COMPUTEC MEDIA 02/2000 FEBRUAR AUSGABE 15

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

M 12,80

PLAY STATION ZONE

DAS MEISTVERKAUFTE PLAYSTATION-MAGAZIN

Die Nr. 1

MIT CD!

164 SEITEN MAGAZIN
- RIESENPOSTER!

AS MULTIMEDIA-ORIGINAL
AUF DER CD

10 DEMOS
15 SPIELSTÄNDE
369 SPIELETESTS
337 SPIELETIPPS

5 SPIELBARE
DEMOS

Demo-Premiere
DEMOLITION RACER
EAGLE ONE HARRIER ATTACK
MUSIC 2000

Exklusiv-Demo
RAINBOW SIX

Bonus-Demo
MILLENNIUM SOLDIER

5 EXKLUSIVE
VIDEOS

MICROMANIACS
DIE 24 STUNDEN VON LE MANS
DIE SCHLÜMPFE
WORMS PINBALL
PRINCE NASEEM



EXKLUSIV-REPORTAGE
MUSIK-MEGASTAR
MOBY
TESTET MUSIC 2000!
DEMOVERSION AUF CD!

RESIDENT EVIL 3

Komplettlösung und Exklusiv-Interview: So wird die deutsche Version!

PLAYSTATION 2

Alle Fakten zum Japan-Start am 4.3.2000

TOMB RAIDER IV

Erster Teil der Mega-Komplettlösung

GRAN TURISMO 2

Exklusiv-Interview und Vorabtest der fertigen Version



SPIELBAR: DEMOLITION RACER



SPIELBAR: EAGLE ONE HARRIER ATTACK



SPIELBAR: RAINBOW SIX



SPIELBAR: MUSIC 2000



SPIELBAR: MILLENNIUM SOLDIER

37 TESTS & PREVIEWS: BIO HAZARD GUN SURVIVOR, SHAOLIN U.V.A.

Mehr CD-Infos auf der nächsten Seite!

02
4 394802 512806

PLAY STATION ZONE

Die PlayStation-Zone-CD Vol. 15 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 337 Spielen, ein Spiele-Lexikon mit Bewertungen zu 669 Titeln, 15 Save Games und brandaktuelle Screenshots!

1. SPIELBARE DEMOS

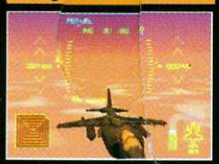
Filme, Bilder und Texte reichen Ihnen nicht, um sich einen Eindruck von einem Spiel zu verschaffen? Wir bieten Ihnen gleich fünf verschiedene spielbare Demos zu den ganz aktuellen Top-Hits und kommenden Charts-Stürmern!

1. Demolition Racer



Premiere: Bei diesem Rennspiel sind harte Karambolagen an der Tagesordnung.

2. Eagle One



Premiere: Betanken Sie Ihren Düsenjäger in der Luft und zerstören Sie eine Brücke.

3. Music 2000



Premiere: Mittels dieses Programmes können Sie selbst echte Musik-Hits kreieren!

4. Rainbow Six



Premiere: Gehen Sie als Mitglied einer Spezialeinheit auf spannende Terroristensuche.

5. Millennium Soldier



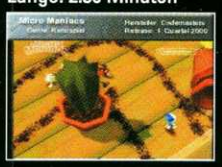
Ballern, bis der Controller glüht? Mit der Demo zum neuesten Action-Hit kein Problem.

2. MOVIES (LAUFZEIT TOTAL: 12:04 MIN.)

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

MicroManiacs

Länge: 2:30 Minuten



Codemasters schickt die Nachfolger der beliebten *MicroMachines* erstmals auf die Piste.

Le Mans 24

Länge: 3:28 Minuten



Das schwerste Autorennen der Welt steht im Mittelpunkt dieses aktuellen Films.

Die Schlümpfe

Länge: 2:43 Minuten



Exklusiv: Die Schlümpfe schlumpfen erstmals über den PlayStation-Screen.

Prince Naseem Boxing

Länge: 1:35 Minuten



Exklusiv: Wir zeigen Ihnen brandaktuelle Filmsequenzen zu *Prince Naseem Boxing*.

Worms Pinball

Länge: 1:48 Minuten



Die kultigen Würmer verhelfen auch dem neuesten Infogrames-Flipper zur Extraklasse.

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 337 Spiele umfassenden Tipps-&-Tricks-Lexikon, das ständig aktualisiert wird, sollten Sie fündig werden! Es versteht sich von selbst, dass alle Tipps überprüft wurden.

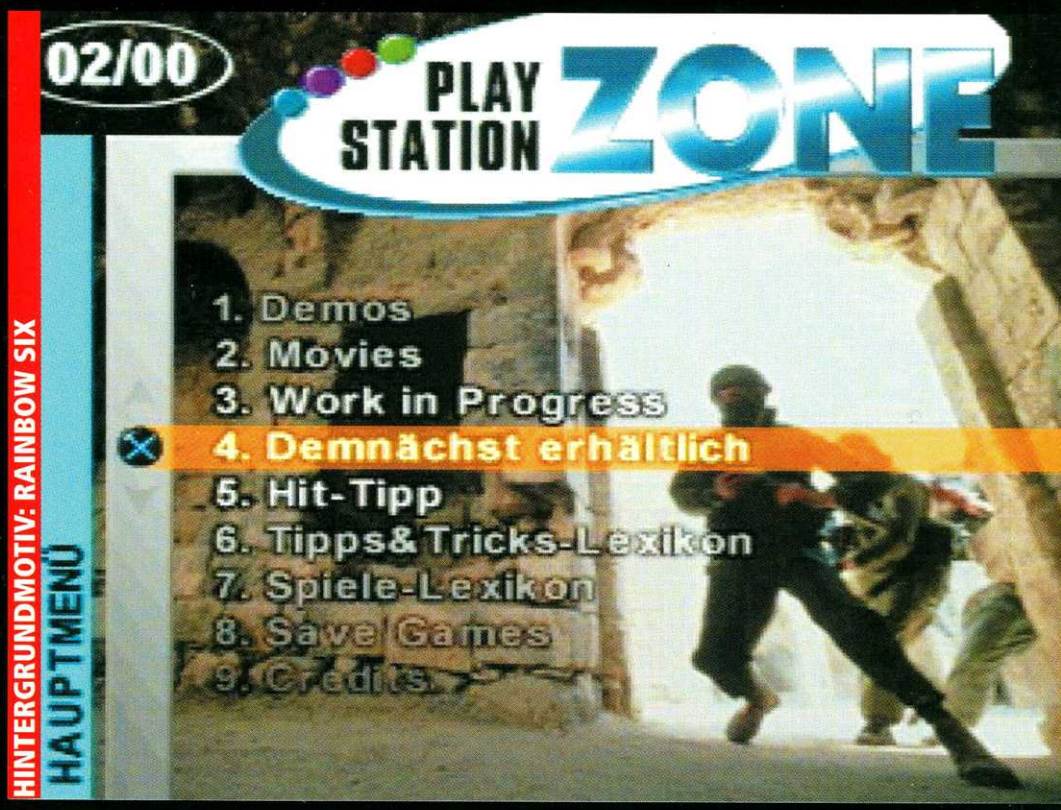
7. SPIELE-LEXIKON

Welche Spiele gibt es? Wie gut sind sie? In unserem mittlerweile über 669 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

15 verschiedene Spielstände zu aktuellen Hits: *Final Fantasy VIII, Star Wars Episode I, GTA 2, Destrega, Hot Wheels,* The X-Files u. a.

HINTERGRUNDMOTIV: RAINBOW SIX



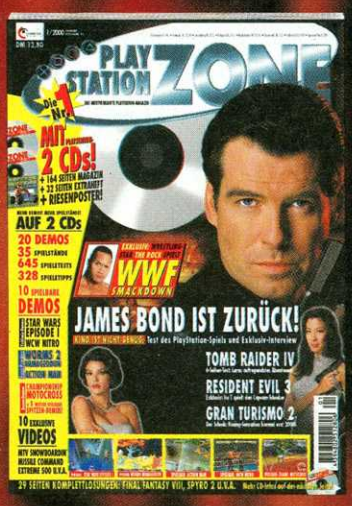
MEHR INFOS? Wenn Sie wissen wollen, wie die CD genau funktioniert, blättern Sie bitte weiter auf Seite 155. Sie bekommen dort detaillierte Anleitungen und ein schmuckes Cover.

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

Ihr Wille ist ihr Himmelreich!



Originalgröße: 84 x 119 cm



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!

✗ 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

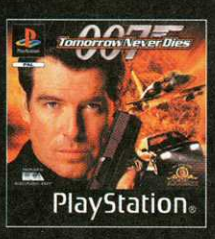
Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden,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

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 Ita-Logo sowie sämtliche weitere in Verbindung mit James Bond stehende Marken TM Danjaq, LLC. Black Ops Game Engine © 1998 Black Ops Entertainment, LLC. Quellcode für Figuren-Engine © 1998 Killer Game. Killer Game-Figuren-Engine lizenziert von Killer Game. Der Markenname "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.

WILLKOMMEN IN DER PLAYSTATION ZONE!





6. Dezember 1999

Zweifellos, *Medal of Honor* ist ein hervorragendes Spiel für Action-Fans, aus diesem Grund hatten wir auch einen ausführlichen Test eingeplant. Nachdem die US-Version jedoch nicht nur durch ein diskussionswürdiges Spielprinzip, sondern auch mit zahlreichen Nazi-Symbolen für Aufsehen sorgt, ist davon auszugehen, dass *Medal Of Honor* leider innerhalb kürzester Zeit in Deutschland beschlagnahmt oder indiziert wird, und zwar noch bevor diese Ausgabe der PlayStation Zone im Handel erhältlich ist. Die Folge einer Indizierung wäre, dass wir das vorliegende Heft laut den gesetzlichen Bestimmungen gar nicht mehr ausliefern dürften, sofern sich ein Testbericht zu *Medal Of Honor* darin befinden würde. Dass es sich dabei um die deutsche Version handelt, würde keine Rolle spielen. Zum einen ist das eigentliche Spiel absolut identisch, zum anderen besteht Namensgleichheit. Ein Test der US-Version in einer früheren Ausgabe wäre kein Problem gewesen, allerdings wollten wir mit dem PSZ-Test so lange warten, bis die deutsche PAL-Version vorliegt, die Sie hier zu Lande erwerben können. Ich hoffe, Sie können diese Entscheidung nachvollziehen.



7. Dezember 1999

Die *Medal Of Honor*-Problematik liegt uns schwer im Magen. Um wenigstens bei der *Resident Evil 3*-Berichterstattung nicht in dieselbe Verlegenheit zu kommen, haben wir uns dazu entschlossen, Ihnen die Komplettlösung zu *Resident Evil 3: Nemesis* bereits in dieser Ausgabe zu präsentieren.

8. Dezember 1999

Wir führen UEFA Striker aufgrund seiner spielerischen Qualitäten derzeit als Referenz-Titel unter den PlayStation-Fußballspielen. Ein Leserbrief ließ unsere gute Wertung jedoch in einem anderen Licht erscheinen, denn im Gegensatz zu unserer Testversion sind in der tatsächlichen Verkaufsversion leider keine Bundesliga-Kicker mit ihren Original-Namen enthalten. Infogrames sicherte sich zwar per Lizenz die Namen aller europäischen Kicker, allerdings hat offensichtlich EA das Exklusiv-Recht, die Bundesliga-Stars in polygonaler Form über den PlayStation-Platz laufen zu lassen. Wir finden dies bedauerlich, denn leider wurden wir von Infogrames nicht über eine derartige Änderung in *UEFA Striker* in Kenntnis gesetzt. Wie auch immer, spielerisch ist *UEFA Striker* noch immer über jeden Zweifel erhaben, ein fader Beigeschmack bleibt jedoch.

20. Dezember 1999

Sie verfügen über eine abgeschlossenen Schulausbildung, haben eine gute Schreibe und kennen den Spielemarkt von A (wie Arkanoid) bis Z (wie Z auf dem C64). Dann könnten Sie der richtige Mann beziehungsweise die richtige Frau für uns sein. Wir haben nämlich noch eine Redakteurs-Stelle frei in Deutschlands meistverkauftem PlayStation-Fachmagazin. Schicken Sie Ihre aussagekräftigen Bewerbungsunterlagen (Foto, Lebenslauf, Zeugnisse, Pròbeartikel) einfach an nachfolgende Adresse: Computec Media AG, z. Hd. Hans Ippisch, Kennwort: Bewerbung, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

24. Dezember 1999

Stille Nacht, heilige Nacht! Gerade noch rechtzeitig vor den Feiertagen haben wir diese Ausgabe der PlayStation Zone abgeschlossen und können so beruhigt auf das Christkind warten. Viel Spaß!

Ihr

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
Januar			
Ace Combat 3	Action	Namco	19. Januar
Army Men - 3D	Action	3DO	Ende Januar
Army Men - Air Attack	Action	3DO	Ende Januar
Caesar's Palace 2000	Puzzle	Interplay	Januar
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	21. Januar
Gran Turismo 2	Rennspiel	SCEE	28. Januar
Gran Turismo 2 Bundle V3 Racing Wheel	Rennspiel	SCEE	28. Januar
Grudge Warriors	Action	Take 2	Ende Januar
Jimmy White's Cueball 2	Simulation	Virgin/Awesome Dev.	Januar
Marvel vs. Capcom	Beat'em Up	Capcom	Januar
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	Januar
Space Debris	Shoot 'em Up	SCEE	26. Januar
Spec Ops	Action	Take 2	Mitte Januar
Thrasher: Skate and Destroy	Skateboard	Take 2	Mitte Januar
Tiger Woods PGA Tour 2000	Golf	EA	27. Januar
Toy Story II	Jump&Run	Activision	27. Januar
Vigilante 8: 2. Herausforderung	Action	Activision	Januar

Titel	Genre	Hersteller	Release
Februar			
Battletanx-Global Assault	Action	3DO	Februar
Cool Boarders 4	Snowboarding	SCEE	23. Februar
Die Hard Trilogy 2	Action	EA	10. Februar
Dune 2000	Echtzeitstrategie	EA	10. Februar
Eagle One - Harrier Attack	Action	Infogrames	4. Februar
ECW Hardcore Revolution	Sport	Acclaim	Februar
Ehrgeiz	Kampfspiel	SCEE	9. 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 Faceoff 2000	Eishockey	SCEE	16. Februar
Rallymasters	Rennspiel	Infogrames	29. Februar
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Capcom	Februar
Shadow Madness	Rollenspiel	SCEE/Crave	23. Februar
Superbike 2000	Rennspiel	EA	10. Februar
Tiny Tank	Action	SCEE	2. Februar

NEWS

Allgemeine News 10
Hardware & Zubehör 14
Hits für Kids 20
Internet-News 22
Japan-News 16
Musik-News 22
Platinum-Neuerscheinungen 14
PlayStation-2-News 12
USA-News 18

REPORTAGE

Alles über die PlayStation 2 ..... „$

GEWINNSPIELE

Ferrari-Gewinnspiel 48
Lego Rock Raiders 100
No Fear Mountain Biking 23
Spec Ops 76
Star Wars Episode I 10

RUBRIKEN

Charts 66
CD-Anleitung 155
Einkaufsführer-Poster 79-82
Impressum 160
Inserenten-Verzeichnis 160
Leserbriefe 112
PlayStation-Lexikon 58
Poster ..... Eagle One 83-86
Schon getestet! 64
Vorschau 162
Zeugnis 161

