3/2000 DM 7,90
59,- sfr 7,90 lfr 185- bfr 185,-
9,90 dkr 34,- Lit 8.800
a 750 FF 30,00

PLAYZONE

Die Nr. 1

EHEMALS: PLAYSTATION ZONE

DAS MEISTVERKAUFTE PLAYSTATION™ MAGAZIN

NEU! Jetzt 204 mit Seiten

Das PlayStation-Magazin der neuen Generation



PlayStation 2

Mit Deutschlands erstem PS2-Magazin

PlayStation



World Touring Cars
Front Mission 3
Parasite Eve 2

PlayStation 2



Metal Gear Solid 2
FIFA Soccer 2001
Ferrari 360

Auf 48 Seiten komplett gelöst!

Vagrant Story
Colin McRae 2.0

Hardware
DVD-Filme
Internet
Musik

Die finalen PlayStation-1-Hits

Medal Of Honor 2
Final Fantasy IX
Dino Crisis 2

32-BIT-ZENIT: Die letzten Megahits für die PlayStation (1)

Feuer frei auf PlayStation 1&2

Bond in Action

DIE WELT IST NICHT GENUG: Die PlayStation-Umsetzungen des aktuellen DVD-Knüllers enthüllt!

Die Zukunft der PlayStation

QUO VADIS, PLAYSTATION? Was Sie zum Generationen-Wechsel wissen müssen!



08
4 194802 507901

Acht

Die einzigartige PlayStation
gibt's jetzt

Play Zone mit CD nur DM 8,90!

Ab sofort 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 ist Play Zone jetzt nur noch ohne CD erhältlich.

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 umfangreichen Spiele-Lexikon und dem beliebten Tipps-&-Tricks-Lexikon. Jetzt nur noch im Abo!

Deshalb jetzt Play Zone mit CD im Abo sichern!

Holen Sie sich jetzt Play Zone mit der einzigartigen Multimedia-CD im Abo! Füllen Sie einfach den nebenstehenden Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und ab damit in den Briefkasten. Sie erhalten Play Zone mit CD zukünftig pünktlich und bequem per Post nach Haus. Die Versandkosten übernimmt natürlich der Verlag.

ab sofort nur noch im Abo!  **ab sofort nur**

tung!

Magazin-CD nur noch im Abo!

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





Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Play Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

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

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) 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
(bestätigt Kenntnis der Widerrufsmöglichkeit)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr. BLZ

☐ Gegen Rechnung

ch im Abo!

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!

„PlayStation“ and „PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 2000 Infogrames Europe. All rights reserved.

PRESENTED BY

PlayStation

INFOGRAMES

www.frontschweine.com

JETZT IM HANDEL!





EDITORIAL

von **HANS IPPISCH**

Die neue Generation der PlayStation-Magazine ist da!

Endstation für PlayStation (1)

Angesichts der Ankündigung der PlayStation 2 und der PSOne wird eines deutlich: Die neue PS-Generation naht mit großen Schritten! Dass gleichzeitig auch die Ansprüche der Leser deutlich steigen, zeigen zahlreiche Marktforschungen, Leserumfragen und nicht zuletzt aktuelle Auflagenentwicklungen! Die Zeiten der echten Freak-Magazine nähern sich dem Ende! Als nach wie vor **meistverkauftes PlayStation-Magazin Deutschlands** wollen wir unserer Verpflichtung nachkommen und die Play Zone zum ersten **PlayStation-Magazin der neuen Generation** weiterentwickeln.

Dicker, informativer, schöner!

Dazu verbessern wir das Magazin in allen Bereichen. Die auffälligsten Änderungen sind zweifellos die Erhöhung des Heftumfangs von 156 auf **204 Seiten** (inklusive Poster), die deutliche Verbesserung der **Papierqualität** sowie die Umstellung von Heftung auf **Klebebindung**. Durch Letztere ergibt sich ein schmucker Heftrücken, auf dem sich übrigens innerhalb der nächsten zwölf Ausgaben eine PlayStation 2 in voller Pracht entfalten wird. Gleichzeitig verpassen wir dem gesamten Layout eine „Frischzellenkur" und strukturieren das Heft in vielen Bereichen neu. Ab sofort finden Sie beispielsweise **neue Rubriken** für DVD-Neuheiten, Internet-Websites, Hardware und Zubehör, außerdem erhöhen wir die Umfänge der Angespielt- und Testberichte sowie der Leserbriefseiten deutlich, stocken die Komplettlösungen auf und erweitern das PlayStation-2-Magazin auf über 30 Seiten.

Qualität, nicht nur Quantität!

Damit nicht nur der Umfang, sondern auch die Qualität der Berichterstattung dem wachsenden Anspruch unserer kritischen Leser gerecht bleibt, verstärken wir natürlich auch den redaktionellen Bereich. In **Deutschlands größter PlayStation-Fachredaktion** beschäftigen sich neun ausgewiesene Spiele-Experten mit dem Verfassen der Berichte. Hinzu kommen eine sechsköpfige Tipps-Abteilung, drei Lektoren, diverse Korrespondenten in aller Welt sowie vier erfahrene Layouter, die Monat für Monat mit der Produktion des Magazins beschäftigt sind.

Ihre Meinung interessiert uns!

Wir hoffen, mit der „neuen" Play Zone Ihren Geschmack getroffen zu haben, und freuen uns auf Ihr Urteil, das Sie uns per E-Mail (pszone@computec.de) oder per Brief (COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion Play Zone, 90429 Nürnberg) zukommen lassen können. Viel Spaß bei der Lektüre!

Hans Ippisch

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Deutschlands größte PlayStation-Redaktion

Auf dieses Team ist Verlass. Insgesamt neun Redakteure sind rund um die Uhr für Sie im Einsatz! Hinzu kommen eine sechsköpfige Tipps&Tricks-Abteilung, drei Lektoren, diverse Korrespondenten in aller Welt sowie vier Layouter, die Monat für Monat mit der Produktion des Magazins beschäftigt sind.



FLORIAN BRICH kümmert sich als Leitender Redakteur um die gesamte inhaltliche Zusammenstellung und die generelle Qualität der einzelnen Artikel.



MATTHIAS GLASER ist als Rennspiel-Experte auf Rasereien aller Art abonniert und dreht seine virtuellen Runden regelmäßig am schnellsten.



ANDRE HORN betreut mit der Tipps&Tricks-Sektion einen der wichtigsten Bereiche des Heftes und prüft alle Cheats und Codes auf ihre Funktionstüchtigkeit.



MICHAEL PRUCHNICKI kennt als langjähriger Videospiele-Veteran nicht nur zahllose japanische Import-Spiele, sondern prügelt sich auch bevorzugt auf dem Screen.



JENS QUENTIN mag nicht nur *Metal Gear Solid*, sondern ist als ausgewiesener American-Sports-Liebhaber auch der geeignete Mann für alle NBA-, NHL- und NFL-Spiele.



STEFANIE SCHETTER steuert mit Vorliebe wackere Heldinnen und muskelbepackte Kämpfer durch fantasievolle Abenteuerspiele aller Art.



STEFANIE SCHWARZ kann als jüngster, DVD-begeisterter Neuzugang im Team auf eine langjährige Erfahrung bei Videospielen zurückblicken.



WERNER SPACHMÜLLER kümmert sich um die Zusammenstellung der Demo-CD, die Lesertipps und die Aufrechterhaltung des gesamten Betriebs.

Die neue Play Zone!
Mit über 200 Seiten inkl. Poster!
Randvoll mit Informationen zu Allem, was PlayStation-Fans wissen müssen!

News
Allgemeine News 8
DVD-News 22
Hardware & Zubehör 18
Hits für Kids 16
Internet-News 20
Japan-News 12
Musik-News 24
USA-News 14

Gewinnspiele
Colin-McRae-2.0-Gewinnspiel 47
Driver-Platinum-Gewinnspiel 11
F1-2000-Gewinnspiel 138
Frogger-2-Gewinnspiel 63
Metal-Gear-Solid-Gewinnspiel 110

Reportage
Quo vadis, PlayStation? 28

Rubriken
Charts 76
CD-Anleitung 187
Impressum 192
Inserenten-Verzeichnis 192
Kleinanzeigen 139
Leserbriefe 134
PlayStation-Lexikon 68
Poster Einkaufsführer 197-200
Poster James Bond 201-204
Schon getestet! 74
Vorschau 194
Zeugnis 193

Spieleregister (PlayStation 1)
007 Racing 9
Army Men Air Attack 2 10
ATV: Quad Power Racing 11
Blade Arts 13
Catan 98
Chrono Cross 15
Cold Blood 90
Covert Ops: Nuclear Dawn 14
Destruction Derby Raw 80
Dino Crisis 2 50
Dracula Resurrection 96
Dragon Valor 94
Driver 11
Elder Gate 12
Evo's Space Adventure 98
Fear Effect: Retro Helix 10
Final Fantasy IX 34
Frogger 2 62
Front Mission 3 84
Frontschweine 88
Gauntlet Legends 98
Grind Session 8
Infestation 10
Khamrai 13
Legend of Legaia 92
Legend of Mana 15
Libero Grande 2 13
Medal of Honor 2: Underground 60
Mermaid's Brand 12
MoHo 58
Mortal Kombat Special Forces 67
Parasite Eve 2 52
Rainbow Six: Rogue Spear 9
Rampage Through Time 11
Re-Volt 2: RC Revenge 11
Sheep 9
Silent Bomber 95
Star Wars Demolition 15
Street Fighter EX 2 96
Sydney 2000 56
Terracon 64
The World Is Not Enough 48
Threads of Fate 14
Tony Hawk's Pro Skater 2 40
WTC World Touring Cars 44
X-Men Academy 66
Wip3out Special Edition 96

Die Zukunft der PlayStation

Sony lässt gewaltig die Muskeln spielen!

Seite 28

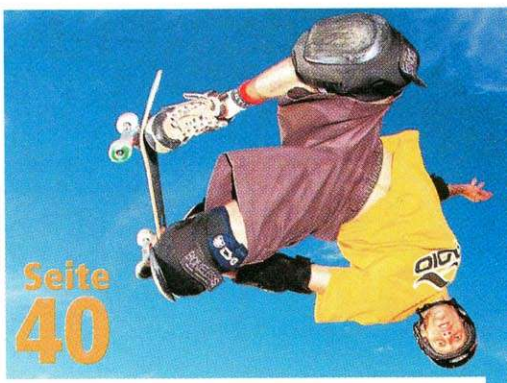


Quo vadis, PlayStation? Wie sieht die Zukunft der weltbekannten Marke aus? Welche neuen Geräte und Ideen sollen die Vormachtstellung von PlayStation auf dem Konsolenmarkt im neuen Jahrtausend garantieren? Was passiert mit PlayStation (1)? Ist PlayStation 2 für die nächsten Jahre gerüstet? Wir beantworten in einer umfangreichen Analyse alle Fragen und stellen Ihnen ausführlich den erst kürzlich in Tokio enthüllten Neuzuwachs der PlayStation-Familie vor: die PSOne! Unser umfassender Blick in die nahe und ferne Zukunft der PlayStation beginnt auf Seite 28.

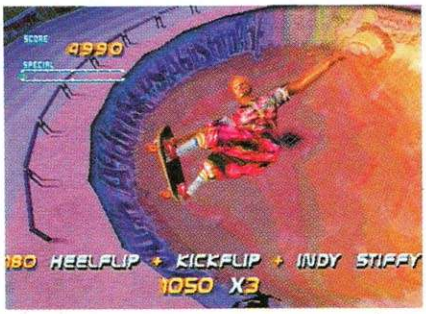
Tony Hawk's Pro Skater 2

PlayStation-Skater werden völlig von der Rolle sein – vier Seiten zum Trendsport-Titel!

Während *Driver 2* nach wie vor auf vier Reifen Platz 1 unserer Most-Wanted-Charts verteidigt, hat sich der Skateboard-Riese *Tony Hawk's Pro Skater 2* längst mit vier kleinen Rollen auf Platz 2 der erlesenen Liste vorgearbeitet. In einem rasanten Angespielt-Bericht stellen wir Ihnen die neuen Skate-Charaktere vor und lassen Großmeister Tony Hawk höchstpersönlich in einem Interview zu Wort kommen. Wer darauf brennt, die Erlebnisse von Skate-Fanatiker Jens gleich zu lesen, grindet unverzüglich auf Seite 40.







Dino Crisis 2

Seite 50

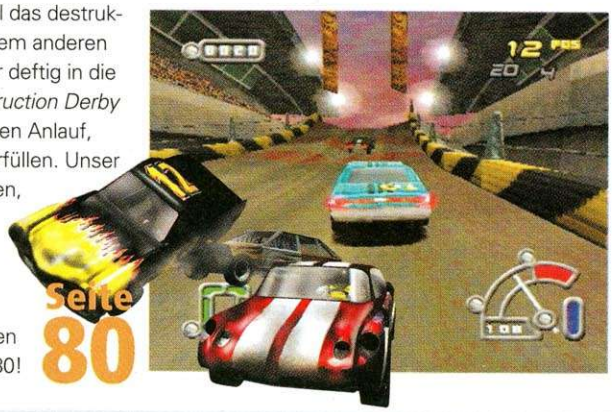
Der T-Rex kriegt den Rachen nicht voll genug – wir auch nicht!



Die Spannung steigt ins Unermessliche. Mit jeder Minute rückt der begehrte *Dino Crisis*-Nachfolger näher. Wir haben erneut unsere Späher in die Urzeit geschickt, um das Drama um die faszinierenden Bestien genauestens zu inspizieren. Aufgespürt haben wir nicht nur aktuelle Details zur Hintergrundgeschichte, sondern auch neue Informationen zum innovativen Combo-System und zur imposanten Monsterschar. Ab Seite 50 erwarten Sie scharfe Fangzähne und scharfe Bilder.

Destruction Derby Raw

Drei-Seiten-Crash-Test des Schrott-Spektakels



Wer hat nicht schon einmal das destruktive Verlangen gespürt, einem anderen Straßenverkehrsteilnehmer deftig in die Flanke zu fahren. Mit *Destruction Derby Raw* startet SCEE den dritten Anlauf, Ihnen diesen Wunsch zu erfüllen. Unser ausführlicher Test sagt Ihnen, welche technischen Verbesserungen und zusätzlichen Optionen Sie zum Crash-Meister werden lassen. Wer gleich durchstarten möchte, blättert auf Seite 80!

Seite 80

PlayStation-2-Magazin

Der Damm ist gebrochen: Spieleflut auf 32 Seiten!



Die dritte Ausgabe von Deutschlands erstem PlayStation-2-Magazin ist gnadenlos gehaltvoll: *Metal Gear Solid 2* auf satten sechs Seiten – mit brandheißen Screenshots und exklusivem Interview! Dazu vier Seiten Vollanalyse zu *FIFA 2001*, erste Infos zum PS2-*Unreal Tournament* und viele weitere Hit-Enthüllungen.

Reportage
Metal Gear Solid 2 104

Angespielt
All Star Pro Wrestling 126
Drakan 116
International Track & Field 112
Ferrari 360 118
FIFA 2001 122
Mechanical Diggers Battle 130
Star Wars Episode I: Starfighter ... 111
Summoner 114
Timesplitters 121
Unreal Tournament 120
Zone of Enders 131

News
Dynasty Warriors 2 101
ESPN X-Games Snowboarding 104
Knockout Kings 2001 104
Madden NFL 2001 102
Motor Mayhem 104
Oni 103
Silent Scope 2 103
Star Wars: Super Bombad Racing .. 100
Wild Wild Racing 103

Cheats & Codes
Eternal Ring 132
Street Fighter EX 3 132

Komplettlösungen
Colin McRae Rally 2.0 172
Vagrant Story 148

Kurztipps
Bugs Bunny auf Zeitreise 141
Colin McRae Rally 2.0 140
Colony Wars: Red Sun 140
Galerians 144
Gekido 144
MediEvil 2 146
Micro Maniacs 146
Need for Speed Porsche 144
NHL 2000 146
NHL Rock the Rink 141
Tombi 2 144
Urban Chaos 141

Angespielt
Dino Crisis 2 50
Final Fantasy IX 34
Frogger 2 62
Medal of Honor 2: Underground 60
MoHo 58
Mortal Kombat Special Forces 67
Parasite Eve 2 52
Sydney 2000 56
Terracon 64
The World Is Not Enough 48
Tony Hawk's Pro Skater 2 40
WTC World Touring Cars 44
X-Men Academy 66

Tests
Catan 98
Der Brettspiel-Erfolg für die PlayStation

Cold Blood 90
Folter oder Segen?

Destruction Derby Raw 80
Kein Fall für die Schrottpresse!

Dracula Resurrection 96
Wir haben die Zähne gespitzt!

Front Mission 3 84
Squares Robo-Feldzug im Test

Frontschweine 88
Wir legen uns für Sie in die Gräben!

Gauntlet Legends 98
Der Arcade-Klassiker kehrt zurück

Legend of Legaia 92
Ein Rollenspiel zum Liebhaben?

Dragon Valor 94
Von Brautschauen und Drachentötern

Evo's Space Adventure 98
Irres Jump&Run zum Taschengeldpreis

Silent Bomber 95
Wir haben für Sie gezündelt

Street Fighter EX 2 96
Wie viel Wucht steckt hinter *EX 2*?

Wip3out Special Edition 96
SCEE will's noch einmal wissen

PLAY STATION NEWS

PLAY ZONE Tops & Flops

Tops

1. ZUGENOMMEN
Play Zone jetzt mit deutlich mehr Seiten

2. WENIGER IST MEHR
Heft mit CD für Abonnenten für nur noch DM 8,90!

3. DAS AUGE ISST MIT
Neues Layout mit größeren Screenshots

4. STARKER START
Redaktions-Neuzugang Stefanie Schwarz überzeugt auf Anhieb

5. KONSTANTE SPITZENLEISTUNGEN
Square landet mit *Front Mission 3* den nächsten Hit

Flops

1. AUSGERUTSCHT?
Noch kein Test von *Tony Hawk's Pro Skater 2* möglich

2. ABGEKÜHLT
Cold Blood wird dem Hype im Vorfeld nicht gerecht

3. VERFAHREN
Driver 2-Event um einige Wochen verschoben

4. VERSPÄTETER SCHOCKER
Nightmare Creatures II kommt erst im September

5. MEHR SHOW ALS SPIEL
All Star Pro-Wrestling für die PS2 bietet außer Grafik nichts

INFO Gewinner

Hier die Liste der Gewinner unserer Gewinnspiele aus der Play Zone 06/2000.

***Saga Frontier 2*-Gewinnspiel:** Manfred Allenberg, Brandenburg - Aydin Bas, Celle - Alexander Becker, Wörnitz - Christian Bendl, Buckenweide - Roland Bierbaum, Denkendorf - Dominik Bittner, Weidhausen - Caroline Borkard, Weißenfels - Marko Brahler, Berlin - Cornelia Braun, Heide - Dominik Burkard, Wiesloch - Tobias Eisenhauer, Fürth - Mark Felster, Dillingen - Daniel Fluwi, Offenbüttel - Andreas Frandorfner, Weilheim - Sebastian Fritz, Heinbuchenthal - Thorsten Funk, Essen - Melanie Fürtjef, Geldern - Sebastian Greif, Waldkirchen - Oliver Gröner, Welver - Dorothea Gruber, Derenburg - Michael Hamsch, Konau - Martin Hartsch, Gehrden - Heiko Hedegodd, Leinefelde - Andrej Heinrich, Erndtebrück - Sebastian Helbich, Bielefeld - Markus Hischausen, Salzgitter - Sigrid Hülsmann, Hof - Andreas Ignacy, Bochum - Daniel Koch, Lausig OT Grona - Daniel Koch, Georgsmarienhütte - Dennis Kriks, München - Robert Krugert, Marktredwitz - Martin Kubik, Berlin - Volker Laddey, Willich - Sebastian Langenhan, Karlsruhe - Mirko Laubinger, Osnabrück - Karl Mahler, Mannheim - Jens Mann, Lückenwalde - Christina Martin, Degenfeld - Ralf Mietzam, Büchenbach - Henning Neubert, Hörstel - Sidney Pötzsch, Krostitz - Markus Rensen, Berlin - Normen Rimayer, Berlin - Christian Rost, Saarbrücken - Matthias Rückert, Rehau - Bernd Schäfer, Siegen - Andreas Schmidt, Memmingen - Thomas Schumann, Osnabrück - Thomas Schümann, Osnabrück - Marko Spiegler, Graal-Müritz - Sascha Teufert, Herne - Heinz Trabenhorst, Rühen - Stefanie Vogelbein, Quedlinburg - Kai Vohl, Launburg Elbe - Thomas Wasner, Gausdorf - Jürgen Wassin, Pappenhausen - Stefan Wemmert, Neumünster - Matthias Wild, Lohr - Manuel Winkelmann, Bad Segeberg - Sascha Winkler, Seligenstadt - Marcel Wittkowski, Krefeld - Dominik Wolfarts, Gera - Dennis Zahl, Berlin

***Muckle*-Gewinnspiel:** Sebastian Ibner, München - Jörg Langer, Selbitz - Mario Polak, Oberhausen - Klaus Tulling, Kronprinzenkoog

***ISS Pro Evolution*-Gewinnspiel:** Jean-Philipp Baviear, Großlittgen - Remo Gassan, Forst - Daniel Hetzel, Gößnitz - Thorsten Zimmermann, Lanau

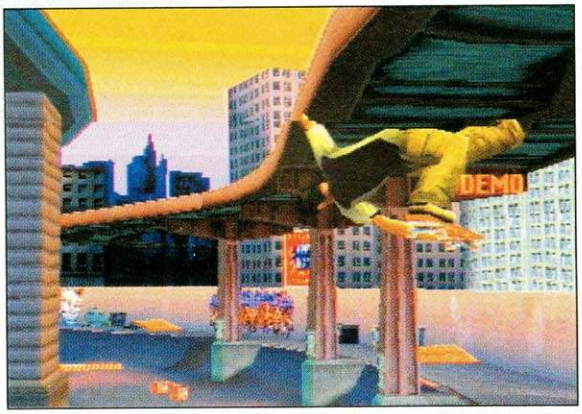
Grind Session

SKATEBOARDING Ernst zu nehmende Konkurrenz für Tony Hawk's Skateboarding.

Skateboard-Spiele sind derzeit „in", erkannte man bei Sony, und wollte dem Trend nicht einfach nur tatenlos zusehen. Die Entwickler von Shaba Games ließen sich für *Grind Session* mehr als deutlich von Activisions Überflieger *Tony Hawk's Skateboarding* beeinflussen: Wer mit Tony zurechtkommt, kann hier direkt einsteigen, denn die Steuerung ist sehr stark an das große Vorbild angelehnt. Sechs authentische Skater stehen zur Wahl und beherrschen eine beachtliche Anzahl von Tricks, die sich vor der Konkurrenz nicht zu verstecken braucht. Wie mittlerweile fast schon gewohnt, müssen innerhalb der Levels bestimmte Aufgaben erfüllt werden, etwa eine Reihe von Hütchen umstoßen oder eine bestimmte Strecke fehlerfrei abfahren – eingeblendete Pfeile erleichtern hierbei die Orientierung. Zahlreiche Einzel- und Multiplayer-Modi sorgen für Dauermotivation. Der Soundtrack erinnert teilweise – Überraschung! – an *Tony Hawk's Skateboarding*, bietet mit Jurassic 5, GZA, Sonic Youth, Suicidal Tendencies und NOFX aber eine abwechslungsreichere Mischung. Wer vom „Original" nicht genug bekommen kann, dürfte in *Grind Session* eine interessante Alternative finden. **(mp)**



BEWEGUNGSFREIHEIT Die Stages sind ziemlich groß und bieten viel Platz für gewagte Tricks.



ABGEHOBEN Die Verkaufszahlen-Höhenflüge von Activisions Tony Hawk's Skateboarding haben Sony offensichtlich inspiriert.

Hersteller: SCEE **Internet:** www.playstation.de **Termin:** 23. August

Fußball-Clubs klagen gegen Spiele-Hersteller

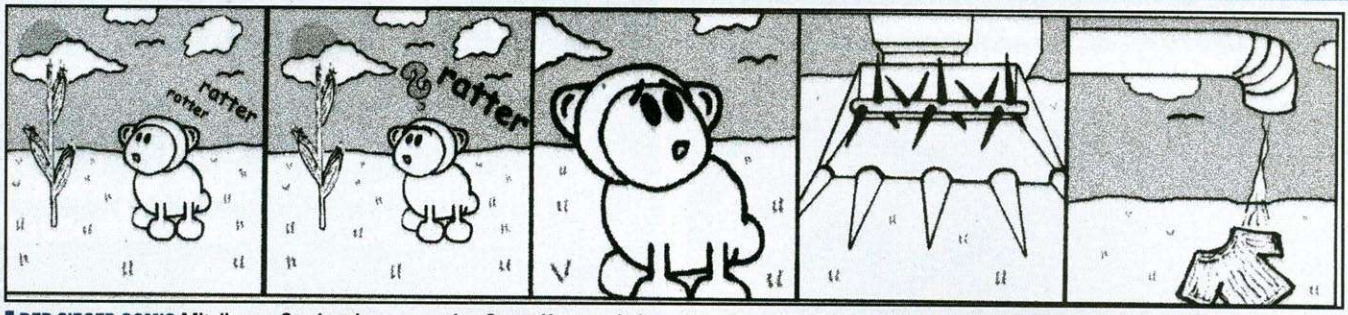
FUSSBALL Vereine und Spieler fordern erstmals ihre Rechte ein.

Wie die niederländische Tageszeitung *De Telegraaf* berichtet, gehen zwölf europäische Fußballer und drei Fußballclubs rechtlich gegen Hersteller von Fußball-Spielen für Konsolen und PCs vor. Neben den Teams von Feyenoord Rotterdam, Slavia Prag und Vicenza Calcio fordern unter anderem die Rumänen Gheorghe Hagi und Adrian Ilie sowie die Portugiesen Abel Luis Xavier und Dimas Manuel Marques fünf Spielefirmen dazu auf, ab sofort auf die Verwendung von Namen, Bildern und Symbolen der jeweiligen Clubs und Kicker zu verzichten und zudem wegen zuvor nicht genehmigter Verwendung derselben eine Kompensation von rund fünf Millionen DM zu zahlen. Im einzelnen betroffen sind Electronic Arts, Eidos, Infogrames, Rage und Sony. **(mp)**



AUSGEJUBELT? Wird Gheorghe Hagi bald nur noch in ausgewählten Spielen jubeln?

INFO Sieger des Sheep!-Gewinnspiels



DER SIEGER-COMIC Mit diesem Comicstrip gewann Jan C. aus Krumstedt den ersten Preis, eine Woche Schottland für zwei Personen inkl. Hin- und Rückflug. Ob wir dieses bemitleidenswerte Exemplar seiner Spezies demnächst bei Andreas Elsholz' neuer TV-Show „Die dümmsten Schafe der Welt" sehen werden?

Lange genug hat es gedauert, doch nun können wir Ihnen endlich den Gewinner des *Sheep!*-Gewinnspiels aus der PlayStation Zone 10/99 präsentieren. Die Aufgabe für die Teilnehmer bestand darin, einen *Sheep!*-Comicstrip aus 5 Bildern á 4x4 cm zu zeichnen. Den Hauptgewinn, eine Woche Schottland für zwei Personen inkl. Hin- und Rückflug, gewann Jan C. aus Krumstedt mit seiner tragikomischen Ode an den Mähdrescher, die Sie auf dieser Seite bewundern können. Die übrigen der fünf besten Einsendungen werden komplett im Handbuch zu *Sheep!* und auf der Empire-Website http://www.empire.co.uk veröffentlicht werden. Fragt sich nur, wann wir dieses in den Händen halten werden – der ursprünglich angepeilte Termin war das erste Quartal 2000, doch bis heute hat uns keine Preview-Version des Spiels erreicht.

Hersteller: Empire Interactive **Internet:** www.empire.co.uk **Termin:** 2000



WOLLLIEFERANT Ein prächtiges Beispiel für die Auswirkungen der Rechtschreibreform.



SCHLEICHENDE SCHAFE Hoffentlich sind die Viecher schneller, als man bei Empire programmiert.

Rainbow Six: Rogue Spear

ACTION Neue Einsätze für die Sondereinsatztruppe

Trotz ihres beachtlichen Erfolges wurde die PlayStation-Version von *Rainbow Six* von Kennern der PC- und Nintendo-64-Fassungen eher belächelt. Mit dem Nachfolger *Rainbow Six: Rogue Spear* hat Red Storm Entertainment daher Saffire, die Entwickler des N64-*Rainbow Six*, betraut. Die Grafik sieht schon auf den ersten Blick merklich besser aus, die herben grafischen Schwächen sind auf Anhieb nicht wieder zu finden. Die Anti-Terror-Einheit wird sich durch 19 Missionen arbeiten müssen, so etwa eine Geiselnahme in einem Museum und eine Flugzeug-Entführung. Die taktische Planung der Aktion schließt auch die Ausrüstung des Teams vor dem Einsatz ein – wer die falschen Waffen mitnimmt oder wild durch die Levels stürmt, hat erneut keine Chance. Umfangreiche Missions-Briefings mit Sprachausgabe und animierten Levelkarten erleichtern Ihnen das Konzeptionieren einer Strategie. Fans dürfen sich auf ein grundsolides Update freuen, das Spielspaß für Wochen verspricht. **(mp)**



WIEDER IM DIENST Der Nachfolger von Rainbow Six verspricht noch deutlich besser zu werden.



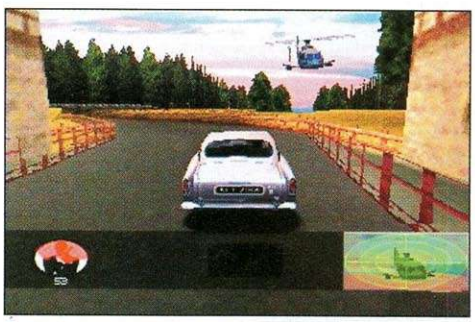
AUFGEMOTZT Die Grafik macht auf den ersten Blick einen besseren Eindruck als beim Vorgänger.

Hersteller: Red Storm Entertainment **Internet:** www.roguespear.com **Termin:** Ende 2000

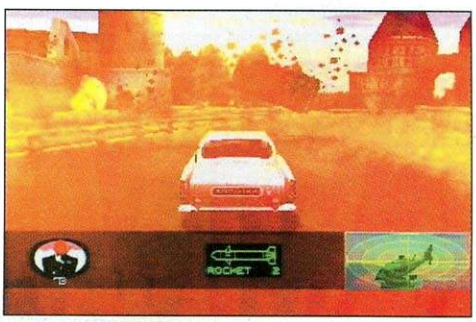
007 Racing

RENNSPIEL Fahrlizenz zum Töten?

Unser aller Lieblingsagent kommt nicht zur Ruhe, seit Electronic Arts sich die Lizenz geschnappt hat. Das bisher nur „007 Racing" genannte Rennspiel, dessen endgültiger Titel noch nicht feststeht, wird im EA-Auftrag von Eutechnyx entwickelt, die sich schon mit *C3 Racing* als vor allem technisch sehr kompetente Entwickler beweisen konnten. Der Bond-Racer vermischt ein vereinfachtes Rennspiel-Gameplay mit Action in der Art von *Vigilante 8*. In über 15 Levels können Sie in zahlreichen der berühmten Bond-Fahrzeuge aus den Filmen eine Spritztour unternehmen und bei Bedarf auch die von Q installierten nicht-serienmäßigen Schmankerl – sprich: Maschinengewehre, Lenkraketen oder einfach nur Ölflecken gegen nachfolgende Fahrzeuge – ausprobieren. Straßensperren, gegnerische Fahrzeuge und Hubschrauber machen Ihnen dabei das Leben schwer. *007 Racing* sieht ordentlich aus und klingt zumindest recht interessant – wir sind gespannt, was letztendlich daraus wird! **(mp)**



ZUM ABSCHUSS FREIGEGEBEN Störenfriede wie diesen Hubschrauber holen Sie mit Lenkraketen runter.



EXPLOSIV Mit spektakulären Grafikeffekten scheinen die Entwickler von Eutechnyx nicht zu sparen.

Hersteller: Electronic Arts **Internet:** www.ea.com **Termin:** Nicht bekannt

Army Men Air Attack 2

ACTION Die Plastik-Soldaten heben erneut ab.



KNALLEFFEKT Die Grafik kann mit knallbunten Effekten und vielen Explosionen punkten.

Zum zweiten Mal schwingen sich 3DOs Plastik-Soldaten an den Steuerknüppel eines Hubschraubers und mischen den Feind aus der Luft auf. Die 26 neuen Levels haben abwechslungsreiche Szenarien wie den Wilden Westen, japanische Gärten oder Halloween zum Thema. War es schon beim Vorgänger möglich, Gegenstände in die Luft zu heben, so können diese diesmal sogar wie eine Abrissbirne oder als Projektil-Waffen genutzt werden. Erstmals soll es besonders hartnäckige Boss-Gegner geben. Grafisch macht sich vor allem das neue Partikeleffekt-System bemerkbar und auch die sonstige Technik gibt dank hübscher Lichteffekte und flüssiger Grafik keinen Anlass zur Klage. Fans von Ballerspielen, bei denen man ab und zu auch etwas nachdenken muss, dürften bei *Army Men Air Attack 2* auf ihre Kosten kommen. **(mp)**

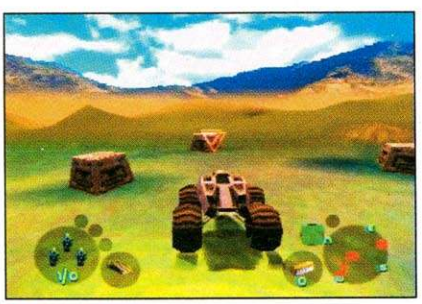
Hersteller: 3DO Company **Internet:** www.3do.com **Termin:** Herbst

Infestation

ACTION David „Elite" Brabens Entwicklungs-Firma Frontier Development wagt sich an ein Action-Spiel.



TECHNIK VON GESTERN Aus dem Nebel ruckeln Ihnen die detailarmen Landschaften entgegen.



AUFGEBLASEN Mit den größeren Reifen kann ihr Fahrzeug flachere Flüsse überqueren.

Seit den ohnehin umstrittenen *Elite*-Nachfolgern hat man von David Braben nicht viel gehört. Seine Softwarefirma Frontier Developments zeichnete sich in letzter Zeit auf der PlayStation nur für die technisch schwache und spielerisch hakelige Action-/Strategie-Mixtur *Virus 2000* verantwortlich. Das neueste Werk *Infestation* schlägt leider genau in die gleiche Kerbe: mit einem Fahrzeug, das mit diversen Upgrades aufgemotzt und beispielsweise zu einem wassertauglichen Monster-Truck umgestaltet werden kann, fahren oder fliegen Sie über grafisch öde Planetenoberflächen und suchen nach Gegnern oder Power-Ups. Die 22 Levels bieten zahlreiche Missionen, im Verlauf derer auch einige Rätsel zu lösen sind, doch werden die guten Gameplay-Ansätze von der schwächelnden Technik erdrückt: Das Spiel ruckelt durchgehend merklich und die Sichtweite lässt stark zu wünschen übrig. Angesichts des bald anstehenden Termins wagen wir kaum zu hoffen, dass sich bis zur Endversion noch viel daran ändern wird. **(mp)**

Hersteller: Ubi Soft/Frontier Developments **Internet:** www.frontier.co.uk **Termin:** Juli

Fear Effect: Retro Helix

ACTION Der Nachfolger von FE ist eigentlich der Vorgänger.



NEU DABEI Rain Qin, eine enge Freundin von Hana, ist die Newcomerin bei Fear Effect: Retro Helix. Insgesamt sind so vier Charaktere spielbar.

Zwar wirkt die Idee heutzutage nun wahrlich nicht mehr originell, doch was die Handlung angeht, dürfte die chronologische Umkehrung der beiden *Fear Effect*-Teile recht interessant werden. Im „Vorgänger" *Fear Effect: Retro Helix* erfahren Sie, was Hana, Royce und Deke zusammengeführt hat.



DIE WAFFEN EINER FRAU Mit freizügigen Darstellungen von Hana spart Eidos wahrlich nicht.

Mit Newcomerin Rain Qin steigt die Menge der spielbaren Charaktere auf vier an, zudem versprechen die Entwickler von Kronos, zahlreiche neue Nah- und Fernwaffen zu integrieren sowie ein verbessertes Echtzeit-Inventory. Über 60 Gegner mit jeweils individuellem Verhalten machen Ihnen auf der Reise durch Hong Kong, New York, die verlorene Stadt Xi'an und die legendäre Insel Der Unsterblichen das Leben schwer. Beim zweiten Durchgang werden sich Ihnen neue Feinde in den Weg stellen und auch andere verborgene Features werden dann erst sichtbar – mit einmal Durchspielen ist es hier also nicht getan. Wir hoffen, dass der Schwierigkeitsgrad diesmal ein wenig humaner ausfällt. **(mp)**

Hersteller: Eidos

Internet: www.eidos.de

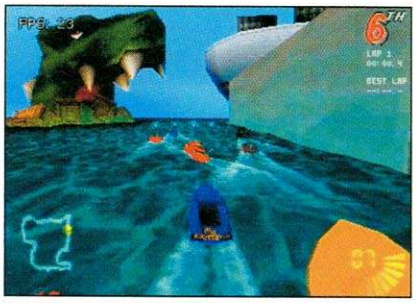
Termin: Ende 2000



VORZEIGBAR Mit Heldin Hana hat Eidos eine starke Konkurrentin zur eigenen Ikone Lara Croft geschaffen.

Re-Volt 2: RC Revenge

RENNSPIEL Die Rückkehr der flotten Spielzeug-Flitzer



WASSERTAUGLICH Beim zweiten Teil von Re-Volt sind auch Bootrennen möglich.

Acclaims Fernsteuerung-Funracer geht in die zweite Runde. Nicht nur im Vergleich mit den fast zeitgleich veröffentlichten Versionen für den PC und andere Konsolen wirkte die PlayStation-Fassung des ersten Teils enttäuschend – die detailarme Grafik litt an unverständlichen Framerate-Problemen, die den Spielspaß-Faktor gewaltig nach unten drückten. Beim Nachfolger, für den sich die Acclaim-Studios Cheltenham verantwortlich zeigen, scheint man die Technik weitaus besser im Griff zu haben. Das Spiel läuft schneller und flüssiger, die Steuerung ist etwas einfacher und die Stärken des ersten Teils – das Streckendesign und vor allem das Fahrverhalten der Fernlenk-Autos – kommen gleich viel besser zum Tragen. Zudem finden die Rennen diesmal auch auf dem Wasser statt, so dass *Re-Volt 2* merklich interessanter als der Vorgänger zu werden verspricht. **(mp)**

Hersteller: Acclaim **Internet:** www.acclaim.de **Termin:** August

Rampage Through Time

ACTION Midways Urzeit-Monster kehren zurück



TECHNIK-DINOSAURIER Grafisch wirkt die neue Rampage-Version altbacken wie eh und je.

An Midways *Rampage*-Spielen scheiden sich die Geister: Während die einen sich über die veraltete 2D-Grafik mokieren, verweisen Fans auf das herrlich unkomplizierte Arcade-Gameplay. Und allein die Langlebigkeit der Serie ist eigentlich Beweis genug, dass der Spielhallen-Gigant mit den Zerstörungs-Touren der Monster nach wie vor jede Menge Spieler anspricht. In der neuesten Folge toben sich die gerenderten Ur-Viecher titelkonform in allerlei Zeitepochen aus. Hier können Sie nicht nur den Untergang des Römischen Imperiums mitverfolgen, sondern aktiv vorantreiben! Der Mehrspieler-Modus ist wie schon bei den Vorgängern empfehlenswert, alleine macht die sinnlose Zerstörung nur halb so viel Spaß. Im September können *Rampage*-Fans sich auf das Wiedersehen mit den liebenswerten Vandalen freuen. **(mp)**

Hersteller: Midway **Internet:** www.midway.com **Termin:** September

ATV: Quad Power Racing

RENNSPIEL Acclaim schließt eine Lücke im Rennspiel-Bereich.

Ob die gefundene Marktlücke groß genug ist, um hohe Verkaufszahlen zu erreichen? *ATV: Quad Power Racing* widmet sich als erstes Rennspiel den robusten Gelände-Sportfahrzeugen. Zwölf der kleinen Renner stehen zur Wahl und sollen sich dank genau berechneter Reaktionen der Einzelrad-Aufhängung auf die Landschaft sowohl im nachvollziehbaren Sinne realistisch als auch spaßig über die Kurse jagen lassen. Zwölf Strecken (je in einer Amateur- und Profi-Version) decken dabei von Schnee über Sand und Schotter allerlei Straßen- und Witterungsbedingungen ab, dabei sollen sowohl abgesteckte künstliche Rennstrecken als auch relativ frei befahrbare Naturgebiete für Abwechslung sorgen. Ein Zwei-Spieler-Splitscreen darf natürlich nicht fehlen – wir sind gespannt, ob die Technik mit dem interessanten Gameplay mithalten können wird. **(mp)**

Hersteller: Acclaim
Internet: www.acclaim.de
Termin: September



WELTPREMIERE Acclaims neues ATV: Quad Power Racing ist das erste Quad-Rennspiel überhaupt!

INFO Aktuelle Platinum-Neuerscheinungen

Driver

RENNSPIEL Reflections' Rennspiel-Knaller jetzt zum Sonderpreis erhältlich



JETZT ABER! Zum Platinum-Preis kommt kein Rennspiel-Fan mehr um den Mega-Hit Driver herum!

Das innovative Rennspiel der *Destruction Derby*-Veteranen Reflections versetzt Sie in die Rolle eines Undercover-Polizisten, der sich als Fahrer innerhalb eines Verbrecherrings die Karriere-Leiter nach oben arbeitet. Wie kein anderes Spiel zuvor simuliert es packende Verfolgungsjagden durch enge Gassen und waghalsige Fahrmanöver auf dicht befahreren Straßen; das Fahrverhalten hält dabei gekonnt die Balance zwischen Action und Realismus. Wer *Driver* noch nicht kennt, sollte hier zuschlagen, bevor Teil 2 erscheint! **(mp)**

TEST Driver

Genre	Rennspiel
Hersteller	Infogrames
Termin	7. Juli
Preis	DM 50,-

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
80%	85%	92%	90%

„Wer den Mega-Hit des letzten Jahres bisher noch nicht kennt, muss jetzt zuschlagen!"

Gewinnspiel Driver Platinum

In Zusammenarbeit mit Infogrames veranstalten wir anlässlich der Platinum-Veröffentlichung von *Driver* ein Gewinnspiel, das besonders diejenigen interessieren dürfte, die Reflections' Mega-Hit bisher noch nicht kennen. Zu gewinnen gibt es nämlich

10x Driver Platinum

Falls Sie sich noch vor der Veröffentlichung des zweiten Teils so mit diesem jungen Klassiker vertraut machen wollen, müssen Sie nur die folgende Frage beantworten:

Wie heißen die Entwickler von Driver?

Wissen Sie die Antwort? Dann sollten Sie die folgende Nummer anrufen und der Ansage folgen (Kennwort „Driver" 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: Driver, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg. Teilnahmeschluss ist der 02. August 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Infogrames Deutschland 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, maximal jedoch DM 1,80.

JAPAN NEWS

JAPAN Kurz und Knapp

VORVERKAUF VERRÜCKT Während andere Hersteller sich über solche Zahlen im Nachhinein freuen würden, kann sich Square schon vor dem Release mancher Spiele freuen: *Final Fantasy IX* wurde in Japan schon über **eine Million** Mal vorbestellt! Bereits nach vier Tagen waren 500.000 Vorbestellungen eingegangen. Square peilt derzeit 2,8 Millionen verkaufte Exemplare alleine in Japan an.



HEISSBEGEHRT Über eine Mio. FFIX vorbestellt!

RÜCKZUG SNK zieht sich – mit Ausnahme von Japan – aus Asien zurück, dies betrifft auch Hongkong. In Zukunft sollen **keine Spiele** für die PlayStation mehr entwickelt werden, da man sich auf die neue Hardware-Generation beschränken will.

NACHSCHLAG Während der Vorgänger noch die japanischen Verkaufs-Charts aufmischt, hat Banpresto für Ende des Jahres schon *Super Robot Taisen Alpha 2* angekündigt – ob man bezüglich der Titel **Nachhilfe-Unterricht** bei Capcom genommen hat?

NACHSCHLAG II: Tecmo arbeitet an Nachfolgern zu **Gallop Racer und Monster Farm** (Monster Rancher in den USA), beide Spiele sollen noch vor März kommenden Jahres erscheinen.

ENTWICKLUNG FORTGESETZT? Gerüchten zufolge wird die Entwicklung von Hudsons *Far East Of Eden III: Namida* auf der PlayStation oder der PlayStation 2 fortgesetzt, das ursprünglich angepeilte PC-FX-System war in Japan **gefloppt.**

JAPAN Verkaufs-Charts

1.	DANCE DANCE REV. 3RD MIX	KONAMI
2.	SUPER ROBOT TAISEN ALPHA	BANPRESTO
3.	BREATH OF FIRE IV	CAPCOM
4.	F1 2000	Electronic Arts/Square
5.	FEVER2 SANKYO	ICS
6.	Get The License	Twilight Express
7.	Simple 1500 Series Vol. 30	D3 Publisher
8.	Aconcagua	SCEI
9.	Screen	Kid
10.	Space Battleship Yamato: Soldiers Of Love	Bandai

Quelle: Famitsu, Japan

Mermaid's Brand

ROLLENSPIEL Angriff der See-Ungeheuer



KEIN RE-CLONE! Trotz Horror-Thematik ist Mermaid's Brand anders als Resident Evil.

NEC Interchannel veröffentlicht Anfang August ein Rollenspiel mit einer Story, die zunächst auf einen weiteren *Resident Evil*-Clone schließen lässt und bei SAT.1 wahrscheinlich unter dem Titel „Insel des Grauens – In den Fängen der Monster-Meerjungfrauen" zur Primetime ausgestrahlt würde: Nach einem Flugzeugabsturz finden Sie sich mit Ihrer Freundin und einigen wenigen Leidensgenossen auf einer abgelegenen Insel wieder und werden dort von Meeresbewohnern angegriffen, die von einem Virus infiziert wurden. Bevor Sie von der Insel entkommen können, werden Sie in Kämpfen Ihre Fähigkeiten als Fallensteller einsetzen müssen sowie Zaubersprüche und Spezialangriffe lernen. **(mp)**

Hersteller: NEC Interchannel **Internet:** www.nec.co.jp **Termin:** 3. August

Elder Gate

ROLLENSPIEL Immer wieder neuer RPG-Spaß durch zufallsgenerierte Karten

Bei Konamis neuem Rollenspiel *Elder Gate* wird bei jedem Neustart die Spielwelt Eldora neu generiert, was für immer währende Motivation sorgen soll. Ihre Aufgabe ist es, das gestörte Gleichgewicht zwischen Eldora und der Parallelwelt Rosel wieder herzustellen. Beim Gameplay ist die richtige Handhabung von acht Elementen sehr wichtig, die Sie in Form von Steinen finden und auf allerlei Arten einsetzen können. Die Grafik wirkt ansehnlich, die japanischen Menüs sehr umfangreich. Die Anime-Zwischensequenzen sehen sehr gut aus – kein Wunder, stammen Sie doch vom gleichen Studio, das schon für die Videos in Lunar: Silver Star Story Complete verantwortlich zeichnete! Wenn Sie diese Zeilen lesen, steht *Elder Gate* in Japan schon in den Läden. **(mp)**

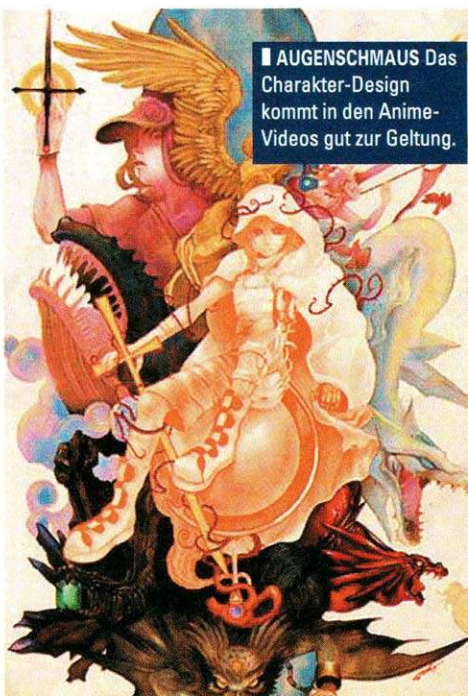
Hersteller: Konami **Internet:** www.konami.co.jp **Termin:** 29. Juni



KEIN ENDE IN SICHT Bei Elder Gate werden Sie nie zwei Mal am selben Ort kämpfen.



WIE GEWOHNT Der Kampfscreen wirkt schlicht und bietet die genreüblichen Zauber-Effekte.



AUGENSCHMAUS Das Charakter-Design kommt in den Anime-Videos gut zur Geltung.

Blade Arts

ACTION-ADVENTURE **Flotter Schwert-Schwinger von Enix**



ECHTZEIT-VIDEO **Die Zwischensequenzen werden direkt mit der normalen Spielgrafik dargestellt.**

Ende des Jahres soll Enix' neues Action-Adventure *Blade Arts* die Fans von knackiger Action an die PlayStation locken. Mit einer imposanten Klinge bewaffnet, stürzen Sie sich dabei in den Kampf und nehmen es nicht selten mit mehreren Widersachern gleichzeitig auf. Ähnlich wie bei *Legacy Of Kain: Soul Reaver* können Sie auf Knopfdruck einen Gegner ins Ziel nehmen, so dass sie während der Kämpfe in Ihrer Bewegung nicht eingeschränkt sind. Die in Echtzeit berechneten Zwischensequenzen machen schon einen guten Eindruck, wenngleich die sonstige Grafik bisher nur durchschnittlich erscheint. Wir sind gespannt, wie stark die Adventure-Elemente ins Spiel integriert werden! **(mp)**

Hersteller: Enix **Internet:** www.enix.co.jp **Termin:** Ende 2000



ACTION-REICH **Der Schwerpunkt des Spiels liegt bei den Kämpfen gegen mehrere Gegner, zusätzlich sollen Rätsel das Spielgeschehen aufwerten.**

Libero Grande 2

FUSSBALL **Der Nachfolger von Namcos Fussball-Innovation**



EINZIGARTIG **Diesmal werden Sie sich sogar sogar auf die Steuerung des Torwarts beschränken können.**

Mit *Libero Grande* stellte Namco Ende 98 die digitale Fußball-Welt auf den Kopf: anstatt eines gesamten Teams übernahm man hier ausschließlich die Kontrolle über einen einzigen Mann. Das innovative Konzept mit Splitscreen-Modus für zwei Spieler heimste damals in unserem Test einen Hit ein, doch nicht viele Konkurrenten teilten unsere Meinung. Für den Nachfolger wurden einige Verbesserungen am Gameplay vorgenommen, so kann man sich mit den L/R-Tasten jederzeit umsehen oder einen Sprint einlegen. Sehr interessant dürfte die Möglichkeit werden, die Steuerung des Torwarts zu übernehmen. Zudem wird das Spiel endlich auch einen Live-Kommentar per Sprachausgabe bieten. Anpfiff soll in Japan bereits im September sein. **(mp)**

Hersteller: Namco **Internet:** www.namco.co.jp **Termin:** September



VERLÄNGERUNG **Namco setzt trotz geteilter Kritikermeinungen das einzigartige Libero Grande fort. Wird der zweite Teil positiver aufgenommen werden?**

Khamrai

ROLLENSPIEL **Namco präsentiert sein erstes Rollenspiel in 3D**



BESSER SPÄT ALS NIE **Namco wagt endlich auch im RPG-Bereich den Sprung in die dritte Dimension.**

Die bisherigen Rollenspiele von Namco kamen zwar bei Genre-Fans durchaus gut an, erreichten jedoch nicht annähernd die Popularität eines *Final Fantasy VIII*. *Khamrai* könnte aufgrund seiner moderneren Technik und des hervorragenden Charakter-Designs des SDF Macross-Zeichners Haruhiko Mikimoto deutlich mehr Beachtung finden. Bei *Khamrai* leben Menschen und Götter in einer Welt zusammen – da die Menschen mittlerweile ziemlich den Respekt vor Ihren ehemaligen Vorbildern verloren haben, läuft alles auf eine Konfrontation hinaus. Die zwei Hauptfiguren des Spiels sind Vertreter der beiden Rassen, so dass Sie zwei parallel laufende Geschichten erleben werden. Die unterschiedlichen Sichtweisen machen dabei den Reiz aus. Neben sehr guter Grafik bietet *Khamrai* auch ein ausgefeiltes Kampfsystem, bei dem das Zusammenspiel der Party-Mitglieder wichtiger als bei vergleichbaren Titeln sein wird. **(mp)**

Hersteller: Namco **Internet:** www.namco.co.jp **Termin:** 2000

JAPAN Erscheint demnächst

Titel	Genre	Termin
Zuletzt erschienen		
Winning Eleven 2000	Fußball	22. Juni
Elder Gate	Rollenspiel	29. Juni
Persona 2	Rollenspiel	29. Juni
Juli		
Goemon	Action	6. Juli
RC de Go!	Taito	6. Juli
Final Fantasy IX	Rollenspiel	7. Juli
The Maestromusic	Musikspiel	Juli
August		
Exciting Pro-Wrestling	Wrestling	3. August
Dragon Quest VII	Rollenspiel	27. August
SD Gundam GGeneration-F	Simulation	August

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

USA NEWS

USA Kurz und Knapp

✏ **TAKE MTV!** Take 2 hat über den Teilhaber Broadband Studios für vier Jahre **die Rechte** an zahlreichen MTV-Marken wie Celebrity Deathmatch oder The Real World gewonnen. Zahlreiche Videospiele, darunter auch Online-Versionen, sollen über Rockstar Games erscheinen. Die Rechte für MTV-bezogene Sportspiele liegen allerdings weiterhin exklusiv bei THQ.

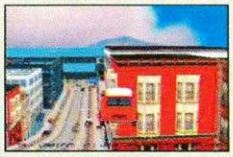
✏ **HOHE ERWARTUNGEN** Square peilt in diesem Geschäftsjahr außerhalb von Japans **4,4 Millionen** verkaufte Spiele an. Darunter fallen sowohl PlayStation- als auch PlayStation-2-Spiele.

✏ **TEURER RONALDO** Infogrames soll 150.000 $ für die Internet-Adresse **www.ronaldo.com** geboten haben. Ihr Besitzer, der Computerprogrammierer Ronaldo Nascimento, hat das Angebot allerdings anscheinend ausgeschlagen.

✏ **RÜCKZUG** SNK wird sich bis Ende des Jahres aus dem **US-Geschäft** zurückziehen. Die relativ erfolglose Handheld-Konsole NeoGeo Pocket Color wird komplett vom Markt genommen.

✏ **EINKAUFSTOUR** Sony hat Verant Interactive aufgekauft, die sich für das erfolgreiche PC-Online-Rollenspiel **Everquest** verantwortlich zeigen.

✏ **HOCHGESCHALTET** Kemco wird im November eine PlayStation-Version der langlebigen *Top Gear*-Serie veröffentlichen. Das etwas an Midways *San Francisco Rush* erinnernde Rennspiel wird den Titel *Top Gear* ***Dare Devil*** tragen.



JUMP! Die Sprünge erinnern stark an SF Rush.

USA Verkaufs-Charts

1.	**WWF SMACKDOWN!**	**THQ**
2.	**JEDI POWER BATTLES**	**LUCASARTS**
3.	**T. HAWK'S PRO SKATER**	**ACTIVISION**
4.	Syphon Filter 2	989 Studios
5.	Syphon Filter	989 Studios
6.	Triple Play 2001	Electronic Arts
7.	Gran Turismo 2	SCEA
8.	Wild Arms 2	SCEA
9.	Spec Ops	Take 2
10.	MLB 2001	989 Studios

Quelle: Famitsu, Japan

Threads Of Fate

ACTION-ADVENTURE **Hüpflastiges Abenteuer in grandioser Grafik.**



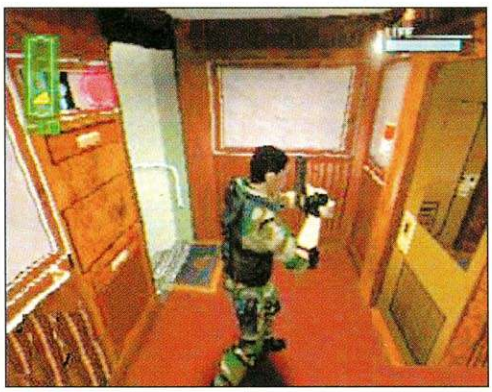
HAU DEN LUKAS Die Kampfszenen laufen Gameplay-konform natürlich in Echtzeit ab.

Mit *Threads Of Fate*, das in Japan unter dem Titel *Dew Prism* veröffentlich wurde, wagt sich Squaresoft nach Brave Fencer Musashi erneut an eine Mischung aus Rollenspiel und Jump&Run – oder ist's eigentlich doch nur ein Action-Adventure? Sie haben die Wahl zwischen zwei Spielfiguren: Rue benutzt eine magische Streitaxt, mit deren Hilfe er die Form von besiegten Gegnern annehmen kann. Seine Kollegin Mint dagegen geht meisterlich mit Bumerangs um und beherrscht einige Zaubersprüche. Im Verlauf des Spiels treffen Sie immer wieder auf die andere Spielfigur, da die Handlungen miteinander zusammenhängen. Das flotte Gameplay spielt sich komplett in Echtzeit ab und die Grafik ist wirklich hervorragend gelungen. **(mp)**

Hersteller: Squaresoft **Internet:** www.squaresoft.com **Termin:** 19. Juli

Covert Ops: Nuclear Dawn

ACTION-ADVENTURE **Müdes Abenteuer in der Machart von Resident Evil.**



BLUTARM Trotz stets gezückter Waffe fehlt Covert Ops: Nuclear Dawn der Splatter-Faktor von Resident Evil.

Wie sähe wohl *Resident Evil* aus, wenn man die Zombies und die stimmige Horror-Atmosphäre wegließe? Wahrscheinlich ganz ähnlich wie *Covert Ops: Nuclear Dawn*, das in Japan unter dem Titel *Chase The Express* erschienen ist. Als einziger Überlebender des Sicherheitspersonals werden Sie voll gefordert, als der Zug eines Botschafters gekapert und der Diplomat samt Familie als Geisel genommen wird. Wie bei *Resident Evil* bewegen Sie ihren Polygon-Protagonisten durch hübsche gerenderte Hintergründe, lösen Rätsel und zücken ab und zu die Waffe. Das an Höhepunkten arme Spiel wurde ursprünglich von einem japanischen Sony-Team entwickelt und wird nun über Activision in den USA vertrieben. **(mp)**

Hersteller: Activision **Internet:** www.activision.com **Termin:** Erhältlich



BITTE LÄCHELN! Die Grafik kann auch in Nahaufnahmen gefallen.



EINZELKÄMPFER Im Alleingang müssen Sie Geiselnehmer in einem Zug ausschalten.

Chrono Cross

ROLLENSPIEL Brillanter Nachfolger des 16-Bit-Klassikers.



NUR AUF ENGLISCH! Das Dialogsystem macht eine deutsche Version schwierig und unwahrscheinlich.



GRAFIK-KNALLER Die Kampfszenen und Hintergründe machen Chrono Cross zu einem wahren Augenschmaus.

Chrono Trigger gilt für viele Rollenspiel-Fans als das beste Super-Nintendo-Rollenspiel neben *Final Fantasy VI*. Umso gespannter darf man daher auf den Nachfolger *Chrono Cross* sein, der Anfang August endlich in einer US-Fassung erscheinen wird. Die tolle Grafik ist mit Render-Hintergründen und Polygon-Figuren technisch ähnlich aufgebaut wie bei *Final Fantasy VIII*, wirkt jedoch um einiges farbenfroher und lebendiger. Sie schlüpfen in die Rolle von Serge, der recht früh im Spiel in eine Parallelwelt geschleudert wird, in der er seit zehn Jahren tot ist. Die spannende Handlung wird durch über 40 detailliert ausgearbeitete Charaktere interessant gestaltet, weiterhin kann das Spielsystem punkten: Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen sind die Monster hier auf der Oberwelt sichtbar, so dass Sie Kämpfen in aller Regel problemlos aus dem Weg gehen können. Das komplexe, aber trotzdem leicht beherrschbare rundenbasierte Kampfsystem gehört zu den besten seiner Art. Leider wird *Chrono Cross* wegen Schwierigkeiten bei der Lokalisierung des komplexen Textsystems wahrscheinlich nicht in Deutschland erscheinen. **(mp)**

Hersteller: Squaresoft **Internet:** www.squaresoft.com **Termin:** 2. August

Legend Of Mana

ROLLENSPIEL 16-Bit-Nachfolger mit traumhafter 2D-Grafik.



2D OLÉ! Die handgezeichneten Hintergründe und Sprites des Spiels sehen klasse aus.

Auf dem Super-Nintendo gehörte die Seiken-Densetsu-Reihe zu Squares beliebtesten Serien. Der erste Teil erschien damals in den USA unter dem Titel *Secret Of Mana* und auch die aktuelle PlayStation-Version hat mittlerweile die Vereinigten Staaten erreicht. In Zeiten von Polygonen und Texturen besann man sich bei Square auf die Schönheit handgezeichneter Grafiken und schuf eines der hübschesten 2D-Spiele überhaupt. Spielerisch fällt *Legend Of Mana* vor allem durch das so genannte Landmake-System auf – durch spezielle Artefakte können und müssen Sie die öde Spielwelt hier zum Blühen bringen, um in der wenig linearen Handlung voranzukommen. Die in Echtzeit ablaufenden Kämpfe gestatten es sogar einem zweiten Spieler, aktiv ins Geschehen einzugreifen – einen 3-Player-Modus wie bei früheren Teilen der Serie gibt es aber nicht. *Legend Of Mana* ist zwar aufgrund seiner wenig straffen Handlung ein wenig umstritten, alleine wegen der wunderschönen Präsentation ist es aber für RPG-Fans ein Pflichtkauf. **(mp)**

Hersteller: Squaresoft **Internet:** www.squaresoft.com **Termin:** Erhältlich



ENDLICH AUF ENGLISCH Die Wartezeit auf die englische Version hat sich durchaus gelohnt: Mittlerweile ist Legend Of Mana in den USA erschienen.

Star Wars Demolition

ACTION Star-Wars-Action von den Machern von Vigilante 8



FLÜGELLAHM Der TIE-Fighter zerbricht nach einem Treffer in der Mitte und segnet dann das Zeitliche.

In Zusammenarbeit mit den *Vigilante 8*-Machern Luxoflux und Activision wird LucasArts im Herbst ein weiteres *Star Wars*-Spiel auf den Markt bringen: *Star Wars Demolition* wird ganz im Stile von *Vigilante 8* ein Action-Spiel mit Fahrzeugen aller Art werden. Zeitlich zwischen Episode V und VI angesiedelt, vereint das Spiel Charaktere aus allen vier bisherigen *Star Wars*-Teilen. In einer Runde von Turnieren, die von Jabba The Hutt organisiert wurden, müssen Sie sich hier gegen zahlreiche Gegner zur Wehr setzen. Ob Sie nun in die Rolle von Boba Fett schlüpfen oder gegen einen zur Kampfmaschine hochgerüsteten Rancor antreten, *Star Wars Demolition* verspricht Action pur und dürfte für Fans der Filme ein Fest werden **(mp)**

Hersteller: LucasArts **Internet:** www.lucasarts.com **Termin:** Herbst

USA Erscheint demnächst

Titel	Genre	Release
Zuletzt erschienen		
Covert Ops: Nuclear Dawn	Action-Adventure	14. Juni
Legend Of Mana	Rollenspiel	14. Juni
Koudelka	Rollenspiel	28. Juni
Mai		
Mortal Kombat SF	Action-Adventure	2. Juli
Strider 2	Action	13. Juli
DN: Planet Of The Babes	Action	19. Juli
Threads Of Fate	Rollenspiel	19. Juli
Juni		
Alien Resurrection	Action	2. August
Chrono Cross	Rollenspiel	2. August
Lunar 2: Eternal Blue	Rollenspiel	16. August

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

KIDS NEWS

Rayman 2: The great Escape

JUMP&RUN Rayman setzt zum zweiten Sprung an!

Nachdem wir nun die erste voll spielbare Version des Ubi-Soft-Knallers in den Händen gehalten haben, können wir nur noch einmal bestätigen, dass Sie hier ein absoluter Top-Titel erwartet. Die farbenprächtigen Hintergründe mit ihren qualitativ sehr hochwertigen Texturen suchen ihresgleichen in anderen 3D-Jump&Runs und dabei läuft das Spiel noch nicht einmal im HiRes-Modus. Beachtlich auch das liebevolle Design der 40 Charaktere, so wie deren Bewegungen. Rayman rennt, springt, klettert und schießt sich mit Hilfe des Analog-Controllers sehr flüssig animiert seinen Weg durch insgesamt zwanzig Welten, um seine Freunde zu befreien. Ubi Soft holt hier wirklich alles aus der PlayStation heraus. Abgerundet wird der positive Gesamteindruck von der Sprachausgabe und der stimmungsvollen Musik, die direkt von CD kommen. **(sts)**

Hersteller: Ubi Soft **Internet:** www.ubisoft.de **Termin:** September



GUT LACHEN Für Rayman 2 hat Ubi Soft wirklich tief in die Trickkiste gegriffen.

ERSTE HILFE Die Befreiung von Raymans Freunden ist ein weiterer Motivationsfaktor.

Aladdin in Nasiria´s Revenge

ACTION-ADVENTURE Disneys Arabische Nächte in 3D

Ein abwechslungsreiches Action-Adventure steht uns da mit *Aladdin in Nasiria's Revenge* von SCEE bevor. Denn um der Rache von Jafars Schwester Nasiria entgehen zu können, werden Sie Höhlen, Städte und Marktplätze erforschen und viele Rätsel lösen müssen. Und das hauptsächlich in Außenansicht, wie man sie aus Spielen wie *Soul Reaver* kennt. Neben bekannten Spielsequenzen, wie dem actionreichen Flug auf einem magischen Teppich, wartet auch viel Neues auf Sie. So müssen Sie in einem Level mit Hilfe der Dual-Shock-Impulse aus einem Steinhagel entkommen. Neben Aladdin kündigten die Entwickler Eurocom noch andere Charaktere aus dem Film als spielbar an. **(sts)**

Hersteller: SCEE **Internet:** www.playstation.de **Termin:** 2000



FEUERSPUCKER Grafisch befindet sich das Spiel noch in der Entwicklungsphase, ist aber durchaus schon sehenswert.

Donald Duck Quack Attack

JUMP&RUN Ubi-Soft schickt den glücklosen Erpel auf Magierjagd

In seinem ersten 3D-Abenteuer hat der beliebte Disneycharakter endlich Gelegenheit, seine berüchtigten Gefühlsausbrüche auszuleben. Auf der Suche nach Daisy, die von einem Magier namens Merlock gekidnappt wurde, springt und rennt er sich seinen Weg durch vier unterschiedliche Welten. Insgesamt 24 Levels müssen Sie dabei in gewohnter 3D-Außen- oder 2D-Seitenansicht hinter sich bringen. Dabei hängt die Schlagkraft unseres Helden von seiner Laune ab – je wütender er ist, desto härter sind seine Schläge. Da das Ubi-Soft-Spiel auf einer optimierten Version der *Rayman 2*-Engine basiert, können Sie eines der besten 3D-Jump&Runs dieses Jahres erwarten. **(sts)**

Hersteller: Ubi Soft **Internet:** www.ubisoft.de **Termin:** 2000



STERNHAGELVOLL Donald muss Daisy befreien und schneller sein als Gustav Gans.

Crash Bash

ACTION Ab in die Arena mit dem wilden Beutelteufel!

Für den neuesten Titel ihrer *Crash Bandicoot*-Reihe arbeitete SCEA nicht mehr mit dem Naughty Dog Team, sondern mit Eurocom zusammen. Dabei greift *Crash Bash* die Gameplayidee von *Mario Party* auf und bietet Spielspaß für bis zu vier Personen. Die ganze Action findet auf einem einzigen Bildschirm statt und sorgt dadurch für eine gute Übersichtlichkeit. Jedes der beiden konkurrierenden Teams besteht immer aus vier Charakteren. In den 28 Levels können Sie entweder mit- oder gegeneinander kämpfen, um zu beweisen, wer der Bessere ist. **(sts)**

Hersteller: SCEE **Internet:** www.playstation.de **Termin:** 2000



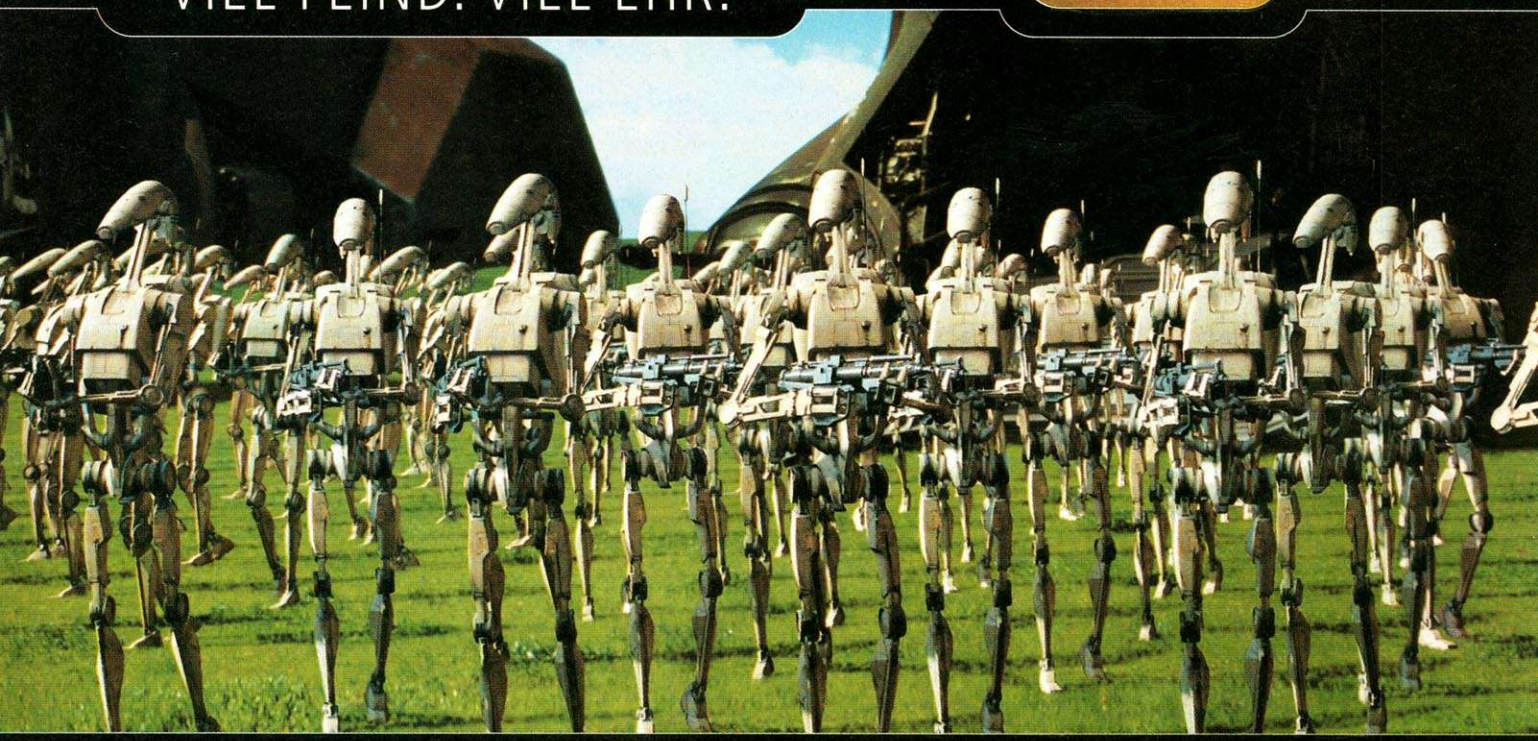
PYROMANENPARTY In bester Bomberman-Manier können Sie sich gegenseitig in die Luft jagen.







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

NEWS HARDWARE

PLAY ZONE HIT

Pace Racing Wheel

LENKRAD Formschön und flexibel!



EINSTELLBAR Das Pace Racing Wheel ist in Höhe und Neigungswinkel verstellbar.



Das Pace Racing Wheel aus dem Hause Speed Link kann im Negcon-, Digital- und Dual-Shock-Modus betrieben werden. Es verfügt neben den üblichen Aktionsknöpfen über ein Steuerkreuz, bei dem aber alle Köpfe individuell angebracht wurden, so dass Sie problemlos zwei Tasten gleichzeitig betätigen können. Die Knöpfe sind allesamt gut erreichbar, die auf der Lenkradunterseite angebrachten L1- und R1-Tasten bieten aber nur sehr wenig Widerstand und wirken etwas schwammig. Die Pedaleinheit ist sehr robust und erlaubt gefühlvolles Gasgeben. Größte Stärke des Produkts ist zweifellos seine Flexibilität. Das Lenkrad lässt sich sowohl in der Höhe als auch im Neigungswinkel verstellen und ein spezieller Modus erlaubt Ihnen eine Umprogrammierung aller Tasten. Das Lenkrad kann über Saugnäpfe am Tisch befestigt werden, für völlige Rutschfestigkeit sorgen diese allerdings nicht. Dank der schlanken Form und der gummierten Abschnitte liegt das Rad aber sehr gut in der Hand. **(ah)**

SL-5070 Pace Racing Wheel

Typ	Lenkrad
Hersteller	Speed Link
Termin	Erhältlich
Preis	DM 99,99

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMTWERTUNG
83%	81%	87%	85%

„Komfortables, verstellbares Lenkrad mit Programmierungsmöglichkeit."

PX1500 Double Shock

PLAY ZONE HIT

CONTROLLER Voller Komfort zum kleinen Preis



BUDGET-VERSION Das PX1500 ist der Preishit in der PX-Serie.

Der PX1500 ist das Einsteigermodell innerhalb der PX-Serie von Saitek. Es besitzt vier Feuerknöpfe, ein digitales Steuerkreuz, zwei analoge Joysticks, eine Turbotaste und unterstützt die Dual-Shock-Funktion mit Hilfe zweier eingebauter Motoren. Die Joysticks funktionieren dabei auch im Digital-Modus und emulieren dann zum einen das Steuerkreuz, zum anderen die Aktions-Tasten. Das Pad ist gewohnt solide verarbeitet und vor allem aufgrund des günstigen Preises eine klare Kaufempfehlung wert. **(ah)**

TEST PX1500 Double Shock

Typ	Controller
Hersteller	Saitek
Termin	Erhältlich
Preis	DM 39,95

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMTWERTUNG
82%	86%	86%	86%

„Gut ausgestatteter Controller mit solider Verarbeitung zum günstigen Preis."

Palm Pad Junior

CONTROLLER Klein und handlich



FÜR JUNIOREN Das Pad eignet sich für jüngere Spieler.

Das Palm Pad junior hebt sich vor allem durch seine Form von der übrigen Controller-Flut auf dem Markt ab. Das kleine Pad unterstützt die Dual-Shock-Funktion und verfügt über einen Digital-Stick. Die R2- und L2-Tasten befinden sich auf der Geräteunterseite. Zusätzlich zu den Standard-Buttons verfügt der Controller über eine Slow-Motion-Taste und eine Turbofunktion. Leider springen die Aktionstasten manchmal nur zögerlich zurück. Außerdem ist der handliche Controller für größere Hände eindeutig zu klein. **(ah)**

Palm Pad junior

Typ	Controller
Hersteller	Blaze
Termin	Erhältlich
Preis	DM 29,95

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMTWERTUNG
83%	75%	70%	76%

„Handlicher und formschöner Controller mit besonderer Eignung für jüngere Spieler."

Gewinnspiel



ÜBERARBEITET Die Scorpion Recoil Light Gun verfügt jetzt über zwei Spezial-Knöpfe.

Zur Einführung des Palm Pad Junior verlosen wir in Zusammenarbeit mit Blaze folgende tolle Hardwarepreise:

- **3x Palm Pad junior**
- **3x Cybershock Infra Red Controller**
- **3x Scorpion Recoil Light Gun**

Um eines dieser hochwertigen Accessoires zu gewinnen, beantworten Sie einfach folgende Frage:

Wie heißt das Spiel aus der Resident-Evil-Reihe, das sich mit einer Lightgun bedienen lässt?

Wenn Sie die Antwort wissen, sollten Sie folgende Nummer anrufen und der Ansage folgen (Kennwort „Blaze" 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: Blaze, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Teilnahmeschluss ist der 2. August 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Fire International 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.

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

expert

Preiswert und kompetent!

TYPISCH EXPERT

schon ab 2½ Pf.** am Wochenende!

D2-CallYa-Card

DM 55.–

inkl. DM 25.– Startguthaben

mit Handy schon ab DM 99.50

inkl. DM 25.– Startguthaben

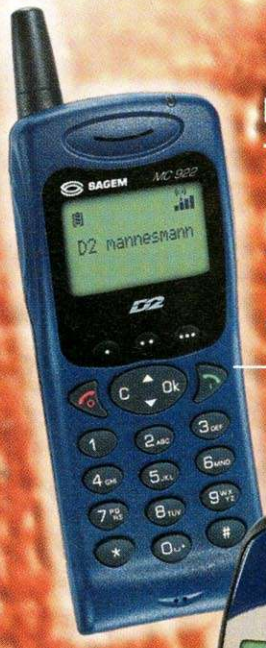
*Der D2-Traumpaar-Effekt: Diese Handys gibt's zum supergünstigen Preis, weil es ausschließlich mit dieser D2-CallYa-Karte funktioniert. Damit Du das Paar trennen kannst, einfach DM 200.- zahlen oder 24 Monate warten. Dann kann dein Handy auch mit anderen Karten fremdgehen.

** 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 – 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





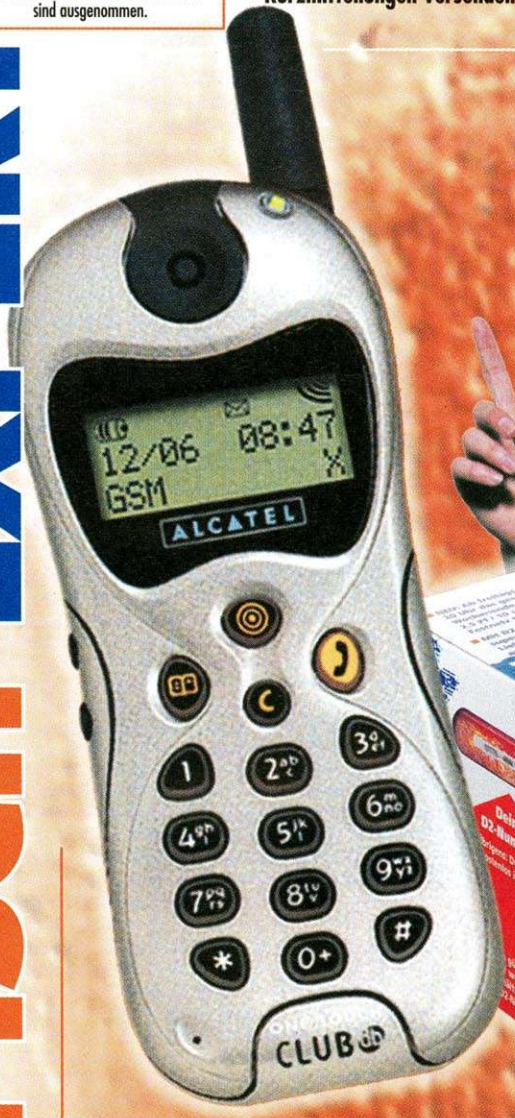
D2-CallYa-Card + Sagem MC 922*

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



D2-CallYa-Card +Trium Astral*

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





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

Coole Paketpreise!

CallYa-Box (Handy + CallYa-Card) je

99.50 DM

€ 50.87

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

INTERNET

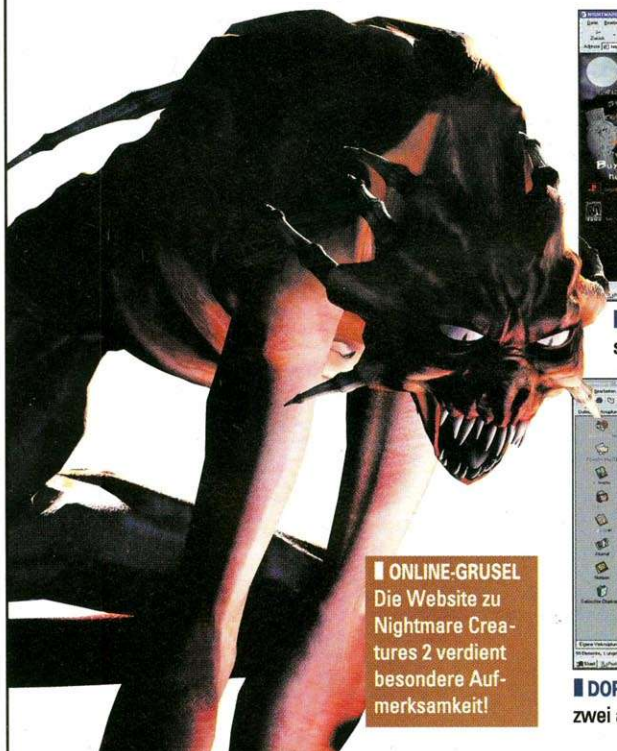
Monat für Monat stellen wir Ihnen hier interessante Websites vor.

Zuerst im Netz: Nightmare Creatures 2

Die Kreaturen bereiten sich im Internet endlich auf ihren September-Release vor!

Zur feierlichen Eröffnung unserer neuen Rubrik können wir Ihnen dabei eine ganz besonders gelungene Website zu einem Spiel vorstellen. Besser gesagt, gleich zwei! Sowohl unter www.nightmarecreatures.com als auch unter www.nightmare-creatures2.com finden Sie umfassende und brillant präsentierte Informationen zu Konamis neuem Horror-Schocker *Nightmare Creatures 2*. Ob ausführliche Details zu allen Charakteren, eine seitenlange Hintergrundgeschichte oder eine Vielzahl von Bildschirmfotos – auf dieser Seite finden Sie alles, was Sie zum Release des Spiels wissen müssen. Das Ganze wird von schaurig-schöner Hintergrundmusik begleitet. Besonderes Schmankerl: Am 1. Juli startet unter www.konami-europe.com eine Schnitzeljagd zu *Nightmare Creatures 2* im Internet, bei der es als Hauptgewinn ein Wochenende bei den Entwicklern des Spiels in Bordeaux zu gewinnen gibt.

Andre Horn



ONLINE-GRUSEL Die Website zu Nightmare Creatures 2 verdient besondere Aufmerksamkeit!



FÜRS FOTOALBUM Eine Vielzahl von Bildschirmfotos stimmt auf das Spiel ein.



DOPPELT GEMOPPELT Die Entwickler haben gleich zwei aufwendige Seiten zum Spiel im Angebot.

HANS IPPISCH – Meine privaten Lieblings-Bookmarks



WO SURFT HANS? Wir verraten die Bookmarks des PZ-Redakteurs!

www.chart-radio.de



ON AIR Die neuesten Songs, die heißesten Multimedia-Charts – hier entgeht mir nichts!

www.comdirekt.de



HOCH UND TIEF Dem Crash vorbeugen: Aktienkurse in Echtzeit als Bildschirmschoner.

www.formel-eins.de



POLE-POSITION Was machen Häkkinen, Schumacher & Co.? Hier steht es bestimmt!

Die Top-Websites im Juli

1 Game-Buster-Paradies
www.gbparadise.de

Der Tipp für echte Gamer: Frische Codes für Game Buster und Xploder.



2 The Magic Box Game Charts
www.geocities.com/TimesSquare/Castle/5534/topten.htm

Hier gibt es jede Woche die neuesten Verkaufs-Charts aus Japan.



3 Das meint der Konsument!
www.dooyoo.de

Knallharte Tests und Aussagen der Vebraucher auf einen Blick!



4 Kress Online
www.kress.de

Informative und aktuelle News aus der Welt der Medien.



5 Entertainment Weekly
www.ew.com/ew/charts

Jeden Montag Musik-, TV- und Kino-Charts aus den USA.



Kap. 2) Leibesübungen für die Daumenpartie.

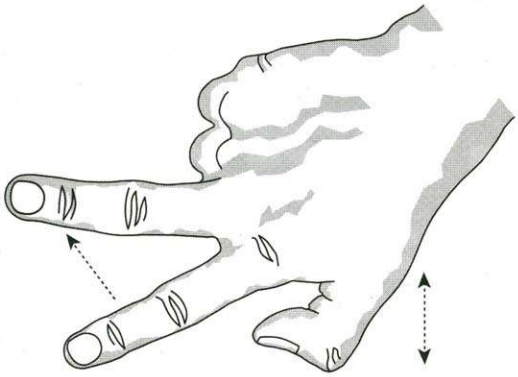


Fig. 1)
Die Daumenbeuge.

Zeigefinger und Daumen spreizen. Den Daumen beugen, der Zeigefinger bleibt bei dieser Übung gerade. Ordentlich Druck ausüben. 12-mal pro Daumen, drei Wiederholungen.

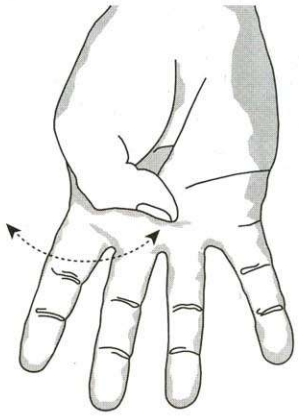


Fig. 2)
Der Daumen-Sit-up.

Legen Sie den Handrücken auf eine gerade Unterfläche. Den Daumen so weit wie möglich von rechts nach links biegen. Die restlichen Finger leicht spreizen. 12-mal pro Daumen, drei Wiederholungen.

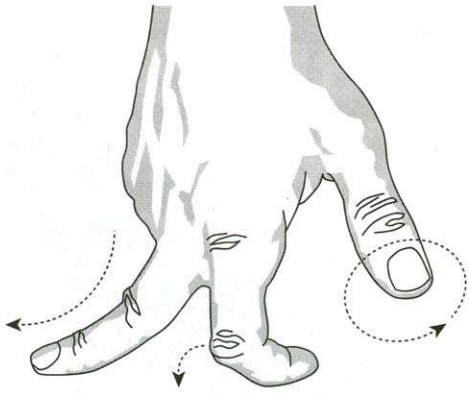


Fig. 3)
Der Daumenschwung.

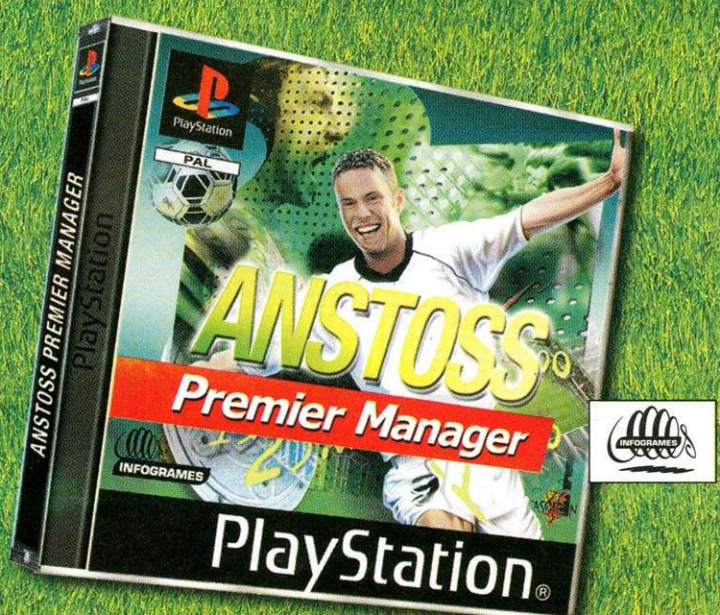
Den Daumen so schnell wie möglich kreisen, dabei Zeige- und Mittelfinger auf festen Unter-grund pressen. Pro Daumen 120-mal je Richtung wiederholen.

BOEBEL / ADAM

DAUMEN FIT FÜR ANSTOSS PREMIER MANAGER.

Volltreffer! Den derzeit erfolgreichsten Fußballmanager auf PC* gibt es jetzt auch für eure PlayStation. 3D-Fußballmotion vom Feinsten. Kein Wunder, schließlich haben wir eure Ideen und Wünsche umgesetzt. Also! Beugen, biegen, kreisen – die nächste Zeit wird hart für eure Daumen.
ANSTOSS PREMIER MANAGER.
Darauf habt ihr gewartet.

*Nr. 1 der VUD PC-Charts
(Stand: 10.02.–10.03.2000)

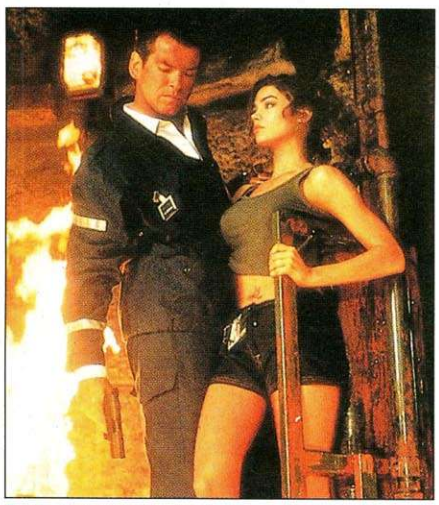


DVD

Genug gespielt? Kein Problem! Machen Sie eine Pause und genießen Sie einen der hier vorgestellten DVD-Filme!

James Bond 007: Die Welt ist nicht genug

Action, Stunts und schöne Frauen: Der neunzehnte James Bond-Film erfüllt alle wichtigen Anforderungen!



DR. JONES Denise Richards darf als Bond-Girl auf den Schutz von Agent 007 vertrauen.

Diesmal stehen dem smarten Pierce Brosnan in seiner Rolle als James Bond gleich zwei Bösewichter gegenüber: Sophie Marceau als Tochter eines Öl-Multis und Robert Carlyle als ihr wahnsinniger Liebhaber. Sie planen gemeinsam, die Zufuhr von Rohöl über Istanbul für immer lahm zu legen, um dann mit der eigenen Pipeline das Monopol innezuhaben. Dazu gilt es zunächst jedoch noch 007 aus dem Weg zu räumen. Dieser ist wie immer mit neuester Technik ausgestattet, die ihm der gute alte „Q" zur Verfügung stellt. Selbiger erhält in diesem Bond-Streifen durch „R" (Monthy Pythons John Cleese) seine Ablösung, da der Schauspieler Desmond Llewelyn im Jahre 1999 leider verstarb. Ihm ist auch eines der Extra-Features auf der DVD gewidmet. Überhaupt sind die 007-DVDs sehr gut ausgestattet. Über den Kinotrailer hinaus gibt es z. B. ein ausführliches „Making Of", ein Stuntspecial und ein Music-Video. Die Menüs sind ein wenig verspielt und im typischen 007-Look. So nutzt man die Fähigkeiten einer DVD richtig aus!

Michael Erlwein

Originaltitel: The World Is Not Enough
Laufzeit: 122 Minuten (FSK 12)
Darsteller: Pierce Brosnan, Sophie Marceau, Denise Richards, Robert Carlyle
Ausstattung: Deutsch/Engl./Span. 5.1, 2.34:1-Format, Making of, Audiokommentare u.v.a.
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE

Gewinnspiel

Zusammen mit 20th Century Fox verlosen wir dre DVDs zum Thriller „Verhandlungssache".



Die Quizfrage:
Wie lautet der englische Originaltitel dieses Filmes?

Geben Sie die Lösung einfach unter 0190 / 595851* telefonisch ab oder schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion Play Zone, Kennwort: D Roonstraße 21, 90429 Nürnberg!

Teilnahmeschluss ist der 01.08.2000
*Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie DM 1,21 pro Min

INFO Aktuelle DVD-Neuheiten



Verhandlungssache

Samuel L. Jackson und Kevin Spacey liefern sich ein Duell der besonderen Art. Beide sind als Polizeipsychologen damit vertraut, Geiselnehmer zur Aufgabe zu überreden. Doch was passiert, wenn diesmal einer der beiden selbst zum Geiselnehmer wird? Interessante Idee, spannende Story und auch Actionfans kommen nicht zu kurz.

Originaltitel: The Negotiator
Laufzeit: 130 Minuten (FSK 16)
Darsteller: Samuel L. Jackson, Kevin Spacey
Ausstattung: Deutsch 5.1, Engl. 2.0, 2.35:1-Format, Kinotrailer, Making Of
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE



Der schmale Grat

Mit riesigem Staraufgebot versehen, wartet dieser Film um den Kampf um eine Südseeinsel im Zweiten Weltkrieg auf. Das Ganze ist zwar meisterhaft gefilmt, doch werden hier große Schauspieler in kleinen Auftritten verballert. Die Rückblenden stiften darüber hinaus mehr Verwirrung, als dass sie Aufklärung bringen. Zum Nachdenken – keine leichte Kost!

Originaltitel: The Thin Red Line
Laufzeit: 164 Minuten (FSK 16)
Darsteller: Sean Penn, Nick Nolte, John Travolta, Ben Chaplin etc.
Ausstattung: Deutsch/Engl./Span. 5.1, 2.35:1-Format, Kinotrailer u.v.a.
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE



Verlockende Falle

Wenn Kunstgegenstände verschwinden, dann ist dafür meist Robert MacDougal verantwortlich. Und wenn sie jemand wieder finden soll, dann ist es die Versicherungsagentin Gin Baker. Wenn sich diese beiden zusammentun, dann steht dem größten Coup nichts mehr im Wege. Oder ist alles eine Falle? Witziges Verwirrspiel um Jäger und Gejagten.

Originaltitel: Entrapment
Laufzeit: 109 Minuten (FSK 12)
Darsteller: Sean Connery, Catherine Zeta-Jones
Ausstattung: Deutsch/Engl./Span. 5.1, 2.35:1-Format, Making Of u.v.a.
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE



007 – James Bond jagt Dr. No

1962 musste sich 007 nur auf seine Pistole verlassen. Was in der heutigen Zeit vielleicht unspektakulär wirkt, war damals der Auftakt zur erfolgreichsten Kinoserie aller Zeiten. Und genau das macht diese DVD zum Filmdokument, Fanartikel und Sammelgegenstand. Sehenswert!

Originaltitel: Dr. No
Laufzeit: 105 Minuten (FSK 12)
Darsteller: Sean Connery, Ursula Andress, Joseph Wiseman
Ausstattung: Deutsch/Span. 5.1, Engl. 2.0, 2.35:1-Format, Inside Dr. No u.v.a.
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE

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

DEIN ZWEITES PROBLEM: kämpfe mit DIESEM MANN.



VAGRANT STORY™

MUSIK

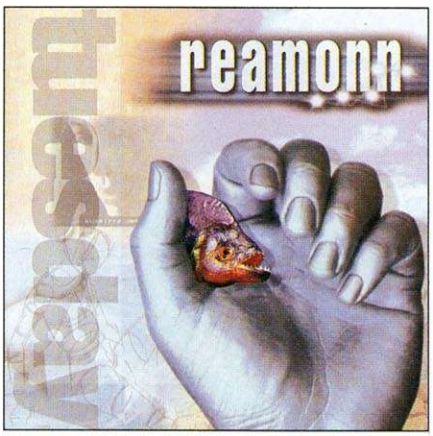
Genug gesehen? Dann gönnen Sie Ihren Gehörgängen eine aktuelle Musik-Neuheit.

Reamonn – Tuesday

Der Sommerhit „Supergirl" katapultierte die deutsch-irische Rockgruppe an die Chartsspitze. Dass es sich bei Reamonn um kein One-Hit-Wonder handelt, macht das Album „Tuesday" klar!

Wer das sanfte, eingängige „Supergirl" erstmals gehört hat, denkt mit Sehnsucht an die späten 80er- und frühen 90er-Jahre zurück, wo Bands wie „House Of Love" die Charts beherrschten. Das Album indes präsentiert sich jedoch weitaus härter, vielfältiger und interessanter, als man vermuten durfte. Während sich die Band in der Tradition von Gruppen wie „Radiohead" und „Skunk Anansie" sieht, erinnern uns manche Songs eher an die „Guano Apes" und „Green Day". Sänger Reamonn Garvey, der das Album mit vier deutschen Musikern in Manchester und London einspielte, verfügt über ein wandlungsfähiges Organ, das auffallend abwechslungsreiche Songs ermöglicht. Während Streicher die Songs „7th Son", „Waiting there for you" und „If I go" zu stimmungsvollen Werken machen, rücken bei dem knackigen „Josephine" oder „She's so sexual" die Gitarren in den Vordergrund. Wer hofft, dass alle Songs auf dem Album nach dem „Supergirl"-Muster gestrickt wurden, wird enttäuscht sein. Wer aber eine frische Band mit interessanten Texten und geradliniger Rockmusik sucht und vor härterem Gitarrensound nicht zurückschreckt, darf bei dem Debüt-Album *Tuesday* zugreifen. Den ungewöhnlichen Album-Titel erklärt Sänger Reamonn Garvey folgendermaßen: „Alle wichtigen Entscheidungen und nahezu alle zukunftsweisenden Ereignisse dieser Band haben direkt oder indirekt mit einem Dienstag zu tun." Ich bin gespannt, wie der Titel des nächsten Albums lautet ...

Hans Ippisch



TUESDAY Die CD wurde nach dem Wochentag benannt, an dem alle Entscheidungen fielen.



REAMONN Die Band besteht aus Sänger Reamonn Garvey und vier deutschen Musikern.

Anspieltipp: „Supergirl", „Swim"
Gesamtspielzeit: 55:36 Minuten, 11 Songs
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE

INFO Aktuelle Musik-Neuheiten



Bon Jovi
Crush

Als letzten Höhepunkt dürften Bon-Jovi-Fans vor allem *Keep the Faith* in Erinnerung haben, die balladengeprägte Nachfolge-CD *These Days* läutete nicht umsonst eine lange Pause der Band ein. Das mit Spannung erwartete *Crush* kann die hohen Erwartungen kaum erfüllen. Die Songs sind alle sehr eingängig, allerdings ohne neue Ideen und soundmäßig altbacken.

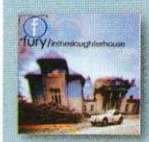
Anspieltipp: „Save The World", „She's A Mystery"
Gesamtspielzeit: 62:34 Minuten, 13 Songs
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE



Peter Gabriel
OVO

Seit Peter Gabriel 1993 mit *Us* sein letztes Album ablieferte, warteten die Fans vergeblich auf Nachschub. Statt des lange angekündigten *Up* kommt mit *OVO* nun die CD zur gleichnamigen Multimedia-Show aus dem Millennium-Dome, die er u. a. mit Paul Buchanan und Brian Eno realisierte. Neben sperrigen Konzept-Songs gibt es aber eine Hand voll brillanter Meisterwerke.

Anspieltipp: „The Time Of Turning", „Father, Son"
Gesamtspielzeit: 62:00 Minuten, 12 Songs
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE



FURY IN THE SLAUGHTERHOUSE
Home Inside

Die Hannoveraner Rockband kann mit der von Franz Plasa (Echt, Selig) produzierten CD *Home Inside* endlich wieder gutes Songmaterial vorweisen, das auch soundtechnisch absolut up to date ist. Neben dem für Fury-Verhältnisse brachialen „Are You Real" überzeugen vor allem die langsameren Songs wie „Hold On".

Anspieltipp: „Do You Feel", „Hold On"
Gesamtspielzeit: 67:25 Minuten, 13 Songs
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE



Duran Duran
Pop Trash

Das Auf und Ab in der Karriere von Duran Duran hält an. Nachdem Sie zuletzt Anfang der 90er-Jahre mit *Ordinary World* einen echten Hit landen konnten und die nachfolgenden Alben *Thank you* und *Medazzaland* durchfielen, gelingt ihnen mit *Pop Trash* ein Comeback. Insbesondere „Playing with Uranium", „Pop Trash Movie" und „Lady Xanax" überzeugen.

Anspieltipp: „Someone Else Not Me", „The Sun doesn't shine forever"
Gesamtspielzeit: 59:21 Minuten, 15 Songs (Limited Edition)
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE

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

SQUARESOFT®

ad.quarter

DEIN ERSTES PROBLEM: FINDE IHN.





KOMLETT IN DEUTSCH.

IN DEN DUNKLEN GEWÖLBEN DER VERFLUCHTEN STADT LE MONDE HERRSCHT KRIEG. ZWEI VERFEINDETE CLANS BEKÄMPFEN SICH BIS AUFS BLUT. UND DU ... BIST MITTENDRIN. ALS ASHLEY LIONET – AGENT DES MITTELALTERS. IN EINEM EPISCHEN ACTION-ADVENTURE, DAS SCHON JETZT RUND UM DEN ERDBALL FÜR FURORE SORGT. SCHOCKIEREND SCHÖNE WELTEN IN NIE DA GEWESENEN DIMENSIONEN. EIN NICHT ENDEN WOLLENDER TRIP IN DIE TIEFSTEN ABGRÜNDE MENSCHLICHER VORSTELLUNGSKRAFT.



LÖSUNGSBUCH IM HANDEL!

WWW.VAGRANTSTORY.DE

VAGRANT STORY™

© 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment inc. SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. VAGRANT STORY is a trademark of Square Co., Ltd.

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
gameplay
BRÜCKSTRASSE 42-44
IM BRÜCKCENTER
44135 DORTMUND

DER VERSANDSPEZIALIST
AUSGEZEICHNET ALS BESTER VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPECIAL-VERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

0931-354522 oder 0180-5211844
Internet: http://www.tkgames.de

Theo KRANZ VERSAND


PORTO FREI
Sony PlayStation Dual Shock
DM 249,95


PORTO FREI
Anstoss Premier Manager
DM 89,95


PORTO FREI
F1 Racing Championship
DM 59,95


Resident Evil 3: Nemesis (dt.)
DM 99,95

Hardware

Pistole Scorpion (Blaze)	DM 39,95
Pistole G-Con 45 (Sony)	DM 79,95
Twin Shock Arcade (Blaze)	DM 99,95
Lenkrad Jordan 2 in 1	DM 79,95
Lenkr. M. Schuhmacher	DM 99,95
Infrarot Ctr. CyberShock	DM 59,95
Mem. 240 Bl. linear (Blaze)	DM 69,95
15 Bl. linear (Innovation)	DM 14,95
30 Bl. linear (Innovation)	DM 19,95
60 Bl. linear (Innovation)	DM 29,95
120 Bl. linear (Innovation)	DM 34,95
XPloder CD 9000	DM 69,95
XPloder FX	DM 69,95
Graphic Kit Collection	DM 22,90

Software

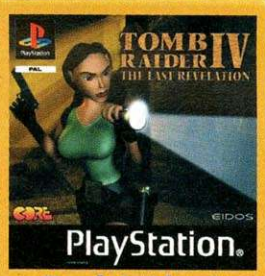
Alundra 2	DM 59,95
Anstoss - Premier Manager	DM 89,95
Catan - die erste Insel	DM 49,95
Cold Blood	DM 99,95
Colin McRae Rally 2	DM 89,95
Destruction Derby Raw	DM 89,95
Dragon Valor	DM 59,95
DSF All Star Tennis 2000	DM 79,95
Euro 2000	DM 89,95
F1 2000	DM 89,95
Final Fantasy VIII	DM 89,95
Formel 1 '99	DM 59,95
Front Mission 3	DM 79,95
Frontschweine	DM 89,95
Galerians	DM 79,95
Gran Turismo 2	DM 99,95
Grandia	DM 89,95
Legend of Legaia	DM 59,95
MediEvil 2	DM 59,95
N-Gen Racer	DM 69,95
Need for Speed: Porsche	DM 89,95
Nightmare Creatures 2	DM 89,95
Parasite Eve 2	DM 79,95
Resident Evil 3 (dt.)	DM 99,95
Re-Volt 2	DM 79,95
Ronaldo V-Football	DM 89,95
Suikoden 2	DM 79,95
Syphon Filter	DM 59,95
Syphon Filter 2	DM 89,95
Tombi 2	DM 59,95
Tomb Raider 4	DM 49,95
Vagrant Story	DM 79,95
Vandal Hearts 2	DM 79,95
Vanishing Point	DM 89,95
Wip3out Special Edition	DM 59,95
World Champ.ship Snooker	DM 89,95
WWF Smackdown!	DM 89,95
X-Files - the Game	DM 59,95


PORTO FREI
Frontschweine
DM 89,95


PORTO FREI
Grandia
DM 89,95


PORTO FREI
MediEvil 2
DM 59,95


PORTO FREI
Alundra 2
DM 59,95


Tomb Raider 4
DM 49,95


DSF All Star Tennis '00
DM 79,95


PORTO FREI
Gran Turismo 2
DM 99,95


Nightmare Creatures 2
DM 89,95


PORTO FREI
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.

