COMPUTEC MEDIA
1/2000 JANUAR AUSGABE 14
DM 12,80
Österreich öS 94,- • Schweiz sfr 12,80 • Luxemburg lfr 275,- • Belgien bfr 275,- • Niederlande hfl 15,50 • Dänemark dkr 52,- • Italien Lit 13.500 • Spanien Pta 1.200

PLAY STATION ZONE

DAS MEISTVERKAUFTE PLAYSTATION-MAGAZIN

Die Nr. 1

MIT PLAYSTATION.

2 CDs!

+ 164 SEITEN MAGAZIN
+ 32 SEITEN EXTRAHEFT
+ RIESENPOSTER!

MEHR DEMOS! MEHR SPIELSTÄNDE!

AUF 2 CDs

20 DEMOS
35 SPIELSTÄNDE
645 SPIELETESTS
328 SPIELETIPPS

10 SPIELBARE DEMOS

Exklusiv-Demos
- STAR WARS EPISODE I
- WCW NITRO

Demo-Premiere
- WORMS 2 ARMAGEDDON
- ACTION MAN

Bonus-Demos
- CHAMPIONSHIP MOTOCROSS
- + 5 WEITERE SPIELBARE SPITZEN-DEMOS!

10 EXKLUSIVE VIDEOS

MTV SNOWBOARDIN'
MISSILE COMMAND
EXTREME 500 U.V.A.

EXKLUSIV: WRESTLING-STAR THE ROCK SPIELT

WWF SMACKDOWN

JAMES BOND IST ZURÜCK!

KINO IST NICHT GENUG: Test des PlayStation-Spiels und Exklusiv-Interview

TOMB RAIDER IV

6-Seiten-Test: Laras aufregendstes Abenteuer!

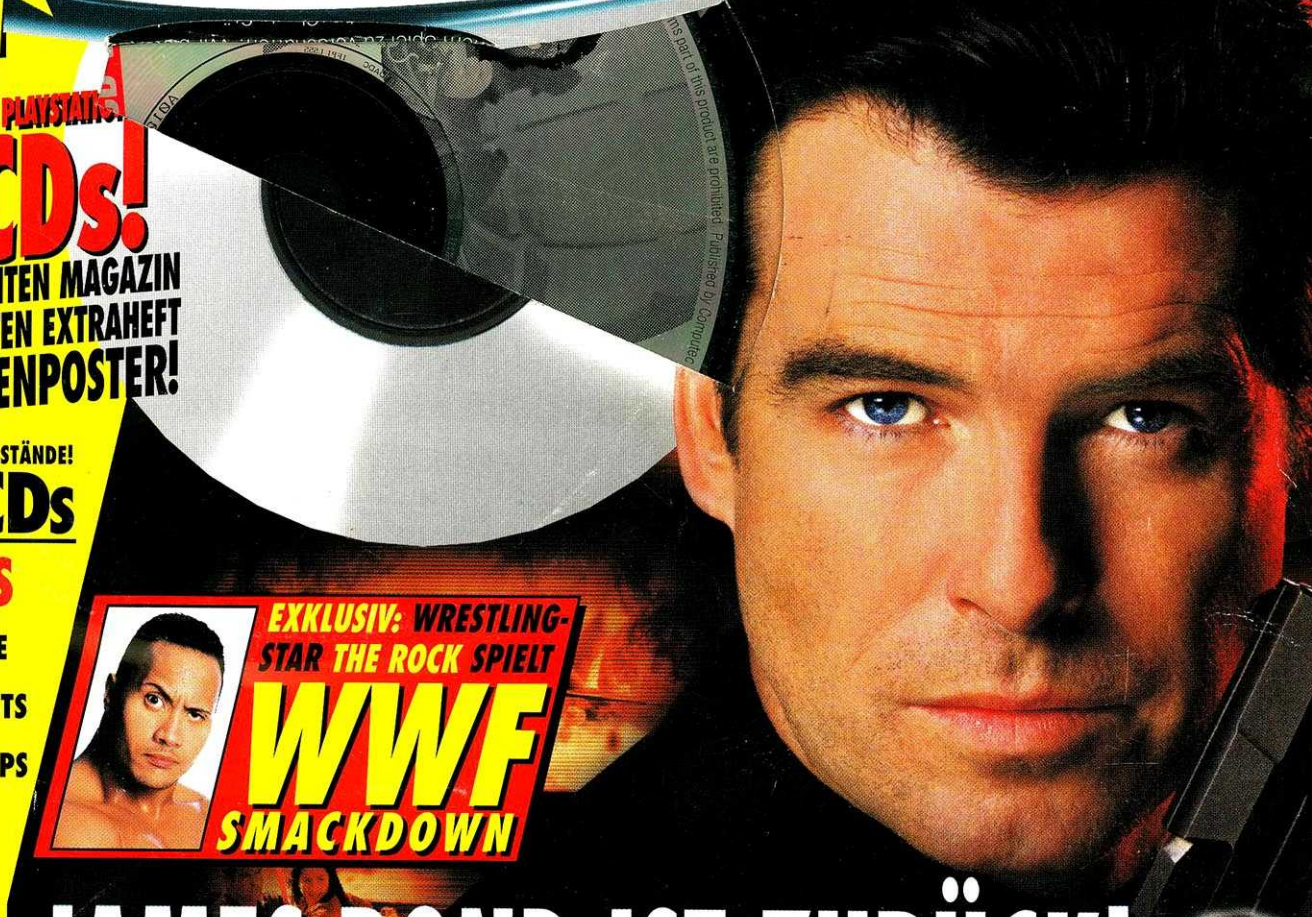
RESIDENT EVIL 3

Exklusiv: Ice T spielt den Capcom-Schocker

GRAN TURISMO 2

Der Schock: Racing-Sensation kommt erst 2000!








SPIELBAR: STAR WARS EPISODE I


SPIELBAR: WORMS ARMAGEDDON


SPIELBAR: ACTION MAN


SPIELBAR: WCW NITRO


SPIELBAR: CHAMP. MOTOCROSS

29 SEITEN KOMPLETTLÖSUNGEN: FINAL FANTASY VIII, SPYRO 2 U.V.A.

Mehr CD-Infos auf der nächsten Seite!

PLAY STATION ZONE

Die PlayStation-Zone-CD Vol. 14 ist mehr als eine einfache Demo-CD, sie ist ein völlig neuartiges Produkt. Auf dieser komplett in Deutsch gehaltenen CD finden Sie fünf spielbare Demos, fünf Filme, ein Tipps-&-Tricks-Lexikon mit Cheats zu 328 Spielen, ein Spiele-Lexikon mit Bewertungen zu 645 Titeln, 20 Save Games und brandaktuelle Screenshots!

+ BONUS-CD!
Mit 10 Demos, Spielständen u. v. a.

1. SPIELBARE DEMOS

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

1. Worms Armageddon



Premiere: Treten Sie mit den Kampfwürmern gegen einen Freund oder den Computer an!

2. Star Wars Episode I



Exklusiv: Nur bei uns können Sie in die Rolle des Star-Wars-Helden Obi Wan schlüpfen!

3. Action Man



Zwei Demos in einem! Sie dürfen die Wüste erkunden oder mit einem Auto herumdüsen.

4. WCW Nitro



Bonus-Demo: Sie wollten schon immer Hulk Hogan sein? Diese Demo macht es möglich.

5. Championship Motocross



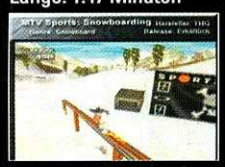
Hier dürfen Sie mit einer Geländemaschine querfeldein durch den Schlamm räubern.

2. MOVIES (LAUFZEIT TOTAL: 10:44 MIN.)

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

MTV Sports Snowboarding

Länge: 1:47 Minuten



Exklusiv: Begeben Sie sich im Auftrag des Musiksenders MTV auf die Snowboard-Piste!

Glover

Länge: 2:49 Minuten



Dank unserer Spielsequenzen können Sie sich ein Bild vom neuen Hasbro-Hit machen!

Extreme 500

Länge: 1:45 Minuten



Das Rennspiel aus deutscher Entwicklung spricht Arcade- und Simulationsfans an.

Missile Command

Länge: 3:20 Minuten



Exklusiv: Der Film bringt Ihnen den Nachfolger des Klassikers Missile Command näher.

Q*Bert

Länge: 2:03 Minuten



Exklusiv: Spieleveteranen kennen das merkwürdige Kerlchen noch aus den 80ern!

3. WORK IN PROGRESS

4. DEMNÄCHST ERHÄLTLICH

5. HIT-TIPP

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

6. TIPPS-&-TRICKS-LEXIKON

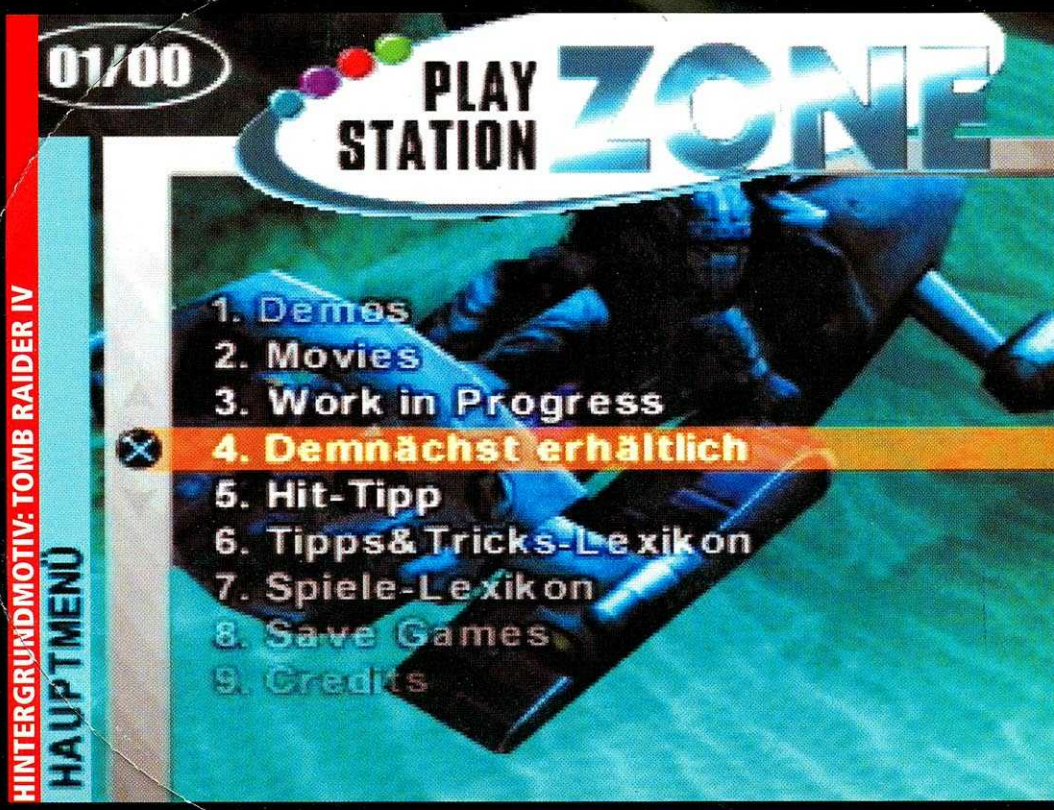
Sie sind auf der Suche nach einem knackigen Cheat oder Trick für eines Ihrer Spiele? In unserem nun schon 328 Spiele umfassenden Tipps-&-Tricks-Lexikon, das ständig aktualisiert wird, sollten Sie fündig werden! Es versteht sich von selbst, dass alle Tipps überprüft wurden.

7. SPIELE-LEXIKON

Welche Spiele gibt es? Wie gut sind sie? In unserem mittlerweile über 645 Spiele umfassenden Spiele-Lexikon erhalten Sie Wertungen und Infos zu wirklich allen in Deutschland jemals erschienenen Titeln. Dieses Lexikon wird natürlich Monat für Monat aktualisiert.

8. SAVE GAMES

20 verschiedene Spielstände zu aktuellen Hits: The X-Files, Soul Reaver, Tony Hawk's Skateboarding, Wip3out, WWF Attitude, Speed Freaks, Re-Volt, G-Police 2, Croc 2 u. a.



MEHR INFOS? Wenn Sie wissen wollen, wie die CD genau funktioniert, blättern Sie bitte weiter auf Seite 155. Sie bekommen dort detaillierte Anleitungen und ein schmuckes Cover.

PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Ihr Wille ist ich!





Wer jetzt PlayStation Zone im Abo testet, erhält das abgebildete Tomb Raider 4-Originalplakat als kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle)! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

Das Probe-Abo PlayStation Zone:

Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Original-Tomb-Raider-4-Plakat abstauben!

X Ja, ich möchte PlayStation Zone eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich das Original-Plakat „Tomb Raider IV", Art.-Nr 1198.

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)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PlayStation Zone 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

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

Datum, 2. Unterschrift

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

P3PZ12

PC CD ROM

PlayStation

24 Stunden Vollgas



WER SCHLÄFT – VERLIERT!

24 Stunden und die größte Herausforderung Deines Lebens liegen hinter Dir. Die letzte Runde liegt vor Dir.
Du kannst es schaffen. Le Mans pumpt Dich wie ein Adrenalin-Stoß durch ein Round-the-clock-Rennen.
Das offizielle Spiel zu "Die 24 Stunden von Le Mans" läßt Dir keine Sekunde Ruhe.

DIE 24 STUNDEN VON LE MANS

AB NOVEMBER 99
IM HANDEL!

INFOGRAMES EUTECHNYX

INFOGRAMES © 1999 Infogrames Multimedia. Developed by Eutechnyx™ Ltd. All Rights Reserved. The "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

WILLKOMMEN IN DER PLAYSTATION ZONE!



25. Oktober 1999

Die Planungen für die aktuelle Ausgabe machen es deutlich: Weihnachten naht mit großen Schritten und die große PlayStation-Spieleflut neigt sich vorerst dem Ende zu! Als besondere Weihnachtsüberraschung haben wir uns dazu entschlossen, dieser Ausgabe eine zweite CD beizufügen. Es handelt sich dabei um eine ältere PlayStation-Zone-CD mit hochkarätigen Demos und Filmen, mit der Sie Ihre Sammlung an PlayStation-Demos komplettieren können, falls Sie vielleicht eine Ausgabe verpasst haben! Falls Sie die CD schon haben, können Sie diese ja einem Freund schenken! Der freut sich bestimmt über eine kleine Weihnachtsüberraschung!

29. Oktober 1999

Die weltweite Expansion der COMPUTEC MEDIA AG zeigt auch bei uns ihre positiven Auswirkungen. Mittlerweile sind nicht nur Kollegen von uns in Frankreich und Skandinavien aktiv, sondern auch in den USA, wo die Magazine *incite PC Gaming* und *incite Video Gaming* Ende Oktober als auflagenstärkste PC- und Videospiel-Magazine aller Zeiten äußerst erfolgreich an den Start gegangen sind. Dies ermöglicht es uns, auf exklusive Reportagen und News zurückzugreifen, die noch kein anderes Magazin in Europa hat. Als Auftakt präsentieren wir Ihnen in dieser Ausgabe beispielsweise ein Exklusiv-Interview mit WWF-Star The Rock, der für uns *WWF Smackdown* von THQ erstmals angetestet hat. Rap- und Filmstar Ice T hingegen unternahm für uns erste Streifzüge durch *Resident Evil 3* und Schauspielerin Michelle Yeoh äußerte sich zu ihrem digitalen Alter Ego im Bond-Spiel *Tomorrow Never Dies*. Ab Januar können wir zusätzlich auch auf Inhalte des PlayStation-Magazins *PSW (PlayStation World)* zurückgreifen, dem ersten Publikumstitel der COMPUTEC MEDIA AG in Großbritannien. Wundern Sie sich also nicht, wenn Sie bei uns künftig noch aktueller und umfassender über den PlayStation-Markt informiert werden, als es bisher schon der Fall war.



8. November 1999

Ein neuer Kollege feiert seinen Einstand: Matthias Glaser, seines Zeichens studierter Medienwissenschaftler, bereichert die PlayStation Zone künftig mit geschickt formulierten Tests und Berichten, die bei Ihnen hoffentlich genauso gut ankommen wie bei uns. Als ersten Vorgeschmack können Sie sich beispielsweise den Test zu *Die 24 Stunden von Le Mans* zu Gemüte führen.

16. November 1999

Die Reaktionen auf die Jubiläumsausgabe sind einfach überwältigend: Beinahe 10.000 Leser beteiligten sich am Gewinnspiel, über 800 Zeugnisse bescheinigen uns eine gelungene Layout-Renovierung und rasant steigende Abostände bestätigten die richtige Wahl der Aboprämien. Falls Sie noch nicht Abonnent sind, blättern Sie bitte auf Seite 8 weiter. Als Prämien winken alle aktuellen Top-Spiele, die man sich vorstellen kann, wobei uns die Verschiebung von *Gran Turismo 2* natürlich einen kleinen Strich durch die Rechnung gemacht hat. Sollten Sie sich dieses Spiel dennoch als Prämie wünschen, werden Sie es dann natürlich als einer der ersten im Februar erhalten.

22. November 1999

Nachdem die Arbeiten für die letzte in diesem Jahr (Anmerkung: Das neue Jahrtausend beginnt erst 2001!) erscheinende PlayStation Zone abgeschlossen sind, möchte ich noch die Gelegenheit nutzen, um mich an dieser Stelle für Ihre Treue zu bedanken und Ihnen frohe Weihnachten, einen guten Rutsch und viel Glück und Gesundheit für das kommende Jahr zu wünschen. Ich hoffe, die PlayStation Zone 2/2000 wird wie geplant am 5. Januar an den Kiosken ausliegen und nicht etwa durch einen Weltuntergang gestoppt oder schwer wiegende Jahr-2000-Probleme in der Druckerei zerhackt. Bis bald!

Ihr Hans Ippisch

Hans Ippisch, Chefredakteur

DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

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

Titel	Genre	Hersteller	Release
Dezember			
A Bug's Life Activity Centre	Kids	Disney/SCEE	8. Dezember
Barbie Race & Ride	Rennspiel	SCEE/Mattel	1. Dezember
Disney's Magical Tetris	Denkspiel	Disney/SCEE	1. Dezember
F-1 World Grand Prix 99	Rennspiel	Eidos	10. Dezember
Fighting Force 2	Action-Adventure	Eidos	10. Dezember
Grudge Warriors	Action	Take 2	Dezember
Hell Night	Action-Adventure	Konami	Dezember
Jet Rider 3	Rennspiel	SCEE	Dezember
Marvel vs. Capcom	Beat 'em Up	Capcom	Dezember
Missile Command	Action	Atari/Hasbro Int.	3. Dezember
Music 2000	Entertainment	Codemasters	10. Dezember
NBA Basketball 2000	Basketball	Activision	Anfang Dezember
NHL Championship 2000	Eishockey	Activision	Anfang Dezember
Pro Pinball – Fantastic Journey	Flipper	Empire	15. Dezember
Q*Bert	Geschicklichkeit	Atari/Hasbro Int.	3. Dezember
Renegade Racing	Sportspiel	Virgin	Dezember
Roadsters	Rennspiel	Titus	Dezember
Shao Lin	Beat 'em Up	THQ	Ende Dezember
South Park Chef's Luv Shack	Geschicklichkeit	Acclaim	Dezember
Supercross 2000	Rennspiel	EA	2. Dezember
Um Jammer Lammy	Musik-Entertainment	SCEE	1. Dezember
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos	Dezember
Vigilante 8: 2. Herausforderung	Action	Activision	Dezember
Warpath: Jurassic Park	Action	EA	2. Dezember

NEWS

Deutschland-News 10
Hardware&Zubehör 14
Hits für Kids 22
Internet-News 26
Japan-News 16
Musik-News 26
Platinum-Neuerscheinungen 14
PlayStation-2-News 12
USA-News 18

GEWINNSPIELE

Asterix & Obelix 22
Furby 10

RUBRIKEN

Charts 60
CD-Anleitung 155
Impressum 160
Inserenten-Verzeichnis 160
Leserbriefe 112
PlayStation-Lexikon 52
Poster 79-86
Schon getestet! 58
Vorschau 162
Zeugnis 161

CHEATS & CODES

Aktuelle Cheats 116
Lesertips 120

SPIELEREGISTER

Aladdin 22
Arc the Lad III 16
Armored Core 2 (PS2) 12
Asterix & Obelix 22
Box Champions 2000 95
Cool Boarders 4 18
Cyber Tiger 111
Demolition Racer 104
Die 24 Stunden von LeMans 24 76
Die Hard Trilogy 2 18
Die Schlümpfe 106
Discworld Noir 102
Dragon Valor 16
Extreme 500 87
Fear Effect 18
F-1 World Grand Prix/Fighting Force 2 88
Final Fantasy VIII 122
Glover 108
Golf Paradise (PS2) 12
Gran Turismo 2 40
Grudge Warriors 18
Int. Track&Field 14
Jade Cocoon 96
Jet Rider 3 18
König der Löwen 22
MicroManiacs 10
Mighty Hits Special 110
MTV Sports Snowboarding 108
Team Buddies 10
Tomb Raider IV 62
Medal of Honor 18
Mission: Impossible 134
Nascar 2000 111
NBA Live 2000 108
Oddworld: Munch's Oddysee 50
Ready 2 Rumble Boxing 94
Resident Evil 3 38
Rollcage Stage 2 10
Rising Zan 110
Ruff&Tumble 100
Shadow Madness 16
Space Debris 16
Spyro 2 144
Tarzan 22
Tekken Tag Tournament (PS2) 12
Tiny Tank 111
Tomba 2 16
Tomb Raider II 14
Tomb Raider IV 62
Tomorrow never dies 70
Vagrant Story 16
War Of The Worlds 110
WCW Mayhem 92
WWF Smackdown 30
Xena: Warrior Princess 74

TOMB RAIDER IV

Seit 3. Dezember ist Laras viertes Abenteuer auf dem Markt. Wir kämpften uns für Sie durch Ägypten und präsentieren Ihnen in dieser Ausgabe einen umfangreichen 6-Seiten-Test, der keine Fragen offen lässt! Welche Mängel konnte Core Design beheben, welche Neuerungen machen Tomb Raider IV auch für Lara-Veteranen wieder spannend? PSZ-Redakteur Marco Marzinkowski weiß die Antworten!

Seite 62

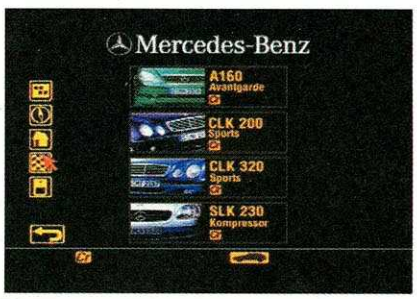




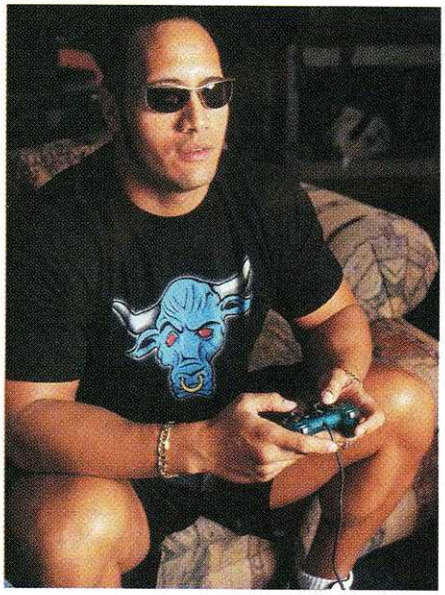
GRAN TURISMO 2

Eigentlich hatten wir für diese Ausgabe einen ausführlichen Test der potenziellen Rennspiel-Referenz eingeplant, Polyphony und SCEE machten uns jedoch in letzter Sekunde einen Strich durch die Rechnung: Gran Turismo 2 wurde kurzerhand auf Februar verschoben. Um Ihren Wissensdurst dennoch stillen zu können, zerlegten wir die erste spielbare Version bis auf die kleinste Schraube und bringen Ihnen auf vier Seiten die Fakten nahe!

Seite 40







WWF SMACKDOWN

Der Schlagabtausch im Wrestling-Ring geht weiter! Während WWF Attitude die Spitzenposition in dieser Ausgabe an WCW Mayhem von EA abgeben musste, bereitet THQ für April die Veröffentlichung von WWF Smackdown vor. Wir trafen uns mit WWF-Superstar The Rock und ließen ihn die erste Version des PlayStation-Knallers antesten. Im Exklusiv-Interview holt The Rock zum Rundumschlag aus!

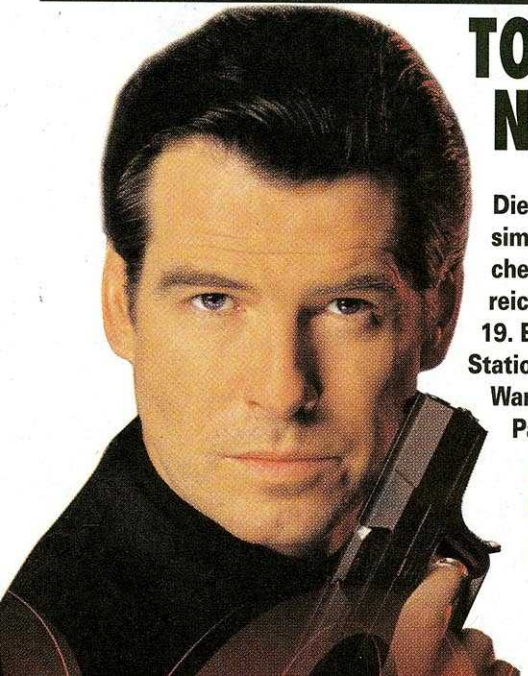
Seite 30

RESIDENT EVIL 3

Die Veröffentlichung der deutschen Version von Resident Evil 3: Nemesis ist nach wie vor für Februar geplant. Um Ihnen die Wartezeit auf das Action-Highlight des nächsten Jahres zu verkürzen, ließen wir Rap-Star Ice T durch Raccoon City wandeln. Was der Megastar persönlich vom Gruselschocker hält und für welche Spiele er sich sonst noch privat interessiert, verrät er in unserem Exklusiv-Interview!







TOMORROW NEVER DIES

Die Welt ist nicht genug? Zumindest ein simpler Kinoauftritt scheint dem königlichen Geheimagenten nicht mehr auszureichen, der sich passend zum Start des 19. Bond-Streifens nun auch auf der PlayStation auf tödliche Missionen begibt. Warum Michelle Yeoh, Pierce Brosnans Partnerin aus Der Morgen stirbt nie vom Spiel enttäuscht ist, sagte Sie uns im Exklusiv-Interview, das wir in Los Angeles führten.

Seite 70

KOMPLETTLÖSUNGEN

Final Fantasy VIII 122
Fantastisch! Teil 2 der Lösung
Mission: Impossible 134
Mission: Möglich, Teil 2
Spyro 2: Gateway to Glimmer 144
Feuer und Flamme für die Komplettlösung

ANGESPIELT

Gran Turismo 2 40
Brandheiße Infos zu Rennspielsensation
Oddworld: Munch's Oddysee 50
Erste Bilder der PlayStation-2-Hoffnung
Resident Evil 3 38
Exklusiv: Ice T wandelt durch Raccoon City!
WWF Smackdown 30
Exklusiv: The Rock testet WWF Smackdown

TESTS

Box Champions 2000 95
Wie gehabt: Ein Update von EA
Cyber Tiger 111
Tiger Woods auf dem Grün
Demolition Racer 104
Der Destruction Derby-Nachfolger
Die 24 Stunden von LeMans 24 76
Ersatz für Gran Turismo 2?
Die Schlümpfe 106
Die Schlumpf-Premiere auf der PlayStation
Discworld Noir 102
Schade: Mittelmäßige Adventure-Fortsetzung
Extreme 500 87
Ein neuer Rennspiel-Hit aus Deutschland?
Fighting Force 2 88
Neues Konzept, bessere Wertung?
Glover 108
Der N64-Star nun auf der PlayStation
Jade Cocoon 96
Endlich: Das Rollenspiel-Debüt von Crave
Mighty Hits Special 110
Neue Munition für die Light Gun
MTV Sports Snowboarding 108
Cooles Spiel, heiße Rhythmen?
Nascar 2000 111
Die US-Boliden back on track
NBA Live 2000 108
EA setzt wieder zum Dunk an
Ready 2 Rumble Boxing 94
Die neue Boxspiel-Referenz
Rising Zan 110
Mittelmäßiges Abenteuer
Ruff&Tumble 100
Spitze: Konkurrenz für Spyro 2!
Tiny Tank 111
Kleiner Panzer auf großer Fahrt
Tomb Raider IV 62
Riesentest des neuen Lara-Abenteuers
Tomorrow Never Dies 70
Auf dem Prüfstand: Das Bond-Game
War Of The Worlds 110
Kampf gegen die Aliens
WCW Mayhem 92
Muskelberge im Clinch
Xena: Warrior Princess 74
Das Spiel zur TV-Serie

Der Abo-Haaamm

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



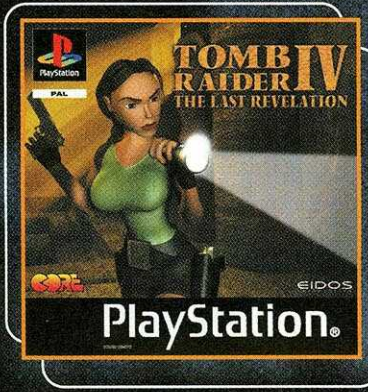
Final Fantasy VIII
Squaresoft brach mit dem achten Teil der Rollenspielsaga einmal mehr alle Verkaufsrekorde in Japan. Es steht außer Frage, daß die deutsche Version von Final Fantasy VIII Ende Oktober ebenfalls die Charts erobern wird.
Lieferung, sobald verfügbar!



Formel 1 '99
Der Vorgänger war alles andere als unumstritten, dank eines neues Entwicklerteams, das den vierten Teil technisch und grafisch hervorragend in Szene setzte, kann sich Psygnosis die Pole Position unter den Formel 1-Rennspielen zurückholen.
Lieferung, sobald verfügbar!



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



Tomb Raider IV:
In Laras viertem Abenteuer kehren die Entwickler zu den Wurzeln der Tomb-Raider-Saga zurück: Mystische Schauplätze in Ägypten, hoher Rätselanteil und brandneue Grafikeffekte machen Tomb Raider IV: The Last Revelation zur Krönung der Serie.



Gran Turismo 2:
Die Fortsetzung des meistverkauften PlayStation-Rennspiels aller Zeiten, beeindruckt mit einem gewaltigen Fuhrpark (inklusive BMW, Audi, Ford u.v.a.) abwechslungsreichen Strecken und gewohnt genialer Spielbarkeit.
Lieferung, sobald verfügbar!



Spyro 2: Gateway to Glimmer:
Ein Spiel für die ganze Familie: Fantasievolle Story, grandiose Optik und ein knuffiger Held, der die Herzen aller Spieler im Sturm erobert, lauten die Zutaten von SCEEs neuestem Jump&Run-Megahit.

mmeer!

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

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



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

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

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Bitte beachten: Das Angebot gilt nur innerhalb Europa, restliches Ausland auf Anfrage!

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

- ❒ „Final Fantasy VIII" (Art.-Nr.: TK 630 00 22)
- ❒ „Formel 1 '99" (Art.-Nr.: TK 630 00 46)
- ❒ „Mission: Impossible" (Art.-Nr.: TK 638 00 07)
- ❒ „Tomb Raider IV" (Art.-Nr.: TK 635 00 13)
- ❒ „Gran Turismo 2" (Art.-Nr.: TK 630 00 20)
- ❒ „Spyro 2: Gateway to Glimmer" (Art.-Nr.: TK 630 00 47)

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die PlayStation Zone selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen.

Datum 1. Unterschrift

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

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Konto-Nr.

BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 Z 010

PLAY STATION NEWS

PSZ TOPS & FLOPS

Tops

1. VOLLE PSZ-PACKUNG
164 Seiten Magazin, 32 Seiten Extraheft und 2 CDs

2. DRIVE WITH ME
Infogrames kauft GT Interactive

3. OFFENE TÜREN
Baldur's Gate kommt für die PlayStation

4. PLAYSTATION 2
Spiele-Lawine schon zum Japan-Start!

5.BITTE ANSCHNALLEN!
Autobahn Raser 2 kommt für die PlayStation

Flops

1. VOLLBREMSUNG!
Gran Turismo 2 kommt erst im Februar 2000.

2. DIE DAME LÄSST SICH BITTEN!
Lara Croft kommt erst am 3.12.99

3. FORMEL-1-SCHWEMME
Video Systems verkauft Lizenzen an Eidos, Ubi Soft ...

4. MANIAC MICHAEL?
Kollege Michael verwechselte bei Event-Anfahrt die Züge.

5. HALBES HEMD?
Prince Naseem Boxing erst im nächsten Jahrtausend.

PSZ FURBY-GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit Hasbro Deutschland verlosen wir drei der begehrten Furbys. Wem dieses animatronische Spielzeug, dessen Mikrochip übrigens gegen den Jahrtausend-Bug gefeit ist, kein Begriff sein sollte, kann unter der Internet-Adresse www.furby.de nähere Informationen einholen. Wenn Sie einen der knuffigen Gesellen gewinnen möchten, beantworten Sie bitte die folgende Preisfrage:

Was trägt Furby unter seinem Pelz?

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

0190 / 59 58 51*

Aktionsende ist der 5. Januar 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Hasbro Deutschland und der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
***Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80.**



REDAKTIONSKONFERENZ? Furby-Gruppen unterhalten sich.

Leser aus dem Ausland, welche sich telefonisch nicht am Gewinnspiel beteiligen können, dürfen uns die Antwort natürlich auch auf einer Postkarte zusenden.
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PlayStation Zone,
Kennwort: Furby, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

F-1 World Grand Prix

Konkurrenz belebt das Geschäft!

Die Zeiten der Motorsport-Alleinherrschaft von Psygnosis neigen sich dem Ende zu. Denn im ersten Quartal des Jahres 2000 wird Ubi Soft in Deutschland eine Formel-1-Simulation im Stile der *F-1 World Grand Prix*-Serie (derzeitiger Arbeitstitel), die bisher nur für das Nintendo 64 herausgekommen ist, an den Start rollen. Ein genauer Erscheinungstermin steht zwar noch nicht fest, doch wird dieses von Video Systems zu entwickelnde Spiel auf einer offiziellen FIA-Lizenz basieren. Rennsport-Fans dürfen sich daher auf eine detailgetreue Umsetzung aller Kurse, Original-Fahrernamen sowie unterschiedliche Wetterbedingungen und authentischen Funkverkehr mit dem Kommandostand einrichten. Allerdings verteilt Video Systems die FIA-Lizenz mittlerweile wie der Faschingsprinz die Kamellen. Denn auch Eidos (am 10. Dezember soll F1 *World Grand Prix 99* erscheinen) und Electronic Arts (ein noch unbenanntes Formel-1-Spiel ist für Ende des ersten Quartals 2000 angekündigt) können Ihre Titel mit der begehrten Lizenz schmücken.Schöne Aussichten! **(fb)**



RANGEPIRSCHT Ausgefeilte Kollisionsmodelle fordern Sie bei jedem Überholmanöver.



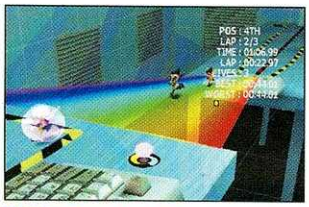
DU MICH AUCH! Splitscreen-Multiplayer-Optionen erlauben Ihnen heiße Kopf-an-Kopf-Rennen.



PERSPEKTIVENWECHSEL Wer den Schriftzug am Heckspoiler des vorausfahrenden Konkurrenten nicht entziffern kann, wechselt in die Cockpitperspektive.

Micro Maniacs

Wehe, wenn sie losgelassen!



OVER THE RAINBOW Die Micro Maniacs können sogar über diese Lichtstrahl-Rampe flitzen.

Das ursprünglich als *Micro Machines 4* betitelte Rennspiel wurde von Codemasters mittlerweile in *Micro Maniacs* umgetauft. Neue Bilder belegen, dass dieser Name dem witzigen Wettlauf zwischen kuriosen Geschöpfen auch besser gerecht wird. Mit acht verschiedenen Läufern dürfen Sie über 32 Strecken eilen, die im klassischen *Micro Machines*-Ministil dargestellt werden. Da die Veröffentlichung erst für das 1. Quartal 2000 vorgesehen ist, können Sie sich mit dem Zuschnüren Ihrer Sprintstiefel aber noch etwas Zeit lassen. **(fb)**

Team Buddies

Endlich ein Lemmings-Nachfolger in Sicht?



TAG DER ABRECHNUNG Die Buddies in voller Kampfmontur!

Ein Spielkonzept, das Psygnosis auf der E3 im Frühjahr nur im hintersten Standwinkel vorführt hat sich bis kurz vor der anstehenden Veröffentlichung im Februar 2000 gewaltig gemausert: *Team Buddies* ist ein explosiver Action-/Taktik-Mix, an dem bis zu vier Spieler gleichzeitig teilhaben dürfen. Da die simple Cartoon-Grafik hervorragend mit der schrägen Draufsicht funktioniert, das Spielprinzip in wenigen Augenblicken begriffen ist und Sie mit kurzen Tastenbefehlen ein komplettes Buddies-Kommando lenken können, motiviert schon die Vorversion. **(fb)**

ZEIT ZUM LOSSCHLAGEN Haben Sie sich einen Panzer gebastelt, können Sie nicht nur Bäume und Sperren wegsprengen.

Colony Wars: Red Sun

Das trojanische Pferd vom anderen Ende der Galaxis



STAR WARS In der ersten Mission geben Sie riesigen Transportmaschinen mit Ihrem Jäger Geleitschutz.



MAGNUM DESIGN Was wohl als Vorbild für dieses Raumschiff diente?

Dass nichts so ist, wie es scheint, dürfen Sie in der Rolle des Raumpiloten Valdemar ab März 2000 in Psygnosis' futuristische Action-Abenteuer *Colony Wars: Red Sun* erfahren. Der Nachfolger von *Colony Wars* soll Sie mit 32 Waffensystemen, Luft- und Bodenmissionen sowie durch eine aufwendige Orchestration in ein neues Spielspaß-Sonnensystem katapultieren. Noch mehr Bewegungsfreiheit in den 3D-Arealen und eine stimmungsvolle Grafik dürften dazu führen, dass Sie monatelang im Weltraum verschollen bleiben. **(fb)**

Rollcage Stage 2

Das 360°-Erlebnis geht in die nächste Spirale.



ACHTERBAHN Einer der neuen Kurse führt über eine verschlungene Schwebekonstruktion.

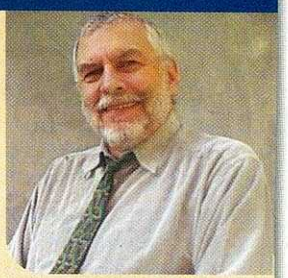
Nach dem Erfolg von *Rollcage* zündet Psygnosis im 1. Quartal 2000 die zweite Stufe des futuristischen Rennspieles. Obwohl alles von den Spielmodi bis zur Farbgebung der Fahrzeuge als neu einzustufen ist, drückt der Titel *Rollcage Stage 2* deutlich aus, dass zumindest das Spielkonzept keinen gravierenden Veränderungen unterworfen wurde. Eine spielbare Vorversion bestätigte diesen Eindruck, denn in bestimmten Passagen hatte die Zeichnungsgeschwindigkeit Probleme, mit der Renngeschwindigkeit mitzuhalten. Hoffentlich nutzt Psygnosis die Zeit. **(fb)**



ROTER REITER Die Rollcage Stage 2-Piloten tragen die Farben ihres Teams.

PSZ NACHGEFRAGT BEI ...

Nolan Bushnell



NOLAN BUSHNELL, 52, war Geschäftsführer des Videospiele-Imperiums Atari und ist zurzeit als Berater für Hasbro Interactive tätig.

PSZ: Was halten Sie vom neuen, veränderten Atari-Logo?
Nolan Bushnell: Ich denke, dass sich alles mit der Zeit ändert und dass das neue, veränderte Atari-Logo sehr gut aussieht. Allerdings werde ich mich immer dem Symbol zugehörig fühlen, das ich 1972 genehmigt habe.

PSZ: Sind Sie persönlich mit den PlayStation-Umsetzungen alter Atari-Klassiker wie *Pong* oder *Centipede* zufrieden?
Nolan Bushnell: Die Spiele wurden exzellent umgesetzt. So hätten wir die Spiele möglicherweise selbst gemacht, wenn wir damals so leistungsfähige Computer zur Verfügung gehabt hätten.

PSZ: Unter dem neuen Atari-Label werden auch Spielkonzepte veröffentlicht, die keine klassischen Vorläufer haben. Was halten Sie davon?
Nolan Bushnell: Um das Atari-Konzept am Leben zu halten, muss es sich weiterentwickeln und wachsen. Die neuen Spiele sind eine wundervolle Ergänzung des Vermächtnisses dessen, was Atari war, ist und sein wird.

PSZ: Welche Fortschritte der letzten Dekade möchten Sie - ausgehend von Ihrer Kenntnis der Videospiel-Industrie – besonders hervorheben? Was halten Sie von der PlayStation 2?
Nolan Bushnell: Eine der dramatischsten Verbesserungen stellt die Entwicklung leistungsfähigerer Grafikverarbeitung dar, die viel realistischere 3D-Welten ermöglicht. Eine weitere entscheidende Verbesserung ist die durch die CD-ROM-Technologie eröffnete Möglichkeit, riesige Bilddateien abzulegen. Zusammen haben diese Fortschritte die Handlungsfreiheit in einer Videospielumgebung entscheidend vergrößert. Was ich von der PlayStation 2 bisher gesehen habe, hat mich stark beeindruckt. Die Technik lässt sich zunächst als „rohe Gewalt" einstufen, aber Sie wird neue Stufen der Realität, die Schatten und das Gefühl einer noch realistischeren Umgebung erzeugen.

PSZ: Würden Sie der Behauptung beipflichten, dass sich die Videospielbranche schneller entwickeln könnte, wenn noch mehr Wettbewerber daran teilnähmen?
Nolan Bushnell: Absolut! Ich glaube, dass sich in diesem Business eine gewisse Selbstzufriedenheit eingeschlichen hat. Ich kann jetzt noch nicht darüber sprechen, aber in naher Zukunft könnte ein weiterer Wettbewerber auftauchen, der einige Dinge völlig anders handhabt.

PSZ: Vielen Dank für das Interview!

Tekken Tag Tournament

Prügelfans warten sehnsüchtig auf den Release am 4.3.2000

Dass die Entwickler der Edelschmiede Namco nicht nur an der Grafik gefeilt haben, belegen neue Informationen zum sehnsüchtig erwarteten Prügelwunder. Per Knopfdruck kann diesmal ein Tag-Team-Partner auf den Bildschirm gerufen werden, um den angeschlagenen Fighter zu vertreten. Außerdem sind neue „Tag-Moves" ausführbar, bei denen beide Kämpfer gemeinsam den Gegner vermöbeln. Neben neuen Moves werden Fans von Paul, Yoshimitsu und Co. mit speziellen Intro-Animationen verwöhnt. Die Charaktere sowie die Hintergründe wurden komplett überarbeitet, so bewegen sich die Zuschauer in den Arenen und riesige Bauwerke wie Tempel verschönern die Hintergründe. Von den 20 anfangs zur Verfügung stehenden Fightern stammen 15 aus dem dritten Teil, die restlichen fünf Prügelknaben stammen aus Teil 2. Geübte Profis können ein Dutzend versteckte Charaktere freiprügeln, von denen jeder mit unterschiedlichen Outfits in den Kampf geschickt werden kann. **(jq)**



PRÜGELPRACHT Neben einer nie gesehenen grafischen Pracht erwarten Sie versteckte Fighter.



AUSWECHSELN BITTE Da Jun einige derbe Hits eingesteckt hat, muss jetzt der Team-Partner ran.

Armored Core 2

Schicken Sie riesige Kampfmaschinen in die Schlacht!

Bei *Armored Core 2* von From Software führen Sie als Befehlshaber eine futuristische Metall-Armee. Über den geschickten Einsatz ihrer mächtigen Mechs durchbrechen Sie die feindlichen Linien. Dabei ist nicht nur ein schneller Abzugsfinger, sondern auch taktisches Vorgehen gefragt. Anhand der bislang veröffentlichten Bilder können Actionfans frohlocken. Dank der Hardware-Power sind Explosionseffekte in bombiger Qualität möglich. **(jq)**

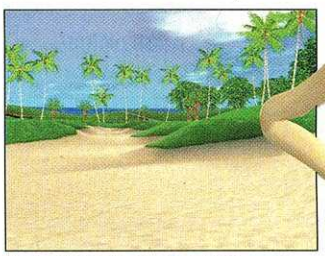


FEUERWERK Actionfans werden mit tollen Effekten verwöhnt.

Golf Paradise

Putten wie im Paradies auf der PlayStation 2

Ab März 2000 dürfen Sie satte Grüns und virtuelle Fairways betreten, um auf der PlayStation 2 den Schläger zu schwingen. Während im normalen Modus zwischen Varianten wie einem Strokeplay, einem Turnier oder der Driving-Range gewählt werden kann, dürfen Sie im Story-Modus einen der sieben Cartoon-Charaktere vom blutigen Anfänger zum Profigolfer ausbilden. Kreative Naturen können eigene Kurse erschaffen, wobei dank CPU-Mithilfe ein topografisch korrektes Gelände inklusive Sandbunker und Seen gestaltet wird. Die Kurse können in Landschaften wie einem dichten Wald, einer Wüste oder am Rand einer Küste eingebettet werden. **(jq)**



SANDIGES VERGNÜGEN Wenn Sie diesen Bunker verlassen, klopfen Sie sich den Sand aus den Schuhen.



GOLF-GIRLIE Jeder der Golf-Paradise-Charaktere hat individuelle Stärken (auf dem Golfplatz).

Hoch(kant)stapler?

Kein Hochkant-Debüt für die PlayStation 2?

Mit einem tiefen Blick in die Vergangenheit erkennt man, dass die PlayStation 2 nicht die erste Konsole ist, die hochkant aufgestellt werden kann. Wie Sie dem Bild entnehmen können, sind die Hersteller des Atari FALCON schon 1993 auf diese platzsparende Idee gekommen. **(jq)**



DER BEWEIS: Schon 1993 hatte Atari die Idee, Konsolen hochkant zu stellen.

INNOVATIV? Eine Zierde für jeden Schreibtisch: Die hochkant aufgestellte PlayStation 2.

Info KURZ & KNAPP

Lichtgestalten: Im Rollenspiel *Symphony of Light* von Climax können ein bis vier furchtlose Spieler eine riesige Fantasiewelt durchstreifen. Beim Aufeinandertreffen mit feindlich gesinnten Gesellen stehen den Entdeckern genretypische Waffen wie Schwerter oder Magiesprüche zur Verfügung.

Hlimmelsstürmer: Eine Mischung aus Sky Diving und Snowboarding bietet *Sky Surfer* von Idea Factory's. Ab dem 4.3.2000 können Sie durch Tricks und waghalsige Landemanöver in verschiedenen Spielmodi Boni ergattern.

Kunden im Netz: SCE plant einen Verkauf der PlayStation 2 sowie der Spiele über die offizielle PlayStation-Website. Ab dem 4. März 2000 kann unter der Internetadresse „www.playstation.com" virtuell eingekauft werden.

Umweltfreundlich: Pünktlich zum Launch der PlayStation 2 (4.3.2000) erscheint das innovative *Virtual Ocean von AndNow*. In der Rolle eines Wals, eines Delphins oder eines Killerwals erforschen Sie die unendlichen Weiten des Ozeans und kommunizieren dabei durch Gesänge mit anderen Meeresbewohnern.

WORMS ARMAGEDDON

Nichts für schlaffe Würmer!



PlayStation

PAL

auch für:

PC cd rom

Dreamcast

http://worms.team17.com

TEAM17

©1999 Hasbro Interactive Inc. Alle Rechte vorbehalten. ©1997 - 1999 TEAM17 Software Ltd. alle Rechte vorbehalten. Veröffentlicht von Hasbro Interactive Inc. und TEAM17 Software Ltd. Marketing und Vertrieb durch Hasbro Interactive GmbH. Orginal WORMS-Konzept: Andy Davidson.

PLATINUM HARDWARE NEWS

Concept 4 Racing Wheel

Ein solides Lenkrad mit durchdachter Tastenanordnung.



RENNSPEZIALIST Autorennen machen mit diesem Lenkrad doppelt Spaß.

Das Concept 4 Racing Wheel fällt zunächst durch sein hohes Gewicht und eine solide Verarbeitung auf. Alle Tasten sind auf dem Lenker gut sichtbar und leicht erreichbar angebracht. Zusätzlich hat das Lenkrad Formel-1-Schaltwippen aus Metall für ein authentisches Rennfahrer-Feeling. Die Lenkeroberfläche ist griffig und erlaubt schnelle Lenkbewegungen. Die Einstellmöglichkeiten umfassen drei Modi: Zwei für die analoge Steuerung (mit unterschiedlicher Tastenbelegung) und einen für digitales Lenken. Die Tasten können aber auch selbst programmiert werden, daher ist das Gerät zu nahezu jedem Rennspiel kompatibel. Sogar der Neigungswinkel des Lenkers ist verstellbar. Der Dual-Shock-Effekt benötigt eine extra Stromversorgung. Das dazugehörige Netzteil ist im Lieferumfang enthalten. Kritikpunkte: Die Tischbefestigung gestaltet sich nicht ganz einfach und die Stabilität der Pedale lässt etwas zu wünschen übrig. **(tr)**

Test ERGEBNIS

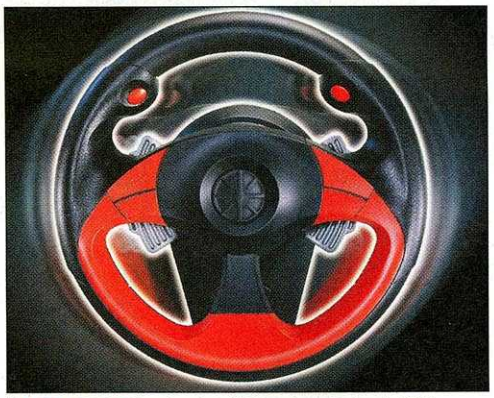
Ein solides PlayStation-Lenkrad mit vielen Einstellmöglichkeiten und umfangreicher Ausstattung in gewohnt guter InterAct-Qualität.

Titel	Concept 4 Racing Wheel
Typ	Lenkrad
Hersteller	InterAct
Release	Oktober
Preis	DM 179,00

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMTWERTUNG
90%	86%	91%	90%

Saitek RX 150

Ein Lenkrad in schickem Design.



FERRARIROT Das Lenkrad könnte optisch wirklich aus einem Wagen stammen.

Bei diesem Lenkrad fällt zunächst der fehlende Standfuß auf. Dieser ist zwar auf der Packung abgebildet, wird aber erst auf Anfrage nachgeliefert. Ein entsprechender Hinweis findet sich in der Packung. Der Lenker kann in vielen verschiedenen Modi betrieben werden, dadurch ist eine Unterstützung von fast jedem Rennspiel garantiert. Besonders auffällig sind die stabilen Pedale. Das Gerät unterstützt die Dual-Shock-Funktionen und benötigt dafür eine extra Stromquelle, hierfür können leider nur Batterien eingesetzt werden. Das rot-schwarze Design macht einiges her, allerdings sind dadurch die Tasten kaum zu erkennen. Vor allem die Schalter für die Modus-Auswahl sind an der Unterseite des Lenkers angebracht und dementsprechend schwer erreichbar. Die Formel-1-Schaltwippen sind aus Kunststoff und man hat oft die Befürchtung, sie beim Einsatz abzubrechen. Im Lieferumfang ist eine Demoversion des Rennspiels *Racing Simulation 2* von Ubi Soft enthalten. **(tr)**

Test ERGEBNIS

Ungewöhnliches Design und ordentliche Verarbeitung sind die Pluspunkte des RX 150. Der gute Eindruck wird nur durch den nötigen Batterieeinsatz getrübt.

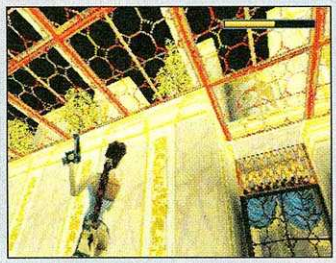
Titel	Saitek RX 150
Typ	Lenkrad
Hersteller	Saitek
Release	Oktober
Preis	DM 129,00

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMTWERTUNG
87%	79%	85%	84%

Info PLATINUM-SPIELE

Tomb Raider II

Das derzeit günstigste Lara-Croft-Spiel!



TOLLE AUSSICHT Lara besucht zum Beispiel auch ein Operngebäude.

Im zweiten Abenteuer der Heldin und PlayStation-Ikone Lara Croft geht es mit noch mehr Action zur Sache als im ersten Teil. Dabei wurden vor allem grafisch einige Details verbessert. Außerdem darf sich die Archäologin in unterschiedlichen Outfits durch die zahlreichen Levels kämpfen. Auf der Jagd nach immer neuen Geheimnissen gilt es natürlich, die verschiedenen Bösewichte zu überwinden. Für Lara-Fans ein absolutes Muss! **(tr)**

Test ERGEBNIS

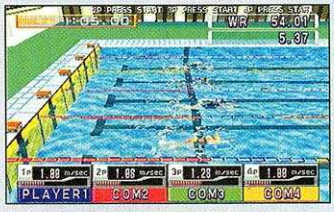
Lara hat in diesem zweiten Teil noch nicht die neuen Moves der nachfolgenden Teile. Trotzdem überzeugt das actionreiche Abenteuer mit guter Grafik und einem ausgezeichneten Gameplay.

Titel	Tomb Raider II
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Eidos
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPAß	GESAMTWERTUNG
85%	80%	92%	91%

International Track & Field

Die Leichtathletik ist Thema dieses Titels.



TOP FIT Die Disziplinen fordern jeden Controller aufs Äußerste.

Der Klassiker *Track & Field* entfacht wahres Spielvergnügen. Bis zu vier Spieler können sich in elf Disziplinen messen. Ob Hindernislauf oder Kugelstoßen, auf den richtigen Umgang mit dem Controller kommt es an. *International Track & Field* ist ein Muss für jeden Sport-Fan, der nicht auf den im Februar erscheinenden Nachfolger warten kann. Natürlich kommen auch Fans fesselnder Mehrspieler-Unterhaltung an diesem Platinum-Titel nicht vorbei. **(tr)**

Test ERGEBNIS

Ein ganz besonderes Spiel aus dem Bereich der Sportspiele. Seinen klassischen Charme hat es bis heute nicht verloren. Die Grafik ist dabei durchaus annehmbar. Der Sound ist weniger toll.

Titel	International Track & Field
Genre	Konami
Hersteller	Sportspiel
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
80%	70%	84%	83%



DU BIST BOND AUF DER PLAYSTATION



ELECTRONIC ARTS™

Panasonic
DVD L50 PALM cinema

Metro Goldwyn Mayer
TRADE MARK
MGM INTERACTIVE

PlayStation

TOMORROW NEVER DIES/DER MORGEN STIRBT NIE Interactive Game © 1999 Danjaq, LLC. und United Artists Corporation. James Bond, 007, das Logo der James Bond-Waffe und das Iris-Logo sowie sämtliche weitere in Verbindung mit James Bond stehende Marken TM Danjaq, LLC. Black Ops Game Engine © 1999 Black Ops Entertainment, LLC. Quakecode für Figuren-Engine © 1998 Killer Game. Killer Game-Figuren-Engine lizenziert von Killer Game. Der Markennname "BMW", der nierenförmige Kühlergrill und das BMW-Logo sind eingetragene Marken der Bayerischen Motoren-Werke AG. © 1999 BMW AG München, Deutschland. PlayStation und das PS-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Electronic Arts Inc. und das Electronic Arts Inc-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Panasonic ist ein Markenname von Matsushita Electric.

JAPAN NEWS

Während Japaner erst Ende Januar bei Capcoms Light-Gun-Shooter *Bio Hazard Gun Survivor* durchladen dürfen, tobt vor japanischen Gerichten gerade eine ganz andere Schlacht.

Nachdem Konami Namco wegen vermeintlicher Patentrechtsverletzung verklagt hat (Namcos neue Musik-Automaten sollen auf geschützten Konzepten Konamis basieren), schlägt Namco jetzt zurück. Der Arcade- und Softwaregigant, der die Spielewelt um *Pac Man* bereichert hat, verklagte jüngst seinerseits Konami wegen einer vermeintlichen Copyright-Verletzung. Konami hatte, um dem Spieler die Ladezeit bei dem PlayStation-Titel *Jikkyou Powerful Pro Baseball '99* zu verkürzen, ein Mini-Spiel eingebaut. Eine Idee, die Namco wiederum seit dem ersten PlayStation-*Ridge Racer* auf sich hat registrieren lassen. Solche auf Unterlassung oder Schadensersatz gerichteten Prozesse können schlimmstenfalls dazu führen, dass Automaten aus den Spielhallen oder Software vom Markt genommen werden muss. Hoffentlich wird man sich noch einig!

JAP KURZ & KNAPP

✏ **Everything must go!** Noch diesen Winter wird *Taito Densha De Go! Professional*, – ein Spiel, in dem Sie eine Straßenbahn steuern dürfen, auf den Weg bringen. Doch damit nicht genug! Die in Japan äußerst beliebte *Densha*-Serie, für die es sogar einen speziellen Controller gibt, erhält auch noch zwei Geschwister: In *Car de Go!* dürfen ab Dezember Dampflokomotiven geführt werden und ab Februar 2000 sollte Jet de *Go! Let´s Go By Airliner*, – eine Flugsimulation, die in Zusammenarbeit mit der japanischen Fluglinie JAL entsteht, erhältlich sein.

✏ **Klettermaxe** Für Februar plant Mitsubishi eine 3D-Version des Arcade-Titels Crazy Climber unter dem Titel Crazy Climber 2000 zu veröffentlichen. Neue Hochhaustypen, Gegner und Hindernisse sollen der Fassadenkletterei auf das Dachgeschoss des Plattform-Genres helfen.

✏ **Tonangebend** Auch SCEI will in den lukrativen Musikspiel-Bereich vorstoßen. Für Januar 2000 ist das Action-Musik-Spiel *Beat Planet Music* vorgesehen, in dem wie auf einer Rennstrecke Noten angesteuert werden müssen. Neun Musikarten und über 700 Songs, die quasi im Vorbeifahren komponiert werden können, locken an die Startlinie.

✏ **Doppelschlag** Capcom hat bekannt gegeben, dass das Unternehmen im Februar beabsichtige, das demnächst erst in den Spielhallen erscheinende Actionspiel *Strider 2* auch für PlayStation umzusetzen, und zwar in einem 2CD-Set mit der Arcade-Fassung von *Strider*.

JAP VERKAUFS-CHARTS

1.	**CHRONO TRIGGER**	**SQUARE**
2.	**ARC THE LAD III**	**SCEI**
3.	**PAC-MAN WORLD 20TH ANNIVERSARY**	**NAMCO**
4.	Palor! Pro Jr. Vol.2	Mitsui & Co.
5.	Derby Stallion 99	ASCII
6.	World Soccer Jikkyou Winning Eleven 4	Konami
7.	Bio Hazard 3: Last Escape	Capcom
8.	Simple 1500 Series Vol. 16 The Pinball	Culture Publishers
9.	Dragon Quest Characters	Chun Soft
10.	Formula One '99	SCEI

Quelle: Famitsu, Japan

Shadow Madness

Gibt es einen Weg aus dem Wahnsinn?



SANFTER ÜBERGANG Während Sie in der Arena auf die Schnappbullen eindreschen, brennt im Hintergrund noch Ihr Heimatdorf.

Mit dem Begriff „Shadow Madness" bezeichnen die Bewohner des fernen Planeten Arkose eine schreckliche Krankheit, die ihr Opfer im Endstadium vor dem eigenen Schatten fliehen lässt. Die einst so friedliche Welt wird nicht nur von dieser grausamen Plage heimgesucht – ganze Städte werden in Sekundenschnelle aus unerfindlichen Gründen eingeäschert. Nachdem sich auch die Heimat des jungen Stinger in ein Nichts aufgelöst hat, beschließt dieser zu dem Zentrum Karillon zu reisen, um nach Antworten zu suchen. An dieser Stelle startet das opulente Rollenspiel *Shadow Madness*, das zwar von Craveyard erdacht wurde, aufgrund seines westlichen Looks in Deutschland ab dem 26. Januar aber über SCEE vertrieben wird. Zu den spielerischen Fixpunkten zählt neben dem fortschrittlichen, gut überschaubaren Kampfsystem unter anderem die Möglichkeit, bis zu sechs Charaktere in die Party aufzunehmen. Die Nähe zu Monsterhorden wird darüber hinaus durch ein Dual-Shock-Rumblen signalisiert. Kommt es zum Schlagabtausch, gleicht die jeweilige Arena der aktuellen Umgebungsgrafik. Dann können Sie Ihre Figuren relativ frei bewegen und durch gutes Timing besonders harte Treffer landen. Sollte sich einer der insgesamt 150 verschiedenen Widersacher als zu mächtig erweisen, können Sie in höheren Erfahrungsstufen auch ein gewaltiges Magie-Donnerwetter herbeirufen. Vorberechnete Hintergründe, ein ausgefallener Klangteppich und diverse Minispiele – darunter auch ein Dietrich-Geschicklichkeitstest – haben den Umfang von Shadow Madness so anschwellen lassen, dass der interessante Titel zwei CDs belegt. **(fb)**



POLYGON PILS In dieser Bar beginnt das Rollenspiel um den Helden mit dem Piratenkopftuch.



RENDER POWER Das Intro erzählt die Vorgeschichte mit vielen Effekten und opulenten Bildern.

Arc the Lad III

Lass dir in die Karten schauen!



MAGISCHER MOMENT Dank des Kartensystems tragen Sie Monster in der Hosentasche mit sich herum.

Seit Oktober sollte in Japan das Rollenspiel *Arc the Lad III* von SCEI erhältlich sein. Eine entscheidende Neuerung bei dieser Fortsetzung der Rollenspiel-Serie besteht darin, dass es nun bestimmte Charaktere gibt, die der Party als so genannte Kartenträger in Städte und Dungeons folgen. Diese können Monster fangen, Sie auf den Karten festhalten und bei Bedarf – sprich: wenn die eigene Party schon in ihrem Blut steht – die Karten auf den Tisch legen. **(fb)**

Vagrant Story

Fernöstliches Kammerspiel



AKADEMIKER Der Geheimagent Ashley Riot wurde durch Mordvorwürfe aus der Bahn geworfen.

Das kurz vor seiner Vollendung stehende Rollenspiel-Adventure *Vagrant Story* von Square spielt zwar in einer mittelalterlichen Festung und legt viel Wert darauf, Motivation und Vorgeschichte der Charaktere auszumalen, doch zeigen neue Details zum Kampfsystem, dass die Entwickler zuerst heimische Bedürfnisse befriedigen wollen. Zaubersprüche lassen sich zwar einfach aus gefundenen Büchern aufrufen, aber die Reichweite der Waffen und das Fähigkeiten-System gehen wieder in den Bereich japanischer Rollenspielwissenschaft. **(fb)**

Space Debris

Der neue Standard für Space-Shooter?

Ende Januar 2000 will SCEE mit der Action-Orgie *Space Debris* einen neuen Standard für das Space-Shooter-Genre etablieren. Das von Rage Software PLC eigens auf die PlayStation zugeschnittene Grafikgewitter darf als westliches Pendant zu dem eher für den asiatischen Markt bestimmten *Omega Boost* verstanden werden. Fünf Spielmodi, Echtzeit-Filmszenen sowie einige der größten Endgegner, die es je in einem Videospiel zu sehen gab, sollten helfen, dass sich die ehrgeizigen Zielvorgaben aus dem SCEE-Pressetext erfüllen.



HEREINSPAZIERT Einige Raumstationen können Sie sogar durchfliegen.



MANN AUS STAHL Schon der kühle Blick von Bryant lässt die Aliens vom Himmel fallen.

Tomba! The Wild Adventures

Das pfiffige Kerlchen ist zurück!

Seit Oktober bestreitet der Jump&Run-Flitzebogen *Tomba* in Japan im Auftrag von SCEI sein zweites Abenteuer. Diesmal haben die fiesen Schweine seine Freundin Tabby entührt. Das ist Anlass genug, um den herzigen Charakter sofort in das aus 130 Levels und mehreren Minispielen bestehende Abenteuer sprinten zu lassen. Viele Bewegungsmöglichkeiten, unterschiedliche Kostüme und raffinierte Waffen machen das Gameplay attraktiv. Bei der Technik hat der Entwickler Whoopee Camp den dreidimensionalen Aspekt zwar deutlicher betont, die Bespielbarkeit der farbenfrohen Plattformwelt dadurch im Vergleich zum Vorgänger aber nicht eingeschränkt. **(fb)**



FESTHALTEN Eine Seilbahn hilft Tomba an dem perspektivisch platzierten Wasserfall vorbei.



GASTSTAR Der Weihnachtsmann gibt in einer Zwischensequenz Erklärungen, aber keine Geschenke ab.

Dragon Valor

Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm!

In dem Action-Rollenspiel *Dragon Valor* von Namco gibt es sogar ein Vererbungssystem, mit dem Sie Ihre Erfahrungen und Charaktereigenschaften an Ihren Abkömmling weitergeben können. Haben Sie sich als Ritter Kurovisu auf der Suche nach dem magischen Drachentöter-Schwert verausgabt, treffen Sie auf zwei weibliche Charaktere. Heiraten Sie eine der beiden, starten Sie das nächste Kapitel der epischen Saga in der Rolle Ihres Sohnes. *Dragon Valor* soll am 2. Dezember in Japan erscheinen. **(fb)**



HEISSER TANZ In den Action-Kämpfen treiben die Polygon-Drachen Sie über die Spielfläche.



KÄLTESCHAUER Haben Sie einen Drachen erlegt, nutzen Sie dessen Elementarattribut – Eis zum Beispiel.

JAP DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Release
ZULETZT ERSCHIENEN		
Chrono Trigger	Rollenspiel	11. November 99
Alundra 2	Action-RPG	18. November 99
Chrono Cross	Rollenspiel	18. November 99
Rockman 5 – The Blue Trap	Action	November
DEZEMBER		
Dragon Valor	Action-PRG	2. Dezember 99
Legend of Dragoon	Rollenspiel	2. Dezember 99
Gran Turismo 2	Rennspiel	11. Dezember 99
Koudelka	Rollenspiel	16. Dezember 99
JANUAR		
Bio Hazard Gun Survivor	Lightgun-Shooter	20. Januar 2000

Als besonderen Service für alle unersättlichen Import-Freaks liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten in den nächsten Wochen in Japan erscheinenden Titel. Stand: 20.11.1999

U.S.A. NEWS

In den Vereinigten Staaten war man verblüfft über eine Analyse von Merrill Lynch, die davon ausgeht, PlayStation 2 werde sich bis zum März 2004 weltweit 100 Millionen mal verkaufen. Und das ist noch nicht alles!

Auf der Internet-Messe Comdex, die vom 15. bis zum 19. November in Las Vegas stattfand, kündigte Phil Harrison, Vizepräsident von SCEA und verantwortlich für die Third-Party-Software, in einer Rede an, dass derzeit weltweit an circa 250 Spielen gearbeitet werde, die alle zum Japan-Release der PlayStation 2 erhältlich sein sollen. Sollte diese Aussage zutreffen, würde die Markteinführung der PlayStation 2 zum spektakulärsten Hardware-Launch der Videospielgeschichte. Diese gewaltige Zahl können auch Zweifler nicht kleinreden; selbst eingedenk der Tatsache, dass es sich dabei größtenteils um verbesserte Fortsetzungen bekannter Spiele-Serien sowie umgearbeitete PlayStation1-Projekte handeln dürfte. Kein Wunder, dass japanische Elektronikhändler noch keine (!) Vorbestellungen annehmen.

USA KURZ & KNAPP

✏ **Macht hoch das Tor** Interplay hat bestätigt, dass das erfolgreiche PC-Rollenspiel *Baldur's Gate* in den USA ab dem 29. Dezember auch für die PlayStation erhältlich sein wird. Die Veröffentlichung des 3CDs umfassenden Abenteuers in Europa ist für den 10. Januar vorgesehen.

✏ **Motorcross-Geschoss** Am 8. Oktober hat THQ offiziell einen Nachfolger zu dem erst kürzlich erschienen *Motocross Championship featuring Ricky Carmichael* angekündigt. Der Titel wird wie schon der Vorgänger von Funcom programmiert, die für den Nachfolger eine Weiterentwicklung der Gameengine sowie verbesserte Grafiken versprechen.

✏ **Und wieder lacht der Clown** In den Vereinigten Staaten hat 989 Studios vor kurzem *Twisted Metal 4* in die Läden gestellt. Das für bis zu vier Spieler ausgelegte Actionspiel, in dem Sie mit zwanzig neuen Fahrzeugen über 3D-Schlachtfelder holpern und Ihre Gegner in einen Schrotthaufen verwandeln müssen, knüpft nahtlos an das Erfolgsrezept der Vorgänger an. Die Beliebtheit der *Twisted Metal*-Serie in den USA lässt sich nicht zuletzt am Line-Up der Bands ablesen, die die Musik zu dem Metal-Massaker beigesteuert haben. Hier sind an erster Stelle Rob Zombie und Cypress Hill zu nennen.

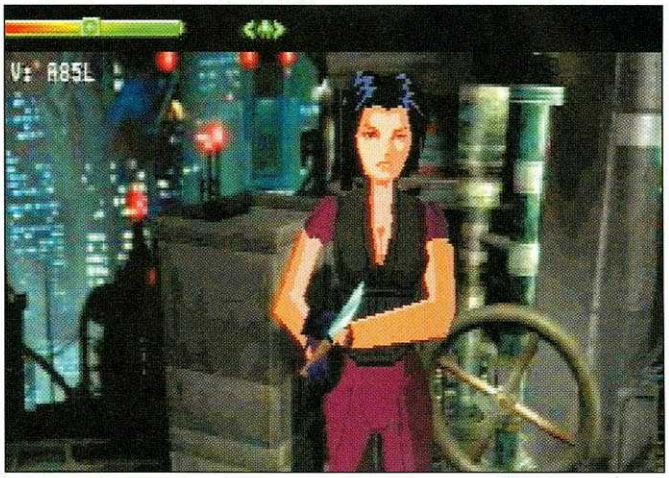
USA VERKAUFS-CHARTS

1.	**DRIVER**	**GT INTERACTIVE**
2.	**TONY HAWK'S PRO SKATER**	**ACTIVISION**
3.	**FINAL FANTASY VIII**	**SQUARE EA**
4.	Madden NFL 2000	Electronic Arts
5.	Gran Turismo	SCEA
6.	Metal Gear Solid	Konami
7.	Dino Crisis	Capcom
8.	Final Fantasy Anthology	Square EA
9.	Nascar 2000	Electronic Arts
10.	Star Wars Episode I – The Phantom Menace	LucasArts

Quelle: MCV, USA

Fear Effect

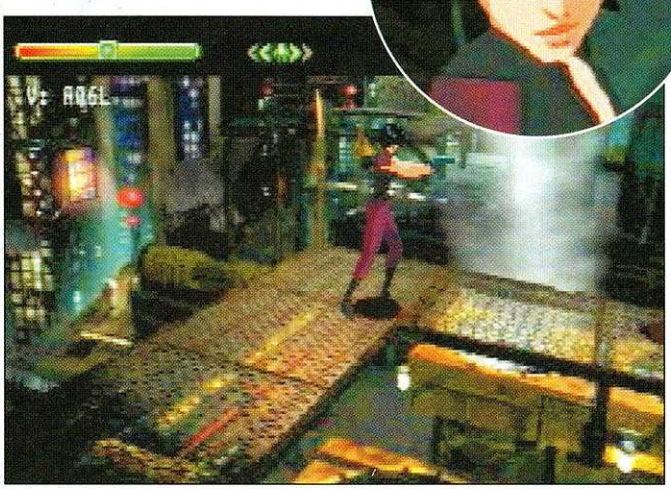
Hochwertiger Cyber-Thriller auf vier CDs



NAHAUFNAHME Befindet sich in Ihrer Nähe eine Objekt, mit dem interagiert werden kann, weist die Kameraposition darauf hin.

In naher Zukunft: Die Tochter eines einflussreichen Hongkonger Industriellen wurde von einem Triaden-Mitglied entführt. Der besorgte Vater engagiert ein dreiköpfiges Söldner-Team, das im Laufe der Suche die Wolkenkratzer einer futuristischen Stadt, eine Stelzensiedlung im Regenwald und ein dubioses Restaurant durchkämmen muss. In dem Action-Adventure *Fear Effect* von Eidos Interactive steuern Sie abwechselnd die Mitglieder des Rettungskommandos. Neben den Raubeinen Deke und Glas steht vor allem die schwarzhaarige Hana im Blickpunkt. Folgerichtig beginnen Sie das Abenteuer auch mit dieser Schönheit, die neben scharfkantigen Gesichtszügen auch ein langes Kommandomesser und eine Pistole besitzt. Alle Schauplätze, an denen Sie dem jeweils von Ihnen gesteuerten Charakter über die Schulter sehen, werden als Streaming-Movies direkt von der CD gezogen. Dadurch haben Sie den Eindruck, die gelenkigen Figuren durch einen Film im Bladerunner-Stil zu führen. Flackernde Werbetafeln, hektischer Stadtverkehr und rotierende Ventilatoren sind nur einige der Animationen, aus denen das Mammut-Werk seine Faszination bezieht. Hinzu kommen stimmungsvolle Lichtverhältnisse, dramatische Kameraschwenks und eine turbulente Hintergrundgeschichte. Die experimentelle Symbiose aus Anime und Action-Adventure soll in Deutschland ab März für Aufsehen sorgen. **(fb)**





VORSICHT! Auch die Zielautomatik bewahrt Sie nicht vor Bodyguards, die sich unvermittelt aus den Nebelschwaden schälen.

Grudge Warriors

Moderne Galdiatorenkämpfe im Todesring-Wettbewerb!

Im Januar 2000 will Ihnen Take 2 mit dem Actionspiel *Grudge Warriors* die Eintrittskarte zu den Gang-Gefechten des nächsten Jahrtausends in die Hand drücken. In dem von Telstar entwickelten Szenario schließen Sie sich einer Gang an und versuchen, mit Waffengewalt die Herrschaft über insgesamt zwölf Inseln an sich zu reißen. Unterschiedliche Wetterbedingungen, knallige Waffeneffekte und eine Computerintelligenz, die Ihre Feinde zu Gruppen zusammenfasst, schaffen ein Umfeld, in dem Sie sich jede Energiereserve hart erkämpfen müssen. **(fb)**



DURCHBRUCH Haben Sie ihr Fahrzeug aufmunitioniert, ist die feindliche Raketenwerfer-Stellung rasch überrollt.



BITTE LÄCHELN Zu den zwölf Gangs gehört auch das deutsche Diek-Squad.

Cool Boarders 4

Weißer Schnee und schwarze Piste!



WOHIN JETZT? Ist das Feld schon davon geeilt, sehen Sie sich nach einer der vielen Abkürzungen um.

Fans von Snowboard-Simulationen dürfen sich ab Februar 2000 in Cool Boarders 4 von SCEA das Brett unter die Füsse schnallen. Die von den 989 Studios programmierte vierte Wiederkehr der bekannten Snowboard-Serie hat in allen Bereichen dazugewonnen. Selbst wenn Sie glauben, jede Schneewehe in den fünf riesigen Skigebieten mit Namen zu kennen, dürfen Sie während eines Wettrennens mit der Bergwacht sogar hinter den Absperrungen weiter carven. **(fb)**

Medal of Honor

Die zwei Seiten derselben Medaille!

Seit November ist in den USA der Ego-Shooter *Medal of Honor* von Electronic Arts erhältlich. Das aufwendige, im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Scharmützel wurde von Dreamworks Interactive entwickelt und lässt Sie als OSS-Agent durch authentische U-Boot-Bunker schleichen. Einerseits ist der Titel ein Grafik-Bombensplitter mit einem stiehlhandgranatenstarken Gameplay. Andererseits beweist Steven Spielberg – seines Zeichens Produzent dieser „interaktiven Geschichtsstunde" –, dass Moral und Profit im Land der unbegrenzten Möglichkeiten keinen Widerspruch darstellen. Ab Dezember sollte in Deutschland übrigens eine stark modifizierte Version des Spieles im Exklusivvertrieb des Versenders Order In Time verfügbar sein. **(fb)**



RAUCHPAUSE Sind die Landser alarmiert, bleibt nur der Schneemann cool.

Jet Rider 3

Schwacher WipEout-Clone mit Tradition

Mit *Jet Rider 3* von SCEA, in dem Sie mit elf neuen Jet-Moto-Bikes über 19 unterschiedliche Landschaften zischen dürfen, im Dezember zu rechnen. Großflächige, verpixelte Texturen und Polygon-Fehler in den abrupten – um nicht zu sagen: unfairen – 90°-Kurven können jedoch auch nicht durch Wetter- oder Raucheffekte vergessen gemacht werden. Während *Jet Moto-Fans* sicher ein Auge zudrücken können, sollten alle anderen dieses besser mit beiden tun. **(fb)**



FEUCHTBIOTOP In den Wasserwüsten des verregneten Insel-Kurses orientieren Sie sich am gelben Kompasspfeil.

Die Hard Trilogy II

Falsche Zeit, falscher Ort – zum zweiten Mal!

Noch im Winter 2000 wird Fox Interactive den virtuellen McClane ein zweites Mal wütend werden lassen. *Die Hard Trilogy II: Viva Las Vegas* – so der volle Titel – lässt Sie in 25 Levels mit zwölf verschiedenen Waffen aufräumen. Da die Game-Engine drei Szenarientypen kennt, dürfen sich Besitzer von Lightgun und Lenkrad endlich zufrieden die Hände reiben. Da neben komplexen Puzzles vor allem wachsame Gegner und deftige Explosionen das Geschehen bestimmen, werden insbesondere Fans der härteren Gangart begeistert sein. **(fb)**



ÜBERRASCHUNGSMOMENT Sie ergreifen die Initiative, bevor die Gegner Sie entdecken.



ROTER TOD Elena erzählt man besser keinen Herrenwitz.

USA DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Hersteller	Release
ZULETZT ERSCHIENEN			
Medal of Honor	Action	Electronic Arts	13. November '99
Tomb Raider IV: Last Revelation	Action-Adventure	Eidos	22. November '99
Rugrats Studio Tour	Action	THQ	November '99
Gauntlet Legends	Action	Midway	November '99
DEZEMBER			
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	Dezember
Frogger 2	Action	Hasbro Interactive	Dezember
Scrabble	Puzzle	Hasbro Interactive	Dezember
JANUAR			
Chocobo´s Dungeon 2	Action	Square/Electronic Arts	Januar
Armorines	Action-Adventure	Acclaim	Januar

Als besonderen Service für alle unersättlichen Import-Freaks liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten zuletzt erschienenen oder in den nächsten Wochen in den USA erscheinenden Titel. Stand: 20.11.1999

Benutzung nur unter strengsten Sicherheitsvorkehrungen.



ad.quarter

Beruhigt Dein Hirn, wenn Du der Schwerkraft Lebewohl sagst.



Beruhigt Deine Mutter, wenn Du Deinem Mageninhalt Lebewohl sagst.



Beruhigt Dein Gewissen, wenn Du Deinem Arzt Lebewohl sagst.



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



KILLER LOOP

CRAVE ENTERTAINMENT

PlayStation

© 1999 VCC Entertainment. Published 1999 by Crave Entertainment. Crave is a registered trademark of Crave Entertainment Inc. Killer Loop is a registered trademark. Copyright Benetton Group. All rights reserved. „Playstation" and the „Playstation" Logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Asterix & Obelix

Die spinnen, die Römer: Das Spiel zum Film zum Comic!



TEAMWORK LOHNT SICH Speziell bei der Mistelernte haben gesellige Spieler klare Vorteile. Wer alleine spielt, hat mehr Probleme mit den Römern.

Vom Papier auf die Leinwand und dann auf die PlayStation – was die Gallier beim Kampf gegen die Römer nicht alles durchmachen müssen. Im neuen Spiel zur Realfilm-Version des Comic-Kults übernehmen Sie die Kontrolle über Asterix oder seinen vollschlanken („Ich bin nicht dick!") Kumpel Obelix, wahlweise können auch zwei Spieler gleichzeitig je einen der beiden gallischen Heroen steuern. Das Spielprinzip ist relativ einfach und erinnert eher an LCD-Spiele denn an einen komplexen PlayStation-Titel: Bei eingeschränkter Bewegungsfreiheit müssen Sie hier heranfliegende Fische oder Felsbrocken weg-, bzw. zerschlagen, Wildschweine auffangen und hungrigen Gästen servieren oder sich von der Decke herablassende Vogelspinnen plattmachen. Zaubertrank für Asterix oder Küsschen von Falbala für Obelix dienen als Power-Up und ermöglichen unter anderem schnelleres Laufen. Letzteres ist sogar der Mittelpunkt der letzten Stage, bei der Sie ihr Dorf vor den Römern beschützen müssen. Das Gameplay ist zwar einfach gehalten, aber die technische Umsetzung ist ordentlich und die Spielbarkeit zufriedenstellend. Einsteiger und jüngere Spieler könnten an *Asterix & Obelix gegen Caesar* also durchaus Gefallen finden, während Fortgeschrittene weniger angesprochen werden. **(mp)**

UNBEUGSAME GALLIER Jetzt auch auf der PlayStation aktiv!



Test ERGEBNIS

Wer sich an dem simplen Gameplay nicht stört, erhält mit *Asterix & Obelix gegen Caesar* ein solides und gut gemachtes Spiel, bei dem vor allem der mit sieben Levels zu geringe Umfang negativ auffällt.

Titel	Asterix & Obelix
Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Cryo Interactive
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
73%	72%	50%	55%

König der Löwen und Aladdin

Leinwandstars bald Spielhelden?!



KLEINER GROSSER LÖWENHELD Simba und die anderen Charaktere beehren Ihre Konsole.

Grund zur Freude im neuen Jahrtausend für alle Fans vom *König der Löwen* und *Aladdin:* Disney Interactive plant die Umsetzung der bekannten Zeichentrickfilme als Videospiele für die PlayStation. Entwickelt werden beide Titel voraussichtlich von Activision, als Veröffentlichungszeitraum ist das 2. Halbjahr 2000 geplant. Während über die Spiel-Umsetzung von *Aladdin* noch nicht viel zu erfahren ist, sollen im *König der Löwen* für die PlayStation all Ihre Lieblingsstars aus beiden *König der Löwen*-Filmen ihre Wiedergeburt auf der Konsole feiern. Klar scheint außerdem, dass der Titel ein Actionspiel in gewohnter Disney-Qualität werden wird. Nähere Einzelheiten zu Spielablauf, Levelaufbau und Spielziel sind allerdings kaum vor dem Frühjahr 2000 zu erwarten. **(mg)**

Weihnachts-Tarzan für Sparfüchse

Spiel mit CD-Case als Bundle im Handel

SCHMUCKES SCHNÄPPCHEN Das Tarzan-Bundle mit CD-Case kostet nicht mehr als das Spiel allein.

Tarzan-Fans aufgepaßt: Vom wackeren Dschungelhelden, der seit November auch auf der PlayStation von Liane zu Liane schwingt, ist eine Bundle-Version erhältlich, zu der neben dem Originalspiel auch ein schmuckes CD-Case gehört. Der Preis des von SCEE herausgebrachten Bundles liegt dabei keinen Pfennig höher als der des Tarzan-Spiels ohne CD-Case: 99,95 Mark. Wer sich oder seinen Lieben zu Weihnachten also die Schmuckversion des Jump&Run unter den Baum legen will, kann bedenkenlos zugreifen, sollte sich aber beeilen: Es gibt nur 10.000 Bundles. Sind die vergriffen, bleibt immer noch die Standardversion als Ersatz. **(mg)**



Info ASTERIX & OBELIX- DAS GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit Cryo Interactive veranstalten wir ein *Asterix & Obelix*- Gewinnspiel, bei dem Sie ihre persönliche Filmsammlung vervollständigen können.

Wir verlosen:

15x den Film Asterix & Obelix gegen Caesar auf Video (VHS-Kassette)

Damit Sie die Abenteuer der Gallier in der Realfilm-Version mit Gérard Depardieu und Laetitia Casta zu Hause genießen können, benötigen Sie nur ein bisschen Glück und die richtige Antwort auf die folgende Frage:

Wie heißt der Hund von Obelix?

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

0190 / 59 58 51*

Aktionsende ist der 5. Januar 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Hasbro Deutschland und der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
***Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80.**

Leser aus dem Ausland, welche sich telefonisch nicht am Gewinnspiel beteiligen können, dürfen uns die Antwort natürlich auch auf einer Postkarte zusenden:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PlayStation Zone,
Kennwort: Asterix & Obelix, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

ACTION MAN

in

MISSION XTREME

THE GREATEST HERO OF THEM ALL!



Features:

- Attraktiver Genre-Mix aus Action, Racing und Action-Adventure
- Neuartige 3D-Engine mit revolutionären Features in atemberaubender Geschwindigkeit und Detailstufe
- Sechs unterschiedliche Einsatzgebiete, u.a. Großstadt, Wüste, Arktis u.v.a.
- Über 50 vom Spielverlauf abhängige Einsatzaufträge
- Viele verschiedene Fahrzeuge, die alle bestiegen werden können - Sportwagen, Helicopter, Jetpack, Jeep, u.v.a.
- Großes Waffenarsenal und modernste Ausrüstung für jede Kampfsituation, z.B. Präzisionsgewehr, MP, Flammenwerfer, Nachtsichtgerät u.v.a.
- Action-, Geschicklichkeits-, Rätsel- und Nahkampf-Einlagen wechseln sich gekonnt ab





Die Zeit ist reif für einen männlichen Superhelden.

PlayStation

HASBRO Interactive

GTA2

DER BANDENKRIEG

Verdien' dir Respekt.
Hol' dir Aufträge.
Kämpfe für eine Gang.
Betrüge deinen Boss.
Verbünde dich mit
deinen Feinden.

Schnellere Autos.
Mehr Verkehr auf den
Straßen. Noch üblere
Bad Guys und
aggressivere Cops.
Und: FBI und Army
mischen jetzt auch
noch mit.