CHEATS & CODES

Aktuelle Cheats 116
Lesertips 120

SPIELEREGISTER

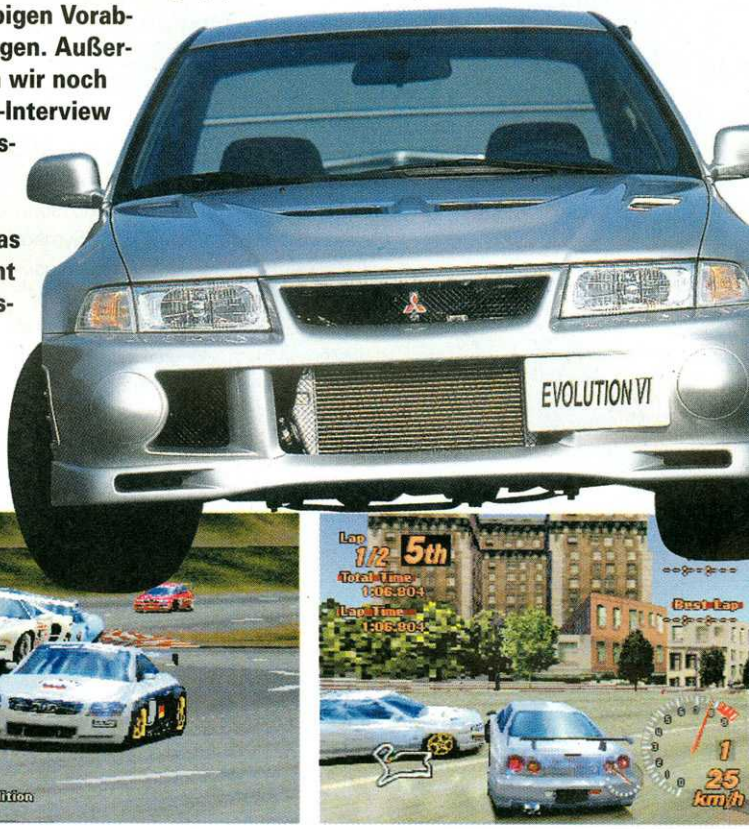
Ace Combat 3 72
Arcade Party Pak 111
Armorines 18
Autobahn Raser 2 10
Bio Hazard Gun Survivor 40
Chase the Express 16
Colin McRae Rally 2 10
Cool Boarders 4 88
Disney´s Magical Tetris 110
Dune 2000 98
Eagle One Harrier Attack 68
ECW Hardcore Revolution 52
Ehrgeiz 56
EverGrace 12
F1 World Grand Prix 107
Formel 1 2000 10
Galerians 16
Grandia 46
Gran Turismo 2 32
Harvest Moon 16
Hellnight 103
Jet Rider 3 109
JoJo´s Bizarre Adventure 18
Jurassic Park: Warpath 102
Kamurai Shinlai 16
Konami Rally 54
ISS Pro Evolution 42
Lego Racers 108
Lego Rock Raider 100
Marvel vs. Capcom 111
MediEvil 2 10
MicroManiacs 51
Music 2000 92
NFL Blitz 2000 110
Onimusha 12
Parasite Eve II 16
Pro Pinball: Fantastic Journey 110
Resident Evil 3 ..... 38, 142
Rally Championship 18
Rally Masters 10
Ridge Racer V (PS2) 12
Road Rash Jailbreak 50
Shadow Madness 101
Shaolin 104
Silicon Valley 18
South Park Chef's Luv Shack 111
South Park Rally 109
Space Debris 90
Spec Ops 76
Star Wars Episode I Jedi Power 18
Supercross 2000 108
The Flintstones 18
The Legend Of Dragoon 16
Thrasher: Skate&Destroy 108
Tomb Raider IV 122
Toy Story II 96
Trick´n´Snowboarder 109

Gran Turismo 2

Vorabtest der Rennspielsensation!

Mit der Veröffentlichung der deutschen PAL-Version vor Weihnachten wurde es ja bekanntlich nichts, immerhin erreichte uns jedoch rechtzeitig vor Redaktionsschluss die fertige japanische Version, welche wir kurzerhand einem ausgiebigen Vorabtest unterzogen. Außerdem führten wir noch ein Exklusiv-Interview mit dem Mastermind der Gran Turismo-Reihe, das Sie sich nicht entgehen lassen sollten.

Seite 32



PlayStation 2

Alles, was Sie zum Start wissen müsser

Der Countdown läuft: Ab dem 4. März wird die PlayStation 2 zusammen mit Spielen wie Ridge Racer V oder Tekken Tag Tournament in Japan endlich erhältlich sein. Wir verraten Ihnen in dieser Ausgabe, welche Spiele beim Start außerdem noch verfügbar sind, was die technisch angeblich revolutionäre 128-Bit-Konsole wirklich kann und ob sich ein Import der japanischen NTSC-Version lohnt.

Seite 24



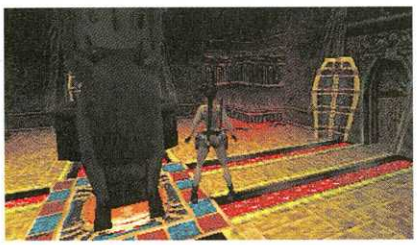


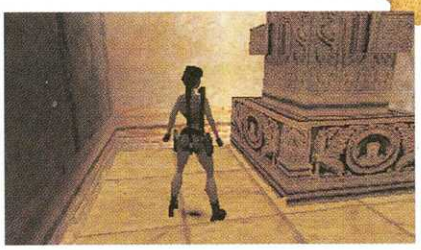
Tomb Raider IV

Erster Teil der Komplettlösung

In gewohnter Schnelligkeit eroberte Lara Croft die Spitze der Leser- und Verkaufscharts, wobei Händlern zufolge die Durchverkäufe jedoch deutlich unter dem Niveau von Tomb Raider III liegen. Damit Sie in Ägypten nicht verloren gehen, präsentieren wir Ihnen in dieser Ausgabe den ersten Teil unserer umfangreichen Komplettlösung, die mit aufschlussreichen Karten und hilfreichen Tipps gespickt ist.

Seite 122





Music 2000

Musikstar Moby testet den Musikbaukasten



Derzeit ist Pop-Star Moby (Techno-Hymne „Go!") mit seiner aktuellen Single „Why does my heart feel so bad" erfolgreich in den Top 10 der deutschen Charts. Wir ließen ihn Music 2000 von Codemasters testen und fragten ihn nach seiner Meinung: Können damit selbst gänzlich unmusikalische PlayStation-Jünger ihren eigenen Chartbreaker zusammenbasteln oder handelt es sich um ein unbrauchbares Spielzeug?

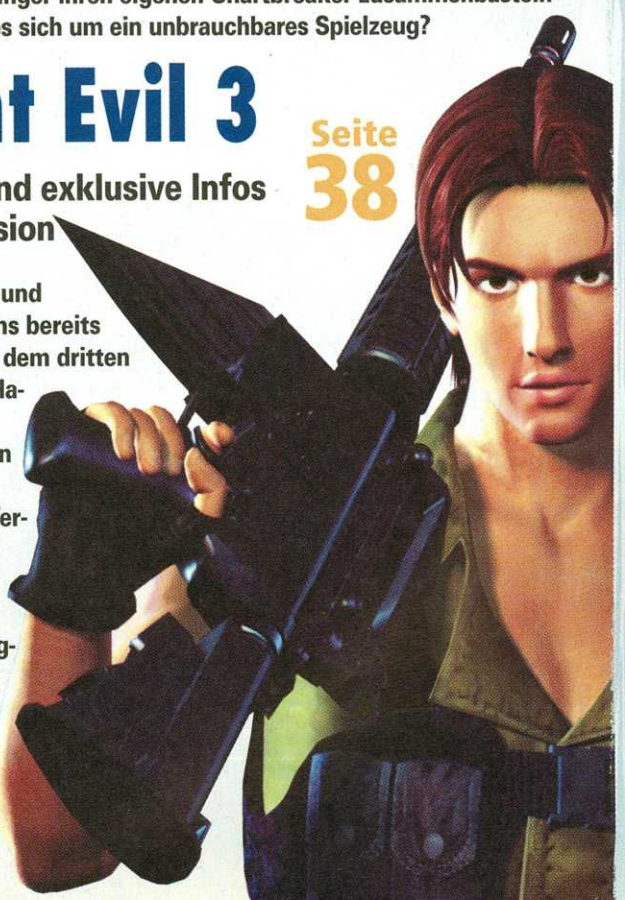
Seite 92

Resident Evil 3

Komplettlösung und exklusive Infos zur deutschen Version

Seite 38

Während sich japanische und amerikanische Action-Fans bereits seit einigen Monaten mit dem dritten Teil der in Japan als Bio Hazard bekannten Reihe vergnügen dürfen, basteln Eidos und Capcom noch eifrig an der deutschen Version. Wir forschten nach, wie die deutsche Version von Resident Evil 3 aussehen wird und befragten dazu exklusiv Beco Mulderij von Eidos. Außerdem finden Sie ab Seite 142 eine Komplettlösung der US-Version.



KOMPLETTLÖSUNGEN

Resident Evil 3: Nemesis 142
Stadtplan: So kommt man heil durch Raccoon City
Tomb Raider IV 122
Der erste Teil der letzten Offenbarung

ANGESPIELT

Biohazard Gun Survivor 40
Der Lightgun-Shooter
ECW Hardcore Revolution 52
Die WWF-Attitude-Fortsetzung
Ehrgeiz 56
Endlich: Squares Japan-Hit im Anmarsch
Grandia 46
Die neue Rollenspiel-Sensation
Gran Turismo 2 32
Die fertige Japan-Version im Vorabtest
Konami Rally 54
Konami auf der Überholspur?
ISS Pro Evolution 42
Die Fußball-Revolution von Konami
MicroManiacs 51
Die MicroMachines-Fortsetzung
Resident Evil 3 38
Exklusiv: So wird die deutsche Version.
Road Rash Jailbreak 50
On the road again: Die Motorrad-Gang

TESTS

Ace Combat 3 72
Namco hebt wieder ab.
Arcade Party Pak 111
Legendäre Arcade-Hits von Midway
Cool Boarders 4 88
Die Snowboard-Reihe geht weiter
Disney's Magical Tetris. 110
Überraschung: Tetris ist zurück!
Dune 2000 98
Die PC-Umsetzung der C&C-Macher
Eagle One Harrier Attack 68
Die Referenz unter den Flugsimulationen
F1 World Grand Prix 107
Ab in die letzte Startreihe
Hellnight 103
Zum Gruseln: Konamis neuestes Werk
Jet Rider 3 109
Keine Chance gegen Wip3out
Jurassic Park: Warpath 102
Das Dino-Prügelspiel
Lego Racers 108
Klötzchen in High Speed
Lego Rock Raider 100
Strategiespiel für die Kleinen?
Marvel vs. Capcom 111
Duell der Legenden
Music 2000 92
Popstar Moby testet Music 2000.
NFL Blitz 2000 110
Football-Game für Arcade-Fans
Pro Pinball: Fantastic Journey 110
Der vierte Teil der Flipper-Reihe
Shadow Madness 101
Der Vorgänger von Jade Cocoon
Shaolin 104
Schade: THQ steckt Prügel ein.
South Park Chef's Luv Shack 111
Quiz mit Kenny&Co.
South Park Rally 109
Die TV-Stars geben Gas.
Space Debris 90
Action von dem Millennium-Soldier-Machern
Spec Ops 76
Take 2s Spezialeinheit ist da!
Supercross 2000 108
Quefeldein mit EA
Thrasher: Skate&Destroy 108
Tony Hawk bleibt vorne!
Toy Story II 96
Das Spiel zum Kinohit im Test
Trick'n'Snowboarder 109
Das neueste Snowboarding-Game

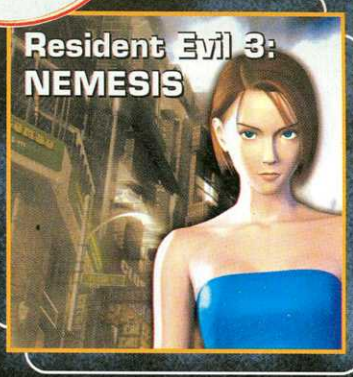
Der Abo-Haaamm

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

NEU!



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.



Resident Evil 3
Der Horrorschocker von Capcom geht in die dritte Runde und stiehlt selbst Megahits wie Dino Crisis oder Silent Hill die Schau. Brillante Optik und Action gibt es bei uns in der deutschen Version!
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.



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!



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

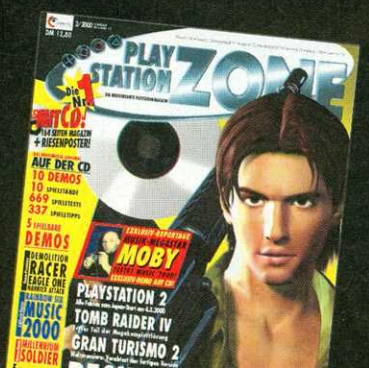


Spyro 2: Gateway to Glimmer:
Ein Spiel für die ganze Familie: Fantasievolle Story, grandiose Optik und ein knuffiger Held, der die Herzen aller Spieler im Sturm erobert, lauten die Zutaten von SCEEs neuestem Jump&Run-Megahit.

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 Europas, 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)
- ❒ „Resident Evil 3" (Art.-Nr.: TK 635 00 09)
- ❒ „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. MISSION: IMPOSSIBLE 2
Infogrames sichert sich Lizenz zum nächsten Kinohit!

2. PUBLISHER-WETTLAUF!
Die Zahl der PS2-Spieleankündigungen wächst stündlich!

3. FREUDENPARK
Theme Park World kommt für die PlayStation

4. ROARRR!
Capcom kündigt Dino Crisis 2 für PlayStation 2 an!

5. CHAMPAGNERLAUNE
SCE hat weltweit 70 Millionen PlayStations verkauft!

Flops

1. T-VIRUS?
PSZ-Redaktion gleicht einem Krankenlager.

2. SEGELSCHADEN
Rekordversuch des PlayStation-Katamaran abgebrochen.

3. LIZENZ-CHAOS!
Der Ubi Soft-Renner wird F 1 Racing Championship heißen.

4. ACCOMPAINMENT NOWHERE!
Der PocketStation-Hit Accompainment Anywhere nur in Japan

5. SCHNELLSCHUSS
F1 World Grand Prix enttäuschte die Redaktion.

PSZ STAR-WARS-GEWINNSPIEL

Primas offizielles Lösungsbuch ist nur eine Lichtschwertlänge von Ihnen entfernt!

Damit Sie bei Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung die dunkle Seite der Macht unter Garantie ans Licht zerren können, verlosen wir in diesem Gewinnspiel **zehn Prima-Lösungsbücher (limitierte Auflage)**, die neben einem detaillierten Lösungsweg für jeden Level auch alle Geheimnisse, Zusatzaufgaben und versteckte Gegenstände offenbaren. Das von Prima (Deutschland) produzierte Buch wird von MediaGold vertrieben und kostet in dieser speziellen Ausführung DM 29,95. Sie können die detaillierte Komplettlösung auch unter der Telefonnummer 05651 / 30 14 15 (Softhaus Multimedia) beziehen. Um eines der Bücher zu gewinnen, beantworten Sie bitte die nachstehende Preisfrage:



LIMITIERTE LÖSUNG Wir verlosen die begehrte Auflage mit dem reflektierenden Cover!