Händleranfragen erwünscht! Fax: 0931-57160

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-9313545288
Umrechnung = Euro
Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.



Vagrant Story

DM 79,95

In den dunklen Gewölben der verfluchten Stadt Le Monde herrscht Krieg. Zwei verfeindete Clans bekämpfen sich bis aufs Blut. Und Sie ... sind mittendrin. In einem Action-Adventure auf dem Weg zum Bestseller. Die grandiosen Kampfsequenzen, die ausgefeilte Spielphysik und die schockierend schönen Graphiken haben schon rund um den Erdball für Furore gesorgt. „Ein wahr gewordener Action-RPG-Traum" (Video Games)

gameplay

THE GATEWAY TO GAMES





Syphon Filter 2
DM 89,95



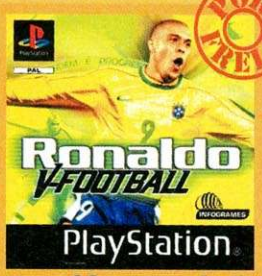
Galerians
DM 79,95



Euro 2000
DM 89,95



Vandal Hearts 2
DM 79,95



Ronaldo V-Football
DM 89,95



Suikoden 2
DM 79,95



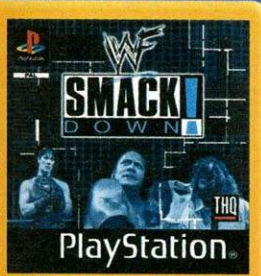
Front Mission 3
DM 89,95



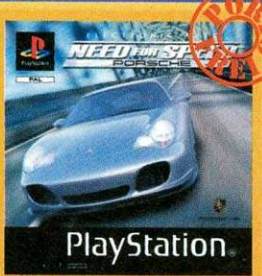
Parasite Eve 2
DM 79,95



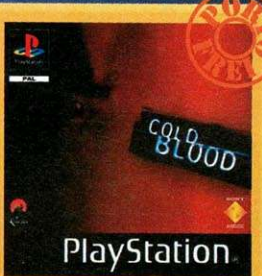
Dragon Valor
DM 59,95



WWF Smackdown!
DM 89,95



Need 4 Speed Porsche
DM 89,95



Cold Blood
DM 99,95

Sonderangebote

nur solange der Vorrat reicht

Bundesliga Stars 2000	**DM 29,95**
Extreme 500	DM 49,95
Hugo 2	DM 49,95
Jade Cocoon	DM 49,95
Killer Loop	**DM 29,95**



Mission Impossible	**DM 29,95**
MTV Sports Snowboard	DM 49,95
Popoulos	DM 49,95
R-Types	DM 29,95
Rayman 2000	**DM 29,95**
Ridge Racer Revolution	DM 39,95
Shao Lin	DM 49,95
J.McGrath Supercross '98	DM 39,95
TOCA Touring Car 2	DM 44,95
UEFA Striker	**DM 49,95**
Wild 9's	DM 29,95
WWF Attitude	**DM 29,95**

PlayStation

Alien Trilogy	**DM 39,95**
A Bug's Life	DM 49,95
Colin McRae Rally	**DM 49,95**
Crash Bandicoot 3	DM 49,95
Driver	**DM 44,95**
Final Fantasy VII	**DM 49,95**



Formel 1 '97	DM 49,95
Fussball Live	DM 49,95
Gran Turismo	**DM 49,95**
Int. Track and Field	DM 44,95
MediEvil	**DM 49,95**
Micro Machines V3	DM 49,95
Moto Racer 2	DM 49,95
Rayman	**DM 29,95**
Ridge Racer Type 4	DM 49,95
Spyro the Dragon	DM 49,95
Tekken 3	DM 49,95
Tomb Raider 3	DM 49,95
V-Rally 2	**DM 49,95**

BEST OF INFOGRAMES

Heart of Darkness	DM 29,95
True Pinball	DM 29,95
V-Rally	**DM 29,95**
Worms	DM 29,95



Achtung: Die hier aufgeführten Sonderangebote sowie die „Best of Infogrames" werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie bei „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

Unsere zusätzliche „SONY"-Bestell-Hotline:

09313545245

0931-3545222 oder 0180-5211844

Internet: http://www.tkgames.de





FAMILIENFOTO Zwei PlayStation-Generationen und eine Zwischenstufe – die PS One – sollen die Grundpfeiler der Marke PlayStation bilden.

Quo vadis, PlayStation?

Die Zukunft der PlayStation

Weltweit wurden 73 Millionen PlayStations verkauft. Mit PS One und PlayStation 2 legt SCEE noch in diesem Jahr nach und will damit nicht nur in die nächste Spielspaß-Dimension, sondern auch in die Internet-Zukunft führen.

Wie wird es mit PlayStation weitergehen? Wie durchschlagend wird die Wirkung der PlayStation 2 sein? Und wo ist die erst jüngst in Japan angekündigte PS One – die erste Konsole mit einem offiziellen PS-Kürzel im Namen! – einzuordnen? Beginnen wir unseren Ausflug durch die PlayStation-Familiengeschichte zunächst mit der Perspektive für die erhältliche und erfolgreiche PlayStation. Von der Langlebigkeit der PlayStation-Hardware zeugt nicht nur eine Auflistung der kommenden Hits, sondern auch die Tatsache, dass PS One mit dem identischen Chipsatz veröffentlicht wird. Die Leistungsfähigkeit der PlayStation, ihre hohe Verbreitung und der massenmarkttaugliche Preis sind die Gründe, warum weder SCE noch die großen Publisher von der PlayStation abspringen werden – selbst dann nicht, wenn PlayStation 2 schon millionenfach in die Haushalte Einzug gehalten hat. PlayStation 1 hat ihren festen Platz in der Strategie von SCE! und soll durch neue Preismodelle als fest installierte und ausbaufähige Basis erhalten bleiben. Welcher



Third-Party-Hersteller wollte jetzt von PlayStation abspringen, wenn er über 70 Millionen Kunden erreichen kann? Allerdings wird sich das Software-Angebot spätestens im nächsten Jahr aufspalten: Die hohe Verbreitung ist der Grund, warum starke Lizenzen oder eingeführte Videospiel-Marken in bester Qualität zum Vollpreis umgesetzt werden. Die Stärke und Bekanntheit bestimmter Lizenzen wiederum wird Titel guter Qualität zu einem mittleren Preis an die Kunden bringen. Und in der letzten Kategorie werden Spiele entstehen, die ordentlich programmiert sind, keine starke Lizenz beinhalten, aber dafür entsprechend kostengünstig über die Ladentheke gehen.

Heißer Preis

Als Beleg für diese Aufsplittung lässt sich die derzeitige Situation anführen. Aufwendig produzierte Nachfolger wie zum Beispiel *Tony Hawk´s Pro Skater 2* oder *Driver 2* werden zum Vollpreis von ca. DM 90,- an den Start gehen. Titel wie *Terracon, Grind Session* oder *Legend of Legaia* stehen hingegen zu einem Preis von ca. DM 60,- in der Release-Liste von SCED. Und auch die untere Kategorie formiert sich: *Vib Ribbon* wird von SCED für DM 29,95 gebracht, Take 2 Interactive hat den Preis für *Evo´s Space Adventure* mit DM 25,- und den für *Marthian Gothic* mit DM 39,- angegeben. Diese Preis sind allerdings kein grundsätzlicher Gradmesser für die Produktqualität. Einige Titel werden einfach deshalb in tieferen Preisregionen angeboten, weil es sich um Liebhaber-Genres mit geringeren Abverkaufschancen handelt oder sie im direkten Vergleich zu weit hinter den Genre-Größen stehen. Auch der Werbeaufwand, eventuelle Lizenzen und die hohe Angebotsdichte fließen in die Preiskalkulation ein. In Japan ist die Umstellung auf ein flexibleres Preismodell schon lange vollzogen. Beispielhaft lässt sich die sogenannte *Simple-1500*-Serie anführen. Hierbei handelt es sich um handwerklich solide Spiele, die ohne Lizenz an den Start gehen und daher auch nur mit „Boxspiel", „Rennspiel" oder „Billardspiel" betitelt werden. Der Preis ist immer 1.500 Yen (entspricht ca. DM 30,-). Diese Serie ist mittlerweile bei Volume 33 angelangt – und sie markiert den Beginn einer PlayStation-Subkultur, die bald weltweit existieren wird!

Die zweite Eins?

Als SCEI am 8. Juni in Tokyo die PS One vorstellte, war die Fachwelt nicht überrascht. Spekulationen um eine PlayStation im Handheld-Format hatte es immer



AUSTAUSCHBAR! Für die PlayStation 2 hat Namco sogar das Ridge-Racer-Flaggenmädchen generalüberholt.

INFO Das PlayStation-2-Start-Line-Up im Überblick

Was der Oktober bringt

Nachfolgend präsentieren wir Ihnen die PlayStation-2-Titel, die zum Deutschland-Start am 27. Oktober erhältlich sein sollen.

Sobald PlayStation 2 den Einzug in deutsche Regale und von da in deutsche Wohnzimmer beginnt, werden Spitzenspiele wie *Ridge Racer V, Tekken Tag Tournament* oder *Gran Turismo 2000* erhältlich sein. Während gerade diese Spiele schon in offiziellen Pressemitteilungen von SCED aufgeführt werden, sind die Titel, mit denen die Third-Party-Hersteller an den Start gehen wollen, noch nicht bestätigt. In den nächsten Wochen werden viele Hersteller ihr endgültiges Start-Line-Up bekannt geben. In die unten stehende Übersicht werden daher noch zahlreiche Titel wandern, die bisher als Geheimprojekt gehandelt werden. Klar ist jedoch auch, dass der Handel nicht durch ein Überangebot belastet werden soll und viele Reißer erst zum Weihnachtsgeschäft nachrücken werden.



RASER-TRAUM Ridge Racer V ist eines der Aushängeschilder für PS2.



AUFBAUTRAINING Tekken Tag Tournament ist das Prügel-Highlight.



NÄCHSTE STUFE Formel 1 2000 für PlayStation 2 hat eine starke Lizenz.



ABFAHRT? Bei SCEE hofft man auf GT 2000 als Europa-Lauch-Titel.



FANTASTISCH? Fantavision ist eine eher exotische Spielidee für PS2.



FLÄCHENDECKEND Mit Drakan gibt es auch im Rollenspiel-Genre Neues.

Weiter Highlights

Fantavision	Geschicklichkeit	Namco	Oktober
Formel 1 2000	Rennspiel	Psygnosis	Oktober
Fußball Live 2	Fußball	SCEE	Oktober
Gradius III & IV	Action	Konami	Ende 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
Silent Scope	Action	Konami	Ende Oktober
Tekken Tag Tournament	Beat 'em Up	Namco	Oktober
V'room	Rennspiel	Titus	Oktober

wieder gegeben. Nachdem klar war, dass die PocketStation für absehbare Zeit dem japanischen Markt vorbehalten bleibt, musste ein Gerät her, mit dem die Game-Boy-Generation weltweit erreicht werden kann. Für die miniaturisierte PlayStation wird es ein Angebot von 1.100 Spielen geben, das Gerät ist transportabel und kann mit einem separat erhältlichen TFT-Display versehen werden. Aber nicht die Möglichkeit, PS One via Zigarettenadapter im Auto zu betreiben oder die Aussicht, Nintendo im Handheld-Bereich einzuholen, sind die eigentlichen Beweggründe für den flotten Launch dieser Maschine. Die eigentliche Stoßrichtung der PS One ist der mobile Internet-Zugang via Handy, der über einen separat erhältlichen Adapter ermöglicht werden soll. Besagtes Adapterkabel wird übrigens auch kompatibel mit PlayStation und PlayStation 2 sein und diese mit dem Internet verbinden! Letztlich versucht SCEI damit, dem massiven Run ins Internet via Handy in Japan gerecht zu werden. Ein Trend, der auch in Europa mit seiner hohen Zahl an Mobilfunk-Nutzern einschlagen wird und damit wiederum eine Veröffentlichung noch vor PlayStation 2 zu rechtfertigen scheint.

INTERNET!!

Das Wort über diesem Absatz gibt derzeit auch den Takt für die Videospiel-Industrie vor. So wird in einem Bericht des japanischen Telekommunikations-Ministeriums das zukünftige Wachstum des Internet in direktem Zusammenhang mit Spielkonsolen gesehen. Systeme wie Nintendo Dolphin, Sega Dreamcast und PlayStation 2 (gemeint sind alle Varianten mit Internet-Adapter) sollen dem Bericht zufolge maßgeblich dazu beitragen, dass sich die Internet-Nutzung in Japan bis zum Jahr 2005 verdreifacht! Auch die Ankündigung der PS2-Festplatten (siehe Extrakasten) ist eine direkte Reaktion auf diese dramatische Entwicklung und ein Vorgriff auf die Microsoft Konsole Xbox. In dieser hat SCEI den ärgsten Rivalen ausgemacht hat – obwohl das Gerät nicht vor Ende 2000 erhältlich



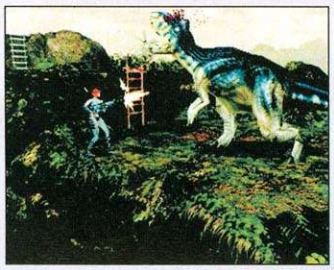
KOMMT SIE NOCH MAL ? Lara Croft hat insbesondere der PlayStation ihr Cyberbabe-Image zu verdanken.

INFO Kommende PlayStation-Hits im Überblick

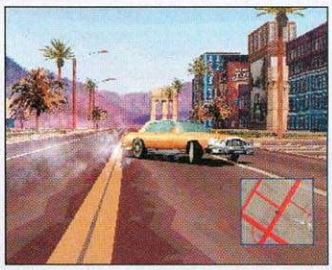
PlayStation lebt!

Wer glaubt, dass mit dem Erscheinen der PlayStation 2 die Unterstützung für die PlayStation wegfiele, irrt. Preis und Verbreitungsdichte der ersten Generation lassen die Vorgänger-Konsole keineswegs als „graue Maus" dastehen.

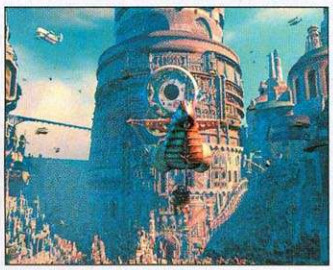
PlayStation ist eine fest etablierte Größe im Unterhaltungsmarkt und wird weltweit von allen großen Herstellern weiter unterstützt werden. Nachfolgend bieten wir Ihnen einen Überblick über die kommenden Hits. In diesem Zusammenhang verwundert es wenig, dass sich unsere Liste größtenteils mit den Most-Wanted-Charts unserer Leser deckt. Top-Titel wie *Dino Crisis 2* oder *Tony Hawk's Pro Skater 2* garantieren auch künftig Spielspaß!



SAURIER Horrorspiele werden in den nächsten Jahren zunehmen.



FLUCHTFAHRER Driver 2 ist das beste Beispiel für eine starke Marke.



LUFTSCHIFFE Nur Square kann nach FF IX auf PlayStation 2 umschwenken.



KINOHELDEN James Bond beehrt natürlich auch die PlayStation!



KINDERSTARS Inhalte für Kinder sind ein Zukunftsmarkt auf der PS 1.



TRENDSPORTLER THPS 2 ist die erfolgreiche Versoftung von Trendsport.



BLEIFÜSSE Rennspiele wie Vanishing Point werden nie aussterben.

Weitere Highlights

Parasite Eve 2	Rollenspiel	Square	25. August
Sydney 2000	Arcade	Eidos	18. August
Vanishing Point	Rennspiel	Acclaim	August
Alien Resurrection	Action	EA	21. September
Koudelka	Rollenspiel	Infogrames	22. September
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	September
Spiderman	Action-Adventure	Activision	Mitte September
Tenchu II	Beat 'em Up	Activision	September
Alone in the Dark IV	Action-Adventure	Infogrames	November
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	THQ	November
WWF SmackDown 2	Wrestling	THQ	November
Star Trek: Invasion	Adventure	Activision	3. Quartal

INFO PlayStation 2 im Überblick

Sonys Luxus-Liner

SCHWARZER ZAUBERKASTEN
PlayStation 2 kann alles, was das Spielerherz begehrt.



Überblick:

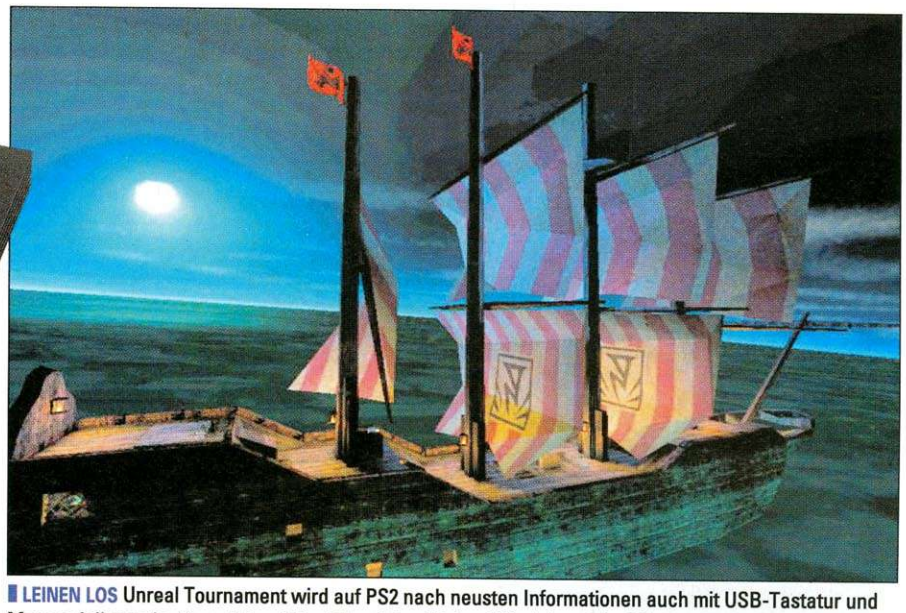
Produktname: .....PlayStation 2
Preis (Japan): .....39.800 JPY (entspricht DM 800,-)
Unterstützte Formate: „PlayStation"-CD-ROM, „PlayStation 2"-CD-ROM, DVD ,Audio CD
Erhältlich (Japan): ..seit 4. März 2000
Erhältlich in Deutschland: .....27. Oktober 2000
Preis (Deutschland): ..zwischen DM 699,- und DM 799,-

Spezifikationen und Ausstattungsmerkmale:

CPU .....128 Bit „Emotion Engine"
Taktung .....300 MHz
Hauptspeicher .....32 MB
Grafik .....Graphic Synthesizer/150 MHz
Memory Card .....8 MB
Controller .....DUAL SHOCK 2, Analoge Buttons

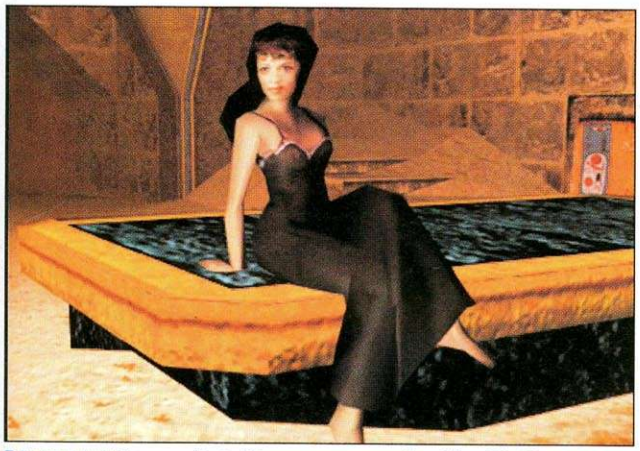
Besonderheiten:

- Wiedergabe von DVD-Filmen (Treiber in Deutschland hardwareseitig vorinstalliert!)
- Abwärtskompatibel zu PlayStation-1-Spielen

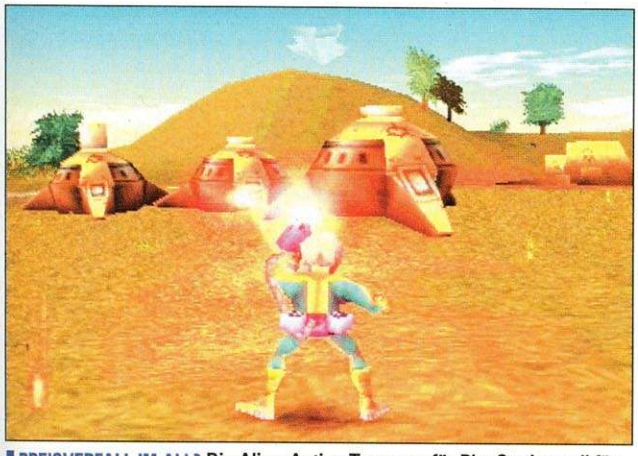


LEINEN LOS Unreal Tournament wird auf PS2 nach neusten Informationen auch mit USB-Tastatur und Maus spielbar sein. Ein auf dem PC erfolgreicher Titel schifft sich auf der Wunderkonsole ein!

sein wird. Wenn man PlayStation 2 hinterfragt, muss immer bedacht werden, dass dieses High-End-Multimedia-System im Hochtechnologie- und Service-Land Japan entstanden ist. Der Anschluss an das Internet steht daher im Zentrum aller Überlegungen. Spiele, Filme und weitere multimediale Inhalte sollen über das Netz zur PlayStation 2 kommen. Der Gebrauchswert und die Lebensdauer der Spiele wird durch Downloads sowie die Möglichkeit, über das Internet zu spielen, entscheidend verlängert. Und sogar der Software-Kauf verlagert sich zunehmend in den Onlinebereich. Nach einer Studie über die japanische PlayStation.com-Webseite haben 44% der PlayStation-2-Verkäufe über das Internet stattgefunden. Bei der Software lag der Anteil bei 15%. Das mag nach wenig klingen, doch handelt es sich hierbei um Werte, die aus dem Stand weg von Null erzielt wurden! Nicht umsonst trugen auch die



FILMLIZENZ Die verspätete Kinoumsetzung zu dem Film „Die Mumie" kommt für die PlayStation. Womöglich im Umfeld eines zweiten Films.



PREISVERFALL IM ALL? Die Alien-Action Terracon für PlayStation soll für DM 60,- zu haben sein! Zu diesem Preis ist jeder Ballerfan gut bedient!

Die expansive Verbundgruppe für Game-Stores!

McMEDIA®

baut die Service-Leistungen für die Multimedia-Mitgliedsunternehmen aus.
Deshalb brauchen wir Verstärkung und suchen möglichst bald eine(n)

FACHHANDELS-BERATER(IN)
Video-Games

- Sie wissen, was in der Games-Branche gespielt wird und haben möglichst Einzelhandels-Erfahrung.
- Sie sind motiviert, ehrgeizig und kommunikativ.
- Sie wollen in einem Top-Team erfolgsorientiert arbeiten.
- Sie sind bereit für eine intensive Reisetätigkeit und wohnen idealerweise in der südlichen Hälfte Deutschlands.

Wenn Sie diese Chance im idee+spiel-Verbund – dem mitgliederstärksten und erfolgreichsten Verband der Spielwarenbranche – reizt, dann senden Sie bitte Ihre Bewerbungsunterlagen mit Angabe Ihrer Gehaltsvorstellung und des frühesten Starttermins an:

McMEDIA
z. Hd. Otto E. Umbach
Daimlerring 4
31135 Hildesheim

www.mcmedia.de



VORSTUFE Die so genannten AZ-NAVI-Terminals von Capcom werden bald von Internet-tauglichen Konsolen wie PlayStation 2 überholt werden

Werbebanner von SCEE während der Euro 2000 den Schriftzug „www.playstation.com".

Peripherie-Explosion

Der mehrstufige Aufbau der PlayStation-Familie ist eine Reaktion auf die unterschiedlichen Budgets der PlayStation-Zielgruppe. Bald kann der Kunde zwischen der einfachen PlayStation mit Spiel und Controller für ca. DM 250,- und der PlayStation 2 samt Festplatte, Spezialmonitor, Tastatur und Drucker für weit über DM 2.000,- wählen. In puncto Peripherie wird die Lage somit etwas unübersichtlich. Nur die Kompatibilität der Controller und der meisten Komponenten, die über den Controller-Port angeschlossen werden (Lenkräder, Lichtpistolen), mit PlayStation 2 darf als gesichert gelten. Und da PlayStation 2 abwärtskompatibel ist, lässt sich das gesamte PlayStation-Spiele-Angebot auf ihr verwenden – dank vorinstallierter Sonderfunktion teils mit schnelleren Ladezeiten und weichgezeichneten Texturen! Was sonst noch womit verwandt werden kann, wird sich in den kommenden Monaten herausstellen. Derzeit arbeiten alle namhaften Peripherie-Hersteller an einer immensen Gerätepalette – vom Standfuß bis zur Fernbedienung.

Ausblick

Natürlich freuen sich westliche Spieler in erster Linie auf Hits für PlayStation, den PlayStation-2-Launch und Gameplay-Revolutionen wie *Metal Gear Solid 2*. Dennoch wird der Faktor „Internet" auch hier zu Lande rasch an Bedeutung zunehmen. Ein Blick auf die zentralen Sätze des Anfang Juni in Japan vorgestellten Geschäftsplanes von Capcom zeigt die Richtung: Das Unternehmen, das die *Resident Evil*-Serie aus der Taufe gehoben hat, hatte vor allem die Punkte „Online-Spiele", „Multiplattform-Entwicklung" und „E-Commerce" auf dem Präsentationsplan. Von diesen Schlagworten wird auch die globale Zukunft der PlayStation-Familie abhängen. Es bleibt aber zu hoffen, dass SCEI die Kunden nicht durch ständige Modifikationen, Umstellungen und ein Überangebot an Soft- und Hardware-Komponenten überfordert. Noch hat PlayStation die Initiative im Markt der Videospiele. Aber das ständige Reagieren auf die Internet- und Mobilfunkzukunft sowie das Konkurrenz-Umfeld scheint mitunter den Blick für das Wesentliche ein wenig zu trüben. Denn: Videospiel-Konsolen sind in erster Linie zu einem Zweck da: Zum Spielen!

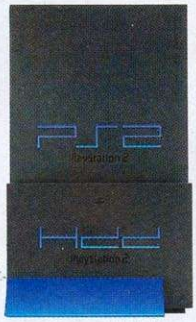
Florian Brich

INFO Die Festplatten-Strategie

Marktfestigung durch Festplatte?

Schon während der E3 wurde bekannt, dass PlayStation 2 in Nordamerika und Europa mit einem Schacht, über den eine Festplatte angeschlossen werden kann, veröffentlicht wird. Wir sagen Ihnen, was es damit auf sich hat.

Noch zum Jahresende soll die PS2-Festplatte in Japan erhältlich sein. Das Gerät wird mit einem Ethernet-Anschluss bestückt sein und ist darauf ausgelegt, Hochgeschwindigkeitsleitungen ins Internet – beispielsweise DSL oder CATV – auszunutzen. Die Vorzüge, die durch eine derartige Erweiterung der PlayStation 2 erzielt werden, liegen auf der Hand: In der ersten Phase können Sie für die Spiele, die Sie schon besitzen und die entsprechend programmiert sind, neue Levels, Charaktere oder Strecken herunterladen. Multiplayer-Action über das Internet wird dadurch ebenfalls ermöglicht – und zwar höchst komfortabel. In der zweiten Phase kann die PlayStation-2-Festplatte dann auch dazu benutzt werden, komplette Videofilme oder den Code eines ganzen Spieles zu speichern. Zudem ist die HDD-Einheit der Schlüssel zur digitalen Bildbearbeitung. Das Erreichen dieser zweiten Stufe hängt jedoch von den länderspezifischen Gegebenheiten ab: Erst müssen Breitband-Leitungen, Übertragungsgeschwindigkeiten und Kompressionsmechanismen so leistungsfähig werden, dass der Datentransfer der nächsten Generation stattfinden kann. Da jedoch das Internet auch in Deutschland zum Impuls des neuen Jahrtausends hochstilisiert wird, dürfte dieser Fall schneller eintreten, als wir es zu denken wagten. Zu Preis und Festplattengröße wurden seitens SCEI noch keine Angaben gemacht. Denn gerade diese Größen könnten sich als wunder Punkt der Festplatten-Strategie erweisen. Noch unbestätigt, aber wahrscheinlich ist, dass die PlayStation-2-Festplatte in unterschiedlichen Größen erhältlich sein wird: Für den durchschnittlichen Gebrauch werden 10MB veranschlagt, High-End-User werden sich wohl mit 40MB versorgen dürfen.



ANBAU Der PlayStation-2-Tower wird durch die fette HDD-Erweiterung sinnvoll ergänzt.



SCHRIFTTYP Mit dem Aufdruck auf der HDD-Einheit wird der PlayStation-2-Schriftzug um zwei Buchstaben erweitert.

INFO Die PS One im Überblick

Sonys „Playboy"

Was kann die PS One? In der nachstehenden Übersicht finden Sie alle Daten, die Sie zur PS One wissen müssen. Bitte beachten Sie, dass sich die Angaben auf den Japan-Launch beziehen. Für die PAL-Märkte können noch Änderungen vorgenommen werden.



AUSGESPIELT Mit der Ankündigung von PS One weltweit dürfte die Pocket-Station über Japan nicht mehr hinaus kommen.

NUMMER EINS? Der Erfolg dieser Mini-PlayStation in Deutschland ist nicht garantiert.

Überblick:

Produktname: .....PlayStation () SCPH-100
Preis (Japan): .....14.000 JPY (entspricht DM 270,-)
Abmessungen: .....193 mm (W) X 38 mm (H) X 144 mm (D)
Gewicht: .....550 g
Unterstützte Formate: „PlayStation"-CD-ROM, Audio CD
Erhältlich (Japan):.... 7. Juli 2000
Erhältlich Deutschland Herbst 2000
Schnittstellen: ..... 2 Controller-Anschlüsse
2 Memory-Card-Slots
1 AV-Multi-Out
Lieferumfang: ..... 1 „DUAL SHOCK"-Analog-Controller (1)
1 AV-Multi-Kabel
1 AC-Adapter

Spezifikationen und Ausstattungsmerkmale:

CPU..... 32 bit RISC (R3000 custom)
Taktung ..... 33.8688 MHz
Hauptspeicher 2MB
Grafik ..... PlayStation GPU
Grafikspeicher 8Mbit
Sound ..... SPU 24 ch
Soundspeicher 4Mbit
Disk-Drive ..... CD-ROM, 2fache Geschwindigkeit

Verfügbare Peripherie

■ „DUAL SHOCK"-Analog-Controller: SCPH-110 SRP, 3.000 JPY (entspricht DM 60,-)

DER Joysoft Internet Shop
www.joysoft.de

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

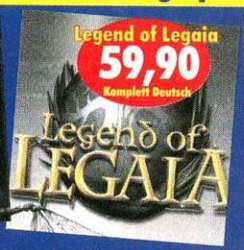
gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

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







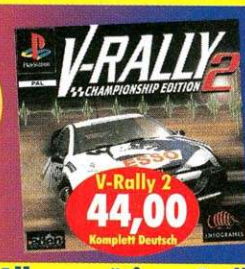




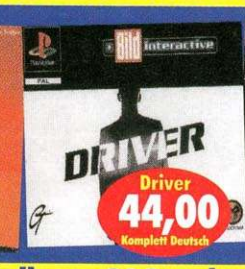


Wöchentliche Sonderangebote finden Sie im Internet unter www.joysoft.de oder telefonisch 0221/94 86 10 50

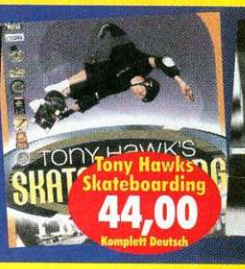
Bis 50 DM











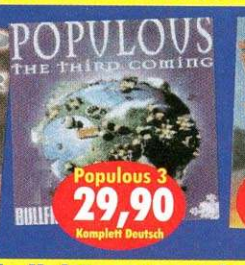


Alle vorrätigen Artikel werden innerhalb von 24 Stunden versendet

Bis 35 DM













Über 2000 Artikel stehen Ihnen innerhalb kürzester Zeit zur Verfügung

SONY PLAYSTATION	DM
Alundra 2 KD	55,00
Anstoss Premier Manager KD	79,90
Beatmania & DJ Control KD	109,90
Colin McRae Rally 2 KD	79,90
Destruction Derby Raw KD	89,90
Dracula Resurrection KD	79,90
DSF All Star Tennis 2000 KD	84,90
Galerians KD	79,90
Gaunlet Legends KD	79,90
Nightmare Creatures 2 KD	79,90
Ronaldo V-Soccer KD	84,90
Speedball 2100 KD	79,90
Suikoden 2 KD	79,90
Syphon Filter 2 KD	89,90
Toca WTC KD *	79,90
Vandal Hearts 2 KD	79,90
Wipeout 3 Special Edition KD	59,90
PLAYSTATION PREIS-HITS	**DM**
Bundesliga Stars 2000 KD	29,90
Gamebreaker 2, 3 oder 4 (Cheatbücher)	je 5,00
F1 Racing Championship KD	55,00
Heart of Darkness KD	29,90
Jade Cocoon KD	44,00
Jurassic Park KD	29,90
Killer Loop KD	29,90
Metal Gear Solid & Mission KD	59,90
Metal Gear Solid Mission KD	14,90
No Fear Mountainbiking KD	29,90
Sled Storm KD	29,90
Syphon Filter 1 KD	55,00
True Pinball KD	29,90
V-Rally 1 KD	29,90
DREAMCAST	**DM**
Arcatera KD	89,90
Berzerk DA (ab 18)	89,90
Dragons Blood	89,90
Grand Theft Auto 2 KD	89,90
Heroes of Might & Magic 3 KD *	99,90
Hodden & Dangerous *	89,90
Maken X *	89,90
MDK 2 KD	99,90
NHL 2 K	89,90
Resident Evil Code Veronica (ab 18)	99,90
Time Stalker *	89,90
Tony Hawk's Skateboarding	84,90
Virtua Tennis *	89,90
Zombie's Revenge (ab 18)	89,90
DREAMCAST PREIS-HITS	**DM**
F1 Racing Simulation KD	49,90
Suzuki All Star Racing	49,90
WWF Attitude DA	49,90
GAMEBOY	**DM**
Pokemon Gelbe Edition	69,00

KD: Komplett Deutsch DA: Deutsche Anleitung
KE: Komplett Englisch *: angekündigter Titel
Import Versionen auf Anfrage



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

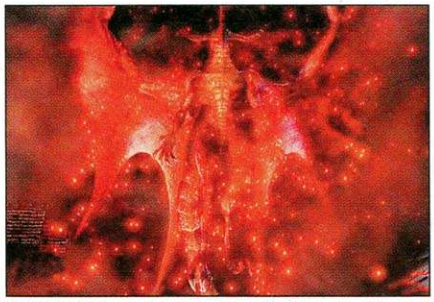


Joysoft News Katalog Kostenlos anfordern!

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.



GRAND CANYON In der zerklüfteten Felslandschaft beraten Zidane und VIVI ihr Vorgehen.



FEURIO! Erhebt sich der Drache über das Dorf, haben die Bewohner nichts Gutes zu erwarten.



MARKTPLATZ Als Schwarzmagier versuchen Sie, Passanten Informationen zu entlocken.

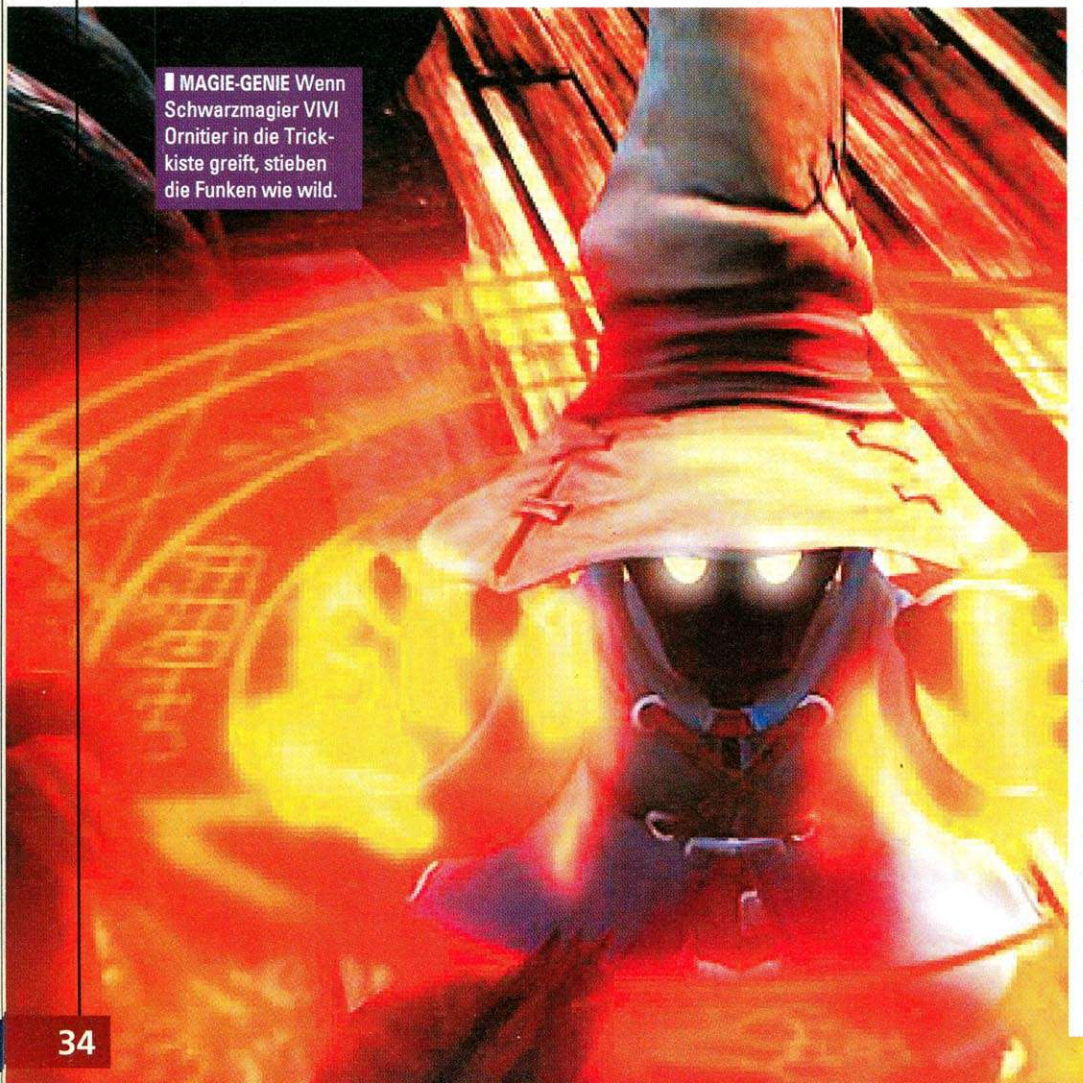
Final Fantasy IX

»GENRE
Rollenspiel
»SPIELER
1
»HERSTELLER
Squaresoft
»INTERNET
www.square-europe.com

Japan im FF-Fieber: Der neunte Teil von Squaresofts grandiosem Rollenspiel-Epos bringt die gute alte PlayStation zum Kochen.

MOST WANTED PLAYZONE

Das Datum steht fest: Schon am 7. Juli – nur zwei kurze Tage nach Erscheinen dieser Play-Zone-Ausgabe – sollen Tausende von *Final Fantasy IX*-CDs im japanischen Einzelhandel auf gespannte Rollenspiel-Abenteurer warten. In Amerika und Europa müssen wir uns zwar noch etwas länger gedulden, bis wir endlich die heiß ersehnten Daten-Scheiben mit Squaresofts neuestem RPG-Coup in die heimischen Konsolen stopfen können. – doch dass diese Wartezeit sich lohnt, dafür bürgt seit jeher die außerordentliche Qualität und Komplexität der langlebigen Fantasy-Reihe, die mit jeder Fortsetzung zu neuen inhaltlichen und grafischen Höhenflügen ansetzt. Vor allem die Rückkehr von Chef-Künstler Yoshitaka Amano ins Entwickler-Team (der bereits den Teilen I bis VI seinen unverwechselbaren



MAGIE-GENIE Wenn Schwarzmagier VIVI Ornitier in die Trickkiste greift, stieben die Funken wie wild.



AST AB? Auch hoch über dem Waldboden treffen die Protagonisten auf willige Informanten.



MELANCHOLIE PUR Schwarzmagier VIVI bewusstlos auf dem Pflaster. Und der Regen fällt.



START Während im Luftschiff die Abflugvorbereitungen laufen, schiebt Adelbert abseits Wache.



HERR DER RINGE? Fast wie ein schwarzer Reiter aus Tolkiens berühmtem Roman wirkt dieser dunkle Krieger, den Sie in Zwischenanimationen kennen und bald fürchten lernen werden.

Stempel aufdrückte) lässt die Erwartungen der Fans auf der ganzen Welt in die Höhe schnellen. Bis Sie sich also voraussichtlich gegen Ende dieses Jahres endlich selbst ein Bild der deutschen Version von *Final Fantasy IX* machen können, wird vermutlich noch so mancher abgeknabberte Fingernagel Ihrer Ungeduld zum Opfer fallen ...

Wie alles beginnt ...

Die Storyline des Titels klingt vertraut, entwickelt sich jedoch schnell zu – selbst für *Final Fantasy*-Verhältnisse – ungewöhnlicher Komplexität: Nach Jahren des Friedens und Wohlstands erhebt sich das Böse in Gestalt eines mächtigen, roten Drachen über die Weltenidylle, um alle guten Kräfte auszulöschen und ein Regiment ewigen Schreckens heraufzubeschwören. Dämonische Reiter auf fliegenden Teufelspferden und namenlose, finstere Kreaturen unterstützen mit grimmiger Freude dieses diabolische Ziel. Sie alle teilen den einen Wunsch: Unheil und Verderben über die friedlichen Weltenbewohner zu bringen. Nur einer kleinen Gruppe verwegener Helden ist es gegeben, in zahllosen Einzel-Abenteuern das Böse zu bekämpfen und Stück für Stück dessen finstere Vernichtungspläne zu vereiteln. Um dieses ferne Ziel zu erreichen und das Gute zum Sieg zu führen, schlüpft der Spieler nach und nach in die Rollen von acht Haupt- und einer stattlichen Anzahl von Nebencharakteren, die – so will es die *Final Fantasy*-Tradition – allesamt einen wichtigen Teil zum glücklichen Verlauf des Mammut-Abenteuers beitragen werden: So erleben Sie gleich zu Anfang den 33-jährigen Ritter und Haudegen Adelbert Steiner in Aktion, wie er Prinzessin Garnet Til Alexandros (die 17.) vor den Ge-

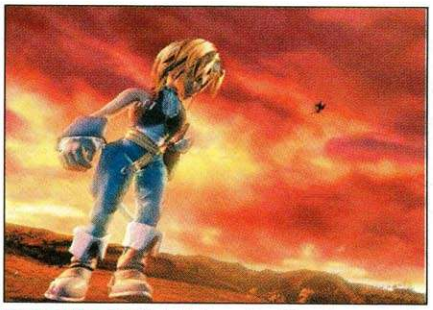


INNENRAUM Aufwendige Hintergründe verleihen jedem Handlungsort individuelle Atmosphäre.

„FF IX hat alle Zutaten, um der absolut beste Teil der Serie zu werden."



SCHAU GENAU Auch in FF IX müssen Rätsel gelöst und viele Gegenstände gefunden werden.



EINSAMER DIEB Zu Anfang des Abenteuers steht der 16-jährige Zidane Tribal allein auf weiter Flur.

INFO Fantastische Luftschiffe

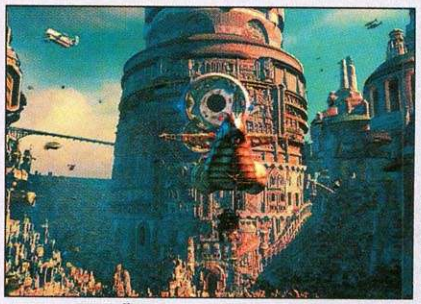
Nur Fliegen ist schöner

Der offenbar letzte FF-Teil für die gute, alte PlayStation spielt großteils weit über der Erde.

„Über den Wolken muss die Freiheit wohl grenzenlos sein ..." sang einst ein deutscher Liedermacher. An *Final Fantasy IX* kann der gute Mann damals natürlich noch nicht gedacht haben. Trotzdem ist seine Textzeile für den Titel geradezu Programm, denn schier unendlich erstrecken sich die luftigen Weiten zwischen den fliegenden Städten und Luftschiffen und eröffnen dem Auge in jedem einzelnen Moment die fantastischsten Aussichten auf die Spielwelt. Also lehnen Sie sich zurück und heben Sie ab.



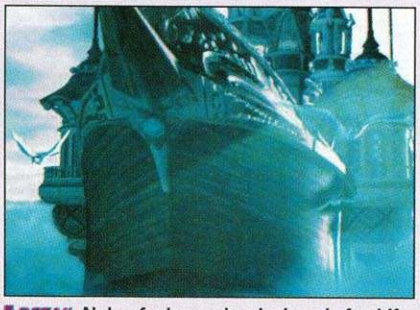
VOGELFREI Die luftigen Weiten der Spielwelt werden prachtvoll in Szene gesetzt.



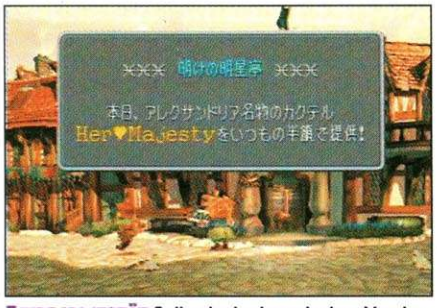
FLUGLOTSE Über den schwebenden Städten herrscht äußerst reger Luftverkehr.



GALEERE Das Theater-Luftschiff Prima Vista wird anfangs von Dieben kontrolliert.



DETAIL Nahaufnahmen der riesigen Luftschiffe überzeugen durch stimmige Einzelheiten.



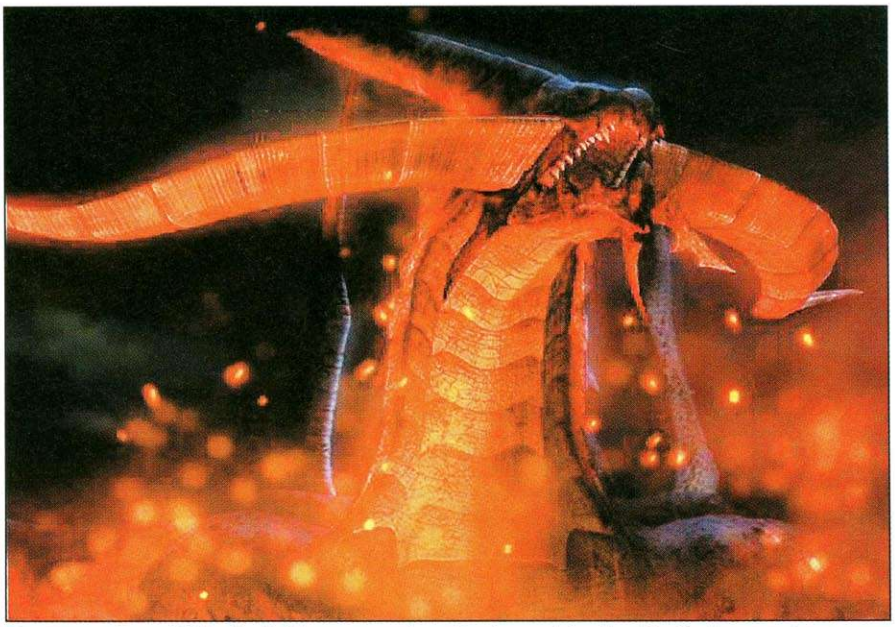
IHRE MAJESTÄT Selbst in der japanischen Version werden wichtige Titel auf Englisch dargestellt.



GEMEINSAM In brillanten Render-Sequenzen wird das Los der Helden miteinander verwoben.



LIEBESGEFLÜSTER Auch die Kommandozentrale eines Luftschiffs taugt zum Süßholzraspeln.



LINDWURM So verblüffend echt können gerenderte Drachen auf der alten PlayStation aussehen: Hier erlebt der Spieler die Wiedergeburt des Bösen als monströser Drache, der die Welt bedroht.

fahren der wieder einmal äußerst weitläufig geratenen Mittelalter-Welt des Spiels beschützt. Kurz darauf begleiten Sie den jungen Schwarzmagier VIVI Ornitier durch eine idyllische Fachwerkhäuser-Stadt, lassen ihn ausgiebig die Umgebung erkunden, schauen ihm beim Einkaufen über die Schulter und erleben, wie er einem Jungen namens Tom hilft, seine entlaufene Katze wiederzufinden (wahres Heldentum hat schließlich nicht immer nur mit der Rettung der Welt zu tun). Im weiteren Verlauf erfüllen Sie die Rolle von Zidane Tribal mit Leben, einem 16-jährigen Dieb und Draufgänger, der (völlig altersgemäß) eine große Schwäche für nette Mädchen hat. Auch das fresssüchtige Monster Quina Quen, die von dunklen Geheimnissen umwobene Kriegerin Freija Crescent, der barbarenstarke Kämpfer Salamander Coral und die oben erwähnte Prinzessin Garnet Til Alexandros stoßen nach und nach zur Gruppe der Hauptcharaktere. Zu guter Letzt spielt noch die 6-jährige Eiko Carol eine handlungstragende Rolle – und die Kleine hat es offenbar faustdick hinter ihren Kinderohren! Auch die bereits in Teil VI der Serie eingeführten, ballartigen Mogs werden im neuen Abenteuer wieder mit von der Partie sein, die Helden für diverse Botendienste einsetzen und zum Dank mit Informationen oder wichtigen Gegenständen belohnen. Klar, dass eine so vielschichtige und abwechslungsreiche Charakter-Zusammenstellung mehr als genug Möglichkeiten für jede nur erdenkliche Art von Handlungsverwicklungen bietet.

INFO Weitere Charaktere enthüllt

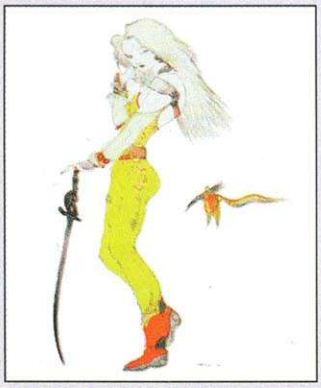
Die Geschöpfe des Yoshitaka Amano

Noch immer sind nicht alle acht spielbaren Charaktere von FF IX in ihrer Endversion bekannt. Fantastische Entwürfe von Chefkünstler Yoshitaka Amano heizen jedoch die Erwartungen zu Recht gewaltig an.

Fantasie und nochmals Fantasie ist seit jeher das Markenzeichen der *Final Fantasy*-Reihe. Wie gut, dass Yoshitaka Amano, Chefkünstler von Teil IX, offenbar über ein unerschöpfliches Reservoir derselben verfügt. Was er zu Papier bringt, bildet die ideensprühende Basis für Entwickler und Programmierer, die seine fantastischen Entwürfe möglichst getreu für das Spiel umsetzen. Während die japanischen Fans schon ab Anfang Juli die acht Charaktere aus *FF IX* ins Abenteuer schicken dürfen, können Sie sich hier zumindest einen Eindruck verschaffen, welche verrückten Helden neben dem bereits bekannten Dieb Zidane Tribal, dem Schwarzmagier VIVI Ornitier und dem Ritter Adelbert Steiner noch auf Ihrer Konsole in Stellung gehen werden.



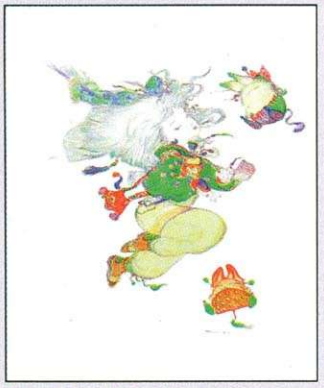
QUINA QUEN Das seltsame Wesen denkt immer nur an eines: Essen!



FREIJA CRESCENT Die Kriegerin wird von Geheimnissen umschattet.



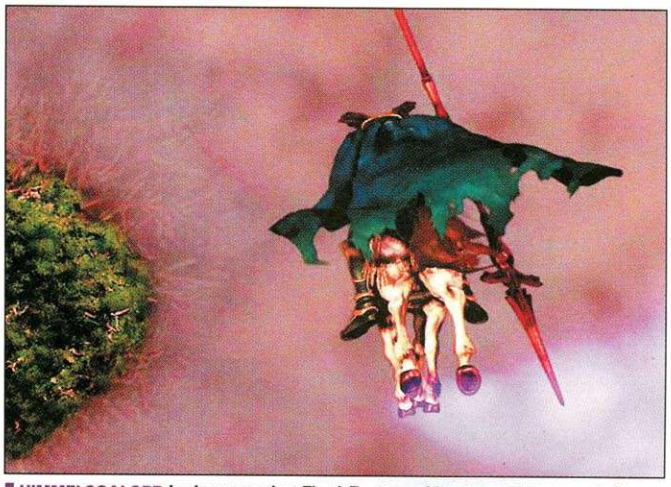
SALAMANDER CORAL Der Kämpfer vertraut nur auf seine Kraft.



EIKO CAROL Die Sechsjährige soll für Überraschungen sorgen.



SELBSTSICHER Das Grinsen des Recken Adelbert Steiner sollte nicht täuschen: Er kann durchaus auch anders, sobald die Prinzessin bedroht wird.



HIMMELSGALOPP Im kommenden Final-Fantasy-Abenteuer können nicht nur die Luftschiffe fliegen. Auch finstere Mächte besitzen dieses Talent.

Kämpfe und Magie

Wie schon in den letzten beiden Teilen der *Final Fantasy*-Reihe wird auch in der neunten Folge wieder ein aktives Kampfsystem zum Einsatz kommen, wodurch bei Gefechten fast ein Gefühl wie bei Echtzeitschlachten entstehen soll. Monster, Gegner und eigene Streiter (nicht alle acht Charaktere Ihrer Truppe können gleichzeitig kämpfen) benötigen dabei jeweils unterschiedlich lange, um nach einer Attacke zum nächsten Angriff bereit zu sein. Diese individuelle Zeitspanne hängt von den jeweiligen Fähigkeiten des Kämpfers und mitgeführten magischen Objekten sowie eventuell ausgesprochenen Zauberformeln oder Beschwörungen ab. Dadurch gestalten sich Gefechte – obwohl ursprünglich rundenbasiert – im Spielverlauf weitaus dynamischer als bei den meisten anderen, vor allem älteren Rollenspiel-Abenteuern. Aufgefundene Waffen, Amulette und seltene Zaubergegenstände werten dabei in bekannter *Diablo*-Manier die unterschiedlichen Fähigkeiten des jeweiligen Trägers auf, doch nicht jeder Gegenstand wirkt bei jedem Helden gleich: Verhilft beispielsweise ein Amulett einem Kämpfer zu mehr Gefechtsenergie, verstärkt dasselbe Item bei einem Magier stattdessen die Zauberkraft und so weiter. Eine interessante Neuerung ist auch die Lernfähigkeit der Charaktere. Während gewöhnlich ein Objekt nur so lange Zusatzkräfte mobilisiert, wie es getragen wird, können bei *FF IX* die Figuren durch häufigen Gebrauch die einem Gegenstand innewohnende Macht ihrem ständigen Erfahrungsschatz einverleiben: Ist anfangs ein bestimmtes magisches Utensil zwingend für einen Zauber erforderlich, so können Sie nach mehrfacher Beschwörung das Zauberding an andere weitergeben – der Spruch bleibt Ihrem Helden trotzdem erhalten.

„Sie werden sich im Handumdrehen in die Charaktere verlieben."



HALLO, KLEINER! Aus der Obersicht wirkt der 9-jährige VIVI mit seinem großen Hut noch putziger als sonst. Dabei hat der „Schwarzmagier im Mini-Format" in jedem Ärmel einige ernsthafte Tricks stecken.



MITTELALTER Jeder einzelne Handlungsort macht deutlich: Dies ist nicht die Zukunft!



DACHPFANNE Ein Teil Ihrer Wege führt Sie über die Dächer dieser mittelalterlichen Stadt.



KUHHANDEL Auf dem Wochenmarkt können Sie Gegenstände kaufen und Gespräche führen.



BEDIENFREUNDLICH Die Charakter- und Item-Menüs sind sehr übersichtlich strukturiert.



KNEIPENZAUBER Als VIVI, der Magier, machen Sie im Spielverlauf in dieser Dorfschenke Station.



BÖSARTIG Am finsteren Outfit erkennt sogar der Laie: Dieser Reiter führt nichts Gutes im Schilde.



NA DANN PROST! Zauberer VIVI sucht ein Item – es wird doch kein magischer Fusel sein?!

INFO Active Time Event

Mit einem Klick rund um die Welt

Die komplexe Handlung von FF IX bringt es mit sich, dass Ereignisse zeitgleich an weit entfernten Orten passieren. Dank eines kleinen Tricks der Spiel-Entwickler sind Sie trotzdem immer hautnah dabei.

Der Trick, den sich die Entwickler hierfür ausgedacht haben, nennt sich „Active Time Event" (etwa: Aktives Zeitgeschehen). Bahnen sich wichtige Entwicklungen abseits von Ihrem aktuellen Aufenthaltsort an, werden Sie durch eine Schrifteinblendung sofort auf diesen Umstand hingewiesen. In einem Dialogfeld können Sie anschließend auswählen, welchen Geschehnissen Sie „via Fernsicht" beiwohnen wollen, ohne Ihren aktuellen Handlungsort verlassen zu müssen. Eine genial einfache Idee, die für viele zusätzliche Handlungsverwicklungen sorgen dürfte. Und vor allem: Sie sind stets bestens über jedes Spielgeschehen informiert.



WIE BITTE? Hier erklärt ein Nichtspieler-Charakter Zidane Tribal den Active Time Event.



HINWEIS Geschehen wichtige Ereignisse weit weg, wird dies per Schrifteinblendung angezeigt.



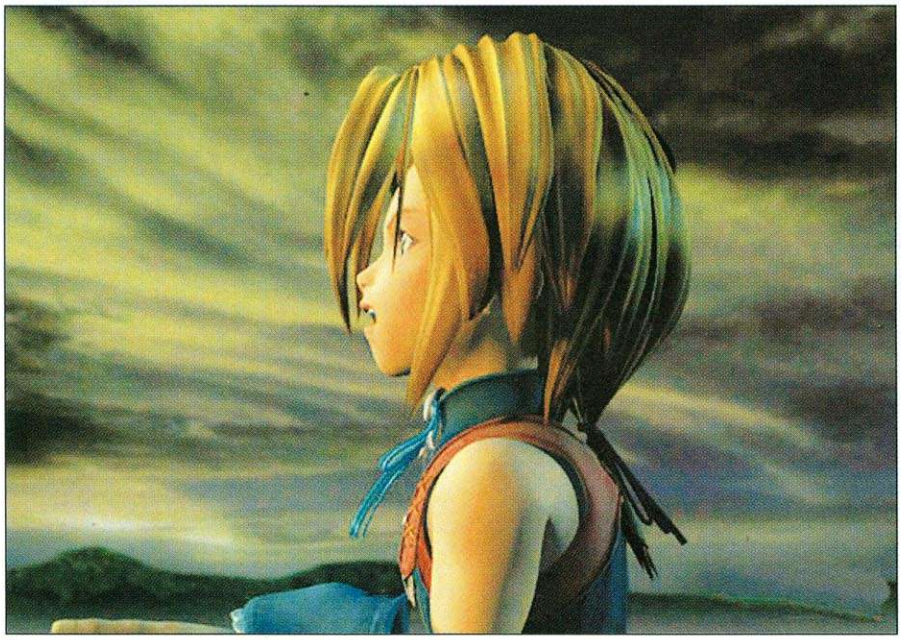
AUSWAHL Per Dialogfeld entscheidet der Spieler, welches Geschehen er verfolgen will.

Zusammen mit der Aussicht, dass magische Formeln deutlich kürzer als in anderen Serien-Teilen ausfallen sollen und somit (vor allem auf Dauer) weniger zeit- und nervenaufreibend einzusetzen sind, ergibt sich hier ein Kampfsystem, das Profis und Neueinsteiger gleichermaßen begeistern und möglicherweise das bisher beste der Serie werden dürfte.

Finale Fantasie?

Dank Yoshitaka Amanos inhaltlicher Rückbesinnung auf den ursprünglichen Fantasy-Gehalt der ersten Serien-Teile bekommen wir es zum Jahresende mit einem der fesselndsten PlayStation-Rollenspiele aller Zeiten zu tun. Konsequente Weiterentwicklungen zu noch mehr Spieltiefe und noch besserem Charakter-Handling revolutionieren zwar weder das RPG-Genre noch die *Final Fantasy*-Reihe an sich, bieten jedoch wirklich überdurchschnittliche Kost nicht nur für Rollenspiel-Junkies. Da *FF IX* darüber hinaus auch noch optische Hochgenüsse am laufenden Meter verspricht, dürfte der Titel einen wirklich furiosen Schlusspunkt für die erfolgreiche PlayStation-Serie setzen. Doch keine Sorge: *Final Fantasy X* und *XI* für die PlayStation 2 sind bereits angekündigt.

Matthias Glaser



BESTIMMUNG Der düstere Himmel und Zidanes Blick in die Ferne lassen sein Schicksal erahnen: Auf den 16-jährigen Dieb kommen in FF IX offenbar etliche tragische und ungemütliche Situationen zu.

ANGESPIELT	Final Fantasy IX
System	PlayStation
Hersteller	Square Europe
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 99,-
Termin	November

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Squaresoft

EINSCHÄTZUNG **Super**

„Final Fantasy IX hat das Zeug, der grandiosen Saga ein würdiges Finale auf der PlayStation zu bescheren."

ENTDECKE DIE MAGIE!



Walt Disney World® Quest
MAGICAL RACING TOUR

Chip & Chap und ihre Freunde müssen in einem atemberaubenden Rennen mit kultigen Fahrzeugen die fehlenden Teile der Feuerwerks-Maschine einsammeln, um das große Feuerwerk im Park zu retten. Zeig' deinen Freunden, wer der Schnellste am Steuer ist und finde alle Teile der Maschine, um das Feuerwerk zu starten.

- *13 coole verschiedene Rennpisten, z.B. Space Mountain, Geisterhaus und Rock ´n´ Roller Coaster*
- *13 coole Typen, z.B. Chip und Chap, Jiminy Cricket und 10 ganz neue Disney-Figuren*
- *Single- und Multi-Player-Modus – alle Spiele auch mit Split-Screen*
- *mit Froschzauber, Teetassenminen, Nussraketen und magischen Kräften erhältst du freie Bahn*
- *entdecke versteckte Abkürzungen, verborgene Strecken und geheime Charaktere*









Dreamcast

PlayStation

Walt Disney World

www.eidos.com

Disney Interactive

Crystal Dynamics

EIDOS INTERACTIVE

© Disney. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos Interactive, Inc. under license. Crystal Dynamics, Inc. and the Crystal Dynamics, Inc. logo are registered trademarks of Crystal Dynamics, Inc. Eidos, Eidos Interactive, Inc., and the Eidos Interactive, Inc. logo are registered trademarks of Eidos Interactive, Inc. Sega, Dreamcast, and the Dreamcast logo are either registered trademarks or trademarks of Sega Corporation. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.





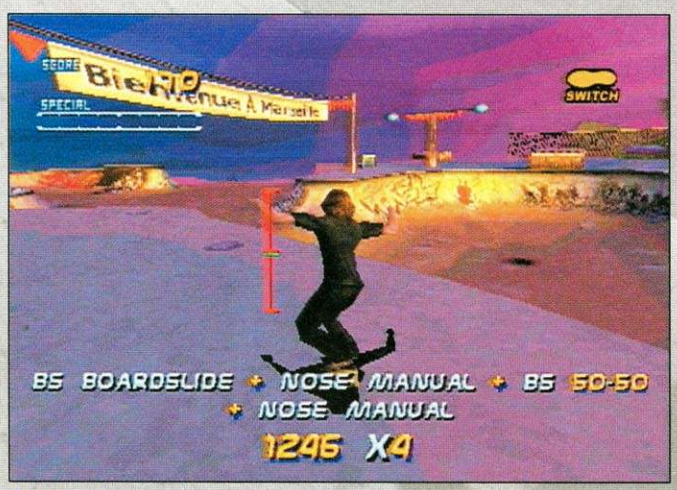
WAGHALSIG Beim Grinden über hohen Abgründen können Ausrutscher sehr schmerzhaft enden.

Tony Hawk's Pro Skater 2

MOST WANTED PLAYZONE

»GENRE Skateboarding
»SPIELER 1-2
»HERSTELLER Activision
»INTERNET www.activision.de

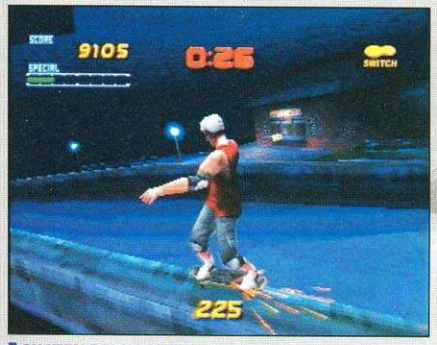
Im September erscheint hier zu Lande das spektakuläre Sequel zum letztjährigen Überraschungshit.



MANUAL Mit dem neu integrierten Manual lassen sich viele Tricks kombinieren. Es erfordert aber sehr gutes Timing aufseiten des Spielers.



PARCOUR PERVERS An diesem selbst entworfenen Kurs dürften selbst ausgekochte Profis verzweifeln und ihr Board frustriert in die Ecke pfeffern.



SKATEN BEI NACHT! In der Fortsetzung sind die Areale noch abwechslungsreicher.



TOD-SCHICK Dieses selbst kreierte Nachwuchstalent besticht durch sein geschmackvolles Outfit. Aber über Geschmack lässt sich ja bekanntlich streiten.

Die ersten Änderungen zu dem erfolgreichen Vorgänger *Tony Hawk's Skateboarding* erkennt man bereits bei einem Blick auf die zur Verfügung stehenden Spielmodi. Neben bekannten Spielarten wie der Single Session oder dem Free-Skate-Modus, in dem Sie in Ruhe und nach Herzenslust die weitläufigen Areale erkunden können, wurden kreativen Naturen gleich zwei Editoren spendiert. Der ebenso umfangreiche wie eingängige Park-Editor lässt Ihnen beim Erbauen von steilen Rampen und verschiedenen Pools nahezu völlige Freiheit. Geländer, Tische oder Sprungschanzen können durch einen einfachen Knopfdruck beliebig gedreht, gelöscht oder verschoben werden. Die selbst entworfenen Wunderkurse, die natürlich sowohl allein als auch mit einem Freund befahren werden können, verbrauchen dabei erfreulicherweise nur einen Block auf der Memory Card.

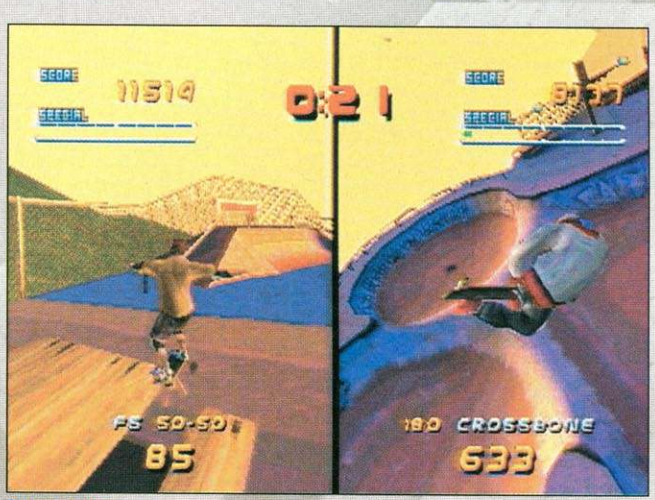
„Der erste Teil wird in nahezu allen Belangen getoppt!"



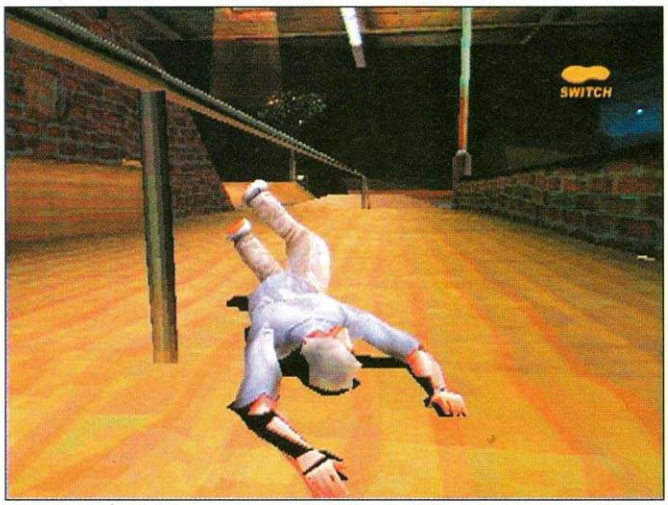
KAMPFSPORT? Tony macht auch bei den schwierigsten Tricks eine gute Figur. Das sollte man vom weltbesten Skater wohl auch durchaus erwarten können.



GLÖCKNER In den Straßen von Philadelphia müssen unter anderem fünf Glockensymbole gefunden werden, um weiterzukommen.



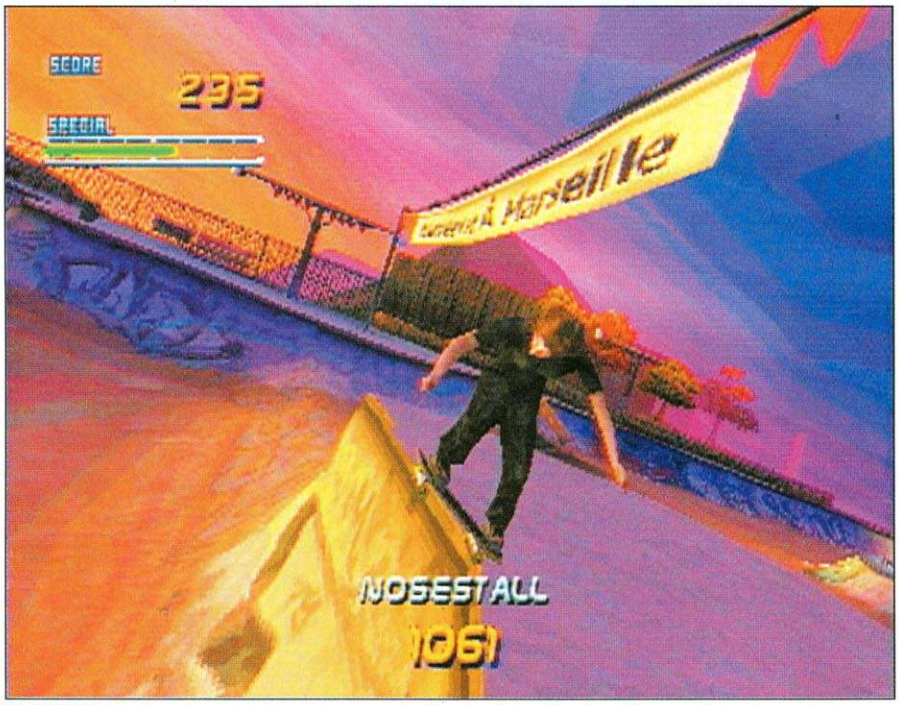
MULTI-FUN Im Zweispielermodus kann der Bildschirm auf drei verschiedene Arten geteilt werden, um für die nötige Übersicht zu sorgen.



HALS- UND BEINBRUCH An diesen Stürzen hätte Max Schautzer seine helle Freude. Pleiten, Pech und Pannen begleiten gerade zu Beginn Ihre Karriere.



MODE? Von der Farbe der Kopfbedeckung bis zur Schuhmarke lassen sich alle Parameter Ihres Traumskaters individuell bestimmen.



BALANCE Die Profiskaterin Elissa Steamer zeigt ihre beeindruckenden Künste auf der Kante der Rampe. Sollte es ihr gelingen, beim anschließenden Stunt die Balance zu halten, winkt eine saftige Punktzahl.

Skaten ohne Limit

Wer weder in der alten Riege der Profis (u. a. Tony Hawk, Elissa Steamer, Chad Muska) noch unter den drei Neuzugängen (siehe Extrakasten) seinen Lieblingsskater findet, kann im Create-Skater-Modus einen eigenen Charakter auf die schnellen Bretter schicken. Dabei können vom modischen Outfit bis hin zum Fahrstil alle Parameter den eigenen Wünschen entsprechend festgelegt werden.

Profis mit Charakter

Die einzelnen Fähigkeiten der Profis sind im Gegensatz zum Vorgänger in zehn Kategorien unterteilt. Natürlich hat jeder Fahrer in den Bereichen Air, Hang Time, Ollie, Speed, Spin, Landing, Switch, Rail Balance, Lip Balance und Manuals individuelle Stärken oder Schwächen, die sich auf die Performance in den nächtlichen Parkanlagen von New York, den von Bussen befahrenen Straßenzügen Philadelphias oder in den Halfpipes der diversen Skating-Parks auswirken. Der motivierende Karriere-Modus wurde um zahlreiche Aufgaben erwei-

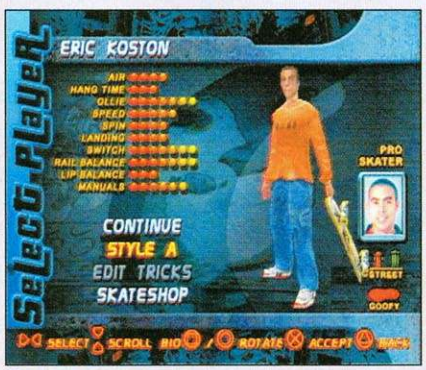
INFO New Kids on the Block

Neue Skater braucht das Land

Zusätzlich zu den zehn bereits bekannten Profis aus Tony Hawk's Skateboarding gesellen sich drei weitere Akteure zu der illustren Runde. Wir stellen Ihnen die Neuen kurz vor:



DER GRINDSPEZIALIST Rodney Mullen besticht durch schnelle Drehungen und eine ausgezeichnete Balance bei seinen Grinds.



OLLIES BEVORZUGT Eric Kostons Stärken liegen eindeutig bei seinen spektakulären Ollies. Er beherrscht aber auch das Grinden perfekt.



DER ALLROUNDER Steve Caballero ist der mit Abstand ausgeglichenste Skater des Trios ohne gravierende Stärken oder Schwächen.

INTERVIEW Tony Hawk im Gespräch

„Ein Skategott steht Rede und Antwort"

Im Rahmen der E3 in Los Angeles hatte die Play Zone Gelegenheit, den Namenspaten des Spiels zu Tony Hawk's Pro Skater 2 zu befragen und aus erster Hand Informationen und Hintergründe zum potenziellen Superhit aus dem Hause Activision zu erfahren.



NETT Die 32-jährige Skateboardlegende sprach mit der Play Zone über Tony Hawk's Pro Skater 2.

Play Zone: **Welche entscheidenden Verbesserungen haben Sie persönlich bei *Tony Hawk's Pro Skater 2* feststellen können?**

Tony Hawk: Bei *Tony Hawk's Pro Skater 2* wurde fast alles verbessert: angefangen bei größeren Arealen, realistischeren Tricks, neue Skatern und verbesserten Texturen bis hin zum neu integrierten Skate-Park-Editor und dem Skater-Editor. Der erste Teil hat sozusagen die Basis für *Tony Hawk's Pro Skater 2* gelegt.

Play Zone: **Es gibt eine Vielzahl von neuen Arealen. Haben Sie einen persönlichen Lieblingsplatz?**

Tony Hawk: Ich mag besonders das neue Schulgelände und Marseille.

Play Zone: **Wie eng war die Zusammenarbeit mit den Entwicklern bei Neversoft?**

Tony Hawk: Ich war im Verlauf der Entwicklung einige Male zu Besuch bei Neversoft. Dort habe ich jeweils die letzten Versionen des Spiels gespielt und den Entwicklern mein Feedback mitgeteilt.

Play Zone: **Wird es auch bei *Tony Hawk's Pro Skater 2* Boni wie versteckte Charaktere geben?**

Tony Hawk: Ja, auch im zweiten Teil werden gute Leistungen auf dem Board mit versteckten Charakteren belohnt. Vielleicht gibt es sogar ein Wiedersehen mit Officer Dick ...(lacht)

Play Zone: Vielen Dank für das Interview!



SCHOOL'S OUT! Auf dem weitläufigen Schulgelände gibt es gute Grindgelegenheiten.



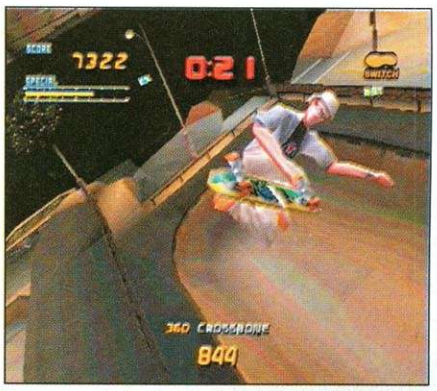
UP AND AWAY Mit Monstercombos lässt sich der Punktevorrat aufstocken.

tert. So jagt man entweder direkt den verteilten Geldscheinen hinterher oder versucht durch das Sammeln von gut versteckten Symbolen große Kasse zu machen. Weitere Dollar winken für das Knacken des High-Scores oder die Bewältigung aller gestellter Aufgaben. Das eingefahrene Geld wird dazu genutzt, höhere Werte in den einzelnen Kategorien zu erkaufen.

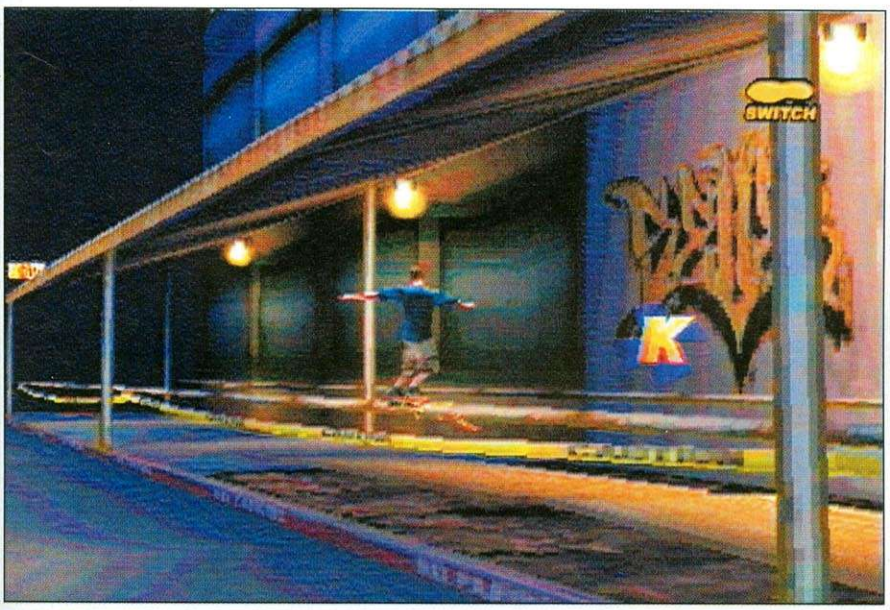
Aufgebohrtes Gameplay

Das exzellente Gameplay des Vorgängers wurde ebenso wie die Präsentation überarbeitet. Im Zuge dessen haben die Entwickler die ausgezeichnete Steuerung der Brettkünstler um den Manual-Move erweitert. Mit einem gut getimten Einsatz des Steuerkreuzes besteht die Möglichkeit, die verschiedenen Tricks zu einer punkteträchtigen Kombination zu verknüpfen. Ausgebuffte Spieler mit viel Fingerspitzengefühl können somit den High-Score in astronomische Höhen treiben. In Sachen Präsentation fallen neben authentischeren Animationen schöne Lichteffekte und verbesserte Texturen ins Auge. Durch die gelungene Verbindung von bewährten Spielelementen und sinnvollen Neuerungen rollt mit *Tony Hawk's Pro Skater 2* zweifellos einer der Top-Titels des Herbstes auf die PlayStation zu.

Jens Quentin



VIELFALT Jeder der Profis hat für den Nachfolger eine Vielzahl neuer Tricks auf Lager.



ICH KAUFE EIN K! Auch in den neuen Arealen gehen Sie wie schon im ersten Teil auf die Suche nach Buchstaben, die sich in zum Teil unzugänglichen Winkeln verstecken.

ANGESPIELT Tony Hawk's Pro Skater 2

System	PlayStation
Hersteller	Activision
Genre	Skateboarding
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 89,-
Termin	September

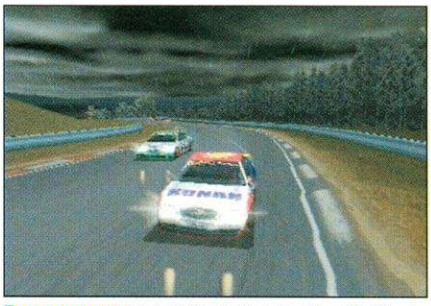
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	15 Areale
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
-	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Neversoft

EINSCHÄTZUNG **Super**

„Spektakuläre Fortsetzung zur letztjährigen Skatingsimulation der Superlative"



FRAGILE! Beim Gerangel um die besten Plätze sind Ihre KI-Gegner alles andere als zimperlich.



MISTWETTER In der Rückspiegeloptik reflektiert der nasse Asphalt schön echt Ihre Scheinwerfer.



BATHURST Entlang der anspruchsvollen Australien-Piste finden Sie landestypische Vegetation.

WTC World Touring Cars

>>GENRE
Rennspiel
>>SPIELER
1-4
>>HERSTELLER
Codemasters
>>INTERNET
www.codemasters.com

Schon die fast fertige Demoversion überzeugt auch verwöhnteste Rennspiel-Zocker auf Anhieb.

Ursprünglich für einen Juni-Erscheinungstermin geplant, wurde der Nachfolger von *TOCA* und *TOCA 2* kurzerhand noch einmal in die Werkstatt beordert, um Stoßdämpfer, Gaspedal und Lackierung einem letzten Feintuning zu unterziehen. Bei Codemasters ist man eben perfektionistisch und will nur oberste Spitzenprodukte abliefern. Dieser Qualitätsanspruch ist Hauptbestandteil der Firmenpolitik – und Hunderttausende dankbarer Kunden geben dem Spiele-Hersteller eindeutig Recht. Ein weiterer Grund für die Terminverschiebung von *WTC World Touring Cars* ist aber sicher auch das leicht verspätete Erscheinen der schlammspritzenden Offroad-Kanone *Colin McRae Rally 2.0* aus demselben Rennstall: Wäre ja auch schön blöd, wenn man sich mit zwei zeitgleich im Handel stehenden Rennspielkrachern gegenseitig die Kundschaft abgraben würde! Was auch immer nun die genauen Gründe für den inzwischen auf Herbst verschobenen Release von *WTC* gewesen sind, die zusätzlich investierte Energie kann natürlich nicht schaden. – Auch wenn bereits die vorliegende 95%-Demo so aussieht, als hätte der Titel den Extra-Einsatz gar nicht mehr nötig, um sich erfolgreich weit nach oben von der aktuellen Rennspiel-Konkurrenz abzusetzen.

Tutto kompletti

Die Inhaltsstoffe von *WTC World Touring Cars* wurden im Rahmen der Vorberichterstattung (siehe z. B. Play Zone 05/2000) bereits ausführlich dem geneigten Publikum präsentiert, daher an dieser Stelle nur die Kurzversion. Auch die ist mit gutem Grund schon lang genug: 40 hyperrealistische Touring Cars von namhaften Autoherstellern aus der ganzen Welt bilden den bunt gemischten Fuhrpark des Titels, wobei sich die einzelnen Modelle schon im Basis-Setup ausgesprochen unterschiedlich fahren. Durch geschicktes Fahrzeug-Tuning von Stoßdämpfern über Reifenwahl bis zu Bodenhaftung oder Bremsen können Sie, je nach Streckenerfordernissen, diese Unterschiede weiter verstärken. WTC bietet also wirklich einmal 40 klar unterscheidbare Wagen – und nicht nur verschiedene Texturen für ein und dasselbe



PS-MONSTER Anspruchsvoller Langzeit-Fahrspaß versteht sich bei satten 40 WTC-Boliden von selbst.



ÜPPIG! 14 frei wählbare Kameraeinstellungen machen Sie beim Replay fast zum TV-Regisseur.



GEISTERFAHRER Schwimmen Sie gegen den Strom, werden Sie sehr bald Fliegen lernen.

Fahrgefühl wie manch anderer Titel! Diese 40-PS-Geschütze jagen Sie über insgesamt 23 knifflige Asphalt-Pisten aus der ganzen Welt. Japanische Parcours sind hier genauso vertreten wie australische, amerikanische oder deutsche (Nürburgring, Hockenheimring, A1-Ring). Sie treten in den Kategorien Sofortrennen (ein Zufallsgenerator wählt die Strecke aus), Zeitfahren, freies Rennen und Meisterschaft zur Tempo-Schlacht an und wählen hierbei zwischen schwachen, normalen, starken und sogar selbst definierten KI-Konkurrenten. Im Mehrspielermodus zeigen Sie darüber hinaus per Multi-Tap bis zu drei menschlichen Gegnern gleichzeitig, wie ein Touring-Weltmeister aussieht.

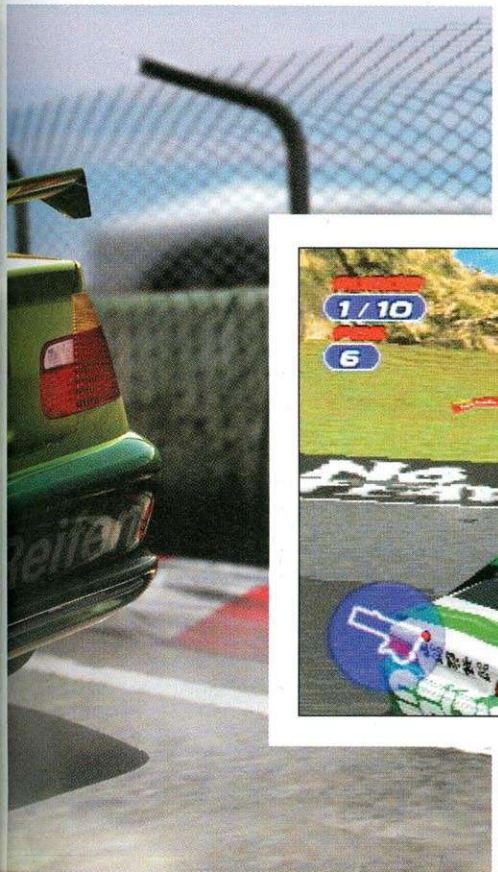
„Mehr als nur solides Handwerk – ein wirklich begnadetes Spiel."

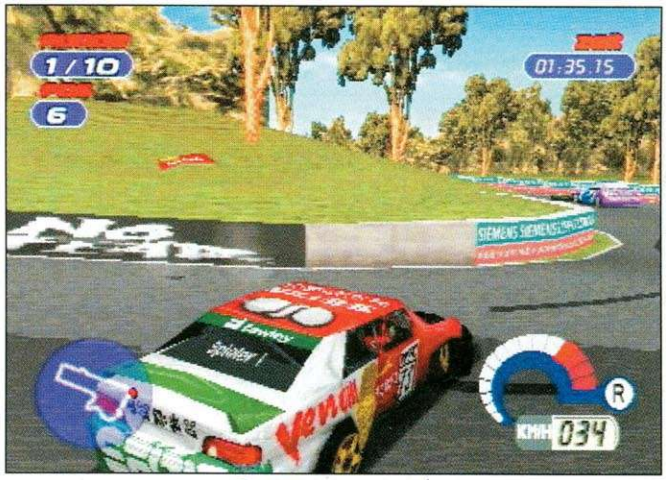
Wie in echt ...

Sollten Sie Tageszeit und Wetter beim Rennen nicht dem Zufallsgenerator überlassen wollen, haben die Codemasters-Entwickler außerdem gleich sieben frei wählbare Himmelsstimmungen ins Spiel eingebaut. Besonders bei Sturm und in der Nacht schnellen so die Anforderungen an Ihre Fahrkünste noch einmal in die Höhe. Doch keine Sorge: Dank der äußerst „menschlichen" KI, die Ihren Computergegnern Draufgängertum, zögerliche Taktik und sogar gelegentliche Fahrfehler erlaubt, haben Sie stets gute Siegchancen. Fahrfrust? Eindeutig Fehlanzeige! Stattdessen steigt der Spaßfaktor mit jeder gewonnenen Rennsekunde, zumal Sie schon ab 3 Runden die Möglichkeit zu Boxenstopp, Reifenwechsel und Reparaturen haben. Letztere könnten übrigens schon bald nötig werden, denn das im Spiel eingesetzte Schadensmodell ist schlichtweg genial. Ähnlich wie auch bei *Colin McRae Rally 2.0* sind die Boliden von *WTC* mit rund 700 Polygonen pro Wagen detailliert genug berechnet, um alle möglichen Einzelteile gesondert zu verschrotten – und Ihre KI-Gegner springen nun wirklich



LINKSVERKEHR Je nach Fahrzeugtyp sitzt der Fahrer auf der entsprechenden Seite am Steuer.





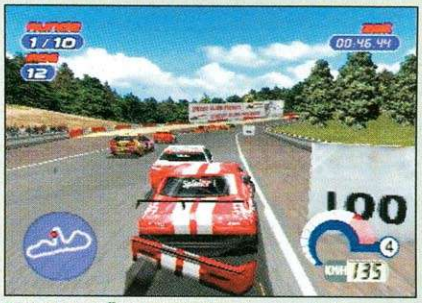
CRASH! Wenn die Motorhaube davonfliegt, liegt sie noch Runden später im Gras am Streckenrand.

INFO Das Schadensmodell

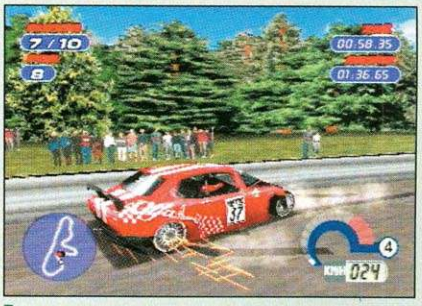
Altmetall mit PS

Mit dem neuen Schadensmodell von WTC kommen auch Karambolage-Fans voll auf ihre Kosten.

Die 40 Hochklasse-Wagen im *WTC*-Fuhrpark fallen mit rund 700 Polygonen pro Fahrzeug knapp doppelt so detailliert aus wie die der Vorgänger *TOCA* und *TOCA 2* (ca. 400 Polygone). Kein Wunder also, dass auch ein sehr realistisches Schadensmodell ins Spiel integriert wurde, mit dem Sie jeden Nobelschlitten stückchenweise in seine Einzelteile zerlegen können. Eigentlich ist das ja nicht Ziel des Spiels, aber es macht wirklich höllischen Spaß, die möglichen Zerstörungen abzutesten. Sehen Sie selbst, wie man in wenigen Minuten einen nagelneuen Alfa zu Schrott verarbeiten kann.



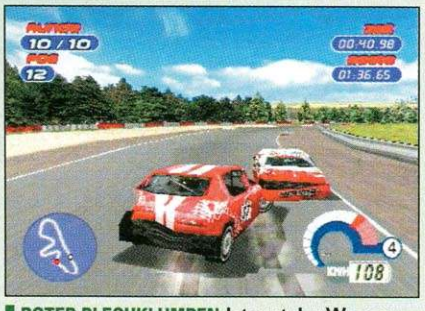
UND TSCHÜSS! Ein erster, harmloser Crash – und die Stoßstange sagt leise Servus.



SCHLEUDERGANG Nur die Leitplanke bleibt hier vom Aufprall völlig unbeeindruckt.



FREIE SICHT Wer braucht schon sowas wie eine Frontscheibe – frische Luft ist gesund.



ROTER BLECHKLUMPEN Ist erst der Wagen derangiert, fährt sich's völlig ungeniert.

INFO Wetter und Licht

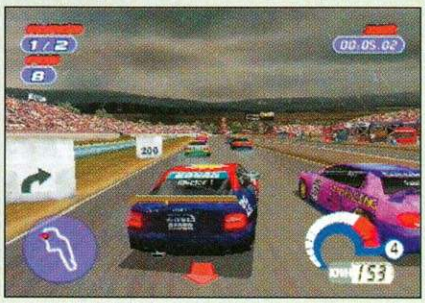
Freie Auswahl für den Hardcore-Profi

WTC bietet abgebrühten Regenfahrern gleich sieben Wetterlagen

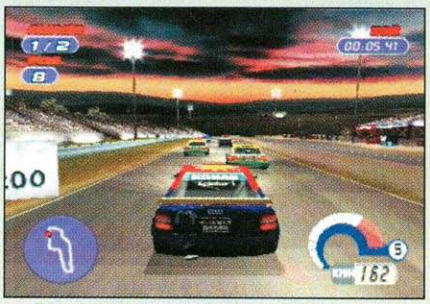
Willkommen im wirklichen Leben! Das Hier und Jetzt ist nur selten ein Zuckerschlecken – besonders für Profi-Rennfahrer: Es regnet, es blitzt, ein Nachtrennen steht an. Nur mit viel Glück scheint bei der Jagd nach Pokal und Riesen-Champagnerflasche durchgehend die Sonne. Diesen Umstand nahmen sich die Codemasters-Entwickler zum Vorbild und kreierten für *WTC* sieben unterschiedliche Wetterlagen, die Sie im Bedienmenü ansteuern können. Und diese verschiedenen Klimabedingungen beeinflussen selbstverständlich auch das Fahrverhalten Ihrer KI-Gegner.



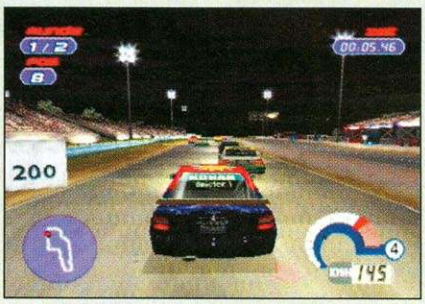
WOLKEN Trotz etwas verhangenem Himmel keinerlei Beeinträchtigungen beim Fahren.



REGEN Die KI-Gegner fahren jetzt schon deutlich vorsichtiger – und tun gut daran!



DÄMMERUNG Ziemlich eingeschränkte Sicht trotz vieler gleißender Scheinwerfer.



NACHT Vor allem in engen Kurven ein echter Härtetest für Mensch und KI.



LOTUS 34 OR Der Heckantrieb des Silber-Hobels ist ausgesprochen schwer zu beherrschen.



TUNING-SEKTION Der Wagen-Setup lässt Ihnen viel Spielraum für den Boliden-Feinschliff.



DOOFE KI Hinter der Kurve plötzlich Massen-Crash: Ein Computer-Fahrer hat nicht aufgepasst.

nicht zimperlich mit Ihnen um, wenn es um die ersten Ränge geht (siehe Extrakasten). Gut, dass Sie sich da schon vom Start weg einen entscheidenden Platzvorteil verschaffen können: Das Menü überlässt Ihnen die Entscheidung, ob Sie hinten, in der Mitte oder auf der Pole Position ins Rennen gehen – es sei denn, Sie begeben sich auch hier in die Hände des Zufallsgenerators. Fetter Motorensound wie in Wirklichkeit begleitet die Rennen, die Sie in immerhin fünf realistischen Fahrperspektiven plus zwei verschiedenen Rückspiegel-Optiken erleben dürfen. Der absolute Augenschmaus beginnt jedoch erst richtig, wenn ein Rennen schließlich vorbei ist: Im speicherbaren Replay wechseln Sie zwischen sage und schreibe 14 (!) extrem dynamischen Kameraperspektiven, die Ihnen die Rennleistung wirklich einmal so nahe bringen, dass Sie regelrecht das Profil Ihrer Reifen und jeden kleinen Kratzer im Fahrzeuglack erkennen können: Fast hat es den Eindruck, als sollte hier die nächste Generation von TV-Regisseuren für Rennspiel-Berichte herangezüchtet werden.

„Der fertige Titel könnte sogar die GT-2-Legende vom Thron stoßen."

Countdown läuft ...

Bei der gebotenen Fülle und dem immensen Fahrspaß, den bereits die 95%-Demo auf Anhieb verbreitet, fragt man sich, warum der offensichtliche Spitzentitel noch einmal in die Werkstatt musste. – Was kann man da denn überhaupt noch verbessern? Und während das ungeduldige Füßescharren in der Redaktion täglich lauter wird, wünscht man sich nur noch, dass die Gebete endlich erhört werden: Beeilt euch mit dem Feintuning von *WTC*, ihr lieben Codemasters-Perfektionisten!

Matthias Glaser



DOPPEL Der Mehrspielermodus läuft sauber, flüssig – und ohne merklichen Grafikverlust.



GOLD-POKAL Nach jedem Rennen können Sie in der Ergebnistabelle Ihre Platzierung überprüfen.

ANGESPIELT World Touring Cars

System	PlayStation
Hersteller	Codemasters
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Herbst

Schwierigkeitsgrad	Save Game
4 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	23 Strecken
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Codemasters

EINSCHÄTZUNG **Super**

„Extrem-Realismus, Abwechslung und Fahrspaß verhelfen dem Titel zu uneingeschränkter Sympathie."

Gewinnspiel: Colin McRae Rally 2.0

Gewinnen Sie die volle Schlammpackung Offroad-Rennspaß mit Codemasters' Spitzentitel Colin McRae Rally 2.0!

Der neue Offroad-Hit mit Rallye-Superstar Colin McRae steht eben erst frisch im Handel, da bieten wir Ihnen in Zusammenarbeit mit Hersteller Codemasters bereits die Möglichkeit, etliche schnittige Preise zum Thema abzustauben. Also nichts wie ran ans Telefon oder zur Postkarte gegriffen und unsere unten stehende Preisfrage beantwortet! Vielleicht gehören dann auch Sie schon bald zu den glücklichen Gewinnern.

Preisfrage:

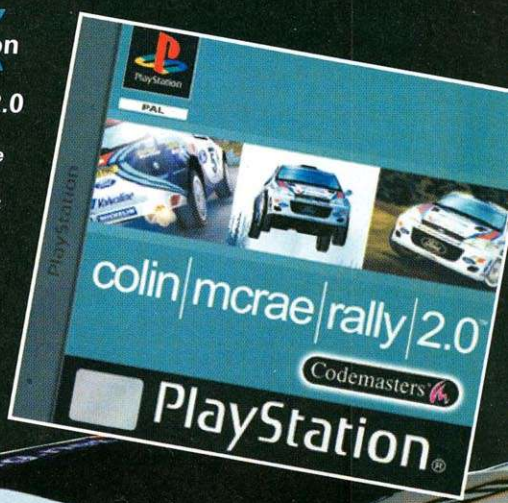
Wie heißt der Co-Pilot von Rallye-Legende Colin McRae?

Und hier die Preise, die Sie hoffentlich beizeiten in Ihrer Spiele-Garage einparken können:

10x Das exklusive Colin McRae Rally 2.0 Special Kit (Inhalt: 1x Colin McRae Rally 2.0 Promo, 1x Colin McRae Rally 2.0 Lösungsbuch, 1x Colin McRae Rally 2.0 T-Shirt, 1x Colin McRae Rally 2.0 Baseballcap)

5x Die Colin McRae Rally 2.0 Baseballcap

5x Die Vollversion von Colin McRae Rally 2.0



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

0190 59 58 51*

Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an folgende Adresse schicken:

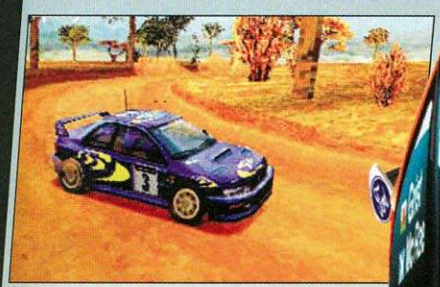
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion Play Zone,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.
Kennwort: Colin McRae

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









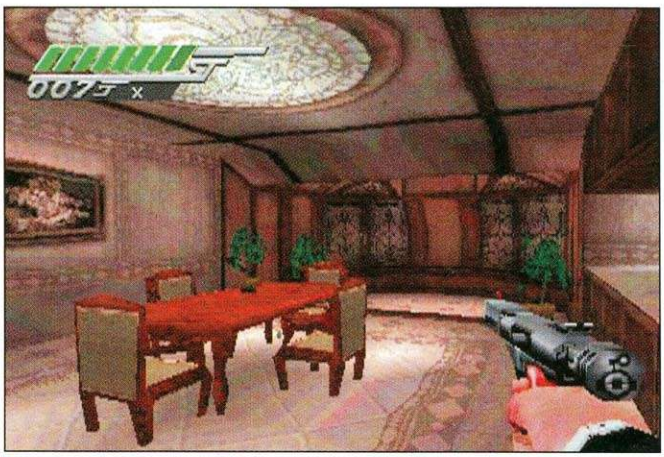


MARKENZEICHEN Der weiß-rot-blaue Ford Focus von Colin McRae ist auf den Offroad-Pisten der ganzen Welt unterwegs.

Teilnahmeschluss ist der 2. August 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Codemasters und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



QS TRICKKISTE James Bond macht Jagd auf den Helikopter mit einem in eine Videokamera eingebauten Raketenwerfer. Sehr spaßig!



BEHAGLICH EINGERICHTET Die Levels strotzen vor Details, das Spiel soll aber dennoch äußerst flüssig laufen und neue technische Maßstäbe setzen.

The World Is Not Enough

»GENRE
Action
»SPIELER
1-2
»HERSTELLER
Electronic Arts
»INTERNET
www.007.ea.com

Der berühmte Geheimagent bestreitet sein neues Abenteuer auf der alten und neuen PlayStation.

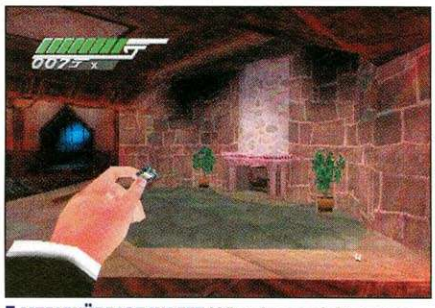
Nach dem gelungenen, aber etwas durchwachsenen *Tomorrow Never Dies* legt Electronic Arts nun das Spiel zum neuen Kinohit um den britischen Geheimagenten nach. *The World Is Not Enough* verspricht dabei eine deutliche Qualitätssteigerung gegenüber Bonds letztem PlayStation-Einsatz!

Durch die Augen Bonds

Sie steuern Bond aus der Ego-Perspektive durch insgesamt zehn Levels, wobei die Schauplätze des Films als direktes Vorbild



DEN TOD IM NACKEN James Bond begegnet auch größter Gefahr mit Würde und dem ihm eigenen Charme.



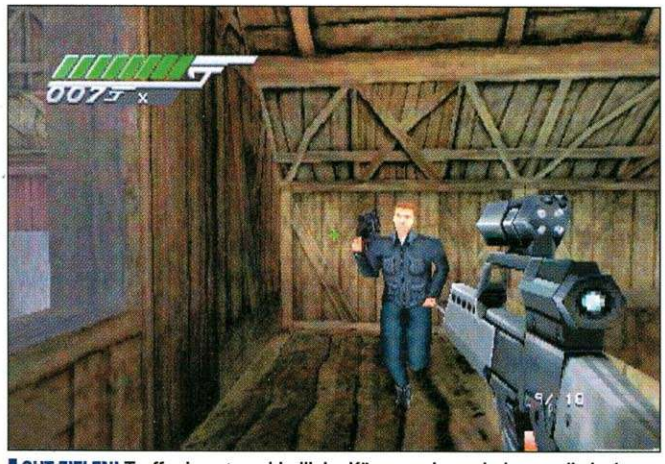
MERKWÜRDIGE WAFFE Wir wissen nicht genau, welches Wunderwerk Bond da in der Hand hält.



