „Tomb Raider IV", Art.-Nr 1198**
- ○ **„Lara-Croft-Kalender" 2000, Art.-Nr 2020**

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte Play Zone mit CD jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Vertrauensgarantie: 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: Play Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Play Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.

P3PZ12

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA AG
PLAYZONE
Roonstraße. 21
90429 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
Tel.: 0911 – 2872 150 13:00-17:00 Uhr
Fax: 0911 – 2872 250
E-Mail: pszone@computec.de

Anschrift des Abo-Service
Redaktion
PLAYZONE
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 01805 – 959506 (DM 0,24/min)
Fax: 01805 – 959513 (DM 0,24/min)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch

Redaktion:

Assistent des Redaktionsdirektors: Werner Spachmüller

Leitender Redakteur: Florian Brich

Redaktion: Matthias Glaser, André Horn, Michael Pruchnicki, Jens Quentin, Stefanie Schetter

Japan-Korrespondent: Warren Harrod

Tipps & 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
Dino Crisis 2 © 2000 Capcom

All rights reserved. Used under authorization.

Urheberrecht:
Alle in Play Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

■ ✕ ● ▲
are trademarks of
Sony Computer Entertainment Inc.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg
Telefon: ++49-911-2872-143
Fax: ++49-911-2872-241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Website: www.ad-the-best.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 13 vom 01.10.1999 Anforderung über Claudia Rudolph

Anzeigenberatung
Hardware, Versand: Wolfgang Menne -144
Games: Jens Klüver -348
Online: Susanne Szameitat -142
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.) Thorsten Szameitat -141
Assistenz der Anzeigenleitung Claudia Rudolph -143
Anzeigendisposition Andreas Klopfer -140
Anzeigen- und Officekoordination Ina Schubert -346
Anzeigengrafik Sabine Klier -138

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA Sonderdrucke
Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an:
Kontakt: Claudia Rudolph

Verlag

Verlags- und Geschäftsleitung:
Rainer Kube

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag, Sandra Wendorf, Hans Fauth

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Gesamtvertriebsleitung: Roland Bollendorf
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
Play 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: öS 990,- (ohne CD: öS 540,-)

Druck:
Heckel Druck u. Verpackungen GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
Play Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
VKZ: Mit CD: B 48025, ohne CD: B 48013
ISSN: Mit CD: 1437-0891, ohne CD: 1437-0883

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:
GAMES AREA PCGames PC ACTION MCV N-ZONE Video Games SEGA SATURN PSG MEGA FUN

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage I. Quartal 2000 159.358 Exemplare

Spiele-Hotlines

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Cryo Interactive	0190-510059	Mo.-Fr. 18°°-20°°, Sa.-So. 14°°-16°°
Eidos Interactive	0180-5223124	Mo.-Fr. 11°°-13°°, 14°°-18°°, Sa.-So. 14°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Sony Powerline	0190-578578	Mo.-Fr. 10°°-20°°
Sony PlayStation (Techn. Hilfe)	01805-766977	Mo.-Fr. 10°°-20°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
THQ	01805-605511	Mo., Mi., Fr. 16°°-20°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin Interactive	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

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 PLAYZONE • Kennwort: CD 07/2000
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Inserentenverzeichnis

COMPUTEC MEDIA AG . . 2,3, . . 51, B2, B16, 95, 143, 151
Activision 17
Alligator 105
Baucontec B15
CDG 109
Codemasters 156
Crave 4
Deutsche Expert 63
Dynatex 125
EA 66, 91
Fire 47
Game It! 127
Infogrames . . . . . 8, 9, 40, ... 41, 155
Joysoft 53, 113
Koch 39, 101
Langnese 21
MLC 129
Pro Markt 19
Ravensburger 31
Softsale 115
Sony CED . . . . . 96, 97, ... 110, 111, 123
Theo Kranz . . . . . 26, 27, ... 48, 49, 118, 119
THQ 35