Wie heißt der grüne Yedi-Meister, der auf (fast) jede Frage eine Antwort weiß?

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

0190 / 59 58 51*

Aktionsende ist der 2. Februar 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von PRIMA (Deutschland), der MediaGold GmbH 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: Star Wars Lösung, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

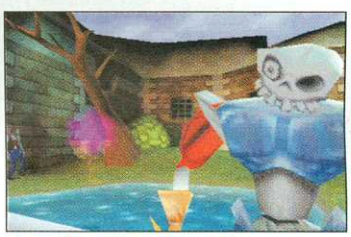
MediEvil 2

Bizzare Auferstehung!

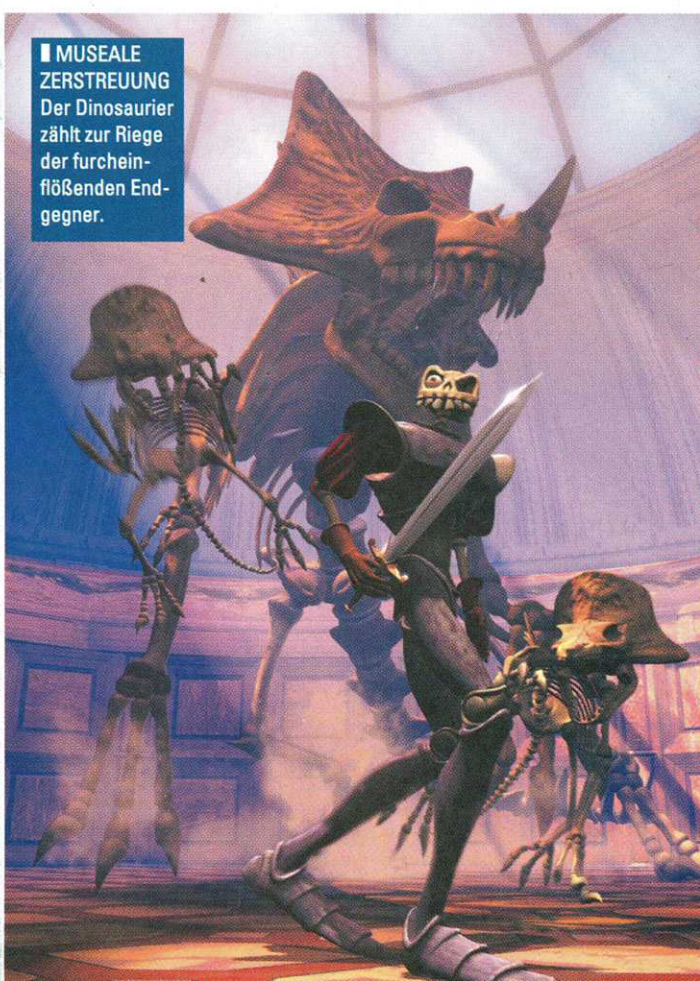
Neue Bilder des für dieses Frühjahr angekündigten MediEvil 2 lassen erkennen, dass SCEE bei der Fortsetzung des 3D-Action-Adventures keine Kompromisse macht. Die Geschichte um den untoten Sir Daniel nimmt 500 Jahre nach dem ersten Teil Ihren Lauf und lässt Sie als Skelett durch das viktorianische London klappern. Bis Sie Ihren Widersacher Lord Palethorn zur ewigen Ruhe betten dürfen, müssen zahlreiche Rätsel gelöst und höllische Gegner besiegt werden. Zombies, Teufel und dicke, bärtige Frauen stellen lediglich einen Vorgeschmack auf die riesigen Zwischenbosse dar, die Sie nicht nur mit Breitschwert und Bogen, sondern auch mit einer Gatling-Gun bearbeiten können. Dabei bürgt das versierte Cambridge Studio von SCEE für ein technisch ausgereiftes Abenteuer mit süffisantem Gameplay **(fb)**



KNOCHENMÜHLE Verglichen mit diesem Skelettmonster macht Ihr Held trotz großem Schild eine kümmerliche Figur.



BITTE RECHT FREUNDLICH Sir Dan kann zu den Charakteren DanHand, KopflosDan und Dan-kenstein mutieren.

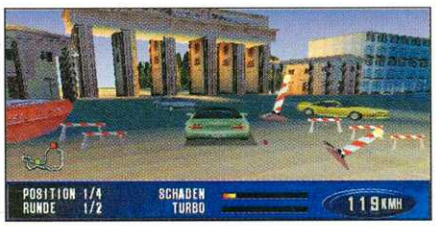


MUSEALE ZERSTREUUNG Der Dinosaurier zählt zur Riege der furchteinflößenden Endgegner.

Autobahn Raser 2

Freie Fahrt für freie Bürger!

Rote Ampeln, kilometerlange Staus und Blitzanlagen treiben jeden Verkehrsteilnehmer dann und wann in den viel zitierten Wahnsinn. Autobahn Raser 2 von Davilex-Software, dessen Vorgänger auf dem PC ein voller Erfolg war, bietet Ihnen die Gelegenheit, sich auf Ihrer PlayStation über alle Vorschriften hinwegzusetzen. In dem aggressiven Rennspiel machen Sie mit unterschiedlichen Fahrzeugtypen – darunter Audi TT und Porsche 911 – deutsche Autobahnen und Innenstädte unsicher. So brettern Sie durch Baustellen, Sie wechseln in den Gegenverkehr und versuchen, der Polizei durch gewagte Manöver ein Schnippchen zu schlagen. Das Rabauken-Rennspiel soll von diversen Wettereffekten, ausgefeilten Kollisionsroutinen und realistischem Fahrverhalten profitieren. Wir haben eine Straßensperre errichtet, um Ihnen den schon im Dezember erschienenen Titel in der nächsten Ausgabe vorstellen zu können. **(fb)**



TOURISTENATTRAKTION Die Fahrt durchs Brandenburger Tor ist den Blechschaden wert!

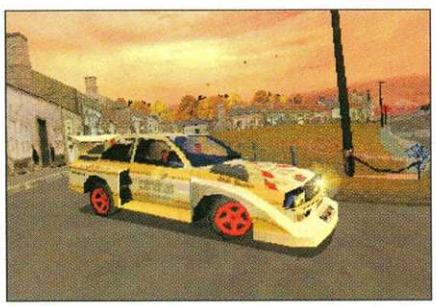


TATÜ TATA Wer sich von den Ordnungshütern ausbremsen lässt, wird zurückgestuft.

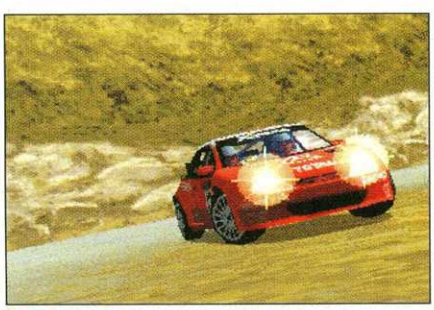
Rally Masters

Kräftemessen der Rally-Stars!

Wenn jedes Jahr auf Gran Canaria die weltbesten Rallye-Piloten – darunter Colin McRae, Ari Vatanen und Stig Blomqvist —über die Piste bolzen, dann ist Infogrames nicht weit. Der französische Publisher, der seit V-Rally dieses Rennspiel-Segment dominiert, hat die Programmierer von Digital Illusions mit der Umsetzung des von der FIA abgesegneten Spektakels beauftragt. Schon Ende Februar dürfen Sie das Ergebnis beäugen: Aus vier unterschiedlichen Spielmodi können Sie Preise in Ihren virtuellen Trophäenraum schleppen. Auf den über vierzig Kursen gibt es zahlreiche Wettereffekte und Fahrzeugschäden in Echtzeit zu bestaunen. Neben einem fortschrittlichen Soundsystem, Transparenzeffekten und Spiegelungen dürfte vor allem der Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus an den Controller locken. **(fb)**



TRÜGERISCHE RUHE In Rally Masters können Sie Ihr detailliertes Gefährt regelrecht verschrotten.



GRAFIK-KICK Im Spiel ist jedes Fahrzeug aus über 800 Polygonen zusammengesetzt.

Formel 1 2000

Electronic Arts hat eine Zauberformel!

Während Eidos Interactive – wie in dieser Ausgabe auf Seite 107 nachzulesen – mit F1 World Grand Prix nur eine mäßige Verwertung der kostbaren FIA-Lizenz abgeliefert hat, weiß unser Boxengassen-Spion über die Bemühungen seitens Electronic Arts weitaus Erfreulicheres zu berichten. Der PSZ liegen Informationen vor, wonach Formel 1 2000 (Arbeitstitel) alle Teams, Fahrer und Strecken der kommenden Saison beinhalten soll. Sprich: Sie können hier mit dem neuen Jaguar Team am neuen US Grand Prix teilnehmen! Darüber hinaus soll das Spiel die Möglichkeit bieten, bis zu 30 Sekunden Ihrer Bestleistungen hinterm Steuer auf der Memory-Card festzuhalten. Und damit nicht genug: Eine neue Ladestruktur soll einzigartige FMV-Sequenzen für jedes Team auf den Bildschirm zaubern. Produzent von Formel 1 2000 ist Pete Smith, der ehedem für Psygnosis an Formel 1 '97 gebastelt hat. Authentischer Funkverkehr, eine auf Sieg fixierte Gegnerintelligenz und realistische Rennanalysen legen nahe, dass Electronic Arts im Frühjahr den Ersten Platz in der Formel-1-Spieleliga übernimmt. **(fb)**



MACHTÜBERNAHME? In wenigen Monaten starten hier die Motoren.



MEHR DETAILS Vom Verhalten der Zuschauer bis zur Kiesbett-Farbe wird jeder Aspekt berücksichtigt.



ALLES IM GRIFF Aus der Cockpitperspektive erleben Sie mit, wie Ihr Alter Ego das Steuer herumreißt.

Colin McRae Rally 2

Fortsetzung einer Erfolgsgeschichte?

Kürzlich erreichte neues Bildmaterial von Colin McRae Rally 2 die PSZ-Redaktion. Der Titel, der erst zum erfolgreichen Vorgänger aufschließen muss, soll ab März über die PlayStation fegen. Erstaunlich ist, dass das momentan verfügbare Material nach wie vor keinen Aufschluss über die Existenz eines Mehrspielermodus gibt. Auch gleichen die Kamerapositionen und die abgebildeten Fahrzeugtypen stark dem, worüber wir bereits in der Oktober-Ausgabe des letzten Jahres berichtet haben. Aber spätestens wenn das Spiel erst einmal von Rally Masters und MOBIL 1 Rally Championship in die Zange genommen wird, dürfte Codemasters sich genötigt sehen, weitere Fakten preiszugeben. **(fb)**



UMWERFEND Wer die Kontrolle über sein Fahrzeug verliert, sieht sich in dieser Lage durch das Bild gleiten.



CODEMASTERS GIBT GAS! Auf Colin McRae Rally 2 richten sich die Hoffnungen der Rennspiel-Gemeinde.

Ridge Racer V

Furioses Fahrvergnügen

Mit *Ridge Racer V* stößt Namco die Tür zu einer neuen Rennspiel-Dimension auf. Damit das Spiel pünktlich zum Launch am 4. März in den japanischen Verkaufsregalen steht, wird zur Zeit noch fieberhaft gearbeitet. Dabei wird der Look der Boliden sowie das Fahrverhalten so realistisch sein wie nie zuvor. Mit Hilfe von neuen Render-Techniken sind realistische Effekte möglich (z. B. vom Lack der Wagen reflektierte Umgebungen oder über dem heißen Aspalt flimmernde Luft). Rennspielfans können den Moment kaum erwarten, an dem Ai die Startflagge schwenkt. **(jq)**



TUNING Die Boliden der bisherigen Ridge-Racer-Serie wurden nochmals kräftig aufgemotzt.

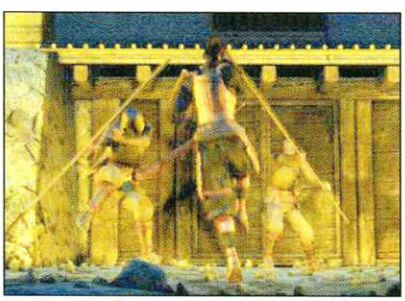


POSITIONSKAMPF Grafische Effekte wie das Qualmen der Reifen sind im Preis inbegriffen.

Onimusha

Grauen in einer neuen Dimension

Nähere Informationen über das Action-Adventure aus dem Hause Capcom deuten auf ein atmosphärisches Meisterwerk für die PlayStation 2 hin. Ursprünglich für die PlayStation geplant, wartet das Spiel nun mit einer sehr viel höheren Auflösung, detaillierten Texturen, stimmungsvollen Lichteffekten sowie realitätsnah dargestellten Gesichtern der Charaktere auf. Der Held des Spiels, ein Samurai namens Akechi Samanosuka, trägt beispielsweise die Gesichtszüge des in Japan und Hongkong sehr populären Schauspielers Kaneshiro. Das *Resident Evil*-ähnliche Action-Adventure soll im Sommer 2000 die Fans das Fürchten lehren. **(jq)**



DÜSTERE DÄMONENHATZ Atemberaubende Lichteffekte sorgen für Gruselstimmung.



HOPPE HOPPE REITER Längere Strecken legt der Samuraikrieger auf einem Pferd zurück.

Die PS2-Starttitel in Japan

Welche Titel sind am 4.3.2000 verfügbar?



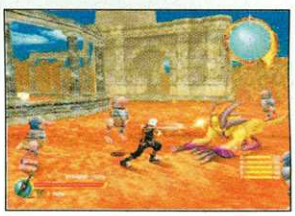
FRAUENPOWER Nina kämpft bei Tekken T.T. für Gleichberechtigung.

Nach den Spekulationen und Zahlenspielen der letzten Wochen pendelt sich die Zahl der zum Launch am 4. März erscheinenden Spiele auf elf Titel ein. Damit bietet Sonys neue Konsole immerhin das bis dato – zumindest quantitativ – stärkste Line-Up zum Launch eines neuen Spielesystems. Hier die aktuelle Liste (mit * gekennzeichnete Spiele tragen vorläufige Arbeitstitel):

Titel	Hersteller	Genre
American Arcade	Astroll Co., Ltd.	Flipper
A-Train 6	Artdink Corporation	Simulation
Drum Mania*	Konami	Action
Eternal Ring	From Software	Rollenspiel
Golf Paradise	T&C Soft	Golf
Jikkyou World Soccer 2000	Konami	Fußball
Kessen	Koei Co., Ltd.	Strategie
Ridge Racer V	Namco	Rennspiel
Sky Surfer	Idea Factory Co., Ltd.	Sportspiel
Street Mahjong Trance Mashin	2 Sun Soft	Brettspielumsetzung
Tekken Tag Tournament*	Namco	3-D-Beat-'em-Up

EverGrace

Rollenspiel von From Software



UMZINGELT Mit Schwert und Magie schlagen Sie im Kampf zu.