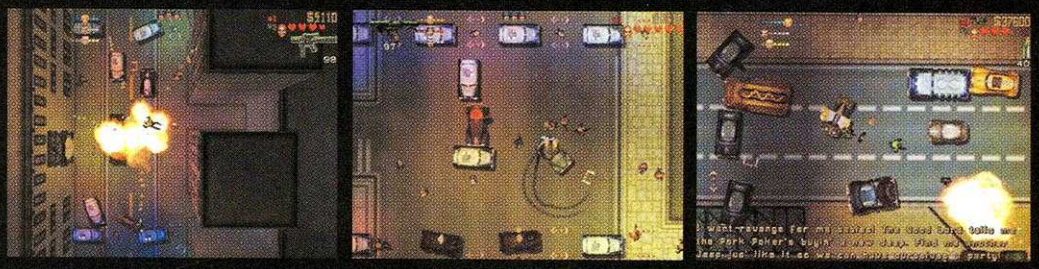
WWW.TAKE2.DE

PlayStation

PC CD

GTA2 Release: Coming Soon Fall 1999.
Official GTA2-Theme by Da Hool:
»Wankers on Duty« on Kosmo Records.

KOSMO RECORDS



Grand Theft Auto Is Back.

GTa2

RESPECT IS EVERYTHING.

Power Play	86% (PC)
World of Playstation	90%
Games & More	88% (PC)
Games & More	90% (PSX)
Playstation Zone	90%
Gamesmania	8,5 v. 10 (PC)
Super Playstation	90%
Gameszone	88% (PC)
OPM	9 v. 10
PC Joker	85% (PC)
PC Action	85% (Einzelspieler-PC)
Playstation Power	9 v. 10
Play Playstation	
Mega Fun	86%
Maniac	86% (PC)

TAKE2 Interactive

ALSO AVAILABLE:



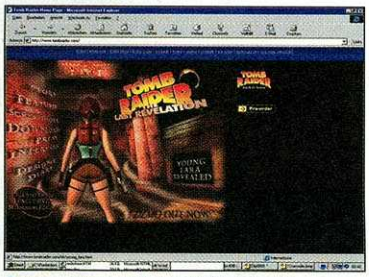


Enthüllt:
Die Adresse von Lara Croft

Sie wollten schon immer wissen, wo Lara Croft wohnt? Wir gingen der Sache auf den Grund und forschten nach Laras Zuhause im virtuellen Raum!

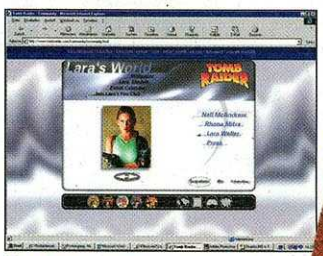


STARTSEITE Während im Sandsturm eine Karawane verschwindet, schwingt Lara am Seil hängend in das Bild hinein.



THE LAST REVELATION Auf der Homepage erfährt man alles, was man über Lara Crofts neuestes Abenteuer wissen will.

Die nahe liegendste Adresse ist natürlich „www.laracroft.com", welche übrigens zum gleichen Ziel führt wie „www.tombraider.com". Hierbei handelt es sich um die offizielle amerikanische Website von Eidos, auf der man alles über Lara Croft und die *Tomb Raider*-Spiele findet, was man sich nur wünschen kann. Beispielsweise sind zu jedem der vier Spiele ausführliche Hintergrund-Infos, Interviews, Screenshots und Storylines abrufbar. Selbst wenn Sie wissen wollen, welche konkreten Änderungen es in den jeweiligen Teilen der Serie gab, werden Sie hier die Antworten finden. In „Lara's World" darf man nicht nur Fotos und Interviews zu den mittlerweile drei verschiedenen Lara-Modells begutachten, sondern auch großformatige Wallpaper-Bilder runterladen, die man auf seinem PC als Hintergrundbild installieren kann. Weitere Fragen aller Art werden in den Sektionen „Lara's World", „Calendar", „Community" und „Demos" beantwortet. In letzterem Abschnitt dürfen sich PC-User sogar spielbare Demos runterladen, während in der „Community" die Möglichkeit besteht, einem Lara-Croft-Fanclub beizutreten oder den in drei verschiedenen Kategorien gekürten aktuellen Fansites des Monats einen Besuch abzustatten. Diese haben sich ihre Auszeichnungen wirklich verdient, denn was es hier an Zusatzinformationen gibt, ist wirklich beachtenswert. Aktuelle Lara-Neuigkeiten gibt es schließlich im „Calendar". Insgesamt gesehen ist ein Abstecher auf die komplett englischsprachige Website wirklich empfehlenswert. Das Design ist ansprechend, die Ladegeschwindigkeiten halten sich in Grenzen und die Benutzerführung ist vorbildlich. Nachdem Lara Croft ihre Reize schon in der Welt der Spiele, im Internet und in der Musikbranche (siehe aktuelle CD-Vorstellungen) gekonnt einsetzte, würde es uns nicht überraschen, wenn sie im nächsten Jahr auch die Kinoleinwände mit ihren üppigen Formen erobert. **(hi)**



LARA'S WORLD In Laras Welt werden alle bisherigen Croft-Models mit zahlreichen Fotos vorgestellt.



Test ERGEBNIS

Ein witziges Intro, ein hoher Informationsgehalt und eine komfortable Bedienung zeichnen die offizielle Lara-Croft-Website aus. Besonders lobenswert ist die Berücksichtigung von inoffiziellen Fansites..

Adresse	www.laracroft.com
Typ	Offizielle Lara-Croft-Website
Anbieter	Eidos

DESIGN	INFOGEHALT	KOMFORT	GESAMTWERTUNG
80%	87%	87%	84%

Info AKTUELLE MUSIK-NEUHEITEN



SAVAGE GARDEN
Affirmation

Der zweite Longplayer des Pop-Rock-Duos Savage Garden hat zwar nicht so viele Hitsingles wie das Debütalbum vorzuweisen („To The Moon And Back", „I Want You", „Truly, Madly, Deeply"), überzeugt aber dennoch durch eine abwechslungsreiche Mischung aus Up-Tempo-Songs wie „Affirmation" und sanften Balladen. Insbesondere der Gesang verleitet zum Dauerhören.

Anspieltip: „I don't know you anymore", „I knew I loved you"
Gesamtspielzeit: 53:48 Minuten, 12 Songs
Urteil: ZONE HIT ZONE HIT ZONE HIT ZONE HIT



LARA CROFT
Female Icon

Kein Geringerer als Dave Stewart, der derzeit mit den Eurhythmics ein Comeback versucht, produzierte das passenderweise „Female Icon" benannte Lara-Croft-Musik-Debüt, in dem die Stimme vom ehemaligen Lara-Model Rhona Mitra zu hören ist. Die Überraschung: Es handelt sich um ein hörenswertes Werk, aus dem der geniale Song „Come Alive" herausragt.

Anspieltip: „Come Alive", „Raiders"
Gesamtspielzeit: 52:46 Minuten, 11
Urteil: ZONE HIT ZONE HIT ZONE HIT



SIMPLY RED
Love And The Russian Winter

Rotschopf Mick Hucknall hat seinen Plattenausstoß im gleichen Maße erhöht wie die Top-Platzierungen in den Charts und die Länge seiner Haarpracht abnahmen. Nach dem erschreckend gewöhnlichen „Blue" kann er mit der neuesten CD zumindest teilweise an erfolgreiche Zeiten anknüpfen, wobei die erste Single „Ain´t That A Lot Of Love" ganz besonders hervorzuheben ist.

Anspieltip: „Ain´t That A Lot Of Love" , „Wave The Old World Good Bye"
Gesamtspielzeit: 47:27 Minuten, 11 Songs
Urteil: ZONE HIT ZONE HIT ZONE HIT



SIMON COLLINS
All Of Who You Are

Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm: Der älteste Sohn von Phil Collins, der derzeit mit dem Tarzan-Soundtrack Erfolge feiert, liefert ein wirklich beachtliches Debütalbum ab, das soundtechnisch in einem deutschen Studio auf den neuesten Stand gebracht wurde. Offiziell hat Vater Phil bei keinem der Songs geholfen, seine Backgroundstimme ist aber im Song „Ocean Deep Inside" nicht zu überhören.

Anspieltip: Pride", „Money Maker", „Anymore"
Gesamtspielzeit: 58:36 Minuten, 11 Songs
Urteil: ZONE HIT ZONE HIT ZONE HIT ZONE HIT

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

FEATURING: RZA • METHOD MAN • GZA • OL' DIRTY BASTARD • RAEKWON
MASTA KILLA • U-GOD • INSPECTAH DECK • GHOSTFACE KILLAH

SCHÄRFEN SIE IHRE SINNE

HÖREN SIE DEN BEAT
FÜHLEN SIE DIE HITZE
SEHEN SIE DER ANGST INS AUGE
SCHMECKEN SIE DEN SCHMERZ



Stellen Sie sich bis zu drei Gegnern gleichzeitig und lassen in zahlreichen Arenen Kriegsrecht herrschen.



Meistern Sie die Angriffe und Waffen aller neun Wu-Tang-Mitglieder wie GZAs tödlichen Overhead Smash.



Packende Videosequenzen ziehen Sie in ihren Bann. Erkennen Sie die wahren Ausmaße der epischen Schlacht.

WU-TANG
SHAOLIN STYLE™

ACTIVISION

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Wu-Tang: Shaolin Style ist ein Warenzeichen von Queen Ruby Holdings, Inc. © 1999 Activision, Inc. Lizenziert zur Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

PARADOX DEVELOPMENT

QUEEN RUBY HOLDINGS

PlayStation







Die Zucht seiner Krieger

Du bist Levant – ein Cocoon-Master – mit dem Ziel ein Elixier zu finden, das Dein Volk vor dem Verderben rettet. Doch auf dem Weg dahin musst Du beinharte Aufgaben lösen und Dich gegen terrormäßige Mutanten behaupten. Viele wirst Du töten. Doch einige solltest Du zähmen und sie

Jade Cocoon: The Story of Tamamayu, Crave and their respective logos are trademarks of Crave Entertainment, Inc. All rights reserved. Crave Entertain

ad.quarter



sollte man nicht dem Zufall überlassen.

mit anderen Monstern kreuzen. Denn Du hast die Macht, aus den unendlich vielen Kombinationsmöglichkeiten Deiner Feinde neue, übermächtige Kreaturen zu züchten. Nur mit diesen selbst erschaffenen Kriegern kannst Du auch Deine übelsten Kontrahenten vernichten. Erst dann kehrst Du als strahlender Held zurück. Na ja, wenn Du überhaupt jemals zurückkehrst.

CRAVE ENTERTAINMENT

registered trademark in the U.S. © 1999 Crave Entertainment, Inc. Genki is a registered trademark of Genki Co., Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

WWF SMACKDOWN

Genre: Wrestling **Spieler:** 1-4 **Hersteller:** THQ **Internet:** www.thq.de

Nach WWF Attitude wechselte die World-Wrestling-Federation-Lizenz an THQ – und schon das erste damit ausgestattete Spiel könnte sich den Referenztitel sichern!

Während THQ auf dem Nintendo 64 dank der von Aki entwickelten Spiele *WCW vs. nWo World Tour* und *WCW/nWo Revenge* einen exzellenten Ruf unter den Fans genießt, waren die in den USA entwickelten PlayStation-Titel *WCW Nitro* und *WCW/nWo* Thunder ziemliche Enttäuschungen. Ursprünglich gab es bereits Gerüchte, dass ein WCW-Spiel auf Basis der japanischen *Toukon Retsuden*-Serie erscheinen sollte, doch bei THQ wartete man scheinbar auf die WWF-Lizenz. Nun ist es tatsächlich soweit – mit *WWF Smackdown* steht das womöglich beste PlayStation-Wrestlingspiel bisher an!

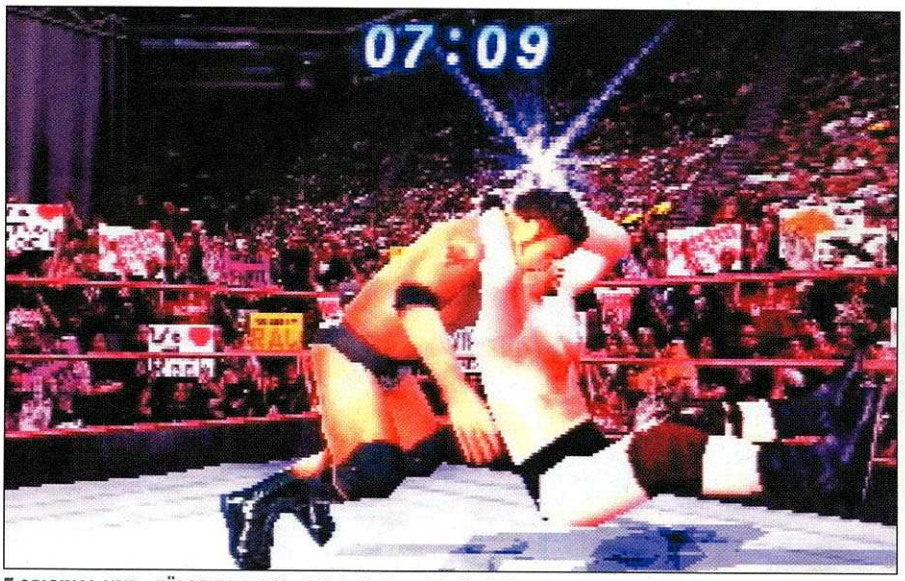
DIE NEUE GENERATION The Rock gehört zu den größten Stars der WWF in den späten 90ern. Wer in seine Fänge gerät, leidet bald unter Atemnot!

Story-Elemente und Edit-Modus

Als Grundlage für *WWF Smackdown* dienen die *Toukon Retsuden*-Spiele (siehe Extrakasten!). Um hinter der aktuellen Konkurrenz wie EAs *WCW Mayhem* und Acclaims *WWF Attitude* nicht zurückzustehen, wird das Gameplay um zahlreiche zusätzliche Features erweitert. In den letzten Jahren wurden die Story-Elemente neben den eigentli-

Info DIE URSPRÜNGE

Das mächtige *WWF Smackdown* kann auf eine bewegte Vorgeschichte verweisen. Denn der Titel von THQ basiert auf der im fernen Japan sehr beliebten *New Japan Pro-Wrestling Toukon Retsuden*-Serie von Tomy. Der erste Teil war seinerzeit das erste Wrestlingspiel für die Sony-Konsole und gleichzeitig das erste polygonbasierte Spiel dieser Art. Activision veröffentlichte eine stark veränderte Version des Spiels hier zu Lande unter dem Namen *Power Move Pro Wrestling*. Mit den beiden folgenden Teilen schaffte es die Serie sogar in die (japanischen) Spielhallen, zwei nicht ganz so gelungene Ableger veröffentlichte Human für das Nintendo 64. Der aktuelle vierte Teil erschien vor kurzer Zeit in Japan für Segas Dreamcast.



ORIGINAL UND „FÄLSCHUNG" Natürlich finden sich die bekannten Finishing Moves wie hier der Stone Cold Stunner im Spiel wieder. Richtig angesetzt, führt dieser zu chronischen Nackenproblemen.

chen Kämpfen in der WWF immer wichtiger – diesem Umstand tragen Zwischensequenzen Rechnung, bei denen Sie etwa zwei Wrestler beim Aushecken irgendeines Plans belauschen können. Auch die Schlägereien außerhalb des Rings sollen nicht nur der

„Mit WWF Smackdown steht das bisher beste Wrestlingspiel an!"

Konkurrenz vorbehalten bleiben, so können Sie bei *WWF Smackdown* ihre Gegner in Umkleideräumen mit allerlei Gegenständen bearbeiten. Ferner wird ein Edit-Modus, bei dem Sie Ihre eigenen Wrestler erstellen können, im Spiel enthalten sein. Details hierzu sind noch nicht bekannt, doch bot das letzte PlayStation-*Toukon Retsuden* einen sehr umfangreichen Editor, bei dem Sie das Repertoire Ihres Schützlings aus einzelnen Moves zusammenstellen konnten – die Smackdown-Variante dürfte kaum weniger Optionen bieten. An Spielmodi sind bisher neben den üblichen Features ein Royal-Rumble-Modus (mit vier Wrestlern gleichzeitig im Ring) und Käfigmatches angekündigt.

Einer der größten Vorteile der *Toukon Retsuden*-Serie ist die leicht erlernbare Steuerung, die Ihnen den problemlosen Zugriff auf das beachtliche Moverepertoire ermöglicht – im Gegensatz zu *WWF Attitude* müssen Sie hier keine seitenlangen Kommandolisten studieren. Mit nur drei Aktionstasten (Schlagen, Werfen, Halten) haben Sie alle Angriffsmöglichkeiten im Griff. Nach dem Papier-Schere-Stein-Prinzip wird bei gleichzeitiger Moveeingabe zweier Gegner entschieden, welches Manöver ausgeführt wird – so siegt ein Haltegriff über einen Schlag, der wiederum einen Wurfversuch auskontert. In Kombination mit dem Steuerkreuz und unterschiedlichen Benommenheits-Stufen des Gegners führen Sie mit Leichtigkeit selbst die spektakulärsten Manöver durch. Auch Double-Team-Moves oder Angriffe aus dem Ring heraus gegen draußen stehende Gegner sind kein Problem.

Ansprechende Präsentation

Die Grafik von *WWF Smackdown* macht im Vergleich mit *WWF Attitude* und *WCW Mayhem* einen sehr guten Eindruck. Die Proportionen der Wrestler stimmen, Grafikfehler sind kaum auszumachen und die digitalisierten Gesichtstexturen können gefallen. Die Animationen waren schon immer eine Stärke der *Toukon Retsuden*-Serie, so dass die endgültige Fassung optisch das beste Wrestlingspiel auf der PlayStation werden könnte. Ein Live-Kommentar und Sprachausgabe in den Zwischensequenzen sollen das Spiel auch akustisch interessant machen. Insgesamt macht *WWF Smackdown* Appetit auf mehr – wir warten gespannt auf die Vollversion!

Michael Pruchnicki



VERÄNDERTER VORGÄNGER Toukon Retsuden 1 erschien hier zu Lande stark modifiziert als Power Move Pro Wrestling über Activision.



JAPAN-CHAMPION Das technisch ausgereifte Toukon Retsuden 3 gilt als das spielerisch beste Wrestlingspiel für die PlayStation.



NAHAUFNAHME Auf diesem Screenshot sehen Sie, wie gelungenen die Gesichter der Wrestler sind.



MOVES ZUM MITSCHREIBEN Die Namen der Manöver werden immer eingeblendet.



FERNSEHREIF Die Kämpfe zwischen den Giganten gehen auch im Backstage-Bereich weiter.

AN GESPIELT

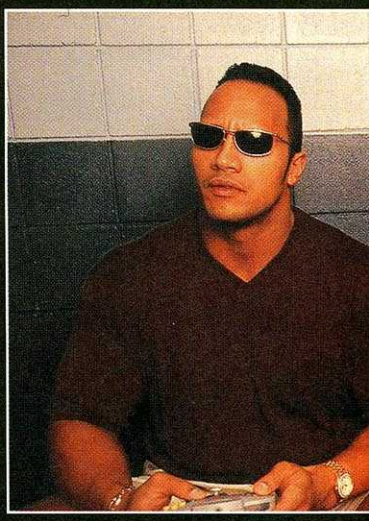
Das bewährte Gameplay der japanischen *Toukon Retsuden*-Serie und die offizielle WWF-Lizenz versprechen ein hochwertiges Wrestling-Spiel. Sollten die Entwickler bei Details wie dem Edit-Modus keine Fehler machen, hat *WWF Smackdown* beste Chancen auf den Referenztitel.

Titel	WWF Smackdown
Genre	Wrestling
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ Ja
Levels	30+ Wrestler
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	THQ
Entwickler	Yuke's
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./nicht bekannt
Release	April 2000

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

Person: Dwayne Johns **Beruf:** Wrestler **Lieblingsspiel:** Madden NFL 2000 **Internet:** www.wwf.com

THE ROCK IM INTERVIEW



THE ROCK SPIELT WWF SMACKDOWN

Wer könnte die Qualität eines Wrestlings-Spiels besser beurteilen als der aktuelle Superstar der Wrestling-Szene? Wir nutzten die Gunst der Stunde und trafen uns mit WWF-Star The Rock zum Exklusiv-Interview!

THE ROCK	
Richtiger Name:	Dwayne Johnson
Alter:	27
Erfolge:	Zweifacher USWA Tag Team Champion Zweifacher WWF Intercontinental Champion Dreifacher WWF Tag Team Champion Dreifacher WWF World Champion
Finishing Moves:	Rock Bottom, People's Elbow



SPIELENDER SUPERSTAR The Rock spielt auch privat Videospiele und ist ein Madden-Fan.

PSZ: Wen würdest du im Tag-Team-Modus von Smackdown als Partner wählen?
The Rock: Am Anfang hätte The Rock dich genommen! Aber nachdem wir jetzt die ganze Nacht gegeneinander gespielt haben, ist mir absolut klar geworden, dass du ein Schwächling bist. Du wirst niemals The Rocks Tag-Team-Partner sein. Nicht in diesem Spiel und nirgendwo sonst. Wenn ich also jemand anderen als Partner wählen müsste, würde ich

„Jeder weiß, dass ich verdammt noch-mal der allerbeste Madden-Spieler bin!"

The Rock, WWF-Star

noch einen Rock auswählen. Denn wer ist besser als The Rock? Mein neues Team würde ich dann „Rock zum Quadrat" nennen.

PSZ: Welche Charaktere willst du im Spiel windelweich prügeln?
The Rock: Was ist das für eine dumme Frage? Natürlich wird The Rock sich Stone Cold Steve Austin vornehmen. Wir sind nicht einer Meinung und ich bezweifle, dass wir das jemals sein werden ... unsere Rivalität wird immer bestehen!

PSZ: Wenn jemand zum ersten Mal in *WWF Smackdown* reinschaut, warum sollte er als The Rock spielen?
The Rock: Wenn du ein bisschen schlauer wärst, würdest du merken, wie dumm sich diese Frage anhört. Die Millionen und Abermillionen The-Rock-Fans- und bald werden es Milliarden sein - wollen als The Rock spielen, weil The Rock alles hat – einschließlich The People's Eyebrow, The People's Elbow und The Rock Bottom. The Rock liefert Jabronies (Anm .d. Redaktion: So betitelt The Rock seine Gegner) im Smack-Down-Hotel ab, 24 Stunden am Tag, sieben Tage die Woche, 365 Tage im Jahr einschließlich Schaltjahr. Der Großartige hat die besten Moves im ganzen Spiel. Der Elektrisierende sieht am besten aus. Und so-

FAIRPLAY
by BauConTec

Sony Playstation	
Memory-Card 1 MB (15 Bl.)	9,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.)	24,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	24,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
PSX Pad (versch. Farben)	9,99
SONY Dual-Shock Controller	55,99
TwinShock (Analog+Shock)	25,99
Gun Universal Rocker	39,99
Gun Universal Rocker inkl. Pointer	69,99
Panther Gun	39,95
Shock Rattle Gun	69,95
PSX-Maus	22,99
Jordan Lenkrad	109,99
Lenkrad Fanatec Speedster	179,90
Flashfire Force Feed Back Controller	49,99
Flashfire Power Shock	32,99
PSX-Gehäuse	45,99
V-Box (Video to PC Converter)	129,99
PAL Booster	29,99
RF Adapter	19,99
Power Replay	39,99
Game Buster Deluxe	99,95
X-Ploder Classic	54,90
X-Ploder-FX	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,90

SEGA DreamCast	
SEGA Dreamcast	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,90
Vibrationspack	44,99
VMU Memory-Card	54,99
RGB Scart Audio Kabel	29,99
RGB Scart Kabel	24,99
Padverlängerung	19,99

SEGA DreamCast Software	
Blue Stinger	92,99
Buggy Heat	89,99
Cool Boarders	89,99
D 2	89,99
Dynamite Cop	89,99
Get Bass incl. Angelrute	179,99
Incoming	99,99
Marvel VS Capcom	104,95
Metropolis	109,99
NBA	89,99
Red Dog	89,99
Penpen	95,99
Psychic Force	84,99
Racing Simulation 2	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Sega Rally 2	109,99
Sonic Adventure	89,99
Soul Calibur	109,99
UEFA Striker	95,99
Toy Commander	89,99
Virtua Fighter 3 TB	89,99
World League Soccer	84,99
Worms Armageddon	85,99

Software PSX	
Championship Motocross	89,99
Dino Crisis	84,99
Discworld Noir	84,99
Driver	85,99
F-1 World Grand Prix	89,99
FIFA Soccer 2000	85,95
Fighting Force 2	82,99
Final Fantasy VIII	95,90
Formel 1 '99	85,99
Fußball Live	85,99
Grand Turismo 2	85,99
Le Mans 24	89,99
Mission Impossible	89,99
NFL Blitz 2000	79,99
NBA Live 2000	84,99
Railroad Tycoon 2	89,99
Rainbow Six	89,00
South Park	84,99
Spyro the Dragon 2	85,99
Tarzan	81,99
Tomb Raider IV	89,95
Tomorrow Never Dies	85,99
Tunguska	79,99
Worms 2: Armageddon	79,99



Memory-Card 8 MB (120 Bl.) 24,99



WESEMANN WA.BS



Shock Rattle Gun 69,95

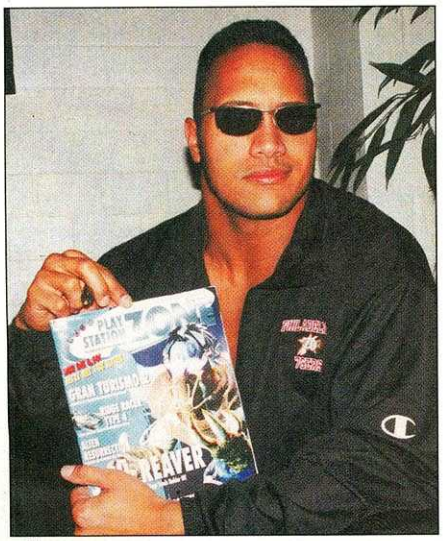
Memory-Card 1 MB (15 Bl.) 9,99



Flashfire Power Shock 32,99

BauConTec
Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel
Tel. 05331-99590
Fax 05331-995999
http://www.konsole.de
Händleranfragen erwünscht

Riesenauswahl – weitere Artikel auf Anfrage



ÜBERRASCHUNG! Als Videospielfan liest The Rock selbstverständlich die PlayStation Zone!

bald jemand The Rock wählt, wird er der beste Spieler aller Sportvideospieler werden. Punkt!

PSZ: Hast du Spaß daran, in deiner Freizeit Videospiele zu zocken?
The Rock: Absolut! Aber andererseits hast du als Der Großartige nur sehr wenig Freizeit. Wenn ich daheim bin und nicht angeln gehe oder mit Dany (Anm. d. Redaktion: The Rocks Frau) rumhänge, dann zocke ich mit meinem Schwager Hiram, der immer, wenn wir spielen der absolute Verlierer ist. Ich glaube, er hat eine Therapie nötig, weil er sich mental noch nicht von den Niederlagen erholt hat, die ich ihm in den letzten Jahren verpasst habe.

PSZ: Was sind deine Lieblingsspiele?
The Rock: Ich liebe Sportspiele, vor allem die *Madden Football*-Serie. Ich dominiere das virtuelle Spielfeld seit *Madden '92*, und jeder, der mich jemals herausgefordert hat, weiß, dass ich verdammt nochmal der beste *Madden*-Spieler bin, den es gibt. Ich mag aber auch Spiele, die den Intellekt von The Rock fordern wie zum Beispiel *SimCity*.

PSZ: Spielst du diese Spiele gegen andere WWF-Superstars?
The Rock: Meistens spiele ich unterwegs alleine, aber es gibt viele Jungs, die ihre PlayStations auf die Fahrt mitbringen. D'Lo Brown ist ein großer Videospiele-Fan. Genauso wie Mark Henry, Brian Cristopher und Kane. Bei einem großen Videospiel-Turnier in New York hat The Rock alle abgezockt und dann erschien Stone Cold Steve Austin auf der Bildfläche. Wir haben *Box Champions* in die PlayStation geschoben und The Rock hat ihn in 32 Sekunden ausgeknockt. Wer hat schon geahnt, dass Stone Cold als Roberto Duran spielen würde? Austin ist vom Sofa aufgestanden und aus meinem Hotelzimmer marschiert, irgendwas wie „Nie mehr, nie mehr" vor sich hinmurmelnd.

PSZ: Ist an dem Gerücht was dran, dass du den Europäischen Gürtel von Mark Henry bei einer Videospiel-Wette gewonnen hast?
The Rock: Das Gerücht stimmt. Man sieht, dass in der Gerüchteküche Neuigkeiten schnell verbreitet werden. In der Nacht, als Mark Henry den Europäischen Titel bekommen hat, ging The Rock zu ihm und hat ihm gratuliert. Dann hat The Rock ihm direkt in seine kleinen, runden Augen geschaut und gesagt: „Du hast es einfach nicht drauf, den europäischen Titel zu behalten. Hast du Lust auf ein *Madden 2000*-Duell mit Dem Großartigen ... der Sieger bekommt die Goldmedaille?" Er schaut mich an, Angstschweiß im Gesicht, und hat sich vor Angst fast in die Hose gemacht und geantwortet: „Lass uns spielen!" The Rock hat einen Schritt in die Vergangenheit gemacht und die Pittsburgh Steelers von 1978 ausgewählt. Und dann hat er das getan, was er am besten kann: Er hat den Schwächling verprügelt.

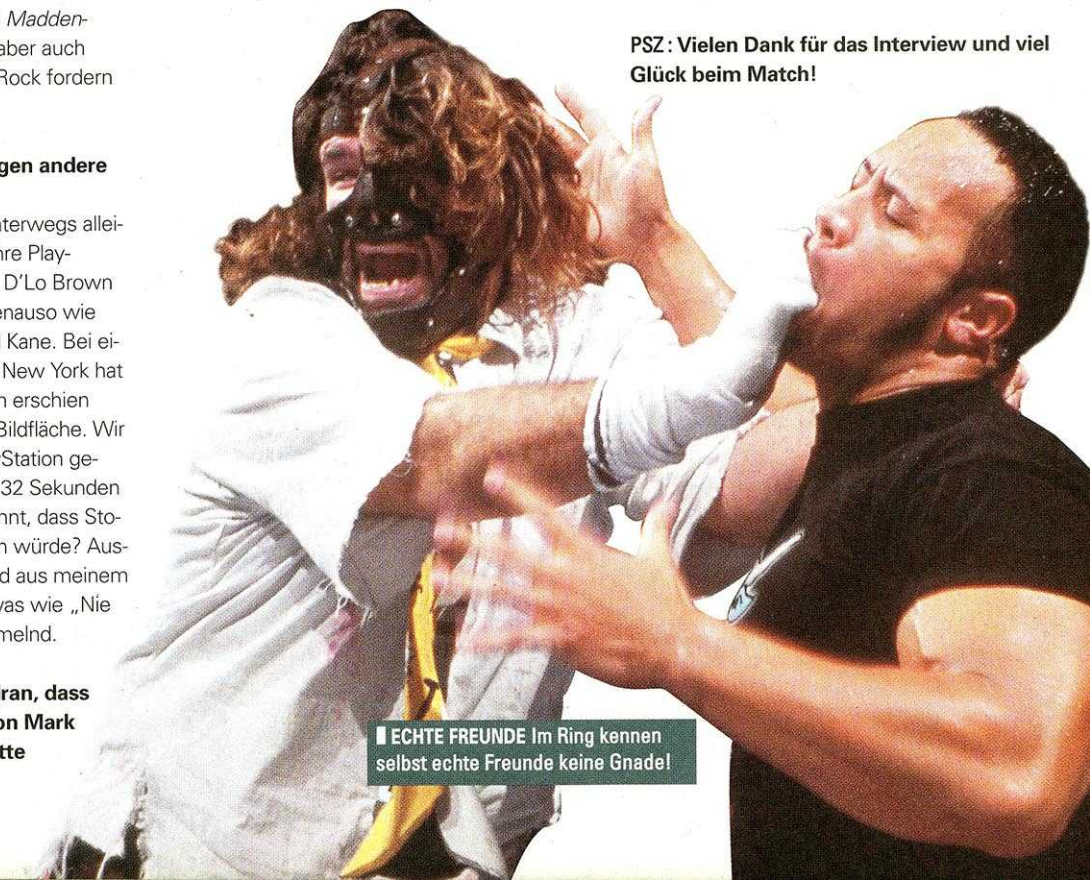
PSZ: Bevor du so erfolgreich geworden bist, wie hast du mit Wrestling angefangen?
The Rock: Ich habe an der Universität von Miami Football gespielt und hatte das hohe Ziel, es in die NFL zu schaffen. In meinem Senior-Jahr war ich in der Vorsaison im All-American-Team und alles hat gut ausgesehen, bis ich mich schwer am Rücken verletzt habe. Anstatt zwei Wochen auszusetzen, habe ich nur zwei Tage pausiert und das hat mehr geschadet als geholfen. Ich habe die ganze Saison mit meiner Verletzung gespielt und hatte ein sehr erfolgloses Senior-Jahr. Kein NFL-Team zeigte sich an einer Verpflichtung meiner Person interessiert und ich bekam auch keinen Free-Agent-Vertrag. Letztendlich habe ich dann einen Dreijahresvertrag mit einem Team der Kanadischen Football Liga in Calgary unterschrieben und habe dort eine halbe Saison gespielt. Zu dieser Zeit kam ich nach Hause und mir wurde klar, dass ich an einem Punkt angekommen war, an dem ich mich entscheiden musste. Ich habe dann beschlossen, mit dem Football aufzuhören und für etwas zu trainieren, für das ich geboren bin ... und das ist Wrestling.

„The Rock hat Steve Stone Cold Austin in Box Champions in 32 Sekunden ausgeknockt. „

The Rock, WWF-Star

PSZ: Wie lang willst du im Wrestling-Geschäft bleiben?
The Rock: Ich werde solange wrestlen, wie der liebe Gott mir seinen Segen dafür gibt. So lange ich kreativ und innovativ bin und im Sportentertainment etwas auf die Beine stellen kann – wo Gleichgesinnte meinem Beispiel folgen –, bin ich glücklich. Idealerweise läuft mein Vertrag mit der WWF noch fünf Jahre und danach werde ich meinen Vertrag nochmal verlängern. Diesem Geschäft gilt meine Leidenschaft, ich liebe es und es liegt mir im Blut, deshalb werde ich immer in irgendeiner Form etwas damit zu tun haben. Nach dem Wrestling wirst du The Rock vielleicht auf der großen Leinwand sehen und danach wirst du möglicherweise sehen, wie ich den Oscar als bester Darsteller in Empfang nehme. Ich schaue mir gerade einen Stapel Drehbücher an, aber wieder WWF Champion zu werden, hat natürlich Priorität.

PSZ: Vielen Dank für das Interview und viel Glück beim Match!



ECHTE FREUNDE Im Ring kennen selbst echte Freunde keine Gnade!

Über unsere Preise diskutieren wir nicht.



89,90 DM

DUNKLE BEDROHUNG
Episode 1 für PlayStation.

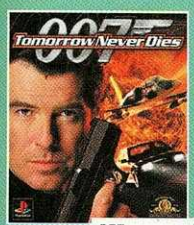
89,90 DM

RAINBOW SIX
Zögern kostet Menschenleben.



89,90 DM

RUFF & TUMBLE
Das etwas andere Action Adventure



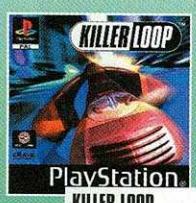
89,90 DM

007
Der Film als Spiel.



99,90 DM

24 STUNDEN VON LE MANS
Sieg im legendären Rennen.



89,90 DM

KILLER LOOP
Die neue Action-Racer-Referenz

Die Preisklatsche. Bei allen MMI-Fachhändlern.

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

MMI
MultiMedia Independent

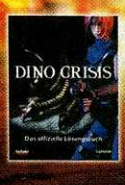
MMI FACHGESCHÄFTE GIBT ES BEREITS ÜBER 50 X IN DEUTSCHLAND.
MMI IST EIN BUNDESWEITER ZUSAMMENSCHLUSS SELBSTÄNDIGER FACHHÄNDLER.
INTERESSIERTE HÄNDLER BEKOMMEN INFORMATIONEN UNTER TEL.: 07152/75065.

www.mmieg.de

Änderungen und Irrtümer vorbehalten

IHNEN HAT DIE WELT GEHÖRT.

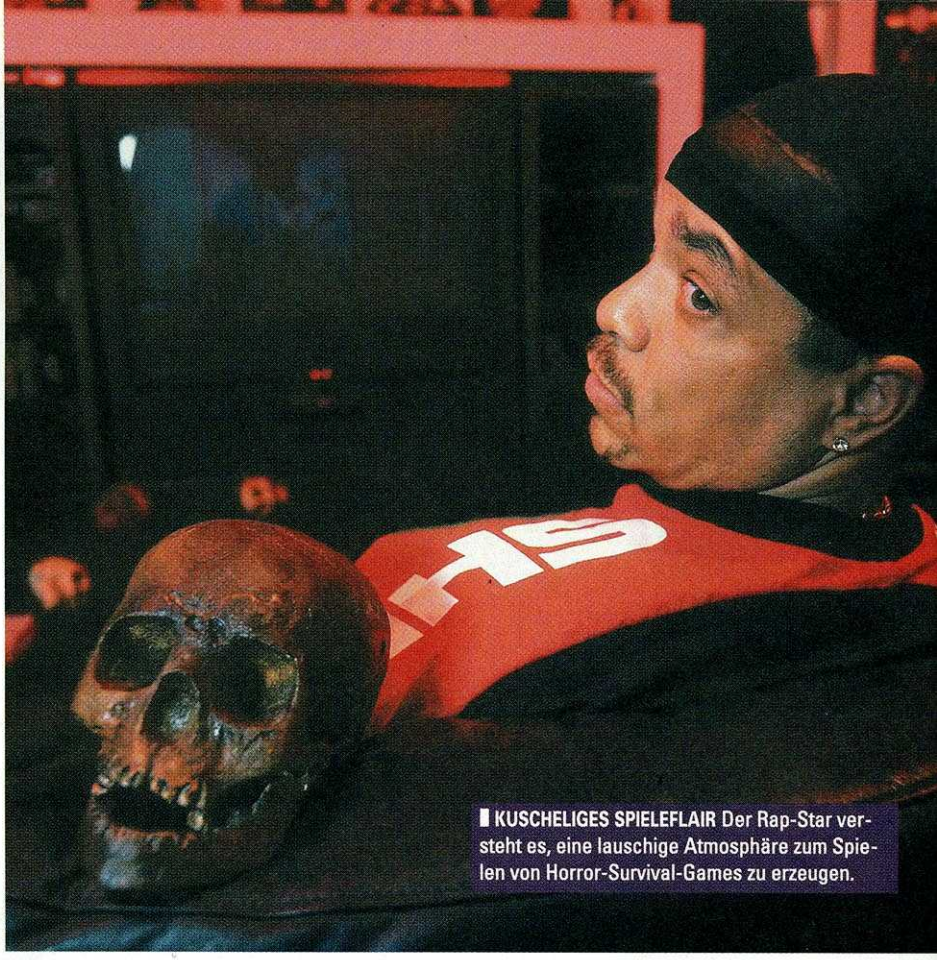
DINO



>> DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH <<
ab November im Handel


CRISIS™
SIE HOLEN SIE SICH ZURÜCK.
>>>> 65 Millionen Jahre waren sie verstummt. Jetzt haben sie Hunger. Auf Dich. Die Macher von Resident Evil lassen die Jäger der Urzeit auferstehen und Dein Adrenalin hochpeitschen. Also, steck´ Dir den T-Rex in die Playstation.
www.dinocrisis.de
CAPCOM
INTERactive
PlayStation
Dino Crisis © 1999 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. All rights reserved. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights reserved.
DINO CRISIS
PlayStation
www.shr.cc

Gangsta-Rapper Ice T, bislang bekannt durch seinen hammerharten Sprechgesang (aktuelles Album: „The Seventh Deadly Sin") und als Schauspieler (u. a. in „New Jack City" oder „Johnny Mnemonic"), ist in seiner Freizeit ein leidenschaftlicher Videospieler. Capcom lud den US-Star zu einer Resident-Evil-3:-Nemesis-Spielesession ein. Wir waren dabei!



KUSCHELIGES SPIELEFLAIR Der Rap-Star versteht es, eine lauschige Atmosphäre zum Spielen von Horror-Survival-Games zu erzeugen.

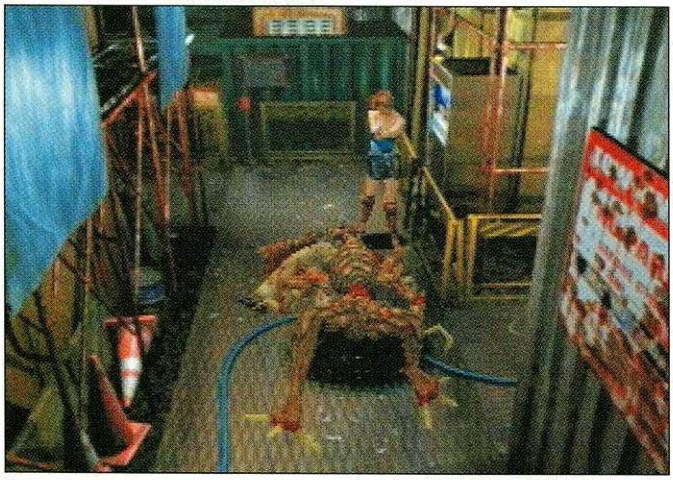
ICE T SPIELT RESIDENT EVIL 3!

Person: Ice T **Beruf:** Musiker, Schauspieler **Lieblingsspiel:** Resident Evil **Internet:** www.mcicet.com

Wir durften dem erfolgreichen Multitalent bei seiner Entdeckungstour durch Raccoon City begleiten. Dabei gab der 40-jährige Tracy Morrow (so sein bürgerlicher Name) der PlayStation-Zone interessante Einblicke in seine Vergangenheit als Videospieler. Dass der Hip-Hop-Künstler keine Sekunde gezögert hat, der Einladung nachzukommen, wird bei einem Blick auf seine Lieblingsspiele verständlich. So hat er bereits erfolgreich in den ersten beiden Teilen des Action-Adventures Untote gejagt und auch die Saurier aus *Dino Crisis* hat er schon ins Visier genommen. „Die ersten Spiele wie *Pong*, bei denen man lediglich einen Ball von einer Seite zur anderen bewegen konnte, übten noch keine große Faszination auf mich aus. Als jedoch die ersten Games mit einer Hintergrundgeschichte und Rätseln auf den Markt kamen, war ich sofort Feuer und Flamme", erinnert sich Ice T. Nach stressigen Aufnahmesitzungen im eigenen Studio entspannt der Interpret beim Spielen an den Automaten NBA Jam oder Virtua Fighter. Trotz seiner eigenen Arcade-Maschinen zieht es den Rapper jedoch immer wieder vor die PlayStation.

Videospiel-Veteran

Der Musiker kann auf eine lange Geschichte als Videospielfan zurückblicken. Angefangen hat seine Leidenschaft mit dem Kult-System Atari VCS 2600, danach wurden harte Dollars in ein Super Nintendo sowie ein Mega Drive investiert. Neben der PlayStation zieren auch



MONSTERMASSEN Neben den üblichen Zombies, Hunden und Spinnen warten weitere unheimliche Genversuche auf unerschrockene Einzelkämpfer.



KAMPFKOLOSS Hat Sie der erbarmungslose Bösewicht Nemesis erst einmal im stahlharten Würgegriff, hilft nur noch Beten.

ein Nintendo 64 sowie ein Dreamcast die Regale des Platten-Millionärs. Dabei legt er beim Spielen großen Wert auf eine dichte Atmosphäre und eine gelungene Präsentation. „Ein gut gemachtes Videospiel zeichnet sich dadurch aus, dass man sichtbare Fortschritte machen kann. Ich mag es beispielsweise, wenn man mit tollen Cut-Szenen belohnt wird, sobald man eine knifflige Stelle gemeistert hat", philosophiert der US-Star, während er die hungrigen Zombiescharen auf dem Bildschirm mit Gewehrsalven eindeckt. Dabei wird auch klar, dass Ice T kein Anhänger des Jump&Run-Genres ist: „Dieses ständige Gehüpfe geht mir ehrlich gesagt ziemlich schnell auf die Nerven, ich bevorzuge Spiele, bei denen es ordentlich kracht!", sagt er mit einem breiten Grinsen.

Resident-Evil-Fan

Daher verwundert es nicht, dass der Hip-Hop-Künstler ein überzeugter Fan des Horrorschockers ist. „Besonders die tolle Atmosphäre bei *Resident Evil 2* fasziniert mich, so kann man nach harten Duellen mit den genial animierten Untoten erst einmal eine kleine Verschnaufpause einlegen, ohne ständig herumlaufen zu müssen. Ein weiterer Pluspunkt der *RE*-Serie ist die Tatsache, dass man immer irgendwie einen Ausweg findet. Geht einem beispielsweise die Munition aus, ist man nicht verloren. Man kann dann immer noch den Kreaturen ausweichen und neue Patronen suchen", erklärt der Rapper. Und wenn er wirklich mal in der Sackgasse steckt, wirft der Star einen Blick in ein Lösungsbuch. „Ich muss ein Spiel nicht um jeden Preis selbst lösen, ich brauche niemandem etwas zu beweisen. Es interessiert mich lediglich, was im nächsten Raum auf mich wartet und wie das Spiel weitergeht", erzählt Ice T. Dabei überrascht, dass der Interpret nicht auch im Internet nach neuen Cheat-Codes oder Komplettlösungen sucht, ist er doch ansonsten einer der aktivsten Rapper im Netz. Neben seiner eigenen Website „www.mcicet.com" können interessierte Leser auf der Seite der Plattenfirma „www.atomicpop.com" oder seines eigenen Labels „www.coroner.com" Näheres über Ice T erfahren. Neben weiteren Rollen in Kinofilmen plant der Star auch ein neues Album seiner Metal-Band Body Count. „Aber das wichtigste Ziel ist für mich im Moment, den Untoten von Raccoon City den Garaus zu machen", erklärt Ice T zum Abschluss lachend.

Jens Quentin

> **„Ich bevorzuge Spiele, bei denen es ordentlich kracht!"**
> **Ice T, Musikstar**

Info SYMPHONIE DES GRAUENS

Welchen Stellenwert die Survival-Horrorserie im Land des Lächelns hat, kann man an dem von Capcom ins Leben gerufenen Konzert erkennen. Am 25. August 1999 fand in der „Sumida Triphony Hall" in Tokio ein musikalisches Hörvergnügen der besonderen Art statt. Das „New Japan Philharmonic Symphony Orchestra" gab Stücke aus der *Resident Evil*-Serie mit klassischen Instrumenten zum Besten. Die Stücke wurden von Capcoms Soundspezialist Masami Ueda höchstpersönlich ausgesucht, der für den schaurig-schönen Soundtrack der Zombiejagd verantwortlich zeichnet. Eröffnet wurde das Konzert mit einem imposanten Orgelsolo von Mitsuko Aotani, das die Zuhörerschar sofort in seinen Bann zog. Nach dem Konzert hatte das begeisterte Publikum in der Vorhalle die Gelegenheit, diverse *Resident Evil*-Soundtracks auf CD zu erwerben. Darüber hinaus wurde am 21.10.1999 in Japan eine CD mit dem außergewöhnlichen orchestralen Hörgenuss veröffentlicht.



HORROR-HYMNEN Gebannt lauschten die zahlreichen Zuhörer in Tokio vor imposanter Kulisse den virtuosen Klängen des „New Japan Philharmonic Symphony Orchestra".



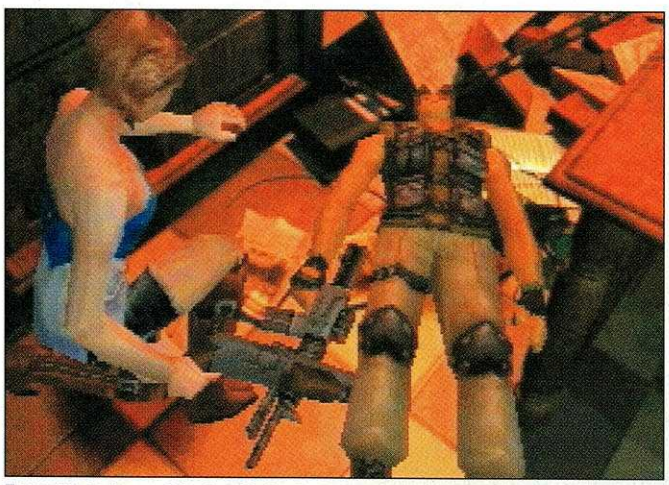
SCHAURIGER SOUNDTRACK Nach dem Konzert bot sich dem Publikum die Möglichkeit, die Musikuntermalung zur Schocker-Serie für den heimischen CD-Player zu erwerben.



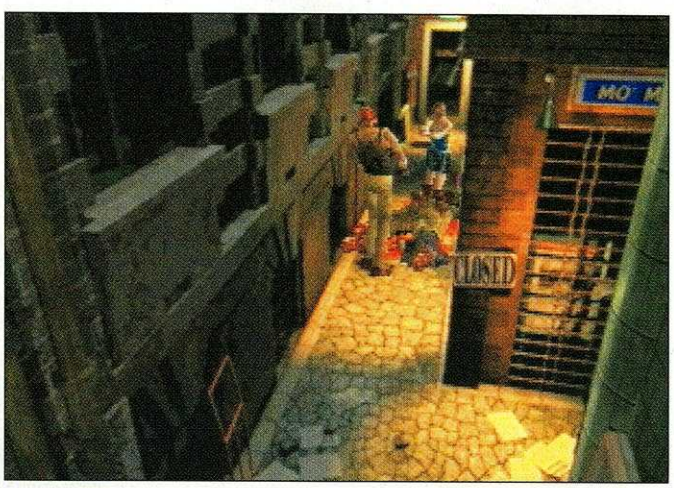
WURMBEFALL Der gigantische Wurm schnappt aus einem Loch in der Wand nach der Heldin.



ANSICHTSSACHE Durch geschickte Kameraperspektiven wird ein filmreifes Ambiente erzeugt.



RETTER Später schlüpfen Sie in die Rolle des mutigen Helden Carlos' um die vergiftete Schönheit Jill vor dem Tod zu bewahren.



SACKGASSE Da in der engen Gasse kein Platz zum Ausweichen bleibt, hilft nur noch der rigorose Gebrauch der Schusswaffe.

GRAN TURISMO 2

Genre: Rennspiel **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** SCEE **Internet:** www.playstation-europe.com/GT2/

Fangen wir gleich mit der schlechten Nachricht an: Sie werden sich Gran Turismo 2 leider nicht unter den Weihnachtsbaum legen können, denn der Release hat sich auf das erste Quartal 2000 verschoben. Dennoch gibt es Grund zur Freude, denn der Nachfolger des Kultracers nimmt immer beeindruckendere Formen an, wie die spielbare Vorabversion deutlich unter Beweis stellt.

MOST WANTED PLAY STATION ZONE

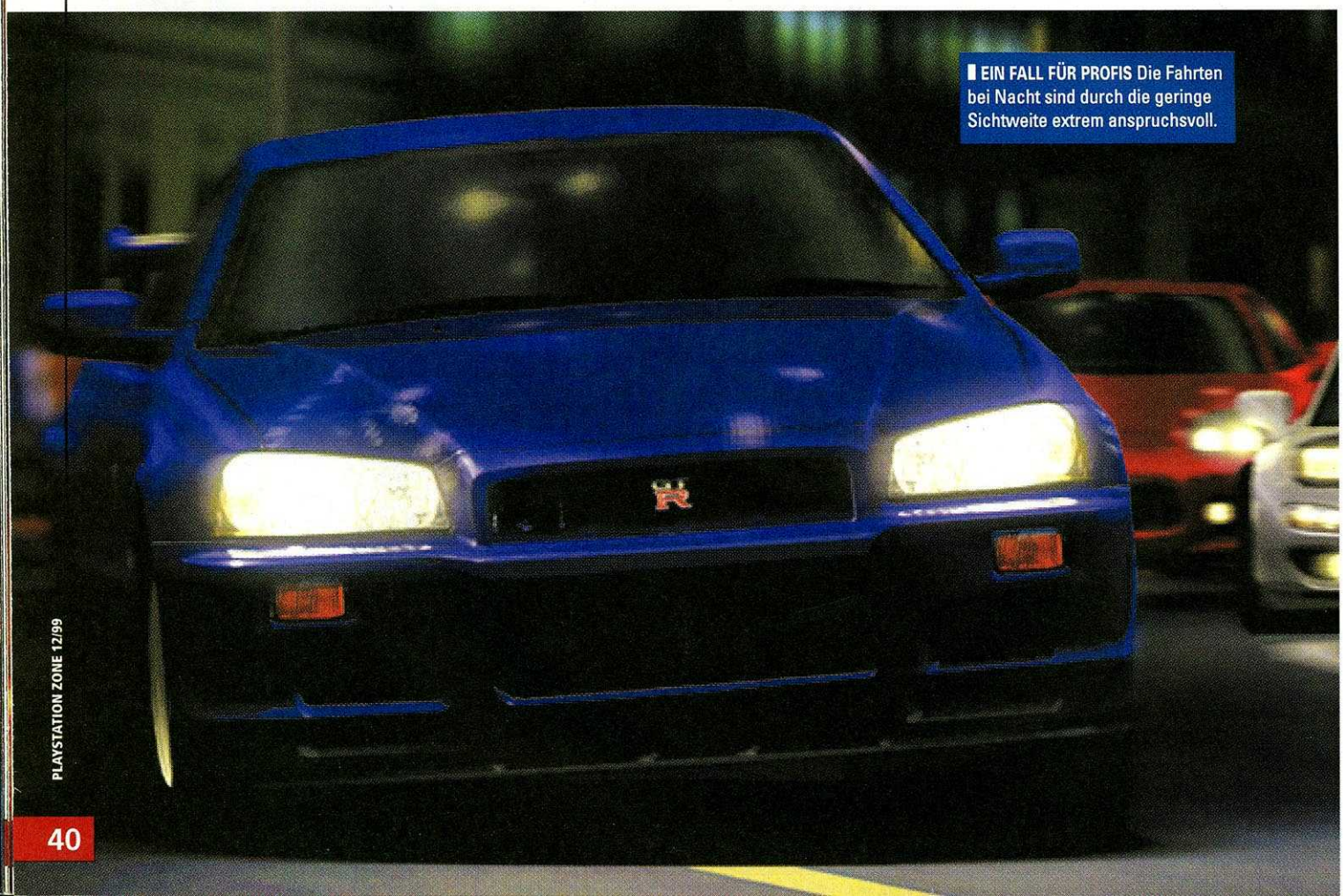


AUSBLICK In der Vorabversion konnte man bereits eine der neuen Rallye-Strecken sehen.

Folgendes Szenario: Ein großes Softwaregeschäft im Herzen der Stadt Fiktiva. Die findigen Verkäufer haben zwei neue Rennspiele bekommen und diese großflächig auf ihren Verkaufsdisplays ausgebreitet. Die Hoffnung: ein durchschlagender Verkaufserfolg gleich am ersten Tag. – Einige Stunden später: die Zeit – 20.00 Uhr, die Kasse wird abgeschlagen, der Lagerbestand inspiziert. Dann die Enttäuschung: Kaum ein Käufer hat sich an den neuen Rennspieletiteln vergriffen. Die Platinum-Version von Gran Turismo hingegen ist nahezu ausverkauft und das, obwohl man den Titel ganz unauffällig in einer der hintersten Ecken des Ladens platzierte. 21.00 Uhr, die Lichter gehen aus, der Laden ist leer. Urplötzlich erwachen die Spiele zum Leben und diskutieren den heutigen Tag. Rennspiel A: „Ich verstehe das nicht. Ich habe so eine schöne Grafik, trotzdem wollte mich kaum einer kaufen."

„Gran Turismo 2 wird der neue Pflichtkauf für Racing-Fans."

Spiel B: „Ach, sei doch ruhig. Ich biete sechs Strecken, zwei Spielmodi und gleich zwölf Wagen. Mich hätten die Leute nehmen sollen." Da meldet sich eines der wenigen verbliebenen *Gran Turismos* zu Wort: „Ach, Kinder. Ihr habt rein gar nichts verstanden. Schöne Grafik ist gut, sechs Strecken auch, aber das ist nur die Basis eines guten Rennspiels. Geniale Optik, viele und zudem anspruchsvolle Kurse, motivierende Spielmodi, authentische Boliden in Hülle und



EIN FALL FÜR PROFIS Die Fahrten bei Nacht sind durch die geringe Sichtweite extrem anspruchsvoll.



BASTELSTUNDE Gran Turismo 2 wird erneut die Möglichkeit bieten, die Boliden fleißig zu tunen.

Fülle und eine ausgereifte Steuerung – das muss ein Racer der Sonderklasse haben. Und ich habe all diese Zutaten. Und wisst ihr was? Bald kommt mein Nachfolger und der wird noch besser." Rennspiel A und B unisono: „Seufz."

Was will uns diese kleine Geschichte sagen? Auch wenn viele Rennspiele sich bemüht haben, *Gran Turismo* vom Sockel zu stoßen, zum Teil hohe Wertungen einfuhren und sich anständig verkauften – an den Erfolg des SCEE-Titels kam kein anderes Spiel heran. Die magische Formel der Entwickler Polyphony Digital Inc. traf offenbar exakt den Nerv der Kritiker und Kunden. Auch der sehnlichst erwartete Nachfolger wird die bewährte Hit-Mischung bieten, jedoch mit veredelter Rezeptur. In der Theorie sollte dabei der beste und ultimative Racer in der Geschichte der PlayStation entstehen. Und wie sieht es mit der Praxis aus? Nun, lesen Sie selbst ...

Bleibt alles anders?

Gleich im Hauptmenü fühlt man sich in die glorreiche *Gran Turismo*-Vergangenheit zurückversetzt. Der aufgeräumte Bildschirm wirkt fast wie ein Spiegelbild des ersten Teils und bietet die Auswahlmöglichkeiten „Arcade", „Gran Turismo", „Replay-Theater" und „Options". Der Gran-Turismo-Modus war leider nur in einer Schnupperversion anwählbar. Immerhin konnte man sich schon in einige Fantasiestädte (East City, North City etc.) begeben und dort den verschiedenen Wagenherstellern (siehe Kasten) einen Besuch abstatten. Einen Blick auf die zu erwartenden Tuningmöglichkeiten können Sie dort auch schon werfen Ähnlich wie bei Formel-1-Simulationen können die Boliden in zahlreichen Punkten modifiziert werden. Unter anderem in den Aspekten Übersetzung und Motor. In der Variante „Arcade" kann man zwischen Einzelrennen, Zwei-Spieler-Battle und Goodies wählen, wobei bislang nur der erste Punkt zur Verfügung steht. Einmal angewählt, findet man sich in einem weiteren Untermenü wieder, wo der Spieler erneut die Qual der Wahl hat. „Road Race" (die klassischen Rennen des ersten Teils), „Dirt Trials" (neue Races im besten Stile von Titeln wie etwa *V-Rally 2*) und „Time Attack" sind hier die Optionen. Die beiden letzten Varianten waren noch nicht implementiert, aber zumindest dem Bereich „Road Race" konnten wir uns schon widmen. Dort angelangt, stehen noch weitere Entscheidungen an. Welchen Schwierigkeitsgrad (drei Stufen stehen zur Auswahl) nehme ich? Welche Rennklasse (Sports Cars, High Performance oder City Runner)? Automatische Gangschaltung oder doch lieber manuelles Schalten? Bevor es dann endgültig auf die Piste geht, ist nur noch das Fahrverhalten festzulegen. Wer es realistisch mag, selektiert die Einstellung „Racing", Fans von *Ridge Racer* und Konsorten entscheiden sich für „Drift".

Info EINEIIGE ZWILLINGE?

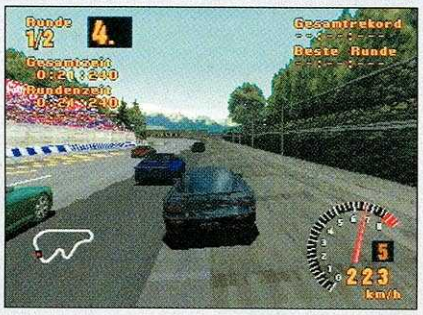
Auf den ersten Blick mag sich etwas Enttäuschung breit machen, denn eine merkliche Steigerung der grafischen Qualität im Vergleich zum ersten Teil ist zunächst nicht ersichtlich. Befasst man sich allerdings näher mit *Gran Turismo 2*, dann bemerkt man doch einige Verbesserungen. Bereits Gran Turismo bot eine feine Engine mit nur geringem Pop-Up, im zweiten Streich taucht dieser hässliche Effekt nun noch seltener auf. Auch bei den Wagen hat man den Hebel angesetzt. Die Polygondichte der Flitzer ist höher, und die Oberfläche der Gefährte noch glänzender. Speziell im erneut beeindruckenden Replay-Modus ist diese dezente Verbesserung eindeutig auszumachen. Die traditionellen Kameraschwenks sorgen zudem für eine Atmosphäre wie im Fernsehen. Die Nachbetrachtung des abgelaufenen Rennens ist somit ein Genuss in Reinkultur.

MENÜ





RENNEN





REPLAY







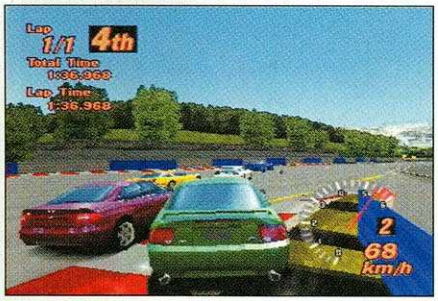
GLÄNZEND Die Spiegelungen an den Wagen sind mal wieder wunderschön ausgefallen.



TEMPORAUSCH IN REINKULTUR Von den drei Perspektiven ist diese am rasantesten.



SCHWACHPUNKT Die grobpixeligen Hintergründe sind das einzige optische Defizit.



RISKANT Dieses gefährliche Überholmanöver könnte ordentlich in die Hose gehen.



RICHTUNGSWEISEND Kleine Pfeile erleichtern die Orientierung auf den anspruchsvollen Kursen.

3, 2, 1, Gooooooooooo

Die Rennen selbst lassen erneut Erinnerungen (siehe auch Kasten) aufkommen, denn die bereits spielbaren Kurse ähneln von der Optik und vom Design her stark den *Gran Turismo*-Pisten. Tückische Kurven und Tempoabschnitte wechseln sehr geschickt, wobei generell die Regel „Wer (richtig) bremst, gewinnt" eindeutig zu beachten ist. Hervorzuheben ist auch (speziell in den höheren Schwierigkeitsstufen) das intelligente Fahrverhalten der CPU-Gegner. Zum Teil beschleicht einen das Gefühl, man würde gegen Kontrahenten aus Fleisch und Blut und nicht etwa gegen digitalen Code antreten. Erneut gibt es drei Ansichten (zwei Außen- und eine Ego-Perspektive), die allesamt eine



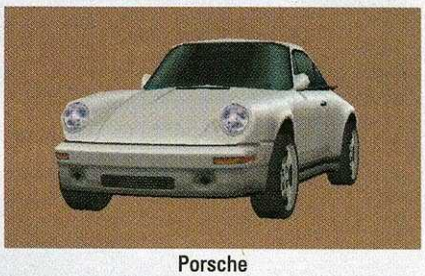
HIGHLIGHT Speziell die Fahrten bei Nacht sind ein gefundenes Fressen für Grafikgourmets.

Info FUHRPARK DER EXTRAKLASSE

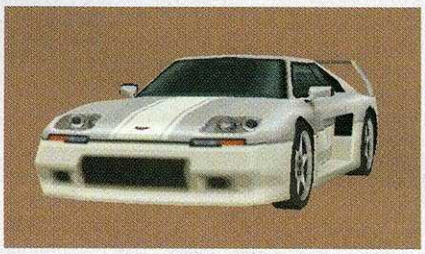
Gran Turismo 2 wird einen Fuhrpark von sage und schreibe 594 Fahrzeugen bieten. Laut Sony Computer Entertainment Deutschland bemüht man sich derzeit sogar noch darum, die 600er-Grenze zu sprengen. Speziell Fans von europäischen Flitzern werden diesmal auf ihre Kosten kommen, denn von den berücksichtigten Herstellern kommt ein Großteil aus Europa. Insgesamt wird es Boliden von gleich 34 Firmen geben. Platz nehmen können Sie in Fabrikaten von Alfa-Romeo, Aston Martin, Audi, BMW, Chevrolet, Citroen, Daihatsu, Dodge, Fiat, Ford, Honda, Jaguar, Lancia, Lister, Lotus, Mazda, Mercedes Benz, MGF, Mini, Mitsubishi, Nissan, Opel, Peugeot, Plymouth, Porsche, Renault, Shelby, Subaru, Suzuki, Toyota, TVR, Vauxhall, Venturi und Volkswagen. Hier ein kleiner Ausblick:


BMW

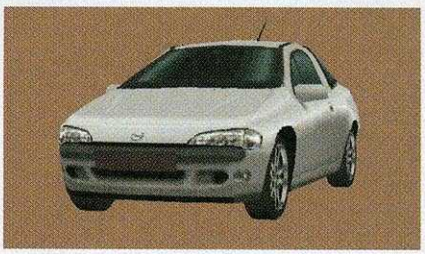

Jaguar

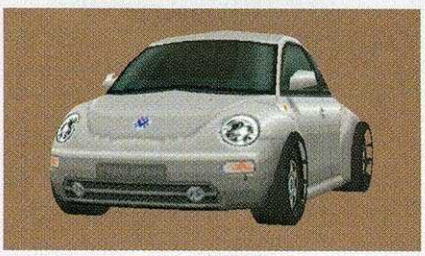

Porsche


Renault


Venturi


Mercedes


Opel


Volkswagen


Lotus


Aston Martin


Shelby


Suzuki

Der Weg zum Herzen eines Mannes führt durch seinen Brustkorb.







UNIVERSAL

PlayStation™

Xena zieht ihr Schwert -
das Abenteuer kann beginnen.

XENA
WARRIOR PRINCESS

ELECTRONIC ARTS™

Xena: Warrior Princess ist eine urheberrechtlich geschützte Marke von Studios USA Television Distribution L.L.C. Lizenziert durch Universal Studios Licensing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts und das Electronic Arts-Logo sind Marken, bezeichnungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.



TRAUER Diesen Nobelhobel konnten wir in der vorliegenden Version leider noch nicht fahren.

gute Spielbarkeit ermöglichen. Wer für den guten Ton (sprich die Musik) im Spiel zuständig ist, bleibt weiterhin ein gut gehütetes Geheimnis. Bislang konnten unsere Lauschlöffel nur kernigen Motorensound vernehmen. In der finalen Version dürfte uns jedoch ein stimmungsvoller Soundtrack erwarten.

Ausblick

Die Endversion wird mindestens 594 (!) Wagen, 60 Lizenzprüfungen und über 20 (darunter auch alle Pisten des Vorgängers) Strecken bieten. Die neuen Kurse führen unter anderem durch Seattle, Tahiti und Laguna Seca. Wer sich bei *Gran Turismo* in den Prüfungen bereits bewährt hat, ist übrigens klar im Vorteil. Die dort gespeicherten Daten können bei *Gran Turismo 2* verwendet werden, wodurch ähnlich konzipierte Aufgaben bereits als bewältigt gelten. Ein Streckeneditor wird zwar auch diesmal nicht zum Lieferumfang gehören, aber auch ohne dieses Feature dürfte die Langzeitmotivation neue Dimensionen erreichen. Die versprochene feinfühlige Analogsteuerung konnten wir noch nicht überprüfen, denn in der uns vorliegenden Fassung war es nur möglich, mit dem digitalen Steuerkreuz lenken. Sollte diese Art der Kontrolle aber ein Vorgeschmack auf die kommenden Dinge sein, dann können wir uns auf ein echtes Präzisionswunder einstellen. Ein kleines Schmankerl sei noch zum Schluss erwähnt: Die Endversion von *Gran Turismo 2* wird auf 2 CDs ausgeliefert. Auf der ersten CD befindet sich der Arcade-Modus, auf der zweiten der Gran-Turismo-Mode. Diese CD wurde zudem mit einer speziellen Beschichtung versehen. Reibt man an dieser, entfaltet sich der Geruch von Gummi und Benzin. Die Rennspielatmosphäre des Titels kann man somit nicht nur erleben, sehen und hören, sondern sogar riechen!

Marco Marzinkowskii



JETZT ABER FIX Um zu überprüfen, wie dicht Ihnen die Konkurrenz im Nacken sitzt, können Sie einen schnellen Blick nach hinten riskieren. Speziell vor engen Kurven ist dies ein gefährliches Manöver.



COMING SOON Auf der Übersichtskarte sind die meisten Features noch nicht anwählbar.



HEISSES DUELL Zwischen den Wagen ist ein heftiger Kampf um die Führung im vollen Gange.



GROSSAUFNAHME Die Optik der Kurse ist zwar sehr gut, aber der Höhepunkt sind bei Gran Turismo 2 die Wagen. Selbst im Close-Up geben sich die Boliden keine grafische Blöße.

An GESPIELT

Gran Turismo 2 wird sich wie der Vorgänger im 90er-Wertungsbereich wiederfinden und dürfte den Referenzthron besteigen. Neben einem größeren Fuhrpark und noch mehr Strecken kann man sich auf bewährte Aspekte (ausgereifte Steuerung, motivierende Lizenzprüfungen, exquisiter Replay-Modus) freuen. Durch die Rallye-Pisten wird zudem das Gameplay facettenreicher, anspruchsvoller und noch ergiebiger.

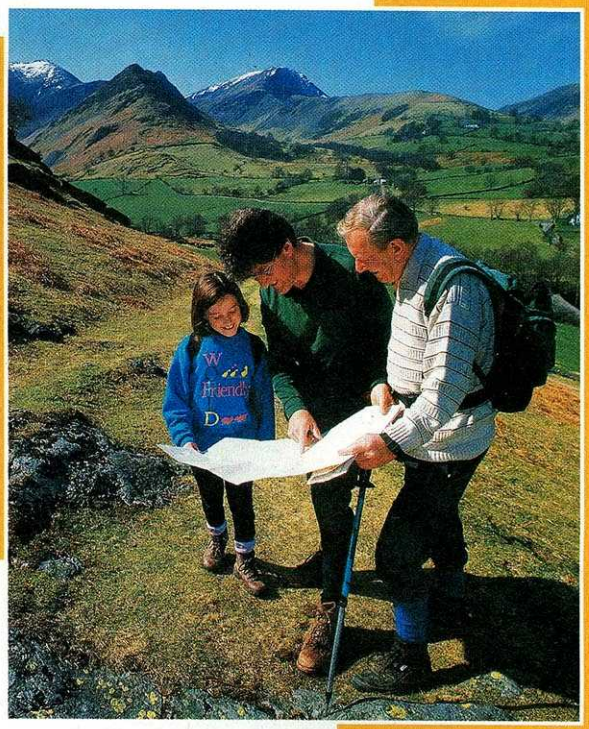
Titel	Gran Turismo 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Über 20 Strecken
Preis	Nicht bekannt
Hersteller	SCEE
Entwickler	Polyphony Digital Inc.
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Deutsch/nicht bekannt
Release	Release Februar

EINSCHÄTZUNG **SUPER**

REMPEN & PARTNER

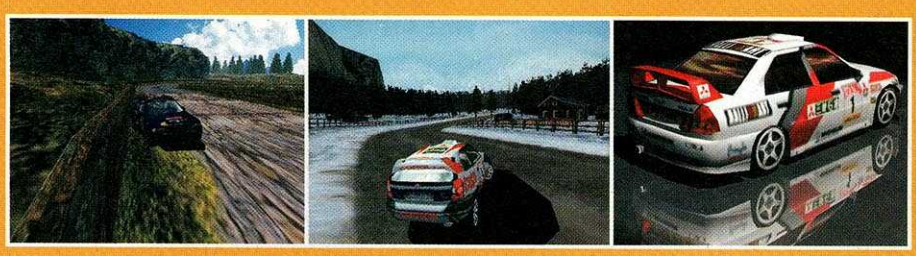
SEGA

Mach doch mal *wieder* einen *Ausflug* *ins Grüne.*



Mit 200 km/h.

SEGA RALLY 2
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™



Du willst heim zu Mutter Natur? Dann nimm doch einfach die Abkürzung: mit SEGA RALLY 2. Der Spielhallen-Hit in einem actiongeladenen Dreamcast-Update. Inklusive Time-Attack, Split-Screen, Arcade-Modus, 10-Year-Championship. Und jetzt gib endlich Gas: Mutti wartet nicht gern.

Dreamcast inkl. Modem DM 499,– unverb. Preisempfehlung.

Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

SEGA & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of SEGA Enterprises, Ltd.

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND UND LADEN

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

Theo Laden KRANZ GAMES Juliuspromenade 11 97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
Brückstrasse 42-44 im Bruckcenter 44135 Dortmund

Theo Versand KRANZ VERSAND Juliuspromenade 11 97070 Würzburg

0931-35452222 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-57602

Jubiläums-SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

PlayStation

Vs (Versus) 29,95
Popoulos 49,95
Ninja - Shadow of Darkness 39,95
Unholy War 49,95
"Z" 49,95
Hard Boiled 19,95
R-Types 29,95
World League Soccer '98 29,95
Wreckin' Crew 29,95
Breath of Fire 3 Special Edition 49,95
Blast Radius 29,95
B-Movie 19,95
NBA In The Zone 2 39,95
Newman Haas Racing 29,95
Wild 9's Sp. Ed. 49,95
International Superstar Soccer Pro '98 29,95
Racing Simulation 2 39,95
Zero Divide 2 29,95

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

PORTOFREI*

Tomb Raider IV DM 99,95

Die ersten Besteller erwartet eine kleine Überraschung!

PORTOFREI*

Formel 1 '99 DM 99,95

solange Vorrat reicht: inkl. Lenkrad DM 169,95

PORTOFREI*

Final Fantasy 8 DM 119,95

UEFA Striker DM 84,95

Tomorrow Never Dies DM 89,95

Rechtzeitig vorbestellen! Voraussichtlich nur kurze Zeit lieferbar!

PORTOFREI*

Crash Team Racing DM 99,95

solange Vorrat reicht: inkl. orig. MultiTap DM 139,95

Dino Crisis DM 89,95

FIFA 2000 DM 89,95

24 Stunden von LeMans DM 89,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*. Bestell-Annahme: 9:00-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr. Sie können auch unser kostenloses Magazin, das jeder Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3DM) Rückumschlag (DIN C5) anfordern.

AUSTRIA EXPRESS Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-93135452
Umrechnung inkl. Bankgebühren: 1 DM = 7,8 OS; Porto 6,90 zzgl. NN-G

10 Jahre Theo Kranz Versand

10 Jahre Theo Kranz Versand

0931-354522 2 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

PlayStation

- Action Man 79,95
- Akuji - The Heartless 89,95
- Ape Escape 99,95
- Ape Escape + Dual Shock Contr. 149,95
- Armorines in Project S. (Jan.) 94,95
- Asterix & Obelix gg.Cäsar ... 94,95



Crash Team Racing (PSX) 99,95

- Attack Of The Saucerman ... 89,95
- Autobahn Raser 2 (Dez.) ... 79,95
- Barbie Race & Ride (Dez.) .. 49,95
- Baseball Edition 2000 89,95
- Billiard Nights 79,95
- Bloody Roar 2 84,95
- Box Champions 2000 89,95
- Bugs Bunny auf Zeitreise ... 84,95
- A Bugs Life 99,95



Mission Impossible (PSX) 89,95

- Bundesliga Stars 2000 89,95
- Buster & the Beanstalk 89,95
- Caesar's Palace 2000 89,95
- Carmageddon - Fahr z.Hölle dt. 84,95
- Centipede PSX 79,95
- Championship Motocross ... 89,95
- Chessmaster II 89,95
- Chokobo Racing 89,95
- C&C Alarmst.Rot:Gegenschlag 89,95
- Crash Bandicoot 3 99,95
- Crash Team Racing 99,95
- Crash Team Rac. + MultiTap . 139,95



Autobahn Raser 2 (PSX) 79,95

die Schlümpfe (PSX) 89,95



No Fear Mountain-biking(PSX) 89,95

Grand Theft Auto 2 (PSX) 89,95

- Croc 2 89,95
- Cueball 74,95
- Cyber Tiger 89,95
- Demolition Racer 89,95
- Destrega 99,95
- Dino Crisis 89,95
- Discworld Noir (Dez.) 84,50
- Disneys Magical Tetris (Dez.) 89,95
- Driver 89,95
- EPGA Golf 79,95
- Extreme 500 89,95
- F1 World Grand Prix '99(Dez) 99,95
- Fifa 2000 89,95
- Fighting Force 2 89,95
- Final Fantasy VIII 119,95
- Final Fantasy VIII Sp. Ed. ... 149,95
- Fisherman's Bait 89,95
- Formel 1 '99 99,95
- Formel 1 '99 + Lenkrad 169,95

PlayStation

- Fussball Live 99,95
- Fussball Live + Multi Tap ... 139,95
- Glover 79,95
- G-Police 2: Weapons of Just. 89,95
- Gran Turismo 2 (Jan) 169,95
- Grand Theft Auto 2 89,95
- Gute Zeiten-Schl.Zeiten 2 ... 79,95
- Hell Night 89,95
- Hugo 1 - Classic 49,95
- Int. Track & Field 2 (Jan.) ... 89,95
- Jade Cocoon: Tamamayu L.(Dez)89,95
- Tomorrow Never Dies 89,95
- Warpath: Jurassic Park 89,95
- Killer Loop (Y.A.R.G) (Dez) .. 89,95
- Kingsley's Wild Adventure .. 89,95
- Kurushi Final 89,95
- 24 Stunden von Le Mans 89,95

Theo KRANZ VERSAND feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit PORTOFREI! gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur EUROCARD und VISA) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM erhalten Sie 3% Skonto! Außerdem halten wir tausende von Überraschungen für Sie bereit!

10 Jahre



Spyro the Dragon 2 (PSX) 99,95

- Legacy of Kain: Soul Reaver . 99,95
- Spieleberater Soul Reaver .. 19,95
- LEGO Racers 89,95
- LEGO Rock Raiders 89,95
- Madden NFL 2000 89,95
- Medal of Honor(Dez) 99,95
- Metal Gear Solid 89,95
- Metal Gear Solid VR Miss. ... 44,95
- Millenium Soldier - Expendable79,95
- Missile Command 79,95
- Mission Impossible 89,95
- MTV-Sports: Snowboard.(Dez.)89,95
- Music 2000 (Dez) 89,95
- Nascar 2000 89,95
- NBA Live 2000 89,95
- Need for Speed 4 89,95



LEGO Racer (PSX) 89,95

Fussball Live (PSX) 99,95



Ruff & Tumble (PSX) 89,95



Xena Warrior Pr. (PSX) 89,95

PlayStation



Dino Crisis (PSX) 89,95

- The Next Tetris 79,95
- NFL Blitz 2000 89,95
- NHL 2000 89,95
- No Fear-Downhill Mountain B. 89,95

- Pac-Man World 89,95
- Plane Crazy 89,95
- Point Blank 2 89,95
- Point Blank 2 - inkl. G-Con 45 159,95
- Pong 79,95
- Pro Pinball - Fantastic Journey 89,95
- Railroad Tycoon II 89,95
- Rainbow Six 89,95
- Ready 2 Rumble Boxing 89,95
- Real Fishing 89,95



Worms Armageddon (PSX) 89,95

- Renegade Racing 89,95
- ReVolt 84,95
- Ridge Racer Type 4 99,95
- Ronin Blade 89,95
- Ruff & Tumble 89,95
- Saboteur (Dez.) 99,95
- Die Schlümpfe 89,95
- Shadowman 84,95
- Shao Lin 89,95
- Silent Hill 89,95
- Sled Storm 89,95
- South Park 84,95
- South Park Luv Shack 89,95
- Speed Freaks - Wheel Nuts .. 99,95
- Speed Freaks incl.MultiTap . 139,95
- Spyro 2 - Gateway to Gli. 99,95
- Star Wars Episode 1:Dunkle B. 89,95

PlayStation

- Submarine Commando 89,95
- Supercross 2000 (Dez) 89,95
- Tarzan 99,95
- Theme Park Classic 59,95
- Tomb Raider 3 99,95
- Tomb Raider 4 - Last R. 99,95
- Tony Hawk's Pro Skater 89,95
- Trick'n'Snowboarder 89,95
- Tunguska (Dez.) 84,95
- UEFA Striker 84,95
- Urban Chaos (Dez.) 89,95
- V-Rally 2 89,95
- War of the World 74,95
- Warzone 2100 89,95
- WCW Mayhem 89,95
- Wipeout 3 99,95
- Wipeout 3 + Mem.-Card ... 109,95
- Worms Armageddon 89,95
- Worms Pinball 79,95
- Wu Tang Clan 89,95
- Xena: Warrior Princess 89,95
- X-Files 99,95



Tarzan (PSX) 99,95

PlayStation PLATINUM

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



Jade Cocoon (PSX) 89,95



Killer Loop (PSX) 89,95



Demolition Racer (PSX) 89,95



Music 2000 (PSX) 89,95

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur EUROCARD, MasterCard oder VISA): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an.

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

09135 45 245

10 Jahre Theo Kranz Versand

0931-35452222 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE
FAX 0931-35452211

PC CDROM

Game Pad Gravis Pro 39,95
Game Pad MS Sidewinder ... 69,95
Joystick MS Sidewinder 1.0 . 49,95
Lenkrad Ferrari Shock 2 USB 109,95
Lenkrad Ferrari Force Feedb. 249,95



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

Age of Empires 2 89,95
Anno 1602 - Königsedition ... 69,95
Autobahn Raser 2 59,95
Battlezone 2 - Red Odyssey .. 84,95
Catan - die erste Insel 89,95

PC CDROM

Conflict: Freespace 2 69,95
Creatures Abenteuer 49,95
Daikatana (Dez) 84,95
Delta Force 2 74,95
Diablo II (Dez) 84,95
Driver 84,95
Earth 2150 79,95
FIFA 2000 (Nov) 84,95
Gold Games 4 59,95
Grand Prix World 69,95
Grand Theft Auto 2 84,95
Gute Zeiten - Schlechte Z. 2 . 44,95
Half-Life Opposing Force 49,95
Homeworld 74,95
Indiana Jones 5: Turm v. B. .. 89,95
Kicker Fussball-Manager ... 79,95
Killer Loop (Y.A.R.G.) 69,95
24 Stunden von Le Mans 79,95
NHL 2000 79,95

PC CDROM



Gabriel Knight 3 (PC) 79,95 | Freespace 2 (PC) 69,95



Theme Park World (PC) 89,95 | 24 Stunden LeMans (PC) 79,95

Panzer Elite 74,95
Panzer General 4: West.Assault 79,95
Pharao 89,95
Play the Games Vol. 2 69,95
Rainbow Six: Rogue Spear .. 79,95
Rayman 2 79,95

PC CDROM

Spirit of Speed 1937 69,95
Star Trek: New Worlds 74,95
Tarzan Action-Spiel 74,95
Theme Park World 89,95
Tomb Raider 4 99,95
Ultima Ascension (Dez.) 74,95



Police Quest Swat 3 (PC) 79,95 | Pharao (PC) 89,95



Tomb Raider 4 (PC) 99,95 | Panzer Elite (PC) 74,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "PC" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 255

Dreamcast

Dreamcast 494,-
Controller orig. 59,95
Dreamcast-Stick orig. 94,95
Keyboard orig. 59,95
Vibration Pack orig. 49,95
VMU-Card orig. 59,95
Pistole Dreamblaster 79,95
Racing CP (Lenkrad) orig. .. 124,95
Scart-Kabel orig. 49,95
Blue Stinger 94,95
Buggy Heat 94,95
Dynamite Cop 94,95



UEFA Striker (DC) 99,95 | Power Stone (DC) 94,95



Shadowman (DC) 94,95 | Blue Stinger (DC) 94,95

Dreamcast



Soul Calibur (DC) 114,95

Fighting Force 2 (Dez) 94,95
Formula One 114,95
House of Dead 2 (+Gun)(SVR) 149,95
Hydro Thunder 109,95
Incoming 114,95
Killer Loop (Y.A.R.G.) 94,95

Dreamcast

Marvel vs. Capcom 99,95
Millenium Soldier-Expandable 99,95
NFL Blitz 2000 109,95
NFL Quarterb.Cl.2000 94,95
PenPen 99,95
Power Stone 94,95
Racing Simulation 2 99,95
Ready 2 Rumble Boxing 109,95
Red Dog 94,95
Sega Rally 2 114,95
Shadowman (Dez) 94,95
SnowSurfer - Cool Board. 94,95
Sonic Adventures 94,95
Soul Calibur 114,95
South Park Luv Shack 94,95
Speed Devils 94,95
Streetfighter Alpha 3 99,95
Stunt GP 94,95
Suzuki Alstare Racer 94,95

Dreamcast

Tokyo Highway Challenge ... 94,95
Toy Commander 94,95
Trick Style 94,95
UEFA Striker 99,95
Virtua Fighter 3 tb 94,95
Worldwide Soccer 2000 94,95
WWF Attitude 99,95



Snow Surfers (DC) 94,95 | Sega Rally 2 (DC) 114,95



Sonic Adventure (DC) 94,95 | WWF Attitude (DC) 99,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

NINTENDO 64

Nintendo 64 Color Edition ... 194,-
N64 Donkey Kong Pak 299,-
Control Pad orig. clear purple 54,95
Mem. Card orig. 0,25 M 34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze . 29,95
Expansion Pak - Blaze 49,95
Equalizer - Mogelmodul 59,95
XPloder 99,95
Rumble Pak original 34,95
Rumble Pak LX4 Tremor 29,95
Rumble Pak LX4 Tr.+1M 49,95
Transfer Pak orig. (Dez) 29,95
Armorines in Pr.Sw. 89,95
Box Champons 2000 99,95
Castlevania 3D 109,95
Command & Conquer 109,95
Diddy Kong Racing 89,95
Donkey Kong 64 (Dez) 129,95
Earthworm Jim 3D 89,95
F1 World Grand Prix 2 89,95
Gauntlet Legends 109,95
Grand Theft Auto 99,95



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

NINTENDO 64



Armorines (N64) 89,95 | Jet Force Gemini (N64) 109,95



Starcraft 64 (N64) 109,95 | Turok Leg.d.verl.L. (N64) 89,95

Hybrid Heaven 99,95
Jet Force Gemini 109,95
Lego Racers 109,95
Mario Golf 109,95
Mario Party 89,95
The New Tetris 89,95
Racing Simulation 2 104,95
Rainbow Six 99,95
Rayman 2 119,95

PLAYERS CHOICE

F1 World Grand Prix 64,95
Lylat Wars 64,95
Mario Kart 64 64,95
Snowboard Kids 64,95
Wave Race 64 64,95

NINTENDO 64

Ready 2 Rumble Boxing 109,95
ReVolt 99,95
RTL World League Soccer .. 109,95
Shadowman 109,95
Star Wars Ep. 1: Racer 99,95
Starcraft 109,95
Super Smash Bros. (Dez) ... 89,95
Tonic Trouble (Ed) 109,95
Top Gear Rally 2 (Dez) 109,95
Turok Legenden d.v.L. 89,95
Turok Rage Wars (engl.) 99,95
WCW Mayhem (Dez.) 99,95
Worms Armageddon 109,95
WWF Attitude 99,95
Xena Warrior Princess (Dez) 114,95
Zelda 64 109,95



Rayman 2 (N64) 119,95

GAME BOY COLOR

GameBoy Color 139,95
GameBoy Camera 59,95
Linkkabel Joytech univers. .. 14,95
Biene Maja Case GBC 19,95
Biene Maja 59,95
Bugs Bunny Crazy C.3 64,95
Conker's Pocket Tales 59,95
F1 World Grand Prix 64,95
Game & Watch Gallery 2 44,95
Grand Theft Auto 64,95
Hugo 2 1/2 64,95
Int. Superstar Soccer '99 ... 64,95
Int. Track & Field (Nov) 64,95
Mario Golf 64,95
Mission Impossible (Nov) ... 64,95
Pocket Bomberman 44,95
Pumuckl (Nov) 59,95
Quest for Camelot 59,95
Ronaldo Fußball 59,95
Star Wars Racer 64,95
Super Mario Bros. DX 64,95
Top Gear Rally (Rumble) 74,95
Zelda: Links Awakening 64,95

POKÉMON

Pokèmon - blaue Edition 64,95
Pokèmon - rote Edition 64,95
Pokèmon Pikachu (Nov) 44,95
Spieleberater Pokèmon 24,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 235

AUSTRIA EXP
Schnellservice für Ös
Tel.:0049-93135
Umrechnung inkl. Bankge
1 DM = 7,8 ÖS. Porto 6,90 zz

10 Jahre Theo Kranz Versand

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZVERSAND UND LADEN

Laden Theo KRANZGAMES Juliuspromenade 11 97070 Würzburg

nur Laden · kein Versand Brückstrasse 42-44 im Brückcenter 44135 Dortmund

Versand Theo KRANZVERSAND Juliuspromenade 11 97070 Würzburg

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

0931-354522 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr; UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur oder): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Geb

PlayStation

PlayStation Dual Shock 249,-

Theo KRANZ VERSAND feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit PORTOFREI gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur EUROCARD MasterCard und VISA) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM erhalten Sie 3% Skonto! Außerdem halten wir tausende von Überraschungen für Sie bereit!