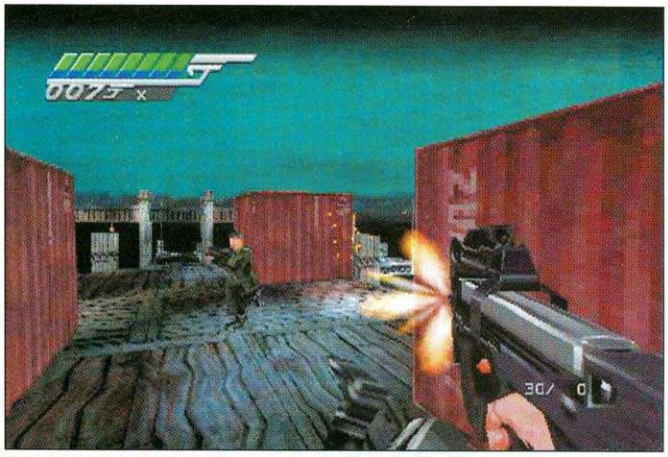
GEFÄHRLICHES HANDY Das Mobiltelefon dient zur lautlosen Betäubung von Gegnern.



LIZENZ ZUM TÖTEN Neben Qs Spielereien verfügt Bond auch über ein Arsenal normaler Waffen.



GUT ZIELEN! Treffer in unterschiedliche Körperregionen haben realistische Folgen. Schießen Sie beispielsweise auf das Bein, humpelt der Gegner fortan.



AUS VOLLEN ROHREN Die Gegner reagieren sehr clever und suchen selbstständig nach Deckung. Außerdem koordinieren sie ihre Angriffe.

für das Spiel dienten. Einige Freunde und Feinde werden Ihnen ebenfalls aus dem Film bekannt vorkommen, es wird aber zusätzliche, speziell für das Spiel kreierte Bösewichter geben. Video-Clips und umfangreiche Dialoge sollen dabei der authentischen Atmosphäre des Bond-Abenteuers den letzten Schliff geben. Wenn man von Bond-Atmosphäre spricht, dürfen natürlich der Tüftler Q und seine netten Spielereien nicht fehlen. Neben der aus dem Film bekannten Uhr mit eingebautem Wurfhaken kommen unter anderem ein als Videokamera getarnter Raketenwerfer und ein Betäubungsschocker in Form eines Mobiltelefons zum Einsatz.

Cleveres Agieren gefragt

Das Vorhandensein des Betäubungsschockers weist darauf hin: Nicht immer werden Sie Ihre Ziele mit roher Waffengewalt erreichen können. In einigen Missionen geht es beispielsweise um die Befreiung von Geiseln oder das Sicherstellen von Beweismaterial, wobei taktisches und leises Vorgehen gefragt ist. Nach Aussagen der Entwickler sollen sich die komplexen Missionsvorgaben dabei auch während eines Einsatzes ändern können, so dass der Spieler zum Umdenken gezwungen wird. Bei diesen Ankündigungen zum Missionsdesign drängt sich natürlich spontan der Vergleich zu *Syphon Filter* auf.

Würdige Gegner

Technisch soll *The World Is Not Enough* alle bisher auf der PlayStation erschienenen Ego-Shooter übertreffen. Die Entwickler versprechen eine bislang unerreichte Zeichnungstiefe ohne nennenswerte Pop-Ups und eine stabil hohe Framerate. Es bleibt abzuwarten, ob die Programmierer diese Versprechen im fertigen Spiel auch einlösen können. Fest steht, dass man sich auch bei der Gegnerintelligenz ehrgeizige Ziele gesetzt hat. Die Bösewichter suchen Deckung, greifen nach Zweitwaffen und kommunizieren untereinander. Das Spiel soll übrigens auch über ein ausgefeiltes Schadensmodell verfügen. Treffen Sie also beispielsweise das Bein eines Gegners, wird dieser fortan hilflos durch die Gegend humpeln. *The World Is Not Enough* enthält alle Elemente, die ein gutes Bond-Abenteuer auszeichnen. Können Entwickler zudem noch alle Versprechungen zur technischen Klasse des Spiels einhalten, dann sollte James Bond unseren begehrten Hit-Stempel als Trophäe einfahren können.

André Horn

INFO Bond auf der PlayStation 2

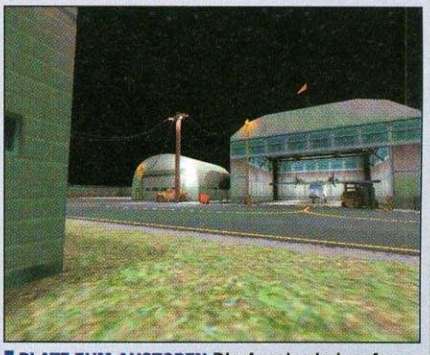
Fotorealismus ist das Ziel!

The World Is Not Enough wird zeitgleich für PS1 und PS2 entwickelt und den Fähigkeiten der jeweiligen Plattform angepasst.

Während die PlayStation-Version von *The World Is Not Enough* von Black Ops programmiert wird, entsteht die PlayStation-2-Version parallel zur PC-Version und wird auch vom gleichen Entwicklerteam bei Electronic Arts betreut. PC- und PS2-Version basieren auf der Engine eines bekannten indizierten Ego-Shooters von Id Software für den PC. Auf der PlayStation 2 soll das Bond-Abenteuer durch äußerst detaillierte Texturen, tolle Nebeleffekte und realistische Lichtspiele glänzen. Auch wenn sich die Fassung für die neue Konsole in einem noch sehr frühen Stadium befindet, wollen wir Ihnen erste Bilder nicht vorenthalten.



ANZUG OHNE FALTEN Die Texturen und Modelle sind auf der PS 2 wesentlich realistischer.



PLATZ ZUM AUSTOBEN Die Areale sind umfangreicher als in bisher erschienenen Bond-Spielen.



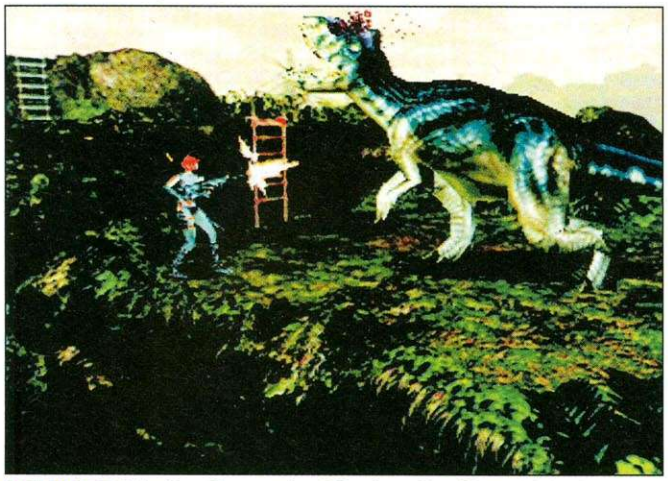
INFILTRATION Neben wilder Ballerei ist in einigen Einsätzen auch taktisches Vorgehen gefragt.

ANGESPIELT	Gametitel
System	PlayStation
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	ca. DM 90,-
Termin	Ende 2000

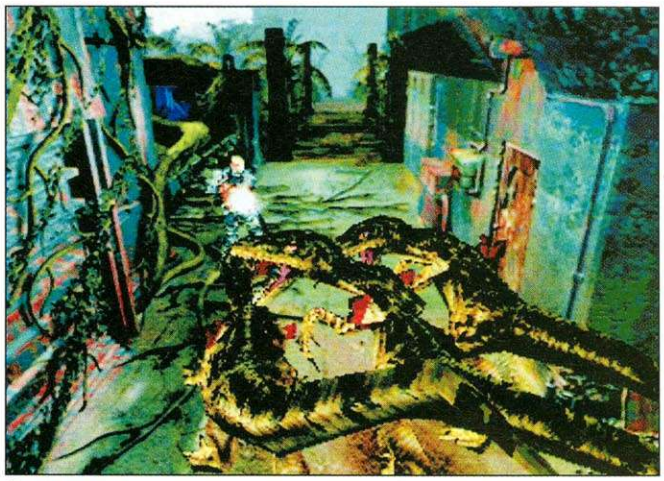
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	10
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Black Ops

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„James Bond in einem viel versprechenden und technisch erstklassigen Ego-Shooter."



HEADSHOT Beim Kampf gegen den T-Rex brauchen Sie mehr als einen kühlen Kopf – Ihr Maschinengewehr wird heiß laufen.



HALBSTARK Zu Ihrem Leidwesen sind auch in Dino Crisis 2 die Raptoren hochintelligent und jagen mit äußerst präziser Taktik.

Dino Crisis 2

»GENRE
Action-Adventure
»SPIELER
1
»HERSTELLER
Capcom
»INTERNET
www.capcom.com

Der Dschungel um Capcoms neue Dino-Action beginnt sich immer weiter zu lichten ...

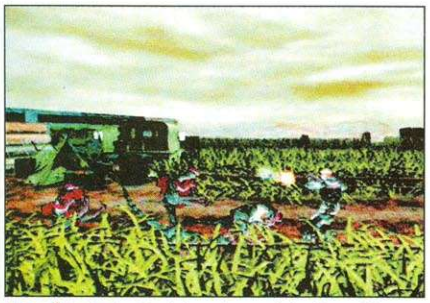
MOST WANTED PLAYZONE

Wie bereits in der letzten Ausgabe der Play Zone berichtet, wird der *Dino Crisis*-Nachfolger mit einem ganzen Survival-Pack voller Überraschungen aufwarten. Sie werden nicht nur stärkere Waffen zur Verfügung haben, sondern können gleich zwei davon zur gleichen Zeit anwenden. Und das wird bei einer Feindauswahl von insgesamt zehn verschiedenen Dinosauriertypen auch bitter nötig sein – zumal sich die grimmigen Urzeitbiester als ungemein intelligent herausstellen, denn jede Rasse hat ihre eigene Angriffstaktik. Während Raptoren äußerst strategisch vorgehen und in Rudeln jagen, greifen Pterosaurier aus der Luft an und der allseits gefürchtete Tyrannosaurus nutzt seine Kraft und Geschwindigkeit. Da ist es nur fair, dass Sie mit einem Druck auf die R2-Taste einen schnellen Schwenk um die eigene Achse voll-

GEFRÄSSIG Zum Glück bietet Dino Crisis 2 genügend Waffen, um die Urzeitriesen zu bekämpfen.



AUSGESPERRT Jetzt können Sie auch von erhöhter Position auf die Biester herabschießen.



ABRÄUMER Im Rudel rechnen sich diese Dinosaurier eindeutig bessere Chancen aus.

führen oder Ihre Gegner aus einer erhöhten oder niedrigeren Position heraus unter Beschuss nehmen können.

Neue Waffen im Gepäck

Sie werden außerdem gezwungen sein, Ihre Feinde unter Wasser zu bekämpfen. Zwar wurde Ihnen die modernste Tauchausrüstung mitgegeben, aber die dort unten lebenden Dinos bewegen sich auf gewohnterem Terrain als Sie. Um im Spiel voranzukommen, werden Sie verschiedene Aufgaben lösen müssen. Ein Ziel kann die Beseitigung einiger Dinosaurier sein, die einen für Sie wichtigen Gegenstand gestohlen haben, ein andermal sollen Sie einige Teammitglieder beschützen. Sehr hilfreich sind da natürlich nicht nur die Waffen, die jede der beiden Hauptpersonen von Anfang an mit sich führt, sondern auch so interessante Ausrüstungsgegenstände wie Flammen- oder Raketenwerfer. Sollte Ihnen während eines Gefechts die Munition ausgehen – was Ihnen unter Garantie des Öfteren passiert –, hat jeder der beiden Charaktere eine eigene Nahkampfwaffe. Die gut gebaute Regina greift hierbei zu einem großen Elektroschockgerät, während Kollege Dylan sich da lieber auf seine Machete verlässt. Zu Ihrem Glück wurde auch die Durchschlagskraft der Pistole deutlich verbessert und Sie sind nun in der Lage, einen Raptor mit vier bis fünf statt wie bisher mit neun bis zehn Schüssen zu erledigen.

„Jetzt sind die Saurier nicht mehr in unserer Zeit, sondern wir in ihrer."

Sie sind überall

Einen besonderen Reiz zieht *Dino Crisis 2* auch aus der Tatsache, dass Sie sich die gesamte Zeit im Freien aufhalten. Es gibt (fast) keine Türen, um gefräßige Raptoren auszusperren – sie lauern Ihnen von überallher auf. Der vorgerenderte Dschungel verbreitet eine beängstigende und düstere Atmosphäre. Nach diesem Spiel werden Sie von sonntäglichen Waldspaziergängen vorerst absehen.

Stefanie Schwarz



BLIND DATE Dylan ist der Mann fürs Grobe und setzt auch gern schon mal die Machete ein.

INFO Der Combo-Modus

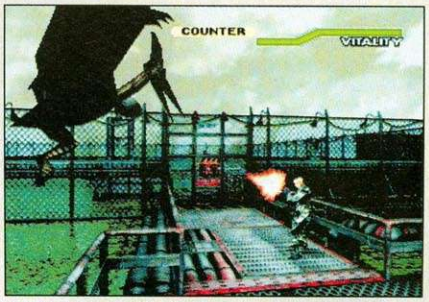
Punkt für Sie!

Dino Crisis 2 wird neben der Saurierjagd auch Rollenspielelemente enthalten.

Es ist nicht nur entscheidend, dass Sie Ihre mörderischen Feinde beseitigen, sondern auch, wie Sie das schaffen. Auf diese Information hin fühlten wir PR- und Marketingmanager Colin Grant von Capcom Eurosoft Ltd. ein wenig auf den Zahn. Er bestätigte, dass Sie für jeden erlegten Gegner eines Spielabschnitts, ähnlich wie bei *Parasite Eve 2*, Punkte bekommen. Sobald Sie einen Abschnitt verlassen, werden Ihre erreichten Punkte zusammengezählt und Sie haben die Möglichkeit; diese dann in stärkere Waffen zu investieren, um die Dino-Hatz zu erleichtern.



KÜR Für gut erledigte Feinde gibt es Punkte, die Sie in brauchbare Gegenstände umsetzen.



LUFTANGRIFF Die riesigen Pterosaurier nutzen ihren Luftraumvorteil gnadenlos aus.



GRÖSSENWAHN Dieser Tyrannosaurus ist nicht das einzige Exemplar seiner Art im Spiel.



UNTERGETAUCHT Hier lauern amphibische Fleischfresser auf neue Opfer – also auf Sie.

ANGESPIELT Dino Crisis

System	PlayStation
Hersteller	Capcom
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Nicht bekannt
Termin	2000

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Capcom

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Mit Dino Crisis 2 ist Capcom ein temporeiches Actionspiel gelungen. Adrenalinschübe garantiert."



FEUER UND FLAMME No. 9, der mysteriöse Jäger mit dem flammenden Schwert, lauert Aya mehrmals im Spiel auf und verfolgt undurchsichtige Ziele.



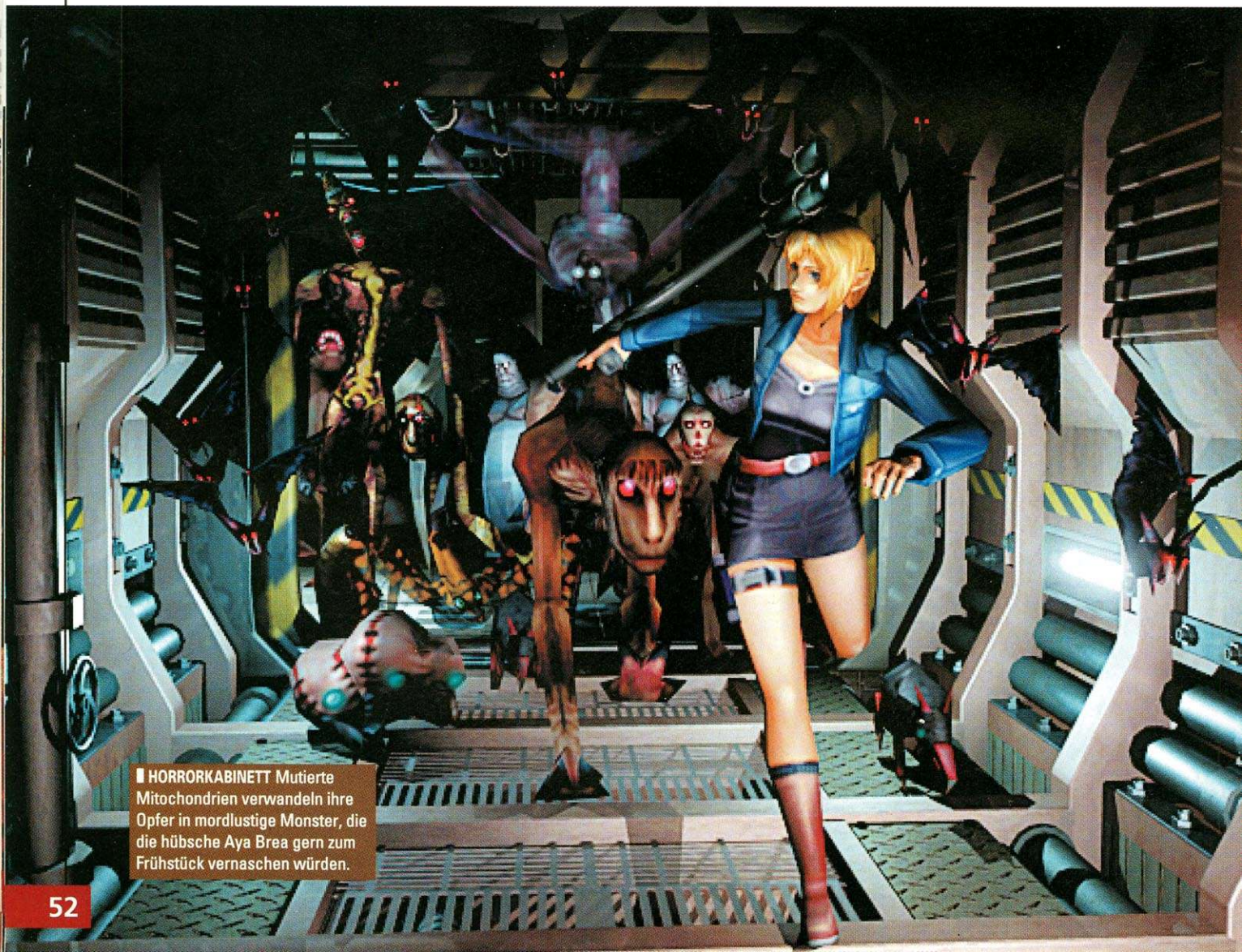
KING KONG? Der Riesenmutant findet die attraktive Heldin zum Anknabbern süß. Ähnlichkeiten mit King Kong sind rein zufälliger Natur!

Parasite Eve 2

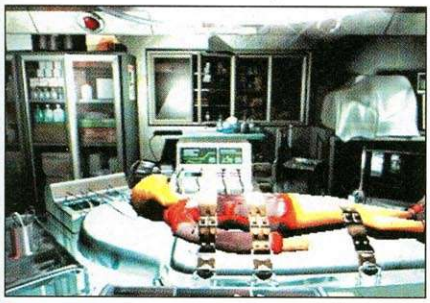
»GENRE
Action-Adventure
»SPIELER
1
»HERSTELLER
Square Europe
»INTERNET
www.square-europe.com

Mit Parasite Eve 2 schickt Squaresoft einen direkten Konkurrenten zur Resident-Evil-Serie ins Rennen, der mit RPG-Elementen aufwartet.

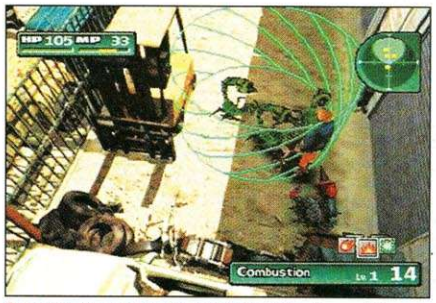
MOST WANTED PLAYZONE



HORRORKABINETT Mutierte Mitochondrien verwandeln ihre Opfer in mordlustige Monster, die die hübsche Aya Brea gern zum Frühstück vernaschen würden.



FLASHBACK Zuweilen wird Aya von Erinnerungen an den ersten Teil der Serie geplagt.



MONSTER IM FADENKREUZ Bei der Auswahl eines Zauberspruches pausiert das Spiel.

Eine Brut monströser Kreaturen überfällt einen Wolkenkratzer in Los Angeles und metzelt ein komplettes Einsatzkommando auf brutalste Weise nieder. Bei den Wesen handelt es sich um eine Spezies von Neo-Mitochondrien, die durch Mutation das Erbgut von Menschen verändern und diese in mordende Bestien verwandeln. Als die Situation außer Kontrolle zu geraten droht, treten Sie in der Rolle der Sonderagentin Aya Brea auf den Plan. Die Polizistin ist Mitglied einer Sondereinheit des FBI, die sich ausschließlich der Bekämpfung der Mitochondrien-Plage widmet. Schon drei Jahre vor den Ereignissen in *Parasite Eve 2* musste sich Aya im ersten Teil der Serie in New York der Monster erwehren.

„Resident-Evil-Fans sollten sich Parasite Eve 2 vormerken!“

Biologie für Fortgeschrittene

Die komplexe Story um Genmanipulation dient als Hintergrund für ein Spiel in bester Survival-Horror-Tradition. Konnte man *Parasite Eve* noch am ehesten als Rollenspiel mit starkem Action-Adventure-Anteil beschreiben, so ist das Verhältnis beim Nachfolger genau umgekehrt. Sie steuern Ihre Polygon-Heldin durch vorgerenderte Hintergründe, wobei Ihre Reise Sie von Los Angeles bis tief in die Wüste führt. Kommt es zum Kampf mit Monstern, blinkt der Bildschirm kurz in Schwarzweiß auf, um Sie auf die bevorstehende Auseinandersetzung hinzuweisen. Die Kämpfe finden prinzipiell in Echtzeit statt, wobei Sie durch Druck der Rechteck-Taste die Monster mit der Waffe Ihrer Wahl aufs Korn nehmen können. Neben einer Vielzahl von Schuss- und Schlagwaffen verfügt Aya aber auch über ein Arsenal von „Zaubersprüchen“, der so genannten „Parasite Energy“. Wollen Sie eine dieser Kräfte einsetzen, pausiert das Spiel und Sie können mithilfe eines Gitternetzes den übernatürlichen Angriff in Ruhe planen. Aya gewinnt durch erfolgreiche Kämpfe Erfahrungs- und Bounty-Punkte hinzu. Die Erfahrungspunkte setzen Sie ein, um neue Zaubersprüche zu erlernen, mithilfe der Bounty-Punkte können Sie Waffen, Munition und andere nützliche Gegenstände erwerben.



ÜBERNATÜRLICH Auch die Heldin wurde durch die Mitochondrien verändert und kann mithilfe der Parasiten-Energie Zaubersprüche wirken.

INFO Die M.I.T.F.-Spezialeinheit

Kampf den Mutanten!

Das M.I.T.F.-Team widmet sich der Bekämpfung der Mitochondrien.

Aya Brea ist dabei die Frau für den direkten Einsatz an der Front und wird bei ihren Aufgaben von Spezialisten unterstützt, die ihr im Laufe des Spiels immer wieder hilfreich zur Seite stehen. Wir stellen Ihnen schon einmal vorab alle wichtigen Mitglieder der Spezialeinheit vor.



AYA BREA Auch das Erbgut der Heldin wurde durch Mitochondrien verändert.



ERIC BALDWIN Ayas direkter Vorgesetzter koordiniert die Aktionen der Einheit.



RUPERT BRODERICK Ayas Kollege ist beim Fronteinsatz nicht gerade zimperlich.



PIERCE CARRADINE Der Technologieexperte unterstützt Aya bei der Analyse der gewonnenen Informationen.



JODIE BOUQUET Die zweite Frau im Team versorgt Aya mit der nötigen Kampfausrüstung.



UNERWARTETE HILFE Der Privatdetektiv Kyle Madigan steht Aya in Dryfield zur Seite.



EINSAMER SHERIFF Douglas und sein Hund Flint gehören zu den wenigen Überlebenden in Dryfield.



ÜBER DEM VERFALLSDATUM? Der Lebensmittelladen ist von schleimigen Kreaturen besetzt.



HEISSER ATEM! Diese monströse Kreatur verfügt über einen ins Maul eingebauten Flammenwerfer und einen extrem heftigen Hieb. Da hilft nur: Laufen, so schnell die Beine tragen!

Gameplay der bekannten Art

Die Steuerung, die Ladebildschirme, die Soundeffekte sowie die Art der zu lösenden Rätsel erinnern stark an *Resident Evil*. Teilweise meint man fast, einen weiteren Teil der Capcom-Reihe zu spielen. *Parasite Eve 2* hebt sich aber durch die Rollenspiel-Elemente etwas vom berühmten Vorbild ab. Der taktische Einsatz von Zaubersprüchen, das Erfahrungspunkte-System und die Möglichkeit, die Ausrüstung zu erwerben, machen gerade im weiteren Spielverlauf einen großen Unterschied und geben *Parasite Eve 2* definitiv seine Existenzberechtigung. Aya kann nur wenig mit sich herumtragen, die Ausrüstung will also sorgfältig geplant sein. Auch die taktisch richtige Steigerung der übernatürlichen Fähigkeiten ist von hoher Bedeutung. Wer Action-Adventures mit Survival-Horror-Thematik mag, auf den wartet im September ein würdiger Genre-Vertreter. Der Verzicht auf jegliche Sprachausgabe dämpfte die Freude an der deutschen Vorabversion allerdings etwas. Zumindest in den Zwischensequenzen hätte man für Synchronisation sorgen sollen, da die Szenen zuweilen gespenstisch still wirken.

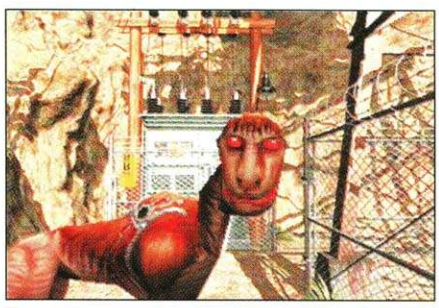
André Horn



SCHMETTERLINGSJAGD Statt eines Fangnetzes greift Aya auf eher rustikale Waffen zurück.



WOHLVERDIENTE RUHE? Seltsame Geräusche reißen unsere Heldin aus ihrem Schlaf.



ES WAR EINMAL DER MENSCH Die Mitochondrien verwandeln Menschen in monströse Kreaturen.

ANGESPIELT	Parasite Eve 2
System	PlayStation
Hersteller	Square Europe
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	ca. DM 90,-
Termin	September

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Leicht	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Squaresoft

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Solides Abenteuer in bester Resident-Evil-Tradition mit RPG-Elementen."

Auch erhältlich in Ladengeschäften in Ihrer Nähe

AUTORISIERTER Joysoft POINT

DIE SPIELE-PROFIS

DOWNTOWN bei Bücher-Walther
08280 Aue Schneebergerstr.

HIGHSCORE !
27568 Bremerhaven Bm.-Smidt-St

MULTI MEDIA WORLD
31832 Springe Burgstr.13

GAMESHOP
35390 Giessen Katharinengasse

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.2

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

KPM COMPUTER FUN STORE GbR
51065 Köln Galerie Wiener P

JOYBO
53111 Bonn Münster Str. 11

SOFT PARADISE
53474 Bad Neuenahr Hans-Frick-S

CHEOP'S SYSTEM SIEGBURG
53721 Siegburg Kaiser Str. 54

JOYSOFT POINT KOBLENZ
56068 Koblenz Stegemannstr. 33

JOYSOFT POINT SIEGEN
57072 Siegen Am Bahnhof 35

JOYSOFT POINT LÜDENSCHEID
58507 Lüdenscheid Knapper Str.

JOYSOFT POINT FRANKFURT
60311 Frankfurt Fahrgasse 87

SOUNDCHECK
63065 Offenbach Kaiserstr.31

JOYSOFT POINT RAMSTEIN
66877 Ramstein Miesenbacher Str

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

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

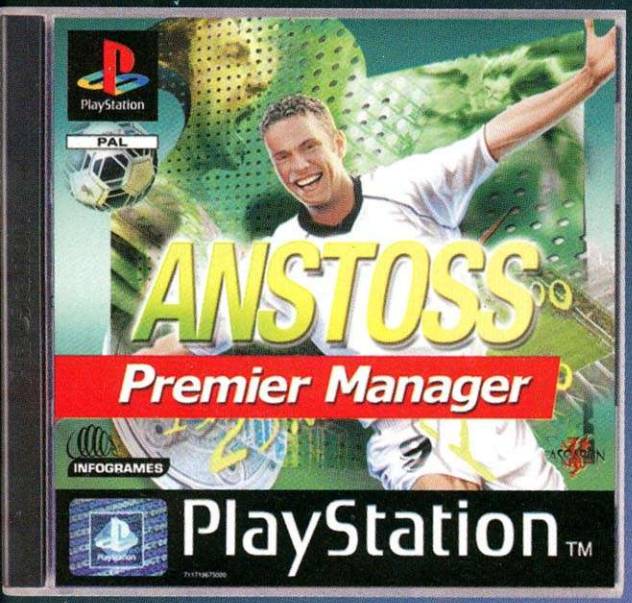
gameplay
44135 Dortmund Brückstr. 42-44, Im Brücke

Theo KRANZ GAMES
97070 Würzburg Juliuspromenade 11

Mega Fun
Ausgabe 7/2000
79%

gameplay

THE GATEWAY TO GAMES







Jedes Spiel DM 89,95 portofrei*

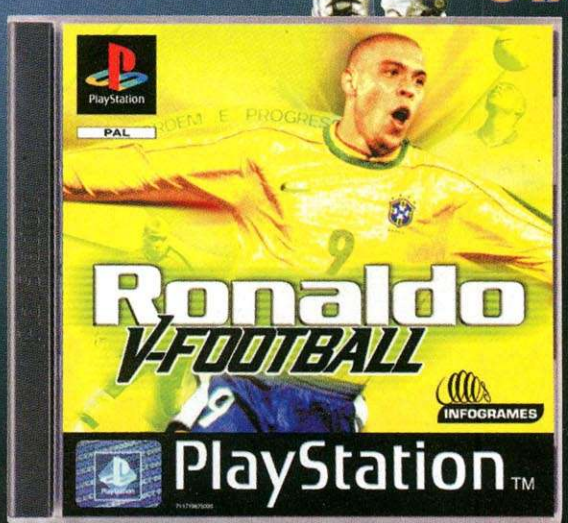
Die ersten Besteller erwartet eine kleine Überraschung!



ZONE HIT
Play Zone
Ausgabe 7/2000
87%
PSG
Ausgabe 7/2000
85%
Mega Fun
Ausgabe 7/2000
84%



PSG
Ausgabe 7/2000
82%
Mega Fun
Ausgabe 8/2000
81%





Bestell-Hotline:

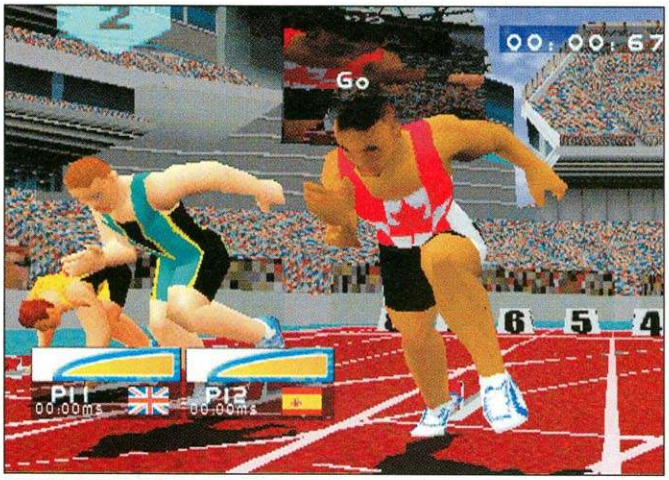
0180 52 11 844

oder 0931 35 45 222

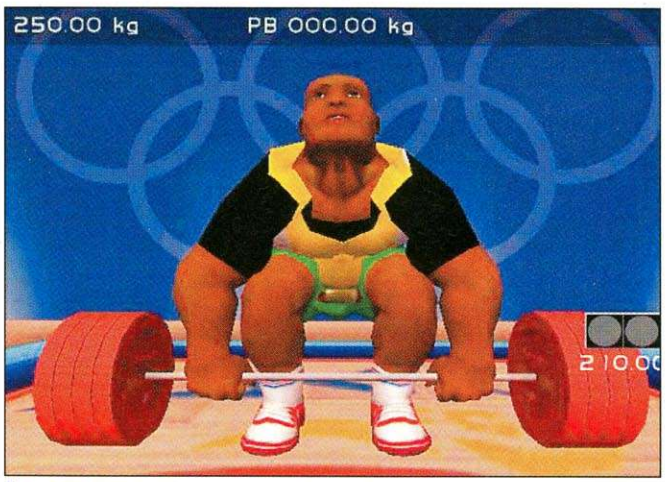
Joysoft
www.joysoft.de

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

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.



KEIN FEHLSTART Die verschiedenen Kameraperspektiven in den unterschiedlichen Disziplinen verleihen dem Spiel eine unglaubliche Dynamik.



KRAFTPROTZ Die Gesichtsausdrücke der Sportler ändern sich je nach Situation. Diesem Herrn steht die Anstrengung förmlich ins Gesicht geschrieben.

Sydney 2000

»GENRE
Sport
»SPIELER
1-8
»HERSTELLER
Eidos Interactive
»INTERNET
www.eidos.de

Eidos Interactive hat das Rennen um das offizielle Spiel zur Sommerolympiade gewonnen und präsentiert nun eines der realistischsten Sportspiele des Jahres.

Das Jahr 2000 warf schon bei der Wahl des Ortes für die Olympischen Sommerspiele seinen Schatten weit voraus. Natürlich muss das Spiel zum größten Sportereignis des Millenniums dann auch etwas Besonderes sein. Das Team von Eidos Interactive verpflichtete die Programmierer von Attention To Detail (kurz: ATD) für *Sydney 2000* und hat damit eine gute Wahl getroffen. Mit hochauflösender Grafik und einer unglaublichen Detailtreue überzeugte das Spiel schon nach den ersten Bildern.

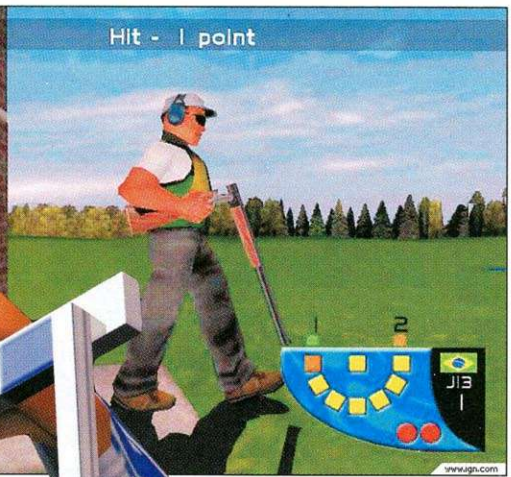
Mittendrin statt nur dabei

Für die Erstellung der Athleten aus insgesamt 32 Nationen wurde die modernste Motion-Capturing-Technologie angewandt, was die Bewegungen sehr realistisch wirken lässt. Dabei wurde an alles gedacht. Die Atemfrequenz, Muskelbewegungen und sogar die Gesichtsausdrücke ändern sich je nach aktueller Situation. Als Modelle verpflichtete Eidos tatsächliche, aktive Olympiateilnehmer. Die olympischen Wettkampfstätten wurden detailgetreu den Anlagen in Sydney nachempfunden, wobei man sich an die Pläne des Originals gehalten hat. Genau wie im Fernsehen wird man die Wettkämpfer aus verschiedenen Kameraperspektiven bewundern können. Dabei braucht man keine Sorgen zu haben, dass die Übersichtlichkeit des Spiels darunter leiden könnte. Um den Realismus noch weiter zu erhöhen, werden bekannte Sportjournalisten wie Thomas Wark, Gerhard Delling und Peter Leissl als Kommentatoren zu hören sein.

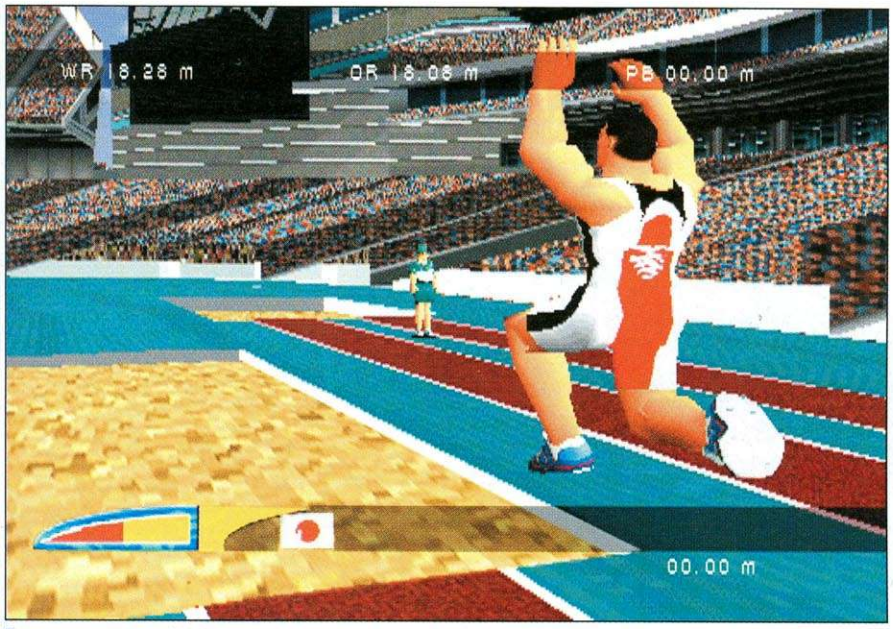
Spielspaß ohne Grenzen

Damit der Spielspaß selber nicht auf der Strecke bleibt, wartet *Sydney 2000* mit einer bisher einzigartigen Auswahl olympischer Disziplinen auf. Man kann sich zwischen insgesamt zwölf verschiedenen Sportarten entscheiden, unter anderem auch 110-Meter-Hürden, Dreisprung und Tontaubenschießen. Dazu kommen noch die drei Spielmodi Olym-

ÜBERFLIEGER Sydney 2000 wurde von dem englischen Entwicklungsstudio „Attention To Detail" (ATD) erdacht. Der Name scheint Programm zu sein.

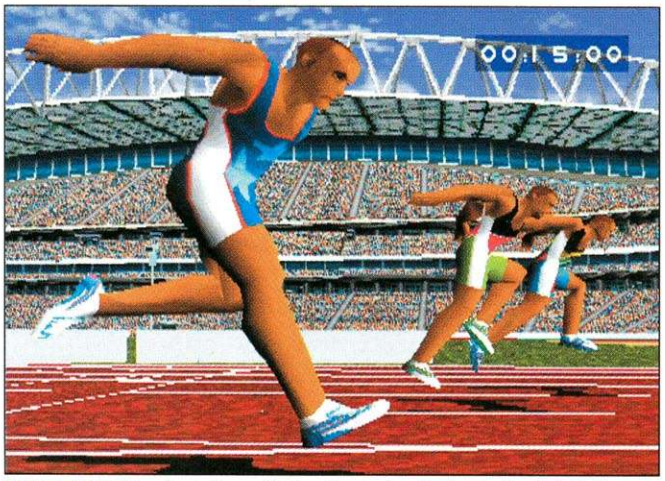


NACHLADEN Das ist nicht das Trainingsgelände des N.Y.P.D.



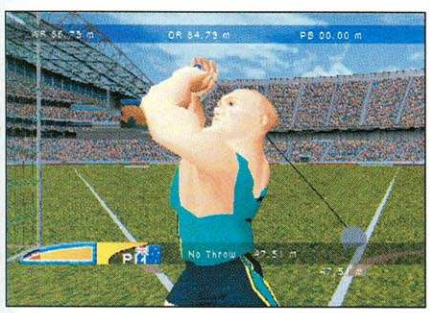
FREUDENSPRUNG Nicht nur die Nahaufnahmen geben einem das Gefühl, selber im Stadion zu sein. Das Spiel wurde zusätzlich mit realistischen Audiokommentaren aufgepeppt.

piade, Arcade und Training. Im Olympiamodus hat der Spieler die Aufgabe, insgesamt zwölf Athleten – einen für jede Disziplin – so weit zu drillen und durch mehrere Wettkämpfe zu führen, dass sie sich zunächst einmal für die Teilnahme in Sydney qualifizieren. Haben Sie das geschafft, werden Sie bei der Olympiade die Vorentscheidungen zum Finale bestreiten müssen. Um das Finale geht es dann auch im Arcademodus, der sowohl für einen als auch für mehrere Spieler gedacht ist. Während Sie alleine gegen mehrere Computergegner in dem Finale einer ausgewählten Disziplin antreten, können Sie im Mehrspielermodus mit bis zu 8 (!!) Spielern in die virtuellen Sportschuhe zu schlüpfen. Zu guter Letzt können Sie Ihre Fähigkeiten als Trainer und Manager unter Beweis stellen, indem Sie im Trainingsmodus eine Gruppe von Athleten ausbilden und diese gegeneinander antreten lassen. Interessant ist dabei, dass sich die Fitness und der Muskelaufbau der Sportler während des Trainings verbessert, was man nicht nur an der Leistung bemerkt, sondern auch an der jeweiligen Spielfigur sehen kann.



ZIELGERADE Durch moderne Motion-Capturing-Technologie sind die Bewegungen aller Athleten in Sydney 2000 sehr realistisch.

„Sydney 2000 ist ein einzigartiges Spiel, das alle begeistern wird."



DIE KUGEL IST RUND Im Arcade-Modus können Sie Ihren Freunden zeigen, wo der Hammer hängt.



ABGEHOBEN Jedes der 32 im Spiel vertretenen Länder hat seine eigenen, einzigartigen Athleten.

INFO Die Disziplinen im Überblick

Einzigartige Auswahl

Die Liste der Disziplinen, in denen man in Sydney 2000 gegeneinander antreten kann, ist einmalig lang.

- 100-Meter-Lauf
- 110-Meter-Hürden
- Hammerwerfen
- Speerwerfen
- Dreisprung
- Hochsprung
- 100-Meter-Freistil
- Bahnradfahren (Sprint)
- Tontaubenschießen
- Gewichtheben
- Turmspringen
- Kajak-Slalom



FIT FOR FUN Bei vielen Disziplinen ist ein hartes Training erforderlich.



BADESCHÖNHEIT Die exakte Nachbildung der Schwimmhalle kann sich sehen lassen ...

Mehr zu erwarten

Sydney 2000 ist das erste Spiel im Rahmen eines 6-Jahres-Vertrages, den Eidos Interactive mit International Sports Multimedia (ISM) zur Veröffentlichung von Spielen mit einer offiziellen Lizenz des IOC (Internationalen Olympischen Komitees) geschlossen hat. Wir dürfen also gespannt sein, welche Titel uns in olympischer Hinsicht noch erwarten.

Stefanie Schwarz

ANGESPIELT	Sydney 2000
System	PlayStation
Hersteller	Eidos Interactive
Genre	Sport
Spieler	1-8
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 99,-
Termin	August

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Ansteigend	Ja (Memory Pak)
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	12
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	**Entwickler**
CD	ATD

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Ein Olympiaspiel, das sich sehen lassen kann. Auch Sportspielhasser können einen Blick riskieren."

MoHo

»GENRE Action
»SPIELER 1-2
»HERSTELLER Take 2
»INTERNET www.Take2.de

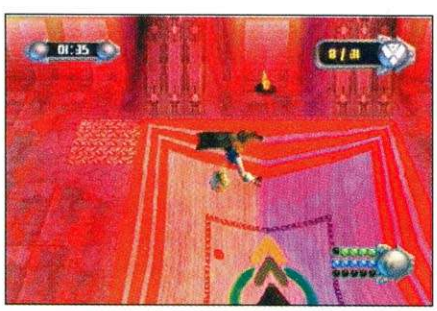
Das Team von Take 2 schickt im neuen Action-Game futuristische Gladiatoren in die Arena.

Die Erde der Zukunft wurde schon oft als ein düsterer Ort beschrieben und auch in diesem Action-Game von Take 2 geht es kein bisschen freundlicher zu: Als Staatsgefangener sind Sie gezwungen, in Gladiatorenkämpfen Ihre Kräfte zu messen, in der verzweifelten Hoffnung, dort Ihre Freiheit wiederzugewinnen. Als sei das Ganze nicht schon schwer genug, werden Ihre Beine durch eine elektromagnetische Kugel ersetzt, was dieses Spiel zu einer Mischung aus *Tony Hawk's Pro Skater* und *Marble Madness* macht. Während man sich mithilfe dieser Kugel seinen Weg bahnt, kann man anfangs nur mit den Fäusten nervige Gegner und Konkurrenten loswerden. Die Levels sind allesamt sehr vielfältig – sowohl was ihren Aufbau als auch die zu erledigenden Aufgaben anbelangt. Bis zu sieben verschiedene Herausforderungen erwarten den Gladiator in den einzelnen Levels. Während es mitunter nur darum geht, sich alle Gegner vom Hals zu schaffen, muss man an anderer Stelle eine Art Wettrennen gewinnen, bei dem die Mitstreiter nicht gerade zimperlich sind. Glücklicherweise dürfen Sie auf ein reichhaltiges Arsenal an Waffen zurückgreifen.Ob man sich mit Keule, Hammer oder Schwert wehren darf, hängt davon ab, welchen Charakter man am Anfang wählt. Letztere sind in ihren Fähigkeiten so unterschiedlich, dass nicht jeder für jede Aufgabe gleich gut geeignet ist. Etwas seltsam muten die bunten, grafisch ansprechenden 3D-Welten an, in denen Sie kämpfen: Das poppige Ambiente steht teilweise im krassen Gegensatz zu der düsteren Story.

Stefanie Schwarz



BEAM ME IN, SCOTTY In der Zukunft betreten die Gladiatoren die Arena nicht durch die Vordertür.



ABGEHOBEN Mit einer Kugel statt Beinen sind die Kämpfer außerordentlich agil.



NEBENBUHLER Teilweise sehr starke Gegner wollen einen am wohlverdienten Sieg hindern.



SCHWERTTRÄGER Jeder Kämpfer wird in einer sauber animierten Rendersequenz vorgestellt.

ANGESPIELT	MoHo
System	PlayStation
Hersteller	Take 2
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	DM 59,-
Termin	Ende Juli

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Ansteigend	Ja (Memory Pak)
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/Ja	Über 80
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ab 6 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	Lost Toys

EINSCHÄTZUNG **Gut**

„Schwerfälliges Gameplay und gewöhnungsbedürftige Steuerung, aber schöne Grafikeffekte."

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.

CHEOP'S SYSTEM SIEGBURG
53721 Siegburg Kaiser Str. 54

JOYSOFT POINT KOBLENZ
56068 Koblenz Stegemannstr. 33 - 4

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

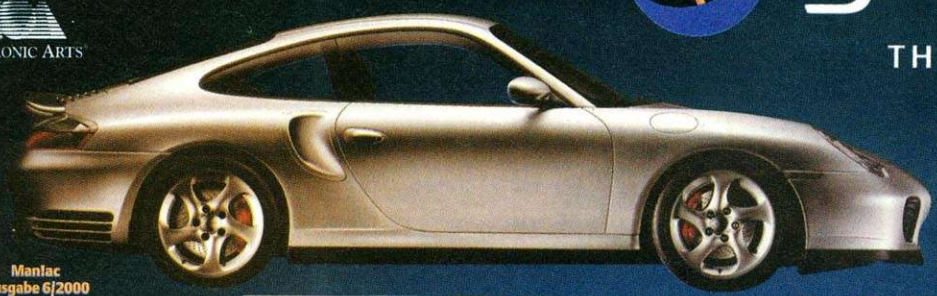
gameplay
44135 Dortmund Brückstr. 42-44, Im Brückcente

Theo KRANZ GAMES
97070 Würzburg Juliuspromenade 11

gameplay

THE GATEWAY TO GAMES

ELECTRONIC ARTS



Manlac
Ausgabe 6|2000
80%

DM 89,95
portofrei*

NEED FOR SPEED
PORSCHE

bei uns inkl. Gamebreaker
Vol. 2, 3 oder 4
ganz solange Vorrat reicht!







Ferrari Shock 2
Racing Wheel
DM 99,95

colin|mcrae|rally|2.0™

bei uns inkl. Gamebreaker
Vol. 2, 3 oder 4
ganz solange Vorrat reicht!



DM 89,95
portofrei*

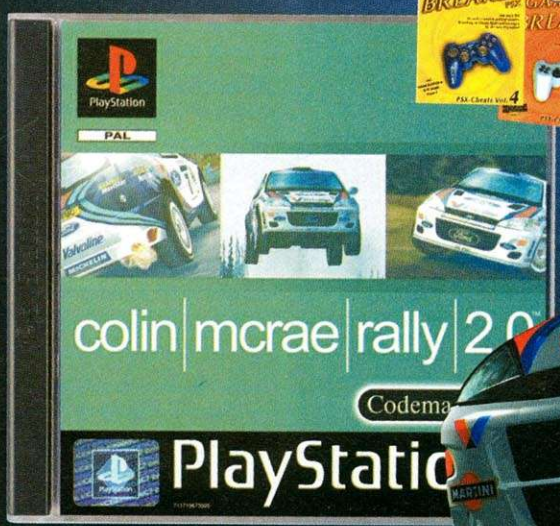
O.P.M. STAR
Offizielles PlayStation Magazin
Ausgabe 7|2000
95%

Play Zone
Ausgabe 7|2000
90%

Manlac
Ausgabe 7|2000
90%

PLAY FUN MAGAZIN
Play Fun Magazin
Ausgabe 5|2000
92%

play BEST BUY!
Play the Playstation
Ausgabe 6|2000
92%





Codemasters

Bestell-Hotline:

0180 52 11 844

oder 0931 35 45 222

Joysoft
www.joysoft.de

Theo KRANZ VERSAND
www.tkgames.de

Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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 Eurocard 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.

Medal of Honor 2: Underground

»GENRE Action-Adventure
»SPIELER 1-2
»HERSTELLER Dreamworks Interactive
»INTERNET www.moh.ea.com

Erneut schickt Dreamworks Interactive verwegene Freiheitskämpfer an die Hauptkampflinie.

In *MOH: Underground* schlüpfen Sie in die Rolle der französischen Untergrundkämpferin Manon. In Europa tobt der Zweite Weltkrieg und Sie müssen sich als Mitglied der französischen Resistance-Bewegung den deutschen Invasoren in sieben Missionen entgegenstellen. Im Gegensatz zum mittlerweile indizierten Vorgänger steuern Sie damit nun die Führungsoffizierin des Secret-Service-Agenten Jimmy Patterson. Das Ego-Shooter-Geschehen, das sich aus insgesamt 22 Unteraufträgen zusammensetzt, spielt vor den Ereignissen des ersten Teils: Die Allierten sind noch nicht in der Normandie gelandet, weshalb Sie in Nordafrika, Griechenland und Italien gegen die Soldaten und Sondereinheiten der Achsenmächte bestehen müssen.

Harter Kampf

Dreamworks Interactive wird die Grafikengine des erfolgreichen Vorgängers beibehalten, darüber hinaus aber viele Verbesserungen in *MOH: Underground* einbringen. So können Sie das Waffenarsenal Ihrer Heldin nun auch mit einem deutschen Scharfschützengewehr oder einer Mini-Armbrust aufstocken. Überdies besteht in den Undercover-Missionen die Möglichkeit, sich in der Verkleidung als Pressefotografin oder Ambulanzfahrerin hinter den feindlichen Linien zu bewegen. In diesen Situationen sollten Sie bei Kontrollen immer unaufgefordert Ihren Truppenausweis vorzeigen Aber auch die diversen Gegnertypen sind gelenkiger und schlauer geworden: So wehren sich die deutschen Verbände jetzt auch mit Panzern, Motorrädern und Geschützfahrzeugen. Überdies hat Dreamworks Interactive die Skriptsprache für die Gegnerbewegungen so weit perfektioniert, dass diese nun auch Hindernisse überspringen können.



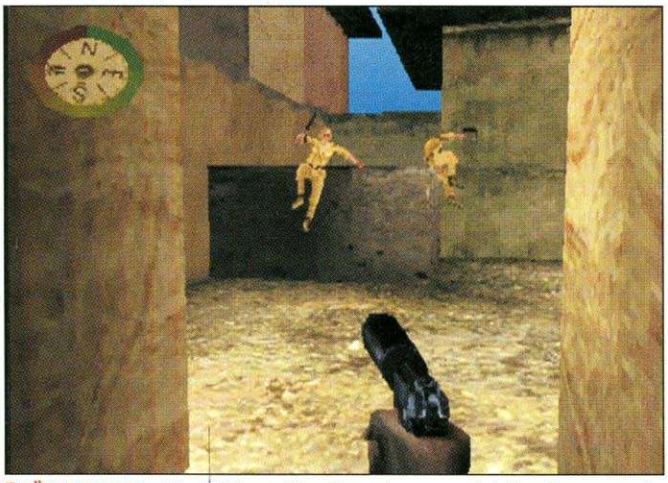
AN DER LATERNE ... Bei Operationen im Hinterland treten Sie nicht nur die Laternen im Park aus.



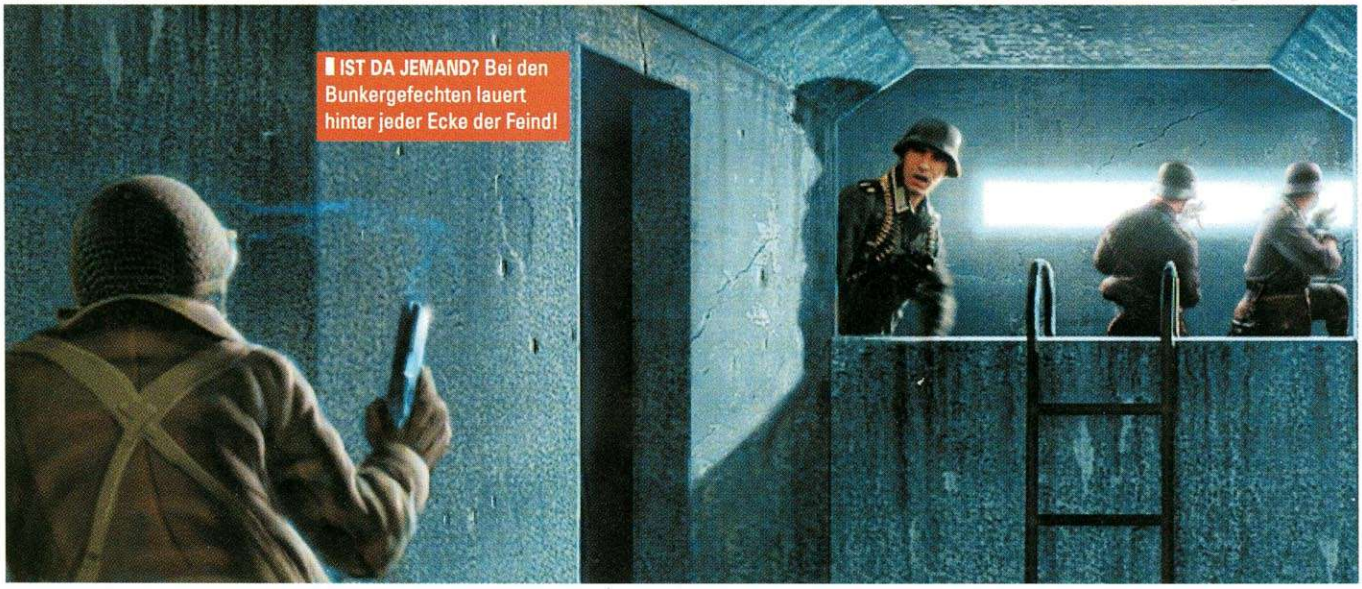
ÜPPIGE AUSSTATTUNG Sogar die Festung Montecassino wurde historisch präzise nachgebildet.



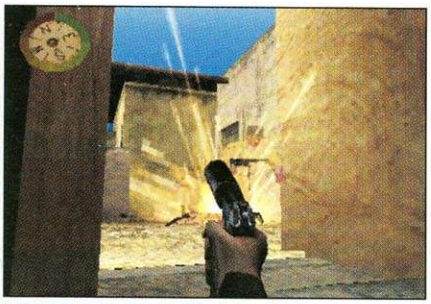
ALBTRAUM? Wie schon beim Vorgänger müssen Sie wieder V1-Produktionsstätten lahm legen.



RÜHRT EUCH! Im Vergleich zum Vorgänger bewegen sich Ihre Gegner noch agiler. Das Training auf der Programmier-Hindernisbahn hat sich ausgezahlt!



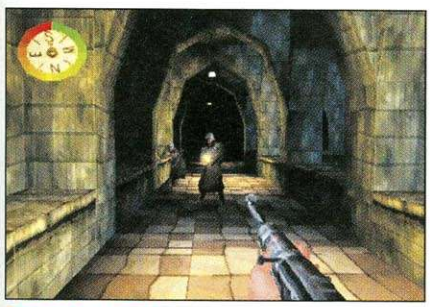
IST DA JEMAND? Bei den Bunkergefechten lauert hinter jeder Ecke der Feind!



GEBALLTE LADUNG Wuchtige Hindernisse sprengen Sie mit einer Hohlladung weg.



FEINDLICHE SPEZIALEINHEIT! Die Kampfstärke der deutschen Truppenteile ist unterschiedlich.



LETZTES AUFGEBOT Der Verteidiger im Vordergrund gibt den Nachrückenden Feuerschutz!

Gerade diese Bewegungen werden besonders eindrucksvoll wirken. Mehr Effekte und ein Gelände, dem man die Schäden durch Druckwellen und Explosionen deutlich ansieht, sollen den Realitätsgrad des Abenteuers noch zusätzlich steigern. Um die unvergleichliche Atmosphäre des Vorgängers zu toppen, wollen die Entwickler von Dreamworks Interactive dem Spiel komplett neue Sprachsamples, einen frischen Orchester-Soundtrack sowie zahlreiche Filmschnipsel aus militärischen Archiven spendieren. Somit werden die Stärken des Vorgängers nahtlos übernommen und im Zusammenspiel bei Ihnen den Eindruck erwecken, Sie stünden mitten im Geschehen.

Florian Brich

INFO Detailtreue bis auf den letzten Klinkerstein!

Reise in die Vergangenheit

Um der rüden Action-Orgie historischen Glanz zu geben, haben die Entwickler von Dreamworks Interactive aufwendige Vor-Ort-Recherchen betrieben. Das Ergebnis ist verblüffend.

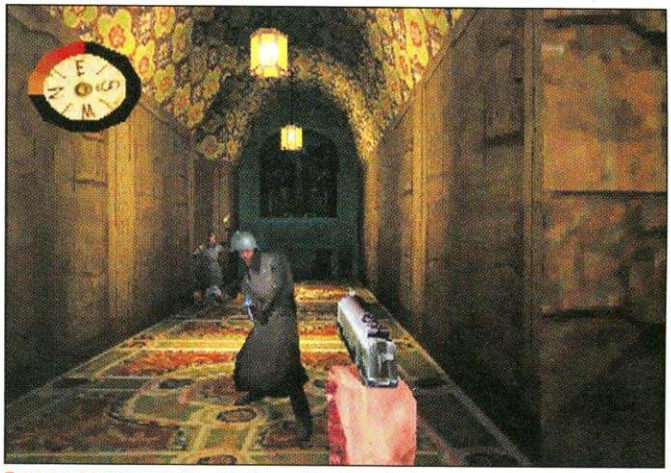
Einer der Vorzüge von *MOH: Underground* liegt darin, dass alle Orte, bei denen Sie im Spiel gegen die Achsenmächte anrennen, so weit als möglich ihren realen Vorlagen entsprechen. Die Designer von Dreamworks Interactive haben versucht, jeden Bogengang, jeden Teppich und jede Statue so zu gestalten, wie diese zur Zeit des Zweiten Weltkriegs tatsächlich ausgesehen haben. Wenn Sie sich in diesem Titel durch ein feindliches Fort kämpfen, können Sie sich darauf verlassen, dass dieses von der Brüstung über die Wandornamente bis hin zum Geschossplan tatsächlich einmal so existiert hat.



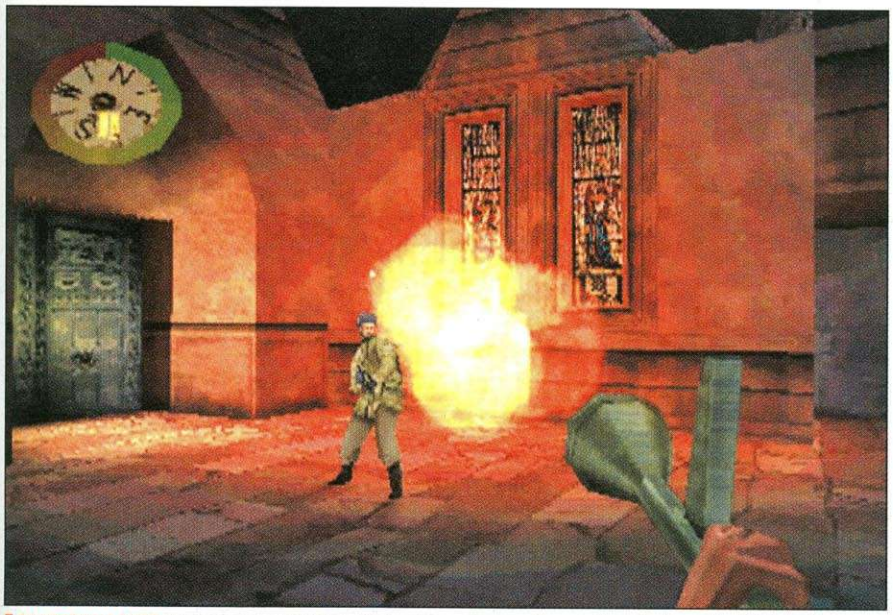
WÜSTENFUCHS? So wie auf diesem Screenshot gezeigt, haben die Befestigungsanlagen in Nordafrika tatsächlich damals ausgesehen.



HELM AB ZUM GEBET! Am Eingang zu diesem Hauptquartier thront sogar eine Madonnen-Statue. Zur Andacht fehlt jedoch die Zeit!



MANN GEGEN MANN Im Nahkampf brüllen die Gegner deftige Propagandaparolen, um Sie zu irritieren! Die Qualität dieser Sprachsamples ist genial!



PANZERKNACKER Zu den neuen Waffen zählt unter anderem diese authentisch nachgebildete Panzerfaust. Wenn Sie es hier richtig krachen lassen, haut es den Fallschirmjäger durch die Fenster!

ANGESPIELT	MOH: Underground
System	PlayStation
Hersteller	Dreamworks
Genre	Action-Adventure
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 90,-
Termin	3. Quartal

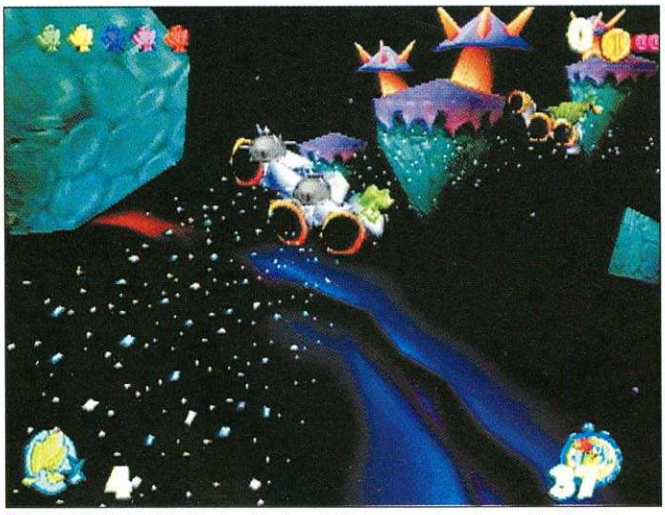
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	7 Missionen
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Dreamworks Interactive

EINSCHÄTZUNG **Super**

„Kommando-Atmosphäre pur: MOH: Underground wird ein Stern am PlayStation-Action-Firmament."



HILF MIR! In dieser Stufe müssen Sie die Frogger-Freundin Lillie davor bewahren, unter die Räder von Bussen oder Lastwagen zu kommen.



VERFOLGUNGSJAGD In der flippigen Weltraumstufe müssen Sie über die Tragflächen eines Raumschiffes hüpfen, um Luftminen auszuweichen.

Frogger 2

»GENRE Jump&Run
»SPIELER 1-4
»HERSTELLER Hasbro Interactive
»INTERNET www.atari-net.de

Frogger 2 ist auf dem Sprung! Das Jump&Run soll ab September alle PlayStation-Fans entzücken.

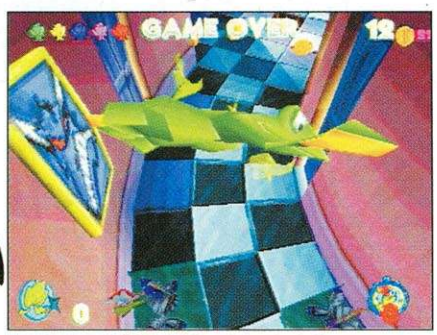
Auf den Frosch Frogger, der schon 1982 als Videospielfigur seinen ersten Auftritt hatte, kommt viel Bewegung zu: Das böse Krokodil Swampy hat die Geschwister seiner Freundin Lillie gekidnappt und Sie müssen insgesamt acht Welten mit ihm durchhüpfen, bis alle Familienmitglieder gefunden und befreit sind. *Frogger 2* ist ein klassisches Jump&Run, in dem Sie Hindernissen ausweichen, Gegner überspringen und vor allem darauf Acht geben müssen, dass Ihre Figur nicht über den Rand der Plattformwelt springt.

Um die 21 Levels, die größtenteils in 3D dargestellt werden, zu bewältigen, dürfen Sie Spezialmanöver wie zum Beispiel die Super-Zunge oder den Power-Quak einsetzen. Die Steuerung ist simpel und die Kamera wechselt je nach Szenerie intelligent ihre Position. Dennoch benötigen Sie viel Geschick und Übersicht, um Bienen, Affen oder Autos auszuweichen, Power-Ups zu entdecken und Geheimnisse freizuspielen. *Frogger 2* wird von Hasbro Interactive mit liebevollen Animationen, bunter Grafik und heiterer Musik ausgestattet. Überdies soll das Spiel diverse Vier-Spieler-Varianten bieten.

Florian Brich



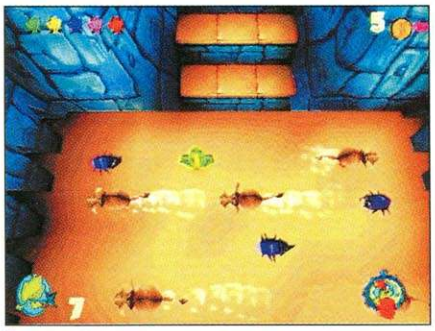
VOM AFFEN GEBISSEN? Die Gegner in Frogger 2 sind farbenfroh und ausgeflippt.



PLATTGEDRÜCKT Haben Sie alle Leben ausgehaucht, wird Ihr Schützling ermattet dargestellt.



WEG DES SCHMERZES Dieser Palastflur wird von grünen Geistern und Henkern bewacht.



REMINISZENZ Diese Passage, in der Sie Tieren ausweichen, erinnert an das klassische Frogger.

ANGESPIELT	Frogger
System	PlayStation
Hersteller	Hasbro Interactive
Genre	Jump&Run
Spieler	1-4 (Multitap)
Sprache	Deutsch
Preis	DM 59,95
Termin	22. September

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Nein/ja	8 Welten
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Blitz Games

EINSCHÄTZUNG **Gut**

„Frogger 2 wird ein heiteres Hüpfspiel, das durch kunterbunte Hintergründe bezaubert."

Gewinnspiel Frogger 2

Gewinnen Sie eine echte Rarität!

Anlässlich der bevorstehenden Veröffentlichung von *Frogger 2* für PlayStation verlosen Play Zone und Hasbro Interactive (Internet: www.hide.de) einen der Automaten, mit dem vor knapp zwanzig Jahren die *Frogger*-Manie ihren Anfang nahm. Das Gerät wurde erstmals 1982 in amerikanischen Spielhallen aufgestellt und war äußerst erfolgreich. Dass der grüne Frosch auf eine so lange Vergangenheit zurückblicken kann, ist natürlich einer der Gründe, warum Hasbro Interactive die Spielidee und das Gameplay von *Frogger* demnächst mit *Frogger 2* auf Ihre PlayStation bringt.
Der *Frogger*-Automat, den wir hier verlosen, hat einen sagenhaften Wert von ca. DM 2.500,-! Wie uns Hasbro Interactive mitteilte, belaufen sich allein die Transportkosten für diesen Arcade-Saurier abhängig von der Entfernung auf bis zu DM 1.000,-. Hasbro Interactive wird auch diese Kosten für Sie übernehmen. Um bald das wahre Arcade-Feeling in einem Ihrer Räume – der hoffentlich groß genug ist – genießen zu können, müssen Sie uns nur die folgende Gewinnspielfrage beantworten:

In welchem Jahr wurde der Frogger-Automat erstmals aufgestellt?

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

0190 59 58 51*

Oder schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift:
**COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion Play Zone, Kennwort: Frogger,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.**

Teilnahmeschluss ist der 2. August 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Hasbro Interactive 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, maximal jedoch DM 1,80.



STÜCK VOM GLÜCK So sieht der Automat aus, den Sie gewinnen können!

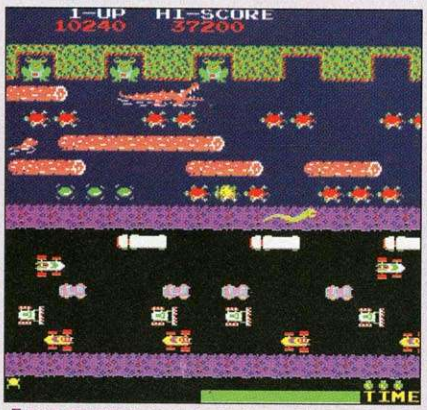
ZUM VERLIEBEN Die Verkleidung der Maschine ist aufwendig.

INFO Die Frogger-Mania

Alles Frogger oder was?

Lesen Sie die Lebensgeschichte des grünen Helden!

Frogger konnte vom Start weg die Herzen der amerikanischen Spielhallen-Fans erobern und wurde mehrfach für diverse Videospielsysteme – unter anderem von der Firma Parker für das Atari VCS – umgesetzt. Das simple, aber fesselnde Spielkonzept beruht darauf, dass Sie einen Frosch von der unteren Bildschirmhälfte bis zur oberen Bildschirmhälfte steuern müssen, ohne auf der dazwischenliegenden Straße oder in dem gefährlichen Krokodilteich das Zeitliche zu segnen. Ursprünglich wurden Ihre Hüpfer aus der Draufsicht dargestellt, mittlerweile hat der niedliche Videospielcharakter aber – unter anderem in *Frogger 2* für PlayStation – den Sprung in die dritte Dimension geschafft.



DAS ORIGINAL So sahen die ersten Sprungversuche von Frogger über Straße und Fluss aus!



FROGGER 2(000) Der Springinsfeld ist immer noch auf Zack! Technisch wurde viel bewegt!



ECHTZEIT-FILM Die Zwischensequenzen erfreuen das Auge des Betrachters mit vielen Details.



WEG-BEREITER Wenn Sie aus dem roten Gitternetz einen Fels generieren, können Sie passieren.



ENERGIE-QUELLE Das zum Feuern und Bauen wichtige Genergy finden Sie oft in solchen Tanks.

Terracon

» GENRE
Action
» SPIELER
1
» HERSTELLER
SCEE
» INTERNET
www.picturehouse.com

In der Rolle des Außerirdischen Xed müssen Sie Ihr Volk rächen und das Universum retten.

Die englischen Entwickler PictureHouse Software verbinden bei *Terracon* arcadeartiges Baller-Gameplay mit Puzzle-Elementen und hervorragender Technik. Nachdem die Terracon-Maschine ein Eigenleben entwickelt und ihre Erbauer vernichtet hat, bleibt das Alien Xed als letzter Überlebender übrig, um das Universum vor Terracon zu retten. Dazu müssen Sie zahlreiche Missionen in insgesamt 32 Levels erfüllen, die Sie auf mehrere abwechslungsreiche Planeten führen. Dabei können Sie sich ebenso destruktiv wie konstruktiv betätigen:



KONTROLLIERTER RÜCKZUG Selbst beim Rückwärtslaufen kann Xed noch feuern.

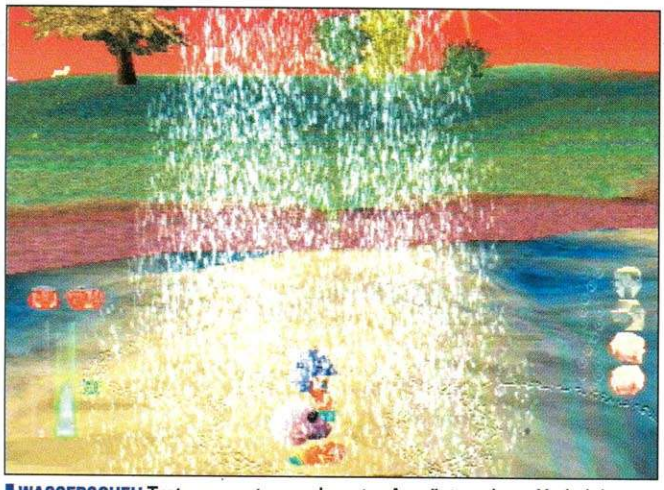
Einerseits gilt es, sich die zahlreichen mechanischen Widersacher vom Leib zu halten, andererseits wollen zum Lösen aller Aufgaben oft Brücken oder Gebäude erbaut werden. Hierbei müssen Sie allerdings nur bestehende Grundstrukturen mit so genannter Genergy füllen, die gleichzeitig auch die Energiequelle für Ihren Laser ist. Oft genug ist die komplette Erforschung eines Levelabschnitts nötig, bevor Sie weiterkommen, da das gesammelte Genergy nicht ausreicht, um zum Beispiel eine Brücke zu errichten. Dank flotter Analog-Steuerung haben Sie die Kämpfe problem-



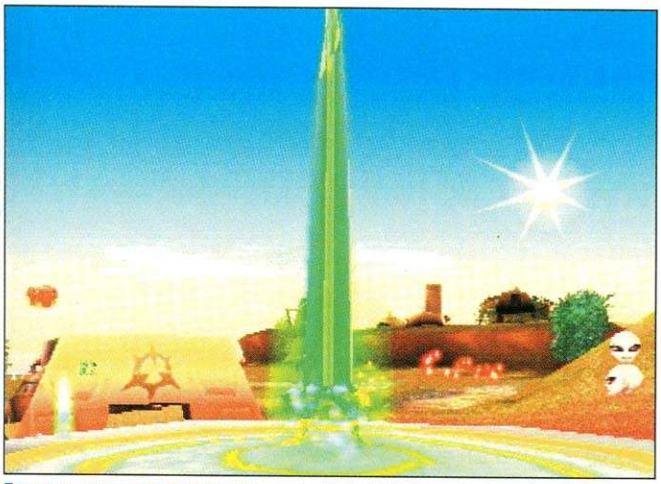
EFFEKT-SPEKTAKEL Während die Action tobt, jagt ein gelungener Grafikeffekt den nächsten, so hier etwa Transparenzen, bildschirmfüllende, nicht verpixelte Explosionen und richtiges Light-Sourcing.



GELADEN Xed führt seinen persönlichen Rachefeldzug gegen die Terracon-Maschine.



WASSERSCHEU Trotz ansonsten modernster Ausrüstung kann Xed nicht schwimmen, so dass Sie an Flüssen auf Brücken angewiesen sind.



BEAM' MICH RUNTER! Der Teleporter beim Missionsstart wurde witzig in Szene gesetzt, Xed kommt quasi vom Himmel herabgeflossen.

los im Griff, selbst das Feuern beim Rückwärtslaufen stellt dank der Zielhilfe kein Problem dar. Sehr gelungene Grafikeffekte gestalten die Schusswechsel dabei optisch sehr eindrucksvoll, die hervorragende 3D-Engine geht trotz großer Sichtweite kaum in die Knie. Noch eindrucksvoller sind die in Echtzeit berechneten Zwischensequenzen, die mit erstaunlich runden und detaillierten Charakteren zu den besten ihrer Art gehören. Darin erfahren Sie alles über die Vorgeschichte des Spiels und über Xeds Zusammenarbeit mit Doc, dem Geist eines Wissenschaftlers, der ihm wertvolle Tipps beim Kampf gegen Terracon liefert. Wer sich am auf Dauer etwas monotonen Spielprinzip nicht stört, dürfte bei *Terracon* insgesamt durchaus auf seine Kosten kommen. Die flotte Steuerung kann überzeugen und der niedrige Preis ist ein weiterer Grund für Action-Fans, sich *Terracon* näher anzuschauen.

Michael Pruchnicki

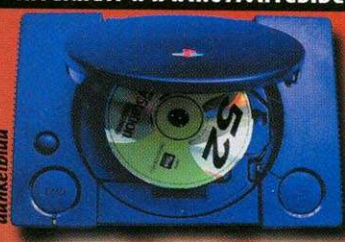
ANGESPIELT	Terracon
System	PlayStation
Hersteller	SCEE
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 59,95
Termin	30. August

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	32
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	PictureHouse Software

EINSCHÄTZUNG **Gut**

„Technisch saubere, missionsbasierte 3D-Ballerei mit zahlreichen tollen Grafik-Effekten"

ACTIVATED.de
MO-FR 10-18 UHR FAX 030 399 031 57
BESTELLANNAHME Tel. 030 399 918 0
INTERNET: WWW.ACTIVATED.DE

lieferbar in blautransparent schwarztransparent schwarz dunkelblau

AUSTAUSCHGEHÄUSE FÜR PSX NUR 24,99 DM
nicht für SCPH-9002

"SOLANGE VORRAT REICHT !!!"

SMD SUPERCHIPS STÜCK NUR 5 DM
1002


3325 JOYPAD AN PC-USB ADAPTER NUR 25 DM


MP3 ACTIVATOR NUR 59,90 DM

1772 72 MB MEMORYCARD NUR 49,90 DM


3130 ACTIVATOR 19,90 DM

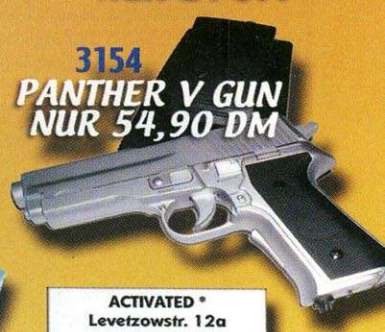

1902 PARALLELPORT FÜR SCPH-9002 NUR 19,90 DM


ARPEX MODUL NUR 19,90 DM
3149


3014 MAGAZIN MIT CHEATCODE UPDATE-CD NUR 14 DM


1708 8 MB MEMORYCARD NUR 14,90 DM


1756 56 MB MEMORYCARD NUR 39,90 DM


3154 PANTHER V GUN NUR 54,90 DM


3049 RAMNET NUR 29,90 DM

ACTIVATED *
Levetzowstr. 12a
10555 Berlin
Tel. 030-3999180

CHIP-SHOP *
Bultstr. 1
28309 Bremen
Tel. 0421-414914

MCS COMPUTER *
Am Sonnenhang 68
50259 Pulheim
Tel. 02238-922808

PLAYFAIR *
Wandsbeker Marktstr. 145
22041 Hamburg
Tel. 040-68914836

Weiterhin im Sortiment:
1701 PSX MEMORYCARD 1 MB IN 5 FARBEN LIEFERBAR STÜCK NUR 12 DM
1708 PSX MEMORYCARD 8 MB KOMPRIMIERT IN 5 FARBEN LIEFERBAR JE 14,90 DM
1119 PSX VIRTUAL GUN MIT RECOILFUSSPEDAL NUR 119 DM
1100 PSX RGB-KABEL (AUCH FÜR PLAYSTATION2 !) NUR 9 DM
1292 PSX JOYPADVERLÄNGERUNG (AUCH FÜR PLAYSTATION2 !) NUR 9 DM
1109 PSX LINKKABEL 2 METER ZUM VERBINDEN VON ZWEI KONSOLEN NUR 4,90 DM
1175 PSX LINKKABEL 7,5 METER NUR 38 DM
1902 PSX PARALLELPORT-NACHRÜSTSATZ FÜR SCPH 9002 NUR 19,90 DM
1101 PSX SUPERSET: 4 POL SUPERCHIP, EINBAUPLATINE + RGB-KABEL NUR 22 DM
1101 PSX RGB-KABEL PRO AUDIO (AUCH FÜR PLAYSTATION2 !) NUR 15 DM
1001 SUPERCHIPS ST. 15 DM, AB 5 ST. JE 7,80, AB 10 ST. JE 5,90 DM
1004 SUPERCHIP EINBAUPLATINE (EINBAUHILFE) ST. 5 DM, BEI CHIPKAUF NUR JE 2 DM
7001 DREAMCAST SUPERCHIP 4 POL. ST. 30 DM, AB 5 ST. JE 25 DM
7101 DREAMCAST SUPERSET: 4-POL. SUPERCHIP + RGB KABEL PRO AUDIO NUR 35 DM
7100 DREAMCAST RGB-KABEL PRO AUDIO NUR 18 DM
Versand-Hotline 030 399 918-0 Versandkosten bei Kreditkarte 10 DM, bei Nachnahme 10-15 DM nach Aufwand

X-Men Mutant Academy

»GENRE 3D-Beat-'em-Up
»SPIELER 1-2
»HERSTELLER Activision
»INTERNET www.activision.com

Activisions X-Men-Beat-'em-Up nähert sich endlich nach etlichen Verschiebungen der Fertigstellung.



AUGEN AUF! Cyclops und Co. lassen es im August auf der PlayStation ordentlich krachen!

Paradox, die Entwickler von *Wu-Tang: Shaolin Style*, verpassen in diesen Wochen *X-Men Mutant Academy* den letzten Schliff. Die illustre Marvel-Sippe wird dabei mit einer 3D-Grafik, die mit Effekten nur so gespickt ist, sehr ansehnlich in Szene gesetzt. Nichtsdestotrotz orientiert sich das Gameplay an klassischen 2D-Keilereien im Stil von *Street Fighter II*: Mit Viertelkreisen oder kurzen Tastenkombinationen werden diverse Special Moves ausgeführt. Drei verschiedene Super-Specials haben je einen eigenen Balken, den es vor dem Ausführen aufzuladen gilt. Bei einem muss zusätzlich noch der X-Knopf getriggert werden, ein anderer verursacht mehr Schaden, wenn man nach der Kommandoeingabe schnell genug die eingeblendete Pfeilkombination drückt. Die Grafikeffekte bei Special Moves sind teilweise gewaltig, die durchschnittlichen Animationen wirken aufgrund der niedrigen Framerate nicht so flüssig wie etwa bei *Tekken*. Fans der X-Men und 2D-Prügel-Nostalgiker dürften an dem Spiel trotzdem Gefallen finden, zumal der Preis bei nur ca. DM 60,- liegen wird.

Michael Pruchnicki



BÖSER BLICK Cyclops röstet Phoenix mit einem gewaltigen Super-Special-Move. Drei verschiedene dieser Angriffe werden seperat verwaltet.

KLAUEN-KOMBINATION Die Combos sind wie bei den Vorbildern auch schon mal über 20 Hits lang.



KAMPFBEREIT Die recht detaillierten Kämpfer-Modelle sehen auch in der Nahaufnahme gut aus.



EFFEKT-SPEKTAKEL Magnetos Kräfte werden mit solchen Verzerrungen effektvoll in Szene gesetzt.

ANGESPIELT	X-Men Mutant Academy
System	PlayStation
Hersteller	Activision
Genre	3D-Beat-'em Up
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 60,-
Termin	August

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Nein/ja	10+4 Kämpfer
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
Nein	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Paradox

EINSCHÄTZUNG **Gut**

„Flotte 3D-Keilerei mit den Marvel-Helden und Capcom-inspiriertem 2D-Gameplay"



ARME AUS STAHL Jax kommt auch ohne Waffe sehr gut mit seinen Gegnern zurecht. Bei dem Versuch, Sonya zu retten und Kano wieder hinter Gitter zu bringen, werden seine künstlichen Arme nützlich sein.

Mortal Kombat Special Forces

»GENRE
Action-Adventure
»SPIELER
1
»HERSTELLER
Midway
»INTERNET
www.midway.com

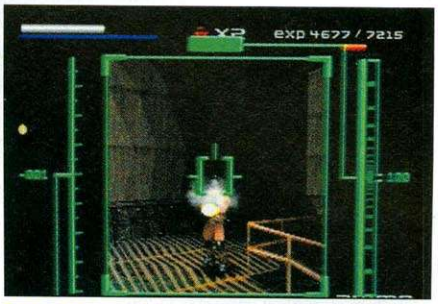
Die Mortal-Kombat-Sippe kehrt in einem Action-Adventure auf den Bildschirm zurück.

Der berüchtigte Verbrecher Kano hat Special-Forces-Mitglied Sonya gekidnappt. Sie übernehmen im Spiel die Rolle von Sonyas Kollegen Jax, der, mit seinen Metallarmen und allerlei anderen gefährlichen Gerätschaften bewaffnet, eine Ein-Mann-Rettungsaktion startet. In unserer Preview-Version war von der ursprünglich angekündigten Option, in der Person Sonyas die Flucht zu versuchen, und vom Zusammenspiel der beiden Protagonisten noch nichts zu sehen, ansonsten machte *Mortal Kombat SF* schon einen recht weit fortgeschrittenen Eindruck: In einer Perspektive ähnlich jener in *Metal Gear Solid* schleichen Sie durch die Levels und vermöbeln die zahlreichen Gegner mit Combos (die *MK*-typischen Uppercuts dürfen da natürlich nicht fehlen!), die Sie im Laufe des Spiels erlernen. Sobald Sie eine Schusswaffe finden, können Sie diese auf Wunsch sogar aus der Ego-Perspektive einsetzen. Überdies wurden kleinere Rätsel ins Spiel integriert, so müssen Sie etwa einige Wände aus dem Weg sprengen. Leider gestaltet sich der Nahkampf zäh, die Kollisionsabfrage beim Waffeneinsatz wirkt ungenau und die Adventure-Komponente arg uninspiriert – ein bekannter Name und große Vorbilder allein reichen halt nicht aus!

Michael Pruchnicki



ANSICHTSSACHE Nahe an Wänden am unteren Bildrand schwenkt die Kamera nach oben.



IM FADENKREUZ Wo ein Zielmodus aus der Ego-Perspektive ist, darf eine Sniper-Rifle nicht fehlen.



ABFLUG Natürlich dürfen die teilweise ziemlich rabiaten Moves von Jax im Spiel nicht fehlen: Die berüchtigten, Mortal-Kombat-typischen Uppercuts schleudern die Gegner wie gewohnt hoch in die Luft.

ANGESPIELT	MK Special Forces
System	PlayStation
Hersteller	Midway
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	DM 89,-
Termin	September

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ab 16 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	Midway

EINSCHÄTZUNG **OK**

„Mortal Kombat trifft auf Metal Gear Solid – bisher leider wenig überzeugend."

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	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Gran Turismo 2	SCEE	95%
V-Rally 2	Infogrames	93%
Formel Eins 99	SCEE	91%
Wip3out	Psygnosis	91%
Rollcage Stage 2	Psygnosis	91%
Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	90%
Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Gran Turismo	SCEE	94%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	90%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Rally Masters	Infogrames	55%

BEAT-'EM-UPS

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Tekken 3	Namco	90%
Street Fighter Alpha 3	Capcom	89%
Dead Or Alive	SCEE	87%
Tekken 2	Namco	86%
Soul Blade	Namco	86%
Bloody Roar 2	Hudson	85%
Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Tekken 3	Namco	90%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Marvel vs. Capcom	Capcom	75%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Shaolin	THQ	46%

ACTION

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Colony Wars 3: Red Sun	Psygnosis	92%
GTA 2	Take 2	90%
Forsaken	Acclaim	90%
Colony Wars: Vengeance	Psygnosis	89%
Apocalypse	Activision	88%
G-Police 2	Psygnosis	88%
Colony Wars	Psygnosis	88%
Army Men Sarge's Heroes	3DO	86%
Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
G-Police	Psygnosis	87%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Die Hard Trilogy 2	EA	85%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Space Debris	SCEE	60%

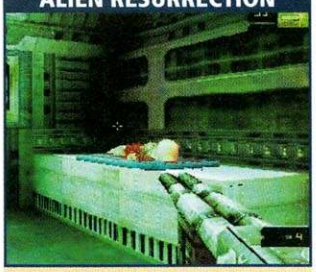
◀ Bereits erhältlich

Hier liefern wir Ihnen einen fein säuberlich nach Genre und Wertung sortierten Überblick über die besten PlayStation-Spiele. Wir nennen die Referenztitel, geben Empfehlungen zu Platinum-Titeln und aktuellen Spielen ab und warnen vor Gurken. Platinum-Titel sind zum Preis von etwa DM 49,- erhältlich. 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.

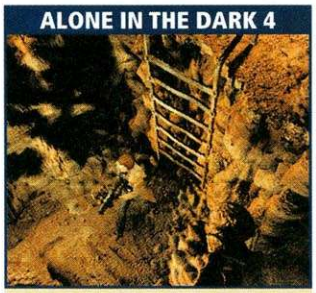
ALIEN RESURRECTION



Neuigkeiten von der Weltraum-Front werden wir Ihnen in der nächsten Ausgabe liefern können.

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

ALONE IN THE DARK 4



Mehr Zeit = mehr Schrecken? Das Gruselspiel hat sich von Oktober auf November verschoben.

Hersteller	Infogrames
Release	November
GENRE	**Action-Adventure**

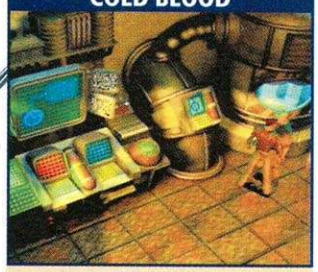
BLADE



Das Spiel kommt zwar deutlich nach der Kinovorlage, wird aber bestimmt nicht blutleer sein!

Hersteller	Activision
Release	Herbst
GENRE	**Action-Adventure**

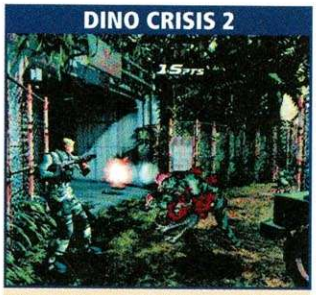
COLD BLOOD



In dieser Ausgabe hat Kollege André den Agententhriller auf Seite 90 eingehend getestet.

Hersteller	SCEE
Release	28. Juni
GENRE	Action

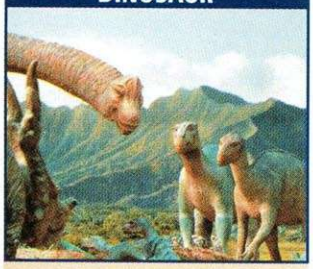
DINO CRISIS 2



Alle wollen neue Bilder zum Action-Spektakel. Wir haben sie! Schnell auf Seite 50 zurückblättern!

Hersteller	Capcom
Release	2000
GENRE	Action-Adventure

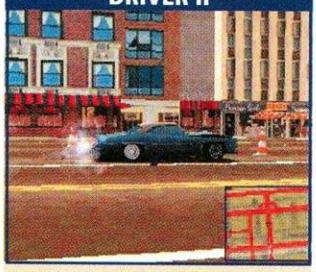
DINOSAUR



Erst trampeln die Urzeit-Echsen über die Leinwand, dann werden sie die Konsole beehren.

Hersteller	Ubi Soft
Release	November
GENRE	Arcade

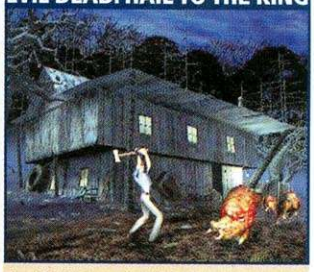
DRIVER II



In der kommenden Ausgabe schalten wir die Berichterstattung noch einmal einen Gang hoch.

Hersteller	GT Interactive
Release	November
GENRE	Rennspiel

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING



Actionfans schärfen schon mal die Axt. Der spielbare Schocker bricht im November über sie herein.

Hersteller	THQ
Release	November
GENRE	Action-Adventure

F-1 RACING CHAMPIONSHIP



Die Terminverschiebungen nehmen kein Ende. Jetzt soll der Titel im September anrollen.

Hersteller	Ubi Soft
Release	September
GENRE	Rennspiel

FEAR EFFECT RETRO HELIX



Mit dem Vorgänger gelang es Eidos Interactive, eine neue Heldin zu etablieren. Weiter so!

Hersteller	Eidos
Release	2000
GENRE	Action-Adventure

FINAL FANTASY IX



Rollenspieler beglücken wir in dieser Ausgabe mit einem Mega-Bericht, beginnend mit der Seite 34.

Hersteller	Square Europe
Release	November
GENRE	Rollenspiel

ACTION-ADVENTURE

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Tomb Raider IV	Eidos	92%
Soul Reaver	Eidos	92%
Metal Gear Solid	Konami	91%
Tomb Raider III	Eidos	91%
Silent Hill	Konami	90%
Syphon Filter 2	SCEE	89%
Resident Evil 3	Eidos	89%
Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Metal Gear Solid	Konami	91%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Galerians	Crave	89%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Hellnight	Konami	56%

ADVENTURE

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Discworld 2	Psygnosis	84%
Baphomets Fluch 2	Virgin	82%
Discworld	Psygnosis	82%
Baphomets Fluch	Virgin	82%
Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Riven	Acclaim	78%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Discworld Noir	GT Int.	69%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Gute Zeiten, Schlechte Z. Vol. 2	Software 2000	58%

FUSSBALL

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
ISS PRO Evolution	Konami	92%
UEFA Striker	Infogrames	91%
Fußball Live	SCEE	90%
FIFA 99	EA	90%
Ronaldo V-Football	Infogrames	87%
FIFA 2000	EA	85%
Bundesliga Stars 2000	EA	85%
Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	EA	87%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
ISS PRO Evolution	Konami	92%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
VIVA Football	Virgin	79%

SNOWBOARDING

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
MTV Sports: Snowboarding	THQ	79%
Cool Boarders 4	SCEE	78%
Cool Boarders 3	SCEE	78%
Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Cool Boarders 3	SCEE	78%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
MTV Sports: Snowboarding	THQ	79%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Cool Boarders 2	SCEE	71%

WRESTLING

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
WWF SmackDown!	THQ	90%
WCW Mayhem	EA	88%
ECW Hardcore Revolution	Acclaim	87%
WWF Attitude	Acclaim	87%
Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
WWF Warzone	Acclaim	85%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
WWF SmackDown!	THQ	90%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
WCW vs. the World	THQ	78%

SHOOT 'EM UP

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
R-Type Delta	SCEE	88%
Nuclear Strike	EA	86%
Parodius Del.	Konami	83%
Future Cop L.A.P.D.	EA	80%
Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Soviet Strike	EA	84%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Army Men Air Attack	3DO	79%

SIMULATION

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Theme Park	EA	86%
SimCity 2000	Maxis	84%
Theme Hospital	EA	78%
Bundesliga 2000	EA	76%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Theme Park World	EA	80%

FLIPPER

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Pro Pinball: Fantastic Journey	Empire	77%
Pro Pinball: Timeshock!	Empire	77%
Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
True Pinball	Digital Illusions	70%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Pro Pinball: Fantastic Journey	Empire	77%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Extreme Pinball	EA	63%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Beatmania	Konami	86%
Bust-a-Move 4	Acclaim	86%
Lemmings	Psygnosis	85%
Kula World	SCEE	85%
Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Bust-a-Move 2	Acclaim	85%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Puchi Carat	SVG	81%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Asterix & Obelix	Cryo	55%

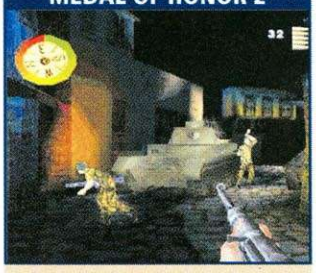
FRONT MISSION 3



Kommandant Michael hat sich heldenhaft durch die Missionen gebissen. Sein Test in diesem Heft!

Hersteller	Square Europe
Release	5. Juli
GENRE	Rollenspiel

MEDAL OF HONOR 2



Bis zum nächsten Krieg! Wir warten gespannt auf die zweite Action-Granate der Traumfabrik.

Hersteller	Dreamworks Interactive
Release	3. Quartal
GENRE	Action-Adventure

MIKE TYSON BOXING



Erst im Herbst werden die Fäuste der virtuellen Boxstars ihre Betriebstemperatur erreicht haben.

Hersteller	Codemasters
Release	Herbst
GENRE	Boxen

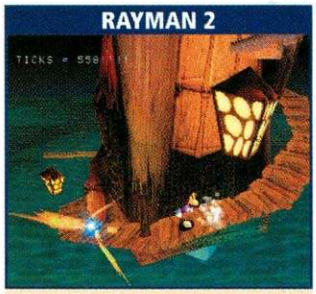
PARASITE EVE 2



Gibt es ein Leben nach *Resident Evil 3* (deutsche Version)? Ein Blick auf Seite 52 gibt Antwort.

Hersteller	Square Europe
Release	September
GENRE	Action-Adventure

RAYMAN 2



In der nächsten Play Zone werden wir Ihnen von unserer jüngsten Begegnung mit Rayman berichten.

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

SILENT BOMBER



Feuer frei! Der pyromane Silent Bomber konnte sich mit einem Test in die Seite 95 einbrennen.

Hersteller	Virgin
Release	Juli
GENRE	Action

SPIDERMAN



Die Vorversionen sehen immer besser aus. Comic-Fans sollten mit dem Sparen beginnen!

Hersteller	Activision
Release	September
GENRE	Action-Adventure

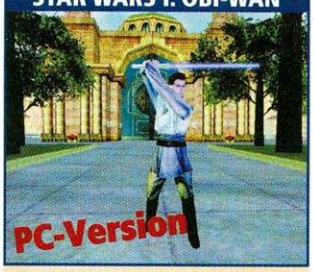
STAR TREK INVASION



Bemannt die Geschütze! Dieses Spiel verspricht ein unvergleichliches Star-Trek-Feeling.

Hersteller	Activision
Release	2000
GENRE	Action

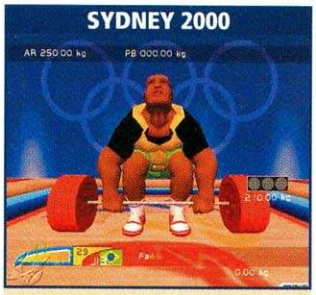
STAR WARS I: OBI-WAN



Obi-Wann? Sobald erste Informationen zu diesem Titel erhältlich sind, werden wir sie Ihnen bieten.

Hersteller	LucasArts
Release	2000
GENRE	**3D-Action**

SYDNEY 2000



Kaum neigt sich die Europameisterschaft dem Ende entgegen, wird das nächste Sport-Event versoftet.

Hersteller	Eidos Interactive
Release	August
GENRE	**Sportspiel**

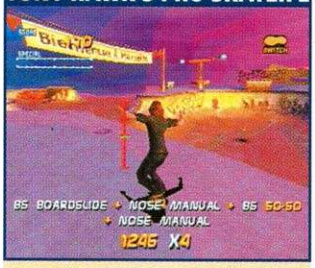
THE WORLD IS NOT ENOUGH



Bond multimedial: Ob DVD, PlayStation oder PlayStation 2 – wir haben die Agenten überall ausgemacht.

Hersteller	Electronic Arts
Release	2000
GENRE	**Action-Adventure**

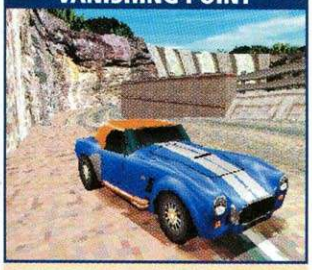
TONY HAWK'S PRO SKATER 2



Unser Skate-Ass Jens war gar nicht mehr vom Controller wegzubewegen. Neue Eindrücke ab Seite 40.

Hersteller	Activision
Release	September
GENRE	**Skateboarding**

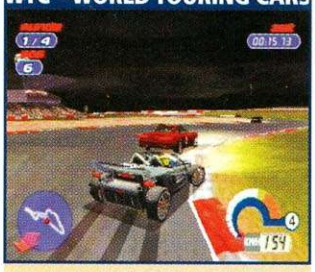
VANISHING POINT



In der nächsten Play Zone werden wir dem ehrgeizigen Rennspiel gehörig auf die Felgen fühlen.

Hersteller	Acclaim
Release	August
GENRE	**Rennspiel**

WTC – WORLD TOURING CARS



In der kommenden Ausgabe liefern wir Ihnen aller Voraussicht nach den Test des Renn-Hits.

Hersteller	Codemasters
Release	Herbst
GENRE	**Rennspiel**

WWF SMACKDOWN! 2



Allein der Name ist Ehrfurcht einflößend! THQ wird den Wrestling-Thron mit *WWF 2* eisern verteidigen.

Hersteller	THQ
Release	2000
GENRE	**Wrestling**

X-MEN MUTANT ACADEMY



Welche bildschirmfüllenden Special-Moves möglich sind, zeigt Kollege Michael auf Seite 66.

Hersteller	Activision
Release	August
GENRE	**Beat 'em Up**

JUMP&RUN

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Crash Bandicoot 3	SCEE	90%
Gex 3: Deep Cover Gecko	Eidos	90%
Toy Story II	Disney	87%
Spyro 2	SCEE	87%
Ape Escape	SCEE	87%
Ruff&Tumble	GT Int.	86%
Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Crash Bandicoot 3	SCEE	90%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Toy Story II	Disney	87%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Hugo 2	NBA	51%

ROLLENSPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Final Fantasy VIII	Squaresoft	95%
Final Fantasy VII	Squaresoft	94%
Grandia	Ubi Soft	90%
Guardian's Crusade	Activision	90%
SaGa Frontier 2	Squaresoft	88%
Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Final Fantasy VII	Squaresoft	94%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Vagrant Story	Squaresoft	95%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Shadow Madness	SCEE	59%

SPORT (SONSTIGES)

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Tony Hawk's Skateboarding	Activision	90%
Madden NFL 2000	EA	90%
Everbody's Golf 2	SCEE	88%
NHL 2000	EA	88%
NBA Live 2000	EA	86%
No Fear Moutain Biking	Codemasters	84%
Int. Track & Field 2	Konami	83%
Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Int. Track & Field	Konami	83%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Everbody's Golf 2	SCEE	88%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Barbie Super Sport	SCEE	42%

STRATEGIE

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Civilization II	Activision	92%
WarCraft 2	Blizzard	92%
Worms 2 Armageddon	Hasbro Int.	89%
Warzone 2100	Eidos	89%
Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Command & Conquer 2	Virgin	90%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Railroad Tycoon 2	Take 2	78%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Lego Rock Raiders	Lego	61%

WAS KOMMT WANN?