In der Rolle des mysteriösen Yurt können japanische Spieler ab Frühling 2000 per Dimensionssprung durch bizarre Welten wandern. Auf der Suche nach dem Mörder seines Vaters begegnet der Protagonist jeder Menge merkwürdiger Monstren und deckt das Geheimnis einer neuen Dimension auf. Beim Kampf gegen die Kreaturen steht dem Wanderer neben normalen Waffen auch ein kraftspendender Palmyra-Kristall zur Verfügung. Der geheimnisvolle Rächer trifft aber auch freundlich gesinnte Charaktere, die ihm helfen. **(jq)**

Info KURZ & KNAPP

THE DUKE IS BACK Take 2 Interactive hat weltweit die Rechte für die Vermarktung eines *Duke Nukem*-Titels für die PlayStation 2 erworben. Genaueres zu dem Actiontitel rund um den coolen Helden sind noch nicht bekannt, jedoch dürften nicht nur die Kommentare des schießwütigen Burschen für Aufsehen sorgen.

FLEISSIG Im Lauf des Jahres 2000 plant Virgin Interactive gleich zehn Titel für die PlayStation 2. Neben einer Umsetzung des Oldie-Klassikers *Bomberman* (angekündigt für November 2000) befindet sich auch eine neue Version des Beat-'em-Ups *Bloody Roar 2* (geplanter Release ist Dezember 2000) in der Entwicklung.

DOWN UNDER Die australischen Entwickler von RatBag (bislang bekannt für PC-Titel wie *DirtTrack Racing*) haben zwei Spiele für die PlayStation2 angekündigt. Es handelt sich dabei um ein Rennspiel sowie einen Actiontitel, die über Sony vertrieben werden. Erscheinen werden die beiden Spiele erst 2001.

SOFTER BREITENSPORT Mit *Softball Slam* will 3DO die familienfreundliche Variante des Baseballsports auf der PlayStation 2 umsetzen. Dabei kann man aus 24 Teams wählen. Eine einfache Steuerung soll für einen schnellen Einstieg ins Arcadegame sorgen. Ein Spieler- und Mannschaftseditor wird ebenfalls integriert.

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!

RUFF & TUMBLE

- 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



PlayStation NINTENDO64

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 InteractiveSoftware 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.

PLATINUM HARDWARE NEWS

Jordan Gran Prix Racing Wheel II

Der Lenker mit offizieller Jordan-Lizenz

Das Jordan-Lenkrad besitzt einen soliden Standfuß, der mit Saugnäpfen am Tisch befestigt werden kann und hat einen Schaltknüppel. Leider fehlt die Möglichkeit, das Gerät mit einer Tischhalterung zu befestigen, aber auf einer einigermaßen glatten Oberfläche gibt es keine Schwierigkeiten mit dem Halt. Die beiliegenden Pedale sind nicht sehr stabil, halten jedoch normaler Belastung stand. Bei der Bedienung fällt zunächst die verwirrende Beschriftung der Tasten auf, denn jede Taste kann drei unterschiedliche Bedeutungen haben. Das liegt auch an der Kompatibilität zum Nintendo 64. Die Menü-Führung ist leider nicht selbsterklärend, so dass man das englischsprachige Handbuch zu Rate ziehen muss. Nachdem die korrekte Einstellung gefunden ist, kann man loslegen. Dabei erweist sich das Lenkrad als gewöhnungsbedürftig. Vor allem die zwei Sensibilitätseinstellungen reichen nicht aus. Lenkbewegungen werden erst spät registriert und fallen dann oft zu stark aus. Hat man sich jedoch nach einer ersten Eingewöhnungsphase auf die eigenwillige Art des Lenkens eingestellt, kommt man damit gut zurecht. **(tr)**



ORDENTLICH Die Tasten sind bei diesem Lenkrad wirklich übersichtlich angebracht.

Test ERGEBNIS

Das Jordan Gran Prix Racing Wheel II ist solide verarbeitet und eignet sich durch die unterschiedlichen Modi für jedes PlayStation-Rennspiel.

Titel	Jordan Gran Prix Racing Wheel II
Typ	Lenkrad
Hersteller	Joytech
Release	Erhältlich
Preis	DM 129,-

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMTWERTUNG
82%	80%	68%	79%

Shock Rattle

Diese Lightgun ist für die seltenen Action-Shooter



SCHLICHT Eine einfache Lightgun mit Vibration.

Die Shock Rattle-Lightgun bietet zwei verschiedene Modi und ist dadurch zu den meisten Shootern kompatibel. In Deutschland erscheinen bekanntermaßen allerdings nur wenige Titel dieser Art. Wir haben das Gerät mit Point Blank 2 und Mighty Hits Special getestet. Dabei war die Zielgenauigkeit nicht gerade herausragend. Allerdings gewöhnt man sich an die Abweichungen und kann sich darauf einstellen. Die Pistole liegt recht gut in der Hand, ist aber etwas zu leicht. Dadurch kommt kaum realistisches Spielgefühl auf. Auch die Vibration kann daran kaum etwas ändern, denn mit jedem Schuss schüttelt sich die Pistole – von einem Rückschlag keine Spur. **(tr)**

Test ERGEBNIS

Eine wenig zielgenaue Lightgun, die kaum realistisches Spielgefühl aufkommen lässt. Das futuristische Design hat hingegen ein Lob verdient.

Titel	Shock Rattle
Typ	Lightgun
Hersteller	Baucontec
Release	Erhältlich
Preis	Preis: DM 69,95

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMTWERTUNG
75%	63%	55%	58%

Info KURZ & KNAPP

- **Blaze:** Das offizielle Xploder Buch mit beigelegter CD-ROM für DM 29,95 ist kürzlich erschienen. Wer Codes sucht, ist hier richtig!
- **FANATEC:** Gewohnt hervorragende Qualität bietet das Speedster DualShock Lenkrad mit stabilen Pedalen (DM 179,95) .
- **Logic3:** Die P7K Lightgun ist jetzt für ca. DM 60,- erhältlich.

Info PLATINUM-SPIELE

Gran Turismo

Trainieren Sie jetzt für den Nachfolger.



GIB GAS, ICH WILL SPASS Das geniale Touring-Rennspiel wird demnächst fortgesetzt.

Langzeitmotivation ist bei *Gran Turismo* garantiert, denn das Rennspiel bietet verschiedene Spielmodi, viele Fahrzeuge und zahlreiche Strecken. Haben Sie erst die Führerscheinprüfungen bestanden, um in den unterschiedlichen Klassen anzutreten, kann es mit einem ersten Wagen losgehen. Mit den gewonnen Preisgeldern lässt sich das Vehikel dann entsprechend aufmotzen, bis Ihr Geld für ein besseres Gefährt reicht. Überdies gibt es einen Zweispielermodus. **(tr)**

Test ERGEBNIS

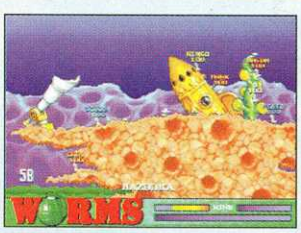
Eines der besten Rennspiele auf der PlayStation und noch immer die Referenz dieses Spielgenres. *Gran Turismo* bietet unzählige Möglichkeiten und langanhaltende Motivation.

Titel	Gran Turismo
Genre	Rennspiel
Hersteller	SCEE
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
91%	86%	96%	94%

Worms

Der Vorgänger von Worms Armageddon!



JEDER GEGEN JEDEN Im Vierspielermodus macht das explosive Worms erst richtig Spaß.

Strategisches Vorgehen ist bei diesem Spiel um verfeindete Würmer ein Muss. Wählt man die falschen Waffen, geht der Schuss meist nach hinten los. *Worms* ist kein Game für zart besaitete Wurmliebhaber, denn mit makaberen Einlagen wird nicht gespart. Was alleine Spaß macht, ist mit mehreren Mitstreitern noch spaßiger: Der Mehrspielermodus ist das absolute Highlight der abgedrehten Wurmschlacht. **(tr)**

Test ERGEBNIS

Auch wenn die Wurmstrategie grafisch und beim Sound nicht herausragend ist, lohnt sich die Investition. Auf den Spielspaß kommt es an – und der ist bei Worms garantiert.

Titel	Worms
Genre	Team 17/Ocean
Hersteller	Strategie
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
59%	51%	89%	88%

Der Weg zum Herzen eines Mannes führt durch seinen Brustkorb.







Xena zieht ihr Schwert –
das Abenteuer kann beginnen.

XENA
WARRIOR PRINCESS

PlayStation™

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 beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

JAPAN NEWS

Abgesehen davon, dass das Erscheinen des in Japan heiß ersehnten Rollenspiels Dragon Quest VII von Dezember auf Februar verschoben wurde, gibt es auch nach Weihnachten nur frohe Botschaften.

So bekam SCEI für das PocketStation-Spiel *Accompainment Anywhere* am 1. Dezember in Tokio den Multimedia Grand Prix 1999 von der Multimedia Contents Association of Japan verliehen. Und auf dem Capcom Gamers Day in Las Vegas zirkulierte ein Producer-Profile des *Resident Evil*- und *Dino Crisis*-Erfinders Shinji Mikami, aus dem geschlossen werden konnte, dass er für Capcom einen *Biohazard*-Titel für PlayStation 2 in der Mache hat. Und laut AsiaBiz Tech erklärte Shin-ichi Okamoto, Präsident von SCEIs Forschungsabteilung, in einer Rede auf der Microcomputer System & Tool Fair '99 in Tokio: „Wir arbeiten daran, die PlayStation 3 1000 mal leistungsfähiger als die PlayStation 2 zu machen".

JAP KURZ & KNAPP

Anglerfreuden: Für die für März 2000 von ASCII angekündigte Angelsimulation *Bass Landing 2* wird es einen neuen Controller namens *FishCon 2* geben, der über eine erweiterte Force-Feedback-Funktion verfügt. Dieser soll echtes Angel-Feeling vermitteln.

PS2 Metal Gear offiziell! Unser Schwestermagazin MCV (USA) berichtet in der Ausgabe vom 3. Dezember, dass Konami bestätigt hat, dass der kreative Kopf hinter *Metal Gear Solid* – Hideo Kojima – an einer PlayStation 2-Fassung der Action-Granate arbeitet.

Hinten anstellen! Der Dating Simulation *Tokimeki Memorial 2* von Konami gebührt die Ehre, dass erste PlayStation-Spiel nach *Final Fantasy VII* gewesen zu sein, für das sich die japanischen Fans schon einen Tag vor der Veröffentlichung am 25. November vor den Verkaufsstellen angestellt haben. Dieses seltene Schauspiel könnte sich Anfang dieses Jahres wiederholen, wenn Konami eine Zusatz-CD herausbringt, mit Hilfe derer die Angebeteten via Emotional Voice System zu ihren Verehrern sprechen.

Truck-Stopp: Kürzlich ist in Japan das Lastwagen-Rennspiel *Dekotora Legend 2* von Spike erschienen. Hier dürfen Sie sich hinter das Steuer von 18 verschiedenen Trucks – zehn davon sind schwere Lastzüge – klemmen. Nach einem siegreichen Rennen können Sie sich Fahrzeugteile von Ihren Konkurrenten krallen.

JAP VERKAUFS-CHARTS

1.	GRAN TURISMO 2	SCEI
2.	SHIN YUGIOH DUEL MONSTERS: SEALED MEMORIES	KONAMI
3.	THE LEGEND OF DRAGOON	SCEI
4.	Chrono Cross	Square
5.	Densha de Go! Professional Specification	Taito
6.	Soumato	Tecmo
7.	Vib Ribbon	SCEI
8.	Tokimeki Memorial 2	Konami
9.	Simple 1500 Series Vol. 22 The Pro Wrestling	D3 Publisher
10.	Dancing Stage Featuring True Kiss Destination	Konami

Quelle: Famitsu, Japan

The Legend of Dragoon

Ein Leben als Nummer!

Anfang Dezember hatte das Rollenspiel *The Legend of Dragoon* von SCEI seine Premiere und konnte sich – wie ein Blick auf die Verkaufcharts bestätigt – gleich einen Platz in der Gunst der verwöhnten japanischen RPG-Fans sichern. Das dürfte weniger an dem eher westlich orientierten Grafik-Stil, als vielmehr an den eindringlichen Charakterprofilen gelegen haben, die jeder Figur ein Persönlichkeits-Plus verschaffen. Das Abenteuer beginnt mit dem Einmarsch einer finstren Armee in das Heimatdorf der Protagonisten Dart und Shana. Erst im Laufe der Handlung wird das Verhältnis zwischen den drei Hauptparteien, die die Fantasywelt bevölkern – Menschen, Drachen und Geflügelte – deutlich. Insgesamt bietet *The Legend of Dragoon* sagenhafte 108 Rassen, die – wohl aus Gründen der Übersicht – durchnummeriert wurden. **(fb)**



MALERISCHES SZENARIO Die Fantasywelt wird stimmungsvoll dargestellt.



FLAMMENSCHWERT Im Kampf entscheidet Ihr Timing über den Erfolg.



IM DICKICHT Manche Spielabschnitte sind sehr extravagant gezeichnet.



FMV-SCHAU Die spannende Hintergrundgeschichte wird durch ausgedehnte Zwischenszenen auf höchstem Grafik-Niveau fortgeschrieben.

Parasite Eve II

Parasiten-Paranoia!



SCHLAUE BIESTER Die Monster nutzen diesmal sogar Vorteile der Umgebung für ihre Überfälle aus.

Seit dem 16. Dezember ist in Japan das 3D-Action-Adventure *Parasite Eve II* von Square verfügbar, dessen Vorgänger in Deutschland nur als Import erhältlich war. Da *Parasite Eve II* thematisch voll im Horror-Trend liegt, ohne sich dafür rechtfertigen zu müssen, und überdies noch einige interessante Neuerungen parat hat, stehen die Chancen aber diesmal besser. Wer wollte nicht die hübsche Heldin Aya beim Kampf gegen das Mitochondria-Virus unterstützten? Zumal dieses nun auch menschliche Formen annehmen kann und sich so bis auf Armlänge an Ihre Figur heranpirscht, wenn Sie nicht ständig auf Ihren Spezial-Radar blicken. **(fb)**

Galerians

Fluch der Technik!



MODEBEWUSSTE ZUKUNFT Ob sich alle Schnallen allein durch Psychokinese lösen lassen?

Vor kurzem wurde in Japan von ASCII der Third-Person-Psycho-Thriller *Galerians* veröffentlicht, der es dank Crave Entertainment im Frühjahr auch in die USA und nach Deutschland schaffen wird. In dem umfangreichen Abenteuer, das auf drei CDs ausgeliefert wird, wandern Sie in der Rolle des in ein psychisches Überwesen transformierten Rion durch eine futuristisch gestaltete Stadt. Ihre Aufgabe besteht darin, die heimtückischen Galerians-Monster zu stoppen. Zu diesem Zweck können Sie bei Kämpfen besondere Psychokräfte entfesseln, bei denen die Angreifer schon mal in Flammen aufgehen können. Das wird ein heißes Frühjahr! **(fb)**



DUMM GELAUFEN In solchen Laboratorien nahmen die verhängnisvollen Experimente ihren Lauf.



FLACH HALTEN Nahe der unkontrollierbaren Superrasse sollten Sie sich besonders vorsichtig bewegen.



ZURÜCKLEHNEN UND GENIESSEN Galerians beinhaltet insgesamt 70 Minuten Zwischensequenzen, die Ihnen vor allem die Charaktere näherbringen.

Chase The Express

Metal Gear Hazard, oder was?