10 Jahre

Contr. Innovation Dual Shock 33,50

Contr. Original Dual Shock 59,95

Control Pad Evolution 99,95

HF-Adapter Innovation 24,95

Super AV-Kabel Innovation (G-Con-komp.) 16,95

Lenkrad Jordan GP Dual Shock 119,95

Memory Card Innovation 15 Blocks 14,95

Memory Card Innovation 60 Blocks 29,95

XPloder FX 84,95

Memory Card Innovation 30 Blocks 22,50

Lenkrad Ferrari Shock 2 109,95

PlayStation

PlayStation - Dual Shock	249,00
CONTROL PAD	
Original - neGcon Pad	89,95
Blaze - Cyper Shock	59,95
Dual Shock - Low Budget	33,50
JoyTech-DualShock-color	34,95
Shockhammer Thrustmaster	64,95
Infra Red Controller	79,95
Evolution Pad	99,95
Control System Evolution	139,95
Innovation - Color	19,95
Original Controller digital	29,95
JOYSTICK	
Pro Shock Arcade - SW/SI	69,95
Bio-Grip Advanced	34,95
Logic3 Dominator	69,95
KABEL	
Antennenkabel Innovation	24,95
Antennenkabel JoyTech	24,95
Antennenkabel Sony	49,95
RGB-Kabel Low Budget	14,95
RGB/Super AV Cabel	16,95
LENKRAD	
Fanatec Speedster mit Pedale	174,95
Ferrari Shock 2 Racing Wheel	109,95
Gamester Dual Force Wheel	119,95
JoyTech Jordan-GP Dual Shock	119,95
MEMORY CARD	
Innovation 120 Block	34,95
NexGen/Datel 120 Blocks	44,95
Innovation 15 Blocks	14,95
Original 15 Block color	29,95
Blaze 30 Block	24,95
Innovation 30 Blocks	22,50
JoyTech 360 Block-colour	54,95
NexGen/Datel 360 Blocks	54,95
Blaze 60 Block - Colour	34,95
Guillemont 60 Block	34,95
Innovation 60 Blocks	29,95
NexGen/Datel 720 Blocks	64,95
NexGen/Datel 1080 Blocks	84,95
SCHUMMELMODUL	
Xploder - Classic	59,95
Xploder FX	84,95
Xploder Pro	134,95
Equalizer	44,95
Game Buster Deluxe	89,95
Gamebuster CDX	99,95
(Anschluss an Mem-Card-Slot)	

PlayStation

MOUSE	
Original inkl. MousePad	59,95
Innovation Low Buget	33,50
MEHR-SPIELER-ADAPTER	
Multi Tap Original	69,95
Multi Tap Innovation	44,95
PISTOLE	
Avenger Pro Lightgun -Blaze-	89,95
Blaze Falcon Light Gun	89,95
Blaze Scorpion Light Gun	59,95
JoyTech Real Arcade	99,95
Sony G-Con 45	79,95
SPIELEBERATER	
Croc 2	19,95
Dino Crisis	24,95
Final Fantasy VIII	24,95
Gex - Deep Cover Geck	19,95
James Bond	24,95
Soul Reaver	19,95
Metal Gear Solid	24,95
Ridge Racer Type 4	24,95
Saboteur (Dez.)	24,95
Silent Hill	24,95
Street Fighter Alpha 3	24,95
Tekken 3	24,95
Tomb Raider 3	19,95
Tomb Raider 4	19,95
Urban Chaos (Dez.)	19,95
Xena: Warrior Princess	24,95
Heft Final Fantasy VII	9,95
Heft Medi Evil	14,80
Heft Shadowman	11,95
Heft Syphon Filter	14,80
Action & Adventure Lim. Ed.	19,95
Game Breaker Vol.3	24,80
Game Breaker Vol.4	24,80
Jump & Run Lim. Edition	19,95
Tips&Tricks - Future Press	14,95
Xploder - Das offizielle Buch	29,95
SONSTIGES ZUBEHÖR	
Pro Carry Case - Blaze	69,95
Power Flash - Game Boy Adapt.	84,95
Space Station - Disk Station	24,95
Games Station	44,95
PSX Case Bundle original	69,95
Staubschutzhaube -color	9,95

Pistole Scorpion 59,95

Innovation Mouse 33,50

Innovation MultiTap 44,95

Mouse Original inkl. MousePad 59,95

Pistole Original G-Con 45 79,95

Spieleberater orig. Final Fantasy 8 24,95

Spieleberater orig. Silent Hill 24,95

Spieleberater orig. Soul Reaver 19,95

Spieleberater orig. Tomb Raider 4 19,95

Spieleberater Game Breaker 24,95

offizielles XPloder - Buch 29,95

PSX Koffer Pro Carry Case (ohne Inhalt) 69,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand! Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*. Bestell-Annahme: 9:00-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr. Sie können auch unser kostenloses Magazin, das jeder Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3DM) Rückumschlag (DIN C5) anfordern.

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

09313545245



UNGLAUBLICH, ABER WAHR? Diese Grafikpracht soll in Echtzeit berechnet werden.



ECHTZEIT Hier sieht man die Mudokons auf ihrem beschwerlichen Weg durch eine Wüste.



MIR IST KALT Auf dieser Lichtung bereiten ein paar Mudokons ein zünftiges Lagerfeuer vor.

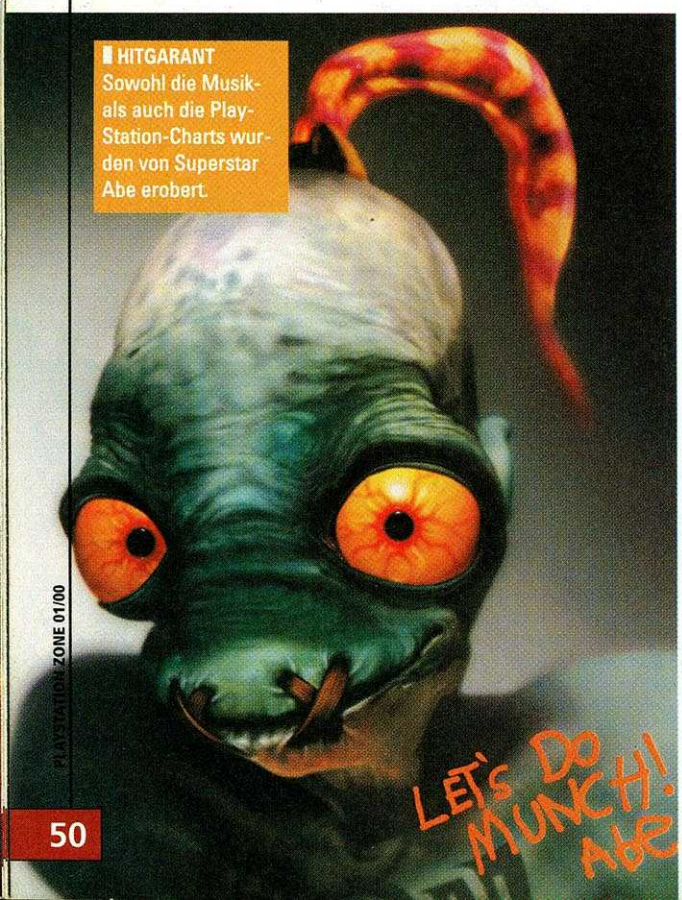
MUNCH'S ODDYSEE

Genre: Action-Adventure **Spieler:** 1 **Hersteller:** Oddworld Inhabitants **Internet:** www.oddworld.com

Wenn alles nach Plan läuft, dann wird der „echte" zweite Teil der Oddworld-Saga zum Europa- und USA-Start der PlayStation 2 in den Läden stehen. Wir können es nur hoffen, denn das bekannt innovative Gameplay der Serie wurde mit einer Grafik der Marke „Besonders genial" verknüpft.

Mit der Klassifizierung als Action-Adventure wird man *Munch's Oddysee* eigentlich nur ansatzweise gerecht, denn der Titel soll auch eine Prise Rollenspiel und einen Hauch Strategie bieten. Das vom Vorgänger bekannte GameSpeak-System, mit dem man anderen Charakteren Befehle erteilen kann, wurde zudem konzeptionell verfeinert, gleichzeitig aber bedienungsfreundlicher gestaltet. Der Titelcharakter Munch ist ein Held der traurigen Gestalt. Er gehört zur Rasse der Gabbits und ist das letzte Wesen seiner Art. Munch wird in einem Versuchslabor der Glukkons gefangen gehalten, die unbedingt weitere Informationen über das Wesen benötigen, um es so eventuell klonen zu können. Die Glukkons sind nämlich extrem anfällig für Lungenkrebs und die Lungen der Gabbits eignen sich perfekt für Transplantationen. Zudem stehen die Glukkons auf köstliche Speisen und die Eier, die die Gabbits legen, lassen sich in eine leckere Spezialität verwandeln. Abe, der Star der vorherigen Oddworld-Spiele, befreit Munch aus seiner misslichen Lage. In einer fiktiven Welt, die auf einem funktionierenden, virtuellen Ökosystem basiert, erleben die beiden Protagonisten zahlreiche Abenteuer und müssen sich im Kampf gegen allerlei abgefahrene Feinde bewähren. Im späteren Verlauf landet Munch im Rollstuhl und Sie – in der Gestalt von Abe – müssen ihn durch die Gegend schieben. Dabei können Sie Munch auch absolut gemein behandeln. Sie können ihn etwa mit Schmackes einen Abhang hinunterschubsen oder den Rollstuhl volle Kanne gegen eine Wand rauschen lassen. Optisch wollen die Entwickler bei *Munch's Oddysee* ein Feuerwerk der Extraklasse abbrennen. Die gestochen scharfe, extrem detaillierte 3D-Grafik wird zudem in Echtzeit berechnet, was die Atmosphäre noch erhöhen dürfte. Die Kernprobleme vieler Spiele mit ähnlicher Ausrichtung (zu hektische Kameraschwenks. Orientierungsprobleme) will man zudem vermeiden. Ähnlich ausgereift soll sich die Steuerung darstellen. Laut Oddworld Inhabitants soll z. B. das Aufnehmen von Gegenständen ähnlich schnell und unkompliziert ausfallen wie bei klassischen 2D-Titeln. Wenn man bedenkt, welche Probleme selbst eine gewisse Lara Croft bei Tätigkeiten dieser Art hat, ist dieser Ansatz überaus lobenswert.

Marco Marzinkowski



HITGARANT Sowohl die Musik- als auch die PlayStation-Charts wurden von Superstar Abe erobert.



OPTIMISTISCH Lorne Lanning, der Präsident der Oddworld Inhabitants, will Maßstäbe setzen.

An GESPIELT

Technisch brillant, spielerisch gehaltvoll und total abgefahren – so stellt sich der neueste Streich der Oddworld Inhabitants bislang dar. Ein offizielles Approval von Sony hat der Titel zwar noch nicht bekommen, aber das kann eigentlich nur eine Frage der Zeit sein.

Titel	Munch´s Oddysee
Genre	Action-Adventrue
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Nicht bekannt
Save Game	Nicht bekannt
Analog/Dual Shock	Ja/nicht bekannt
Levels	Nicht bekannt
Preis	Nicht bekannt
Hersteller	Nicht bekannt
Entwickler	Oddworld Inhabitants
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Nicht bekannt
Release	USA-/Europa-Start PS2

EINSCHÄTZUNG **Sehr gut**


Wahre Helden werden im Schlaf geboren...
Wie in der Schule: mit geschlossenen Augen kannst Du was erleben! Die Traumwelt ist in Gefahr! Deshalb beginnt nach Mutters Gutenachtkuss Deine härteste Mission. Kämpfe gegen den finsteren NiteKap und seine fiesen Spiessgesellen: Als Roboter, Ninja oder Superheld, und bewahre das Traumland vor einem Alptraum. Also kämpf für Deine Träume!
Augen zu und durch!
PlayStation
Erhältlich im gutsortierten Fachhandel und ausserdem beim Otto-Versand unter:
www.otto.de/telespiele
Bild interactive
EUROCOM
Entertainment Software
www.gtinteractive.de
© 1999 Eurocom Development Limited. 40 Winks™ is a trademark of GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Developed by Eurocom Developments, Ltd. Published by GT Interactive Software Corp and distributed by GT Interactive Software (Europe) Limited. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. The Eurocom logo is a trademark of Eurocom Developments, Ltd. "PlayStation" and the "PlayStation Logo" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo 64 and "Nintendo 64 Logo" are trademarks of Nintendo Co., Ltd. All other trademarks are the property of their respective companies.
Ruff & Tumble verwandeln sich in Monster, Roboter, Superhelden oder Ninjas
Movie-Sequenzen machen der Traumfabrik alle Ehre
Volle Bewegungsfreiheit in aufwendigen 3D-Welten
Sechs Welten: Geisterschloss, Weltraum, Piratenschiff, Unterwasser-, Alptraum- und Urzeit--Welt
Die N64-Version unterstützt das Expansion-Pack
Zwei Spieler mit Split-screen auf dem N46
Ruff & Tumble
PlayStation

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK

PLAY STATION LEXIKON

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

RENNSPIELE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Gran Turismo	SCEE	5/98	94%
2. V-Rally 2	Infogrames	6/99	93%
3. Formel Eins '99	Psygnosis	10/99	91%
4. Wip3out	Psygnosis	9/99	91%
5. Driver	GT Interactive	6/99	90%

3D-BEAT-'EM-UP

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

2D-BEAT-'EM-UP

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

ACTION

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. GTA 2	Take 2	10/99	90%
2. Forsaken	Acclaim	5/98	90%
3. Colony Wars 2: Vengeance	Psygnosis	11/98	89%
4. Apocalypse	Activision	11/98	88%
5. G-Police 2	Psygnosis	9/99	88%

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

◀ BEREITS ERHÄLTLICH

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

AKTUELLE ▼ ENTWICKLUNGEN

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

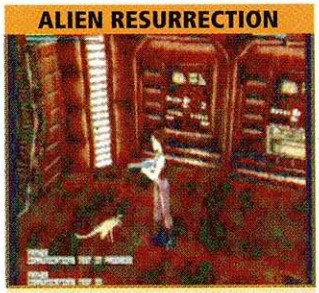
ACE COMBAT 3



Versprochen: In der nächsten Ausgabe folgt ein ausführlicher Bericht zum Namco-Hit!

Hersteller	SCEE/Namco
Release	19. Januar 2000
Genre:	Action

ALIEN RESURRECTION



Nichts Neues von den Aliens: Derzeit gibt es leider keinen offiziellen Termin!

Hersteller	Fox Interactive
Release	2000
GENRE:	Action-Adventure

ALONE IN THE DARK 4



Auf der Infogrames-Liste wird dazu derzeit kein genauerer Termin angegeben.

Hersteller	Infogrames
Release	2000
GENRE:	Action-Adventure

ARMORINES



In der kommenden Ausgabe präsentieren wir einen großen Vorabtest des Acclaim-Hits.

Hersteller	Acclaim
Release	Februar 2000
GENRE:	3D-Action

BEATMANIA



Die Sensation: Der PC-Bestseller soll im März auch für die PlayStation erscheinen.

Hersteller	Interplay
Release	März 2000
GENRE:	Rollenspiel

BALDUR'S GATE



An diesem Spiel scheiden sich die Geister: Die einen sind begeistert, die anderen entsetzt.

Hersteller	Konami
Release	März 2000
GENRE:	Entertainment

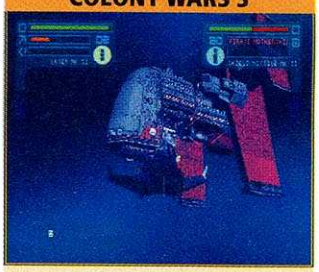
COLIN MCRAE RALLY 2



***Colin McRae Rally 2* dürfte *V-Rally 2* gehörig Konkurrenz machen. Mehr dazu demnächst!**

Hersteller	Codemasters
Release	1. Quartal 2000
GENRE:	Rennspiel

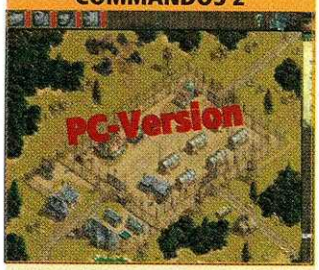
COLONY WARS 3



Kurz nach Redaktionsschluss erhielten wir die erste spielbare Version der dritten Weltraum-Orgie.

Hersteller	Psygnosis
Release	1. Quartal 2000
GENRE:	Shoot 'em Up

COMMANDOS 2



Eidos schweigt zu *Commandos 2* noch immer, es kommt aber definitiv im Jahr 2000! Oder?

Hersteller	Eidos
Release	2000
GENRE:	Echtzeitstrategie

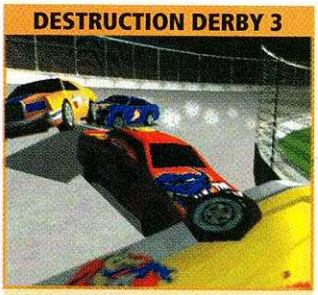
CRASH TEAM RACING



Seit 24. November ist das erstklassige *Crash Team Racing* in zwei Versionen erhältlich!

Hersteller	SCEE
Release	24. November '99
GENRE:	Rennspiel

DESTRUCTION DERBY 3



Wann bekommen wir endlich eine erste spielbare Version von *Destruction Derby 3*?

Hersteller	Psygnosis
Release	1. Quartal 2000
GENRE:	Rennspiel

ACTION-ADVENTURE

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

ADVENTURE

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

BASKETBALL

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. NBA Live 99	EA	11/98	85%
2. NBA Pro 98	Konami	5/98	85%
3. NBA Fastbreak	GT Interactive	4/98	85%
4. NBA Live 98	EA	1/98	83%
5. NBA Basketball 2000	Activision	11/99	83%

EISHOCKEY

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. NHL 200	EA	9/99	88%
2. NHL 99	EA	11/98	87%
3. NHL Breakaway 98	Acclaim	11/97	85%
4. NHL Powerplay 98	Virgin	4/98	83%
5. NHL Championship 2000	Activision	11/99	81%

FUSSBALL

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. UEFA Striker	Infogrames	10/99	91%
2. Fußball Live	SCEE	10/99	90%
3. FIFA 99	EA	12/98	90%
4. FIFA 98	EA	1/98	87%
5. FIFA 2000	EA	11/99	85%

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

SNOWBOARDING

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

WRESTLING

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

SPORT (SONSTIGES)

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Tony Hawk´s Skateboarding	Activision	9/99	90%
2. Madden NFL 2000	EA	9/99	90%
3. Everbody's Golf	SCEE	7/98	87%
4. Anna Kournikova's Tennis	Namco	6/99	85%
5. No Fear Moutain Biking	Codemasters	11/99	84%

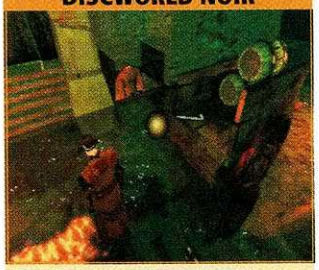
FLIPPER

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Pro Pinball: Timeshock!	Empire	3/98	77%
2. Pro Pinball: The Web	Empire	8/96	76%
3. Pro Pinball: Big Race USA	Empire	1/99	76%
4. Worms Pinball	Infogrames	11/99	74%
5. Tilt	Virgin	3/97	74%

GESCHICKLICHKEIT

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

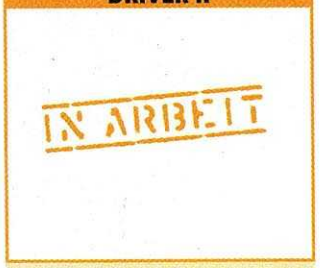
DISCWORLD NOIR



Zuerst kam lange Zeit gar nichts, und dann tauchte plötzlich die Testversion in der Redaktion auf!

Hersteller: GT Interactive
Release: 21. Januar 2000
GENRE: Adventure

DRIVER II



Offiziell: Reflections arbeitet an einem *Driver*-Sequel für die PlayStation und *Drive 3* für die PS2.

Hersteller: GT Interactive
Release: 2000
GENRE: Rennspiel

DUNE 2000



Kurz vor der geplanten Veröffentlichung wurde das Produkt um drei Monate verschoben!

Hersteller: EA
Release: Februar 2000
GENRE: Strategie

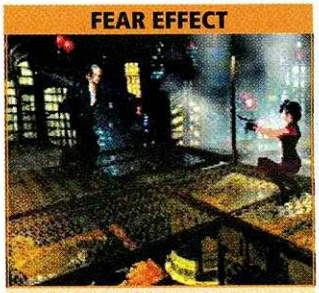
EHRGEIZ



Besser spät als nie: Im Februar wird das hervorragende Action-Beat 'em Up veröffentlicht.

Hersteller: SCEE/Squaresoft
Release: 9. Februar 2000
GENRE: Beat 'em Up

FEAR EFFECT



Versprochen: In der nächsten Ausgabe stellen wir das Action-Adventure ausführlich vor.

Hersteller: Eidos
Release: März 2000
GENRE: Action-Adventure

FIGHTING FORCE 2



In dieser Ausgabe steht das mit Spannung erwartete Action-Game auf dem Prüfstand.

Hersteller: Eidos
Release: 10. Dezember 1999
GENRE: Action-Adventure

GRAN TURISMO 2



Die Schocker-Meldung des Monats: *Gran Turismo 2* kommt erst im Februar!

Hersteller: SCEE
Release: Februar 2000
GENRE: Rennspiel

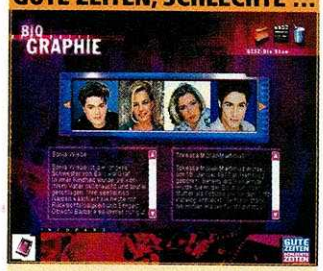
GTA 2: BERLIN



Das geht aber schnell: Schon im März soll ein Add-On zum Megahit *GTA 2* kommen!

Hersteller: Take 2
Release: März 2000
GENRE: Action

GUTE ZEITEN, SCHLECHTE ...



Der perfektipe Geschenktip für Fans der RTL-Serie *Gute Zeiten, Schlechte Zeiten.*

Hersteller	Software 2000
Release	19. November 1999
GENRE:	Entertainment

INT. TRACK&FIELD 2



***Int. Track & Field 2* wird zweifelsohne ein echter Megahit für Konami, aber erst im Februar.**

Hersteller	Konami
Release	Februar 2000
GENRE:	Sport

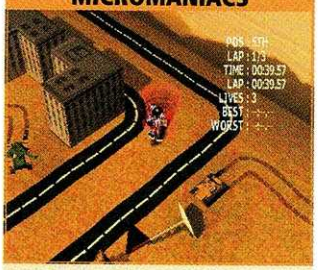
LE MANS 24



Die *24 Stunden von Le Mans* testen wir in dieser Ausgabe ausführlich! Taugt es als *GT2*-Ersatz?

Hersteller	Infogrames
Release	26. November
GENRE:	Rennspiel

MICROMANIACS



Höchstwahrscheinlich wird *MicroMachines 4* in *Micro Maniacs* umbenannt!

Hersteller	Codemasters
Release	1. Quartal 2000
GENRE:	Rennspiel

MUPPETS RACING GAME



Kermit, der Frosch, am Steuer? Dieses Spiel macht es möglich!

Hersteller	SCEE
Release	März 2000
GENRE:	Rennspiel

OFFICIAL FORMULA ONE



Erste Bilder zu *F-1 World Grand Prix* (so heißt es nun) gibt es in den aktuellen News!

Hersteller	Eidos
Release	10. Dezember 1999
GENRE:	Rennspiel

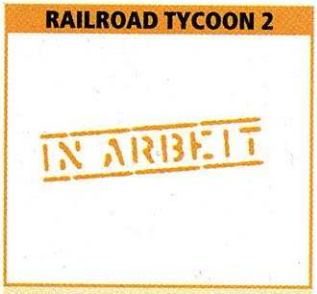
PRINCE NASEEM BOXING



Offensichtlich gibt es größere Probleme bei der Fertigstellung: Nun soll es im Frühjahr kommen.

Hersteller	Codemasters
Release	1. Quartal 2000
GENRE:	Boxen

RAILROAD TYCOON 2



Die Umsetzung des PC-Strategieknallers ist derzeit für März vorgesehen.

Hersteller	Take 2
Release	März 2000
GENRE:	Strategie

JUMP&RUN

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Crash Bandicoot 3	SCEE	12/98	90%
2. Gex Deep Cover Gecko	Eidos	4/99	90%
3. Gex 3D: Enter The Gecko	Crystal Dynamics	5/98	88%
4. Spyro 2: Gateway To Glimmer	SCEE	11/99	87%
5. Ape Escape	SCEE	7/99	87%

ROLLENSPIEL

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

SHOOT 'EM UP

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

SIMULATION

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

STRATEGIE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Civilization II	Activision	4/99	92%
2. WarCraft 2	Blizzard	9/97	92%
3. Command & Conquer 2	Virgin	12/97	90%
4. Worms 2 Armageddon	Hasbro Int.	10/99	89%
5. Warzone 2100	Eidos	5/98	89%

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

WAS KOMMT WANN?

In dieser Übersicht finden Sie alle aktuellen Release-Daten für den deutschen Markt. Es versteht sich von selbst, dass die Daten jeden Monat aktualisiert werden, wir jedoch aufgrund zahlreicher Verschiebungen keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen können. Stand: 12.11.99

NOVEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Action Man – Mission Xtreme	Action	Hasbro Int	5. November
Billard Nights	Billard	Virgin	1. November
Box Champions 2000	Boxen	EA	11. November
Chocobo Racing	Rennspiel	SCEE	10. November
Crash Team Racing	Rennspiel	SCEE/Naughty Dog	24. November
Crash Team Racing + Multi Tap	Rennspiel	SCEE/Naughty Dog	24. November
Cyber Tiger	Golf	EA	18. November
Demolition Racer	Rennspiel	Infogrames	19. November
Die 24 Stunden von Le Mans	Rennspiel	Infogrames	26. November
Die Schlümpfe	Jump&Run	Infogrames	Mitte November
Extreme 500	Motorradrennspiel	Ascaron	Ende November
FIFA 2000	Fußball	EA	4. November
Gauntlet Legends	Action-Adventure	GT	30. November
Glover	Action-Adventure	Atari/Hasbro Int.	19. November
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten – Vol. 2	Entertainment	Software 2000	19. November
Jade Cocoon	Rollenspiel	Crave	November
Killer Loop	Rennspiel	Crave	November
Mighty Hits Special	Action	JVC	November
Millennium Soldier	Action-Adventure	Infogrames	19. November
MTV Sports: Snowboarding	Snowboarding	THQ	Ende November
Nascar 2000	Rennspiel	EA	4. November
NBA Live 2000	Basketball	EA	18. November
NFL Blitz 2000	Football	Midway	November
No Fear Downhill Mountain Biking	Sportspiel	Codemasters	19. November
Pac-Man World	Puzzle	Namco/SCEE	24. November
PGA European Golf	Golf	Infogrames	5. November
Rainbow Six	Action	Take 2	Mitte Nov.
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Konami	November
Ronin Blade	Action-Adventure	Konami	November
Ruff & Tumble	Jump&Run	GT Int.	26. November
Spyro 2 – Gateway to Glimmer	Jump&Run	SCEE	3. November
Tarzan	Jump&Run	Disney/SCEE	10. November
The War of the Worlds	Action	GT Int.	19. November
Tomb Raider IV	Action-Adventure	Eidos	26. November
Tomorrow Never Dies	Action	EA	25. November
Trick 'n' Snowboarder	Sportspiel	Capcom	November
WCW Mayhem	Wrestling	EA	11. November
Wip3out + Memory Card	Rennspiel	Psygnosis	10. November
Worms Pinball	Flipper	Infogrames	12. November
Wu Tang Shaolin Style	Beat'em Up	Activision	12. November
Wu Tang Limited Edition	Beat'em Up	Activision	12. November
Xena Warrior Princess	Action-Adventure	EA	11. November

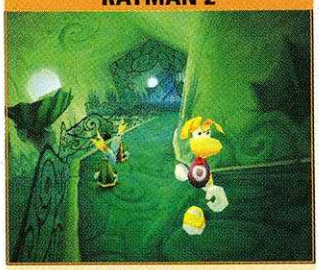
DEZEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
A Bug's Life Activity Centre Kids	Disney/SCEE	8. Dezember	
Barbie Race & Ride	Rennspiel	SCEE/Mattel	1. Dezember
Disney's Magical Tetris	Denkspiel	Disney/SCEE	1. Dezember
F-1 World Grand Prix 99	Rennspiel	Eidos	10. Dezember
Fighting Force 2	Action-Adventure	Eidos	10. Dezember
Grudge Warriors	Action	Take 2	Dezember
Hell Night	Action-Adventure	Konami	Dezember
Jet Rider 3	Rennspiel	SCEE	Dezember
Marvel vs. Capcom	Beat 'em Up	Capcom	Dezember
Missile Command	Action	Atari/Hasbro Int.	3. Dezember
Music 2000	Entertainment	Codemasters	10. Dezember
NBA Basketball 2000	Basketball	Activision	Anfang Dezember
NHL Championship 2000	Eishockey	Acitvision	Anfang Dezember
Pro Pinball – Fantastic Journey	Flipper	Empire	15. Dezember
Q*Bert	Geschicklichkeit	Atari/Hasbro Int.	3. Dezember
Renegade Racing	Sportspiel	Virgin	Dezember
Roadsters	Rennspiel	Titus	Dezember
Shao Lin	Beat 'em Up	THQ	Ende Dezember
South Park Chef's Luv Shack	Geschicklichkeit	Acclaim	Dezember
Supercross 2000	Rennspiel	EA	2. Dezember
Um Jammer Lammy	Musik-Entertainment	SCEE	1. Dezember
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos	Dezember
Vigilante 8:2. Herausforderung	Action	Activision	Dezember
Warpath: Jurassic Park	Action	EA	2. Dezember

JANUAR

Titel	Genre	Hersteller	Release
Ace Combat 3 – Electrosphere	Action	Namco	19. Januar
Caesar's Palace 2000	Puzzle	Interplay	Januar
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	21. Januar
Jeremy McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	Januar
Jimmy White's Cueball 2	Simulation	Virgin/Awesome Dev.	Januar
Martian Gothic	Action-Adventure	Take 2	Januar
Shadow Madness	Rollenspiel	SCEE/Crave	26. Januar
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	Januar
Space Debris	Shoot 'em Up	SCEE	26. Januar
Spec Ops	Action	Take 2	Januar
Test Drive 6	Rennspiel	Infogrames	Januar
Thrasher: Skate and Destroy	Skateboard	Take 2	Januar
Toy Story II	Action-Adventure	Activision	27. Januar

RAYMAN 2



Die N64-Version erhielt von der N-Zone 94%, die PS-Version soll im März erscheinen.

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

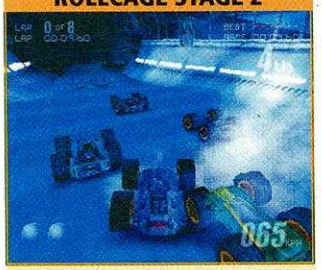
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



Exklusiv: Wir waren dabei, als Megastar Ice T *Resident Evil 3* zockte!

Hersteller	Capcom
Release	Februar 2000
GENRE:	Action-Adventure

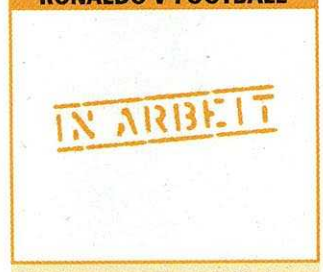
ROLLCAGE STAGE 2



Rollcage Extreme wurde umbenannt, nun heißt es *Rollcage Stage 2*. Mehr in den News!

Hersteller	Psygnosis
Release	1. Quartal 2000
GENRE:	Rennspiel

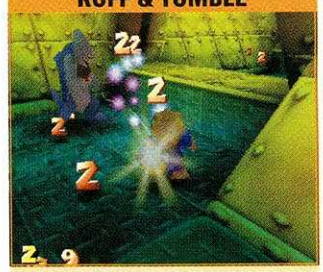
RONALDO V-FOOTBALL



Der ehemals weltbeste Fußballer steht Pate für das neue Infogrames-Fußballspiel.

Hersteller	Infogrames
Release	März 2000
GENRE:	Fußball

RUFF & TUMBLE



In der aktuellen Ausgabe unterziehen wir das putzige Jump&Run einem Härtetest.

Hersteller	GT Interactive
Release	26. November 1999
GENRE:	Jump&Run

SABOTEUR



Probleme: Angeblich wurde das Entwicklerteam gewechselt! Wann kommt das Spiel?

Hersteller	Eidos
Release	2000
GENRE:	Action-Adventure

SHADOW MADNESS



Um den aktuellen Rollenspiel-Boom zu nutzen, schiebt SCEE ein RPG von Crave nach.

Hersteller	SCEE
Release	26. Januar 2000
GENRE:	Rollenspiel

SOUTH PARK RALLY



Die kultige Comic-Truppe aus South Park beschleunigt in der nächsten Ausgabe auf Hochtouren.

Hersteller	Acclaim
Release	Januar 2000
GENRE:	Rennspiel

SPEC OPS



Die Spezialeinheit klettert in Take 2s interner Rangliste weiter nach oben! Mehr demnächst!

Hersteller	Take 2
Release	Januar 2000
GENRE:	Action-Adventure

STAR WARS I: OBI WAN



Das 3D-Actionspiel *Star Wars Episode I: Obi Wan* kommt an Stelle des Rennspiels!

Hersteller	LucasArts
Release	2000
GENRE:	3D-Action

TOCA WTC



Überraschend: *TOCA WTC* konnte sich schon in den Most-Wanted-Charts platzieren!

Hersteller	Codemasters
Release	1. Quartal 2000
GENRE:	Rennspiel

TOMB RAIDER IV



Megatest: Wir hatten satte sieben Tage Zeit, um das neue Lara-Abenteuer auf Herz und Nieren zu prüfen!

Hersteller	Eidos
Release	26. November 1999
GENRE:	Action-Adventure

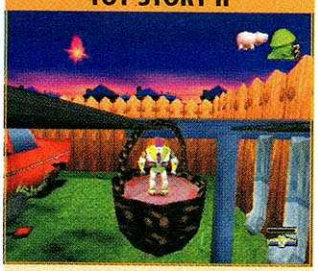
TOMORROW NEVER DIES



Passend zum aktuellen Kinofilm will EA das Spiel zum Vorgänger in den Charts platzieren.

Hersteller	Fox Int.
Release	25. November 1999
GENRE:	Action-Adventure

TOY STORY II



Ende Januar wird das hervorragende Spiel von Activision zeitgleich mit dem Film erscheinen!

Hersteller	Activision
Release	27. November 1999
GENRE:	Jump&Run

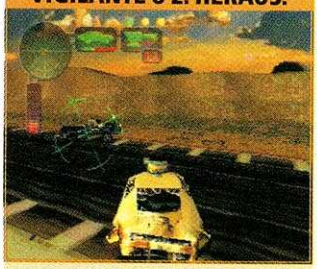
UEFA C.L. 2000



Eidos nutzt die Champions League-Lizenz erneut und präsentiert im März die Fortsetzung.

Hersteller	Eidos
Release	März 2000
GENRE:	Fußball

VIGILANTE 8 2. HERAUS.



***Vigilante 8: Zweite Herausforderung* werden wir hoffentlich in der nächste Ausgabe testen können!**

Hersteller	Activision
Release	Dezember 1999
GENRE:	Action-Rennspiel

FEBRUAR

Titel	Genre	Hersteller	Release
Armorines	Action	Acclaim	Februar
Dune 2000	Echtzeitstrategie	EA	Februar
Eagle One Harrier Attack	Flugsimulation	Infogrames	Februar
Ehrgeiz	Kampfspiel	SCEE	9. Februar
Gran Turismo 2	Rennspiel	SCEE	Februar
Gran Turismo + V3 Racing Wheel	Rennspiel	SCEE	Februar
Grandia	Rollenspiel	Ubi Soft	Februar
International Track & Field 2	Sport	Konami	Ende Februar
ISS Pro Evolution	Fußball	Konami	Anfang Februar
Legend of Legaia	Rollenspiel	SCEE	23. Februar
Messiah	Action-Adventure	Virgin/Interplay	Februar
NHL Face Off	Eishockey	SCEE	16. Februar
Premier Manager 2000	Fußball-Manager	Infogrames	Februar
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Capcom	Februar
Rugrats: Studio Tour	Rennspiel	THQ	Februar
Tiny Tank	Action	SCEE	2. Februar
Vanishing Point	Rennspiel	Acclaim	Februar

MÄRZ

Titel	Genre	Hersteller	Release
Baldur's Gate	Rollenspiel	Virgin/Interplay	März
Beatmania – European Edit	Musik	Konami	März
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Virgin	März
Fear Effect	Action-Adventure	Eidos	März
Gekido	Beat 'em Up	Infogrames	März
GTA 2 Berlin (Add On)	Action	Take 2	März
Misadventures of Tron	Action-Adventure	Capcom	März
Muppets Racing Game	Rennspiel	SCEE	März
N.Gen	Flugsimulation	Infogrames	März
Railroad Tycoon II	Simulation	Take 2	März
Rally (Arbeitstitel)	Rennspiel	Konami	März
Rally Masters	Rennspiel	Infogrames	März
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	März
Ronaldo V-Football	Fußball	Infogrames	März
Silicon Valley	Geschicklichkeit	Take 2	März
UEFA 2000	Fußball	Eidos	März
Vandal Hearts 2	RPG	Konami	März
Viva European Super League	Sport	Virgin	März
X-Men	Beat 'em Up	Activision	März

2000

Titel	Genre	Hersteller	Release
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	Codemasters	1. Quartal
Colony Wars 3 – Red Sun	Action	SCEE	1. Quartal
Destruction Derby 3	Action	SCEE	1. Quartal
Ford Racing	Rennspiel	Empire	1. Quartal
Fußball Manager	Sport	Codemasters	1. Quartal
Galerians	Action-Adventure	Crave	1. Quartal
Jackie Chan's Stuntmaster	Kampfspiel	SCEE	1. Quartal
Micro Maniacs	Rennspiel	Codemasters	1. Quartal
Prince Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	1. Quartal
Rollcage Extreme	Rennspiel	SCEE	1. Quartal
Sheep!	Action	Empire	1. Quartal
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Virgin	1. Quartal
Subbuteo	Brettspiel	Atari/Hasbro Int.	1. Quartal
The Golf Pro	Golf	Empire	1. Quartal
TNT Tricks 'n' Treasures	Action	SCEE	1. Quartal
Tunguska	Action-Adventure	Project 2	1. Quartal
Speedball 2100	Action	Empire	April
Spiderman	Action-Adventure	Activision	April
Suikoden 2	RPG	Konami	April
Tenchu II	Kampfspiel	Activision	April
Aladdin	Jump&Run	Activision	Mai
KISS Psycho Circus	Action	Take 2	Mai
Nocturne	Action-Adventure	Take 2	Mai
Verfolgungsjagd	Rennspiel	THQ	Mai
Wacky Races	Rennspiel	Infogrames	Mai
WWF Smackdown	Wrestling	THQ	Mai
König der Löwen	Jump&Run	Activision	Juni
TOCA W.T.C.	Rennspiel	Codemasters	2. Quartal 2000
Panzer General IV	Strategie	Mindscape	1. Halbjahr 2000
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Mindscape	1. Halbjahr 2000
Championship Motocross 2	Rennspiel	THQ	3. Quartal 2000
Evil Dead: Ashes 2 Ashes	Action-Adventure	THQ	3. Quartal 2000
Alien Ressurection	Action	EA	2000
Hogs of War	Strategie	Infogrames	2000
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	2000
Omikron	Action-Adventure	Eidos	2000
Radical Bikers	Rennspiel	Infogrames	2000
Saboteur	Action-Adventure	Eidos	2000
Nightmare Creatures 2	Action-Adventure	Activision	2000
Star Wars Episode 1: Obi Wan	Action	THQ	2000
Submarine Commando	Action	Virgin/Interplay	2000
Techno Mage	RPG	Infogrames	2000
Test Drive 4x4	Rennspiel	Infogrames	2000
Velocity	Rennspiel	Acclaim	2000

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

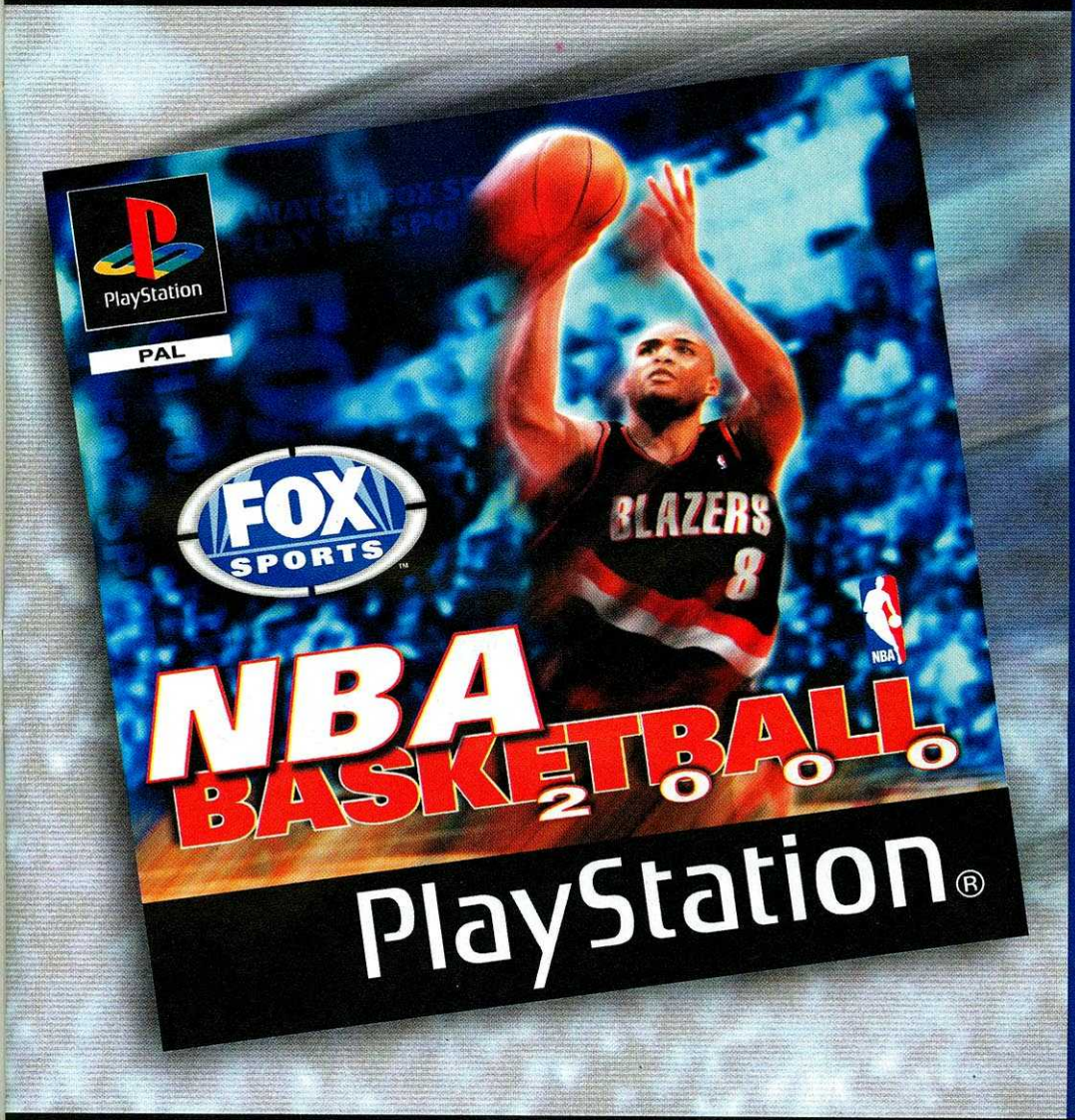
SCHON GETESTET!

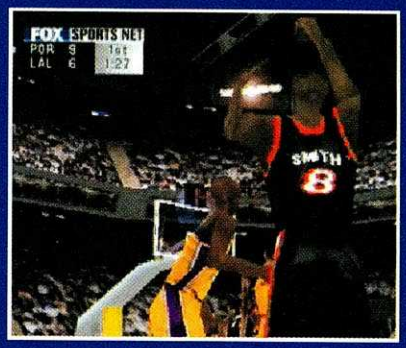


Sie sind auf der Suche nach einem aktuellen Testbericht nicht fündig geworden? Sie haben eine Ausgabe der PlayStation Zone verpasst und wollen auf dem Laufenden bleiben? Auf dieser Seite bieten wir Ihnen in jeder Ausgabe die 50 letzten Tests in kompakter Form in einer Übersicht.

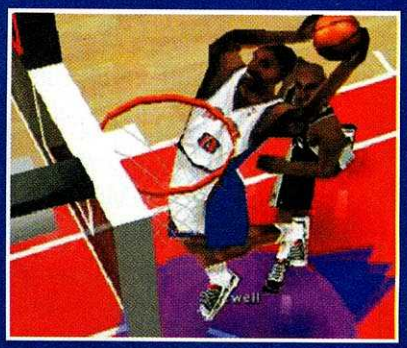
Titel	Beschreibung	Hersteller	Test in PSZ	Grafik	Sound	Spaß	Gesamt
Action Man	Gelungene Mischung aus Action und Racing	Hasbro Interactive	12/99	83%	81%	80%	81%
Carmageddon (dt.)	Brutales, schwaches Autorennen	Sci	12/99	62%	73%	41%^	43%
Centipede	Die Rückkehr des Klassikers	Hasbro Interactive	11/99	62%	65%	70%	69%
Championship Motocross	Packendes Motorrad-Spiel	THQ	12/99	77%	72%	80%	76%
Crash Team Racing	Die Fun-Racing-Referenz	SCEE	12/99	86%	81%	90%	83%
Destrega	Ungewöhnliches Fighting-Game	SCEE	12/99	86%	80%	70%	74%
Dino Crisis	Tolles Action-Adventure von Capcom	Capcom	12/99	86%	85%	86%	86%
FIFA 2000	Die aktuelle Nummer 3	EA	12/99	78%	77%	87%	85%
Final Fantasy VIII	Geniales Rollenspiel!	Squaresoft	11/99	94%	92%	96%	95%
Fisherman´s Bait	Angelspiel für Profis	Konami	11/99	79%	77%	80%	79%
Formel Eins 99	Die neue Formel-1-Referenz	SCEE	12/99	89%	81%	93%	91%
Fußball Live	Gelungene Fußball-Debüt von Sony	SCEE	12/99	84%	79%	92%	90%
GTA 2	Die neue Action-Referenz	Take 2	12/99	60%	84%	91%	90%
Gungage	Ordentliches Action-Game	Konami	11/99	75%	76%	78%	77%
Hot Wheels	Rennspiel zur Spielzeug-Reihe	EA	11/99	78%	80%	78%	78%
Killer Loop	Hervorragendes Gleiter-Rennspiel	Crave	10/99	865	85%	85%	84%
Master Of Monsters	Enttäuschendes Strategiespiel	ASCII	11/99	58%	62%	68%	68%
M.G.S. Special Missions	Die Add-On-CD für *Metal Gear Solid*	Konami	11/99	72%	68%	83%	83%
Millennium Soldier	Simples Action-Spiel	Infogrames	12/99	84%	80%	70%	75%
Missile Command	Die Fortsetzung des Klassikers	Hasbro Interactive	12/99	62%	68%	70%	66%
Mission: Impossible	Tolles Action-Adventure zum Kinohit	Infogrames	10/99	81%	83%	84%	85%
NBA Basketball 2000	Ordentliches Basketballspiel	Activision	12/99	78%	80%	85%	83%
NHL 2000	Die neue Eishockey-Referenz	EA	11/99	83%	74%	89%	88%
NHL Championship	Ansprechendes Eishockey-Spiel	Activision	12/99	74%	77%	89%	81%
No Fear	Die Mountain-Biking-Referenz	Codemasters	12/99	70%	78%	85%	84%
Pac-Man World	Comeback der legendären Pille	SCEE	12/99	75%	71%	80%	76%
PGA European Golf	Enttäuschendes Golfspiel	Infogrames	12/99	40%	55%	53%	48%
Pong	Tolle Neuauflage des Spielhallenklassikers	Hasbro Interactive	11/99	69%	73%	85%	82%
Pop´n´Pop	Putzige Mischung aus *Tetris* und *Space Invaders*	JVC	10/99	56%	66%	83%	76%
Q*Bert	Der Veteran färbt wieder ein!	Hasbro Interactive	12/99	50%	54%	60%	56%
Rainbow Six	Taktisches Actionspiel für Profis	Take 2	12/99	68%	65%	79%	75%
Rat Attack	Originelles Geschicklichkeitsspiel	TLC	11/99	79%	80%	77%	78%
Reel Fishing	Angelsimulation mit Aquarium	Crave	11/99	68%	57%	72%	73%
Re-Volt	Mittelmäßiges Mini-Flitzer-Rennen	Acclaim	11/99	65%	64%	57%	60%
Ronin Blade	Mittelmäßiges Action-Adventure	Konami	12/99	68%	83%	46%	53%
Shadow Man	Enttäuschende PlayStation-Umsetzung	Acclaim	11/99	60%	80%	75%	78%
South Park	Die Umsetzung der TV-Serie	Acclaim	11/99	60%	67%	66%	66%
Space Invaders	Rückkehr des Klassikers	Activision	12/99	67%	65%	71%	68%
Speed Freaks	Fantastisches Fun-Racing-Game für bis zu vier Spieler	SCEE	9/99	84%	73%	88%	85%
Spyro 2	Das derzeit beste Jump&Run-Spiel	SCEE	12/99	85%	77%	89%	87%
Star Wars Episode I	Mittelmäßiges Spiel zum Kinohit	LucasArts	12/99	68%	80%	60%	64%
Tarzan	Tolle Jump&Run-Umsetzung des Kinohits	SCEE	11/99	84%	80%	85%	83%
The Next Tetris	Der Klötzchen-Klassiker für die PlayStation	Hasbro Interactive	11/99	32%	51%	82%	80%
The X-Files	Komplett deutsche *Akte-X*-Umsetzung	SCEE	10/99	77%	82%	72%	75%
Tony Hawk´s Skateboarding	Brillante Skateboard-Simulation	Activision	10/99	86%	80%	92%	90%
UEFA Striker	Die neue Fußball-Referenz	Infogrames	11/99	84%	78%	93%	91%
Wip3out	Die Referenz unter den Gleiterrennspielen	Psygnosis	10/99	90%	93%	94%	91%
Worms Armageddon	Der perfekte Spaß für Strategiefans	Hasbro Interactive	12/99	56%	82%	91%	89%
Worms Pinball	Akzeptables Flipper-Spiel	Infogrames	12/99	78%	75%	73%	74%
Wu-Tang Shaolin Style	Beat´em Up mit den Rappern	Activision	12/99	79%	76%	72%	75%

BASKETBALL SO LIVE WIE NOCH NIE!

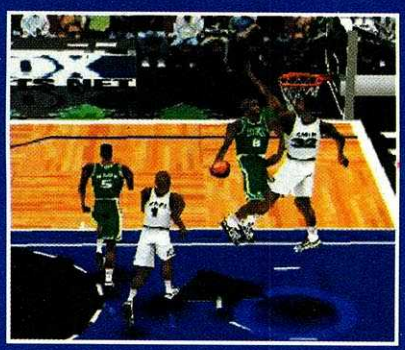




Professionelle Sofortwiederholungen



Unglaublich viele verschiedene Dunks



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

SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS™

foxsports.com
Hier erhalten Sie weitere Infos, Screenshots und Downloads.



Auch für Windows® 95/98

PC CD-ROM Windows® 95/98

OFFICIAL NBA PRODUCT

nba.com

FOX SPORTS INTERACTIVE™

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

PLAYSTATION CHARTS

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	**(Neu)**	**Final Fantasy VIII**	**95%**	**1**
2.	**(Neu)**	**Dino Crisis**	**86%**	**1**
3.	**(Neu)**	**FIFA 2000**	**85%**	**1**
4.	(Neu)	Formel 1 '99	91%	1
5.	(Neu)	Spyro 2	87%	1
6.	(Neu)	Mission: Impossible	85%	1
7.	(Neu)	GTA 2	90%	1
8.	(10)	V-Rally 2	93%	5
9.	(6)	Driver	90%	6
10.	(Neu)	Fußball Live	90%	1
11.	(Neu)	MGS Special Missions	83%	1
12.	(1)	Star Wars Episode I	64%	2
13.	(2)	Tony Hawk's Skateboarding	90%	2
14.	(14)	Bugs Bunny auf Zeitreise	84%	6
15.	(WE)	WWF Attitude	87%	2

Quelle: Theo Kranz-Versand

Gleich neun Neuzugänge und ein Rückkehrer wirbelten die aktuellen Verkaufs-Charts kräftig durcheinander, wobei prominente Titel wie *Soul Reaver, The X-Files* oder *Wip3out* ganz herausfielen. Stolzer Spitzenreiter ist *Final Fantasy VIII*, das hochkarätige Konkurrenz wie *Dino Crisis, FIFA 2000, Formel 1 '99, Spyro 2* oder *Mission: Impossible* hinter sich lassen konnte. *Star Wars Episode I* konnte sich nur kurz auf Platz 1 halten und fiel auf Rang 12 zurück. Erstaunlich ist die Hartnäckigkeit von Bugs Bunny!

LESER-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	**(1)**	**Driver**	**90%**	**5**
2.	**(Neu)**	**Dino Crisis**	**86%**	**1**
3.	**(Neu)**	**GTA 2**	**90%**	**1**
4.	(12)	Silent Hill	90%	5
5.	(2)	FIFA 99	90%	12
6.	(WE)	Tomb Raider III	91%	10
7.	(Neu)	Final Fantasy VIII	95%	1
8.	(8)	Need For Speed IV	89%	7
9.	(11)	Syphon Filter	88%	5
10.	(6)	Metal Gear Solid	91%	10
11.	(10)	Gran Turismo	94%	14
12.	(Neu)	Formel Eins 99	91%	1
13.	(Neu)	Tony Hawk´s Skateboarding	90%	1
14.	(9)	V-Rally 2	93%	5
15.	(3)	The X-Files	75%	2

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

Möglicherweise steht *Driver* zum letzten Mal an der Spitze der Lesercharts, denn Neueinsteiger wie *Dino Crisis, Formel Eins 99* oder nicht zuletzt *Final Fantasy VIII* ließen den Vorsprung des Dauerbrenners deutlich schmelzen. Aus den Charts verabschiedet haben sich prominente Titel wie *Soul Reaver, WWF Attitude, Tekken 3* oder *Final Fantasy VIII*. Wo werden sich die Fußball-Rivalen *UEFA Striker, FIFA 2000* und *Fußball Live* in der nächsten Ausgabe platzieren?

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1.	**(2)**	**Resident Evil 3**	**Capcom**	**7**
2.	**(1)**	**Gran Turismo 2**	**SCEE**	**9**
3.	**(3)**	**Tomb Raider IV**	**Eidos**	**4**
4.	(4)	Driver 2	GT Interactive	4
5.	(9)	FIFA 2000	EA Sports	4
6.	(Neu)	Die 24 Stunden von LeMans	Infogrames	1
7.	(10)	Worms 2: Armageddon	Hasbro Int.	2
8.	(Neu)	Tomorrow Never Dies	EA	1
9.	(Neu)	Fußball Live	SCEE	1
10.	(Neu)	UEFA Striker	Infogrames	1

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

Die Titelstory in der letzten PlayStation Zone verhalf *Resident Evil 3* zur Rückkehr an die Spitze der Most-Wanted-Charts, während *Gran Turismo 2* passend zur aktuellen Platzierung auf den zweiten Monat des kommenden Jahres verschoben wurde. Die exzellente spielbare Demo von *Tomb Raider IV* ließ das neueste Lara-Croft-Abenteuer zum Spitzenduo aufschließen. Interessant ist die Reihenfolge der Fußball-Spiele, welche die Qualität der einzelnen Titel allerdings nicht widerspiegelt.

MACH MIT!

Ihre Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von Ihnen wissen, welche PlayStation-Spiele Sie im Augenblick am liebsten spielen und welche Games Sie sich am sehnsüchtigsten wünschen. Schicken Sie uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 161), auf dem Sie Ihre zwei persönlichen Top-5-Tabellen notieren. Bei der Most-Wanted-Tabelle sollten Sie berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Sony dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA
PlayStation Zone
Kennwort: Charts
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

PLAYSTATION ZONE

NEU IM REGAL

FINAL FANTASY VIII



Ob Rollenspielliebhaber oder nicht – Der neueste Teil der *Final-Fantasy*-Saga verdient es, mindestens einmal angespielt zu werden. Das Spiel fesselt einen dank perfekter Grafik und schönem Sound wochenlang an den Bildschirm.

Alex Hagedorf, PSZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	LESER-WERTUNG
96%	93%	98%	97%

DINO CRISIS



Wer ein richtig gutes Action-Adventure von den *Resident-Evil*-Machern sucht, ist hier sicherlich an der richtigen Adresse! Die gute Echtzeit-Grafik und der Super-Sound überzeugen auf der ganzen Linie.

David Schlager, PSZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	LESER-WERTUNG
89%	86%	91%	90%

MISSION: IMPOSSIBLE



Wer in Sachen Action-Adventure Abwechslung sucht, ist bei *Mission: Impossible* richtig. Hier gilt es nicht nur einfach herumzuballern, sondern mit dem Kopf zu arbeiten. Die Grafik und der Original-Sound verleihen dem Spiel das gewisse Etwas.

Stefan Bien, PSZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	LESER-WERTUNG
84%	86%	89%	87%

IHRE CHANCE

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

COMPUTEC MEDIA
PlayStation Zone
Kennwort: Neu im Regal
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

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

DIE REDAKTION



HANS IPPISCH
Chefredakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:
Gran Turismo 2

Das Baby wird größer und größer: 164 Seiten Inhalt, 32 Seiten Extraheft, 2 Demo-CDs, Riesenposter ...



MICHAEL PRUCHNICKI
Redakteur, 21

Aktuelles Lieblingsspiel:
Ruff&Tumble

Zockte ausgiebig *Toukon Retsuden 3*, das als Vorlage für das neue THQ-Wrestlingspiel *WWF Smackdown* dient.



FLORIAN BRICH
Redakteur, 28

Aktuelles Lieblingsspiel:
Xena Warrior Princess

Vergnügte sich tagelang mit TV-Star Xena auf der PlayStation und fiebert seiner zum Jahrtausendwechsel stattfindenden Japan-Reise entgegen.



WERNER SPACHMÜLLER
Redaktionsassistent, 22

Aktuelles Lieblingsspiel:
Tony Hawk´s Skateboarding

Kehrte braungebrannt aus dem Urlaub zurück und hatte deshalb ernsthafte Probleme, sein aktuelles Lieblingsspiel zu nennen.



MARCO MARZINKOWSKI
Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:
Gran Turismo 2

Hatte die Ehre, mit *Gran Turismo 2* und *Tomb Raider IV* zwei der begehrtesten PlayStation-Produkte zu begutachten!



MATTHIAS GLASER
Redakteur, 33

Aktuelles Lieblingsspiel:
Die 24 Stunden von LeMans

Trat am 8.11.99 seine Stelle als PSZ-Redakteur an und testet die Spiele als waschechter Medienwissenschaftler.



JENS QUENTIN
Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:
WCW Mayhem

Freut sich schon auf die deutsche Version von *Resident Evil 3*, nachdem er die japanische Version durchgespielt hat.



THOMAS ROSATO
Redakteur, 28

Aktuelles Lieblingsspiel:
Jade Cocoon

Düste nach London, um dort der Premiere des neuen Bond-Spiels beizuwohnen. James Bond war leider nicht anzutreffen.

DER AUFTRAG

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

TEST-SYSTEM

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

NEU! PLAY-STATION 2

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

NEU! MOST WANTED PLAY STATION ZONE

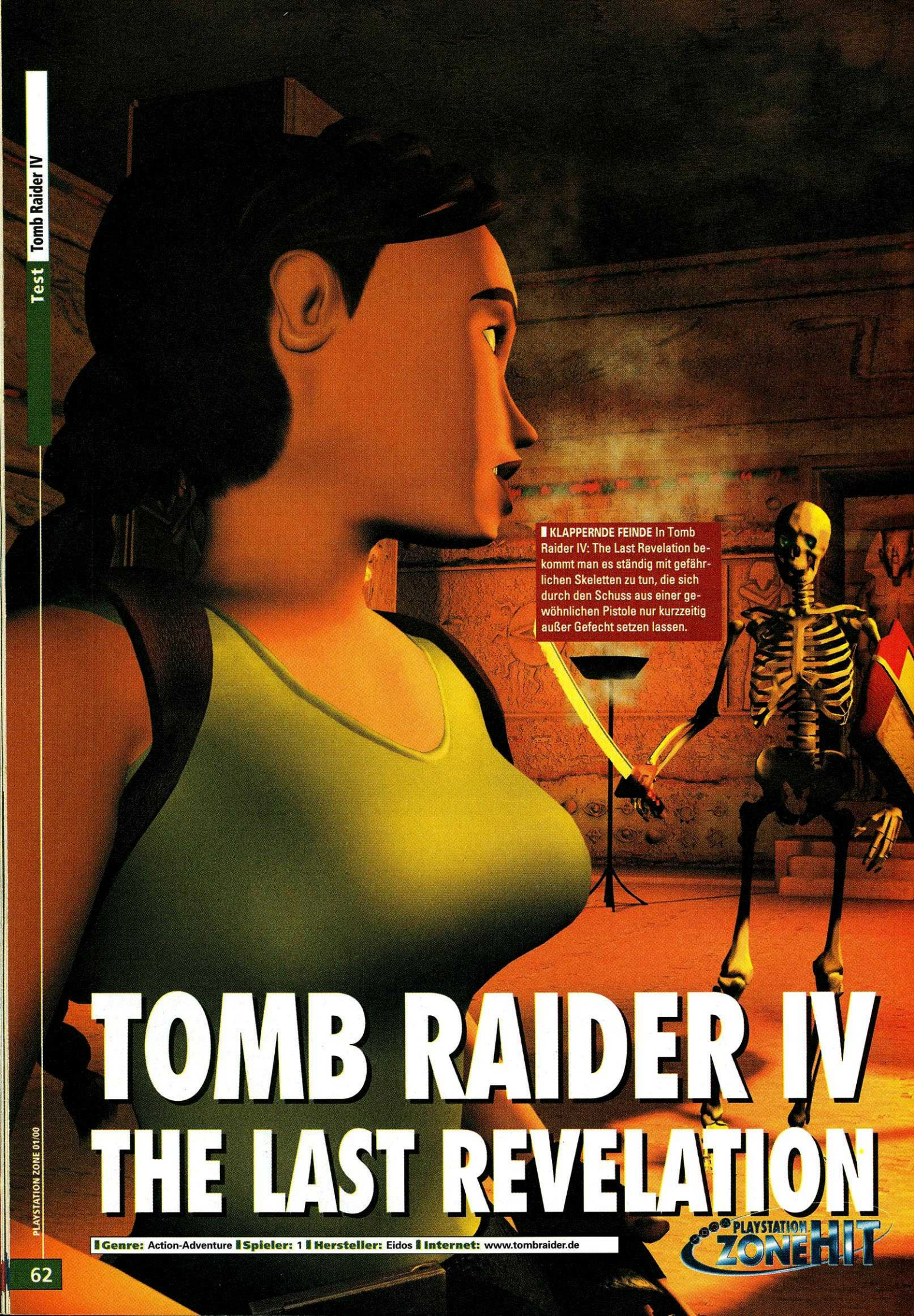
Wird ein Spiel von der Leserschaft ganz besonders herbeigesehnt, bekommt es ab sofort das begehrte Most-Wanted-Prädikat!

NEU! PLAY STATION KIDS ZONE

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

PLAYSTATION ZONE HIT

Gelungene Spiele mit einer Wertung von mehr als 85% erhalten den begehrten „PlayStation Zone-Hit"-Award, der als Gütesiegel gilt.

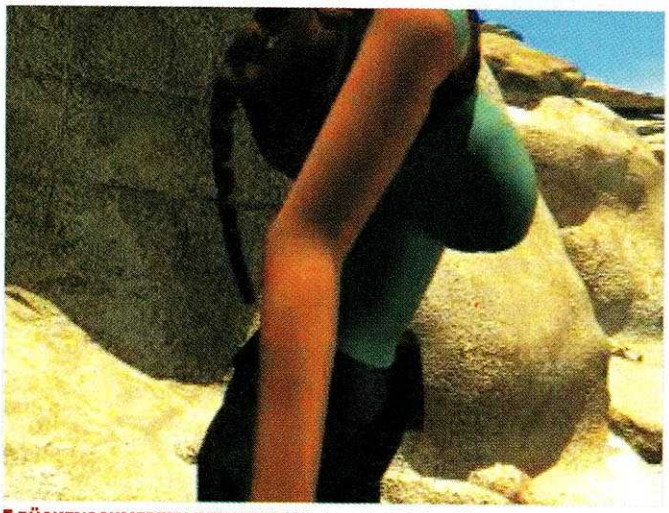


KLAPPERNDE FEINDE In Tomb Raider IV: The Last Revelation bekommt man es ständig mit gefährlichen Skeletten zu tun, die sich durch den Schuss aus einer gewöhnlichen Pistole nur kurzzeitig außer Gefecht setzen lassen.

TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION

Genre: Action-Adventure **Spieler:** 1 **Hersteller:** Eidos **Internet:** www.tombraider.de

PLAYSTATION ZONE HIT



RÜCKENSCHMERZEN INKLUSIVE Wie bereits bei den Vorgängern ist die Oberweite von Lara recht üppig proportioniert.



EINSTEIGERFREUNDLICH Zu Beginn weist Laras Begleiter ihr noch den Weg zu den richtigen Örtlichkeiten. Später ist sie dann auf sich allein gestellt.



MOST WANTED PLAYSTATION ZONE

Eigentlich sollte es dieses Jahr ein hochinteressantes Spieleduell geben – Indiana Jones gegen Lara Croft. Mittlerweile hat der in die Jahre gekommene Archäologe aber die Peitsche an den Nagel gehängt und ist somit einer Konfrontation mit dem Cyberbabe aus dem Weg gegangen. Freie Bahn also für Lara, die Sie in ihrem neuen Abenteuer sogar von einer neuen Seite kennen lernen werden. Zu Beginn ist sie nämlich ein sechzehnjähriger Backfisch.

Ägypten würde Sie als Urlaubsziel reizen, aber leider fehlt es am nötigen Kleingeld? Nun, dann gönnen Sie sich doch einfach *Tomb Raider IV*, dessen Story sich fast komplett an diesem Schauplatz entfaltet. Nähere Informationen zu den einzelnen Locations finden Sie übrigens im Extrakasten „Alle Levels im Schnelldurchlauf". Für Laras Anwesenheit in diesem mythischen Land gibt es natürlich einen guten Grund. Sie hat den Auftrag bekommen, eine jungfräuliche Gruft zu erforschen – ein Job, den die schöne Archäologin nur zu gerne annimmt. Lara und ihr Führer dringen wenig später tief in dieses Relikt der Vergangenheit ein. Von kleineren Problemen einmal abgesehen, läuft zunächst alles reibungslos. Kurz darauf überschlagen sich dann aber doch die Ereignisse und ausgerechnet Lara selbst ist für die drohende Katastrophe verantwortlich. Bei ihrer Erforschung setzt sie nämlich den bösen Geist des finsteren Gottes Seth frei, der sich nun im Eiltempo der Erde nähert und sie dem Untergang weihen wird, sobald er sie erreicht. An Ihnen liegt es nun, diese Apokalypse abzuwenden. Um es zu schaffen, müssen Sie Seths Bruder, die Gottheit Horus wie-



RENDERTRAUM Das Intro in perfekter Renderqualität ist ein Genuss. Später gibt es noch in Echtzeit berechnete Zwischensequenzen in der Spielgrafik.



GUTEN APPETIT Dieses Krokodil hatte Hunger auf einen Croft-Snack. Normalerweise zählen diese Gegner aber zu den leichteren.



GENIALE WASSERSPIELE Die überarbeiteten Unterwasserabschnitte sind erneut eine atmosphärische und spielerische Bereicherung.

derbeleben, denn er ist der einzige, der Seth stoppen kann. Anders als bei den direkten Vorgängern ist die Geschichte kein Mittel zum Zweck, welches nur zur Verknüpfung der verschiedenen Locations eingesetzt wird, sondern ein integrales Spielelement. Stellen Sie sich auf etliche Wendungen und Überraschungen ein. Fast nichts ist so, wie es zunächst scheint. So wird sich Laras Führer als kleiner Intrigant entpuppen und neben den Problemen um Seth und Co. haben Sie sich noch um Altlasten zu kümmern. Ein kleiner Tipp gefällig? Wenn Sie sich den Extrakasten „Training in Kambodscha" durchlesen, dann können Sie vielleicht schon erahnen, um was (oder wen) es sich handelt. Zum Glück gibt es da noch Jean-Yves, einen alten Freund von Lara, der sich „rein zufällig" auch in Ägypten befindet und ihr des Öfteren mit Rat und Tat zur Seite steht.

Info LARA FÜR DEN HAUSGEBRAUCH

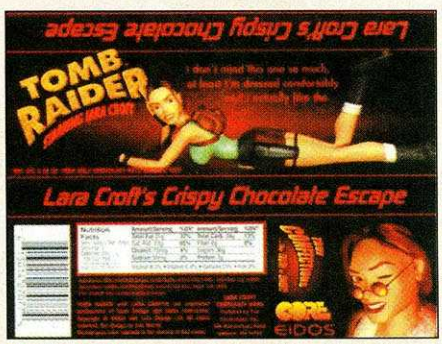


Diese Artikel können auf der Eidos-Interactive-Homepage bestellt werden. Die Zahlung erfolgt per Kreditkarte.



Der deutsche Versender RWM, der neben den aufwendigen Lara-Figuren auch diverse andere Artikel im Angebot hat, bietet den Versand erfreulicherweise auch per Nachnahme an.

Sie bekommen gar nicht genug von Lara Croft? Sie wollen die attraktive Archäologin nicht nur in Pixelform bewundern, sondern sie auch fühlen? Oder aber Lara überall mit hinnehmen? Vielleicht sogar an ihr knabbern? Kein Problem, denn im Internet gibt es zahlreiche Anbieter, die Merchandising-Artikel rund um Tomb Raider anbieten. An erster Stelle ist natürlich das offizielle Angebot von Eidos zu nennen. Auf der Homepage **www.eidosinteractive.com** warten unter anderem folgende Artikel auf Lara-Fans:



SWEETHEART In den Staaten können Lara-Anhänger sogar Süssigkeiten in vier verschiedenen Geschmacksrichtungen erwerben. Jeder Riegel kostet 2 Dollar. Hier die Schokoladenausführung.

- Die Lara-Croft-Baseball-Kappe ($ 19,95)
- T-Shirts mit Lara-Artwork ($ 21,95)
- Spielkarten-Set ($ 8,95)
- Lara-Uhr ($ 19,95)
- Lara-Mousepad ($ 9,95)

Auf der Homepage **www.rwm.de** gibt es weitere Goodies für Fans der hübschen Lara:

- Klettarmband (DM 14,95)
- Rucksack (DM 49,95)
- CD-Collector (DM 39,95)
- Bademantel (DM 149,95)
- Verschiedene Figuren (DM 29,95)
- Poster (DM 15,95)

Die 1.000 Tode der Lara Croft

Core Design hat sich viel einfallen lassen, um Sie – und Lara – so richtig ins Schwitzen zu bringen. Das geht schon mit den Feinden los. Neben menschlichen Kontrahenten (Grabräuber, ninjaähnliche Gestalten, Pistoleros etc.) wollen Ihnen auch zahlreiche Wesen aus dem Tierreich an die virtuelle Haut. So etwa Skorpione und Skarabäen, die Sie vergiften können, bissige Krokodile, Spinnen, Hunde, Fledermäuse und Wölfe. Abgerundet wird die Gegnerschar durch einige fiktive Wesen. Verweste Mumien, klappernde Skelette, Statuen, schwebende Geister, lebende Sphinxe und Untote sind die prominentesten Beispiele. Übrigens ist es nicht immer erforderlich, sich in einen Kampf zu verstricken. Wenn sich Ihnen zum Beispiel eine Hundertschaft von Spinnen nähert, sollten Sie eher nach einem alternativen Ausweg suchen. Eventuell befinden sich ja

„Mit Tomb Raider IV hat Core Design zu alter Stärke zurückgefunden."



DAS KENNEN WIR DOCH Auch diesmal muss der eine oder andere Hebel betätigt werden.

Info ALLE LEVELS IM SCHNELLDURCHLAUF



ABWECHSLUNG Ein fulminanter Höhepunkt ist der Zug-Level. Hier müssen Sie geschickt von Wagen zu Wagen hüpfen und sich dabei sogar noch um einige Gegner kümmern.



AUSGEWOGEN Um im Finale von Tomb Raider IV, welches im großen Tempel des Horus stattfindet, weiterzukommen, muss diese Waage von Lara ins Gleichgewicht gebracht werden.



SPEZIALEFFEKTE Im Tempel des Poseidon sind gleich drei Vorzüge der Grafikengine auszumachen: stimmungsvolle Lichteffekte, fotorealistische Statuen und fein animiertes Wasser.

Los geht das Spiel im Grabmal des Seth, das es zu erforschen gilt. Im Tal der Könige wird man dann das 5. Grabmal entdecken, was in einer separaten Spielstufe geschieht. Nach einem Besuch des Tempels von Karnak stehen Schwimmeinlagen im heiligen See und einem zweiten Gewässer an. Nachdem Lara wieder trocken ist, betritt sie dann das Grabmal des Semerkhet und hat sich dort auch mit dessen Wächter auseinanderzusetzen. Danach steht eine Zugfahrt an, die Frau Croft nach Alexandria führt. Nach ausreichender Erforschung der Stadt widmet sie sich dann dem Isistempel von Pharos und dem Palast der Kleopatra. Nach der Erforschung einiger Katakomben und der Durchforstung des Poseidontempels entdeckt Lara die verschwundene Bibliothek. Nachdem sie dort ihren Wissensdurst befriedigt hat, geht es zur Küste und den dortigen Ruinen. Die nächsten Schauplätze sind die Hallen des Demetrius und die Stadt der Toten, die auf ihre Geheimnisse hin untersucht werden. Im Anschluss muss Lara zahlreiche Gräben überwinden, an deren Ende sich die Tulun-Moschee befindet. Nächstes Ziel ist eine Zitadelle. Der Weg zu ihr führt durch ein Tor und über einen Straßenbasar. Der nächste Level steht im Zeichen der Sphinx, bevor dann ein weiterer Tempel zu erforschen ist. Zwei weitere Abschnitte konzentrieren sich auf die Pyramide des Menkaure. Anschließend muss eine weitere Pyramidenform, die Mastaba, untersucht werden. So langsam nähert sich das Finale, wobei zuvor zweimal die große Pyramide und einmal die Königspyramiden von Khufu im Mittelpunkt stehen. Der finale Showdown findet dann im Tempel des Horus statt.

in der Decke einige Griffflächen, an denen Sie sich entlanghangeln können, um so sicher den nächsten Raum zu erreichen. Allerdings sorgen nicht nur die Feinde für Schwierigkeiten. Zahlreiche Fallen und andere Gemeinheiten stellen zusätzliche Probleme dar. Gigantische Kugeln mit ebenso überdimensionalen Spikes, tiefe Schächte, Fallgruben, mobile Steinplatten, die Sie zerquetschen können, und ähnliche Hindernisse dieser Art wollen überwunden werden. Besonders fies dabei: Viele Fallen sind zunächst gar nicht als solche erkennbar. Ein kleines Beispiel: Vor einem kleinen Vorsprung befindet sich eine unscheinbare Öffnung. Läuft man über diese, treten urplötzlich lodernde Flammen aus und Lara stirbt den Verbrennungstod. Um einen kleinen Ausgleich für die mannigfaltigen Gefahren zu schaffen, können Sie diesmal jederzeit abspeichern – eine ebenso sinnvolle wie dankenswerte Erleichterung. Aber damit nicht genug. Bei *Tomb Raider IV* gibt es weitere, sinnvolle Features, die das Spiel sogar für Leute interessant machen, die bei den Vorgängern vor lauter Frust in das Joypad gebissen haben. Zum einen gibt es eine Kartenfunktion, die für eine bessere Orientierung sorgt, zum anderen ein Tagebuch, in dem sich wichtige Hilfestellungen und Hintergründe zum Plot befinden. In einem speziellen Bereich kann man sich dort sogar ganz gezielte Hinweise zu bestimmten Problemen geben las-

„Der Sniper-Modus haucht der Tomb-Raider-Serie neues Leben ein!“



HITGARANT Lara am Boden, aber dennoch obenauf. Auch ihr viertes Abenteuer ist ein echter Hit.

PASSEND Hinter diesem Schild mit der Aufschrift „Danger“ befindet sich ein gefährlicher Höllenhund, der schon an Lara nagt.

ABWECHSLUNG GARANTIERT Die Action-Adventure-Kost wird durch die Fahrten mit zwei Vehikeln aufgelockert. Hier sehen Sie das Motorrad.



BEEINDRUCKEND An markanten Konstruktionen herrscht bei Tomb Raider IV wahrlich kein Mangel.



DETAILVERLIEBT Viele Örtlichkeiten werden durch aufwendige Wandzeichnungen und andere Details optisch gehörig aufgewertet.



ÜBERSICHT Mit einem Druck auf die L1-Taste können Sie sich in der Gegend umsehen.

sen. Neue Informationen, die sich Ihnen während des Abenteuers erschließen, werden ebenfalls im Tagebuch erfasst, damit Sie jederzeit auf diese Informationen zurückkommen können. Wer mehr über die Vergangenheit von Lara erfahren möchte, kommt dabei nicht nur im Trainingsmodus auf seine Kosten. Im so genannten Scrapbook, welches des Öfteren aktualisiert wird, bekommen Sie zahlreiche Hintergrundinformationen zur Kultfigur serviert.

Lara, ich kombiniere

Um gegen die feindliche Übermacht Chancen zu haben, steht Ihnen ein kleines, aber feines Arsenal zur Verfügung. Neben der Standardwaffe, einem Paar Pistolen mit unbegrenzter Munition, lassen sich im Verlauf des Spiels Shotguns, Uzis, Revolver, Granaten und ein Crossbow entdecken. Zudem lassen sich im aufgeräumten, neu gestalteten Inventory erstmals Gegenstände kombinieren. Dieses Feature ist kein billiger Zusatz, um Abwechslung zu erzeugen, sondern ein wichtiges Spielelement. Einige Gegner wie etwa die Skelette erweisen sich als wahre Kugelfresser und zeigen sich immun gegen normale Treffer. Kombiniert man aber nun den Revolver mit der Laserzieleinrichtung, kann man in einen extrem praktischen Sniper-Modus umschalten. Wenn Sie dann den Kopf der klapprigen Brüder anvisieren und einen gezielten Schuss abgeben, haben Sie ein Problem weniger. Mit einem Geräusch, welches dem Zerplatzen einer Glühbirne ähnelt, zerbirst deren Schädel und die Gesellen von der knochigen Gestalt laufen im wahrsten Sinne des Wortes kopflos durch die Gegend. Auch zum Lösen einiger Rätsel ist etwas Kombinationsgabe gefragt. So müssen etwa bestimmte Artefakte miteinander kombiniert und dann an der richtigen Stelle eingesetzt werden, um neue Areale zu erschließen. Apropos Areale: Die von Core Design im Vorfeld der Veröffentlichung getätigten Aussagen bezüglich deren Neugestaltung haben sich bestätigt. Die meisten Einsatz-Gebiete

„Der vierte Teil entfacht die Tomb-Raider-Magie neu."

Info TRAINING IN KAMBODSCHA

Mit einer alten Tradition wird bei *Tomb Raider IV* nicht gebrochen, denn auch diesmal gibt es einen Trainingsmodus. Dieser wartet aber mit einigen Besonderheiten auf. Zum einen spielt er in der Vergangenheit (genau genommen im Jahr 1984), zum anderen wird ein zentraler Charakter des Spiels in diesem Abschnitt eingeführt. Es handelt sich um den Archäologen Werner Von Croy, der die junge Lara (sie ist zu diesem Zeitpunkt erst 16) in einer Ausgrabungsstätte in Kambodscha trainiert. Bereits der Teen Raider war eine attraktive Erscheinung mit sehr ansehnlichen Rundungen. Nachdem Lara laut Von Croy ausreichend fit ist, fordert er sie zu einem kleinen Wettrennen auf. Derjenige, der zuerst den Mittelpunkt einer ganz speziellen Gruft erreicht, ist der Sieger. Croft gewinnt dieses Duell und die Ereignisse nehmen eine dramatische Wende. Trotz ihres Protestes betätigt Lara im Auftrag von Von Croy einen ominösen Hebel, der in der Mitte des Raumes ein Artefakt erscheinen lässt. Gierig will Laras Mentor sich das wertvolle Stück greifen, als plötzlich eine Falle beginnt, sich zu schließen. Von Croy will fliehen, bleibt aber mit einem Bein hängen und sitzt in der Klemme. Lara versucht noch, ihn zu retten, als aber der ganze Raum in sich zusammenbricht, flüchtet sie und überlässt Von Croy seinem Schicksal. Dieser Abschnitt muss übrigens absolviert werden, bevor es mit dem eigentlichen Spiel los geht.





TRAINING FÜR LARA Der mürrisch wirkende Werner Von Croy bringt Lara zahlreiche Moves bei.



DIE FALLE SCHNAPPT ZU Im zweiten Teil des Trainings gerät Von Croy in Schwierigkeiten.

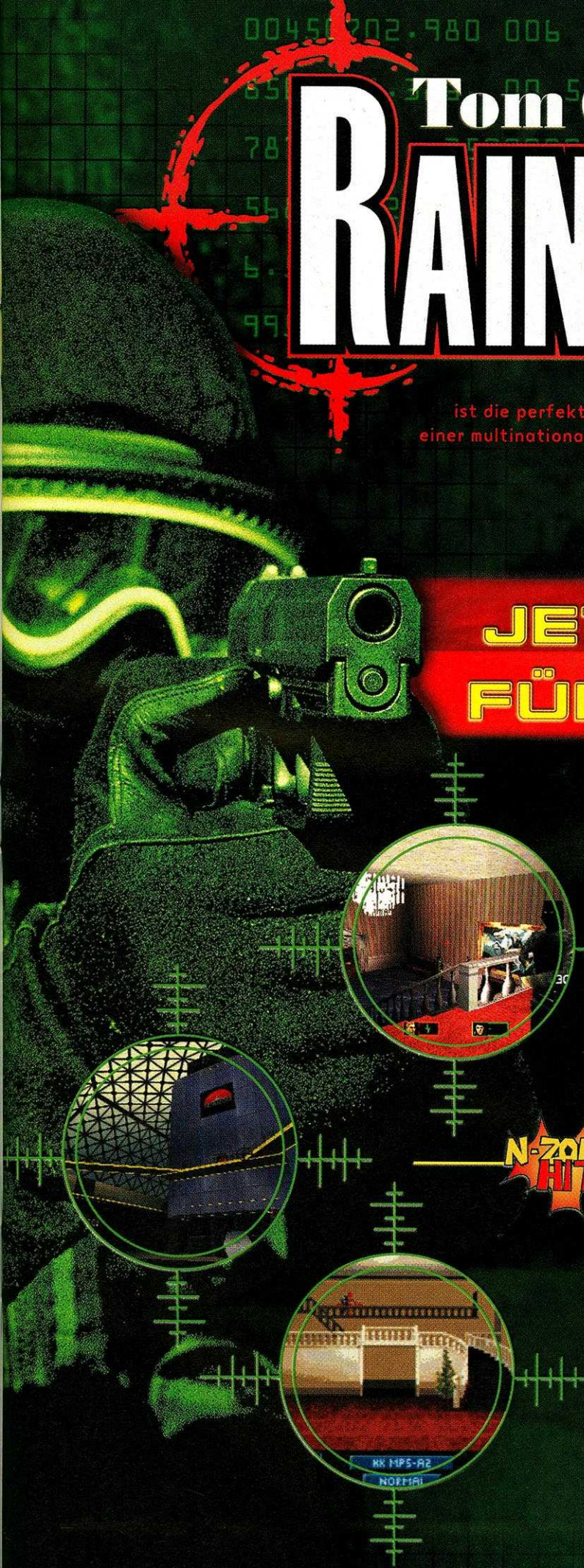


NEUER MOVE Diesmal können Sie auch an Stangen hinauf- oder hinunterrutschen.