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*
Beilage PlayStation-2-Magazin	___	❑	❑	❑
E3-Messebericht	___	❑	❑	❑
Dino Crisis 2	___	❑	❑	❑
Driver 2	___	❑	❑	❑
Final Fantasy IX	___	❑	❑	❑
The World Is Not enough	___	❑	❑	❑
Front Mission 3	___	❑	❑	❑
Alien Resurrection	___	❑	❑	❑
Parasite Eve 2	___	❑	❑	❑
Cold Blood	___	❑	❑	❑
Destruction Derby Raw	___	❑	❑	❑
Frontschweine	___	❑	❑	❑
Colin McRae Rally 2.0	___	❑	❑	❑
Vagrant Story	___	❑	❑	❑
Cheats&Codes	___	❑	❑	❑
Lösung: Galerians	___	❑	❑	❑
Poster	___	❑	❑	❑

8. Ab der Ausgabe 8/2000 gibt es die CD nur noch im Abonnement, und zwar für DM 8,90 pro Monat. Das Heft wird dann im Handel nur noch ohne CD erhältlich sein.

❑ Ich bin bereits Abonnent, bekomme die CD also weiterhin.
❑ Ich werden abonnieren und mir so die CD zum Super-Preis sichern.
❑ Ich verzichte künftig auf die CD und kaufe das Heft ohne CD am Kiosk.
❑ Ich werde das Heft gar nicht mehr kaufen.

9. Falls Sie die Variante mit CD-ROM gekauft haben: Welche Schulnote erhält die beigelegte Demo-CD-ROM? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken? Welche Rubrik/welches Demo hat Ihnen am besten gefallen?

Schulnote gesamt: ____

Demos: ___ Filme: ___ Tipps&Tricks-Lexikon: ___ Spiele-Lexikon: ___

Diese Demo hat mir am besten gefallen: _____

Dieser Film hat mir am besten gefallen: _____

10. Welche Eigenschaften treffen auf Play Zone zu?

	Sehr	*Ziemlich*	*Weniger*
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Welche der aufgeführten Systeme besitzen Sie?

❑ PlayStation
❑ Game Boy
❑ Nintendo 64
❑ Sega Dreamcast
❑ PC

12. Seit welcher Ausgabe lesen Sie Play Zone? (Aktuelle Ausgabe: 07/2000)

Ausgabe: _____/_____

13. Werden Sie die nächste Ausgabe von Play Zone kaufen?

❑ Ja ❑ Nein

14. Was hat Ihnen allgemein an Play Zone gefallen?

_____

_____

15. Was hat Ihnen an Play Zone weniger gefallen?

_____

_____

16. Lesercharts: Welche fünf PlayStation-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

17. 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 • PLAY ZONE • Kennwort: PZ-Zeugnis 7
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

AUSGABE 8/2000 AB 5.7.2000 AM KIOSK!

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.

Juli/August

Titel	Release
Beach Volleyball	19. Juli
Destruction Derby Raw	5. Juli
Flintstones	Juli
Front Mission 3	5. Juli
MoHo	Mitte Juli
Sno-Cross Championship Racing	August
WipEout Special Edition	12. Juli
Danger Girl	August
Harvest Moon	August
Parasite Eve 2	25. August
Reel Fishing 2	August
Tenchu II	Ende August
Vanishing Point	August
X-Men: Mutant Academy	August

Destruction Derby Raw

Der Klassiker kehrt zurück!

Die *Destruction Derby*-Reihe war seinerzeit einer der wichtigsten Gründe für den Erfolg der PlayStation in den westlichen Ländern. Nachdem die Entwickler des Originals (nämlich Reflections) mittlerweile mit *Driver* einen neuen Megahit landen konnten, engagierte Psygnosis eine neue Crew für den dritten Teil der *DD*-Reihe. Ob *Destruction Derby Raw* an den Kultstatus der Vorgänger anknüpfen kann, klären wir in der umfangreichen Reportage der nächsten Ausgabe.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Im Test: Die Skateboard-Sensation

Mit *Tony Hawk's Skateboarding* landeten Activision und Neversoft einen der absoluten Überraschungshits des vergangenen Jahres, der einen neuen Trend im Spielebereich einläutete. Während Sie sich mit der aktuellen Demo-Version auf der Play-Zone-CD bereits vergnügen dürfen, bereiten wir für die Play Zone 8/2000 einen ausführlichen Test zu *Tony Hawk's Pro Skater 2* vor!

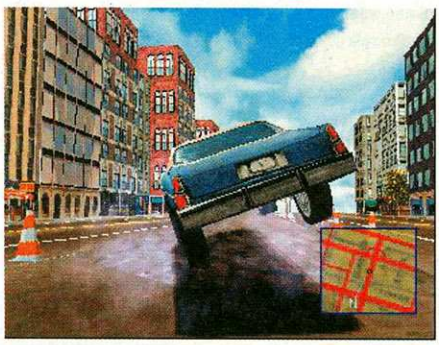




Driver 2

Reflections ruft, Play Zone kommt!