Mag der Action-Horror-Thriller *Chase The Express* von SCEI Sie zunächst auch nur durch die sehr kleinen Bilder in Schrecken versetzen, so kommen wir nicht umhin, Ihnen dieses Spiel schon jetzt vorzustellen. Denn der Titel, den das SCEI Entwicklungsstudio mit dem klangvollen Namen *Sugar and Rockets* inszeniert, wird in Japan als hoffnungsvollster Versuch gehandelt, *Metal Gear Solid* mit *Bio Hazard* zu kreuzen. *Chase The Express* spielt in einem Armeezug der von St. Petersburg nach Paris unterwegs ist und an Bord dessen der französische Botschafter von Terroristen als Geisel gehalten wird. Sie schlüpfen in den Tarnanzug des NATO Nahkampfexperten Jack Morton und müssen sich unterstützt von zwei Assistenten durch den Zug bewegen, Rätsel lösen, Fallen ausweichen und Terroristen möglichst lebend erwischen, um Informationen aus den Übeltätern herauspressen zu können. Das 3D Action-Adventure wird von 50 Minuten FMV-Szenen unterstützt und auch während des Spieles werden High-Res-3D-Sequenzen eingestreut. In Japan beginnt die Jagd am 27. Januar. **(fb)**



BEIDHÄNDIG In den engen Gängen des Militärzuges schießen Sie den Weg frei.



ZURÜCK INS KÖRBCHEN Auf der Suche nach einer Zeitbombe, greifen auch Hunde an.

Kamurai Shinlai

Von Göttern und Menschen!

Hinter dem Titel *Kamurai Shinlai* verbirgt sich ein so genanntes Götter-Rollenspiel von Namco, das mit Spannung für dieses Jahr erwartet wird. In einer in sechs unterschiedliche Länder aufgeteilten Fabelwelt dürfen Sie entweder als Mensch oder als Gott diverse Missionen durchleben. Dabei erzählt das Spiel für die zwei Hauptcharaktere zwei Geschichten, die in dem Fantasy-Reich aber simultan ablaufen. Eine interessante Ergänzung des Kampfsystems liegt darin, dass ein gesondertes System die Loyalität der Mitstreiter zu Ihrem Heroen misst. Sinkt die Stimmung, lassen Ihre Gefolgsleute Sie im Stich! **(fb)**



MAGISCHE ZAHL Auf dem Fantasyplaneten gibt es sechs Länder, in denen sechs Gottkönige herrschen.



WILLST DU? Ein besonderes System simuliert die Verlässlichkeit Ihrer Begleiter bei Scharmützeln mit Monstern.

Harvest Moon

Alles, was das (japanische) Herz begehrt!

Noch im Dezember ist in Japan das ländliche Rollenspiel *Harvest Moon* von Victor Interactive erschienen, das dieses Frühjahr zumindest den Sprung in die Vereinigten Staaten schaffen wird. In diesem zunächst seltsam anmutenden Spiel schlüpfen Sie für den Zeitraum von vier Jahren in die Rolle eines Bauern, der seine Farm am Laufen halten muss. Mag die Pflege von Weizen, die Tierzucht oder der Bau neuer Farmgebäude auf den ersten Blick seltsam anmuten, hat der Titel doch alles, was in Japan Erfolg verspricht: Es gilt einen großen, in 3D dargestellten Betrieb zu bewirtschaften und dabei mit dem realistischen Wechsel zwischen den Jahreszeiten fertig zu werden. Und in den PocketStation-Minispielen geht es darum, Tiere zu züchten, Mahlzeiten zuzubereiten und diese dann zu verkaufen. **(fb)**



MORGENSPAZIERGANG Nach einem Blick in den Briefkasten wird das Gelände abgeschritten.

JAP DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Release
ZULETZT ERSCHIENEN		
Dragon Valor	Action-RPG	2. Dezember
Gran Turismo 2	Rennspiel	11. Dezember
Parasite Eve II	Action-Adventure	16. Dezember
JANUAR		
Biohazard Gun Survivor	Lightgun-Shooter	20. Januar
Beat Mania Append 5th Mix	Musikspiel	27. Januar
FEBRUAR		
Popolocrois Story II	Rollenspiel	2. Februar
Vagrant Story	Action-Adventure	10. Februar
Strider 2	Action	24. Februar
Dragon Quest VII	Rollenspiel	Ende Februar

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: 24.12.1999

U.S.A. NEWS

In den USA hat das seit September erhältliche Final Fantasy VIII mit über einer Million verkaufter Einheiten einen Verkaufsrekord aufgestellt. Passend dazu gab SCEA bekannt, dass die PlayStation-Umsätze im Oktober die Einnahmen an den Kinokassen überflügeln konnten.

Jack Tretton, Vizepräsident Verkauf von SCEA, kommentierte diesen Erfolg folgendermaßen: „Mit PlayStation konnten wir die traditionellen Mauern im Entertainment-Bereich niederreißen, in dem wir Interaktivität, Musik und kinoreife Grafik in einer Vielzahl unserer Spiele verbanden." Dass sich dieser Trend mit PlayStation 2 und deren DVD-Filmwiedergabefähigkeit verstärkt fortsetzen wird, prognostizieren auch die Industrieanalysten von Paine Webber. Sie gehen davon aus, dass allein die PlayStation 2 dazu beitragen wird, den globalen DVD-Markt von fünf auf zehn Millionen Nutzer zu verdoppeln!

USA KURZ & KNAPP

✏ **Hier kommt die Maus!** Eidos Interactive hat einen Lizenzvertrag mit Disney Interactive unterzeichnet, auf dessen Grundlage drei Disney-Titel von den Crystal Dynamics Studios für PlayStation produziert werden. Das Wahrzeichen amerikanischer Kultur wird im Frühjahr 2000 in *Disney World Racing* für Multiplayer-Spaß sorgen. Für den Herbst 2000 steht die Umsetzung von *102 Dalmatiner* an; der dritte Titel ist noch geheim.

✏ **Skate Nation** Für März 2000 hat Electronic Arts die Veröffentlichung von *Street Sk8ter 2* in den USA vorgesehen. Die aufregendste Neuerung besteht darin, dass Sie Ihren Skate-Kurs mit einem Editor selbst basteln können. Wer hingegen gleich loslegen möchte, darf unter anderem in San Francisco, Miami oder Moskau aufs Brett steigen.

✏ **Doppelter Tony** Nein, dieser Newsschnipsel handelt nicht von einem neuen Trick für Profi-Skateboarder! Die Nähe zum rollenden Sportgerät ist jedoch gegeben. Denn Activision soll gleich an zwei Nachfolgern zu dem Mega-Erfolg *Tony Hawk Pro Skater* (US-Titel) arbeiten. Einer für PlayStation, der andere für PlayStation 2. Klingt besser als ein gestandener 360°!

✏ **Verwaiste Stadien** Im Frühjahr 2000 entlässt Electronic Arts den Nascar-Zirkus mit *NASCAR Rumble* in die freie Wildbahn. Diesmal dürfen Sie unter anderem Strände oder Sümpfe beackern.

USA VERKAUFS-CHARTS

1.	**RESIDENT EVIL 3: NEMESIS**	**CAPCOM**
2.	**KNOCKOUT KINGS 2000**	**EA**
3.	**CRASH TEAM RACING**	**SCEA**
4.	Tony Hawk´s Pro Skater	Activision
5.	Spyro the Dragon	SCEA
6.	Driver	GT Interactive
7.	Spyro 2: Ripto´s Rage	SCEA
8.	Madden NFL 2000	Electronic Arts
9.	Gran Turismo Racing	SCEA
10.	Pac-Man World	Namco

Quelle: MCV, USA

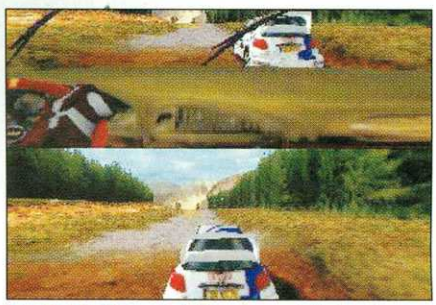
MOBIL 1 Rally Championship

Electronic Arts macht im Rally-Genre „MOBIL".

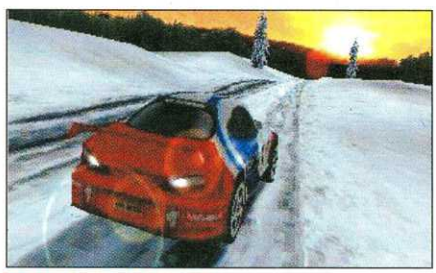
Auch bei Electronic Arts hat man mittlerweile die Rallye-Walzen aufgezogen. Das als *Rally Championship* betitelte und noch ohne bestimmten Termin angekündigte Rennspiel fußt auf einer exklusiven Mobil-1-British-Rally-Championship-Lizenz. In fünf Spielmodi dürfen Sie 22 Original-Fahrzeuge über 36 den wirklichen Vorbildern akkurat nachempfundenen Strecken treten. Für das Aussehen der Boliden werden bis zu fünf Texturen übereinander gelegt, damit auch nach einer Kollision, die schon mal den Spoiler oder die Aufhängung kosten kann, keine Details verloren gehen. Fotorealistische Szenarien mit großen Auslaufbereichen sowie der Zweispielermodus könnten *Rally Championship* einen wertvollen Vorsprung vor den Konkurrenten verschaffen. **(fb)**



GRENZENLOSE FREIHEIT Die Strecken sind auf größtmögliche Bewegungsfreiheit ausgelegt.



NIMM ZWEI Das Spiel bietet spezielle Zweispieler-Strecken in zwei Splitscreen-Varianten.



DER SONNE ENTGEGEN Wechselnde Wetter- und Lichtverhältnisse beeinflussen den Rennverlauf.

JoJo´s Bizarre Adventure

Alter Ego im Doppelpack!

Für Februar hat Capcom USA den Auftritt der Superkämpfer aus *JoJo's Bizarre Adventure* in Aussicht gestellt. Das bunte 2D Beat ´em Up folgt einer in Japan sehr beliebten Comic (sprich: Manga)-Vorlage. Die Besonderheit des Gameplays liegt darin, dass jede der 18 Figuren ein Alter Ego besitzt, dass Sie im Verlauf des Gefechtes via Knopfdruck in den Ring rufen dürfen. Zudem werden fünf verschiedene Spielmodi, mehrere versteckte Charaktere und eine abwechslungsreiche Story geboten. Letztere wird durch die Einblendungen leckerer Comic-Artworks gestützt. Sollte von Genrefans weiter beobachtet werden. **(fb)**



SPRECHBLASEN In den Super Story-Modus werden handgezeichnete Comic-Szenen eingestreut.



LICHTGESCHWINDIGKEIT Die fulminanten Super-Attacken quetschen jede Energieleiste zusammen.

Star Wars Episode I: Jedi Power Battles

„Erwarte das Unerwartete"

„Jedi Power Battles ist ein schnelles, actionbeladenes Spiel im Arcade-Stil, das von klassischen LucasArts Titeln wie Super Star Wars inspiriert ist." Mit solchen unverbindlichen Äußerungen umschreibt Joel Dreskin, Produkt-Marketing Manager von LucasArts, den Titel *Star Wars Episode I: Jedi Power Battles*, der Star Wars-Fans im Frühjahr zum Lichtschwert greifen lassen soll. Das Spiel, das Sie in der Rolle der Hauptcharaktere aus der Filmvorlage gegen Sith-Bösewichte und die linke Handelsföderation antreten lässt, soll im Frühjahr 2000 über THQ veröffentlicht werden. Neben Power-Ups, die neue Kampfvarianten eröffnen, gibt es auch ein punktebasiertes Beförderungssystem – und hoffentlich bald erste Bilder! **(fb)**



UNAUSSPRECHLICH Natürlich ist Qui-Gon Jinn auch dabei.



UNGESTÜME JUGEND Sie dürfen auch als Obi-Wan spielen.



LUCAS' INFORMATIONSPOLITIK Keine Bilder, aber immerhin schon ein Schriftzug und der Hinweis, dass es zehn Spielstufen geben wird!

Silicon Valley

Fun-Jump&Run um mutierte Tiere und Mikrochips!

Derzeit schraubt Take 2 Interactive an der PlayStation Umsetzung des N64-Jump&Run Silicon Valley. In dem ausgeflippten Abenteuer müssen Sie mittels eines Mikrochips die Kontrolle über eine außer Kontrolle geratene Raumstation zurückgewinnen. Zu diesem Zweck schalten Sie wasserspritzende Elefanten, blitzeschleudernde Skorpione und andere skurrile Mischformen aus Natur und Technik aus, um diese dann zu übernehmen und bis zum nächsten Wirtswechsel selbst zu steuern. Das ulkige Hüpfspiel mit der poppigen Grafik sollte demnächst in den Staaten und ab März in Deutschland verfügbar sein. **(fb)**



MUSIC NONSTOP In Silicon Valley sind überall Boxen aufgestellt, die erklären, woher die Musik kommt.



ABGEDREHTES WETTRENNEN In der Hülle des putzigen Hundes treten Sie gegen eine flinke Maus an.



VERRÜCKTE PLATTFORMWELT Im Spiel geben sich kanonenbestückte Kamele und Raketenfüchse ein Stelldichein.

Armorines

Leisten Sie erbitterten Widerstand!

Im Frühahr 2000 lässt Acclaim mit *Armorines Project S.W.A.R.M.* ein großes Summen und Brummen über die PlayStation hereinbrechen. Grund dafür ist eine Invasion außerirdischer Käfer, Spinnen und Skorpione, die sich in verschiedenen Regionen der Erde festgesetzt hat. Als Mitglied der Armorines-Luftsturmbrigarde müssen Sie die vielgliedrigen Monster mit Ihrem Waffenarm ordentlich aufmischen und in selbstlaufenden Action-Fahrten mit schwerem Geschütz aufreiben. Ergänzt wird das im *Starship Troopers*-Ambiente gehaltene Schlachtfest durch Rätseleinlagen, eine raffinierte Scharfschützenoptik und diverse Mehrspieler-Optionen. **(fb)**



AUGE IN AUGE Das Ungeziefer lechzt danach, Sie aus Ihrem Schutzanzug zu pellen!



BEGRÜSSUNGSKOMITEE Noch nicht ganz aus der Landefähre raus und schon die Pest am Hals!

The Flintstones Bedrock Bowling

Rutschpartie mit Familie Feuerstein (samt Dino!)

The *Flintstones Bedrock Bowling* lässt sich am ehesten als Rennspiel umschreiben, bei dem Sie einzelne Mitglieder der Feuerstein Familie in einer Holzschale über verschiedene Pisten steuern müssen. Verschreckte Vögel, explosive Fässer und urzeitliche Ungetüme erschweren es Ihnen, während des Ritts die auf der Strecke aufgestellten Kegel umzubügeln. Das ordentliche Lizenzprodukt von Southpeak Interacitve, bei dem sogar die Explosionen im Comic-Stil dargestellt werden, erscheint dank Ubi Soft demnächst auch in Deutschland. **(fb)**



HILF MIR, FRED! Sie lenken Barney vorbei an Wasserfällen, über Brücken und durch Tunnel.