Tom Clancy's RAINBOW SIX

Tom Clancy's **RAINBOW SIX** ist die perfekte Mischung aus Action und Strategie. Planen Sie Einsätze einer multinationalen Antiterror-Einheit (Codename: Rainbow) und kämpfen Sie gegen Terroristen auf der ganzen Welt.

JETZT ENDLICH FÜR KONSOLEN!



PLAYSTATION
JETZT IM HANDEL

NINTENDO 64
AB MITTE DEZEMBER

GAMEBOY COLOR
AB MITTE JANUAR 2000

Red Storm ENTERTAINMENT

Info GEWINNSPIEL



LEDER LARA Die Lara-Lederjacken gibt es in sechs verschiedenen Ausführungen. Fünf davon sind Unisex-Modelle, eine weitere gibt es speziell für Damen. Ein Unisex-Modell in der Grösse XXL können Sie bei uns gewinnen.

Wer mal eben 1000 Mark locker machen kann, der bekommt im ausgewählten Fachhandel, beim Otto-Versand (**www.otto.de**) oder direkt beim deutschen Vertrieb des Herstellers Redskins hochwertige Lederjacken mit Lara-Motiven. Nachfragen und Kaufwünsche können Sie an folgende Adresse richten: Redskins Deutschland, Rosenstr. 17, 83254 Breitbrunn, Tel.: 08341/101310. Bei uns können Sie dieses tolle Sammlerstück sogar zum Nulltarif abstauben. Nehmen Sie einfach an unserem Gewinnspiel teil und beantworten Sie folgende Frage:

WIE ALT IST LARA CROFT IM TRAININGSLEVEL DES SPIELS?

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

0190 / 59 58 51

Aktionsende ist der 5. Januar 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Eidos Interactive, Redskins und der COMPUTEC MEDIA sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Dieser Service der COMPUTEC MEDIA kostet Sie maximal DM 1,80. Leser aus dem Ausland können uns die Antwort auch auf einer Postkarte an die nachstehende Adresse senden:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PlayStation Zone, Kennwort: Tomb Raider IV, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

sind klein und überschaubar, so dass Lara vor langwierigen Wanderungen verschont bleibt. Die Gegenstände, die man zum Lösen der Kopfnüsse benötigt, befinden sich zudem fast immer ganz in der Nähe. Erfreulich sind auch die zumeist logischen Rätsel, welche die grauen Zellen angenehm auf Trab halten. Das stupide Betätigen von Schaltern und Hebeln wurde auf ein Minimum reduziert.

Neue Gefährte braucht das Land

In alter Tradition der Serie werden Ihnen erneut Fortbewegungsmittel offeriert, die für spielerische Abwechslung sorgen. Diesmal sind es ein Jeep und ein Motorrad mit Beiwagen. Für den Transport nach Alexandria ist zudem ein Zug zu besteigen, auf dem Sie im besten Abenteuerstil von Wagon zu Wagon springen müssen. Neue Moves und Aktionsmöglichkeiten runden das Game weiter ab. Lara kann jetzt an Stangen hoch- und runterklettern, an Seilen durch die Gegend schwingen und sich sogar um Ecken herum hangeln. Weiterhin können Körper von ihr durchsucht und Türen aufgetreten oder mit einer Brechstange geöffnet werden.



KOMFORTABEL Im Sniper-Modus kann man die Gegner aus sicherer Entfernung bekämpfen.

Ein Hauch von Baywatch ...

... steckt in *Tomb Raider IV*. Für die deutsche Version hat sich Eidos nämlich die Synchronsprecherin von Pamela Anderson sichern können. Garniert wird die akustische Seite des Games durch kernige Effekte und einen Soundtrack, der wie gewohnt nur in bestimmten Situationen einsetzt, aber absolut brillant ausgefallen ist. Laut Core Design wurde die Game-Engine übrigens zu 90 Prozent umgeschrieben, was allerdings übertrieben sein dürfte. Es sind zwar Verbesserungen auszumachen, aber diese liegen eher im Detail. Die „neue" Lara besteht aus mehr Polygonen, die zudem geschmeidig ineinander übergehen, und bewegt in den Zwischensequenzen nun endlich ihre Lippen. Wenn die Cyber-Amazone aus dem kühlen Nass steigt, perlt zudem das Wasser realistisch ab. Dezent verbessert wurden auch die in Echtzeit berechneten Lichteffekte, die für eine noch stimmungsvollere Atmosphäre sorgen. Das Environment Mapping, welches Spiegelungen ermöglicht, ist ebenfalls eine sinnvolle Ergänzung. Besonders in einer Stufe kommt es wunderschön zur Geltung: Lara stürmt in einen großen Raum, sieht im hinteren Teil davon einen vermeintlichen Feind und schießt, bevor sie dann merkt, dass es ihr eigenes Spiegelbild ist. Schwankend ist hingegen die Qualität der Texturen. Einige sind nahezu fotorealistisch, andere hingegen arg grobpixelig. In Levels mit hoher Sichtweite (z. B. Außenabschnitte) ist die Frame-Rate unangenehmen Schwankungen unterworfen und es kommt zu Pop-Ups. Abschließend noch ein Wort zur Steuerung: Hier könnte man das Fazit von *Tomb Raider III* wiederholen: Die digitale Kontrolle ist brauchbar, das analoge Gegenstück hingegen zu unpräzise.

Marco Marzinkowski



DIE APOCALYPSE NAHT Bei ihren Erforschungen hat Lara den bösen Geist von Seth freigesetzt.



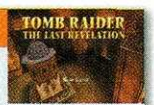
MARCO

MEIN FAZIT

SUPER

Sie haben befürchtet, *Tomb Raider IV* wäre nur eine lieblose Fortsetzung, die keinerlei Akzente setzen kann? Nun, mir ging es nach den ersten Ankündigungen ähnlich. Glücklicherweise haben wir uns getäuscht, denn Core Design und Eidos haben den definitiven Höhepunkt der Serie auf die Beine gestellt. Die Story ist spannend und wirkt nicht aufgesetzt, das Leveldesign ist durchdacht, die Rätsel sind logisch und die neuen Features sorgen für viel frischen Wind. Speziell der Sniper-Modus, der Ego-Shooter-Feeling vermittelt, hat es mir angetan. Einige kleine Schönheitsfehler (die sporadischen Clippingfehler und die etwas hakelige Steuerung), die uns schon seit dem ersten Teil begleiten, konnte man zwar erneut nicht vermeiden, aber dennoch bin ich auf der ganzen Linie zufrieden. Fazit: Selbst wenn Sie der Lara-Mania mittlerweile skeptisch gegenüberstehen, geben Sie diesem Spiel eine Chance. Sie werden es nicht bereuen.

Test ERGEBNIS



Tomb Raider IV ist kein simpler Aufguss, sondern eine konsequente Evolution des klassischen Grabräuber-Konzeptes. Dank der Hilfsfunktionen (Tagebuch und Co.) und der nun permanenten Speichermöglichkeit kommen diesmal auch Einsteiger auf ihre Kosten.

Titel	Tomb Raider IV
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel bis schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	35 Levels
Preis	DM 99,95
Hersteller	Eidos
Entwickler	Core Design
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt. /dt. Texte, dt. Sprache
Release	3.12.1999

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
88%	81%	93%	92%

Info VERGLEICH

1. **SOUL REAVER**	Eidos	92%
2. TOMB RAIDER IV	**Eidos**	**92%**
3. **TOMB RAIDER II**	Eidos	91%
4. **TOMB RAIDER III**	Eidos	91%
5. **TOMB RAIDER**	Eidos	88%

Die Top 5 sind ganz fest in der Hand von Eidos. Die *Tomb Raider*-Serie bürgt schon seit eh und je für Qualität, mit *Soul Reaver* hingegen konnte man einen neuen Star am Action-Adventure-Himmel platzieren. *Soul Reaver* bietet eine deutlich schickere Optik, *Tomb Raider IV* hingegen ist einen Tick geradliniger ausgefallen und bietet den Lara-Croft-Bonus.

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

expert

Preiswert und kompetent!

PlayStation

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

TYPISCH EXPERT



Action Man

- Teste den coolen Genre-Mix aus Action, Racing u. Action-Adventure!
- Sei in 7 versch. Einsatzgebieten wie z. B. Großstadt o. Arktis mit Sportwagen, Hellicopter oder Gleiter unterwegs!

DM 79.- / €40.39



Die 24 Stunden von Le Mans

- Stell' Dich den Anforderungen des härtesten Ausdauer-Rennens der Welt!

ab Anfang Dez. erhältlich!

DM 89.- / €45.50

Demolition Racer

- Lass' es krachen: Mit acht turbostarke Racing Cars, dramatische Überholmanöver und spektakulären Crashs!

DM 89.- / €45.50



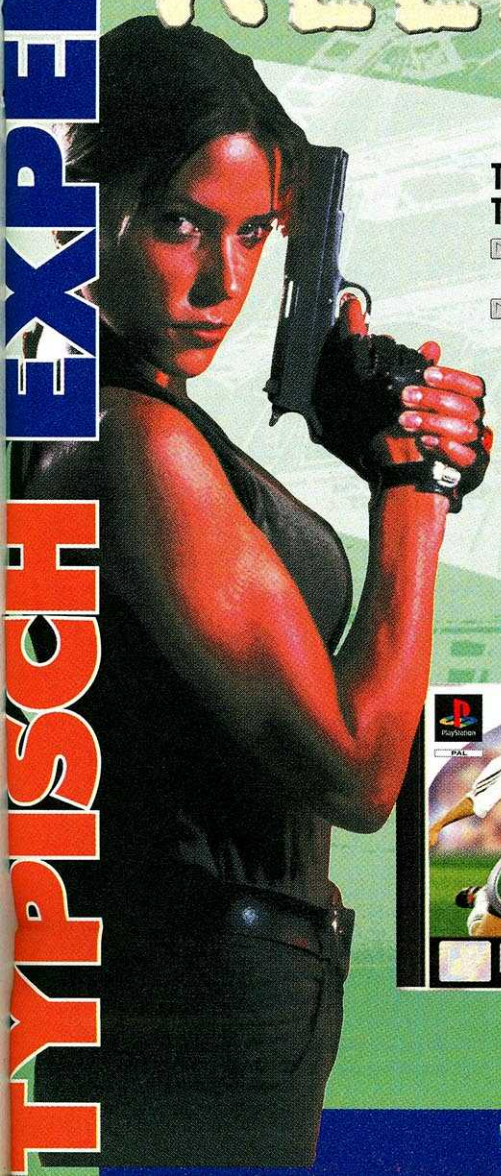
Wu-Tang Shaolin Style

- Lass' Dich herausfordern von Wu-Tang Shaolin Style, als einer von 9 Kämpfern nach alter Tradition durch 36 Kammern der Fertigkeiten des Kampfsports zu kämpfen!



DM 89.- / €45.50

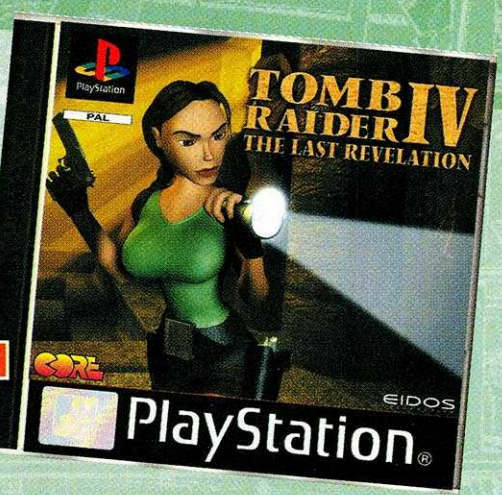
KEEP COOL!



Tomb Raider IV The Last Revelation

- Sei dabei, wenn sich Lara in Ägypten in ein neues Abenteuer stürzt!
- Kämpfe in unterirdischen Tempelanlagen gegen Skelette und Monster, bewältige gewagte Sprünge, schnelle Salti und anstrengende Kletterpartien!

DM 89.- / €45.50





FIFA 2000

- Steige ein in die Welt des Fussballs: Über 450 komplette Mannschaften aus den grössten Ligen der Welt!
- Erstelle Dein eigenes Turnier!

DM 89.- / €45.50

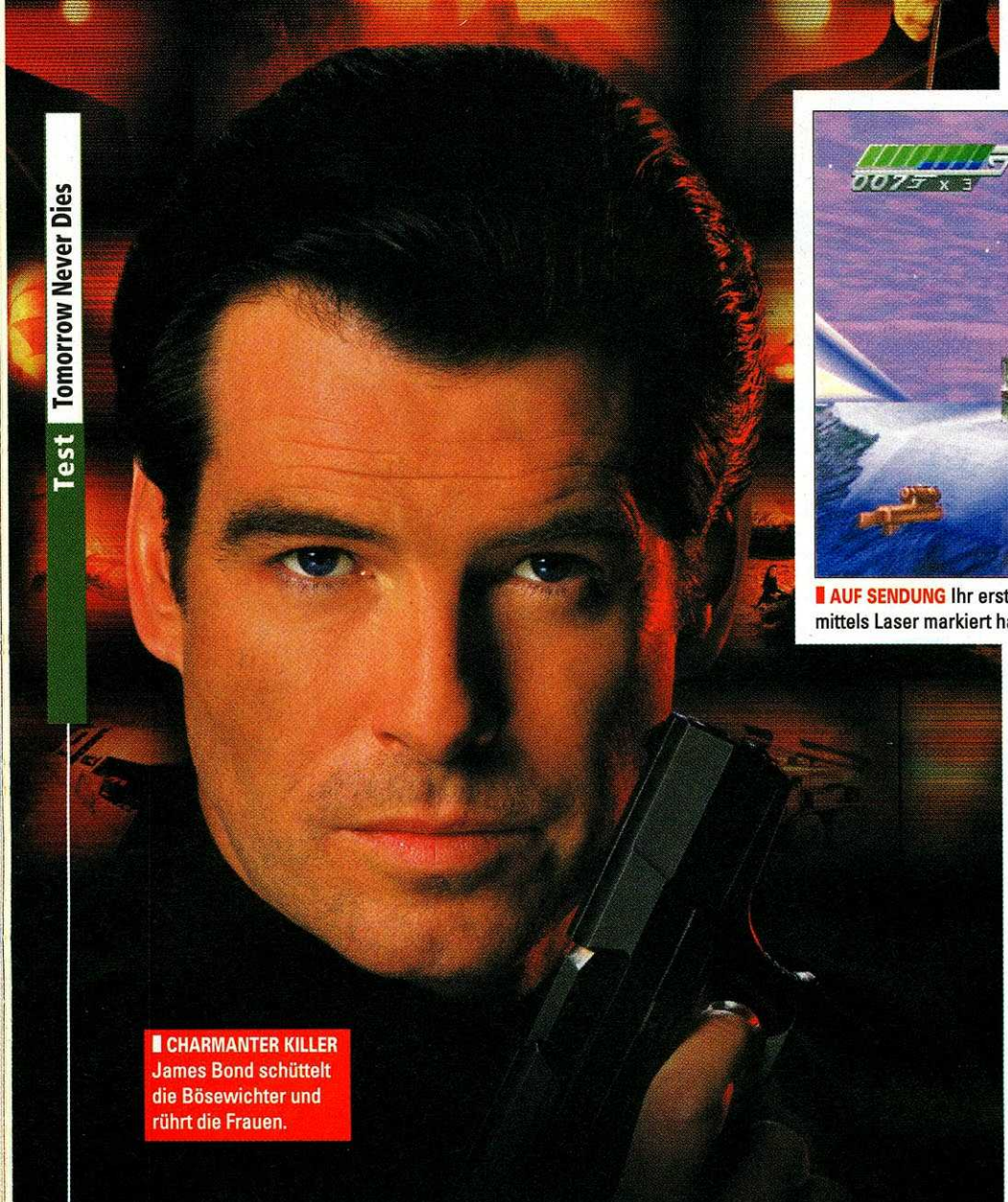


Asterix u. Obelix gegen Caesar

- Treffe die lustigen Helden des gleichnamigen Kinohits und erlebe die Scenen interaktiv!

DM 99.- / €50.62

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



CHARMANTER KILLER James Bond schüttelt die Bösewichter und rührt die Frauen.

TOMORROW NEVER DIES

Genre: Action **Spieler:** 1 **Hersteller:** EA **Internet:** www.ea.com

Am 9. Dezember kommt mit „Die Welt ist nicht genug" der 19. Bond-Streifen in die deutschen Kinos. Electronic Arts präsentiert unterdessen auf Basis des Vorgängers einen actionreichen Agententhriller für Ihre PlayStation.



AUF SENDUNG Ihr erstes Ziel ist diese Satellitenschüssel. Sobald Sie sie mittels Laser markiert haben, wird sie gesprengt.

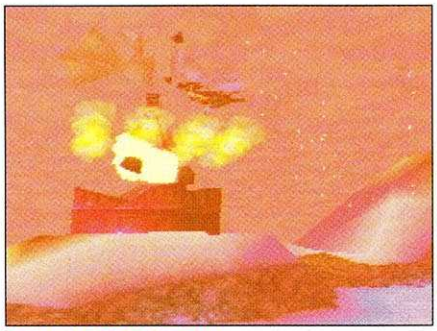
Tomorrow Never Dies ist nicht etwa eine 1:1-Umsetzung des gleichnamigen Kinofilms, vielmehr wurde das Spiel um einige spannende Features erweitert, die auf populären Sequenzen aus früheren Bondfilmen beruhen. Sie übernehmen in *Tomorrow Never Dies* meist die Rolle von James Bond höchstpersönlich, können aber in manchen Missionen auch als Wai Lin (seine Partnerin aus dem Film) unterwegs sein. Wie in jedem Film wird Bond auch im Spiel von Q mit fantastischen Geräten ausgestattet, allerdings kann er die Hilfsmittel leider nur in ganz bestimmten Situationen einsetzen. Wirklich schade ist die – angesichts der Martial-Arts-Expertin Michelle Yeoh – fehlende Möglichkeit, Gegner wirklich mit Kung-Fu-Technik zu bekämpfen. Zum Glück stehen ansonsten alle notwendigen



VOLLAUTOMATISCH Jedes Ziel, in dessen Richtung Ihre Figur blickt, wird automatisch erfasst.



HALS- UND BEINBRUCH Auf der Skipiste müssen Sie sich mehrfach ihrer Haut erwehren.



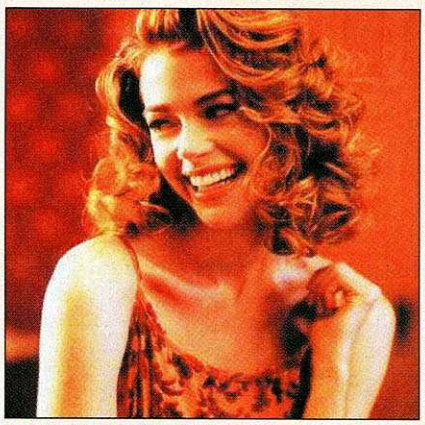
MISSION ERFOLGREICH Ist der erste Auftrag erledigt, muss Bond auf Skiern flüchten.

Info DER NEUE BOND-FILM

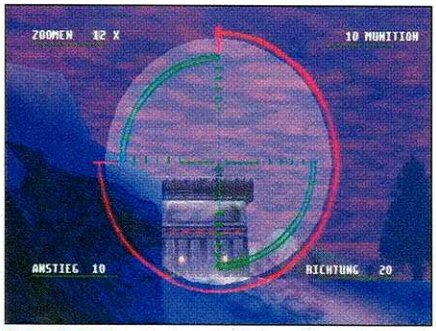
Die Welt ist nicht genug kommt am 9. Dezember in die deutschen Kinos. Den Titelsong steuert dieses Mal die Independentgruppe Garbage bei. Das zugehörige Musikvideo läuft bereits auf den Musiksendern. Die Guten und Bösen sind nicht von Anfang an klar erkennbar. Bond wird zunächst beauftragt, die Tochter eines Ölmilliardärs und Freundes von M zu retten. Elektra King (Sophie Marceau) wird von Bond aus ihrer Gefangenschaft befreit und sogar das Lösegeld kann 007 zurückbringen. Als dann der Vater den Geldkoffer öffnet, entpuppt sich dieser als todbringende Bombe. Im späteren Verlauf verbündet sich Elektra sogar noch mit ihren Entführern und der Agent steht vor der Aufgabe, eine Katastrophe zu verhindern. Natürlich wird er dabei von einer schönen und intelligenten Frau unterstützt: Dr. Christmas Jones (Denise Richards), eine Expertin für Nuklearwaffen.



LA BOUM Mit diesem Film wurde Sophie Marceau weit über die Grenzen Frankreichs hinaus bekannt, aber auch in Braveheart war sie 1995 zu sehen.



STARSHIP TROOPERS Mit dem Film um außerirdische Insekten kam Denise Richards 1997 in die Kinos. Auch Gastauftritte in Sitcoms scheut sie nicht.



ZIELGENAU Auch das zielgenaue Scharfschützengewehr kann James Bond erbeuten.

AUTORISIERTER Joysoft POINT
DIE SPIELE-PROFIS

✓ **DIE SPIELE-PROFIS**
Die Spezialisten in Ihrer Nähe für PC, SONY PSX, N64, GAMEBOY, DREAMCAST & ZUBEHÖR

✓ **INFO-SERVICE**
Wir haben Tips & Infos zu den meisten Produkten

✓ **STREETDAY-SERVICE**
Wir informieren Sie tagesaktuell über die Erscheinungstermine

✓ **VORBESTELL-SERVICE**
Wir wollen, daß Sie Ihr neues Spiel am Erscheinungstag bekommen

✓ **ANRUF-SERVICE**
Wir rufen Sie pünktlich vor dem Streetday an

✓ **RIESENAUSWAHL**
Wir führen die GANZE Welt der Computerspiele

✓ **"MAKE FRIENDS"**
Ihre Freunde sind uns einiges Wert
Informieren Sie sich in Ihrem JOYSOFT-Point

✓ **AUßERDEM...**
Fanartikel, Special Editions, Lösungsbücher u.v.m.

✓ **HITS FOR KIDS**
Kindersoftware, Info- und Edutainment & Lernsoftware

AUTORISIERTER Joysoft POINT
Möchten Sie als Fachhändler auch zu den "Profis" gehören? Informieren Sie sich jetzt über unsere neuen 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
Bücher Walther GbR
Schneebergerstrasse 19
08280 **Aue**
☎03771/2 35 20

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

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

GAMESHOP
Katharinengasse 21
35390 **Giessen**
☎0641/79 17 94

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

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

COMPUTERSPIELE & mehr
Eickener Str. 14
41061 **M'gladbach**
☎02161/18 30 93

CONNACTION
Klarissenstr. 15
41460 **Neuss**
☎02131/27 57 51

GAMESHOP
Ostwall 12
41515 **Grevenbroich**
☎02181/23 13 23

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

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

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

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

SOFTPRICE - AACHEN
Blondel Str. 10
52062 **Aachen**
☎0241/40 69 12

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

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

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

JOYSOFT POINT KOBLENZ
Stegemannstr. 33 - 41
56068 **Koblenz**
☎0261/30 96 34

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

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

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

SOUNDCHECK
Kaiserstr.31
63065 **Offenbach**
☎069/88 42 99

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

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

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

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
Elzdamm 61
79312 **Emmendingen**
☎07641/580 41 61

A&L COMPUTER GmbH
Wihelmstr. 23
89518 **Heidenheim**
☎07321/98 25 10

Alle Angaben ohne Gewähr.

Info VERGLEICH

1. **TOMB RAIDER III**	Eidos	91%
2. **METAL GEAR SOLID**	Konami	91%
3. TOMORROW NEVER DIES	**EA**	**76%**
4. **THE 5TH ELEMENT**	Kallisto	74%
5. **MEN IN BLACK**	Gremlin	67%

Tomorrow Never Dies erreicht nicht die Klasse eines *Metal Gear Solid*, auch von Lara könnte der Agent seiner Majestät noch etwas lernen. *The 5th Element* hingegen spielt in etwa in der gleichen Liga.

„Bond-Fans werden Tomorrow Never Dies trotz einiger Schwächen lieben."



ABGEHOBEN Auch in der Luft fühlt sich James Bond zu Hause. Der Jet muss hier allerdings in Sicherheit gebracht werden.

Waffen zur Verfügung, um den Übeltätern das Handwerk zu legen. Eine automatische Zielfunktion erleichtert dabei insbesondere die verschiedenen Boss-Kämpfe in den 10 Levels. Für Freunde der klassischen Deathmatches hat das Spiel nichts zu bieten, denn einen Mehrspieler-Modus gibt es leider nicht.

Sein oder Nichtsein

Tomorrow Never Dies spielen Sie nicht etwa wie einen Action-Shooter aus der Ego-Perspektive, sondern Sie bewegen Ihren Charakter in *Tomb Raider*-Manier durch die 3D-Umgebung. Dabei ist die Grafik nicht ganz überzeugend. Besonders störend ist die gelegentlich transparente Darstellung der Charaktere, die eigentlich verhindern soll, dass der Figur die Sicht versperrt wird. Leider wird die Figur meist in den ungünstigsten Situationen unsichtbar, wodurch eine zielgenaue Navigation erschwert wird. Insgesamt wurde zwar versucht, die Spielcharaktere grafisch den Original-Darstellern nachzuempfinden, doch wurde dies - auch durch die etwas begrenzten PlayStation-Möglichkeiten - kaum erreicht. Als Ausgleich gibt es jedoch hervorragende Videosequenzen mit den deutschen Originalstimmen, dem klassischen Original-Soundtrack und sogar einen echten Vorspann mit dem Titelsong von Sheryl Crow! Insgesamt gesehen besitzt *Tomorrow Never Dies* trotz einiger Schwächen einen gewissen Charme, dem sich insbesondere Bond-Fans nicht entziehen können.

Thomas Rosato



RING RING Der Hauptcharakter hat Ähnlichkeit mit Pierce Brosnan - besonders am Telefon .



THOMAS

MEIN FAZIT

Gut

Tomorrow Never Dies verschenkt leider viele interessante Möglichkeiten. Insbesondere die Agenten-Fähigkeiten hätten adäquater eingesetzt werden können. Durch die begrenzten Möglichkeiten verkommt das Gameplay so oft zum reinen Actionshooter. Fans von Action-Games wie *Tomb Raider* dürfte *Tomorrow Never Dies* sicher gut gefallen. Ein wirkliches Highlight sind zumindest die vielen Elemente und die zahlreichen Fortbewegungsmittel (Ski, Jet, BMW) des Spiels.

PSZ NACHGEFRAGT BEI....

Michelle Yeoh



MICHELLE YEOH Wir trafen uns in Los Angeles mit Michelle Yeoh, der Darstellerin von Wai Lin in Tomorrow Never Dies

PSZ: Was denken Sie über das *Tomorrow Never Dies*-Spiel?

Michelle Yeoh: Nun, ich spiele nicht. Eigentlich ist es mein Erstes. Aber mein Verlobter (Alan Heldman) beherrscht es ganz gut. Mein größtes Problem ist es, Zeit zum Spielen zu finden. Nachdem ich dieses Spiel gesehen hatte wurde mir klar, dass es Zeit braucht, um wirklich gut zu werden. Man muss wirklich eine Weile spielen, um die ganzen versteckten Elemente zu entdecken.

PSZ: Wie finden Sie es, sich selbst als Videospiel-Charakter zu sehen?

Michelle Yeoh: Wild. Wirklich surreal. Ich sagte immer, „Ah, sieh mich an!". Außerdem denkt man immer, „Ich sollte besser aussehen. Mein Haar sieht nicht richtig aus."

PSZ: Gibt es etwas, was sie gerne an *Tomorrow Never Dies* ändern würden?

Michelle Yeoh: Ich würde mir wünschen, dass es mehr Kampfsport-Einlagen gäbe. Wenn Sie den Film gesehen haben, wissen Sie, dass ihn dies ausgezeichnet hat. Ich bin darüber enttäuscht. Es erscheint mir als Schande, dass es nicht im Spiel vorkommt. Außerdem wünschte ich mir, dass ein Spieler als Bond und der andere als Wai Lin spielen könnte - das wäre so spaßig!

PSZ: Wer ist nun Ihr Lieblings-Bond?

Michelle Yeoh: Oh, das ist eine sehr unfaire Frage. Pierce, ganz eindeutig. Fällt Ihnen eine Person ein, die derzeit besser zu dieser Rolle passt? Aber Sean Connery ist das Original. Wenn er nicht so gut gewesen wäre, gäbe es heute keine Bond-Serie.

Test ERGEBNIS

Tomorrow Never Dies scheint sich etwas zu sehr auf die Erfolg versprechende Bond-Lizenz zu verlassen und verschenkt dabei eine Menge Möglichkeiten. Trotzdem hat der Titel ein annehmbares Gameplay und wird insbesondere bei Bond-Fans für langanhaltenden Spielspaß sorgen.

Titel	Tomorrow Never Dies
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	10
Preis	DM 99,95
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	MGM
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt. / dt. Texte, dt. Sprache
Release	15. November

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
78%	82%	75%	76%

SO RASANT WAR EISHOCKEY NOCH NIE!

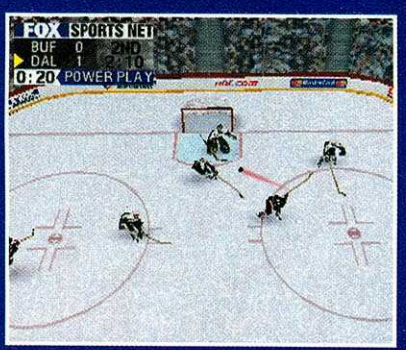




Authentische Grafiken von FOX Sports Net, inklusive FOX TRAX™



Kamerawinkel, die Sie direkt ins Geschehen bringen



Adrenalintreibendes, blitzschnelles Gameplay

SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS™

foxsports.com
Hier erhalten Sie weitere Infos, Screenshots und Downloads.



Auch für Windows® 95/98

PC CD-ROM Windows® 95/98

FOX SPORTS INTERACTIVE™

© 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. "Fox", "Fox Sports", "Fox Sports Net", "Fox Trax", "Fox Sports Interactive", "Fox Interactive", "Twentieth Century Fox" und die zugehörigen Logos sind Warenzeichen und Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA. National Hockey League Players' Association, NHLPA und das NHLPA-Logo sind Warenzeichen der NHLPA und werden von FOX Interactive, Inc. unter Lizenz verwendet. © NHLPA. NHL Championship™ ist ein Warenzeichen der National Hockey League. NHL und das NHL-Wappen sind eingetragene Warenzeichen der National Hockey League. Alle NHL-Logos und -Markenzeichen sowie alle Team-Logos und -Markenzeichen sind Eigentum der NHL und der jeweiligen Teams und dürfen nicht ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch NHL Enterprises, L.P. reproduziert werden. © 1999 NHL. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist offiziell von der National Hockey League lizenziert. Windows und die Windows-Logos sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

XENA: WARRIOR PRINCESS

Mit dieser spielerisch vielschichtigen Umsetzung der gleichnamigen Fernsehserie demonstriert Electronic Arts, was kompetente Programmierer aus einer Lizenz herausholen können.

Genre: Action-Adventure **Spieler:** 1 **Hersteller:** Electronic Arts **Internet:** www.xenagame.com



DAS BRENNT Mit dem messerscharfen Chakram-Wurfring blenden Sie den Zyklope.



EISKALTER ENGEL Die Patrouillen schalten Sie aus, bevor diese Verstärkung herbei pfeifen.

Im Lederdress der bekannten Aktrice eilen Sie durch mehrere dreidimensionale Abschnitte, Sie retten Ihre Freundin Gabrielle vor dem Minotaurus und decken das Komplott einer finstren Hexe auf, die sich in einem schwer zugänglichen Gebirge verschanzt hat. Das aufwendige Action-Adventure zitiert gekonnt den Mythen-Mischmasch der TV-Vorlage und lässt sie Ihr Schwert in Söldner, Amazonen oder verlorene Seelen bohren. Wenn Sie nicht gerade eine Plattform-Passage meistern, Extras aufsammeln oder gegen ein besonders großes Monster anrennen, reißen Sie das Chakram vom Gürtel. Der Einsatz dieses bumerangähnlichen Wurfringes wird raffiniert dargestellt, denn Sie können die Kamera auf ihn fixieren und dann seine Flugbahn bestimmen. So machen Sie nicht nur Bogenschützen nieder oder befreien Geiseln aus der Distanz, sondern Sie sprengen damit auch die Ketten einer Zugbrücke, klingeln den Hades-Fährmann herbei und lösen weitere Rätsel. Die Programmierer von Universal Studios haben mit farbenfroher Grafik sowie Licht- und Wischeffekten nicht gegeizt und motivieren Sie, zu verhindern, dass sich der Wunsch Ihrer Angreifer – „Ich will ihre Stiefel!" – erfüllt.

Florian Brich



BLUT UND BUSEN Xena weiß sich in der rauen Männerwelt durchzusetzen.



HAUCH DES TODES Bewegen Sie sich in dieser Passage geschickt, brennen nur die Stiefel.



MEIN FAZIT

Gut

FLORIAN

Die Entwickler von Universal Studios haben sich ein Schulterklopfen verdient: Xena: Warrior Princess ist eine gekonnte Mixtur aus Beat 'em Up, Jump&Run und Action-Adventure, die dank Sprachausgabe, Zwischensequenzen und prächtiger Szenarien die Atmosphäre der Serie trefflich einfängt. Allein der Umstand, dass die opulente Optik nicht völlig über sich wiederholende Rätsel-Strukturen hinweg zu täuschen vermag, im Nahkampf auch wahlloses Tastendrücken zum Erfolg verhilft und sich der gellende Xena-Schrei nicht gesondert abdrehen lässt, verhindern, dass dieser Titel von Electronic Arts in den PlayStation-Zone-Hit-Olymp aufsteigt.

Test ERGEBNIS



Malerische Grafik, die Synchronstimmen aus der deutschen Fernsehfassung und das abwechslungsreiche Gameplay machen dieses Spiel nicht nur zu einem Pflichtkauf für Xena-Verehrer, sondern auch für anspruchsvolle Action-Fans.

Titel	Xena: Warrior Princess
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	21
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Universal Studios
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
85%	80%	82%	82%

MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!

DIE SOFTSALE® CHEAT CHECKER®:



SONDERHEFT NR. 2
20 PLAYSTATION-KOMPLETTLÖSUNGEN

JETZT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!



AUSGABE 1/00 PC

JETZT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

SOFTSALE LAU UND ZIELKE GMBH, SCHLOSSPLATZ 19, 31582 NIENBURG, TEL. 05021/910416

ONLINE-SHOP: WWW.SOFTSALE.DE

DIE 24 STUNDEN VON LE MANS

Genre: Rennspiel **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Infogrames **Internet:** www.lemans-game.com

Am besten, Sie suchen sich gleich einen bequemen Stuhl, denn wenn Sie erst mal die Renn-Simulation von Infogrames in Ihre PlayStation gesteckt und losgelegt haben – werden Sie sicher nicht so bald wieder aufstehen!

Das Ausdauerrennen von Le Mans gehört mit Abstand zu den härtesten der Welt. Und genau dieser Eindruck stellt sich sofort ein, wenn Sie *Die 24 Stunden von Le Mans* starten: Ein Video mit rasanten Szenen vom echten Rennmarathon bringt Sie direkt in Stimmung. Haarscharfe Überholmanöver und brennende Boliden im Video machen unmissverständlich klar, was Sie erwartet. Und diese Versprechen werden voll und ganz eingehalten.



ABGEDRÄNGT Hier kämpft sich eine bereits überholte Karosse brutal wieder nach vorne. Wenn man nicht aufpaßt, verliert man schnell wertvolle Plätze.

Taktik zählt

Wählen Sie sich einen Rennstall, und schon geht's los! Besser, Sie drehen vor dem Hauptrennen ein paar Qualifikationsrunden, denn schon die haben's ordentlich in sich: Sekundenbruchteile zu spät vom Gas, und Sie klatschen gegen die Bande und können der Staubfahne Ihrer Konkurrenten nur noch hinterher winken. Die Gegner im Amateurmodus vom Parcours zu schubsen hilft leider auch nichts, denn dabei fliegen Sie selbst mit von der Piste. Als Profi dürfen Sie sich ohnehin keine Karambolage mehr erlauben, volle Konzentration und schnelles Reagieren sind das Einzige, was hier zum Sieg führt.

„Le Mans ist gar nicht so weit weg, wie man glaubt."

Realismus pur

Die Strecken und verfügbaren Boliden entsprechen der Wirklichkeit, was Langzeitspielspaß garantiert. Der Motor-Sound klingt sehr echt (aufgenommen in der Boxengasse von Le Mans), und kommentiert wird die deutsche Ausgabe von RTL-Rennmoderator Kai Ebel. Da mag man die treibende, etwas nervige Hintergrundmusik des Spiels gern tolerieren. Gelungen sind auch die diversen Wetter- und Lichtverhältnisse, die sich unmittelbar auf das Fahrverhalten auswirken. Tag, Nacht, Regen und Blend-



EDELGESCHOSS Die sehr detailreichen Boliden sehen nicht nur ausgesprochen gut aus – sie fahren sich auch wie die Originale.



MEIN FAZIT
Sehr Gut

MATTHIAS

Zugegeben, eine kurze Eingewöhnungszeit war nötig, bis ich die Wagensteuerung ungefähr intus hatte. Aber dann entfalten *Die 24 Stunden von Le Mans* ungeahnte fahrerische Möglichkeiten, die immer wieder neue Herausforderungen stellen. Größtmöglicher Realismus von Boliden und Parcours war hier oberstes Gebot. *Die 24 Stunden von Le Mans* ist ein wirklich feines Rennspiel, bei dem genau die Stimmung rüberkommt, die man erwartet. Auch Langzeitmotivation ist garantiert, denn die vielen Wagen, Strecken und taktischen Möglichkeiten bieten mehr als genug Abwechslung.



BLEIFUSS ADE Der Weg von Platz 18 an die Spitze der Konkurrenz erfordert vor allem Taktik.

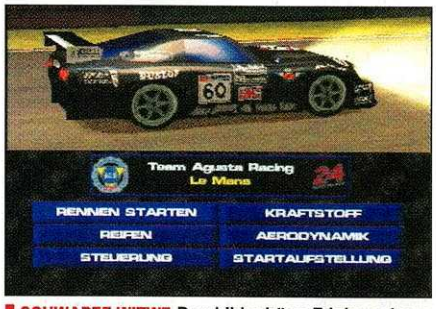


GESCHMACKSSACHE Mit verschiedenen Einstellungen können Sie sich das Leben erleichtern.



FUNKENMARIECHEN Nachts setzen die Funken beim Schalten wunderschöne grafische Akzente.

effekte gehören dazu. „Die Vielfalt bei Wetter und Licht war uns ein besonderes Anliegen", so Jochen Färber, PR-Manager von Infogrames Deutschland, „wir wollten *Die 24 Stunden von Le Mans* in jeder Hinsicht so realistisch wie möglich gestalten." *Die 24 Stunden von Le Mans* sind voll analog spielbar, Dual Shock lässt Sie jede Bodenwelle spüren, und abseits der Piste werden Sie richtig durchgerüttelt. Reifenspuren im Sand sind auch nach ein paar Runden noch da. Und bei einer Vollbremsung färbt sich die Piste schwarz vom Reifenbelag. Auch die KI des Spiels überzeugt: Überrundete Gegner sind nicht einfach aus dem Rennen, sondern greifen Sie weiter an, drängen sich gegenseitig von der Piste und machen gelegentlich sogar



SCHWARZE WITWE Das bildschöne Edelgeschoss von Agusta hat es wirklich in sich.

Playstation



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









Dark Messiah	**86.95**
Dino Crisis	**99.95**
F1` 99	84.95
Final Fantasy 8	**99.95**
Fußball Live	84.95
Gran Turismo 2	**94.95**
Grand Theft Auto 2	85.95
Jade Cocoon	84.95
Legacy of Legaia	84.95
Metal Gear Solid S. Missions	49.95
Mission Impossible	99.95
NHL Hockey 2000	85.95
RC Stunt Copter	84.95
Rainbow Six	**84.95**
Resident Evil 3 (15.01.00)	**99.95**
Saboteur	94.95
Soul Reaver	94.95
Silent Hill	89.95
Star Wars Dunkle Bedrohung	84.95
Syphon Filter Uncut Red Edit.	84.95
Tarzan (Disney)	99.95
Tomb Raider 4	**91.95**
Tomorrow Never Dies	**85.95**
V-Rally 2	89.95
WCW Mayhem	89.95

Shock Gun DS-7000



Produkt des Monats Play. Zone 9/99 — 49.95

Multi Tap



39.95

Scorpion Gun



29.95

PSX Maus + Pad



19.95

Army Men Air Attack US	129,95
Bruce Willis in * **** 2 US**	**129.95**
Dino Crisis US	129.95
Ehrgeiz US	129.95
Final Fantasy Anthologie	**129.95**
Final Fantasy 8 US	129.95
Fighting Force 2 US	**129.95**
Frogger 2 US	119.95
Iron Soldier 3 US	**129.95**
Jade Cocoon US	129.95
Lunar Silver Star Complete	149.95
NBA Live 2000 US	119.95
Medal of Honor	**119.95**
Parasite Eve US	119.95
Parasite Eve 2 jpn (12/99)	**149.95**
Resident Evil 3 US	**129.95**
Suikoden 2	119.95
Star Ocean Us	119.95
Shadow Madness Us	129.95
Shao Lin Us	129.95
South Park Rally US	**129,95**
Toy Story 2 US	**129.95**
WCW Mayhem US	119.95
Wu Tang-Shaolin Style US	**129.95**

Racing Wheel
mit Rumble Funktion



79.95

Original Game Hunter
jetzt auch für SCPH9002



Der G.Hunter ermöglicht Ihnen das Abspielen von Import und Backup Spielen ohne Chip einlöten. Incl komplettem Cheatmodul.

Modul für SCPH9002 = 59,95 DM — 29.95

Standard Joypad	9.95
Dual Shock Color Joypad	**19.95**
Sony Dual Shock Pad	39.95
PSX MP3 Player (NEU)	**129.95**
1Meg Memory Card	9.95
4Meg Uncompressed MC	29.95
8Meg Memory Card	**24.95**
Fantatec Speedstar Racing-Wheel	**189.95**
PSX Ersatzlaufwerk	**99.95**
PSX Color Gehäuse blau	29.95
Rocket Messager (NEU)	**69.95**
Gamebuster Deluxe	89.95
Remote Station	**39.95**
Xploder FX	89.95
Multinorm Stealth Chip	39.95
Multinorm Stealth Umbauaktion	59.95





19.95



Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbed. die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden * für US & Jpn Spiele, ** eff. Jahreszins 11,9 %

Dreamcast



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



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



Sega Rally 2	109.95
Sonic Adventure	89.95
Soul Calibur	**109.95**
Shen Mue	a.A.
WWF Attitude	**89.95**

DVD-Player AV-Phile



*Aufpreis 100,-

Dolby Digital *MP3* *DTS* *Code Free**

OnScreen-Menü komplett dt. mit AC3 Decoder nur 849,-

12 x 48,- DM** oder 5-49.95

!!! DVD NEWS !!!



Asterix und Obelix	**49.95**
Black Dog	**52.95**
Blade (FSK 16)	**49.95**
Die Matrix	**49.95**
Die Mumie	**59.95**
Das große Krabbeln	**49.95**
E-Mail für Dich	**49.95**
Payback	**44.95**
Titanic	**79.95**

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

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



QUAL DER WAHL Ein Bolide schöner als der andere: Und welches ist Ihr Lieblingsmodell?



SANDKASTENSPIELE Abseits vom Parcours wird man ordentlich durchgerüttelt.

Fahrfehler. Besser also, Sie rechnen bei Die *24 Stunden von Le Mans* jederzeit mit einer Überraschung auf der Piste.

Abgerundetes Gameplay

Die Hintergrundgrafik ist zwar etwas pixelig ausgefallen, läuft aber flüssig, so dass hier kleinere Mängel entschuldbar sind. Dafür belohnt das Spiel den Fahrer z.B. mit einem Blitzlichtgewitter beim Passieren der knipsenden Zuschauer. Und noch ein weiteres Bonbon: Während im echten Le Mans kein Fahrer 24 Stunden am Stück durchhält – Sie können es hier! 353 ganze Runden lang! Müssen es aber nicht, denn die Speicherfunktion erlaubt jederzeit eine Unterbrechung. Trotzdem ist die Versuchung groß, wenigstens einen mehrstündigen Teilabschnitt in einem Aufwasch zu bewältigen. Da wird dann das Timing wichtig, denn wann Sie an die Box fahren, hängt von Ihrer Taktik ab. Sechs Strecken bietet das Spiel dem Fahrer an. Jeden neuen Wagen können Sie ausgiebig testen und tunen, bevor Sie sich in Vorläufen für das Hauptrennen qualifizieren. Unbedingt nötig ist das Tuning aber nicht, denn mit den Voreinstellungen lassen sich durchaus Erfolge erzielen, die Sie in der Ego- oder der 3rd-Person-Perspektive herausfahren können. Auch der Blick in den Rückspiegel ist möglich – erfreuen Sie sich daran, wenn die Konkurrenz Ihren Staub schluckt. Der Amateur-Modus bietet ausreichend Gelegenheit zum Üben. Und sollten Sie „just for fun" ein bisschen heizen wollen, hat der enthaltene Arcade-Modus alles, was Sie brauchen. Auch ein Mehrspieler-Modus für zwei Player ist im Paket dabei, ja sogar Materialverschleiß und Müdigkeit wurden als Komponenten von den Entwicklern bedacht und wirken sich auf das Fahrverhalten aus. All das macht Die 24 Stunden von Le Mans zu einem runden Spielerlebnis, das in Einzelheiten von anderen Rennspielen zwar übertroffen werden mag, in seiner Gesamtheit jedoch klar über dem Durchschnitt liegt und selbst für eingefleischte Profis nette Überraschungen bereithält.

Matthias Glaser

Info VERGLEICH

1. **GRAN TURISMO**	SCEE	94%
2. **TOCA 2**	Codemasters	89%
3. DIE 24 STUNDEN VON LE MANS	**Infogrames**	**85%**
4. **SPORTS CAR GT**	Electronic Arts	80%
5. **TEST DRIVE 4 X 4**	Electronic Arts	76%

Von Referenztiteln wie *Gran Turismo* mit seiner unübertroffenen Fahrphysik oder *TOCA 2* trennt *Die 24 Stunden von Le Mans* zwar noch ein Stück, aber was Fahrspaß, Realismus und Detailreichtum betrifft, setzt sich das Spiel doch erfrischend von schwächeren Konsolenrennern mit Authentizitätsanspruch ab. Die Rennatmosphäre kommt hervorragend rüber, die 24-Stunden-Fahroption gibt es auch nirgends sonst, und über spontan aufkommende Langeweile in der Freizeit braucht man sich bis auf Weiteres nicht mehr beklagen.



RECHTS ÜBERHOLT Nur auf gerader Strecke hilft der Tritt auf's Gaspedal wirklich weiter.



SCHUSSFAHRT INS ZIEL Da kann die Konkurrenz noch so fies schneiden, dieser Sieg ist sicher.

Info UND PLÖTZLICH IST ES NACHT...

Realitätsnähe wird in *Die 24 Stunden von Le Mans* vor allem auch bei Wetter und Licht groß geschrieben. Während Sie in mörderischem Tempo über die Piste kacheln, sind Sie den verschiedenen Tageszeiten und Wetterlagen ausgeliefert wie im richtigen Leben. Mit einsetzender Dämmerung flammen die Scheinwerfer der Boliden auf. Nachts schrumpft die Sichtweite, was sich ganz realistisch auf die fahrbaren Geschwindigkeiten auswirkt. Erst bei Morgengrauen kann man wieder richtig Gas geben. Aber auch dann gilt: Vorsicht, denn auf einigen Streckenabschnitten blendet die tief stehende Sonne den Fahrer.



GUTE NACHT Der Sonnenuntergang ist malerisch, sollte Sie aber nicht zu sehr ablenken.



BLINDFLUG Denn die Nacht beschneidet die Sicht und erfordert höchste Konzentration.



AUFATMEN Nach einigen dunklen Runden kann man seinem Boliden wieder die Sporen geben.

Test ERGEBNIS



Die *24 Stunden von Le Mans* sind eine durchweg runde Sache, bei der vor allem in puncto Fahrgefühl, Detailreichtum und Spielstimmung das Stichwort „Realitätsnähe" groß geschrieben wurde. Spielspaß für weit mehr als 24 Stunden ist hier garantiert. Nicht nur für Profis!

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

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
85%	83%	86%	85%

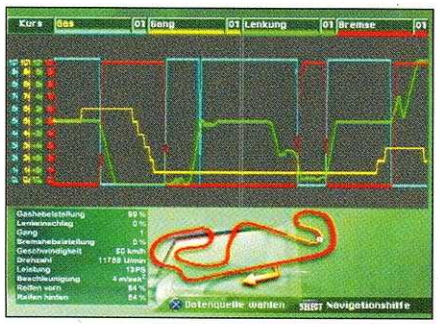
EXTREME 500

Genre: Rennspiel **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Ascaron **Internet:** www.ascaron.com

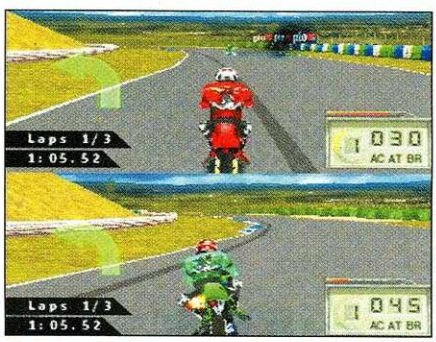
Mit Ascarons Extreme 500 erscheint eine Motorrad-Simulation aus deutschen Landen, die auch Arcade-Fans zufrieden stellen soll.

Neben der Wahl zwischen den Modi Simulation und Arcade können Sie den Realismus und Schwierigkeitsgrad noch mit diversen Fahrhilfen modifizieren – von manueller Schaltung und Kupplung bis zu automatischen Bremshilfen reichen hier die Optionen. Im Arcade- und dem gut spielbaren Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus kommen als neue Elemente noch eine Turboboost-Funktion und das Treten der Gegner a la Road Rash hinzu. Die 15 Strecken entsprechen zwar bekannten Originalen, kommen aber ohne Lizenz aus – pfiffigerweise verlagerte man hierzu einfach die Kurse in ein anderes Land. Für Rekordjäger ist das Datenaufzeichnungs-Feature interessant, bei dem Sie Ihre Fahrten im Detail studieren können – selbst die kleinste Abweichung von der Ideallinie wird hier sichtbar gemacht. Das Freispielen von Strecken im Arcade-Mode soll motivieren, doch sind alle Kurse im Simulations-Modus sofort anwählbar. Die gitarrenlastige Musik ist ordentlich. Die Soundeffekte und die Animationen der Fahrer lassen sich hingegen nicht als gelungen.bezeichnen. Gerade nach einer harten Bremsung wird es unfreiwillig komisch.

Michael Pruchnicki



DURCHANALYSIERT Mit Hilfe der Datenaufzeichnung können Sie die von Ihnen gedrehten Runden bis ins letzte Detail überprüfen.



RAUCHZEICHEN Im Splitscreen-Modus können Sie an der Rauchwolke erkennen, dass Ihr Gegner sich gerade mit dem Turbo einen Push besorgt.



THRILL KILL Bei so einer unschönen und schmalen Cockpitperspektive kann natürlich kein Geschwindigkeitsrausch aufkommen.

MEIN FAZIT



MICHAEL

OK

Zwar bringen die aufgesetzten neuen Elemente kaum Arcade-Flair in den entsprechenden Modus, als Simulation kann das Spiel trotz der schwachen Grafik und der nervigen Motorengeräusche aber durchaus gefallen. Wer sich also bei der Rekordjagd über jede Zehntelsekunde freut, dürfte hier auch über die trockene Präsentation hinwegsehen können.

Test ERGEBNIS



Zwar ist die Spielbarkeit von Extreme 500 durchaus gelungen, doch die Schwächen bei Grafik und Sound können höchstens die ganz harten Simulationsfans vor die PlayStation locken.

Titel	Extreme 500
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	15 Strecken
Preis	DM 99,95
Hersteller	Ascaron
Entwickler	Ascaron
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte
Release	Anfang Dezember

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
40%	60%	63%	60%



Heutzutage sind Nachfolger von bekannten Spielen oft genug nur eine Ansammlung von neuen Levels mit nur geringen Veränderungen beim Gameplay – bei Fighting Force 2 hat man allerdings das Gameplay fast völlig umgekrempelt.

FIGHTING FORCE 2

Genre: Action **Spieler:** 1 **Hersteller:** Eidos **Internet:** www.eidos.de

Während der erste Teil der Serie lediglich das Gameplay von Klassikern wie *Double Dragon* und *Final Fight* in die dritte Dimension versetzte, haben die Entwickler von Core Design diesmal verstärkt Elemente aus dem hauseigenen Megaseller *Tomb Raider* einfließen lassen. Das Endergebnis hat mit dem Vorgänger erstaunlich wenig zu tun – zwar sind Handgreiflichkeiten noch immer Bestandteil des Spiels, doch steht der Gebrauch von Schusswaffen nun viel mehr im Vordergrund. Wären da nicht der Name und die bekannte Hauptfigur Hawk Manson, würde man die beiden *Fighting Force*-Episoden wohl kaum in einem Zusammenhang nennen.

Mehr Spieltiefe und Komplexität

Während das Gameplay von *Fighting Force* praktisch auf einer Ebene stattfand, geht *Fighting Force 2* auch in die Höhe, bzw. Tiefe – die dritte Dimension wird durch Treppen, Leitern und Aufzüge reichlich genutzt. Endlich

LARA-EINFLUSS Nicht nur spielerisch nähert sich Fighting Force nun Tomb Raider an – auch die wechselnden Outfits von Hawk sind von Lara Croft inspiriert.



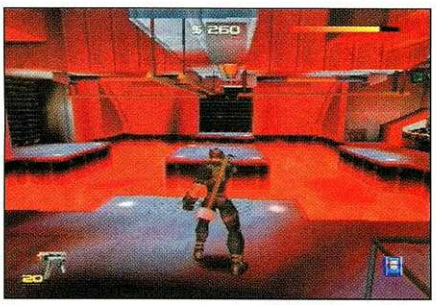
VORSICHT, HOCHSPANNUNG! Der Kontakt mit diesem gefährlichen Energiestrahl lässt Sie am ganzen Körper erzittern und kann Sie locker die halbe Energie kosten.



KETTENREAKTION Durch Zerschießen eines Fasses lösen Sie gleich mehrere Explosionen aus.



GUTE STREUWEITE Mit der Schrotflinte nehmen Sie es leicht mit zwei Gegnern gleichzeitig auf.



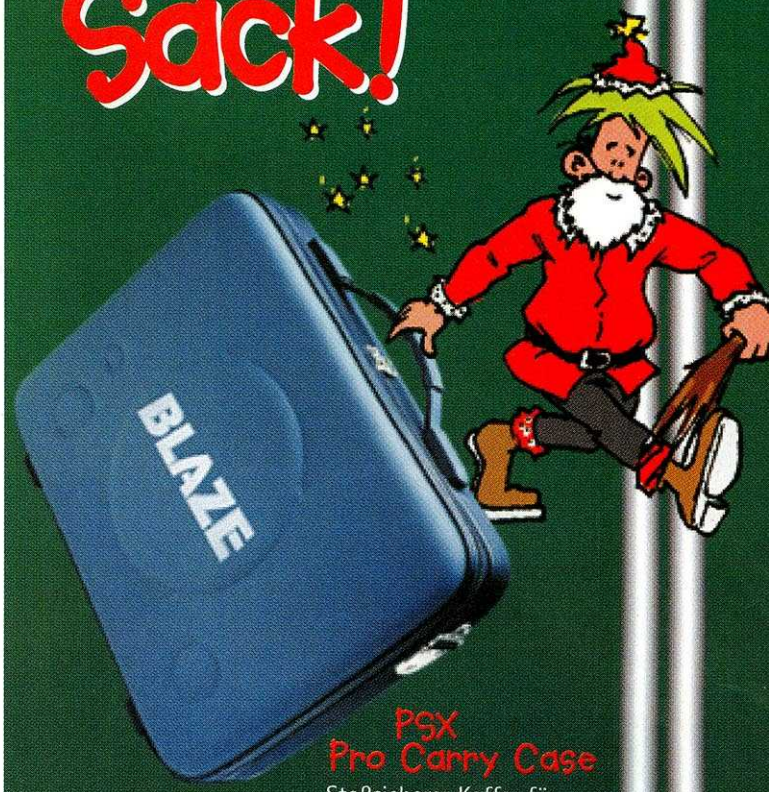
SUDDEN DEATH Ein Sturz kann hier den sofortigen Tod bedeuten; die Continues sind begrenzt.

hat auch das beim Vorgänger quasi nutzlose Springen endlich einen Sinn und das Erklimmen von Vorsprüngen in bester Lara-Croft-Manier ist da geradezu selbstverständlich. So sind die Levels wesentlich komplexer und zudem auch umfangreicher geworden. Bezeichnend ist hier die Tatsache, dass die PlayStation zwischendurch immer mal wieder auf Tauchstation geht, um die Daten für neue Levelabschnitte in den Speicher zu schaufeln – im laufenden Spiel geschickt getarnt als Computerzugriff. Vor jedem Level werden Sie mit Ihrem Missionsziel vertraut gemacht, während des Einsatzes hält Sie ein Kommunikationssystem auf dem Laufenden, falls sich etwa plötzlich das Missionsziel ändert und Sie neue Aufgaben zu erfüllen haben. Trotz allem verläuft das Spiel in der Praxis relativ linear, die Schlüsselkarten für verschlossene Türen sind meist schnell gefunden – die Action steht hier klar im Vordergrund.

Action satt!

Bei *Fighting Force 2* können Sie den Gegnern mit knapp 20 Waffen auf die Pelle rücken. Während Sie anfangs nur mit einem Messer bewaffnet sind und sich auf schnelle Schlag- und Kick-Combos verlassen müssen, stehen Ihnen im Laufe des Spiels diverse Pistolen, Gewehre und sogar Flammen- und Raketenwerfer zur Verfügung. Da die Munition insge-

Besser als jeder Sack!



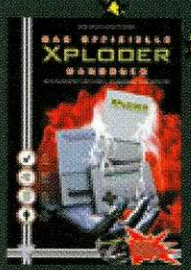
PSX Pro Carry Case
- Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör
DM 79.95*



Avenger Pro Light Gun
- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
- normal, Auto Reload und Auto Fire
- Special Weapon Taste
DM 99.95*

PSX Pro Shock Arcade Joystick
- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion
DM 79.95*





Das offizielle XPLODER Buch
inkl. Expansion-CD
-160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche
- X-Link-Software
- riesige Cheatdatenbank mit XPLODER Codes
DM 29.95*

*empf. VK

Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

BLAZE

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



LICHTSPIELEREI Die Lichteffekte auf den Charakteren und die Blendeffekte sind gut gelungen.



HANG ON An einigen Stellen kann sich Hawk an einem Gerüst über die Abgründe hangeln.

samt recht knapp ist, werden Sie trotz allem nicht um den Einsatz von Waffen wie einem Vorschlaghammer oder einer Feuerwehraxt herumkommen. Ein roter Punkt erleichtert Ihnen bei den Schusswaffen das Zielen, die automatische Fixierung von ungefähr anvisierten Gegnern macht Ihnen das Leben noch einfacher. Das ist allerdings auch bitter nötig, denn die Gegner stürmen zumeist in kleineren Grüppchen auf Sie los. Negativ fällt auf, dass zu Boden gegangene Gegner erst dann wieder getroffen werden, wenn sie sich wieder vollständig aufgerappelt haben. Gerade im Nahkampf werden Sie teilweise durch diese behindert, während ein anderer Gegner problemlos auf Sie einschlagen kann.

Künstliche Intelligenz?

Im Vorfeld kündigte Core Design eine hervorragende Gegnerintelligenz an, doch in der Praxis ist davon nicht viel zu spüren. Zwar rufen einige Ihrer Widersacher um Hilfe, wenn Sie diese nicht schnell genug ausschalten, doch kann es andererseits durchaus passieren, dass ein Gegner nur wenige Meter vor Ihnen steht und selbst nach einem kassierten Treffer Ihre Anwesenheit nicht bemerkt. Angesichts der begrenzten Speichermöglichkeiten (nur nach einem kompletten Level!) und der Beschränkung auf drei Continues pro Level (diese jeweils noch auf wenige Rücksetzpunkte eingeschränkt) sind größere Energieverluste durch Säurebecken, Energiestrahlen oder der sofortige Tod im Feuer ziemlich ärgerlich – dagegen wirkt der Schaden, den die Gegner bei Ihnen anrichten, geradezu mickrig. Die nicht von Ihnen beeinflussbare Kameraführung ist in manchen Situationen etwas problematisch, die Soundeffekte sind knackig, die Musikbegleitung nicht der Rede wert und einige seltene Slowdowns verschmerzbar. Die Analogsteuerung bietet keinerlei Vorteile gegenüber dem digitalen Steuerkreuz. Ein Lob verdient die weitgehend zerstörbare Inneneinrichtung der Levels, an der man prächtig Aggressionen abbauen kann. Wenn ein Kopierer als letztes Lebenszeichen einige Blätter Papier ausspuckt, bleibt kein Auge trocken.

Michael Pruchnicki

„Fighting Force 2 wird den Vorschuss-Lorbeeren leider nicht ganz gerecht."

Info VERGLEICH

1.	**TOMB RAIDER IV**	Eidos	92%
2.	**SYPHON FILTER**	SCEÖ	88%
3.	**APOCALYPSE**	Activision	88%
4.	**MDK**	Shiny	85%
5.	**FIGHTING FORCE 2**	**Eidos**	**74%**

Wie man ein vergleichbares Gameplay wesentlich interessanter umsetzt, haben *Syphon Filter* und *MDK* gezeigt. *Apocalypse* ist spielerisch wesentlich simpler gestrickt, bietet aber mehr Spaß als *Fighting Force 2*. Die generell ähnliche *Tomb Raider*-Serie bietet zwar weniger Action, dafür aber ernst zu nehmende Adventure-Elemente.



MICHAEL

MEIN FAZIT

Gut

Fighting Force 2 wird den Vorschuss-Lorbeeren leider nicht ganz gerecht. Zu viele nervige Details trüben den anfangs sehr guten Eindruck. Der Schwierigkeitsgrad ist recht happig, was an sich noch nicht schlimm wäre. Da die Levels aber extrem lang sind und nur zwischen den Missionen gespeichert werden kann, wird das Spiel schnell frustrierend. Die Begrenzung auf drei Continues innerhalb der Levels passt da perfekt ins Bild. Spätestens beim dritten Anlauf wird Ihnen auffallen, dass die Gegner ganz im Gegensatz zu den vollmundigen Ankündigungen alles andere als helle sind und das Gameplay auf Dauer wenig Abwechslung bietet. Wenn Ihnen aus einer dunklen Kammer ein halbes Dutzend Gegner entgegenstürmen, werden unschöne Erinnerungen an die öden Feindformationen aus dem Vorgänger wach. Insgesamt retten die gute Technik und Spielbarkeit *Fighting Force 2* vor dem Fall in tiefere Wertungsregionen, doch hier wäre wesentlich mehr drin gewesen!



PRÜGELNDER INTELLIGENZBOLZEN Beim Vorgänger wurde Hawks IQ mit 187 angegeben.

Info DER HELD DES SPIELS

Name: Hawk Manson
Spitzname: The Hawk
Alter: 31
Größe: 1,88 m
Gewicht: 89 Kilo
Besondere Eigenschaften: Erfahren im Umgang mit Schusswaffen und Motorfahrzeugen
Besondere Kenntnisse: Kann jedes Computersystem hacken
Zurzeit ausgeübte Tätigkeit: Hawk Manson ist gerade als Waffeninspektor der Vereinten Nationen eingesetzt.

Test ERGEBNIS

Die Mischung aus dem eigenen Vorgänger und *Tomb Raider* ist bei *Fighting Force 2* prinzipiell gut gelungen. Doch fehlende Speichermöglichkeiten, ein happiger Schwierigkeitsgrad und mangelnde Abwechslung sorgen dafür, dass das Spiel eher anstrengend als spaßig ist.

Titel	Fighting Force 2
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Hoch
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	9
Preis	DM 99,95
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Core Design
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	10. Dezember

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
74%	77%	66%	74%

Playcom Software Vertriebs GmbH

Versand

- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- ✓ monatliches Playcom Magazin
- ✓ ab 250.- DM Versandkostenfrei
- ✓ Vorbestellungen möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Lieferservice per & ups
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackunge

SOFTWARE

Autobahn Raser 2	dt	*	84.99
Die Schlümpfe	dt		94.99
Dino Crisis	dt		89.99
Discworld Noir	dt	*	89.00
Fifa 2000	dt		89.00
Grand Theft Auto 2 (GTA 2)	dt		89.99
Gute Zeiten-Schlechte Zeiten 2	dt		79.00
Jade Cocoon: Story o. t. Tamamayu	dt	*	89.99
James Bond: Tomorrow Never Dies	dt		89.00
Metal Gear Solid-Special Missions	dt		39.99
Mission Impossible	dt		89.99
Ruff & Tumble	dt		84.99
Soul Reaver - Legacy of Kain	dt		89.99
Star Wars Dunkle Bedroh. (Epis.1)	dt		89.99
The Next Tetris	dt		79.99
Tomb Raider 4 - The Last Revelation	dt		99.00
Worms Armageddon	dt		79.99
WWF Attitude	dt		79.99
Xena: Warrior Princess	dt		89.00

SOFTWARE SONDERANGEBOTE

Azure Dreams kompl.dt	dt	39.99
Box Champions	dt	39.99
C3 Racing	dt	39.99
G.Darius	dt	29.99
Grand Theft Auto (GTA)	dt	39.99
Oddworld Abe's Exoddus	dt	29.99
Tomb Raider 1 feat.Lara Croft Plat.	dt	39.99
Vs.(Versus)	dt	29.99



WWF Attitude
dt DM **79.99**



Worms Armageddon
dt DM **79.99**



Tomb Raider 4 The Last Revelation
dt DM **99.00**



Dino Crisis
dt DM **89.99**



Jade Cocoon Story o.t. Tamamayu
dt DM*89.99



The Next Tetris
dt DM **79.99**



GTA
dt DM **39.99**



Azure Dreams
dt DM **39.99**



Box Champions
dt DM **39.99**

0361 - 49 29 300

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

HARDWARE

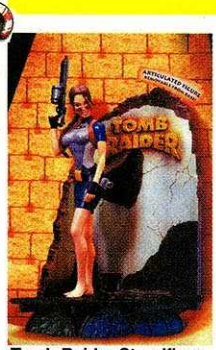
Dual Shock Joypad Joytech div.Farb.	dt	34.99
Lenkrad Jordan Grand Prix 1	dt	79.99
Maus PSX Joytech	dt	29.99
Mem. Card Joytech 1 Meg - div. Far.	dt	11.99
Mem. Card Joytech 4 Meg - div. Far.	dt	27.99
Mem. Card Joytech 8 Meg - div. Far.	dt	34.99
Mem. Card Joytech 24Meg - div. Far.	dt	44.99
Mem. Card Joytech 56Meg - div. Far.	dt	54.99
Memo. Card Joytech 1M. Jord.GP Ed 11.99	dt	
Real Arcade Light Gun silber	dt	89.99
Real Arcade Light Gun standard	dt	89.99
Real Arcade Light Gun tarnfarben	dt	89.99



Sony Playstation Dual Shock
dt DM **239.00**

MERCHANDISE

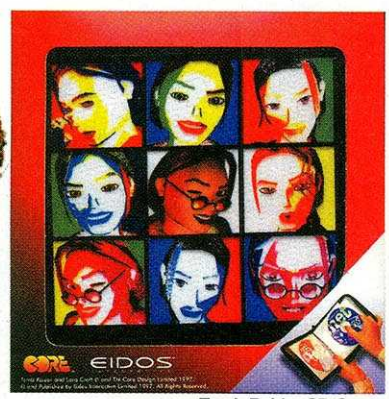
Tomb Raider CD-Case (für 12 CD's)	dt	24.99
Tomb Raider Standfig. (15cm)Jungle	dt	26.00
Tomb Raider Standfig. (15cm)Motorr	dt	26.00
Tomb Raider Standfig. (23 cm)	dt	39.00
Tomb Raider Standfig. (23cm)Jungle	dt	49.99



Tomb Raider Standfigur (23cm)
dt DM **39.00**



Tomb Raider Standfigur (23cm) Jungle
dt DM **49.99**



Tomb Raider CD-Case für 12 CD´s
dt DM **24.99**



Tomb Raider Standfigur (15cm) Motorrad
dt DM **26.00**



Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten 3 Ausgaben des *Playcom Magazins* frei Haus geliefert.
Das *Playcom Magazin* ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie mit den neuesten DVD-Filmen. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.

Händler Anfragen erwünscht! schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

Versand: Fa. PLAYCOM, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300. * Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr. * Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt. Mit * gekennzeichnete Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Versandkosten per Post oder UPS 7.- DM zuzügl. Nachnahme. Ab 250.- DM versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzügl. DM 20.- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

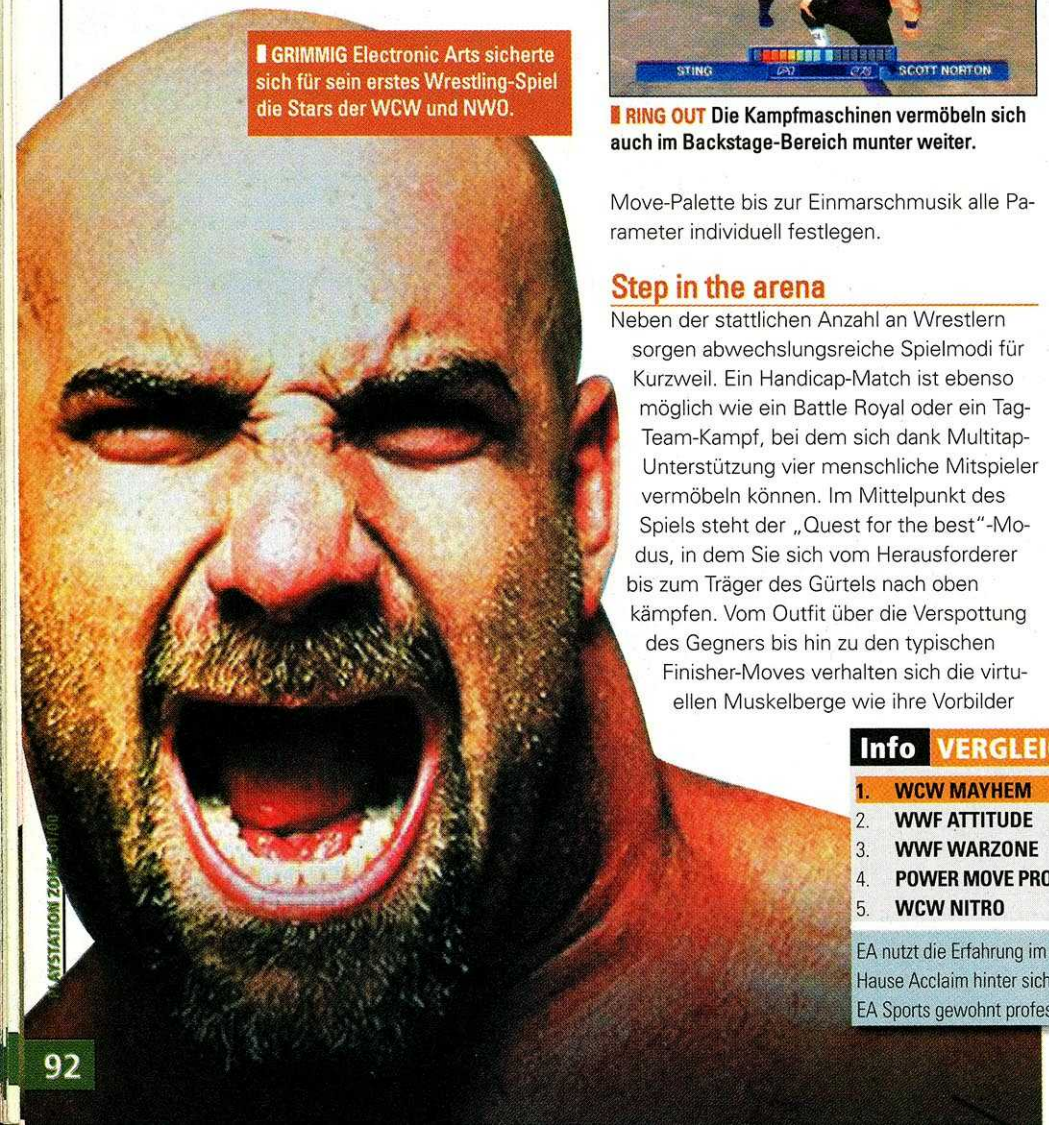
WCW MAYHEM

PLAYSTATION ZONE HIT

Genre Wrestling **Spieler** 1-4 **Hersteller** Electronic Arts **Internet** www.wcwmayhem.com

Sie sind Fan des Showsports und sehen mit großer Begeisterung zu, wenn sich die massigen Muskelberge aus den USA in- und außerhalb des Ringes vermöbeln? Dann ist WCW Mayhem von EA das Richtige für Sie!

Vor dem Match haben Wrestlingfans die Wahl aus über 40 Hünen aus verschiedenen Ligen. So bringen Sie Ihren Kontrahenten mit den kraftvollen Moves von WCW-Superstar Goldberg auf die Matte oder mischen die Konkurrenz mit Wrestling-Urgestein Hollywood Hogan vom NWO Wolfpac auf. Wer auf technisch hochwertige Kämpfe steht, sollte mit einem Fighter Marke Kidman aus der Cruiserweight-Klasse die Arena betreten. Haben Sie durch erfolgreiche Prügeleien im Ring weitere Anabolikamonster wie Bam Bam Bigelow freigespielt, können Sie am Ende aus 56 Sportlern Ihren Liebling wählen. Wem diese Auswahl immer noch nicht ausreicht, der kann seiner Kreativität freien Lauf lassen und einen selbsterstellten Prügelknaben in den Ring schicken. Neben rein optischen Änderungen lassen sich dabei von der Move-Palette bis zur Einmarschmusik alle Parameter individuell festlegen.



GRIMMIG Electronic Arts sicherte sich für sein erstes Wrestling-Spiel die Stars der WCW und NWO.



SCHLAG AUF SCHLAG Sting bearbeitet seinen Kontrahenten ohne Gnade auf dem obersten Seil.



ACHTUNG HINTERMANN Unbemerkt schleicht sich Barry Windham an Brutalenz heran.



RING OUT Die Kampfmaschinen vermöbeln sich auch im Backstage-Bereich munter weiter.



WIE IM TV Die Kameraeinstellungen sorgen für ein atmosphärisch dichtes Wrestlingflair.

Step in the arena

Neben der stattlichen Anzahl an Wrestlern sorgen abwechslungsreiche Spielmodi für Kurzweil. Ein Handicap-Match ist ebenso möglich wie ein Battle Royal oder ein Tag-Team-Kampf, bei dem sich dank Multitap-Unterstützung vier menschliche Mitspieler vermöbeln können. Im Mittelpunkt des Spiels steht der „Quest for the best"-Modus, in dem Sie sich vom Herausforderer bis zum Träger des Gürtels nach oben kämpfen. Vom Outfit über die Verspottung des Gegners bis hin zu den typischen Finisher-Moves verhalten sich die virtuellen Muskelberge wie ihre Vorbilder aus Fleisch und Blut. Eine der Besonderheiten des Spiels bildet die Möglichkeit, die Athleten auch außerhalb der Sporthalle aufeinander zu hetzen: Stürmen beide Raufbolde gleichzeitig zum Hallenausgang, geht das Match auf einem Parkplatz, in der Vorhalle oder dem Herrenklo weiter. Befindet sich der gegnerische Athlet halb benommen auf der Verliererstraße, erhält er per „Run-In" Verstärkung eines Verbündeten, so dass sicher gewonnen geglaubte Kämpfe eine dramatische Wendung nehmen können.

Gelungenes Ring-Debut

Die im packenden TV-Stil präsentierten Matches inklusive dem dynamischen Kommentatoren-Duo verbreiten eine Atmosphäre, wie man sie von den Großveranstaltungen der

Info VERGLEICH

1.	**WCW MAYHEM**	**Electronic Arts**	**88%**
2.	**WWF ATTITUDE**	Acclaim	87%
3.	**WWF WARZONE**	Acclaim	85%
4.	**POWER MOVE PRO WRESTLING**	Tomy	77%
5.	**WCW NITRO**	THQ	73%

EA nutzt die Erfahrung im Sportspielgenre, um auch die starke Konkurrenz aus dem Hause Acclaim hinter sich zu lassen. Eine gute technische Umsetzung sowie die von EA Sports gewohnt professionelle Präsentation werden mit dem Spitzenplatz belohnt.



FLOTTER VIERER Im Tag-Team-Modus geht es im Ring zwischen zwei dynamische Duos zur Sache.

beliebten US-Sportart gewohnt ist. Dabei sind besonders die einzelnen Arenen sowie der Auftritt der bekannten Stars inklusive authentischer Musikuntermalung und Feuerwerk gelungen. Die aufwendigen Motion-Capture-Aufnahmen sorgen im Ring bei Aktionen wie dem Double Axe Handle oder dem Supplex für gelungene Animationen. Dank der durchdachten und eingängigen Steuerung artet das Geschehen nicht zu einem hirnlosen Geprügel aus; schon nach kurzer Zeit können Sie gekonnte Griffe ansetzen oder den Gegner aus dem Ring befördern. Negativ fallen lediglich deutlich erkennbare Polygonfehler sowie einige verunglückte Laufanimationen auf.

Jens Quentin



MEIN FAZIT
Sehr Gut

Nachdem EA bei fast allen Mannschaftssportarten die Nase vorn hat, nimmt die Spieleschmiede nun auch im Wrestlinggenre verdient den Thron ein. Grund dafür ist hauptsächlich eine gelungene Steuerung, eine tolle Präsentation im authentischen TV-Stil mit allen bekannten Stars sowie einem „Quest for the best"-Mode, der für langanhaltende Motivation sorgt. Der Anreiz, zusätzliche Kämpfer freispielen zu können, sowie die Idee, die Kämpfe auch im Backstagebereich fortsetzen zu können, lassen nicht nur Fans immer wieder in den Ring steigen.

Test ERGEBNIS



Toll in Szene gesetztes Wrestling-Spektakel im gewohnt souveränen EA-Stil. Kleine technische Schwächen werden durch ein gutes Gameplay sowie eine packende Präsentation wett gemacht.

Titel	WCW Mayhem
Genre	Wrestling
Spieler	1-4 (Multi Tap-Unterstützung)
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	8 Spielmodi
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./ engl. Texte, engl. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
85%	80%	89%	88%

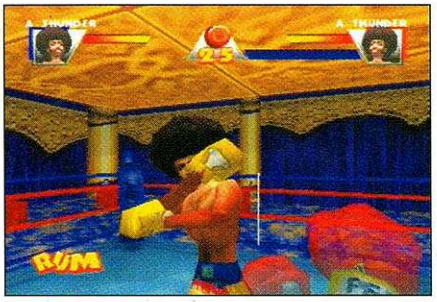
TNT
Das Tipps 'n' Tricks-Center
HILFE Sie bekommen unkomplizierte Hilfe für alle gängigen Spielesysteme.
GUIDE Erfahrene Spiele-Guides helfen Ihnen sofort, live und kompetent.
SPIELE Wählen Sie aus verschiedenen Spiele-Genres aus.
Die TNT-Hotline:
0190/824666
Dieser Service der Firma MCMF kostet Sie DM 3,63 pro Minute



FRAUENPOWER Kavaliere haben es nicht leicht in diesem Spiel. Auch Frauen müssen auf dem Weg zur Spitze auf die Bretter geschickt werden.



ARE YOU READY? Michael Buffer lieh dem Spiel nicht nur seinen legendären Spruch, sondern tritt auch selbst vor jedem Fight in Aktion.



IN YOUR FACE In der originellen Ego-Perspektive kommen Sie wirklich hautnah an die Action heran. Die Übersicht leidet allerdings in diesem Modus.

READY 2 RUMBLE BOXING

Genre: Boxen **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Midway **Internet:** www.letsrumble.com

Boxen Sie sich durch! Der legendäre Ringsprecher Michael Buffer präsentiert Midways nicht ganz ernst gemeinten Beitrag zum Thema Faustkampf.

Neben schnellen Einzelkämpfen für ungeduldige Spieler bietet *Ready 2 Rumble* selbstverständlich auch einen ausgewachsenen Karrieremodus. Hier trainieren und betreuen Sie einen aufstrebenden Boxneuling und arrangieren seine Kämpfe. Eine zentrale Rolle spielen hierbei auch Ihre Finanzen. Jede Trainingseinheit kostet Geld und die Anmeldung zu Titelkämpfen gibt es auch nicht umsonst. Je nach Zustand Ihres Geldbeutels schicken Sie Ihren Boxer zum Gewichtheben, Schlagtraining oder verpassen ihm eine Vitaminkur. Sie trainieren entweder automatisch oder legen selbst Hand an, das bringt bessere Resultate. Die Leibesübungen laufen im manuellen Modus als Minispiele ab, die oft Klassikern wie *Senso* ähneln: Das Programm gibt eine Sequenz vor, die Sie per Tastendruck nachspielen. Die Sequenzen werden länger und komplizierter und wer sich geschickt anstellt, holt Bonuspunkte heraus. Entscheiden Sie sich nach dem Training für einen Titel- oder Preiskampf, wählt das Programm Ihren Gegner aus und schon finden Sie sich im Ring wieder. Bevor der Kampf jedoch losgeht, stimmt Sie Michael Buffer mit seinem legendären „Let's get ready to ruuumble!" auf das folgende Match ein. Die Fights finden in einem dreidimensionalen Ring statt, die Kämpfer bestehen aus texturierten Polygonen und sind erstaunlich detailliert gestaltet. Die Steuerung relativ simpel: Ihnen stehen vier verschiedene Grundschläge und zwei Ausweichmanöver zur Verfügung. Ihr Boxer variiert seine Schläge allerdings je nach Entfernung zum Gegner, wodurch eine Vielzahl von Kombinationen möglich wird.

Sascha Gliss



BÜHNENREIF Die Boxer lassen einen mehrmals schmunzeln.



VOLLTREFFER Wo das hawaiische Schwergewicht Salua hinlangt, wächst kein Gras mehr.



MEIN FAZIT

Sehr Gut

SASCHA

Auch wenn die Realismusfanatiker mich jetzt wahrscheinlich am liebsten zu Mike Tyson in den Ring scheuchen würden: *Ready 2 Rumble* ist eines der unterhaltsamsten Boxspiele im Konsolenbereich. Die Steuerung ist eingängig und lässt ausgeklügelte Kombinationen ebenso zu wie geschickte Ausweichmanöver. Außerdem bietet das Midway-Produkt einige feine Schmankerl: Besonders die Egokamera hat es mir angetan. Hier können Sie wirklich hautnah ans Geschehen heran, um Ihrem Gegner ins sprichwörtliche Tigerauge zu schauen.

Test ERGEBNIS

Herausforderndes Boxspiel in abgedrehter Cartoonverpackung. Witzige Charaktere, detaillierte Grafik und ein eingängiges Schlagsystem gehören zu den Stärken des Spiels.

Titel	Ready 2 Rumble Boxing
Genre	Boxen
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	–
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Midway
Entwickler	Midway
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt. Texte, engl. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
85%	79%	83%	82%

BOX CHAMPIONS 2000

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

Wer dem sanften Riesen Axel Schulz nachtrauert oder von den Eskapaden eines „Iron Mike" Tyson genug hat, kann nun selbst im Ring Boxgeschichte schreiben.

Dank Lizenz warten (fast) alle aktuellen Faustkämpfer sowie Boxlegenden gut durchtrainiert in der Umkleidekabine auf den Start-Gong. So können Sie mit Evander Holyfield, Larry Holmes oder Muhammad Ali die Fäuste schwingen, nur Bad Boy Mike Tyson fehlt im beeindruckenden Line-Up. Während der spaßig-spektakuläre Arcade-Modus bereits im letzten Jahr für Veilchen und schlimme Cuts sorgte, können Sie dieses Jahr im neu integrierten Klassiker-Modus legendäre Kämpfe wie den „Thriller von Manila" zwischen Ali und Frazier spielend Revue passieren lassen. Für Langzeitmotivation sorgt der Karriere-Modus, in dem Sie die harte Schule eines Boxstalls durchlaufen und vom drittklassigen Herausforderer zum Meister aller Klassen aufsteigen. Dank eines ausgefeilten Gameplays können Sie Ihre Gegner mit allen Feinheiten wie Jabs, krachenden Uppercuts sowie mit blitzschnellen Kombinationen bearbeiten. Während im Arcade-Mode inklusive Tiefschlägen alles erlaubt ist, dringen Sie im Karriere-Modus nur mit einer bedachten Schlagauswahl durch die Deckung Ihres Gegners. Die gelungene Darstellung der Profis, viele Details sowie (deutsche) Kommentatoren sorgen für authentische Atmosphäre.

Jens Quentin



MEIN FAZIT

Sehr gut

JENS

Dank der beiden grundverschiedenen Spielmodi (Arcade und Karriere) werden sowohl Fans von realistischen Faustkämpfen als auch Prügelfans vor die PlayStation gelockt. Durch die im Gegensatz zum Vorjahr verbesserte Präsentation und eine starke Lizenz lässt *Box Champions 2000* dabei keine Wünsche offen. Boxfans sollten sofort zuschlagen, alle anderen können sich in einem Schaukampf von der Qualität des Titels überzeugen.



OLDIES BUT GOLDIES Im Klassiker-Modus steigen legendäre Faustkämpfer in den Ring.



READY FOR TAKEOFF Die brachialen Schläge hauen die Fighter im Arcade-Modus aus den Latschen.

PLAYSTATION ZONE HIT



GEKONNTE KONTERFEIS Anhand der feinen Gesichtstexturen sind alle berühmten Prügelknaben auf den ersten Blick erkennbar.

Test ERGEBNIS

Ring frei für *Box Champions 2000*! Der technisch verbesserte Nachfolger lässt sowohl Boxsportpuristen als auch Freunde von wilden Actionprügeleien mit Freude in den Ring steigen.