In dieser Übersicht finden Sie alle aktuellen Release-Daten für den deutschen Markt. Es versteht sich von selbst, dass die Daten jeden Monat aktualisiert werden, wir jedoch aufgrund zahlreicher Verschiebungen keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen können. Stand: 20.06.2000

Angekündigte Neuerscheinungen PlayStation

JULI

Titel	Genre	Hersteller	Release
Beach Volleyball	Sport	Infogrames	19. Juli
Destruction Derby Raw	Rennspiel	SCEE	5. 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
Grind Session	Skateboarding	SCEE	23. August
MTV Sports: T. J. Lavins Ultimate BMX	Sport	THQ	Ende August
Nightmare Creatures 2	Action-Adventure	Konami/Universal	August
Parasite Eve 2	Rollenspiel	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
Vib Ribbon	Geschicklichkeit	SCEE	2. August
X-Men Mutant Academy	Beat 'em Up	Activision	August

SEPTEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Alien Resurrection	Action	EA	21. September
ATV Power Quad Racing	Rennspiel	Acclaim	September
Dave Mirra Freestyle BMX	Sportspiel	Acclaim	September
ECW Anarchy Rulz	Wrestling	Acclaim	September
Flintstones	Rennspiel	Ubi Soft	September
Frogger 2	Jump&Run	Hasbro	Ende September
Galaga	Action	Hasbro	Mitte September
HBO Boxing	Boxspiel	Acclaim	September
Hugo und das Geheimnis	Jump&Run	NBG-Multimedia	September
Inspector Gadget	Action	Ubi Soft	September
Koudelka	Rollenspiel	Infogrames	22. 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
Wacky Races	Rennspiel	Infogrames	13. September

OKTOBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Batman Vehicle Adventure	Rennspiel	Ubi Soft	Oktober
Championship Motocross 2	Rennspiel	THQ	Oktober
Kiss Pinball	Flipper	Take 2	Oktober
MTV Sports: Skateboarding	Skateboarding	THQ	Oktober
Verfolgungsjagd	Rennspiel	THQ	Oktober

NOVEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Alone in the Dark IV	Action-Adventure	Infogrames	November
Billabong Pro Surfer	Sport	Mattel Interactive	Mitte November
Breakout	Geschicklichkeit	Hasbro	November
Dinosaur	Action	Ubi Soft	November
Donald Duck: Quack Attack	Action-Adventure	Ubi Soft	November
Driver 2	Rennspiel	Infogrames	November
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	THQ	November
Final Fantasy IX	Rollenspiel	Square	November
Hidden & Dangerous	Strategie	Take 2	November
Lemmings Revolution	Geschicklichkeit	Take 2	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

NEU ▶ PLAYSTATION 2



Nachfolgend bieten wir Ihnen eine Übersicht der wichtigsten PlayStation-2-Titel, die zum oder kurz nach dem Deutschland-Start am 27. Oktober für die High-Tech-Konsole erhältlich sein werden.

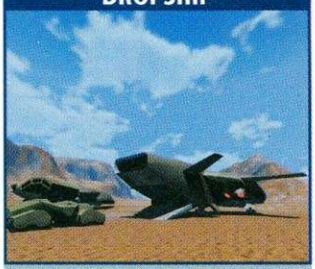
DRAKAN



In dieser Ausgabe liefern wir Ihnen ab Seite 116 einen ausführlichen Bericht zu dem Rollenspiel-Epos.

Hersteller	SCEE
Release	2000
GENRE	Adventure

DROPSHIP



Noch in diesem Jahr überrennen Sie mit den SCEE-Sturmpionieren feindliche Planeten.

Hersteller	SCEE
Release	2000
GENRE	Action

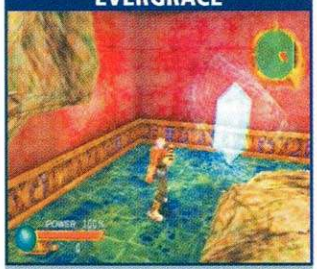
INTERNAT. TRACK & FIELD



Auf die Plätze, fertig, los! Sportlich wird es schon in dieser Ausgabe, beginnend mit der Seite 112.

Hersteller	Konami
Release	Herbst 2000
GENRE	Sport

EVERGRACE



Ein Rollenspiel-Leckerbissen aus Japan, der nette Charaktere und eine spannende Story bietet.

Hersteller	Agetec
Release	Herbst 2000
GENRE	Rollenspiel

FANTAVISION



Die Feuerwerkssimulation im Retro-Design konnte die Redaktion einige Abende lang gut unterhalten!

Hersteller	SCEE
Release	Oktober
GENRE	Geschicklichkeit

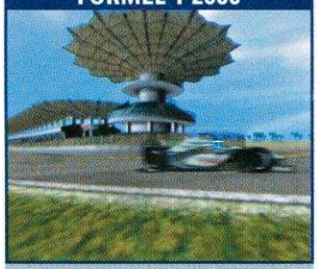
FIFA 2001



In dieser Ausgabe hat Kollege Jens sich beim Kick der nächsten Generation schon ausgetobt.

Hersteller	EA Sports
Release	Herbst 2000
GENRE	Fußball

FORMEL 1 2000



Vollgas ohne Gnade! Die Computerpiloten werden über eine sehr hohe Intelligenz verfügen!

Hersteller	Psygnosis
Release	Oktober
GENRE	Rennspiel

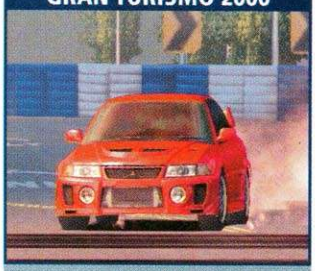
GRADIUS III/IV



Mächtiges Ballerfest, das aber nur Arcade-gestählten Feuerfingern mit Stehvermögen anzuraten ist.

Hersteller	Konami
Release	Herbst 2000
GENRE	**Shooter**

GRAN TURISMO 2000



Wer nach einem Kaufgrund für die PlayStation 2 fragt, braucht sich nur diesen Screenshot anzusehen.

Hersteller	SCEE
Release	Oktober
GENRE	**Rennspiel**

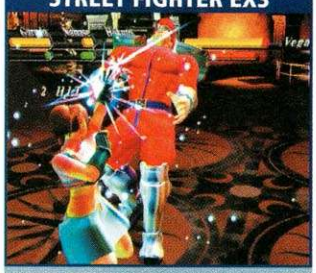
RIDGE RACER V



Nicht ganz so stark der Realität verpflichtet wie *GT 2000*, aber ein echter Spaßbolzen.

Hersteller	Namco
Release	Oktober
GENRE	**Rennspiel**

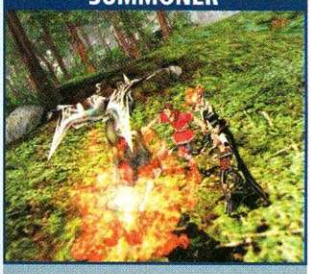
STREET FIGHTER EX3



Dieser Titel mit den bekannten Street-Fighter-Charakteren ist immer für ein Paar blaue Augen gut.

Hersteller	Capcom
Release	Herbst 2000
GENRE	**Beat 'em Up**

SUMMONER



Ab Seite 114 wagen wir einen ersten Blick in unsere Kristallkugel und liefern frische Infos.

Hersteller	THQ
Release	Herbst 2000
GENRE	**Rollenspiel**

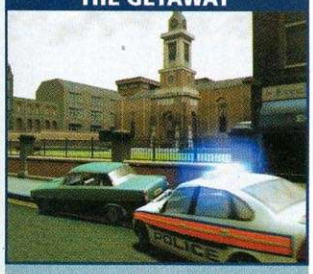
TEKKEN TAG TOURNAMENT



Welcher Haudrauf kann ohne diesen Titel leben? In Japan war *TTT* ein Motor des PS2-Erfolges.

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

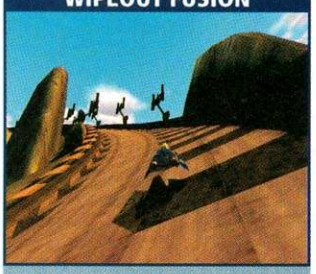
THE GETAWAY



Realistische Kulissen und schnelle Autos werden keine Ausweichmanöver Ihrerseits zulassen.

Hersteller	SCEE
Release	2000
GENRE	**Action**

WIPEOUT FUSION



Auf dieses futuristische Hochgeschwindigkeits-Gleiter-Rennen freut sich Florian am meisten.

Hersteller	SCEE
Release	2000
GENRE	**Rennspiel**

2000

Titel	Genre	Hersteller	Release
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
Star Wars Episode 1: Obi-Wan	Action	THQ	2000
Submarine Commando	Action	Virgin/Interplay	2000
The World Is Not Enough	Action-Adventure	Electronic 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

Angekündigte Neuerscheinungen PlayStation 2

OKTOBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Fantavision	Geschicklichkeit	Namco	Oktober
Formel 1 2000	Rennspiel	Psygnosis	Oktober
Fußball Live 2	Fußball	SCEE	Oktober
Gradius III & IV	Action	Konami	Ende Oktober
Gran Turismo 2000	Rennspiel	Polyphony Digital	Oktober
Mud, Sweat and Gears	Nicht bekannt	Titus	Oktober
Oni	Action	Take 2	Oktober
Ridge Racer V	Rennspiel	Namco	Oktober
Run Like Hell	Action-Adventure	Titus	Oktober
Silent Scope	Action	Konami	Ende Oktober
Tekken Tag Tournament	Beat 'em Up	Namco	Oktober
V'room	Rennspiel	Titus	Oktober

NOVEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
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	Take 2	November
Smugglers Run	Rennspiel	Take 2	November
Summoner	Rollenspiel	THQ	November

DEZEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Bloody Roar 2	Beat 'em Up	Hudson	Dezember
Disney's Dinosaur	Action-Adventure	Ubi Soft	4. Quartal
Donald Duck Quack Attack	Action-Adventure	Ubi Soft	4. Quartal
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	4. Quartal
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
Rayman 2 Revolution	Jump&Run	Ubi Soft	4. Quartal
Street Fighter EX3	Beat 'em Up	Capcom	4. Quartal

2000

Titel	Genre	Hersteller	Release
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

tba. = Noch nicht bekannt

Schon getestet!

Sie sind auf der Suche nach einem Test? Auf dieser Seite bieten wir Ihnen die 50 letzten Tests in einer Übersicht.

Titel	Beschreibung	Hersteller	Test in PZ	Wertung
4x4 World Trophy	Off-Road-Trucks in Action	Infogrames	6/00	75%
Alundra 2	**Action-Adventure mit Piraten**	**Activision**	**6/00**	**78%**
Anstoss – Premier Manager	Durchschnittlicher Fußballmanager	Infogrames	7/00	67%
Armorines	Schwacher Ego-Shooter	Acclaim	6/00	54%
Battle Tanx Global Assault	Endzeit-Panzerschlacht	3DO	6/00	71%
Bishi Bashi Special	Lustige Minispiele-Sammlung	Konami	6/00	80%
Colin McRae Rally 2.0	Satter Rallye-Spaß	Codemasters	7/00	90%
Crusaders of M&M	Mittelmäßiges Action-Rollenspiel	Infogrames	5/00	61%
Euro 2000	Das Spiel zum Großereignis	Electronic Arts	7/00	75%
Everybody's Golf 2	Tolle Golfsimulation	SCEE	6/00	88%
F1 2000	Gelungenes Formel-1-Spiel	EA	5/00	88%
Fear Effect	Schweres Horror-Abenteuer	Eidos	5/00	85%
Fisherman's Bait 2	Durchschnittliches Arcade-Angeln	Konami	6/00	60%
Galerians	**Gelungener Action-Schocker**	**Crave**	**6/00**	**89%**
Ghoul Panic	Gewaltfreier Lightgun-Shooter	SCEE	5/00	74%
Guilty Gear	Gutes Prügelspiel	Studio 3	6/00	76%
Hydro Thunder	Pfeilschnelles Powerboat-Rennen	Midway	6/00	83%
Jackie Chan's Stuntmaster	Action mit dem Kinohelden	SCEE	6/00	71%
Jimmy White's Cueball 2	Nette Kneipenspielesammlung	Virgin	7/00	63%
Jojo's Bizarre Adventure	Prügelspiel mit Comic-Background	Capcom	7/00	80%
MicroManiacs	Lustiges Fun-Racing-Game	Codemasters	5/00	88%
NBA in the Zone 2000	Ordentliche Basketballsimulation	Konami	6/00	72%
Need for Speed: Porsche	Electronic Arts gibt Gas!	Electronic Arts	6/00	78%
N-Gen Racing	Düsenjäger-Rennspiel	Infogrames	6/00	84%
NHL Blades of Steel 2000	Flottes Eishockeyspiel	Konami	6/00	74%
Nightmare Creatures II	**Deftiges Action-Adventure**	**Konami**	**6/00**	**85%**
Player Manager 2000	Managersimulation mit Wadenkrampf-Gameplay	Infogrames/3DO	7/00	51%
Pool Academy	Interaktive Billard-Hochschule	Ubi Soft	7/00	77%
Rally Masters	Uninspiriertes Rennspiel	Infogrames	6/00	55%
Rescue Shot	Innovativer Lightgun-Shooter	Namco	7/00	63%
Resident Evil Survivor	Enttäuschender Lightgun-Shooter	Eidos	5/00	72%
Rock the Rink	Lohnende Eishockey-Persiflage	Electronic Arts	7/00	79%
Ronaldo V-Football	Samba-Fußball mit Ronaldo	Infogrames	7/00	87%
Spin Jam	Puzzlespiel mit Japan-Flair	Empire	7/00	80%
Star Ixiom	Tolle Weltraumballerei	SCEE	5/00	79%
Star Ocean 2nd Story	Gelungenes Rollenspiel	SCEE	5/00	83%
SW Episode I: Jedi Power Battles	**Der Film als Action-Spiel**	**LucasArts/THQ**	**6/00**	**76%**
Street Sk8er 2	Saubere Skateboard-Simulation	Electronic Arts	6/00	80%
Suikoden 2	Die Rollenspiel-Fortsetzung	Konami	6/00	77%
Superbike 2000	Zweitklassiges Rennspiel	EA	5/00	69%
Syphon Filter 2	Grandioses Action-Game	SCEE	5/00	89%
The Misadventures of Tron Bonne	Ungewöhnlicher Genre-Mix	Eidos Interactive	7/00	51%
Theme Park World	Tolle Simulation	EA	5/00	80%
Tiger Woods 2000	Der Tiger schwingt durch!	Electronic Arts	6/00	68%
Tombi 2	Abgedrehtes Jump&Run	SCEE	7/00	85%
Vagrant Story	**Die Rollenspiel-Sensation**	**Square Europe**	**7/00**	**95%**
Vampire Hunter D	Vampir-Action	JVC	6/00	76%
Victory Boxing Challenger	Fortsetzung der Boxspiel-Serie	JVC	7/00	65%
World Championship Snooker	Billard-Simulation mit Tiefgang	Codemasters	7/00	75%
WWF SmackDown!	Die Wrestling-Referenz	THQ	5/00	90%

INFO Aktuelle Empfehlungen

Alundra 2



ALUNDRA 2 Nettes Action-Adventure aus dem oberen Wertungsdrittel.

Galerians



GALERIANS Empfehlenswerter Grusel-Schocker von Crave Entertainment.

Nightmare Creatures 2



NIGHTMARE CREATURES II Harter Horror aus Frankreich – geadelt durch eine 85%-Wertung.

Jedi Power Battles



STAR WARS JEDI Die Weltraumsaga als Actionspiel, bei dem Sie das Lichtschwert führen.

Vagrant Story



VAGRANT STORY Rollenspiel-Fans müssen diesem Spitzenprodukt eine Chance geben!

+ 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
Fear Effect (Offiziell)	24,95 DM
Final Fantasy 8 (Offiziell)	24,95 DM
Game Breaker 5	24,95 DM
Grand Theft Auto 2 (Offiziell)	24,95 DM
Jedi Power Battles (Offiziell)	24,95 DM
Metal Gear Solid	19,95 DM
Medi Evil 1&2	14,95 DM
Mogelpower 2000	24,95 DM
Pokemon (Offiziell)	24,95 DM
Pokemon Stadium (Offiziell)	24,95 DM
Rayman 2 (Offiziell)	24,95 DM
Resident Evil 1,&, & DC	14,95 DM
Resident Evil 1,&,3 dt. & DC	19,95 DM
Resident Evil 3 dt.(Offiziell)	24,95 DM
Saga Frontier 2 (Offiziell)	24,95 DM
Soul Reaver (Offiziell)	19,95 DM
Syphon Filter 1&2	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
Vangrant Story*	24,95 DM

LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM

Abe's Oddysee	Legacy of Kain
Alien Trilogy	Medi Evil
Alundra	
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
Grandia	Vandal Hearts
Hard Edge	Wild Arms
Heart of Darkness	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)

BOOTMASTER 9002



Der Bootmaster 9002 ist ein vollwertiges Schummelmodul mit 1MB Memory Karte. Sie können dieses Modul auch an der SCPH-9002(c) verwenden. Weiterhin liegt ein Einbauchip (zum Löten) bei, der Ihnen das Abspielen von Importspielen ermöglicht.

49,99 DM

MODCHIP EINBAUPLATINE



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

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



Baugleich mit d. Original
29,99 DM



Infrarotjoypad mit Shock
59,99 DM



PSX Standard Joypad
9,99 DM



Mit Rumble & Pedalen
144,99 DM



Cheatmodul für SCPH-9002
69,99 DM



Original von Sony
44,99 DM



Programmierbarer Joypad
34,99 DM



Gcon kompatibel
39,99 DM



Mit Rumble & Pedalen
79,99 DM



Mit eingebautem Modchip!
269,00 DM



15 Blocks
6,99 DM



30 Bl. - Unkomprimiert
19,99 DM



60 Bl. - Unkomprimiert
29,99 DM



120 Bl. - Komprimiert
24,99 DM



120 Bl. - Unkomprimiert
44,99 DM



360 Bl. - Komprimiert
32,99 DM



Cheatmodul - o. f. SCPH-9002
89,99 DM



Koffer f. PSX + Zubehör
59,99 DM



Mattiert m. 4 Original Hüllen
3,99 DM



F. Kompaktgeräte m. Scart
24,99 DM



Dual Shock kompatibel
49,99 DM



Programmierbar Joypad
49,99 DM



Auch für SCPH-9002
89,99 DM



Verschiedene Farben
49,99 DM



Box für eine 1MB Karte
2,99 DM



NTSC zu Pal Converter
29,99 DM



Für SCPH-9002
34,99 DM



Fernsehrersatz
69,99 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

- 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 Kabel	11,99 DM

Und viele weitere Artikel!



PLAYSTATION 2 JETZT VORBESTELLEN!

Die PlayStation erscheint am 26.10.00 in Deutschland. Sichern Sie sich schon jetzt durch eine Vorbestellung Ihr Exemplar der neuen Wunderkonsole. Jetzt anrufen!

PSX SPIELE

Alundra 2	59,99 DM
Baldurs Gate*	79,99 DM
Beatmania + DJ Controller	99,99 DM
Catan - Die 1. Insel*	89,99 DM
Colin Mc Rae Rally	44,99 DM
Colin Mc Rae Rally 2	79,99 DM
Colony Wars 3: Red Sun	59,99 DM
Crash Bandicoot 3	44,99 DM
Crusaders of Might & Magic	94,99 DM
Die Hard 2	89,99 DM
Dracula	84,99 DM
Driver	88,99 DM
EURO 2000	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
Front Mission 3*	74,99 DM
Frontschweine	79,99 DM
Galerians	72,99 DM
Gran Turismo 2	89,99 DM
Grandia	89,99 DM
GTA 2	89,99 DM
Harvest Moon*	74,99 DM
Legend of Legia*	59,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Martian Gothic*	29,99 DM
Medi Evil	44,99 DM
Medi Evil 2	59,99 DM
Metal Gear Solid	39,99 DM
Moho*	59,99 DM
Mobile 1 Rally Championship	89,99 DM
N-Gen	69,99 DM
Need for Speed: Porsche*	89,99 DM
Nightmare Creatures 2*	89,99 DM
Rally Masters	73,99 DM
Rayman 2*	89,99 DM
Resident Evil 1	44,99 DM
Resident Evil 3 dt.	89,99 DM
Resident Evil 3 dt.	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
Speedball 2001*	69,99 DM
Star Wars: Jedi Power B.	89,99 DM
Suikoden 2*	79,99 DM
Syphon Filter 2	79,99 DM
Techno Mage*	94,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
Test Drive 6*	79,99 DM
Theme Park WORLD	89,99 DM
Tomb Raider 3	39,99 DM
Tomb Raider 4	49,99 DM
Tombi 2	59,99 DM
Track and Field 2	89,99 DM
V-Rally 2	44,99 DM
Vanishing Point*	89,99 DM
Vandal Hearts 2*	89,99 DM
WCW Mayhem	89,99 DM
Worms	29,99 DM
WWF Smackdown	89,99 DM
X-Files	82,99 DM

- Und viele weitere Titel -

Final Fantasy 9 99,99 DM
Tony Hawk 2 74,99 DM
Vagrant Story 74,99 DM
Parasite Eve 2 (August) 69,99 DM

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 berechnen wir 30,00 DM Pauschal

+++ WWW.MADROM.DE +++

PLAYSTATION CHARTS



KÖNIG DER LÜFTE Tony Hawk hat die Lesergunst auf seiner Seite. Ein gutes Vorzeichen für den demnächst anrollenden Nachfolger.



ZOMBIEJÄGER Der Grusel der deutschen Version reicht für Platz 2.



TRAUMHAFT An Final Fantasy VIII führt für Rollenspieler kein Weg vorbei.

LESER-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1	11	**Tony Hawk's Skateb.**	**90%**	**8**
2	2	**Resident Evil 3**	**89%**	**5**
3	8	**Final Fantasy VIII**	**95%**	**8**
4	1	Gran Turismo 2	95%	5
5	Neu	WWF SmackDown!	90%	1
6	WE	GTA 2	90%	6
7	3	FIFA 2000	85%	3
8	7	Driver	90%	12
9	13	Silent Hill	90%	8
10	9	Need for Speed 4	89%	10
11	4	Dino Crisis	86%	8
12	Neu	Star Wars Jedi Power Battles	76%	1
13	14	Tomb Raider IV	92%	6
14	WE	Soul Reaver	92%	3
15	WE	Worms Armageddon	90%	2
16	WE	Tekken 3	90%	13
17	(6)	Syphon Filter 2	89%	3
18	(Neu)	Grandia	90%	1
19	(Neu)	Fußball Live	89%	1
20	(Neu)	Everybody´s Golf 2	88%	1

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

Die Lesercharts werden ausschließlich von namhaften Titeln angeführt, die auch dann, wenn sie einmal nach hinten gerutscht sein sollten, immer wieder das Potenzial besitzen, noch einmal zurückzukommen. Der höchste Neueinstieg ist verdientermaßen ***WWF SMACKDOWN!*** Ansonsten tummelt sich in dieser Liste das Who is who der Genregrößen der letzten Monate. Die Platzierungen von ***DRIVER, SILENT HILL*** oder ***DINO CRISIS*** schreien nach einer Fortsetzung.

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1	Neu	**Colin McRae Rally 2**	**90%**	**1**
2	Neu	**Anstoss Premier Man.**	**67%**	**1**
3	Neu	**Ronaldo V-Football**	**87%**	**1**
4	Neu	Tombi 2	85%	1
5	1	Syphon Filter 2	89%	3
6	4	Euro 200	75%	2
7	Neu	Alundra 2	78%	1
8	2	WWF SmackDown!	90%	2
9	11	Indizierter Shooter	—-	5
10	5	MediEvil 2	87%	2
11	8	F1 2000	85%	2
12	9	Star Ocean – The 2nd Story	83%	2
13	3	Gran Turismo 2	95%	5
14	7	Resident Evil 3: Nemesis (DV)	89%	5
15	12	Final Fantasy VIII	95%	6

Quelle: Theo Kranz-Versand

Mit Vollgas fährt das erst kürzlich veröffentlichte ***COLIN MCRAE RALLY 2*** auf Platz eins der Verkaufscharts. Dass der ***ANSTOSS PREMIER MANAGER*** aus dem Stand die zweite Position erreicht, obwohl unsere Wertung nur auf mittlere Produktqualität hinweist, ist ein Zeichen dafür, dass in diesem Genre noch ungedeckter Bedarf existiert. Mit ***RONALDO V-FOOTBALL*** ist ein weiterer Neueintritt im Spitzentrio zu verbuchen. Macht eben mehr Laune, als der EM zuzusehen!

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1	1	**Driver 2**	**Infogrames**	**11**
2	6	**Tony Hawk's Pro 2**	**Activision**	**3**
3	2	**Dino Crisis 2**	**Capcom**	**5**
4	10	Gran Turismo 2000	SCEE	2
5	3	Final Fantasy IX	Squaresoft	7
6	Neu	Frontschweine	Infogrames	1
7	4	Alone in the Dark IV	Infogrames	2
8	Neu	Alien Resurrection	Electronic Arts	1
9	Neu	The World is not Enough	Electronic Arts	1
10	WE	Vanishing Point	Acclaim	3

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

DRIVER 2 im elften Monat! Hoffentlich gehen die Programmierer von Reflections mit dem heiß ersehnten Titel nicht mehr allzu lange schwanger. Der Wunsch nach ***TONY HAWK'S PRO SKATER 2*** wiederum ist spiegelbildlich zu der Stellung des Vorgängers in den Lesercharts zu sehen. Was in dieser Liste nicht zu sehen ist, ist die Tatsache, dass mit ***MGS 2*** auf Platz 11 der zweite PlayStation-2-Titel nach ***GRAN TURISMO 2000*** auf dem Weg in diese Liste ist.

PLAY ZONE

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, *30, Redaktionsdirektor*
Aktuelles Lieblingsspiel: FIFA 2001
Gönnte sich nach der Konzeptionierungsphase zur Layoutüberarbeitung und Seitenaufstockung erst einmal einen Kurzurlaub am Gardasee.



FLORIAN BRICH, *28, Leitender Redakteur*
Aktuelles Lieblingsspiel: TIMESPLITTERS
Quälte die Kollegen mit dem „Lied von der Reisemaus" so lange, bis diese glücklich darüber waren, dass er in mehrtägigen Urlaub verschwand.



ANDRÉ HORN, *26, Redakteur*
Aktuelles Lieblingsspiel: SILENT BOMBER
Erlebt in der aktuellen Produktion, was es bedeutet, wenn Florian „wir" sagt, aber „du" meint. Beteiligte sich mit Fleiß und Eifer an der Produktion.



JENS QUENTIN, *30, Redakteur*
Aktuelles Lieblingsspiel: TONY HAWK PRO SKATER 2
Mit neuen Plüschtieren, Anhängern und Videospielstatuen baut Jens seinen Schreibtisch immer mehr zum Reliquienschrein auf.



WERNER SPACHMÜLLER, *23, Red.assistent*
Aktuelles Lieblingsspiel: TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Hat sich entschlossen, den Weg auf Erden nicht mehr allein zu gehen und zu heiraten. Trifft die Vorbereitungen für den Umzug der Redaktion.



MATTHIAS GLASER, *33, Redakteur*
Aktuelles Lieblingsspiel: WORLD TOURING CARS
Stellte jetzt schon die Behauptung auf, dass *WTC* besser sei als *Gran Turismo 2*. Wenn die Test-Version eintrifft, sind ihm hitzige Debatten sicher.



STEFANIE SCHETTER, *22, Redakteurin*
Aktuelles Lieblingsspiel: DRAGON VALOR
Stellt mit ihrem Test zu *Dragon Valor* erneut unter Beweis, dass sie besonders bei fantasievollen Rollenspielen gerne zum Controller greift.



MICHAEL PRUCHNICKI, *21, Redakteur*
Aktuelles Lieblingsspiel: FRONT MISSION 3
Seit die schriftlichen Prüfungen zum Verlagskaufmann abgeschlossen sind, widmet er nun seine ganze Arbeitskraft der Play Zone.



STEFANIE SCHWARZ, *22, Redakteurin*
Aktuelles Lieblingsspiel: UNREAL TOURNAMENT
Unser jüngster Neuzugang steht auf alle Spiele, in denen es ordentlich zur Sache geht. Aber Stefanie kann sich auch für *Catan* erwärmen.



DAS 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 Spielart 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 Game um ein Spitzenprodukt handelt. Verteilt die Redaktion gar eine Wertung von 90% oder mehr, dann kommt man nicht um die Anschaffung herum.

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

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

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

SPIEL DES MONATS

Front Mission 3

Der Strategie-Kracher im stahlharten Test!

Square ist in Japan nicht nur wegen der *Final Fantasy*-Serie berühmt. Asiatische Videospieler bevorzugen neben klassischen Rollenspielen nämlich auch so genannte Strategie-Rollenspiele – und in diesem Genre ist Square mit *Front Mission 3* ebenfalls bestens vertreten. Unser Experte Michael hat dieses Gameplay-Großkaliber, das nun seine Riesen-Roboterfüße auf deutschen Boden setzt, ausführlich getestet. Mehr auf...

Seite 84



WILD WEST MODERN Der Shootout unter den Blechkameraden erfordert taktisches Denken.



WEHRHAFT Solche großen Kampfmaschinen stehen bei Front Mission 3 im Mittelpunkt.

Alle Tests

im Überblick

Rennspiele
Destruction Derby Raw 80
Wipeout 3: Special Edition 96

Rollenspiele
Dragon Valor 94
Front Mission 3 84
Legend of Legaia 92

Action-Adventures
Cold Blood 90
Dracula Resurrection 96
Evo's Space Adventure 98

Action-Spiele
Gauntlet Legends 98
Silent Bomber 95

Sportspiele
Keine Testversionen in diesem Monat

Beat'em up
Street Fighter EX 2 96

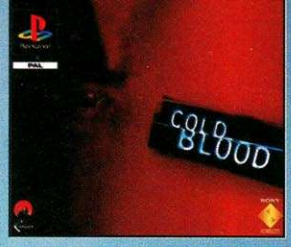
Geschicklichkeit
Frontschweine 88
Catan 98



TBWA FRANKFURT

Revolution

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



FLUCHT IN DIE ERINNERUNG.

Wer verriet MI 6 Topagenten John Cord – und warum? Der Schlüssel hierzu liegt in seiner Erinnerung, die in neun actiongeladenen Missionen wiedererlangt werden muss. 2 CDs mit packender, filmreifer Story über internationale Spionage im fernen Volgia warten darauf, gemeistert zu werden. Und eins ist klar: Trauen Sie nur sich selbst.

„Eine stimmungsvolle Story, ansprechende Technik und ein interessantes Gameplay-Konzept. Einschätzung: Sehr gut."
(PlayStation ZONE 04/00)

PlayStation-Powerline: 01 90/57 85 78 (1,21 DM/Min.)
www.playstation.de

PlayStation®

IT'S NOT A GAME

tainment, Inc. is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Game © 2000 Revolution Software. All rights reserved. Developed by Revolution Software Limited.



MIT VOLLGAS BERGAB Die Avalanche-Strecken garantieren nach kurviger Bergauf-Fahrt einen Geschwindigkeitsrausch auf dem Weg nach unten.



FURCHTLOS Dieser 8er-Kurs kreuzt sich direkt an einer beidseitigen Sprungschanze – wer weiß, wer Ihnen entgegengesprungen kommt?

Destruction Derby Raw

»GENRE
Rennspiel
»SPIELER
1-4
»HERSTELLER
SCEE/Psygnosis
»INTERNET
www.playstation.de

Studio 33 verhilft Psygnosis' Rennspiel-Klassiker zu einem überzeugenden Comeback!

PLAY ZONE HIT

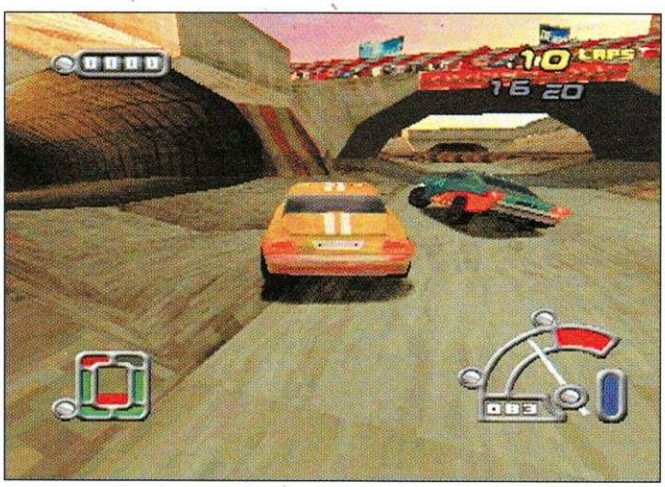
Psygnosis schlägt zurück: Nachdem Reflections, die Entwickler der ersten beiden Teile der geradezu legendären *Destruction Derby*-Serie, für Infogrames mit *Demolition Racer* quasi einen unehelichen Stiefsohn in die Welt gesetzt haben, sah man sich bei den noch verbliebenen Psygnosis-Entwicklungsteams nach einem um, das einen würdigen offiziellen Nachfolger erschaffen könnte. Das spätestens seit *Formel 1 '99* bekannte Studio 33 machte das Rennen. Anstatt bloß eine 3 an den Titel anzuhängen, nannte man das Endergebnis *Destruction Derby Raw*.

Schrotten für Schotter

Für Einzelspieler bietet die neue automobile Zerstörungsorgie zwei motivierende Spiel-

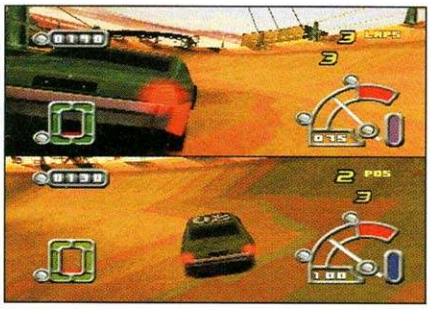


IM LANDEANFLUG Die teils meterweiten Sprünge gehen für das Auto in der Regel glimpflich aus.



ENGPASS Die verwinkelten Tunnel bieten viele Stellen mit hoher Unfall-Wahrscheinlichkeit.

RASANTE RÜCKKEHR Dank neuer Boxencrew kehrt der Klassiker unter den Crash-Racern eindrucksvoll zurück.



DOPPEL-DERBY Der Zweispielermodus ist technisch recht ansehnlich geraten.

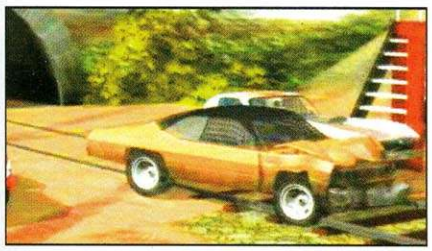


MOTIVATIONS-FAKTOR Diese acht Bonus-Fahrzeuge müssen Sie sich erst erspielen.

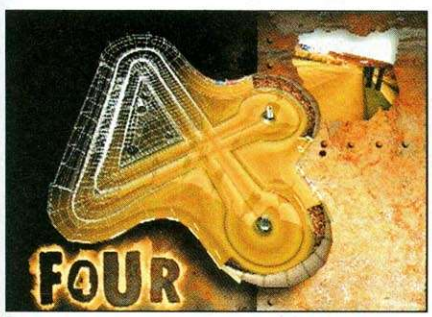
modi: Im Wrack-Rennen-Modus schalten Sie nach und nach direkt anwählbare Strecken frei, auf denen es eine bestimmte Punktzahl zu erzielen gilt. Die Entscheidung für eines der zur Wahl stehenden Autos ist

„Der dritte Teil ist der beste der Serie!“

hier enorm wichtig, denn auf vielen Kursen geht mit dem falschen Wagen nichts. Da es sowohl für gute Platzierungen als auch für spektakuläre Unfälle Punkte gibt, sollten Sie sich je nach Strecke für ein schnelleres oder ein stabileres Fahrzeug entscheiden. Der „Schrotten für Schotter“-Modus ent-



ALTMETALL Die Video-Sequenzen gehören nicht gerade zu den besten Render-Videos bisher.



VIER GEWINNT Das Streckendesign ist oft ziemlich ungewöhnlich und interessant.



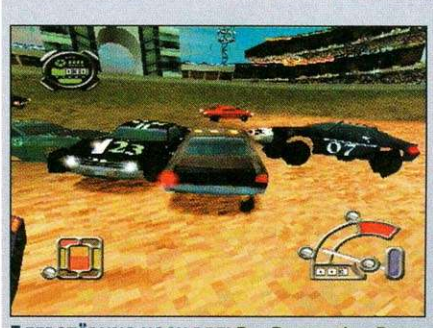
HIGHLIGHTS Eine Replay-Funktion darf bei heutigen Rennspielen natürlich nicht mehr fehlen. Die spektakulärsten Szenen können Sie sich so ganz komfortabel in einer Zusammenfassung ansehen.

INFO Die Multiplayer-Spielmodi

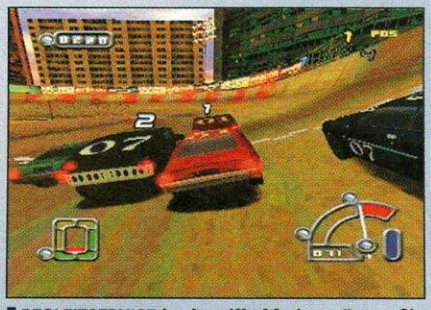
Mehrspieler-Materialschlacht

Neben den beiden motivierenden Einzelspieler-Modi bietet Destruction Derby Raw vier spannende Multiplayer-Optionen.

Beim neuen Wolkenkratzer-Modus geht es darum, seine Widersacher von einem – wer hätt's gedacht – Wolkenkratzer zu stoßen und möglichst lange seinen eigenen Absturz zu verhindern. „Schnapp die Bombe“ ist eine Art Fangen mit Zeitlimit: Wer sich in Besitz der Bombe befindet, muss diese durch Rammen einem anderen übergeben, bevor sie explodiert. Der dritte neue Spielmodus ist der Angriffs-Modus, bei dem vier Teams einen kurzen Rundkurs befahren. Jeweils ein schwerer, langsamerer Wagen in jedem Team ist dabei der bei der Platzierung entscheidende, während die schnelleren Fahrzeuge auf beliebige Weise ins Renngeschehen eingreifen dürfen und sollen. Der vierte Spielmodus, das namensgebende Destruction Derby, darf natürlich nicht fehlen und ist sogar gleich in drei Varianten vertreten: Jeder gegen jeden im Armageddon-Modus, einer gegen alle im klassischen Modus und der neue Vampir-Spielmodus. Dieser entspricht dem klassischen Spielmodus mit dem Unterschied, dass durch Unfälle gewonnene Punkte dem jeweiligen Crash-Opfer abgezogen werden.



ZERSTÖRUNG HOCH DREI Der Destruction-Derby-Modus steht in drei Varianten zur Wahl.



BEGLEITSERVICE Im Angriffs-Modus müssen Sie Ihrem Schützling den Rücken freihalten.



BOMBENLEGER Im „Schnapp' die Bombe“-Modus ist etwas Risikobereitschaft gefragt.



HÖHENANGST? Der Wolkenkratzer-Modus sorgt für viel Spannung vor der PlayStation.



VERSAGT Die nötigen Punkte zum Weiterkommen im Wrack-Rennen-Modus bekommen Sie für gute Platzierungen und möglichst spektakuläre Unfälle.



VIERERKETTE Der neu hinzugekommene Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler ist eine echte Bereicherung für die Destruction-Derby-Serie.



BAUMDIAGRAMM Nach diesem Muster schalten Sie im Wrack-Rennen-Modus neue Strecken frei.

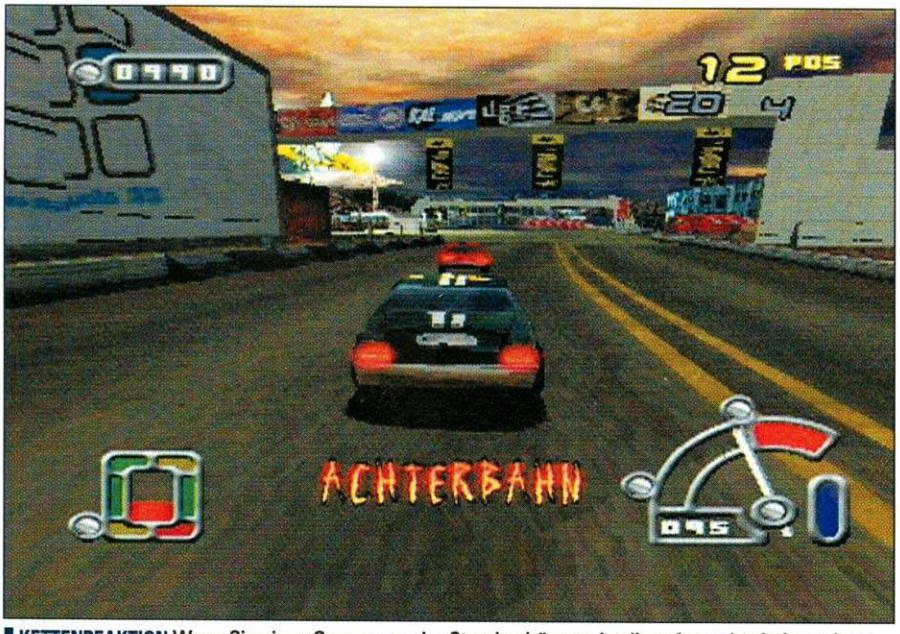
spricht dagegen eher einem Karriere-Modus, bei dem Sie eine feste Rennsaison der Reihe nach mitfahren müssen. Statt um Punkte geht es hier um Geld, das Sie zwischen den Rennen in Fahrzeug-Upgrades und neue Wagen investieren können bzw. im Fall von Reparaturen sogar müssen. Die meisten Dollars bzw. Punkte versprechen übrigens Kettenreaktionen, die von Ihnen ausgelöst wurden – so kann es sein, dass Ihre Kontoanzeige durchdreht, während Sie von den dazugehörigen Ereignissen direkt gar nichts mitkriegen.

Grundsolide Technik

Den zahlreichen Multiplayer-Modi, die natürlich auch alleine gegen bis zu drei Computer-Gegner gespielt werden können, haben wir eigens einen Extrakasten gewidmet. Das actionreiche Gameplay von *Destruction Derby Raw* kommt gerade mit mehreren menschlichen Spielern gut zur Geltung. Zum Abschluss noch ein paar Worte zur Technik: Die Grafik ist insgesamt relativ gut, die Sichtweite und Framerate sind weitgehend annehmbar und leiden nur in den Splitscreen-Modi etwas. Grafikfehler sind zwar recht häufig zu beobachten, stören beim Spielen aber letztendlich kaum. Die rockige Musik und die Soundeffekte sind ordentlich, wenn auch nicht umwerfend. Die etwas träge Steuerung ist gerade bei den Drifts ein wenig gewöhnungsbedürftig und nicht eben realistisch, aber das tut dem Spaß keinen Abbruch. Da das Spiel für günstige DM 60,- auf den Markt kommt, sollte sich jeder (potenzielle) Fan der Serie diesen Hit nicht entgehen lassen!

Michael Pruchnicki

„Der neue Vierspielermodus ist gut gelungen."



KETTENREAKTION Wenn Sie einen Gegner von der Strecke drängen, ist dies oft nur der Anfang einer längeren Schleuder-Tour für ihn. Die folgenden Crashs kriegen Sie oft nur als Bildschirmmeldung mit.



Michael Pruchnicki

MEIN FAZIT **Sehr Gut**

Dank des hervorragenden Streckendesigns und der gelungenen Multiplayer-Modi lässt *Destruction Derby Raw* die Vorgänger hinter sich. Auch ist die Kombination der Rennspiel- und Zerstörungs-Elemente hier bisher am besten gelungen. Nur die schwachen Rendervideos sind eine Enttäuschung.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Destruction Derby Psygnosis **85%**

Das Original: Seinerzeit spielerisch einmalig, wirkt es aus heutiger Sicht technisch ein wenig altbacken.

Destruction Derby 2 Psygnosis **87%**

Der Nachfolger: Mit aufgebohrter Technik und spannenderen Strecken gelang Psygnosis ein weiterer Hit.

Demolition Racer Infogrames **84%**

Der „inoffizielle" dritte Teil: Reflections selbst erschuf diesen Konkurrenten zu seinen *DD*-Spielen.

TEST Destruction Derby Raw

System	PlayStation
Hersteller	SCEE/Psygnosis
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 60,-
Termin	Erhältlich

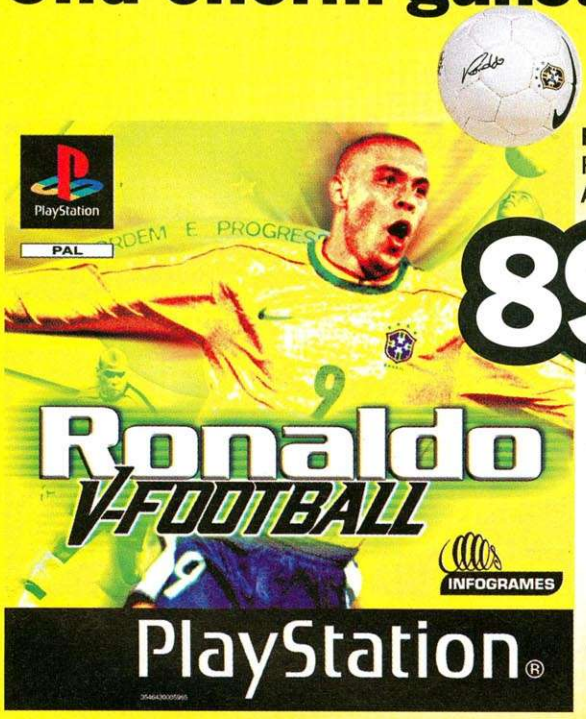
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	25 (+ 6 Multiplayer)
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ab 6 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	Studio 33

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
77%	73%	90%	88%

„Überzeugende Rückkehr eines jungen Klassikers – der beste Teil der Destruction-Derby-Serie!"

Gewinnen ist so einfach!

Und enorm günstig.



Ronaldo
PSX-Fußballspiel
Art.-Nr.: 28528

89.-

Wer war Fußballer des Jahres 1998?

Die Antwort senden Sie an:
ProMarkt Holding, Stichwort „Ronaldo", 10906 Berlin

Gewinnspiel

Nicht teilnahmeberechtigt sind Mitarbeiter des ProMarkt und MakroMarkt und deren Angehörige. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

1. Preis
Ronaldo Trikot
Ronaldo Ball (handsigniert)
UEFA Striker PSX
Arnett Sonnenbrille

2. Preis
Ronaldo Ball (handsigniert)
UEFA Striker PSX
JanSport Rucksack

3. Preis
Ronaldo PSX Controller
UEFA Striker PSX
JanSport Rucksack

4-10. Preis
je ein Infogames Sailor Bag
UEFA Striker PSX





Alundra 2
PSX-Rollenspiel
Art.-Nr.: 28578

59.-



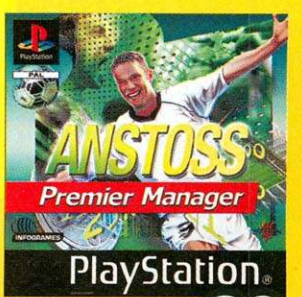
Disneys World
Magical Racing Tour
PSX-Funracer
Art.-Nr.: 28585

89.-



Frontschweine
PSX-Strategie
Art.-Nr.: 28591

89.-



Anstoss
Premier Manager
PSX-Managersimulation
Art.-Nr.: 28590

89.-

ProMarkt **MakroMarkt**

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-Gropiusstadt
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-Hastedt
28259 Bremen-Huchting
28277 Bremen-Kattenturm
38820 Halberstadt
38300 Wolfenbüttel
38855 Wernigerode
39104 Magdeburg
39326 Hermsdorf
39576 Stendal
67059 Ludwigshafen-City
67065 Ludwigshafen-Rheingönheim
67346 Speyer
67549 Worms
68161 Mannheim-City
68163 Mannheim-Neuostheim
68519 Viernheim
68789 St.-Leon-Rot
69115 Heidelberg-City
69123 Heidelberg-Pfaffengrund
70173 Stuttgart
74076 Heilbronn
76185 Karlsruhe
78054 VS-Schwenningen NEU!
79194 Gundelfingen
82166 Gräfelfing
94315 Straubing
84030 Landshut
90429 Nürnberg-Muggenhof
90482 Nürnberg-Mögelsdorf
92637 Weiden
93051 Regensburg
94032 Passau
94469 Deggendorf
95326 Kulmbach
95615 Marktredwitz

MakroMärkte:

09111 Chemnitz NEU!
09247 Röhrsdorf
09456 Annaberg-Buchholz
01589 Riesa
22525 Hamburg-Stellingen
22869 Schenefeld
24768 Rendsburg
26789 Leer
30519 Hannover-Döhren
42651 Solingen NEU!
40878 Ratingen
42853 Remscheid
44623 Herne NEU!
46395 Bocholt
49074 Osnabrück
67433 Neustadt an der Weinstraße

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

www.promarkt.de
KLICK MICH!
www.makromarkt.de

ProMarkt MakroMarkt

Wir sind die Guten.

Front Mission 3

»GENRE
Strategie
»SPIELER
1
»HERSTELLER
Square Europe
»INTERNET
www.square-europe.com

Squares japanischer Strategie-Hit erreicht in der neuesten PlayStation-Version endlich auch deutsche Spieler.

PLAY ZONE HIT



BULLIGER BLECHKAMERAD
Die so genannten Wanzer sind haushohe Kampfroboter.



KAMPF DER GIGANTEN Wenn ein Mech auf einen Panzer trifft, fliegen die Fetzen. Der Hintergrund wird übrigens nicht ungefähr passend zum Terrain eingeblendet, sondern entspricht genau der Umgebung.

Eingebettet in eine spannende Story, die Sie auf zwei Arten erleben können (siehe Extrakasten), präsentiert Square mit *Front Mission 3* eines der ausgefeiltesten Strategiespiele, die jemals für die PlayStation erschienen sind. Die streng rundenbasierten Kämpfe, in denen haushohe Kampfroboter die Hauptrolle übernehmen, werden auf einer rechteckig unterteilten, in 45-Grad-Schritten schwenkbaren Karte ausgetragen und im Einzelfall mit sehr gelungenen 3D-Kampfanimationen in Szene gesetzt. Sobald es zum Kampf kommt, zoomt die Kamera übergangslos aus der Totalen mit Sprite-Robotern zur Nahaufnahme der detailliert dargestellten Mechs. Zugunsten der Ladezeiten wurde dabei auf einen übermäßig detaillierten Hintergrund verzichtet, was jedoch nicht wirklich stört und Kenner des ewig ladenden Vorgängers (nur als Japan-Import erhältlich!) sogar erfreuen dürfte.



ÜBERSICHTLICH Die Ansicht kann jederzeit per Knopfdruck in 45-Grad-Schritten gedreht werden.

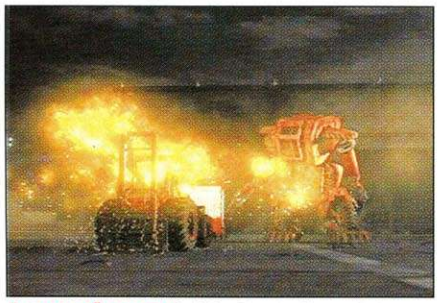
Spielwiese für echte Strategen

Die zahlreichen Zwischensequenzen mit ausufernden, leider „nur" englischen (!) Dialogen halten Sie zwischen den Kämpfen auf Trab, zusätzlich dürfen Sie sich immer mal wieder beim Mech-Händler austoben und Ihre Roboter aufrüsten oder mit ganz neuen Teilen ausstatten. Alleine dafür werden ernsthafte Spieler viel Zeit aufbringen, bis sie ihr Team gemäß ihren Wünschen konfiguriert haben – Waffenstärke, Ladegewicht und Laufgeschwindigkeit sind nur einige der vielen Faktoren, die sich gegenseitig beeinflussen und berücksichtigt werden müssen. Die Detailverliebtheit der Entwickler ist in diesem Punkt beeindruckend: Mit wenigen Knopfdrücken haben Sie aus einem schwerfälligen Raketenwerfer-Mech, der nur aus größerem Abstand operieren kann, einen flinken Jäger gemacht, der problemlos auf Gebäude springen oder mit Kettenantrieb durch die Straßen brausen kann. Im Laufe des Spiels können Sie Ihre Roboter auf Kosten von Bewegungspunkten widerstandsfähig gegen be-



DAVID GEGEN GOLIATH Für einen Fußsoldaten ist diese Lage normalerweise aussichtslos. Allerdings richten die Waffen gegen kleinere Ziele deutlich weniger Schaden an als gegen riesige Mechs.

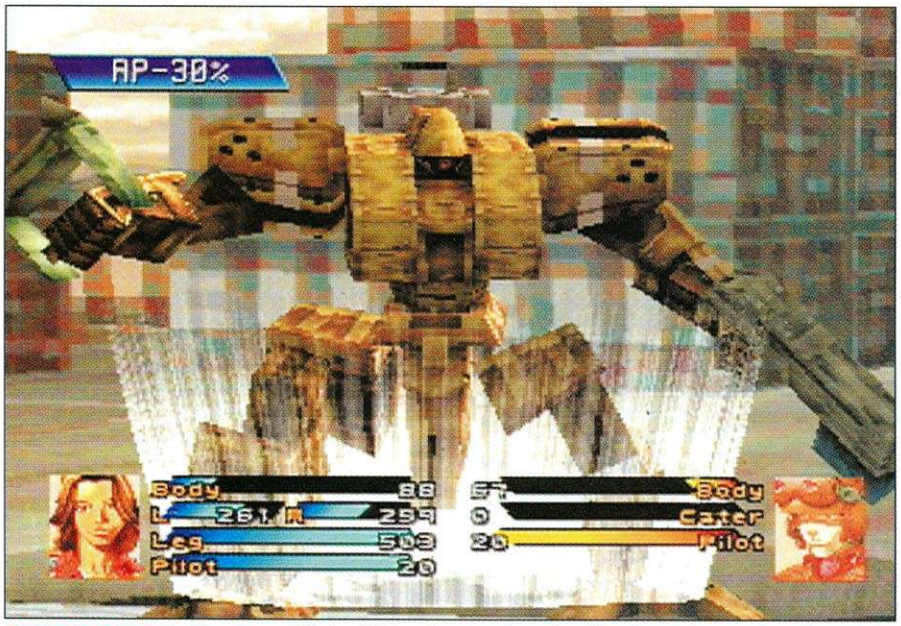
stimmte Waffentypen machen. Für jeden Piloten werden in bester Rollenspiel-Manier Spezialfähigkeiten vergeben, die während der Kämpfe erlernt und eingesetzt werden können. So können Sie mit etwas Glück mehr Schüsse mit einem Angriff abgeben oder gezielt bestimmte Körperregionen der Gegner angreifen, was sonst eher vom Zufall bestimmt wird. Dabei sind gute Treffer Gold wert, macht doch ein komplett zerstörter Arm auch die damit gehaltene Waffe unbenutzbar und ein kritischer Schaden am Kopf setzt einen Mech gleich komplett außer Gefecht. Witzig ist die Tatsache, dass mit dem entsprechenden Skill und/oder ein wenig Glück ein gegnerischer Pilot seinen Roboter fluchtartig verlassen kann, wenn er von einem harten Treffer geschockt ist. Nicht nur, dass frei herumlaufende Piloten leichte Beute für die riesigen Kampfkolosse sind – der unbenutzte Mech kann auch gekapert und nach der Schlacht verkauft oder übernommen werden.



VIDEO-HÄPPCHEN Solche Renderfilme sind rar, die meisten Cut-Scenes laufen in Echtzeit-3D.

Fast nur grafische Schwächen

Die Grafik ist gut, wenn man mal von den oft sehr grobpixeligen Hintergründen absieht. Gerade in den meist in Echtzeit be-



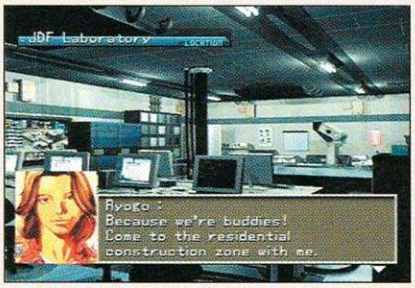
ENERGIE-SCHUB Der Einsatz von Piloten-Skills erinnert an Beat 'em Ups. Besonders starke oder gezielte Angriffe oder wie hier ein niedrigerer Verbrauch von Bewegungspunkten sind nur einige von vielen.

INFO Die zwei Handlungsstränge

Doppelte Ladung

Ein bemerkenswerter Punkt an Front Mission 3 sind die zwei ineinander verwobenen Handlungsstränge des Spiels.

Als ob das Gameplay selbst nicht schon fesselnd genug wäre, haben die Squaresoft-Entwickler zwei zusammenhängende Handlungsstränge in *Front Mission* eingebaut. Gleich nach der ersten Trainingsmission entscheidet sich, von welcher Seite Sie den Rest der Geschichte des Spiels erleben. Bei der einen arbeiten Sie mit Emir „Emma" Klamsky zusammen und suchen nebenher nach der verschwundenen Alisa, der Adoptiv-Schwester Ihres digitalen Alter Ego Kazuki. Die andere Variante sieht deutlich anders aus, dabei finden Sie Alisa schon sehr früh und müssen gegen Emma und ihr Team antreten. Nicht nur storytechnisch ist das zweimalige Durchspielen von *Front Mission 3* daher interessant, natürlich kriegt man so auch überhaupt erst alle 130 Levels des Spiels zu sehen. Für alle, die von dem Spiel nicht genug kriegen können, hat Square übrigens noch ein kleines Schmankerl eingebaut: Wenn Sie das Spiel komplett beendet haben, wird Ihnen die Möglichkeit gegeben, alle Missionen von Anfang an mit den bis zum Ende des Spiels erworbenen Skills noch einmal zu spielen.



MITGEHEN ODER NICHT? Ob Sie Ryogos Bitte Folge leisten, entscheidet über den Spielverlauf.



EMMA Wenn Sie mit Emma kooperieren, werden Sie Alisa so schnell nicht wieder sehen.



ALISA Schlägt Kazuki Ryogos Bitte ab, treffen Sie recht schnell auf seine Adoptiv-Schwester.



PANIK-ATTACKE Manchmal verlassen Piloten nach nur einem harten Treffer fluchtartig ihren Wanzer. Dadurch werden sie nicht nur zu leichter Beute, auch kann der Wanzer so vom Gegner gekapert werden.

rechneten Zwischensequenzen und bei Kamerafahrten beim Einsatz von Raketen fallen diese unangenehm auf. Die Bewegungen der Roboter und sonstigen Fahrzeuge wirken sehr überzeugend und setzen mit den tollen Explosionen und schnellen Schnitten die Kämpfe hervorragend in Szene – zumal hier nicht wie bei manchen Rollenspielen desselben Herstellers minutenlange Wartezeiten während der Angriffe ertragen werden müssen. Das relativ realistische Charakter-Design verdient ebenfalls ein Lob, die Figuren wirken direkt sympathisch und nicht übermäßig abgedreht-mangamäßig, was ziemlich gut zur auch sonst recht ernsten Stimmung im Spiel passt. Die dramatische Begleitmusik und die knackigen Soundeffekte sind ebenfalls sehr gut gelungen und untermalen die Mech-Schlachten äußerst passend. Auch leidet das Spiel nicht an einer Schwäche, die viele andere Konsolen-Strategiespiele plagt: Der Spielstand kann sowohl zwischen als auch gesondert während einer Mission gespeichert werden, was gerade bei den späteren Karten sehr praktisch sein kann. Der Umfang ist mit insgesamt 130 Missionen sehr beachtlich, von der reinen Spielzeit her kann es *Front Mission 3* selbst mit Mammut-Rollenspielen wie den letzten *Final Fantasy*-Episoden aufnehmen.

„Front Mission 3 gehört in jede gute Strategie-Sammlung!“

Michael Pruchnicki



ANGESCHLAGEN Schäden an den Armen sind bei den Kampfanimationen klar zu erkennen. Wird ein Arm wie hier komplett zerstört, muss der Wanzer auf den Einsatz der entsprechenden Waffe verzichten.



MEIN FAZIT Sehr Gut

Michael Pruchnicki

Anspruchsvolles Gameplay, das sich dank der makellosen Steuerung trotzdem zugänglich gibt, eine spannende Story und geschickt agierende Gegner in gut designten Missionen – *Front Mission 3* sollte sich jeder Strategie-Fan, der nicht gerade auf Mechs allergisch reagiert, unbedingt in die Sammlung stellen.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

X-COM Enemy Unknown – MicroProse – **82%**

Die UFO-Abwehreinheiten verfahren spielerisch nach ähnlichen Mustern wie Squares Mech-Krieger.

Vandal Hearts II – Konami – **78%**

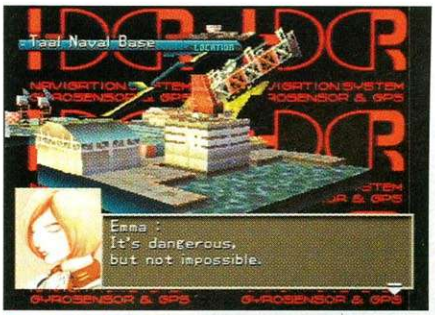
Die Mischung aus Strategie und Rollenspiel ist durch das Fantasy-Szenario eine interessante Alternative.

Space Hulk – Electronic Arts – **74%**

EAs Brettspiel-Umsetzung ist etwas trocken und angestaubt, aber thematisch und spielerisch nicht unähnlich.



EINKAUFSBUMMEL Das Ausrüsten der Mechs kann schon mal eine Stunde in Anspruch nehmen.



MISSIONS-BRIEFING An Emmas Seite haben Sie einige brisante militärische Aufträge zu erfüllen.

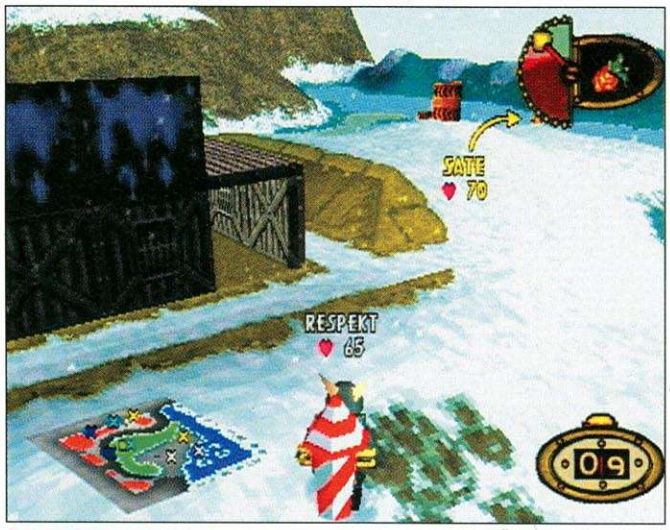
TEST Front Mission 3

System	PlayStation
Hersteller	Square Europe
Genre	Strategie
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	DM 89,95
Termin	5. Juli

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	130 Missionen
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ab 12 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	Squaresoft

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
74%	79%	93%	89%

„Spielerisch brillantes, strikt rundenbasiertes Strategiespiel mit leichten Grafik-Schwächen“



FLIEGENDE SCHWEINE Die Feuerwerks-Rakete dient zum Überqueren von Flüssen oder größeren Hügeln, ein Fallschirm bremst den folgenden Fall.



KOMFORTABEL Sämtliche Angriffe und Aktionen werden von diesem übersichtlichen Menü aus angewählt, ganz ähnlich wie beim Vorbild Worms.

Frontschweine

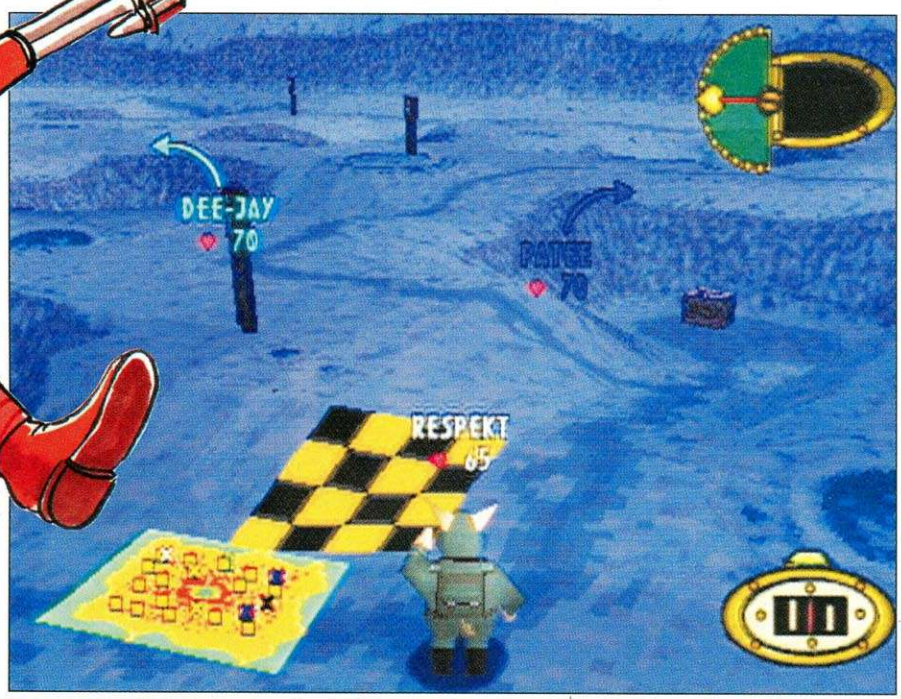
»GENRE
Strategie
»SPIELER
1-4
»HERSTELLER
Infogrames
»INTERNET
www.infogrames.de

Infogrames' schweinische 3D-Antwort auf Worms kann sich an der Test-Front behaupten.

Ähnlich wie beim Multiplayer-Klassiker *Worms* simuliert *Frontschweine* die Kämpfe zwischen mehreren Kampfteams innerhalb eines abgegrenzten Spielfelds – statt Kampfwürmern treten hier allerdings bis an die Zähne bewaffnete Schweine an. Pro Runde darf ein Team eines seiner Mitglieder bewegen, wobei dazu in einen Echtzeit-Modus umgeschaltet wird – innerhalb eines Zeitlimits darf sich das entsprechende Schwein über das gesamte Spielfeld bewegen und den Zug mit einem Angriff abschließen. Jede Aktion wird dabei mit einem kurzen, meist witzigen Spruch kommentiert. Natürlich sind diese den jeweiligen Ländern



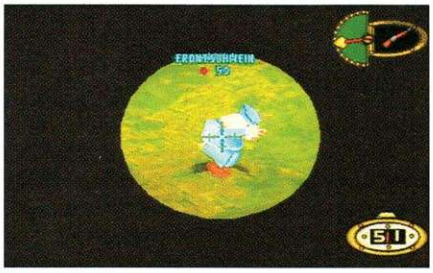
AY CARAMBA! Dieses Mitglied der amerikanischen Truppen heißt Schwart Simpson.



SCHWEIN GEHABT! Dank seiner Spezialfähigkeiten kann dieses Schwein Minenfelder rechtzeitig erkennen und sie vorsichtig umgehen. Ein Fehltritt führt in vielen Levels zu verheerenden Kettenreaktionen.



QUAL DER WAHL Vor Multiplayer-Matches können Sie die Ränge Ihrer Schweine festlegen.



ANGSTHASE Wenn Sie sich dem Feind nähern, versteckt dieser seinen Kopf hinter den Hufen.

angepasst und lassen dabei kein Klischee aus. Die bis zu vier Teams werden dabei auf Wunsch vom Computer gesteuert, ein Multiplayer-Match verspricht allerdings weitaus mehr Spaß. Je nach Spielmodus gilt es entweder, alle gegnerischen Schweine auszuschalten oder eine vorgegebene Punktzahl zu erreichen. Verluste in den eigenen Reihen drücken hierbei auf das Punktekonto. Für Langzeitmotivation sorgt dabei ein Levelgenerator, mit dem Sie immer neue Spielfelder erstellen können. Für Einzelspieler gibt es dagegen einen missionsbasierten Spielmodus mit 25 Levels, bei dem das Team an Erfahrung gewinnt und neue Ränge erreichen kann – völlig neue Waffen und diverse Spezialfähigkeiten sind der Lohn. Erfolgreiche Solo-Spieler können ihre Schweine sogar in den Multiplayer-Modus importieren – die dortigen Schlachten wirken sich jedoch nicht auf die Erfahrungspunkte aus.

Michael Pruchnicki



Michael Pruchnicki

MEIN FAZIT Gut

Wer eine interessante Alternative zu *Worms* sucht, wird bei *Frontschweine* fündig. Das solide Gameplay macht vor allem mit mehreren Spielern viel Spaß und die Sprachausgabe ist für so manchen Lacher gut. Schade nur, dass bei der Darstellung der Schweine wenig Liebe zum Detail zu erkennen ist!

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Worms Armageddon	Team17/Ocean	**89%**

Die Referenz: Die Neuauflage von *Worms* bietet auch ohne 3D-Grafik mehr Spielwitz als *Frontschweine*.

Worms	Team17/Ocean	**88%**

Das Original: Die Kombination von rundenbasierten Zügen und direkter Steuerung wurde zum Multiplayer-Kult.

Army Men: Sarge's Heroes	3DO/Infogrames	**85%**

Vor allem für Einzelspieler sind die taktisch geprägten Einsätze der Plastik-Soldaten eine gute Alternative.

TEST Frontschweine

System	PlayStation
Hersteller	Infogrames
Genre	Strategie
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 90,-
Termin	Erhältlich

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	25 + Levelgenerator
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ab 12 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	Infogrames Studios Sheffield

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
68%	79%	84%	80%

„Spaßige Multiplayer-Sauerei, der zum Hit etwas die Liebe zum Detail fehlt"

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

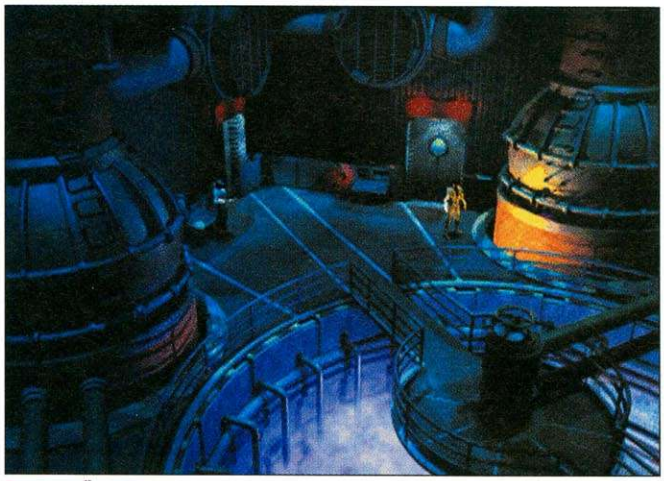
A & L Computer GmbH
89518 Heidenheim, Wilhelmstr. 23, ☎07321/98 25 10

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

Alle Angaben ohne Gewähr.



FACHSIMPELEIEN Der freundliche Herr ist immer zu einem Plausch über Fußball bereit. Aber eigentlich hätte John lieber ein Kabel.



MERKWÜRDIG Ein Atomreaktor hat in einer ordinären Mine eigentlich nichts zu suchen. John Cord hat einiges aufzuklären.

Cold Blood

»GENRE Adventure
»SPIELER 1
»HERSTELLER SCEE
»INTERNET www.playstation.de

Der Geheimagent John Cord erlebt gefährliche Abenteuer in einem gewagten Genre-Mix.



GEFOLTERT Während man seinen Kopf in ein Waschbecken drückt, erinnert sich John Cord an die Geschehnisse, die zu seiner Gefangennahme geführt haben.

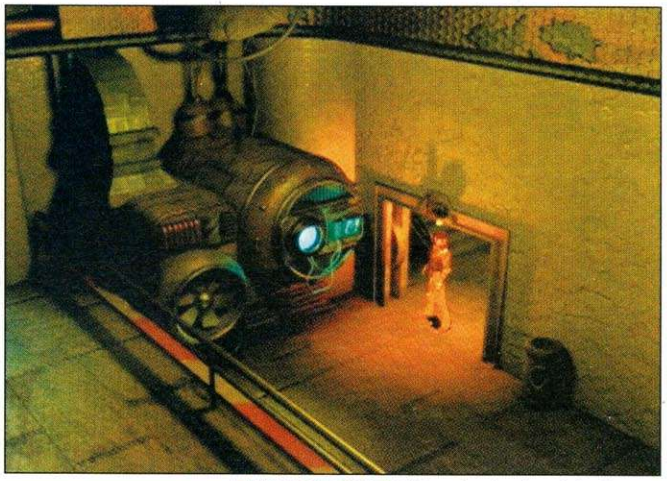
Die Geschichte beginnt mit einem Paukenschlag: In der Introsequenz erleben Sie, wie der Held der Handlung gefoltert wird. Das Spiel findet anschließend in einer Art Retrospektive statt und verfolgt die Geschehnisse, die zu seiner Festnahme und Folter geführt haben. Er wurde nämlich in die korrupte Sowjetrepublik Volgia geschickt, um einen dort verschwundenen Kollegen ausfindig zu machen. Mit der Hilfe einiger ansässiger Freiheitskämpfer schleust er sich in einen Minenkomplex ein, in dem der vermisste Agent sich zuletzt aufgehalten hatte. Dort nimmt das Verhängnis seinen Lauf.

Mehr Abenteuer als Action

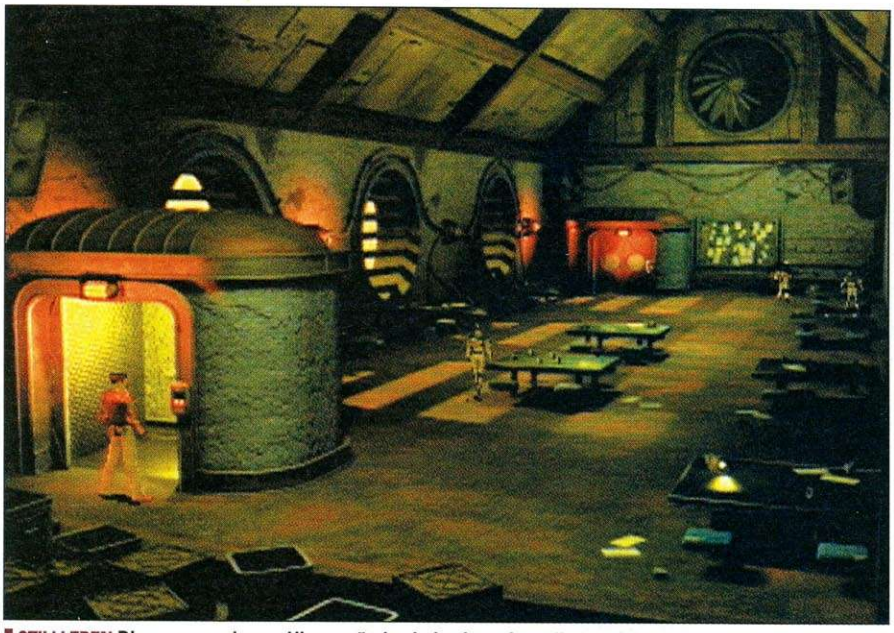
Die Entwickler von *Cold Blood* machten sich bisher vor allem durch die Adventures



REDE UND ANTWORT Die meisten Zivilisten versorgen Sie bereitwillig mit Informationen.



UNGEREIMTHEITEN Manche der futuristisch anmutenden Geräte gehören nicht in eine Mine.



STILLLEBEN Die vorgerenderten Hintergründe sind sehr aufwendig gezeichnet und wirken großartig, wenn sich nichts bewegt. Leider ruckeln alle Animationen etwas.

Baphomets Fluch 1 + 2 einen Namen. Auch ihr neues Projekt zeigt, dass sie sich vor allem auf diese Sorte Spiel verstehen. *Cold Blood* überzeugt durch eine komplexe Story und packende Atmosphäre. Umfangreiche und komplett synchronisierte Dialoge sowie die sehr aufwendig gezeichneten Hintergründe heben den Titel dabei weit über den Adventure-Durchschnitt. Auch die Rätsel gestalten sich genretypisch und drehen sich zumeist um den Einsatz eines zuvor eingesammelten Objektes an der richtigen Stelle.

„Cold Blood gerät bei der Balance zwischen Action und Abenteuer etwas ins Stolpern."

Spionage mit Schönheitsfehlern

In einem reinrassigen Adventure können Sie sich normalerweise nach Herzenslust bewegen, in Ruhe mit Ihrem Inventar experimentieren und gefahrlos die Gegend erkunden. Dies ist bei *Cold Blood* nicht der Fall. Die überall postierten Wachen eröffnen bei Sichtkontakt umgehend das Feuer. John Cord ist zwar durchaus in der Lage, sich mit Schusswaffen und Schlägen zur Wehr zu setzen, ist aber bei einer Konfrontation mit mehreren Wachen meist chancenlos. Sie sind somit gezwungen, in nahezu jedem Raum abzuspeichern. Leider stört dies den Spielfluss gehörig. *Cold Blood* hätte ein großes Spiel werden können, vor allem dank der packenden Story, der hervorragenden Sprachausgabe, der tollen Musik und der aufwendigen Grafik. Leider fehlt es dem Spiel etwas an Balance. Die Action-Anteile nerven teilweise mehr, als dass sie dem Spielspaß zuträglich wären. Dennoch ist *Cold Blood* ein Beispiel, das Schule machen sollte. Kombiniert man gepflegte Action mit den aus Adventures gewohnten komplexen Rätseln und verpackt all dies in eine durchdachte Story, könnte dies einen echten Hit ergeben. Aber nur, wenn die technische Umsetzung und die Balance im Gameplay stimmen.

André Horn



SCHNELL WEG! Aus der voll besetzten Wachstube sollte John schleunigst verschwinden.



André Horn

MEIN FAZIT **Sehr Gut**

Ich muss den Entwicklern meinen Respekt zollen für ihren Mut, mit *Cold Blood* einmal neue Wege beschreiten zu wollen. Mir als Fan reinrassiger Adventures will die Mischung aber nicht so recht schmecken, obwohl ein Abenteuer mit *Metal-Gear-Solid*-Anleihen eigentlich nach einer guten Idee klingt.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Metal Gear Solid Konami **91%**

Genialer und durchdachter Spionagethriller mit filmreifer Story, perfektem Gameplay und kultigem Protagonisten.

Baphomets Fluch 2 Virgin **82%**

Die Fortsetzung zu *Baphomets Fluch* hat eine etwas schwächere Story, spielt sich aber wesentlich flüssiger.

Baphomets Fluch Virgin **80%**

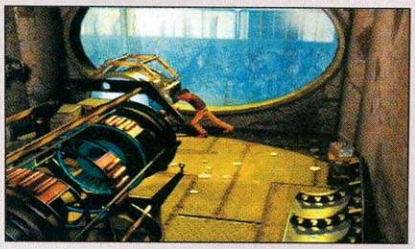
Spannendes Adventure mit integrierter Geschichtsstunde. Einziger Schwachpunkt: die teilweise ausufernden Dialoge.

INFO Die Rätsel in Cold Blood

Um die Ecke gedacht

Wichtiger Bestandteil eines Adventures sind die zu lösenden Rätsel.

John Cord kann auf seinem Weg eine Menge Gegenstände einsammeln und allerlei mit den Objekten in seiner Umgebung anstellen. Um Ihnen einen Eindruck von der Art der Rätsel zu vermitteln, zeigen wir Ihnen hier eines der frühen Probleme im Detail. John Cord muss hier einen Weg finden, die störende Glasscheibe aus dem Weg zu räumen.



MIT SCHMACKES Ein Teil des Partikelbeschleunigers versperrt den Weg.



NACHGELADEN Mit dem zuvor gefundenen Testbolzen wird die Maschine geladen.



FREIE BAHN Nach Zersplittern der Scheibe lädt der Sims zum Spaziergang ein.

TEST Cold Blood

System	PlayStation
Hersteller	SCEE
Genre	Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 99,95
Termin	12. Juli

Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
Schwer	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/nein	9 Missionen
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ab 16 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	Revolution Software

GRAFIK **77%** SOUND **86%** SPASS **73%** GESAMTWERTUNG **75%**

„Spannendes Abenteuer mit toller Story und leider etwas misslungenem Action-Anteil"

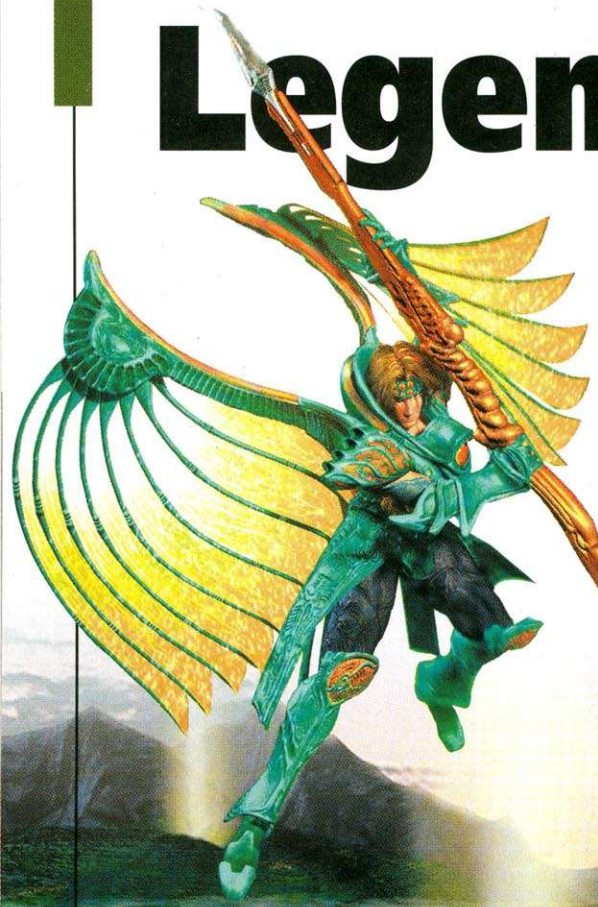


FAN-KULT Unsere Helden werden nach der erfolgreichen Wiederbelebung eines Baumes von der begeisterten Menge umlagert.



FULMINANTER FAUSTKÄMPFER Einige der Schlag- und Trittkombinationen sind besonders effektiv und werden von einer speziellen Animation begleitet.

Legend of Legaia



KAMPFBETONT UND NATURBEWUSST ELegend of Legaia verführt durch ein einfallsreiches Kampfsystem und die liebliche Story.

»GENRE
Rollenspiel
»SPIELER
1
»HERSTELLER
SCEE
»INTERNET
www.playstation-europe.com

Retten Sie die Welt in einem einsteigerfreundlichen Rollenspiel mit moralischem Unterton!

In alten Zeiten lebten die Menschen in Harmonie mit den Seru, netten und hilfsbereiten Wesen. Nun aber überzieht ein böser Nebel aus seltsamen Maschinen die Welt und die Seru verwandeln die Menschen in willenlose Monster. Es liegt an Ihnen, die Welt mit Hilfe der mysteriösen Ra-Seru vom Nebel zu befreien, indem sie die überall verstreuten Genesis-Bäume zum Leben erwecken. Die allerliebste Öko-Story mit ihrem hoch erhobenen moralischen Zeigefinger bildet den Hintergrund für ein relativ einfach gestricktes, aber wirklich unterhaltsames Rollenspiel. Sie bestehen Ihre Abenteuer in Echtzeit-3D-Grafik, wobei die Umgebung zwar ziemlich karg anmutet, die meisten der Figuren aber wirklich nett gezeichnet sind und sehr plastisch wirken. Die Handlung verläuft recht linear, meist geht es darum, den nächsten Genesisbaum zu finden, den enthaltenen Ra-Seru zu befreien und anschließend zum nächsten Baum aufzubrechen. Auch das Kampfsystem ist, verglichen



SCHLAGEN ODER ZAUBERN? Mit Hilfe der Richtungstasten treffen Sie die Auswahl in den Menus.



WEITE REISE Den Weg von Stadt zu Stadt legen Sie auf einer Übersichtskarte zurück.



RETTET DIE NATUR! **Dieses Monster knabbert an dem lebenswichtigen Genesisbaum. Das können die Helden natürlich nicht zulassen und stellen sich einem der härtesten Kämpfe im Spiel.**

mit den meisten anderen Genrevertretern, verhältnismäßig simpel, steht aber in einem intelligenten Zusammenhang zur Story. Magie wirken Sie nämlich nicht in Form von Zaubern, sondern indem Sie sich besiegte Seru einverleiben und dann bei Bedarf beschwören. Ansonsten setzen Sie sich mit ausgefeilten Schlägen und Tritten zur Wehr, deren Animationen stark an Beat 'em Ups erinnern. Auf ihrem Weg können Sie dabei ständig neue Kombinationen erlernen. *Legend of Legaia* ist ein intelligentes und einfach zugängliches Rollenspiel und eignet sich wohl besonders für Spieler, die einmal in das Genre hineinschnuppern wollen, bislang aber vor Komplexitätsmonstern wie *SaGa Frontier 2* zurückschreckten.

André Horn



André Horn

MEIN FAZIT **Gut**

Zu Beginn war ich enttäuscht von der kargen Grafik, die aber glücklicherweise im späteren Verlauf des Spiels an Qualität etwas gewinnt. Das Kampfsystem ist eingängig, macht Spaß und lässt auch die doch recht zahlreichen Zufallsbegegnungen nicht nervig erscheinen. *Legend of Legaia* ist ein nettes Rollenspiel für zwischendurch, bietet aber nur recht eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten. RPG-Experten stürzen sich zurzeit aber sowieso eher auf *Vagrant Story*.

TEST Legend of Legaia

System	PlayStation
Hersteller	SCEE
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Englische Texte
Preis	DM 59,95
Termin	Erhältlich

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Leicht	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	ab 12 Jahre
Datenträger	**Entwickler**
CD	SCEI

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
69%	70%	79%	77%

„Rollenspiel für Einsteiger mit intelligenter Story und eingängiger Benutzerführung."



© Lorenz Foto&Grafik-Design



VIELFALT Große Drachen, kleine Drachen, grüne Drachen, lila Drachen ... Dragon Valor hält für jeden Drachenjäger neue Beutetiere bereit.

Dragon Valor

»GENRE Action-Adventure
»SPIELER 1
»HERSTELLER Namco
»INTERNET www.namco.com

Bunter Genre-Eintopf mit Nostalgie-Einlage vom Herd der Namco-Videospielköche

Nach dem gewaltsamen Tod seiner Schwester zieht Clovis durch die grob texturierten Lande, um dem Drachengewürm den Garaus zu machen. Obwohl die Umgebungen komplett dreidimensional sind, marschiert der Held meist in 2D-Manier von links nach rechts über den Schirm, sammelt Münzen und Power-Ups und verdrischt alles, was sich ihm in den Weg stellt. Das Kampfsystem ermöglicht eine Reihe von Duck-, Sprung- und Schlag-Combos, wie man sie aus Prügelspielen kennt, hin und wieder müssen Jump&Run-Passagen sowie simple Rätsel gemeistert werden. Besiegte Gegner hinterlassen Münzen oder Tränke und gelegentlich findet sich in einem Verlies ein nettes Zauberspruchlein.

Family Business

Das Bemerkenswerteste an *Dragon Valor* dürfte das Stammbaum-System sein: Nach jedem Kapitel kann sich der Held für einen Ehepartner entscheiden, mit dem er den Protagonisten des nächsten Abschnittes zeugt. Dabei stehen jedem Sprössling andere Abenteuer und Endgegner bevor, doch das einfallsarme Gameplay wird kaum einen Spieler dazu verleiten, alle Varianten durchzuexerzieren.

Stefanie Schetter



PUSTEKUCHEN Ob Drache oder Mensch: Für jedes verstorbene Exemplar kommt ein neues nach. Jeder Recke der Story muss sich mit seinem ganz speziellen geschuppten Erzfeind herumschlagen.



UMZINGELT Bei mehreren Gegnern geraten die Kämpfe oft recht unübersichtlich.



HERZBLATT? Nach Kapitel 1 gilt es, eine Braut zu ehelichen. Carolina ist eine der Kandidatinnen.



SENSIBELCHEN Eine Berührung mit den Lanzen genügt und der Held windet sich am Boden.



Stefanie Schetter

MEIN FAZIT OK

Zuerst ein glanzvolles Intro mit großartig animierten Flugmonstern, dann eine Sammlung von detailarmen Locations und groben Polygon-Figuren vor nostalgischer Musikkulisse – die Enttäuschung ist herb! Das Gameplay mag für Einsteiger tauglich sein, für Profis wirkt es abgestanden wie kalter Kaffee.

TEST Dragon Valor

System	PlayStation
Hersteller	Namco
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsche Texte
Preis	DM 59,95
Termin	Erhältlich

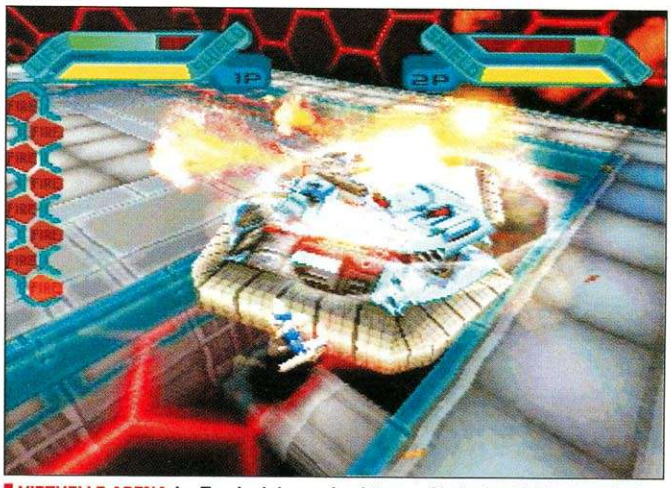
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Leicht bis mittel	Ja
Analog/Dual Schock	**Levels**
Ja/ja	5 Kapitel
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ab 6 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	Namco

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
65%	64%	68%	66%

„Streifzug durch die Genrepalette, staubig, aber solide zusammengesteckt"



RETTER IN DER NOT Nur widerwillig steht Jutah seinen Mitstreitern nach einer Bruchlandung gegen die angreifenden Gegner bei.



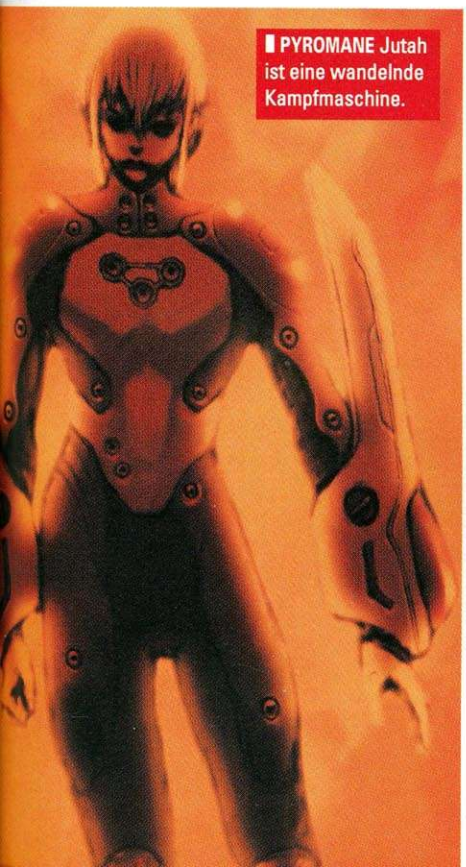
VIRTUELLE ARENA Im Zweispielermodus können Sie in der Rolle zuvor in der Einzelkampagne besiegter Endgegner gegeneinander antreten.

Silent Bomber

»GENRE
Action
»SPIELER
1-2
»HERSTELLER
Studio 3
»INTERNET
www.vid.de

Einfach bombig! Der Geheimtipp Silent Bomber sorgt für hochexplosive Arcade-Action mit einem genial simplen und Sucht erzeugenden Spielprinzip.

Sie schlüpfen in die Rolle des Bombenexperten Jutah, der mit einer Spezialeinheit eine Raumstation voller Androiden infiltrieren muss. Gegen Ihre Feinde setzen Sie sich mit Bomben zur Wehr, die Sie per Rechteck-Taste legen und dann mit der Dreieck-Taste detonieren lassen. Sie können die Minen dabei sowohl auf dem Boden platzieren als auch mithilfe einer Zielvorrichtung an mobile Ziele heften.



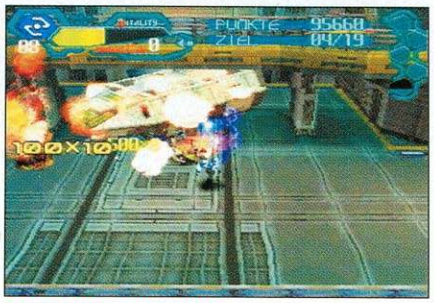
PYROMANE Jutah ist eine wandelnde Kampfmaschine.

Durch Aufsammeln von E-Chips verstärken Sie Ihren Schild, erhöhen Ihre maximale Bombenzahl oder platzieren Minen aus größerer Entfernung. Außerdem finden sich spezielle Sprengsätze mit besonders heftiger Wirkung, die zwar nur in begrenzter Zahl zur Verfügung stehen, aber für besonders große und schöne Explosionen sorgen. Apropos Explosionen: Selten haben Sie spektakulärere Feuerwerke auf der PlayStation gesehen. *Silent Bomber* glänzt durch ein innovatives Spielprinzip und eine hervorragende und eingängige Steuerung. Besonders pfiffig: Im Zweispielermodus können Sie in der Rolle zuvor in der Einzelkampagne besiegter Endgegner gegeneinander antreten.

André Horn



MINENGÜRTEL Auf der Flucht sollten Sie Ihren Weg ständig mit Ihren Bomben pflastern.



NACHHALTIGE WIRKUNG Einige Explosionen richten bleibenden Schaden an der Umgebung an.



MEIN FAZIT **Sehr Gut**

Einmal Bombenleger, immer Bombenleger! Hat man sich einmal in die Steuerung eingefunden, gibt man den Controller nicht mehr so schnell aus der Hand. Das genial einfache Spielprinzip verbindet 16-Bit-Charme mit technisch hochklassigen Explosionseffekten. Spielerisch ist *Silent Bomber* unserer Zeit weit hinterher und das ist auch sehr gut so!

TEST Silent Bomber

System	PlayStation
Hersteller	Studio 3
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Mitte Juli

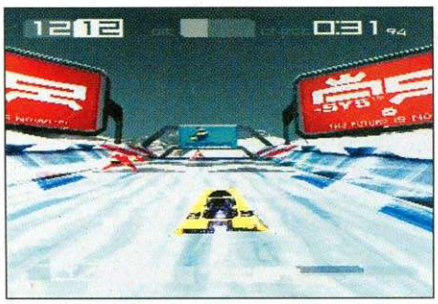
Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
Mittel bis schwer	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	32+
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ab 12 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	Bandai

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
83%	80%	87%	86%

„Spektakulärer Spielspaß-Bomber mit Arcade-Automaten-Flair und bombastischen Explosionen."

PLAY ZONE HIT

Wipeout 3 Special Edition

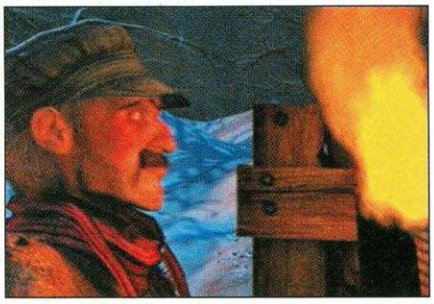


SCEE tritt mit dieser Deluxe-Version noch mal richtig aufs Gas.

Bei der *Wipeout 3 Special Edition* handelt es sich um eine aufgebohrte Version des Tekkno-Rennens *Wipeout 3*, die durch acht Kurse aus den Vorgängern *WipEout* und *WipEout 2094* ergänzt wurde. Mit fixem Scrolling, stabiler Grafik und hartem Soundtrack ist *Wipeout 3* der beste PlayStation-Flug, den Sie mit Ihrer Konsole erleben können. Die unter dem neuen Klassik-Modus anwählbaren Strecken aus den Vorgängern erstrahlen in der fortschrittlichen Optik des dritten Teils. Zudem dürfen Sie sich auf diesen Achterbahn-Kursen mit den schnellsten Gleitern und den aktuellsten Waffen auch im Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus gegenseitig kaltstellen. Wer *Wipeout 3* noch nicht besitzt, greift bedenkenlos zur Special Edition. Wer die drei Turbo-Teile schon sein Eigen nennt, muss nicht unbedingt zuschlagen.

Florian Brich

Dracula Resurrection



Biederes Adventure für Rätselknacker ohne Action-Gelüste

Kann es sein, dass der Vampirfürst Dracula nicht wirklich im Sonnenlicht verschmort ist, sondern die liebliche Mina nach Transsylvanien gelockt hat? Aus der Ego-Perspektive erforschen Sie die ungastliche Heimat des Blutsaugers, wobei Sie sich nicht in Echtzeit bewegen, sondern sich Meter für Meter voranklicken müssen. Auf Ihren langwierigen Wanderungen lösen Sie Rätsel nach dem Schema „Benutze Klinke mit Tür", Actioneinlagen gibt es keine. Die hoch aufgelösten Hintergründe erzeugen mit gelungenen Schatteneffekten kurze Gänsehautstimmung, was Animationen betrifft, sind sie allerdings so tot wie der Titelheld selbst. Sämtliche Charaktere melden sich in deutscher Sprache über Lautsprecher zu Wort, klingen jedoch, als befänden sie sich auf Valium-Diät.

Stefanie Schetter

Street Fighter EX2 Plus



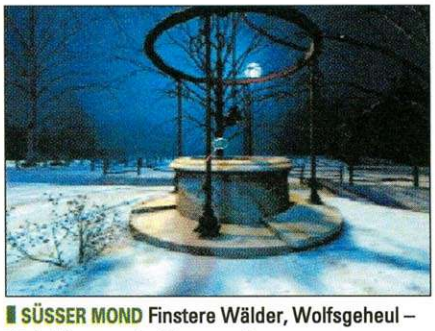
Und noch einmal: Capcom setzt die 3D-Version des Genre-Urahns fort.

Trotz 3D-Grafik spielt sich dieses Spiel fast genau wie das 2D-Original. Das Kämpferfeld wurde um einige Neulinge und ein paar Rückkehrer aus *Street Fighter II* ergänzt, so geben sich etwa Blanka und Vega wieder die Ehre. Optisch machen die Prügelknaben aber nach wie vor nicht viel her, die Animationen wirken oft abgehackt, um das 2D-artige Spielgefühl zu ermöglichen. Weder die unscharfen und statischen Hintergründe mit pixeligen Böden noch die durchschnittliche Musik können begeistern. Durch das neue Excel-Combosystem, bei dem Sie jede Art von Move an den nächsten reihen können, nimmt Joypad-Akrobatik einen höheren Stellenwert ein als taktisch geschicktes Spielen. Ansonsten dank makelloser Steuerung ein gutes Spiel, aber eben nicht mehr.

Michael Pruchnicki



ZWEIKAMPF Im ordentlichen Multiplayer-Modus bremsen Sie mit Lust Ihre Mitspieler aus.



SÜSSER MOND Finstere Wälder, Wolfsgeheul – für beklemmende Stimmung ist gesorgt.



FEUERBALL-HAGEL Der neue Excel-Modus erlaubt ellenlange, beliebig gestaltete Combos.

TEST Wipeout 3 Special Edition

System	PlayStation
Hersteller	SCEE
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4 (Multitap)
Sprache	Deutsch
Preis	DM 59,95
Termin	12. Juli

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	18 Strecken
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ab 6 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	Studio 33

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
90%	93%	94%	92%

TEST Dracula Resurrection

System	PlayStation
Hersteller	Virgin
Genre	Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Leicht bis mittel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/nein	Nicht vorhanden
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ab 12 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	Microids

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
70%	62%	52%	55%

TEST Street Fighter EX2 Plus

System	PlayStation
Hersteller	Capcom/Virgin
Genre	3D-Beat-'em-Up
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 89,-
Termin	Erhältlich

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Nein/nein	20 + 3 Kämpfer
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ab 12 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	Arika

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
70%	74%	82%	79%



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

TBWA FRANKFURT

Disney INTERACTIVE

PlayStation®

IT'S NOT A GAME

namco

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.

Catan – Die erste Insel



Das beliebte Brettspiel jetzt als Platz sparende Version für die PlayStation

Auch in der Konsolenumsetzung von *Catan* geht es darum, durch geschicktes Handeln oder den Bau von Straßen und Siedlungen als Erster die erforderliche Anzahl Siegpunkte zu ergattern. Neu ist allerdings die Möglichkeit für Sie, das Spiel allein zu bestreiten. Sie haben hierbei die Wahl zwischen einem Szenario „für zwischendurch" oder einer ganzen Kampagne. Grafisch genügt *Catan* seinem Anspruch und ist mit lustigen Sprachsamples und Gimmicks im Gameplay aufgepeppt. Das Funktionsmenü ist sehr übersichtlich und die Steuerung schnell zu erlernen. Doch obwohl die Computergegner sehr menschliche Reaktionen zeigen, macht auch die PlayStation-Version im Multiplayer-Modus am meisten Spaß.

Stefanie Schwarz

Gauntlet Legends



Ein echter Videospiele-Klassiker kehrt in einer Neuauflage zurück.

In *Gauntlet Legends* können bis zu vier Spieler auf einem Bildschirm in der Rolle von Krieger, Walküre, Hexenmeister oder Schütze Scharen von Monstern verprügeln. Um den anstürmenden Horden standhalten zu können, müssen Sie dabei die überall verstreuten Monstergeneratoren zerstören, aus denen die Biester fortwährend strömen. Ziel des Ganzen ist es, zwölf Runensteine zu sammeln, um den bösen Zauberer Garm an seinen fiesen Plänen zu hindern. Eine gute Kameraführung gewährleistet auch bei vier Spielern eine gute Übersicht, koordiniertes Teamwork ist allerdings Pflicht, damit niemand am Rand des Bildschirms hängen bleibt. Gutes Leveldesign und viele Extrawaffen sorgen für Motivation, alleine wird das Gehacke aber schnell eintönig.

André Horn

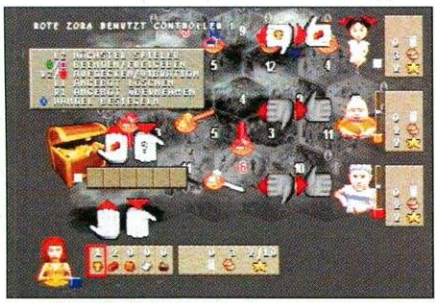
Evo's Space Adventure



Take 2 schickt zu mietende Helden in ein schräges Weltraumabenteuer

Skurrilen Humor kann man den Entwicklern von *Evo's Space Adventure* nicht absprechen, wohl aber die Fähigkeit, die guten Ideen entsprechend umzusetzen. Als Computerchip Evo, Teil eines Heldenduos der etwas anderen Art, müssen Sie die Welt retten. Zu diesem Zweck suchen Sie sich immer neue Wirtskörper, die Sie dann steuern können. So laufen Sie dann mal als Hund, Schaf oder Ratte durch die Weltraumstation „Silicon Valley" und versuchen in den zwar knallbunten, aber texturenarmen Levels abgedrehte Rätsel zu lösen. Leider ist die Steuerung sehr träge geraten, was Ihnen Ihre Aufgabe nicht gerade erleichtert. Musik und Soundeffekte sind dann auch nicht gerade motivierend. Aber wer Fahrstuhlmusik mag, kommt bei der Audioumsetzung voll auf seine Kosten.

Stefanie Schwarz



HANDELSUNÜBLICH Im Multiplayer-Modus kann man Informationen per Vibrationen übermitteln.



FANTASY ALTER SCHULE Orks, Goblins und Baummenschen sind Ihre typischen Gegner.



FLIEGENDE HUNDE Die Steuerung macht es Ihnen wirklich schwer, die Ringe zu passieren.

TEST Catan – Die erste Insel

System	PlayStation
Hersteller	Ravensburger Interactive
Genre	Strategie
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 49,-
Termin	Anfang Juli

Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Nein/ja	Unendlich
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	**Entwickler**
CD	Similis

GRAFIK 60% SOUND 62% SPASS 78% GESAMTWERTUNG 75%

TEST Gauntlet Legends

System	PlayStation
Hersteller	Midway
Genre	Action-Adventure
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/nein	7 Welten
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ab 12 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	Midway

GRAFIK 68% SOUND 59% SPASS 79% GESAMTWERTUNG 75%

TEST Evo's Space Adventure

System	PlayStation
Hersteller	Take 2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 25,-
Termin	Anfang Juli

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Ansteigend	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	Über 50
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ab 6 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	DMA Design

GRAFIK 48% SOUND 58% SPASS 50% GESAMTWERTUNG 52%

PLAYZONE

DAS PLAYSTATION-2-MAGAZIN









Metal Gear Solid 2

Alle Fakten zum PlayStation-2-Hit

Willkommen in der PlayStation-2-Zone!



Der neue Platz im Herzen der Play Zone hat unserem PlayStation-2-Sonderteil sehr gut getan: Er ist auf satte 32 Seiten aufgeblüht. Ursache dafür ist natürlich nicht nur der Platz in der Heftmitte, an der sich nun Deutschlands erstes PlayStation-2-Magazin befindet, sondern auch der Informations-Dammbruch, der im Nachgang der E3 stattgefunden hat. Nachdem nicht nur japanische, sondern auch große westliche Hersteller die ersten „Katzen" aus dem Sack gelassen haben, tauchen täglich frische Informationen und Bilder zu neuen PS2-Spielen auf. Der Beweis: Zu vier von sechs in der letzten Ausgabe als News vorgestellten Titeln können wir Ihnen bereits in dieser Ausgabe ausführliche Berichte bieten. Und auch der News-Teil ist deutlich aufgestockt worden. Seien Sie daher versichert, dass wir Ihnen auch weiterhin alles vorstellen werden, was auch nur den kleinsten Fühler aus den Entwicklungslabors streckt. Jetzt wünsche ich Ihnen aber erst einmal viel Spaß beim Lesen!