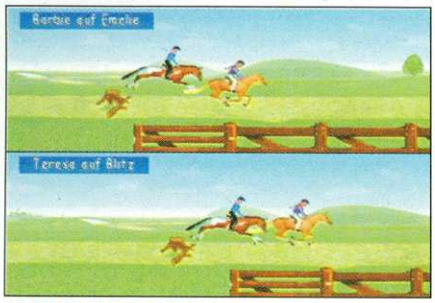
USA DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Hersteller	Release
ZULETZT ERSCHIENEN			
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	Dezember
Gran Turismo 2	Rennspiel	SCEA	16. Dezember
Renegade Racers	Rennspiel	Interplay	22. Dezember
JANUAR			
Chocobo Dungeons 2	Rollenspiel	Square/EA	11. Januar
NBA Shootout 2000	Basketball	989 Studios	19. Januar
Marvel vs Capcom (EX Edition)	2D-Beat-'em-Up	Capcom	Januar
FEBRUAR			
Saga Frontier 2	Strategie-RPG	Square/EA	15. Februar
Jackie Chan's Stuntmaster	Action	Midway	Februar
Jojo's Venture	2D-Beat-'em-Up	Capcom	Februar
Misadventure of Tron Bonne	Action	Capcom	Februar

Als besonderen Service für alle unersättlichen Import-Freaks liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten in den nächsten Wochen in USA erscheinenden Titel. Stand: 24.12.1999

Barbie Race & Ride

Virtuelle Ausritte mit der ewig jungen Kultpuppe



GRAFIK AUF SPARFLAMME Die Pferderennen für bis zu zwei Spieler sind optisch besonders karg.

Mattel Interactives Versuch, neue Käufer für Videospiele zu finden, kann in der Ausführung nicht überzeugen: Grundsätzlich besteht das Spiel aus einigen Ritten durch vorberechnete Landschaften (die bei niedriger Geschwindigkeit sogar ziemlich ruckelig vorbeiscrollen), die per Knopfdruck durch Pausen an mehr oder weniger interessanten Entdeckungen unterwegs und Minispiele aufgelockert werden. Der spielerische Anspruch geht bei den gebotenen Spielen gegen Null und einige grafische Tiefschläge wie das Pferderennen verhindern, dass hier wirklich so etwas wie Spielspaß aufkommen könnte. Trotz des Sonderpreises von DM 49,95 sollten selbst Barbie-Fans hier vor dem Kauf zumindest Probe spielen! **(mp)**



FMV-AUSRITT Die Umgebungsgrafik bei den Reitsequenzen wird komplett als Video abgespielt.

Test ERGEBNIS

Weder das zusammengewürfelte Gameplay noch die grafische Umsetzung können hier wirklich gefallen. Echte Barbie-Fans und Sammler dürften aufgrund des günstigen Preises trotzdem zuschlagen wollen.

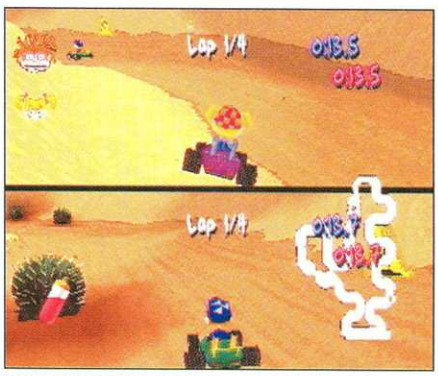
Titel	Barbie Race & Ride
Genre	Entertainment
Hersteller	SCEE
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
41%	60%	36%	43%

Rugrats Studio Tour

Die kleinen Racker kehren zurück!

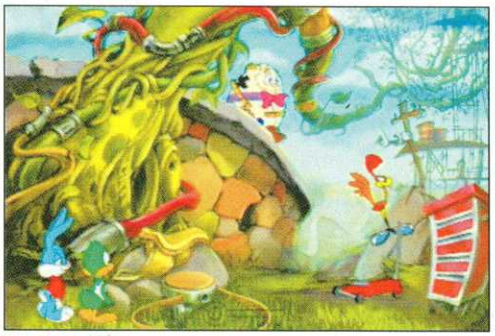
Noch wenig bekannt ist derzeit über den *Rugrats*-Nachfolger, doch erste Screenshots zeigen schon deutlich, dass THQ sich stark am Vorgänger orientieren wird. Minigolf- und Rennspiel-Einlagen sind beim abwechslungsreichen Gameplay erneut das Salz in der Suppe. Grafisch erinnert der Titel stark an seinen Vorgänger. Zwar liegen uns bis auf einige Screenshots noch kaum Informationen vor, doch schon im Februar will THQ die Fans der Zeichentrick-Bande mit Nachschub versorgen. **(mp)**



VOLLGAS VORAUS Ein Rennspiel-Abschnitt ermöglicht Zwei-Spieler-Duelle per Splitscreen.

Buster And The Beanstalk

Tiny-Toon-Abenteuer für die ganz jungen Fans



MEEP MEEP! Der blitzschnelle Little Beeper taucht in Busters Abenteuer als Roadrunner-Briefträger auf.

Ursprünglich als eine Art Grafik-Adventure angekündigt, entpuppt sich *Buster And The Beanstalk* als einfaches Jump& Run. Ab und zu müssen Sie innerhalb eines Bildschirms bestimmte Objekte anklicken, um herauszufinden, was sich dahinter verbirgt, und letztendlich Ihr jeweiliges Ziel zu finden. Danach geht's vorbei an einigen weiteren Hüpfeinlagen zum nächsten „Suchbild". Spielerisch ist das Spiel zwar sehr simpel und damit nur für kleine Kinder geeignet, doch die tolle Cartoon-Präsentation mit deutscher Sprachausgabe macht aufgrund des typischen Tiny-Toon-Humors selbst Erwachsenen Spaß. Für die ganz jungen PlayStation-Fans sicherlich kein Fehlkauf! **(mp)**

Test ERGEBNIS

Das einfache Gameplay macht *Buster And The Beanstalk* nur für die ganz jungen Spieler interessant, doch die dürften aufgrund der hervorragenden Präsentation begeistert sein!

Titel	Buster And The Beanstalk
Genre	Jump&Run
Hersteller	SCEE
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
75%	76%	70%	73%

Gute Zeiten, Schlechte Zeiten Vol. 2

Das bunt gemischte Komplettpaket für GZSZ-Fans

Eine ungewöhnliche Kombination bietet dieses *GZSZ*-Doppel-CD-Set von Software 2000. Auf der ersten CD befindet sich ein Adventure-Spiel, das sich an den Geschehnissen innerhalb der Serie orientiert. Die extrem eingeschränkte Aktionsvielfalt lässt das Ganze allerdings eher zur Geduldsprobe werden, bei der Sie jeden der völlig statischen Räume nach einem neu aufgetauchten Gegenstand oder einer neuen Person abgrasen. Interessanter dürften für Fans die Biografien der Serienstars und der von ihnen gespielten Personen sein. Auf der zweiten CD befindet sich eine Zusammenstellung der vermeintlich interessantesten Szenen aus der Serie und ein Spezial-Video mit einigen Pannen vom Dreh. Die aufdringliche Begleitmusik ist mit Scooter, Blümchen etc. voll Bravo-Hits-kompatibel. Nimmersatte *GZSZ*-Fans können hier durchaus einen Blick riskieren. **(mp)**



ABENTEUER FÜR ARME Der Adventure-Part ist extrem simpel gestrickt und lässt kaum Spaß aufkommen.

Test ERGEBNIS

Der Adventure-Teil ist, verglichen mit „richtigen" Spielen, nicht ernst zu nehmen, mit dem bunten Potpourri von diversem Material zur Serie dürften aber zumindest Fans durchaus zufrieden sein.

Titel	Gute Zeiten, Schlechte Zeiten Vol. 2
Genre	Entertainment
Hersteller	Software 2000
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
66%	79%	48%	58%

[Schlagen Sie zu!]





FIGHTING FORCE II
Knallharte Action für die Playstation
89.–DM



FIGHTING FORCE II
Der Hammer für die Dreamcast
99.–DM

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 Öttingerstr. 19 08721-912801 • **88212 Ravensburg** CSE Schauties GmbH Marktstraße 9 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.: 07152/606210.

WWW.MMIEG.DE

EIFFEL 65: „Wir sind in Videospiele vernarrt!"

Mit „Blue (DA BA DEE)" gelang den italienischen Shooting Stars nicht nur der Sommerhit des Jahres 1999, sondern sie schufen mit „My Console" auf ihrem Debütalbum „Europop" auch eine potenzielle PlayStation-Hymne ...

PSZ: Wie seid ihr auf die Idee gekommen, auf euer Album „Europop" ein Stück über die PlayStation zu nehmen?
EIFFEL 65: Wir haben diesen Song komponiert, weil wir alle in Videospiele vernarrt sind. Die Wörter, die in „My Console" zu hören sind, waren ursprünglich für eine andere Melodie gedacht, passen aber zu der jetzigen am besten.

PSZ: Habt ihr alle Spiele, die ihr in „My Console" auflistet, selbst gespielt?
EIFFEL 65: Ja, wir haben alle Titel gespielt, über die wir in dem Stück singen. Wir mögen insbesondere *Tekken 3*. (Gabry und Maurizio praktizieren selbst Martial-Arts.) Es ist ein hervorragendes Spiel: Die Bewegungen der Figuren wirken sehr natürlich, da diese 1:1 von echten Menschen übernommen wurden. Die Story und das Charakter-Design sind auch sehr gut.

PSZ: Würdet ihr als Videospielbegeisterte extra im kommenden März durch Japan touren, nur um dort an die PlayStation 2 zu kommen?
EIFFEL 65: Leider können wir unsere Tourplanung nicht daran ausrichten ... aber wir werden uns die PlayStation 2 importieren lassen! Wir können das Erscheinen der Next-Generation-Konsole von Sony kaum abwarten.

PSZ: Könntet ihr euch vorstellen, dass der Track „My Console" dazu eingesetzt würde, die Marke „PlayStation" weiter zu promoten?
EIFFEL 65: Es wäre großartig, wenn Sony den Titel in die Marketing-Kampagne für PlayStation 2 einbinden würde.

PSZ: Wie denkt ihr über die sich abzeichnende Verschmelzung von Musik- und Videospiele-Business?
EIFFEL 65: Das geht in Ordnung und wir sind kooperativ. Wir würden gerne Musik für alle möglichen Videospiele machen, insbesondere aber für Abenteuer- oder Kampfspiele – unsere Lieblings-Genres.



P-L-A-Y-S-T-A-T-I-O-N Maurizio Lobina, Jeffrey Jey und DJ Gabry Ponte (v.l.n.r.) tun auf ihrem Album kund, womit sie ihre Freizeit verbringen.

PSZ: Im Gesangsteil von „My Console" nennt ihr den nicht unumstrittenen Horror-Thriller *Resident Evil*. Wie steht ihr als Künstler zu der Überlegung, dass derartige Spiele die Psyche Jugendlicher negativ beeinflussen und darum verboten werden sollten?
EIFFEL 65: Wir glauben schon, dass der Fortschritt bei den Spielen junge Menschen beeinflussen kann. Allerdings denken wir auch, dass ein Versuch seitens staatlicher Institutionen, solche Spiele zu stoppen, sehr problematisch ist. Kids sind heutzutage an solche Titel gewöhnt und wissen, wie sie sich diese verschaffen können.

PSZ: Was haltet hier ihr von PlayStation-Musik-Generatoren wie zum Beispiel *Music 2000*?
EIFFEL 65: In einem Wort: Großartig! Solange frische Musik, die anspricht, erscheint, kann die Welt neuen Kompositionen lauschen.

PSZ: Laut Presseinformation ist das Video zu dem Hit „Blue" durch das Konami-Videospiel *Metal Gear Solid* inspiriert. Plant ihr Derartiges auch für neue Clips?
EIFFEL 65: Klar! Wir haben *Metal Gear Solid* so häufig gespielt, dass wir auf die Idee kamen, es unserem Video zu „Blue" zugrunde zu legen. Wir genießen dessen Adventure-Atmosphäre und wir mögen Science-Fiction-Welten. Unser Styling und unsere Musik stehen für diese Vorliebe. Die nächsten Video-Clips werden von demselben Gedanken getragen sein.

PSZ: Wo werdet ihr den Übergang ins Jahr 2000 feiern?
EIFFEL 65: An Silvester werden wir in Dortmund bei der großen EINS LIVE-Party auf der Bühne stehen und einige Songs von unserem Album „Europop" präsentieren.

PSZ: Vielen Dank für das Interview. (Das Interview führte Florian Brich)

Info AKTUELLE MUSIK-NEUHEITEN



DIE TOTEN HOSEN
Unsterblich

Hits wie „Hier kommt Alex" oder „Eisgekühlter Bommerlunder" machten die Düsseldorfer Punk-Rocker zu Superstars. Nachdem das neue Album musikalisch keine Schlagzeilen abwirft (es ist teilweise so zahm, dass es manchmal an „Element Of Crime" erinnert), gelang den Toten Hosen zumindest mit dem Anti-FC-Bayern-Song „Bayern" ein kleiner Skandal.

Anspieltip: „Warum werde ich nicht satt", „Unsterblich"
Gesamtspielzeit: 54:20 Minuten, 18 Songs
Urteil: 4x PSZ



RAY HORTON
First Time

Dass der neueste Booya-Star Ray Horton lange Jahre in Bamberg wohnte (häufig anzutreffen in der Disco „Downstairs") und Mitglied der „Real Milli Vanillis" war, wissen nur die Wenigsten. Wieso der farbige Sänger jedoch derzeit mehr Erfolg hat als Label-Kollege Nana (die neue Single floppte gnadenlos), liegt auf der Hand: Eine gute Stimme und angenehme Songs machen „First Time" zum guten Debüt.

Anspieltip: „Tell My Heart", „Because I Love You"
Gesamtspielzeit: 39:59 Minuten, 11 Songs
Urteil: 4x PSZ



EIFFEL 65
Europop

„Eiffel 65" lieferte mit „Blue" den Sommerhit 1999 ab. Wer nun dachte, dass es sich bei dem Pop-Trio um ein typisches One-Hit-Wunder handelt, sollte seine Meinung revidieren. Die zweite Single „Move Your Body" gehört nämlich zu den schlechtesten Songs des teils an Depeche Mode erinnernden Debüt-Albums. Besonders bemerkenswert: die PlayStation-Hymne „My console".

Anspieltip: „Your Clown", „My Console"
Gesamtspielzeit: 61:53 Minuten, 13 Songs
Urteil: 3x PSZ



HOWARD JONES
People

In den 80er-Jahren war Howard Jones dank seiner Hits wie „What is Love", „Look Mama" oder „New Song" ein echter Star, bevor es in den 90er-Jahren ruhig um ihn wurde. Völlig überraschend kehrt er nun mit einem durch und durch gelungenen Album zurück, das mit einer tollen Mischung aus Balladen und Up-Tempo-Songs begeistert. Lediglich die Single „Let the people have their say" enttäuscht.

Anspieltip: „Tomorrow is now", „Sleep My Angel"
Gesamtspielzeit: 62:54 Minuten, 13 Songs
Urteil: 4x PSZ

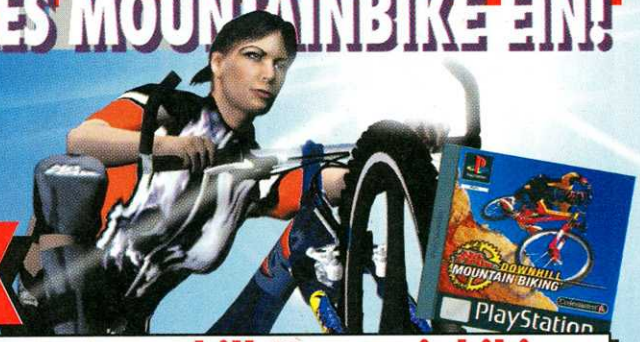
5x PSZ = Spitzenklasse! 4x PSZ = Gelungen 3x PSZ = Für Fans 2x PSZ = Schwach 1x PSZ = Katastrophe

GEWINNSPIEL

FAHREN SIE EIN WERTVOLLES MOUNTAINBIKE EIN!