Titel	Box Champions 2000
Genre	Boxen
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	4 Spielmodi
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMTWERTUNG
78%	70%	85%	83%

„...wohl den falschen Code aktiviert ...?!
PSX XPLODER FX
- die ultimative Cheat-Cartridge
- On-Screen-Cheatfinder
- Movieplayer (mit Vorschau)
- Updatefähig
- Cheatfile mit über 2000 Codes
- Virtual Memory System
DM 99.95
Stets aktuelle Codedatenbank im Internet!
XPLODER
Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum
BLAZE
Internet: http://www.blaze.de
e-mail: service@blaze.de

JADE COCOON

Genre: Rollenspiel **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Crave **Internet:** www.crave.de

Mit Jade Cocoon präsentiert Crave Entertaiment ein actionreiches Abenteuer, das Sie in eine ebenso schöne wie fantastische Welt entführt.

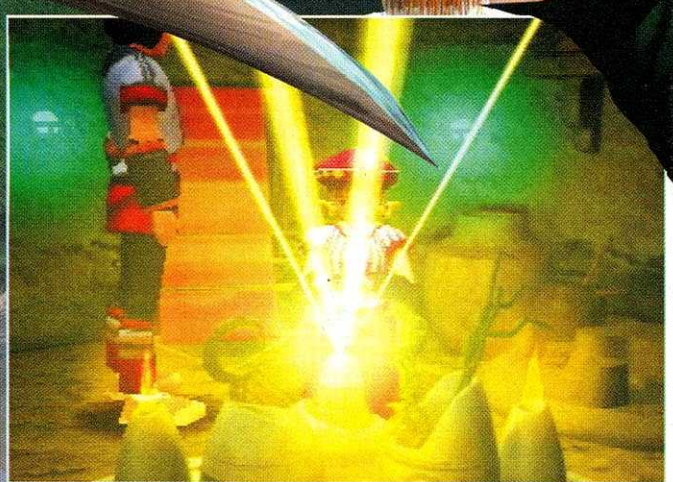
MUTIG Mit Waffe, Flöte und Kokons ist Levant bereit, seine Welt vor der Zerstörung zu bewahren.

PLAYSTATION ZONE HIT

Sie übernehmen bei *Jade Cocoon* die Rolle des jungen Levant. Levants Heimatort Syrus wird von einer Epidemie heimgesucht, die alle Bewohner nach und nach in einen tiefen Schlaf versetzt. Zu allem Übel greifen dann auch noch völlig unerwartet fliegende Monster an. Doch zum Glück gelingt es der alten Zauberin Garai in letzter Minute,



FLÖTENTÖNE Sobald Levant eine magische Melodie anstimmt und den strahlenden Kokon bereithält, ist das Monster fast schon verloren.



HEX HEX Ihre Nagi-Frau zaubert, um die mitgebrachten Kokons zu reinigen. Zusätzlich kann Mahbu Monster vereinen oder in Seide spinnen.



GOLDENE KUGEL Wenn die Magie der Flöte wirkt, wird das Monster von einer Kugel umhüllt.



ZIEH! Einen geschwächten Gegner kann Levant mit einem Kokon problemlos fangen.

eine Invasion abzuwenden. Wie es scheint, wurde die uralte Götterbarriere geschwächt, die das Dorf bislang zuverlässig vor den Wesen des Waldes geschützt hatte. Als Sohn des verschwundenen Kokon-Meisters ist es nun Ihre Aufgabe, in den Wäldern ein Heilmittel für die Schlafkrankheit finden. Außerdem sollen Sie versuchen, die Ursache der Monsterinvasion zu beseitigen.

Verliebt, verlobt, verheiratet

Als Kokon-Meister braucht Levant jedoch eine „Nagi-Frau", die ihn mit ihren magischen Fähigkeiten im Kampf gegen die unterschiedlichsten Kreaturen unterstützt. Ist ein Monster durch einige Angriffe geschwächt, kann Levant nämlich die Essenz des jeweiligen Wesens durch magisches Flötenspiel in einen Libellen-Kokon bannen. Damit diese Essenzen genutzt werden können, muss Mahbu, Levants „Nagi-Frau", jedoch zuvor die Kokons vom Bösen reinigen. Nach dieser Prozedur kann Levant dann die Monster im Kampf herbeirufen.



Game It!

Titel des Monats Dezember (PSX)
Tomb Raider 4*
99,99 incl. Versandkosten!!!

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.com
⑤ ✉ Game It!- D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
(z.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtum und Schreibfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei bei Konsolenartikel: ab 49,99 Warenwert frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 4,99 ab DM 180,- frei, bei Konsolenartikel: ab 49,99 Warenwert frei

Preise Stand 5.11.99 * = noch nicht verfügbar am 5.11.99
N = Neu! P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

Carmaggeddon dt.*	79,99
Driver	84,99
GTA 2*	89,99
Le Mans 24*	89,99
Legend of Kartia*	89,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Mission Impossible	
Rainbow 6*	89,99
Worms: Armaggeddon	79,99
Wu Tang Clan	89,99

SONY PSX

Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	49,99
Action Man	79,99
AK Tennis	79,99
Akuji	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Resurrection*	89,99
Alien Triology	49,99
Anna Kourn. Tennis	89,99
Asterix	87,99
Asterix & Obelix	84,99
Autobahn Raser 2	84,99
Baldur's Gate*	84,99
Baphomets Fluch 2	89,99
Baseball 2000	79,99
Big Race USA	84,99
Billard Nights	74,99
Blasto	89,99
Bloody Roar 2	92,99
Bomberman	74,99
dto. Fantasy Racing	82,99
dto. World	89,99
Box Champions2000	84,99
Bugs Bunny	82,99
Bundesliga Stars 2000	89,99
Bust a Move 2 od. 3	49,99
Bust a Move 4	67,99
Caesars Palace 2000	84,99
Carmageddon dt.	79,99
Castrol Honda Superbike	84,99
Centipede	79,99
Champ. Motocross	89,99 N
Cheatbuch	**24,99**
Chessmaster Millennium*	79,99
Chokoso Racing	89,99
Civilisation 2	87,99
C & C 1 Platinium	49,99
C & C 2 Plat.	49,99
C & C Gegenschlag	82,99
Colin McRae Rally	39,99
Constructor	49,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3	99,99
Crash Team racing*	99,99
Croc 2	89,99
Cueball*	79,99
Cyber Tiger	84,99
Demolition Racer	89,99
Destraga	a.A.
Destruction Derby 2	49,99
Diablo	49,99
Die Schlümpfe	94,99
Dino Crisis	89,99
Diver	84,99
Duke Nuken: Time	82,99
Dune 2000*	84,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
Ehrgeiz*	**99,99**
Evil Zone	89,99
Formel 1 97	49,99
Formel 1 99	99,99
Fifa 2000	84,99
Fighting Force 2*	89,99
Final Fantasy 7	49,99
Final Fantasy 8	119,99
dto. Spec. Edition	149,99
Fisherman's Bait	89,99
Fußball Live	99,99
dto. + Multi Tap	139,99
Gauntlet Legends*	84,99
G-Police 2	99,99
Glover	79,99
Gran Tourismo	49,99
Grand Theft Auto	49,99
GSGS 2	79,99
GTA London	79,99
GTA + London	74,99
Grand Theft Auto 2	89,99
Gran Tourismo 2*	99,99
Guardian of Crusade	84,99
Gungage	89,99
Hard Edge	92,99
Heart of Darkness	49,99
Hell Night	89,99
Hot Wheels International	89,99
Track & Field	49,99
dto. 2*	99,99
ISS Pro Evolution	99,99
Jade Cocoon*	89,99
James Bond*	84,99 N
Kingsley's Wild Adv	89,99
KKND	89,99
Kurushi Final	89,99
Leg of Kain: Soul Raver	89,99
Legends of Kertia	79,99
LEGO Racers*	94,99
LEGO Rock Raiders*	94,99
Le Mans 24*	89,99
Lucky Luke Plat.	49,99
Madden NFL 2000	89,99
Medievil Plat	49,99
Metal Gear Solid	89,99
dto. Special Miss.	39,99
Missile Command*	79,99
Miss. Impossible	89,99
Monkey Hero	87,99
Monopoly	59,99
Mulan Story	89,99

Geheimtip des Monats:
Demolition Racer* 89,99
„... Begeistert mich spontan durch das gute Fahrgefühl und die detaillierten Beschädigungen an den autos: Motorhauben verbiegen sich, Räder laufen unrund, und der Motor spuckt am Ende nur noch Öl."
Playstation Zone 11/99

Konsolenartikel ab 50,- versandkostenfrei!! Ab DM 180,-: 3% Skonto

Music	89,99
Nascar 2000*	84,99 N
Need 4 Speed 4	89,99
NFL Blitz 2000*	84,99
NHL 2000	89,99
Ninja	94,99
Omega Boost	89,99
Omikron	89,99
Pharao	97,99
Player Manager	94,99
Pong	79,99
Point Blank 2	89,99
Pop'n Pop	69,99
Populous	84,99
Powerboat 2*	84,99
Pro 18 Golf	89,99
Pro Pinball: Timesh.	99,99
Q-Bert*	69,99 P
Railroad Tycoon 2*	89,99
Rayman	49,99
Rayman 2*	84,99
Rainbow Six*	89,99
Rat Attack	84,99
RC Stunt Copter*	69,99
Ready 2 Rumble*	a.A.
Reel Fishing*	84,99
Renegade Racing*	79,99
Resident Evil Plat.	49,99
Resident Evil 3*	a.A.
Ridge Racer 4	99,99
Riven	84,99
Road Rash 3D	84,99
Rollcage	89,99
Ronin Blade*	89,99
Ruff & Tumble*	84,99
Sai Koden 2*	89,99
Shadowman	89,99
Sheep	84,99
Silent Hill	89,99
Silicon Valley*	89,99
Sled Storm	89,99
Soul Blade	49,99
South Park	79,99
Space Invaders	64,99
Speed Freaks	69,99
Sports Car GT	84,99
Spyro the Dragon2	**99,99**
Star Wars: Revolt	89,99
Dunkle Bedrohung*	89,99
Street Fighter EX+	89,99
Street Skater	84,99
Supercross	64,99
Supercross 2000*	84,99 N
Swing	79,99 P
Streetfighter Alpha 3	84,99
Syphon Filter	89,99
Tarzan*	84,99
Techno Mage*	64,99
Tekken 3 Platin.	49,99
Theme Hospital	89,99
The Next Tetris	79,99
The War of the Worlds*	84,99
TOCA 2	84,99
Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
Tomb Raider 4*	99,99
Tombi	99,99
Tommi Mäkinen	84,99
Tony Hawk's Pro Skater	89,99
Trap Runner	89,99
Trasher*	89,99
Trick'n Snowboarder*	84,99
Tricky Sliders*	84,99
Triple Play Baseball	89,99
Tunguska*	82,99
Ubik*	84,99
UEFA Striker*	94,99
Um Jammer Lammy*	89,99
Urban Chaos*	89,99
V-Rallye	49,99
V-Rally 2	89,99
Versailles	97,99
Vigilante 8	87,99
Virtual Baseball 99	79,99
Vs.	97,99
Warhammer 2 (Dark O.)	89,99
Warpath*	84,99 N
Warzone 2100	84,99
WCW Mayhem*	89,99
Wing Over 2	79,99
WipEout 2097	49,99
Wipeout 3	89,99
Worms Armageddon	79,99
Worms Pinball	89,99
Worms Platinum	49,99
Wu Tang Clan	89,99
Wu Tang Special Edition	99,99
WWF Attitude	84,99 P
WWF Warzone Platinum	49,99
Xena: Warrior Princess*	84,99
X-Files	79,99
X-Game Pro Boarder	99,99
Y.A.R.G.*	84,99

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.

PSX HARDWARE

Bleem!	**69,99**
Vidis	
Evol. Control Pad	**79,99**
Evol. Contr. System	**99,99**
Dual Force Wheel	**99,99**
Adapter Gameboy	34,99
Arcadeshock Pro Joyst.	**69,99**
Controller Sony	39,99
Dual Shock Sony	59,99
Shock 2 Infrarot	89,99
Controller	24,99
Gamebuster Pro + PC Link	**79,99**
Lenkrad Mad Catz	**99,99**
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**
120 Slot	**29,99**
360 Slot	**59,99**
720 Slot	**99,99**
1080 Slot	**64,99**
30 Slot unkomprimiert	29,99
60 Slot unkomprimiert	39,99
Mouse Sony	39,99
Multi Tap Sony	69,99
neGcon	89,99
Playstation	249,99
Race Station Shock	94,99
Scorpion Gun	69,99
Space Station	39,99
X-Ploder Cheat	79,99
X-Ploder Pro	**99,99**

NINTENDO N64

A Bugs Life*	94,99 N
All Star Baseball 2000	97,99
Asteroids Hyper*	84,99
Bass Hunter*	99,99
Battle Zone*	104,99
Box Champions*	89,99 N
California Speed*	109,99
Carmageddon dt.	79,99
C & C	104,99
Cyber Tiger*	89,99 N
Destruction Derby 64*	109,99
Donkey Kong*	84,99
Duke Nukem Zero	104,99
Earthworm Jim 3D	84,99
F64 Golf*	104,99
Fifa 99	104,99
Fighting Force*	89,99
Gex 3: Deep Cover*	109,99
Grand Theft Auto*	89,99
Hot Wheels*	94,99
Jet Force Gemini*	109,99
Knock Out Kings*	94,99
Lego Racers	104,99
Mario Golf*	104,99
Mario Party	87,99
Mission Impossible	94,99
Monster Truck Mad.	94,99
NBA Live 2000*	94,99
NFL Blitz*	102,99
NFL Quat. 2000*	89,99
Nuclear Strike*	114,99
Perfect Dark*	104,99
Playmobil Hype	104,99
Premier Manager	94,99
Racing Sim 2	104,99
Rainbow Six*	99,99
Rampage 2 Univ. t.*	104,99
Raymar 2	104,99
Road Rash 64*	114,99
Ruff & Tumble*	a.A.
Rugrats Die Schatz.*	109,99
Rush 2 Racing	104,99
Shadowgate	104,99
Snowboard Kids 2*	87,99
Shadowman	104,99
Star Wars: Racer	109,99
Super Cross 2000*	89,99 N
Super Smash Bros*	89,99
Revolt	94,99
Starcraft*	104,99
The New Tetris*	89,99
Tonic Trouble	104,99
Top Gear Hyper Bike*	94,99
Top Gear Rally 2*	109,99
Turok 2	**84,99**
Vigilante 8 -2-*	94,99 P
WCW Mayhem*	89,99 N
World League Soccer*	109,99
Worms Armageddon*	104,99
WWF Attitude	104,99
Zelda	104,99

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
N64 Colour Ed.	219,99
Controller	57,99
Expansion Pak	**59,99**
Ferrari Shock2 Wheel	99,99
Gamebuster	89,99
Memory Card 1MB	**19,99**
Rumbel Pack + 256 K Memory C.	29,99

DREAMCAST HARDWARE

Dreamcast	499,99
Controller Sega	54,99
Arcade Stick	129,99
Ferrari Shock2 Wheel	114,99
Keyboard	54,99
Racing 2P	149,99
Scart Kabel	24,99
Vibration Pack	44,99
VMU-Card	54,99

DREAMCAST SOFTWARE

Aerowings	84,99
Billard Nights*	84,99
Blue Stinger	84,99
Buggy Heat*	84,99
Caesar's Palace*	84,99
Cool Boarders*	89,99
D2*	89,99
Dynamite Cop*	89,99
Fighting Force 2*	89,99
Formula 1*	109,99
Geist Force*	109,99
Get Bass incl. Angel*	109,99
Hydro Thunder*	104,99
Incoming	109,99
J. White's Cueball	84,99
Jeremy McGrath*	84,99 N
Marvel vs. Capcom	94,99
Metropolis*	109,99
Millenium Soldier	99,99
NBA 2000*	89,99
NBA Showtime*	104,99
NFL Blitz 2000	104,99
NFL Quaterback*	84,99 N
Pen Pen*	89,99
Plasma Sword*	94,99
Powerstone	99,99
Psychic Force*	84,99
Racing Simulation 2	84,99 N
Ready to Rumble 2	104,99
Red Dog	89,99
Renegade Racing*	89,99
Sega Rally 2	109,99
Shadowman*	84,99 N
Snow Surfer*	89,99
Sonic Adventures	89,99
Soul Calibur*	109,99
Soul Fighter*	94,99
South Park*	94,99 N
South Park Rally*	94,99 N
Speed Devils*	89,99
Street Fgh. Alpha 3	94,99
Stunt GP*	84,99
Super Cross 2000*	84,99 N
Suzuki Alstare Racer*	89,99
The House of the Dead 2 + Gun*	119,99
Tokyo Highway Chall.	84,99
Toy Commander	89,99
Trick Style	84,99 N
UEFA Striker*	84,99
Virtua Fighter	84,99
Virtua Striker 2*	89,99
World Wide Soccer*	84,99
Worms Armageddon*	84,99
WWF Attitude*	84,99 N
Y.A.R.G.*	84,99

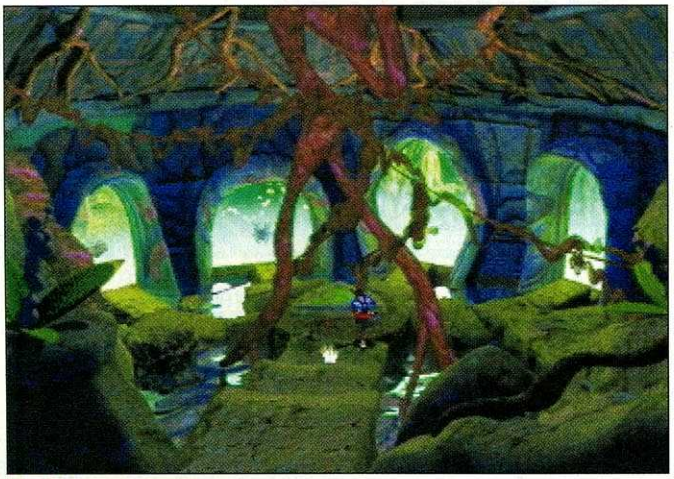
Sonic+Virtua Fighter 3+ Sega Rally 2 299,99 DC+VMU+Vibration Pack +Controller 629,99 alles zusammen 899,99
Hierauf kein Skonto!!

ACTION FIGUREN

Crash Bandicoot je	29,99
Duke Nukem je	29,99
Metal Gear Solid je	24,99
Quake II	29,99
Resident Evil je	29,99
Spawn je	24,99

LÄDEN
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 – 52 & -54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

06667 Weißenfels
Nikolaistr. 1 – 03443/302073
12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussée 100 – 030/7232524 8
16761 Hennigsdorf
JE Games
Postplatz 4 - 03302/272706
19322 Wittenberge
Am Stern 1
21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386
35625 Hüttenberg
Hauptstr. 149 – 06403/7790078
63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860
64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
70372 Stg-Cannstatt
Marktstr. 47 – 0711/560 595 50
71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847
76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07272778045
76829 Landau
Lindelbrunnstr. 9 A – 06341/930570
78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 – 07425/33840
79098 Freiburg
Eisenbahnstr. 47 – 0761/292 69 50
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/1 77 62
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 083 31/49 77 99
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 083 82/12 55
88212 Ravensburg-
Marktstr. 12 – 0751/35 28 352
89073 Ulm
Hafengasse 23 -0731/92 16 497
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811
92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760
95028 Hof
Pfarr 11 – 09281/141490
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650



TOR ZUR WELT Am Barrieretor können Sie – mit dem richtigen Schlüssel – zu den unterschiedlichen Waldregionen wechseln.



NATURSCHUTZ MAL ANDERS Als Kokon-Meister steht für Sie der Schutz des Waldes an höchster Stelle – Wilderer haben hier nichts verloren.

Ein etwas anderes System

Bei den Spielmechanismen hat Crave sich alle Mühe gegeben, die altbekannten Bahnen des Rollenspiels zu verlassen. Beispielsweise erhält Levant keine Erfahrungspunkte, wenn er Monster mit Waffengewalt zur Strecke bringt.

„Jade Cocoon ist ein innovatives Rollenspiel mit vielen guten Ideen."

Für den Kokon-Meister sind nur eingefangene Monster wertvoll, daher gibt es auch nur für das Fangen Erfahrungspunkte. Auch das System „Kämpfe um Geld zu verdienen" hat Crave etwas verändert – gefangene Monster können von Mahbu in Seide gesponnen werden, wofür es als Belohnung etwas Geld gibt. Eine der spannendsten und zugleich witzigsten Ideen ist das „Vereinen". Mittels Zauberei wird aus zwei verschiedenen Monstern ein völlig neues Wesen, das Attribute beider Ausgangsobjekte in sich vereint. Dabei entstehen die skurrilsten Monster, aber auch mächtige Kampfmaschinen. Besonders zu Anfang ist diese Möglichkeit hilfreich, denn durch die Vereinigung steigen Wesen gleicher Erfahrungsstufe automatisch eine Stufe auf. Einzig die Elementszugehörigkeit der Monster ist zu beachten – Monster gegensätzlicher Elementes wie zum Beispiel Feuer und Wasser ergeben recht schwache Wesen.



BIBBER Im Schnee trifft man den legendären Vogelmann. Dieses Wesen hat Informationen parat.

Nie mehr sprachlos

Die Übersetzungsleistung ist bei *Jade Cocoon* wirklich beachtlich, denn alle Charaktere haben eine Menge zu erzählen. Auf die Dauer ist das Spiel zwar etwas textlastig, doch wenn man gut vorankommen will, sollte man alle Informationen aufnehmen, die man bekommen kann. Sogar Notizen sind empfehlenswert, wenn man sich nicht manche Geschichte mehr als einmal anhören will. Natürlich ist „anhören" immer noch schöner als seitenweise Texte zu verfolgen, womit wir bei der technischen Umsetzung des Spiel wären. Wann immer jemand etwas zu sagen hat, gibt es auch die entsprechende Sprachausgabe. Die gesamte Akustik dieses Fantasy-Spiels ist wirklich gelungen. Die Sprecher sind gut und die Musik stimmungsvoll, passende Soundeffekte runden den positiven Gesamteindruck ab. Grafisch bietet *Jade Cocoon* gemalte Hintergründe, die Sie in wunderschöne Wälder entführen. Dabei unterscheiden sich die einzelnen Regionen durch eine abwechslungsreiche Pflanzenwelt und unzählige Monster. Diese Monster sind, genau wie alle Charaktere, polygonal und damit dreidimensional dargestellt, fügen sich aber gut in die Hintergründe ein. Die rundenbasierten Kämpfe werden auf einem gesonderten Kampfbildschirm ausgetragen und brauchen einen Vergleich mit *Final Fantasy VIII* nicht zu scheuen. Absolut positiv ist die Möglichkeit, Gegnern auszuweichen, denn diese sind auch im Wald immer zu sehen und können daher umgangen werden. Monsterüberfälle aus heiterem Himmel wie bei *Final Fantasy VIII* kommen nicht vor. Auch ein Zweispielermodus ist integriert, allerdings kann man hier nur die Monster aus gespeicherten Spielständen gegeneinander antreten lassen. Die Geschichte wird nur alleine gespielt.

Thomas Rosato

Info VERGLEICH

1.	**FINAL FANTASY VIII**	Squaresoft	95%
2.	**FINAL FANTASY VII**	Squaresoft	94%
3.	**JADE COCOON**	**Crave**	**86%**
4.	**BREATH OF FIRE 3**	Capcom	85%
5.	**MONSTER SEED**	Sunsoft	48%

Gegen die *Final Fantasy*-Abenteuer kann sich *Jade Cocoon* nicht behaupten, allerdings ist es dem verwandtesten Titel *Monster Seed* um Längen voraus. Mit *Breath of Fire 3* kann es aber fast auf eine Stufe gestellt werden, denn Story und Präsentation sind wirklich gelungen.



MEIN FAZIT

Sehr gut

Jade Cocoon ist ein solides Rollenspiel mit einer dichten Atmosphäre. Crave hat viele neue Ideen verarbeitet, trotzdem sind nur wenige Elemente wirklich neu. Die Möglichkeit, Monster zu fangen, erinnert schon etwas an *Pokémon*, aber hier sind es eben echte Monster und keine Knuddelwesen. Wirklich innovativ ist die Möglichkeit, Monster zu kreuzen und damit seine eigenen Wesen zu erschaffen. Und obwohl die Erzählungen der NPCs oft langwierig sind, macht *Jade Cocoon* eine Menge Spaß.

Test ERGEBNIS

Crave versucht mit *Jade Cocoon* neue Wege im Bereich des Rollenspiels zu beschreiten. Viele neue Ideen und eine durch Grafik und Sound perfekt unterstützte Atmosphäre sorgen für lang anhaltenden Spielspaß. Ein fesselndes Spielvergnügen, wenn auch für weniger als 20 Stunden.

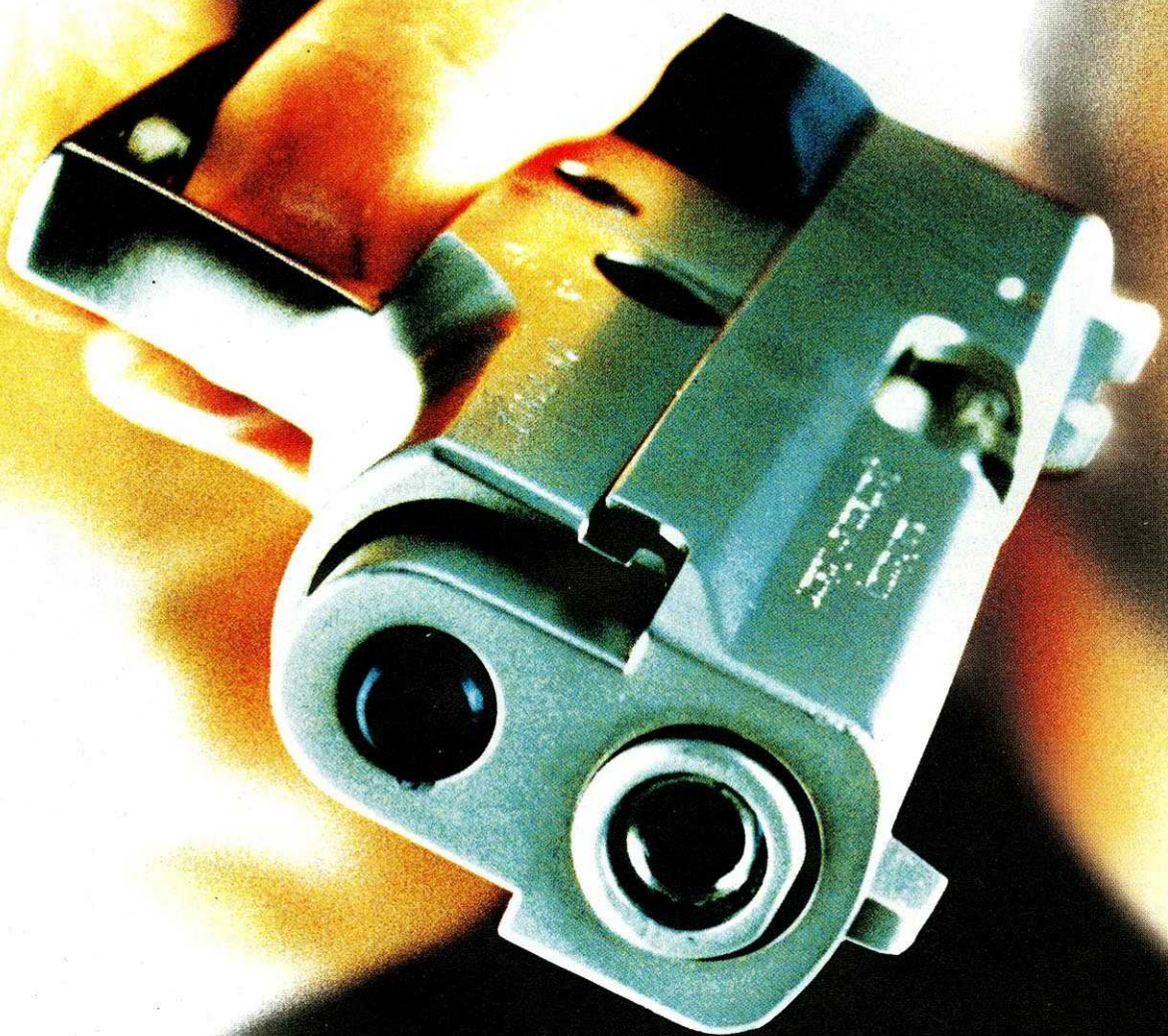
Titel	Jade Cocoon
Genre	Rollenspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	–
Preis	DM 99,95
Hersteller	Crave Entertainment
Entwickler	Genki
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt. /dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMTWERTUNG
84%	81%	87%	86%

Fighting Force 2. © Core Design Limited 1999. © Published by: Eidos Interactive Limited 1999. Alle Rechte vorbehalten.

krrf.de

ES IST IMMER WIEDER SCHÖN, DICH ZU TREFFEN.



FIGHTING FORCE 2

CORE

Dreamcast.

PlayStation

EIDOS INTERACTIVE

www.eidos.com



IST DA WER? Die Abenteuer von Ruff & Tumble starten im Schlafzimmer. Es hat sich doch nicht etwa ein Monster unterm Bett versteckt?!

PLAYSTATION ZONE HIT



SCHADENFROH In dieser toll animierten Zwischensequenz machen sich der böse NiteKap und sein Gehilfe Threadbear über ihre Gegner lustig.



SUPER-RUFF Im Ninja-Kostüm gewinnt der kleine Ruff zusätzliche Kräfte und Geschicklichkeit. Der Hangeltrick am Seil ist dann ganz leicht.



TAPFERES HELFERLEIN Der niedliche Wecker Wakey Wakey steht Ruff und Tumble stets mit hilfreichen Tipps und Tricks zur Seite.

RUFF & TUMBLE

Genre: Jump&Run **Spieler:** 1 **Hersteller:** GT Interactive **Internet:** www.gtinteractive.de

GT Interactives neuestes Jump&Run-Abenteuer erfüllt die Erwartungen. Der sehr positive Eindruck der Preview-Version setzt sich auch in der Testphase lückenlos fort. Ein wirklich gelungener Spaß für Jung und Alt mit echten Hitqualitäten.

Durch sechs Welten steuern Sie die Geschwister Ruff & Tumble auf der Suche nach den letzten 40 Winks, das sind putzige Kerlchen, die für schöne Träume sorgen. Ihr Widersacher NiteKap, ein Fiesling wie aus dem Märchenbuch, legt Ihnen dabei, wo immer es geht, Steine in den Weg, denn er will die freundlichen Winks in böse Wesen verwandeln. Um das zu verhindern, schlüpfen Sie in die Rolle von Ruff beziehungsweise seiner Schwester Tumble und erleben in den diversen Einzellevels jeder Welt abwechslungsreiche Abenteuer, die, neben den üblichen Jump&Run-, auch Renneinlagen, Unterwassererlebnisse und jede Menge knuffiger Monsterfights beinhalten. Die Steuerung des 3D-Abenteuers ist schnell erlernt, die Kameraperspektive frei wählbar. Pro Spielcharakter stehen Ihnen darüber hinaus vier verschiedene Superverkleidungen mit speziellen Kräften zur Verfügung. Besonders farbenfroh sind die Kämpfe gegen die jeweiligen Level-Endgegner geraten. Aber der eigentliche Grund, sich in dieses Spiel zu verlieben, sind die wirklich niedlichen Charaktere und technisch perfekten Trickfilmsequenzen, die einem Ruff & Tumble sofort ans Herz wachsen lassen.

Matthias Glaser



MATTHIAS

MEIN FAZIT

Sehr Gut

Ruff & Tumble macht vom ersten Augenblick an tierisch Spaß, denn hier stimmen einfach alle Spielzutaten: die abwechslungsreiche Story, die liebevollen Szenarien, die putzigen Gruselmonster und die vielen verschiedenen Spezial-Outfits, in die die Spielcharaktere schlüpfen können. Gelungener Spielsound und die eingängige Steuerung mit frei wählbarer Kameraperspektive runden den sehr positiven Eindruck ab. Die in Trickfilmqualität animierten Zwischensequenzen sind zudem ein wahrer Augenschmaus.



HEXENJAGD Im verregneten Hexenwäldchen muss Ruff ein paar freundliche Winks befreien, bevor er selbst im Suppentopf landet.

Test ERGEBNIS

Bedienfreundliche Steuerung, wunderbare Animationssequenzen, liebevolle Spielgrafik und eine spannende, abwechslungsreiche Hintergrundgeschichte machen *Ruff & Tumble* zu einem unblutigen Jump&Run-Genuss, der Groß und Klein gleichermaßen zu fesseln vermag und Langzeitspielspaß verspricht.

Titel	Ruff & Tumble
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Schwierigkeitgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/DualShock	Ja/ja
Levels	6 Welten
Preis	ca. 99,-
Hersteller	GT Interactive
Entwickler	Eurocom
USK-Freigabe	Ab 6 Jahre
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

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

No Fear DOWNHILL MOUNTAIN BIKING™

Der absolute Bike-Wahnsinn

In Kooperation mit GIANT BICYCLES

www.mountainbiking.co.uk



VERRÜCKT NACH DOWNHILL? DANN KLEMM' DICH HINTER DIESEN LENKER!



Vier Kameraperspektiven
Erlebe den ultimativen Geschwindigkeitsrausch in der Ego-Perspektive

Trick Trail
Beweise Deine Kontrolle über das Bike durch stylische Airtricks





Mehrspieler-Modus
Rasante Downhill Competitions für bis zu vier Spieler

Bike Setup
Verbessere die Fahrphysik Deines Bikes durch 13 weitere Komponenten



From the people who brought you Colin McRae Rally™

DUAL SHOCK™

PlayStation

PC CD ROM

UBS

Codemasters

© 1999 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters." All Rights Reserved. "Codemasters" ® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. "No Fear" ® is a registered trademark of No Fear Inc. "No Fear Downhill Mountain Biking" is made under license from No Fear Inc. The Giant logo is a registered trademark of Giant UK Ltd. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are the property of their respective owners.

DISCWORLD NOIR

Genre: Adventure **Spieler:** 1 **Hersteller:** GT Interactive **Internet:** www.gtinteractive.de

Discworld Noir bringt Sie endlich in Terry Pratchetts Scheibenwelt zurück. Das Überraschende: Der dritte Teil zeigt dabei eine ganz andere Seite dieser normalerweise als witzig bekannten Welt.

Discworld Noir entführt Sie in eine dunkle und schreckliche Welt – eine fast unbekannte Seite von Terry Pratchetts Scheibenwelt. Ankh-Morpork – Ort des Geschehens – liegt in einem unheimlichen Teil des Discworld-Universums, der beispielsweise im Roman *Wachen! Wachen!* beschrieben wird. Als Privatdetektiv Luton erhalten Sie von einer gewissen Carlotta einen Auftrag: Deren Geliebter (Mundy) war vor drei Tagen mit dem Schiff Milka in der berüchtigten Stadt Ankh-Morpork angekommen und dann spurlos verschwunden. Um sein Verschwinden aufzuklären, folgen Sie unterschiedlichen Hinweisen. Ein alter Freund gibt Ihnen auf Ihrer Suche den Hinweis, dass seit dem Anlegen der Milka schreckliche Morde geschehen. Auch in diesen Fällen beginnen Sie deshalb, nach Spuren zu suchen. Dabei stoßen Sie auf wirklich Schauerliches und eine Beteiligung von Kreaturen des Horrorautors H.P. Lovecraft wird offenbar …





MEIN FAZIT

Geht so

THOMAS

Schade! Das Wiedersehen auf der Scheibenwelt hätte schöner ausfallen können. Obwohl ich an die inoffizielle Fortsetzung unvoreingenommen herangegangen bin, konnte bei *Discworld Noir* kein echter Spielspaß aufkommen. Bevor man sich auch nur ansatzweise an die Atmosphäre gewöhnen kann, wird man durch eine Ladepause wieder herausgerissen. Zwar ist die grafische Qualität recht gut und der Sound – mit Ausnahme eines singenden Vampirs (im englischen Original eine perfekte Sinatra-Imitation) – sogar noch besser. Trotzdem macht es einfach keinen Spaß, immer zu warten. Schon vor Beginn wird der Spieler mit endlosen und schlecht lesbaren Texten erschlagen.

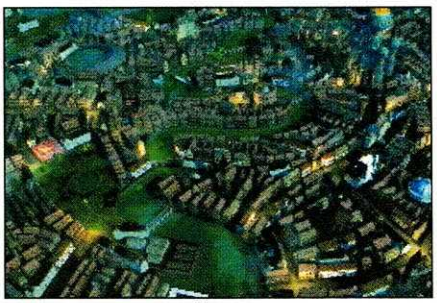
Alles düster

Discworld Noir ist deutlich sichtbar vom klassischen Film Noir inspiriert: Der Held ist ein zwielichtiger Privatdetektiv, die Auftraggeberin eine schöne Frau – und ständig regnet es. Trotz dieses interessanten Ansatzes frustriert das Spiel selbst Freunde des Point-&-Klick-Adventures, denn das Nachladen führt zu häufigen Pausen. Darüber können auch die annehmbare Grafik und der atmosphärisch gute Sound nicht hinwegtrösten. Am schlimmsten jedoch sind die endlosen Dialoge, obwohl sie mit Sprachausgabe realisiert sind.

Thomas Rosato



AYE AYE, KAPITÄN Jenkins ist der Kapitän der Milka und hat ebenfalls einiges zu erzählen.



ANKH-MORPORK Die Übersichtskarte führt Luton zu den verschiedenen Orten des Geschehens.



NETTER BESUCH Die schöne Carlotta hat einen schwierigen Auftrag für den Detektiv Luton.

Test ERGEBNIS



Leider kommt bei *Discworld Noir* durch langwieriges und häufiges Nachladen kaum Spielspaß auf. Endlose Dialoge tun ein Übriges, indem sie den Spieler mit Informationen überhäufen.

Titel	Discworld Noir
Genre	Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/ja
Levels	-
Preis	DM 99,95
Hersteller	GT Interactive
Entwickler	Perfect
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt. /dt. Texte, dt. Sprache
Release	21. Januar 2000

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
76%	84%	63%	69%

Jetzt drive mal richtig!

BRUTALE CRASHS:
MIT PS-BOLIDEN, LEICHENWAGEN UND KLEINBUSS

NUR FÜR HARTE KERLS:
DER GEISTERFAHRERMODUS

NOCH MEHR SPEED:
MIT DEM ORIGINAL-SOUNDTRACK VON FEAR FACTORY

www.demolitionracer.com



DEMOLITION RACER





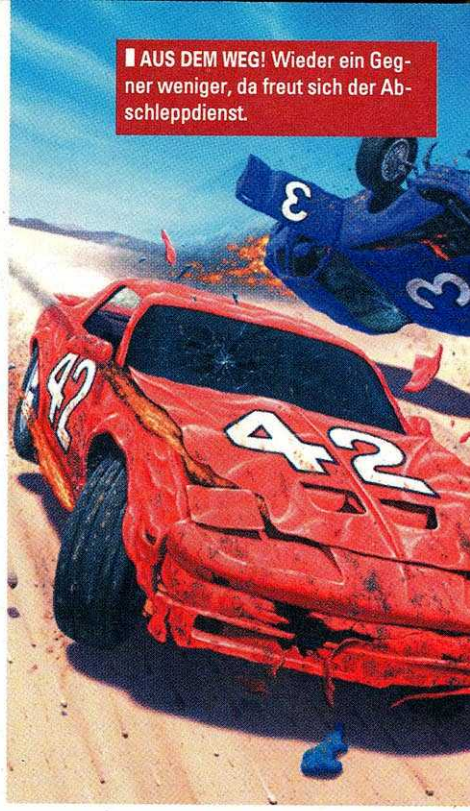


PlayStation™

INFOGRAMES DEUTSCHLAND
www.infogrames.de

Infogrames North America ©1999. All rights Reserved. Developed by Pitbull Syndicate. Fear Factory and Junkie XL appear under license from Roadrunner Records. Cirrus appears under license from Moonshine Records. Emerson appears under license from Knightmare Management. Tommy Tallarico appears under license from Tommy Tallarico Studios. The "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

DEMOLITION RACER



AUS DEM WEG! Wieder ein Gegner weniger, da freut sich der Abschleppdienst.

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

Von den Machern von Destruction Derby kommt wieder ein Rennspiel der brutalen Art. In Demolition Racer entscheiden nicht Zehntelsekunden und Fahrwerksabstimmung über den Sieg, sondern Blechschäden und Achsbrüche.

Autorennen haben normalerweise ganz klare Regeln: Wer als Erster durchs Ziel geht, darf sich als Sieger betrachten. Diese Regel gilt allerdings nicht in der Welt von *Demolition Racer*. Zwar ist auch hier der Zieleinlauf wichtig, größere Bedeutung hat allerdings der Schaden, den Sie Ihren Konkurrenten unterwegs zufügen. Die Rennen finden grundsätzlich auf zwei verschiedenen Streckentypen statt, auf klassischen Rundkursen und in den aus *Destruction Derby* bekannten Arenen. Während die Wettkämpfe auf den Rundkursen noch im Ansatz etwas mit „normalen" Autorennen zu tun haben, gilt in den Stadien gänzlich das Recht des Stärkeren, hier setzt es Crashs am laufenden Band. Jeder Modus bietet mehrere Ligen; dabei stehen – je nach Schwierigkeitsgrad – unterschiedliche Fahrzeuge zur Verfügung. Da jedoch alle Teilnehmer grundsätzlich mit demselben Untersatz wie Sie unterwegs sind, ist die Wahl der Wagen eher eine Frage des persönlichen Geschmacks. Auf der Strecke steuern Sie Ihr Geschoss bevorzugt mit den Analogsticks, das ermöglicht einen besonders feinfühligen Umgang mit dem Lenkrad. Für jeden Rempler, den Sie verursachen, verteilt das Spiel Boni, je schwerer der Schaden, desto mehr Punkte wandern auf Ihr Konto. Ist Ihr Wagen arg beschädigt, sollten Sie nach den hilfreichen Power-Ups Ausschau halten, die überall auf den Strecken verteilt sind. Diese Symbole reparieren beispielsweise Ihren Wagen, machen Sie unverwundbar oder stocken Ihr Punktekonto auf. Am Ende des Rennens wird dann anhand Ihrer Platzierung und dem Crashkonto Ihre endgültige Position im Feld ermittelt. Erreichen Sie nun die geforderte Mindestplatzierung, geht es zum nächsten Rennen weiter.

Sascha Gliss



INSTANT REPLAY In der Wiederholung können Sie Ihre schönsten Unfälle bewundern.



TOTALSCHADEN Wenn Sie zu viel einstecken, verabschieden sich Teile der Karosserie.



SCHLEUDERTRAUMA Jeder Zusammenstoß schleudert die Autos realistisch durch die Luft.

PLAYSTATION ZONE HIT



SASCHA

MEIN FAZIT
Sehr gut

Demolition Racer ist ein würdiger Nachfolger der *Destruction Derby*-Serie. Das Fahrverhalten der Autos kommt ausgesprochen gut rüber und nach einigen Übungsrunden brennen Sie die schönsten Powerslides auf den Asphalt. Absolutes Highlight ist das Schadensmodell, da fliegen Motorhauben und Kofferraumdeckel weg, Räder laufen unrund und schwer beschädigte Wagen qualmen sich die Seele aus dem Blechleib. Der einzige Haken ist der ziemlich hohe Schwierigkeitsgrad. Ab der zweiten Rennliga fordert das Spiel Ihnen alles ab und die schlau agierenden Computergegner fighten um jeden Zentimeter der Strecke.

Test ERGEBNIS



Spektakulärer Fun-Racer mit gelungenem Fahrverhalten und detaillierten Beschädigungen. Wer *Destruction Derby* mochte, wird *Demolition Racer* lieben.

Titel	Demolition Racer
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	20 Strecken
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Pittbull Syndicate
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt. Texte
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
85%	80%	84%	84%

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

expert

Preiswert und kompetent!

In allen expert CD-Shops!

EXPERT

TYPISCH

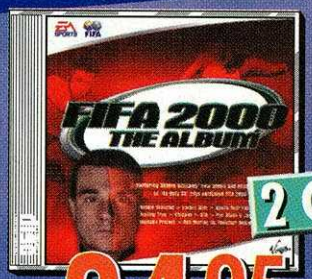
HOME OF THE HITS!



Korn
Issues

DM 24.95
€ 12.76

Fifa 2000 The album



2 CD

DM 34.95
€ 17.87

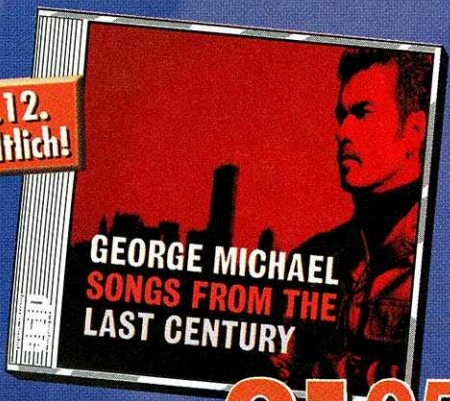
ab 6.12. erhältlich!



Die Toten Hosen
Unsterblich

DM 21.95
€ 11.22

ab 6.12. erhältlich!



George Michael
Songs from the last century

DM 21.95
€ 11.22

Die Ärzte
Wir wollen nur deine Seele



2 CD

DM 31.95
€ 16.34

Jennifer Lopez
On the 6



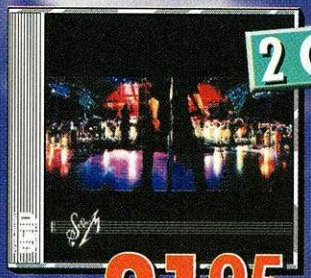
DM 24.95
€ 12.76



Rage against the machine
The battle of Los Angeles

DM 24.95
€ 12.76

Metallica
S&M



2 CD

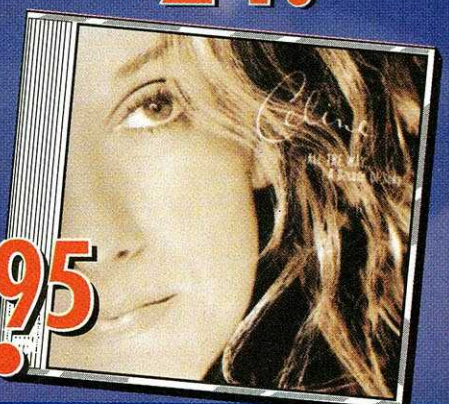
DM 31.95
€ 16.34



Offspring
Americana

DM 24.95
€ 12.76





Celine Dion
All the way

DM 22.95
€ 11.73

Wichtiger Hinweis: Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Produkt nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Ihnen kurzfristig. Abgabemengen nur in haushaltsüblichen Mengen!

DIE SCHLÜMPFE

Genre: Jump&Run **Spieler:** 1 **Hersteller:** Infogrames **Internet:** www.infogrames.de

PLAY STATION ZONE KIDS

Chaos im Schlumpfland. Der böse Gargamel hat zehn Schlümpfe gefangen genommen und Hefty (seines Zeichens Muskelschlumpf) macht sich auf, um seine Kumpel zu befreien.



FIESLING Der böse Gargamel entführt den Baby-Schlumpf und neun weitere. Können Sie sie retten?

Das Herzstück des Spiels sind zehn typische Jump&Run-Levels, in denen Sie auch einige Kämpfe mit Zwischen- und Endgegnern erwarten. Die detailverliebte (aber ruckelanfällige) Grafik wurde dabei mit plastischen Effekten angereichert, aber im Prinzip laufen und hüpfen Sie immer nur über vorgegebene, zweidimensionale Bahnen. Gegner aus dem Tierreich und einige Fantasiewesen wollen Sie stoppen, doch durch einen gezielten Sprung können Sie Ihre Kontrahenten leicht ausschalten. Witzige Details lockern das Game auf und sorgen für Abwechslung. Durch eine Lupe schrumpft Hefty auf Winzlingformat und mit dem richtigen Extra mutiert er zum Turboschlumpf. Besonders gelungen ist der zweite Spielabschnitt, in dem Sie auf dem Rücken eines Hasen durch die Gegend hoppeln. Abgespeichert werden kann nach jeder Stufe, was die Sache sehr leicht macht. Sie sollten übrigens sorgsam nach den 30 Teilen eines Mondamuletts Ausschau halten, denn dann erwartet Sie im Finale ein Rendezvous mit der Schlumpfine.



MARCO

MEIN FAZIT

Gut

Witzig, niedlich, schlumpfig gut – dieses Fazit gilt speziell für junge und jung gebliebene Schlümpfe. Der Einstieg wird dieser Zielgruppe durch die sieben frei anwählbaren Einstiegsstufen und die nette Zugabe des Schlumpf-Tamagotchis herrlich leicht gemacht. In den normalen Levels zieht der Schwierigkeitsgrad dann dezent an, wodurch das Spiel auch für alle anderen Jump&Run-Freunde interessant wird. Erwarten Sie allerdings kein Komplexitätswunder.

Bonus für die Kids

Um die ganz Kleinen nicht zu frustrieren, hat Infogrames sieben zusätzliche Levels eingebaut, die in freier Reihenfolge angegangen werden können und die eine nette Vorgeschichte haben: Eines Tages taucht im Dorf der Schlümpfe ein kleines Päckchen auf, in dem sich ein niedlicher Baby-Schlumpf befindet. Hefty übernimmt die Verantwortung für den kleinen Wurm und besorgt in verschiedenen Arealen Nahrung und Spielsachen für den Findling. In einem speziellen Bildschirm können Sie ihm dann die Flasche geben und auf andere Art und Weise hegen und pflegen. Besonders schlumpfige Leistungen werden mit einem kleinen Video belohnt.

Marco Marzinkowski



SCHLAF, BABY, SCHLAF Im Tamagotchi-Modus hält der Baby-Schlumpf gerade ein Nickerchen.



HÖHEPUNKT Der wilde Ritt auf einem Hasen gehört zu den grafischen und spielerischen Highlights.



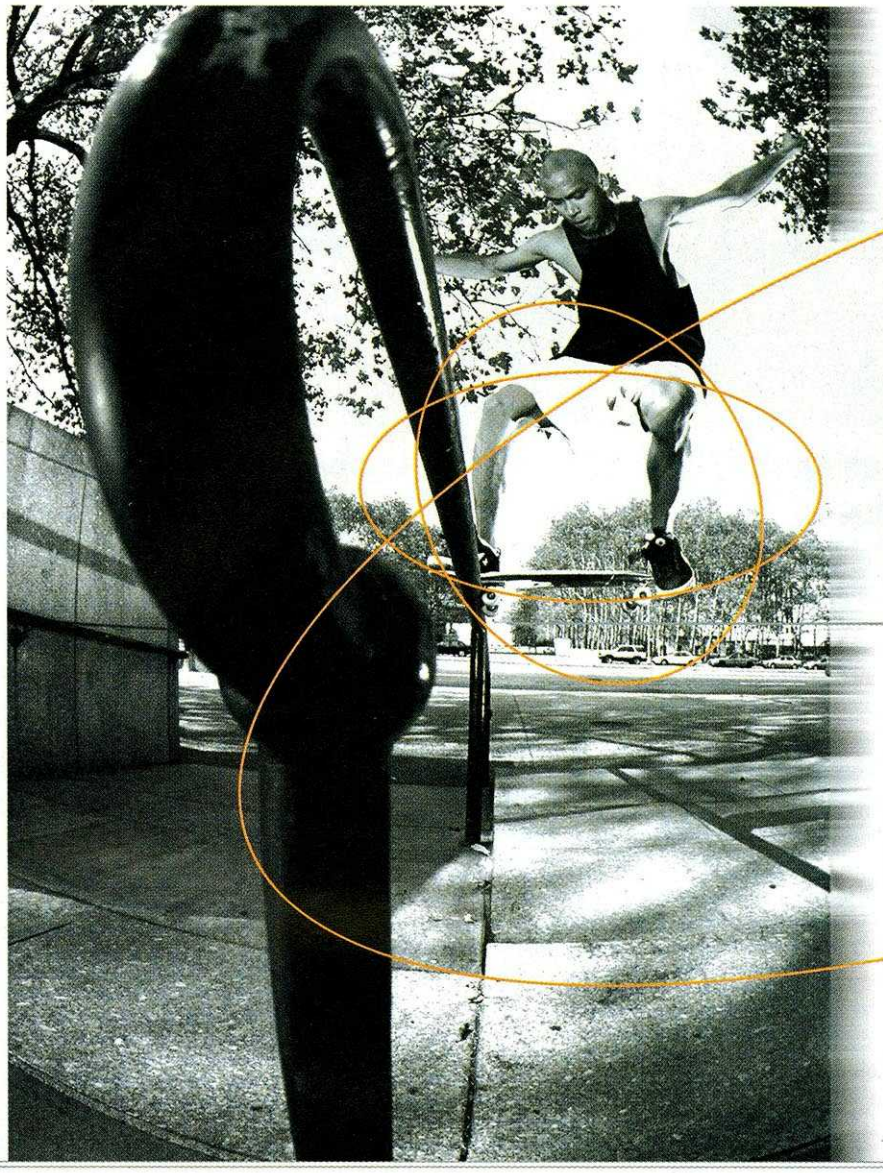
STRAHLEMANN Der Schlumpf hat gut lachen. Sein Spiel ist für Kids ein echter Hit.

Test ERGEBNIS

Nettes, wenig komplexes Jump & Run-Vergnügen mit Schlumpf-Bonus. Für Einsteiger und Kinder eine feine Sache, Profis werden dabei eindeutig unterfordert.

Titel	Die Schlümpfe
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Leicht
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/ja
Levels	17
Preis	ca. 99,- DM
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Heliogame Production
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
74%	65%	75%	73%



THRASHER PRESENTS

SKATE AND DESTROY

defy urban gravity

www.skateanddestroy.com







12 Level mit vollkommen interaktiver Umgebung

6 Charaktere mit unterschiedlichen Fertigkeiten

Realistische Locations (u.a. New York, Paris, London, Frankfurt/Main)

Multiplayer- und Wettkampf-Modi

Über 100 Skater-Tricks

Super-Soundtrack

IN GAME SPONSORS

REAL DC skateboard INDEPENDENT FUNK Supreme ZOO YORK Fortius STEREO ROOKIE FTC SKATE SHOP snowboarder SANTA CRUZ

FUNK

TAKE2 Interactive

COMING SOON: JANUARY 2000

PlayStation

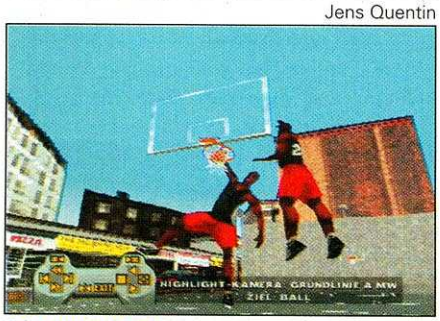
NBA LIVE 2000



EA beweist dieses Jahr mit NBA Live 2000 ein Herz für Profifans und NBA-Historiker.

Die hinlänglich bekannten Spielmodi der Basketballsimulation wurden dieses Jahr um zwei reizvolle Features erweitert. Beim „1 gg. 1" gegen den NBA-Rentner Michael Jordan können Sie Ihre Dribbelkünste unter Beweis stellen, bei einem Sieg steht M. J. wieder für die NBA zur Verfügung. Ein weiteres Highlight bildet eine Partie mit einem von fünf Allstar-Teams, bei denen sich Legenden wie Larry Bird oder Julius Erving die Ehre geben. Per Sternsymbol können Sie diesmal sofort den „Goto guy" Ihres Teams ausmachen. In technischer Hinsicht beeindrucken vor allem die Dunk-Animationen, während der deutsche Sprecher eher für unfreiwillige Komik sorgt. Insgesamt ein Hit!

Jens Quentin



IN YOUR FACE! Beim „1 gg. 1" gegen „His Airness" sind schnelle Hände gefragt.

Test	ERGEBNIS
Titel	NBA Live 2000
Genre	Basketball
Spieler	1-8 (Multi-Tap-Unterstützung)
Schwierigkeitsgrad	4 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	7 Spielmodi
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./ dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
85%	73%	88%	86%

MTV SNOWBOARDING



Surfen im Schnee. Der Musikkanal MTV erobert die Welt des simulierten Extremsports.

Sie schlüpfen in den wattierten Schneeanzug eines hippen Boarders und rasen brandgefährliche Abfahrten hinab, beeindrucken die Punktrichter mit Ihren Stunts in der Halfpipe oder kreieren abgefahrene Sprünge beim Big-Air-Wettbewerb. Untermalt wird Ihr gefährliches Treiben natürlich von trashigen Songs, ganz im Stil von *Tony Hawk's Skateboarding*. Durch verschiedene Tastenkombinationen lösen Sie über 40 verschiedene Tricks aus, die beliebig miteinander kombiniert werden können. Die Menüs sind ganz im MTV-Stil designt und es gibt einen flotten Zweispielermodus. Insgesamt ein solides Spiel, trotz gewöhnungsbedürftiger Steuerung und relativ unspektakulärer Grafik.

Sascha Gliss



GET AIR Solche Sprungschanzen erlauben Ihnen besonders spektakuläre Stunts.

Test	ERGEBNIS
Titel	MTV Sports Snowboarding
Genre	Sport
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Entfällt
Preis	DM 90,-
Hersteller	THQ
Entwickler	Radical Entertainment
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt. Texte
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
79%	83%	80%	79%

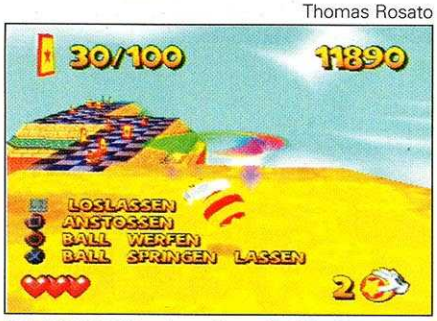
GLOVER



Das spannende Abenteuer von Hasbro Interactive ist nun für die PlayStation erhältlich.

Ein ungeschickter Zauberer hat seine Handschuhe verhext und außerdem seine Power-Kristalle in Gummibälle verwandelt. Ausgestattet mit seinen neuen Fähigkeiten, ist Glover in einer 3D-Welt unterwegs und trifft dabei auf zahlreiche Gegner. Ziel ist es, alle Kristalle wiederzufinden und möglichst alle Bösewichte zu beseitigen. Durch das Aufsammeln spezieller Symbole können Sie den von Ihnen zu führenden Ball zum Beispiel in andere Formen verwandeln. Leider ist die Kameraführung dabei nicht immer optimal. *Glover* ist nicht mehr, aber auch nicht weniger als ein solides Jump&Run-Spiel. Sowohl die Hintergrundgeschichte als auch die grafische Umsetzung sind dabei gut gelungen.

Thomas Rosato



SPIELBALL Mit seinem Gummiball ist Glover unterwegs, um dem Zauberer zu helfen.

Test	ERGEBNIS
Titel	Glover
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Über 30
Preis	DM 79,99
Hersteller	Hasbro Interactive
Entwickler	Atari
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
73%	74%	80%	78%

Spiele bis an die GRENZEN Deiner PSX KONSOLE

CONCEPT 4 RACING WHEEL

krasses Lenkrad-Feeling



BUTTONS
10 bestplazierte Funktionsknöpfe – voll programmierbar

METALL WIPPEN
Das Original – Schalten wie die Profis in der Formel 1

FEATURES VIBRATION FEEDBACK

GRIFFIG
Rutschfestes Material für extrem geniales Fahrgefühl

NEU!

HALTERUNG
Noch weiter verbesserte Haltemechanik

INTERACT®

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33
www.interact-europe.de

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers

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

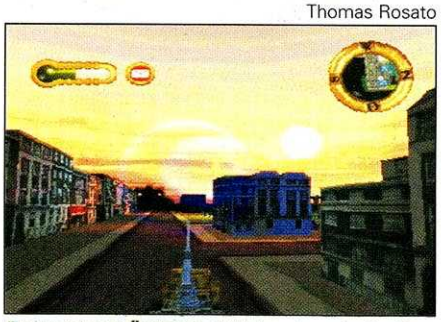
THE WAR OF THE WORLDS



Die Marsianer greifen die Erde an – und Sie dürfen eine furiose Abwehrschlacht führen.

Die Invasion beginnt im viktorianischen London. Ihre Aufgabe ist es, die Übernahme der Erde in 14 Missionen zu verhindern. Zur Verteidigung stehen dabei die verschiedensten Fahrzeuge zur Verfügung. Die Bedienung der Waffen und Fahrzeuge wird in einer etwas schwierig geratenen Trainingsphase erlernt. Allerdings sind die Missionen, die sich häufig in eine Fahr- und eine Schussphase aufteilen, nicht minder schwer. *The War of the Worlds* verlangt taktisches Geschick. Die dichte Atmosphäre wird durch eine gute Grafik, ordentliche Lichteffekte und nette Details erzeugt. Ihr Kampf gegen die spinnenförmigen Landemaschinen der Marsianer wird von krachenden Sounds unterstützt. Einfach gut.

Thomas Rosato



MARSIANER ÜBERALL Ob in London oder in einem kleinen Dorf: Die Marsianer sind überall.

Test ERGEBNIS

Titel	The War of the Worlds
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	14
Preis	DM 99,95
Hersteller	GT Interactive
Entwickler	Rage
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt. /dt. Texte
Release	19. November

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
79%	78%	75%	77%

RISING ZAN



Rising Zan ist die Geschichte eines Samurai, der mit Schwert und Pistole gen Westen zieht.

Um der „Super-Ultra-Sexy-Held Zan" (Original-Verpackungstext) zu werden, müssen Sie sich in zehn Levels mit zahlreichen Gegnern anlegen. Das ist mit dem Katana und der automatischen Zielfunktion des Revolvers, die sich besonders für Attentate auf die Distanz eignet, keine allzuschwere Aufgabe. Zan bringt mit seinen unterschiedlichen Moves und Sprüngen so manchen Boss aus dem Konzept. In höheren Abschnitten werden auch Jump-Passagen und Schalterrätsel geboten. Allerdings sind die übertriebenen Blut-Fontänen beim Niederstrecken menschlicher Gegner geschmacklos. *Rising Zan* ist ein Actionspiel mit bescheidener Grafik und auch der Sound reißt nicht zu Jubelrufen hin.

Thomas Rosato



BLUTIGE ANFÄNGER Wenigstens die anfänglichen Stohbündel-Gegner bluten nicht.

Test ERGEBNIS

Titel	Rising Zan
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	10
Preis	DM 79,99
Hersteller	Agetec
Entwickler	Agetec
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt. /dt. Texte, engl. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
57%	60%	55%	56%

MIGHTY HITS SPECIAL



Mighty Hits Special erweitert die Palette der Lightgun-Shooter um einen neuen Titel.

Ein Shooter ohne Gewalt? *Mighty Hits Special* gelingt die Gratwanderung, denn es geht meist darum, möglichst geschickt zu feuern. Zielt man genau genug, holt man mal eine vorlaute Biene vom Himmel oder schießt ein Bild von der Wand. In einem anderen der Minigames geht es darum, Bilder eines herabfallenden Kartenspiels zu treffen. Das Ganze ist grafisch witzig gestaltet und der Sound ist ebenfalls annehmbar. *Mighty Hits Special* sorgt endlich bei den Besitzern einer Lightgun für Spiele-Nachschub. Die vielen Minigames und der Zweispielermodus garantieren lang anhaltenden Spielspaß und taugen auch dazu, in geselliger Runde Partystimmung aufkommen zu lassen.

Thomas Rosato



DER ABSCHUSS Hier darf auf alles geschossen werden, was sich auf dem Screen bewegt.

Test ERGEBNIS

Titel	Mighty Hits Special
Genre	Shooter
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	über 100
Preis	DM 79,99
Hersteller	JVC
Entwickler	JVC
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt. / dt. Texte, dt. Sprache
Release	24. November

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
74%	72%	78%	76%

CYBER TIGER



Statt auf puren Golf-Realismus setzt EA dieses Jahr auf ein actionreiches Fungolf.

Wer bei den bekannten Spielmodi wie einem Skins-Spiel oder einem Turnier nicht gefordert wird, kann eine Karriere als Nachwuchsgolfer starten. Hier können vor Turnieren wichtige Power-Ups wie ein Superschlag ergattert werden, mit denen man die Cartoon-Konkurrenz auf den grafisch gelungenen Fairways der insgesamt fünf PGA-Kurse beeindruckt. Neben netten Ideen wie der Beeinflussung der Flugbahn nach dem Schlag trüben Schwächen wie schwer lesbare Grüns, ruckelige Flugeinlagen und eine unrealistische Ballphysik (so rollt der Ball nach der Landung beispielsweise munter durch einen Bunker anstatt im Sand zu versinken) das Golfvergnügen.

Jens Quentin



HILFREICH Durch den Einsatz der Power-Ups verbessern virtuelle Golfer ihr Handicap.

Test ERGEBNIS

Titel	Cyber Tiger
Genre	Golf
Spieler	1-4 (Multi-Tap-Unterstützung)
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	9 Spielmodi
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, engl. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
70%	69%	71%	70%

NASCAR 2000



Eine bessere Darstellung des Renngeschehens macht NASCAR 2000 für Fans interessant.

Ungeduldige Raser, die ohne große Voreinstellungen Gummi auf dem Asphalt lassen wollen, wählen den Quick-Race-Modus. Das Herzstück bildet jedoch der simulationslastige Meisterschaftsmodus, in dem Sie auf 18 Kursen gegen 32 Fahrer aus der NASCAR-Serie um den Titel kämpfen. Neben dem neuen Fahrereditor weiß die verbesserte Grafik auf der Strecke sowie die voll analoge Steuerung der Boliden zu gefallen. Der Boxenfunk und der englische Kommentar sorgen zusammen mit einem Zusammenschnitt der Highlights für gelungene Rennatmosphäre. Besonders der gut umgesetzte Zweispielermodus lädt zu packenden Rennen auf den Rundkursen ein.

Jens Quentin



SONNTAGSFAHRER? Im Zweispielermodus sind spaßige Rempel-Einlagen an der Tagesordnung.

Test ERGEBNIS

Titel	NASCAR 2000
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	4 Spielmodi
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./engl. Texte, engl. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
75%	78%	81%	79%

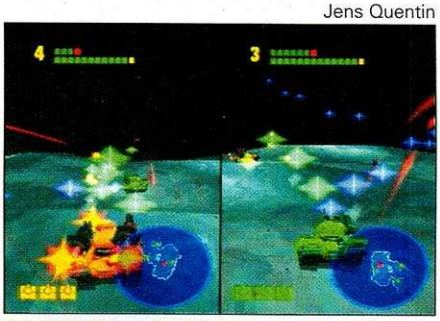
TINY TANK



In der High-Tech-Zukunft kann nur der gelbe Minipanzer Tiny die Welt vor bösen Robotern retten.

Sie steuern den vorlauten Panzer voll analog durch die abwechslungsreichen 3D-Landschaften. So trifft der Protagonist beispielsweise in verminten Wüstengebieten oder futuristischen Häuserschluchten auf über 35 verschiedene Metall-Gegner oder absolviert eine futuristische Achterbahnfahrt. Ist ein Gegner verschrottet, wird man mit Power-Ups wie Raketenwerfern belohnt. Hat man mit Hilfe des Radars den Bossgegner des Levels ausfindig gemacht, helfen nur geschickte Ausweichmanöver und Schüsse auf den „Weak spot" des Obermotzes. Insgesamt ein spaßiger Titel, bei dem der Spielspaß durch deutliches Pop-Up und eine teilweise hakelige Steuerung getrübt wird.

Jens Quentin



MULTIFUN Im Zweispielermodus rüsten Sie auf, um den Kontrahenten zu verschrotten.

Test ERGEBNIS

Titel	Tiny Tank
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	13 Missionen
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	AndNow/Appaloosa
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./englische Sprache
Release	Februar 2000

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
68%	74%	76%	71%

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 PLAYSTATION ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

E-Mail: pszone@computec.de

INDIANA JONES

Erst einmal möchte ich euch an dieser Stelle ein großes Lob für eure gute Arbeit seit mehr als einem Jahr aussprechen. Damals stand ich im Zeitschriftenladen auf der Suche nach einer guten PlayStation-Zeitschrift, als mir eure Zeitschrift ins Auge fiel. Eure PSZ-Multimedia-CD ist einfach super. Ich frage mich nur, warum sich andere PS-Zeitschriften nicht auch so eine CD zulegen. Eigentlich könntet ihr eure CD auch ohne Zeitschrift verkaufen, da so viele Sachen drauf sind, wie z.B. das Spiele-Lexikon, der Hit Tipp und das Tipps & Tricks Lexikon. Was mir an eurer Zeitschrift sehr gut gefällt, ist die Rubrik „Was kommt wann"! Bei anderen PS-Zeitschriften muss man immer „raten", wann ein Spiel rauskommt. Ich habe nun noch ein paar Fragen an euch:

1. Warum kommt denn jetzt *Indiana Jones* nicht auf der PlayStation? Oder wird das Spiel auf der PlayStation 2 erscheinen?

PlayStation Zone: Leider hat Lucas Arts keine nähere Begründung geliefert. Ob *Indiana Jones* nun auf der PlayStation 2 erscheint, ist völlig offen.

2. Wie groß ist eigentlich die Wahrscheinlichkeit, dass Resident Evil 3: Nemesis indiziert wird?

PlayStation Zone: Nachdem in Deutschland eine veränderte Version erscheinen soll, kann es durchaus passieren, dass das Spiel gar nicht indizierungswürdig ist.

3. Ist schon ein vierter Teil von *Gex* in Planung?

PlayStation Zone: Derzeit hat Eidos keinerlei Pläne in diese Richtung, es würde uns aber wundern, wenn Gex nicht spätestens auf der PlayStation 2 ein Comeback feiert.

Sabrina Fries, Essen

BAD REICHENHALL

Ich finde eure Zeitung wirklich super, aber trotzdem habe ich ein paar Fragen an euch:

1. Ihr schreibt in Heft 12/99 (Dezember, Ausgabe13), dass man auf die neue Memory-Card der PS2 keine Spielstände von alten PS1-Spielen speichern kann. Dann ist ja die Abwärtskompatibilität völlig sinnlos - stellt euch mal vor, man spielt fünf Stunden Final Fantasy VII oder VIII und danach muss man aufhören und kann nicht abspeichern. Wo ist da der Sinn? Habt ihr euch verschrieben oder falsche Informationen bekommen?

PlayStation Zone: Wir haben uns weder verschrieben noch falsche Infos bekommen! Wenn man auf der PlayStation 2 Spielstände von PlayStation1-Spielen sichern will, muss man einfach die ganz gewöhnlichen PS1-Memory-Cards nutzen. Damit gibt es keinerlei Probleme.

2. Eure Tomb-Raider-VI-Demo ist ja ganz gut (obwohl man meiner Meinung nach noch einiges verbessern muss, z.B. Analogsteuerung, Sound usw.), aber ich komme einfach nicht weiter. Könntet ihr den Lösungsweg einmal beschreiben, oder liegt ein Programmierfehler vor?

PlayStation Zone: Erstaunlicherweise erreichten uns hierzu zahlreiche Anrufe, warum denn die Demo so kurz sein. Nun, die Demo ist alles andere als kurz, deswegen beschreiben wir euch hier schnell den Lösungsweg: Wenn man den ersten Raum verlassen hat, muss man von der Steinwand runterspringen und an dem riesigen Rad drehen (X-Taste), wodurch eine Tür geöffnet wird. Wer das Rad nicht gleich sieht, sollte einfach warten, bis von dem herumrumarschierenden Bewohner alle Fackeln angezündet werden. Anschließend klettert man die Wand hoch und öffnet im nächsten großen Raum die etwas hellere Tür links hinten. Dazu stellt man sich einfach vor die Tür und drückt die X-Taste. Lara holt daraufhin Schwung und stößt die Tür mit beiden Händen auf. Im Kellergewölbe springt man auf den beleuchteten Steinquader links hinten und versucht von dort aus, den Schalter rechts an der Wand umzulegen, indem man sich an die Kante stellt, Richtung Schalter springt und im richtigen Augenblick zugreift. Dies kann durchaus etwas schwieriger sein, als man annimmt. Hat man den Schalter umgelegt, dann öffnet sich in unmittelbarer Umgebung eine Tür, durch die man hinausklettern kann. Den Rest des Levels solltet ihr nach dem gleichen Muster lösen können! Übrigens, wer den Lösungsweg sehen will, sollte nach dem Laden einfach eine Zeit warten, dann läuft ein so genannter Auto-Demo-Modus ab.

3. Wisst ihr, wie man das Blut in der deutschen Version von Soul Reaver rot machen kann? Ich habe von diesen Entschärfungen endgültig die Nase voll. Wieso muss man als mündiger Bürger in Deutschland immer Nachteile in Sachen Videospiele einstecken? Weil man in anderen Ländern solche BPjS-Bestimmungen nicht zu beachten hat, wird logischerweise nichts geschnitten. Sollten sie dieses Manko nicht beheben, wird Eidos meine erklärte Hass-Firma. Sie sollen ab jetzt die Spiele ungeschnitten und mit „USK 18" veröffentlichen. Kinder sollten brutale Spiele sowieso nicht in die Finger bekommen, da ändert die Blutfarbe nichts, sie trübt nur den Spielspaß (ist ja logisch – man verletzt einen Menschen und er blutet grün, wie realistisch!).

PlayStation Zone: Gegenfrage: Wieso hat man mehr Spaß, wenn das Blut nicht grün, sondern rot ist? Am eigentlichen Spiel ändert sich nichts! Grundsätzlich sollte man bei dieser Thematik sehr, sehr vorsichtig argumentieren. Das schreckliche Ereignis in Bad Reichenhall hat in den Medien genau das bewirkt, was ich schon vor einigen Monaten in den Leserbriefen zu bedenken gegeben habe: Plötzlich ist jedermann der Ansicht, dass einzig und alleine die Video- und Computer-Spiele an derartigen Massakern Schuld sind. Wenn die Diskussion so weiter geht und die Softwarefirmen gerade jetzt nicht vorsichtig agieren, dann kann es passieren, dass in den großen Läden nur noch Spiele wie *Die Schlümpfe, Mulan Story* oder *Spyro 2* zu bekommen sind. Dies wäre über kurz oder lange das Ende der Videospiele-Branche, wie wir sie jetzt kennen! Wer also gerade jetzt am lautesten nach brutalen Spielen schreit, muss damit rechnen, dass es bald überhaupt keine vernünftigen Spiele mehr gibt, weil sämtliche Läden von den Jugendämtern verklagt werden, die Spiele führen, die auch nur im geringsten brutal sind. Deren Konsequenz wird dann sein, dass sie die Spieleauswahl enorm einschränken. Ist es das, was du willst? Wohl kaum! Im übrigen ist dieses Szenario nicht sehr abwegig, einige Spielwaren-Läden haben ihr Sortiment bereits derartig „bereinigt". Da helfen auch kein Gejammer und Protestmärsche, man muss sich daran halten.

4. Deshalb komm' ich jetzt auch zur wichtigsten Frage – die neben mir auch noch Tausende anderer Menschen in Deutschland beantwortet haben möchten – inwiefern wird *Resident Evil 3* geschnitten oder verändert sein?

PlayStation Zone: Derzeit ist dazu nichts bekannt, wobei das Wort „geschnitten" sicherlich absolut falsch ist. Alle Spielefirmen möchten mit den Anpassungen ganz einfach

LESER BRIEFE

sicherstellen, dass die Spiele dauerhaft im Laden bleiben dürfen. Was hast du von brutalen Spielen, wenn sie nirgends angeboten werden dürfen? Absolut nichts!

5. Möge die BPjS von der Regierung geschlossen werden! Das wäre das erste Sinnvolle, was sie zustande bringen würde!

PlayStation Zone: Wäre das wirklich sinnvoll? Müssen denn Spiele übertrieben brutal sein, um Spaß zu machen? Sicherlich nicht! Man sollte angesichts solcher Ereignisse wie in Bad Reichenhall sicherlich genauer denn je überlegen, ob wirklich alle Spiele für alle Personen geeignet sind.

Alexander Krünes, Rudolstadt

PlayStation 2

Also ich muss schon sagen, die PlayStation Zone wird von Ausgabe zu Ausgabe immer besser.
Eigentlich schreibe ich keine Leserbriefe, da ich sehr schreibfaul bin, aber euer Magazin ist so genial, dass ich es einfach mal tun muss. Ich habe außerdem ein paar Fragen zur PlayStation 2 (wer hat die nicht):

1. Als Ausgabeformate sind NTSC und PAL angegeben. Bedeutet das, dass die PlayStation 2 NTSC- und PAL-Spiele abspielen kann, oder muss der Importfreak seine Konsole wieder umbauen lassen ?

PlayStation Zone: Zweifellos wird man NTSC-Spiele nicht ohne vorherige Modifikationen auf PAL-Geräten spielen können. Im Prinzip hängt dies mit den in den jeweiligen Ländern vorherrschenden TV-Standards und den daraus resultierenden Auflösungen zusammen.

2. Da die PlayStation 2 ja eine PCMCIA-Schnittstelle haben wird, frage ich mich, ob man daran ein ganz gewöhnliches Modem anschließen kann oder wird Sony eigens für die Konsole ein Modem entwickeln ? Wie sieht es mit einer Festplatte aus, um größere Daten zu speichern, die man z.B. aus dem Internet runterladen kann ?

PlayStation Zone: Die PlayStation 2 wird man ab 2001 per Breitband an das Internet anschließen können, zu diesem Zeitpunkt wird dort auch ein entsprechender Massenspeicher verfügbar sein.

3. Ich finde den Preis von ca. DM 720,- übrigens gerechtfertigt, wenn man bedenkt, dass die Konsole ein vollwertiger DVD-Player ist.

PlayStation Zone: Die Konsole ist sicherlich durchaus ihr Geld wert; uns würde es aber wundern, wenn die Konsole in Deutschland mehr als DM 499,- kosten würde.

4. Wann erscheint die US-Version von *Bio Hazard 3* ?

PlayStation Zone: Sie sollte eigentlich schon seit einiger Zeit erhältlich sein.

Dennis, Hamburg

ICH WUSSTE ES!

Ihr habt es endlich getan! Ihr habt euer Magazin angenehmer und farblich seriöser gestaltet. Ich wusste, dass das irgendwann kommt. Es ist euch gelungen, jetzt ist alles viel übersichtlicher! Nun zu anderen Dingen: In der Demo Eurer letzten Ausgabe (*Tomb Raider IV*) sprang ich gegen eine Tür und kam dann nicht mehr heraus, super! Bei *Jade Cocoon* gab es gar keinen Bug, ich habe die Demo einfach durchgespielt. Doch eines ist positiv zu erwähnen: Ihr habt gezeigt, dass es doch möglich ist, aktuelle Spiele und etwas ältere, aber dennoch interessante Titel auf eine CD zu bringen, die dann auch noch Spaß machen.

PlayStation Zone: Was den angeblichen Bug in *Tomb Raider IV* angeht: Es ist wohl in jedem Spiel möglich, einen derartigen Fehler hervorzurufen, wenn man es nur hartnäckig genug versucht. Der Bug in *Jade Cocoon* hingegen ist jedoch tatsächlich einer, den man nicht umgehen kann, wenn man alle Gegenstände aufsammelt.

Nur eine Sache, die sicher nicht nur mich stört, solltet ihr euch zu Herzen nehmen. Werdet kritischer! Space Invaders: 68%? Zum Teil gibt es, im Vergleich zu den Bewertungen anderer Zeitschriften, bei einigen Spielen bis zu 40% (!) Unterschied!

Bleibt also nicht unbedingt wie ihr seid, wie manche schreiben. Bleibt im Wandel, wie alles auf dieser Welt!

PlayStation Zone: Wir gehören sicherlich nicht zu der Sorte von Leuten, die jedes Spiel in den Himmel loben, genauso wenig verreißen wir die Spiele, nur um uns als besonders kritisch darzustellen. Wir begutachten jedes Spiel objektiv. Dass uns vorgeworfen wird, wir würden in den Previews sowieso nur die Wertungen „Gut" oder „Sehr gut" verteilen, beziehungsweise die Spiele mit mehr als 80% bewerten, kann ich teilweise nachvollziehen. Tatsächlich ist es einfach so, dass ohnehin nur gute Spiele mit einem großen Test oder einer großen Angespielt-Berichterstattung bedacht werden. Schlechte Spiele werden meist nur kurz in den News erwähnt oder erhalten einen Drittelseiten-Test. Würden wir also alle Spiele berücksichtigen, dann gäbe es auch häufiger die Vorabwertung „Schlecht!".

Jan Hemmer

NEU!

Jetzt mit Kleinanzeigen!

Ab kommender Ausgabe werden wir auf vielfachen Wunsch eine Rubrik für private Kleinanzeigen einführen, für die es folgende Regeln zu beachten gibt:

- 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 DM 5,-. 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.

PlayStation Zone: Private Kleinanzeige

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von PlayStation 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

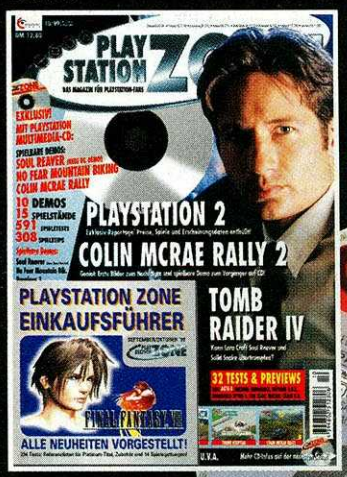
Anschrift

Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:

Computec Media, PLAY STATION ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

10/99



11/99



12/99



Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von PLAYSTATION ZONE einfach nachbestellen...

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

Hiermit bestelle ich:

❒ PlayStation ZONE 10/99	zu DM 12,80	
❒ PlayStation ZONE 11/99	zu DM 12,80	
❒ PlayStation ZONE 12/99	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

SPORTSPIELE

Da ich euch als das seriöseste und kompetenteste Magazin einstufe, möchte ich ein paar Probleme bei euch loswerden. Wir sind die absoluten Sportfans (am Bildschirm allgemein ...), daher ist es für uns selbstverständlich, dass wir auch fast nur Sportspiele auf der PlayStation zocken. Nach all den fetten Jahren scheint den Entwicklern auf unserer Plattform Nr.1 die Puste (sprich: die Ideen) auszugehen. Man erwartet eine weitere Steigerung, ein neuen Meilenstein nach dem anderen, aber dieses Jahr werden wir wohl besonders bei Fußball-Spielen leer ausgehen. Es geht hier nicht um grafische Defizite. Nein! Es sind ganz andere Punkte, die uns in tiefste Enttäuschung gestürzt haben. Uns war klar, dass *FIFA 2000* wohl wieder die Nr. 1 werden würde. Wir hatten aber trotzdem die Hoffung, mal wieder einen anderen Hersteller finanziell unterstützen zu können. Doch weder *Fussball Live* noch *UEFA Striker* konnten uns überzeugen. Von dem Flop des Jahres, *Bundesliga Stars 2000*, ganz zu schweigen. Dieses Spiel machte den Eindruck, als sei es gar nicht richtig fertig (ruckelige Grafik, Torschüsse neben oder über das Tor wurden einfach abgeschnitten ...)! Schweigen wir darüber....

Wir liehen uns also alle drei neuen Balltretereien in unserer Videothek aus und starteten den Herz-und Nierentest. Bei *UEFA Striker* konnten wir schon nach einer Halbzeit von sechs Minuten nicht mehr weitermachen. Die Spieler sahen gar nicht aus, als ob sie liefen. Vielmehr schienen sie nur über den Rasen zu schweben. Der Ball lief ja ganz flüssig, aber die Animationen der Spieler während des Spiels zwangen uns zum Beenden des Spiels.

Als Nächstes kam dann der große Hoffnungsträger Fußball Live dran. Grafisch und spielerisch gesehen ist dieses Spiel am überzeugendsten. Der Kommentar ist ja zum Glück abschaltbar, was noch zu verkraften ist. Mein Kritikpunkt zu diesem Spiel folgt gleich! Als drittes Spiel kam dann *FIFA 2000* an den Start. Von der Präsentation bis zum Spiel ist es absolut klasse. Vielleicht noch einen Tick zu schnell vom Gameplay her, aber es lässt sich sehr gut spielen. Nun gut, der Soundtrack war schon immer ganz gut, doch deshalb kaufe ich mir kein PS-Spiel. Dann kam das große Erwachen! Da wir, wie ich schon sagte, vier begeisterte Sportspieler sind, kommt es häufiger vor, dass wir mindestens zu zweit zocken und seltener alleine, was auch langweilig ist. Also starteten wir eine Saison. Doch was sehen wir da? Wir wählten eine Mannschaft aus, mit der mein Freund eine Saison bestreiten wollte, und dann wollte ich mein Team auswählen. Aber da konnte kein zweites oder gar drittes Team gewählt werden. Diese Saison kann man nur mit einer Mannschaft durchspielen! Also kein Multiplayer-Game. Nur Freundschaftsspiele gegen einen anderen menschlichen Gegner, bei denen es nur um eben dieses eine Spiel geht, ohne dass der Ausgang dieses Spiels weitere Konsequenzen nach sich ziehen wird? Wohl kaum! Okay, wir haben damit *FIFA 2000* abgehakt. Testen wir den Mehrspieler-Modus bei *Fussball Live*. Schön, man kann wenigstens beliebig viele Mannschaften auswählen, mit denen man eine Saison bestreiten möchte. Doch was entdecken wir dann im nächsten Bild? Die Controller lassen sich nur auf das Team stellen, welches vorher von uns als eigenes ausgesucht wurde! Man spielt also zu zweit in einer Mannschaft, was aber nicht Sinn und Zweck der Aktion ist, oder man schaut dem anderen dabei zu, wie er sich gegen die CPU durchschlägt. Also auch hier keine Möglichkeit, sich gegenseitig in einem Turnier-Modus zu messen! Bei UEFA Striker wollten wir diesen Punkt aufgrund der bereits beschriebenen Mängel nicht mehr testen. Wir fragen daher: Nach welchen Kriterien werden eigentlich solche Spiele getestet? Lasst ihr euch von irgendwelchem Schnick-Schnack einfach so blenden, dass diese Defizite gar nicht mehr auffallen ? Nach unserer Meinung können gerade Sportspiele, die nur bedingt mehrspielertauglich sind, trotz eventueller Highlights keine Wertung über 80% bekommen. Vor allem würden wir zu gerne wissen, warum ausgerechnet EA sich zu solch einem Fauxpas hat hinreißen lassen. Denn auch bei *NHL 2000* kann man nur mit einer Mannschaft eine Saison durchspielen. Bei *NBA 2000* wird das wohl auch so werden! Seltsamerweise ist bei *Madden 2000* die Zahl unbegrenzt. Warum? Ich hoffe nur, dass wir bei *ISS Pro Evolution* mehr Glück haben. Wir sind mittlerweile auch bereit, auf die fehlende Lizenz zu verzichten. Die Namen sind ja sowieso nur leicht abgeändert. Es kommt eben nicht nur auf Blenderei und spektakuläre Präsentationen an, sondern im Detail liegt die entscheidende Würze. Wir jedenfalls verbringen die Nächte weiterhin mit den Referenzen *FIFA 98 – Die WM-Qualikation* und *NHL 99* (NTSC-Version wegen O-Tönen).