Ihr Florian Brich

REPORTAGE

Metal Gear Solid 2
Alle Fakten zum PlayStation-2-Kracher auf sechs Seiten
Mit exklusivem Interview und tollem MGS-Gewinnspiel 104

ANGESPIELT

All Star Pro-Wrestling
Frisch aus Japan: Die erwartete Mega-Klatsche? 126
Drakan
SCEE lässt Schönheiten und Drachen frei! 116
International Track & Field
Alles über die Leibesertüchtigung der nächsten Generation 112
Ferrari 360
Rennspielfans sehen rot! 118
FIFA 2001
So spielt sich *FIFA* auf Sonys Zauberkasten! 122
Mechanical Diggers Battle
Heiße Duelle mit Baggerschaufel und Schwenkkran 130
Star Wars Episode I: Starfighter
Wie stark ist die Macht auf der PlayStation 2? 111
Summoner
Die neue Beschwörungsformel von THQ! 114
Timesplitters
Wahnsinns-Action mit Multiplayer-Ausrichtung 121
Unreal Tournament
Der PC-Shooter kommt für PlayStation 2! 120
Zone of Enders
Die nächste Action-Explosion von Konami? 131

NEWS

Dynasty Warriors 2 101
ESPN X-Games Snowboarding 103
Knockout Kings 2001 103
Madden NFL 2001 101
Motor Mayhem 103
Oni 102
Silent Scope 2 102
Star Wars: Super Bombad Racing 100
Wild Wild Racing 102

CHEATS & CODES

Eternal Ring 132
Street Fighter EX 3 132

NEWS PLAYSTATION 2

Star Wars: Super Bombad Racing

RENNSPIEL Mit Darth Maul auf die Piste!

Mit *Star Wars: Super Bombad Racing* erscheint im Winter in den USA der erste Funracer für die PlayStation 2. Dabei setzt LucasArts auf eine witzige Mischung aus den bekannten Gesichtern des *Star Wars*-Universum und typischen *Mario Kart*-Elementen. Die Charaktere, zu denen unter anderem Yoda, Darth Maul oder Nervensäge Jar-Jar Bings gehören, haben ihre speziellen Karossen und individuellen Angriffsarten, um Konkurrenten von der Piste zu schubsen. Auf den neun Strecken sind außerdem 25 zusätzliche Goodies wie Schutzschilde oder Turbos verteilt. Wer im Vierspielermodus, im Zeitrennen oder im Meisterschaftsmodus glänzt, kann zusätzliche Kurse und Charaktere freispielen. **(jq)**

Hersteller: LucasArts **Internet:** www.lucasarts.com **Termin:** Winter (USA)



GO! Die rasanten Racker warten gespannt auf das Startsignal. Oben links im Bild erkennen Sie eine hilfreiche Streckenübersicht der Rennstrecke.



MINI-MAUL Hier heizt Darth Maul mit Vollgas durchs dicht bewachsene Sumpfgebiet. Ein Fahrfehler kann auf dieser Strecke zum Totalschaden führen.

Dynasty Warriors 2

ACTION Klagt nicht, kämpft!

Dynasty Warriors 2 aus dem Hause Koei führt Actionfans in den USA Ende 2000 auf das Schlachtfeld. In die packenden Kriegshandlungen von *Kessen* (ebenfalls von Koei) kann nun aktiv eingegriffen werden. Der Spieler kann dabei auf ein beeindruckendes Arsenal an klassischen Waffen wie dem Zweihänder, der Hellebarde, einer Keule oder dem Morgenstern zurückgreifen, um mit dem Blut der bis zu 20 (!) gleichzeitig angreifenden Feinde den Boden zu tränken. Detailliert dargestellte Kriegstreiber, Waffen und Schlachtfelder sorgen für ein imposantes Ambiente beim gnadenlosen Gemetzel in den unterschiedlichsten Terrains. **(jq)**



GEMETZEL Auf den bevölkerten Schlachtfeldern werden wahrlich keine Gefangenen gemacht.

Hersteller: Koei **Internet:** www.koei.co.jp **Termin:** Ende 2000 (USA)

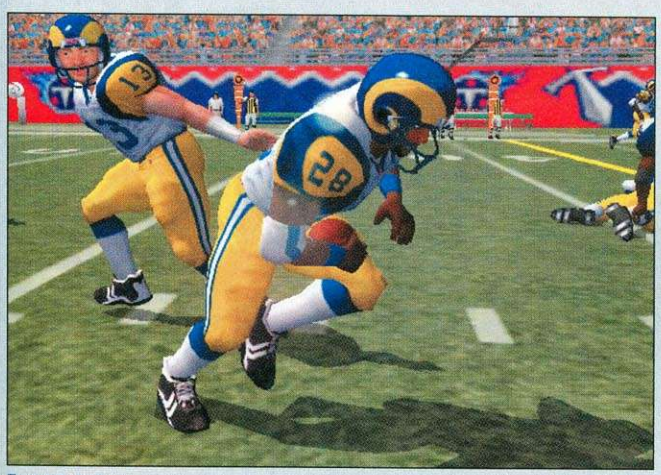


RUNDUMSCHLAG Der Morgenstern in Größe XXL leistet ganze Arbeit. Die gegnerischen Kämpfer sind von der Wirkung sichtlich beeindruckt.

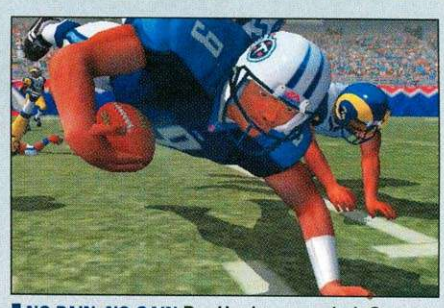
Madden NFL 2001

FOOTBALL Football vom Feinsten

Zeitgleich zum Kick Off in der amerikanischen NFL im Herbst wird mit *Madden NFL 2001* auf der PlayStation 2 auch die virtuelle Footballsaison eröffnet. Zusätzlich zu den technischen Überarbeitungen, die für eine dynamische Kamera, atemberaubende Animationen und hohen Detailreichtum (so sind z. B. nervöse Head Coaches an der Seitenlinie zu erkennen) sorgen, hat EA Sports auch dezent am Gameplay gefeilt. Die erneut verbesserte KI der Muskelberge und neue Spielzüge sorgen für lang anhaltenden Spielspaß auf dem Turf. NFL-Fachleute werden diesmal mit den so genannten Madden Cards belohnt. Bis zu vier Spieler können per Multi Tap gleichzeitig auf die Jagd nach dem Leder-Ei gehen. **(jq)**



HAND OFF Die St. Louis Rams vertrauen auf das Laufspiel ihres Running Backs. Hoffentlich hält die Offensive Line bei diesem Spielzug.



NO PAIN, NO GAIN Per Hechtsprung holt Steve McNair Yards für seine Tennessee Titans.

Hersteller: Electronic Arts **Internet:** www.easports.com **Termin:** Herbst 2000 (USA)

Blick nach Fernost

Hier präsentieren wir Ihnen aktuelle PS2-Charts und geplante Spieleveröffentlichungen für Japan



OBEN-AUF! Die Wrestler führen!

VERKAUFS-CHARTS (JAPAN)

Stand: 20.06.2000

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Einschätzung
1.	(–)	All Star Pro-Wrestling	Square	OK
2.	(–)	FIFA Soccer World Ch.	Square/EA	Sehr Gut
3.	(2)	Tekken Tag Tournament	Namco	Super
4.	(3)	Dead or Alive 2	Tecmo	Super
5.	(4)	Ridge Racer V	Namco	Super

Erscheint demnächst

Folgende Spiele erscheinen für die PlayStation 2 demnächst in Japan.

Juni

Titel	Genre	Hersteller	Release
Street Mahjong Trance 2000	Mahjong-Simulation	Sunsoft	Juni
Jikkyou Powerful Pro Baseball 7	Baseball	Konami	22. Juni
Rock'n'Mega Stage	Musikspiel	Jaleco	Juni
Romance of Three Kingdoms	Strategie	Capcom	Juni
Elder Gate	Rollenspiel	Konami	Juni

Juli

Titel	Genre	Hersteller	Release
Aquaqua	Puzzlespiel	Imagineer	Juli
EX Billard	Billard-Simulation	Takara	Juli
Magical Sports: Koushien 2000	Sportspiel	Mahou	Juli
Dream Audition	Musikspiel	Jaleco	Juli
American Arcade	Geschicklichkeit	Astroll	Juli

WEITERE VERÖFFENTLICHUNGEN FÜR 2000

Titel	Genre	Hersteller	Release
Onimusha The Demon Warrior	Action-Adventure	Capcom	Sommer
Gran Turismo 2000	Rennspiel	SCEI	Sommer
Blade Arts	Action-Adventure	Enix	Sommer
Wild Wild Racing	Rennspiel	Imagineer	Sommer
Madden NFL 2001	Football	Electronic Arts	3. Quartal
ESPN X-Games Snowboarding	Snowboarding	Imagineer	November
One Fourth	Rollenspiel	From Software	Winter
Star Wars: Super Bombad Racing	Rennspiel	LucasArts	Winter
The World is Not Enough	Action	Electronic Arts	Winter
Dynasty Warriors 2	Action	Koei	2000
Extermination	Action-Adventure	SCEI	2000
Knockout Kings 2001	Boxspiel	Electronic Arts	2000
Oni	Action	Take 2	2000
Shadowman 2	Action-Adventure	Acclaim	2000
TrickStyle 2	Sport	Acclaim	2000
The Day of Walpurgis	Action-Adventure	Konami	2000
Run=Dim	Mech-Simulation	Idea Factory	2000
Reiselied: Ephemeral Fantasia	Rollenspiel	Konami	2000
Z.O.E.	Action-RPG	Konami	2000
Motor Mayhem	Rennspiel	Infogrames	2001
Silent Scope	Action	Konami	2001

NEWS PLAYSTATION 2

Oni

ACTION Futuristischer Anime-Thriller mit unwiderstehlicher Girlpower!

In der schönen neuen Welt von morgen werden Schwerkriminelle von der Tech Crimes Task Force gehetzt. In der Rolle von Konoko, eines weiblichen Cops, macht sich der Spieler auf den Weg durch 17 weitläufige, nichtlineare Levels (wie z. B. düstere Fabrikhallen oder gläserne Wolkenkratzer), um bei der Ganovenjagd mehr als 100 Feinde unschädlich zu machen. Während die Gauner anfangs noch per simplem Faustschlag ausgeschaltet werden, lernt die Heroin im Verlauf des Spiels effektive Combos und Spezialattacken. Den Gegnern kann darüber hinaus während der Auseinandersetzung die Waffe entwendet werden. Details wie splitternde Scheiben sorgen zusammen mit aufwendigen Cut-Szenen für ein gelungenes Endzeit-Szenario. **(jq)**



SCHROTTREIF Beim Nahkampf mit den beinharten Blechkameraden fliegen die Funken.



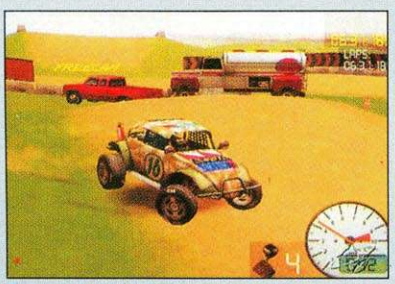
KEINE HELMPFLICHT? Auf dem heißen Ofen düst Konoko durch die riesigen Levels.

Hersteller: Take 2 **Internet:** www.take2games.com **Termin:** Ende 2000 (USA)

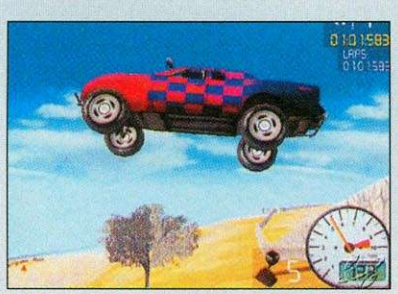
Wild Wild Racing

RENNSPIEL Mit Vollgas durch die Pampa

Mit *Wild Wild Racing* der Rennspielveteranen Imagineer erwartet den Rennspielfan eine fulminante Off-Road-Raserei mit akkurater Fahrphysik und haarsträubenden Geländestrecken. Dabei lag der Schwerpunkt der Rage-Software-Entwickler vor allem auf einer realistischen Performance der aufgebohrten Vehikel. Die Wagen überschlagen sich, fahren auf zwei Rädern und fliegen über gähnende Abgründe. In Sachen Spielmodi fällt neben den üblichen Zeitfahren, einer Meisterschaft oder einem Rennen gegen einen Freund vor allem der Adventure-Modus ins Auge. In diesem gilt es, mithilfe von Karte und Kompass bestimmte Zielpunkte möglichst schnell anzufahren. **(jq)**



QUERFELDEIN Das Rennen kann aus unterschiedlichen Perspektiven verfolgt werden.



JUMP! Furiose Flugeinlagen sind bei Wild Wild Racing an der Tagesordnung.

Hersteller: Imagineer **Internet:** www.imagineer.co.jp **Termin:** Sommer 2000 (Japan)

Silent Scope

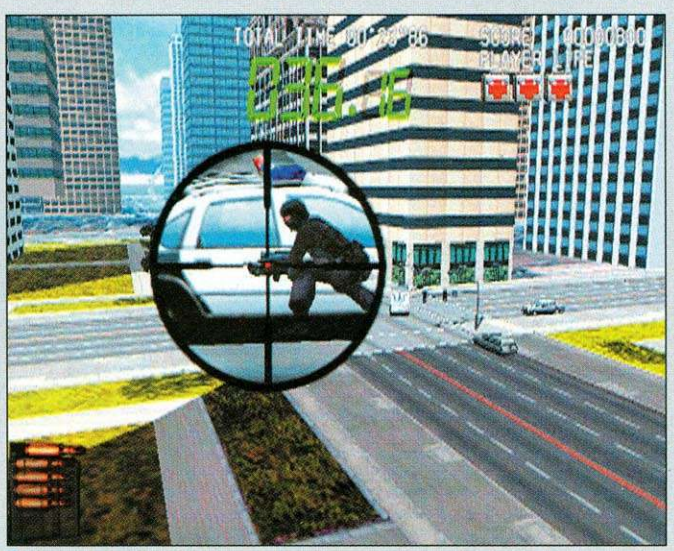
ACTION Fadenkreuz und Schießbefehl

Der Automat *Silent Scope* von Konami gilt als der beste Arcade-Shooter seit Namcos bekannter Fadenkreuz-Serie. Nun soll der Actiontitel um Kimme und Korn auf die PlayStation 2 umgesetzt werden. Im Spiel müssen weit entfernte Ziele mit einem hochmodernen Scharfschützengewehr außer Gefecht gesetzt werden. Herumlaufende Passanten und andere Sichthindernisse erfordern einen ruhigen Puls und Nerven aus Stahl. Der Automat sorgt mit einer gelungenen Gewehrattrappe für authentische Atmosphäre bei der Jagd nach Terroristen und anderen subversiven Elementen, ob auch die PlayStation-2-Version durch entsprechende Hardware aufgewertet wird, ist noch nicht bekannt. **(jq)**

Hersteller: Konami **Internet:** www.konami.com **Termin:** 2001 (USA)



VERKEHRSCHAOS Mit einem gezielten Schuss aus dem Scharfschützengewehr wird der Berufsverkehr der Großstadt lahm gelegt.



GSG9? Hoffentlich ist die Hinterbliebenenrente des Beamten gesichert. Durch das Fadenkreuz können Sie viele Details erkennen.

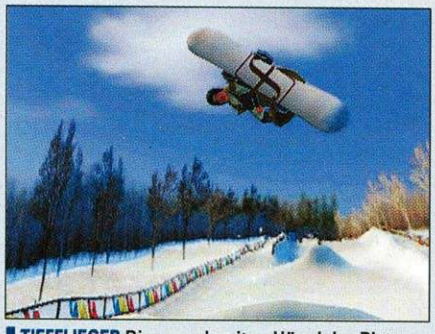
ESPN X-Games Snowboarding

SNOWBOARDING Mit Konami in den Tiefschnee

Konami bringt im November in den USA mit *ESPN X-Games Snowboarding* eine realistische Umsetzung des Trendsports für die PlayStation 2 auf den Markt. Dank der ESPN-Lizenz sausen Original-Snowboard-Profis mit authentischem Outfit über die Pisten. Harte Beats und krachender Crossover-Sound sorgen für eine passende Musikuntermalung beim Snowboarden durch Tiefschnee und über Buckelpisten. Das Gameplay soll sowohl Newcomern als auch erfahrenen Videospielern einen schnellen Einstieg und gleichzeitig die nötige Spieltiefe bieten. Die verschiedenen Wettbewerbe verteilen sich auf unterschiedliche Tageszeiten, so findet die Big-Air-Competition beispielsweise nachts statt. Snowboard-Veteranen wird zudem die Möglichkeit geboten, brandneue Tricks zu kreieren. **(jq)**



KOPF AN KOPF Nur erfahrene Pistensäue fahren der starken CPU-Konkurrenz auf und davon.



TIEFFLIEGER Die verschneiten Hügel der Piste werden für tollkühne Tricks genutzt.

Hersteller: Konami **Internet:** www.konami.com **Termin:** November (USA)

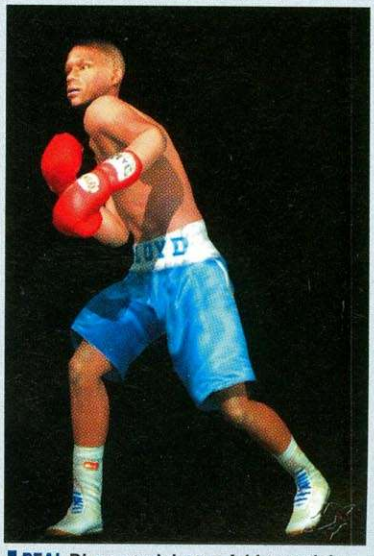
Knockout Kings 2001

BOXEN Ring frei auf PlayStation 2

Bei *Knockout Kings 2001* von Electronic Arts schwingen neben aktuellen Größen wie Lennox Lewis oder Michael Grant auch bekannte Boxlegenden wie Muhammed Ali oder Joe Frazier die Fäuste. Um eine realistische Boxatmosphäre zu gewährleisten, bediente man sich der neuartigen „CyberScan"-Technologie, mit der exakte Nachbildungen von Kopf und Körper der Faustkämpfer angefertigt wurden. Wer mit der Schlagauswahl seines virtuellen Fighters unzufrieden ist, kann eigene Kombinationen kreieren und diese dann an diversen Sparringspartnern ausprobieren. Im Karriere-Modus begleiten Sie die Laufbahn eines Boxers und sorgen mit Trainingseinheiten im Bereich Konter, Blocken oder Schlagkombinationen dafür, das Ihr Schützling in der Rangliste aufsteigt und schließlich seinen lang ersehnten Titelkampf bekommt. **(jq)**



GLÜCK? Dieser knallharte Schlag von Lennox Lewis hat sein Ziel nur knapp verfehlt.



REAL Die austrainierten Athleten gleichen ihren Vorbildern bis aufs Haar.

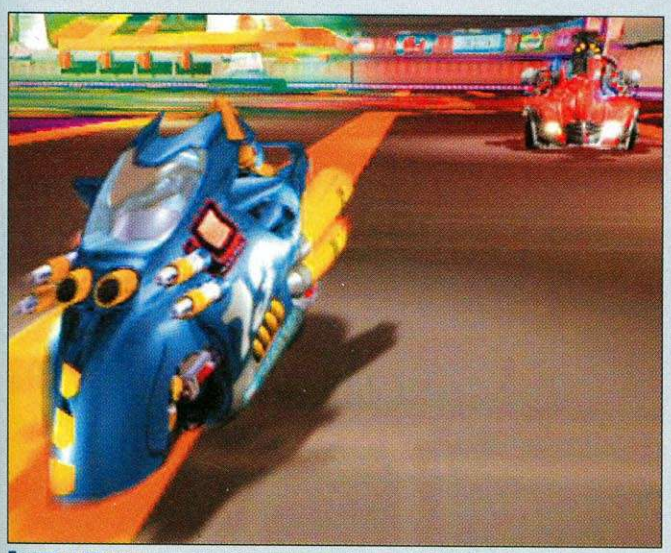
Hersteller: Electronic Arts **Internet:** www.easports.com **Termin:** Ende 2000 (USA)

Motor Mayhem

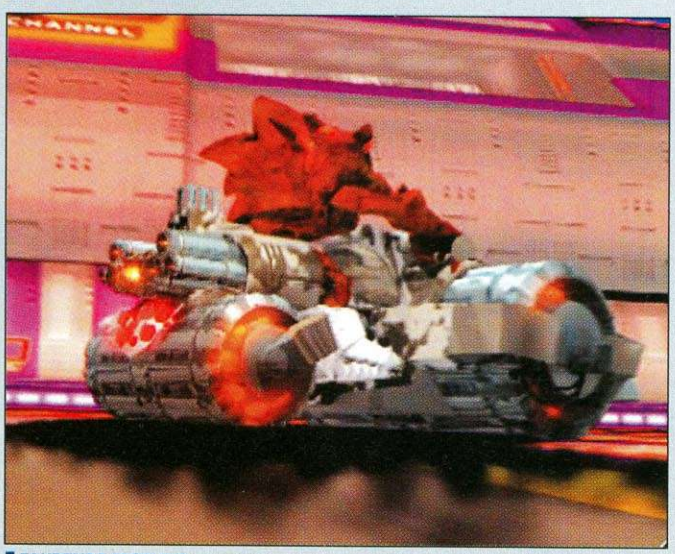
RENNSPIEL Raser mit Raketenwerfer

Mit *Motor Mayhem* veröffentlicht Infogrames Anfang 2001 in den USA eine Mischung aus futuristischer Raserei à la *WipEout* und heißen Straßenschlachten im *Twisted Metal*-Stil. Acht verschiedene Charaktere stehen mit ihren individuellen Kriegskarossen am Start, um auf den Strecken der neun Areale den Gegner mit Laser oder Raketenwerfer schrottreif zu schießen. Auf den Kursen, die auch geheime Abschnitte beinhalten, erhöhen verstreute Power-Ups die Trefferwirkung. Dank ausgefeilter Schadensmodelle sollen Treffer sichtbare Spuren an den Boliden hinterlassen. Herzstück des Spiels bildet die Vehicle Combat League, in der um Ruhm und Pokale gefightet wird. **(jq)**

Hersteller: Infogrames **Internet:** www.infogrames.de **Termin:** 2001 (USA)



HETZJAGD Die rasenden Kontrahenten kennen keine Gnade. Hier wird das futuristische Zweirad mit Höchstgeschwindigkeit durch die Arena gejagt.



FAHRENDE FESTUNG Die Boliden lassen sich jederzeit ordentlich nachrüsten. Dieses waffenstarrende Fahrzeug ähnelt entfernt einer Dampfwalze.

Metal Gear Solid 2
Sons Of Liberty

» GENRE Action-Adventure
» SPIELER 1
» HERSTELLER Konami
» INTERNET www.konami.co.jp/kcej/

Auch einen Monat nach der Präsentation des Trailers ist die Euphorie um Solid Snake ungebrochen.

PLAY STATION 2



SUPERHELD Metal Gear Solid 2 sorgte auf der E3 in Los Angeles für mächtig Furore.

Hideo Kojima und sein Team wirbelten mit ihrer Präsentation von *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* auf der E3 in Los Angeles eine Menge Staub auf. Nicht wenige waren anschließend der einhelligen Meinung, ein Spiel gesehen zu haben, das zu einem entscheidenden Kaufgrund für die PlayStation 2 werden könnte. Wir haben den Trailer zu Konamis Spionage-Knüller eingehend studiert und präsentieren Ihnen detaillierte Informationen und neue Bilder, so dass Sie unsere Begeisterung über das Spektakel nach Lektüre dieses Artikels sicherlich teilen werden.

Metal Gear hoch zehn

Was bisher von der Story bekannt ist, ist schnell erzählt: Revolver Ocelot konnte am Ende des ersten Teils mit einer Datendiskette voller Informationen über den Superroboter Metal Gear Rex fliehen und verkaufte dieses Wissen fröhlich in alle Welt. Nun verfügt nahezu jede Nation der Erde über eine eigene mobile Kampfmaschine voller Nuklearsprengköpfe. Bei all der Materialschlacht hat es am Ende aber doch jemand geschafft, die Oberhand zu behalten und kreierte mit Metal Gear Ray einen Roboter der neuen Generation, der mächtiger sein soll als alle anderen Blechhaufen zusammen. Solid Snake infiltriert in *Metal Gear Solid 2* nun den Tanker, auf dem Metal Gear Ray in den Gewässern vor Manhattan gelagert ist.

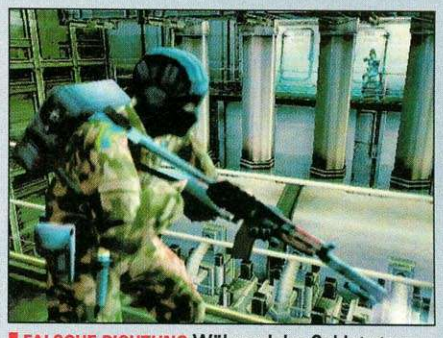
Auf leisen Sohlen

Da man ein geniales Spielprinzip nicht einfach ändert, basiert Snakes neues Abenteuer natürlich direkt auf dem Gameplay des Vorgängers. Es geht also wieder einmal nicht darum, alles niederzumetzeln, was sich dem Einzelkämpfer in den Weg stellt, sondern sich vielmehr schleichend und duckend einen Weg durch das Spiel zu bahnen. Einige entscheidende Änderungen gibt es aber doch. So werden neue Elemente in das Spiel einbezogen: Snake kann sich durch seinen Schattenwurf verraten, die Gegner achten nun noch mehr auf verursachte Geräusche und die Umgebung ist wesentlich interaktiver als im Vorgänger. Schießt Snake beispielsweise auf Rohre, entrömt gefährlicher Dampf; zerschießt er eine Flasche, so wird sich ihr Inhalt über den gesamten Raum ergießen. Apropos Schießen: Gab es beim Vorgänger zuweilen

„Solid Snake dürfte auch auf der PlayStation 2 zur Legende werden."



DUELL IM REGEN Das Laser-Zielsystem hilft beim Anvisieren versteckter Gegner und lässt sich auch über größere Entfernungen hinweg einsetzen.



FALSCHE RICHTUNG Während der Soldat stur geradeaus schaut, kann Snake sorgfältig zielen.



PERSPEKTIVENWECHSEL Das Anvisieren eines Gegners mit der Waffe wurde für Metal Gear Solid 2 kräftig überarbeitet. Snake kann Gegner nun um einiges präziser aufs Korn nehmen, was ihm in mehr als einer Situation das Leben retten könnte, vor allem beim Kampf gegen mehrere Gegner gleichzeitig.

INTERVIEW Hideo Kojima im Gespräch

Träume von Spielen mit Geruch!

Die Euphorie über *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* ist ungebrochen. Grund genug für uns, Konamis Star-Designer Hideo Kojima mit Fragen zu seinem neuen Meisterwerk zu löchern.

Play Zone: Zunächst würde uns Ihre Einschätzung der PlayStation-2-Hardware interessieren. In welchen Bereichen wurden Ihre Erwartungen erfüllt oder übertroffen, und wo denken Sie, muss man Abstriche machen?

Kojima-San: Es ist ein sehr gutes Gerät, aber keine Traummaschine. Als sie gerade erschien, hieß es, sie könne Grafiken wie in Hollywood darstellen. Das stimmt auch, solange die Umgebung nicht interaktiv ist. In einem Spiel mit interaktiver Umgebung, in der man beispielsweise Objekte bewegen und zerstören kann, in der es Regen, Licht, Schatten, Wind, Wellen usw. in Echtzeit durch Polygondarstellung gibt, da ist so etwas nicht möglich. Hier muss eine Gratwanderung erfolgen zwischen der Grafik und den Spielkomponenten. Diese Gratwanderung (und die dazu nötige Zuteilung der Systemresourcen) ist die größte Herausforderung. Die PS2 ist keine Traummaschine, weil diese Gratwanderung notwendig ist.

Play Zone: Gibt es ein Element, das Sie wirklich gerne ins Spiel integriert hätten, was aber an Einschränkungen in der Hardware gescheitert ist?

Kojima-San: Es war immer mein Traum, Geruch ins Spiel zu integrieren – gegnerische Soldaten, die dich riechen, der Geruch von Gas, etc. Ich hoffe, dass es eines Tages eine Konsole geben wird, bei der man Geruch in die Spiele einbauen kann.

Play Zone: Wie Sie vielleicht wissen, hat Deutschland ein besonders angespanntes Verhältnis zu Gewalt in Videospielen. Wie gehen Sie damit um? Wir hörten etwas von einem „Test" zu Beginn des Spiels, um das Alter eines Spielers einzuschätzen. Könnten Sie uns dazu etwas sagen?

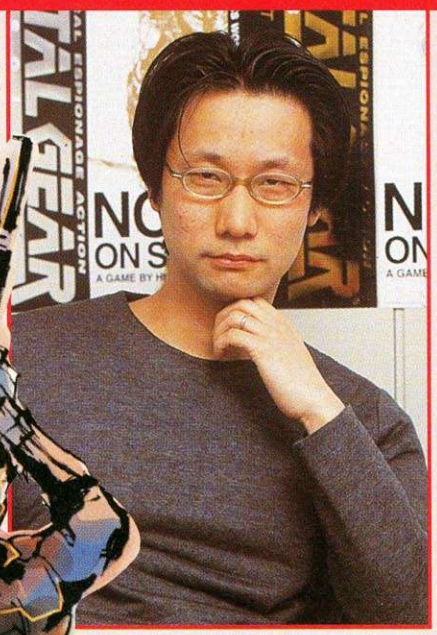
Kojima-San: Ich kann nicht allzu viel über den Test verraten. Das Spiel wird bestimmte Verhaltensweisen des Spielers in der Anfangsphase bewerten und den Grad des Blutvergießens und der Gewalt daran ausrichten.

Play Zone: Zum Spiel selbst: Können Sie uns einige Hinweise zur Story geben?

Kojima-San: Am Ende von *MGS 1* entkommt Revolver Ocelot mit einer Diskette voller Daten zu Metal Gear Rex und den Nuklearexperimenten. Diese Informationen sind nun über die ganze Welt verteilt und alle Nationen mit der Fähigkeit, einen Atomraketenstart durchzuführen, haben sich ihre eigene Metal-Gear-Variation gebaut. Als Gegengewicht zu all diesen Metal Gears wurde Metal Gear Ray erschaffen. Solid Snake schleicht sich auf einen Tanker, um Metal Gear Ray zu stoppen.

Play Zone: Werden irgendwelche Charaktere aus dem ersten Teil erneut auftauchen, abgesehen von Snake?

NETTES PAAR **Ob Meryl im neuen Teil auftauchen wird, ist noch unklar.**



AUDIENZ BEIM MEISTER **Kojima-San gab uns geduldig über sein Meisterwerk Auskunft.**

Kojima-San: Snake, Otacon, Revolver Ocelot … andere bleiben noch ein Geheimnis.

Play Zone: Wird es vielleicht einen zweiten spielbaren Charakter geben, z. B. Meryl?

Kojima-San: Streng geheim!

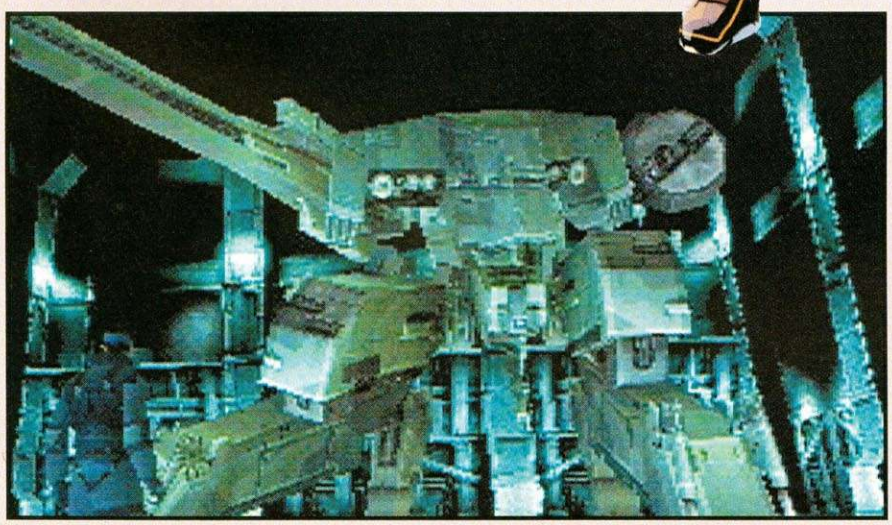
Play Zone: Wo ist das Spiel geographisch angesiedelt? Wie viele verschiedene Bereiche wird es geben und welchen Umfang hat das Spiel im Vergleich zum Vorgänger?

Kojima-San: In dem E3-Video gibt es einen Tanker in den Wassern vor Manhattan. Mehr kann ich leider nicht verraten.

Play Zone: Welche neuen Features können wir bei *MGS 2* erwarten? Sie sprachen davon, neue Elemente wie Temperatur in das Spiel zu integrieren. Könnten Sie uns ein wenig mehr von diesen Elementen und ihrem Einfluss auf das Gameplay erzählen?

Kojima-San: Wenn ich von Temperatur spreche, meine ich Regen, Wind, Dampf aus Rohren etc., bei denen der Spieler wirklich das Gefühl hat, sich in einer Umgebung zu befinden, in der er die Luftfeuchtigkeit und Temperatur spüren kann. Licht und Schatten werden eine sehr große Rolle in *MGS 2* spielen. Gegner werden in der Lage sein, Snakes Schatten auf dem Boden zu entdecken. Selbst wenn Sie sich also hinter einer Wand verstecken kann es sein, dass die Wachen auf Sie aufmerksam werden, wenn der Schatten in den Korridor reicht.

Play Zone: Wie erzielen Sie diese beeindruckenden Effekte, die wir in dem Film auf der E3 gesehen



SERIENREIF **Dank Revolver Ocelot verfügt jede Nation der Welt über einen eigenen Metal Gear Rex. Dabei hatte Snake mit einem dieser Riesenroboter im ersten Teil schon alle Hände voll zu tun.**

haben? Welche Techniken haben Sie benutzt und warum sieht *MGS 2* so anders aus als alle anderen auf der E3 präsentierten Spiele?

Kojima-San: Die PS2-Hardware berechnet Schatten nicht automatisch und biegt sie auch nicht über Wände, Treppen, Ecken usw. Dies alles wird von unserem Programm erledigt. Außerdem kreiere ich keine Charaktere mit einer hohen Zahl von Polygonen. Indem ich die Polygonzahl bei den Figuren reduziere, gewinne ich die freigewordene Rechenleistung, um realistische Reflektionen auf dem Boden und glaubhafte Schattenwürfe zu kreieren. Wenn man darauf besteht, eine Figur aus vielen Polygonen zu bauen, dann hat man nicht genug Rechenleistung übrig. Der Einsatz einer mittleren Zahl von Polygonen zu Gunsten der Schattenwürfe und Reflektionen verleiht *MGS 2* diesen realistischen Eindruck und hebt es von anderen Spielen ab.

Play Zone: Können Sie uns etwas zu neuen Waffen verraten, neben der im Film gezeigten Tranquilizer Gun?

Kojima-San: Es wird neue Waffen geben, aber dazu darf ich noch nichts verraten. Sorry!

Play Zone: Viele Elemente im Spiel, beispielsweise Waffen und Uniformen, scheinen stark an echtes militärisches Gerät angelehnt zu sein. Wo bekommen Sie Informationen und Inspiration für Ihr Design her?

Kojima-San: Wir recherchieren sehr umfangreich im Internet, in Büchern und Filmen. Wir haben außerdem einen militärischen Berater, Mr. Motosada Mori, der uns mit Informationen zu Infiltrationstaktiken und zum Sichern eines Geländes versorgt. Unter Sichern verstehe ich dabei das Überwachen eines Geländes, um zu sehen, ob es infiltriert wird.

Play Zone: Gibt es irgendwelche Filme, von denen *MGS 2* inspiriert ist?

Kojima-San: Alle Filme, die ich in meinem Leben gesehen habe, haben irgendeinen Einfluss auf meine Persönlichkeit gehabt. Ich kann keine individuellen Filme nennen, von denen *MGS 2* inspiriert ist.

Play Zone: Könnten Sie sich vorstellen, einmal einen Film zu *Metal Gear Solid* zu machen? Wenn ja, gibt es konkrete Pläne?



HELDENPORTRÄT Solid Snake sieht in der Fortsetzung deutlich älter aus. Es sind auch einige Jahre seit dem ersten Teil vergangen. Seine Reflexe sind aber frisch wie eh und je.

Kojima-San: Ich werde niemals selber einen Film zu *MGS* machen. Mir wäre es lieber, ein anderer Regisseur würde das übernehmen. Wenn ich einen Film machen würde, dann wäre es ein unabhängiger, kleiner Film.

Play Zone: Nehmen wir für einen Moment an, Sie würden tatsächlich einen Film machen. Welcher Schauspieler wäre Ihre Traumbesetzung für Solid Snake?

Kojima-San: Früher habe ich dabei an Christopher Walken gedacht. Heute kann ich es nicht genau sagen.

Play Zone: Snakes Aussehen in dem Video zeigt, dass er gealtert ist. Hat er nun auch einige seiner Reflexe verloren oder gibt es irgendwelche anderen Auswirkungen auf das Gameplay?

Kojima-San: Ich kann zu diesem Zeitpunkt noch nicht im Detail über Snakes Aussehen sprechen, aber *MGS 2* ist und bleibt ein Action-Spiel. Snake langsamer zu machen oder Ähnliches würde den Spielfluss stören. Ich werde garantiert nichts unternehmen, was das Gameplay negativ beeinträchtigt.

Play Zone: Wir danken Ihnen für dieses Gespräch!

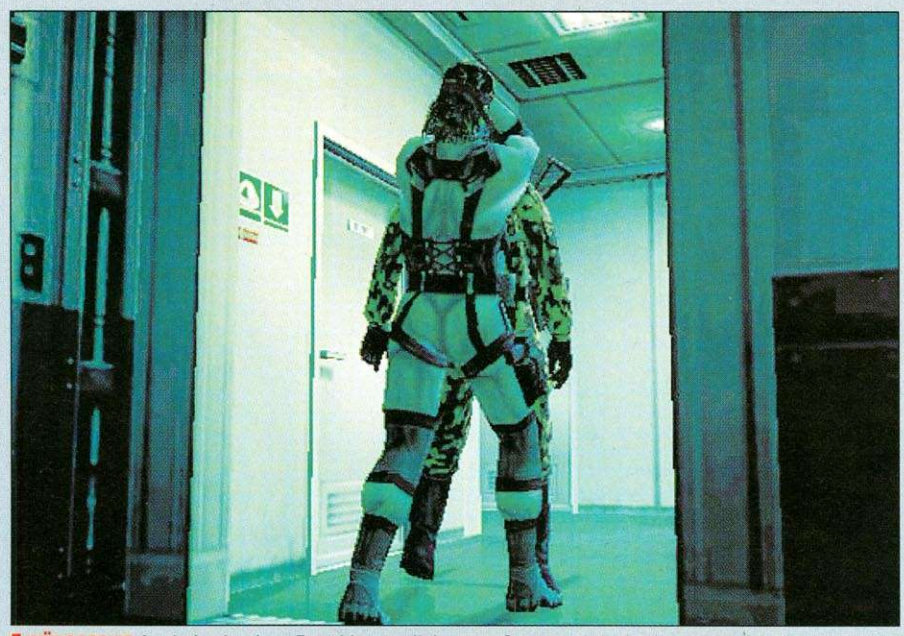


LEISER KILLER Auch im zweiten Teil gilt es, Gegner lautlos aus dem Weg zu räumen.



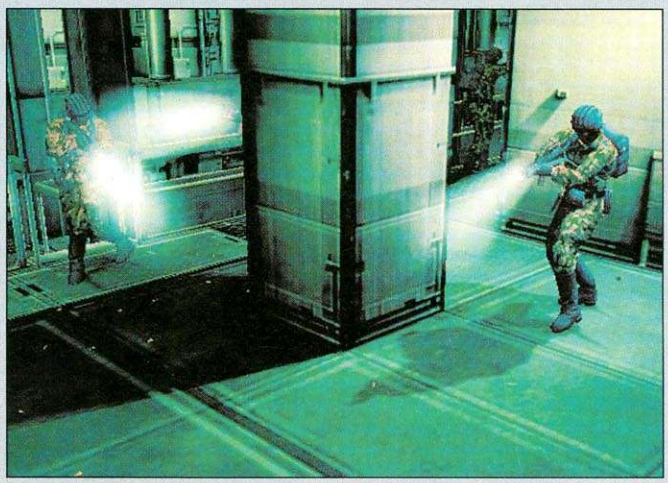
MITTEN IM GESCHEHEN Der Regen prallt so glaubwürdig von Charakteren und Kamera ab, dass man sich mehr ins Geschehen versetzt fühlt als bei anderen Spielen.

WIDERSACHER Liquid Snake war ein würdiger Gegner. Wer wird wohl der Oberbösewicht im Nachfolger?



WÜRGEGRIFF Auch das lautlose Beseitigen unliebsamer Gegner wird wieder eine große Rolle in dem Abenteuer spielen. Snake kann wieder mal Feinde im Würgegriff durch die Gänge schleifen.

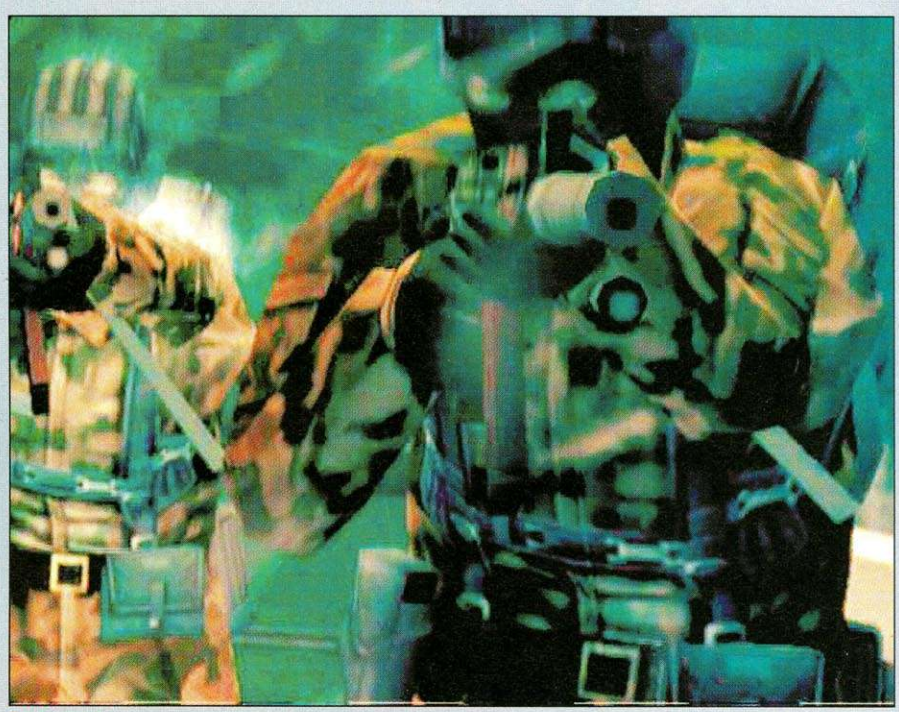
einige Probleme beim Anvisieren der Gegner, sollten diese nun endgültig der Vergangenheit angehören. Sie können mit der Waffe in der Hand nämlich in die Ego-Perspektive wechseln und damit die Feinde in Ruhe aufs Korn nehmen. Außerdem spielt es in *Metal Gear Solid 2* eine große Rolle, wo Sie einen Gegner treffen. Einige Soldaten tragen beispielsweise Schilde, von denen Snakes Kugeln wirkungslos abprallen. Um diese Gegner auszuschalten, muss er seine Schüsse auf Knie und Köpfe konzentrieren. Sie dürfen zudem wieder ein Arsenal von Waffen mit den unterschiedlichsten Funktionsweisen erwarten. So war im Film beispielsweise der Einsatz einer Tranquilizer-Gun zu sehen, mit der sich Gegner betäuben lassen.



KEIN ENTKOMMEN Die Gegner arbeiten nun in Teams und sichern alle möglichen Fluchtwege ab. Cleveres Vorgehen ist gefragt.

Blut oder kein Blut?

Theoretisch lässt sich auf diese Weise das Spiel beenden, ohne auf dem Weg einen menschlichen Feind zu töten. Ein interessanter Gedanke, besonders angesichts der stets lodernden Debatte um Gewalt in Videospielen hier in Deutschland. *Metal Gear Solid 2* begegnet auch diesem Problem auf sehr originelle Weise. Das Verhalten des Spielers zu Beginn des Spiels soll das Programm mit Informationen versorgen, anhand derer sich dann der Grad an expliziter Gewalt im Spiel reguliert. Ursprünglich hatten die Programmierer sogar geplant, mit Hilfe der Software zu überprüfen, welche DVD-Filme auf der jeweiligen Konsole abgespielt wurden, um danach den Grad an Gewalt auszurichten. Diese Idee ließ sich aber technisch nicht umsetzen.



IM VISIER Gegnerische Soldaten machen wie gewohnt in Scharen Jagd auf Solid Snake. Die neue Ego-Perspektive in einigen Situationen erleichtert das Zielen glücklicherweise ungemein.

INFO Der Trailer auf DVD

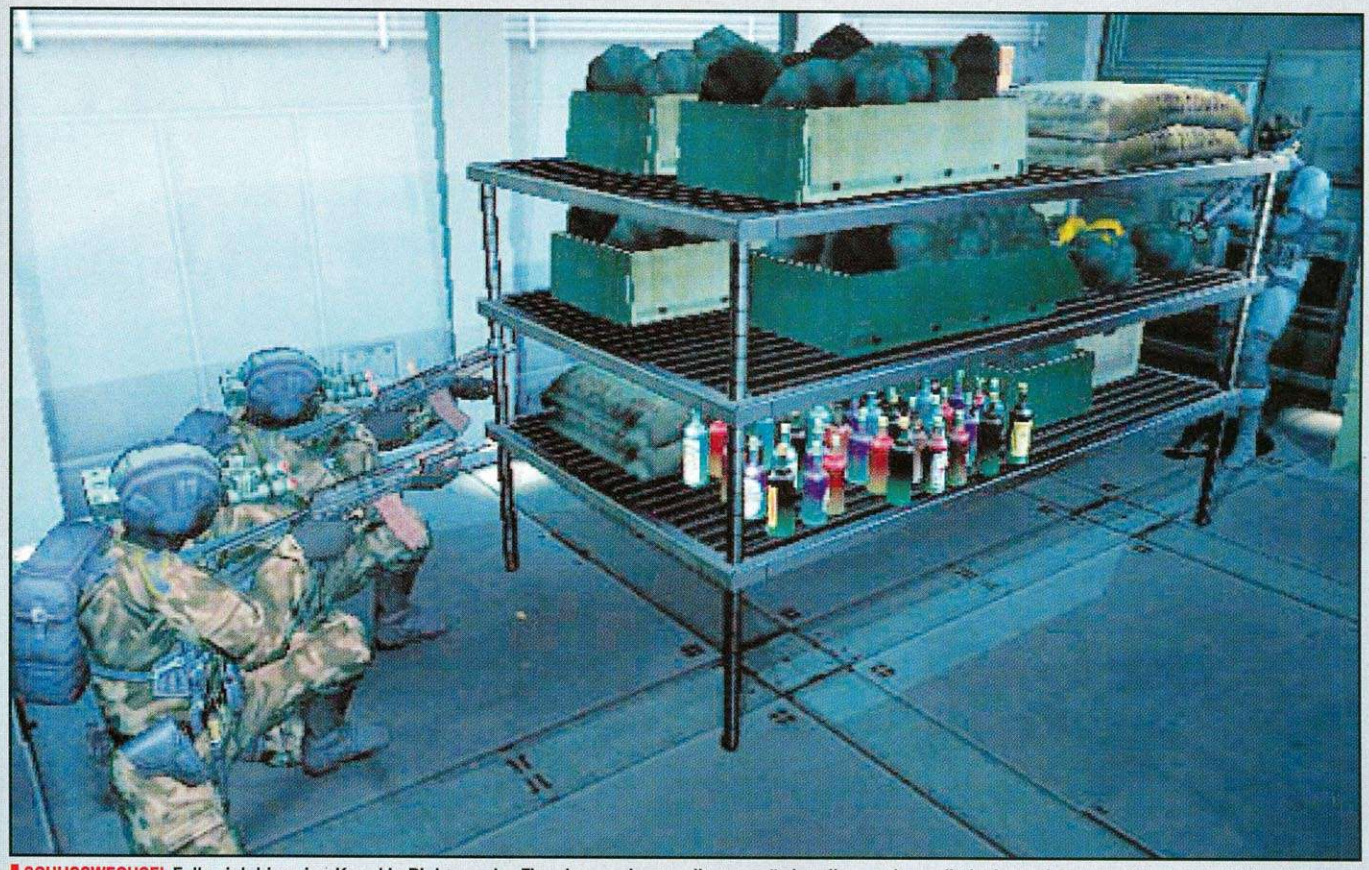
Einblick in das Meisterwerk

Nach dem Erfolg des Trailers auf der E3 entschloss sich Konami nun doch, die ca. achtminütige Vorschau zu veröffentlichen.

Das Video zu Hideo Kojimas Knüller ist auf DVD erhältlich, kommt aber leider nahezu ausschließlich für japanische Fans in Frage, da es nur über Konamis Internetseite bestellt werden kann. Die DVD enthält neben dem eigentlichen Video noch eine Dokumentation zur E3, ein 28-seitiges Begleitheft, ein Interview mit Yoji Shinkawa, dem technischen Designer des Spiels sowie Material zu Hideo Kojimas zweitem PlayStation-2-Knüller *Zone of the Enders*.



ENDLICH! Konami entschied sich für eine Veröffentlichung des beeindruckenden E3-Videos.



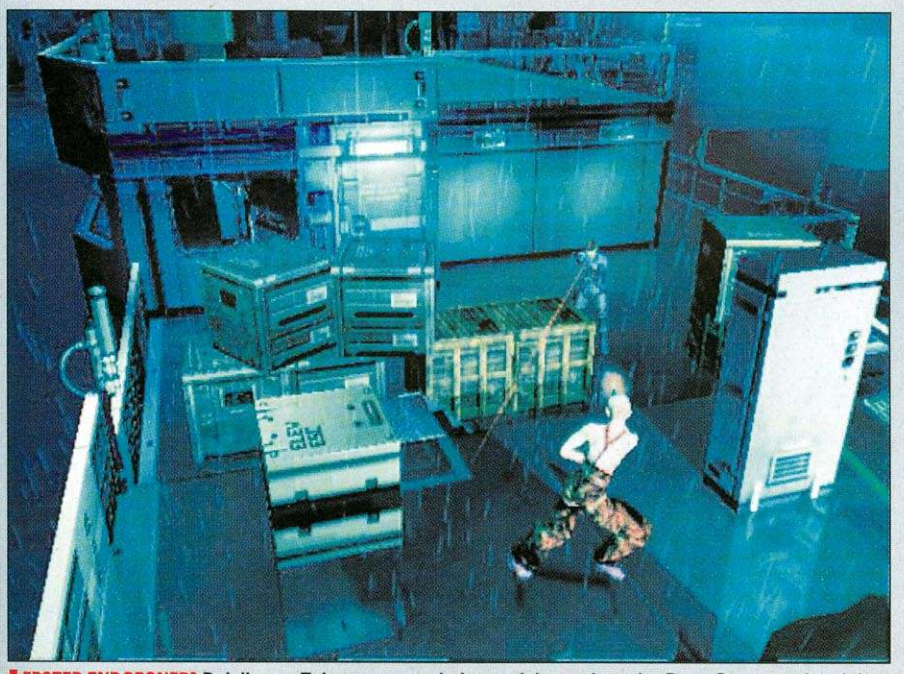
SCHUSSWECHSEL Falls sich hier eine Kugel in Richtung der Flaschen verirren sollte, so würden diese sehr realistisch zerplatzen und ihren Inhalt über den Raum verteilen. Die ausgefeilten physikalischen Begebenheiten der Umgebung verleihen dem Spiel seinen äußerst realistischen Look.

Mitten im Geschehen

Sorgt schon die Ego-Perspektive für eine bessere Identifikation mit dem Helden, so machen die vielfältigen physikalischen Effekte die Illusion einer Realität perfekt. Klar, es hat schon in ziemlich vielen Videospielen geregnet. Es hat aber noch kein Game gegeben, in dem der Regen so realistisch auf die Charaktere tropft, von ihnen abperlt und sich einige Tropfen sogar auf die Kamera verirren. Nie zuvor hat man sich besser in eine Spielumgebung hineinversetzt gefühlt. Erreicht wurden diese hervorragenden physikalischen Effekte in erster Linie durch eine Reduzierung der Polygonzahl bei den eigentlichen Charakteren. Die auf diese Weise frei gewordene Rechenleistung der PlayStation 2 nutzten die Entwickler dann für die Berechnung der Schattenwürfe und anderer physikalischer Begebenheiten. Wollen Sie mehr über die Entwicklung von *Metal Gear Solid 2* und der Philosophie hinter dem Spiel erfahren, sei Ihnen die Lektüre unseres ausführlichen Interviews mit Mastermind Hideo Kojima empfohlen, der uns bereitwillig Auskunft über sein neues Meisterwerk gab.

„Metal Gear Solid 2 wird Ihnen eine unvergleichliche Atmosphäre bieten."

André Horn



ERSTER ENDGEGNER? Bei diesem Zeitgenossen scheint es sich um einen der Boss-Gegner zu handeln, mit denen sich Snake auf dem Tanker vor Manhattan herumschlagen darf.

ANGESPIELT	Metal Gear Solid 2
System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Herbst 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
DVD	Konami

EINSCHÄTZUNG **Super**

„Geniales Gameplay und ein unübertroffener Grad an Realismus dürften MGS 2 zu einem Meilenstein machen."

Gewinnspiel

Metal Gear Solid

Zur Einstimmung auf Solid Snakes fulminantes Abenteuer, das uns im nächsten Jahr erwartet, haben wir in Zusammenarbeit mit Konami einige unverzichtbare Fan-Utensilien zusammengestellt, die wir nun bereitwillig unters hungrige Volk werfen.

Hauptgewinn:

Eine PlayStation mit Airbrush-MGS-Motiv



EINZELSTÜCK Diese MGS-Konsole ist der ultimative Stolz jedes Solid-Snake-Fans.

Außerdem verlosen wir:

5x Metal Gear Solid Platinum



DIE LEGENDE Spielen Sie sich mit dem Klassiker warm.

5x Metal Gear Solid Special Missions



TRAINING Auch mit der Zusatz-CD können Sie bereits für den zweiten Teil trainieren.

10x Metal-Gear-Solid-Fanpaket
(Feuerzeug, T-Shirt, Mappe)



STOFF FÜR SÜCHTIGE Das kleidsame T-Shirt ist Teil unseres Fanpaketes.

Wollen Sie einen dieser Preise abgreifen, beantworten Sie einfach folgende Gewinnfrage:

Wie heißt der Erfinder der Metal-Gear-Solid-Spiele?

Wenn Sie die Antwort wissen, sollten Sie folgende Nummer anrufen und der Ansage folgen (Kennwort „Snake" und das Lösungswort nicht vergessen).

0190 59 58 51*

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

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

Teilnahmeschluss ist der 2. August 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Konami of Europe 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.



KASTRIERTES DOPPEL Ein Naboo-Fighter und sein „nackter" Kollege patrouillieren über dem Planeten. Der „Kleine" hat schon bald Geleitschutz nötig.



EIN BISSCHEN KAPUTT Diesen in seine Einzelmoleküle zerschroteten Feind könnte nicht einmal mehr R2D2 wieder zusammenbauen.

Star Wars: Episode I Starfighter

»GENRE Action
»SPIELER 1
»HERSTELLER LucasArts
»INTERNET www.lucasarts.com

Die ersten Bilder der kommenden PS2-Star-Wars-Flug-Action lassen auf einen 1A-Höhenflug hoffen.

Viel versprechende Neuigkeiten aus dem Hause LucasArts! Mit *Star Wars: Episode I Starfighter* rast jetzt ein Titel auf die PlayStation 2 zu, der endlich einmal mit Hyperraumgeschwindigkeit auf der neuen Konsole einschlagen könnte – falls die Entwickler den Titel so exzellent umsetzen, wie die ersten Screenshots wirken! Im narrativen Space-Action-Shooter schlüpfen Sie in die Rolle der drei äußerst verschiedenen Charaktere Rhys Dallows (Naboo-Fighter-Pilot), Vana Sage (Naboo-Freibeuterin) und Nym (eine Art Alien-Robin-Hood) und bestreiten in rund 14 augenscheinlich exzellent gerenderten 3D-Umgebungen massenhaft brachiale Hardcore-Nahkämpfe gegen die abgrundtief bösartige und aus dem Kinofilm hinreichend bekannte Handels-Föderation. Bei der Mehrzahl der Gefechte verhelfen Ihnen dabei nur die jeweils besonderen Kampf-Fähigkeiten des aktuell verfügbaren Helden zum Sieg, wonach Sie durch (das wurde versprochen) absolut neue Rendersequenzen, angelehnt an den namensgebenden Kinofilm, für jeden Spiel-Fortschritt belohnt werden. „*Star Wars: Starfighter* nutzt die neuen grafischen Möglichkeiten der PlayStation 2 wirklich optimal aus", verspricht Tom Byron, oberster Product Manager von LucasArts, vollmundig zum für Winter 2000 anberaumten Erscheinungstermin. Wir sind jedenfalls gespannt.

Matthias Glaser



ABSCHUSS Als junger Naboo-Pilot Rhys (oben) freuen Sie sich über jede Feuerhilfe.



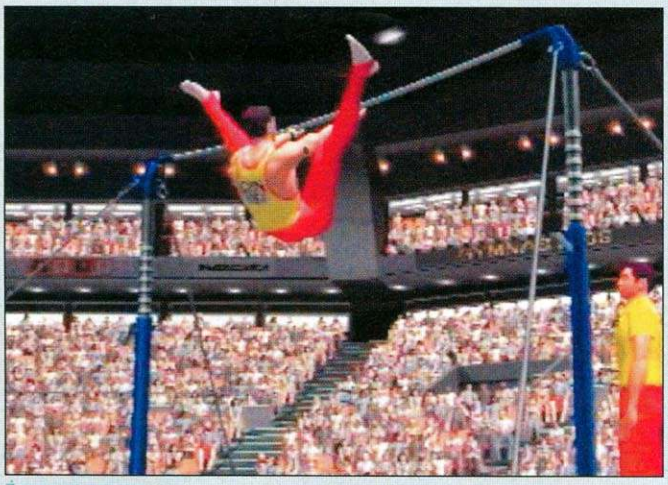
WEIDWUND Ein kleiner Treffer verhindert äußerst effektiv die Freiheitsträume dieses niedlichen „Käfers". Gefechte nahe der Planetenoberfläche versprechen äußerst dramatisch zu geraten.

ANGESPIELT	SW: Episode I Starfighter
System	PlayStation 2
Hersteller	LucasArts
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 130,-
Termin	Winter 2000

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Ansteigend	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	Über 14
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	**Entwickler**
Nicht bekannt	LucasArts

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Die ersten Screenshots schüren gewaltig die Hoffnungen auf erstklassige Star-Wars-Space-Action."



MEN IN TIGHTS Dank aufwendigem Motion-Capturing-Verfahren sehen die Bewegungen der Athleten sehr authentisch aus.



KURZE PAUSE Das Geräteturnen ist eine von zwölf Disziplinen, in denen Sie die Ausdauer Ihrer Finger testen können.

PLAY-STATION 2

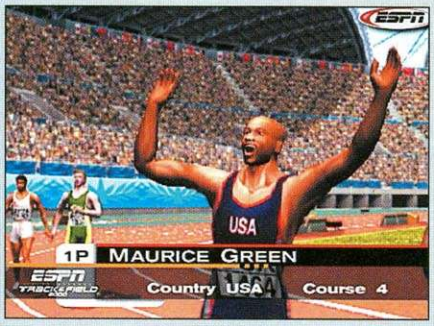
International Track & Field

»GENRE
Sport
»SPIELER
1-4
»HERSTELLER
Konami
»INTERNET
www.konami.com

Das Olympiafieber steckt alle an. Jetzt geht auch Konami ins Rennen.

Das Jahr 2000 ist das Jahr der Olympischen Spiele, und das sowohl im heimischen Fernsehprogramm als auch auf der eigenen Spielkonsole. Da darf eine Umsetzung für die Playstation 2 natürlich nicht fehlen. Mit *International Track & Field* präsentieren Konami nun ihren bekannten Summergames-Titel auch auf Sonys 128-Bit-Konsole. So können Sie es sich vor dem Bildschirm zu

GUTE AUSSICHTEN Die Kameraperspektiven bei International Track & Field bringen Sie mitten ins Stadion.



GROSSER JUBEL Auch Weltrekordhalter Maurice Green stellte sich für das Spiel zur Verfügung.



RUN, FORREST, RUN! International Track & Field ist hauptsächlich für mehrere Spieler konzipiert.

Hause gemütlich machen und selbst Einfluss auf das Können der Athleten nehmen – vorausgesetzt, Sie besitzen eine ausdauernde Fingermuskulatur.

Einen Blick wert

Sehen lassen kann sich das Spiel auf jeden Fall. Es wurde sehr viel Wert auf realistische Bewegungsabläufe wie Reaktionen und Gesichtsausdrücke der Sportler gelegt. Zu diesem Zweck verpflichtete Konami einige bekannte Sportler – darunter Weltrekord-Sprinter Maurice Greene, den mehrfachen Medaillengewinner Ato Boldon und Stabhochspringer Jeff Hartwig – und machte sie dank Motion Capturing zu virtuellen Athleten. Unterschiedliche Kameraständorte sorgen für Abwechslung. So können Sie zum Beispiel während des 100m-Freistil-Schwimmens das ganze Geschehen auch aus der Unterwasserperspektive verfolgen, wobei sich das Licht sehr schön im Wasser bricht. Sauber animierte Einleitungssequenzen stimmen auf die einzelnen Disziplinen ein und Wiederholungen sowie der Stadionsprecher sorgen für echtes Wettkampfambiente. Das Spiel präsentiert die zwölf Disziplinen 100m-Sprint, 100m-Freistil, 110m-Hürden, Rhythmische Sportgymnastik, Hoch- und Weitsprung, Tontaubenschießen, Stabhochsprung, Speer- und Hammerwerfen, Reckturnen und Gewichtheben, von denen jede einzelne ihre eigene individuelle Steuerung verlangt. Dazu haben Sie die Wahl zwischen 3 Spielmodi. Im so genannten Trial-Modus trainieren Sie beispielsweise einen Sportler für eine bestimmte Sportart und verbessern so seine Leistungen. Im Einzelspielermodus ist *International Track & Field* zwar recht unterhaltsam, aber am meisten Spaß macht es im Mehrspielermodus, wobei sich bis zu 4 Spieler die Finger wund drücken dürfen. Darüber hinaus können Sie ihre Highscores auf die Homepage von Konami hochladen und sehen, wie Sie im Vergleich zu anderen Spielern abgeschnitten haben.

Stefanie Schwarz



MILKA-KUH Franzi von Almsick hat sich wohl nicht für das Motion-Capturing qualifiziert, durch welches die Bewegungen der Athleten besonders realistisch dargestellt werden konnten.

INTERVIEW Tomoharu Okutani im Gespräch

„Der Jubel des Weltrekordlers"

Wir führten ein Interview mit Tomoharu Okutani, dem Leiter des Entwicklerteams von International Track & Field, der auch an der Programmierung beteiligt war. Ein Bild durften wir leider nicht abdrucken.

***Play Zone:* Wie sind Sie mit den Hardwarevoraussetzungen der Playstation 2 zurecht gekommen?**

Okutani-san: Nachdem ich schon an der N64-Version des Spiels gearbeitet hatte, war ich über die Möglichkeiten der Playstation 2 sehr überrascht. Da die Konsole bis zu 20 Mal mehr darstellen kann als das N64, brauchten wir uns keine Gedanken mehr darüber zu machen, wie man Charaktere mit einem Minimum an Polygonen trotzdem gut aussehen lässt. Schauen Sie sich die Sportler auf der Playstation 2 an! Man kann jedes noch so kleine Detail sehen.

***Play Zone:* Könnten Sie uns bitte mehr über das Motion-Capturing erzählen? Welche Athleten haben sie dafür ausgewählt?**

Okutani-san: In der Planungsphase hätten wir nicht daran gedacht, Maurice Green für das Motion Capturing zu bekommen, wir nahmen stattdessen japanische Athleten. Doch als ich erfuhr, dass wir die Möglichkeit haben würden, die besten Sportler der Welt zu bekommen, habe ich keinen Moment lang gezögert. Der Unterschied war unglaublich. Die Qualität der Bewegungen im Spiel verbesserte sich schlagartig. Und wer wäre für eine Jubelszene nach einem Weltrekord besser geeignet als der schnellste Mann der Welt?

***Play Zone:* Wird es außer den angekündigten Disziplinen vielleicht noch einige versteckte geben?**

Okutani-san: Um ehrlich zu sein, wird die Zeit zur Programmierung solcher Dinge wohl nicht reichen. Wir haben sehr lange gebraucht, mit der Hardware der Playstation 2 zu experimentieren. Unser nächstes Spiel wird aber bestimmt mehr enthalten.

***Play Zone:* Wie sieht es mit der Steuerung aus? Wird sie so sein, wie in früheren *Track & Field*-Titeln oder werden Sie von den Analog-Buttons Gebrauch machen?**

Okutani-san: Grundsätzlich wird es dieselbe Steuerung bleiben wie in älteren Versionen. Das Wichtigste bleibt das Timing und der Gebrauch der Knöpfe. Die größte Herausforderung wird dabei das Spiel im Multiplayer-Mode sein, wobei aber keine 4 Analog Controller (DUAL SHOCK) benötigt werden. Das haben wir nicht in das Spiel integriert.

ANGESPIELT Int. Track & Field

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Sport
Spieler	1-4
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	2000

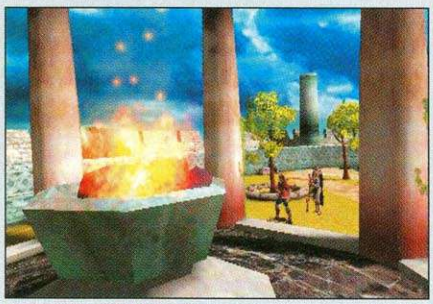
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Nein/nein	10 Disziplinen
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
Nein	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Konami

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Das optisch faszinierende Olympia-Spiel bleibt trotz allem eher ein Multiplayer-Spaß."



DURCH WALD UND WÜSTE Die Reise führt durch eine riesige Welt mit verschiedenen Kontinenten.



TEMPEL UND ORAKEL Joseph folgt einer Prophezeiung und soll den König Orenias stürzen.



GUT GERÜSTET Hoffentlich passt sich die grafische Darstellung der wechselnden Ausrüstung an.

Summoner

»GENRE
Rollenspiel
»SPIELER
1
»HERSTELLER
THQ
»INTERNET
www.summoner.com

Das episches Rollenspiel scheint ein interessanter Titel für den Deutschland-Start der PS2 zu sein.

Die Softwareschmiede Volition beschäftigte sich bisher ausschließlich mit der Entwicklung von Weltraum-Kampfspielen für den PC. Seit Juli 1998 werkelt das Studio aber nun an einem neuen Rollenspiel für die PlayStation 2, das die Qualitäten der neuen Konsole hoffentlich pünktlich zum offiziellen Amerika- und Europa-Launch unter Beweis stellen soll.

Massiv und in 3D

Die Welt von *Summoner* präsentiert sich komplett in 3D, die Sicht auf die Charaktere erfolgt dabei aus der dritten Person. Insgesamt vier Städte und einige Dörfer erwarten Sie in der immens großen Landschaft, wobei die einzelnen Kontinente eine jeweils individuelle Atmosphäre besitzen. So ist der Kontinent Medeva beispielsweise eindeutig vom mittelalterlichen Europa inspiriert, während Orenia seinen asiatischen Einfluss nicht leugnen kann. Hauptfigur der Geschehens ist Joseph, der die Fähigkeit besitzt, Kreaturen wie Dämonen oder Golems zu beschwören. Dummerweise hat er seine Kräfte manchmal nicht richtig im Griff und zerlegte fünf Jahre vor Beginn des Spiels aus Versehen seine Heimatstadt. Voller Gram zog Joseph daraufhin in die Stadt Masad, nur um dort nun von den Armeen Orenias gejagt zu werden. Der König von Orenia erfuhr nämlich in einer Prophezei-

GUT GEGEN BÖSE In Summoner beschwören Sie mächtige Kreaturen im Kampf gegen dunkle Elemente.



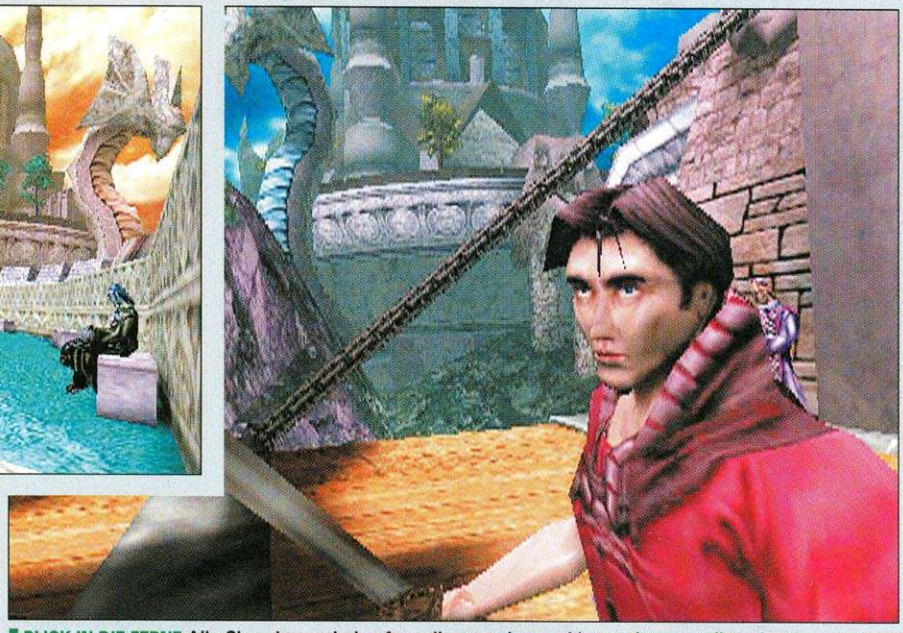
MARKTTAG Vier detailliert dargestellte Städte laden zur Verschnaufpause und zum Einkaufen ein.



ABRAKADABRA Die Zaubersprüche werden von spektakulären Lichteffekten begleitet.



LEBENDIGE LANDSCHAFT Die Welt in Summoner ist riesengroß und zeigt eine immense Detailfülle.



BLICK IN DIE FERNE Alle Charaktere sind aufwendig texturiert und bestechen vor allem durch sorgfältig gezeichnete Gesichter. Es bleibt zu hoffen, dass die Figuren im fertigen Spiel auch flüssig animiert sind.

ung, dass er seinen Thron an einen Beschwörer verlieren würde.

Streit in der eigenen Gruppe

Während die Truppen Orenias in Medeva einmarschieren, macht sich Jospeh im Auftrag seines Mentors Yago auf, um die mächtigen Ringe der Beschwörer zu finden, die Prophezeiung zu erfüllen und die Bedrohung für Medeva zu beseitigen. Auf seinem Weg wird er dabei von maximal vier Charakteren begleitet, wobei er bis zu drei menschliche Begleiter rekrutieren kann. Zum einen wäre da der Kämpfer Jekhar, dessen Familie von Josephs Kreaturen aus Versehen ermordet wurde und der nun auf Rache sinnt. Die Magierin Rosalind, Tochter von Josephs Mentor Yago, ist eifersüchtig auf die Kräfte des Beschwörers. Außerdem schließt sich noch der Dieb Flece der Gruppe an, dem es in erster Linie um den potenziellen Profit geht. Freie Positionen in der Gruppe lassen sich durch beschworene Kreaturen füllen. Eine solche Gruppe verspricht alles andere als ein harmonisches Zusammenleben, Konflikte innerhalb der Party sollen nach Aussagen der Entwickler auch eine wichtige Rolle in dem Epos spielen.

„Für RPG-Fans ist Summoner wohl der bislang interessanteste Titel auf der PS2."

Spiel der nächsten Generation

Grafisch beeindruckt *Summoner* bereits jetzt. Aufwendige Texturen und tolle Lichteffekte machen deutlich, dass die Entwickler die Programmierung der PlayStation 2 bereits wesentlich besser im Griff haben als die Designer der deutlich schwächeren und unter Zeitdruck produzierten japanischen Launch-Titel. Besonders die Animationen der beschworenen Kreaturen machen Lust auf das fertige Spiel. Lediglich die Spielgeschwindigkeit lässt bislang zu wünschen übrig, soll aber in der Endfassung deutlich höher liegen.

André Horn



MONSTRÖS Solch bildschirmfüllende Monster zwingen bislang noch die Framerate in die Knie.



HEKTISCHE ANGELEGENHEIT Die Kämpfe finden in Echtzeit statt, lassen sich aber jederzeit pausieren, sollten Sie Feineinstellungen am Verhalten Ihrer Helden vornehmen wollen.

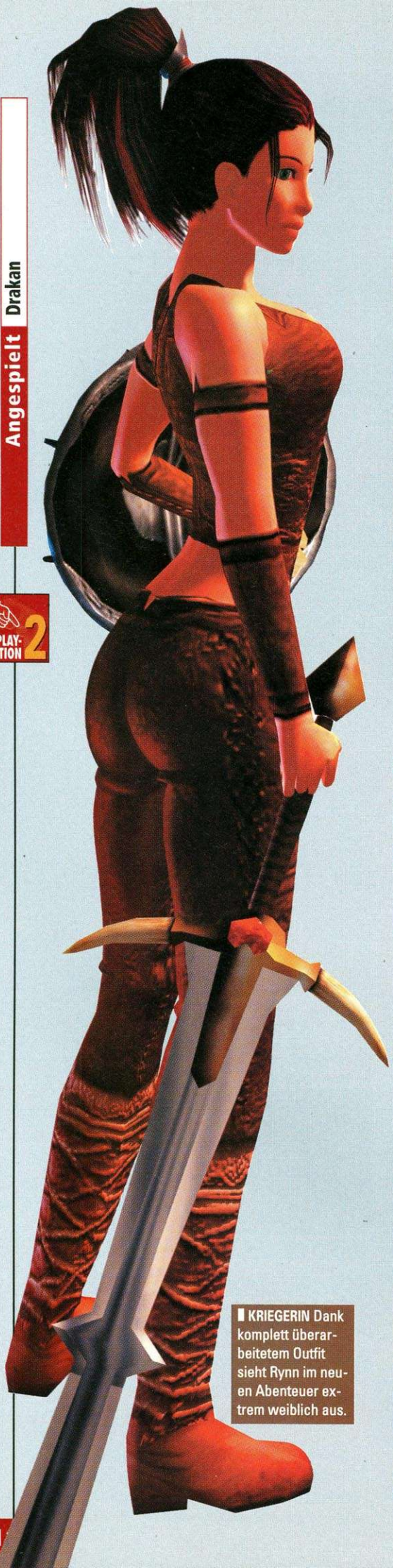
ANGESPIELT	Summoner
System	PlayStation 2
Hersteller	THQ
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Nicht bekannt
Termin	27. Oktober

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Nicht bekannt	–
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
DVD	Volition

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Grafisch beeindruckendes RPG mit riesiger Spielwelt, leider noch mit Schwächen in der Geschwindigkeit"

PLAY-STATION 2



KRIEGERIN Dank komplett überarbeitetem Outfit sieht Rynn im neuen Abenteuer extrem weiblich aus.



ZAUBER-POWER Im neuen Drakan kann Rynn jetzt auch komplexe magische Sprüche anwenden. Um einen von zwölf Zaubern zu aktivieren, schreibt sie mit ihrer Hand fluoreszierende Runen in die Luft.

Drakan

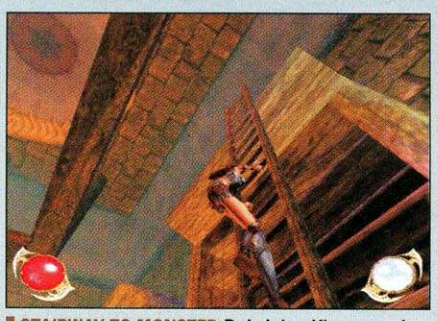
»GENRE Adventure
»SPIELER 1
»HERSTELLER SCEE
»INTERNET www.surreal.com

Rauschen Sie mit Rynn und Arokh auf der PlayStation 2 durch neue fantastische Abenteuer.

Die Story der kommenden *Drakan*-Fortsetzung für die PS2 beginnt kurz nach Ende des extrem spannenden PC-Adventures gleichen Namens: Die Zivilisation ist fast vernichtet, die früher zahlenstarke Menschheit beinahe ausgelöscht. In der letzten verbliebenen Metropole eines uralten Königsreiches existieren jedoch vier magische Portale, durch die die einstmals blühenden Städte der alten Zivilisation miteinander verbunden waren. Die Portale hüten aber noch ein ganz anderes Geheimnis, denn zugleich verbirgt sich hinter ihnen einer der unsterblichen heiligen Drachen, der die Welt retten könnte, wenn es jemandem gelänge, ihn zu befreien. Die Kriegerin Rynn und ihr getreuer Drache Arokh begeben sich darum auf ein gefährliches Abenteuer mit über 50 Einzelmissionen quer durch acht ausufernde Levels, um endlich die magischen Portale zu reaktivieren und so die Menschheit zu retten.

Alles neu …

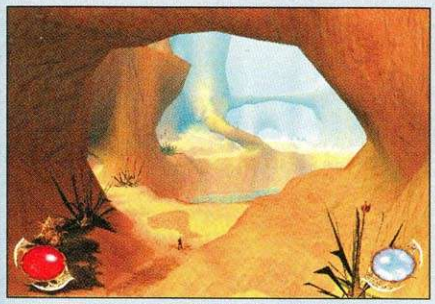
Schon alleine diese Story lässt jedem Adventure-Kenner das Wasser im Mund zusammenlaufen, doch die von Surreal Software angestrebten Neuerungen für das PS2-Sequel sind mindestens ebenso beeindruckend: Die Grafik-Power der neuen Konsole ermöglicht Hintergründe bis zu 20.000 Polygone, die mit rund 60 Bildern pro Sekunde dargestellt werden können. Auch die Heldin Rynn, Drache Arokh und sämtliche Nebenfiguren und Monsterrassen wurden gra-



STAIRWAY TO MONSTER Bei vielen Kletterpartien weiß man nie, was am Ende der Leiter wartet.



ZUTRAULICH Während Sie am Boden Missionen bestehen, ist Drache Arokh stets in Ihrer Nähe.



AMEISE Angesichts der riesigen Felsbögen übersieht man fast die Spielfigur (Mitte unten).



WEHRHAFT Waffen werden im Sequel gekauft statt gefunden und lassen sich auch reparieren.



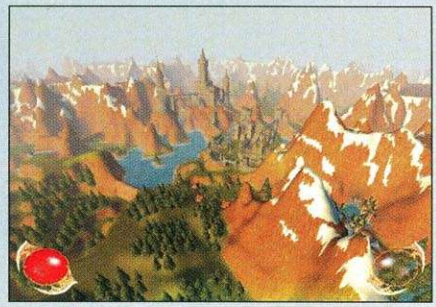
RIESENHAFT Gigantische Bauwerke wie diese Burg fallen dank PS2-Power sehr detailreich aus.

fisch aufpoliert und wirken jetzt doppelt so lebensecht wie im PC-Vorläufer. Selbst ein Magie-System wird es im PS2-Titel nun erstmals geben, bei dem Rynn mit Zauberhand (ihrer linken) Runen in die Luft zeichnet, die bis zu zwölf Zaubersprüche aktivieren – und im Nahkampf sollen nun auch Combo-Moves zum Einsatz kommen. Die wunderschönen Zwischensequenzen will man weiter ausbauen und nun erstmals lippensynchrone Spracheinlagen und echte Mimik möglich machen. Auch der Waffenerwerb wurde generalüberholt: Während auf dem PC erlegte Monster Rynn ihre Kampf-Prügel hinterließen, sammelt die Amazone nun stattdessen Gold und Belohnungen, von denen sie ihre Ausrüstung bei Händlern einkaufen und sogar reparieren lassen kann. Über 120 verschiedene Waffentypen stehen dabei zur Auswahl, abhängig davon, ob Sie Rynn als Kriegerin, Bogenschützin oder Magierin ins Gefecht gegen die über 20 geplanten Monsterrassen schicken. Wir sind jedenfalls schon kreuzgespannt auf dieses ultimative Super-Adventure für die nächste Konsolen-Generation.

Matthias Glaser



SPURENSUCHE Weitläufige Levels und exotische Umgebungen laden stets zur Erkundung ein.



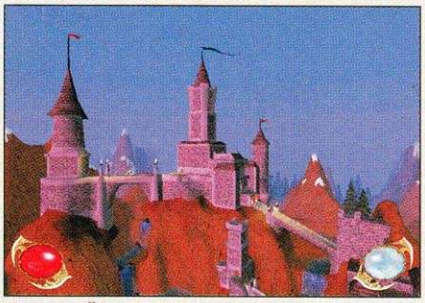
DRACHENOPTIK Die tolle Vogelperspektive aus Teil 1 ist auch beim Sequel ständig zu bestaunen.

INFO Nachtflug

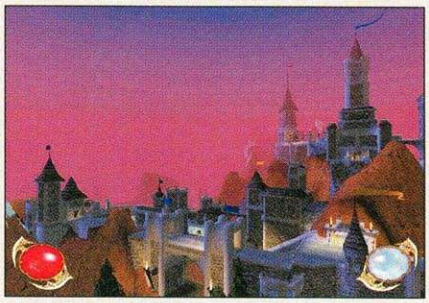
Abends, wenn es dunkel wird ...

Dämmerungs- und Nachtmissionen lassen neue optische Höhenflüge erwarten.

Während bei der PC-Version im Freien stets die Sonne schien und sich die Welt nur verdüsterte, sobald Rynn auf eigenen Füßen monsterverseuchte Höhlen erforschte, durchschneiden im PS2-Nachfolger Arokhs Schwingen auch das mitternächtliche Sternenzelt. Neben den zu erwartenden optischen Highlights (die Darstellung von Burgbeleuchtung, Fackelfeuer und Runenzauber dürfte im Dunkel besonders eindrucksvoll ausfallen) wird vor allem auch die Steuerung von Arokh bei schmelzendem Tageslicht neue Anforderungen an Sie stellen: Weichen Sie doch mal einem feindlichen Drachen aus, wenn Sie die Berggipfel im Weg nicht erkennen ...



MAJESTÄTISCH Die auf Felsen thronende Burg könnte fast aus einem deutschen Märchen sein.



DUNKEL Statt ewiger Sonne wie auf dem PC sind Sie bald erstmals auch nachts unterwegs.



DISKUSSION? In Drakan für die PS2 wird nicht lange über Gut und Böse diskutiert, dafür vertreten die Fäuste und Waffen in regelmäßigen Abständen knallhart Rynns Ansichten gegenüber Monstern.

ANGESPIELT	Drakan
System	PlayStation 2
Hersteller	SCEE
Genre	Adventure
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 130,-
Termin	2000

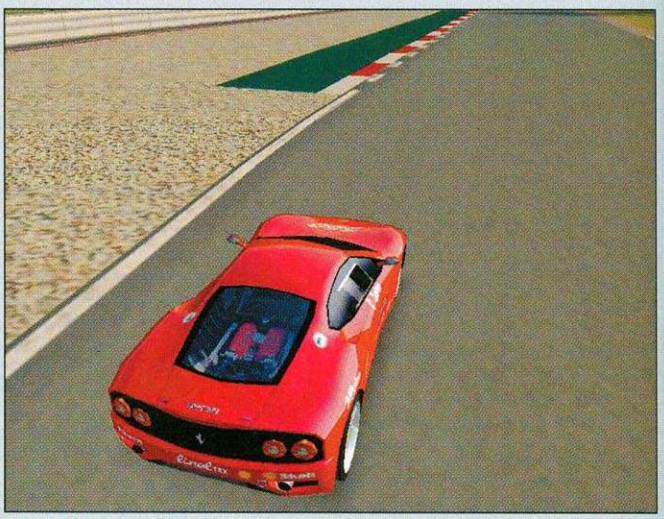
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Ansteigend	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	Über 50 Missionen
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	**Entwickler**
Nicht bekannt	Surreal Software

EINSCHÄTZUNG **Super**

„Angelehnt an das erfolgreiche PC-Spiel, hat das Drakan-Sequel für die PS2 absolutes Knaller-Potenzial."



KULISSE? Die bisher gezeigte Teststrecke hat außer den Leitplanken und weiten Auslaufzonen noch nicht sehr viele Details zu bieten.



BEQUEME SITZE! Aus bestimmten Kameraeinstellungen können Sie durch die Glasverkleidung Ihres Fahrzeuges hindurchsehen.

PLAY-STATION 2

Ferrari 360

»GENRE
Rennspiel
»SPIELER
1-2
»HERSTELLER
Acclaim
»INTERNET
www.acclaim.com

Der Name Ferrari ist Synonym für Stärke und Geschwindigkeit. Also: Gas durch und ab dafür!

Noch ist ungewiss, wann Sie mit dem Ferrari 360 auf der PlayStation 2 Ihre ersten Runden werden ziehen können, da die Veröffentlichungsangabe mit „zwischen dem US-Launch im Jahr 2000 und dem Frühjahr 2001" noch recht vage ist. Sicher ist hingegen, dass Acclaim dank offizieller Ferrari-Lizenz eines der mächtigsten Pferdchen aus dem italienischen Motorenstall an den Start stellen wird. Der F-360 wurde eigens für Rennstrecken gebaut – Schwächen in den Bereichen Motorleistung und Top-Speed sind damit für dieses Powerhorse Fremdworte. Das Gefühl von unbändiger Stärke und phänomenaler Geschwindigkeit will Acclaim Ihnen auch auf der PlayStation 2 vermitteln.



POWER-ROSS Gibt es für Rennspielfans ein mächtigeres Symbol?

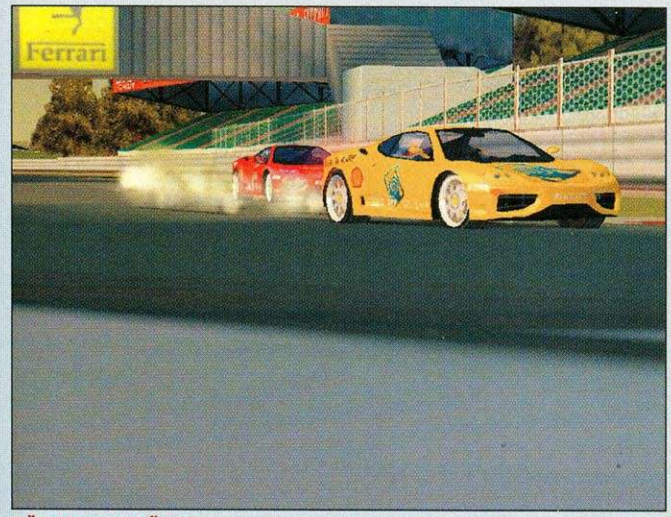


SCHNÜFFEL MAL Wer ein Auto mit so einem spektakulären Heck sein Eigen nennt, ist entweder Millionär oder PlayStation-2-Videospieler. In letzterem Fall dürfen Sie bald diesen Anblick genießen.

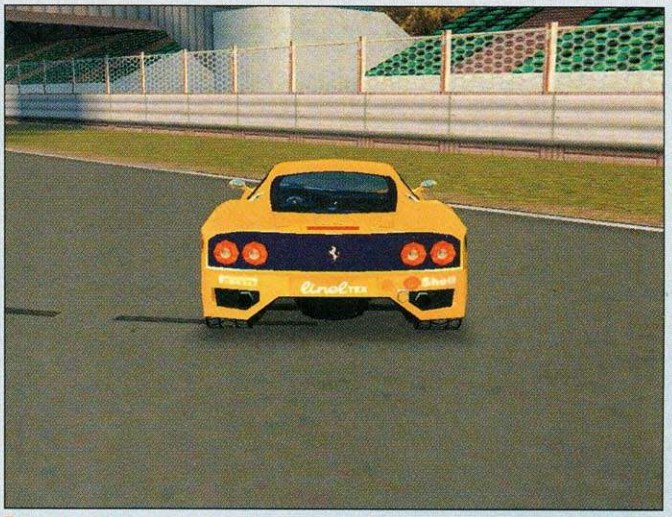
GUMMIERUNG Peitschen Sie den Wagen durch die Kurve, bleibt ordentlich Gummi zurück.



HITZESCHILD? Wenn die Sonne die Luft flirren lässt, sehen Sie tolle Spiegelungen auf den F-360.



ÄTSCH, ABGEHÄNGT! Die gelbe Rakete überholt bei Höchstgeschwindigkeit den roten Raser und lässt entsprechend energisch Dampf ab.



ZITRONENFALTER? Da Acclaim über die offizielle Ferrari-Lizenz verfügt, ist die charakteristische Form des F-360 originalgetreu im Spiel enthalten.

Pfiffige Gegner

Auch das Fahrverhalten der Computerpiloten soll von der Rechenpower der PlayStation 2 gehörig profitieren: Während einige dieser Raser extrem aggressiv fahren und große Risiken eingehen, verlassen sich andere Kontrahenten auf einen technisch

„Rennspiel-Fans sehen Rot - und sind erfreut!“

sauberen, aber defensiven Stil. Dadurch wird das Konkurrentenfeld unberechenbar! Zur Serienausstattung des Titels gehören diverse Steuerungsmodelle und spezielle Kameraperspektiven. Beachtlich ist überdies, dass Ferrari Acclaim die Erlaubnis erteilt, Schäden an dem italienischen Heiligtum darzustellen. Die sollen allerdings nur die Folgen von Fahrfehlern verdeutlichen. Rauchende Wracks und brennende Autos wird es also nicht geben.

Florian Brich

INFO Grandiose Lichteffekte

Der Sonne entgegen!

Bei Ferrari 360 schaltet Acclaim die PlayStation-2-Lichtorgel ein.

Bremsspuren, Rauchwolken und ein glühender Auspuff gehören zur Standard-Effektpalette für ein zünftiges Rennspiel. Erste Impressionen von *Ferrari 360* machen deutlich, dass sich die Programmierer von Acclaim mit derartigem Augenschmaus nicht begnügen wollen, sondern auch die Lichtverhältnisse zu unterschiedlichen Tageszeiten simulieren werden. Ob Abendrot, Morgendämmerung oder Wetterleuchten – in einer derartigen Qualität haben Sie diese Wetterbedingungen noch in keinem Videospiel gesehen. *Gran Turismo 2000* wird somit nicht das einzige Rennspiel bleiben, bei dem Sie manche Kurse mit einer Sonnenbrille spielen müssen.



DAS BLENDET! Eine so realistische Abendsonne bietet bisher kein anderer Titel.



PLASTISCH FANTASTISCH Werden die Bäume vom Licht umspielt, wirken sie noch realer.



TURN IT ON! Auf diesem Bildschirm können Sie die Anzeigen für die Geschwindigkeits- und Drehzahlenmessung erkennen. Aggressive Fahrer sehen auch hier im Rennfieber meistens Rot.

ANGESPIELT	Ferrari 360
System	PlayStation 2
Hersteller	Acclaim
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	Circa DM 130,-
Termin	2000

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Ansteigend	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	**Entwickler**
Nicht bekannt	Acclaim

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Ferrari wie noch nie! Richten Sie sich auf einen gnadenlosen Geschwindigkeitsrausch ein!“



IM VISIER Das Sniper-Rifle leistet gute Dienste – aber nur solange man unentdeckt bleibt.



DAMPF ABLASSEN Im Assault-Modus muss man schnellstens die gegnerische Festung erstürmen.



NEAR DARK Selten hat man genug Zeit, um sich am Detailreichtum der Waffen zu erfreuen.

Unreal Tournament

PLAY-STATION 2



DICKER HALS So nah sollte man seine Gegner eigentlich nicht an sich heranlassen.



LET'S ROCK Jede Tournament-Waffe bietet zwei völlig unterschiedliche Schussfunktionen.

»GENRE Action
»SPIELER 1-4
»HERSTELLER Infogrames
»INTERNET www.infogrames.de

Infogrames präsentiert den Multiplayer-Ego-Shooter jetzt auch für die PlayStation 2.

In einer Welt der Zukunft werden Turniere veranstaltet, in denen sich der kampfeslustige Teil der Menschheit austoben und beweisen kann. Um den Platz an der Spitze der Besten zu ergattern, stürzen Sie sich schwer bewaffnet in die Arena. Sie müssen sich Ihren Weg in First-Person-Ansicht durch insgesamt fünf verschiedene Spielmodi schießen. Dazu gehören Deathmatch, Domination, Assault, Last Man Standing und Capture The Flag. Das Spiel nutzt dabei den Analog-Controller voll aus. Während Sie den linken Analog-Stick für die Bewegung Ihrer Figur verwenden, können Sie sich mit dem rechten umsehen. Die R- und L-Tasten sind mit Feuern, Springen und Ducken belegt und auf die restlichen Tasten verteilen sich die Waffenauswahl, der Funktionsbildschirm und die Laufgeschwindigkeit. Auch in der PlayStation-2-Version des grafisch durchaus gelungenen *Unreal Tournament* können Sie sich entweder allein oder mit anderen Mitspielern gegen Ihre Konkurrenten wehren, wobei dann mehrere Konsolen über USB-Kabel miteinander verbunden werden. Ob der spannende Shooter die Netzfähigkeit der PlayStation 2 nutzen wird, um Spiele via Internet zu ermöglichen, ist noch unklar.

Stefanie Schwarz



GUTE ARGUMENTE Unreal Tournament hat zehn unterschiedliche Waffen im Angebot.

SCHWERE GESCHÜTZE Große Waffen schaffen Abhilfe bei allzu hartnäckiger Gegenwehr.

ANGESPIELT	Unreal Tournament
System	PlayStation 2
Hersteller	Infogrames
Genre	Action
Spieler	1-4
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Nicht bekannt

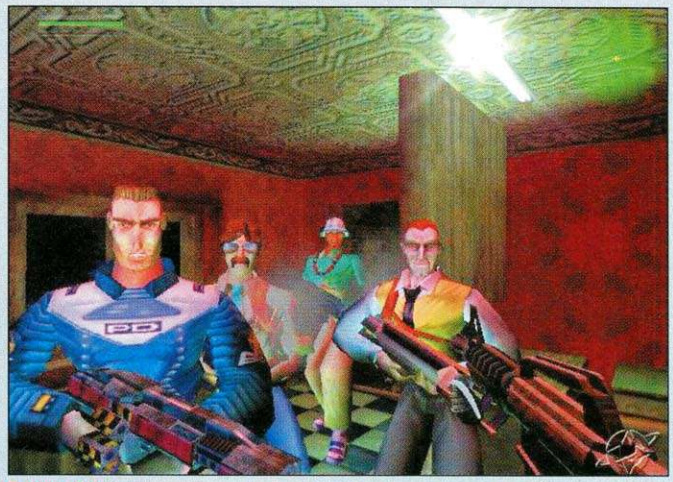
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Nicht bekannt
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	Über 50
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Epic Games

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Die Umsetzung für die PlayStation 2 ist zweifellos gelungen und bietet einige Stunden reine Shooter-Action."



HEISSES EISEN Die Waffenauswahl ist groß und reicht vom Maschinengewehr bis zur Plasmakanone – bei diesen Gegnern unerlässlich.



TIMECOP Bei Timesplitters haben Sie Charaktere der unterschiedlichsten Zeitperioden zur Auswahl und können sie in einer Gruppe zusammenbringen.

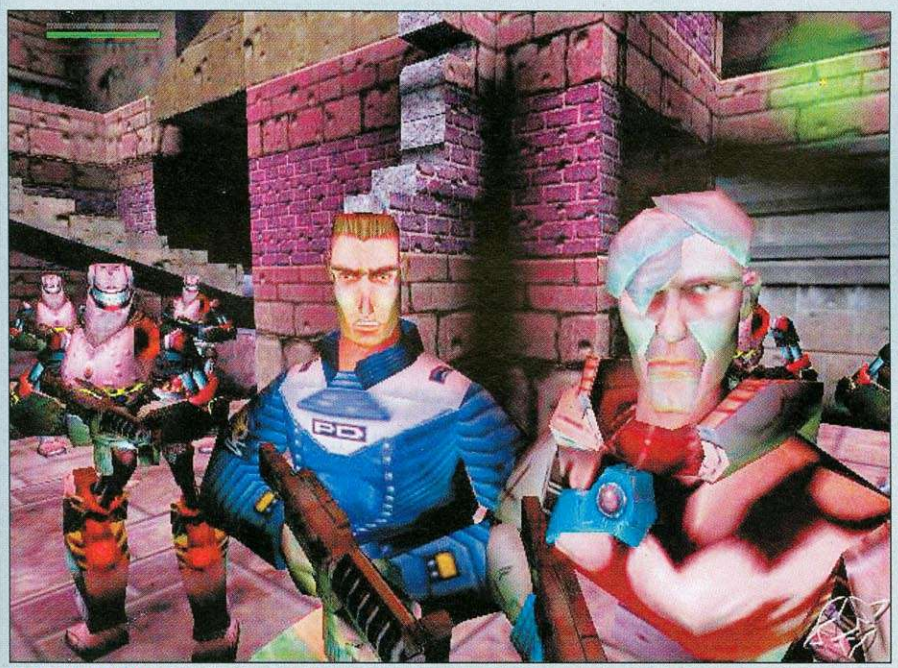
Timesplitters

»GENRE Action
»SPIELER 1-4
»HERSTELLER Eidos Interactive
»INTERNET www.eidos.com

Die Macher zweier berühmter N64-Egoshooter schicken Sie auf eine rasante Zeitreise.

Eine Gruppe Individuen bekämpft innerhalb eines Jahrhunderts (1935 – 2035) unabhängig voneinander und ohne von den Mitstreitern zu wissen einen gemeinsamen Feind – die Timesplitters. Doch bekanntlich macht nur Einigkeit stark ... So weit zur Storyline des neuen First-Person-Shooters von Eidos, der aber weniger auf schwer verdauliche Inhalte als vielmehr auf rasante Action und abgedrehten Humor setzt. Auch wenn der Einspielermodus sicherlich eine witzige Story bietet, richteten die Entwickler von *Timesplitters* ihr Hauptaugenmerk auf den Mehrspieler-Splitscreen-Modus, der außergewöhnlich flüssig daherkommt. Dabei schießen Sie sich durch unterschiedliche Spieloptionen wie Capture the Bag (kein Schreibfehler!), Escort Assassin, Knockout, Target Practice oder Flag Tag – und das mit einer großen Auswahl an Waffen und Charakteren aus unterschiedlichen Zeitperioden. Zusätzlich bringt das Spiel einen Leveleditor mit, der so einfach zu bedienen ist, dass Sie in wenigen Minuten Ihren eigenen Kampfplatz kreieren können.

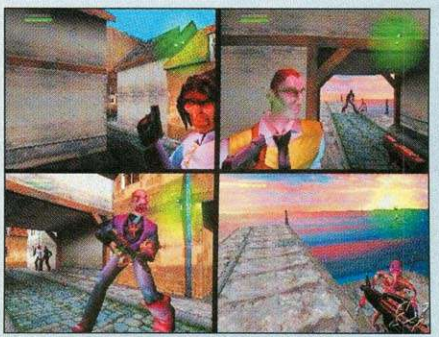
Stefanie Schwarz



FAMILIENFOTO Im Leveleditor von Timesplitters können Sie Ihrer grenzenlosen Fantasie freien Lauf lassen und die unterschiedlichsten Szenarien kreieren, in die Sie Ihre Kämpfer schicken.



GESPALTENE PERSÖNLICHKEIT Der Mehrspielermodus zeigt sich in flüssiger Splitscreen-Ansicht.



VIERFACH SPASS Die Timesplitters sind die Hauptgegner, die es jederzeit zu bekämpfen gilt.

ANGESPIELT	Timesplitters
System	PlayStation 2
Hersteller	Eidos
Genre	Action
Spieler	1-4
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Nicht bekannt
Termin	2000

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
Ja	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
Nicht bekannt	Free Radical Design

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Pausenlose Action, kombiniert mit schrägem Design, garantiert stundenlangen Spielspaß."

FIFA Soccer World Championship

»GENRE
Fußball
»SPIELER
1-2
»HERSTELLER
Electronic Arts
»INTERNET
www.easports.com

Japanische Fans ermitteln bei FIFA Soccer W. Championship schon den nächsten Weltmeister.

PLAY-STATION 2

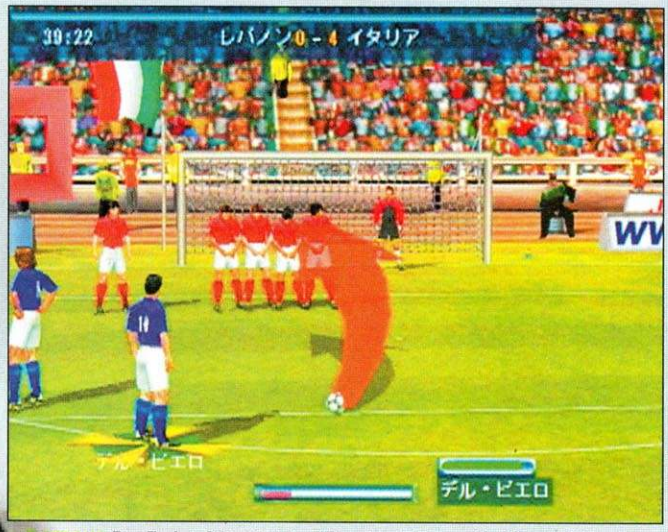
Nach einem Intro mit dem japanischen Dribbelkünstler Hidetoshi Nakata im Mittelpunkt hat der Spieler in dem im typischen *FIFA*-Stil gehaltenen Hauptmenü die Qual der Wahl. Nachdem man im Training an überraschenden Freistoßvarianten, sicheren Elfmetern und angeschnittenen Ecken gefeilt hat, kann man sich in einem Vorbereitungsspiel gegen einen vermeintlichen Fußballzwerg warm spielen.

„FIFA World Championship setzt die Erfolgs-Serie eindrucksvoll fort."

Meister oder Junioren-Weltmeister?

Dabei stehen die gesamten Vereinsteams aus den europäischen Ligen Deutschlands,

LUFTHOHEIT Dank der FIFPro-Lizenz sind alle europäischen Spitzenclubs mit von der Partie.



GEFAHR Der Freistoß löst bei der Abwehr sicher große Nervosität aus. Der rote Positionspfeil lässt einen gefährlichen Torschuss erwarten.

INFO Retorten-Rastellis

Virtuelle Talentschmiede

Auch bei FIFA Soccer World Championship haben die Entwickler einen gewohnt leicht zu bedienenden Spieler-Editor integriert, mit dem Sie problemlos hoffnungsvolle Nachwuchstalente selbst kreieren können.

Dabei lassen sich von der Hautfarbe über die Frisur bis hin zu den individuellen Fähigkeiten des Ballkünstlers auf dem Spielfeld alle Parameter bestimmen. Haben Sie alle Stärken und Schwächen, die Kondition und sogar einen spöttischen Zug um den Mund gewählt, lassen Sie Ihre Wunschkicker auf die gegnerische Mannschaft los!



MATTE Auch dieser schicke Haarschnitt befindet sich im Frisuren-Repertoire.