Furchtlos steile Preise gewinnen!

Auf geht`s zu unserer tollen Verlosungsschussfahrt! Im Tandem verlosen PlayStation Zone und Codemasters die weiteren nachstehend aufgeführten Preise:



10x No Fear Downhill Mountainbiking



3x Crossover-Crosspacks

3x No-Fear-Downhill-Mountainbiking-Trinkflaschen

1x Smith-Downhill-Mountainbike-Brille

1x No Fear-Trikot

In unserem No-Fear-Gewinnspiel können Sie ohne großes Abstrampeln ein edles Giant Full Suspension Mountainbike gewinnen!



KRAFTPAKET Weitere Informationen zu diesem High-Tech-Muskelquäler finden Sie unter www.giant-bicycles.com.

Bevor Sie jedoch einen der genannten Preise an der heimischen Ziellinie in Empfang nehmen dürfen, müssen Sie die folgende Preisfrage richtig beantworten:

Wie heißt das für motorisierte Rennspiele bekannte Unternehmen, daß jüngst eine akkurate Mountainbike-Simulation veröffentlicht hat?

Haben Sie die Lösungs-Bergkuppe gemeistert, 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 2. Februar 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Codemasters 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: No Fear, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

STICHTAG 4. MÄRZ 2000: START DER PLAYSTATION 2

System: PlayStation 2 **Besonderheiten:** DVD-Wiedergabe **Preis:** DM 750,- (Jap) **Erscheint:** 4. März 2000 (Jap)

Während sich die Menschheit in aller Welt noch von den Nachwehen der Jahrtausendwende erholt, beginnt für alle Videospielfans erst am 4. März ein neues Zeitalter. In knapp acht Wochen schmückt die heiß ersehnte PlayStation 2 die Verkaufsregale in Japan.

Während in den letzten Wochen die Angaben zu den zum Japan-Launch erhältlichen Titeln ständig schwankten, zeichnet sich nun der Release von insgesamt elf Spielen zum 4. März ab. Dabei ist die „Crème de la Crème" der Spieleheersteller vertreten, besonders Namco (*Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V*) und Konami (*Jikkyou World Soccer 2000, Drum Mania*) zeigen von Anfang an starkes Engagement für die PlayStation 2. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns eine aktualisierte Liste der zum Launch erwarteten Titel, die Sie auf unserer PlayStation-2-News-Seite finden.

„Wir erwarten, dass Ridge Racer V auf der PlayStation 2 einen tieferen Eindruck bei den Spielern hinterlässt als das erste Ridge Racer auf der PlayStation."
Mike Fischer, Marketing-Direktor bei Namco

Signalwirkung für Publisher

Die Tatsache, das diese Majors die neue Konsole vom Start weg mit hochwertigen Spielen unterstützen, zeigte eine Sogwirkung bei anderen namhaften Companies. So gab Capcom vor kurzem bekannt, dass neben *Onimusha* auch Umsetzungen der Megaseller *Dino Crisis* und *Resident Evil* geplant sind. Ubi Soft lässt in Zukunft auch den *Rayman* auf der PlayStation 2 hüpfen und Electronic Arts plant Versionen der bekannten Sportspielserien *Madden NFL, NBA Live, Need for Speed, FIFA* und *NHL*.

Schwarzes Kraftpaket

Welch enorme Power in Sonys neuer Konsole steckt, lassen erste Erkenntnisse zum Entwicklungssystem MathEngine erahnen. Mit Hilfe dieses Tools wird es erstmals möglich sein, komplexe physikalische Vorgänge exakt darzustellen, ohne durch vorgegebene Programmroutinen eingeschränkt zu sein. Entwickler können beispielsweise die Körper ihrer Spielcharaktere mit einem Skelett versehen, über das Haut gezogen wird. Eckig dargestellte Körperteile gehören somit der Vergangenheit an. Des Weiteren reagieren Objekte je nach Konsistenz bei Kollisionen exakt nach den Gesetzen der Physik. Auch aerodynamische Effekte lassen sich realistisch darstellen. Fährt der Charakter etwa mit der Hand durch aufsteigenden Kerzenrauch, kommt es zu Verwirbelungen. In Sachen Sound werden dem Spieler ebenfalls neue Erlebniswelten eröffnet, so unterscheidet sich eine in Holz einschlagende Kugel akustisch von einem auf Asphalt abprallenden Geschoss. Die Darstellung dieser komplexen physikalischen Vorgänge macht deutlich, zu welchen Leistungen der 128-Bit-„Emotion Engine TM"-Chip der Hightech-Maschine in der Lage ist.



THE BOUNCER Das mit Spannung erwartete Actionspiel ist nun kein Launchtitel mehr.



THE BOUNCER Die Protagonisten können mit den Gegenständen der Umgebung interagieren.



X-FIRE Neben harter Action hat X-Fire von EA/Square K.K. auch nette Mädels zu bieten.



RENNMÄUSE Die liebliche Reiko Nagase (links) wird bei Ridge Racer V von der nicht minder charmanten Ai (japanisch für: Liebe) abgelöst.

Info DIE MULTIMEDIA-MASCHINE IM ÜBERBLICK

In dieser Übersicht bringen wir Ihnen die Ausgänge, die Anschluss- und die Funktionsmöglichkeiten der vielseitigen Wunderkonsole näher.

2XUSB UND FIREWIRE-SCHNITTSTELLE: Über die beiden USB-Schnittstellen lässt sich beispielsweise eine Tastatur anschließen. Die Firewire-Schnittstelle (auch i-Link genannt) dient zum Anschluss von Druckern oder Kameras.

POWER-SCHALTER: Auch der Power-Schalter befindet sich auf der Rückseite des im eleganten Schwarz gehaltenen Gehäuses.

AV-MULTIKABEL-AUSGANG UND PCMCIA-SCHNITTSTELLE: Auf der Rückseite der schwarzen High-Tech-Konsole befindet sich neben dem AV-Ausgang eine PCMCIA-Schnittstelle, die zum Anschluss von Festplatten und Modems vorgesehen ist.

DUAL-SHOCK-2-CONTROLLER: Der neue Dual-Shock-2-Controller besitzt (mit Ausnahme der Start- und Select-Taste) analoge Knöpfe, die für eine genauere Steuerung sorgt. Bei *Ridge Racer V* können Sie dann beispielsweise wie bei Lenkrad-Pedalen gefühlvoll mit Gas und Bremse spielen.

RESET-TASTE: Mit dieser können Sie die Konsole erneut starten, ohne sie vorher auszuschalten.



DVD/CD-AUSWURF-TASTE: Fährt die DVD oder CD heraus. Die CDs der neuen Spiele-Generation haben eine blaue Farbe.

ANSCHLÜSSE FÜR MEMORY CARDS UND CONTROLLER: Überraschung! Auch die PlayStation 2 bietet nur zwei Controller-Anschlüsse. Über diese und die Memory-Card-Anschlüsse lassen sich auch die Controller, Multi Taps und Memory Cards der ersten Generation anschließen.

DVD/CD-LAUFWERK: Eine der Besonderheiten des PlayStation 2 ist die Möglichkeit, auch DVD-Filme abzuspielen. Dabei ist erfreulich, das der japanische DVD-Ländercode mit dem deutschen identisch ist. Auch mit der japanischen Importkonsole können daher deutsche DVD-Videos angeschaut werden.

LOGO: NETTE IDEE: Stellen Sie die PlayStation 2 hochkant auf, können Sie auch das kleine Logo vorne am Laufwerk drehen.



SITZT, PASST, HAT LUFT Die CD hält auch in dieser Lage.

8-MB-MEMORY-CARD: Dieses Medium kann 60 Mal mehr Spielstände verwalten und erlaubt darüber hinaus einen 250 Mal schnelleren Datenzugriff. Sie soll ferner dazu genutzt werden, die Datensicherheit im Netzwerk zu gewährleisten.



EXTRA HALT Der blaue Standfuß soll nicht im Lieferumfang enthalten sein.



TEKKEN TAG TOURNAMENT Der gekonnte Schulterwurf sorgt für Kreuzschmerzen beim Gegner.



SKY SURFER Tollkühne Trickkombinationen über der Luftturbine wirken auf die Wertungsrichter.



RIDGE RACER V Der Rennspiel-Kracher aus dem Hause Namco wird eine Top-Grafik bieten.



PS-POWER Die blank polierten Boliden aus Ridge Racer V sind ein wahrer Augenschmaus.



RIDGE RACER V Aufgrund der Power der PlayStation 2 sind solche Lichteffekte realisierbar.



ONIMUSHA Die Gesichter der Spielcharaktere sind asiatischen Schauspielern nachempfunden.



EVERGRACE Skurrile Monster erwarten Sie bei diesem Rollenspiel-Fest von From Software.

Info LOHNT SICH EIN IMPORT DER PLAYSTATION 2?



TOWER OF POWER Hochkant aufgestellt ist die PlayStation 2 ein echter Eyecatcher.

Während japanische Spieler schon ab dem 4. März in die neue Spieledimension eintauchen können, müssen sich deutsche Fans noch mindestens bis zum Herbst gedulden. Aufgrund der gezeigten Bilder und der angekündigte Spiele der (zumindest grafischen) Extraklasse werden einige PlayStation-Fans mit dem Kauf einer Import-Konsole aus Japan oder den USA liebäugeln. Dabei sollten Sie jedoch beachten, dass aufgrund einer anderen Fernsehnorm (NTSC statt der europäischen PAL-Norm) verschiedene Prämissen erfüllt sein müssen, um die japanische Spiele auf der importierten Konsole hier zu Lande ohne Probleme genießen zu können. Da die NTSC-Norm einen Bildaufbau mit 60 Hz (PAL: 50 Hz) darstellt, ist ein Fernsehgerät erforderlich, das NTSC-tauglich ist. Die Verbindung muss darüber hinaus über ein RGB-Kabel oder einen RGB-PAL-Umwandler erfolgen, da ein normales AV-Kabel nicht in der Lage ist, die NTSC-Norm in Farbe darzustellen. Des Weiteren ist ein Spannungswandler vonnöten, da elektronische Geräte in Japan und den USA mit einer anderen Voltzahl betrieben werden. Neben diesen technischen Hürden und dem Störfaktor Sprache dürfte eine importierte PlayStation 2 direkt nach dem Japan-Launch nicht gerade zu Schnäppchenpreisen zu haben sein, Fans müssen mit Preisen weit über der 1.000-Mark-Grenze rechnen.



ONIMUSHA Nie zuvor fanden solch realistische Konsolenkämpfe statt. Neue Physikroutinen und Soundmodelle machen das Pfählen der dämonischen Gegner zu einer unbeschreiblichen Augenweide.

Ausblick: DVD und Internet

Die Möglichkeit, DVD-Filme abspielen zu können, zeigt den Entwicklungstrend in der Industrie: weg von der reinen Spielekonsole hin zu einer multimedialen Unterhaltungsmaschine für alle Käuferschichten. Analysen von Experten der amerikanischen Industrie rechnen mit einer deutlichen Belebung des DVD-Marktes, so wird eine weltweite Verdoppelung der DVD-Nutzer von 5 auf 10 Millionen durch den Launch der PlayStation 2 erwartet. Ein deutliches Zeichen der Verschmelzung der Film- mit der Videospielindustrie sind überdies Allianzen wie die zwischen Konami und den Universal Interactive Studios (UIS). Konami übernimmt demnach die Produktion, den Vertrieb sowie das Marketing sämtlicher Titel von UIS und hat darüber hinaus ein Vorzugsrecht für alle zukünftigen Lizenzspiele. Neben der DVD-Funktion zeigen auch die bisher bekannten Informationen zu den Online-Plänen die ebenso ehrgeizigen wie durchdachten Pläne von SCE auf. Um eine ausreichende Verbreitung in den USA und Europa gewährleisten zu können, wird bei Sony beispielsweise über eine kabellose Netzwerkverbindung mit Hilfe eines optischen Digitalausgangs nachgedacht. Mit Hilfe eines USB-Kabels soll es möglich sein, zwei PlayStation der nächsten Generation miteinander zu verbinden, um so bei Renn- oder Strategiespielen gegeneinander anzutreten.

Jens Quentin

„Die strategische Allianz zwischen Universal und Konami signalisiert einen Wandel in der Zusammenarbeit zwischen Entertainment- und Spiele-Branche."
Jim Wilson, Vize-Präsident Universal Interactive

Bouncer: (C) Square Co.,Ltd./Dream Factory Co., Ltd.
Character Design: Tetsuya Nomura
Currently under development and subject to change.

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.

10 Jahre Theo Kranz Versand

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

Theo KRANZVERSAND

Laden: Theo KRANZGAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, nur Laden - kein Versand
Versand: Theo KRANZVERSAND, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg
Brückstrasse 42-44, Im Brückcenter, 44135 Dortmund

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

UND LADEN

PlayStation

PlayStation Dual Shock 249,-



PORTOFREI!

Contr. Original Dual Shock 59,95



Control Pad Evolution 99,95



Lenkrad Jordan GP Dual Shock 119,95



Memory Card Blaze - 60 Blocks 34,95



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



Memory Card Innovation 15 Blocks 14,95



Memory Card Innovation 60 Blocks 29,95



XPloder FX 84,95



Lenkrad Ferrari Shock 2 109,95



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: 8:30-20:00 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.:0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren: 1 DM = 7,8 ÖS; Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

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	16,95
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 (Anschluss an Mem-Card-Slot)	99,95
MOUSE	
Original inkl. MousePad	59,95
Innovation Low Buget	33,50
MEHR-SPIELER-ADAPTER	
Multi Tap Original	69,95

PlayStation

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 (Tom.N.D.)	24,95
Metal Gear Solid	24,95
Music 2000	19,95
Ridge Racer Type 4	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 (Feb.)	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

GraphicKit Collection PSX-Aufkleber (24 Motive) je 22,90

PlayStation



PORTOFREI!

Mouse Original inkl. MousePad 59,95

Innovation Mouse 33,50





Pistole Original G-Con 45 79,95

Pistole Scorpion 59,95



Innovation MultiTap 44,95



MultiTap Original 69,95

PORTOFREI!

Pro Carry Case Blaze (ohne Inhalt) 69,95



Home Arcade System (ohne Inhalt) 179,95



HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCH

FAX: 0931-571602

Jubiläums SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

PlayStation



Vs (Versus) 29,95



"Z" 49,95



Popoulos 49,95



Ninja - Shadow of Darkness 39,95



J. McGrath Supercross '98 39,95



Unholy War 49,95



Forsaken 49,95



World League Soccer '98 29,95



Sports Car GT 69,95



Breath of Fire 3 Special Ed. 49,95



Wreckin' Crew 29,95



R-Types 29,95



Dead or Alive 49,95



TOCA Touring Car 2 49,95



Wild 9's Sp. Ed. 49,95



International Superstar Soccer Pro '98 29,95



Tai Fu 69,95



Racing Simulation 2 39,95



NBA In the Zone 2 39,95



WWF Attitude 69,95



Rascal 29,95

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

10 Jahre Theo Kranz Versand

10 Jahre Theo Kranz Versand

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 Eurocheck 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-Gebühr an.