PlayStation Zone: Vielen Dank für eure hochinteressanten Ausführungen. Eure Kritikpunkte können wir sicherlich nachvollziehen, allerdings ist es uns bislang noch nicht untergekommen, dass jemand gerade auf einen derartigen Spielmodus derart viel Wert legt. Wie auch immer, künftig werden wir bei Sportspielen genau aufpassen, ob ein derartiger Modus, wie ihr ihn euch wünscht, enthalten ist. Was denken die anderen Leser?

Stephan Steinbrecher

TOYS "R" US®

THE WORLD OF FUN



SPÜRE DIE MACHT

STAR WARS™ EPISODE I DIE DUNKLE BEDROHUNG™



Star Wars™
Episode I
Die Dunkle Bedrohung™
89,99

AB SOFORT ERHÄLTLICH FÜR SONY PLAYSTATION.

EBENFALLS ERHÄLTLICH FÜR PC CD-ROM

CDR Star Wars™
Episode I
Die Dunkle Bedrohung™
79,99





CDR Star Wars™
Episode I Racer™
69,99

Für den Newsletter bitte E-Mail an: rzone.de@toysrus.com

© LUCASFILM LTD. & TM. ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUTHORIZATION.

Augsburg • Bad Dürrheim • Bentwisch b. Rostock • Berlin-Spandau • Bielefeld • Bochum • Braunschweig • Bremen • Dresden • Duisburg-Meiderich Düsseldorf-Derendorf • Eiche b. Berlin • Essen • Göttingen Günthersdorf b. • Leipzig • Gundelfingen b. Freiburg • Hagen • Hamburg-Eidelstedt • Harburg • Hamburg-Hummelsbüttel • Hannover-Altwarmbüchen • Heidelberg Ingolstadt • Kaiserslautern • Kamen Karlsruhe • Koblenz • Köln-Holweide • Köln-Marsdorf • Leipzig-Paunsdorf Lübeck • Magdeburg • Mönchengladbach München-Freimann • München-Am Westkreuz • Neuss • Nürnberg • Offenbach • Oldenburg Paderborn • Porta Westfalica • Raisdorf b. Kiel • Ravensburg • Regensburg • Reutlingen • Röhrsdorf b. Chemnitz • Saarbrücken Siegen-Weidenau • St. Augustin • Tönisvorst b. Krefeld • Ulm-Lehr • Viernheim • Wallau • Wallenhorst b. Osnabrück • Waltersdorf b. Berlin • Weil am Rhein • Würselen b. Aachen • Wuppertal

CHEATS & CODES



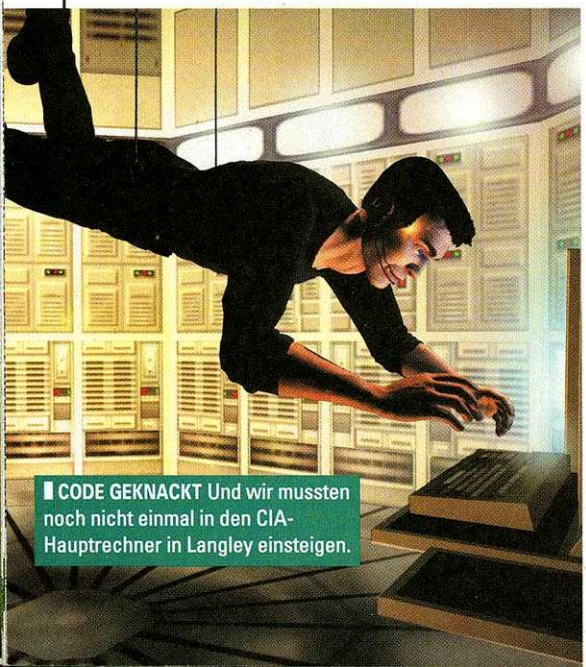
Willkommen in meiner Zentrale für die spaßbringende Programm-Manipulation. Während ich in den vorangegangenen Monaten lustige und nützliche Tipps nur mühsam aufbringen konnte, trudeln derzeit die Kombinationen für die Weihnachtsrenner gleich stapelweise in meine Sammelkiste. Da ich aber ausgerechnet in dieser Ausgabe weniger Platz für die Cheats & Codes habe, fasse ich mich kurz. Ich wünsche Ihnen, dass Sie nicht nur mit Ihrem Adventskalender, sondern auch bei Ihren Lieblingsspielen viele angenehme Überraschungen erleben.

Ihr Florian Brich

MISSION: IMPOSSIBLE

Wir haben es geschafft, für Sie interessante Cheats zu organisieren, die das „Unmögliche" etwas möglicher machen. Um bei dem Action-Adventure *Mission: Impossible* den aufreibenden Agenteneinsätzen ein wenig den Biss zu nehmen und um kuriose Veränderungen der Spielumgebung vorzunehmen, bedienen Sie sich der nachstehenden Passwörter. Eingegeben werden diese ausgehend vom Startbildschirm unter den Menüpunkten „Load Game" „Password".

Passwort	Effekt
SEECOOLMOVIE	Alle Movies anwählbar
IMTIREDTODAY	Slow-Motion
BIONICJUMPER	Ethan springt höher
DIRECTORSCUT	Kamera verhält sich im Train-Roof-Level anders
GOOUTTAMYWAY	Benny-Hill-Modus
SCAREDSTIFFF	Spiel ohne Bewegungen



CODE GEKNACKT Und wir mussten noch nicht einmal in den CIA-Hauptrechner in Langley einsteigen.



GOTTGLEICH Ist der Unsterblichkeits-Cheat aktiviert, können die drei Hünen nicht einmal die Frisur der Amazone durcheinander bringen.

XENA: WARRIOR PRINCESS

Für das gehaltvolle Abenteuer rund um die aus dem Fernsehen bekannte Heldin Xena können wir die folgenden Cheats anbieten. Diese geben Sie ein, während das Hauptmenü angezeigt wird. Ein Windbrausen zeigt an, dass die schöne Barbarin gestärkt wurde. Bitte beachten Sie, dass Sie nach Eingabe des Level-Cheats zwar nur noch einen Schwertschwung vom Eintritt in höhere Stufen entfernt sind, allerdings zusätzlich die Option „Spiel laden" aufrufen müssen, um zur gewünschten Zone vorzudringen.

Effekt	Kombination
Levelanwahl	▲, ■, ●, ▲, ■, oben, links, rechts
Unsterblichkeit	Oben, oben, oben, ●, ■, oben, rechts, links
Schwert- und Schild-Power-Up voll	▲, ■, ▲, ■, ■, oben, oben, oben

FUSSBALL LIVE

Kollege Marco war von dem SCEE-Spitzentitel *Fußball Live* derart begeistert, dass er nach tagelangem Spiel noch die folgenden Cheats zu dieser Sammlung beisteuern konnte.

Im Park spielen

Um das Leder in einem Park quälen zu dürfen, müssen Sie den Europapokal gewinnen. Dieser frische Spielplatz steht Ihnen dann unter der Stadium-Auswahl zur Verfügung.

Am Strand spielen

Um am Strand einen gepflegten Kick im Sand hinlegen zu dürfen, müssen Sie die Weltmeisterschaft gewinnen. Die Anwahl dieses Spielfeldes erfolgt über den Stadium-Auswahl-Bildschirm.



DIE HOSE BLEIBT Der Cheat für leicht bekleidete Spieler kann sogar die Freundin begeistern.



PAUSENSNACK? Dank unserer Cheats werden die Helden für Saurier schwer verdaulich.

Info MODUL-ECKE

Der Gamebuster und der Xploder sind externe Module, die über den Expansionport der PlayStation angeschlossen werden. Nur wer eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, kann mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen. Diese Codes stammen von Stefan Redel. Gamebuster-/Xploder-Fans finden auf dessen Webseite www.gbparadise.de ausführliche Listen zu aktuellen Spielen. Verfügen Sie über einen Internetzugang, ist das die erste Adresse.

DINO CRISIS

Um in dem spektakulären *Dino Crisis* der Urzeit-Ungetüme Herr zu werden, bearbeiten Sie den Horror-Schocker von Capcom mit den nachstehenden Kombinationen. Diese Cheats sollten es Ihnen ermöglichen, die Saurier ein zweites Mal aussterben zu lassen und sogar die Bonus-Missionen zu genießen.

Unendlich Gesundheit 800B 1ED4 2312
Habe alle Karten 5000 0302 0000
(GameBuster 2.2 oder höher nötig) 800B 9F30 FFFF
Habe alle Waffen (Regina) .....800B 9F08 FFFF
Habe alle Objekte (Regina) 5000 0402 0000
(GameBuster 2.2 oder höher nötig) 800B 9F0E FFFF
Jederzeit speichern (L1+L2) D00A E1F8 0005
300B 03A8 0007
Kleiderwechsel freigeschaltet ..D00B A654 0001
300B A654 000F
D00C 05A2 0003
800C 05A2 0503
Extra-Missionen freigeschaltet .D00A E1F8 000A
(Drücke R1+R2 im Hauptmenü) 800C 7C42 0403
Unendlich Shotgun-Munition 300B 2000 0005
300B EBF8 0005

WORMS ARMAGEDDON

In *Worms Armageddon* von Hasbro Interactive – beim Test in unserer letzten Ausgabe übrigens fälschlicherweise als *Worms 2 Armageddon* tituliert - ist Zeit der entscheidende Faktor. Aber nicht, wenn Sie diese Codes verwenden!

Unendlich Zeit pro Zug 1P+2P-Modi
.....8019 B940 3C00
Unendlich Zeit pro Zug Trainings-Modus
.....8019 AF04 3C00



WURMKUR Mit allen Waffen und unendlich Zeit treiben Sie die Computer-Würmer ins Verderben.

Unendlich Zeit pro Zug Deathmodus
.....8019 CC98 3C00
Unendlich Zeit pro Zug 3P-Modus
.....8019 CDB8 3C00
Unendlich Zeit pro Zug 4P-Modus
.....8019 C37C 3C00
Alle Waffen unendlich benutzbar
.....8004 C85A 3C00

MISSION: IMPOSSIBLE

Ethan erhält von uns die volle Unterstützung! Mit diesen Kombinationen kommen Ihnen selbst an den schwierigsten Stellen des Action-Adventures nicht einmal die leisesten Zweifel, ob Sie es denn schaffen könnten.

Unbegrenzte Gesundheit 8008 FC0C 0196
8008 FC1C 00FF
Unbegrenzte Munition 301F 5812 0063
Unbegrenzter Feuerlöscher 301F 5820 00FF
Unbegrenzter Tazer 301F 5832 0064
Unbegrenztes blaues Spray 301F 5852 0064
Unbegrenzte Zeit 8008 FD7C 00FF
Unbegrenzte Masken 301F 5822 0063



WAS IST DAS? Wir verschaffen Ihnen unendlich Zeit zum Grübeln.



Leicht bekleidete Spieler
Geben Sie im Hauptmenü die nachstehende Kombination ein, um Ihre Kicker in einem luftigeren Trikot auflaufen zu lassen.
Unten, R2, R2, R2, ▲

Kleine Spieler und rasanteres Gameplay
Geben Sie im Hauptmenü folgende Kombination ein, um kleinere Spieler in höherer Geschwindigkeit über das Feld hetzen zu lassen.
$, R2, rechts, L2, L1

BOX CHAMPIONS 2000

In der aktuellen Boxsimulation von Electronic Arts sind natürlich mehr Boxer enthalten, als der Auswahlbildschirm zunächst preisgibt. Wir sagen Ihnen, wie Sie Ihren Boxer nennen müssen, um weitere Personen freizuschalten. Unter den geheimen Figuren befinden sich übrigens auch ein Gargoyle und der Musiker O, der die Spielmusik komponiert hat.
Starten Sie eine Karriere und nennen Sie Ihren Schützling wie unten angegeben. Um den Boxer für die Karriere- und die Exhibition-Duelle abzuspeichern, drücken Sie in dem Bildschirm, in dem direkt vor dem Kampf die Kontrahenten vorgestellt werden, die ●-Taste. Beachten Sie bitte die Leerstellen, die durch „_" angezeigt werden.

Name	Figur
GARGOYLE	Ein Gargoyle
TIM_DUNCAN	Basketballer von den San Antonio Spurs
ED_MAHONE	Ed Mahone
SHMACKO	Ein Clown
ROSWELL	Ein Alien
MARLON_WAYANS	US-Komödiant
MARC_ECKO	Gründer von Ecko-Bekleidungen



SAUBERE LAUSCHLÖFFEL In diesem Bildschirm benennen Sie Ihren Boxer nach dem Passwort.



DIABOLISCHES LANGOHR Sie dürfen in Box Champions auch als Gargoyle in den Ring treten.

Name
JERMAINE_DUPRI . . . . . Hip-Hop-Musiker
Q_TIP . . . . . Musiker der Band „A Tribe Called Quest"
O . . . . . Komponist der Spiel-Musik

RE-VOLT

Das innovative Rennspiel von Acclaim, bei dem Sie RC-Flitzer durch lustige Areale lenken dürfen, lässt sich auch noch auf eine andere Art „fernsteuern". Wir haben diese Cheats für Sie aufgetan.



GUMMIERTES GLÜCKSRAD In diesem Bild sind die Cheats als Fahrernamen einzugeben.



VERDREHTE WELT Das Passwort erlaubt Ihnen, die Kurse auch spiegelverkehrt zu befahren.

Alle Strecken
Geben Sie als Fahrernamen TRACKER ein. Wenn Sie sich unter der Option „Einzelrennen" in der Streckenauswahl befinden, können Sie zusätzlich noch bestimmen, ob Sie den Kurs spiegelverkehrt oder umgekehrt spielen wollen. Drücken Sie auf dem Controller „oben" oder „unten", um die entsprechende Variante auszuwählen.

Alle Autos
Geben Sie als Fahrernamen CARNIVAL ein, um auf alle RC-Gefährte zugreifen zu können. Sie können dann übrigens erneut zur Namenseingabe zurückkehren und Ihren eigenen Namen einfügen – die Cheats bleiben aktiv.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Auch für das aggressive Motocross-Rennspiel von THQ haben wir in unserer



BITTE LÄCHELN Das erstaunliche Wrath-Child-Fox-Movie rufen Sie unter der Option Extras auf.

ANGEFUNKT
Wir zeigen Ihnen, wie Sie sofort alle Modelle kontrollieren können.



Cheats&Codes-Werkstatt die passenden Tricks augetüfftelt. Tragen Sie die folgenden Passwörter als Fahrernamen für den Championship-Modus oder nach Rennende ein. Bitte beachten Sie, dass der Unterstrich ein Leerzeichen symbolisiert.

Passwort	Effekt
ALL_EVENTS	Alle Klassen freigeschaltet
DIRT_TRACKS	Alle Strecken freigeschaltet
OPPOSITE_LOCK	Spiegel-Modus
LIVE_ACTION	Wrath Child Fox FMV-Sequenz
GROSSE_TETE	Big-Head-Modus

ACTION MAN – MISSION XTREME

Für das abwechslungsreiche Action-Adventure von Hasbro Interactive haben wir einen Cheat parat, mit dem Sie der quicklebendigen Plastikpuppe entscheidend helfen kön-



ACTION SATT Geben Sie hier unsere Kombination ein und die Schublade füllt sich von selbst.

nen. Öffnen Sie im Start-Appartement die Powerpunkte-Schublade und geben Sie – von grellen Lichtblitzen begleitet – den folgenden Master-Cheat ein:

L1, L1, L1, R1, L1, L1, L1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R1, L1, R1, ●

Nun verfügen Sie über alle Powerpunkte, alle Optionen sind aktiviert und alle Spielstufen direkt anwählbar.



ACTION, NOT WORDS Mit dem Master-Cheat dürfen Sie gleich die Rennabschnitte bestreiten.

Immer schneller



Die PC- und Videospiele-Illustrierte alle 14 Tage neu!

PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • PC • Dreamcast

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tipps & Tricks – More Fun

LESERTIPPS

VON LESERN FÜR LESER

Haben Sie einen geheimen Level erspielt? Oder ein nützliches Passwort herausgefunden? Dann stellen Sie Ihr Wissen den anderen Lesern zur Verfügung. Senden Sie Ihre Cheats & Codes an die unten stehende Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse, Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.

COMPUTEC MEDIA
Redaktion
PLAY STATION ZONE
Kennwort Lesertipps
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Herzlichen Dank!

Silvia Armann - Benjamin Barucka - Hans Bauer - Pascal Berninger - Kai Bickhoff - Sönke Biel - Petra Bockwinkel - Sebastian Brosowski - Andreas Denning - Hiltrud Döhler - Alexander Dronsgalla - Drik Engelberger - Markus Gründel - Michael Herber - Andy Hofer - Christian Holz - Thomas Hufmann - Fabian Kaempf - Sebastian Klingovsky - Peter Lederer - Eric Mai - Daniel Neitz - Günter Nejedly - Andreas Palm - Oliver Ploenes - Florian Popp - Patrick Raczkowiak - Stefan Regnier - Bastian Schäfer - Markus Schaller - Steffi Scheuerpflug - Regina Schlicht - Thomas Siech - Silke Weiß - B. Wirbel - Michael Zappel

Die Einsendungen der hier genannten Personen werden leider nicht honoriert.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

In der letzten PlayStation Zone Ausgabe 12/99 fehlten noch folgende Special-Moves der Skateboard-Größen. Ausführbar werden diese nur mit gelber Engergie-Leiste.

Special-Move für Officer Dick:
Yeehaw Frontflip: unten, oben, ●
Neckbreak Grind: links, rechts, ▲
Assume the Position: links, links, ●

Special-Move für Elissa Streamer:
Primo Grind: links, links, ▲

Special-Move für Buckey Lasek:
Kickflip McTwist: rechts, rechts, ●

Patrick Heitz



FETTE BEUTE Holen Sie sich die vollen Punktzahlen mit den Special-Moves der einzelnen Charaktere.

DINO CRISIS

Das DDK-Türschlosssystem hat Ronny Schönian schon für Sie geknackt. Um die Türen öffnen zu können, müssen Sie jedoch zuerst die benötigten Gegenstände in Ihrem Fundus haben.



CHEATOSAURUS Mit den richtigen Passwörtern ersparen Sie sich eine Menge Knobelarbeit.

DDK-Gerät:
H: Head
N: NEWCOMER
E: ENERGY
W: WATERWAY
S: STABILIZER
D: DOCTORKIRK
Den Waffentresor öffnen Sie mit folgender Zahlenkombination: **8159**

Ronny Schönian

GTA 2

Um die Cheats im Spiel zu aktivieren, müssen Sie das jeweilige Passwort als Spielernamen eingeben und mit der Kreis-Taste am Ende abschließen.

Levelselect:	ITSALLUP
Alle Waffen:	NAVARONE
Zusätzlich Geld:	MUCHCASH
Unendlich Energie:	LIVELONG
Keine Polizei:	LOSEFEDS
Max-Wanted-Level:	DESIRES
5x Multiplier:	HIGHFIVE
10 Millionen Punkte:	BIGSCORE
Koordinatenanzeige:	WUGGLES
Debug-Scripts:	NOFRILLS

Raziel A



AUTOKLAU Über diese Namenseingabe eröffnen Sie sich Zugang zu anderen Levels.



UNKAPUTTBAR Der Unendlich-Energie-Cheat hilft bei größeren Autoschlachen weiter.



© 1999 Hasbro Interactive Inc. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen von und © 1999 Atari Interactive ein Tochterunternehmen von Hasbro Interactive Inc.

FINAL FANTASY VIII

Genre: Rollenspiel **Spieler:** 1 **Hersteller:** Squaresoft **Internet:** www.squaresoft.com

Das große Abenteuer geht diesen Monat weiter. Dieses Mal führen wir Sie bis zum bitteren Ende und zum letzten Kampf gegen Artemisia selbst. Es ist ein harter Kampf, aber wenn Sie sich genau an diese Komplettlösung halten, dürfen Sie sich das spektakuläre Ende ansehen.

ZWEITE CD – KAPITEL ACHT: GEFANGEN

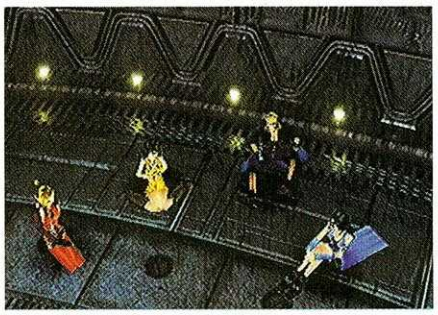
Laguna und Kiros

Zu Beginn der zweiten CD finden Sie sich im Laguna-Szenario wieder. Laguna befindet sich in einem kleinen Dorf. Sie können sich mit Ellone, Lagunas Nichte, unterhalten. Verlassen Sie das Haus und gehen Sie in das Pub eine Tür weiter. Hier treffen Sie auf Raine und einen alten Freund, Kiros. Sprechen Sie mit Kiros und fragen Sie ihn nach Ward und Julia. Jetzt können Sie das Pub verlassen und an die Arbeit gehen. Ihr Job ist es, die Gegend zu patrouillieren, um Monsterüberfälle zu verhindern. Gehen Sie über die Holzbrücke und folgen Sie der Straße. Auf dem Weg werden Sie von verschiedenen Monstern angegriffen, die aber nicht schwer zu besiegen sind. Sie erreichen einen Laden und können hier Ihre Vorräte auffüllen. Lagunas Geld geht nicht an Squall über, aber alle Einkäufe – geben Sie daher das gesamte Geld aus. Ist Ihre Patrouille beendet, können Sie zurück in das Pub gehen, um nochmals mit Raine zu sprechen. Begeben Sie sich nach dem Gespräch in Ihr eigenes Haus und ruhen Sie sich aus. Nach Ihrem Nickerchen erwachen Sie als Xell.



Der Gefängnisausbruch

Xell findet sich zusammen mit Rinoa, Selphi und Quistis in einer Gefängniszelle wieder. Sprechen Sie mit Ihren Mithäftlingen und dann ein zweites Mal mit Rinoa. Danach wechselt die Szene zu Squall, der von Cifer in eine Folterkammer gebracht wird. Er soll verraten, was SEED wirklich ist. Mit einem



weiteren Szenenwechsel geht es zurück zu Xell, dem die Flucht gelingt. Rüsten Sie Xell in jedem Fall mit Guardian Forces und Abilities aus, denn er muss ins achte Stockwerk, um die Ausrüstung der Gruppe wieder zu finden. Gehen Sie ein Stockwerk nach oben. Haben Sie die Wachen überwältigt, können Sie die Waffen mitnehmen und zur Gruppe bringen. Sobald die Waffen verteilt sind, tauchen Wedge und Biggs auf, um die Flucht zu verhindern. Die beiden haben Ihrer erfahrenen Gruppe nicht viel entgegenzusetzen, einige G.F.-Attacken reichen aus, um zu siegen. Sie können den beiden auch nützliche Sprüche mittels „Draw" entziehen. Sind beide Gegner erledigt, können Sie fliehen.

Die Befreiung von Squall

Um Squall zu befreien, müssen Sie das oberste Stockwerk des Gefängnisses erreichen. Auf Ihrem Weg von Stockwerk zu Stockwerk werden Sie in mehrere Kämpfe verwickelt. Setzen Sie die Guardian Forces ein. Es gibt auf dem Weg keine echte Herausforderung. Kontrollieren Sie unterwegs alle Zellen, denn Sie können einen „Draw"-Punkt und einen Händler finden. Im 13. Stock können Sie schließlich Squall befreien. Squall fährt mit Quistis und Selphie in einem Zellen-Lift ganz nach unten. Xell bedient den Lift und muss daher den gefährlicheren Weg über die Treppe nehmen. Rüsten Sie ihn deshalb mit mindestens einer Guardian Force aus. Der Rest der Gruppe kommt kurz darauf unten an. Auch Rinoa und Irvine kommen dazu. Da das untere Stockwerk eine Sackgasse ist, müssen Sie wieder nach oben. Ihre Gruppe gerät jetzt unter schweren Beschuss, aber Irvine kann die Wachen eine Weile aufhalten. Sie müssen nun eine neue Dreiergruppe bilden. Achten Sie darauf, dass jedes Mitglied des Teams mit Guardian Forces und Abilities bestückt ist, und laufen Sie nach oben. Unterwegs werden Sie wiederum von Wachen angegriffen. Sobald Sie im obersten Stockwerk angekommen sind, sollten Sie die verbliebenen Charaktere in den dritten Stock führen. Eine Umverteilung der G.F.s ist in diesem Moment nicht notwendig, denn sobald Sie das dritte Stockwerk erreichen, wechseln Sie wieder zu Squalls Team. Diesen dreien steht ein Bosskampf bevor.

BOSS: ELITE SOLDAT UND ZWEI GIM52A

Ist jedes Mitglied Ihrer Truppe mi einer Guardian Force ausgerüstet, sind diese drei keine große Gefahr. Der Elite-Soldat ist der Schwächste und fällt bereits nach wenigen Attacken. Die Roboter sind etwas widerstandsfähiger, überstehen aber nur einige G.F.-Angriffe mehr. Sobald dieser Boss besiegt ist, beginnt die Gefängnisanlage, sich in den Boden einzugraben. Dabei fällt Squall beinahe in die Tiefe, aber wenn Sie nach rechts drücken, schafft er es, sich in Sicherheit zu bringen.





KAPITEL NEUN: DER ANGRIFF AUF DIE GARDENS

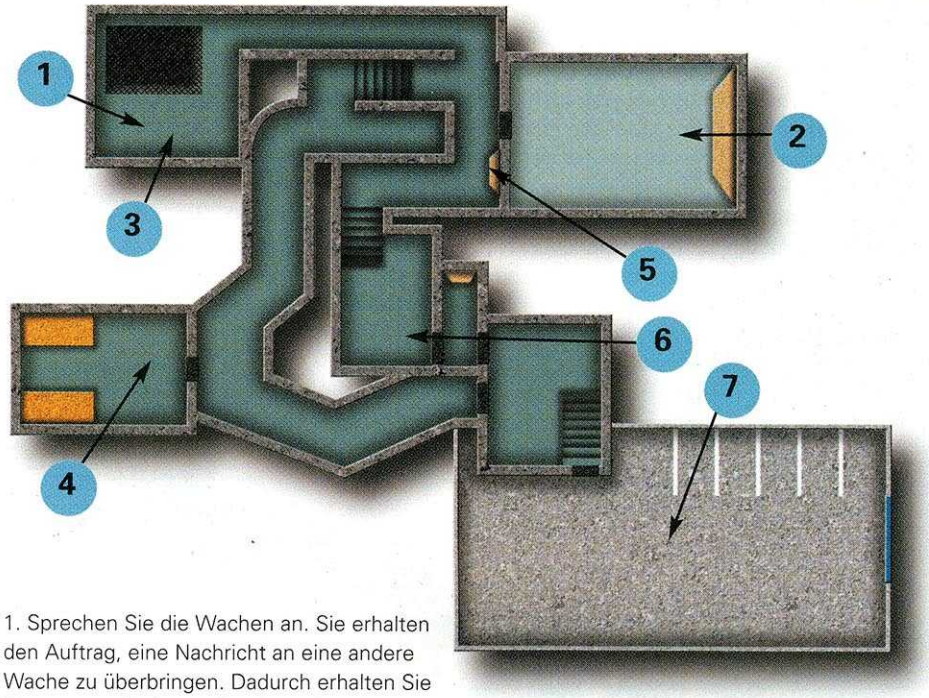
Die Galbadia-Raketen-Basis

Nachdem beide Teams aus dem Gefängnis entkommen sind, bringen sie sich mit zwei Fahrzeugen in Sicherheit. Sie beobachten auf Ihrer Flucht mehrere Raketen, die Kurs auf die Gardens nehmen. Sprechen Sie solange mit Selphie, bis Sie aufgefordert werden, neue Teams zu bilden. Versuchen Sie zwei einigermaßen ausgeglichene Teams zu erstellen. Squalls Team versucht, den Balamb Garden mit dem Zug zu erreichen und vor der Bedrohung zu warnen. Selphies Team fährt



zur Raketen-Basis, um weitere Abschüsse zu verhindern bzw. die bereits gestarteten Raketen umzulenken. Fahren Sie also zur Basis. Sie werden hineingelassen und können sich sogar Galbadia-Uniformen aneignen. Gut getarnt können Sie dann unbehelligt in die Basis eindringen. In der Basis finden Sie eine verriegelte Tür, die Sie mit einer ID-Karte öffnen können, die Irvine im Truck gefunden hat. Sie sollten mit den Wachen in der richtigen Reihenfolgen sprechen, mit der folgenden Karte kommen Sie hier etwas schneller voran.

DISKUTIEREN SIE ES AUS:



1. Sprechen Sie die Wachen an. Sie erhalten den Auftrag, eine Nachricht an eine andere Wache zu überbringen. Dadurch erhalten Sie Zugang zum Raketen-Abschuss-Raum.

2. Überbringen Sie die Nachricht dem Soldaten auf dieser Position und sagen Sie ihm,



dass er weitermachen soll. Daraufhin wird er Ihnen eine weitere Nachricht anvertrauen.

3. Gehen Sie zurück zu den faulen Soldaten am Eingang, um die Erlaubnis zu erhalten, das Kontrollzentrum zu betreten.

4. Der Soldat vor dem Kontrollraum wird Sie widerstrebend passieren lassen. Versuchen Sie, im Kontrollraum einige Tasten an den Kontrolltafeln zu drücken. Es wird nichts passieren, wählen Sie also die Variante „Draufzuschlagen". Drücken Sie die Quadrat-Taste in einem schnellen Intervall.

Schließlich geht das Licht aus. Vor dem Raum werden Sie von zwei Soldaten abgefangen. Erzählen Sie ihnen, dass Sie sie gerade rufen wollten, um einen Kampf zu vermeiden.

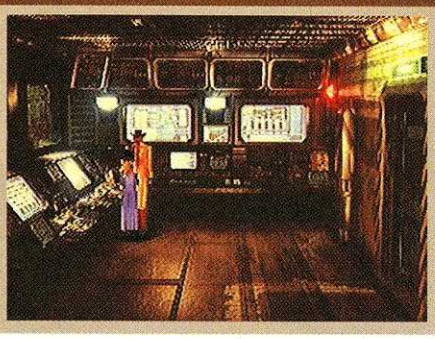
5. Vor dem Raketen-Abschuss-Raum erwartet Sie die nächste Wache, der Sie Ihre Hilfe anbieten sollten. Drücken Sie wieder die Quadrat-Taste, um den Raketenwerfer zu schieben. Daraufhin dürfen Sie das Kontrollpult vor der Tür benutzen.

6. Stellen Sie am Kontrollpult die Fehlerquote unter der Zieleinstellung auf Maximum. Dadurch werden die Raketen etwas vom Kurs abgebracht, allerdings erst nachdem Sie die Daten übertragen haben. Ist auch das erledigt, können Sie die Wache an der Treppe ansprechen. Auch diese Wache lässt Sie nun vorbei und Sie können über die Treppe in einen weiteren Raum gelangen. Hier werden Sie von mehreren Wachen aufgehalten, die Sie mit einigen Guardian-Forces-Angriffen vernichten können. Suchen Sie nach dem Sieg den Abbruch-Schalter – er befindet sich auf einer Kontrolltafel im hinteren Raum. Haben Sie ihn gefunden, können Sie die Selbstzerstörung aktivieren. Stellen Sie den Countdown auf 20 Minuten ein und verlassen Sie die Basis.

7. Speichern Sie auf dem Weg nach draußen ab. Leider können – trotz der Sabotage – noch einmal Raketen abgefeuert werden. Auch der Ausgang ist versperrt, denn es stellt sich Ihnen eine große Kampfmaschine in den Weg.

BOSS: BGH251F2

Diese Maschine ist nicht schwer zu zerstören, schützen Sie zunächst ihr Team durch Carbuncles Schutzschild-Fähigkeit. Dann können Sie Quezacotl, Ifrit und Shiva einsetzen, um den Gegner in etwa fünf Runden auszuschalten. Nachdem das schwere Gerät zerstört ist, werden Sie von den Insassen angegriffen. Diese Soldaten überstehen bereits die erste G.F.-Attacke nicht. Anschließend explodiert die Basis und es geht bei Squall im Balamb Garden weiter.

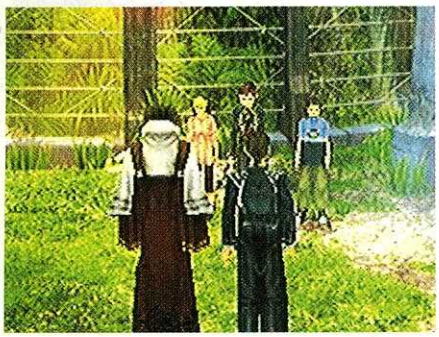




KAPITEL ZEHN: DIE BALAMB-GARDEN-KRISE

Balamb Garden

Sobald Sie den Garden betreten, müssen Sie leider feststellen, dass hier nur noch Chaos regiert. Der Garden-Master hat zur Jagd auf Direktor Cid aufgerufen. Es haben sich zwei Fraktionen gebildet – Pro-Cid und Pro-Master. Ihre Aufgabe ist es, Cid zu finden, bevor es jemand anderes tut. Diese Aufgabe ist im weitläufigen Balamb-Garden recht schwierig. Durchsuchen Sie zunächst das Erdgeschoss. In jedem Gang stellt sich Ihnen ein Ausbilder in den Weg und hetzt ein Monster auf Ihr Team. Die Kämpfe sind allerdings eher einfach, sofern Sie die G.F. s einsetzen. Jeder Kampf verschafft Ihnen neben den Erfahrungspunkten einige nützliche Gegenstände. Sobald Sie alle Kämpfe überstanden haben, wird Shu am Lift auftauchen. Folgen Sie ihr, um sie im zweiten Stock anzusprechen. Shu verrät Ihnen, dass Cid in seinem Büro im dritten Stock ist, fahren Sie also nach oben.



Cids Plan

Sobald Sie das Büro erreichen, wird Squall dem Direktor von den Raketen erzählen. Cid bittet Sie daher, ins Kellergeschoss zu gehen und das Raketen-Abwehrsystem zu aktivieren. Allerdings weist Cid auch darauf hin, dass dieses System nie zuvor getestet wurde und auch die Funktionsweise unbekannt sei. Im Lift aktiviert Squall mit einer speziellen Key-Karte den Lift für den Keller. Ganz so einfach ist es dann allerdings doch nicht, denn der Lift funktioniert nicht ganz einwandfrei und bleibt stecken. Am Boden findet sich jedoch eine Klappe und so kann das Team den Rest der Strecke kletternd zurücklegen. Auf dem Weg entdecken Sie ein Ventil, das Sie drehen sollten, um im folgenden Raum den Boden zu öffnen. Über eine lange Leiter können Sie nun ganz nach unten klettern. In diesem Teil des Kellers finden Sie eine weitere Leiter, auf die Squall alleine klettern sollte. Die Leiter löst sich und kippt um, dabei durchbricht sie das Fenster eines Kontrollraums, der nun durchsucht werden kann. Sehen Sie sich den Computer genauer an, denn darüber kann der Zugang zu einer weiteren Leiter am Rand des vorherigen Raums geöffnet werden. Klettern Sie wiederum hinunter und betätigen Sie den Schalter, um die Tür im hinteren Teil dieses Raums zu öffnen. Beim Überqueren der Brücke werden Sie von zwei Monstern angegriffen, die mit G.F.-Unterstützung schnell erledigt sind.

Nach diesem Sieg können Sie eine weitere Leiter hinunterklettern und erreichen eine Kontrolltafel. Drücken Sie zweimal auf den Schalter. Zunächst scheint nichts zu passieren, doch dann fährt das Kontrollpult mit Squalls Team nach oben, bis über Cids Büro hinaus. Von einer Raketenabwehr kann man eigentlich nicht sprechen, denn der gesamte Garden erhebt sich und fliegt einfach davon. Die Raketen treffen daher nicht. Cid bittet Sie, herauszufinden, was genau los ist. Dazu gehen Sie in den zweiten Stock, am Unterrichtsraum vorbei und dann durch die Tür mit der roten Lampe. Nach einer kurzen Sequenz können Sie wieder hineingehen und Shu wird Sie zu Cid zurückbringen. Nach einigen Problemen mit der Steuerung gelingt es, den Garden zu stoppen. Squall kann sich nun in seinem Quartier ausruhen.

Der Garden-Master

Squall sollte nun in die Lobby gehen, denn an der Übersichtskarte trifft er auf einen Ausbilder, der ihm befiehlt, sofort zum Garden-Master zu kommen. Fahren Sie also mit dem Lift in den Keller. Sie können eine Szene beobachten, in der Cid von einem der Ausbilder beschimpft wird. Sobald Cid mit dem Lift nach oben gefahren ist, werden Sie zu Norg, dem Garden-Master, vorgelassen. In dem folgenden Gespräch verärgert ihr Team Norg derart, dass er angreift.

BOSS: NORG (GUARDIAN FORCE – LEVIATHAN)

Norg befindet sich einer gepanzerten Hülle. Achten Sie vor allem auf die farbigen Bullaugen des Gefährts, denn diese sind die Hauptangriffswaffen und haben einige gefährliche Angriffszauber auf Lager. Achten Sie auf Ihre Hitpoints und greifen Sie mit den G.F.s an. Nach einigen Angriffen ist der Deckel des Panzers zerstört und Sie können Norg direkt angreifen. Verschaffen Sie sich als erstes die Guardian Force Leviathan mittels „Draw". Danach können Sie Norg mit einigen G.F.-Attacken vernichten.



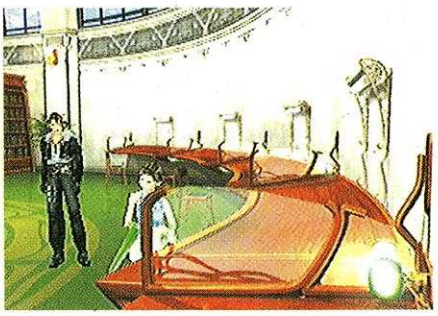


KAPITEL ELF: ELLONE UND DIE WEISSEN SEED

Ellone

Nachdem Norg ausgeschaltet ist, sollten Sie sich mit Direktor Cid unterhalten. Cid ist auf der Krankenstation zu finden. Nachdem Sie ihm alle Fragen gestellt haben, können Sie wieder ins Zentrum des Gardens gehen und mit Shu sprechen. Shu teilt Ihnen mit, dass sich ein Schiff nähert, begeben Sie sich also nach draußen, um zu sehen, wer es ist. Die weißen SEED legen am Garden an und suchen nach einem Mädchen Namens Ellone. Sie finden sie in der Bibliothek. Ellone versucht, Ihnen das Traum-Phänomen, das Sie immer wieder zu Laguna versetzt, zu erklären. Leider wird sie von den weißen SEED abgeholt, bevor sie alles genau erklären kann. Nach einer kurzen Rast werden Sie zum Kontrollpult gerufen (ein Mitglied Ihres Team holt Sie ab). Der Garden stößt in diesem Moment mit Fisherman's Horizon, einer kleinen Stadt mitten im Ozean, zusammen. Direktor Cid bittet Sie, den Ort zu erkunden und sich bei dieser Gelegenheit beim Bürgermeister für den angerichteten Schaden zu entschuldigen.





KAPITEL ZWÖLF: WIEDER VEREINT

Fisherman's Horizon

Im zweiten Stock des Gardens geht es über eine Brücke und einen Lift in das Städtchen Fisherman's Horizon. Im Zentrum führt ein Weg zum Haus des Bürgermeisters. Dieser ist über den Besuch nicht gerade erfreut, denn jede Form von Gewalt wird in Fisherman's Horizon verabscheut. Die Anwesenheit der SEED wird zwar geduldet, aber keinesfalls gewünscht. Sobald Sie das Haus verlassen, werden Sie informiert, dass galbadische Soldaten eingetroffen sind. An den Eisenbahnschienen können Sie speichern. Auf dem Weg entlang der Schienen werden Sie mehrfach angegriffen, aber mit den Guardian Forces sind die Gegner mit Leichtigkeit zu überwinden. Etwas weiter sehen Sie den Bürgermeister, der versucht, mit einem galbadischen Major zu verhandeln dieser fragt immer wieder nach Ellone. Sobald Sie einschreiten, werden Sie vom Major und zwei Soldaten angegriffen, aber auch dieser Kampf ist einfach. Nach diesem leichten Sieg folgt jedoch ein Angriff durch eine bereits bekannte Maschine.



BOSS: BGH251F2

Dieses Gerät hat zwar schwer gelitten, kann aber immer noch einige Maschinengewehrsalven abfeuern. Setzen Sie daher Ihre stärkeren Guardian Forces ein, um den Kampf schnell zu beenden. Quezacotl schadet der Maschine am meisten, aber auch Shiva und Ifrit können einiges ausrichten. Nach etwa sechs Angriffen haben Sie den Gegner zum zweiten Mal besiegt und er versinkt im Meer. Zum Glück gelingt es Ihren Freunden aus Sephie's Team, noch aus dem Wrack zu klettern.

EHEANBAHNUNG IN FISHERMAN'S HORIZON

Nach dem Kampf sollten Sie mit Rinoa sprechen und zum Garden zurückkehren. Unterwegs treffen Sie auf Irvine, der Ihnen sagt, dass die Reparaturen am Garden im Gange sind. Sie finden Selphie in der Nähe der Bühne; sie ist nicht Glücklich und Squall versagt bei dem Versuch sie aufzumuntern. Irvine übernimmt Squalls Platz und versucht es ebenfalls. Selphie möchte ihre Garden Festival Show und Irvine organisiert das Ganze.

Die Band

Für Selphies Show gilt es, einen Schmusesong zu komponieren, um Rinoa und Squall zusammenzubringen. Um das zu erreichen, müssen Sie nur die entsprechenden Instrumente kombinieren. Hier die beste Zusammenstellung für einen romantischen Tanzabend:


Saxophon


E-Gitarre

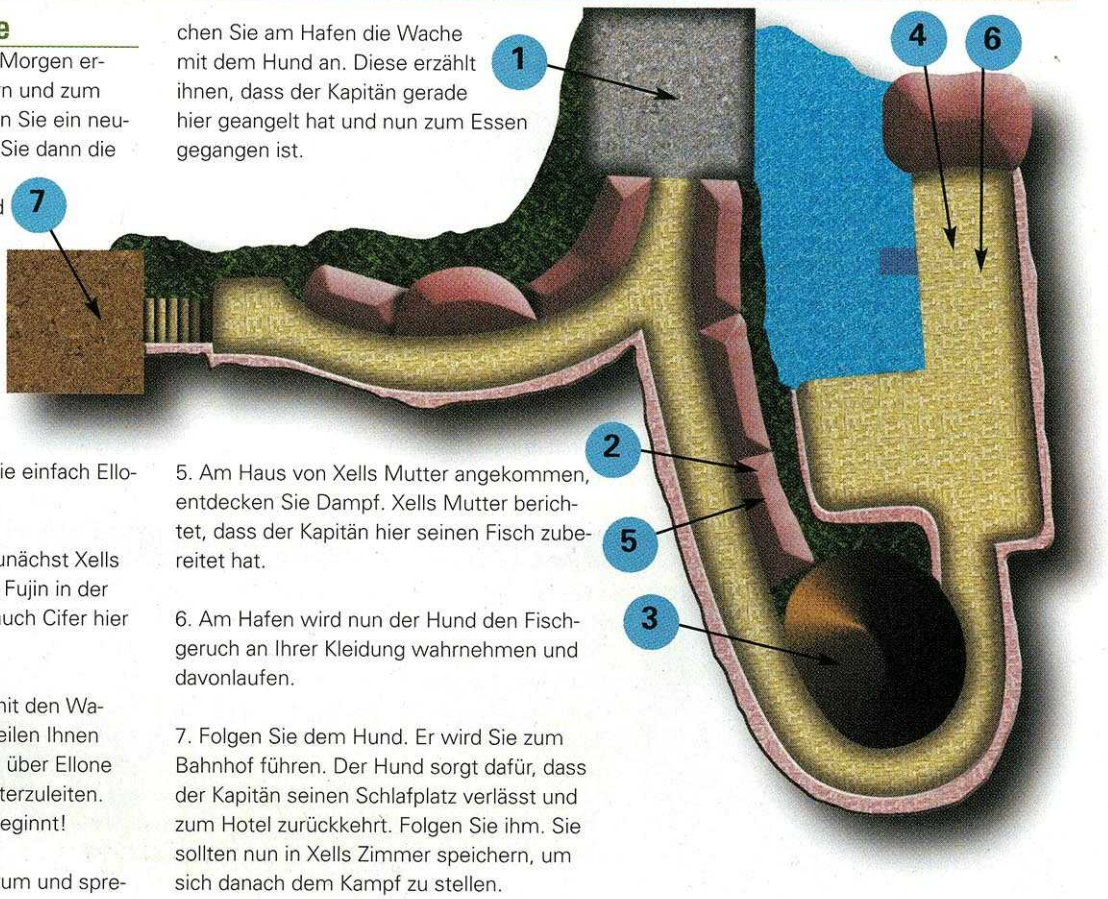

Bass Gitarre


Flügel

KAPITEL DREIZEHN: ZURÜCK NACH BALAMB

Der Kapitän der Wache

Nachdem Squall am nächsten Morgen erwacht ist, können Sie speichern und zum Flugkontrollraum gehen. Stellen Sie ein neues Team zusammen, verteilen Sie dann die G.F.s und Abilities. Sprechen Sie nun mit dem Navigator und begeben Sie sich nach Balamb City.



1. In Balamb City müssen Sie zunächst an den Wachen vorbeikommen. Sprechen Sie zunächst mit den Personen am Tor. Die Wache wird Sie dann ansprechen. Erwähnen Sie einfach Ellone und sie lässt Sie passieren.

2. Besuchen Sie in der Stadt zunächst Xells Mutter. Sie erzählt Ihnen, dass Fujin in der Stadt ist, was bedeutet, dass auch Cifer hier sein könnte.

3. Sprechen Sie als nächstes mit den Wachen vor dem Hotel. Diese erteilen Ihnen den Auftrag, die Informationen über Ellone an den Kapitän der Wache weiterzuleiten. Die Suche nach dem Kapitän beginnt!

4. Gehen Sie um das Hotel herum und sprechen Sie am Hafen die Wache mit dem Hund an. Diese erzählt ihnen, dass der Kapitän gerade hier geangelt hat und nun zum Essen gegangen ist.

5. Am Haus von Xells Mutter angekommen, entdecken Sie Dampf. Xells Mutter berichtet, dass der Kapitän hier seinen Fisch zubereitet hat.

6. Am Hafen wird nun der Hund den Fischgeruch an Ihrer Kleidung wahrnehmen und davonlaufen.

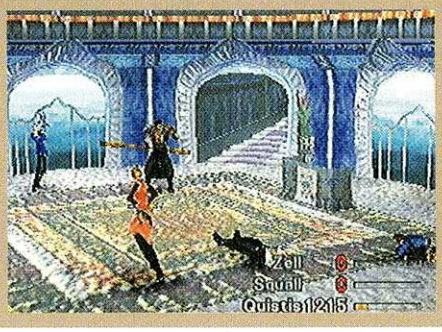
7. Folgen Sie dem Hund. Er wird Sie zum Bahnhof führen. Der Hund sorgt dafür, dass der Kapitän seinen Schlafplatz verlässt und zum Hotel zurückkehrt. Folgen Sie ihm. Sie sollten nun in Xells Zimmer speichern, um sich danach dem Kampf zu stellen.

ZURÜCK NACH BALAMB (FORTSETZUNG)

Raijin greift Sie vor dem Hotel an. Dieser Gegner ist schwer zu überwinden, denn Elektro-Angriffe können ihm nichts anhaben. Setzen Sie also Leviathan und Ifrit gegen ihn ein. Heilen Sie Ihr Team mit Potions, bis Raijin schließlich besiegt ist. Danach geht Ihr Team automatisch in das Hotel, woraufhin ein zweiter Kampf beginnt.

BOSS: FUJIN UND RAIJIN (GUARDIAN FORCE – PANDEMONA)

Der Kampf gegen dieses Team ist extrem schwer zu meistern, etwas leichter ist es, wenn Sie ein weibliches Team-Mitglied haben, denn Raijin kämpft nicht gegen Frauen. Vernichten Sie also zunächst Fujin mit dem weiblichen Team-Mitglied und lassen Sie die anderen Raijin angreifen. Wieder sind elektrische Angriffe zwecklos, Fujin ist außerdem gegen Windzauber immun. In Sachen Magie sind Sie also etwas eingeschränkt. Bevor Sie



nun Shiva, Ifrit und Leviathan einsetzen, sollten Sie sich mittels „Draw" die G.F. Pandemona aneignen. Heilung können Sie sich – falls nötig – von Fujin verschaffen. So lange Ihre Team-Mitglieder immer mindestens 650 Hitpoints haben, ist der Kampf zu schaffen.

KAPITEL VIERZEHN: DIE AUSWIRKUNG

Trabia Garden

Zurück im Garden, können Sie nun mit Hilfe der Weltkarte zum Trabia Garden steuern. Selphie wird beim Eintreffen über eine Mau-



er klettern und davonlaufen.Folgen Sie ihr – Ihr Team wird sich Ihnen anschließen. Sobald Selphie wieder bei Ihnen ist, können Sie zum Basketballfeld auf der linken Seite des Gardens gehen. Sprechen Sie mit der Gruppe. Selphie kommt wieder hinzu und Irvine enthüllt einige neue Informationen über den Zusammenhang zwischen Ellone und der Hexe. Nach einer längeren Unterhaltung entschließt sich die Gruppe, zu Edeas Haus aufzubrechen.

Die Garden-Schlacht

Edeas Haus befindet sich südlich vom Trabia Garden. Mit dem Balamb Garden können Sie sich nun wieder auf den Weg machen. An einem Wald erwartet Sie allerdings der Galbadia Garden. Sie müssen sich auf eine Schlacht vorbereiten. Es gilt, den Garden zu verteidigen und vor allem die jüngeren Schüler zu schützen. Lassen Sie den Haupteingang bewachen und bilden Sie ein Team, das zum Schulhof geht. Squall wird in der Kommandozentrale gebraucht, also steuern Sie Xells Team auf den Hof. Als der feindliche Garden den Balamb Garden rammt, stürzt Rinoa ab und kann sich nur kapp an einem Vorsprung halten. Gehen Sie in den Garden. Am Haupttor treffen Sie Squall wieder. Bilden Sie erneut ein Team um Squall und gehen Sie danach ins Klassenzimmer in der zweiten Etage. Dort werden Sie mit einigen Soldaten konfrontiert. Mit einem Angriff



durch Ifrit sind diese Gegner zu erledigen. Befehlen Sie dem älteren Studenten, die Jüngeren auf die Krankenstation zu bringen, um sich dort zu verstecken. Achten Sie darauf, dass sie wirklich gehen, denn sonst geht es nicht weiter. Sind die Studenten in Sicherheit, werden Sie zu Doktor Kadawaki auf die

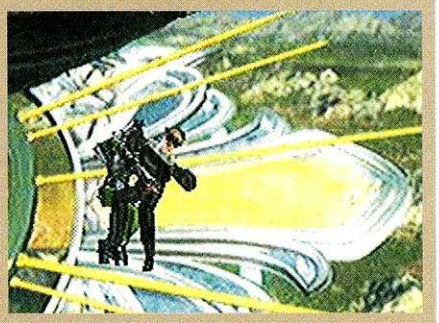


Brücke gerufen. Schließlich ist der Galbadia Garden unterwandert und Sie können in den zweiten Stock fahren. Sie werden gebeten, einen Studenten zu finden. Dieser befindet sich im Gang vor dem Klassenzimmer und bringt sich in Sicherheit, wenn Sie ihn ansprechen. Squall wird nun erneut angegriffen und gegen eine Tür geschleudert. Drücken Sie auf die Kreuz-Taste, um eine Auswahl zu erhalten. Wählen Sie „Nach anderen Möglichkeiten umsehen" und bestätigen Sie wieder mit der Kreuz-Taste. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, den Knopf für den Notausgang zu drücken, was Sie auch tun sollten. Danach folgt eine spektakuläre Kampfszene.

GALBADISCHER LUFT-SOLDAT



Sie fliegen weit über einer Schlacht am Boden und stehen einem einzelnen Luftsoldaten gegenüber. In diesem Handgemenge können Sie schlagen, treten, blocken und einen tödlichen Schlag ausführen. Achten Sie genau auf die Bewegungen des Soldaten. Sobald er für einen Schlag ausholt, sollten Sie die Blocken-Taste drücken und direkt danach einen Schlag ausführen. Sobald der Soldat mehr als die Hälfte seiner Hitpoints verloren hat, können Sie den tödlichen Schlag ausführen, um ihn zu vernichten. Danach kann Squall Rinoa retten.



KAPITEL FÜNFZEHN: IM GALBADIA GARDEN

1. Finden Sie die Key-Karten

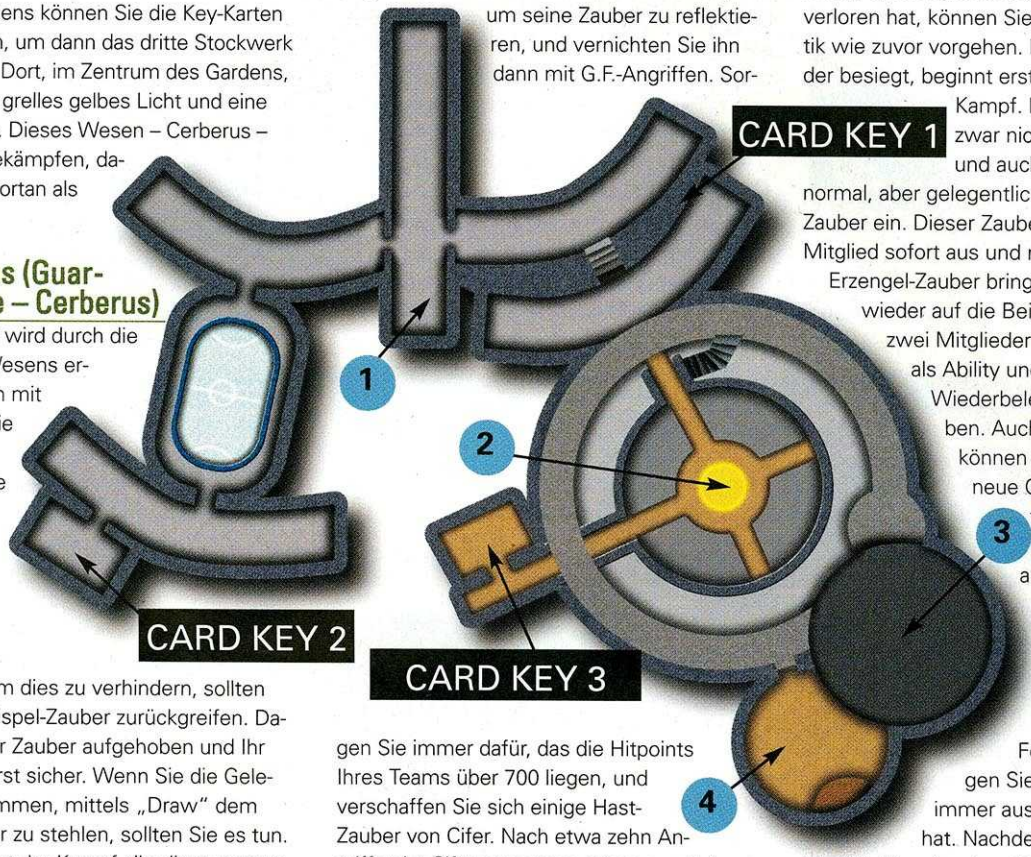
Sie erreichen den Eingang zum Galbadia Garden. Um jedoch zur Hexe vordringen zu können, brauchen Sie drei Key-Karten, die im Garden verteilt sind. Ohne die Karten bleiben einige Türen verschlossen. Mit Hilfe der Karte der Galbadia Gardens können Sie die Key-Karten leichter finden, um dann das dritte Stockwerk aufzusuchen. Dort, im Zentrum des Gardens, sehen Sie ein grelles gelbes Licht und eine große Kreatur. Dieses Wesen – Cerberus – können Sie bekämpfen, damit es Ihnen fortan als G.F. dient.

2. Cerberus (Guardian Force – Cerberus)

Dieser Kampf wird durch die Zauber des Wesens erschwert, denn mit Tripel hat er die Möglichkeit, in einer Runde dreimal zu attackieren. Damit kann er ein Mitglied Ihres Teams leicht vernichten. Um dies zu verhindern, sollten Sie auf den Dispel-Zauber zurückgreifen. Dadurch wird der Zauber aufgehoben und Ihr Team ist vorerst sicher. Wenn Sie die Gelegenheit bekommen, mittels „Draw" dem Wesen Zauber zu stehlen, sollten Sie es tun. Ohne Dispel ist der Kampf allerdings extrem schwer zu schaffen, jedoch nicht unmöglich.

3. Boss: Seifer

Wenn Sie den Lift erreichen, werden Sie auf Cifer und Edea treffen. Cifer wird Sie angreifen. Obwohl Cifer seit der letzten Begegnung einiges gelernt hat, ist er relativ leicht zu besiegen. Setzten Sie einfach Carbuncle ein, um seine Zauber zu reflektieren, und vernichten Sie ihn dann mit G.F.-Angriffen. Sorgen Sie immer dafür, das die Hitpoints Ihres Teams über 700 liegen, und verschaffen Sie sich einige Hast-Zauber von Cifer. Nach etwa zehn Angriffen ist Cifer erneut geschlagen und die Hexe flieht in die Aula.



4. Ende der zweiten CD – Boss: Cifer und Edea (Guardian Force – Alexander)

Leider haben Sie Cifer im ersten Kampf doch nicht ganz besiegt und er taucht erneut auf. Da die Hexe Edea erst eingreift, wenn Cifer verloren hat, können Sie mit der gleichen Taktik wie zuvor vorgehen. Haben Sie Cifer wieder besiegt, beginnt erst der eigentliche Kampf. Die Hexe Edea ist zwar nicht besonders stark und auch ihre Zauber sind normal, aber gelegentlich setzt Sie den Tod-Zauber ein. Dieser Zauber schaltet ein Team-Mitglied sofort aus und nur ein Engel- oder Erzengel-Zauber bringt dieses Mitglied wieder auf die Beine. Daher sollten zwei Mitglieder des Teams „Zauber" als Ability und einen Vorrat an Wiederbelebungszaubern haben. Auch in diesem Kampf können Sie mit „Draw" eine neue Guardian Force erhalten. Eignen Sie sich die G.F. Alexander an, nachdem Sie Ihr Team mit Hilfe des Hast-Zaubers beschleunigt haben. Edea fällt erst nach etwa 20 Guardian-Forces-Attacken. Sorgen Sie dafür, dass Ihr Team immer ausreichend Hitpoints hat. Nachdem die Hexe besiegt ist, fällt Rinoa in einen Trance-Zustand und die zweite CD ist abgeschlossen.

DRITTE CD – KAPITEL SECHZEHN: LAGUNA

Edeas Haus

Zu Beginn der dritten CD befinden Sie sich wieder im Garden. Rinoa liegt bewusstlos auf der Krankenstation. Sie sollten mit Ihrem Team den Garden über den dritten Stock verlassen und nun zum Haus der Hexe Edea aufbrechen. Das Haus ist ganz in der Nähe und das Gespräch mit Direktor Cid und Edea beseitigt einige Unklarheiten. Zurück auf der Brücke des Balamb Garden, geben Sie den Befehl, nach dem Schiff der weißen SEED zu suchen, um hoffentlich Ellone zu finden. Besuchen Sie Rinoa auf der Krankenstation, woraufhin es Sie erneut in die Welt von Laguna verschlägt.



Laguna, der Filmstar

In diesem kurzen Intermezzo verdient Laguna Geld als Filmschauspieler. In der Filmszene, die aufgenommen werden soll, muss Laguna gegen einen Rubrum-Drachen antreten. Für den ersten Kampf haben Sie nur zwei Bewegungen: blocken und angreifen. Sie brauchen nur auf die Bewegung des Drachenkopfes zu achten. Hebt er den Kopf nach hinten, sollten Sie blocken. Bewegt sich der Kopf hingegen kaum, können Sie zuschlagen. Der Drache ist nach einigen Schlägen mit dem Schwert besiegt, schaffen Sie es nicht gleich beim ersten Mal, können Sie es wieder versuchen.



BOSS: RUBRUM-DRACHE

Haben Sie den Drachen besiegt, wird er Sie in ein kleines Tal zurückdrängen. Hier greift das Feuerwesen erneut an. Kiros und Ward unterstützen Sie nun, achten Sie also auf die richtige Verteilung der G.F.s und Abilities. Links befindet sich auch ein Save-Point. Setzen Sie im Kampf Shiva, Leviathan und Quezacotl ein. Der Drache greift nur recht selten an – daher wird es ein langer, aber einfacher Kampf. Danach geht es zurück zu Squall.

KAPITEL SIEBZEHN: ESTHAR CITY

Das Schiff der weißen SEED

Gehen Sie erneut in Edeas Haus und fragen Sie nach dem Schiff der weißen SEED. Edea



gibt Ihnen einen Hinweis, dass es in einer Bucht zu finden ist, und händigt Ihnen einen Brief aus, der die weißen SEED veranlassen soll, Ihr Team an Bord zu lassen. Das Schiff ist trotzdem nicht leicht zu finden, es liegt nördlich von Edeas Haus. Sobald Sie es finden, steuern Sie dagegen, um an Bord zu gelangen. Obwohl man Sie nicht willkommen heißt, sollten Sie in den vorderen Teil des Schiffs gehen. Sie treffen dort auf alte Bekannte – Watts und Zone von den Wald-Eulen. Sprechen Sie mit ihnen und gehen Sie anschließend unter Deck, um mit dem Kapitän zu sprechen. Reden Sie mehrfach mit ihm, bis er erzählt, was mit Ellone passiert ist. Ihr nächstes Ziel ist nun Esthar.

Großer Salzsee

Um nach Esthar zu gelangen, müssen Sie einen großen Salzsee überqueren. Begeben Sie sich zunächst nach Fisherman's Horizon. Squall wird Rinoa über die Schienen tragen. Diese führen aus Fisherman's Horizon heraus. Auf dem Weg stößt der Rest des Teams zu Squall, und sogar Edea ist mit von der Partie. Schließlich erreichen Sie eine schneebedeckte Region. Hier können Sie ein neues Team bilden und die G.F.-Verteilung ändern. Folgen Sie dann dem Pfad, bis Sie ein Monster angreift



BOSS: ABADON

Diese untote Kreatur ist nicht schwer zu besiegen, setzten Sie einfach Alexander und Heilungs-Zauber ein. Dadurch fügen Sie diesem Gegner bis zu 2.000 Hitpoints Schaden zu. Auch Feuer schadet diesem Wesen – daher kann Ifrit von Nutzen sein. Beherrscht einer Ihrer Charaktere die Ability „Beleben", kann Abadon mit einem Schlag vernichtet werden.

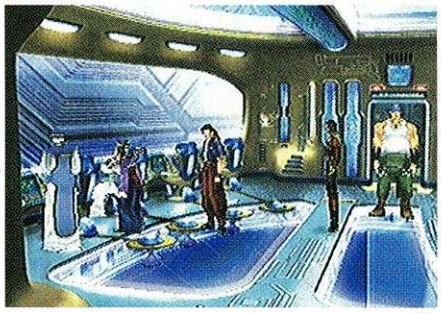
DIE UNSICHTBARE STADT

Esthar taucht auf

Folgen Sie weiter dem Weg bis zu seinem plötzlichen Ende. Wenn Sie jedoch genau hinsehen, werden Sie eine schimmernde Silhouette erkennen. Suchen Sie etwas herum, bis Sie über einen Eingang stolpern. Klettern Sie über die Leiter in die Stadt Esthar. Sobald Sie den schnell fahrenden Lift verlassen, um die große Stadt zu erkunden, bricht Squall zusammen und wird erneut in Lagunas Welt versetzt.

Laguna im Lunatic Pandora Institut

Hier gibt es nicht allzu viel zu tun. Laguna sollte nur mit den Anwesenden reden, um die Wachen etwas zu verärgern. Dadurch kommt





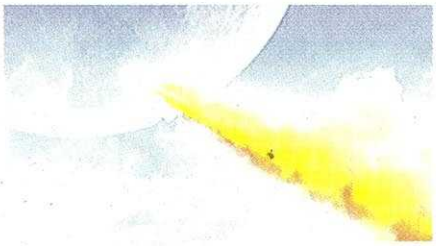
es zu einem einfachen Kampf, nach dem Sie über den Lift in Doktor Odynes Labor gelangen. Hier haben Sie eine kurze Verschnaufpause, laufen Sie dann nach draußen. Sobald das folgende Gespräch beendet ist, sollten Sie in das Labor zurückkehren, um die allererste Ausgabe des Waffenmagazins zu finden. Nehmen Sie es mit und benutzen Sie dann den Lift, um Doktor Odyne zu sehen. Fahren Sie ein weiteres Stockwerk nach unten und schalten Sie auch dort die Wachen aus. Nun können Sie in den zentralen Lift einsteigen und den Schalter am Computer betätigen, um die Tür darunter zu öffnen. Nach dieser Tür finden Sie Ellone. Daraufhin sind Sie wieder in Squalls Welt.

Esthar City

Zu diesem Zeitpunkt können Sie in Esthar City noch nicht viel tun. Sehen Sie sich also ein wenig um und füllen Sie Ihre Vorräte auf. Im Einkaufszentrum gibt es alles, was Sie sich vorstellen können. Sogar die Preise sind moderat. Haben Sie alles, was Sie brauchen, gehen Sie zum Haupteingang und mieten Sie einen Wagen, um zum Lunar-Gate zu gelangen.

Das Lunar-Gate

Sobald Sie am Lunar-Gate sind, müssen Sie ein drittes Team-Mitglied wählen, das Squall und Rinoa ins All begleitet. Wählen Sie eine starke Figur und lassen Sie sich dann in den Weltraum schießen. Das restliche Team bekommt einen kurzen Eindruck der Lunatic Pandora und sollte nun Doktor Odyne in Esthar City aufsuchen.



DIE LUNATIC PANDORA

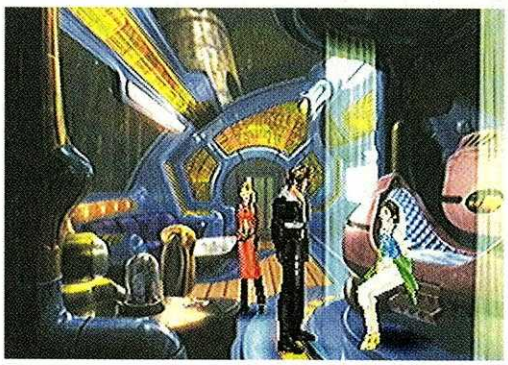
Kontakt

Sobald Sie zurück in Esthar City sind, sollten Sie zu Doktor Odyne gehen. Er ist in seinem Labor zu finden. Er kann Ihnen erklären, wie man auf die Lunatic Pandora gelangen kann, um sie zu stoppen. Sie haben drei Möglichkeiten, die Lunatic Pandora zu erreichen, denn es gibt drei Kontaktpunkte in der Stadt. Doktor Odyne gibt Ihnen eine Karte mit dem Ort und der Zeit eines Kontaktes. Esthar ist etwas verwirrend, daher ist es nicht ganz einfach, das Ziel zu erreichen. Schauen Sie daher regelmäßig auf die Übersicht der Kontaktpunkte und beachten Sie die Farbe der jeweiligen Röhre. So lässt sich der jeweilige Ort ausmachen. Sobald Sie einen Kontaktpunkt erreichen, werden Sie von einigen Soldaten angegriffen, bevor Sie in die Lunatic Pandora springen können. Wenn Sie zu lange brauchen, zieht die Lunatic Pandora zum nächsten Kontaktpunkt. Sind Sie einmal drin, wird immer das Gleiche passieren, ohne dass Sie den geringsten Einfluss auf die Ereignisse hätten.

KAPITEL ACHTZEHN: IM WELTALL

Lunarside-Basis

Sie befinden sich nun im Weltraum und Ihr Fluggerät dockt an der Lunarside-Basis an. Bringen Sie zunächst Rinoa auf die Krankenstation und speichern Sie. Danach können Sie in den Kontrollraum gehen, um mit der Kommandantin zu sprechen. Schauen Sie auf den Monitor nahe am Fenster. Dort können Sie eine seltsame Ansammlung von Monstern auf der Oberfläche sehen. Sprechen Sie erneut mit der Kommandantin, um zu erfahren, dass Ellone ein Stockwerk höher zu finden ist. Gehen Sie zu ihr und danach zurück zu Rinoa. Auf der Krankenstation finden Sie Rinoa – sie ist zwar wach, aber nicht sie selbst. Folgen Sie der besessenen Rinoa, sie wird Sie zu einem Umkleideraum führen und einen Raumanzug anziehen. Danach macht sie sich auf den Weg ins All. Sie sollten nun die restlichen Schließfächer nach einem Raumanzug durchsuchen und Rinoa folgen.



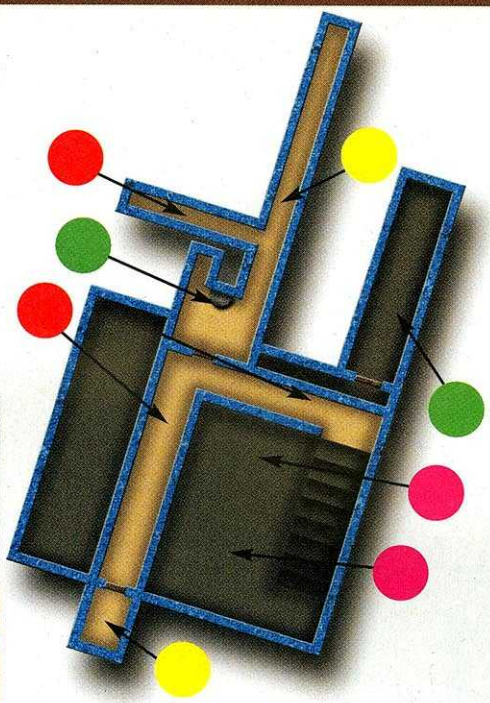
Gehen Sie in die Luftschleuse und dann nach unten, sobald sich das Außentor schließt. In diesem Moment wird die gesamte Crew aufgerufen, in die Rettungskapsel zu steigen und die Basis zu evakuieren. Die Rettungskapsel kann über den Kontrollraum erreicht werden. Ellone wird nun versuchen, Squall in die Vergangenheit zu versetzten, um ihm zu zeigen was mit Rinoa passiert ist. Squall macht sich jedoch lieber sofort auf den Weg, Rinoa zu retten. Sie müssen versuchen, Rinoa zu fangen, sobald sie in Ihre Richtung schwebt. Mit der Dreieck-Taste können Sie den Booster aktivieren und sich schneller fortbewegen. So können Sie Rinoa festhalten. Squall und Rinoa erreichen danach ein seltsames Raumschiff – die Ragnarok.

DIE RAGNAROK

Propagatoren

Die Ragnarok ist von acht Außerirdischen, den Propagatoren, übernommen worden. Diese Wesen müssen in der richtigen Reihenfolge vernichtet werden, denn sonst können sie regenerieren und der Kampf beginnt von neuem. Es gibt vier Farbpaare, zwei rote, zwei gelbe, zwei lila und zwei grüne Propagatoren, die Farbe für Farbe vernichtet werden müssen. Bekämpfen Sie also z. B. , eine grünen Propagator und dann einen roten, wird der grüne seinen gleichfarbenen Gefährten in der Zwischenzeit regenerieren. Mit der Karte können Sie die jeweiligen Paare ausmachen. Sobald alle Gegner vernichtet sind, können Sie mit dem Lift zum Cockpit gelangen und nach Hause fliegen.







KAPITEL NEUNZEHN: DIE HEXE RINOA

Das Hexenmausoleum

Sobald Sie gelandet sind und das Schiff verlassen, wird Rinoa zu einem Hexenmausoleum abgeholt. Gehen Sie zurück in die Ragnarok, woraufhin das restliche Team erscheint. Selphie startet das Schiff. Über die Weltkarte können Sie es jetzt steuern. Ihr erstes Ziel ist das Hexenmausoleum, denn Squall will Rinoa befreien. Gehen Sie einfach rechts durch die Tür und Sie werden sie sehen.



Edeas Haus

Sobald Rinoa befreit ist, können Sie zu Edeas Haus zurückkehren, um Angel abzuholen. Der Hund wartet links. Hier werden Rinoa und Squall über die Zukunft sprechen und wann sie Edeas Haus verlassen. Edea erzählt von ihrer Vergangenheit als Hexe. Sobald das Gespräch beendet ist, können Sie zurück nach Esthar gehen.

Esthar

Mit der Ragnarok können Sie direkt in der Stadt Esthar landen. Fliegen Sie einfach drüber und drücken Sie Kreuz. Nun können Sie direkt in den Palast, um mit dem Präsident zu sprechen. Der Präsident ist kein Geringerer als Laguna, Kiros und Ward sind seine Berater. Der Doktor erklärt Ihnen nun seine etwas komplizierten Pläne, wie die Hexe aufzuhalten sei. Danach finden Sie sich in der Ragnarok wieder und sollten nun zur Lunatic Pandora in Tears Point aufbrechen. Bevor Sie hineingehen, sollten Sie allerdings noch einmal landen und speichern.



KAPITEL ZWANZIG: UNTERWANDERUNG DER LUNATIC PANDORA

Fujin und Raijin

Nachdem Sie den Weg freigesprengt haben, sollten Sie ein starkes Team zusammenstellen und mit G.F.s und Abilities ausstatten. Sobald Sie bereit sind, können Sie das Cockpit verlassen und sich dem ersten Gegner stellen.

Zunächst werden Sie in der Lunatic Pandora von Fujin und Raijin herausgefordert. Beide haben sich seit dem letzten Zusammentreffen stark verbessert. Setzen Sie also Ihre Guardian Forces ein, denken Sie aber daran,



Quezacotl auszulassen, denn sein Angriff würde Raijin heilen. Shiva und Ifrit sind hier die beste Wahl. Sobald Sie Raijin ausgeschaltet haben, können Sie auch Quezacotl beschwören, um bald darauf auch Fujin zu besiegen. Nur eine Attacke von Fujin kann Ihrem Team gefährlich werden, denn sie reduziert den entsprechenden Charakter auf einen Hitpoint. Heilen Sie einen betroffenen Charakter, bevor er kampfunfähig wird. Setzt Raijin im Kampf „Aura" ein, sollten Sie sich ebenfalls in Acht nehmen, denn die nachfolgenden Angriffe sind extrem hart. Da Raijin wie immer nicht gegen Frauen kämpft, können die weiblichen Team-Mitglieder die Heilung übernehmen oder Fujin angreifen.

AUF DER JAGD NACH CIFER

Gehen Sie durch die Tür, um einen Save-Point zu erreichen. Wenn Sie sich mit Wedge und Biggs in der Ecke unterhalten, erfahren Sie, dass beide der galbadischen Armee nicht mehr dienen wollen. Dadurch steigt ihre SEED-Beurteilung ein wenig. Fahren Sie mit den zwei folgenden Aufzügen in den ersten Stock. Gehen Sie weiter, bis Sie einen weiteren Save-Point finden. Auf dem Weg werden Sie immer wieder von schwächeren Monstern angegriffen, nutzen Sie die „Draw"-Ability, denn diese Wesen haben nützliche Zaubersprüche wie Regena und Protess. Kurz nach dem zweiten Save-Point begegnen Ihnen erneut Fujin und Raijin. Die beiden greifen Sie aber nicht an, sondern hetzen das Kampfsystem BIS-8 auf Ihr Team.



DAS MOBILE KAMPFSYSTEM BIS-8

Diese Maschine besteht aus drei Elementen: einem Korpus in der Mitte und zwei Zusatzsystemen. Alle drei Elemente können Ihr Team angreifen. Die Zusatzgeräte feuern mit Lasern oder zielsuchenden Raketen, beide Angriffsarten können Ihre Team-Mitglieder schwer verletzen. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf den Korpus, denn sobald dieser zerstört ist, funktioniert auch der Rest nicht mehr. Mit den Guardian Forces Quezacotl und Leviathan können Sie BIS-8 am besten zu Leibe rücken, denn die Maschine ist gegen Elektro- und Wasser-Angriffe empfindlich. Auch Ifrit kann etwas ausrichten. Solange Sie Ihr Team mit Potions und Heilzaubern gesund halten, ist auch dieser Gegner zu schaffen. Einzig die Corona-Attacke ist wirklich gefährlich, denn sie reduziert alle Team-Mitglieder auf einen Hitpoint. Sobald dies geschieht, sollten Sie alle Charaktere wieder auf Maximum heilen, bevor Sie weiterkämpfen. Wenn Sie es sich leisten können, einen Charakter schwer verletzt zu lassen, sollten Sie die Limit-Attacken nutzen. So können Sie BIS-8 leichter besiegen.

ENDE DER DRITTEN CD – BOSS: CIFER

Nach dem Sieg über BIS-8 können Sie nochmals speichern, um sich dann Cifer zu stellen. Gehen Sie dazu in den nächsten Raum. Cifer wird nicht lange zögern, Ihr Team anzugreifen. Zu diesem Zeitpunkt ist er wesentlich stärker als bei Ihrem letzten Kampf. Seine starken Angriffe setzt er aber nur gelegentlich ein. Das gibt Ihnen die Möglichkeit, erst eine Reihe Angriffe durchzuführen und nach dem dritten oder vierten Schlag Ihr Team zu heilen. Sie sollten Hast, Protess und Reflect auf jeden Charakter legen, um es leichter zu haben. Durch den Reflect-Zauber bekommt Cifer jeden seiner Feura-Zauber selber ab. Cifer ist nicht leicht zu schaffen, aber wenn Sie seine Hitpoints nach und nach reduzieren und dabei die Hitpoints Ihres Teams über 1.600 halten, werden Sie es schaffen.

VIERTE CD

Adell und Rinoa

Sobald Cifer geschlagen ist, schnappt er sich Rinoa und flieht. Quistis kommt in diesem Moment, um ihren Platz einzunehmen. Sie sollten jetzt zum Save-Point zurückgehen und Ihr Team auf das Hitpoint-Maximum heilen – denken Sie auch an die G.F.s. Danach müssen Sie wieder die Leiter hinauf, zu dem Bereich, in dem Sie BIS-8 bekämpft haben. Überqueren Sie die schmale Brücke, wo Sie auf Adell treffen.

BOSS: ADELL

Adell ist sehr schwer zu besiegen, denn dieser Boss hat sich Rinoa als lebenden Schutzschild vor die Brust gehängt. Guardian Forces können daher im Kampf nicht eingesetzt werden, denn wenn Rinoa stirbt, ist das Spiel verloren. Zaubern Sie daher auf alle Team-Mitglieder Regena, Hast, Protess, Shell und Doppel oder besser noch Tripel. Passen Sie aber auf, denn Adell eröffnet den Kampf immer mit dem Meteor-Zauber, der eine große Energie-Kugel auf jeden Charakter schleudert. Auch Rinoa sollte mit Regena und Protess geschützt werden. Ein Teammitglied sollte sich um die Heilung kümmern, während der Rest mit Doppel oder Tripel Adell angreift. Holy und Flare schaden Adell am meisten. Obwohl Adell an sich kein besonders starker Gegner ist, hängt viel vom Timing ab. Wenn Sie Rinoa und die anderen immer zum richtigen Zeitpunkt heilen, ist es zu schaffen. Sie brauchen etwa acht Doppel-Attacken, um Adell zu schlagen. Sobald Sie es geschafft haben, ist Rinoa wieder frei. Nun komprimiert Ellone die Zeit, damit sie Artemisia selbst jagen können.

KAPITEL EINUNDZWANZIG: DIE DIMENSION DER KOMPRIMIERTEN ZEIT

Speichern Sie, sobald Sie in der Welt der komprimierten Zeit sind. Sobald Sie den Save-Point erreichen, tauchen viele weitere auf. Um den richtigen zu finden, müssen Sie jeden der falschen Save-Points überprüfen, denn erst dann können Sie wirklich speichern. Danach können Sie durch die Tür im Hintergrund gehen. Danach haben Sie eine Reihe von Kämpfen zu bestehen. Sie können währenddessen nicht speichern und haben meist keine Zeit, Ihr Team zu heilen.

BOSS: KAMPF GEGEN DIE HEXEN

Sobald Sie gesichert haben, können Sie durch die Tür gehen und erreichen einen Raum in Deling City. Mehrere Hexen werden Sie nun nacheinander angreifen. Diese Gegner haben jeweils ihre eigene Vorgehensweise und sind als Einzelgegner keine Bedrohung. Mit den Guardian Forces lassen sich alle Hexen recht schnell besiegen. Die letzte der Hexen jedoch beginnt mit einem Countdown von 5. Ist dieser Countdown abgelaufen, spricht sie den Zauber „Ultima". Dieser Zauber kann Ihr gesamtes Team auf einmal auslöschen. Solange Sie die Guardian Forces einsetzen, sollten die Hexen allerdings kurz nach dem ersten „Ultima" vernichtet sein. Um den Zauber zu überleben, brauchen Ihre Charaktere mindestens 3.000 Hitpoints, beginnen Sie also am besten mit dem Heilen, sobald der Countdown 2 erreicht.

ARTEMISIA

Edeas Haus

Nachdem Sie mit den Hexen fertig geworden sind, finden Sie sich vor Edeas Haus wieder. Gehen Sie hinein und anschließend auf der anderen Seite zum Strand hinunter. Am Strand finden Sie schließlich eine schwere Kette, die zu Artemisias Schloss führt. Folgen Sie der Kette, um dorthin zu gelangen.

Artemisias Schloss

Speichern Sie vor dem Schloss und stellen Sie Ihre stärksten Charaktere zu einem Team zusammen, denn im Schloss werden alle Abilities durch einen Zauber blockiert, so dass sie alle auf physische Angriffe festgelegt sind. Ohne Zauber und Guardian Forces können Sie Artemisia auf keinen Fall besiegen, daher ist es notwendig, die Abilities wieder zurückzugewinnen, indem Sie mehrere Bosse im Schloss besiegen und damit die einzelnen Fähigkeiten zurückzubekommen.

ABILITY-BLOCKIERENDER BOSS: SPHINX/ANDRO

Dieser Boss wird auf der Haupttreppe in der Eingangshalle angetroffen. Zwar können Sie die Bosse in beliebiger Reihenfolge angehen, aber dieser ist der schwächste und kann daher auch mit einfacher Waffengewalt besiegt werden. Sphinx/Andro ruft im Kampf immer wieder andere Kreaturen herbei, konzentrieren Sie sich aber zunächst nur auf den Boss selbst, denn dann ist er bald erledigt. Nachdem Sie gesiegt haben, können Sie wählen, welche Ability freigeschaltet werden soll. Guardian Forces ist wohl eine der wichtigsten Abilities, zumal diese Helfer auch die folgenden Bosse effektiv bekämpfen können.

ABILITY-BLOCKIERENDER BOSS: TRIPEL-KLINGE

Verlassen Sie nach dem ersten Kampf das Schloss, um zu speichern und das Team zu heilen. Danach können Sie sich um den nächsten Boss kümmern. Tripel-Klinge befindet sich im Keller. Um hinunterzugelangen, müssen Sie zunächst die Bodenklappe aufbrechen. Führen Sie Ihr stärkstes Team die Treppe hinauf, durch die Tür. Rennen Sie über den alten Kronleuchter und er wird hinabfallen und dabei die Klappe aufbrechen. Nun können Sie nach unten gehen, um Tripel-Klinge zu bekämpfen. Mit den G.F.s kann eigentlich nichts schief gehen. Greifen Sie einfach mit den Stärksten an und Tripel-Klinge ist bald ausgeschaltet. Jetzt sollten Sie die „Zauber"-Ability frei schalten.



ABILITY-BLOCKIERENDER BOSS: COCUTUS

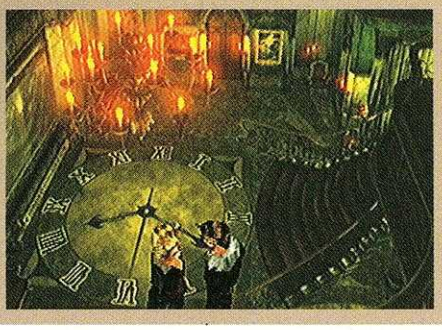
Um zu Cocutus zu gelangen, müssen Sie in die Haupthalle zurück und bei dem grünen Nebelring die Teams wechseln. Das zweite Team sollte nun die Treppe hinaufgeschickt werden, um dann mit dem Kronleuchter nach unten zu stürzen. Hier begeben Sie sich nun wieder auf das Team-Wechsel-Pad, um dadurch einen Schalter zu betätigen, der den Kronleuchter befestigt. Nun kann das erste Team über den Leuchter laufen, ohne abzustürzen. Draußen auf der Terrasse erwartet Sie Cocutus. Setzen Sie vorzugsweise Ifrit ein, denn das Wesen ist feuerempfindlich. Shiva hingegen kann hier nichts ausrichten. Somit bleibt noch Quezacotl und eine beliebige starke Guardian Force. Da Sie nun auch wieder Zauber wirken können, sollten Sie im Kampf das Team regelmäßig heilen, denn Cocutus setzt manchmal „Ultima" als letzten Angriff ein. Nach dem Kampf sollten Sie die „Item"-Ability frei schalten.



DAS GEMÄLDE-RÄTSEL

Damit Dormen erscheint, müssen Sie zunächst ein Rätsel in der Galerie lösen. Die Galerie erreichen Sie über die Tür auf der rechten Seite des oberen Balkons in der Halle. Wie in einer Galerie üblich, hängen hier jede Menge Gemälde. Sie müssen herausfinden, wie das große Gemälde bei der Uhr am Boden heißt, um das Rätsel zu lösen. Schauen Sie sich dazu die zwölf anderen Gemälde an. Jedes Gemälde hat einen Namen. Drei der Namen bilden den Namen des großen Gemäldes.

Sobald Sie alle Bilder betrachtet haben, erscheinen die Namen auf dem Bildschirm. Sie sollen nun die drei richtigen Namen wählen. Die Lösung ist recht einfach, denn sie liegt genau vor Ihnen: die drei Zeiger der Uhr deuten auf VIII, III und VI. Die Gemäldenamen wiederum enthalten jeweils die Buchstaben „V" und „I" in bestimmter Anzahl. Vergleichen Sie diese Anzahl mit der angezeigten Uhrzeit und Sie haben die richtigen Namen beisammen. Sobald Ihre Lösung richtig ist, wird Dormen auf der Treppe erscheinen.