FARBENBLIND? Über Geschmack lässt sich bekanntlich nicht streiten. Möglich ist alles!

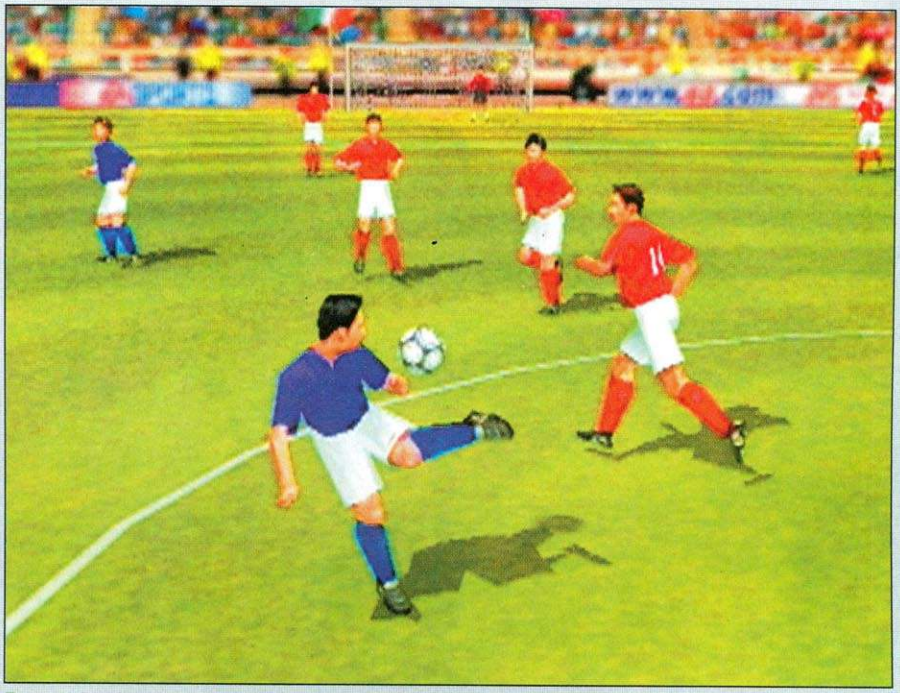


PARAMETER Hier legen Sie die Fähigkeitswerte für Kopfball, Schuss oder Dribbling fest.

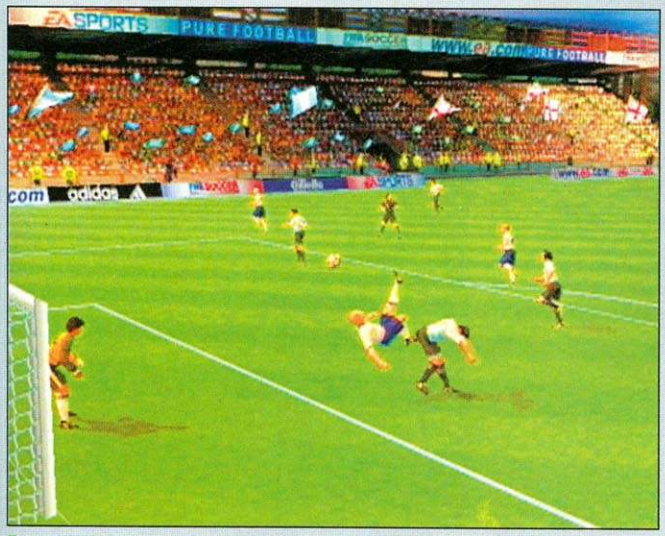
Spaniens, Englands oder Italiens zur Verfügung. Wer lieber auf internationaler Bühne seine Ballkünste zum Besten geben will, läuft mit einer von 45 Ländermannschaften (von Südkorea bis Brasilien) auf. Nette Zugabe: 16 U-23-Mannschaften können ebenfalls aufs Spielfeld geschickt werden. Langzeitmotivation verspricht der Ligamodus, bei dem Sie Ihr Lieblingsteam an die Spitze der Tabelle führen können. Wer lieber die Dramatik von packenden Verlängerungen und das besondere Flair des knallharten K.O.-Systems verspüren will, sollte eine WM in Angriff nehmen. Bei einer U-23-WM dribbeln darüber hinaus die Topspieler von morgen über den Rasen.

Bewährte Ballbehandlung

In Sachen Steuerung werden sich eingespielte *FIFA*-Veteranen auch auf dem PlayStation-2-Spielfeld sofort heimisch fühlen. Sie bietet die in der Serie üblichen Aktionen. So lassen Sie den verdutzten Gegenspieler per R2/L2-Taste mit einem Trick gekonnt ins Leere laufen oder spielen den steil gehenden Stürmer mit L1 in den Lauf.



HACKE Die Spieler haben die gewohnten FIFA-Tricks auf Lager. Wenn Sie den Ball so mit der Hacke mitnehmen, staunt der Gegenspieler und Sie gewinnen einen entscheidenden Vorsprung.



ARTISTIK Am 5m-Raum setzt der Stürmer zum Fallrückzieher an. Solche Highlights werden in flüssigen Animationen von der PlayStation 2 dargestellt.



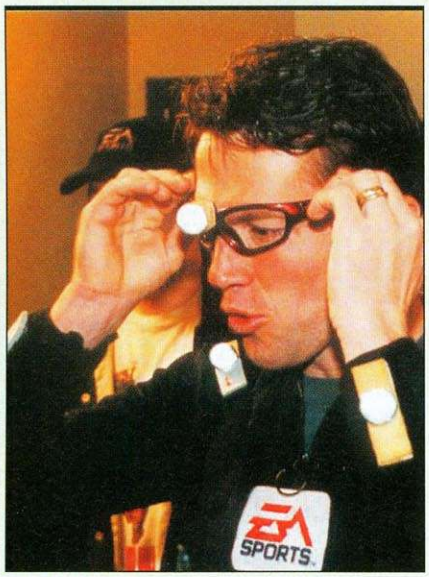
SYMBOL Durch Drücken der entsprechenden Taste können einige Kicker direkt angespielt werden – für ein flinkes Kurzpassspiel schlicht unabdingbar.

INFO Cyber-Loddar

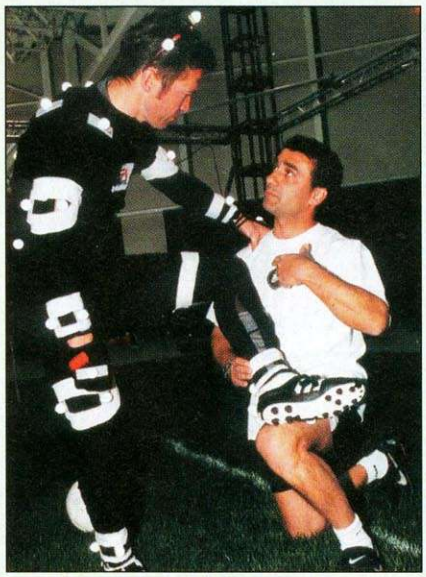
I hope we have a little bit lucky!

Nachdem Lothar Matthäus in den USA neben seinen Fremdsprachen- auch seine Fußballkünste unter Beweis stellen durfte, konnte der Rekord-Nationalspieler für die Motion-Capturing-Aufnahmen für FIFA 2001 gewonnen werden.

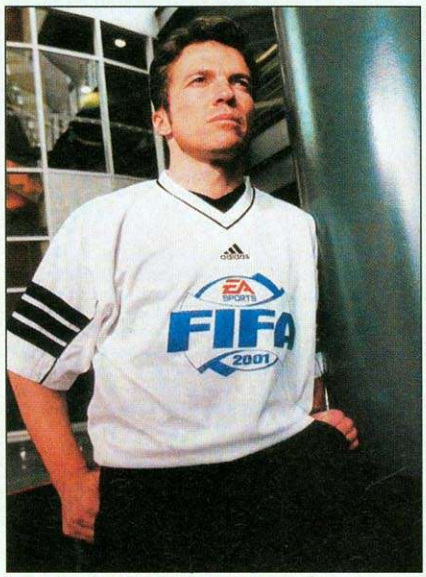
Für das aufwendige Verfahren flog der Spieler der New York Metro Stars in die legendären EA Sports Studios in Vancouver, wo die aufgezeichneten Daten direkt in das Spiel integriert wurden. So wurde sichergestellt, dass in der europäischen Version, die *FIFA 2001* heißen wird, Bewegungen eines Sportlers dieses Kulturkreises enthalten sind.



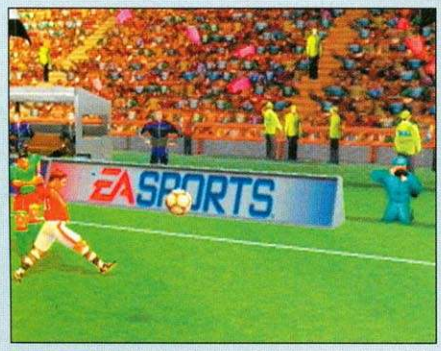
DURCHBLICK Mithilfe der Brille werden auch am Kopf Messpunkte angebracht.



HILFE Im Motion-Capturing-Studio erhält Matthäus letzte Anweisungen zum Prozedere.



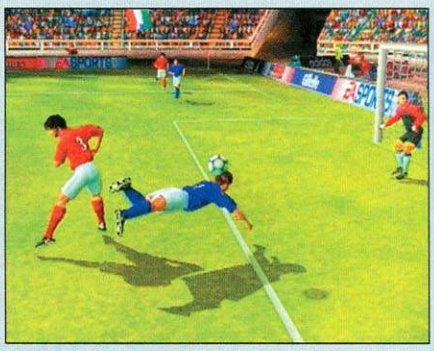
COOL Hier präsentiert der Rekord-Nationalspieler stolz das neue Electronic-Arts-Trikot.



TRAINER Auch abseits des Spielgeschehens gibt es viele liebevolle Details zu sehen.



SELBSTSCHUTZ Elegant springt der Spieler über die Grätsche des entschlossenen Verteidigers.



FLIEG! Dieser Flugkopfball hätte ohne Zweifel ein Tor verdient. Eine brenzlige Situation!

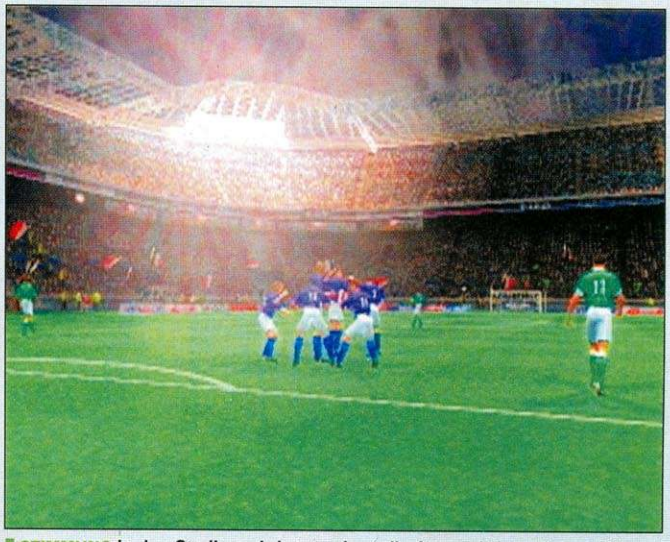


AUF IHN! Mittels Knopfdruck nehmen Sie den gegnerischen Stürmer in Doppeldeckung. Beachten Sie die realistischen Schatten, die die dynamischen Spielfiguren auf den Rasen werfen.

Für Profis bietet das Gameplay Feinheiten wie einen Heber über die auf Abseits spielende Verteidigung. Auch das von der PlayStation gewohnte Icon-Passsystem, mit dem drei mit Tasten-Symbolen versehene Mitspieler direkt angespielt werden, wurde übernommen. Leider wurde auch so manche typische *FIFA*-Krankheit auf die PS2 übertragen: So ist es immer noch möglich, den Torwart beim Abschlag zu foulen. Während im leichtesten Schwierigkeitsgrad zweistellige Siege keine Seltenheit sind, sorgt der Profi-Level für hart umkämpfte Partien mit intelligenten CPU-Gegnern, erfreulich starken Torstehern und realistischeren Ergebnissen. Durch das IGM (In-Game-Management) kann man während des Matches per Tastendruck die Taktik ändern, um das eigene Team auf die Siegerstraße zu führen. Die vier zur Verfügung stehenden Kameraperspektiven sorgen jederzeit für ausreichenden Überblick über das Spielgeschehen.



ÜBERFLÜSSIG Fouls am Torwart werden sofort mit der roten Karte bestraft. Wer gerne mit zehn Mann weiterkicken möchte, riskiert's trotzdem.

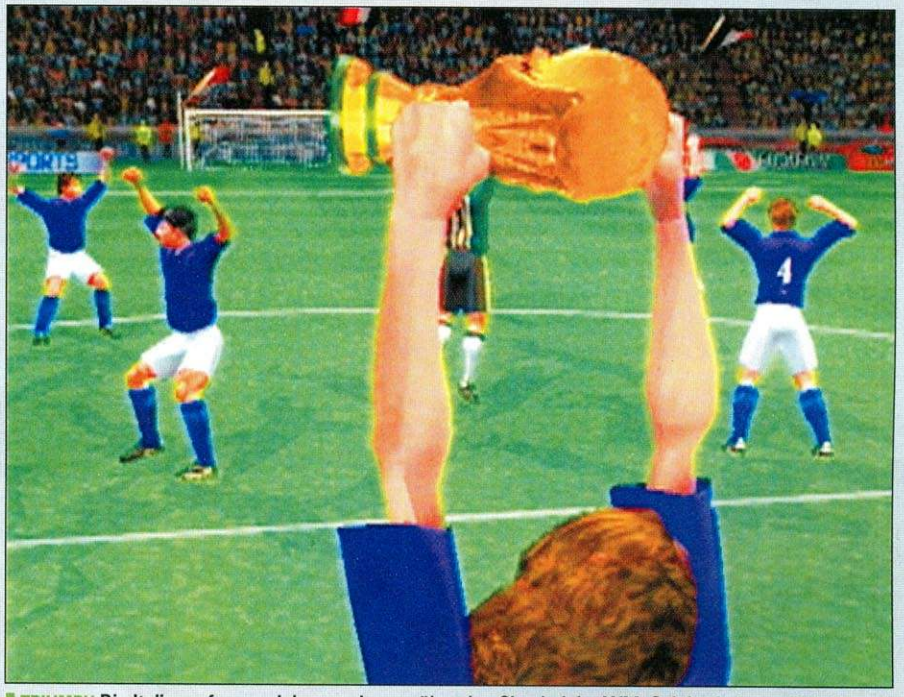


STIMMUNG In den Stadien wird stets eine tolle Atmosphäre geboten. Die Blendeffekte der Fluchtlichtanlage sind eine wahre Augenweide!

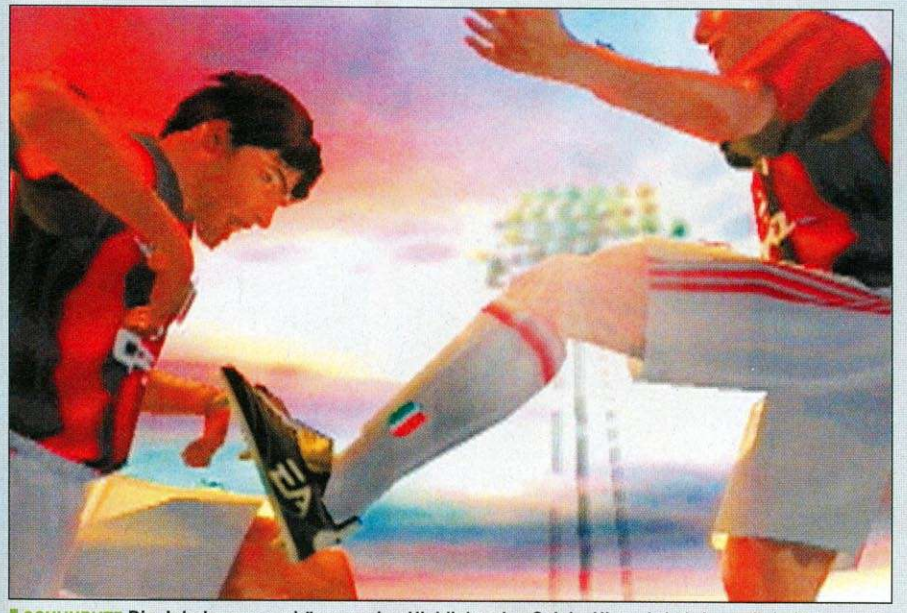
Emotionen für Millionen

Seine größten Stärken im Vergleich zu den PlayStation-Versionen spielt *FIFA Soccer World Championship* bei der Präsentation aus. Nie zuvor wurden die Emotionen der Akteure so realitätsnah dargestellt. Die extrem aufwendig dargestellten Jungmillionäre fordern wild gestikulierend die gelbe Karte oder tänzeln nach Treffern mit euphorischer Mimik Richtung Fankurve. Die zahlreichen, am Spielfeldrand gebotenen Details erhöhen zusätzlich den Eindruck, ein rassiges Match im TV zu verfolgen. So dreht beispielsweise der Trainer unruhig in der Coaching-Zone seine Runden, Ordnungskräfte beobachten die Fanblocks und Fernsehkameras am Spielfeldrand verfolgen jede Aktion der Kicker. In Sachen Grafik verdienen besonders die authentischen Licht- und Schatteneffekte Lob. Das von den vorherigen Versionen bekannte, berühmt-berüchtigte Ruckeln tritt nur noch bei Massenversammlungen im Strafraum auf.

Jens Quentin



TRIUMPH Die Italiener freuen sich ausgelassen über den Sieg bei der WM. Solche furiosen Jubelanimationen reißen mit und lassen begeisterte PlayStation-2-Spieler aus dem Sitz springen.



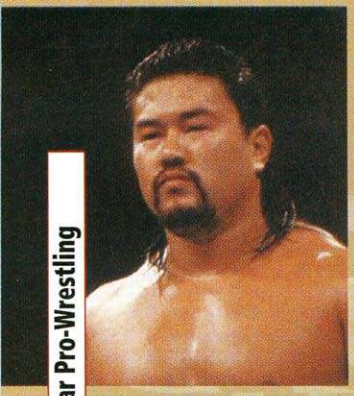
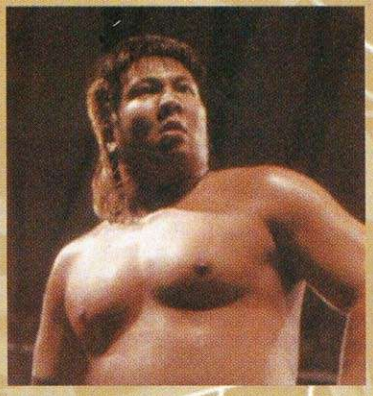
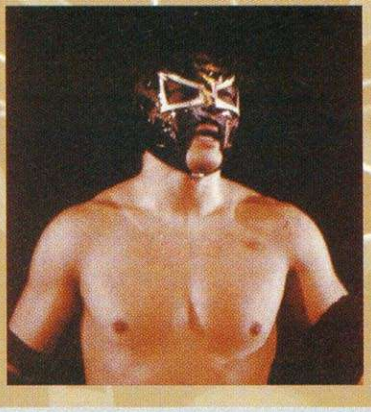
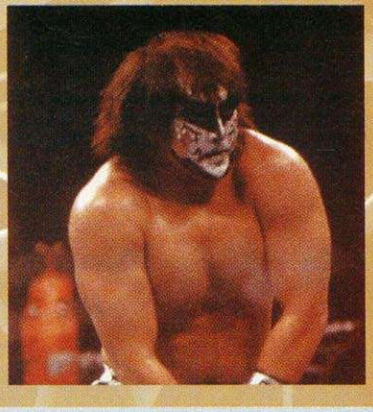
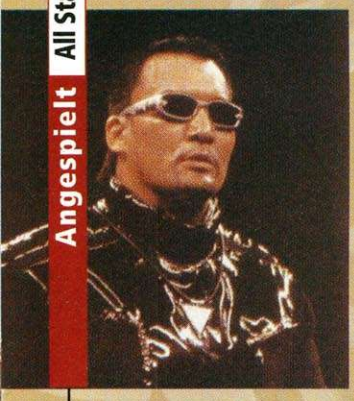
SCHUHPUTZ Die Jubelszenen gehören zu den Highlights des Spiels. Hier wird übrigens kein Nahkampf geprobt, sondern die Profis nehmen Anlauf zu einer besonders innigen Umarmung. Hurra!

ANGESPIELT	FIFA Soccer W.C.
System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Fußball
Spieler	1-2
Sprache	Japanisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	November

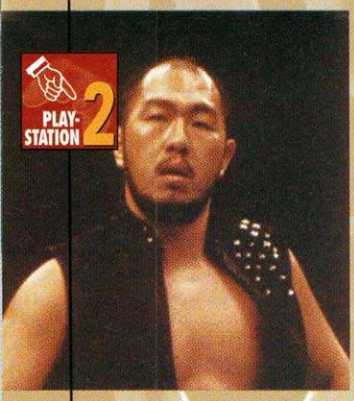
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Schwierigkeitsstufen	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	5 Spielmodi
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	**Entwickler**
CD	EA Sports

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Technisch beeindruckender Kick mit tollem Live-Ambiente und brillanten Animationen"

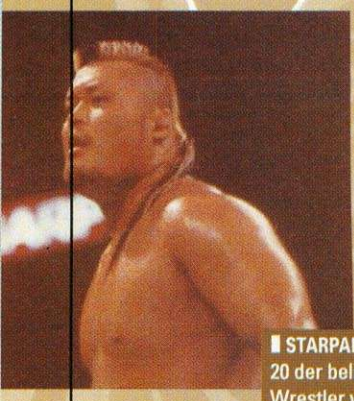
All Star Pro-Wrestling

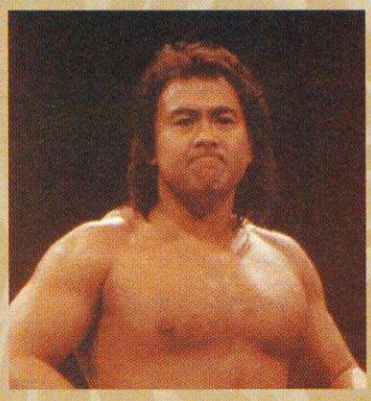
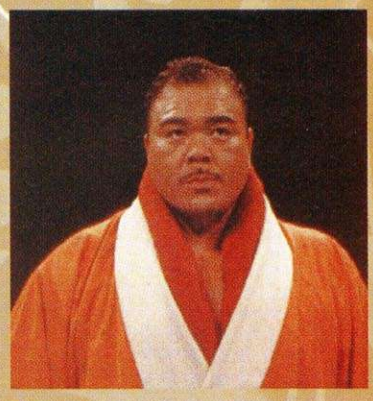


PLAY-STATION 2

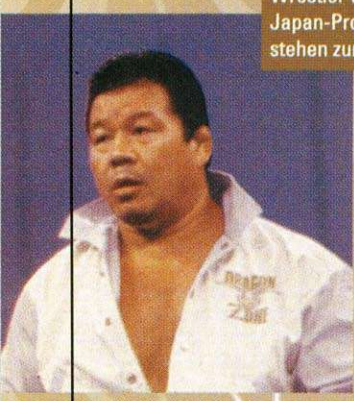
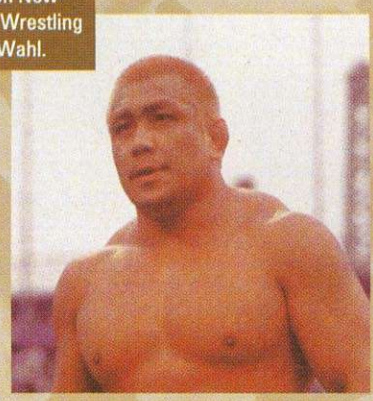
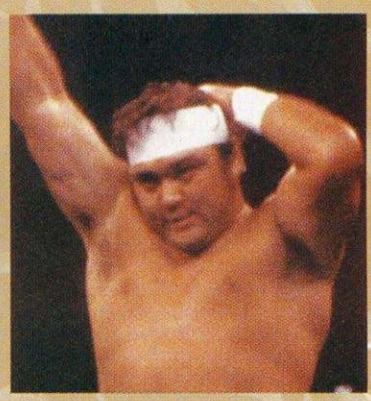
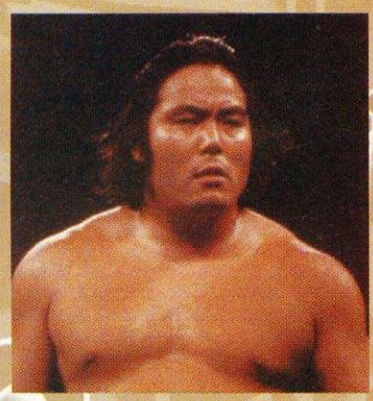
»GENRE
Wrestling
»SPIELER
1-2
»HERSTELLER
Squaresoft
»INTERNET
www.square.co.jp

Das erste Wrestling-Spiel auf der PlayStation 2 bietet den erhofften grafischen Fortschritt, enttäuscht aber beim Gameplay.



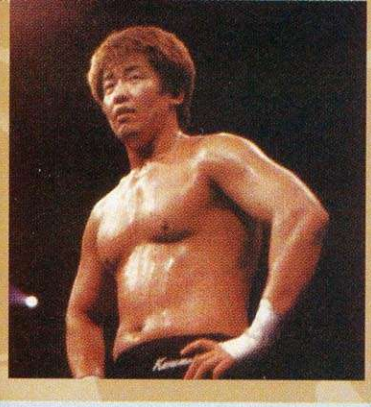
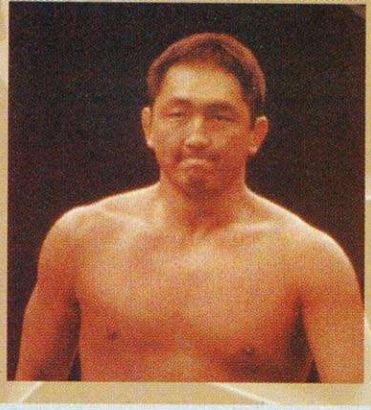
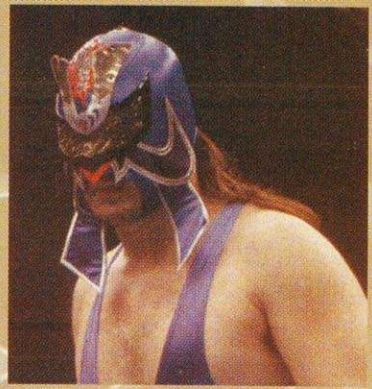
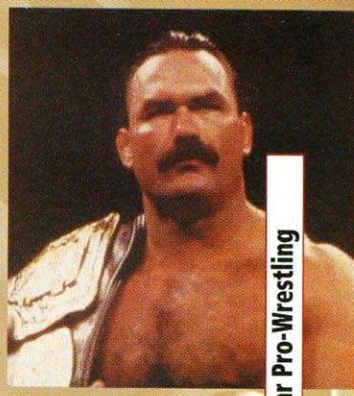



STARPARADE Über 20 der beliebtesten Wrestler von New-Japan-Pro-Wrestling stehen zur Wahl.







FIESER FRANKENSTEINER The Great Muta sprüht seinen Gegnern vorher grünen Nebel ins Gesicht.



DER ALTMEISTER New-Japan-Gründer und lebende Legende Antonio Inoki betritt den Ring – das typische rote Handtuch darf nicht fehlen, auch wenn's unter dem Trainingsanzug kaum zu erkennen ist.

Mit *All Star Pro-Wrestling* präsentiert Squaresoft sein erstes Wrestling-Spiel. Seit dem Umstieg auf die PlayStation hat sich der japanische Software-Riese an immer mehr Genres gewagt – mit unterschiedlichem Erfolg. Nach *Driving Emotion Type S* liegt hier nun die zweite Square-Enttäuschung für die PlayStation 2 vor.

Stars und Legenden unter sich

Dank New-Japan-Pro-Wrestling-Lizenz stehen 26 Original-Wrestler zur Wahl, darunter auch mittlerweile nicht mehr im Ring aktive Altstars wie Antonio Inoki oder der schon 1963 verstorbene Rikodouzan (siehe Extrakasten!). Schon beim Einmarsch der Kontrahenten zeigt Square die Fähigkeiten der PlayStation 2 mit äußerst gelungenen Lichteffekten, beim Näherkommen können schon die extrem realistischen und aufwendigen Polygon-Modelle der Wrestler bestaunt werden. Die Detailtreue, was die Gestik und Mimik angeht, ist teilweise wirklich verblüffend, so zeigt etwa The Great Muta bei seiner Ansage durch den Ringsprecher seine grüne Zunge, nachdem er etwas von seinem berüchtigten Nebel in die Luft gespuckt hat. Die hervorragenden Animationen wirken sehr lebensecht und verstärken den guten Eindruck nochmals.

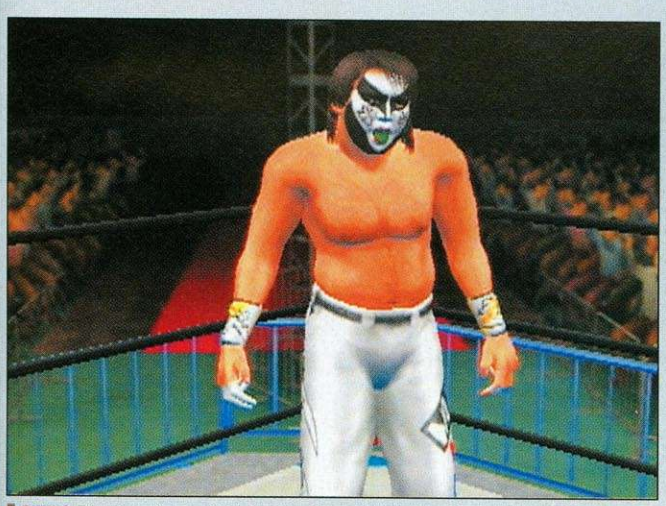
> „Es gibt nicht einmal einen Tag-Team-Modus."



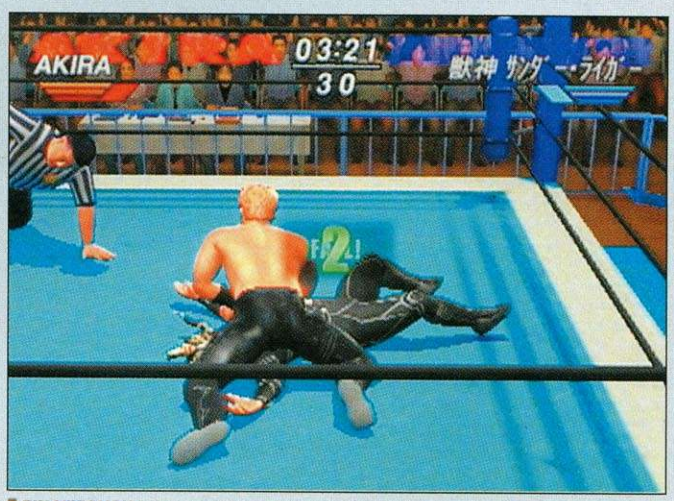
TIEFER FALL Aktionen von den Seilen, wie hier ein Superplex, sind überhaupt kein Problem.

Ungewöhnliche Steuerung

Wer zum ersten Mal *All Star Pro-Wrestling* spielt, wird die Steuerung kaum auf Anhieb beherrschen. Üblicherweise verwendet man zum Bewegen innerhalb des Rings den linken Analog-Stick und für jede Art von



GIFTIG Die Detailtreue ist teilweise beachtlich: The Great Muta zeigt, nachdem er seinen Nebel versprüht hat, den Zuschauern die grüne Zunge.



PIN-VERSUCH Mit den Analog-Sticks ist es nicht gerade einfach, einen Gegner zu covern. Generell ist die alternative Tastenbelegung eher zu empfehlen.

INFO Wrestling-Legende Rikidouzan

Der Vater des Pro-Wrestling

Der vielleicht größte Star des Spiels ist der vor über 30 Jahren verstorbene Rikidouzan.

Als besonderes Schmankerl für alle japanischen Fans hat Squaresoft noch die Pro-Wrestling-Legende Rikidouzan ins Spiel integriert. Der 1924 geborene Koreaner hieß mit richtigem Namen Kim Sin-Nak und lebte lange Zeit unter dem japanischen Pseudonym Mitsuhiro Momota – um wegen seiner Abstammung in Japan nicht diskriminiert zu werden, wie erst Jahre nach seinem Tod bekannt wurde. 1963 starb er, 39-jährig und noch voll im Wrestling-Geschäft aktiv, an den Folgen eines Messer-Angriffs durch einen Gangster. Bis dahin war er durch seine Siege über zahlreiche amerikanische Wrestler zu einem großen Star in Japan geworden und hatte viel zur Popularität des Pro-Wrestling beigetragen – heutzutage nennt man ihn daher oft ehrfürchtig den „Vater des Pro-Wrestling".



DIE LEGENDE Rikidouzan wird in Japan oft als der „Vater des Pro-Wrestling" bezeichnet.



PATHOS PUR Rikidouzan marschiert nicht in den Ring, er kommt von Himmel herabgeschwebt.



UNWIRKLICHES DUELL Auch Rikidouzans Gegner Jumbo Tsurata ist nicht mehr am Leben.



ANGESAGT Alle Wrestler werden vor ihrem Auftritt vom japanischen Ringsprecher angekündigt.



VERWISCHT Beim Einmarsch der Wrestler kommt ein interessanter Blur-Effekt zum Einsatz.



ÜBUNG MACHT DEN MEISTER Im Trainingsraum schwenkt die Kamera nicht nach links und rechts, ansonsten können Sie aber jederzeit mit dem freien Steuerkreuz oder Analog-Stick die Ansicht ändern.



AUSSENDIENST Der New-Japan-typische lange Gang eignet sich hervorragend für Kämpfe.



LOCKENKOPF Die Darstellung von Don Fryes Haarpracht ist besonders gut gelungen.

Attacken den rechten. Hierbei ist es eigentlich egal, in welche Richtung Sie den rechten Stick drücken – beim Ausführen von Moves wird nur zwischen „einmal bewegt", „zweimal bewegt" und „im Kreis gedreht" unterschieden. Zum Greifen eines Gegners müssen Sie die beiden Sticks und damit die R3/L3-Tasten runterdrücken. So interessant diese Art der Steuerung ist, so ungenau ist sie auch, das Pinnen eines Gegners wird hier zu einem echten Problem. Zum Glück können Sie jederzeit auf eine weniger ungewöhnliche Steuerung umschalten, bei der Sie mit dem digitalen Steuerkreuz gehen und mit den normalen Tasten verschiedene Aktionen ausführen können – auf jeden Fall ist diese Tastenbelegung eher zu empfehlen!

Schwaches Spielsystem

Da alle Moves von Ihrer Position zum Gegner und dessen Zustand abhängig sind, haben Sie meist nur ein relativ kleines Repertoire zur Wahl – die oben beschriebenen drei Eingabekommandos sind die einzigen, die Ihnen jeweils zur Verfügung stehen. Sehr merkwürdig wirkt die Tatsache, dass viele Move-Folgen auf Knopfdruck ausgeführt werden. So kann es passieren, dass Ihr Wrestler nach einem einzigen Knopfdruck in die Seile rennt, auf seinen Gegner zustürmt



ANSICHTS-SACHE Bei vielen Moves schwenkt die Kamera in eine andere Ansicht um.



DUELL BEI NACHT In der Außen-Stage lässt Shinya Hashimoto seine berüchtigten Kicks los. Von allen Hintergründen wirkt dieser am ödesten.



VIELE DETAILS Akira feiert hier gerade seinen Sieg. In der Nahaufnahme kann man die extrem detaillierten Gesichter der Wrestler bestaunen.

und diesen schlägt. Ein Wurf kann auch zu einem Whip in die Ecke mit anschließendem Angriff aus dem Lauf werden. Was dabei stört, ist die Tatsache, dass Sie die einzelnen Schritte dieser Aktionen gar nicht einzeln ausführen können – die Steuerung ist in der Hinsicht sehr indirekt.

Unübersehbare Schwächen

Im Spiel kann es dadurch passieren, dass Ihr Wrestler nach einem Knopfdruck plötzlich in eine Ringecke läuft, um einen Angriff zu starten, während Sie nur einen normalen Schlag ausführen wollten. Merkwürdig wirkt zudem die Tatsache, dass viele der interessantesten Moves erst möglich sind, wenn Sie selbst ordentlich eingesteckt haben – zwar fördert dies spannende Matches, doch können Sie dadurch selbst bei klarer Überlegenheit nicht wirklich aufdrehen, ohne sich absichtlich einige Moves einzufangen. Auch ist der Spielablauf relativ langsam und die normalen Laufanimationen erwecken den Eindruck, die Wrestler hätten vor dem Match ein dringendes Geschäft zu verrichten vergessen. Dazu kommt, dass die billig animierten Zuschauer gar nicht zur sonst guten Grafik passen wollen – wie Zombies feuern sie mit den immer gleichen Animationsphasen die Wrestler an. Am schwersten wiegt aber der extreme Mangel an Spielmodi – nicht einmal einen Tag-Team-Modus irgendeiner Art hat Squaresoft dem Spiel spendiert! Lediglich Einzelmatches sind möglich, die in Gewichtsklassen unterteilten Spielmodi sind spielerisch witzlos und die Turniere und Ligen der einzige Lichtblick. Angesichts der hier zu Lande wenig zugkräftigen Lizenz bleibt es fraglich, ob dieses Spiel in Deutschland erscheinen wird. Sie würden aber nicht viel verpassen – schade nur um die schöne Grafik!

„Nur die Grafik kann wirklich überzeugen."

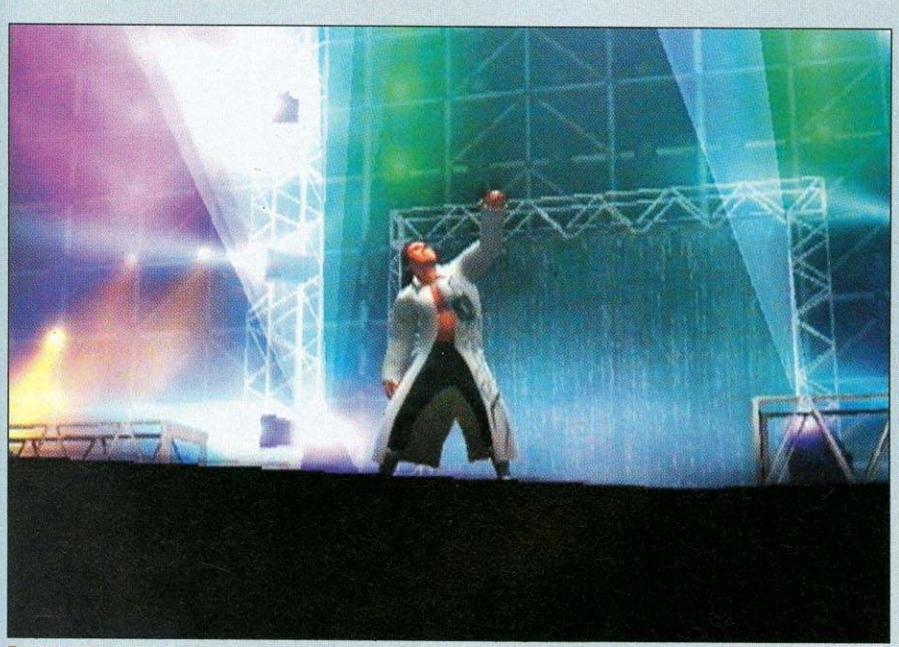
Michael Pruchnicki



QUAL DER WAHL Der Wrestler-Select-Bildschirm erinnert stark an Arcade-Prügelspiele.



ABGETAUCHT In Japan eher selten: The Great Muta hatte sich gerade unter dem Ring versteckt.



GIGANTISCH Die Grafikeffekte wie hier bei Keiji Mutos Einmarsch in die Arena sind vom Allerfeinsten. Bei der Darstellung der Wrestler und der Lichteffekte lässt die PlayStation 2 richtig die Muskeln spielen.

ANGESPIELT	All Star Pro-Wrestling
System	PlayStation 2
Hersteller	Squaresoft
Genre	Wrestling
Spieler	1-2
Sprache	Japanisch
Preis	Ca. DM 110,-
Termin	Erhältlich (Japan)

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/nein	26+ Wrestler
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
Nein	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Squaresoft

EINSCHÄTZUNG **OK**

„Grafisch streckenweise beeindruckendes Wrestling mit starken Defiziten bei Steuerung und Spielmodi"

Mechanical Diggers Battle

» GENRE 3D-Beat-'em-Up
» SPIELER 1-2
» HERSTELLER Artdink
» INTERNET www.artdink.com

Nach der Zugsimulation A-Train-6 schickt Sie Hersteller Artdink jetzt auf die Großbaustelle.



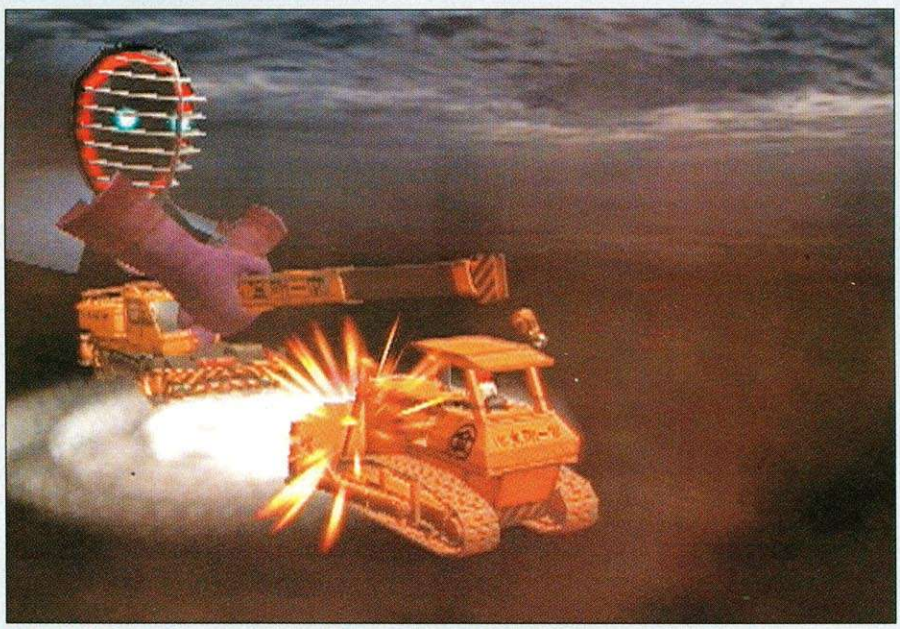
STAHLTRÄGER Um Angriffe abzuwehren, lassen Sie per Knopfdruck Stahl um sich wachsen.



GEFAHREN-RADIUS Erscheint der gelb-schwarze Kreis, fügen Sie dem Gegner mehr Schaden zu.

In *Buchigire!! Kongou!!* (Original-Titel) erwecken Sie die wilden Baggerschlachten Ihrer Sandkasten-Vergangenheit auf der PlayStation 2 zu neuem Leben. Hersteller Artdink stellt japanischen PS2-Jüngern nach der Zugbau-Simulation *A-Train-6* damit eine weitere, ungewöhnliche Spielidee vor, die es kaum bis nach Europa schaffen dürfte: Als Spross eines Bau-Imperiums haben Sie keinerlei Lust, in die väterlichen Fußstapfen zu treten, worauf Sie Ihr alter Herr zum Bulldozer-Duell fordert. Ist dieser erste Kampf gewonnen, sehen Sie nun doch Ihre Lebensaufgabe in der Firmenübernahme und treten von da an gegen immer schwereres Baugerät an. Animationen im Manga-Stil verbinden die Einzel-Gefechte mit sechs Fahrzeugen vom Lastkran bis zur Dampfwalze. Die Brachialschlachten machen Spaß und sehen gut aus, allerdings bewegen sich die Kraftpakete nur schwerfällig und das Kampfsystem beschränkt sich auf einen Angriffs-, einen Verteidigungs- und einen Special-Move pro Fahrzeug. Gesteuert wird das Schwergerät zudem seltsamerweise ausschließlich über das Steuerkreuz. Insgesamt eine ganz nette Spielidee, die aber trotz zusätzlichem Zweispielermodus nicht genug Tiefgang und Abwechslung bietet, um länger an den Bildschirm zu fesseln.

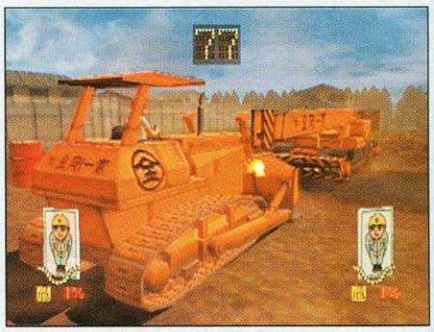
Matthias Glaser



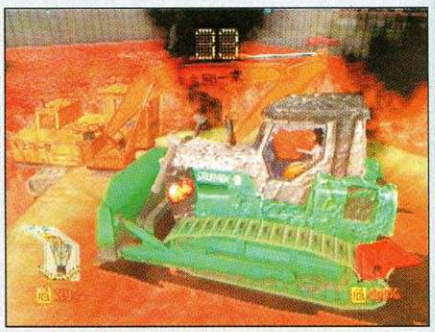
SPECIAL MOVE Sind Sie ausreichend beschädigt, setzt Ihr Fahrzeug einen besonderen Spezialschlag ein. Als Fahrer des Schwerlastkrans mutieren Sie beispielsweise zum Kendo-Kämpfer.



ZEICHENTRICK Sparsam animierte Sequenzen im Manga-Stil führen Sie von Kampf zu Kampf.



HELMPFLICHT Mit schwerem Baugerät verschiedenen Typs ziehen die Gegner in die Schlacht.



PICKEL-RAUPE Die Kampfschäden an den Kraftpaketen sind äußerst drastisch in Szene gesetzt.

ANGESPIELT	Mech. Diggers Battle
System	PlayStation 2
Hersteller	Artdink
Genre	3D-Beat-'em-Up
Spieler	1-2
Sprache	Japanisch
Preis	Circa DM 130,- (6.800 Yen)
Termin	Erhältlich (Japan)

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Ansteigend	Ja (Memory Pak)
Analog/Dual Schock	**Levels**
Nein/ja	Über 30
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
Nein	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
DVD	Artdink

EINSCHÄTZUNG **OK**

„Die an sich neue Spielidee überzeugt kaum. Kampfsystem und Story bieten zu wenig Abwechslung."



GLATTER DURCHSTOSS Die Roboter vergehen in spektakulären Explosionen. Die durchdachte Steuerung soll vielfältige Angriffsmanöver erlauben.



AUF DIE HÖRNER GENOMMEN Das Größenverhältnis der riesigen Droiden in diesem Kampf ist etwas unfair – das scheint für Leo nicht gut auszugehen.

Zone of the Enders

»GENRE
Action-Adventure
»SPIELER
1
»HERSTELLER
Konami
»INTERNET
www.konami.com

Neben Metal Gear Solid 2 hat Konamis Star-Designer Hideo Kojima für das nächste Jahr einen weiteren hochkarätigen Action-Adventure-Knaller in der Mache!



BEKANNTER STIL Das Design der Roboter erinnert stark an Metal Gear Solid. Kein Wunder, die Illustrationen stammen nämlich aus der Feder desselben Künstlers, Yoji Shinkawa.

Mit *Zone of the Enders* erwartet Sie ein spannendes Abenteuer in den Außenbezirken unseres Sonnensystems. Leo, ein Junge von der Jupiterkolonie Antilia, muss mit ansehen, wie seine Freunde getötet werden und die Kolonie von dem fanatischen Marsregime Z.O.E. annektiert wird. Auf seiner Flucht stößt er auf eine große Konstruktion im All und nimmt den Kampf gegen die Besatzer auf. Actionreiche Roboterkämpfe und eine packende Story sind die Markenzeichen des neuesten Titels der *Metal Gear Solid*-Macher. Besonders bei der Steuerung der Kampfmaschinen will man neue Wege gehen, um dem Spieler ein besonders realistisches Erlebnis zu vermitteln. Das Design der Riesen-Roboter stammt vom *Metal Gear Solid*-Künstler Yoji Shinkawa und zeigt einmal mehr sein beeindruckendes Talent. Es liegt zwar bislang keine spielbare Version vor, die verfügbaren Bildschirmfotos machen aber bereits einen fantastischen Eindruck. Wir werden die weitere Entwicklung in jedem Fall für Sie aufmerksam im Auge behalten.



BUNTE MECH-ARMEE Leo begegnet auf seinem Feldzug Mechs in allen Formen und Farben.



SCHUTT UND ASCHE Das Marsregime kennt beim Angriff auf die friedliche Kolonie keine Gnade.

André Horn

ANGESPIELT	Zone of the Enders
System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Nicht bekannt
Termin	2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
Nicht bekannt	Konami

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Grafisch beeindruckende Roboter-Action der Metal-Gear-Solid-Designer."

CHEATS & CODES



Für alle Spielefreaks, die bereits jetzt stolzer Besitzer einer importierten PlayStation 2 sind, haben wir natürlich auch wieder einige erste Hilfestellungen zu den interessantesten Import-Titeln aus Japan auf Lager.

ETERNAL RING

In *Eternal Ring* dreht sich alles um dunkle Verliese und magische Ringe. Wir haben für Sie das dunkelste Verlies und die stärksten Ringe ausfindig gemacht.

DER GEHEIMDUNGEON

Es gibt einen versteckten Dungeon im Spiel, der in vier Ebenen unterteilt ist. Um ihn betreten zu können, benötigen Sie zunächst einen Ring für Dark- oder Light-Magic. Anschließend sollten Sie sich zu dem Strand begeben, an dem Sie das Spiel begannen. Gehen Sie von dort aus nach links, dann sollten Sie eine verschlossene Tür finden. Sprechen Sie einen Dark- oder Light-Magic-Spruch und die Tür wird sich öffnen. Innerhalb des Dungeons erwarten Sie harte Monster, seien Sie also auf der Hut. Folgendes finden Sie in dem Verlies:

- **Magische Steine des Levels 5**
- **Magische Ringe**
- **Spezial-Ringe (unter anderem der „Mirage Edge", mit dem Sie viermal statt einmal zuschlagen können)**
- **Das „Eternal Sword"**
- **Viele, viele Erfahrungspunkte**

Außerdem können Sie sich mit einem kleinen Trick nahezu unbesiegbar machen: Auf der vierten Ebene befinden sich weiße Krabben. Für das Erlegen der Biester erhalten Sie oft einen „Dragon Fang", der eine Ihrer Eigenschaften um einen Punkt steigert. Töten Sie alle Krabben (mit dem „Mirage Edge" und dem „Eternal Sword"), gehen Sie dann zurück auf die dritte Ebene und kehren Sie anschließend zurück. Alle Krabben sind nun wieder da. Töten Sie wiederum alle und setzen Sie das Ganze fort, bis alle Ihre Eigenschaften den Wert 255 erreicht haben. Danach müssen Sie sich vor keinem Monster im Spiel mehr füchten.



BELOHNUNG Auch bei Street Fighter EX 3 gibt es neue Charaktere für gute Leistungen.

STREET FIGHTER EX 3

Wie in jedem guten Prügler gibt es auch bei *Street Fighter EX 3* verborgene Charaktere, die Sie sich durch gute Leistungen im Original-Modus erspielen können. Nach jedem erfolgreichen Durchlauf (Sie dürfen dabei aber kein „Continue" einsetzen) erhalten Sie einen neuen Charakter. Die Kämpfer werden in folgender Reihenfolge freigeschaltet:

Sagat • Vega • Garuda • Shadow Geist • Kairi • Pullum • Area • Darun • Vulcano



HERR DER RINGE Mit unseren Anweisungen werden Sie nahezu unverwundbar und können die mächtigsten Gegenstände im Spiel einsacken.



TRITTE IM TEAM Capcoms Straßenkämpfer prügeln in Teams aufeinander ein.


20 Dino 00
CLIFFHANGER!™
SPORT
Danger Girl
Battle Chasers™
Danger Girl™
CRIMSON™
ab SEPTEMBER
#1 ab 5. JULI
überall im Handel
ab AUGUST
Battle Chasers and related characters are TM. © 2000 Joe Madureira.
Danger Girl and all related characters are TM. © 2000 J. Scott Campbell.
Cliffhanger is a registrated trademark of WildStorm Productions, an imprint of DC Comics. ALL RIGHTS RESERVED.
Crimson and all related characters are TM. © 2000 Humberto Ramos, Francisco Haghenbeck & Oscar Pinto.



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 PLAY ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

E-Mail: pszone@computec.de

Bild-Zeitung I

Als ich auf die Leserbrief-Seiten der Ausgabe 7/2000 der Play Zone kam, war ich schon etwas verdutzt! Dass gleich drei Briefe den tollen BILD-Bericht über *Final Fantasy VIII* zum Thema hatten, fand ich einfach irre. Wenn ich denke, dass diese drei Briefe vermutlich stellvertretend für eine riesige Flut an Briefen abgedruckt wurden, wird mir schon irgendwie mulmig.

Aber jetzt endlich mal zum Thema: Da ich mich schon ziemlich lange mit Videospielen beschäftige, habe ich mich schon an die Geschichte gewöhnt, dass die bösen, bösen Spielehersteller nur vorhaben, uns arme, unschuldige Kinderlein zu gewalttätigen Asozialen zu machen und sich an uns zu bereichern. Immer, wenn irgendwo irgendjemand irgendwie umgebracht wird oder ein Massaker stattfindet (Stichwort Littleton), fragt keiner mehr, woher die Waffen kommen, wie die familiären Verhältnisse und/oder die Lebensverhältnisse der Täter überhaupt aussehen, sondern man sucht sich irgendeinen Sündenbock. Das sind natürlich nicht die Hardcore-Pornos oder die billigen Hack-and-Slash-Horrorfilme, sondern die Videospiele. Dass gerade die BILD-Zeitung, die unter dem Label „Bild Interactive" Werbung für *Driver* gemacht hat, in dem Polizeiwagen zu Schrott gefahren, Verkehrsregeln missachtet und dunkle Geschäfte gemacht werden, jetzt ein Videospiel kritisiert, zeigt ja auch schon den „geistigen Horizont" der Redaktion und der angesprochenen Leserschaft. Normale Menschen wissen, dass man mit einer guten Portion Skepsis an einen BILD-Artikel rangehen muss. Immerhin hat die BILD uns noch einmal ihr Können in ihrem Spezialbereich „Viel Lärm um nichts" gezeigt. Was ich damit sagen will: Wen kümmert es, was die anderen denken? Solange wir Eingeweihte wissen, was Videospiele wirklich sind, kann uns das doch egal sein. Ach ja, noch was: Gewaltverbrechen, wie z. B. Littleton, sind seit der Veröffentlichung von *Doom* (einer der ersten Ego-Shooter) in den USA um 35% zurückgegangen.

Play Zone: *Generell stimme ich dir zu, was die Berichterstattung in den Medien angeht. Tatsächlich wird ziemlich häufig versucht, einzig und alleine Videospiele als Ursprung allen Übels dazustellen, was angesichts der von dir genannten Filme alles andere als gerechtfertigt ist. Leider ist es aber auch so, dass die BILD-Zeitung das schreibt, was viele Leute ohnehin denken. In diesem speziellen Fall kann man der BILD-Zeitung ausnahmsweise einmal nicht den Vorwurf machen, dass sie auf Biegen und Brechen versucht hat, einen Zusammenhang mit Videospielen herzustellen. Der Junge hat sich ganz einfach selbst als Squall ausgegeben und dies auch der Polizei gegenüber so formuliert.*

Fabrizio Lempp

RGB-Bildausgabe

Wir sind begeisterte Leser eurer Zeitschrift. Wir möchten uns nun einmal mit einem speziellen Problem, das fast jeden Konsolenspieler betrifft und viel unter den Spielern diskutiert wird, aber bislang noch nicht öffentlich behandelt wurde, an euch wenden: die RGB-Bildlage am TV-Bildschirm! Meistens linkslastig, das heißt, ein schwarzer Balken am rechten Bildschirmrand und links ist das Bild abgeschnitten! Da die Bildlage des RGB-Signals nicht vom TV-Tuner (optimale Bildlage von TV-Programm und Video (AV)), sondern vom Quellgerät bestimmt wird, muss das Quellgerät die Möglichkeit bieten, die Bildlage (hoch, runter, links, rechts) einstellen zu können. Dieses Problem hat fast jede Software-Schmiede erkannt und ihren Spielen die Bildlagen-Einstellung im Menü beigefügt. Jedoch nicht die Konsolenhersteller. Da die PlayStation 2 zusätzlich ein vollwertiger DVD-Player sein soll, ist hier die Bildlage noch wichtiger! Es wäre jetzt interessant zu wissen, ob man bei der PS2 die Möglichkeit hat, die Bildlage aus dem Betriebssystem einzustellen (Spiele-Treiber und DVD-Treiber, die auf der Memory Card gespeichert werden). Leider wurde dieses Thema bisher noch nicht behandelt!! Wir haben im Freundeskreis darüber schon heiß diskutiert.

1. Kann man an der PlayStation 2 für beide oder nur einen Bereich (Spiele/DVD) die RGB-Bildlage (nicht AV) einstellen?
2. Gibt es einen technischen Zusatz, den man z. B. zwischen RGB-Kabel und TV-Gerät steckt und an dem man z. B. mit einem Drehregler (Poti) die Bildlage einstellen kann? Wenn ja, wo kann man diesen bekommen?

Die TV-Hersteller (außer Sony) bieten in ihren TV-Geräten diese RGB-Bildlagen-Einstellung nicht an und haben laut Auskunft der Hersteller-Hotlines von diesem Problem noch nichts gehört, da DVD-Player im RGB-Betrieb immer eine optimale Bildlage haben sollen. DVD-Player-Hersteller sind anscheinend sorgfältiger. Das Zusammenspiel von TV-Geräten und Spielkonsolen wurde aber noch nicht getestet. Da wir selbst diesen Test gemacht haben, können wir leider bestätigen, dass die meisten TV-Geräte das Konsolenbild nicht optimal anzeigen, einige sogar besonders linkslastig. Bitte helft uns und vielen anderen Lesern und greift dieses Thema einmal auf. Schließlich ist das Bild die wichtigste Verbindung zwischen Mensch und Konsole/DVD-Player!

Play Zone: *Dadurch, dass die meisten Spiele und sogar unsere Multimedia-CD eine Option zum Einstellen der Bildposition bieten, war dieses zweifellos nicht unwichtige Thema noch nie Bestandteil einer Diskussion. Bezüglich der PlayStation 2 können wir zumindest sagen, dass die Bildposition bei DVD-Filmen bislang stets optimal war. Ein Adapter erscheint uns technisch nicht sonderlich sinnvoll zu sein. Wir werden dem Thema aufgrund eurer Anregung jedoch noch einmal tiefer auf den Grund gehen und in einer der kommenden Ausgaben darüber berichten.*

Brigitte Michelsen, Tomas Trenner und Freundeskreis

Videos

Nachdem ich vorgestern die aktuelle Ausgabe per Post zugeschickt bekam, schaute ich mir sofort das Video zu *Vagrant Story* an. Enttäuscht stellte ich fest, dass es viel zu kurz ist und dem Betrachter keinerlei Einsicht in die Spielmechanik und das Gameplay gibt. Warum produziert ihr keine Videos wie die PC-Magazine? Dort sind die Videos länger, informativer und vor allem erläutert jemand das Gezeigte. Ist das JPEG-Komprimierungsverfahren etwa zu uneffizient oder verbietet Sony dies etwa?

Play Zone: *Dass wir bei Vagrant Story keine Ausschnitte aus dem Spiel zeigen durften, hat einen speziellen Grund. Squaresoft wollte nicht, dass wir*

LESER BRIEFE

zum jetzigen Zeitpunkt Spielsequenzen zeigen, allerdings wurde es uns als weltweit erstem Verlag überhaupt genehmigt, selbstständig ein Video zu einem Square-Spiel zu produzieren. Videos (wie auf den CDs von PC-Magazinen üblich) würden wir gerne produzieren, allerdings werden von Sony nur so genannte Rolling Demos erlaubt, aufwendige Reportagen (wie beispielsweise ein Messebericht) wurden von Sony CEE stets abgelehnt. Dies ist übrigens auch einer der Gründe, wieso wir die CD nur noch im Abo bieten, dort allerdings zum Sonderpreis von DM 8,90 für Heft und CD! Fortschritt in Sachen CD-Qualität scheint nicht im Sinne von Sony (bzw. dem offiziellen PlayStation-Magazin) zu sein.

Egal, dafür ist das PlayStation-2-Sonderheft eine grandiose Idee. Die Spiele scheinen langsam das Potenzial der Hardware auszunutzen (z. B. scheint *NBA 2001* genial zu sein). Dadurch, dass die ersten Spiele nicht in 640x480 laufen, stören unfeine Treppenverläufe die Grafik (fällt speziell im Vergleich von *Dead or Alive 2* zur Dreamcast-Version auf). Komisch finde ich, dass bei *Metal Gear Solid 2* die Grafik zugunsten der Spielumgebung runtergeschraubt werden soll. Sollte das jetzt nicht alles gleichzeitig möglich sein?

Play Zone: *Metal Gear Solid 2 scheint tatsächlich das erste Spiel zu sein, das wirklich die Power der PlayStation 2 nutzt, dass die Bäume allerdings auch im PlayStation-2-Garten nicht in den Himmel wachsen, hat Designer Hideo Kojima bereits geäußert.*

Übrigens finde ich eure Lifestyle-Ecke (die mit den CD-Vorstellungen) sehr unpassend und störend.

Play Zone: *Grundsätzlich versuchen wir, ein abwechslungsreiches, zeitgemäßes PlayStation-Fachmagazin zu machen, das auch etwas über den Tellerrand hinausblickt. Dazu gehören insbesondere im Hinblick auf die PlayStation 2 auch Musik-CDs, DVD-Filme und das Internet. Nachdem diese Rubriken zusammengenommen noch nicht einmal 1,5 Prozent des Heftumfanges ausmachen, sollte man sich daran nicht stören.*

Was mir auch noch aufgefallen ist: dass eure „Screenshots" teilweise eine sehr unterschiedliche Qualität aufweisen (von leicht verwaschen bis gestochen scharf). Woran liegt das?

Play Zone: *Da die Bildschirmfotos aus den unterschiedlichsten Quellen kommen, ergeben sich leider auch qualitative Unterschiede. Gerade die Bilder, die wir direkt von den Herstellern beziehen, sind leider massiven Qualitätsschwankungen unterworfen. Manchmal erhalten wir gerade einmal 15-KB-JPEG-Bilder, während manche (wohl geschönte) PlayStation-2-Screenshots als 2-MB-Monster per CD bei uns eintrudeln. Bilder in den Test- und Angespielt-Berichten hingegen werden in der Regel von uns gemacht, wobei es hier aber auch häufig so ist, dass manche Spiele aufgrund einer ungünstigen Farbwahl im Druck nicht mehr so gut aussehen wie auf dem Bildschirm in Bewegung.*

Last but not least würde ich gerne wissen, ob *Black and White* für PS2 erscheinen wird.

Play Zone: *Generell soll das neue Meisterwerk von Bullfrog-Gründer Peter Molyneux auf allen relevanten Systemen erscheinen, eine PlayStation-2-Version ist deshalb wahrscheinlich.*

Michael Rottke

Gran Turismo 2000

Da ich ein großer Motorsportfan bin, selber einige Zeit aktiv war und immer noch Fahrzeuge wie Corvette oder manchmal auch Viper GTS rasant zu bewegen beliebe (Viper leider nicht meiner), fühle ich mich natürlich auch von Rennsimulationen stark angezogen.

Play Zone: *Oha, das ist wirklich ein wahrlich beneidenswerter Fuhrpark, den Sie Ihr Eigen nennen bzw. nutzen können.*

Andy hat mit seinen Verbesserungsvorschlägen zu *Gran Turismo 2000* absolut recht. Da ich nur aus der Innenperspektive fahre (= realistischste Perspektive), wäre eine Sicht der Motorhaube wie bei *TOCA* und *Colin McRae Rally* eine wünschenswerte Verbesserung. Auch die Differenz der Zwischenzeiten und der Abstand zu den anderen Teilnehmern sollte angezeigt werden, zusätzlich sollte die beste Rundenzeit automatisch gespeichert werden. Im Übrigen ist *Gran Turismo 2* viel zu leicht und die Gegner sind gegenüber *Gran Turismo* (1) zu langsam und ohne jede KI (Anm. d. Red: KI = Künstliche Intelligenz).

Play Zone: *Dass die Gegner bei Gran Turismo 2 ohne jegliche Künstliche Intelligenz sein sollten, kann ich nicht bestätigen, Polyphony hat bei der Fortsetzung lediglich die Verbesserungswünsche der Konsumenten berücksichtigt und den Schwierigkeitsgrad etwas heruntergeschraubt.*

Polyphony Digital sollte unbedingt mal eine Probefahrt mit *TOCA 2* machen! In Sachen realistisches Fahrverhalten ist übrigens *Colin McRae Rally* weit an der Spitze, dicht gefolgt von *TOCA 2*, dann erst kommt *Gran Turismo*! Leider sieht das Replay von *Colin McRae Rally* und *Colin McRae Rally 2*, wie ich auf der Demo-CD sehen konnte, absolut bescheiden aus.

Play Zone: *Ich halte es für problematisch, das Fahrverhalten eines Rallye-Spiels wie Colin McRae Rally und eines Rennspiels wie Gran Turismo miteinander zu vergleichen. Beide Teams ließen bei der Entwicklung die Infos von echten Rennprofis mit einfließen und haben in ihren Bereichen vorbildliche Arbeit abgeliefert.*

Codemasters und Polyphony sollten sich zusammentun! Stellen Sie sich vor, die würden zusammen eine Formel-1-Simulation entwickeln!

Play Zone: *Dieser Traum wird wohl nie in Erfüllung gehen, genauso wenig, wie sich McLaren und Ferrari zusammentun werden, um den bestmöglichen Formel-1-Boliden zu entwickeln.*

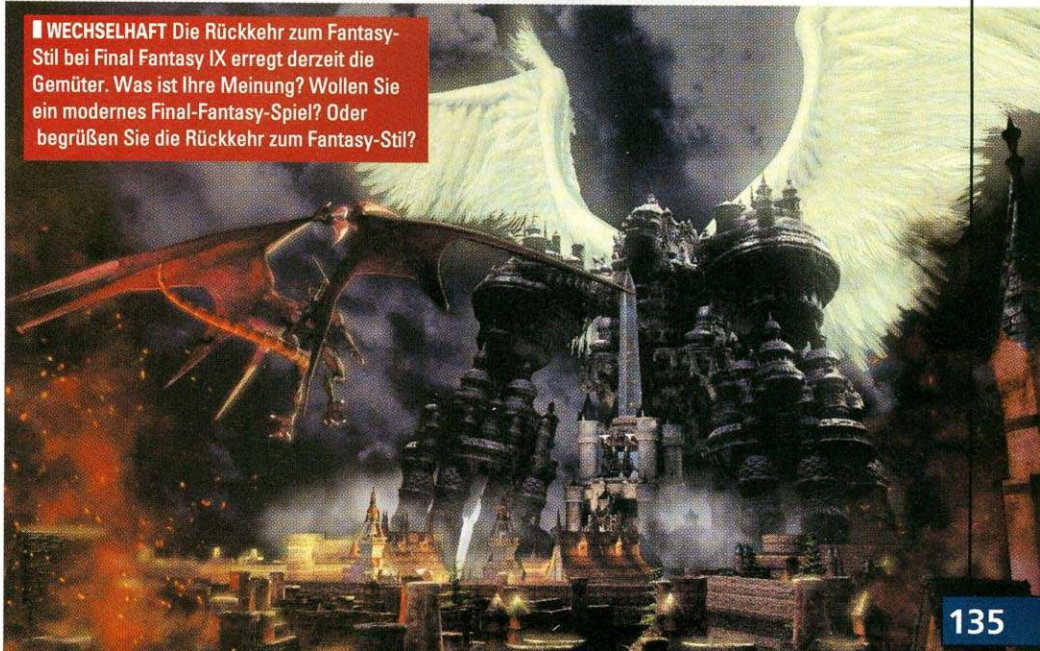
Übrigens: So richtiges Feeling kommt nur mit einem Lenkrad auf. Der Testsieger bei mir ist mit Abstand das „Speedster" von Fanatec.

Play Zone: *Da können wir nur zustimmen, die Lenkräder von Fanatec sind eine Klasse für sich!*

Nun zum Sound: Im gleichen Heft auf Seite 18 sind mir die Soundwertungen von *TOCA 2* (= 81%) und *V-Rally 2* (86%) aufgefallen. Habt ihr eventuell etwas mit den Ohren? Ein *V-Rally 2* mit Motorgeräuschen wie der Staubsauger meiner Oma hat eine höhere Wertung als die brillanten Motorsounds eines *TOCA 2*? Wenn ihr damit die Begleitmusik meinen solltet: Ein wirklicher Motorsportfan will richtige Motoren hören und kein Gedudel! Oder könnt ihr mir einen Rennsportpiloten nennen, der einen CD-Player in seinem Rennwagen hat?

Play Zone: *Die Soundbewertung bezieht sich grundsätzlich auf alles, was aus den Lautsprechern kommt – nicht nur auf die Soundeffekte. PlayStation-Spiele sind auch nun einmal nicht als Simulationen ausgelegt, sondern als Unterhaltungssoftware. Ich persönliche bevorzuge es beispielsweise, bei harter Musik über die virtuellen Polygon-Pisten zu donnern. Können Sie mir vergleichsweise einen Autofahrer im Alter zwischen 18 und 39 nennen, der nicht eine tolle Soundanlage in seinem Fahrzeug hat?*

Überhaupt ist auch die Gesamtwertung von *V-Rally 2* viel zu hoch, auch in anderen Magazinen! Das Fahrverhalten in diesem Game hat überhaupt nichts



WECHSELHAFT Die Rückkehr zum Fantasy-Stil bei Final Fantasy IX erregt derzeit die Gemüter. Was ist Ihre Meinung? Wollen Sie ein modernes Final-Fantasy-Spiel? Oder begrüßen Sie die Rückkehr zum Fantasy-Stil?

05/00



Heft verpasst?

06/00



Kein Problem!

07/00



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.

Hiermit bestelle ich:

❒ Play Zone 05/00	zu DM 12,80	
❒ Play Zone 06/00	zu DM 12,80	
❒ Play Zone 07/00	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

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

mit einer Simulation zu tun und darf nicht in einem Atemzug mit oben genannten Titeln angesprochen werden. Auch wenn die gesamte Presse von Infogrames scheinbar gut „verpflegt" worden ist, sollte sie nicht Murmeln als Perlen verkaufen ...

Play Zone: *Einmal mehr kann ich hier nur darauf verweisen, dass nicht alle PlayStation-Fans eine knochentrockene, realistische und somit schwierige Simulation wollen, sondern in erster Linie Spaß haben möchten. Nicht jeder will sich beispielsweise durch Final Fantasy VIII durcharbeiten, manche wollen einfach nur ein paar Minuten Spielspaß, beispielsweise mit Dino Crisis. Ähnliches gilt für Rennspiele.*

Ich hoffe, dass noch genügend Stimmen zusammenkommen und Sony noch Zeit hat, zumindest die PAL-Version von *Gran Turismo 2000* entsprechend zu verbessern.

Play Zone: *Nachdem es bis heute Gran Turismo 2000 noch nicht gibt und kein Mensch weiß, wie die endgültige Version überhaupt aussehen wird, sollte man einfach darauf hoffen, dass Polyphony von sich aus entsprechende Verbesserungen vornimmt.*

Fritz Amacher

Final Fantasy IX

Mittlerweile dürfte ja schon bekannt sein, dass der neunte Teil der RPG-Serie wieder in einer Fantasy-Welt spielt. Ich habe schon öfters gelesen, dass dies ein Vorteil sein würde, da die Allgemeinheit mit der erwachsenen Grafik nicht zufrieden wäre. Ich bin überhaupt nicht der Meinung, dann kommt nämlich wieder die Zeit, in der man Kinder kaum von Erwachsenen unterscheiden kann. Was meinen die anderen *Final Fantasy VIII*-Fans? Dass die *Final Fantasy VIII*-Welt moderner war (Sprache, Städte), fand ich ebenfalls sehr gut. Dies wird wohl jetzt nicht mehr der Fall sein. Schon vor etwas längerer Zeit habe ich gelesen, dass die Geschichte wie folgt aussehen wird: Shin-Ra wird von einem Mann namens Blade wieder aufgebaut, Cloud & Co. werden auch wieder zu sehen sein. Nun kann ich mir aber überhaupt nicht vorstellen, dass dies aktuelle Informationen sind. Eine Fantasy-Welt mit Drachen und Zauberern, vermischt mit Mako-Reaktoren und High-Tech pur, da treffen wortwörtlich zwei Welten aufeinander. Kann ja sein, dass diese andere Zeitschrift falsch informiert wurde, ich verstehe nur Square und den plötzlichen Wechsel nicht. Noch ein Tipp für alle verzweifelten *Final Fantasy VIII*-Veteranen, die nicht wissen, was am Ende Sache ist: Schaut euch den Abspann bis GANZ zum Ende an.

Play Zone: *Davon abgesehen, dass die Ihnen vorliegenden Infos zur Story nicht mit jenen übereinstimmen, die uns vorliegen, können wir die Entscheidung von Square bezüglich des Stil-Wechsels sehr gut nachvollziehen. Im Gegensatz zu anderen Herstellern verfolgt man bei dem japanischen Softwaregiganten nicht das Ziel, eine Serie mit stets gleichen Inhalten an den Mann zu bringen, womit eine Serie spätestens beim vierten Teil keinen mehr interessieren würde. Vielmehr wartet jeder Teil der Serie mit einer Vielzahl von Überraschungen und Neuerungen auf und bleibt somit für jeden echten Final-Fantasy-Fan interessant.*

Andrea Keil, Vienenburg

Euro 2000 stürzt ab?

Hallo an alle, die sich die Zeit nehmen, meinen Brief zu lesen! Bei dem Spiel *Euro 2000* kommt es im Turniermodus leider hin und wieder vor, dass ich nach einem absolvierten Spiel nicht im Turnier-Menü lande, sondern es erscheint wieder das EA-Sports-Titelbild. Der Vorspann erscheint und man wird erneut aufgefordert, die Start-Taste zu drücken, was dann allerdings auch nicht mehr funktioniert. Hierbei handelt es sich wohl um einen klassischen Ladefehler bzw. Absturz des Programms. Ist euch dieser Fehler auch schon aufgefallen oder habt ihr von anderer Seite davon gehört? An meiner PlayStation kann es nicht liegen, da alle anderen Spiele einwandfrei laufen und die CD ist auch nicht beschädigt; zumal es ja auch nicht nach jedem Spiel diesen „Aussetzer" gibt. Wenn es sich hierbei um einen Programmfehler handelt, kann man doch sicher das Spiel wieder umtauschen, oder?!? Wenn ja, an wen muss ich mich dann wenden?

Play Zone: *Nachdem dieses Problem bei unserer Testversion nicht auftrat, haben wir bei Electronic Arts in Aachen nachgefragt, ob ein derartiger Bug bekannt ist. Laut Firmenangaben ist das von dir beschriebene Problem dort absolut unbekannt, womit der Fehler eigentlich nur bei der CD zu suchen ist. Wende dich am besten direkt an Electronic Arts! (Hotline-Nummer siehe Seite 192)*

Michael

PlayStation 2

Ich habe da zwei Fragen. Früher habe ich immer Computer gespielt, nun wechselte ich aus Kostengründen zur PlayStation. Zurzeit freue ich mich richtig auf die Play-

Station 2. Jetzt aber zu meinen zwei Fragen. Da ich früher gerne Games im Internet und über Netzwerk gespielt habe, wollte ich wissen, ob dies auch bei der PlayStation 2 möglich ist. Ich habe davon gehört, dass man das für die PlayStation 2 entwickelte *Unreal Tournament* im Netz oder mit mindestens vier verbundenen PlayStation 2 spielen kann. Ist das wahr?

Play Zone: *Bis man mit der PlayStation 2 im Internet spielen kann, wird man sich wohl noch mindestens ein Jahr gedulden müssen, denn bis zum heutigen Zeitpunkt gibt es keine Möglichkeit, mit der PlayStation 2 überhaupt ins Internet zu gehen. Was die Linkmöglichkeiten angeht, müssen wir Sie leider auch enttäuschen: Kein Spiel bietet derzeit einen derartigen Modus. Übrigens, die PS2-Version, die von Unreal Tournament auf der E3 gezeigt wurde, lief nicht etwa auf einer PlayStation 2, sondern auf einem Entwicklungskit.*

Meine zweite Frage lautet: Ich habe gehört, dass der Grafikchip von der neuen PlayStation nicht in Ordnung sei. Wie steht es damit?

Play Zone: *Bei uns liefen bislang alle Spiele tadellos, von einem echten Fehler beim Grafik-Chip ist nichts bekannt. Klar ist mittlerweile, dass die PlayStation 2 in Sachen Grafik einen Schwachpunkt aufzuweisen hat, der den Entwicklern derzeit viel Kopfzerbrechen bereitet. Es stehen nämlich gerade einmal 4 MB Grafikspeicher zu Verfügung!*

Benedikt Scharlau

WWF-Fans, meldet euch!

Ich fange gleich mit meinen Sorgen an. Ich bin riesengroßer WWF-Fan (vor allem von The Rock und Triple H) und ich würde gerne mit Leuten per E-Mail in Kontakt treten, die mir schreiben und mit mir über die WWF plaudern. Ich hoffe, ihr könnt das weiterleiten!

Meine Adresse: hauser_sabine@lion.cc
Ich warte auf eure Antwort und auf Tausende von WWF-Fans, die mir mailen!

Play Zone: *Liebe WWF-Fans, wenn ihr mit Sabine über die WWF diskutieren wollt, dann schickt ihr doch einfach eine E-Mail! Viel Spaß!*

Sabine Hauser

Lara auf der PlayStation 2

In meinem Freundeskreis wird gemunkelt, dass es kein *Tomb Raider*-Debüt auf der PlayStation 2 geben wird. Als ich das hörte, konnte (und wollte) ich das nicht glauben! Ist das wahr oder waren das nur Hirngespinste meiner Freunde! Ich hoffe, dass Eidos bald Licht ins Dunkel bringt!

Play Zone: *Sofern deine Freunde nicht ständig mit den Entwicklern von Core verkehren, kann ich mir nicht vorstellen, woher sie diese Infos haben. Dass die Tomb-Raider-Serie fortgesetzt wird, steht außer Frage, dass die PlayStation 2 hier nicht unberücksichtigt bleiben wird, ist ebenfalls klar. Wir rechnen spätestens beim Erscheinen des Tomb-Raider-Kino-Films mit einem neuen Lara-Spiel.*

Was wisst ihr über die Pläne von Eidos für die PlayStation 2?

Play Zone: *Mit Herdy Gerdy befindet sich zumindest ein Spiel für die PS2 von Core Design in Arbeit!*

Was ist mit *Saboteur*?

Play Zone: *Leider wurde dieses Projekt eingestellt.*

Warum gibt es so wenige Lightgun-Shooter auf der PlayStation in Deutschland?

Play Zone: *Es ist nicht gerade so, dass es in Japan oder den USA mehr Spiele für die Lichtpistole gibt, aufgrund der beschränkten Möglichkeiten beim Design scheinen die Entwickler und Konsumenten an derartigen Spielen nicht so interessiert zu sein.*

Rüdiger Jahn

Leser-Tests

Galerians



„Letzte Nacht und die Nacht davor, Galerians, Galerians klopften an mein Tor. Ich möchte hinaus, weiß nicht, ob ich's kann, ich hab' solche Angst vor den Galerians." Dieses passende Gedicht bekamen wir von einem gewissen KWAK1100.

KWAK1100, PZ-Leserr

GRAFIK	SOUND	SPASS	WERTUNG
89%	88%	91%	90%

Colin McRae Rally 2.0



Nach dem nicht sonderlich erfolgreichen, aber dennoch guten *No Fear Mountain Biking* kehrt Codemasters mit dem lange erwarteten *Colin McRae Rally 2.0* endlich wieder auf die Siegerspur zurück. Dieses Spiel ist einfach spitze!

Olaf Olafson, PZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	WERTUNG
84%	90%	94%	92%

Euro 2000



Euro 2000 von Electronic Arts ist technisch und spielerisch zweifellos kein überragendes PlayStation-Fußball-Spiel, wer jedoch die EM originalgetreu nachspielen will (und die Niederlage gegen England ausmerzen möchte), kommt um den Titel nicht herum!

Christian März, PZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	WERTUNG
74%	66%	82%	79%

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 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
REDAKTION: PLAY ZONE
KENNWORT: LESERTESTS
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

INFO Die Umfrage des Monats

Wie stehen Sie zur PlayStation 2?

Wann werden Sie sich Sonys neue Traummaschine kaufen? Welchen Preis halten Sie für akzeptabel?

Ab sofort werden wir monatlich an dieser Stelle eine Umfrage zu wichtigen Themen durchführen und Ihnen jeweils zwei Ausgaben später die Ergebnisse mitteilen. Füllen Sie diesen Coupon bitte fein säuberlich aus und schicken Sie ihn (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:



PLAYSTATION 2 Was sind Ihre Pläne bezüglich Sonys neuer Konsole?

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion Play Zone, Kennwort: Umfrage 8/2000, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Oder lassen Sie uns die Infos einfach per E-Mail zukommen: pszone@computec.de

Unter allen Einsendern wird ein aktuelles PlayStation-Spiel verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 1. August 2000.

Die Fragen:

1. Welchen Preis wollen Sie maximal für die PlayStation 2 zahlen? (bitte nur eine Antwort)

- ❑ DM 799,-
- ❑ DM 699,-
- ❑ DM 599,-
- ❑ DM 499,-
- ❑ DM 399,-

2. Wann wollen Sie sich die PlayStation 2 kaufen?

- ❑ Gleich nach dem Start am 27. Oktober
- ❑ Vor Weihnachten
- ❑ In den ersten 6 Monaten
- ❑ In den ersten 12 Monaten
- ❑ Ich warte, bis Microsofts X-Box und Nintendos „Dolphin" erhältlich sind, und entscheide mich dann.
- ❑ Ich werde keine PlayStation 2 kaufen!

3. Werden Sie sich auch noch PlayStation-1-Produkte kaufen, wenn Sie die PlayStation 2 bereits besitzen?

- ❑ Nein, ich werde dann nur noch PlayStation-2-Spiele kaufen.
- ❑ Ja, ich werde nur ausgewählte Spiele kaufen (wie *Final Fantasy IX*).

Gewinnspiel: F1 2000

Fahren Sie bei unserem exklusiven F1-2000-Gewinnspiel per Anruf oder Postkarte souverän auf die Pole-Position.

Welchen Namen der kommende Weltmeister der 2000er-Formel-1-Saison am Ende tragen wird, ist noch lange nicht klar. Wie Sie hingegen schon jetzt den ersten Platz bei der Zieleinfahrt unseres Gewinnspiels in Zusammenarbeit mit Electronic Arts erringen können, verraten wir Ihnen natürlich gern: Beantworten Sie einfach die unten stehende Preisfrage und rufen Sie unsere Gewinnspiel-Hotline an oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung – und schon fahren Sie mit etwas Glück einem ersten Platz unter den Gewinnern entgegen.

In welchem Land findet das letzte Rennen des 2000er-Formel-1-Zirkus statt?

Sollten Sie nach einem harten Telefon- oder Post-Rennen tatsächlich als Weltmeister oder unter den 16 Erstplatzierten ins Ziel kommen, erwarten Sie folgende Siegprämien:

1. Preis: Eine exklusive Airbrush-PlayStation mit F1-2000-Logo und rotem Schumacher-Ferrari
2.-6. Preis: Fünf extra-flauschige F1-2000-Badehandtücher mit EA-Sports-Logo für nach dem Rennen
7.-16. Preis: 10 Original-Vollversionen von F1 2000 für Ihre heimische PlayStation

Wissen Sie die Antwort? Dann sollten Sie die folgende Nummer anrufen und der Ansage folgen (Kennwort „F1 2000" und das Lösungswort nicht vergessen):

0190 59 58 51*

Oder schreiben Sie eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion Play Zone, Kennwort: F1 2000, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Teilnahmeschluss ist der 2. August 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Electronic Arts 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.



HÄRTETEST In der brandaktuellen Formel-1-Simulation zur laufenden Rennsaison gewinnt nur, wer auch in Extremsituationen kühlen Kopf bewahrt.

INFO Vollgas!

Die hohe Kunst der heißen Reifen

F1 2000 bietet Top-Aktualität und knallharte Hochgeschwindigkeit.

Action wie im echten Formel-1-Zirkus ist mit EAs *F1 2000* auch auf der PlayStation garantiert. Kämpfen Sie sich durch eine komplette Formel-1-Saison. Jagen Sie dem Computer auf den anspruchsvollsten F1-Pisten davon, die ein Videospiel je gesehen hat. Oder bestreiten Sie Härte-Rennen im Zweispielermodus. Mit *F1 2000* heizen Sie in die Oberliga der Weltklasse-Rennprofis.



REIFENQUIETSCHEN In engen Kurven zeichnen Ihre Slicks Gummispuren auf die Piste.



TV-QUALITÄT Genießen Sie die besten Renn-Momente im extrem dynamischen Replay.

KLEINANZEIGEN

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.

- 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, PLAYZONE, Kleinanzeigen, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Suche

Suche dringend einen Xploder für Sega MD mit Software preisgünstig. Angebot mit Titel- und Preisangabe an: Alfred Ribotzki, Uckermurkstr. 19, 61107 Köln

Suche Kampfspiel, engl. PAL-Version. Tel.: 05181/828627, Mail: witte-alfeld@t-online.de

Suche Star Wars Ep. 1 Racer, tausche vergessene Welt gegen V-Rally. Tel.: 05182/2484 Georgstr. 18, 31028 Gronau, Max Bahntje

WCW Mayhem für die PSX, tausche auch. Tel.: 02604/4037

Hilfe! Suche das offizielle Lösungsbuch für Final Fantasy VII. Tel.: CH-07654/28073

Suche Alundra, zahle ca. 30,- bis 40,- DM, tausche auch gegen Time Crisis, Dead or Alive, Silent Hill. 39418 Strassfurt, Kumpelstieg 44, Tel.: 03925/284042

Suche US-Spiele aller Art und alles Zeugs von Resident Evil. Tel.: 0178/4287475, bin zu jeder Zeit zu erreichen, PS: Bin bereit, großzügig zu zahlen

Verkaufe

Ehrgeiz, Batoshinden 2, Myst, Riven, F1, Lone Soldier, Ridge Racer Revolution, tausche auch. Tel.: 03722/83811 Matthias

Verkaufe PS mit Controller und Anschlusskabel, 150,- DM. Tel: 053968/88065 ab 14 Uhr

Verk. Driver 20,- DM, Need for Speed 4 20,- DM, FIFA 99 20,- DM oder zusammen 60,- DM. Tel: 06108/72738

Verk. Psybadek für PlayStation 70,- DM, Preis verhandelbar. Tel.: 02303/770622 ab 16 Uhr

Tausche Muppet Racemania gegen Ruff & Tumble, Spyro 2 oder anderes PSX-Spiel oder verkaufe es für 50,- DM. Tel.: 0172/4369856, 0511/5510194

Verk. Autobahn Raser 2, Music 2000, Forsaken, NBA Live 99 u. a. Spiele, Preise von 15,- bis 50,- DM. Tel.: 0761/277668

Verkaufe PS-Spiele: Civilization 2, Blast Radius, Crime Killer, MMV 3, Autobahnraser 2, Evolution Kontrollsystem, Preis VB. Tel.: 0170/5508735

Verkaufe Worms Armag. 40,- DM, Driver 45,- DM, Autobahn Raser 40,- DM, MGS 45,- DM, Soul Reaver 40,- DM, WWF Attitude 40,- DM. Tel.: 040/4800927, 0179/5212459

Verk. Metal Gear Solid 50,- DM, Formel 1 20,- DM, Gran Turismo 50,- DM, ISS Pro 20,- DM und Crash Bandicoot 30,- DM. Tel.: 08139/8580

Verkaufe Spiele für PlayStation, N64 und SNES, großes Angebot, Preise teilweise auf VB. Tel.: 08821/59374 ab 18.30 Uhr

Syphon Filter 2 60,- DM, Army Men 3D 50,- DM, GT 2 60,- DM, Bl. Stars 2000 30,- DM, NFS 2, 3, 4, V-Rally 2 60,- DM, Rollcage 20,- DM, VB. Tel.: 0175/5027436 ab 15.30 Uhr

Verkaufe PSX-, PC-, Mac-, GB- und Sega-MD-Spiele, außerdem noch Musik-CDs und alte PSX-Magazine, ruft an unter Tel.: 0175/1900600 oder SMS mit Tel.-Num.

GTA 2 + 1 Lemmings, MGS, Akte X, Bomberman, Crash 3, Appe., WipEout 1+2, Pandemonium 1+2, Tomb Raider 2, Rollcage, Rascal, Hercules, FIFA 97, Croc, Cool B. 2, auch Tausch gegen N64-Spiele. Tel: 04531/2211

Street Fighter 3D, Monster Trucks, Mech Warrior 2, Destruction Derby 2 je 20,- DM, Future Cop, Warcraft 2, Deathtrap Dungeon je 30,- DM. Tel.: 0179/2196136

One, Apocalypse, Star Wars – Masters of ... je 40,- DM, Magic The Gathering 30,- DM, Das Grab des Pharao, Riven the Sequel to Myst je 45,- DM. Tel.: 0175/4477405

Verkaufe gut erhaltenen X-Ploder FX mit X-Ploder-Handbuch für 70,- DM. Tel: 07534/99680 ab 14 Uhr, fragt nach Conrad

Verkaufe PSX-Konsole incl. 5 Spiele und ca. 20 PSZ-Zeitschriften + CD, Konsole ist airbrushed!! Preis VHB. Tel.: 06131/36694, 1ab 16 Uhr

Verk. Riven 15,- DM, Wing Over 2 35,- DM, Gran Turismo 20,- DM, Gran Turismo 2 50,- DM, Music 2000 45,- DM, Colin McRae Rally 15,- DM. Tel: 0173/8119368 o. per SMS

PlayStation mit 2 Controllern und 2 Memory Cards, in gutem Zustand + 8 Spiele wie WCW Mayhem, UEFA C. League etc. und 20 Demos, Preis VHB. Tel.: 06102/328367

Verkaufe Tomb Raider 1 bis 3 für 90,- DM, nur zusammen, Asterix und Lucky Luke je 40,- DM. Tel.: 03601/44449713

Tausche

Tausche PSX-Spiel Tekken 2 gegen MDK oder andere Action-Spiele, erst ab 15 Uhr anrufen. Tel.: 035975/46004

Ready 2 Rumble Boxing gegen Boxchampions 2000. Tel.: 0234/74005

Tausche Destruction Derby 2 u. SCARS gegen Metal Gear Solid. Tel: 03725/83554 ab 18 Uhr anrufen, verlangt Enrico

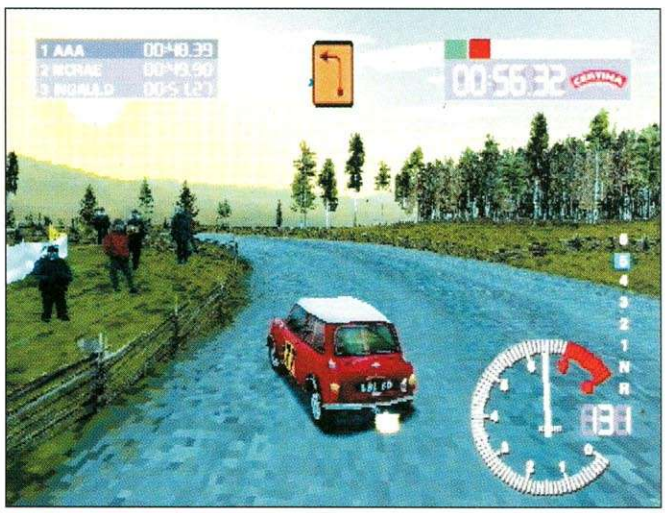
CHEATS & CODES



Eines Tages nahm mich Kollege Florian zur Seite und übergab mir den großen, rostigen Schlüssel zu unserem schaurigen Schummelkeller. Fortan werde ich mich also mit einer Fackel über die dunklen Stiegen nach unten begeben, um für Sie die neuesten Tricks aus unseren Cheat-Schatztruhen zu wühlen. Viel Spaß beim Schummeln wünscht Ihnen Ihr André Horn



FORMSCHÖNER FLITZER Der Ford Puma macht seinem Namen alle Ehre. Mit einem einfachen Passwort können auch Sie sich hinter das Steuer setzen.



TREND ZUM KLEINWAGEN Der Mini Cooper mutet auf einer Rallye-Strecke etwas merkwürdig an, das Heizen mit dem Winzling macht aber viel Spaß.

Colin McRae Rally 2.0

Kaum ist der Rennspiel-Hit endlich fertig, können wir Ihnen auch schon erste Cheats präsentieren. Geben Sie die folgenden Codes unter „Neues Fahrerprofil erstellen" ein, um den jeweiligen Wagen später anwählen zu können:

Code	Fahrzeug
OFFROAD	Lancer Road Car
JIMMYSCAR	Sierra Cosworth
COOLESTCAR	Ford Puma
JOBINITALY	Mini Cooper

in das Cheat-Menü zu gelangen, müssen Sie sich ins Spiel einloggen und sich auf Ihrer Heimatstation befinden. Drücken Sie dann folgende Kombination:

2x R2, 2x L2, 2x R1, 2x Select

Sie sollten nun einen neuen Menüpunkt „Cheat" vorfinden. Achten Sie bei der anschließenden Eingabe der Codes unbedingt auf die Groß- und Kleinschreibung.

Alle Waffen

Geben Sie im Cheatmenü „Armoury" ein, dann stehen Ihnen alle Waffen zum Kauf zur Verfügung.



FREIE FAHRT Auch Colin McRae 2.0 enthält einige versteckte Bonuswagen.

Colony Wars: Red Sun

Einige Missionen des hervorragenden Weltraumspektakels haben es ganz schön in sich. Da kann etwas Aufrüstung nicht schaden. Um

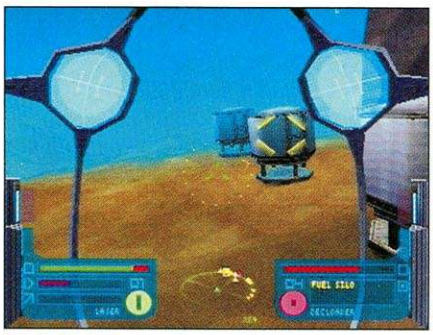
Schiff mit allen Waffen beladen
Geben Sie im Cheatmenü „Big Daddy" als Code ein.

Auswahl der Raumstation
Geben Sie im Cheatmenü „Move House" als Code ein.

Alle Cheats wieder ausschalten
Geben Sie im Cheatmenü „All Cheat Off" als Code ein.



GEHEIME WAFFENKAMMER Nach Eingabe des Cheats gibt es einen zusätzlichen Menüpunkt.



SORGENFREI Mit unseren Tipps können Sie die geniale Weltraumoper unbeschwert genießen.

Urban Chaos

Haben Sie keine Lust, sich in den umfangreichen Trainingseinheiten laufend als Grünschnabel beschimpfen zu lassen? Mit einem einfachen Trick haben Sie sofort Zugriff auf alle Levels des Spiels und können Ihren Vorgesetzten zeigen, wer der Grünschnabel ist. Halten Sie dazu einfach im Startbildschirm folgende Tastenkombination gedrückt:

R1 + L1 + Start + Select

Sie sollten anschließend D'Arcys Stimme hören und alle Levels anwählen können. Sind Ihnen einige der höheren Levels zu schwierig, können Sie mit folgender Kombination während des Spiels Ihre Energie wieder auffüllen und alle Waffen freischalten: Halten Sie ▲, ●, ■ und ✕ gedrückt und drücken Sie dann Rechts.



FÜR DAS GESETZ Mit unseren Cheats räumen Sie in der ganzen Stadt mit dem Verbrechen auf.

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.

Bugs Bunny auf Zeitreise

Infogrames veröffentlichte kürzlich das Abenteuer um den Hasen Bugs Bunny im Rahmen der hauseigenen Comic Star Collection zum Schnäppchenpreis. Das karottenkauende Langohr dürfte demzufolge nun erneut die eine oder andere PlayStation unsicher machen. Grund genug, Sie mit ein paar Cheats zu dem kniffligen Jump&Run zu versorgen.

LEVEL-AUSWAHL
Halten Sie im Auswahlbildschirm L2 + R1 gedrückt und drücken Sie dann ✕, ■, R2, L1, ●, ✕, ■, ■, ■.

MAXIMALE KAROTTEN
Halten Sie im Auswahlbildschirm L2 + R1 gedrückt und drücken Sie dann ✕, ■, R2, L1, ●, ✕, ■, ■, ●.

EXTRA-SCHLÜSSEL
Halten Sie im Auswahlbildschirm L2 + R1 gedrückt und drücken Sie dann ✕, ■, R2, L1, ●, ✕, ●, ■, ■.



FREIE AUSWAHL In diesem Bildschirm geben Sie die Cheats ein, um dem Hasen Beine zu machen.

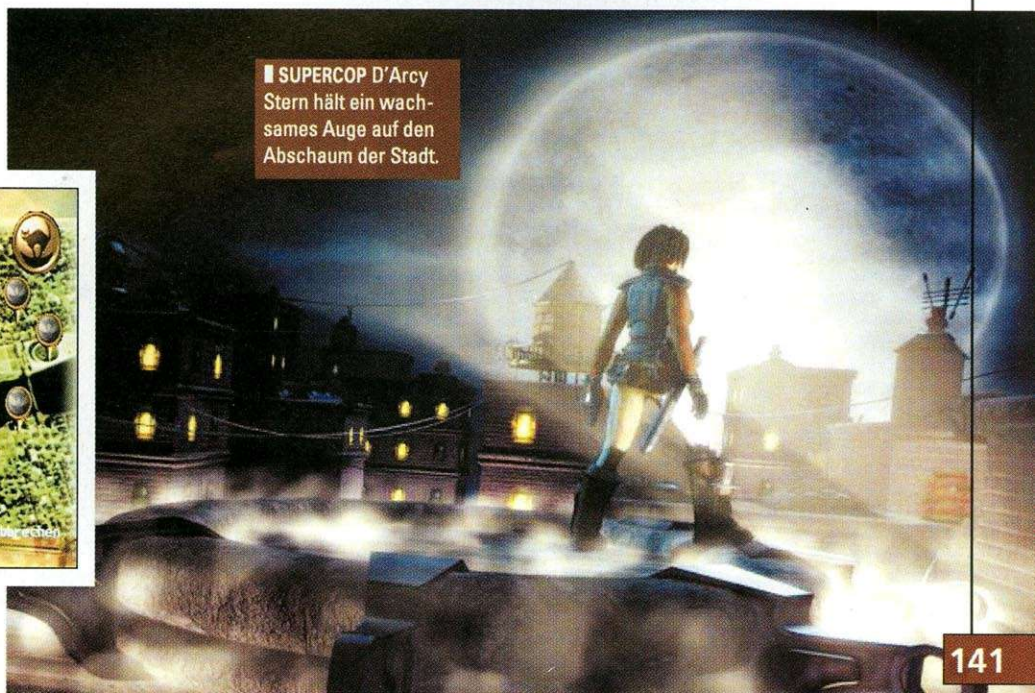


EIN HASE IM ALL Mit unseren Cheats können Sie sofort auf dem geheimnisvollen Planet X landen.

NHL Rock the Rink

Für alle, die keinen Lacher bei der Eishockey-Persiflage auslassen wollen, haben wir ein paar nette Schummeleien zusammengetragen:

NHL-Teams
Geben Sie „BAILEY" als Code ein.



SUPERCOP D'Arcy Stern hält ein wachsames Auge auf den Abschaum der Stadt.



DIE RÜCKKEHR DES LACHENDEN TOTEN.

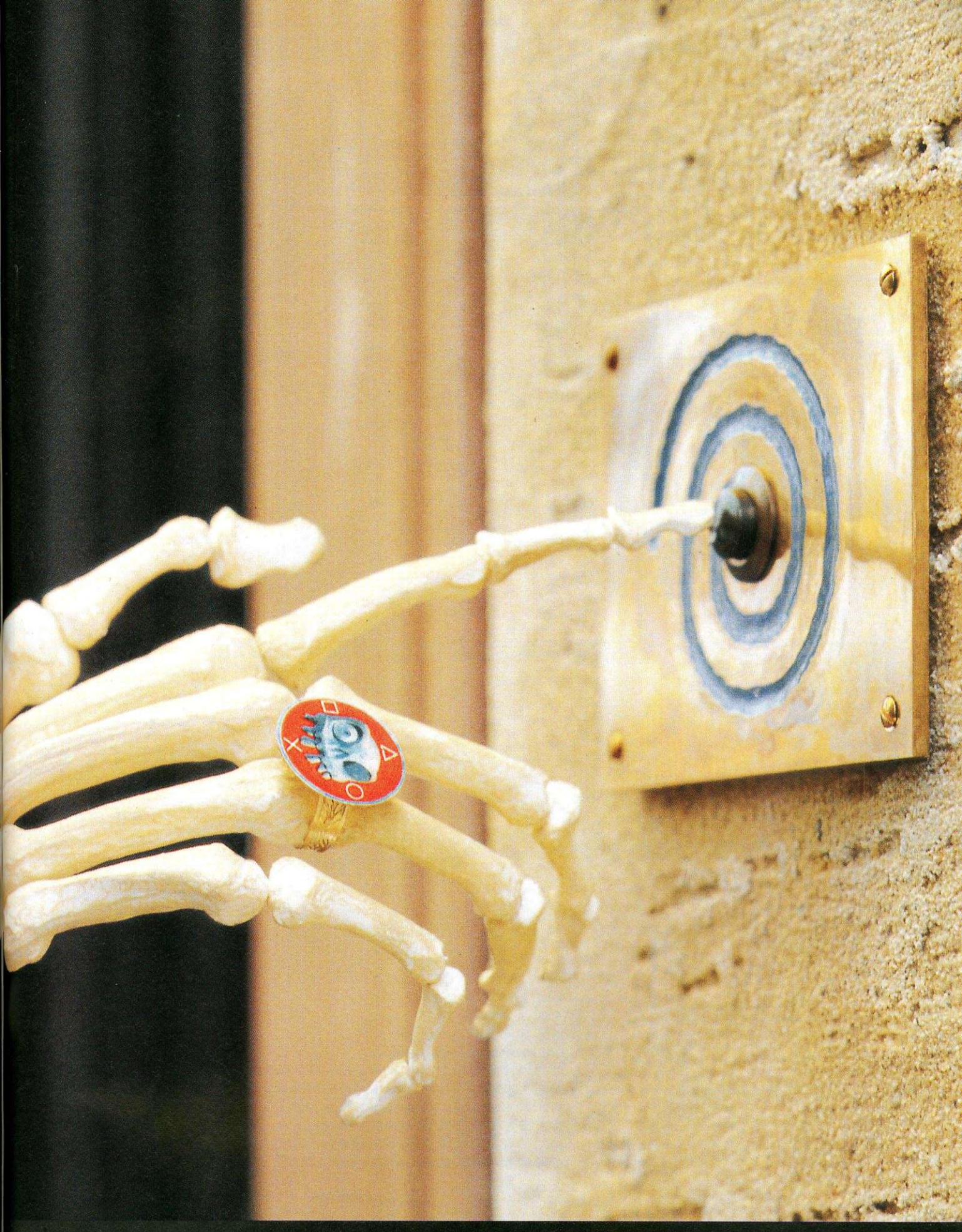
Die härtesten Gebeine des Jenseits treten wieder an. Dabei trifft Sir Dan auf so schräge Typen wie die ägyptische Prinzessin oder den exzentrischen Professor. Seine Gegner sehen ziemlich alt aus, wenn sich sein Kopf aus dem Staub macht. Und im Dankenstein-Modus lässt er ihnen die Fäuste um die Knochen 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 05 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 Co



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.



ROWDYS AUF DEM EIS Mit unseren Cheats können Sie den Schläger noch brutaler schwingen.

Einsatz der Bonus-Moves in allen Modi
Geben Sie „IAMWEAK" als Code ein.