Keine Frage: *Driver 2* dürfte neben *Final Fantasy IX* einer der letzten Megahits für die PlayStation (1) werden. Nachdem wir Ihnen bereits in den vergangenen Ausgaben umfangreiche Infos zukommen lassen konnten, folgen wir nun erneut der Einladung von Reflections, um Ihnen in der kommenden Play Zone den aktuellen Stand der Entwicklung präsentieren zu können.





Achtung!

Play-Zone-CD nur noch im Abo!

Ab der Ausgabe 8/2000 wird es die weltweit einzige Multimedia-CD für die PlayStation ausschließlich im Abonnement geben, während das Heft im Handel generell ohne CD erhältlich ist. Das Tolle an dieser Umstellung: Künftig kosten Heft und CD im Abonnement nur noch DM 8,90 und das Heft im Handel DM 6,90. Nur wer bis Mitte Juni abonniert, sichert sich eine lückenlose CD-Sammlung. Nutzen Sie darum jetzt die Abokarte, die auf Seite 3 beiliegt.



08/00 WEITERE THEMEN

- **PLAY ZONE 8/2000: Das PlayStation-Magazin in der neuen Generation**
- **EXKLUSIV: Deutschlands erstes PlayStation-2-Magazin**
- **NUR IM ABO: Tolle Demos auf der CD!**
- **NUR IM ABO: Die PSZ-Multimedia-CD**

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

INFOGRAMES PROUDLY PRESENTS:



SPECIAL APPEARANCE
Deutsche Umsetzung:
Autor MARC HILLEFELD
(„The Simpsons“)

„DER VERRÜCKTESTE SAUHAUFEN DER WELT“

featuring:


ISAC WASHINKEN


MANFRED SCHWARTOWSKI


ARTHUR SWINEY


GEORGES PORC FLAMBÉ


WOK HOG


DSCHINGIS SCHMARRN



Mach Dich bereit für ein skurriles Multiplayer-Schlachtfest der besonderen Art: Frontschweine. Der Action-Strategie-Mix in 3D. Baller`s Dir rein!

„ ” and „PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 2000 Infogrames Europe. All rights reserved.

PRESENTED BY

PlayStation

INFOGRAMES

www.frontschweine.com

AB 16. JUNI IM HANDEL!

colin|mcrae|rally|2.0™

Ready to rally ?



„... der erwartet geniale Rennspiel-Kracher..."

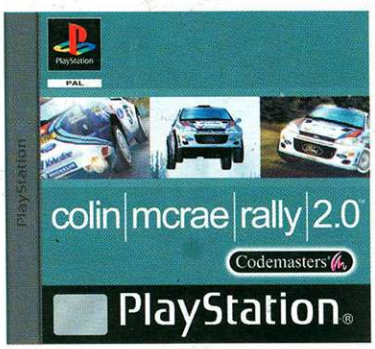
O.P.M. STAR

Wertung: 95

„Der König aller Rallye Simulationen... fährt sich besser denn je."

BRAVO SCREENFUN

Wertung: 1











Er fährt wieder. Jetzt kommt Colin McRae Rally 2.0™ komplett überarbeitet und mit neuen Features, um sich mit heißen Reifen in die Herzen der Rallye-Fans zu fahren. 21 weltberühmte Rallyefahrzeuge jagen unter extremsten Wetterbedingungen über die härtesten Pisten in 8 Ländern. Im neuen Arcade-Modus liefern sich 6 Wagen auf über 8 Tracks ein erbittertes Rennen. Ein richtiger Zweikampf erwartet Dich im Challenge-Modus mit Split-Screen. Brandneue Wagen- und Schadensphysik und Einzelradaufhängung – die Technik für Sieger! Colin McRae Rally 2.0™ setzt neue Maßstäbe für realistische Rallye-Simulationen. Ready to rally?

PlayStation

Ford Focus

www.codemasters.com

technik|für|sieger

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2.0 "™ is a trademark of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. "Colin McRae"™ and all other trademarks and copyrights are being used by Codemasters under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. " " and " PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.