ABILITY-BLOCKIERENDER BOSS: DORMEN

Nachdem Sie Ihre wichtigsten Abilities wieder zurückhaben, ist Dormen ein Kinderspiel. Wind-Attacken sind gegen diesen Boss besonders wirkungsvoll, setzen Sie also Pandemona ein. Nur der Pulse-Kanonen-Angriff des Dormen ist nicht ungefährlich. Nutzen Sie daher Heilzauber und Potions, um siegreich zu sein. Nach einigen Angriffen ist auch dieser Boss geschafft und Sie können eine weitere Ability frei schalten. Welche der Fähigkeiten nun wieder funktionieren soll, ist Ihnen überlassen.

ABILITY-BLOCKIERENDER BOSS: WOLFRAMATOR

Verlassen Sie nun wieder das Schloss, um zu speichern und Ihr Team zu heilen. Danach können Sie durch die Tür am Ende der Galerie gehen, diese führt in den Kerker hinab . In der Zelle rechts finden Sie den Gefängnisschlüssel. Dadurch wird allerdings auch der Wolframator geweckt. Dieser Boss ist extrem stark und sogar die Guardian Forces verursachen kaum mehr als 100 Hitpoints Schaden. Der Kampf ist daher eine Frage der Ausdauer. Wenn Sie Ihr Team gesund halten, werden Sie den Boss langsam, aber sicher vernichten.





ABILITY-BLOCKIERENDER BOSS: GARGANTUR

Speichern Sie nochmals und gehen Sie danach durch die Tür unten rechts. Folgen Sie dem Korridor, bis Sie ins Freie gelangen. Hier kommen Sie zu einer Brücke, die nach oben führt. Gehen Sie hinauf. Oben angekommen, finden Sie den Schlüssel zur Waffenkammer. Der Schlüssel passt an der Tür im hinteren Teil des Kerkers und führt zu Gargantur. Dieser Boss ist genau wie die vorherigen mit den G.F.s zu besiegen. Achten Sie immer darauf, dass Ihr Team nie unter 3.000 Hitpoints hat.

ABILITY-BLOCKIERENDER BOSS: CATBLEPUS

Dieser Boss ist nur zu erreichen, wenn Sie den Schatzkammer-Schlüssel haben. Suchen Sie diesen im Brunnen. Die Schatzkammer ist nicht ganz einfach zu finden. Die Tür oben links in der Halle führt zu einem Korridor, von diesem geht die Tür zur Schatzkammer ab. Allerdings ist sie durch einen roten Vorhang nicht zu sehen. Um Catblepus zu wecken, müssen alle Kisten geöffnet werden, da aber immer eine andere Kiste geschlossen wird, sobald Sie die nächste aufmachen, kann das schnell frustrierend werden. Probieren Sie es so lange bis alle Kisten zur gleichen Zeit offen sind, erst dann erscheint der Boss. Setzen Sie die Guardian Forces Brothers und Leviathan ein, denn dieser Boss ist empfindlich, wenn es um Erd- und Wasser-Angriffe geht. Quezacotl darf hier auf keinen Fall zum Einsatz kommen, denn Blitze heilen dieses Wesen. Wenn Sie die „Draw"-Ability schon zurückhaben, können Sie bei diesem Boss den Meteor-Zauber bekommen. Bevor Catblepus vernichtet wird, setzt er noch einmal diesen Zauber ein, bereiten Sie sich also darauf vor.

ABILITY-BLOCKIERENDER BOSS: TIAMAT (GUARDIAN FORCE – EDEN)

Dies ist der stärkte der Bosse. Sie finden ihn, wenn Sie über die Brücke, die zum Kerkerschlüssel geführt hat, gehen und dann die Tür links nehmen. Folgen Sie dem spiralförmigen Weg hinauf in den Turm. Sie müssen an ein Glockenseil springen, um eine Tür auf der anderen Seite des Turms zu erreichen. Dahinter wartet Tiamat. Der gefährlichste Angriff dieses Bosses ist der Zauber Dark Flare, der das gesamte Team über 5.000 Hitpoints kostet. Der Spruch braucht jedoch eine Weile, um aktiviert zu werden. Buchstabe für Buchstabe wird dabei angezeigt. Verschaffen Sie sich als erstes die Guardian Force Eden und fliehen Sie danach. Eden sollte nun mit dem stärksten Charakter gekoppelt werden. Danach können Sie sich Tiamat nochmals stellen. Da Tiamat nicht angreifen kann, während er den Dark Flare vorbereitet, können Sie ihn die ganze Zeit angreifen. Sobald jedoch das Wort „Dark" vollständig ist, sollte Eden nicht mehr herbeigerufen werden, denn er würde den Zauber nicht überstehen. Greifen Sie stattdessen gleich zu Beginn mit Eden an, denn sein Angriff kostet Tiamat etwa 5.500 Hitpoints. Warten Sie mit dem zweiten Angriff Edens bis nach dem ersten „Dark Flare"-Zauber und heilen Sie Ihr Team so schnell wie möglich. Nach etwa zehn Runden ist Tiamat besiegt.

LETZTES KAPITEL: DIE LETZTE SCHLACHT

Vorbereitungen für Artemisia

Sobald Sie Ihre Abilities wieder haben, können Sie ganz nach oben auf den Glockenturm klettern. Artemisia befindet sich hinter dem Uhrwerk-Raum. Um sich auf diesen Kampf vorzubereiten, sollten Sie die Guardian Forces und Abilities sortieren. Rüsten Sie jedes Team-Mitglied mit einer starken Guardian Force aus. Eden sollte mit dem Stärksten der Gruppe gekoppelt werden. Jeder sollte eine Möglichkeit zum Heilen haben („Zauber" oder „Item") und zwei Mitglieder sollten Sie mit „Draw" ausrüsten. So sind Sie für die letzten Kämpfe gewappnet.

BOSS: ARTEMISIA (HEXE)

Boss: Griever

Griever ist eine starke Guardian Force. Allerdings sind die Angriffe nicht besonders stark, einzig ein mächtiger Zauber macht diesen Gegner gefährlich. Der Bildschirm wird vor einem Zauberangriff rot und das ist das Signal, um Ihr Team zu heilen und mit Zaubern zu schützen. Physische Attacken sind gegen Griever am effektivsten. Squall kann mit am meisten ausrichten. Irvine ist dazu in der Lage, Griever mit einem Schlag zu vernichten, wenn er bei voller Stärke ist und seine Limit-Attacke nutzen kann. Kurz vor Ende des Kampfes aktiviert Griever nochmals seinen vernichtenden Angriff. Sorgen Sie daher dafür, dass Ihre Charakter nie unter 4.000 Hitpoints kommen.

Boss: Griever und Hexe

Die Hexe koppelt die Guardian Force Griever und bildet dadurch einen neuen gefährlichen Gegner mit einem Angriff, der Ihrem Team einen Planeten entgegenschleudert. Ein Schutzschild kann den verursachten Schaden jedoch in Grenzen halten. Dieser Boss ist mit der gleichen Taktik wie Griever zu besiegen.

Boss: Griever und Hexe (Zweiter Angriff)

Der vorherige Angreifer zerfällt in zwei Hälften und nur der Torso greift erneut an. Dieser Boss verlässt sich jedoch mehr auf physische Angriffe. Solange Ihr Team also durch Protess geschützt ist, gibt es kaum Probleme. Bleiben Sie bei der Taktik, das Team regelmäßig zu heilen und Guardian Forces einzusetzen. Erreichen Squall oder Irvine eine Limit-Attacke, kann der Boss wiederum mit einem Schlag vernichtet werden.

Endgegner: Artemisia

Artemisia zeigt nun ihre wahre Gestalt. Die Hexe ist ein wirklich würdiger Gegner. Sie beginnt mit einem Angriff, der Ihr gesamtes Team auf einen Hitpoint reduziert. Geben Sie sich keine Mühe, das Team zu heilen, denn Artemisia setzt diesen Angriff mehrfach ein. Da die Angriffe genau auf einen Hitpoint reduzieren, sind die folgenden Angriffe völlig wirkungslos. Setzen Sie also Ihre Limit-Attacken ein. Nach dem dritten Angriff wird die Hexe den Zauber Holy anwenden und damit möglicherweise ein Team-Mitglied ausschalten. Spätestens jetzt sollten Sie sich mittels Göttertrank oder Heldentrank unverwundbar machen und weitere Limit-Angriffe starten. Der folgende „Apokalypse"-Zauber vernichtet Ihr gesamtes Team, sofern es nicht unverwundbar ist. Mit dem richtigen Timing können Sie aber auch diese Hexe besiegen. Denn die Limit-Attacken sind äußerst wirkungsvoll. Auch der „Apokalypse"-Zauber kann mittels „Draw" gegen die Hexe gerichtet werden. Haben Sie die Hexe dann schließlich besiegt, können Sie sich zurücklehnen und die fantastische und wohlverdiente Schluss-Sequenz genießen.



MISSION: IMPOSSIBLE

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

Nachdem Sie Golitsyns Pläne in der russischen Botschaft vereitelt haben, geht es erst einmal zurück in die U.S.A. Leider stellt sich hier heraus, dass die CIA Ethan für den Maulwurf hält, weswegen er nun im Hauptquartier in Langley als Gefangener schmort. Die Lage ist also alles andere als rosig, aber zum Glück steht Ihnen der folgende Agentenleitfaden zur Verfügung.

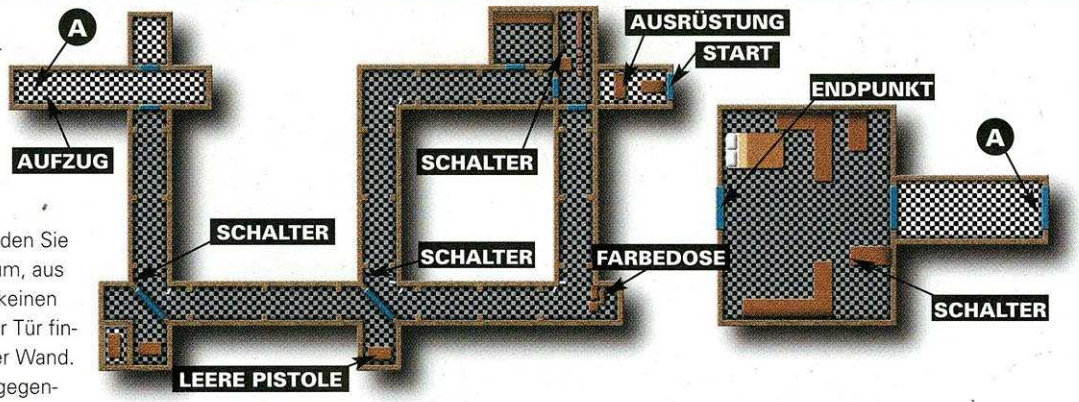
MISSION 3: FLUCHT AUS DEM CIA-GEBÄUDE

Nachdem Ethan unter schwierigsten Umständen aus der russischen Botschaft in Prag entkommen ist, hält ihn die CIA nun für einen Doppelagenten. Sie haben nur eine einzige Möglichkeit, Ihren Namen wieder reinzuwaschen: Fliehen Sie aus dem Hauptquartier und finden Sie den echten Maulwurf!

BEFRAGUNG

Mission Possible

1. Fliehen Sie aus dem Befragungsraum.
2. Finden Sie Ihre Ausrüstung.
3. Begeben Sie sich in den Korridor.



Am Anfang des Levels befinden Sie sich in einem Befragungsraum, aus dem es zunächst scheinbar keinen Ausweg gibt. Rechts von der Tür finden Sie einen Schalter an der Wand. Drücken Sie ihn und an der gegenüberliegenden Wand erscheint ein Spiegel. Nach einer Weile summt die Sprechanlage auf dem Tisch und Candice teilt Ihnen mit, dass sie eine Ladung des explosiven Kaugummis unter der Kaffeetasse versteckt hat. Nehmen Sie den Kaugummi und benutzen Sie ihn mit dem Spiegel. Entfernen Sie sich rasch, um nicht bei der Explosion verletzt zu werden. Nun können Sie durch den Spiegel klettern und das Büro auf der anderen Seite erreichen. Hier finden Sie Ihre gesamte Ausrüstung auf dem Tisch. Außerdem finden Sie einen Fingerabdruckscanner und eine Pfeilpistole. Wenn Sie alles haben, bewaffnen Sie sich mit der Pistole und treten Sie durch die nächste Tür auf den Flur.

4. Besorgen Sie sich die nötigen Fingerabdrücke und fliehen Sie aus dem Befragungsbereich.

Auf dem Flur sehen Sie die Beamten, die das Verhör leiten, wie sie der Wache mitteilen, sie wären in zehn Minuten wieder zurück, wenn die Droge bei Ihnen Wirkung zeigt. Wenn die Beamten verschwunden sind, schleichen Sie sich an den Wachposten heran und erledigen ihn mit einem Schuss aus Ihrer Pfeilpistole. Wenn Sie hier zu langsam sind, wird er Sie mit dem Elektroschocker außer Gefecht setzen. Wenn die Wache bewusstlos ist, benutzen Sie an ihr den Fingerabdruckscanner. Neben der Wache finden Sie einen Schalter an der Wand, der die Tür zum nächsten Korridor öffnet. Erst wenn Sie den Fingerabdruck des Wächters haben, können Sie den Schalter betätigen.

5. Finden Sie den Ausgang.
6. Begeben Sie sich zum Aufzug.

Laufen Sie den Korridor entlang und erledigen Sie den Wächter mit der Pfeilpistole. An jeder Ecke des Ganges befindet sich eine Kamera. Sollten Sie von diesen Kameras erfasst werden, wird Alarm ausgelöst und eine neue Wache geschickt, um Sie zu fangen. In diesem Fall benutzen Sie wieder Ihre treue Pfeilknarre. Eleganter allerdings ist es, die Kameras außer Gefecht zu setzen: Am Ende des ersten Flurs finden Sie hinter einigen Kisten eine Sprühdose mit blauer Farbe. Schnappen Sie sich die Farbe, verstecken Sie sich hinter den Balken im Korridor und warten Sie, bis die Kameras von Ihnen wegschwenken. Sobald dies geschieht, laufen Sie aus Ihrem Versteck heraus und sprühen die Farbe auf die Kameras. Folgen Sie dem Flur um die Ecke herum, bis Sie die beiden Wachen sehen, deren Körper nicht verschwinden, wenn Sie sie erschießen. Holen Sie sich deren Fingerabdrücke und öffnen Sie die Drehtür am Ende des zweiten Korridors. Am Ende des nächsten Flurs befindet sich eine weitere Kamera und wenn Sie von ihr gesehen werden, ist die Mission gescheitert, also nehmen Sie sich Zeit. Wenn Sie auch diese Kamera mit Farbe verkleistert haben, kümmern Sie sich um die letzte Wache und benutzen die zweite Drehtür. Erledigen Sie den Mann hinter dem Schreibtisch schnell, bevor er Zeit hat, den Alarm auszulösen. Gehen Sie nun in das Hauptbüro, aber schießen Sie nicht auf den Mann am Schreibtisch. Er wird auf Sie schießen und in den Gang flüchten. Folgen Sie ihm und treten Sie durch die Tür am Ende des Korridors. Sobald Sie durch die Tür sind, fängt die Wahrheitsdroge an zu wirken. Drehen Sie sich um und wenn der Mann die Tür geschlossen hat, verpassen Sie ihm einen Pfeil aus Ihrer Pistole. Nun müssen Sie nur noch in den Lift steigen und die Tür schließen.

7. Finden Sie das Gegengift und sorgen Sie für eine Ablenkung.

Wenn Sie ins nächste Stockwerk gelangen, stecken Sie Ihre Waffe weg und betreten Sie die Krankenabteilung. Reden Sie mit der Krankenschwester, die Ihnen daraufhin ein Gegenmittel für das Wahrheitsserum übergibt. Sobald sie mit dem Arzt außer Sichtweite ist, drücken Sie den Knopf am Bett des Patienten. Der arme Kerl wird nun von seinem Bett an die Decke gedrückt und Schwester und Arzt kommen gelaufen, um ihn aus seiner misslichen Lage zu befreien. Sobald die beiden angelaufen kommen, laufen Sie zum Fenster am Ende des Raums und laufen hindurch.

Mission Impossible

Bis auf einige kleinere Unterschiede sind sich die beiden Lösungswege sehr ähnlich. Wenn Sie in diesem Modus von einer Kamera entdeckt werden, heften sich zwei statt nur einer Wache an Ihre Fersen. Der zweite wichtige Unterschied betrifft das Zeitlimit: Auf „Possible" haben Sie zehn Minuten Zeit, um den Aufzug zu erreichen. Im „Impossible"-Modus stehen Ihnen nur sieben Minuten zur Verfügung, also müssen Sie noch ein bisschen schneller sein.

AUF DEM DACH DES CIA-GEBÄUDES





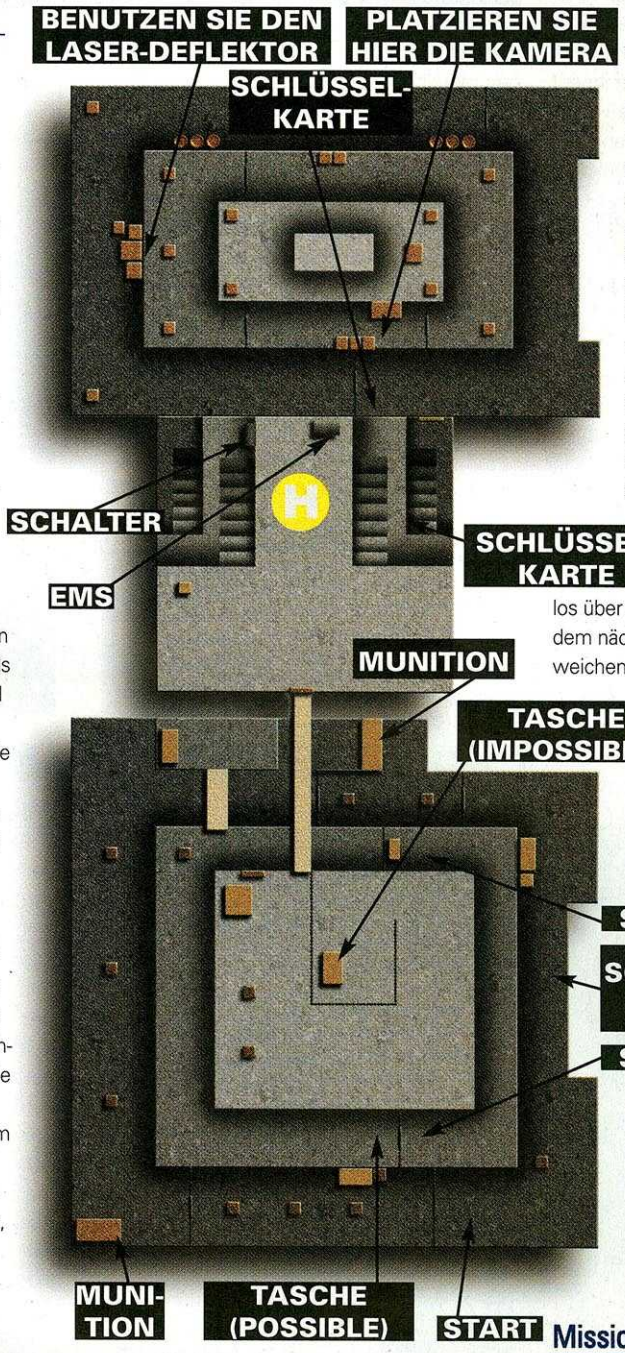


Mission Possible

1. Sabotieren Sie die Scheinwerfer.

2. Lokalisieren Sie Ausrüstungsgegenstände.

Sie befinden sich nun auf dem Dach des CIA-Gebäudes und müssen eine ganze Reihe von Aufgaben lösen. Keine Angst: Da Sie diesmal ohne Zeitdruck spielen, können Sie die einzelnen Rätsel in aller Ruhe lösen. Laufen Sie zunächst um die erste Ecke und erledigen Sie den Wächter mit Ihrer Pfeilpistole. Schnappen Sie sich seine Schlüsselkarte und folgen Sie dem Dach vor Ihnen. Am Ende des ersten Dachs klettern Sie auf die Kisten und steigen dann auf das Dach des Wachhäuschens. Von hier aus können Sie das nächste Dach mit einem Sprung erreichen. Vor Ihnen befindet sich nun ein Schaltkasten. Aktivieren Sie ihn, um die elektrisch geladenen Bereiche des Dachs abzuschalten. Nun können Sie über diesen Bereich des Dachs zu einem zweiten Kasten gelangen, der die Scheinwerfer des Helipads abschaltet. Nun springen Sie vom Dach und gehen um die nächste Ecke und durch die erste Sicherheitstür. Hierfür benutzen Sie die Karte, die der erste Wachtposten fallen gelassen hat. Auf der rechten Seite sehen Sie nun ein weiteres Wächterhäuschen. Gehen Sie hinein und sammeln Sie die dringend benötigte Munition für die Pfeilkanone ein. Laufen Sie weiter, auf dem Weg um das Dach herum müssen Sie wieder durch einige Sicherheitstüren. Außerdem treiben sich auch hier wieder einige Wachen herum, die Sie am besten aus der Distanz erledigen. Ungefähr nach der Hälfte des Weges finden Sie ein weiteres Wachhäuschen, in dem noch mehr Munition liegt. Gehen Sie nun ganz um das Dach herum. Hier finden Sie eine Kiste neben einem vierten Verschlag. Über diese Kiste klettern Sie in den nächsten Abschnitt, wo Sie die Tasche finden, die Candice dort für Sie hinterlegt hat.



3. Reparieren Sie die Scheinwerfer und sabotieren Sie den Hubschrauber.

Stecken Sie Ihre Waffe weg und benutzen Sie die Tasche. Dies verwandelt Ethan in einen Mechaniker, wodurch Sie sich ungestört bewegen können. Laufen Sie an der Wand entlang bis zum Aufzug und fahren Sie mit ihm bis auf den obersten Abschnitt hoch. Überqueren Sie die Brücke und die Wachen werden Ihnen die Tür öffnen: Nun gelangen Sie zum Helipad. Nehmen Sie die Treppe nach unten auf der linken Seite des Pads. Dort finden Sie den Kontrollkasten, den Sie betätigen, um die Scheinwerfer zu reparieren. Sobald die Lichter wieder funktionieren, landet der Hubschrauber und Ihnen bleibt wenig Zeit, das EMS zu platzieren. Gehen Sie die Treppe hinauf und laufen Sie zur Nase des Heli. Jetzt müssen Sie das EMS in der Kiste an der Wand platzieren.

4. Verschaffen Sie sich Zugang zum Sicherheitslevel, besorgen Sie den Code und treffen Sie Candice.

Nehmen Sie die Treppe auf der rechten Seite und erledigen Sie den Wächter, der unten steht, um an seine Karte zu kommen. Warten Sie aber mit dem Ziehen der Waffe, bis die Wache Ihnen den Rücken zudreht, da sonst Ihre Tarnung auffliegt. Gehen Sie durch die Tür und wenden Sie sich nach rechts. Sobald Sie das getan haben, schießen Sie einige Pfeile auf den Wächter ab, der schon auf Sie wartet. Jetzt kommen Sie an die letzte Schlüsselkarte. Passieren Sie die nächste Sicherheitstür und gehen Sie um die Ecke. Benutzen Sie die gestapelten Kisten, um auf die höchste Stelle des Sicherheitsbereichs zu gelangen. Kümmern Sie sich um die Wache und benutzen Sie dann Ihre Infrarotlinse, um die Laserstrahlen sehen zu können. Platzieren Sie nun den Laserdeflektor so, dass Sie gefahrlos über die Strahlen hüpfen können. Folgen Sie dem nächsten Dach, wobei Sie den Lichtern ausweichen müssen und sämtliche Wachen ausschalten sollten. Nun gelangen Sie an eine Tür, die nur mit einem Code geöffnet werden kann. Klettern Sie auf die Kisten neben der Tür und legen Sie auf der obersten Kiste die Kamera ab. Laufen Sie nun auf die andere Seite der Sicherheitszone und warten Sie ab. Wenn die nächste Wache die Tür benutzt, bekommen Sie den Code. Kehren Sie zur Tür zurück, nehmen Sie die Kamera wieder an sich und schon können Sie die Tür ohne Schwierigkeiten passieren. Jetzt müssen Sie hier oben auf dem Dach nur noch eine Wache ausschalten und durch die letzte Tür gehen, um Candice zu treffen.

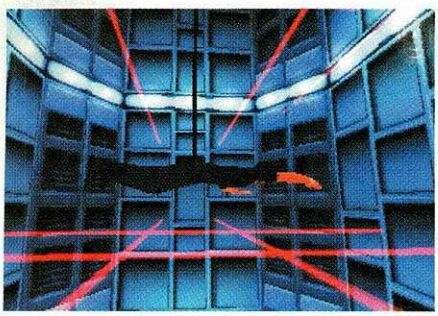
Mission Impossible

In der höheren Schwierigkeitsstufe sind die Wachen etwas aufmerksamer, seien Sie also vorsichtig! Außerdem befindet sich Candices Tasche jetzt auf dem ersten Gebäude in dem eingezäunten Areal. Sie finden die Tasche in einem Wachhäuschen, müssen aber, um zu ihr zu gelangen, einige Posten unschädlich machen. Stellen Sie außerdem sicher, dass Sie sich nur umziehen, wenn Sie außerhalb des Sichtsbereiches der bösen Buben sind.

DER COMPUTERRAUM

Mission Possible

1. Schalten Sie den Computer an und besorgen Sie sich die NOC-Liste.
Schalten Sie die Kamera auf die Seitenansicht. Lassen Sie sich nun hinab, an den ersten Lasern vorbei. In dieser Ansicht fällt es Ihnen leichter, den Abstand zu den gefährlichen Energiestrahlen richtig einzuschätzen. Achten Sie auf die gelben Laser: Diese Strahlen lösen den Alarm aus, also sollten Sie sie unter keinen Umständen berühren. Wenn Sie sich knapp über den gelben Strahlen befinden, bewegen sie sich nach links und rechts. Mit dem richtigen Timing können Sie nun an ihnen vorbeischlüpfen. Wenn Sie an der letzten Gruppe von Lasern vorbei sind, verweilen Sie zunächst knapp unter ihnen. Nun schwenken Sie die Kamera so, dass sie über Ihnen schwebt, und drehen sich so, dass Sie den Schalter rechts neben der Tür anschauen. Wenn der Techniker den Raum betritt, warten Sie einfach ab und bewegen sich nicht. Falls Sie jetzt irgendwelche Laser berühren, wird er Sie bemerken. Sobald er den Raum wieder





verlässt, lassen Sie sich herab, bis Ethan Ihnen mitteilt, dass er sich auf der richtigen Höhe befindet. Schwingen Sie sich nun mit dem Steuerkreuz vorsichtig vor und zurück. Sobald Sie nahe genug an den Schalter herankommen, löst Ethan ihn aus und schaltet so den Computer ein und verriegelt die Tür. Falls Sie ein Analogpad benutzen, sollten Sie es für diese Aktion ausschalten und das Steuerkreuz benutzen, um Ihre Schwünge ganz präzise steuern zu können. Jetzt drehen Sie sich so, dass Sie die erleuchtete Seite des Rechners anschauen, und lassen sich weiter herunter. Auch diesmal wird Ethan sich melden, wenn er auf der richtigen Höhe ist. Schwingen Sie wieder hin und her, bis Ethan sich die Liste schnappt. Ziehen Sie sich jetzt wieder schnell bis ganz nach oben (keine Sorge, die Laser sind nun abgeschaltet). Falls der Techniker zurückkommen sollte, nachdem Sie die Tür verriegelt haben, kommt er nicht in den Raum herein und es dauert 30 Sekunden, bis eine Wache gerufen wird.

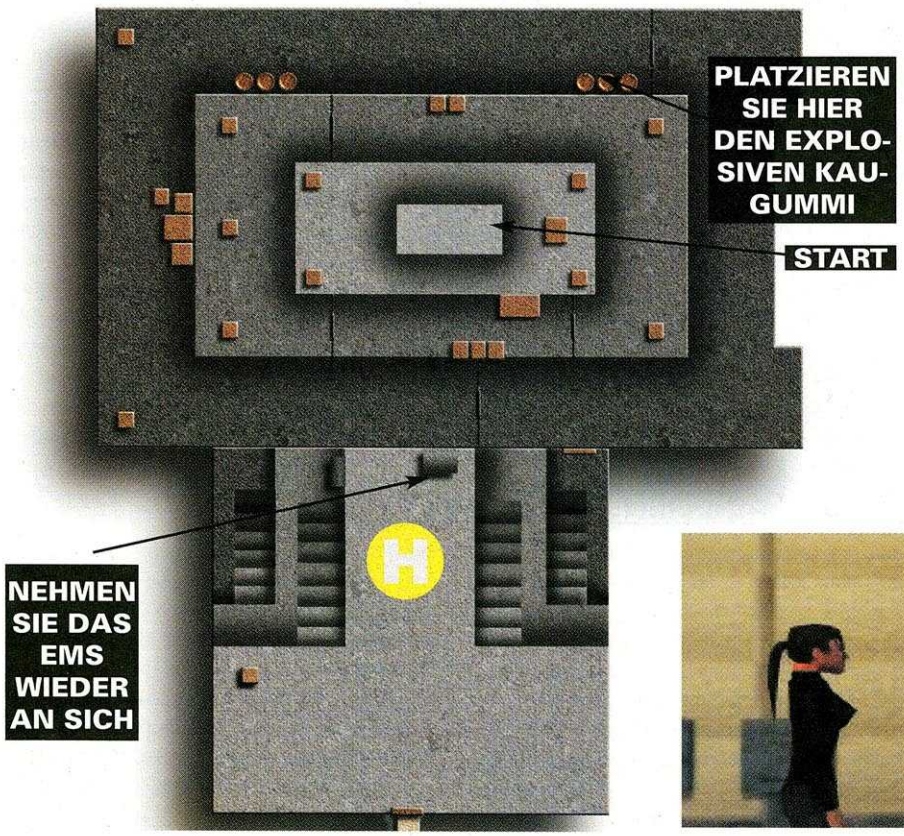


Mission Impossible

Der einzige echte Unterschied ist die Anzahl der Laserstrahlen. In der höheren Schwierigkeitsstufe müssen Sie an einigen zusätzlichen Lichtschranken vorbei, was allerdings kein großes Problem darstellen sollte. Außerdem befindet sich am Ende des Schachts ein weiterer gelber Alarmlaser, der sich etwas schneller bewegt. Mit einem gut getimten Schwung sollten Sie aber auch an diesem Hindernis vorbeikommen. Die roten Laser verursachen im Impossible-Modus übrigens schwerere Verletzungen, berühren Sie sie also nicht.



FLUCHT ÜBER DAS DACH



Mission Possible

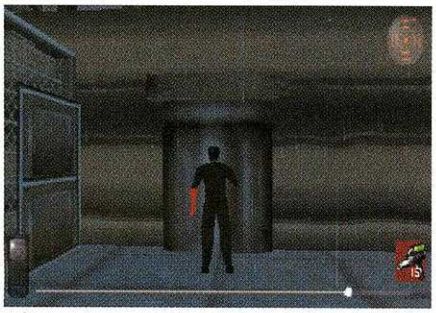
1. Entkommen Sie mit der NOC-Liste.
Jetzt müssen Sie nur noch zum Hubschrauber zurück, das EMS entfernen und in die Freiheit fliegen. Dieser Abschnitt sollte Ihnen noch aus dem vorletzten Level bekannt vorkommen. Weichen Sie dem Suchscheinwerfer des Hubschraubers aus und laufen Sie zu dem Punkt, an dem Sie vorhin die Kamera abgelegt haben, um den Sicherheitscode zu bekommen. Folgen Sie von hier aus dem Pfad um die Ecke herum. Hinter der nächsten Ecke sehen Sie einige gestapelte Kisten. Schalten Sie den Wächter aus und klettern Sie auf die Kisten. Wenn Sie nun die Infrarotlinse benutzen, können Sie die Laserstrahlen sehen und in den nächsten Abschnitt hinabspringen. An dieser Stelle wird Candice Sie bitten, für eine Ablenkung zu sorgen. Gehen Sie also zum nächsten Belüftungsgitter und kleben Sie einen explosiven Kaugummi darauf. Jetzt laufen Sie in die andere Richtung, um die Ecke herum und an den Kisten vorbei, über die Sie vorhin in den Sicherheitsbereich

FLUCHT ÜBER DAS DACH (FORTSETZUNG)





geklettert sind. Hinter der nächsten Ecke müssen Sie sich um einen Wächter kümmern, bevor Sie durch den Korridor zurück zum Helipad laufen können. Öffnen Sie die Tür und drehen Sie sich nach rechts, während Sie hindurchlaufen. Jetzt sollten Sie den nächsten Wachtposten sehen, erledigen Sie ihn mit einigen gezielten Schüssen. Gehen Sie jetzt zurück zum Helipad, wo Sie einen weiteren Wächter finden. Sobald auch dieser Herr schläft, schnappen Sie sich das EMS und entfernen Sie sich von der Kiste. Wählen Sie jetzt erneut das EMS in Ihrem Inventar: Ethan wird es nun vom Dach werfen, um es zu zerstören. Jetzt müssen Sie sich nur noch neben den Hubschrauber stellen und sich an die Kufe hängen, sobald diese sich auf gleicher Höhe mit Ihrem Kopf befindet.



Mission Impossible

Auch in diesem Abschnitt ist die Impossible-Route mit der normalen fast identisch. An zwei Stellen allerdings müssen Sie auf der Hut sein: Sollten Sie am Anfang des Levels in den Lichtkegel des Suchhubschraubers geraten, ist die Mission sofort verloren. Hier müssen Sie besonders wachsam und vorsichtig vorgehen. Außerdem steht an einer Stelle eine Wache direkt hinter einer Tür. Im Possible-Modus steht dieser Posten etwas rechts von der Tür. Das bedeutet, dass diese Wache Sie sofort verhaftet, wenn Sie die Tür öffnen. Um das zu verhindern, zielen Sie, bevor Sie sie öffnen ungefähr in Brusthöhe auf die Mitte der Tür. So können Sie den Wächter einschläfern, bevor die Tür vollständig geöffnet ist. Sobald Sie diese Wache erledigt haben, können Sie die Mission genau wie im Possible-Modus beenden.



MISSION 4: DIE JAGD NACH DEM MAULWURF

Mit der NOC-Liste in Ihren Händen können Sie sich nun daran machen, den echten Maulwurf aufzuspüren. Allerdings müssen Sie sich hierfür mit dem gefährlichen internationalen Waffenhändler Max einlassen.

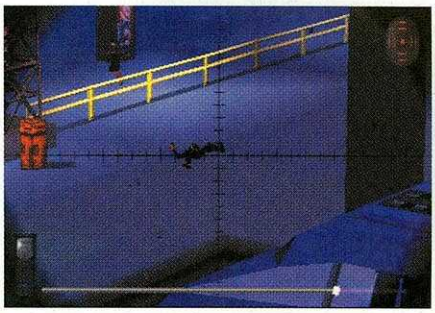
DER BAHNHOF

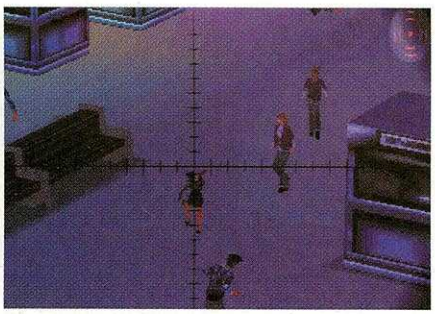
Mission Possible

1. Beschützen Sie Ethan und steigen Sie in den Zug.

Nachdem Sie unter Einsatz Ihres Lebens die NOC-Liste ergattert haben, müssen Sie sie jetzt an Max übergeben. Sie treffen den Waffenhändler in der Waterloo Station in London. In dieser Mission spielen Sie einen Scharfschützen, der Ethan beschützt. Zu Beginn wird Ethan von zwei von Max' Killern eskortiert. Holen Sie die beiden mit Ihrem Fernrohr ganz nah heran und schalten Sie sie aus. Jeder Gegner lässt sich mit nur einem Treffer ausschalten, wobei es egal ist, ob Sie ihm in den Kopf oder in den Fuß schießen. Sobald Ethan wieder in Sicherheit ist, läuft er in der Bahnhofshalle herum. Zoomen Sie wieder heraus, um einen Überblick zu bekommen. Sonst sehen Sie die Killer möglicherweise erst zu spät. Schauen Sie nicht nur nach Männern in Schwarz: Max schickt sowohl Männer als auch Frauen los und die Killer tragen unterschiedliche Kleidung. Wählen Sie Ihre Ziele aber trotzdem sorgfältig aus: Oft sieht es so aus, als würden Passanten eine Waffe aus ihrer Jacke ziehen, in Wirklichkeit aber holen sie nur triviale Gegenstände wie eine Zigarettenschachtel aus ihren Innentaschen. Erledigen Sie die Bösewichter schnell und versuchen Sie stets, Ethan im Mittelpunkt des Bildschirms zu halten, da Sie ihn sonst leicht im Getümmel verlieren können. Sollten Sie ihn doch einmal verlieren, zoomen Sie sofort ganz heraus, um ihn schneller wiederzufinden. Während Ethan in der Halle umherläuft, verschwindet er öfter hinter verschiedenen Objekten. Um ihn auch dann weiterhin sehen zu können, müssen Sie mit dem Dreieck auf eine zweite Scharfschützenposition umschalten. Tun Sie das, sobald er anfängt, hinter einen Gegenstand zu laufen. Nachdem Ethan durch den Bahnhof gelaufen ist, trifft er sich mit Candice und die Mission ist erfolgreich beendet.







Mission Impossible

Der einzige Unterschied besteht darin, dass Ethans Weg durch den Bahnhof länger ist, Sie also mit mehr Bösewichtern fertig werden müssen. Außerdem sind die Kugeln der Killer in diesem Modus noch gefährlicher für Ethan. Sie müssen praktisch jeden Angreifer ausschalten, sobald er seine Waffe zieht. Die zweite Sniperposition ist in diesem Schwierigkeitsgrad noch wichtiger, da Ethan noch öfter hinter Objekten entlangläuft.

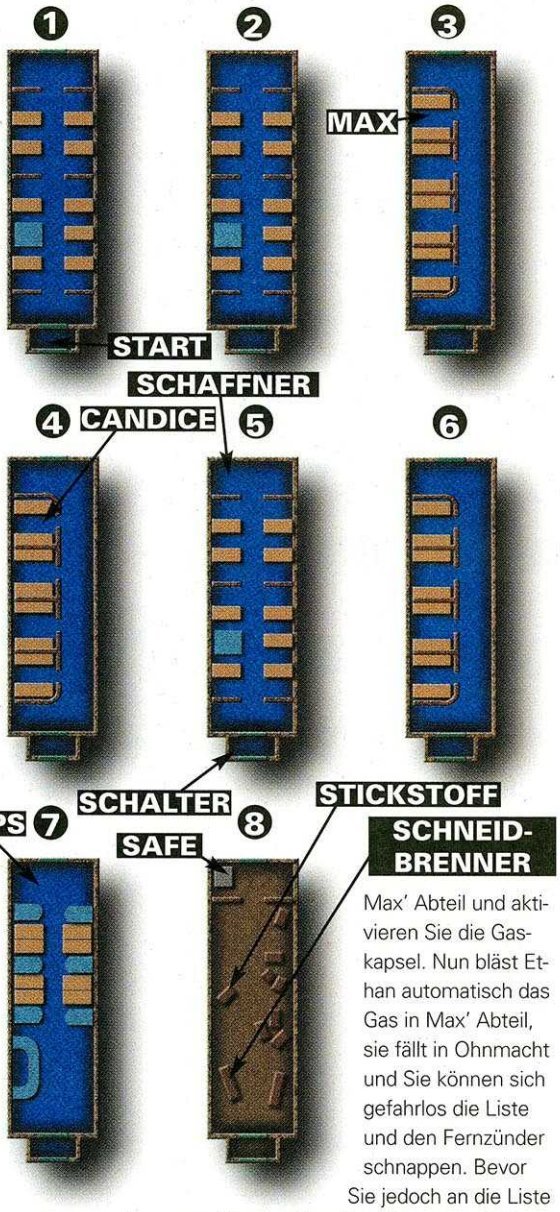
DER ZUG

Mission Possible

1. Erledigen Sie Max' Killer, finden Sie Candice und blockieren Sie die Ausgänge.
Aktivieren Sie Ihre Waffe und betreten Sie den ersten Wagon. Im Inneren müssen Sie alle Gegner erledigen. Die Bösewichter verstecken sich hinter den Sitzbänken, Sie sollten also Ihre Deckung kurz verlassen, feuern und sofort wieder in Deckung gehen. Wenn Sie ein guter Schütze sind, sollten Sie sich auf Kopftreffer verlassen. Körpertreffer sind einfacher zu bewerkstelligen, richten aber nicht so viel Schaden bei den Gegnern an. In den Wagons befinden sich viele unschuldige Zivilisten, die Sie unter keinen Umständen treffen sollten. Warten Sie wenn möglich, ab, bis die Passanten geflohen sind und eröffnen Sie erst dann das Feuer. Im ersten Wagon lauern zwei Bösewichter, im zweiten sind es drei, zwei im dritten und wiederum drei im vierten Waggon. Am Ende des zweiten Wagens treffen Sie auf einen Killer, der eine Geisel bedroht. Um die Geisel nicht zu gefährden, gehen Sie wie folgt vor: Treten Sie aus der Deckung, aber zielen Sie schon vorher auf Kopfhöhe des Geiselnehmers. Der ahnungslose Killer wird nun seinen Kopf in die Nähe Ihres Fadenkreuzes heben. Jetzt müssen Sie nur noch einige kleine Korrekturen vornehmen und den Abzug betätigen. Wenn Sie die Verbrecher in den letzten beiden Wagons erledigt haben, holen Sie sich auf jeden Fall die Munition, die bei den Leichen in den Abteilen liegt. Im letzten Abteil des vierten Waggons treffen Sie schließlich Candice. Die Agentin gibt Ihnen neue Ausrüstungsgegenstände, die Sie benötigen, um die Mission erfolgreich abzuschließen.
Begeben Sie sich nun in den nächsten Abschnitt des Zuges, hier finden Sie einen Schalter an der Wand. Aktivieren Sie den Schalter, nun werden alle Ausgänge im Zug blockiert. Die erste Hälfte der Mission haben Sie nun hinter sich gebracht.



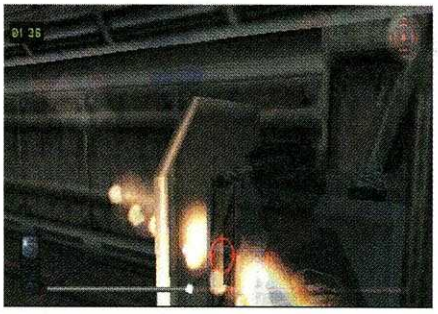




2. Schalten Sie Max' Bodyguards aus, holen Sie sich die NOC-Liste zurück und entschärfen Sie die Bombe.
Im fünften Wagon verstecken sich ausnahmsweise keine Killer, aber am Ende des Wagens treffen Sie einen Schaffner. Gehen Sie an den Zivilisten vorbei und sprechen Sie mit ihm. Sie werden ihn dann automatisch k.o. schlagen. Sobald er bewusstlos ist, nehmen Sie seine Identität mit dem Face Maker an und stecken Ihre Waffe weg. Begeben Sie sich in den nächsten Wagon. Hier befinden sich vier Bodyguards. Gehen Sie einfach an ihnen vorbei, sie werden Sie ignorieren. Im letzten Wagon treffen Sie schließlich auf Max, sie sitzt auf einer der Bänke. Nähern Sie sich dem Eingang zu Max' Abteil und aktivieren Sie die Gaskapsel. Nun bläst Ethan automatisch das Gas in Max' Abteil, sie fällt in Ohnmacht und Sie können sich gefahrlos die Liste und den Fernzünder schnappen. Bevor Sie jedoch an die Liste kommen können, fliegt Ihre Tarnung auf. Ziehen Sie schnell Ihre Waffe und erledigen Sie die vier Wächter. Erschießen Sie zunächst die Wache, die Max am nächsten ist. Benutzen Sie dann die Wand des Abteils als Deckung und treten Sie nur kurz aus ihr heraus um die restlichen Killer zu erledigen. Sobald der Waggon gesichert ist, begeben Sie sich in Max' Abteil und nehmen Sie die Liste und den Zünder. Gehen Sie jetzt in den nächsten Waggon und bleiben Sie vor der Tür stehen. In diesem Raum sehen Sie Phelps – den Maulwurf – ,der am anderen Ende des Wagens steht. Außerdem stehen ein Barkeeper und ein Gast an der Bar und ein weiterer Mann sitzt an einem weiter entfernten Tisch. Diese drei „Zivilisten" sind allesamt Agenten, die Sie allerdings erst angreifen, wenn Sie sich Phelps nähern. Zielen Sie vom Flur aus und erledigen Sie alle drei. Wenn Sie als als erster schießen, können Sie die drei schnell und ohne großen Schaden einzustecken ausschalten. Wenn alle drei eliminiert sind, gehen Sie nach hinten und reden mit Phelps. Nach einem kurzen Gespräch wird er davonlaufen. Gehen Sie nun in den letzten Wagon und erledigen Sie auch hier die drei Wächter. Nun schnappen Sie sich den Schneidbrenner und den flüssigen Stickstoff aus den Kisten. Im hinteren Teil des Zuges finden Sie auf der linken Seite den Safe, in dem die Bombe liegt. Zielen Sie mit dem Schneidbrenner auf eines der Scharniere und erhitzen Sie es. Halten Sie die Flamme aber nicht zu lange ans Metall, da die Bombe sonst zu heiß wird und explodiert. Erhitzen Sie sie nur für einige Sekunden und schalten Sie dann schnell auf den flüssigen Stickstoff um, um die Halterungen abzukühlen. Nach kurzer Zeit zerspringt das Metall, wenn Sie alle Halterungen entfernt haben, öffnen Sie den Safe und knien sich vor die Bombe. Benutzen Sie nun noch Max' Fernzünder um den Sprengsatz zu entschärfen.

Mission Impossible

Die Zahl der Killer ist erwartungsgemäß höher und die Bösewichter sind auch etwas besser ausgebildet. Im ersten Wagen erwartet Sie ein zusätzlicher Wächter, im zweiten ebenfalls. Im dritten Wagon stehen zwei zusätzliche Killer und im vierten wiederum einer. Im Impossible-Modus empfiehlt es sich, die Wachen möglichst schnell zu erledigen, zielen Sie also immer auf den Kopf. Die gegnerischen Schüsse fügen Ihnen wie üblich schwerere Verletzungen zu, benutzen Sie also die Deckungen, um Treffer zu vermeiden.



AUF DEM DACH DES ZUGES

Mission Possible

1. Verhindern Sie Phelps Flucht.
Ziehen Sie Ihre Kanone und laufen Sie nach vorn. Zwischen den Wagons befinden sich Stromabnehmer, laufen Sie nicht auf die Rampen davor, sondern gehen Sie seitlich daran vorbei. Aus den Wagons unter Ihnen tauchen einige Killer auf, laufen Sie weiter und ballern Sie, was das Zeug hält, dann zielen Sie automatisch auf die Bösewichter. Wenn Sie den ersten Wagon hinter sich haben, sehen Sie auf der Straße neben sich ein Auto mit Killern, die für Max arbeiten. Zielen Sie zunächst auf den Mann auf dem Rücksitz, es hat hier keinen Zweck auf den Fahrer zu schießen und so wertvolle Munition zu vergeuden. Laufen Sie weiter über die Dächer und Sie stoßen auf einen Wächter, der eine



Raketenpistole fallen lässt. Schnappen Sie sich die Waffe und ein Hubschrauber wird am Himmel auftauchen. Schalten Sie auf die Egoperspektive um und schießen Sie den Helikopter mit der Raketenpistole ab. Die Munition für diese Waffe ist knapp, Sie müssen jeden Heli mit nur einer Rakete außer Gefecht setzen. Laufen Sie weiter über den Zug und setzen Sie alle Gegner (Autos, Hubschrauber und Fußvolk) außer Gefecht, bis der Zug in den Tunnel fährt. An dieser Stelle will Phelps aussteigen, Sie müssen schnell reagieren, wenn Sie das verhindern wollen. Kümmern Sie sich mit Ihrer Pistole um alle verbliebenen Bösewichter, bis Sie sehen, wie Phelps nach der Kufe des Helikopters greift. Ziehen Sie jetzt die Raketenpistole und feuern Sie auf den Hubschrauber, bis er abstürzt.

Mission Impossible

Die Route ist mit dem Possible-Modus identisch, aber es erwarten Sie mehr Hubschrauber, Autos und Killer. Außerdem haben Sie weniger Munition in Ihren Magazinen, zielen Sie also sorgfältig.







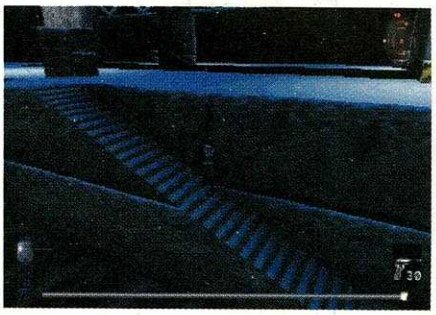
MISSION 5: SCHNEESTURM

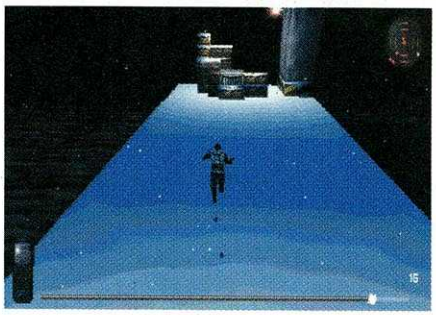
Nun, da die CIA wieder gut auf Sie zu sprechen ist, schicken Sie Ihre Vorgesetzten zurück in die russische U-Boot-Basis.

DER U-BOOT-BUNKER

Mission Impossible

1. Besorgen Sie sich den AF Scrambler und die Mine. Kehren Sie zu Clutter zurück.
Sie befinden sich an der Stelle, an der Sie am Ende der ersten Mission das Kanonenboot zerstört haben, aber diesmal stecken Sie in echten Schwierigkeiten. Ihre gesamte Ausrüstung ist über die Basis verteilt und Sie müssen die Gegenstände erst einsammeln, bevor Sie sich an die Lösung der Mission machen können. Sie brauchen den AF Scrambler, die Mine, den Gasbehälter, den Fernzünder, den Sprengstoff und die Drahtschere. Laufen Sie zunächst über den Hauptabschnitt des Docks und bewegen Sie sich zu der Stelle, an der Sie in der ersten Mission entkommen sind. Auf dem Weg dorthin treffen Sie einige Wachen, die Sie mit Ihrer schallgedämpften Pistole ausschalten. Auf der anderen Seite des Suchscheinwerfers finden Sie





in der Nähe der Container die Mine. Sammeln Sie sie ein und gehen Sie auf demselben Weg zurück, auf dem Sie gekommen sind. Laufen Sie nun über den schmalen Abschnitt des Docks und klettern Sie auf die Kisten, die ganz hinten stehen. Hier finden Sie den AF Scrambler. Jetzt, wo Sie diese beiden Gegenstände haben, müssen Sie nur noch zum Startpunkt zurückkehren, wo Clutter schon auf Sie wartet. Gehen Sie auf ihn zu und Ethan wird ihm die Gegenstände übergeben.

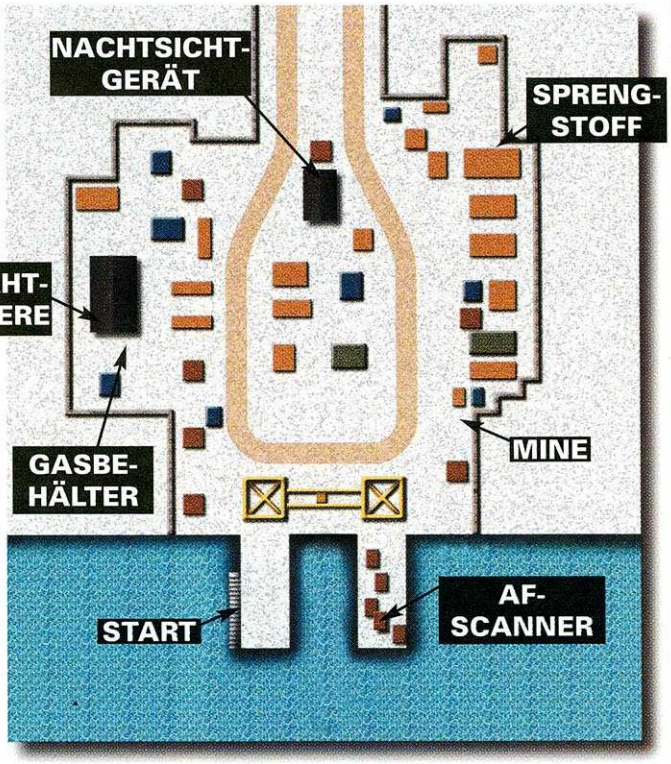
2. Finden Sie den Gasbehälter, den Fernzünder, den Sprengstoff und das Nachtsichtgerät.
Gehen Sie nun zu dem Gebäude, in dem Sie in der ersten Mission die Haftminen gefunden haben. Auf der Rückseite des Gebäudes finden Sie das Gas auf dem Boden an der Wand. Gehen Sie jetzt von diesem Schuppen auf die andere Seite des Levels und benutzen Sie auf dem Weg die Kisten als Deckung. Auf der anderen Seite finden Sie den Sprengstoff auf dem Boden zwischen den Kisten und der Wand. Der letzte Gegenstand, den Sie im Freien finden, ist der Fernzünder. Sie finden ihn, wenn Sie von hier aus der Mauer nach Norden folgen. Falls irgendwelche Ausrüstungsgegenstände nicht an diesen Orten liegen sollten, heißt das, dass eine Wache sie gefunden hat. In diesem Fall finden Sie die entsprechenden Items zusammen mit dem Nachtsichtgerät im Wachhäuschen. Töten Sie alle Wachen rund um die Kaserne mit Ihrer schallgedämpften Pistole. Einer der Soldaten hinterlässt eine Maschinenpistole. Wenn alles ruhig ist, stellen Sie sich vor das Wachhäuschen und lassen das Gas ins Innere strömen. Treten Sie ein, wenn alle Wächter außer Gefecht sind, und sammeln Sie fehlendes Equipment ein.



DER U-BOOT-BUNKER (FORTSETZUNG)

3. Bringen Sie Dowey die Drahtschere, sabotieren Sie die Pumpen und treffen Sie Ihre Kollegen auf dem Dach.
Gehen Sie zurück zu dem Schuppen, in dem Sie in der ersten Mission die Haftminen gefunden haben. Im Inneren treffen Sie auf eine Wache mit Maschinengewehr. Machen Sie sie schnell fertig, bevor sie zurückschießen kann. Die Drahtschere ist im hinteren Raum. Auf dem Weg nach draußen legen Sie noch den Sprengstoff zwischen die beiden Tanks. Ethan teilt Ihnen übrigens mit, zwischen welche Tanks Sie die Bombe legen sollten. Verlassen Sie den Schuppen und gehen Sie links und wieder links. Jetzt sehen Sie Dowey, der schon auf die Drahtschere wartet. Geben Sie sie ihm und laufen Sie dann zu den Kisten, die am Anfang der schmalen Stelle des Docks stehen. Klettern Sie auf die Kisten und auf das Dach. Hier sehen Sie Ihre Kollegen, wie sie von einigen Wachen beharkt werden. Erschießen Sie die Wachen und Clutter und Dowey springen auf den vorbeifahrenden LKW. Jetzt aktivieren Sie den Fernzünder und sprengen die Pumpen. Warten Sie nun auf einen zweiten Truck, rennen Sie hinterher und springen auf die Pritsche, um die Mission zu beenden.





Mission Impossible

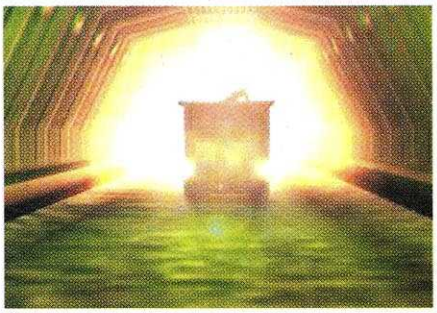
Die Wachen stellen sich geschickter an und sind schwerer zu töten. Ansonsten ist der Impossible-Modus wieder einmal fast identisch mit dem leichteren Schwierigkeitsgrad. Hüten Sie sich vor den Suchscheinwerfern und benutzen Sie Kisten und Mauern als Deckung, um möglichst unerkannt zu bleiben.

DER TUNNEL

Mission Possible

1. Finden Sie die Sprengladung und sabotieren Sie die Bolzen.
Ein relativ einfacher Abschnitt, wenn Sie vorsichtig bleiben. Alles, was Sie tun müssen, ist, die Sprengsätze zu finden und je einen auf den acht Bolzen zu platzieren. Die meiste Zeit verbringen Sie auf der Pritsche eines LKW. Sie müssen hierbei durch Ducken oder Springen diversen Hindernissen ausweichen, unter denen die LKW hindurchfahren. Ducken Sie sich vor allen Ventilatoren und Schildern, aber springen Sie über alle niedrigen Balken und Kabel. Hier ist gutes Timing und ein wenig Übung gefragt. Nach einer Weile sehen Sie auf der rechten Seite eine Plattform, auf die Sie springen müssen. Hier befinden sich der Sprengstoff und die ersten beiden Bolzen. Die Bolzen befinden sich an beiden Seiten der Straße und über eine schmale Brücke können Sie die Straße in beiden Richtungen überqueren. Sind die ersten beiden Bomben gelegt, gehen Sie durch die Tür und erledigen Sie die Wache im Inneren. Springen Sie jetzt auf den nächsten Truck, aber passen Sie auf, dass Sie nicht überrollt werden. Um in die richtige Richtung zu fahren, sollten Sie nur von der Plattform rechts von der Straße auf LKWs springen. Wiederholen Sie den Vorgang an den drei folgenden Plattformen, verminen Sie auch hier die Bolzen und töten Sie alle Wachen hinter den Türen. Sie werden mehr Wachen antreffen, als Sie Kugeln haben, also müssen Sie einige mit den Fäusten ausschalten. Am Ende des Tunnels lösen Sie die Ladungen aus und beenden so den Abschnitt.







Mission Impossible

Auch hier erwarten Sie auf Impossible mehr Wachen, die sich zudem schlauer anstellen. Da Sie nicht genug Munition haben, sollten Sie die Wachen durch kurzes Hineinspähen aus ihren Räumen locken und sie dann mit einer schnellen Schlagkombination ausschalten.

POWERWARE

BOOTMASTER



CHEATMODUL MIT IMPORTFUNKTION!

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

49,99 DM

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
+ Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 21.00 Uhr Sa. 08.30-14.00 Uhr
+ Vorbestellungen möglich
+ Ab 150,00 DM keine Portokosten (nur in D)

Porto:

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

BOOTMASTER - DAS BUCH

Mit diesem Buch lösen Sie alle Probleme. Über 3000 neue Codes helfen Ihnen bei (fast) jedem Spiel. Mit ausführlicher Anleitung zum Bootmaster.

19,95 DM

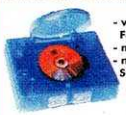
PAL BOOSTER



- NTSC zu PAL
- f. Importspiele
- Antennenanschluß
- mit Cinch Ausgang

29,99 DM

TRANSPARENT CASE



- verschiedene Farben
- mit Anleitung
- nicht f. SCPH 1002

49,99 DM

X-PLODER FX



- neuste Version
- komplett in Deutsch
- finden Sie Codes ohne PC heraus
- 8MB Memory
- einfache Bedienung

84,99 DM

TWIN SHOCK



29,99 DM

STANDARD JOYPAD



9,99 DM

SONY DUAL SHOCK



44,99 DM

MP3 PLAYER



- spielt MP3 CD's auf Ihrer PSX
- einfache Bedienung
- nicht f. SCPH9002

149,99 DM

JORDAN GP



119,99 DM

PANTHER



39,99 DM

MEMORY CARDS

1MB 6,99 DM
8MB 24,99 DM
24MB 39,99 DM
72MB 74,99 DM
MIT LCD DISPLAY

OHNE KOMPRIMIERUNG

2MB 19,99 DM
4MB 29,99 DM
8MB 44,99 DM

PSX GRUNDGERÄTE



PSX STANDARD 239,00 DM
PSX UMGEBAUT 269,00 DM

RGB Kabel	8,99 DM	Mc Laren Wheel	144,99 DM
RGB+Audio	11,99 DM	Master Drive	89,99 DM
Padverl.	8,99 DM	X-Ploder Pro	129,99 DM
Linkkabel	8,99 DM	Cybershock	59,99 DM
Scorpion Gun	59,00 DM	Bleem	79,99 DM
Avenger Gun	89,99 DM	X-Ploder Buch	29,99 DM

RESIDENT EVIL PLAT. - JE SET 34,99 DM



MOVIE MANIACS 2 - JE 34,99 DM



PSX SOFTWARE

Bundesliga 2000	84,99 DM
Carmageddon dt.*	79,99 DM
Colin MC Rae Rally	44,99 DM
Driver	88,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
Final Fantasy 8	99,99 DM
FIFA Soccer 2000*	86,99 DM
Formel 1 99	88,99 DM
G-Police 2	79,99 DM
Gran Turismo 2*	89,99 DM
GTA 2	89,99 DM
Killer Loop*	84,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Legend of Kartia	82,99 DM
Medi Evil	44,99 DM
Mission Impossible*	89,99 DM
Need for Speed 4	89,99 DM
Rainbow Six*	89,99 DM
Resident Evil DC	44,99 DM
Resident Evil 3*	89,99 DM
Ridge Racer Type 4	84,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Speed Freaks*	82,99 DM
Spyro the Dragon 2*	84,99 DM
Syphon Filter	79,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
Tomb Raider 4*	89,99 DM
V-Rally 2	82,99 DM
Wipeout 3	89,99 DM
X-Files	82,99 DM

LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)

Abe's Oddysee	Kings Field
Alien Trilogy	Legacy of Kain
Alundra	Medi Evil
Alone in t.Dark 1-3	Men in Black
Ark of Time	Nightmare Creat.
Atlantis	Pax Corpus
Baphomets Fl. 1+2	Rayman&Gex3D
Batman & Robin	Resident Evil 1
Blaze & Blade	Riven
Breath of Fire 3	Shadowman*
Casper	Suikoden
Chron. o.t. Sword	Syphon Filter
Clock Tower	Tekken 1 & 2 & 3
Diablo	The Note
Discworld 1+2	The Last Report
Dino Crisis*	Tomb Raider 1
Excalibur	Tomb Raider 2
Final Fantasy 7	Tomb Raider 3
Final Fantasy 8*	Turok
Gex 3D & Rayman	Turok 2
Granstream Saga	Vandal Hearts
Hard Edge	Wild Arms
Heart of Darkness	Warhammer: DO
Guardians Crusade	Zelda 64 uvm.

LÖSUNGSBÜCHER

Abe's Exodus (19,95)
Com. & Conq. 1+2 (19,95)
Final Fantasy 8* (24,95)
Metal Gear Sol. (19,95)
Soul Reaver (19,95 DM)
Tekken 3 (24,80 DM)
Tomb Raider 1 (19,95)
Tomb Raider 2 (19,95)
Tomb Raider 3 (19,95)
Tomb Raider 4* (19,95)
Resident Evil kompl.1 (19,95)
X-Files (19,95 DM)



TOP SECRET 2 Cheats & Codes zu über 120 Spielen! 14,80 DM

DREAMCAST

Grundgerät	494,99 DM
Controller	59,95 DM
Visual Memory	59,95 DM
Scart Kabel	49,95 DM
Vibration Pack	49,95 DM
Keyboard	59,95 DM
Arcade Stick	99,95 DM
Lenkrad	129,95 DM
4MB VMU	99,99 DM
Sonic Adventure	94,99 DM
Sega Rally	109,99 DM
Virtua Fighter 3tb	89,99 DM
Toy Commander	89,99 DM
HOTD2 + Gun	149,99 DM
Get Bass + Angel	179,99 DM
Soul Calibur*	89,99 DM
Red Dog	89,99 DM
Cool Boarders	89,99 DM
Ready 2 Rumble	99,99 DM
NBA 2000*	84,99 DM
Formula 1*	109,99 DM
Soul Calibur*	104,99 DM

PSX ZUBEHÖR

GB Deluxe -> 99,00 DM	RF Unit -> 24,99 DM
X-Ploder -> 69,00 DM	Shockhammer -> 79,99 DM
Cybershock P. -> 54,99 DM	Movie Card -> 99,00 DM
CD-Leerhülle -> 1,99 DM	Game Station -> 49,00 DM

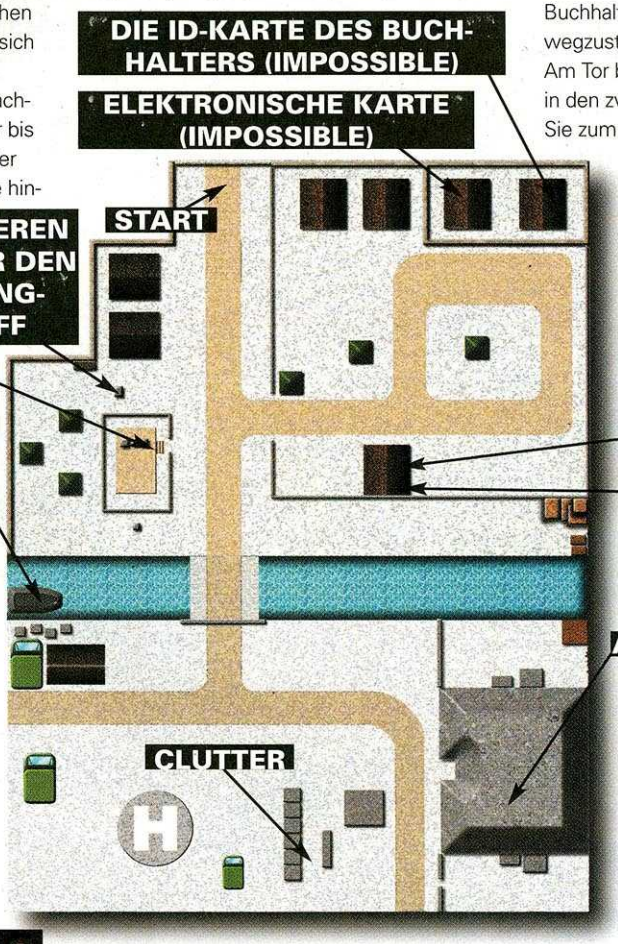
04131 / 200580

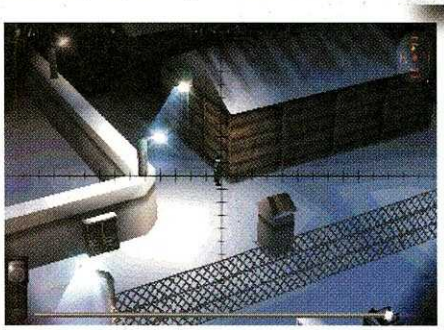
CDG MEDIA - STÖTEROGGESTR. 36 - 21339 LÜNEBURG - Fax: 04131 / 2005820 WWW.GAMECENTRAL.DE

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

DAS FESTLAND

1. Finden Sie den Sprengstoff und jagen Sie das Kraftwerk in die Luft.
In diesem Level spielen Sie nicht nur Ethan, sondern auch Dowey, der ihn mit dem Scharfschützengewehr deckt. Schlüpfen Sie durch das Loch im Zaun und laufen Sie zur östlichen Mauer. Seien Sie auf der Hut, hier treiben sich eine Menge Wachen herum. Weichen Sie außerdem den Suchscheinwerfern der Wachtürme aus. Folgen Sie der östlichen Mauer bis zum Startpunkt der allerersten Mission. Hier finden Sie ein Loch im Zaun, schlüpfen Sie hindurch und klettern Sie auf die schmale Brücke. Klettern Sie über die Kisten auf das Dach des Bunkers, wo einige Wachen postiert sind. Sind diese Soldaten erledigt, springen Sie vom Dach und laufen um die Mauer herum. Auf der anderen Seite finden Sie Clutter, der Ihnen zwei Sprengsätze übergibt. Steigen Sie wieder auf das Dach des Bunkers, diesmal über die Kisten auf der anderen Seite. Gehen Sie genau auf dem Weg, auf dem Sie gekommen sind, zum Levelstart zurück. Von hier aus folgen Sie der westlichen Mauer, an den beiden Schuppen vorbei und schalten auf Dowey um. Töten Sie mit dem Scharfschützengewehr alle Wachen, die Ethan gefährlich werden könnten. Sind alle Wachen erledigt, schalten Sie wieder auf Ethan um und öffnen den Schaltkasten. Der Kasten befindet sich in der Nähe der beiden großen Schuppen. Platzieren Sie den Sprengstoff im Kasten und betreten





Sie das Kraftwerk (der eingezäunte Bereich neben dem Schaltkasten). Platzieren Sie die zweite Bombe und laufen Sie hinter die beiden großen Schuppen. Schalten Sie auf Dowey um und schießen Sie auf die beiden Sprengsätze.

2. Nehmen Sie die Identität des Buchhalters an, finden Sie seinen Aktenkoffer und schließen Sie den Deal ab.
Laufen Sie mit Ethan zum silbernen Schuppen und erschießen Sie den Buchhalter im Inneren. Nehmen Sie seine Identität an und laufen Sie zur Brücke, die in den südlichen Teil der Basis führt. Vergessen Sie nicht, die ID-Karte des Buchhalters mitzunehmen und Ihre Waffe wegzustecken, bevor Sie die Hütte verlassen. Am Tor benutzen Sie die Karte und können nun in den zweiten Abschnitt vordringen. Laufen Sie zum Bunker und benutzen Sie die Karte erneut, um einzutreten. Auf der anderen Seite der sechseckigen Tür finden Sie den Koffer. Nehmen Sie ihn und verlassen Sie den Bunker. Gehen Sie zu Clutter (er wartet an derselben Stelle) und er legt eine Bombe in den Koffer. Gehen Sie nun am Helikopter vorbei zu dem Haus am anderen Ende. Hier übergeben Sie den Koffer. Sobald alle anderen den Raum verlassen haben, nehmen Sie die zweite Tür und gehen zum Kanonenboot. Bevor Sie jedoch den Raum verlassen, schalten Sie auf Dowey um und erledigen Sie alle Wachen, die am Boot warten. Jetzt müssen Sie nur noch auf das Boot springen.

Mission Impossible

Die ID-Karte des Buchhalters befindet sich in der Hütte im Nordosten. Die elektronische Karte finden Sie in der gegenüberliegenden Hütte. Diese Karte brauchen Sie, um festzustellen, auf welcher Seite des Schalterkastens Sie den Sprengstoff anbringen müssen. Außerdem wird der Verkäufer nach dem Deal nicht in den Hubschrauber steigen, sondern versuchen, mit seinem Jeep zu entkommen. Schalten Sie auf Dowey um und erledigen Sie ihn mit dem Scharfschützengewehr.

DAS KANONENBOOT

Mission Possible

1. Flüchten Sie von der Basis und zerstören Sie die Gasfabrik.
Ein reiner Shoot-'em-up-Level.
Sie sitzen an der Kanone des Kriegsschiffs und müssen MGs, Fahrzeuge, Raketenbatterien, Gebäude, Minen und andere Boote ausschalten. Halten Sie die Kanone stets in Bewegung, damit Sie keine Ziele auslassen. Achten Sie außerdem auf Minen im Wasser, die sich Ihrem Boot nähern. Wirklich wichtig allerdings ist nur die Zerstörung der Gasfabrik, die am Ende des Flusses liegt. Am Ende der Fahrt sehen Sie auf beiden Seiten des Flusses große Gebäude mit MG-Nestern darauf. Kurz dahinter müssen Sie vier riesige Kamine zerstören. Haben Sie dies geschafft, ist sowohl der Level als auch das Spiel beendet. Schießen Sie frühzeitig auf die Schlote, um sie alle rechtzeitig zu zerstören.

Mission Impossible

Hier müssen Sie zusätzlich noch die Radaranlagen zerstören. Um die Ziele möglichst schnell zu zerstören, sollten Sie wie wild auf den Abzug hämmern. Wenn Sie ihn nur gedrückt halten, ist die Feuergeschwindigkeit unter Umständen nicht hoch genug.

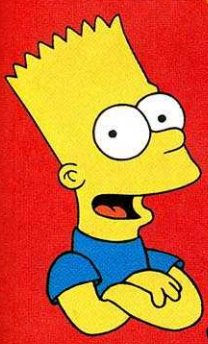


SIMPSONS™ COMICS

DAS MEGA-WEIHNACHTS-PAKET! #38

MIT

BART'S SCHLÜSSEL-ANHÄNGER





2 WEIHNACHTSKARTEN



GIGA-POSTER (TEIL 4 VON 4)



© 1999 BONGO ENTERTAINMENT, INC. THE SIMPSONS © & TM TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

www.dinocomics.de

Dino entertainment

DIE SIMPSONS
Montag bis Freitag
ca. 17.30 Uhr auf
ProSieben

SIMPSONS COMICS #38
AB 1. DEZEMBER ÜBERALL IM HANDEL!

COMICS BONGO GROUP

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

Genre: Jump&Run **Spieler:** 1 **Hersteller:** SCEE **Internet:** www.spyro2.com



Der Drache lebt – und wie! Die Spielhandlung von Spyro 2 ist auf drei riesigen Hauptwelten angesiedelt, von denen jeweils bis zu neun Unterlevels erreicht werden können! In unserer Komplettlösung führen wir Sie durch jede dieser drei Welten, geben Ihnen detaillierte Karten an die Hand, und versorgen Sie mit allen wichtigen Spieldetails und Tipps für die dazu gehörigen Unterlevels. Also, nicht lange gefackelt: Helfen Sie Spyro, zum 2. Mal ein Held zu werden!

WELT EINS: SUMMER FOREST



START


FREUND


POWER UP

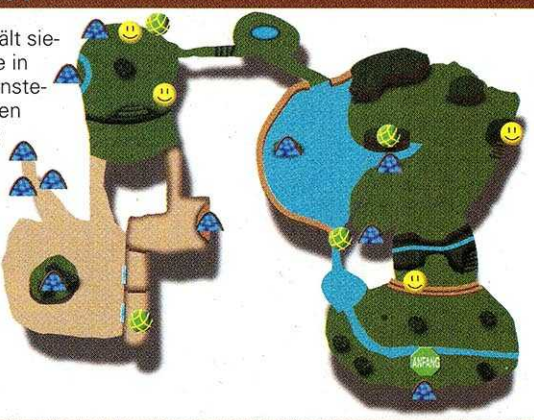

PORTAL


FEIND


MAGISCHE KUGEL ODER TALISMAN

WELT EINS: SUMMER FOREST

Die erste Hauptwelt von *Spyro 2* enthält sieben Unterlevels, die sich durch Portale in der Hauptwelt erreichen lassen. Nebenstehend finden Sie eine Karte dieser ersten Hauptwelt, auf der die Portale zu allen Unterlevels sowie weitere hilfreiche Informationen eingezeichnet sind. Außerdem werden Ihnen eine Anzahl von Info-Kästen rings um die Karte auffallen, die sich auf die verschiedenen Unterlevels beziehen. Dort verraten wir Ihnen zu jedem Unterlevel, wie Sie den heiligen Talisman und die verborgenen magischen Kugeln finden können.





UNTERLEVEL: GLIMMER

Talisman: Um den Talisman zu ergattern, müssen Sie den Level bis fast zum Ende durchwandern. Twitchy heißt der Typ, der Ihnen schließlich den Talisman gibt. Sie treffen Twitchy ganz in der Nähe des Portals, das Sie zurück in die erste Hauptwelt bringt.

Magische Kugel 1: Um in den Besitz dieser ersten magischen Kugel zu kommen, müssen Sie mit Bounsa, dem Gemmenschnitzer, reden. Er erzählt Ihnen von einem Rudel Eidechsen, das die Gegend verwüstet und ihm damit großen Ärger bereitet. Wenn Sie es schaffen, alle sechs Eidechsen auszuschalten, gibt Ihnen Bounsa die magische Kugel.

Magische Kugel 2: Im entferntesten Teil von Glimmer treffen Sie auf Kanga, einen weiteren Gemmenschnitzer. Er verspricht Ihnen seine magische Kugel, wenn Sie es schaffen, sämtliche Lampen in seiner Gegend zu entzünden. Diese Aufgabe an sich ist zwar schnell gelöst – um jedoch den hierfür benötigten Super-Fly-Power-Up zu aktivieren, müssen Sie zuvor mindestens zehn Feinde in diesem Level besiegen.

Magische Kugel 3: In der ersten Haupthöhle des Levels sollte Ihnen rechts eine Leiter aufgefallen sein, an deren Ende sich ein weiterer Super-Fly-Power-Up befindet. Auch hier müssen Sie wieder eine Anzahl Lampen entzünden. Beachten Sie aber, dass Sie erst später im Spiel die Fähigkeit erwerben, Leitern zu erklettern. Um also die dritte magische Kugel des Levels für sich zu gewinnen, müssen Sie zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal nach Glimmer zurückkehren.

UNTERLEVEL: IDOL SPRINGS

Talisman: Um den Talisman zu ergattern, arbeiten Sie sich einfach durch den Level und befreien auf Ihrem Weg alle Arbeiter aus der Gewalt der bösen, lebendigen Götzenbilder. Der letzte befreite Arbeiter überreicht Ihnen zum Dank den begehrten Talisman.



Magische Kugel 1: Um diese magische Kugel in Ihren Besitz zu bringen, müssen Sie sich zuerst mit dem Vorarbeiter Bob unterhalten. Sie finden Bob im fernen Westen des Levels, wo er Ihnen die Lösung eines einfachen Puzzles abverlangt: Verschieden geformte Blöcke müssen in eine vorgegebene Ordnung geschoben werden. Als Belohnung erhalten Sie die magische Kugel.

Magische Kugel 2: Weit im Süden des Levels treffen Sie auf eine Gruppe Hula-Mädchen, deren Anführerin gefangen gehalten wird. Haben Sie erst genügend Bösewichter erlegt, um den Super-Charge-Power-Up zu aktivieren, können Sie das Steinsäulengefängnis zerschmettern und die Hula-Chefin befreien. Zum Dank gibt's die magische Kugel.

UNTERLEVEL: COLOSSUS

Talisman: Sobald Sie diesen Level betreten, begegnet Ihnen Bruder Harry. Sprechen Sie zwei Mal mit ihm, dann verrät er Ihnen, was Sie tun müssen, um den Talisman zu gewinnen: Schaffen Sie es einfach lebendig bis zum Levelausgang. Total einfach, oder?!

Magische Kugel 1: Oben auf dem hohen Gebäude in der Nähe des zweiten Super-Jump-Power Up entdecken Sie einen kleinen Raum mit dem Professor darin. Er verrät Ihnen, dass sich in den goldenen Statuen rings um das Kloster ein Geist eingenistet hat. Am besten, Sie rösten jede einzelne Statue mit Ihrem Flammenatem kräftig durch.

Magische Kugel 2&3: In der nordöstlichen Ecke des Levels treffen Sie auf ein provisorisches Hockeyfeld. Ihr erster Auftrag besteht darin, dort den Torwart auszutricksen und fünf Tore zu schießen. Ihre zweite Aufgabe sind wieder fünf Tore, die Sie diesmal allerdings in einer Mann-gegen-Mann-Partie erringen müssen, noch dazu als erster. Gewinnen Sie beide Partien, bekommen Sie für jede bewältigte Teilaufgabe eine der magischen Kugeln.

UNTERLEVEL: HURRICOS

Talisman: Kämpfen Sie sich durch den Level und sammeln Sie dabei die Zündkapseln ein, deaktivieren Sie die Lasertore und besiegen Sie alle Bösewichte, die Ihnen unterwegs in die Quere kommen. Sind zuletzt alle Lasertore deaktiviert, erhalten Sie den Talisman.

Magische Kugel 1: Im Osten des Levels begegnet Ihnen ein Charakter, der riesige Probleme mit Monstern hat: Ständig klauen sie ihm seine Gemmen der Macht. Gelingt es Ihnen, alle zehn dieser purpurnen Fieslinge auszuschalten (rammen Sie dazu Ihre Gegner frontal, bis Sie sie mit Ihrem Flammenatem töten können), gehört die magische Kugel Ihnen.

Magische Kugel 2&3: Haben Sie erst Ihren Charge-Power-Up aktiviert, können Sie damit beginnen, die über den Level verstreuten Steinwindmühlen zu zerstören. Hinter dreien von ihnen gibt es Schalter, die Sie drücken müssen, um die großen Windmühlen anzuhalten. Hinter der vierten Mühle entdecken Sie nun ein paar Stufen. Folgen Sie diesen bis zu einem Spielcharakter, der Sie auffordert, die große Energiestation auf diesem Level abzuschalten. Die erste magische Kugel erhalten Sie, sobald Sie die Hälfte dieser Aufgabe geschafft haben. Die zweite Kugel ist dann die Belohnung für das Abschalten der Energiestation.



UNTERLEVEL: SUNNY BEACH

Talisman: Dieser Talisman ist wirklich leicht verdient. Geleiten Sie einfach die drei Babyschildkröten sicher durch den Level und die ersehnte Belohnung ist Ihnen sicher.

Magische Kugel 1: Erst einmal müssen Sie mindestens elf Feinde besiegen, um einen Super-Flame-Power-Up zu aktivieren. Mit diesem zerstören Sie dann die großen Schildkrötenkisten, die überall auf dem Level verteilt sind.

Magische Kugel 2&3: Um die Kugeln 2 und 3 des Levels zu ergattern, müssen Sie zuerst die Fähigkeit besitzen, auf Leitern zu klettern. Erst dadurch sind Sie in der Lage, dem Oberboss des Levels Paroli zu bieten. Der nämlich will aus den niedlichen Babyschildkröten eine leckere Suppe kochen. Ihre Aufgabe hingegen besteht natürlich darin, die Kleinen vor dem Kochtopf zu bewahren.

UNTERLEVEL: AQUARIA TOWERS

Talisman: Sprechen Sie mit Ripple, dem Seepferdchen. Ripple verrät Ihnen, dass die bösen Kerle mit den Elektroschock-Stöcken dem Level das Wasser abgelassen haben. Ihre Aufgabe besteht darin, die stockschwingenden Rabauken allesamt zu besiegen und danach per Schalter das Wasser in den Level zurückzupumpen.

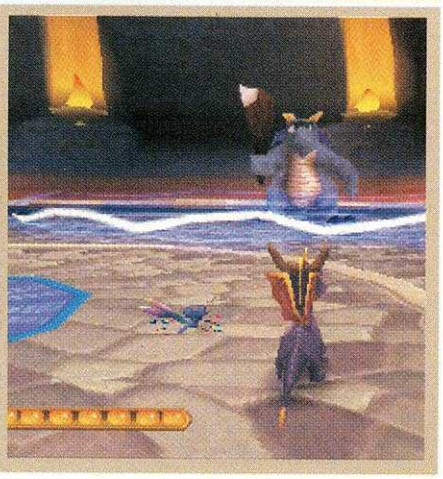
Magische Kugel 1: Suchen Sie nach einer grünen Röhre an der Decke der Höhle, nachdem Sie den gierigen Moneybags für eine Fahrt mit seinem U-Boot bezahlt haben. Dort treffen Sie King Flippy, der Ihnen sein Leid klagt: Sechs seiner Kinder sind in gigantischen Röhren eingesperrt, die über den ganzen Level verstreut sind. Befreien Sie alle sechs und die erste magische Kugel des Levels gehört Ihnen.

Magische Kugel 2&3: Sie begegnen Hunter, der Sie zu einem Ritt auf seinem Mantarochen einlädt. Dabei müssen Sie durch die Kreise aus Luftbläschen steuern, die die Seepferdchen hinterlassen. Die erste Runde ist ziemlich einfach, der zweite Manta-Ritt durch die Bläschen hat es dafür richtig in sich. Für jeden geglückten Ritt gibt's zur Belohnung eine magische Kugel.

UNTERLEVEL: CRUSH'S DUNGEON

Crush startet seinen Angriff auf Sie mit strahlend blauen Energiewellen, die er Ihnen in der Kampfarena entgegenschleudert. Überspringen Sie diese, aber seien Sie auf der Hut: Crush benutzt diesen Angriff zwei Mal schnell hintereinander. Sind Sie seinem Angriff erfolgreich ausgewichen, stürmen Sie sofort auf ihn los und benutzen Sie Ihre Flamme, um einen Kampftreffer zu landen. Nach drei Treffern ändert Crush seine Angriffstaktik: Mit großen Feuerbällen macht er jetzt auf Spyro Jagd. Seien Sie besonders auf der Hut, dass Spyro von keinem dieser runden Infernos angesengt wird. Direkt nach einem solchen Angriff stürmen Sie wieder auf Crush los und verpassen ihm eins mit Ihrem Flammenatem. Aber aufgepasst: Sobald Sie einen erfolgreichen Angriff gelandet haben, müssen Sie schnell aus der Gefahrenzone raus. Ist Crush bezwungen, lässt er nämlich Steine um sich hernieder regnen, die Sie schachmatt setzen können.





WELT ZWEI: THE AUTUMN PLAIN





Die zweite Hauptwelt von *Spyro 2* ist eine wunderschöne, malerische Landschaft mit großer Burg und allem Drum und Dran. Leider haben Sie aber keine Zeit, in aller Ruhe die Umgebung zu bestaunen, denn Hauptwelt Nummer zwei hat sogar noch mehr Unterlevels als die erste. Insgesamt müssen Sie sich Ihren Weg durch neun Unterlevels suchen, um die dort verborgenen Talismane zu erhalten und die magischen Kugeln zu finden. Wie bei Welt eins haben wir auch hier eine Karte mit allen Tipps und Infos für Sie vorbereitet, die Ihnen die Orientierung bei der Lösung Ihrer Aufgaben erleichtert. Zusätzlich finden Sie zwei weitere Karten der gemeinsten Unterlevels dieser Welt mit detaillierten Informationen zu deren besonderen Tücken: Wir verraten Ihnen ganz genau, wie Sie dort trotzdem die Talismane kriegen, wo Sie die magischen Kugeln finden können und vor allem, welche Feinde und Fieslinge Ihnen jeweils über den Weg laufen werden.





UNTERLEVEL: SKELOS BADLANDS

Talisman: Schaffen Sie es einfach unversehrt durch den Level. Sobald Sie starten, bietet Ihnen ein Typ namens Glug eine Wette an. Er wettet, dass Sie es nicht schaffen, bis zum Level-Ende am Leben zu bleiben! Ihre Siegprämie: der Talisman. Aber das ist doch eine Ihrer leichtesten Übungen, oder?!