NHL-Elite-Team
Schießen Sie insgesamt 500 Tore, um ein Team mit den sechs besten Spielern der NHL zu erhalten.



AUF DIE GLOCKE Bei NHL Rock the Rink geht es nicht gerade zimperlich zur Sache.

Größere Netze
Verlieren Sie drei Spiele in Folge.

Need for Speed: Porsche

Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe diverse Abkürzungen verraten haben, schal-



PORSCHE FAHREN Mit unserem Passwort haben Sie die freie Auswahl aus allen Modellen im Spiel.

ten wir noch einen Gang höher: Um alle Wagen freizuschalten, sollten Sie einfach Folgendes als Namen eingeben: **allporsche**

Gekido

Auch der Arcade-Prügler *Gekido: Urban Fighters* enthält einige verborgene Charaktere. Wir verraten Ihnen, wie Sie an die versteckten Straßenkämpfer gelangen:



VERSTÄRKUNG BEIM PRÜGELN Gekido lockt mit neuen Charakteren nach fleißigem Spiel.

Akujin
Beenden Sie den „Urban Fighters"-Modus mit einem beliebigen Charakter auf Schwierigkeitsstufe „Schwer", um Akujin in allen Modi spielen zu können.

Gorilla
Beenden Sie den „Urban Fighters"-Modus mit Travis und Michelle, um Gorilla in allen Modi spielen zu können.

Kobuchi
Beenden Sie den „Urban Fighters"-Modus mit Tetsuo und Ushi, um Kobuchi in allen Modi spielen zu können.

INFO Modul-Ecke

Der Gamebuster und der Xploder sind externe Module, die über den Expansion Port 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.

Tombi 2

Das kunterbunte Jump&Run erwies sich als Hit, kann aber mitunter recht knifflig werden. Mit unseren Codes dürfte Ihnen kein Schwein mehr im Weg stehen.

Unendlich Gesundheit 800E 88DE 0008
Max AP 800C 0164 E0FF
800C 0166 05F5
Spielzeit 0:00:00 ..... 800C 0168 0000
Habe Gegenstande-Start-Code 800C 0191 00FF
Haken 300C 03A5 0001
Haken-Stern 300C 03A6 0001
Bumerang 300C 03A7 0001
Eis-Bumerang 300C 03A8 0001
Gletscher-Bumerang 300C 03A9 0001
Hammer 300C 03AA 0001
Feuerhammer 300C 03AB 0001
Flammenhammer 300C 03AC 0001
Schweinekugel 300C 03AD 0001
Fixe Hose 300C 03AF 0001
Turbo Hose 300C 03B0 0001
Vogelkleider 300C 03B2 0001
Eichhörnchen-Kostüm 300C 03B3 0001
Schweine-Kostüm 300C 03B4 0001
Schwimmanzug 300C 03B5 0001
Flammenschwein-Kostüm 300C 03B6 0001
Eisschwein-Kostüm 300C 03B7 0001
Geisterschwein-Kostüm 300C 03B8 0001
Erdschwein-Kostüm 300C 03B9 0001
Wasserschwein-Kostüm 300C 03BA 0001
Morgenstern 300C 03BB 0001
Geisterschwein-Tasche 300C 03BD 0001
Erdschwein-Tasche 300C 03BE 0001
Wasserschwein-Tasche 300C 03BF 0001
Letzte Schweintasche 300C 03C0 0001



ALLES IN DER TASCHE Dank unserer Codes fehlen Ihnen bei Tombi 2 bald garantiert keine Gegenstände mehr.

Galerians

Sollte Ihnen der Science-Fiction-Thriller nach Lektüre unserer Lösung in der letzten Ausgabe immer noch Probleme bereiten, räumen diese Codes die letzten Sorgen aus dem Weg.



KEIN WIDERSTAND Unsere Codes heizen den Wissenschaftlern ein.

Unendlich HP 801C 324C 00C8
AP immer 0 ..... 801B 2ACC 0000
Unendlich Nalcon-PPEC-Anzeige 801B 2AD8 00C8
Unendlich Red-PPEC-Anzeige 801B 2ADC 00C8
Unendlich D-Felon-PPEC-Anzeige 801B 2AE0 00C8
Max. mentale Energiestufe 801B 2AF4 00C8
Habe D-Felon-Fähigkeit ..... 801B 2B0E FFFF
Gesamtzeit immer 0:00:00 ..... 801B 2F4C 0000

UNENDLICH MEDIZIN
Platz 1: Nalcon 801B 2C60 0000
Platz 2: Red 801B 2C62 0001
Platz 3: D-Felon 801B 2C64 0002
Platz 4: Erholungskapsel 801B 2C66 0003
Platz 5: Delmetor 801B 2C68 0004
Platz 6: Appolinar 801B 2C6A 0005
Platz 7: Skip 801B 2C6C 0006

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*	84,99
Alundra 2	59,99
Amerzone	79,99
Anstoß Prem. Man.*	79,99
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 Night	74,99
Blasto	89,99
Box Champions2000	84,99
Brunswick Bowl. 2*	89,99N
Bugs Bunny Comic Star Coll.*	N
49,99	
Bugs Life Plat.	49,99
Bundesliga 2000 Manager	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
Catan - Die erste Insel	49,99
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	49,99
Colin Mc Rae Rally 2*	**79,99**
Colony Wars 3: Red Sun	59,99
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
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
Dune 2000 incl Badetuch	89,99
Eagle One-Harrier Attack	89,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
ECW Hardcore Rev.	69,99
Euro 2000*	84,99N
European Super League*	79,99
Everybody's Golf 2*	59,95
Extreme 500	89,99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler - Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussée 100 – 030/72325248

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

78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 – 07425/33840

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

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!

F1 2000	**84,99N**
F1 Racing Championship *	89,99
F1 World GP 99	89,99P
Fear Effect	84,99
Fighter Maker	49,99
Fisherman's Bait 2	**59,99**
Formel 1 97	49,99
Formel 1 99	99,99
Fifa 2000	84,99
Fighting Force 2	89,99
Final Fantasy 7	49,99

Unsere Bestelladresse 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.

Pro Pinb.:Big Race USA	49,99
Pro Pinb. Fantastic	89,99
Psychic Force 2*	79,99
Puchi Carat	79,99
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
Rat Attack	84,99
RC Stunt Copter	69,99
Ready 2 Rumble	89,99P
Real Fishing	84,99
Renegade Racing	79,99
Rescue Shot*	59,99
Resident Evil Plat.	49,99

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

Resident Evil 3	94,99
ResidentEvil : Surv.	**89,99N**
Ridge Racer 4 Plat.	49,99

South Park	79,99
dto. Chef's Luv Shack	84,99N
South Park Rally	84,99N
Space Debris	89,99
Space Invaders	64,99
Spec Ops	89,99
Speed Freaks	99,99
Sports Car GT	69,99
Spyro 1 Plat.*	49,99
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	**74,99**
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	84,99
Warhammer 2 (Dark O.)	89,99
Warzone 2100	84,99
WCW Mayhem	89,99
WipEout 2097	49,99
Worms*	24,99P
Worms Armageddon	79,99

Konsolenartikel ab 45,- versandkostenfrei!! Ab DM 100,-: 3% Skonto

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
Saga Frontier 2*	**99,99**

Worms Pinball	79,99
Worms Platinium	44,99
Wu Tang Clan	89,99
WWF Smackdown*	89,99
Xena: Warrior Princess	84,99
X-Files	59,99
X-Game Pro Boarder	99,99
Y.A.R.G.	84,99

Bitte vorbestellen:
PSX Parasite Eve 2*
89,99

Overblood 2	79,99
Parasite Eve 2*	**79,99**
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

Shadow Madness	89,99
Shadowman	89,99
Shao Lin	89,99
Sheep	94,99
Silent Bomber*	84,99
Silent Hill	89,99
Silicon Valley*	89,99
Sled Storm	89,99
Snow-X*	84,99
Soul Blade	49,99

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	239,99
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**

N64 SOFTWARE

A Bugs Life	94,99
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	89,99
NBA Live 2000	94,99
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

Hit des Monats:
PSX Racing Simulation 2
29,99
solange Vorrat reicht

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 HARDWARE

N64 Colour Ed.	199,99
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 HARDWARE

Dreamcast	399,99
Dreamblaster Gun	69,99
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

DREAMCAST SOFTWARE

Aerowings	84,99
Arcatera*	89,99
Armada*	84,99
Billard Nights	84,99
Blue Stinger	84,99
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	89,99
Furballs*	84,99
Fur Fightres*	84,99N
Get Bass incl. Angel	169,99
Giga Wing*	a.A.
Gta 2*	89,99
Heroes of M&M 3*	89,99
Hidden & Dangerous*	89,99
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	84,99
Penpen	94,99
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*	99,99
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
Y.A.R.G.*	84,99
Zombie Revenge*	89,99

ACTIONFIGUREN

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!!!

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



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 30.05.

LESER TIPPS

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
PLAY ZONE
Kennwort Lesertipps
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Herzlichen Dank!

Sebastian Fiebig – Matthias Förster – Stefan Futterer – Beka Kobaidse – Jan König – Frank Oestemer – Michael Rauh – Philipp Rinklin – Ken Weigel

Die Einsendungen der hier genannten Personen werden leider nicht honoriert.

NHL 2000

Der Dude-Spieler:
Wechseln Sie in den „Spieler erstellen"-Bildschirm und geben Sie „Bruce Willis" als Spielername ein. Beachten Sie dabei, dass mit der ● - Taste in Klein- oder Großbuchstaben gewechselt werden muss.

Super-Spieler:
Im „Spieler erstellen"-Modus müssen Sie „Peter Forsberg" als Name eingeben. Den nachfolgenden Bildschirm mit „Ja" bestätigen und das Spiel kann mit dem Super-Spieler begonnen werden.

Super-Abwehrspieler:
Als Name im „Spieler erstellen"-Modus müssen Sie hierbei „Sandis Ozolinsh" eingeben und ebenfalls mit „Ja" bestätigen.

Super-Torwart:
Geben Sie „Patrick Roy" als Name im „Spieler erstellen"-Bildschirm ein und beantworten Sie die folgende Frage mit „Ja".



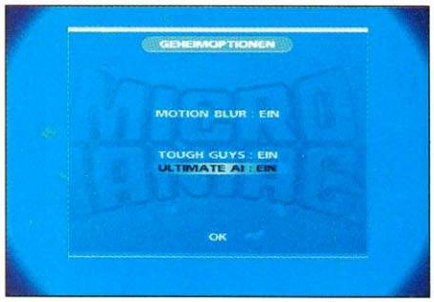
SPITZENKLASSE Die beste Mannschaft stellen Sie sich mit den Tricks in diesem Menü zusammen.

Chirstoph Dudik

MICRO MANIACS

Die hier aufgeführten Cheats müssen im Options-Menü unter „Geheimoptionen" im zunächst leeren Fenster eingegeben werden.

Specials bei Maximum Power:
SELECT-Taste gedrückt halten und folgende Kombination eingeben:
■, ✕, R1, ●, oben, ■, unten, oben, unten, ✕, ■



BLUESCREEN Füllen Sie diesen Geheimbildschirm mit Ihren Cheats.

Verschwommener Bildschirm:
SELECT-Taste gedrückt halten und folgende Tasten drücken:
▲, ●, rechts, ▲, oben, rechts, ●, oben, ■

Gegner-KI erhöhen:
SELECT-Taste gedrückt halten und die aufgeführten Tasten eintippen:
●, oben, ▲, ●, links, ▲, ■, ■, ✕

Hans Nolin

MEDIEVIL 2

Um dem Spiel die geheimen Zusatzoptionen zu entlocken, müssen Sie während des Spiels mit der START-Taste pausieren und bei gedrückter L2-Taste folgende Tastenkombination eingeben:

▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, links, ●, oben, unten, rechts, ●, links, links, ▲, rechts, ●, links, links, ▲, ●, unten, ●, ●, rechts

Falls das Cheat-Menü nicht erscheint, gehen Sie auf „Weiter", pausieren das Spiel erneut und drücken schnell die Taste nach unten.

Markus Altenburg



GEHEIMVERSTECK Ein umfangreiches Cheat-Menü versteckt sich hier im Pausen-Modus.



PSG YOUR PROFESSIONAL SECRET GUIDE

- Undercover! Die PSG-Informanten riskieren täglich Leib und Leben für die heißesten News der PlayStation-Szene.
- Corpus Delicti! PSG ermittelt Sprengstoff und Rohrkrepierer unter den aktuellsten Games.
- Top secret! PSG zeigt die ultimativen Überlebenstipps & -tricks für die besten Spielehits.



Vagrant Story

»GENRE Action-Rollenspiel
»SPIELER 1
»HERSTELLER Square Europe
»INTERNET www.vagrantstory.com

Sie haben Vagrant Story gekauft und wollen jetzt in den Sommerurlaub fahren? Vergessen Sie es, Sie werden sich dem Bann dieses Spiels nicht entziehen können.

Allgemeine Tipps

Waffen und Rüstung

Welche Grundlagen gelten im Kampf?

Die Kampfstrategien sind für jeden Gegnertyp anders. Die wichtigste Regel ist, sowohl die Schwachpunkte als auch Fähigkeiten und Sprüche der Kontrahenten herauszufinden und im Laufe des Spiels die eigenen Waffen entsprechend weiterzuentwickeln.



Wie funktioniert das Waffensystem?

Immer wenn Sie eine Waffe gegen einen Gegnertyp einsetzen, erhält die Waffe Erfahrungspunkte. Je öfter Sie den gleichen Gegnertyp mit einer Waffe bekämpfen, umso stärker und effektiver wird Ihre Waffe.

Was muss ich bei der Waffenwahl beachten?

Setzen Sie sich sehr intensiv mit den Waffenwerten in den ersten beiden Kategorien „Class" und „Affinity" auseinander. Je höher die jeweilige Zahl ist, umso besser wirkt die Waffe. Ein Beispiel: Wenn Sie ein Schwert mit hohen Werten bei „Drache" und „Feuer" benutzen, verbessern sich genau diese beiden Attribute, wenn die Waffe gegen einen Feuerdrachen eingesetzt wird. Verwenden Sie diese Waffe gegen einen anderen Gegnertyp (zum Beispiel „Untote"), verliert die Waffe an Wirkung gegen feuerspeiende Drachen. Dafür steigt die Kampfkraft gegen Untote.



Wie verbessere ich meine Waffen?

Es gibt keine Allroundwaffe im Spiel. Achten Sie im Kampf auf die Bezeichnung der Gegner und wählen Sie dann die beste Waffe gegen diesen Typ aus. Tragen Sie immer unterschiedlich wirkende Waffen bei sich, damit Sie in der Lage sind, sinnvolle Waffenwechsel durchzuführen. Sie können jedoch eine bestimmte Waffe gegen jeweils zwei Monsterklassen verwenden. Sehen Sie sich dazu die Liste im Waffenmenü an. Nicht negativ beeinflussen sich die Klassen „Mensch" „Bestie", „Untote"/„Phantom" und „Drache"/„Böse". Es wird trotzdem vorkommen, dass eine Waffe trotz hoher Werte keinen Schaden verursacht. In so einem Fall empfiehlt es sich, ungeachtet der Werte einfach einen anderen Waffentyp auszuprobieren.

Was ist bei der Rüstung zu beachten?

Die Attribute der Rüstungen funktionieren nach demselben Prinzip wie bei den Waffen. Jeder Angriff eines Monstertyps erhöht die Widerstandskraft in der entsprechenden Kategorie. So können Sie Spezialrüstungen erhalten, die höchsten Schutz bieten. Dies erfordert ein häufiges Hin- und Herwechseln im Inventar, zahlt sich aber spätestens bei den Endgegnern aus.

Kampffähigkeiten

Was hat es mit „Chain" und „Defence" auf sich?

Sie erhalten recht früh im Spiel die Kampffähigkeiten „Chain" für Ihren Angriff und „Defence" für Ihre Verteidigung. Die Angriffsfähigkeit erlaubt Ihnen, durch Drücken eines zugewiesenen Knopfes Mehrfach- oder Spezialattacken durchzuführen. Das Gleiche gilt für die Verteidigungsfähigkeiten, durch die Sie Schaden reflektieren oder umwandeln können. Sie können die entsprechenden Knöpfe aber nur innerhalb eines kurzen Zeitfensters drücken (wird durch ein rotes Ausrufezeichen angezeigt).

Welche Rolle spielen die Angriffsfähgkeiten?

Die Angriffsfähigkeiten sind extrem wichtig, da sie oft der einzige Weg sind, um mit einem Endgegner fertig zu werden. Üben Sie fleißig, um sich das richtige Timing anzueignen. Wenn Sie zu langsam oder zu schnell sind, erhält der Gegner die Chance, einen Hieb auszuführen.

Gibt es eine begrenzte Anzahl von „Chains"?

Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl aufeinanderfolgender Chain-Attacken. Wenn Sie das Timing perfekt beherrschen, können Sie immer wieder Ihre Angriffsfähigkeit benutzen, ohne dass der Gegner zum Zuge kommt. Allerdings unterscheidet sich die Größe des Zeitfensters in Bezug auf



Ihre jeweilige Waffe. Bis Sie das Timing mit den verschiedenen Waffentypen perfekt beherrschen, müssen Sie viel Trainingszeit einplanen.

Wie nutze ich am besten all die Fähigkeiten?

Im weiteren Spielverlauf lernen Sie immer neue Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten kennen. Gewöhnen Sie es sich daher nicht an, immer nur dieselben Fähigkeiten einzusetzen. Die richtige Wahl kann oftmals das entscheidende Zünglein an der Waage sein, um einen Kampf erfolgreich zu beenden. Wenn Sie die nötigen Informationen über Ihren Gegner herausgefunden haben, belegen Sie die Knöpfe mit den Fähigkeiten, die für diesen Kampf am sinnvollsten sind. Wenn Sie zum Beispiel gegen ein zauberndes Feuerphantom kämpfen, ist die Verteidigungsfähigkeit Feuerfest sehr hilfreich. Windschutz dagegen wäre völlig nutzlos. Eine Angriffsfähigkeit, die MP entzieht (Weiße Magie) macht in diesem Fall ebenfalls Sinn.

Die Waffenschmiede



Ist es sinnvoll, neue Waffen zu schmieden?

Unterschätzen Sie nicht die Möglichkeit, eigene Waffen herzustellen oder durch Kombinieren zu verbessern. Merken Sie sich die Standorte der Faktoreien, denn nur dort können Sie diese Arbeiten durchführen. In diesen Schmieden können Sie auch Ihre Ausrüstung reparieren.

Was hat es mit den verschiedenen Metallen auf sich?

In jeder Faktorei können Sie bestimmte Metallarten verarbeiten. Je weiter Sie im Spiel vorankommen, umso wertvollere und bessere Legierungen können Sie herstellen. Die folgende Aufzählung geht vom schwächsten zum stärksten Metall: Bronze, Eisen, Stahl, Silber und Damaskus. Kombinieren Sie schwächere Metallarten, um das nächststärkere Metall herzustellen. Bronze und Eisen ergibt zum Beispiel Stahl. Experimentieren Sie also ruhig ein wenig.

Kann ich einfach mit dem Werkeln beginnen?

Bevor Sie mit den Werkarbeiten beginnen, sollten Sie unter allen Umständen erst einmal speichern. Wenn Sie dann mit Ihrer Schmiedekunst nicht zufrieden sind, laden Sie einfach den alten Spielstand neu und machen einen weiteren Versuch.

Was ist beim Waffenbau zu beachten?

Richtig knifflig wird es bei der Herstellung neuer Waffen. Bevor Sie einfach planlos drauflos kombinieren, müssen Sie sich erst einmal die Werte Ihrer Utensilien ansehen. Die Kategorie „Affinity" ist dabei besonders wichtig. Kombinieren Sie nur Waffen, die ihre Stärken in derselben Klasse haben. Beispiel: Wenn Sie ein Schwert mit hohem Feuerwert und eine Klinge mit hohem Wasserwert miteinander verbinden, werden Sie mit dem Ergebnis keine Freude haben, weil sich Feuer und Wasser negativ beeinflussen.

Zaubersprüche

Wie wird gezaubert?

Gezaubert wird mithilfe der sogenannten Grimoire. Diese Spruchrollen finden Sie in Truhen oder bei besiegten Gegnern. Sobald Sie ein solches Grimoire einmal als Inventargegenstand benutzt haben, haben Sie den entsprechenden Zaubereffekt dauerhaft gelernt.

Was muss ich über die Zaubersprüche wissen?

Versuchen Sie, möglichst viele Zaubersprüche zu lernen. Nehmen Sie sich die Zeit, jede neu in Besitz genommene Grimoire genau zu studieren, damit Sie im Kampf wissen, wann Sie den Spruch am sinnvollsten einsetzen. Dies ist umso wichtiger, als die mächtigeren Sprüche jede Menge Magiepunkte kosten, und nur ein- bis zweimal pro Kampf gezaubert werden können. Wenn Sie an einer geschützten Stelle stehen, können Sie den Kampfmodus deaktivieren, um schneller Magiepunkte zu regenerieren.



Gegenstände

Wie wichtig sind die Gegenstände?

Inspizieren Sie jeden Gegenstand, den Sie finden. Es gibt viele Fundstücke, die Ihre Lebens- (HP) oder Magiepunkte (MP) verbessern oder Ihre Attribute verändern.

Wozu dienen die Container?

Nutzen Sie die Container, um überflüssige Waffen und sonstiges Gerät darin aufzubewahren. Wenn Sie später einen anderen Container finden, können Sie zuvor abgelegte Gegenstände wieder aufnehmen.

Wann sollte ich speichern?

Wenn Sie gerade einen Endgegner bezwungen und nur noch wenig Lebenspunkte haben, ist es durchaus sinnvoll, einige Räume zum nächsten Speicherpunkt zurückzugehen. Warten Sie vor dem Speichern eine Weile, bis Sie sich regeneriert haben.

LEGENDE

- SPEICHERPUNKT
- TRUHE
- FALLE
- HEILUNGSFELD
- ENDGEGNER
- VERSCHLOSSENE TÜR
- WICHTIGER GEGENSTAND

Weinkeller



RÄUME, GEGNER UND FALLEN

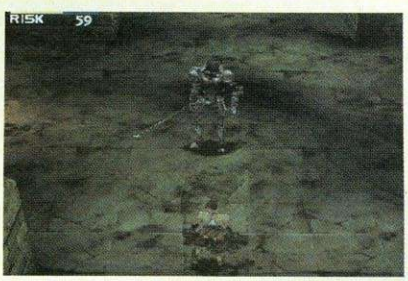
RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Portal der Dämmerung	Keine
2	Rastplatz	Keine
3	Gang der Verhärmten	1 Fledermaus
4	Treppe der Trauben	Keine
5	Weinlagerstätte	2 Wachen
6	Vertragsraum der Kenner	1 Fledermaus/1 Silberwolf
7	Lagerraum für Auslesen	2 Wachen
8	Raum der Gruselschauder	2 Fledermäuse/1 Silberwolf
9	Auktionsplatz der Leben	1 Fledermaus/2 Silberwölfe
10	Ort der trockenen Kehle	1 Fledermaus/1 Silberwolf
11	Zechgelage der Dauphin	Keine
12	Ort der verrotteten Trauben	2 Fledermäuse
13	Weinmarkt	Keine
14	Exekutionsplatz d. Liebe	Endgegner: Minotaurus
15	Lagerraum für Rotwein	Untoter Soldat
16	Lagerraum für Weißwein	1 Zombie/1 Zombiekämpfer/1 Ghoul
17	Raum der Gier	2 Silberwölfe
18	Raum d. wähleris. Helden	Endgegner: Durahan

MINOTAURUS (BESTIE)



Diese riesige Kreatur sieht zwar bedrohlich aus, ist aber noch relativ leicht zu besiegen. Die Armbrust 7. Himmel eignet sich zum Beispiel sehr gut gegen dieses Monster. Zielen Sie vorwiegend auf den Kopf oder die Arme des Gegners. Sollten Ihre Lebenspunkte dennoch unter 80 HP fallen, frischen Sie Ihr Konto durch die Einnahme von Heilpflanzen wieder auf. So überleben Sie auch stärkere Hiebe des Gegners. Wenn Sie den Minotaurus geschlagen haben, erhalten Sie unter anderem das wichtige Chrysanthemesiegel.

DURAHAN (BÖSE)



Diesem körperlosen Ritter stehen Sie gegenüber, kurz bevor Sie den Weinkeller verlassen. Ihre physischen Attacken richten nicht viel aus, da es sich um eine neue Gegnerklasse handelt. Sie müssen daher möglichst viele Chain-Attacken landen, um den Kerl zu besiegen. Lassen Sie Ihre Lebenspunkte nicht zu weit absinken, da Durahans Treffer zum Teil sehr großen Schaden verursachen.

Rastplatz

Waffen
Tovarisch: Eine Bronze-Axt, einhändig geführt.
Waffentyp: Edged.

Auktionsplatz der Leben

Rüstung
Holzschild
Lederhandschuh

Gegenstände
5x Aloeknolle
5x Heilknolle

Waffen
7. Himmel: Eine Armbrust, zweihändig geführt.
Waffentyp: Piercing

Rüstung
Kettenhandschuh

Gegenstände
3x Aloewurzel
3x Heilwurzel

Woher bekomme ich das Chrysanthemesiegel?

Um die verschlossene Tür bei der Treppe der Trauben öffnen zu können, benötigen Sie das Chrysanthemesiegel. Sie gelangen in dessen Besitz, nachdem Sie den Minotaurus-Endgegner im Raum Exekutionsplatz d. Liebe besiegt haben (s. Kasten).

Weinmarkt

Gegenstände
1x Heilelixier
5x Heilknolle

Rüstung
Holzschild

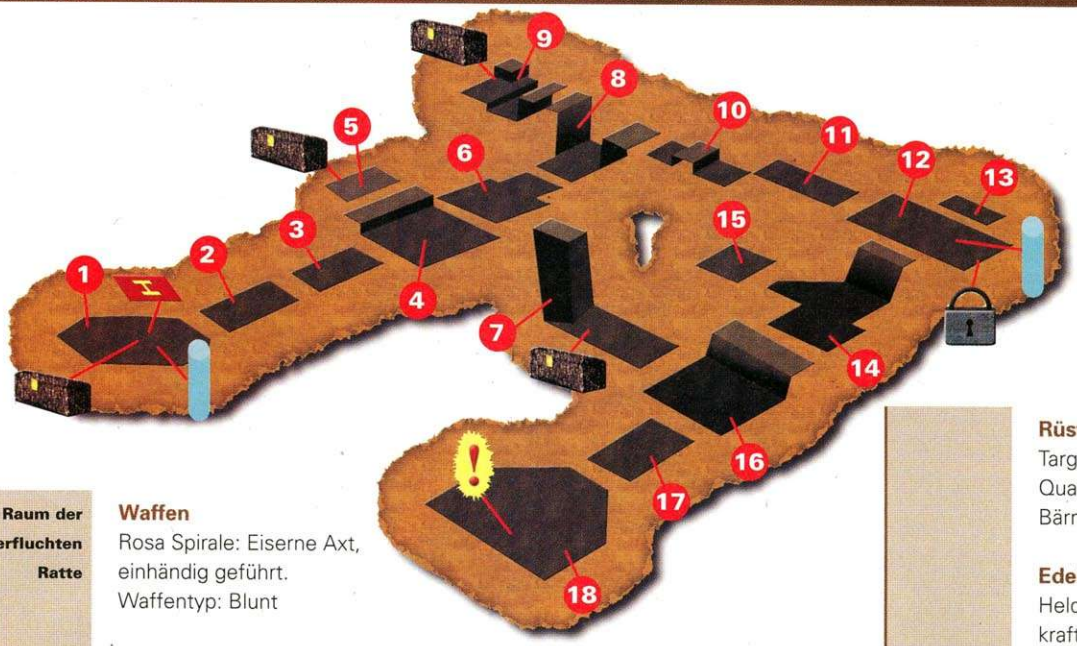
Exekutionsplatz d. Liebe

Gegenstände
3x Aloeknolle
15x Träne der Urd

Lagerraum für Rotwein

In diesem Raum stoßen Sie auf einen sterbenden Soldaten. Nachdem er sein Leben ausgehaucht hat, erhebt er sich wieder und beginnt, Sie anzugreifen. Zielen Sie am besten auf den Kopf. Sie bekommen es ab jetzt vermehrt mit Untoten zu tun.

Untere Katakomben



Raum der verfluchten Ratte

Waffen
Rosa Spirale: Eiserne Axt, einhändig geführt.
Waffentyp: Blunt

Griff
Kreuzgriff, geeignet für: Dolche, Schwerter und Großschwerter

Rüstung
Kürass: Eine Lederrüstung
Wildlederstiefel

Edelsteine
Gottesgestein: Erhöht die Angriffsstärke gegen Untote.

Gegenstände
3x Wurzel der Mana
3x Heilknolle

Wie öffne ich die versperrte Tür?

Die versperrte Tür in der Grabstätte der Märtyrer können Sie nicht ohne weiteres öffnen. Sie müssen zuerst den Geist im Gang der seligen Kinder besiegen. Danach ist die Tür offen.

Gang der seligen Kinder

Waffen
Mixerspieß: Breitschwert, zweihändig geführt.
Waffentyp: Edged

Rüstung
Quarzhandschuh

Gegenstände
Arznei d. Königs

Versteck der Räuber

Waffen
Seelenkuß: Ein silberner Dolch, einhändig geführt.
Waffentyp: Piercing
Sehr gut gegen Untote.

Rüstung
Targetschild: Aus Bronze
Quarzhandschuh: Aus Bronze
Bärmaske: Lederhelm

Edelsteine
Heldensaphir: Erhöht Kampfkraft gegen Menschen.

Gegenstände
3x Segen d. Geister
3x Stein d. Weissage

Wo kann ich noch Gegenstände finden?

Betreten Sie die verschiedenen Katakombenräume mehrmals. Einige der zufällig generierten Gegner lassen nach ihrem Ableben immer wieder Gegenstände zurück.

Wo befindet sich das Siegel der Lilie?

Begeben Sie sich zum Ort schlafender Bestien und bekämpfen Sie die beiden Eidechsenmänner, die zur Monsterklasse der Drachen gehören. Sie sind beide nicht sonderlich schwer zu besiegen, wenn Sie sich beim Angriff auf die Arme konzentrieren. Sind beide besiegt, erhalten Sie nicht nur das gesuchte Siegel, sondern auch noch einige Ausrüstungsgegenstände wie zwei Lanzen, ein Grimoire d. Antidot, ein Wundermittel, einen Quarzhandschuh und eine Lederrüstung (Kürass).

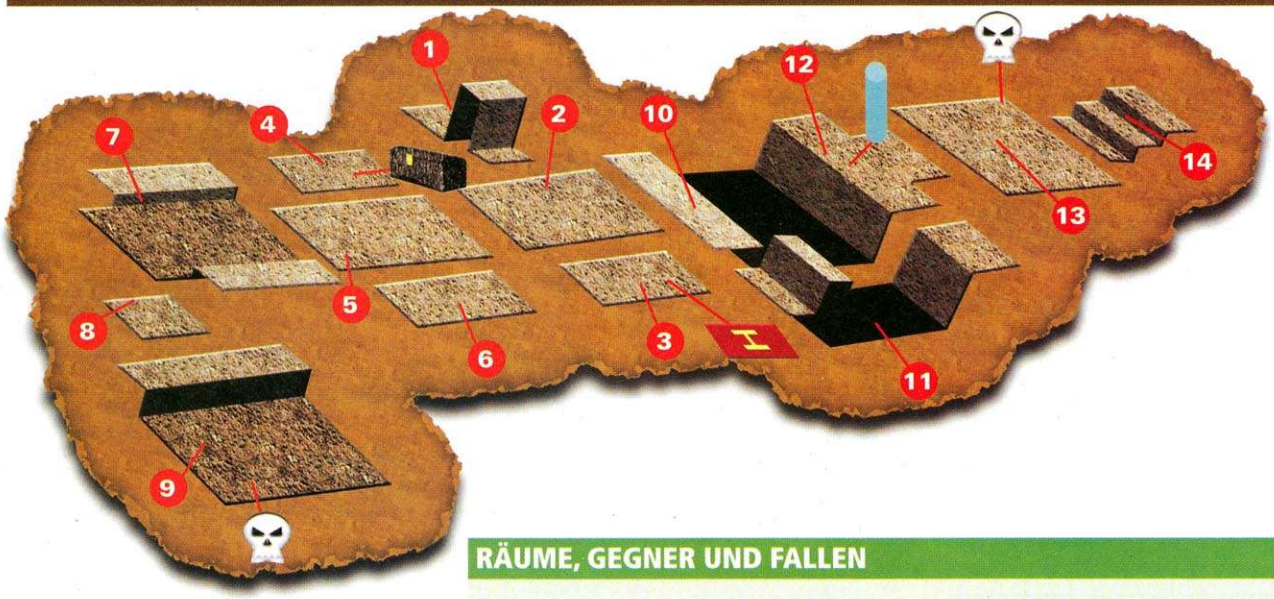
RÄUME, GEGNER UND FALLEN

RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Ort der Rache	Heilfeld
2	Flur der letzten Hoffnung	1 Fledermaus/1 Höllenhund
3	Klageflur der Toten	1 Skelett/1 Schleim
4	Saal der Verfolgten	2 Skelette
5	Raum der verfluchten Ratte	2 Skelette
6	Grabstätte der Märtyrer	1 Fledermaus/1 Höllenhund
7	Gang der seligen Kinder	1 Geist
8	Gesangssaal der Hoffnung	1 Schleim/1 Zombiekämpfer
9	Versteck der Räuber	1 Fledermaus/1 Höllenhund/1 Geist
10	Flur des Plätscherblutes	Keine
11	Ort des siegenden Glaubens	1 Skelett/1 Zombiekämpfer
12	Totenquelle	1 Zombiekämpfer/1 Skelett
13	Faktorei (Kraftwerk)	Keine
14	Raum der büßenden Sünder	1 Fledermaus/1 Mumie
15	Bannkreis des Todes	1 Fledermaus/1 Zombiekämpfer
16	Raum vergeblicher Kämpfe	2 Skelette
17	Flur der Probe	1 Zombiekämpfer
18	Ort schlafender Bestien	2 Echsenmänner

DEN GEIST BEKÄMPFEN

Achten Sie auf die Anzeige am unteren Bildschirm: Sie haben nur eine Minute Zeit, um dieses Monster aus der Klasse Phantom zu besiegen. Prägen Sie sich die Teleportorte des Geistes ein und lauern Sie ihm auf, anstatt ihm ständig nachzulaufen. Normale Attacken sind in der Regel wirkungslos gegen diesen Gegner. Sie müssen schon eine Waffe einsetzen, die über sogenannte Break-Angriffe verfügt. Der Pandemoniumpfeil der Armbrust 7. Himmel wirkt zum Beispiel sehr gut gegen dieses Phantom. Achten Sie auch auf Ihre Lebenspunkte, da der Geist leicht 100 Punkte Schaden verursacht.

Kirche



Wie entkomme ich aus dem Verlies der Gesetzlosen?

1. Postieren Sie die tragbare Holzkiste auf die Kiste links.
2. Zerstören Sie die schwere Kiste rechts.
3. Schieben Sie die nächste schwere Kiste an die beiden anderen Kisten heran.
4. Postieren Sie nun eine tragbare Kiste auf der rechten Seite der Kistenreihe.
5. Stellen Sie sich auf die mittlere Kiste und verfrachten Sie eine leichte Kiste auf die andere Seite.
6. Jetzt können Sie hochklettern und weitergehen.

Labor der Alchimisten

Waffen
Kleeve: Hammerwaffe, einhändig geführt.
Waffentyp: Blunt

Edelsteine
Echsenserpentinit

Gegenstände
Grimoire d. Starre

Was geschieht, wenn der Golem besiegt ist?

Wenn Sie den Golem besiegt haben (s. Kasten), sehen Sie in einer kurzen Zwischensequenz, wie sich die Plattform bei der Brücke d. Entflohenen in Bewegung setzt.

Was erwartet mich auf der anderen Flussseite?

Achten Sie auf den Eidechsenmann auf der anderen Seite. Wenn Sie ihn erledigt haben, speichern Sie Ihr Spiel in der Heiligenstätte ab, bevor Sie zum Drachen gehen.

Der Feuerdrache ist tot, was nun?

Kehren Sie in die Heiligenstätte zurück, wo nun ein weiterer Eidechsenmann auf Sie wartet. Ist auch diese Gefahr beseitigt, speichern Sie besser noch einmal ab. Danach können Sie sich zur Treppe ins Licht begeben.

RÄUME, GEGNER UND FALLEN

RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Verlies der Gesetzlosen	1 Fledermaus
2	Korridor des Bekehrten	2 Skelette/1 Schleim
3	Kerker der Tempelpriester	5 Fledermäuse/Heilfeld
4	Labor der Alchimisten	2 Skelette/1 Schleim
5	Korridor der rechten Wege	2 Skelette
6	Tagungsraum der Priester	1 Geist
7	Sakrileg der Märtyrer	1 Höllenhund/1 Skelett
8	Sakrileg des Gutglaubens	1 Schleim/1 Fledermaus
9	Ort der Befallenheit	Endgegner: Golem
10	Heiligenstätte	1 Fledermaus/1 Echsenmann
11	Brücke der Entflohenen	1 Schleim/1 Fledermaus
12	Heiligenstätte	1 Echsenmann
13	Kapelle der Weihe	Endgegner: Drache
14	Treppe zum Licht	Keine

GOLEM (BÖSE)



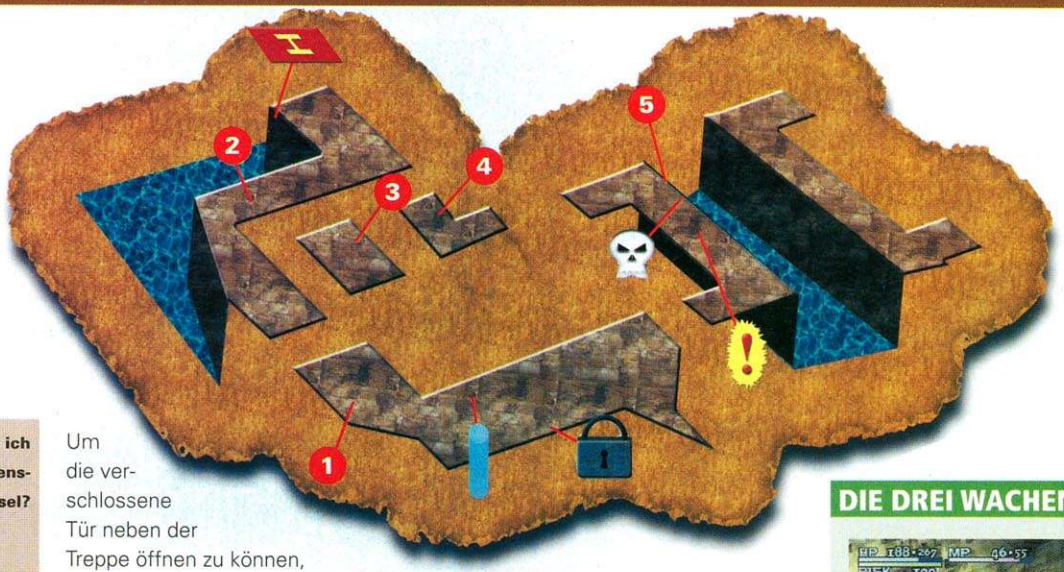
Das große Steinmonster hat es in sich. Egal, für welche Waffe Sie sich entscheiden, Sie werden meistens nur unter 10 Punkte Schaden anrichten. Sie müssen daher voll auf Ihre Chain-Attacken und Break-Fähigkeiten Ihrer Waffen setzen, nur so können Sie den Riesen bezwingen. Konzentrieren Sie sich bei Ihren Angriffen auf die Beine, denn sie sind am ehesten verwundbar. Jeden erfolgreichen Hieb des Golems sollten Sie sofort heilen, da Sie einen zweiten Treffer kaum überleben. Nach dem Kampf ist der Weg über den Fluss frei.

FEUERDRACHE (DRACHE)



Suchen Sie in Ihrem Inventar die Waffe mit der höchsten Effektivität gegen das Element Feuer. Werten Sie Ihre Rüstung durch Benutzen des Echsenserpentinits etwas auf. Trotzdem kann ein einzelner Feuerstoß des Drachen Sie vernichten. Eilen Sie nahe zu dem Monster hin und stellen Sie sich unter seinen Kopf. Dadurch kann er Sie nicht mehr mit Feuer bespucken. Der gefährliche Hieb mit dem Schwanz kann Sie jeweils ca. 120 HP kosten, also Vorsicht. Der Schwanz ist zwar verwundbar, allerdings schwer anzuvisieren. Wählen Sie Kopf oder Beine als Ziel aus. Dort sollten Sie in der Lage sein, auch mit einfachen physischen Attacken wenigstens 10 bis 15 Punkte Schaden zu verursachen. Viel effektiver sind natürlich Chain-Attacken oder Break-Fähigkeiten Ihrer Waffen.

West. Stadtteil



Wo finde ich den Ordensschlüssel?

Um die verschlossene Tür neben der Treppe öffnen zu können, müssen Sie den Ordensschlüssel finden. Gehen Sie dazu schnurstracks in die Tympanonstraße. Sie müssen sich dort mit drei Gegnern gleichzeitig herumschlagen. Sehen Sie sich den Extrakasten an, um die richtige Taktik gegen die Ritter anzuwenden. Nach dem Kampf erhalten Sie den Schlüssel.

Gibt es noch etwas Interessantes zu entdecken?

Der unscheinbare Strandweg der Traufe birgt an seinem Ende ein nützliches Heilfeld. Sie finden es am äußersten Rand des Weges am Wasser.

RÄUME, GEGNER UND FALLEN

RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Vermiliongasse	Keine
2	Strandweg der Traufe	Keine
3	Faktorei (Dampfhammer)	Keine
4	Marl-Fardestraße	Keine
5	Tympanonstraße	Endgegner: Die drei Wachen

DIE DREI WACHEN (MENSCH)



Halten Sie sich die erste Wache durch Einsatz einer Waffe mit hoher Reichweite vom Leib. Sie erhalten ein Rapier-Schwert. Auch die zweite Wache sollten Sie mit einer Waffe mit hoher Reichweite außer Gefecht setzen. Der dritte Wächter ist aufgrund seiner Magiefähigkeit am gefährlichsten. Halten Sie Ihre Lebenspunkte möglichst oberhalb von 200 HP. Seine Zaubersprüche sind etwas ungefährlicher, wenn Sie ihm möglichst nahe auf den Pelz rücken. Setzen Sie ihn mit Hilfe Ihrer Chain-Attacken und Break-Fähigkeiten schachmatt und Sie erhalten den Ordensschlüssel.

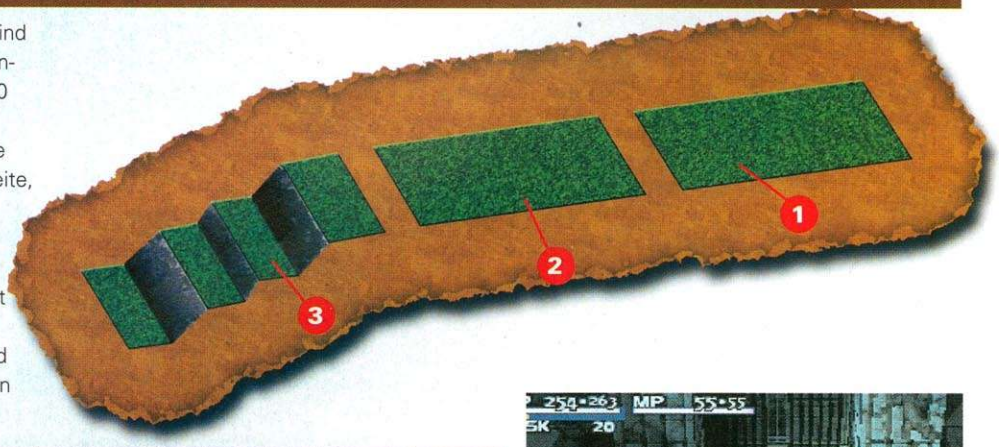
West. Stadtmauer

Schon wieder Fledermäuse!

Die Vampirfledermäuse sind nicht ungefährlich. Ihre Angriffe können Ihnen ca. 70 HP abziehen. Sehr gut dagegen geeignet ist eine Waffe mit hoher Reichweite, wie die Armbrust.

Ich finde nichts Interessantes in der Stadtmauer!

Sie müssen sich nicht lange in diesem Abschnitt aufhalten. Gehen Sie geradewegs hindurch und betreten Sie den nächsten Levelabschnitt.



RÄUME, GEGNER UND FALLEN

RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Ort der Schwertkämpfer	Keine
2	Ort der Barbaren	2 Zombie-Ritter
3	Sprosse gesegneter Helden	3 Vampirfledermäuse



Mine 1. UG



Was bedeutet das Siegel der Iris?

Sie benötigen das Siegel, um im Schacht des Überlebens durch die Tür zu gelangen. Sie finden das gesuchte Siegelstück in der Kiste am Lagerplatz für Kohle.

Lagerplatz für Kohle

Rüstung
Eisenmanschette
Kettenhaube

Edelsteine
Undines Jaspin: Wasserattribute steigen.

Schlafstätte der Gebete

Sie müssen diese Truhe zuerst magisch entriegeln.

Rüstung
Silbermanschette

Gegenstände
Salamanderring
Druidenstein
Arznei d. Weisen
Grimoire d. Meeres

RÄUME, GEGNER UND FALLEN

RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Scheideweg	1 Höllenhund
2	Schacht der Entscheidung	2 Goblins/1 Vampirfledermaus
3	Gang der Aussschreitung	Endgegner: Drache
4	Ruhestätte der Arbeiter	2 Goblins/1 Truhenkrabbe
5	Stufe der Lüsternheit	2 Goblins
6	Minenader der Kooperation	Keine
7	Eingestürzter Stollen	2 Vampirfledermäuse
8	Schacht der Belagerung	2 Goblins/1 Vampirfledermaus
9	Ort der Versöhnung	2 Höllenhunde/1 Goblin
10	Lagerplatz für Kohle	3 Goblins
11	Schacht der Liebesopfer	Keine
12	Schacht der Hoffnung	1 Höllenhund
13	Schacht	3 Goblins
14	Gang d. kreisch. Wünsche	2 Goblins/1 Truhenkrabbe
15	Schlafstätte der Gebete	2 Goblins/1 Truhenkrabbe
16	Erzraffinerie	Endgegner: Feuerelementar
17	Ort der Aasfresser	Keine
18	Schacht d. Treffsicheren	3 Goblins
19	Schacht des Überlebens	Keine
20	Treppe des Minengottes	3 Vampirfledermäuse
21	Scheideweg der Verräter	Endgegner: Oger
22	Schleichweg in die Heimat	Keine

FEUERELEMENTAR (PHANTOM)



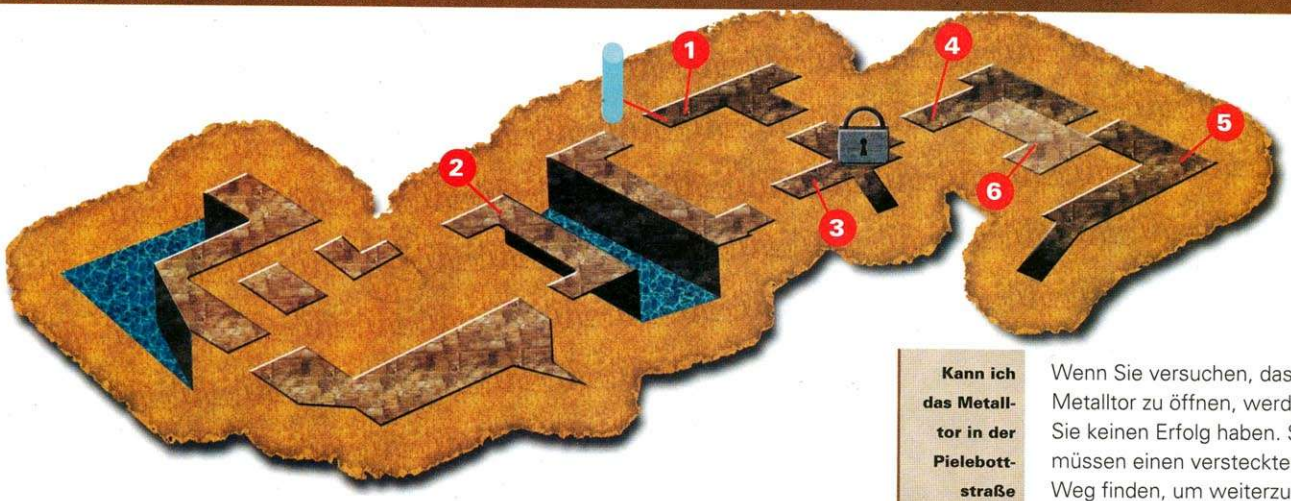
Gegen diesen Gegner müssen Sie den Zauberspruch Aqua-Fusion beherrschen, der die Wasser-Affinität Ihrer Waffen und damit die Kampfkraft gegen dieses Feuerwesen erhöht. Bleiben Sie dem Gegner dicht auf den Fersen, damit er nicht in der Lage ist, seinen Angriffszauber zu sprechen, der Ihnen locker über 200 HP abzieht. Benutzen Sie möglichst eine Waffe mit Break-Fähigkeit und setzen Sie verstärkt Ihre Chain-Attacken ein. Es empfiehlt sich, für diesen Kampf die Verteidigungsfähigkeit Feuerschutz mit einem Knopf zu belegen. Heilen Sie sich nach jedem gegnerischen Treffer.

OGER (BESTIE)



Kurz bevor Sie die Minen verlassen, stehen Sie diesem muskelbepackten Endgegner gegenüber. Da seine Attacken physisch sind, sollten Sie eine entsprechende Waffe aus Ihrem Inventar wählen. Versuchen Sie, möglichst viele Chain-Attacken zu landen und wechseln Sie dabei öfter das angewählte Zielkörperteil. Die Axthiebe des Ogers haben eine enorme Wirkung und er kann sie aus großer Reichweite einsetzen. Halten Sie Ihre Lebenspunkte daher auf einem Niveau oberhalb von 180 HP. Aufgrund seiner Schnelligkeit ist es für Sie schwierig, mehrere Chain-Attacken hintereinander zu landen. Wenn Sie über den Zauberspruch Degeneration (reduziert die Stärke des Gegners) verfügen, sollten Sie ihn gegen den Oger einsetzen.

West. Stadtteil



RÄUME, GEGNER UND FALLEN

RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Bucketweg	Keine
2	Tympanonstraße	2 Wachen
3	Ehemalige Gracialkirche	Keine
4	Sanderstraße	2 Wachen
5	Pielebottstraße	Keine
6	Schwebebrücke Dynas	Keine

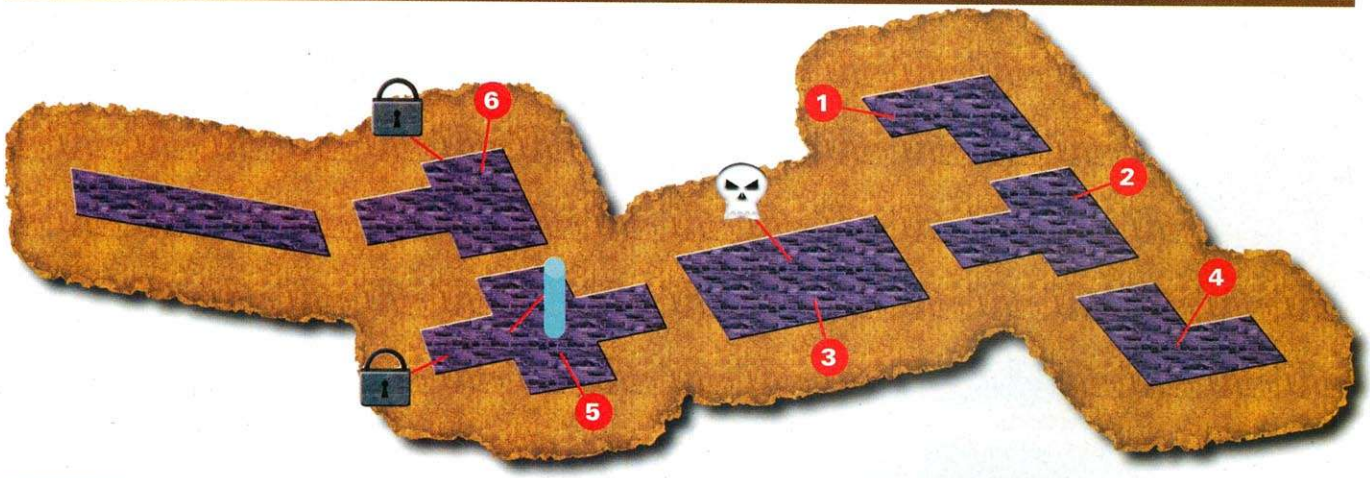
Kann ich das Metalltor in der Pielebottstraße öffnen?

Wenn Sie versuchen, das Metalltor zu öffnen, werden Sie keinen Erfolg haben. Sie müssen einen versteckten Weg finden, um weiterzukommen. Gehen Sie zur Sanderstraße zurück. Dort ist eine Mauer, an der Sie hochklettern können. Folgen Sie dem Durchgang, um auf der anderen Seite des Tors in der Pielebottstraße zu landen.

Wofür ist das Rood Inverse?

Mit diesem Gegenstand lässt sich die verschlossene Tür in der Pielebottstraße öffnen. Es dauert aber noch eine Weile, bis Sie ihn besitzen.

Armenviertel (W)



Was muss ich im Armenviertel beachten?

Sie werden im Armenviertel mit neuen Gegnern konfrontiert: Gespenster und Zombie-Priester. Begegnen Sie ihnen mit Vorsicht, da sie mächtige Zauber besitzen.

Die Tür lässt sich nicht öffnen!

Um die Tür öffnen zu können benötigen Sie einen Titanschlüssel. Den erhalten Sie erst später im Spiel. Setzen Sie einfach Ihren Weg in den Schneeinsektenwald fort.

RÄUME, GEGNER UND FALLEN

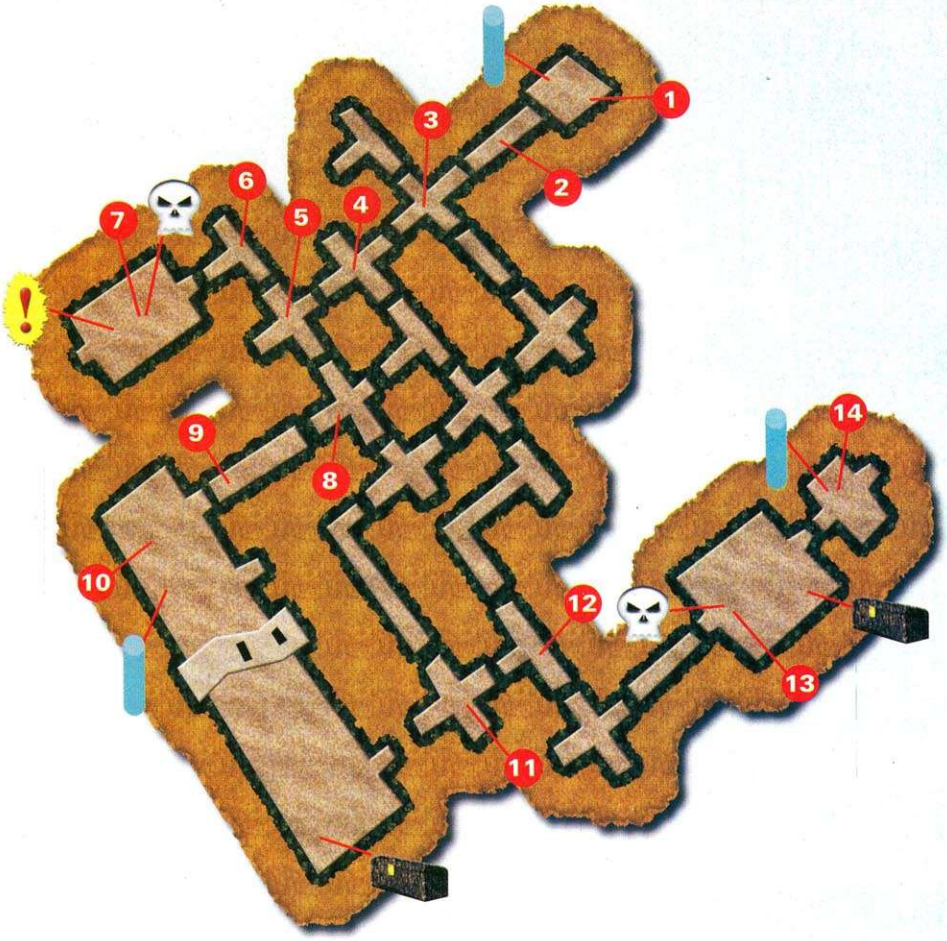
RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Verkaufsstr. d. Mädchens	Keine
2	Minenweg der Hoffnung	1 Skelett/1 Gespenst
3	Unterirdisch. Fischmarkt	Endgegner: Riesenkrabbe
4	Kanal der Asfresser	2 Skelette
5	Verdammnisstraße	Keine
6	Weg sehnsüchtiger Greise	1 Skelett/1 Zombie-Priester/1 Gespenst

RIESENKRABBE (BESTIE)



Für den Kampf mit dem Krustentier ist die Armbrust eine geeignete Waffe. Bleiben Sie stets an der hinteren Wand und rennen Sie für Ihre Attacke kurz vor. Zielen Sie auf die Scheren und versuchen Sie, möglichst viele Chain-Attacken zu landen. Sobald Ihr Angriff beendet ist, hetzen Sie wieder zur hinteren Wand zurück, um der Krabbe zu entgehen.

Schneeinsektenwald



ERD-DRACHE (DRACHE)



Den Erd-Drachen zu besiegen ist nicht gerade leicht. Sein gefährlicher Giftatem kann Sie mit einem Schlag dahinraffen. Sprinten Sie zu Beginn des Kampfes sofort unter seinen Hals und schützen Sie sich zum Beispiel mit dem Spruch Gaiaschutz, der die Erd-Attribute Ihrer Rüstung erhöht. Die physischen Angriffe des Drachen können ca. 160 HP Schaden verursachen, heilen Sie sich rechtzeitig. Benutzen Sie eine Waffe mit hoher Erd-Affinität und konzentrieren Sie sich auf Ihre Chain-Attacken. Wenn Sie den Drachen besiegt haben, erhalten Sie den Kupferschlüssel, ein Aloeelixier und die Grimoire d. Schwere. Anschließend können Sie Ihre Reise durch den Wald fortsetzen.

GRISSOM (MENSCH) UND DARK CRUSADER (BÖSE)



Sydney ist Ihnen in diesem Fall eine Hilfe, also machen Sie reichlich von ihm Gebrauch. Sie können ihn als menschlichen Schutzschild nutzen, wenn Sie sich hinter ihn stellen. Bekämpfen Sie zunächst Grissom mit Chain-Attacken und zielen Sie im Nahkampf auf dessen Kopf. Seine physischen Attacken sind nicht so stark, dafür aber seine Zaubersprüche. Wenn Sie Grissom aus der Nähe bekämpfen, kann er sie jedoch kaum einsetzen. Gegen den Dark Crusader setzen Sie am besten eine Waffe des Typs „Piercing" mit Break-Fähigkeiten ein. Zielen Sie auf Arme und Brust, dort haben Sie die besten Chancen, viel Schaden anzurichten.

RÄUME, GEGNER UND FALLEN

RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Geisterwelt	Keine
2	Anfangspunkt der Jäger	Keine
3	Kreuzung d. Unsicherheit	2 Mangopra
4	Pfad der Raubvögel	2 Killerfische
5	Straße der Fußstapfen	Keine
6	Hoffnungsweg der Vögel	Keine
7	Halle des Überlebens	Endgegner: Erd-Drache
8	Pfad der Geister	Keine
9	Pfad des heiligen Regens	Feuerelementar
10	Quelle d. Lebens	Mangopra/2 Zombie-Ritter
11	Pfad des Mondscheins	Keine
12	Pfad des Wolfsjungen	Feuerelementar
13	Gemach des Blutreizes	Endgegner: Grissom/Dark Crusader
14	Waldpforte	Keine

Warum sind nicht alle Bereiche auf der Karte nummeriert?

Der Wald ist ein ziemlich verwirrender Level, in dem Sie schnell die Orientierung verlieren. Benutzen Sie die nummerierten Bereiche auf unserer Karte als Markierungspunkte. Kontrollieren Sie zwischendurch, ob Sie noch auf dem rechten Weg sind. Sie müssen nicht den kompletten Wald erkunden, da es außer einer Menge Monster nicht viel Wertvolles gibt.

Quelle des Lebens

Rüstung
Kreisschild aus Stahl
Kettenpanzer aus Eisen

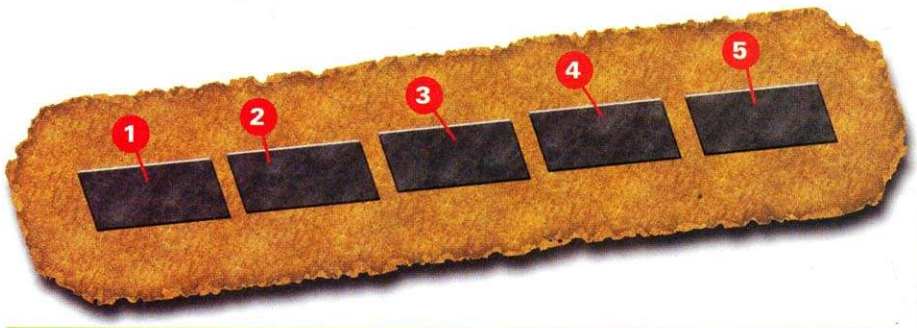
Griff
Korbgriff (schützt die Hand)

Gegenstände
Mistralring
Stein d. Apollon
3x Essenz d. Mönche
Grimoire d. Dynamik, steigert die Beweglichkeit temporär.

Wie komme ich an den Schneefliegen vorbei?

Die einzige Möglichkeit, die lästigen Schneefliegen im Wald loszuwerden, besteht darin, den Erd-Drachen zu besiegen. Schauen Sie sich dazu den oben gezeigten Extrakasten an. Wenn Sie das geschafft haben, ändert sich die Windrichtung im Wald. Dadurch werden die Schneefliegen weggetrieben, und Sie können Ihren Weg durch den Forst fortsetzen.

Südl. Stadtmauer



RÄUME, GEGNER UND FALLEN

RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Ort der kindl. Tränen	1 Echsenmann/1 Echsenkönig
2	Ort der loyalen Ritter	2 Echsenmänner/1 Echsenkönig
3	Überwachungsturm	Keine
4	Ruhestätte der Ritter	2 Echsenmänner
5	Drillraum der Kampfkunst	Keine

Was mache ich in diesem Abschnitt?

Gehen Sie einfach bis ans Ende der Mauer durch und betreten Sie die Festung. Entriegeln Sie auf dem Weg dahin alle Türen, um später mehr Spielfreiheit zu haben.

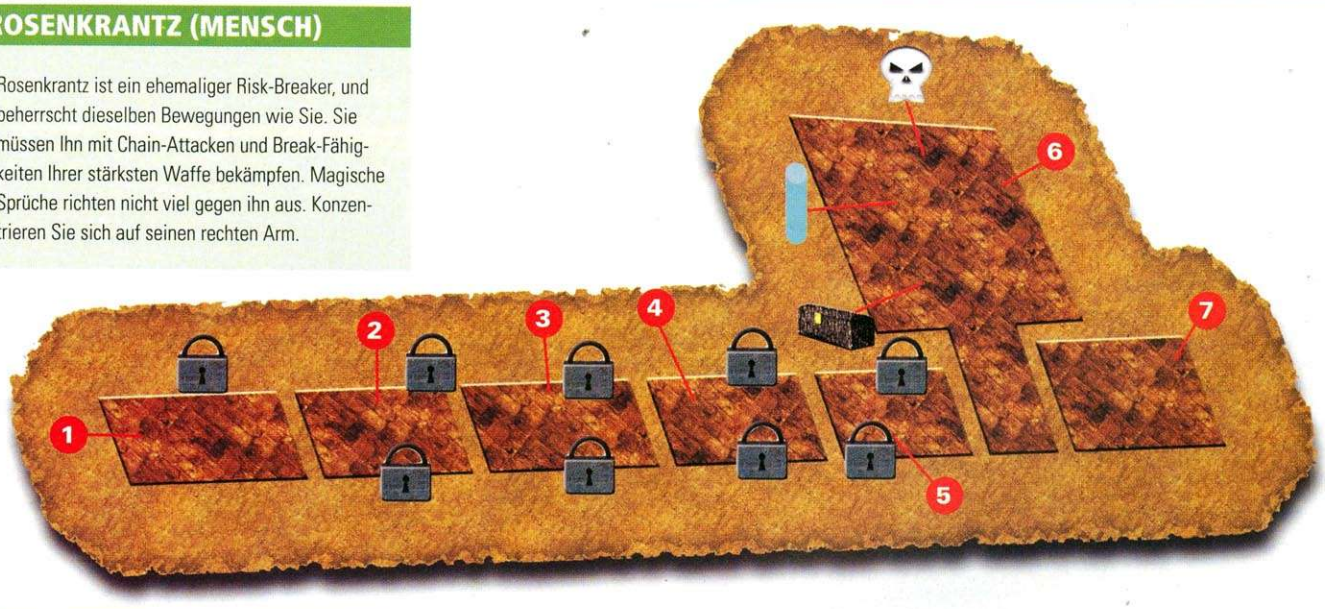
Auf was muss ich im Ort der loyalen Ritter achten?

Bevor Sie den Raum Ort der loyalen Ritter betreten, sollten Sie bei voller Gesundheit sein und abgespeichert haben. Sie haben für den Kampf mit den drei Gegnern nur 30 Sekunden Zeit. Benutzen Sie die Sprüche Degeneration und Ungeschützt, um sich den Kampf zu erleichtern. Setzen Sie gezielt Chain-Attacken ein, um viel Schaden zu verursachen. Wenn Sie versagen, müssen Sie den ganzen Kampf nochmal von vorne beginnen.

Festung Le Mondes

ROSENKRANTZ (MENSCH)

Rosenkrantz ist ein ehemaliger Risk-Breaker, und beherrscht dieselben Bewegungen wie Sie. Sie müssen Ihn mit Chain-Attacken und Break-Fähigkeiten Ihrer stärksten Waffe bekämpfen. Magische Sprüche richten nicht viel gegen ihn aus. Konzentrieren Sie sich auf seinen rechten Arm.



RÄUME, GEGNER UND FALLEN

RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Gaststätte der Soldaten	Keine
2	Herberge der Gefallenen	Keine
3	Zimmer d. mutigen Göre	Keine
4	Ort der Kriegsbeute	Keine
5	Gasthof geköpfter Ritter	Keine
6	Gefechtsplatz	Endgegner: Rosenkrantz
7	Faktorei (Zündofen)	Keine



Warum sind so viele Türen verschlossen?

Später im Spiel sind Sie im Besitz des richtigen Siegels, mit dem Sie die Türen öffnen können, um sich einigen Monstern zu stellen. Die Kämpfe dienen lediglich dem Training oder Ihrer Statistik, sind aber nicht zwingend notwendig. Auf der nächsten Seite finden Sie eine Kampfliste mit allen Monstern, die Sie dort erwarten.

Rastplatz der Krieger

In diesem Raum befindet sich eine prall gefüllte Truhe. Den Schlüssel dafür erhalten Sie jedoch erst später im Spiel. Merken Sie sich diesen Raum gut, und kehren Sie hierher zurück, wenn Sie den Schlüssel besitzen.

Festung Le Mondes Fortsetzung

Gefechtsplatz

Waffen
Süße Sorge: Francisca kombiniert mit Gendarme

Rüstung
Turmschild (Eisen)
Sallet: Stahlhelm

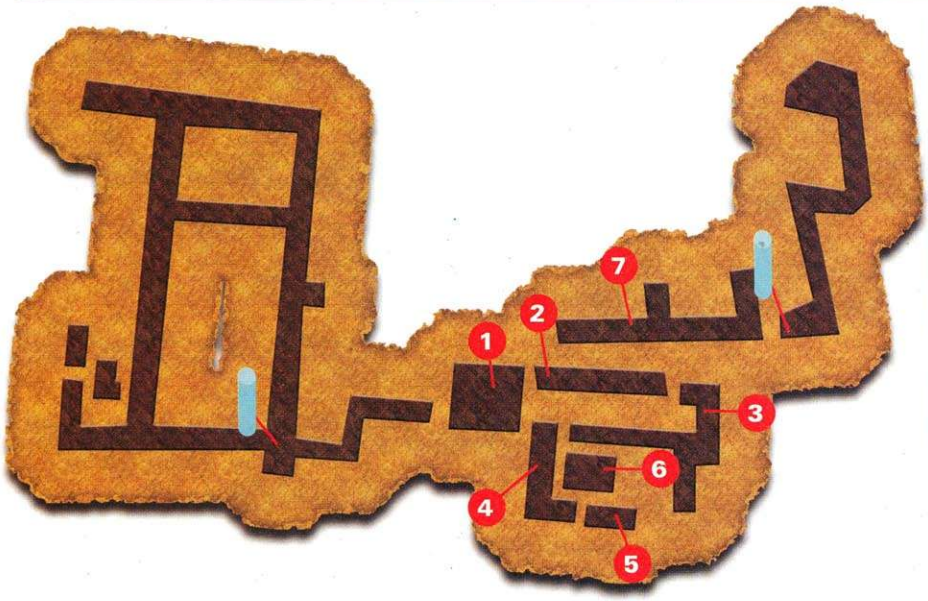
Edelsteine
Death Queen-Edelstein

Gegenstände
3 Zauberreagenzien

KAMPFLISTE FÜR DAS VERLIES

RAUM	BENÖTIGTES SIEGEL	GEGNER
Herberge der Gefallenen	Kalmia, Carduus	Minotaurus Drache
Zimmer d. mutigen Göre	Anemone, Verbena	Erd-Drache Schnee-Drache
Ort der Kriegsbeute	Scilla, Maranta	Damaskus Golem Damaskus Krabbe
Gasthof geköpfter Ritter	Gerbera, Farn	Todes- und Oger-Zombie Asura

Südl. Stadtteil





RÄUME, GEGNER UND FALLEN

RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Foras-Höhe	2 Wachen
2	Walderman-Tor	Keine
3	Arnoirstraße	Keine
4	Haus der Carzabath	Keine
5	Warnockgasse	Keine
6	Forutaweg	Keine
7	Lugasstraße	2 Wachen

Haus der Carzabath

Gegenstände
10x Stein der Weissage
Grimoire der Stille

Wo gehe ich zuerst hin?

Kämpfen Sie sich über die Dächer in nördliche Richtung vor, bis Sie die Lugasstraße erreichen. Dort können Sie bei der verschlossenen Tür den Kupferschlüssel benutzen. Damit verschaffen Sie sich Zugang in den Abschnitt Mine 2. UG.

Wie werde ich mit den Wachen fertig?

Auch wenn es nur wenige sind, die Wachen sind schwer gepanzert. Benutzen Sie eine Waffe mit einer hohen Affinität gegen die Klasse Mensch und wechseln Sie zwischen den Körperteilen hin und her.

Mine 2. UG

Geheimzimmer des Vermögens

Truhenschlüssel nötig!

Waffen
Eviscerator: Silberner Dolch

Rüstung
Turmschild: aus Eisen
Brustpanzer: aus Eisen
Fußkampf: Stahlleggins

Edelsteine
Gnomemerald

Ort der einsamen Kutte

Gegenstände
Trinity
3 Heilige Elixiere
Grimoire Mollesse: Spruch der Wiederherstellung

Waffen
Affinität: Stahlarm

Rüstung
Rundschild: Stahlgauntlet

LUFTELEMENTAR (PHANTOM)

Sprechen Sie den Erdfusionszauber auf sich selber und eine Degeneration auf den Elementar. Damit erhöhen Sie Ihre eigene Stärke gegen diesen Gegner und schwächen ihn gleichzeitig. Sollten Sie gerade die Magnolia-Waffe im Gepäck haben und sogar noch eine Break-Fähigkeit dafür besitzen, werden Sie im Handumdrehen mit diesem Gegner fertig. Zur eigenen Verteidigung sollten Sie die Fähigkeit Windschutz verfügbar haben.

Ort der Widersprüche

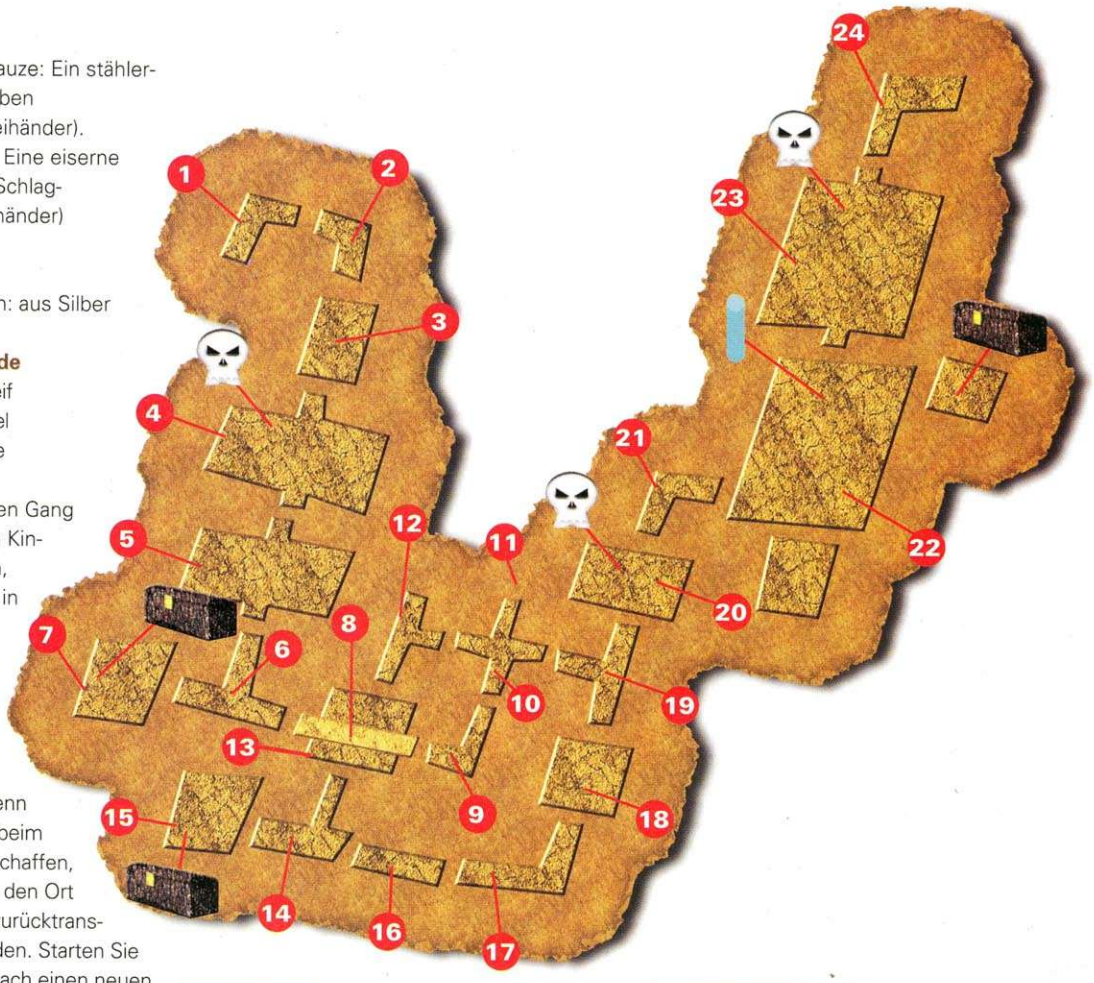
Waffen
Hundeschnauze: Ein stählerner Großkolben (Schlag/Zweihänder).
Jagdbogen: Eine eiserne Armbrust, (Schlagwaffe/Zweihänder)

Rüstung
Barbutahelm: aus Silber

Gegenstände
Noms Armreif
Wundermittel
3x Aloeknolle

Was geschieht im Gang der verirrten Kinder?

Wenn Sie den Gang der verirrten Kinder betreten, müssen Sie in zwei Minuten die Höhle der Plünderer erreichen. Verzweifeln Sie nicht, wenn Sie es nicht beim ersten Mal schaffen, da Sie nur in den Ort des Paktes zurücktransportiert werden. Starten Sie von dort einfach einen neuen Versuch. Achtung: Machen Sie von dem Spruch Markieren oft Gebrauch, um die vielen versteckten Fallen aufzustöbern.



Kämpfen oder Rennen?

Wenn Sie versuchen, den Gegnern auszuweichen, werden Sie ohnehin attackiert, also sparen Sie Zeit, indem Sie die Monster gleich angreifen.

RÄUME, GEGNER UND FALLEN

RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Gang der Finsternis	Keine
2	Schacht der Mutationen	Keine
3	Gang der Glücksspiele	2 Orcs
4	Raum der Selbsterziehung	Endgegner: Luftelementar
5	Ort des Paktes	2 Schleime
6	Gang d. verirrten Kinder	3 Orcs
7	Geheimzimmer d. Vermögens	1 Mimic/1 Imp
8	Schacht der Habgier	2 Schleime
9	Gang d. verlorenen Sinne	2 Orcs
10	Kreuzung der Tränen	2 Orcs
11	Ort der einsamen Kutte	1 Mimic/1 Imp
12	Gang der Malocher	Keine
13	Treppe der Todesängste	2 Orcs
14	Gang des Edelsteins	3 Orcs
15	Ort der Widersprüche	1 Mimic/1 Imp
16	Gang d. gestapelten Opfer	2 Schleime
17	Zimmer der Edelsteine	2 Orcs
18	Treppe eines Namenlosen	2 Orcs
19	Gang d. billigen Metalle	Keine
20	Friedhof. d. Neugeborenen	Endgegner: Erdelementar
21	Ader d. verrückten Seele	2 Schleime
22	Höhle der Plünderer	1 Echsenkönig/2 Imps
23	Speiseraum im Dunkeln	Endgegner: Himmels-Drache
24	Gang d. seichten Seins	Keine

ERDELEMENTAR (PHANTOM)



Sie benötigen für diesen Gegner eine Waffe mit hoher Erd-Affinität und einem hohen Wert in der Klasse Phantom. Legen Sie vor dem Kampf Ihre stärkste Stahlrüstung und das Gnome Bracelet an. Dadurch erhalten Sie zumindest einen gewissen Schutz. Sprechen Sie den Gaia-Fusionszauber auf sich selbst, um die Erd-Attribute der Waffe zu steigern und eine Degeneration auf den Gegner, um ihn zu schwächen. Halten Sie Ihre Lebenspunkte dennoch auf einem Niveau oberhalb von 200 HP, um die Angriffe des Elementars zu überleben. Setzen Sie reichlich die Break-Fähigkeiten Ihrer Waffe ein und machen Sie viele Chain-Attacken.

HIMMELS-DRACHE (DRACHE)

Stellen Sie sich direkt unter den Hals des riesigen Monsters. Dadurch ist es nicht in der Lage, seinen Drachenatem einzusetzen. Wenn Sie den Mistralring besitzen, setzen Sie ihn auf. Bringen Sie den Edelstein Echsenserpentinit an Ihrer Ausrüstung an. Schützen Sie sich mit dem Erdfusionszauber und greifen Sie vorwiegend den Kopf des Drachen an.

Armenviertel (W) Fortsetzung

RÄUME, GEGNER UND FALLEN

RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Arme Einkaufsstraße	Dullahan
2	Kanal der Leidmütigen	1 Dunkel-Skelett

Wo muss ich hingehen?

Gehen Sie nach Osten zur Armen Einkaufsstraße. Die Tür, für die Sie den Goldschlüssel benötigen, ignorieren Sie zunächst. Marschieren Sie zum Östl. Stadtteil.

Wie gehe ich mit Dullahan um?

Sie müssen den Gegner schnell loswerden. Schwächen Sie ihn mit Ungeschützt und metzeln ihn dann mit Chain-Attacken nieder.





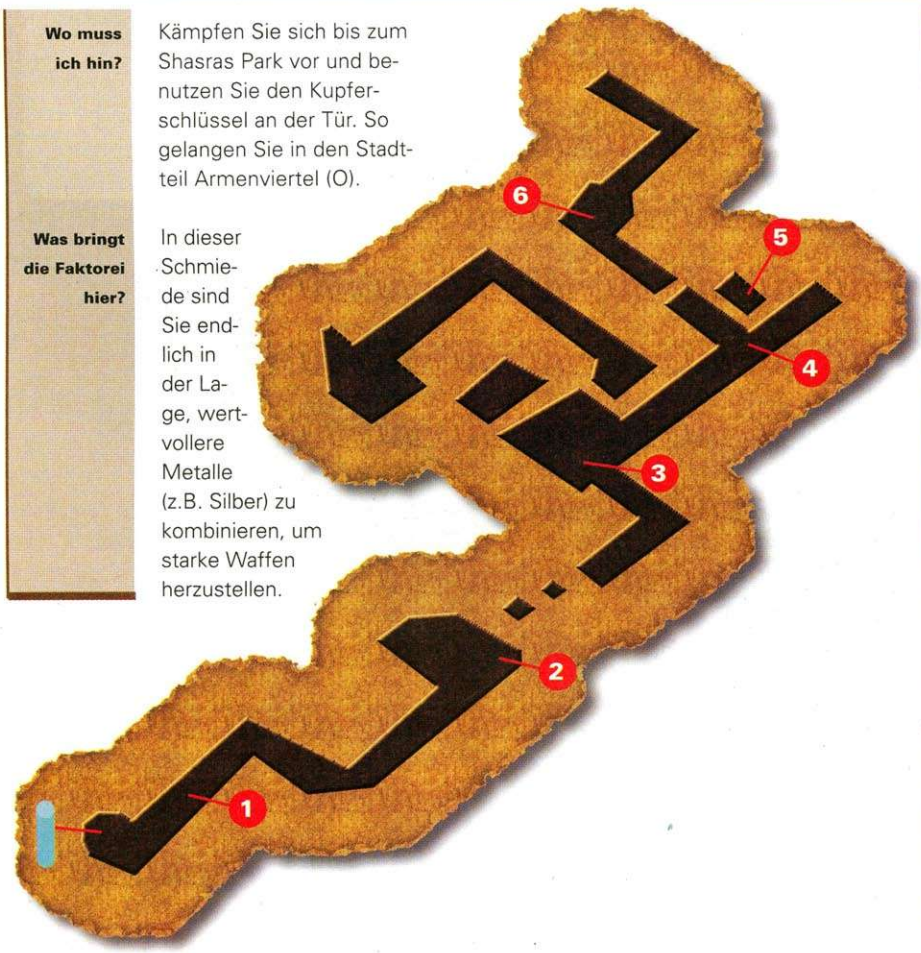
Östl. Stadtteil

Wo muss ich hin?

Kämpfen Sie sich bis zum Shasras Park vor und benutzen Sie den Kupferschlüssel an der Tür. So gelangen Sie in den Stadtteil Armenviertel (O).

Was bringt die Faktorei hier?

In dieser Schmiede sind Sie endlich in der Lage, wertvollere Metalle (z.B. Silber) zu kombinieren, um starke Waffen herzustellen.





Die Wachen scheinen unbesiegbar zu sein!

Diese Wachen sind am schwersten zu besiegen, da jede gegen einen anderen Waffentyp anfällig ist. Sie sollten daher Waffen aus allen drei Kategorien im Gepäck haben, um zu variieren.



Wie gelange ich über das Wasser?

Im Stadtabschnitt Kescher Brücke gibt es keine Brücke. Um dennoch über das Wasser zu gelangen, müssen Sie über die kleinen Steinsäulen hüpfen, die aus dem Wasser ragen. Leider werden Sie bei der Überquerung von einigen Wachen behindert. Mithilfe der Armbrust können Sie diese Bedrohung schnell ausschalten.

RÄUME, GEGNER UND FALLEN

RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Bauernweg	Keine
2	Kescher Brücke	2 Wachen
3	Grimmnardstraße	2 Wachen
4	Faktorei (Schmelzhütte)	Keine
5	Fizranoweg	1 Wache
6	Shasras Park	2 Wachen

Armenviertel (O)

TODESENGEL (BÖSE)



Der Lich ist ein mächtiger Magier und kann Sie mit wenigen Sprüchen ins Jenseits befördern, wenn Sie nicht vorsichtig sind. Sprechen Sie ein Ent- kräften, um ihn zu schwächen. Der Lich ist gegen physische Attacken anfällig, seine Schwachpunkte sind die Arme und der Kopf. Heilen Sie sich nach jedem Treffer und benutzen Sie Ihre Chain-Attacken. Nach dem Sieg erhalten Sie den Spruch Teleport.

ANARAZEL (BÖSE)



Bei dieser aufgebohrten Variante des Dullahan müssen Sie mit einigen mächtigen Zaubersprüchen rechnen. Begegnen Sie ihm Ihrerseits mit den Sprüchen Stärken und Herakles. Versuchen Sie, den empfindlichen Bauchbereich (Abdomen) zu treffen und setzen Sie wieder auf Ihre Chain-Attacken. Degeneration und Ungeschützt helfen Ihnen ebenfalls weiter. Als Gewinn winkt das Siegel d. Melissa.

Was muss ich über Harpien wissen?

Harpien greifen Sie erst an, wenn sie sich provoziert fühlen. Sie können die Kämpfe also vermeiden. Wenn Sie der Kampf doch zu sehr reizt, konzentrieren Sie sich beim Zielen auf den Bauchbereich.

Wo ist der Titanschlüssel?

Sie finden ihn in der Truhe in der leeren Waffenkammer. Weiterhin können Sie sich die Gegenstände Mojito, Steinbolzen, Ring des Titans und Grimoire d. Mirage aneignen.



RÄUME, GEGNER UND FALLEN

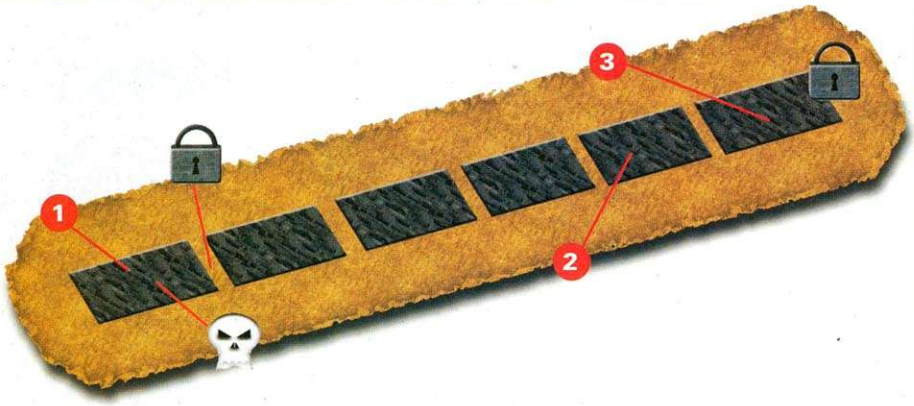
RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Weg in die neue Welt	2 Poltergeister
2	Ort der freien Unterhaltung	1 Harpie
3	Marktplatz der Fremden	Endgegner: Todesengel
4	Leere Waffenkammer	1 Todesengel/2 Poltergeister
5	Umschlagplatz d. Zierwaffe	Endgegner: Anarazel
6	Marktplatz d. Schwerter	1 Todesengel/2 Poltergeister



Nördl. Stadtmauer

RÄUME, GEGNER UND FALLEN

RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Raum der Blutspuren	Schwefelelementar
2	Ort der Reinkarnation	Schwefelelementar
3	Ort des jungen Helden	3 Echsenmänner



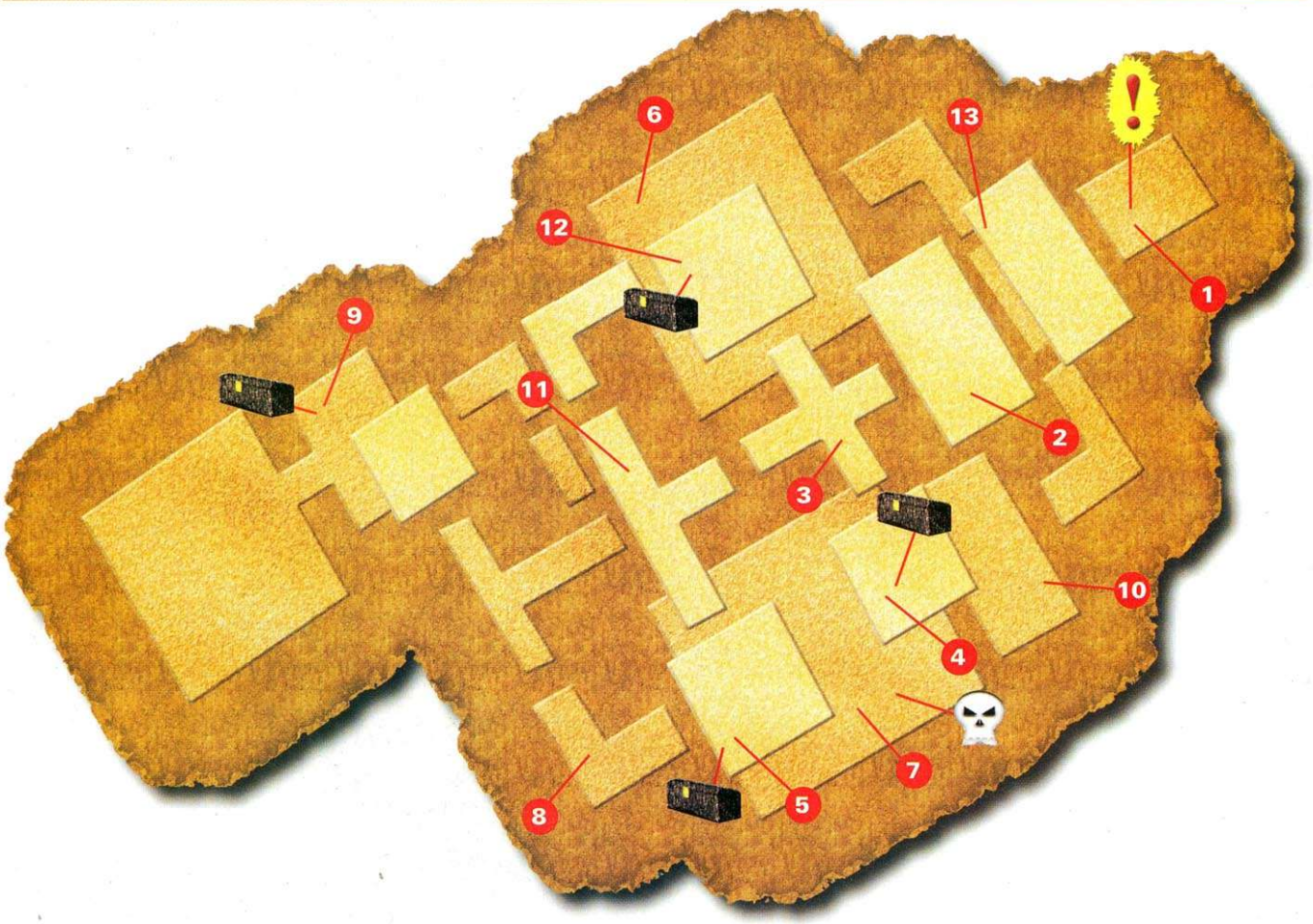
Wo ist das Clematis-siegel?

Sie müssen in den westlichen Stadtteil zum Speicherpunkt auf der Kescher Brücke zurück. Teleportieren Sie sich von hier aus zur Straße der Verdammnis im Armenviertel (W) und gehen dann zum Weg sehnsüchtiger Greise. Hinter der Tür (Titanschlüssel) befindet sich das Siegel, das von einem Todesengel und zwei Skeletten bewacht wird.

SCHWEFELELEMENTAR (PHANTOM)

Gemäß ihrer Affinität scheuen diese Wesen natürlich das Licht, der Zauber Seelenspaltung wirkt daher sehr gut. Hüten Sie sich vor dem Meteoritimpaktspruch des Gegners. Degeneration sollte helfen, den Schaden solcher Sprüche zu reduzieren.

Eiserne Jungfrau



Was mache ich in der Eisernen Jungfrau?

Diese Gegend müssen Sie nicht unbedingt erkunden. Sie müssen sich nur das Dracaenasiegel aus dem zweiten Raum besorgen, um im Spiel weiterzukommen. Die Räume dahinter sind es aber wert, untersucht zu werden – wenn Sie Ihre Kampfstatistik verbessern wollen.

Wohin muss ich mit dem Siegel?

Das ist völlig Ihnen überlassen. Es gibt noch einige nützliche Gegenstände tiefer in der Eisernen Jungfrau. Wenn Sie es sich zutrauen, dann sollten Sie etwas Zeit damit verbringen, sich durchzukämpfen. Wenn Sie das nicht möchten, können Sie jederzeit hierher zurückkehren. Gehen Sie zum Armenviertel (0), wenn Sie diesen Bereich verlassen wollen.

RÄUME, GEGNER UND FALLEN

RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Der Kessel	1 Spukgespenst/2 Gargoyles
2	Der Hungertod	1 Spukgespenst/2 Mumien
3	Die Brustschraube	Keine
4	Das Rad	1 Schatten/1 Skelett
5	Wiege Judas	1 Schatten/1 Skelett
6	Spanischer Tickler	Endgegner: Kaiser-Wyvern
7	Die Leichenbestattung	Endgegner: Eisen-Golem
8	Das Lodern	Keine
9	Entenstuhl	1 Schatten/1 Skelett
10	Die Metzelküche	Keine
11	Die Birne	Keine
12	Stigmata	Keine
13	Das Holzpferd	Keine

SPUKGESPENST

Um an das Dracaenasiegel zu kommen, müssen Sie in den Kesselraum. Sobald Sie diesen Raum betreten, fällt jedoch die Tür hinter Ihnen zu und Sie stehen einem Spukgespenst und zwei Gargoyles gegenüber. Spukgespenster sind den Geistern sehr ähnlich, doch sie sind wesentlich gefährlicher, weil Sie aufgrund ihrer Fähigkeiten gefährlichere Zaubersprüche anwenden können. Konzentrieren Sie sich zu Beginn des Kampfes auf das Spukgespenst und benutzen Sie Ihre Chain-Attacken, um ihm Schritt für Schritt Trefferpunkte abzuziehen. Wenn Sie es schaffen, jeweils 15 Schadenspunkte pro Treffer zu landen, ist das Spukgespenst schnell erledigt. Wenn Sie jetzt noch die beiden Gargoyles erledigen, werden Sie mit dem Dracaenasiegel und dem Grimoir d. Dämonen belohnt.

Armenviertel (0)

Wo ist das Siegel der Aster?

Das ist das letzte Siegel, das Sie benötigen, bevor Sie in die letzten Abschnitt vorstoßen können. Das Siegel finden Sie in der Truhe beim Verkaufsort f.Diebesgut.

Was gibt es sonst noch in der Truhe?

Rüstung
Rundschild: Rüstung/Stahl

Edelsteine
Siegel der Aster. Öffnet Türen im Transportschacht.

Zaubersprüche
Grimoire d. Taubheit: Betäubt einen Gegner kurzzeitig.



Wie geht es jetzt weiter?

Wenn Sie versuchen, diesen Bereich zu verlassen, werden Sie von Tieger und Niech aufgehalten. Sie sind nicht gerade Ihre größten Fans und jagen Sie deshalb zurück in den vorherigen Abschnitt. Die beiden suchen verzweifelt nach einem Kampf und genau das ist es, was sie bekommen. Sehen Sie in den Extrakasten. Dort finden Sie Tipps, wie Sie das Duo erledigen können.

TIEGER UND NIECH

Diese beiden arbeiten im Team! Versuchen Sie, sich immer den Rücken freizuhalten. Wenn Sie einen der beiden attackieren, greift der andere schnell von hinten an. Aufgepasst: Sie können Niech austricksen, so dass sie Tieger Schaden zufügt. Rennen Sie um Tieger herum, weg von der Mitte. Wenn Sie etwas Glück haben, benutzt Neesa einen Ihrer stärksten Angriffe. Weil Sie aber im „Windschatten" von Tieger stehen, bekommt er den meisten Schaden ab. Konzentrieren Sie sich im Kampf auf Niech, denn Sie ist die Schnellste. Bringen Sie etwas Abstand zwischen sich und Tieger und greifen Sie Niechs Arme mit einer Waffe mit hohen Mensch-Affinität an. Jetzt können Sie sich auf Tieger konzentrieren. Sobald er paralysiert ist, können Sie ihn auf dieselbe Weise ausschalten.

Ich habe Tieger und Niech besiegt!

Teleportieren Sie sich zur Straße der Verdammnis im Armenviertel (W). Dort angekommen, benutzen Sie den Titanschlüssel an der Tür im Süden. Sie befinden sich jetzt im Transportschacht.

RÄUME, GEGNER UND FALLEN

RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Verkaufsort f. Diebesgut	1 Todesengel/2 Poltergeister
2	Treppe der edlen Ernte	Endgegner: Tieger und Niech

Transportschacht





Was finde ich im Zimmer d. Brüderlichkeit?

Waffen
Matador
Cranequin

Rüstung
Brigandine: Eisenbrustpanzer

Rüstung
Rondanche: Eisenhandschuh

Gegenstände
Löwenkette
5x Insektenwein

Was ist im Raum des Schotter?

Zauber
Grimoire d. Segnung: Segnen

Waffen
Lochaberaxt: Großaxt, Bronze
White Lady: Axt und Kolben
Spangengriff: Griff für Dolch/Schwert/Langschwert

Rüstung
Dracheschild: Stahl

Gegenstände
Feldspat Taros´
3x Essenz der Mönche

Zauber
Grimoire d. Geister: Entseelung

Was gibt´s im aufgegrabenen Schacht?

Waffen
Engelsgesicht: Großaxt, Stahl

Rüstung
Dragonerschild: Stahl
Schienenpanzer: Eisen
Mellenkamps Fußkette

Gegenstände
Wundermittel

Zauber
Grimoire d. Taufe: Flammentaufe

RÄUME, GEGNER UND FALLEN

RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Halle d. gelobt. Landes	Endgegner: Wasserelementar
2	Transportschacht	Keine
3	Ort d. hauchenden Windes	3 Gremlins
4	Zimmer d. Brüderlichkeit	Luftelementar
5	Saal der Verwundeten	2 Ritter
6	Ort der träumenden Arbeiter	Keine
7	Gang des Flammenzyklus	Keine
8	Raum des Schotter	Endgegner: Erdelementar
9	Folterraum d. Kameraden	Endgegner: König-Oger
10	Aufgegrabener Schacht	Wasserelementar
11	Stollen des Staubes	Keine
12	Saal der Entlohnung	Endgegner: Schnee-Drache
13	Stollen der Seelenlosen	Keine

WASSERELEMENTAR (PHANTOM)

Wie man die Elementare besiegt, sollten Sie bereits wissen. Feuer-Fusion ist ein guter Spruch, wenn Sie weiter weg stehen. Benutzen Sie danach Entkräften und Degeneration und geben Sie ihm dann mit der Flammentaufe oder Explosion den Rest. Vergessen Sie nicht, Aquaschutz zu verwenden, um seine Attacken abzublocken.

KÖNIG-OGER (BESTIE)

Zaubern Sie mit Entkräften, um sich vor den Sprüchen des König-Ogers zu schützen. Benutzen Sie Degeneration, damit Sie nicht so viele Lebenspunkte verlieren. Bleiben Sie in Bewegung und versuchen Sie, viele Chain-Attacken zu landen. Seine Rüstung hält enorm viel aus, Sie müssen sich also auf einen längeren Kampf einstellen.

SCHNEE-DRACHE



Am gefährlichsten ist der Frostatem des Drachen. Verwenden Sie Ihren Aquaschutz, um einige Schadenspunkte zu reflektieren. Postieren Sie sich unter den Hals des Drachen und greifen Sie mit Flammentaufe an. Auch Break-Fähigkeiten wie der Feuerschlund des Mixerspießes wirken hier sehr gut. Die empfindlichsten Körperteile sind der Kopf und der Schwanz des riesigen Monsters.

ASTAROTH (BÖSE)



Wählen Sie eine Waffe mit möglichst hoher Affinität in der Klasse Böse aus. Schützen Sie sich vor den magischen Attacken mit Sprüchen wie Ungeschützt, Gegenspruch oder auch Herakles. Konzentrieren Sie Ihre Chain-Attacken auf den Bauch (Abdomen) des Gegners. Astaroth besitzt ca. 400 HP. Wenn Sie eine lange Serie von Chain-Attacken landen können, ist er aber schnell besiegt.



RÄUME, GEGNER UND FALLEN

RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Wiege des Dunklen	Keine
2	Gebetssaal der Völker	Endgegner: Astaroth
3	Ort der dunklen Gestalten	Keine
4	Kapelle der Verzweiflung	Endgegner: König-Minotaur

Was muss ich hier tun?

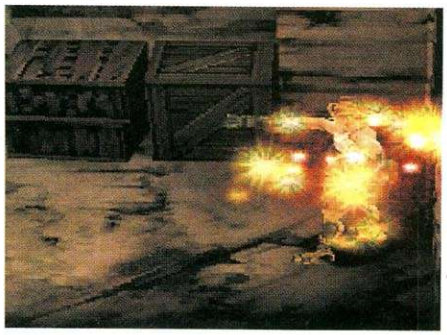
Ihre Aufgabe ist es, den Titanschlüssel zu holen. Mit ihm können Sie nicht nur die Tür zum letzten Abschnitt öffnen, sondern auch viele andere Türen. Wenn Sie nicht mehr wissen, welche das sind, dann blättern Sie einfach eine Seite weiter. Es lohnt sich, im Spiel zurückzugehen, denn es gibt einige recht nützliche Gegenstände, die Sie im letzten Abschnitt sehr gut gebrauchen können.

Wo finde ich den Silberschlüssel?

Besiegen Sie den König-Minotaur, um an den Schlüssel zu kommen. Sie finden ihn in der Kapelle der Verzweiflung. Wir haben einige Kampftipps im Extrakasten zusammengestellt.

Was finde ich in der Kapelle?

Waffen
Eiserner Zwinger: Stahl, Großkolben



Gegenstände
2x Heilelixier
2x Manaelixier



BOSS: KÖNIG-MINOTAUR (BESTIE)

Zaubern Sie Ungeschützt und schützen Sie sich dann selbst mit Stärken und Herakles. Wenn Sie diesen Endgegner besiegen wollen, müssen mit einer Reihe von Chain-Attacken den Kopf des König-Minotaur angreifen. Versuchen Sie, mindestens 20 Chain-Attacken in Folge zu erreichen, dann haben Sie leichtes Spiel. Achten Sie auf Ihre Lebenspunkte und setzen Sie zur Verteidigung die Fähigkeit Deflektor ein, um erhaltenen Schaden zu mindern.

Einsatzmöglichkeiten des Silberschlüssels

Wo kann ich den Silberschlüssel noch benutzen?

Mit dem Silberschlüssel können Sie eine Reihe von Türen öffnen. Zwei führen zu nützlichen Gegenständen, die anderen Türen erhöhen lediglich Ihren Prozentwert.

Mine UG 1

Wo kann ich den Silberschlüssel in der Mine benutzen?

Teleportieren Sie sich (siehe Karte rechts) in den Schacht in der Mine UG 1 und gehen Sie nach Norden zum „Gang d. kreisch. Wünsche". Wenn Sie dort angekommen sind, können Sie die Tür zum Stollen der Reue öffnen.



Was finde ich im Stollen der Reue?

Waffen
Weiße Waffe

Edelsteine
Polarstein

Gegenstände
3 Manaknollen





Wo benutze ich im Transport schacht den Silberschlüssel?

Transportschacht

Teleportieren Sie sich (siehe Karte) in die Seelengasse des Transportschachtes und benutzen Sie dort den Schlüssel, um die Tür zur Treppe des Aufstiegs zu öffnen. Kämpfen Sie sich durch bis zum Zimmer der kurzen Lust.

Was finde ich im Zimmer der kurzen Lust?