Magische Kugel 1&2: Ihre Aufgabe zum Gewinn der ersten magischen Kugel beginnt nur einen Katzensprung vom Startpunkt des Unterlevels entfernt. Beim Klettern sollten Sie die beiden großen Knochen als Tritt benutzen. Oben treffen Sie Lumpy, der Ihnen jetzt die



Brücke herablässt. Falls Sie es jetzt noch schaffen, alle Stadtbewohner zu retten, gehört die magische Kugel Ihnen. Wiederholen Sie die Übung und auch die zweite magische Kugel gelangt in Ihren Besitz.

Magische Kugel 3: Einmal am Ende der ersten Höhlensektion angelangt, treffen Sie auf einen weiteren Höhlenbewohner, der Ihnen erzählt, dass die Knochen seines Kumpels über den ganzen Level verstreut worden sind. Holen Sie sich alle Knochen von den fiesen Lava-Kröten zurück und die dritte magische Kugel ist Ihnen sicher.

UNTERLEVEL: BREEZE HARBOR

Talisman: Auf Ihrem Weg durch den Level müssen Sie alle Feuerstellen entzünden und dabei die vielen Widerlinge bekämpfen, die versuchen, Ihre Feuerchen wieder zu löschen. Am Ende des Levels müssen Sie dann noch die zwei Feuerstellen auf dem riesigen Schiff entfachen und dort mit Kapitän Squack reden. Er überreicht Ihnen schließlich den Talisman.

Magische Kugel 1: Die erste magische Kugel des Levels wird Ihnen fast geschenkt. Überall im Level verstreut finden Sie stachelige Metallbälle mit je einer Kanone daneben. Zerschießen Sie alle Bälle mit den Kanonen, und schon gehört die erste magische Kugel Ihnen.

Magische Kugel 2: Um sich die zweite magische Kugel zu sichern, müssen Sie mit einer Art Go-Kart durch das Level zischen und dabei alle Schalthebel einsammeln. Haben Sie das geschafft, bekommen Sie die Kugel.

UNTERLEVEL: SCORCH



Talisman: In diesem Level müssen Sie Greta (der Geheimagentin) helfen, ihren verschwundenen Bruder wiederzufinden und ihre Mission zu vollenden. Sobald Sie dabei das Zentrum der Burg erreichen, sollten Sie noch einmal mit Greta sprechen, dann übergibt sie Ihnen den Talisman.

Magische Kugel 1: Im zweiten Abschnitt der Burg treffen Sie auf Hunter, der Ihnen kleinlaut beichtet, dass alle seine Affen aus dem Avalar-Zoo ausgebrochen sind, und er sie wieder einfangen soll. Erledigen Sie diese Aufgabe für ihn und schon wechselt die erste magische Kugel in Ihren Besitz.

Magische Kugel 2: Um die zweite Kugel des Levels zu ergattern, müssen Sie sich ins Zentrum der Burg vorwagen, wo Sie auf Handel (Gretas Bruder) treffen. Er verrät Ihnen, dass Greta und er die Flaggen aus der Burg brauchen, um den Erfolg von Gretas Mission zu beweisen. Schnappen Sie sich alle drei Flaggen und Sie bekommen die zweite magische Kugel.

UNTERLEVEL: FRACTURE HILLS

Talisman: Im Level treffen Sie auf Spielcharaktere, die in Steinen gefangen sind. Benutzen Sie Ihren Flammenatem, um sie zu befreien. Haben Sie erst alle sechs Charaktere erlöst, ist der Tempel befreit, wohin Sie sich schleunigst aufmachen sollten, um den Talisman einzusammeln.

Magische Kugel 1: Im untersten Abschnitt des Levels treffen Sie einen alten Alchemisten, der Sie bittet, ihn wohlbehalten durch eine Gruppe feindlicher Landvermesser zu eskortieren. Haben Sie damit Erfolg, ist Ihnen auch die erste magische Kugel sicher.

Magische Kugel 2: Hunter bittet Sie, ihm beim Abservieren der bösen Landvermesser zu helfen. Während Hunter hierzu mit Pfeil und Bogen vorgeht, sollten Sie Ihre Kopframme einsetzen, um den Steintyrannen auszuschalten. Sobald alle Landvermesser besiegt sind, haben Sie die zweite magische Kugel so gut wie in der Tasche.



Magische Kugel 3: Hier heißt es zuerst einmal, genügend Feinde kalt zu stellen, um einen Super Charge Power Up aktivieren zu können. Mit diesem können Sie als nächstes die Steintür zertrümmern, die das arme Mädchen gefangen hält. Um diese besondere Tür jedoch zu finden, müssen Sie sich durch den ganzen Level schlagen und unterwegs auch die anderen Steintüren zerstören. Und das braucht schon etwas Übung.

UNTERLEVEL: MAGMA CONE

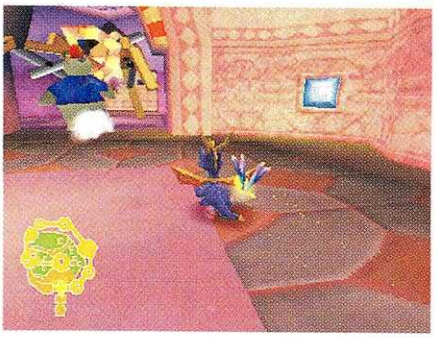


Talisman: Unterhalten Sie sich mit Loonie, dem Faun. Er erzählt Ihnen, dass die große Party abgesagt wurde, weil die gemeinen Landvermesser einen Vulkanausbruch ausgelöst haben. Und das ist auch schon Ihre Aufgabe, um sich den Talisman zu sichern: Beenden Sie die Vulkanaktivitäten. Leider haben Sie dabei keine andere Wahl, als Moneybags die 200 Gemmen zu geben, die er für die Benutzung seines Fahrstuhls verlangt. Stoppen Sie dann den Vulkanausbruch, um den ersehnten Talisman zu bekommen.

Magische Kugel 1: Sobald Sie für Ihre erste Aufgabe den Talisman erhalten haben, überqueren Sie die Brücke ganz in der Nähe. Dann verwenden Sie den Super-Fly-Power-Up, um durch die Gegend zu fliegen, die Lavatrümmer aufzusammeln und mit ihnen Ihre Monsterfeinde zu bombardieren.

Magische Kugel 2&3: Im ersten Levelabschnitt sollten Sie die Gleitflugtechnik einsetzen, um den großen Turm in der Kartenmitte zu erreichen. Im Zentrum des Turm stoßen Sie auf ein Loch, durch das Sie sich fallen lassen. Unten angelangt treffen Sie erneut auf Hunter, der Ihnen ein Spielchen vorschlägt. Gewinnen Sie gegen ihn, bekommen Sie die zweite magische Kugel des Levels. Besiegen Sie Hunter ein zweites Mal, ist Ihnen auch die dritte Kugel sicher.

UNTERLEVEL: SHADY OASIS



Talisman: Wollen Sie hier den Talisman einsacken, müssen Sie erst einmal Shorty, das Nilpferd, füttern. Shorty steht auf Beeren. Geben Sie ihm also eine von jedem Baum, an dem er auf seinem Weg durch den Level vorbei kommt. Haben Sie Shorty erst bis zu einem riesigen Beerenbusch im Zentrum des Irrgartens begleitet, gibt's als Belohnung den Talisman.

Magische Kugel 1: Sobald Sie Shorty bis zum Beerenbusch geführt und den Talisman eingeheimst haben, gehen Sie einfach rüber und sprechen Sie mit Shortys Freund ganz in der Nähe, denn er verrät Ihnen die nächste Aufgabe: Es gilt, einige verdammt flinke Diebe aufzuspüren und einzufangen. Verlassen Sie sich bei der Jagd auf Ihre Schlag-Attacke und bleiben Sie den Dieben möglichst eng auf den Fersen. Erwischen Sie einen Dieb mit Ihrem Hieb, lässt er vor Schreck seine Laterne fallen. Sammeln Sie alle drei Laternen ein, und die magische Kugel ist Ihnen gewiss.



Magische Kugel 2: Die zweite magische Kugel finden Sie in derselben Gegend des Levels wie die erste. Um sie zu bekommen, müssen Sie eine ganze Familie retten, die im Fels eingeschlossen ist. Schnappen Sie sich dazu den Power-Up ganz in der Nähe, der Sie unbesiegbar macht. Jetzt können Sie gefahrlos die grüne Lava überqueren und dahinter die Felsstatuen mit Ihrem Kopfstoß zerschmettern, um die Familie zu befreien.

UNTERLEVEL: GULP'S OVERLOOK

Sie haben nur drei Möglichkeiten, einen Treffer gegen Gulp zu landen und alle drei hängen von den eierverlierenden Vögeln ab, die über der Kampfzone kreisen. In den Vogeleiern befinden sich nämlich Hilfsmittel, die Sie für Ihren Kampf gegen Gulp dringend brauchen.
Zuerst bekommen Sie einen Silberbarren, den Sie Gulp direkt entgegenschleudern sollten, denn der Barren verursacht eine riesige Explosion. Die zweite Waffe, die die Vögel für Sie fallen lassen, ist eine große Bombe, die Sie mit Spyros Flamme entzünden und sofort in Richtung Gulp werfen. Die letzte Waffe, die Sie von den Vögeln bekommen, ist eine Rakete, die Sie aufheben und auf Gulp feuern können. Versuchen Sie, diesen Treffer auch wirklich zu landen, denn es ist die einfachste Möglichkeit, Gulp ordentlich Schaden zuzufügen.



Neben diesen drei Waffen lassen die Vögel auch Hühnchen in die Kampfarena fallen, die Spyro essen kann, um seine Lebensenergie wieder aufzufüllen. Aber passen Sie auf, denn auch Gulp kann sich so wieder stärken.
Gulp verfügt in diesem Level über zwei Hauptangriffsarten. Zuerst wird er versuchen, Spyro mit seiner riesigen Körpermasse zu zerquetschen, wenn der Drache Gulp zu nahe kommt. Benutzen Sie die Kopframme, um sich diese plättende Erfahrung zu ersparen. Gulps zweite Angriffsmethode ist ähnlich gemein: Er verschießt Plasma-Bälle aus den Riesenwaffen an beiden Seiten seines Körpers. Seien Sie also auf der Hut, achten Sie darauf, dass Spyro immer genug Hühnchen verspeist, um volle Energie zu haben, und – sofern Sie nicht gerade angreifen – bleiben Sie immer in Bewegung!

UNTERLEVEL: CRYSTAL GLACIER

Talisman: In einer eingeschneiten Eiswüste spielt dieser ziemlich trickreiche Level, aber machen Sie sich keine Sorgen deswegen: Der Schnee hat keinen Einfluss auf Spyros Bewegungen – befindet sich Ihr Drache allerdings auf dem Eis, ist das schon wieder eine ganz andere Geschichte. Zu Anfang des Levels treffen Sie auf drei gefrorene Eisbaumeister. Tauen Sie diese mit Ihrem Flammenatem auf, und sie werden Ihnen verraten, dass eine Gruppe böser Eiszauberer die Herrschaft über den Level an sich gerissen und den Eisbaumeister-Chef gefangen genommen haben. Ihre Hauptaufgabe besteht folgerichtig darin, diesen Chef, den Schamanen Tok, aus den Klauen der Eiszauberer zu retten, um von ihm den Talisman zu fordern. Zuvor müssen Sie allerdings alle Stammesmitglieder der Eisbaumeister aus ihren frostigen Gefängnissen befreien. Bahnen Sie sich also Ihren Weg durch das Level und tauen Sie unterwegs alle Eisbaumeister mit Ihrem Flammenatem auf. Erledigen Sie dabei gleich noch die bösen Eiszauberer in der Nähe, denn sonst frieren diese die eben befreiten Eisbaumeister sofort wieder fest. Sind erst alle Eiszauberer geschmolzen und alle Eisbaumeister aufgetaut, befreien diese ihren Chef Tok auf eine ziemlich einzigartige Weise. Sobald Tok frei ist, belohnt er Sie mit dem Talisman.





Magische Kugel 1: Im unteren Abschnitt des Levels treffen Sie erneut auf den Schamanen Tok, dem sein Lieblingshaustier, ein Schneeleopard, davongelaufen ist. Der Schneeleopard ist ganz in der Nähe (schauen Sie ruhig auf der Karte nach, wenn Sie ihn nicht auf Anhieb finden), allerdings hat er im Moment viel mehr Interesse am Fischfang als an einer Rückkehr zu seinem Herrn und Meister. Zum Glück finden Sie in der Nähe auch drei Eislöcher mit springenden Fischen. Setzen Sie Spyros Flamme ein, um die Fische in die Leopardenpranken zu pusten. Schaffen Sie das an allen drei Eislöchern, gewinnen Sie den Leoparden als lebenslangen, treuen Freund, der sie jetzt bereitwillig zum Schamanen Tok begleitet. Aber Sie sollten unbedingt langsam gehen, sonst bleibt der Leopard zurück. Zum Dank für sein wieder gefundenes Haustier überreicht Ihnen Tok schließlich die erste magische Kugel des Levels.





Magische Kugel 2: Begeben Sie sich zum Super-Fly-Power-Up, der auf der Karte eingezeichnet ist. Sobald Sie erst die nötige Anzahl an Gegnern in diesem Level erledigt (insgesamt 18) haben, wird der Power-Up aktiviert. Haben Sie den Power-Up, sprechen Sie als nächstes noch einmal mit Tok, dem Schamanen, und er berichtet Ihnen, dass die Höhlen des Levels inzwischen von gruseligen Blutspinnen, den Draclets, beherrscht werden. Können Sie da helfen? Natürlich! Benutzen Sie den Super-Fly Power-Up, um sich in die Lüfte zu erheben und jede der unheiligen Kreaturen mit einem einzigen Flammenstoß auszuschalten. Die meisten dieser Bösewichter halten sich in der großen Höhle versteckt, die unterhalb des Levels verläuft (schauen Sie auf die Karte), einige Spinnenbiester finden Sie aber auch auf den Steinsimsen außerhalb der Höhle. Handeln Sie schnell, denn die Draclets reproduzieren sich selbst, wenn Sie nicht alle in einem Aufwasch erledigen. Also legen Sie sich bloß nicht auf die faule Haut!

BAD GUY BASHING – BÖSEWICHTER KALTSTELLEN



ICE WIZARD – Eiszauberer: Diese Typen sind verantwortlich für die Gefangennahme von Tok, dem Schamanen, und seinem Stamm. Klar, dass die Eiszauberer ihre gewonnene Macht nicht freiwillig aufgeben. Die Eiszauberer schießen mit sehr schnellen Eiszapfen auf Sie, die flach am Boden heranrauschen. Die beste Methode, einem solchen Angriff zu entgehen, ist, die gefährlichen Zapfen zu überspringen, um dann im Gleitflug in die Nähe der Zauberer zu gelangen. Sobald Sie in Reichweite sind, genügt eine einzige Flamme auf den Gegner, um ihn abzuservieren. Vergessen Sie aber bloß keinen Eiszauberer in der jeweiligen Region, sonst frieren die Halunken jeden befreiten Eisbaumeister sofort wieder fest, kaum dass sie ihm Ihren Rücken zukehren.



ICE MOUSE – Eismaus: Die Eismaus ist eine extrem schnelle Kreatur, die Sie sofort angreifen wird, sobald Sie in Reichweite kommen. Hier empfiehlt es sich, der Eismaus ganz langsam auf die Pelle zu rücken, um sie bei ihrem Angriff mit einem einzigen Flammenstoß niederzustrecken. Richtig gefährlich werden Eismäuse allerdings nur, wenn sie im Rudel attackieren. Dann nämlich ist Ihre ganze Geschicklichkeit in Bewegung und Flammenangriff gefragt: Üben Sie fleißig!



DRACLETS – Blutspinnen: Diese lästigen Kreaturen haben die große Höhle unterhalb der Hauptsektion des Levels förmlich überrannt, und müssen natürlich besiegt werden, wenn Sie die zweite magische Kugel gewinnen wollen. Einigen Draclets begegnen Sie am Höhlenboden, während andere in ihren Netzen von der Decke baumeln. Eine einzige Flammenattacke reicht schon aus, eine der Spinnen zu rösten. Trotzdem sind die flugfähigen Draclets sehr schnell, verschlagen und schwer zu treffen. Schnelligkeit ist hier beim Kampf oberstes Gebot. Doch auch, wenn Sie sich flink bewegen, wird Sie das Kampftiming bis zum Äußersten fordern.

UNTERLEVEL: ZEPHYR

Talisman: Sobald Sie den Level betreten, treffen Sie auf Oberst Blub, der einen Freiwilligen sucht, um das Munitionshäuschen der Windmacher zu zerstören. Und der Freiwillige sind: Sie! Lag das nicht auf der Hand?! Bewältigen Sie diese Aufgabe, gehört Ihnen der Talisman. Benutzen Sie die Kanonen, um die Vögel vom Himmel zu holen, dann zerschießen Sie die Burgtore und machen sich auf den Weg zur Spitze der Festung.





Magische Kugel 1&2: Wenn Sie sich die untere Region des Levels auf Ihrer Karte anschauen, sollten Sie Bo Peep entdecken. Bo Peep ist die Frau, bei der Sie sich die ersten zwei von vier im Level versteckten magischen Kugeln sichern können. Ihre Aufgabe besteht diesmal darin, etliche ganz niedliche Viecher wie ein Hirte zurück in Bo Peeps Pferch zu lenken. Hört sich einfach an? Ist es aber nicht, denn die Tierchen sind beileibe nicht immer auf derselben Ebene zu finden wie der Pferch! Die ersten drei sind ja noch ganz in der Nähe (schauen Sie auf der Karte nach und Sie sehen, was ich meine), also sollten Sie schnell rüberstürmen und sie mit dem sanften Nachdruck Ihres Flammenatems zurück in den Pferch treiben. Ist das erledigt, bedankt sich die liebenswerte Bo Peep mit der ersten magischen Kugel und verrät Ihnen außerdem, dass sich zwei weitere Herdenmitglieder irgendwo auf dem Level herumtreiben, die Bo Peep den ganzen Tag noch nicht zu Gesicht bekommen hat: Überhaupt kein Problem für Sie, denn die Vermissten sind auf Ihrer Karte eingezeichnet. Machen Sie sich also auf den Weg und kitzeln Sie die verlorenen Tiere mit Ihrem Flammenatem. Haben Sie beide erst wieder in den Pferch getrieben, ist Ihnen auch die zweite magische Kugel sicher.





Magische Kugel 3&4: Um hier Erfolg zu haben, müssen Sie wirklich zeigen, was Sie können. Nur mit exzellenten Sprüngen und ein wenig Nachdenken haben Sie eine Chance. Mit unserer Karte werden Sie schnell den Gefreiten Romeo entdecken, der Ihnen sein Leid klagt: Sein Vögelchen, Julia, ist eingeklemmt, und natürlich ist Ihre Hilfe vonnöten, um Julia zu befreien. Sobald Sie Bescheid wissen, sollten Sie sich auf den Weg zum Professor machen (auch hier hilft unsere Levelkarte weiter), der einige Zauberbohnen für Sie hat. An der richtigen Stelle gepflanzt, wachsen die Zauberbohnen zu riesigen Plattformen heran. Verwenden Sie also die einzelne Bohne, die Ihnen der Professor anfangs überlässt, um sich ein paar weitere zu sichern. Nun können Sie nacheinander die Bohnen pflanzen und so, langsam aber sicher, bis zur Spitze der Region hochklettern. Auf halbem Weg nach oben begegnet Ihnen erneut der Professor und überreicht Ihnen die ersehnte dritte magische Kugel sowie ein paar weitere Bohnen, damit Sie Ihren Auftrag auch wirklich schaffen. Pflanzen Sie diese Bohnen an den richtigen Stellen, um die verbliebenen Felslücken zu schließen, und retten Sie schließlich das Vögelchen Julia. Die vierte magische Kugel ist Ihre Belohnung.

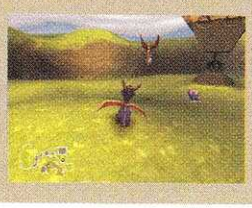


BAD GUY BASHING – BÖSEWICHTER KALTSTELLEN



BREEZEBUILDER – Windmacher: Die Windmacher sind eigentlich ziemlich klein und unscheinbar, aber das sollte Sie nicht täuschen. Die Bomben, die sie auf Spyro abfeuern, können ihm nach ein paar Treffern erheblich zusetzen. Der Trick im Kampf gegen die Windmacher ist folgender: Springen Sie einfach über die herankommenden Bomben hinweg und gleiten Sie dann schnell auf den Windmacher zu. Ohne seine Bombe ist er ihrem Flammenatem aus nächster Nähe hilflos ausgeliefert.

AIRBORNE BREEZEBUILDER – Fliegender Windmacher: Diese fliegenden Angreifer lassen Bomben auf Spyro regnen, die ihm extrem fix die Lebensenergie entziehen. Zwar sind die fliegenden Windmacher leicht zu erledigen, ein einzelner Feuerstoß reicht dazu schon aus, aber Ihre Aufgabe ist trotzdem äußerst tückisch, da die Feinde in der Luft besonders schwer zu erreichen sind. Suchen Sie also zuerst eine höher gelegene Region des Levels auf, springen Sie dort ab und benutzen Sie die Gleittechnik, um in die Nähe des Windmachers zu kommen, den Sie angreifen wollen. Haben Sie ihn erreicht, schicken Sie ihn schnell mit einem gut platzierten Feuerstoß in die ewigen Jagdgründe und suchen Sie danach schleunigst das Weite: Er könnte noch eine letzte Bombe gestartet haben, bevor sie ihn erwischten!





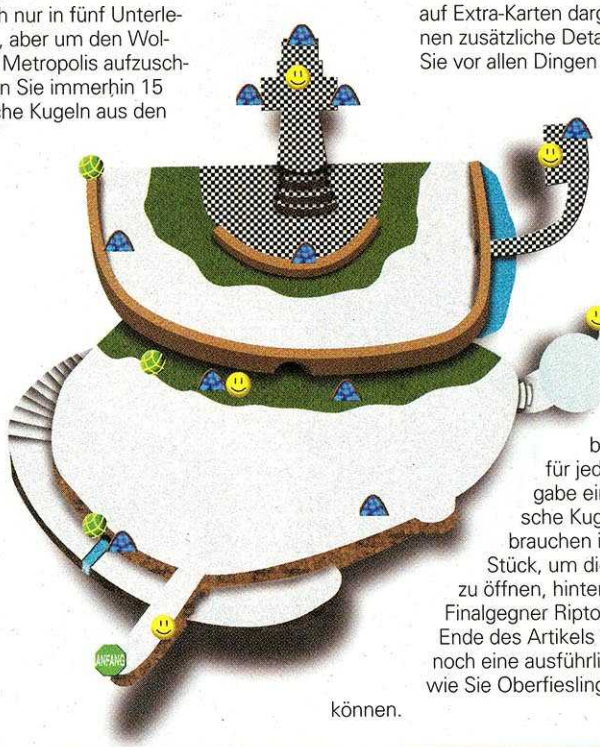
TNT BARREL ROLLER – TNT-Fass-Roller: Diese heimtückischen Vögel rollen TNT-Fässer über die Plattformen des Levels, die sofort explodieren, sobald sie eine Mauer berühren – oder Spyro! Springen Sie also über die Fässer, gleiten Sie dann in die Nähe der gefiederten Untiere und servieren Sie sie mit einem gezielten Flammenstoß ab. Aber Vorsicht: Falls Sie mit Ihrer Flamme aus Versehen eines der Fässer erwischen, sind Sie selbst mit einem riesigen Bums in Richtung Drachenhimmel unterwegs!

WELT DREI: WINTER TUNDRA





Dies ist die letzte große Hauptwelt in Spyro 2, und wie der Name schon vermuten lässt, wird es in Winter Tundra ziemlich eisig und kalt. Hier müssen Sie sich nur in fünf Unterlevels behaupten, aber um den Wolkentempel und Metropolis aufzuschließen, brauchen Sie immerhin 15 bzw. 25 magische Kugeln aus den anderen Levels. Haben Sie es jedoch mit unserer Anleitung bis hierher geschafft, sollten Sie genügend Kugeln für diese Aufgaben in petto haben. Auch hier zeigt unsere Karte wieder die ganze Hauptwelt plus die entsprechenden Infos zu den Unterlevels. Zwei davon sind besonders gemein und daher auf Extra-Karten dargestellt, um Ihnen zusätzliche Details zu liefern und Sie vor allen Dingen auf die vielen Feinde vorzubereiten, die Ihnen dort ans Leder wollen. Wundern Sie sich übrigens nicht: In Winter Tundra werden Sie keinen einzigen Talisman ergattern. Stattdessen bekommen Sie für jede erledigte Aufgabe eine weitere magische Kugel, denn Sie brauchen immerhin 40 Stück, um die riesigen Türen zu öffnen, hinter denen sich Ihr Finalgegner Ripto versteckt. Am Ende des Artikels finden Sie dann noch eine ausführliche Anleitung, wie Sie Oberfiesling Ripto erledigen können.



UNTERLEVEL: MYSTIC MARSH

Magische Kugel 1: Erklettern Sie den zweiten Absatz des Levels und springen Sie dort in den Fluss, der den mystischen Sumpf durchschneidet. Schwimmen Sie weiter durch eine unterirdische Höhle und gleich dadrauf durch einen weiteren Unterwasserabschnitt. Hier treffen Sie schließlich auf einen Wasserzauberer, der sich bei Ihnen für die Reparatur seiner Quelle bedankt und Ihnen die erste Kugel des Levels gibt.

Magische Kugel 2: Um in die Gegend der zweiten magischen Kugel zu kommen, müssen sie vorher mindestens 18 Feinde besiegt haben, denn erst dann können Sie ihren Super-Jump Power-Up aktivieren, um Basil, den Eroberer, zu erreichen. Dieser schüttet Ihnen auch sogleich sein Herz aus: Eine Horde gemeiner Diebe hat ihm die Zündkerzen für seinen Lastwagen geklaut. Klar, dass Sie für die Wiederbeschaffung zuständig sind. Jagen Sie jeden einzelnen Dieb und rammen Sie ihn so lange, bis er erledigt ist. Einmal besiegt, lässt er auch die gestohlene Zündkerze fallen, die Sie nun einsammeln können. Wiederholen Sie diesen Angriff bei allen vier Dieben, und die magische Kugel gehört Ihnen.

Magische Kugel 3: Am Fuß der südwestlichen Ecke der Karte finden Sie einen hohlen Baumstumpf und den Professor, der ohne seinen Bleistift nicht arbeiten kann. Er übergibt Ihnen ein Ei, mit dem Sie Handel treiben müssen, um ihm sein begehrtes Schreibwerkzeug zu besorgen. Mit dem Bleistift in Ihrem Besitz geht's schnell zurück zum Professor, der Ihnen zum Dank Kugel Nummer drei überreicht.

UNTERLEVEL: CLOUD TEMPLES



Magische Kugel 1: Die erste magische Kugel des Levels ist am leichtesten zu ergattern, denn alles, was Sie tun müssen, ist, den Level zu durchstreifen und unterwegs alle Krieger und Kriegsherren zu besiegen, die Ihnen begegnen. Haben Sie den Level schließlich von allen Feinden gesäubert, bekommen Sie zur Belohnung die erste Kugel.

Magische Kugel 2: Suchen Sie zuerst den Agenten Zero, der Ihnen eröffnet, dass er Mitglied eines Geheimclubs ist. Natürlich darf niemand wissen, wo die unheimlich geheime Geheimzentrale des Geheimclubs liegt. Kein Wunder, dass Agent Zero sogar Sie bedroht, ihm auf seinem Weg dorthin bloß nicht zu folgen. Gehen Sie nach dem Gespräch hinter den Bäumen links von Agent Zero in Deckung, und schon geht das Versteckspiel los: Agent Zero nimmt die Füße in die Hand und spurtet in Richtung Geheimzentrale, nicht ohne sich dabei jedoch regelmäßig umzuschauen, ob er verfolgt wird. Ihre Aufgabe ist es jetzt, Zero möglichst dicht auf den Fersen zu bleiben, ohne dabei gesehen zu werden. Entdeckt er Sie, müssen Sie von vorne beginnen. Schaffen Sie es aber ungesehen bis zum Geheimversteck, ist Agent Zero so verblüfft von Ihrer Anwesenheit, dass er Ihre Geschicklichkeit mit der zweiten magischen Kugel honoriert.



Magische Kugel 3: Ihre Pranken um die dritte magische Kugel zu schließen, dürfte mit Abstand die schwierigste Mission in diesem Level sein. Immerhin müssen Sie mindestens 21 Feinde schaffen, um den Power Up aktivieren zu können, den Sie dazu unbedingt brauchen. Haben Sie dies glücklich geschafft, treffen Sie auf Murgen, den Zauberer, der wirklich Grund zum Klagen hat: Trolle haben seinen Glockenturm besetzt, und alle Versuche Murgens, die Bösewichter zu grillen, hatten ganz das Gegenteil zur Folge: Die Trolle mochten die Hitze und wurden nur noch wilder. Gebrauchen Sie ihren Super-Ice-Power-Up, um die Widerlinge einzufrieren, und klettern Sie dann schnell von Troll zu Troll nach oben in die ersten zwei Abschnitte des Glockenturms. Dort finden Sie eine Glocke, die geläutet werden will. Gehen Sie jetzt durch den Ice Power Up und betreten Sie ohne Zögern den Luftfahrstuhl dahinter. Im oberen Stockwerk angekommen gilt es, die nächsten Trolle in Eis zu verwandeln. Auf der so entstanden Troll-Trittleiter geht es weiter nach oben, wo Sie schließlich die letzte Glocke läuten können. Ist die Glocke erst aktiviert, erhalten Sie zu guter Letzt die dritte magische Kugel dieses Levels.



Doping für Deine PlayStation...



Jeden Monat Game-Power mit dem PlayStation Zone-Abo

Jeden Monat frei Haus: 12 mal PlayStation Zone mit praller CD. Als Dankeschön erhältst Du kostenlos einen praktischen CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases. So kannst Du jeden Monat bequem Deine PlayStation Zone-CD archivieren.



☒ Ja, ich brauche das PlayStation Zone-Abo mit CD-ROM!

(DM 138,-/Jahr (= DM 11,50/Ausgabe); Ausland DM 162,-/Jahr; ÖS 990,-/Jahr)

Als Dankeschön erhalte ich den ultimativen CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases kostenlos (Art. Nr. 1086). Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.
(Bitte beachten: Die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!)

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Datum, Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

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

P3Z359

UNTERLEVEL: ROBOTICA FARM

Magische Kugel 1: Ihre Hauptaufgabe in diesem Level besteht darin, dem Farmer weiterzuhelfen, der Ihnen gleich zu Anfang über den Weg läuft. Furchtbar gemeine Krabbelkäfer sind über seine Äcker hergefallen, erzählt der Farmer, und ohne Hilfe wird er sie bestimmt nicht wieder los. Machen Sie sich also auf den Weg und durchkämmen Sie den Level nach den Bösewichtern. Sobald Sie alle Krabbelkäfer ausgeschaltet haben, treffen Sie erneut auf den Farmer. Freundlich bedankt er sich jetzt bei Ihnen, dass Sie die große Käferlampe für ihn angeschaltet haben, und zeigt seine Dankbarkeit ganz handfest: Die erste der unverzichtbaren magischen Kugeln dieses Levels wechselt in Ihren Besitz.

Magische Kugel 2: Die Käferlampe brennt, die erste magische Kugel haben Sie auch, also nichts wie los: Springen Sie rüber zur nahegelegenen Plattform, wo Sie auf einen weiteren griesgrämigen Farmer stoßen. Auch er hat nämlich große Probleme mit bösen Riesenkäfern, was seine Laune zur Genüge erklärt. Um Ihre Aufgabe hier zu erfüllen, müssen Sie allerdings vorher genügend Feinde in den Himmel schicken, um einen Super-Charge-Power-Up zu aktivieren. Mit aktiviertem Power-Up stürmen Sie jetzt über die Plattform und überzeugen alle Ihnen begegnenden Käfer nachdrücklich von der Sinnlosigkeit ihrer irdischen Existenz. Aber aufgepasst: Sie müssen alle Krabbeltierchen in einem Durchgang erwischen! Haben Sie dem Farmer schließlich die Straßen für seinen Traktor komplett geräumt, bedankt er sich bei Ihnen mit – na, womit wohl – der zweiten magischen Kugel!

Magische Kugel 3: Auch für den Gewinn der dritten magischen Kugel heißt es wieder: Helfen Sie einem schlecht gelaunten Farmer mit seinem Käferproblem. Springen Sie dazu von den erhöhten Geländeregionen ab, gleiten Sie in die Nähe der Ungeziefer-Gang, und erledigen Sie das üble Gesindel mit Spyros Flammenangriff. Vier fiese Käfer gilt es auszuschalten, aber sputen Sie sich, denn wenn Sie zu lange brauchen, regenerieren sich die Käfer ganz von selbst. Schaffen Sie es jedoch, alle vier im Zeitlimit abzuservieren, gewinnen Sie damit zugleich die letzte magische Kugel des Levels.

UNTERLEVEL: METROPOLIS

Wie schon im Cloud-Tempels-Level ist auch hier Ihre erste Aufgabe (noch vor Betreten des Levels), genügend magische Kugeln für Ihre Zugangsberechtigung zu sammeln. 25 Stück benötigen Sie, um sich den ersehnten Einlass nach Metropolis zu verschaffen. Metropolis ist eine hochtechnisierte Zukunftsstadt, die allerdings (merkwürdig, aber wahr) von einer Horde plündernder Kühe übernommen wurde! Bekämpfen Sie also die Kuhganoven und bringen Sie die Ordnung zurück nach Metropolis, während Sie den Level auf der Suche nach den letzten vier magischen Kugeln durchstreifen.





Magische Kugel 1: Ihre Hauptaufgabe für Kugel Nummer eins besteht ganz einfach darin, Metropolis zurückzuerobern. Schalten Sie dazu jeden einzelnen der gehörnten Invasoren aus. Klingt schwer und gefährlich – ist es aber nicht! Sollten Sie wider Erwarten Probleme mit einer bestimmten Kuh bekommen, verrät Ihnen der Kasten weiter unten die richtige Kampftaktik. Wichtig ist nur, dass Sie wirklich den gesamten Level säubern. Vergewissern Sie sich auf der Level-Karte, dass Sie keine Region übersehen haben. Am Levelende angelangt – und gesetzt den Fall, Sie haben wirklich jeden Euterträger erwischt – werden Sie mit der ersten magischen Kugel des Levels belohnt: Wahrlich kein zu hoher Preis für die Befreiung Metropolis' aus den Hufen des angreifenden Milchviehs!

Magische Kugel 2: Haben Sie erst Ihre Hauptaufgabe bewältigt und den Preis eingesackt, erhalten Sie gleich die nächste Hiobsbotschaft: Diesmal ist es eine Horde fliegender Schafe, die Metropolis in Angst und Schrecken versetzt. Verwenden Sie den Power-Up in der Nähe, und Spyro erhebt sich in die Lüfte. Setzen Sie nun gleichzeitig Ihren Super-Flammen Angriff ein, um die drei Schafe auf ihren fliegenden Untertassen zu grillen. Der Trick besteht hier darin, eine Untertasse nach der anderen zu erwischen, statt abwechselnd alle drei auf einmal zu jagen. Haben Sie alle fliegenden Schafe auf den Boden der Tatsachen zurückgebracht, bekommen Sie die zweite magische Kugel.

Magische Kugel 3: Trotz Ihrer Erfolge im Kampf gegen die fliegenden Schafe zeigt es sich, dass die wolligen Bösewichter vor ihrer Niederlage noch einen Funkspruch mit der Bitte um Verstärkung absetzen konnten. Ihnen bleibt keine andere Wahl, als sich per Super-Fly-Power-Up erneut in die Lüfte zu erheben, um die zweite Angriffswelle der blökenden Untertassenreiter gebührend zu empfangen! Inzwischen haben die Biester allerdings ein paar neue Tricks gelernt, also ziehen Sie sich besser warm an und bereiten Sie sich auf ein paar halsbrecherische Flugmanöver vor, die Sie hinlegen müssen, um die Angriffe abzuwehren und einen Gegner nach dem anderen vom Himmel zu putzen. Mit etwas Geschick werden Sie schließlich mit der dritten magischen Kugel des Levels belohnt.

Magische Kugel 4: Schauen Sie auf die Karte des Levels, dort finden Sie die Stelle verzeichnet, an der es die vierte und letzte magische Kugel des Levels gibt. Machen Sie sich dorthin auf den Weg, wenn Sie glauben, es mit dem mutierten Ochsen aufnehmen zu können, der Sie dort schon erwartet. Schlittern Sie dazu über das Eis und setzen Sie ihren Flammenatem ein, um die Bomben, die Ihnen entgegen geschleudert werden, zurück in Richtung Ochse zu befördern. Hierbei ist Timing das Ein und Alles, denn nichts ist leichter, als sich zu verschätzen und von einer explodierenden Bombe erwischt zu werden. Unten links auf dem Bildschirm finden Sie übrigens die Lebensenergie-Säule des bösen Ochsen. Ist diese erst erschöpft, gehört auch die vierte magische Kugel des Levels Ihnen.

BAD GUY BASHING



LASER COW – Laser Kuh: Laser Kühe als Angreifer begegnen Ihnen im Metropolis-Level auf Schritt und Tritt, also sollten Sie üben, diese so früh wie möglich auszuschalten. Wie der Name schon andeutet, greifen Laser Kühe mit einem entsprechenden Schießgewehr an, mit dem sie horizontale Salven auf Sie abfeuern. Diesen hinterhältigen Salven bei Ihren eigenen Angriffen geschickt auszuweichen, ist darum Ihr erster Schlüssel zum Erfolg, wenn es gilt, die aufmüpfigen Milchschleudern in ihre natürlichen Schranken zu verweisen. Lassen Sie Spyro über die Lasersalven hinweggleiten und, einmal in der Nähe der schießwütigen Unholde angekommen, benutzen Sie den Flammenatem, um sie zu besiegen. Aber bitte aufgepasst: Die Richtung der ständig wandernden Laserstrahlen vorherzuahnen ist nicht ganz einfach. Achten Sie also höllisch darauf, dass Sie rechtzeitig abspringen und auch, wo Sie am Ende wieder landen!



THE ROCKET PIGS – Raketen Schweine: Raketen Schweine sind niedliche, kleine Angreifer, doch lassen Sie sich davon nicht täuschen: Die Geschwindigkeit, mit der sie sich im Kampf bewegen, ist wirklich enorm. Gelangt Spyro in Reichweite eines Raketen Schweins, heftet sich dieses sofort an seine Fersen, um in Spyros Nähe zu explodieren. Zwei Techniken führen hier zum Erfolg. Die erste: Warten Sie, bis sich ein Raketen Schwein an Ihre Fersen heftet. Nun bewegen Sie sich schnell rückwärts, um dem Angriff zu entgehen. Kampftechnik zwei: Rösten Sie das heranfliegende Schwein mit Ihrer Flamme, bevor es sich in Explosionsreichweite befindet. Die zweite Kampftechnik ist besonders dann erfolgreich, wenn Sie es gleich mit einem Rudel Raketen Schweine zu tun bekommen, denn mehr als zwei Angreifern auf einmal auszuweichen, ist verflixt kompliziert!

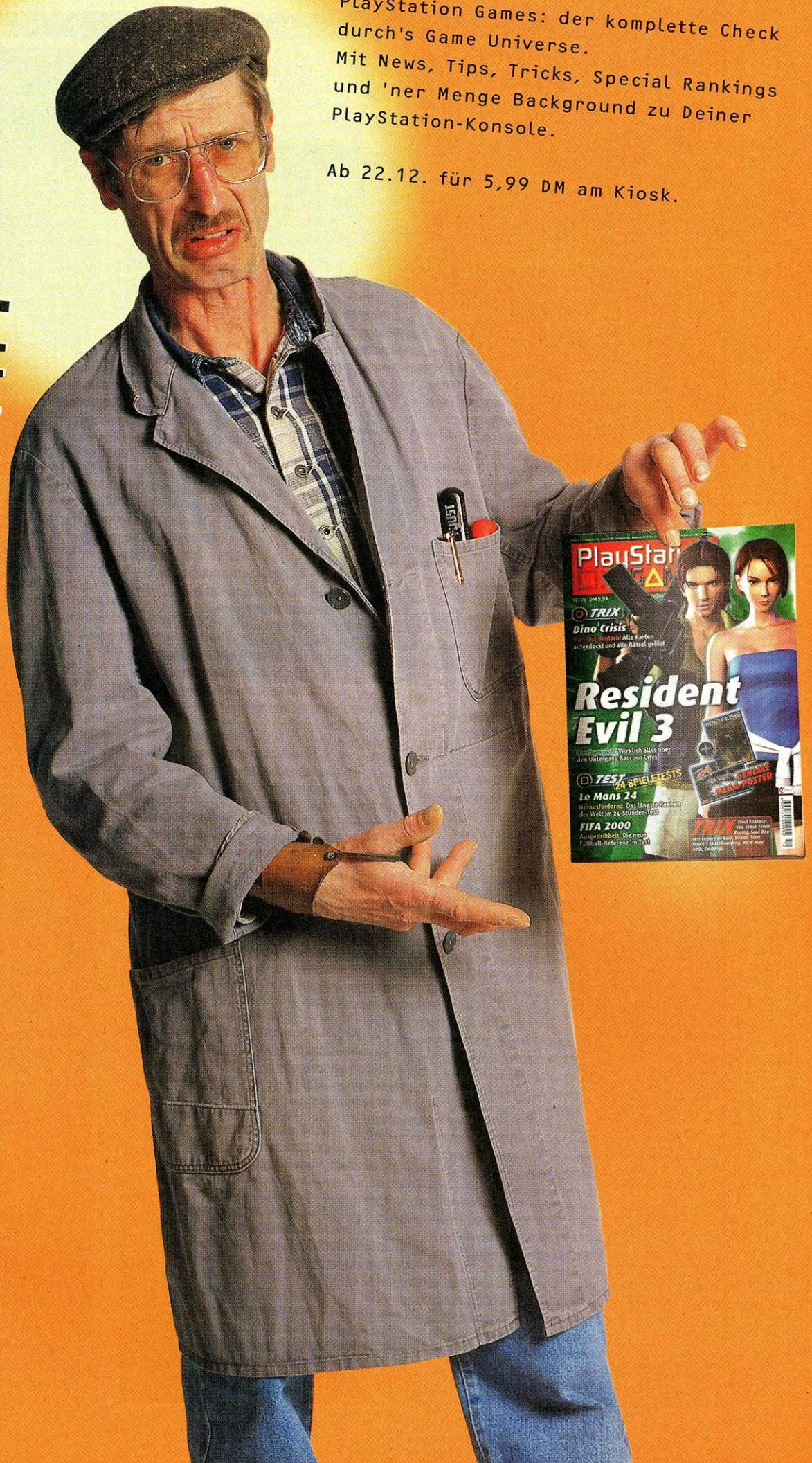


SHIELDED LASER COW – Gepanzerte Laser Kuh: Diese Laser Kühe sind viel größer, fieser und – zum Glück! – auch um einiges seltener als die gewöhnlichen Laser Kühe. Ein dicker Panzer schützt diese Widersacher vor Spyros Flammenangriff. Allerdings müssen die lästigen Tierchen ihren Schutz aufgeben, wenn sie ihre eigenen Lasergewehre einsetzen wollen. Spyros Trick besteht nun darin, die wehrhaften Euterträger genau in dem Moment anzugreifen, in dem sie ihren Panzer fallen lassen. Timing ist hier das Ein und Alles!

Anleitung zum Glücklichsein.

PlayStation Games: der komplette Check durch's Game Universe.
Mit News, Tips, Tricks, Special Rankings und 'ner Menge Background zu Deiner PlayStation-Konsole.

Ab 22.12. für 5,99 DM am Kiosk.



DER GROSSE BOSS: RIPTO'S ARENA



Dieses ist Ihr letzter Kampf, und Sie erhalten, sobald sie erst Riptos zwei Handlanger ausgeschaltet haben, die große Chance, den Oberfiesling Ripto ein für alle Mal von Avalar zu verbannen. Klar, dass Ripto Ihnen seinen Thron nicht kampflos überlässt, und dieser Kampf ist natürlich bei weitem der härteste (und längste), den das ganze Spiel zu bieten hat.
Riptos Hauptangriff ist eine Art riesiger Feuerball, den er mit seinem Zauberstab verschießt. Dieses gigantische Flammenprojektil ist mit einer Zielsuchfunktion ausgestattet, die es Spyro fast unmöglich macht, ihm zu entkommen – es sei denn, Sie verwenden die Charge-Technik, um blitzschnell Spyros Bewegungsrichtung zu ändern.
Die Methode, mit der Sie Ripto schließlich bezwingen können, unterscheidet sich ein wenig von Ihren ersten beiden Boss-Begegnungen im Endlevel der anderen Welten: Sie müssen farbige Kugeln auflesen, die nach und nach in die Kampfarena plumpsen, und dann mit ihnen ei-



nen Super-Angriff auf Ripto starten. Jede der drei magischen Kugelsorten hat dabei eine andere Farbe, und jede verleiht Spyro folgerichtig auch eine andere Kraft für seinen Super-Angriff. Die grünen Kugeln befähigen ihn, explodierende Bälle aus purer Energie anzufeuern, die für mehrere Attacken hintereinander bestens geeignet sind. Mit roten Kugeln ist Spyro in der Lage, den Super-Feuerball abzuschießen, den Sie bereits früher im Spiel benutzt haben. Und blaue Kugeln schließlich, lassen Sie den Supercharge-Power-Up aktivieren, den Sie gleichfalls schon von früher kennen.
Die verschiedenen Power Ups sind der einzige Weg, Ripto wirklich zu besiegen. Und der weiß das natürlich. Sobald Sie drei magische Kugeln eingesammelt haben und dadurch einen Power Up aktivieren, sucht Ripto sofort das Weite. Und da der Power Up immer nur kurz aktiv ist, müssen Sie natürlich sehr schnell und besonders sorgfältig mit Ihren Angriffen auf den Oberbösewicht zu Werke gehen. Allerdings kann auch Ripto magische Kugeln einsammeln und gegen Sie verwenden. Versuchen Sie also unbedingt, schneller bei den bunten Bällchen anzukommen als er, sonst kriegen Sie mit Sicherheit ein paar Probleme. Außerdem sollten Sie wissen, dass immer die Farbe der letzten von drei eingesammelten Kugeln darüber entscheidet, welcher Power-Up als nächstes aktiviert wird. Haben Sie sich zum Beispiel zwei blaue Kugeln geholt und als letzte eine grüne, wird der grüne Power Up aktiviert. Sollten Sie also eine Lieblingsattacke haben, können Sie es sich mit etwas Geschick so einrichten, dass Sie als letzte von drei Kugeln eine mit der entsprechenden Farbe einsammeln und schon können Sie ihren Lieblingsangriff starten. Wichtig ist auch, dass Sie wertvolle Lebensener-



giepunkte zurückgewinnen können, wenn Sie die Schafe mit Ihrer Flamme angreifen, die während des Kampfes in die Arena purzeln. Machen Sie sich aber auch hier nichts vor: Ripto beherrscht denselben Trick zur Rückgewinnung seiner Lebenskraft.



Ist Riptos Lebensenergie erst verbraucht (seinen Energiebalken finden Sie in der linken unteren Ecke des Bildschirms), könnten Sie nun denken, Sie hätten schon gewonnen, doch weit gefehlt! Denn jetzt geht's erst richtig rund: Ripto ruft eine riesige Roboterversion von Gulp zur Unterstützung herbei (erinnern Sie sich: Den echten Gulp hatten Sie am Ende der zweiten Welt schon einmal besiegt), und dieser Hilferuf erneuert außerdem Riptos komplette Lebenskraft.
Selbst wenn der riesige, böse Robo-Gulp jedoch furchterregend aussieht, sind die Taktiken, um seiner Herr zu werden, im Wesentlichen dieselben wie beim Kampf gegen Ripto persönlich: Sammeln Sie weiter magische Kugeln auf und greifen Sie Robo-Gulp immer dann an, wenn die dritte aufgelesene Kugel den entsprechenden Power-Up aktiviert. Tatsache ist, dass der schiere Riesenwuchs von Robo-Gulp es sogar einfacher macht, einen vernünftigen Angriffstreffer zu erzielen als vorher beim Kampf gegen Ripto. Die einzige neue Angriffsstrategie von Robo-Gulp, auf die Sie sich einstellen müssen, ist sein tödlicher Wampen-Wabbler, dem Sie unbedingt aus dem Weg gehen sollten, da Robo-Gulps Riesenbauch Spyro sofort zerquetschen kann. Bleiben Sie also ständig in Bewegung, setzen Sie die Charge Technik ein, um sich außer





Reichweite zu halten, und sammeln Sie dabei fleißig weiter magische Kugeln auf.
Ist Robo-Gulps Energie endlich verbraucht, haben Sie es aber immer noch nicht geschafft, denn jetzt beginnt der letzte Abschnitt des Endkampfes: Ripto springt nun auf den Rücken eines großen Pterodaktylus (Flugsaurier) und verwandelt gleichzeitig die Kampfarena in ein riesi-



ges Lavabecken. Auch Spyro erhebt sich daraufhin automatisch in die Lüfte, Sie erhalten außerdem unendliche Super-Flammen-Energie und müssen Ripto nun in den Wolken bekämpfen. Dieser Kampfabschnitt ähnelt sehr dem im Unterlevel Metropolis in der Winter-Tundra-Welt, wo Sie sich mit der Gang fliegender Untertassenschafe herumschlagen mussten. Auch Ihre Taktik beim Kampf gegen Ripto auf seinem Flugsaurier ist daher dieselbe: Fliegen Sie Ripto



direkt an, brennen Sie ihm eine Salve auf den Pelz, ändern Sie dann sofort Ihre Bewegungsrichtung und verdrücken Sie sich schleunigst wieder, bevor er sich bei Ihnen „bedanken" kann.
Falls Ripto Sie aber doch erwischt, stürzt Spyro getroffen in Richtung tödlicher Lava. Drücken Sie dann schnell den Gleitflug-Knopf, damit Spyro wieder zu fliegen beginnt. In diesem letzten Kampfabschnitt können Sie übrigens verlorene Lebensenergie nicht mehr auffrischen, aber wenn Sie die ersten beiden Runden gegen Ripto und Robo-Gulp heil überstanden haben, sollte Ihnen dieser Umstand jetzt kein Kopfzerbrechen mehr bereiten.
Ihr Schlüssel zum Sieg ist es, immer in Bewegung zu bleiben und unentwegt Feuerbälle auf Ripto zu schießen. Über kurz oder lang werden Ripto und sein Pterodaktylus schließlich in die Lava plumpsen und der Kampf ist endlich gewonnen. Herzlichen Glückwunsch! Sie haben Avalar die Freiheit zurückgegeben!

PLAY STATION ZONE

CD VOL. 14



DAS IST AUF DER CD!

Sie haben die PlayStation Zone mit der CD gekauft? Sie wollen wissen, was denn nun genau auf der CD enthalten ist und wie das Ganze funktioniert? Dann lesen Sie sich bitte unsere detaillierte Anleitung durch! Wir erklären Ihnen die Anwendung und jede einzelne Rubrik! Spätestens nach der Lektüre sollte die ohnehin einfache Bedienung der Benutzeroberfläche auch für Anfänger ein Kinderspiel sein.

Schalten Sie Ihre PlayStation aus und legen Sie die CD in das Laufwerk ein. Sobald Sie die PlayStation nun wieder einschalten, startet die CD auf serienmäßigen PAL-PlayStations automatisch. Wenn alles in Ordnung ist, dann sehen Sie etwa vierzig Sekunden nach dem Einschalten (nachdem die beiden PlayStation-Logos und der Raubkopierer-Screen auf dem Screen aufgetaucht sind) einen Hinweis, der besagt, dass sich die auf CD vorgestellten Spiele größtenteils noch im Entwicklungsstadium befinden und die Endversionen sowohl grafisch als auch inhaltlich abweichen können. Wenige Sekunden danach geht es dann endlich auch wirklich los. Ein schickes Intro (das mit der X-Taste abgebrochen werden kann) entführt Sie in die Welt der PlayStation Zone-CD ...



JETZT GEHT'S LOS Wenn Sie dieses Intro sehen (das Sie mit der X-Taste abbrechen können), ist das Hauptmenü nur noch wenige Augenblicke (oder einen Knopfdruck) entfernt

Das Hauptmenü

Im Hauptmenü können Sie sich mit der grundsätzlichen Bedienung der PSZ-CD-Benutzeroberfläche vertraut machen. Drücken Sie auf dem digitalen Steuerkreuz nach oben oder unten, so scrollt das Hauptmenü wunschgemäß in die entsprechende Richtung. Drücken Sie die X-Taste (wie im Symbol daneben gezeigt), so gelangen Sie sofort in das entsprechende Untermenü. Um von dort in das Hauptmenü zurückzukehren, müssen Sie in der Regel nur das Dreieck (gemeint ist der Knopf mit dem Dreieck) betätigen. Im Folgenden werden wir Ihnen jeden einzelnen Menüpunkt detailliert erklären!



AUF EINEN BLICK So sieht das Hauptmenü der aktuellen PlayStation-Zone-CD aus, das der Action Man mit einem futuristischen Gefährt besucht.

1. DEMOS

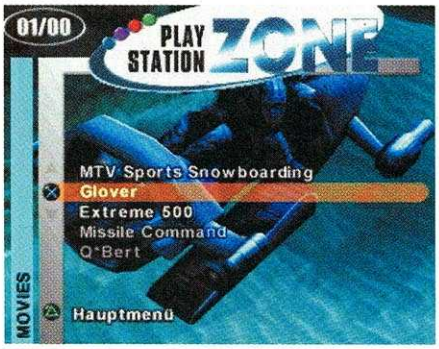
Unter diesem Menüpunkt finden Sie fünf ausschließlich spielbare Demos zu den neuesten Spielen von Eidos, Electronic Arts und Crave. Drücken Sie die X-Taste, um eine der gewünschten Demos zu starten, oder das Dreieck, wenn Sie in das Hauptmenü zurückkehren wollen. Beachten Sie bitte eventuelle Hinweise vor dem Laden!



BRANDAKTUELL Spielbare Demos zu Star Wars Episode I (Exklusiv-Demo), Worms: Armageddon, ActionMan, WCW Nitro (Exklusiv-Demo) und Championship Motocross sind auf dieser CD zu finden.

2. MOVIES

Hier finden Sie fünf weitere, nicht spielbare Demos zu LucasArts, THQ und Hasbro. Diese Demos wurden komplett von der PlayStation-Zone-Redaktion aufgenommen und produziert. Um einen der Filme zu starten, müssen Sie lediglich die X-Taste betätigen. Sie können natürlich jederzeit (auch während der Film läuft) mittels des Dreiecks in das Menü zurückkehren. Die Gesamtlaufzeit der Filme beträgt über 10 Minuten.



FILM AB! Tolle Filme von MTV Sports Snowboarding, Glover, Extreme 500, Missile Command und Q*Bert befinden sich auf dieser CD.

Info KEINE GEWALT

Aus rechtlichen Gründen müssen wir von der Vorstellung indizierter, indizierungsgefährdeter und gewaltverherrlichender Spiele absehen. Wenn Sie also auf der Suche nach Tipps, Tests, Infos und/oder Bildern zu indizierten Spielen (bzw. deren Nachfolgern oder Vorgängern) sind, müssen wir Sie leider enttäuschen. Eine derartige CD darf von uns nicht ausgeliefert werden.

3. WORK IN PROGRESS

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte! Getreu diesem Motto gewähren wir Einblicke in unser Fotoarchiv und zeigen Ihnen hier brandheiße Bilder zu aktuellen Projekten, die erst in den nächsten Wochen und Monaten erscheinen werden. Sobald Sie die X-Taste drücken, wird Ihnen nach wenigen Sekunden Ladezeit das erste Bild zum gewünschten Spiel gezeigt. Betätigen Sie daraufhin keine Taste, so wird Ihnen nach fünf Sekunden Wartezeit das jeweils nächste Bild zum Spiel präsentiert. Drücken Sie die X-Taste, dann wird die Weiterschaltung deaktiviert und die Informationsleiste ausgeschaltet. Betätigen Sie den Kreis oder das Viereck (gemeint sind die Knöpfe mit den jeweiligen Symbolen), dann wird das nächste bzw. vorherige Bild gezeigt. Durch das Drücken des Dreiecks gelangen Sie in das vorherige Untermenü zurück.



IN DER MACHE Fantastische Bilder zu absolut neuen Projekten lassen sich in dieser Rubrik anwählen. Es versteht sich von selbst, dass es sich dabei um bildschirmfüllende Bilder handelt.



DIA SHOW 2000 In dieser Rubrik werden automatisch die wichtigsten Neuveröffentlichungen des Monats der Reihe nach in einer interaktiven Bilder-Show präsentiert.

4. DEMNÄCHST ERHÄLTLICH

Dieser Abschnitt ist prinzipiell identisch zur Work-In-Progress-Sektion, d. h. mit der X-Taste kann man die Dia-Show zu einem Spiel starten, mit dem Dreieck gelangt man in das Menü zurück und während der Show kann man mit dem Viereck, dem Kreis und der X-Taste die Bildanzeige beeinflussen. Der Unterschied ist, dass in diesem Abschnitt Bilder zu zehn Titeln gezeigt werden, die in diesen Wochen erscheinen. Außerdem wird nach der Bilderserie zu einem Spiel automatisch zum nächsten Titel (bzw. zum ersten Spiel) geschaltet. Damit steht jedem Händler eine praktische Slideshow zur Verfügung, mit der sich Kunden über kommende Spiele informieren können.

5. HIT-TIPP

Diese Rubrik ist von der Bedienung her absolut identisch mit der Work-In-Progress-Sektion. Sobald Sie die X-Taste drücken, wird Ihnen nach wenigen Sekunden Ladezeit das erste Bild zum gewünschten Spiel gezeigt. Betätigen Sie daraufhin keine Taste, so wird Ihnen nach fünf Sekunden Wartezeit das jeweils nächste Bild zum Spiel präsentiert. Drücken Sie die X-Taste, dann wird die Weiterschaltung deaktiviert und die Informationsleiste ausgeschaltet. Betätigen Sie den Kreis oder das Viereck, dann wird das nächste bzw. vorherige Bild gezeigt. Durch das Drücken des Dreiecks gelangen Sie in das Untermenü zurück.



MIT EIGENEN AUGEN Welche Spiele wollen Sie sich kaufen? In der Hit-Tipp-Sektion können Sie sich selbst ein Bild machen.

6. TIPPS&TRICKS-LEXIKON

Die ultimative Tipps&Tricks-Datenbank versteckt sich hinter diesem Menüpunkt. Mit dem digitalen Steuerkreuz können Sie problemlos durch die in alphabetischer Reihenfolge sortierte Datenbank sausen, während Sie mit der X-Taste die (überprüften) Tipps zu einem bestimmten Spiel auf den Screen scrollen lassen. Sobald Sie während des automatischen Scrollvorgangs Rauf oder Runter drücken, wird das Scrolling abgebrochen und Sie können manuell die gewünschte Position im Tipps-Text ansteuern. Es versteht sich von selbst, dass die bekannten Button-Symbole in Form von grafischen Icons auf dem Screen erscheinen. Als Zusatz-Service wird Ihnen währenddessen auch noch ein Lauftext zur Power Line angezeigt, bei der Sie sich für DM 1,21 pro Minute Tipps zu aktuellen Spielen von Sony Computer Entertainment Europe (Ape Escape, Wild Arms u. ä.) besorgen können. Dies ist ein Service von SCEG und keine Dienstleistung von PlayStation Zone! Übrigens: Es versteht sich von selbst, dass diese Datenbank jeden Monat aktualisiert wird!

7. SPIELE-LEXIKON

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 619 PS-Titeln. Um die Suche zu erleichtern (und langwierige Scroll-Aktionen zu vermeiden), haben wir die Spiele in insgesamt 16 verschiedene Genres aufgeteilt, wobei das Sportspiel-Genre selbst noch einmal in 9 Unterkategorien gegliedert wurde. Die Bedienung ist denkbar einfach: Haben Sie sich mit der X-Taste für ein bestimmtes Genre entschieden, dann können Sie mit den Richtungstasten problemlos durch alle in diesem Genre verfügbaren Spiele scrollen und mit der X-Taste die Infos abrufen. Sobald Sie das Dreieck betätigen, gelangen Sie in das vorherige Menü zurück.



STETS AKTUELL Alle Tests aus der Ausgabe 12/99 sind nun auch auf der CD abrufbereit!

8. SAVE GAMES

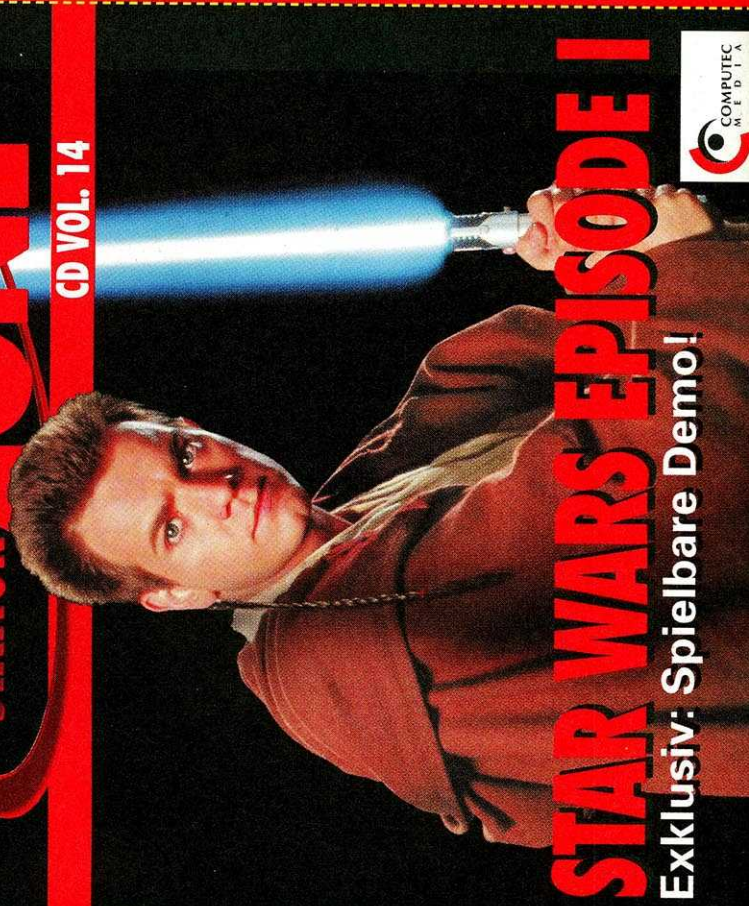
Hier können Sie problemlos tolle Spielstände zu 15 aktuellen PlayStation-Hits auf Ihre Memory Card transferieren, die in Slot 1 stecken muss (Slot 2 wird nicht unterstützt!). Wählen Sie mit der X-Taste das gewünschte Spiel aus und folgen Sie dabei den Anweisungen auf dem Bildschirm! Die Wirkung des Spielstandes wird auf dem Bildschirm exakt beschrieben. Es muss unbedingt eine Memory Card mit genügend freiem Speicher eingelegt werden, anderenfalls kann kein Spielstand gesichert werden! Es besteht keine Möglichkeit, einen Spielstand zu löschen.



NEU AUF DIESER CD Aktuelle Spielstände gibt es für The X-Files, Tony Hawk´s Skateboarding, Soul Reaver, SLED Storm, Gungage u.v.a. Spiele.

LEERHÜLLEN GIBT ES IN JEDEM GUTSORTIERTEN AUDIO-CD-FACHGESCHÄFT ODER ALS ABO-PRÄMIE!

PLAY STATION ZONE CD VOL. 14



COMPUTEC MEDIA

WORK IN PROGRESS:
Armorines, Beatmania - European Edit, Colin McRae Rally 2, Colony Wars 3, Destruction Derby 3, Eagle One Harrier Attack, Int. Track & Field 2, Jeremy McGarth Supercross 2000, Jet X, Rayman 2, Resident Evil 3, Rollcage Extreme, Sheep!, Space Debris, Star Trek New Worlds, Techno Mage, Tiny Tanks, TOCA W.T.C., Toy Story II

DEMNÄCHST ERHÄLTLICH:
Disney's Magical Tetris, Gran Turismo 2, Prince Naseem Boxing, Spec Ops, Vigilante 8: Zweite Herausforderung

HIT-TIP:
Box Champions 2000, Crash Team Racing, Dino Crisis, FIFA 2000, Fighting Force 2, Final Fantasy VIII, Formel 1 '99, Fußball Live, GTA 2, Killer Loop, MGS Special Missions, Mission: Impossible, MTV Sports: Snowboarding, NHL Championship 2000, No Fear Mountainbiking, Spyro 2, Tarzan, Tomb Raider IV, Tomorrow Never Dies, Tony Hawk's Skateboarding, UEFA Striker, Wip3out, Worms 2 Armageddon

TIPS&TRICKS-LEXIKON:
Überprüfte Cheats zu 328 Spielen von A wie A-Train bis Z wie Z.

SPIELE-LEXIKON:
Infos und Bewertungen zu über 645 in Europa erhältlichen PlayStation-Spielen.

DEMOS:
1. Worms: Armageddon
2. Star Wars Episode I
3. Action Man
4. WCW Nitro
5. Championship Motocross

MOVIES:
1. MTV Sports Snowboarding . . . . 1:47 Minuten
2. Glover . . . . 2:49 Minuten
3. Extreme 500 . . . . 1:45 Minuten
4. Missile Command . . . . 3:20 Minuten
5. Q*Bert . . . . 2:03 Minuten

SAVE GAMES:
1. Ape Escape . . . . 21 Levels, 2 Bonusspiele
2. Bugs Bunny . . . . 87% gelöst
3. Croc 2 . . . . 2/3 durchgespielt
4. Driver . . . . Alle vier Städte anwählbar
5. Final Fantasy VII . . . . Beim Endgegner
6. G-Police 2 . . . . 3 Bonusmissionen
7. Gungage . . . . Alle Charakter
8. Legend Of KartiaArena-Modus durch, Episode 3
9. Metal Gear Solid . . . . James-Bond-Anzug u.v.a.
10. Omega Boost . . . . 4 Zonen, unsterblich
11. Pop'n Pop . . . . Alle Charaktere
12. SLED Storm . . . . 3 neue Strecken
13. Soul Reaver . . . . Durchgespielt
14. Speed Freaks . . . . Alle Strecken und Autos
15. The X-Files . . . . Durchgespielt
16. Tony Hawk's Skateboarding . . . . Alle Tapes, Skater, Videos
17. Tony Hawk's Skateboarding . . . . Zusatzvideo freigespielt
18. V-Rally 2 . . . . Alle Wägen
19. Wipeout . . . . Fast alle Strecken 'Gold'
20. WWF Attitude . . . . Neue Charaktere mit Trainer

□ ○ ✕ △ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Published by COMPUTEC MEDIA AG.

„PlayStation" logo and „PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

9. CREDITS

Zu guter Letzt gibt es natürlich auch noch ein interaktives Impressum, in dem alle Mitarbeiter und Kontaktpersonen gezeigt werden, die an der Entstehung dieser CD beteiligt waren. Unser besonderer Dank gilt allen Mitarbeitern von Sony Computer Entertainment Europe und SCE Deutschland.



DIE MACHER DER CD Wieviel Arbeit in der PlayStation-Zone-CD steckt, können Sie anhand der Credits-Liste erkennen.

Info BILDSCHIRM VERSCHOBEN?

Sollte das Bild auf Ihrem Fernseher grundsätzlich etwas verschoben sein, so müssen Sie das Gerät dafür nicht extra justieren, sondern Sie können ein kleines Tool anwenden, das in der Oberfläche integriert ist. Halten Sie L1 und R1 gedrückt und positionieren Sie den Screen mit dem Steuerkreuz so, dass Sie alles auf dem Fernseher erkennen können.



GERADERÜCKEN Mittels eines integrierten Tools können Sie den Screen verschieben.

Info AUFGEPASST!

Von PlayStation Zone sind zwei Varianten erhältlich: eine mit exklusiver Multimedia-CD für DM 12,80, eine ohne CD für DM 6,50. Sollten Sie gerade letztere in Händen halten, dann besitzt diese Anleitung für Sie nur informativen Charakter. Fragen Sie Ihren Zeitschriftenhändler am besten schnellstmöglich nach der PlayStation Zone mit CD. Danke für Ihr Verständnis!



HEFT PLUS CD: Das Magazin mit CD gibt es für DM 12,80 am Kiosk!

PLAY STATION ZONE CD VOL. 14

Worms Armageddon

Premiere: Die weltberühmten Würmer sind zurück! Wagen Sie ein Spielchen gegen eine Freund oder den Computer oder erfüllen Sie eine haarsträubende Mission!

Die Steuerung

Steuerkreuz . . . . . .Wurm steuern
Analogstick . . . . . .Ohne Bedeutung

▲ . . . . . .Springen
● . . . . . .Springen
✕ . . . . . .Springen
■ . . . . . .Aktion

L1 . . . . . .Ohne Bedeutung
R1 . . . . . .Ohne Bedeutung
L2 . . . . . .Ohne Bedeutung
R2 . . . . . .Ohne Bedeutung

Select . . . . . .Waffenmenü
Start . . . . . .Pause

Star Wars Episode I

Exklusiv: Wer den Film gesehen hat und unbedingt die Abenteuer von Obi Wan nachspielen will, hat bei uns die Gelegenheit dazu! Komplett mit deutscher Sprachausgabe und deutschen Texten!

Die Steuerung

Steuerkreuz . . . . . .Obi Wan steuern
Analogstick . . . . . .Obi Wan steuern

▲ . . . . . .Machstoß
● . . . . . .Schalter betätigen
✕ . . . . . .Springen
■ . . . . . .Waffe einseten

L1 . . . . . .Rolle
R1 . . . . . .Laufen
L2 . . . . . .vorherige Waffe
R2 . . . . . .nächste Waffe

Select . . . . . .Ohne Bedeutung
Start . . . . . .Pause

ActionMan

Premiere: Zwei Demos bietet Ihnen diese spielbare Variante von ActionMan! Düsen Sie mit dem Auto durch die Stadt oder erkunden Sie eine gefährliche Wüstengegend.

Die Steuerung

Steuerkreuz . . .Fahrzeug/ActionMan steuern
Analogstick . . .Fahrzeug/ActionMan steuern

▲ . . . . . .Auto: Feuern/Waffenmenü
● . . . . . .o.B./Springen
✕ . . . . . .Beschleunigen/Schießen
■ . . . . . .o.B./ Waffe wechseln

L1 . . . . . .Ohne Bedeutung
R1 . . . . . .Ohne Bedeutung
L2 . . . . . .Langsam gehen
R2 . . . . . .Kamerasteuerung

Select . . . . . .Demo beenden
Start . . . . . .Pause

WCW Nitro

Exklusiv: Passend zum aktuellen Wrestlemania-Bericht dürfen Sie hier mit Hulk Hogan einen Schlagabtausch im Ring vollführen!

Die Steuerung:

Steuerkreuz . . . . . .Roboter steuern
Analogstick . . . . . .Ohne Bedeutung

▲ . . . . . .Schlagen
● . . . . . .Schlagen
✕ . . . . . .Fußstoß
■ . . . . . .Schlagen

L1 . . . . . .Ohne Bedeutung
R1 . . . . . .Ohne Bedeutung
L2 . . . . . .Ohne Bedeutung
R2 . . . . . .Ohne Bedeutung

Select . . . . . .Demo beenden
Start . . . . . .Pause

Championship Motocross

Ihnen ist es nicht aufregend genug, über Asphaltpisten zu düsen? Dann wagen Sie einen Ritt mit einem Motocross-Motorrad über die die Schlammlöcher von Championship Motocross.

Die Steuerung

Steuerkreuz . . . . . .Ohne Bedeutung
Analogstick . . . . . .Motorrad steuern

▲ . . . . . .Kamera
● . . . . . .Special Move
✕ . . . . . .Beschleunigen
■ . . . . . .Bremsen

L1 . . . . . .Seitenansicht
R1 . . . . . .Powerslide
L2 . . . . . .Blick nach hinten
R2 . . . . . .Special Move

Select . . . . . .Demo beenden
Start . . . . . .Pause

Unverbindliche Preisempfehlung
DM 19,95

CORE
EIDOS
COMPUTEC MEDIA

Wow
- DIN A3, super Papier
- Ab 15.12. im Handel oder bestellen über Tel. 0911-2872-150 (13 - 17 Uhr) oder per Fax -250.
- Nur DM 19,95!*

LARA CROFT 2000 CALENDAR



* Plus Porto und Verpackung

© & ™ 1999 Core Design Ltd. © & © 1999 Eidos Interactive Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PlayStation Zone
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Fax: 0911/2872-235
E-Mail: pszone@computec.de

Anschrift des Abonnement-Services:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 900201
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911-2872-150

Service-Fax:
0911-2872-250

Zentrale Abo-Nummer:
0180-5959506

Abo-Fax:
0180-5959513

Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:

Assistenz: Werner Spachmüller

Redaktion: Florian Brich, Matthias Glaser, Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki, Jens Quentin, Thomas Rosato

Japan-Korrespondent: Warren Harrod

Tips & Tricks: Jonathan Eves

Bildredaktion: Albert Kraus

CD-Programmierung: Vision Media GmbH, Langen

Textredaktion: Michael Ploog

Lektorat/Schlußredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer

Layout:
Alexandra Böhm, Nero A. Kaiser, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Christina Sachse

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Titel & Poster:
Tomorrow Never Dies (c) 1999 Danjaq, LLC und United Artists Corporation/Electronic Arts. All Rights Reserved.

PlayStation 2 is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

Urheberrecht:
Alle in PlayStation Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

■ ✕ ● ▲
are trademarks of
Sony Computer Entertainment Inc.

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: carudolph@computec.de
Website: computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne -144
Jens Klüver -348

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140

Online-Werbeflächen:
Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistenz:
Ina Schubert -346

Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph -143

Anzeigenleitung (V.i.s.d.P.):
Thorsten Szameitat -141

Verlag

Verlagsleitung:
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Janette Haag, Sandra Wendorf, Hans Fauth

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
PlayStation Zone kostet im Abonnement pro Jahr DM 138,- für 12 Ausgaben mit CD (Ausland DM 162,-). Ohne CD: DM 69,- pro Jahr (Ausland: DM 93,-)

Abonnementbestellung Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246-8820, Fax:06246-8825277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit CD: öS 990,- (ohne CD: öS 540,-)

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
PlayStation Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
VKZ: Mit CD: B 48013, ohne CD: B 48025
ISSN: Mit CD: 1437-0891, ohne CD: 1437-0883

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage III. Quartal 1999 135.334 Exemplare

Spiele-Hotlines

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	0190-510 550	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	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin Interactive	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

CD-ROM defekt?



Die CD-ROMs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort zu den mehreren tausend Zeitschriftenhändlern in Deutschland kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine CD-ROM während des Transports beschädigt wird. Sollte die CD-ROM auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die CD-ROM dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PLAY STATION ZONE Kennwort: CD 01/00
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Inserentenverzeichnis

Activision 27, 59, 73
Baucontec 33
CDG 141
Codemasters 101, 164
COMPUTEC MEDIA 3, 8, 9, ...114, 119, 151, 153, 159
Crave 28, 29
Deutsche Expert ...69, 105
Dino Verlag 143
Dynatex 117
Eidos 99
Electronic Arts .....15, 20, ...21, 43
Fire 87, 89, 95
Game It 97
GT Int. 51
Hasbro Int. 13, 23, 121
Infogrames 4, 193
InterAct 109
Joysoft 71
MCM 93
MLC 77
MMI 35
Playcom 91
Softsale 75
Take 2 .....24, 25, 67,107
Theo Kranz ...46, 47, 48, 49
THQ 115, 163
Vartex 131
Vidis 133
Virgin 36, 37

Zeugnis

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt sind Sie? _____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich:	*Will ich kaufen:*	*Berichte erwünscht!*
Sony PlayStation PAL	❑	❑	❑
Sony PlayStation NTSC	❑	❑	❑
Sony PlayStation Multinorm	❑	❑	❑
Dual Shock Controller	❑	❑	❑
Memory Cards	❑	❑	❑
Game Buster/Xploder	❑	❑	❑
Maus	❑	❑	❑
Light Gun	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Ihnen die aktuelle Titelseite? * Schulnote: _____

4. Welche Schulnote bekommt die aktuelle Ausgabe? * Schulnote: _____

*(1 = Sehr gut, 6 = Ungenügend)

5. Besitzen Sie einen Computer mit Internet-Zugang?

❑ Ja ❑ Nein

6. Welche Spiele haben Sie in den letzten drei Monaten gekauft, welche wollen Sie kaufen?

Gekauft in den letzten drei Monaten: Will ich demnächst kaufen:

_____ _____

_____ _____

_____ _____

7. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	*Mehr*	*Genauso viel*	*Weniger*
Extraheft: Einkaufsführer	___	❑	❑	❑
News: PlayStation 2	___	❑	❑	❑
News: Zubehör&Platinum	___	❑	❑	❑
Interview: James Bond	___	❑	❑	❑
Interview: WWF Smackdown	___	❑	❑	❑
Interview: Resident Evil 3	___	❑	❑	❑
Gran Turismo 2	___	❑	❑	❑
Tomb Raider IV	___	❑	❑	❑
Tomorrow Never Dies	___	❑	❑	❑
Die 24 Stunden von Le Mans	___	❑	❑	❑
WCW Mayhem	___	❑	❑	❑
Jade Cocoon	___	❑	❑	❑
Lösung: Final Fantasy VIII	___	❑	❑	❑
Lösung: Mission: Impossible	___	❑	❑	❑
Lösung: Spyro 2	___	❑	❑	❑
Poster Resident Evil 3	___	❑	❑	❑
Poster James Bond	___	❑	❑	❑

8. Welche PlayStation Zone-Variante haben Sie gekauft:

❑ Mit CD-ROM ❑ Ohne CD-ROM

9. Falls Sie die Variante ohne CD-ROM gekauft haben, was war der Grund dafür:

❑ CD-Variante nicht vorrätig ❑ CD-Variante zu teuer

❑ CD-Inhalt uninteressant ❑ Habe selbst keine PlayStation

10. Falls Sie die Variante mit CD-ROM gekauft haben: Welche Schulnote erhält die beigelegte Demo-CD-ROM? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: ____

Demos: ___ Movies: ___ Work In Progress: ___ Demnächst erhältlich: ___

Hit-Tip: ___ Tips&Tricks-Lexikon: ___ Spiele-Lexikon: ___ Save Games: ___

11. Welche Eigenschaften treffen auf PlayStation Zone zu?

	Sehr	*Ziemlich*	*Weniger*
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

12. Der Einkaufsführer wird künftig in anderer Form erscheinen. Was bevorzugen Sie?

❑ Großes 8-Seiten-Extraheft im DIN-A4-Format (kein Poster mehr)

❑ Rückseite DIN-A2-Poster (Monats-Kalender)

❑ Bisheriges Format (kleines Extraheft)

❑ Lieber Doppelposter als Einkaufsführer

13. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PlayStation Zone? (Aktuelle Ausgabe: 01/2000)

Ausgabe: _____/_____

14. Werden Sie die nächste Ausgabe von PlayStation Zone kaufen?

❑ Ja ❑ Nein

15. Was hat Ihnen allgemein an PlayStation Zone gefallen?

_____

_____

16. Was hat Ihnen an PlayStation-Zone weniger gefallen?

_____

_____

17. Lesercharts: Welche fünf PlayStation-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

18. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA • PLAYSTATION ZONE • **Kennwort: PSZ-Zeugnis 1**

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

AUSGABE 2/00 AB 5.1.2000 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.

Januar

Titel	Release
Ace Combat 3	19. Januar
Caesar's Palace 2000	Januar
Discworld Noir	21. Januar
McGrath Supercross 2000	Januar
Jimmy White's Cueball 2	Januar
Martian Gothic	Januar
Shadow Madness	26. Januar
South Park Rally	Januar
Space Debris	26. Januar
Spec Ops	Januar
Test Drive 6	Januar
Thrasher: Skate and Destroy	Januar
Toy Story II	27. Januar

Februar

Titel	Release
Armorines	Februar
Dune 2000	Februar
Eagle One Harrier Attack	Februar
Ehrgeiz	9. Februar
Gran Turismo 2	Februar
Grandia	Februar
International Track & Field 2	Ende Februar
ISS Pro Evolution	Anfang Februar
Legend of Legaia	23. Februar
Messiah	Februar
NHL Face Off	16. Februar
Premier Manager 2000	Februar
Resident Evil 3: Nemesis	Februar
Rugrats: Studio Tour	Februar
Tiny Tank	2. Februar
Vanishing Point	Februar

SHADOW MADNESS

Neuer Stoff für Rollenspiel-Fans

Das Squaresoft-Meisterwerk *Final Fantasy VIII* löste einen wahren Rollenspiel-Boom in Deutschland aus! Dies will Sony Computer Entertainment natürlich nutzen, indem es das in Japan äußerst beliebte Crave-Spiel *Shadow Madness* endlich auch in Deutschland bringt. Wir zeigen Ihnen in unserem ausführlichen Testbericht die Stärken und Schwächen von *Shadow Madness* auf! Ist es besser als *Jade Cocoon & Co*?



RESIDENT EVIL 3

Alles über die deutsche Version

Das in die Schlagzeilen geratene *Resident Evil 3* ist und bleibt der absolute Top-Favorit in den Most-Wanted-Charts. Wir verraten Ihnen in der kommenden Ausgabe, welche Änderungen Eidos am Capcom-Hit vornehmen lässt und wie viel Spielspaß vom grandiosen Original letztendlich übrig bleibt. Eines scheint schon jetzt festzustehen: Das von Virgin veröffentlichte Capcom-Produkt *Dino Crisis* wird wertungstechnisch übertroffen.



PLAYSTATION 2

Alle Infos zum Japan-Start

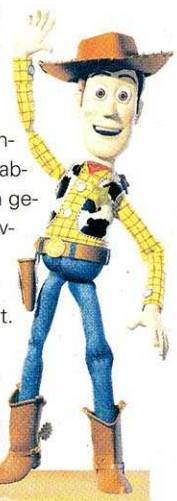


Es sind nur noch wenige Wochen bis zum Japan-Start der PlayStation 2 – dies ist für uns Grund genug, Ihnen in der nächsten Ausgabe zusätzlich zu unseren regulären PS2-News einen umfassenden Artikel über die nächste Hardware-Generation von Sony Computer Entertainment zu präsentieren. Welche Spiele sind zum Start verfügbar? Was leistet die Hardware wirklich? Welche Meinung haben die Publisher?

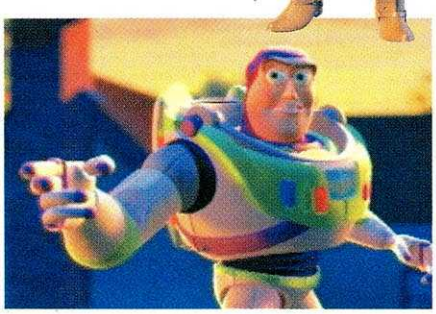


TOY STORY II

Das Spiel zum Kinohit



Zeitgleich mit dem Filmstart von *Toy Story II* möchte Activision ein herausragendes Jump&Run zum jüngsten Leinwand-Epos der Pixar Studios abliefern. Dass dieses Vorhaben gelingen könnte, hat die Preview-Version, welche wir in der letzten Ausgabe exklusiv vorgestellt haben, bereits gezeigt. In der kommenden Ausgabe dürfen Sie sich auf einen umfangreichen Test und eine Vorstellung des Films freuen!



02/00 WEITERE THEMEN

- TEST: F-1 World Grand Prix
- TEST: Vigilante 8: 2. Herausforderung
- TEST: Cool Boarders 4
- LÖSUNG: Tomb Raider IV, Teil 1
- EXKLUSIV: Die PSZ-Multimedia-CD
- EXKLUSIV: Top-Demo auf der CD!

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

PLAY IT DIRTY!

SO ECHT, DASS DIR DER SAND ZWISCHEN DEN ZÄHNEN KNIRSCHT!







9 UNTERSCHIEDLICHE ORIGINAL D.I.R.T.-BIKES!

MIT UNTERSTÜTZUNG UND TIPS VON **RICKY CARMICHAEL**, MOTOCROSS-SUPERSTAR UND **MEHRFACHER AMA-CHAMPION**!

REALISTISCHE FAHRERANIMATIONEN MIT ALLEN TRICKS UND STUNTS!

EXZELLENTE GRAFIK UND SPEZIALEFFEKTE
(INKLUSIVE HOCHSPRITZENDEM SCHMUTZ, AUSPUFFWOLKEN UND LICHTEFFEKTE)

6 SPIELMODI, INKLUSIVE CHAMPIONSHIP, QUICK RACE, HEAD-TO-HEAD (2-SPIELER-MODUS), TIME ATTACK, PRACTICE UND TRAINING!

12 EINZIGARTIGE TRACKS, UNTER ANDEREM „MOTOCROSS", „SUPERCROSS" UND „ENDURO"!

Championship Motocross™

featuring **Ricky Carmichael**

WWW.THQ.DE - WWW.CHAMPIONSHIPMOTOCROSS.COM

PlayStation

FUNCOM

VERTRIEB: ABC SPIELSPASS GmbH a THQ company, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

Championship Motocross featuring Ricky Carmichael© 1999 Funcom. Developed by Funcom Dublin, Ltd. Published and Distributed by THQ INC. Championship Motocross featuring Ricky Carmichael and the THQ logo are trademarks of THQ INC. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ INC. The Funcom logo is a registered trademark of Funcom Oslo AS. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.

THQ

MUSIC 2000™

MUSIC CREATION FOR THE PLAYSTATION



Kombiniere Instrumentalsounds und tausende von neuen Riffs zu coolen Tracks. Die Styles: Rock, Hip Hop, Drum & Bass, Techno, House und viele mehr!



Produziere selbst 3D-Videos aus einer Auswahl von mehr als 300 Formen, Lichteffekten und Animationen, dann speichere Deinen Videoclip auf einer Memorykarte ab.



Der geniale neue Jammin' Modus bringt Mega-Spaß beim Jammen mit bis zu vier Freunden!



www.music-2000.co.uk

PlayStation®

IN KÜRZE ERHÄLTLICH!

JESTER INTERACTIVE

www.codemasters.de

Codemasters®

© 1999 Jester Interactive and The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") All Rights Reserved. "Codemasters" ® is a registered trademark of Codemasters Limited. MUSIC 2000™ is a trademark of Codemasters.

" PS " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.