Griff
Falchrion-Griff

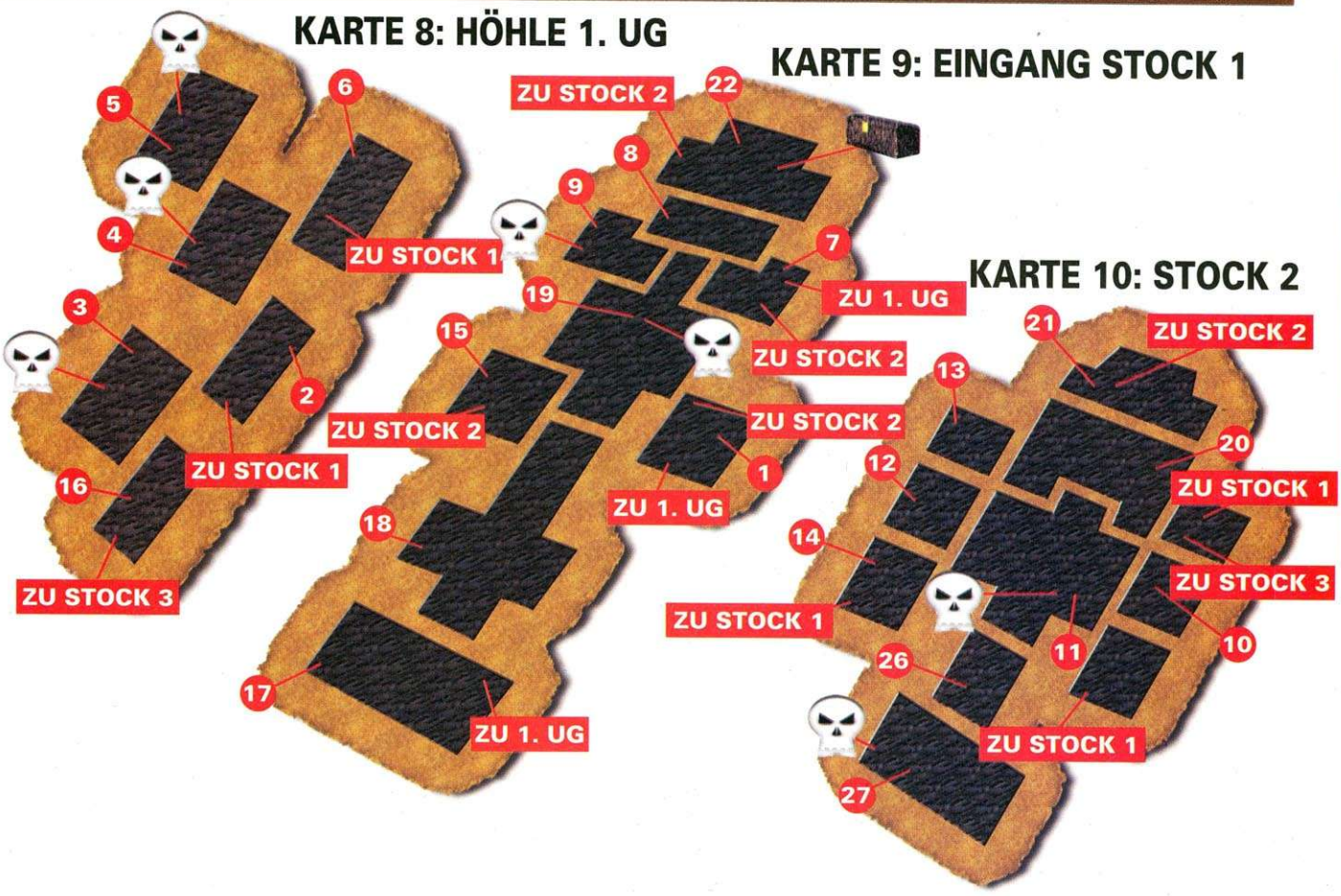
Rüstung
Metallhandschuh: Eisen

Gegenstände
1 Elixir of Mages
5 Manaknollen

Welche Türen kann ich im Armenviertel (W) öffnen?

Armenviertel (W)

Die Tür zwischen dem Weg der Schwärze und dem Weg der trockenen Wäsche, im Kanal der Aasfresser, zwischen dem Weg der Elternliebe und der Straßenecke der Alltäglichkeiten.



RÄUME, GEGNER UND FALLEN

RAUM NUMMER	RAUM NAME	GEGNER UND FALLEN
1	Eingang zum hl. Krieg (Stockwerk 1)	Keine
2	Ort der irrenden Seelen (1. Untergeschoss)	Keine
3	Ordnung und Chaos (1. Untergeschoss)	Endgegner: Undine
4	Wahrheiten und Lügen (1. Untergeschoss)	Endgegner: Ifrit
5	Vernunft und Irrsinn (1. Untergeschoss)	Endgegner: Titankrabbe
6	Ort d. glorreich. Sieges (1. Untergeschoss)	Keine
7	Raum d. versagten Willen (Stockwerk 1)	Keine
8	Ort der Erinnerungen (Stockwerk 1)	Keine
9	Ort der gehäuteten Ketzer (Stockwerk 1)	Endgegner: Jinn
10	Flur demütiger Apostel (Stockwerk 2)	Keine
11	Saal des falschen Paktes (Stockwerk 2)	Endgegner: Feuer-Drache
12	Flur gefolteter Ketzer (Stockwerk 2)	Keine
13	Zimmer der bösen Geister (Stockwerk 2)	Keine
14	Raum der heidnischen Pilgerer (Stockwerk 2)	Keine
15	Raum der argen Mönche (Stockwerk 1)	Keine
16	Stufe d. verkauft. Seele (1. Untergeschoss)	Keine
17	Ort d. Sünde und Strafe (Stockwerk 1)	Keine
18	Ort der Vergiftung (Stockwerk 1)	Keine
19	Raum des Heiligenlichtes (Stockwerk 1)	Endgegner: Erz-Drache
20	Kampfplatz des Zwiespalts (Stockwerk 2)	Keine
21	Ort d. hyster. Schützen (Stockwerk 2)	Keine
22	Ort d. ewig. Finsternis (Stockwerk 1)	Keine
23	Raum der Fleischlustigen (Stockwerk 3) – nächste Seite	Keine
24	Archiv der Ketzer (Stockwerk 3) – nächste Seite	Keine
25	Raum der wahren Hoffnung (Stockwerk 3) – nächste Seite	Endgegner: Kanayamahiko
26	Musikraum des Irrsinns (Stockwerk 2)	Keine
27	Raum des schwarzen Todes (Stockwerk 2)	Endgegner: Cambion
28	Raum der Verwegenen (Stockwerk 3) – nächste Seite	Keine
29	Atrium – nächste Seite	Letzter Endgegner

Kathedrale – Fortsetzung

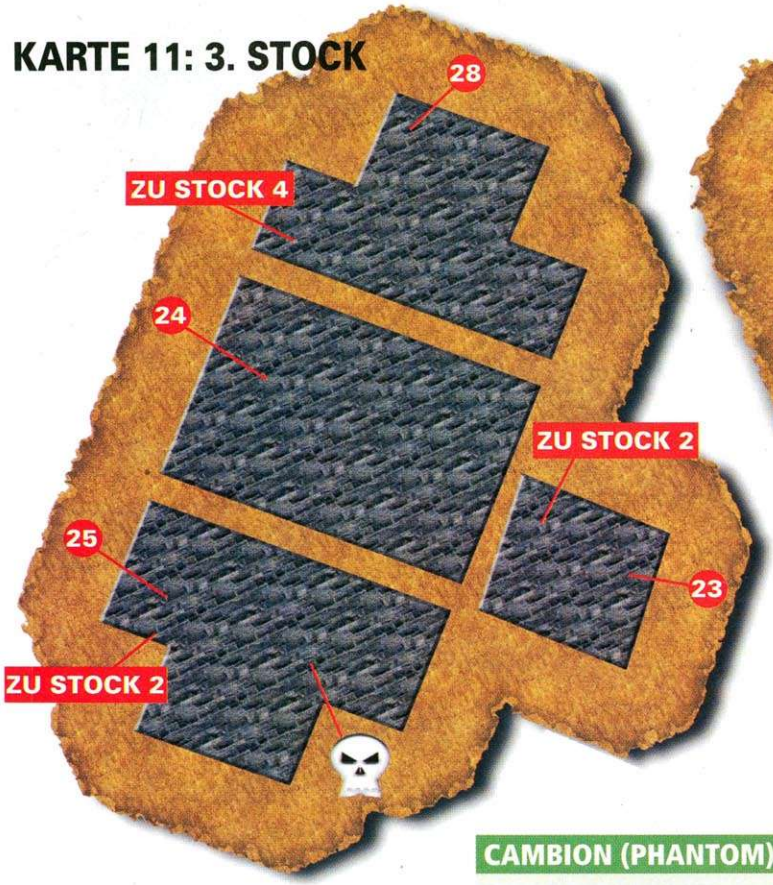
Wie soll ich in der Kathedrale vorgehen?

Die Kathedrale besteht aus sechs Levels. Halten Sie sich an die Karten, um den Weg von Punkt 1 bis 29 zu finden.

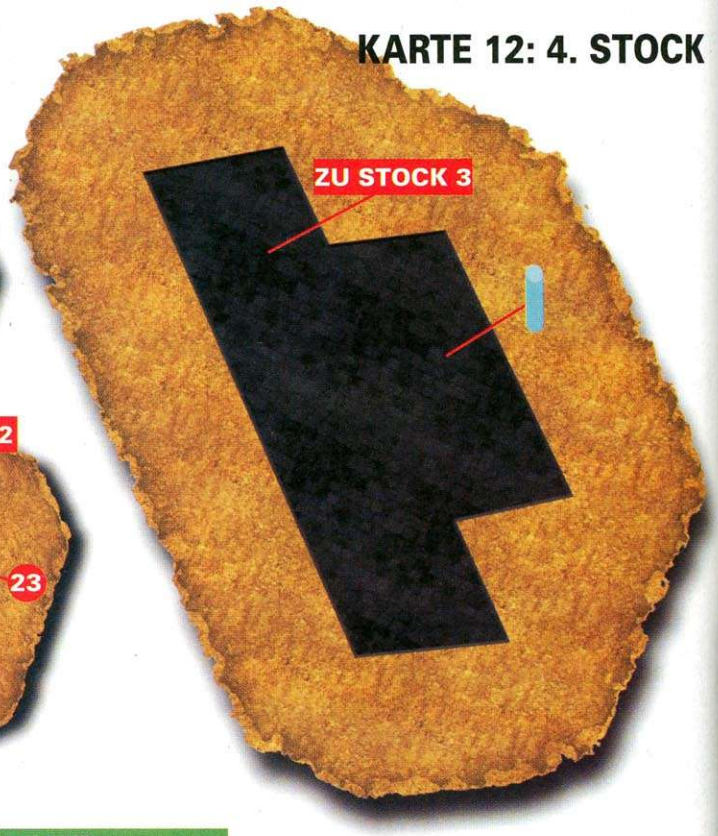
Was erwartet mich dort?

In der Kathedrale stoßen Sie auf einen Mischung aus Rätseln und Endgegnern – und das wird bestimmt kein Spaß! Die Endgegner sind die schwierigsten, auf die Sie bisher getroffen sind. Gehen Sie auf keinen Fall unvorbereitet in einen Raum hinein. Die Rätsel dagegen bestehen – wieder einmal wenig herausfordernd – aus dem üblichen Kistenrücken.

KARTE 11: 3. STOCK



KARTE 12: 4. STOCK



UNDINE (PHANTOM)

Undine ist besonders für Feuer anfällig. Benutzen Sie daher Waffen und Rüstung mit hoher Feuer-Affinität. „Regenschirm" ist eine wichtige Verteidigungs-Ability! Undine versucht im Kampf, Aquakaskade zu zaubern. Halten Sie Risk niedrig und zaubern Sie Feuerattacken.

CAMBION (PHANTOM)

Benutzen Sie am besten eine Waffe mit hoher Licht-Affinität. Achten Sie darauf, ständig Entkräften zu zaubern, denn sonst verlieren Sie diesen Kampf in kürzester Zeit. Benutzen Sie Degeneration, um Cambion zu schwächen und machen Sie Ihn dann mit Lichtzauber fertig.

IFRIT (PHANTOM)

Dieser Endgegner ist gegen Wasser anfällig. Daher ist Feuerschutz ein Muss, wenn Sie gegen Ifreet bestehen wollen. Sprechen Sie diesen Spruch am besten, bevor Sie in seine Reichweite kommen! Nehmen Sie Feuerschutz als Verteidigungsability, um sich vor den Flammentaufen zu schützen. Mit Hilfe der Aquakaskade lässt sich dieser Kampf schnell beenden. Heilen Sie sich immer rechtzeitig.

JINN (PHANTOM)

Jinn ist gegen Erde anfällig. Stellen Sie sich darauf ein und zaubern Sie Degeneration, um Djinns Angriffe abzuschwächen. Benutzen Sie Gaia-Fusion. Mit Ihren Break-Arts und vielen Chain-Angriffen haben Sie Jinn im Handumdrehen besiegt.

ERZ-DRACHE (DRACHE)

Rüsten Sie sich mit dem Shadow Guard aus, denn der Atemangriff des Drachen zieht Ihnen eine Menge Trefferpunkte ab! An dieser Stelle würden Sie sich eine Waffe mit hoher Licht-Affinität wünschen, doch haben Sie wahrscheinlich keine, weil es im ganzen Spiel kaum Licht-Gegner gibt. Daher wird dieser Kampf zu einer reinen Glückssache. Wenn Sie jedoch eine günstige Position einnehmen können, haben Sie gewonnen.

FEUER-DRACHE (DRACHE)

Bei diesem Gegner müssen Sie wieder auf Ausrüstung mit hoher Wasser-Affinität setzen. Benutzen Sie ein Schild mit Echsenserpentinit. Die wunden Punkte befinden sich bei dieser Kreatur am Kopf und am Nacken, benutzen Sie dort so viele Chain-Attacken und Break-Fähigkeiten, wie Sie nur können. Die mächtigen Schwanzschläge können Sie mit der Fähigkeit Deflektor mildern.

EISENKRABBE (BESTIE)

Dieser Endgegner ist empfindlich gegen Feuer. Rüsten Sie sich daher mit allem aus, was eine hohe Wasser-Affinität hat. Zaubern Sie Degeneration, um die Eisenkrabbe zu schwächen. Wenn Sie Feuerball haben, unbedingt einsetzen! Heilen Sie sich nach jeder Attacke and versuchen Sie, eine oder zwei Break-Arts auf das Maul zu treffen.

KANAYAMAHIKO (PHANTOM)

Kanayamahiko reagiert stark auf Luft-Attacken. Wenn Sie einen Jinn-Gegenstand haben, dann benutzen Sie ihn: Er ist im Kampf gegen Kanayamahiko recht effektiv! Auf eines müssen Sie ganz besonders achten: Dao erhebt sich ab und zu in die Luft. Fallen Sie nicht darauf rein. Sobald Sie ihm dabei zu nahe kommen, spricht er einen mächtigen Vulkanzauber, der Sie von den Füßen fegt. Anschließend benutzen Sie Aero-Fusion!

TIEFPREIS-TEST: PLAY ZONE MIT CD

Ab sofort gibt es Play Zone – das meistgekaufte PlayStation-Magazin – mit der einzigartigen Multimedia-CD nur noch im Abo! Wer sich jetzt von der Top-Qualität von Magazin und CD überzeugen will, kann zwei Ausgaben zum Spottpreis von nur 10 Mark im Miniabo abgreifen.

Play Zone stellt um. Ab sofort 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 aber weiterhin nicht auf geniale Demos und Videos, das umfangreiche Spiele-Lexikon 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! Sie erhalten die Magazine bequem per Post nach Hause (die Versandkosten übernimmt natürlich der Verlag). Übrigens, Abonnenten haben ihr Magazin immer pünktlichst auf dem Tisch! Also, zögern Sie nicht – kleben Sie den ausgefüllten Coupon auf eine Postkarte und ab damit in den Briefkasten. Dann haben Sie garantiert die Nase vorn!



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!



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

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Play Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

JA, bitte senden Sie mir zwei Ausgaben von Play Zone mit CD-ROM für supergünstige 10 DM!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir Play Zone, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin mit CD jeden Monat frei Haus zum Preis von nur DM 8,90 (Ausland DM 10,90, ÖS 63,-). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir Play Zone wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) 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

P3 B2 17

Die letzen Kämpfe

Wie bereite ich mich vor?

Der Kampf gegen die letzten Endgegner wird mit Sicherheit nicht einfach. Unten sehen Sie eine Checkliste mit allem, was Sie benötigen, bevor Sie den Endgegnern gegenübertreten sollten.

LETZTE VORBEREITUNG

1. Sie brauchen eine Stahl-Waffe mit drei oder vier Slots für Edelsteine. Dort stecken Sie dann Demoinia, die Engelsperle und den Titanmalachit hinein.

2. Sie brauchen eine Waffenaffinität zu Böse von 45 oder mehr.

3. Sie sollten ein Damaskus-Schild besitzen.

4. Starke Rüstung ist eine Voraussetzung.

5. Sie müssen ausreichend Knollen und Elixiere bei sich haben, um Mana und HP aufzufrischen.

6. Schließlich brauchen Sie noch die Defensiv-Ability, um Magieangriffe zu reflektieren.

ENDGEGNER 1: GILDENSTERN

Typ: Böse
HP: 500
MP: 200

Spezial-Attacken: Betäubungsgas, Degeneration, Ungeschützt, Höllenfahrt

„Edged weapons"-Zaubersprüche führen Sie bei diesem Endgegner zum Sieg. Passen Sie jedoch auf, wenn Gildenstern keine Magie mehr hat. Dann greift er mit seinem verwüstenden Höllenfahrt-Zauber an. Diesen zu überleben, ist kein Zuckerschlecken. Zaubern Sie Entkräften und bleiben Sie so nahe wie möglich bei ihm, denn dadurch kann er Höllenfahrt-Zauber nicht einsetzen. Wenn Sie seinen Arm mit dem Kamikaze-Chain und dem Volltreffer-Chain angreifen, haben Sie gute Chancen, den Boss nach ein paar Attacken umzunieten.

Das war's schon?

Wenn Sie den letzten Gegner besiegt haben, folgt der Abspann. Danach dürfen Sie speichern. Wenn Sie diesen Spielstand laden, können Sie *Vagrant Story* neu starten, jedoch mit Ihren verbesserten Rüstungen und einem besonderen Siegel – es öffnet alle Türen, die Sie bisher nicht öffnen konnten. Das Spiel ist noch nicht vorbei, aber wenigstens haben Sie es bereits einmal geschafft. Eine 100%-Wertung verlangt Ihnen aber mehr ab.

KARTE 13: DAS DACH



INFO Hinweis

Sie haben *Vagrant Story* durchgespielt und wollen unbedingt die 100% erreichen? Sie wollen noch ausführlichere Informationen zu allen Waffen und Zaubersprüchen? Wenn Sie wirklich alle Facetten des herausragenden *Vagrant Story* ergründen wollen, empfehlen wir Ihnen die Lektüre des sehr gelungenen offiziellen Lösungsbuches zum Spiel, das Sie für DM 24,95 im Fachhandel und in gut sortierten Kauf- und Warenhäusern erwerben können.



NÜTZLICH Das Lösungsbuch erklärt alles!

ENDGEGNER 2: GILDENSTERN (DUNKELENGEL)

Typ: Böse
HP: 750
MP: 50

Spezial-Attacken: Degeneration, Psychotrauma, Jüngstes Gericht, Apokalypse, Säureregen

Das ist es. Sie stehen vor dem letzten Endgegner. Dass dieser Kampf nicht einfach wird, können Sie sich schon denken. Sie müssen sich so schnell wie möglich vollständig heilen, denn nach dem vorherigen Kampf wird Ihnen keine Ruhepause gegönnt. Heilen Sie sich mit Ihren Tränken und füllen Sie Ihr Mana wieder auf. Achten Sie darauf, dass Entkräften immer noch aktiv ist und warten Sie darauf, dass der Endgegner näher kommt. Rennen Sie dann auf ihn zu und greifen Sie ihn schnell an. Der Schlüssel zum Sieg ist, sehr viele Chain-Attacken zu erhalten. Um Gildenstern möglichst viel HPs abzuziehen, benutzen Sie Kamikaze, Volltreffer und Phantomplage. Der Kopf ist Gildensterns wunder Punkt! Wenn Sie den Kampf eröffnen, stellen Sie fest, dass die Chance, dort einen Treffer zu landen, nahezu bei Null liegt. Ignorieren Sie das einfach und schlagen Sie drauf. Sie müssen schon um die 20 Schadenspunkte machen, um nicht irgendwann von seinen fatalen Zaubersprüchen niedergemäht zu werden. Der Kreis in der Mitte ist ein sicherer Ort außerhalb seiner Zauber-Reichweite. Laden Sie dort Ihre MP auf und senken Sie Ihren Risk-Wert. Wenn Sie Gildenstern viele Trefferpunkte abgezogen haben, greift er mit seinem „Jüngsten Gericht" an. Dieser Angriff kann Sie töten, deshalb müssen Sie ihn unbedingt reflektieren. Warten Sie, bis die Kamera zu Ihrem Gesicht zoomt; sobald der Spruch wirkt, reflektieren Sie ihn mit Ihrer Defensiv-Ability und machen Ihren Gegner damit fertig.

Ein Magazin von COMPUTEC MEDIA

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel.

Neues Spiel starten?

Nein Ja

Mit dem Sonderheft „Fußball" von PC Games, Play Zone und N-Zone sind Sie auf jedes Spiel top vorbereitet. Rund ums Leder alle Infos, die Fußballer-Herzen höher schlagen lassen. Aktuell und umfassend:

- Spielplan zur EM 2000 mit allen Mannschaftsaufstellungen
- Aktuelle Software-Vorstellungen mit dazu benötigter Hardware
- Alle Tests zu den neuesten Fußball-Spielen (PC, PlayStation, N64)
- Tipps und Tricks für den virtuellen Fußball-Erfolg
- Die besten Web-Sites zum Thema Fußball und Games
- 8 Seiten Poster

Ab sofort für nur DM 6,50 am Kiosk



Colin McRae 2

»GENRE
Rennspiel
»SPIELER
1-4
»HERSTELLER
Codemasters
»INTERNET
www.codemasters.com

Colin McRae Rally 2.0 kann sich sehen lassen: schnelle Wagen, schnelle Strecken! Wir haben für Sie Einsteigerhilfen und Profitipps zusammengestellt!

Grundlagen

Automatik oder selbst schalten – was ist besser?

Rallyefahren erfordert schnelles Schalten. Wenn Sie eine manuelle Getriebeübersetzung wählen, sind Sie viel flexibler, als es eine Automatik-Schaltung es je sein könnte. In Kurven haben Sie Ihren Wagen nicht nur besser im Griff, sondern können auch besser beschleunigen. Ein Beispiel: Wenn Sie durch eine mittelschwere Kurve fahren, wählt eine Automatik-Schaltung vielleicht den 4. Gang. Wenn Sie selbst schalten, können Sie dagegen weiter hinunter in den 3. Gang schalten und dadurch mehr Geschwindigkeit aus Ihrem Wagen herausholen. Achtung: Die Zahlenangaben in den Karten gelten nur für eine manuelle Getriebeübersetzung!

Wie fährt man auf Rallye-Strecken?

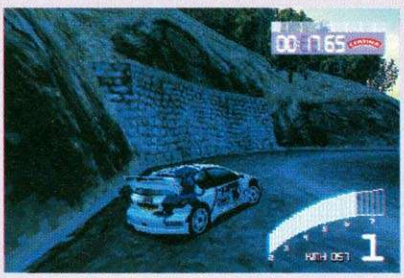
Rallyes unterscheiden sich deutlich von den anderen Fahrschulen. Es ist fast unmöglich, die Ideallinie auf allen Oberflächen sauber beizubehalten (bis auf Teer). Gewöhnen Sie sich am besten früh daran, zu sliden! Außerdem gilt für Rallyestrecken: Fahren Sie schnell aus einer Kurve heraus, aber niemals schnell hinein! Bremsen Sie vorher ab und gehen Sie in der Kurve vom Bremspedal. Dann gilt es, zu beschleunigen: So bringen Sie den Wagen zum Sliden. Wenn Sie die Kontrolle verlieren und Ihr Wagen sich zu sehr dreht, müssen Sie gegenlenken!

Welche Einstellungen sollte ich beim Auto vornehmen?

Wenn Sie in den verschiedenen Etappen einer Rallye konkurrenzfähig bleiben wollen, müssen Sie die Setup-Einstellungen der jeweiligen Strecke anpassen. Für jedes Land erhalten Sie eine Empfehlung, die genau auf die Eigenheiten der Strecken abgestimmt ist. Vor allem bei der Getriebeübersetzung werden Veränderungen vorgenommen. Verkürzen Sie die Gänge, wenn Sie auf einer Strecke mit engen Kurven und kurzen Geraden gut be-

Oberflächen

Je nachdem, auf welcher Strecke Sie fahren, haben Sie es mit den unterschiedlichsten Oberflächen zu tun – und diese haben deutlichen Einfluss auf das Fahrverhalten!



Teer/Asphalt

Teer- und Asphalt-Strecken sind die schnellsten Oberflächen im Spiel. Da der Belag recht griffig ist, können Sie die Ideallinie ohne Probleme beibehalten. Fahren Sie mit voller Beschleunigung durch die Kurven und gehen Sie aggressiv ran, wenn Sie eine schnelle Zeit erzielen wollen! Übrigens: Teer- und Asphalt-Kurse finden Sie in Italien und Frankreich.



Kies

In Kies-Kurven können Sie aufgrund der losen Steinchen wunderbar driften und die Handbremse zum Einsatz bringen. Nutzen Sie den tiefen Kies an den Straßenrändern: So können Sie mit hohem Tempo durch Kurven rasen! Auf Kies-Strecken stoßen Sie vor allem in Australien, Kenia, Griechenland und Großbritannien.



Schnee/Eis

Schnee und Eis gibt es nur in Schweden. Diese rutschigen Strecken erfordern ein Höchstmaß an Konzentration. Vor allem die Kurven sind schwierig zu meistern. Der Tiefschnee bedeckt beide Seiten der Straße. Wenn Sie dort hineinfahren, verlieren Sie eine Menge Zeit. Auf einigen Streckenabschnitten müssen Sie sogar mit Eisflächen rechnen!



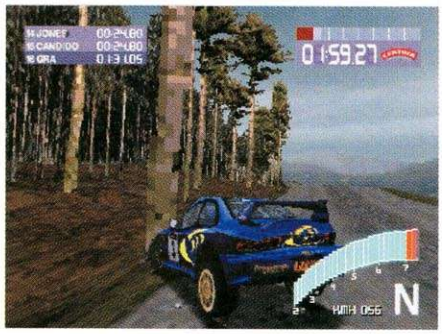
Schlamm

Schlamm gibt es hauptsächlich in Großbritannien. Auf diesen Strecken haben Sie so gut wie keinen Halt. Gerade bei hohen Geschwindigkeiten macht sich das bemerkbar. Da sich der Untergrund schwer einschätzen lässt, müssen Sie vor Kurven früh abbremsen. Sie müssen sehr konzentriert fahren, wenn Sie Ihren Wagen im Griff behalten wollen!

Kombinationen

In vielen Ländern finden Sie einen bestimmten Belag als Art Basis. Diese wird meist mit anderen Oberflächen kombiniert. In Großbritannien treffen Sie zum Beispiel auf die verschiedenartigsten Rallyes im ganzen Spiel. Je nachdem, welche Beschaffenheit der Untergrund hat, müssen Sie Ihren Fahrstil anpassen!

schleunigen wollen. Verlängern Sie dagegen die Gänge auf Strecken mit langen Geraden und weiten Kurven.



Welchen Schaden soll ich als erstes reparieren?

Wenn Sie exzellent gefahren sind und nur wenige Zusammenstöße hatten, hat Ihr Wagen wahrscheinlich nur leichte Schäden abbekommen. Zum Beispiel an den Achsen, der Antriebswelle, der Aufhängung oder dem Differenzial. Diese können innerhalb des 60-Minuten-Zeitfensters schnell repariert werden. Bei größeren Schäden sollten Sie kleinere Reparaturen allerdings zurückstellen. Gerade das Getriebe, der Turbo, die Antriebswelle und die Aufhängung müssen sofort repariert werden: Sie wirken sich deutlich auf Fahrverhalten, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit aus. Elektrik, Auspuff und Karosserie können Sie dagegen kurzfristig vernachlässigen. Wenden Sie das Prinzip des „Rotationsverfahrens" an, damit jedes Teil regelmäßig gewartet wird.

Welcher Wagen ermöglicht mir einen guten Start?

Von den sechs Wagen, die Ihnen anfangs zur Verfügung stehen, fällt als Einziger der Mitsubishi Lancer aus der Reihe. Er ist viel schwerer als die anderen. Den Mitsubishi Lancer ausgenommen, sind sich die Wagen in Leistung, Antrieb und Gewicht fast gleich. Der Subaru Impreza lässt sich recht angenehm lenken, genauso wie der Ford Focus. Wählen Sie ein Auto, in dem Sie sich wohl fühlen. Sobald Sie eine Rallye-Meisterschaft beginnen, können Sie den Wagen nicht mehr wechseln!

Wie schalte ich die Arcade-Meisterschaft in der A-Klasse frei?

Es gibt zwei Meisterschaftsklassen: A und B. Bei jeder müssen Sie drei unterschiedliche Strecken aus der ganzen Welt meistern. In der A-Klasse dürfen Sie erst fahren, wenn Sie in der B-Klasse den goldenen Pokal geholt haben!

Wie kann ich weitere Strecken freischalten?

Zu Beginn ist nur eine geringe Anzahl von Strecken bei den Einzel- und Zeitrennen verfügbar. Sie müssen zuerst Meisterschaften im Schwierigkeitsgrad „Fortgeschritten" und „Experte" absolvieren, bevor die anderen Strecken freigeschaltet werden. Den Schwierigkeitsgrad „Experte" dürfen Sie erst wählen, wenn Sie im „Fortgeschritten"-Modus den Meistertitel geholt haben!

Wie kann ich Strecken im Wettkampf-Modus freischalten?

Je weiter Sie bei einer Meisterschaft kommen, desto mehr Spezial-Etappen werden im Wettkampf-Modus verfügbar. Spezial-Etappen gibt es übrigens in Griechenland, Schweden, Kenia und Großbritannien.



Gibt es neben den Strecken auch Wagen, die ich freischalten kann?

Wenn Sie eine Rallye- bzw. Arcade-Meisterschaft in Gold gewinnen (nur im Schwierigkeitsgrad „Fortgeschritten" und „Experte"!), schalten Sie automatisch Bonus-Wagen frei. Ein Beispiel: Sobald Sie in Griechenland im Fortgeschrittenen-Modus Gold gewonnen haben, wird der Mitsubishi Lancer Straßenwagen verfügbar. Mit Gold in Schweden schalten Sie den Mini Cooper S frei. Im Fortgeschrittenen-Modus (Arcade!) verhilft Ihnen Gold in der B-Klasse zum Mitsubishi Lancer Alternative 1 und Gold in der A-Klasse zum Mitsubishi Lancer Alternative 2.



Was ist mit dem Beifahrer?

Sie sollten Ihrem Beifahrer immer gut zuhören, denn er versorgt Sie mit wichtigen Streckeninfos. Vor jeder Kurve kündigt er an, wie schwer diese ist. Außerdem teilt er Ihnen eine Zahl mit. Je höher sie ist, desto schneller können Sie durch die Kurve fahren. Wenn Ihnen der Beifahrer zum Beispiel „Fünf, Rechts" sagt, dann liegt eine schnelle Rechtskurve vor Ihnen.

Meisterschaft

Bevor Sie sich an eine Meisterschaft heranwagen, sollten Sie genügend Erfahrung auf den jeweiligen Strecken sammeln. Finden Sie heraus, wo sich schnelle Strecken befinden und wo Sie langsam fahren müssen. Einen knifflgen Abschnitt langsam und sicher zu durchfahren, führt Sie eher zum Sieg als unüberlegtes Rasen. Halten Sie sich an das Display in der linken oberen Ecke. Dort wird angezeigt, wie groß der zeitliche Abstand zwischen Ihnen und dem Fahrer dahinter ist. Wenn die Distanz lediglich eine Sekunde oder weniger beträgt, sollten Sie von riskanten Manövern unbedingt absehen!

Cheats

Wenn Sie ein Rennen gewinnen (Arcade- oder Rallye-Meisterschaft), wird ein Cheat freigeschaltet. Im Cheat-Menü (unter „Optionen") können Sie diesen aktivieren. Achtung: Diese Cheats funktionieren nur im Arcade-Modus!

Gespiegelte Strecken

Sie können sämtliche Strecken in umgekehrter Richtung fahren.

Zusammenstöße mit Abpralleffekt

Kollisionen sind wesentlich spektakulärer.

Feuerball

Sie können Konkurrenten vor Ihnen mit brennenden Projektilen beschießen.



Eröffnen Sie das Feuer auf die anderen Fahrer, wenn sie sich kurz nach dem Start in einer Linie befinden. Wenn Sie Ihre Konkurrenten bereits zu Beginn des Rennens ausschalten, können Sie Ihre Führung entscheidend ausbauen. Wenn Ihnen der Schwierigkeitsgrad „Experte" zu hart ist, ist dies zwar nicht die feine englische Art – doch es hilft!

Finnland – Streckenführer

Setup

Verlängern Sie für die Finnland-Strecken die Gänge. Dadurch erreichen Sie in den langen, geschwungenen Kurven Topgeschwindigkeiten. Für Kies und Schlamm eignet sich eine weiche Aufhängung. Die Empfehlungen (siehe unten) sind als Abweichungen von der Standardeinstellung zu verstehen. Ein Beispiel: „1 Lang" bedeutet beim Getriebe, dass Sie die Gänge um eine Einheit verlängern müssen.

Reifen ..... **Kies/Trocken**
Getriebe ..... **1 Lang**
Aufhängung ..... **1 Weich**
Leistungsverhältnis ..... **1 Heck**
Bremsbalance ..... **1 Heck**
Bremskraft ..... **1 Stark**
Lenkung ..... **2 Hoch**

Fahrstil

In Finnland treffen Sie vor allem auf Schlamm, Kies und Bäume. Es gibt eine Unmenge von schnellen Streckenabschnitten, die Sie im 6. Gang fahren können. In den mittelschweren Kurven können Sie im 5. oder 4. Gang bleiben. Die engen Kurven tauchen recht plötzlich nach schnellen Abschnitten auf. Bremsen Sie daher rechtzeitig ab, um nicht im Kiesbett zu landen. Wenn Sie durch eine Haarnadelkurve fahren, müssen Sie in den 2. oder sogar in den 1. Gang hinunterschalten – ein kiesiger Untergrund ermöglicht jedoch aggressiveres Fahren! Steigen Sie in die Bremsen, halten Sie sich innen und geben Sie am Kurvenausgang Gas!

Gefahren

Beschleunigen Sie auf keinen Fall weiter, wenn in einer Kurve der leichte Kies zu schwerem Schlamm wird! Ein aggressiver Fahrstil ist in den mittelschweren, schlammigen Kurven einfach zu riskant – es sei denn, Sie mögen das Kiesbett. Gefährlich sind auch die enger werdenden Kurven, die direkt nach Hügeln und rampenartigen Streckenabschnitten liegen. Gehen Sie vor so einer Stelle vom Gas, damit Sie nicht zu hoch springen. Halten Sie sich außerdem von den Bäumen fern!

Legende

- **Abschnittszeiten** (1)
- **Gang/Geschwindigkeit** (4. Gang, 130 km/h)
- **Asphalt/Teer**
- **Schlamm**
- **Kies**
- **Schnee**
- **Eis**

Finnland: Strecke 1



Streckeninformation

Ort: Mikkeli
Länge: 5,0 km
Oberflächen: 80% Kies, 20% Schlamm



Finnland: Strecke 1



Finnland: Strecke 6

Finnland: Strecke 2



Streckeninformation

Ort: Rovaniemi
Länge: 5,0 km
Oberflächen: 90% Kies, 10% Schlamm

Finnland: Strecke 7

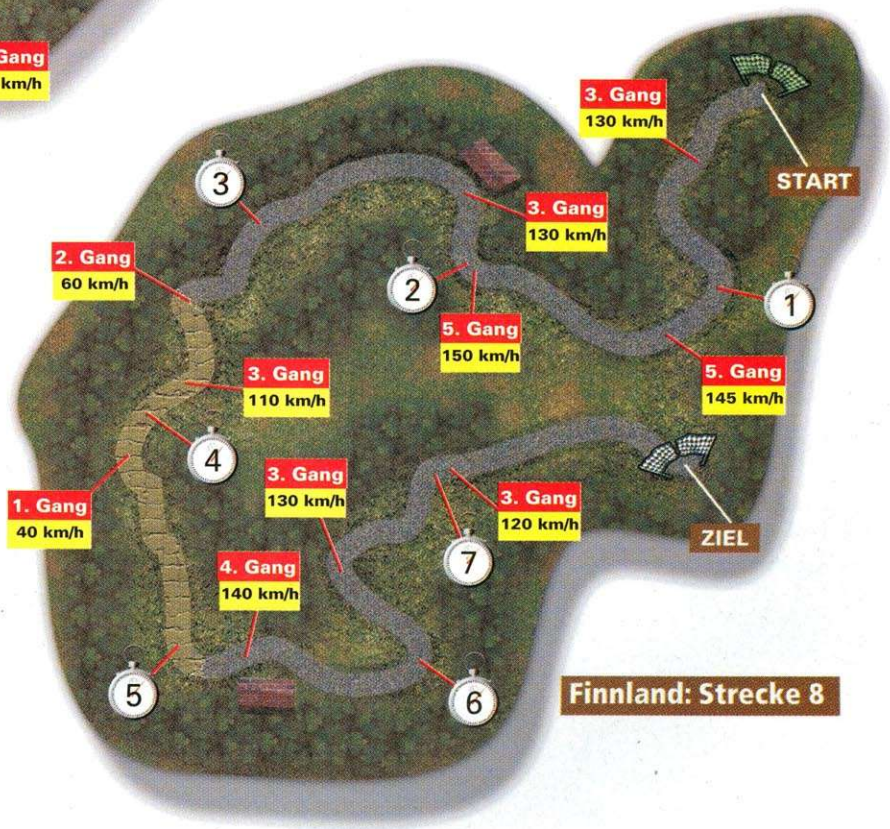


Finnland: Strecke 7



Streckeninformation

Ort:	Kittila
Länge:	5,0 km
Oberflächen:	80% Kies, 20% Schlamm



Finnland: Strecke 8



Streckeninformation

Ort:	Kemijarvi
Länge:	5,0 km
Oberflächen:	80% Kies, 20% Schlamm

Griechenland

Griechenland – Streckenführer

Setup

Behalten Sie in Griechenland beim Getriebe die Standardeinstellung bei: Für die erforderliche Balance zwischen Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit ist sie optimal. Aufgrund der unterschiedlichen Kies-Oberflächen sollte die Aufhängung etwas härter sein.

Reifen ..... **Kies/Trocken**
Getriebe ..... **Standardeinstellung**
Aufhängung ..... **2 Hart**
Leistungsverhältnis ..... **1 Heck**
Bremsbalance ..... **1 Heck**
Bremskraft ..... **1 Stark**
Lenkung ..... **2 Hoch**

Fahrstil

Die Strecken in Griechenland sind fast alle durch geschwungene und abschüssige Kurven sowie Grasflächen gekennzeichnet. Der Kies ist auf jedem Kurs etwas anders, deshalb müssen Sie Ihren Fahrstil jedes Mal neu anpassen. In Griechenland stoßen Sie auf einige schnelle Abschnitte, auf denen Sie verlorene Zeit wieder wettmachen können – wenn Sie zum Beispiel bereits ein oder zwei Mal im Kiesbett gelandet sind. In den schnellen Kurven können Sie den 6. Gang beibehalten. Machen Sie sich jedoch auf die Biegungen danach gefasst. Sie sind für gewöhnlich um einiges schärfer. Für viele mittelschwere Kurven müssen Sie in den 3. Gang hinunterschalten und am Kurvenausgang gegenlenken!

Gefahren

Die größten Gefahren verbergen sich in den Gefällen nach Bergrücken und in den abschüssigen Kurven. Versuchen Sie, so viele Kurven wie möglich auf der Innenseite zu durchfahren. Denn auf den Griechenland-Strecken ist es nur allzu leicht, von der Fahrbahn abzukommen. Besonders wenn Sie dabei auf eine der rutschigen Grasflächen schlittern, verlieren Sie eine Menge Zeit. Es dauert eine halbe Ewigkeit, bis Sie die Bodenhaftung wiedererlangen und genügend Schwung besitzen, um zurück auf die Straße zu kommen. In den mittelschweren Kurven sollten Sie auf keinen Fall zu schnell sein. Achten Sie auch auf die losen Felsen, die auf den Innen- und Außenseiten einiger Kurven liegen.

Griechenland: Strecke 3



Griechenland: Strecke 3



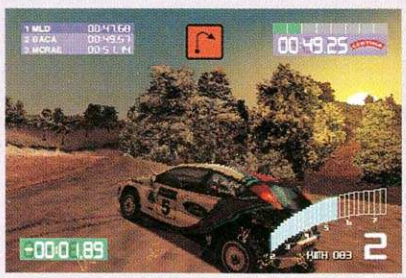
Streckeninformation

Ort:	Dodona
Länge:	5,1 km
Oberflächen:	100% Kies

Griechenland: Strecke 4



Griechenland: Strecke 4



Streckeninformation

Ort:	Kilkis
Länge:	5,0 km
Oberflächen:	100% Kies

Griechenland: Strecke 7



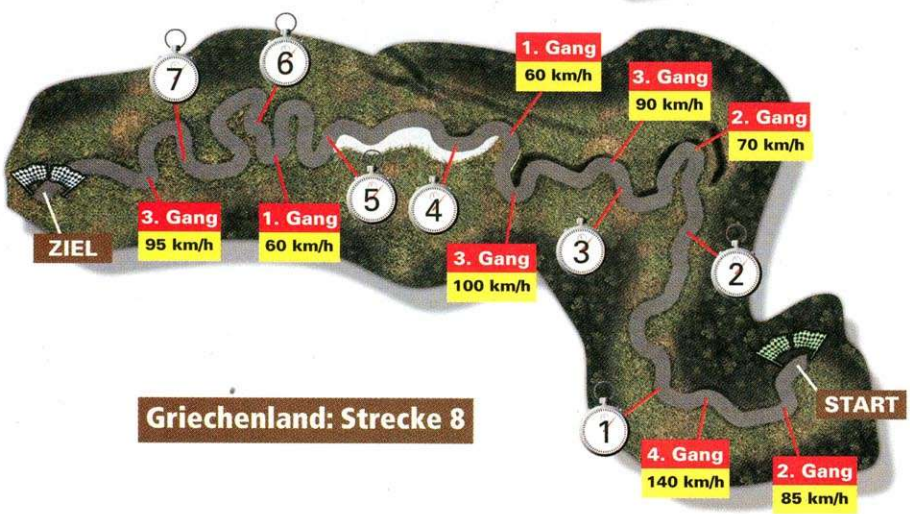
Streckeninformation

Ort:	Siatista
Länge:	4,8 km
Oberflächen:	100% Kies



Griechenland: Strecke 7

Griechenland: Strecke 8



Griechenland: Strecke 8

Griechenland: Strecke 8



Streckeninformation

Ort:	Kozani
Länge:	5,0 km
Oberflächen:	100% Kies

Frankreich – Streckenführer

Setup

Aufgrund der schnellen Teer-Straßen sollten Sie auf eine schnelle Beschleunigung setzen. Schieben Sie den Regler für die Lenkung nach oben und stellen Sie die Aufhängung etwas härter ein. Bremskraft und -balance sollten ebenfalls angepasst werden, damit Sie eng durch die Kurven fahren können.

Reifen ..... **Teer/Trocken**
Getriebe ..... **1 Kurz**
Aufhängung ..... **2 Hart**
Leistungsverhältnis ..... **1 Front**
Bremsbalance ..... **1 Front**
Bremskraft ..... **2 Stark**
Lenkung ..... **3 Hoch**

Fahrstil

Wenn Sie in Frankreich auf dem Siegertreppchen landen wollen, müssen Sie hart am Limit fahren! Setzen Sie die Bremsen nur im Notfall ein, zum Beispiel, wenn Sie für enge Haarnadel-Kurven in den 2. Gang hinunterschalten müssen. Der schnelle Teerbelag ermöglicht es Ihnen, präzise zu fahren, was besonders in Kurven wichtig ist. Bleiben Sie am Kurveneingang auf der Innenseite und gehen Sie vom Gas. Beschleunigen Sie am Kurvenausgang wieder voll durch und lenken Sie gegen, um den Wagen wieder in Position zu bringen. Durch die mittelschweren und die engen Kurven sollten Sie im 4. oder 3. Gang fahren. Setzen Sie niedrige Gänge ein, aber erzwingen Sie keine Beschleunigung, wenn der Streckenabschnitt Ihrem Tempo nicht gerecht wird. Wenn Sie gewinnen wollen, ist eine aggressive Fahrweise ein Muss!

Gefahren

Die Frankreich-Strecken sind dafür bekannt, dass verlorene Zeit nur schwer wieder gutzumachen ist. Wenn Sie über Kurven hinausschießen, kollidieren Sie mit Hecken, Bäumen oder Wänden. Entweder Sie wirbeln dann mit Ihrem Wagen herum oder Sie überschlagen sich sogar – wobei kostbare Zeit verloren geht. Halten Sie sich vor allem von den Randstreifen fern! Manche stehen etwas weiter hervor als andere und verursachen einen Überschlag, wenn Sie ihnen zu nahe kommen.

Frankreich: Strecke 1



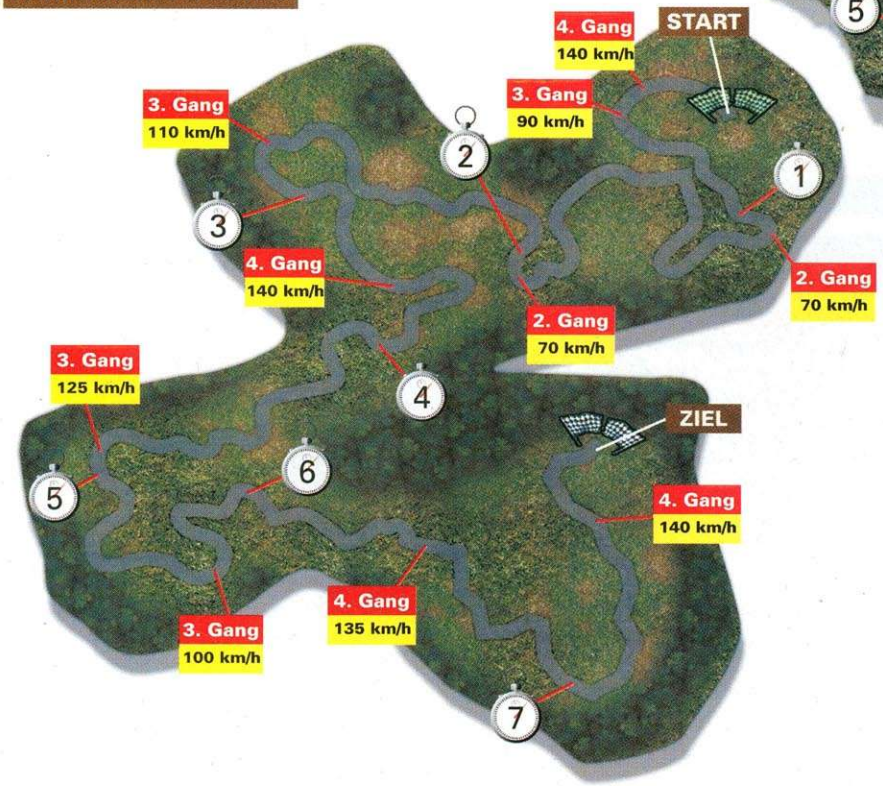
Streckeninformation

Ort:	Ballon
Länge:	5,0 km
Oberflächen:	100% Teer

Frankreich: Strecke 1



Frankreich: Strecke 3



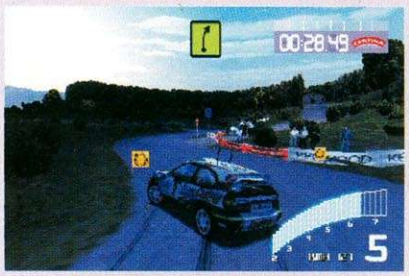
Frankreich: Strecke 3



Streckeninformation

Ort:	Livarot
Länge:	4,8 km
Oberflächen:	100% Teer

Frankreich: Strecke 5



Streckeninformation

Ort:	Falaise
Länge:	5,0 km
Oberflächen:	100% Teer





Frankreich: Strecke 8



Streckeninformation

Ort:	Damville
Länge:	5,0 km
Oberflächen:	100% Teer

Schweden

Schweden – Streckenführer

Setup

Schieben Sie den Regler für die Lenkung nach unten und verlagern Sie die Bremskraft nach vorne, damit Ihr Wagen untersteuert. Verkürzen Sie außerdem die Gänge und machen Sie die Aufhängung weicher. Eine verminderte Bremskraft hilft, den Wagen besser unter Kontrolle zu halten.

Reifen	**Schnee**
Getriebe	**1 Kurz**
Aufhängung	**3 Weich**
Leistungsverhältnis	**2 Front**
Bremsbalance	**2 Front**
Bremskraft	**3 Schwach**
Lenkung	**2 Niedrig**

Fahrstil

Schnee und Eis bestimmen die Straßenverhältnisse in Schweden. Nur wenn Sie vorsichtig und ausbalanciert fahren, behalten Sie in den mittelschweren, geschwungenen Kurven die Kontrolle über Ihren Wagen. Kurven meistern Sie am besten, indem Sie für Tempoänderungen das Gaspedal benutzen (so wenig wie möglich bremsen!) und mit dem Steuer nur feine Justierungen vornehmen. Mit dieser Technik können Sie eine konstante Geschwindigkeit beibehalten, ohne die Bremsen übermäßig zum Einsatz bringen zu müssen. Halten Sie sich in der Mitte der Straße und lenken Sie früh in Kurven hinein. Schalten Sie hinunter in den 2. oder 3. Gang und lenken Sie gegen, um den Wagen auszubalancieren. Wenn Sie bremsen müssen, dann möglichst nur auf geraden Streckenabschnitten!

Gefahren

In Schweden gibt es keine genau definierbare Grenze zwischen Straße und Landschaft. Die meiste Zeit geht verloren, indem Sie über Kurven hinausschießen oder auf erhöhte Randstreifen auffahren. Fahren Sie nicht zu nahe auf der Innenseite einer Kurve: Dadurch kommt die Front dem Tiefschnee gefährlich nahe. Wenn Sie versuchen, per Gaspedal aus dieser Situation herauszukommen, verursacht der Heckantrieb eine 180°-Drehung! Sollten Sie in Kurven auf Eisflächen treffen, müssen Sie vom Gas gehen und am Kurvenausgang voll gegenlenken.

Schweden: Strecke 1



Streckeninformation

Ort:	Mora
Länge:	4,9 km
Oberflächen:	100% Schnee



Schweden: Strecke 1



Schweden: Strecke 2

Schweden: Strecke 2



Streckeninformation

Ort:	Hoting
Länge:	4,7 km
Oberflächen:	80% Schnee, 20% Eis



Schweden: Strecke 3

Schweden: Strecke 3



Streckeninformation

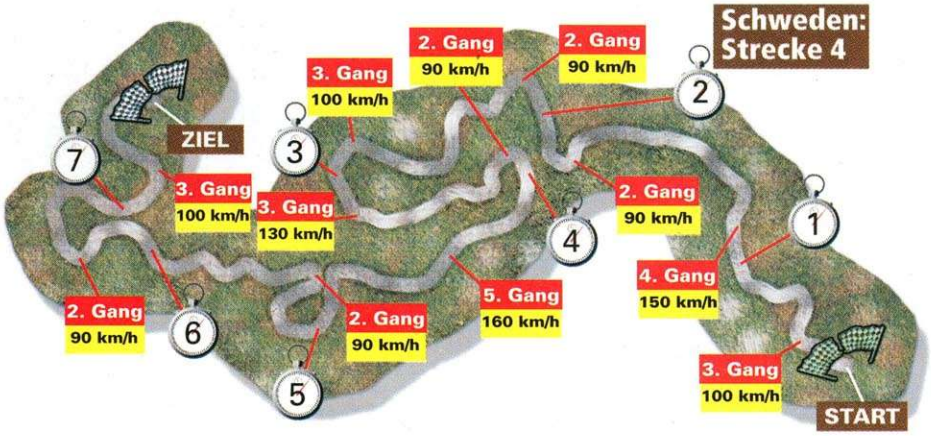
Ort:	Bispfors
Länge:	2,0 km
Oberflächen:	100% Schnee

Schweden: Strecke 4



Streckeninformation

Ort:	Ange
Länge:	4,8 km
Oberflächen:	100% Schnee



Schweden: Strecke 4

Australien

Australien – Streckenführer

Setup

Wenn Sie in Australien in den langen, geschwungenen Kurven höhere Geschwindigkeiten erreichen wollen, müssen Sie die Gänge verlängern. Verlegen Sie die Bremsbalance und das Leistungsverhältnis nach vorne. Dadurch erreichen Sie, dass Ihr Wagen auf dem Kies untersteuert.

Reifen ..... **Kies/Trocken**
Getriebe ..... **1 Lang**
Aufhängung ..... **1 Weich**
Leistungsverhältnis ..... **3 Front**
Bremsbalance ..... **3 Front**
Bremskraft ..... **Standardeinstellung**
Lenkung ..... **Standardeinstellung**

Fahrstil

Verlorene Zeit lässt sich gerade in den engen, geschwungenen Kurven nur schwer wieder wettmachen – doch es funktioniert! Bringen Sie sich in Australien auf das Siegertreppchen, indem Sie stets eine zentrale Fahrlinie beibehalten und in den Kurven immer zwischen dem 4. und dem 3. Gang hin und her schalten. Wenn Sie Zeit herausfahren müssen, können Sie manche Kurven auch im 4. Gang nehmen anstatt im 3. Gang. Das erfordert jedoch eine äußerst präzise sowie aggressive Fahrweise. Sie geraten dabei nur allzu leicht in die Not, massiv gegenlenken zu müssen. Nutzen Sie die kurzen Teer-Strecken! Dies sind exzellente Abschnitte, um richtig Gas zu geben!

Gefahren

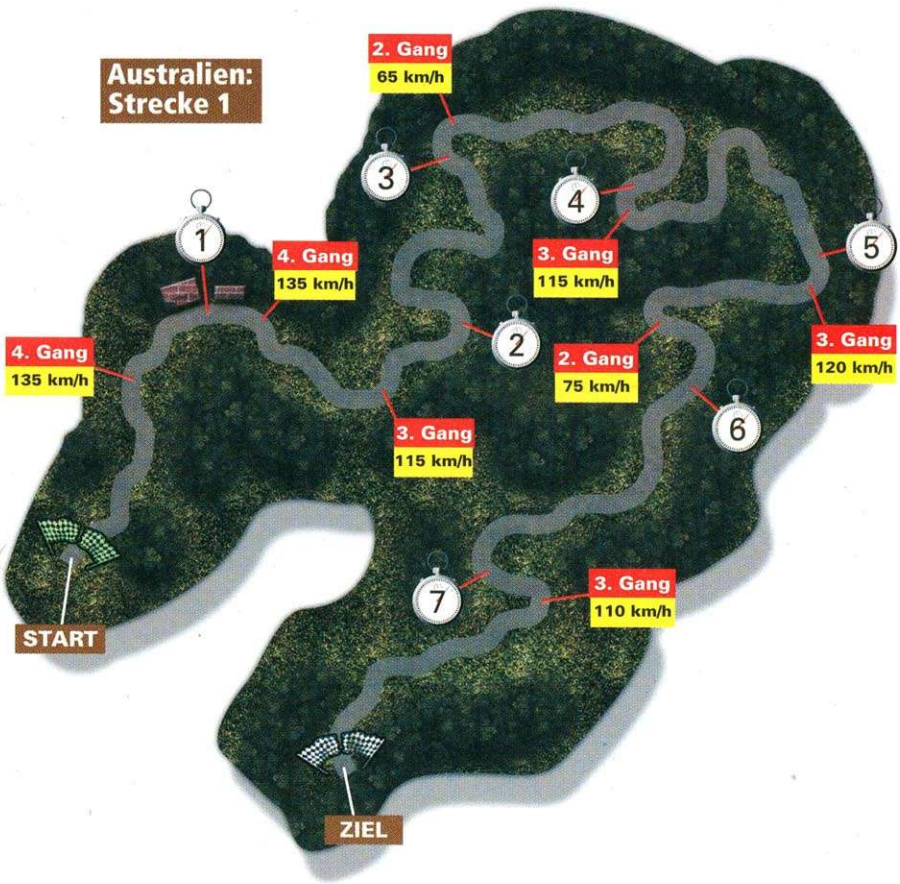
Achten Sie auf die enger werdenden Kurven, vor allem wenn Sie sich gerade am Kurvenausgang befinden. Die Streckenoberfläche bietet nur eine geringe Bodenhaftung, deshalb sollten Sie nicht allzu stark beschleunigen. Versuchen Sie, eine möglichst zentrale Fahrlinie beizubehalten. Auf diese Weise vermeiden Sie auch den Kontakt mit hohen Randstreifen, Brückentoren und Bäumen. Fahren Sie auf keinen Fall durch Büsche hindurch, wenn Sie Kurven schneiden. Was aber am wichtigsten ist: Halten Sie sich von den Gräben fern! Sobald Sie einmal in einen hineingefahren sind, dauert es eine halbe Ewigkeit, bis Sie wieder zurück auf die Straße gefunden haben.

Australien: Strecke 1



Streckeninformation

Ort:	Wongawol
Länge:	5,1 km
Oberflächen:	100% Kies





Australien: Strecke 2



Streckeninformation

Ort:	Earaheady
Länge:	4,4 km
Oberflächen:	100% Kies

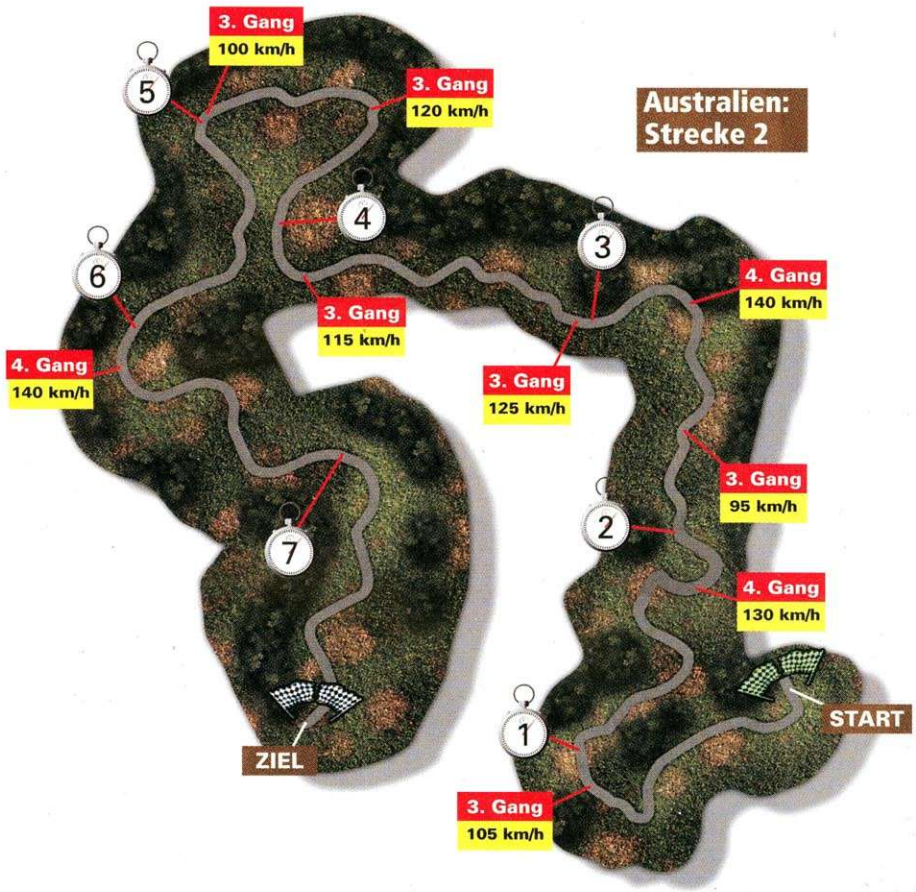
Australien: Strecke 3



Streckeninformation

Ort:	Wiluna
Länge:	5,0 km
Oberflächen:	100% Kies





Australien: Strecke 4



Streckeninformation

Ort:	Ellendale
Länge:	5,3 km
Oberflächen:	5% Teer, 95% Kies

Kenia

Kenia – Streckenführer

Setup

Für Kenia sollten Sie die Gänge verlängern. Dadurch erreichen Sie auf den langen Geraden höhere Geschwindigkeiten. Sorgen Sie für eine weiche Aufhängung und verlagern Sie das Leistungsverhältnis sowie die Bremsbalance nach vorne. Wenn Sie jetzt noch die Einstellung für die Lenkung etwas erhöhen, haben Sie das optimale Setup!

Reifen	**Kies/Trocken**
Getriebe	**1 Lang**
Aufhängung	**2 Weich**
Leistungsverhältnis	**2 Front**
Bremsbalance	**2 Front**
Bremskraft	**2 Schwach**
Lenkung	**2 Hoch**

Fahrstil

Auf den Randstreifen befinden sich so gut wie keine Hindernisse. Das könnte Sie dazu verleiten, manche Kurven schneller anzugehen, als Sie sollten – ein kleiner Konzentrationsfehler und schon werden Sie mit ein paar Sekunden im Kiesbett bestraft! Es gibt zwar nur wenige Anhöhen, doch die Straßen sind gespickt mit vielen kleinen Hügeln und rampenartigen Steigungen. Dadurch verlieren Sie sogar schon bei den mittelschweren Kurven leicht die Bodenhaftung! Achten Sie darauf, eine zentrale Fahrlinie einzuhalten. Wenn Sie nahe am Randstreifen fahren, werden Sie durch den rauen Straßenrand deutlich langsamer. Auf Teer- und Kies-Abschnitten können Sie die schnellen Kurven bequem im 6. Gang durchfahren. Schlammige Abschnitte erfordern dagegen mehr Sorgfalt. Schalten Sie auf Schlamm-Strecken in schnellen Kurven in den 5. oder 4. Gang und in mittelschweren in den 3. oder sogar in den 2. Gang.

Gefahren

Was Sie in Kenia ganz besonders im Hinterkopf behalten sollten, ist die zentrale Fahrlinie. Wenn Sie mittig fahren, bleiben Sie automatisch von dem heimtückischen, rauen Randstreifen fern. Achten Sie auch auf die rampenartigen Buckel, die immer wieder in den engen Kurven auftauchen. Wenn Sie nicht von einem hochgeschleudert bzw. auf den Randstreifen katapultiert werden wollen, gibt es nur eines: Rechtzeitig vor dem Buckel abbremsen, bevor Sie die Kontrolle verlieren!

Kenia: Strecke 1



Streckeninformation

Ort:	Lokichar
Länge:	4,3 km
Oberflächen:	35% Teer, 65% Kies



Kenia: Strecke 1

Kenia: Strecke 2



Streckeninformation

Ort:	Kapuitr
Länge:	4,9 km
Oberflächen:	100% Kies



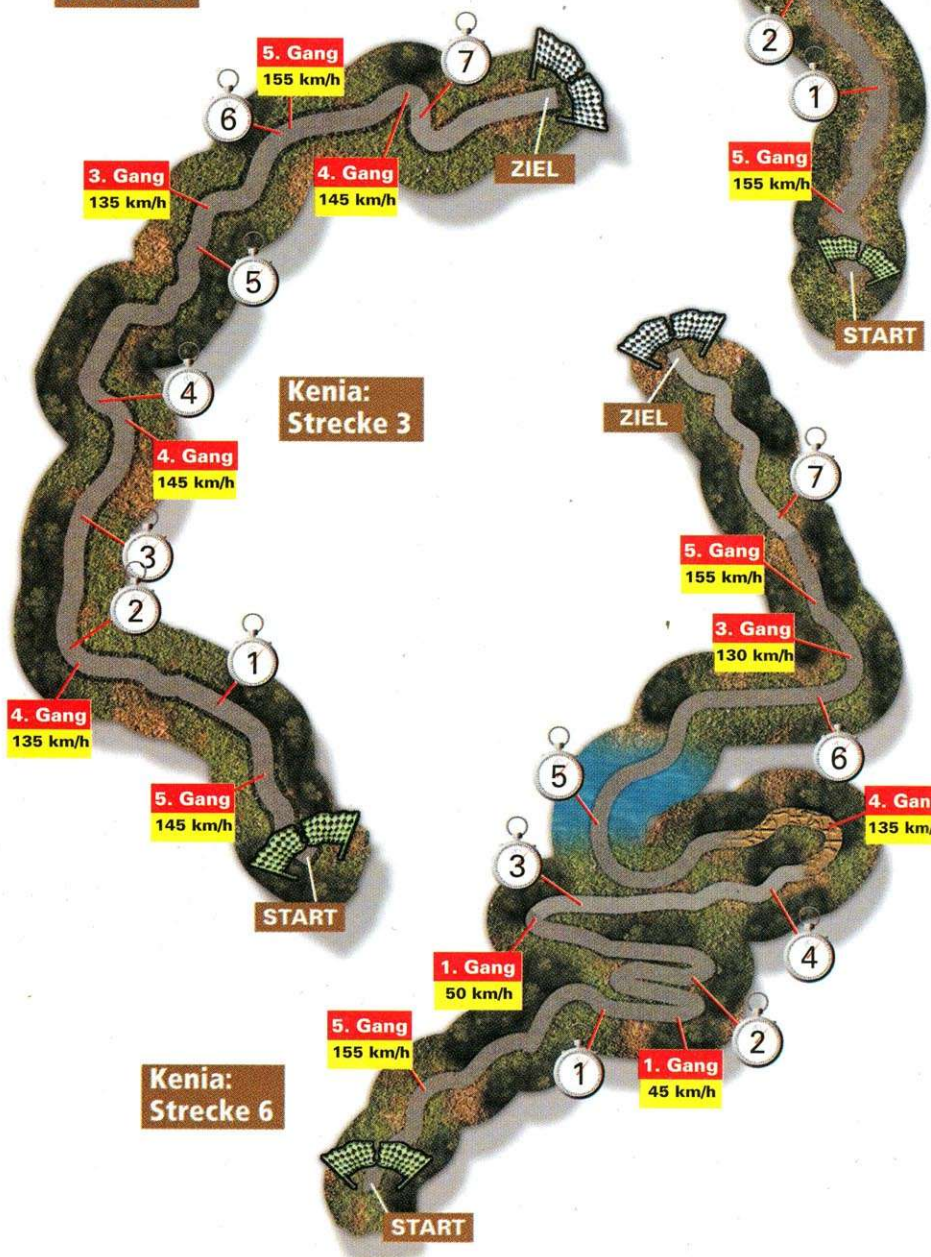
Kenia: Strecke 2

Kenia: Strecke 3



Streckeninformation

Ort:	Kalossia
Länge:	1,9 km
Oberflächen:	90% Kies, 10% Teer



Kenia: Strecke 3

Kenia: Strecke 6

Kenia: Strecke 6



Streckeninformation

Ort:	Holta
Länge:	5,3 km
Oberflächen:	40% Schlamm, 30% Kies

Italien – Streckenführer

Setup

Verkürzen Sie die Gänge für eine schnellere Beschleunigung durch die engen Haarnadelkurven. Eine harte Aufhängung eignet sich gut für den Teer-Belag. Verlagern Sie Leistungsverhältnis und Bremsbalance auf das Heck. Erhöhen Sie außerdem die Einstellung für die Lenkung.

Reifen ..... **Trocken/Teer**
Getriebe ..... **1 Kurz**
Aufhängung ..... **2 Hart**
Leistungsverhältnis ..... **1 Heck**
Bremsbalance ..... **1 Heck**
Bremskraft ..... **2 Stark**
Lenkung ..... **1 Hoch**

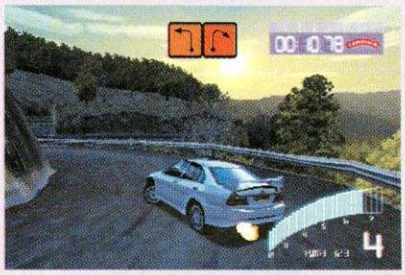
Fahrstil

Aufgrund der Teer-Oberflächen können Sie sehr präzise lenken, was besonders in Kurven wichtig ist. Fahren Sie von der Außenseite in Kurven hinein und gehen Sie am Kurveneingang vom Gas. Am Kurvenausgang können Sie dann wieder voll durchbeschleunigen. Wenden Sie diese Technik jedoch nicht bei engen Kurven an! Grundsätzliches für die Italien-Kurse: Auf den meisten Strecken können Sie den 4. Gang nicht voll ausfahren. Gehen Sie vor Kurven vom Gas oder bremsen Sie. Hartes Abbremsen ist nur in den engen Kurven und in den Haarnadeln notwendig. Solange Sie in den Kurven vom Gas gehen, müssen Sie das Bremspedal nur leicht antippen.

Gefahren

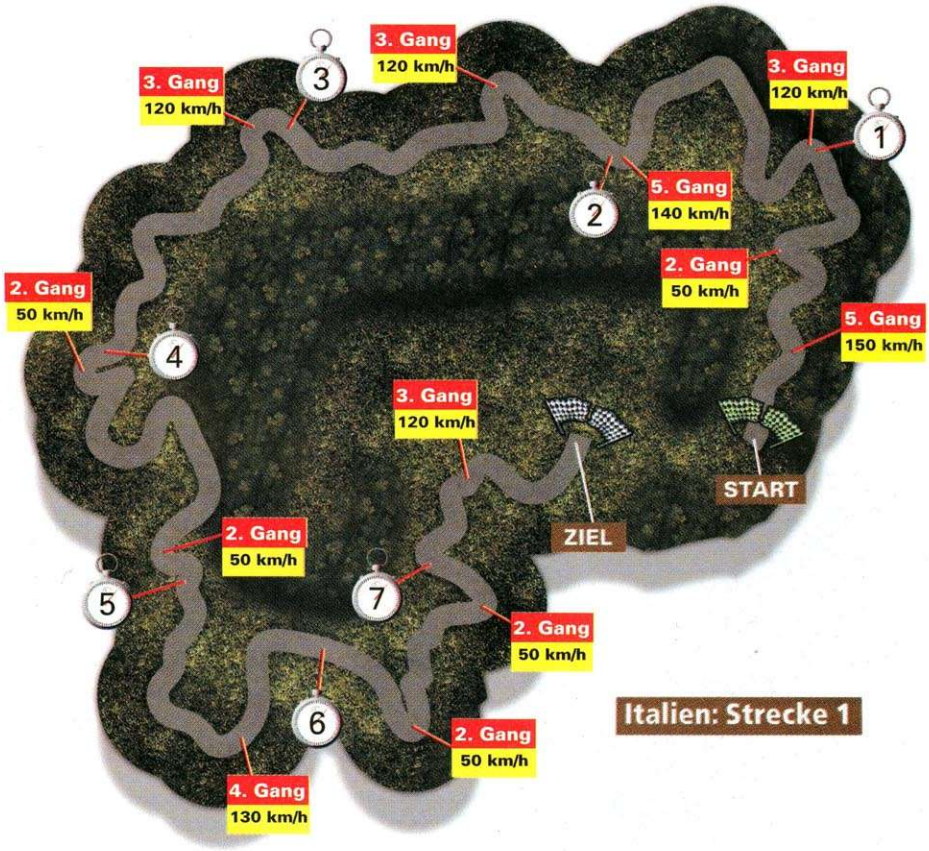
Auf den engen Kursen Italiens stoßen Sie oft auf Leitplanken, die Sie davor bewahren, in den Abgrund zu stürzen. Vermeiden Sie einen Zusammenstoß mit diesen Barrieren um jeden Preis! Sie drehen sich nicht nur um 90°, sondern riskieren auch größere Schäden an Ihrem Wagen. Der gleichmäßige Teer-Belag sollte Ihnen dagegen keine Probleme bereiten. Verzichten Sie darauf, Kurven zu schneiden, wenn Sie nicht im Kiesbett landen wollen. Etwa 90% der Fehler passieren, weil Kurven erst zu spät erkannt werden. Fahren Sie am Kurveneingang so vorsichtig wie möglich, bis Sie die Kurve gut einsehen können. Nicht vergessen: Verlorene Zeit ist in Italien schwer wieder wettzumachen!

Italien: Strecke 1

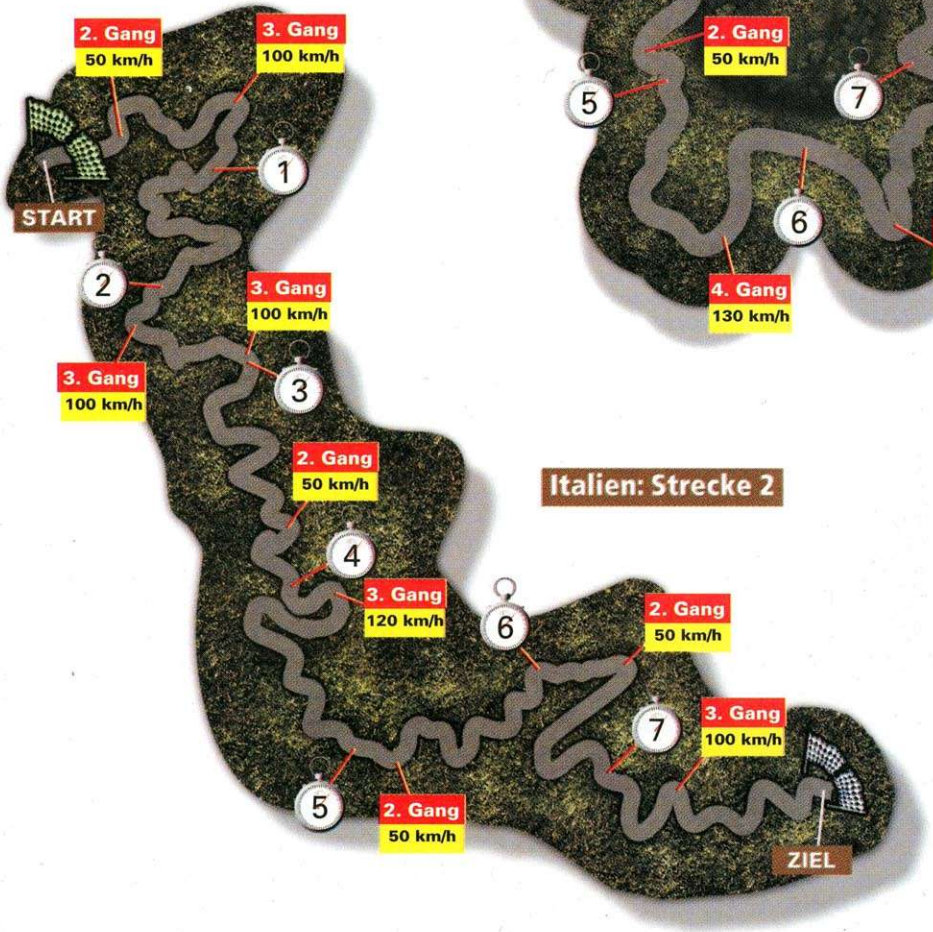


Streckeninformation

Ort:	Modena
Länge:	4,2 km
Oberflächen:	100% Teer



Italien: Strecke 1



Italien: Strecke 2

Italien: Strecke 2



Streckeninformation

Ort:	Capri
Länge:	4,8 km
Oberflächen:	100% Teer



Italien: Strecke 3

Streckeninformation

Ort:	Vignoia
Länge:	4,9 km
Oberflächen:	100% Teer

Italien: Strecke 4

Streckeninformation

Ort:	Lodi
Länge:	4,9 km
Oberflächen:	100% Teer

Großbritannien

Großbritannien – Streckenführer

Setup

Verkürzte Gänge verhelfen Ihnen auf den schlammigen Strecken in Großbritannien zu einer verbesserten Beschleunigung. Eine weiche Aufhängung passt gut zu dem rauen Untergrund. Leistungsverhältnis und Bremsbalance sollten nach vorne verlagert werden. Verringern Sie die Bremskraft und schieben Sie den Regler für die Lenkung nach oben.

Reifen	**Trocken/Schlamm**
Getriebe	**1 Kurz**
Aufhängung	**3 Weich**
Leistungsverhältnis	**2 Front**
Bremsbalance	**2 Front**
Bremskraft	**1 Schwach**
Lenkung	**2 Hoch**

Fahrstil

Von allen Ländern hat Großbritannien die unterschiedlichsten Strecken – und das typisch britische Wetter macht es oft schwierig, den Untergrund richtig einzuschätzen. Auf schlammbedeckten Strecken sollten Sie mittelschwere Kurven nicht zu aggressiv anfahren. Bereiten Sie sich früh auf schwere Kurven vor und gehen Sie rechtzeitig vom Gas, um genügend Zeit zum Bremsen zu haben. Die meisten Kurven sind allerdings nur mittelschwer. Durch die geringe Bodenhaftung müssen Sie für die meisten von ihnen in den 3. oder 2. Gang hinunterschalten. In Haarnadelkurven sollten Sie mitunter sogar in den 1. Gang runterschalten. Reduzieren Sie die Lenkbewegungen in den S-Kurven auf ein Minimum!

Gefahren

Abgesehen vom schlechten Wetter, sind die abschüssigen Kurven am gefährlichsten. Wenn Sie über eine Kurve hinausschießen und im Wasser landen, ist es fast unmöglich, die verlorene Zeit wieder wettzumachen. Beschleunigen Sie in den abschüssigen Kurven daher nicht zu stark. Sie verlieren nur die Kontrolle und schlittern auf die andere Seite der Kurve. Bleiben Sie möglichst auf der Innenseite und halten Sie sich vom Randstreifen fern, um sich nicht zu überschlagen. Widerstehen Sie der Versuchung, bei langen Kurven durch die Baumgruppen zu fahren: Auf den Grasflächen verlieren Sie viel Geschwindigkeit. Halten Sie Ausschau nach halb offenen Toren. Sie sind auf den schlammigen Straßen nur schwer zu erkennen.

TIPPS SOLLTE MAN SICH VOM eXperten GEBEN LASSEN

In Ausgabe 7/8
fünf ausführliche
Komplettlösungen zu
aktuellen Top-Games

Aufwendig gezeichnete
Übersichts-Karten

Jede Menge Kurztipps,
Cheats und Codes zu
verschiedenen Spielen

Alle zwei Monate neu!

games eXpert -
das Komplettlösungs-
Magazin für
PlayStation-Spiele

590 Tipps, 84 Levelkarten für die PLAYSTATION











Großbritannien: Strecke 1



Streckeninformation

Ort:	Richmond
Länge:	4,0 km
Oberflächen:	20% Teer, 80% Schlamm

Großbritannien: Strecke 2



Streckeninformation

Ort:	Dalton
Länge:	2,8 km
Oberflächen:	20% Teer, 80% Schlamm

Großbritannien: Strecke 3



Streckeninformation

Ort:	Melsonby
Länge:	4,9 km
Oberflächen:	45% Teer, 55% Schlamm

Großbritannien: Strecke 4



Streckeninformation

Ort:	Richmond
Länge:	40 km
Oberflächen:	20% Teer, 80% Schlamm



Das ist auf der CD

Nur Play-Zone-Abonnenten erhalten Monat für Monat zum sensationellen Preis von DM 8,90 eine Multimedia-CD mit spielbaren Demos, Filmen sowie einem Tipps- und Spiele-Lexikon! Hier erfahren Sie, was auf der aktuellen CD enthalten ist!

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 Bildschirm 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

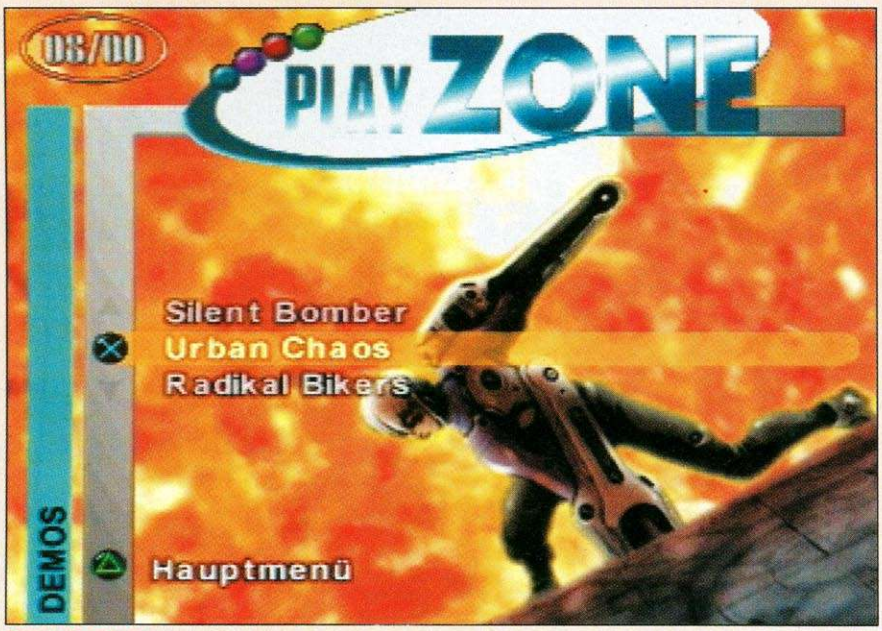
Im Hauptmenü können Sie sich mit der grundsätzlichen Bedienung der PZ-CD-Benutzeroberfläche vertraut machen. Drücken Sie auf dem digitalen Steuerkreuz nach oben oder unten, so scrollt das Hauptmenü wunschgemäß in die entsprechende Richtung. Drücken Sie die X-Taste (wie im Symbol daneben gezeigt), so 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!



AUF EINEN BLICK So sieht das Hauptmenü der aktuellen Play-Zone-CD aus, das von einer spektakulären Szene aus Silent Bomber geschmückt wird.

1. Demos

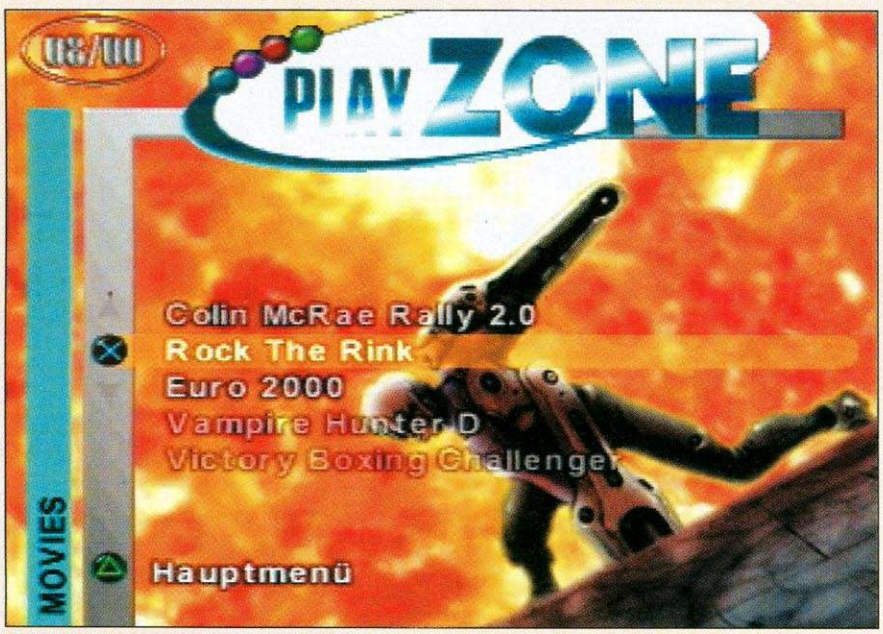
Unter diesem Menüpunkt finden Sie fünf ausschließlich spielbare Demos zu den neuesten Spielen, die in diesen Tagen erscheinen. Drücken Sie die X-Taste, um eine der gewünschten Demos zu starten, oder das Dreieck, wenn Sie in das Hauptmenü zurückkehren wollen. Beachten Sie bitte eventuelle Hinweise vor dem Laden!



BRANDAKTUELL Spielbare Demos zu dem Action-Knaller Silent Bomber, dem Adventure Urban Chaos und dem Sporttitel Radikal Bikers 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.



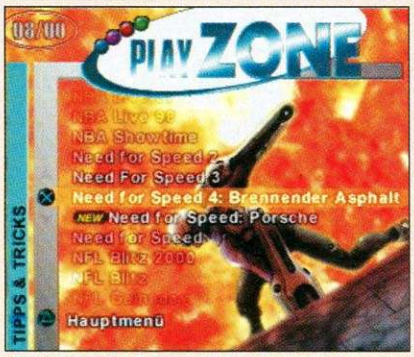
FILM AB! Spannende Filme zu Colin McRae Rally 2.0, Euro 2000, Rock the Rink, Vampire Hunter und Victory Boxing Challenger warten darauf, betrachtet zu werden.

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

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 dem 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 (*Gran Turismo 2, Rollcage 2* 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!

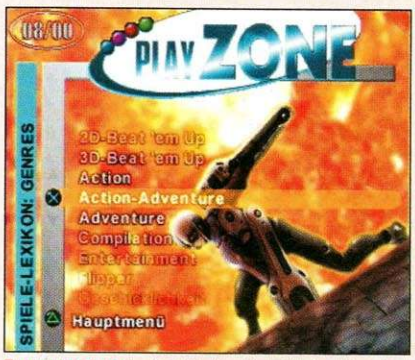


HILFREICH! Im Tipps&Tricks-Lexikon finden Sie Kurz-Tipps zu über 375 verschiedenen PlayStation-Spielen.

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 7/2000 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.

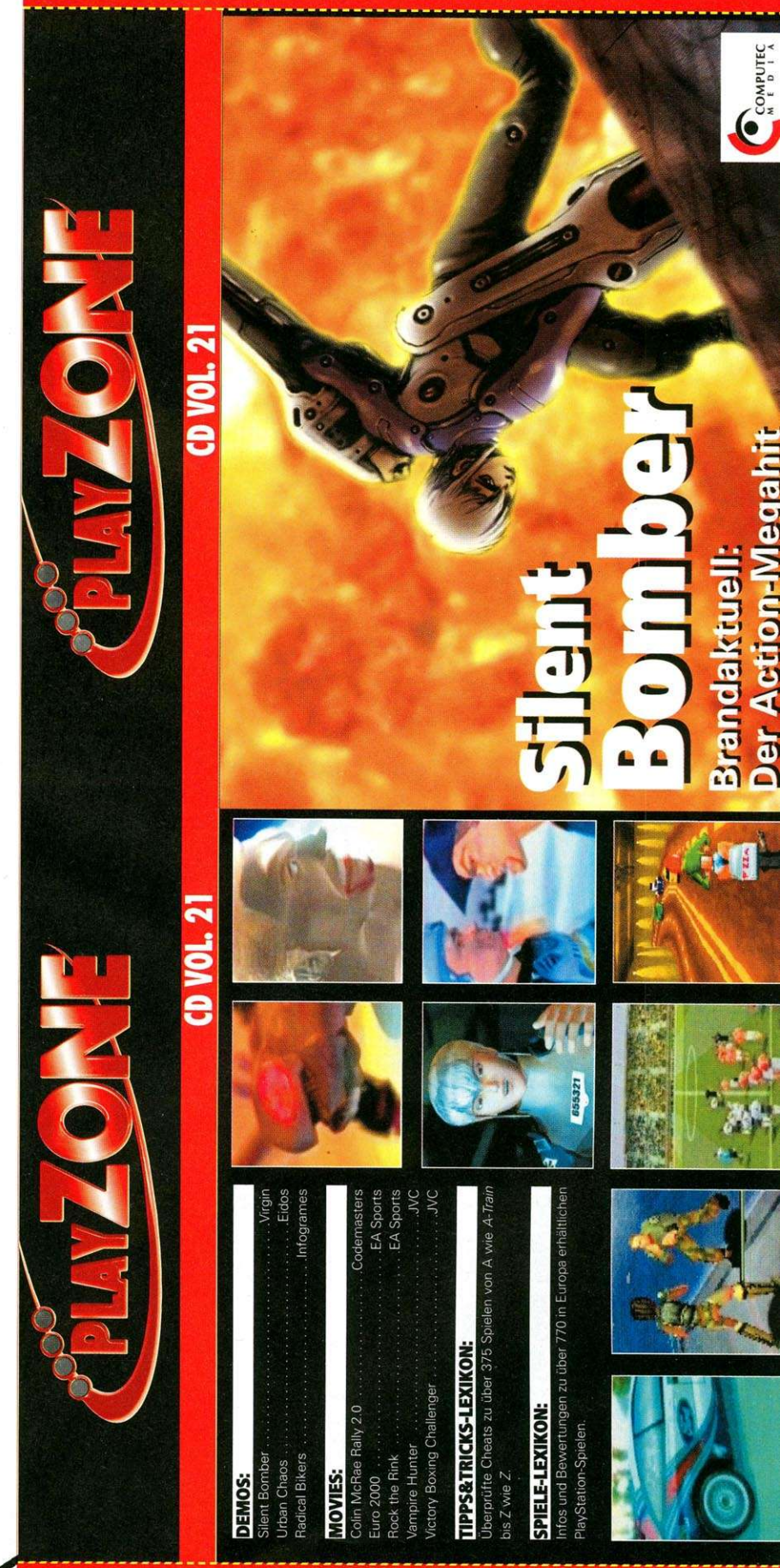
INFO CD defekt?

Die CD-ROMs werden mit größter Sorgfalt entwickelt und geprüft. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort zu den mehreren tausend Abonnenten 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 8/2000
Roonstr. 21
90429 Nürnberg



LEERHÜLLEN GIBT ES IN JEDEM GUT SORTIERTEN AUDIO-CD-FACHGESCHÄFT ODER ALS ABO-PRÄMIE!



□ × ○ △ 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 sowie den PR-, Product- und Marketing-Managern der Softwarehersteller, die uns das Material freundlicherweise zur Verfügung stellten.



DIE MACHER DER CD Wie viel Arbeit in der Play-Zone-CD steckt, können Sie anhand der Credits-Liste erkennen.

INFO Bildschirm verschoben?

Sollte das Bild auf Ihrem Fernseher grundsätzlich etwas verschoben sein, so müssen Sie das Gerät dafür nicht extra justieren, sondern Sie können ein kleines, aber feines 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. Sobald Sie L1 und R1 loslassen, wird die Einstellung beibehalten.



GERADERÜCKEN Mittels eines integrierten Tools können Sie den Screen verschieben.

INFO Aufgepasst!

Die Multimedia-CD gibt es nur noch im Abonnement! Nutzen Sie jetzt den auf Seite 3 abgedruckten Coupon, um sich Heft und CD für nur noch DM 8,90 zu sichern!



HEFT PLUS CD: Das Magazin mit CD gibt es nur im Abo!

PLAY ZONE CD VOL. 18

SILENT BOMBER
Spielbar

Feuer frei! Eines der innovativsten und packendsten Action-Spiele der letzten Monate erwartet Sie mit *Silent Bomber*. Legen Sie alles in Schutt und Asche, was sich Ihnen in den Weg stellt! Zum Start empfehlen wir das Tutorial!

Die Steuerung

Steuerkreuz ..... Charakter steuern
Analogstick ..... Charakter steuern

▲ ..... Bombe aktivieren
● ..... Ohne Bedeutung
✕ ..... Springen/Fliegen
■ ..... Bombe legen

L1 ..... Block
R1 ..... Lock
L2 ..... Ohne Bedeutung
R2 ..... Ohne Bedeutung
Select ..... Demo beenden
Start ..... Pause/Menü

URBAN CHAOS
Spielbar

Die ehemaligen Mitstreiter von Bullfrog-Gründer Peter Molyneux lieferten mit *Urban Chaos* ein ehrgeiziges, technisch allerdings nur mittelmäßiges PlayStation-Debüt ab. Schlagen Sie sich in dem Action-Adventure durch eine gefährliche Großstadt.

Die Steuerung

Steuerkreuz ..... Charakter steuern
Analogstick ..... Charakter steuern

▲ ..... Tritt
● ..... Action
✕ ..... Springen
■ ..... Schlag

L1 ..... Egoperspektive
R1 ..... Target wählen
L2 ..... Kamera drehen
R2 ..... Kamera drehen
Select ..... Demo beenden
Start ..... Pause

RADIKAL BIKERS
Spielbar

Ein Rennspiel der etwas anderen Art erwartet Sie mit diesem gefährlichen Motorrad-Rennen, das am ehesten noch mit dem Klassiker *Road Rash* von Electronic Arts zu vergleichen ist. Steigen Sie auf und brausen Sie los!

Die Steuerung

Steuerkreuz ..... Motorrad steuern
Analogstick ..... Motorrad steuern

▲ ..... Ohne Bedeutung
● ..... Ohne Bedeutung
✕ ..... Beschleunigen
■ ..... Bremsen

L1 ..... Ohne Bedeutung
R1 ..... Ohne Bedeutung
L2 ..... Ohne Bedeutung
R2 ..... Ohne Bedeutung
Select ..... Demo beenden
Start ..... Pause

COLIN MCRAE RALLY 2.0
Exklusiv-Film

Sollten Sie noch nicht zu den Personen gehören, die sich bereits Anfang Juni die neue Version des Rallye-Hits gegönnt haben, dann wird Sie vielleicht dieser exklusive Film von den Qualitäten des Codemasters-Produkts überzeugen.

ROCK THE RINK
Film

Das Eis schmilzt, die aufreizende Schiedsrichterin wackelt mit dem Hintern und die Spieler prügeln sich mehr, als dass sie spielen? Dabei kann es sich nur um *Rock The Rink* handeln, den lustigen NHL-Verschnitt von Electronic Arts.

EURO 2000
Exklusiv-Film

Typisch Electronic Arts: Pünktlich zu einem Fußball-Großereignis schüttet der amerikanische Softwaregigant die Regale der Händler mit einem passenden *FIFA*-Ableger zu. Wieso wir nicht begeistert waren, zeigt Ihnen unser Film.

VAMPIRE HUNTER
Exklusiv-Film

Sie wollten schon immer einmal als halber Vampir im Jahr 12090 Jagd auf die Knoblauch verabscheuenden Blutsauer machen? Dann dürfen Sie sich mittels unseres exklusiven Films einen ersten Eindruck verschaffen.

VICTORY BOXING CHALLENGER
Exklusiv-Film

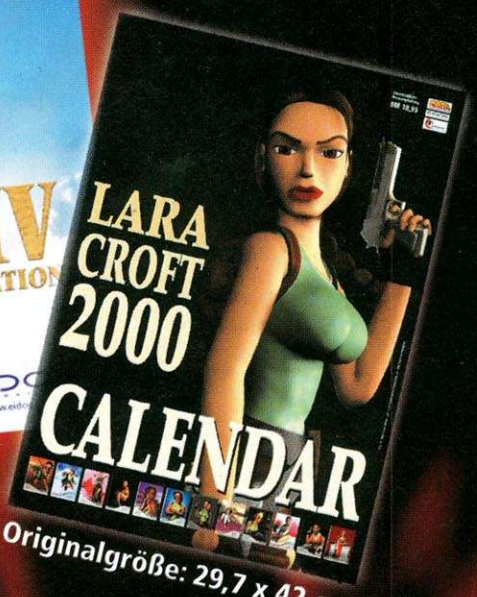
Fliegende Fäuste, fiese Kopfstöße, parteiische Ringrichter: Wenn Sie ein Box-Fan und mit diesen Dingen vertraut sind, dann sollten Sie sich den aktuellen Film zu *Victory Boxing Challenger* zu Gemüte führen!

Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo PLAY ZONE: 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 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 zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) 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
PLAY ZONE
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
PLAY ZONE
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.

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
Wolfgang Menne -144
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
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
Play Zone kostet im Abonnement pro Jahr DM 106,80 für 12 Ausgaben mit CD (Ausland DM 130,80). Ohne CD: DM 82,80 pro Jahr (Ausland: DM 106,80)

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 756,- (ohne CD: öS 588,-)

Druck:
Heckel Druck und Verpackungen GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
Play Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
VKZ: B 48025
ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:
GAMES PC ACTION MCV N-ZONE SEGA 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 Abonnenten in Europa 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 PLAY ZONE **• Kennwort: CD 08/2000**
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Inserentenverzeichnis

PLAY ZONE

COMPUTEC MEDIA AG . . . 2,3, 136, 147, 169, 171, 185, 191
Activated 65
CDG 75
Codemasters 196
Deutsche Expert 19
Dino Verlag 133
Dynatex 93
Eidos 29
Game It 145
Infogrames 4, 21
Joysoft 35, 89
McMedia 31
Pro Markt 83
Sony CED . . . . . 78, 79, 87, ... 142, 143
SVG 23, 25
Theo Kranz . . . . . 26, 27, 54, ... 55, 58, 59
THQ 17

Zeugnis

PLAYZONE

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	❑	❑	❑
PlayStation 2 (PAL)	❑	❑	❑
PlayStation 2 (NTSC)	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
Dreamcast	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑
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*
PlayStation-2-Magazin	___	❑	❑	❑
News Hardware	___	❑	❑	❑
News DVD	___	❑	❑	❑
News Internet	___	❑	❑	❑
Reportage PS1 und PS2	___	❑	❑	❑
Final Fantasy IX	___	❑	❑	❑
Sydney 2000	___	❑	❑	❑
Parasite Eve 2	___	❑	❑	❑
MOH: Underground	___	❑	❑	❑
Metal Gear Solid 2	___	❑	❑	❑

8. Seit dieser Ausgabe gibt es die CD nur noch im Abonnement – und zwar für DM 8,90 pro Monat. Das Heft ist im Handel nur noch ohne CD erhältlich.

❑ Ich bin bereits Abonnent, bekomme die CD also weiterhin.
❑ Ich werde 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 erhalten 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. Wie gefällt Ihnen die „brandneue" Play Zone? Welche Schulnoten erhalten die vorgenommenen Änderungen?

Heftdicke (204 statt 156 Seiten)	Schulnote: ____
Hochwertige Aufmachung (Heftrücken, Papier)	Schulnote: ____
Umfangreichere Komplettlösungen	Schulnote: ____
Umfangreichere Tests und Previews	Schulnote: ____
Mehr Leserbriefe	Schulnote: ____
Neuer Look (Schriften, Kästen, Struktur)	Schulnote: ____
Multimedia-Neuheiten (DVD, Musik, Internet)	Schulnote: ____
Neue Charts-Seite mit Test-Inhaltsverzeichnis	Schulnote: ____

12. Seit welcher Ausgabe lesen Sie Play Zone? (Aktuelle Ausgabe: 08/2000)

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 • PLAYZONE • **Kennwort: PZ-Zeugnis 8**

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 9/2000 ab 2.8.2000 am Kiosk!

INFO Vorschau

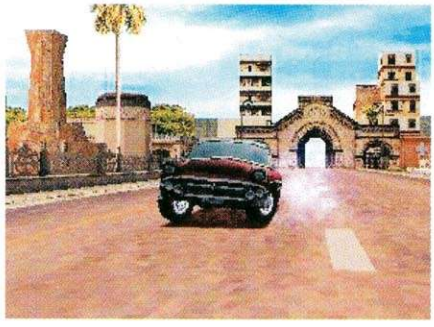
In dieser Übersicht finden Sie die Release-Daten für alle Spiele, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und deshalb ebenfalls für einen Test in Frage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

Titel	Termin
Parasite Eve 2	25. August
Reel Fishing 2	August
Sydney 2000	18. August
Sno-Cross Championship	August
Vanishing Point	August
X-Men Mutant Academy	August
Alien Resurrection	21. September
Frogger 2	Ende September
Galaga	Mitte September
Inspector Gadget	September
Rayman 2	September
Spiderman	Mitte September
Tenchu II	September
Tony Hawk's Pro Skater 2	Mitte September

Driver 2

Mit Reflections auf der Vorfahrtsstraße!

Aufgeschoben ist nicht aufgehoben! Der schon für diese Ausgabe versprochene Vor-Ort-Bericht aus dem Reflections-Entwicklungslabor wird in der nächsten Ausgabe neue Aufschlüsse über die potenzielle Rennspiel-Explosion des Jahres 2000 geben. Wir werden Grafikern und Programmierern gewissenhaft über die Schultern schauen, um Ihnen sagen zu können, ob es sich lohnt, schon jetzt die Sicherheitsgurte für die Verfolgungsfahrten bereitzulegen.



Parasite Eve 2

Im Test: Der futuristische Horror-Schocker

Die Angst regiert, wenn Sie mit der hübschen Spezialagentin Aya Brea versuchen, die Ausbreitung eines heimtückischen Virus zu stoppen. In *Parasite Eve 2* demonstriert Squaresoft, welch packende Atmosphäre durch gruselige Rendersequenzen und ein actionorientiertes Gameplay mit Rollenspiel-Elementen erzeugt werden kann. Wir präsentieren Ihnen den umfangreichen Test des Edel-Titels und sagen Ihnen, ob der Angstfaktor von *Resident Evil 3* und *Galerians* noch übertroffen wird.



Dino Crisis 2

Zurück in die Urzeit!

Erwartungsfroh reißen die mächtigen Urzeit-Ungetüme ihre Mäuler auf und warten auf unerschrockene Nahkampfexperten. *Dino Crisis 2* glänzt nicht nur mit realistisch in Szene gesetzten Polygon-Sauriern, sondern auch mit modernen Waffen, tollen Spezialeffekten und zügelloser Action. Wenn unser Spähtrupp bis zur nächsten Play Zone aus dem virtuellen Dschungel zurückgekehrt ist, werden wir Sie mit frischen Bildern und geheimen Informationen überhäufen.





Alien Resurrection

Play Zone stellt sich der Monster-Attacke!

Bis dato sind die Informationen zu dem Action-Spektakel von Fox Interactive so zäh geflossen wie grüner Alien-Schleim.Fest steht immerhin, dass der seit langem angekündigte Titel beim Gameplay nochmals eine Metamorphose durchlaufen hat: War ursprünglich eine Third-Person-Ansicht geplant, so wird die Alien-Hatz nun aus der Ego-Perspektive dargestellt. In der kommenden Ausgabe sagen wir Ihnen, welche weiteren Überraschungen *Alien Resurrection* zu bieten hat.



09/00 Weitere Themen

- **Exklusiv:** Mit Deutschlands erstem PlayStation-2-Magazin
- **Im Netz:** Mit Spiderman über die Hochhäuser
- **Auf dem Brett:** Mit Tony Hawk's Pro Skater 2 durch die Halfpipe
- **Ist der süß!** Mit Rayman 2 ins Jump&Run-Paradies!



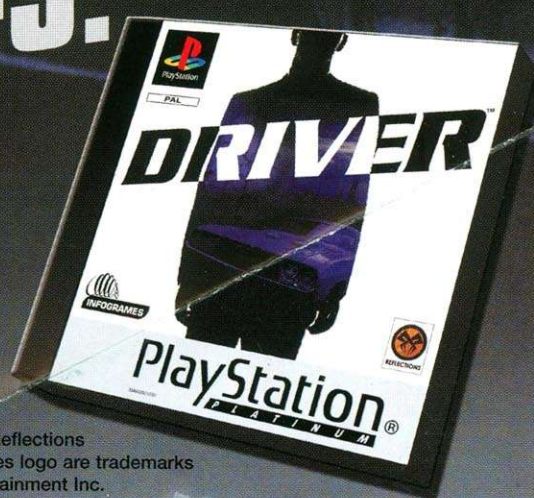
Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

"Tanner is back in town"

DRIVER™

Driver Platinum

jetzt für 49.95*



INFOGRAMES

REFLECTIONS

PlayStation

www.infogrames.com

Driver Platinum™ © 2000 GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Created by Reflections Interactive Limited, a GT Interactive Software Corp. studio. Published & distributed by Infogrames, Inc. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks Infogrames, Inc. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony ComputerEntertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective companies.

* unverbindliche Preisempfehlung in DM

colin|mcrae|rally|2.0™

Ready to rally ?



„... der erwartet geniale Rennspiel-Kracher..."

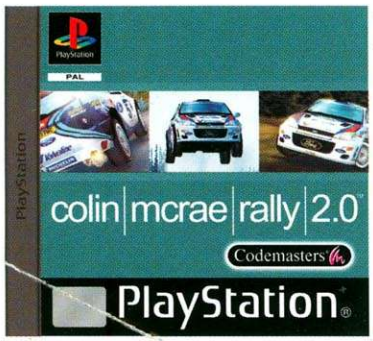
O.P.M. STAR

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