PlayStation

- Ace Combat 3 (Jan) 99,95
- Action Man 79,95
- Action Pack 89,95
- Alien Trilogy Plat., Bust A Move 2 Pt., Jeremy McGrath Supercross '98
- Akuji - The Heartless 89,95
- Amerzone 89,95



Gran Turismo 2 (PSX) 99,95

- Ape Escape 99,95
- Armorines in Project S.(Jan.) 94,95
- Asterix & Obelix gg.Cäsar ... 94,95
- Attack Of The Saucerman ... 89,95
- Autobahn Raser 2 79,95
- Barbie Race & Ride 49,95
- Bassball Edition 2000 89,95
- Billiard Nights (Jan) 79,95
- Bloody Roar 2 84,95
- Box Champions 2000 89,95



Ruff & Tumble (PSX) 79,95

- Bugs Bunny auf Zeitreise ... 84,95
- A Bugs Life 99,95
- A Bugs Life Malen & Spielen . 49,95
- 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



Discworld Noir (PSX) 84,95



Ace Combat 3 (PSX) 99,95



Space Debris (PSX) 89,95



Armorines in Pr. Sw. (PSX) 94,95

- Crash Team Racing 99,95
- Crash T. R.+MultiTap 139,95
- Croc 2 89,95
- Dueball 74,95
- Cyber Tiger 89,95
- Demolition Racer 89,95
- Destrega 99,95
- Dino Crisis 89,95
- Discworld Noir (Jan.) 84,95
- Disneys Magical Tetris 89,95
- Driver 89,95
- Eagle One Harrier 89,95
- Extreme 500 89,95
- F1 World Grand Prix 89,95
- 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
- Fussball Live 99,95
- Fussball Live+Multi Tap ... 139,95

PlayStation

- Glover 79,95
- G-Police 2: Weapons of Just. 89,95
- Gex 3: Deep Cover Gecko ... 99,95
- Gran Turismo 2 (Jan) 99,95
- Gran Turismo 2 + Lenkrad . 169,95
- Grand Theft Auto 2 89,95
- Grudge Warriors (Jan) 89,95
- Gute Zeiten-Schl.Zeiten 2 ... 79,95
- Hell Night 89,95
- Hot Wheels Turbo Racing ... 89,95
- Hugo 1 - Classic 49,95
- Int. Superstar S. Evol.(Feb) . 89,95
- Int. Track & Field 2 (Jan.) ... 89,95
- Jade Cocoon: Tamamayu L ... 89,95
- Tomorrow Never Dies 89,95
- Warpath: Jurassic Park 89,95
- Killer Loop (Y.A.R.G) 89,95
- Kingsley's Wild Adventure .. 89,95

PlayStation



Tomb Raider 4 (PSX) 99,95

- NHL 2000 89,95
- NHL Championship 2000 89,95
- No Fear-Downhill Mountain B. 89,95
- Overblood 2 89,95

PlayStation

- Speed Freaks incl.MultiTap . 139,95
- Sports Car GT 69,95
- Spyro 2 - Gateway to Gli. ... 99,95
- Star Wars Episode 1:Dunkle B. 89,95
- Submarine Commando 89,95
- Supercross '98: (J.McGrath) 49,95
- J.McGrath Supercross 2 (Jan) 89,95
- Supercross 2000 89,95
- Tai Fu 64,95
- Tarzan 99,95
- Theme Park Classic 59,95
- Tiger Woods PGA Tour 2000 . 89,95
- Tomb Raider 3 99,95
- Tomb Raider 4 - Last R. 99,95
- Tony Hawk's Pro Skater 89,95
- Toy Story 2 (Jan) 89,95
- Trap Runner 69,95
- Trasher Skate & Destroy (Jan) 89,95
- Trick'n'Snowboarder 89,95
- Tunguska (Jan) 84,95
- UEFA Striker 84,95
- Urban Chaos 89,95
- V-Rally 2 89,95
- Verrat i.d. verbot. Stadt 69,95
- Vigilante 8 2nd Offense 89,95
- War of the World 74,95
- Warzone 2100 89,95
- WCW Mayhem 89,95
- Wipeout 3 99,95
- Worms Armageddon 89,95
- Worms Pinball 79,95
- Wu Tang Clan 89,95
- WWF Attitude 64,95
- Xena: Warrior Princess 89,95
- X-Files 99,95



Dino Crisis (PSX) 89,95

PlayStation PLATINUM

- Alien Trilogy 29,95
- Bust A Move 2 29,95
- 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
- Fifa 98 49,95
- Final Fantasy VII 49,95
- Formel 1 97 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
- MediEvil 49,95
- Mickey's Wild Adventure ... 49,95
- Micro Machines V3 49,95
- Moto Racer 44,95
- Oddworld:Abe's Oddysee ... 49,95
- Oddworld: Abe's Exoddus ... 39,95
- Porsche Challenge 49,95
- Rayman 44,95
- Street Fig.EX Plus Alpha 44,95
- Tekken 3 49,95
- Toca Touring Car 2 44,95
- Tomb Raider 2 49,95
- True Pinball 44,95
- V-Rally 49,95
- Wipeout 2097 49,95
- Worms 44,95



Railroad Tycoon 2 (PSX) 89,95

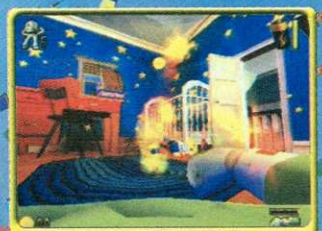
Medal of Honor (PSX) 99,95



24 Std. v. LeMans (PSX) 89,95



No Fear Mountainb. (PSX) 89,95



Toy Story 2 (PSX) 89,95

- Kurushi Final 89,95
- 24 Stunden von Le Mans 89,95
- Legacy of Kain: Soul Reaver . 99,95
- LEGO Racers 89,95
- LEGO Rock Raiders 89,95
- LMA Fussball-Manager 89,95
- Madden NFL 2000 89,95
- Medal of Honor 99,95
- Metal Gear Solid 89,95
- Metal Gear Solid VR Miss. .. 44,95
- Mighty Hits Special 74,95
- Millenium Soldier - Expendable 79,95
- Missile Command 79,95
- Mission Impossible 89,95
- MTV-Sports: Snowboard. 89,95
- Music 2000 89,95
- Nascar 2000 89,95
- NBA Basketball 2000 89,95
- NBA Live 2000 89,95
- Need for Speed 4 89,95
- The Next Tetris 79,95
- NFL Blitz 2000 89,95



Jade Cocoon (PSX) 89,95

Formel 1 '99 (PSX) 99,95



Int. Track & Field 2 (PSX) 89,95



FIFA 2000 (PSX) 89,95

- Pac-Man World 89,95
- PGA European Tour Golf 79,95
- Plane Crazy (Jan) 89,95
- Point Blank 2 - inkl. G-Con 45 159,95
- Pong 79,95
- Pro Pinball - Fantastic Journey 89,95
- PSX 1 Pack 89,95
  Need 4 Speed 3, Soviet Strike, Theme Hospital
- PSX 2 Pack 89,95
  Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot, Future Cop, Road Rash 3D
- PSX 3 Pack 89,95
  Box Champions, Street Skater, Theme Park
- Puchi Carat 89,95
- Q-Bert 79,95



Final Fantasy VIII (PSX) 119,95

- Railroad Tycoon II 89,95
- Rainbow Six 89,95
- Ready 2 Rumble Boxing 89,95
- Real Fishing 89,95
- Renegade Racing 89,95
- ReVolt 84,95
- Roadsters 89,95
- Ronin Blade 89,95
- Ruff & Tumble 79,95
- Saboteur 99,95
- Die Schlümpfe 89,95
- Shao Lin 89,95
- Silent Hill 89,95
- Sled Storm 89,95
- South Park 84,95
- South Park Luv Shack 89,95
- South Park Rally (Jan) 89,95
- Space Debris (Jan) 89,95
- Spec Ops (Jan) 89,95
- Speed Freaks - Wheel Nuts .. 99,95

3% Rabatt (Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert)

viele Artikel portofrei*

Theo Kranz Versand

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

tausende von Überraschungen

keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!

10 Jahre

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 245

0931-35452220 oder 0180-5211844 INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZVERSAND UND LADEN

Laden Theo KRANZ GAMES 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 ECTN-Messe 1997 in Nürnberg

Dreamcast

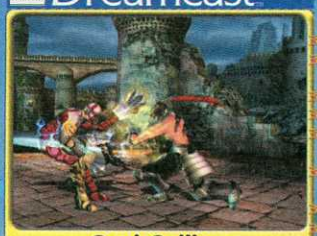
Dreamcast	494,-
Controller orig.	59,95
Dreamcast-Stick orig.	94,95
Keyboard orig.	59,95
Vibration Pack orig.	49,95
VMU-Card orig.	59,95
Racing CP (Lenkrad) orig.	124,95
Pistole Dreamblaster	74,95
Scart-Kabel orig.	49,95
Aero Wings	89,95
Blue Stinger	94,95
Buggy Heat	89,95
Crazy Taxi (Feb)	99,95



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

Shadowman (DC) 89,95 — Blue Stinger (DC) 94,95

Dreamcast



Soul Calibur (DC) 89,95

Evolution (Jan)	84,95
Fighting Force 2	89,95
F1 World Grand Prix	99,95
Get Bass inkl. Controller	169,95
House of Dead 2	94,95
Hydro Thunder	99,95

Dreamcast

Incoming	99,95
Marvel vs. Capcom	99,95
Millenium Soldier-Expandable	94,95
NFL Blitz 2000	99,95
NFL Quarterb.Cl.2000	94,95
Power Stone	94,95
Racing Simulation 2	94,95
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
ReVolt (Jan)	94,95
Sega Rally 2	99,95
Shadowman (Jan)	89,95
SnowSurfer - Cool Board.	94,95
Sonic Adventures	94,95
Soul Calibur	89,95
South Park Luv Shack	94,95
Speed Devils	89,95
Streetfighter Alpha 3	99,95
Suzuki Alstare Racer	89,95
Tokyo Highway Challenge	84,95
Toy Commander	94,95
Trick Style	89,95

Dreamcast

UEFA Striker	99,95
Vigilante 8 2nd Off.(Feb)	94,95
Virtua Fighter 3 tb	89,95
Virtua Striker 2 (Jan)	99,95
WWF Attitude	79,95
Zombie Revenge (Feb)	99,95



Snow Surfers (DC) 94,95 — Sega Rally 2 (DC) 99,95

Sonic Adventure (DC) 94,95 — WWF Attitude (DC) 79,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

NINTENDO 64

Nintendo 64 Color Edition	199,-
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.	29,95
Armorines in Pr.Sw. (dt., Jan)	89,95
Armorines in Pr.Sw. (engl.)	89,95
Battle Zone 64 (Feb)	109,95
Castlevania 3D	109,95
Command & Conquer	109,95
Donkey Kong 64 (+Speicher)	129,95
Earthworm Jim 3D	89,95
F1 World Grand Prix 2	89,95
Fighting Force 64	109,95
Gauntlet Legends	109,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	119,95

NINTENDO 64 Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

AERO GAUGE	29,95
BOMBERMAN HERO	59,95
CHAMELEONS BLASTS TERRITORY	49,95
DARK RIFT	29,95
F-ZERO X	59,95
FORSAKEN	39,95
G.A.S.P.	29,95
HEXEN	19,95
HYBRID HEAVEN	99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	39,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	39,95
MADDEN 64	29,95
NBA COURTSIDE	29,95
NBA JAM '99	39,95
NBA PRO '98	29,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	29,95
NHL PRO '99	99,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	29,95
OFFROAD CHALLENGE	29,95
PENNY RACERS	49,95
RACING SIMULATION 2	89,95
RAKUGA KIDS	29,95
SILICON VALLEY	39,95
STAR WARS EPI RACER	99,95
TETRISPHERE	79,95
TONIC TROUBLE	79,95
TUROK 2 - DEUTSCH	39,95
TUROK 2 - ENGL. PAL	39,95
WCW REVENGE	39,95

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

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

Grand Theft Auto (Jan)	99,95
Hybrid Heaven	99,95
Jet Force Gemini	109,95
Lego Racers	109,95
Mario Golf	109,95
Mario Party	89,95
NBA Live 2000	99,95
The New Tetris	89,95
Rocket - Robot on Wheels	114,95
Rainbow Six	99,95
Rayman 2	119,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95



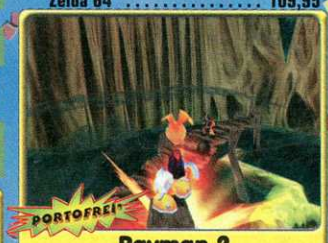
Donkey Kong 64 (inkl. Speichererw.)(N64) 129,95

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

ReVolt	99,95
Roadsters '99	89,95
RTL World League Soccer	109,95
Shadowman	109,95
Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Starcraft	109,95
Super Smash Bros.	89,95
Top Gear Rally 2	109,95
Toy Story (Jan)	89,95
Turok Legenden d.v.L.	89,95
Turok Rage Wars (engl.)	99,95
Vigilante 8 2nd Offense (Jan)	89,95
WCW Mayhem	99,95
Worms Armageddon	109,95
Wrestlemania 2000	114,95
WWF Attitude	99,95
Xena Warrior Princess	114,95
Zelda 64	109,95



Rayman 2 (N64) 119,95

GAME BOY Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

DONKEY KONG - CLASSIC	39,95
DONKEY KONG LAND 2 - CLASSIC	39,95
DONKEY KONG LAND 3	39,95
MEN IN BLACK COLOR	29,95
NBA JAM '99 COLOR	29,95
PITFALL COLOR	29,95
SUPER MARIO LAND - CLASSIC	39,95
TOP GEAR RALLY (RUMBLE) COLOR	59,95

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

GAME BOY COLOR

GameBoy Color	139,95
GameBoy Camera	59,95
Linkkabel univers.	19,95
Biene Maja Case	19,95
Armorines in Pr.Sw.	59,95
Bomberman Quest	54,95
Dragon Quest Monster (Jan)	64,95
Earthworm Jim 3D	54,95
FIFA 2000	64,95
Game & Watch Gallery 3	44,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	64,95
Int. Track & Field	64,95
Mario Golf	64,95
Mission Impossible	64,95
NHL 2000	64,95
Papyrus	64,95
Pumuckl	59,95
Ready 2 Rumble Box. (Jan)	64,95
Resident Evil (Feb)	59,95
Ronaldo Fußball	59,95
Star Wars Racer	64,95
Street Fighter Alpha	54,95
Super Mario Bros. DX	64,95
Tomb Raider (März)	64,95
Top Gear Rally 2	59,95
Turok: Rage Wars	59,95
Worms Armageddon	59,95
Wrestlemania 2000	64,95

POKÉMON

Pokèmon - blaue Edition	64,95
Pokèmon - rote Edition	64,95
Pokèm. Pikachu Ped-o-Meter	44,95
Spieleberater Pokèmon	24,95
Sammelkarten: Theme Decks	21,95
Booster 6,95 Starter Set	21,95
Pikachu Plüschfigur gross	29,95
Pokèmon Plüschfigur klein	19,95



Sammelkarten und Plüschfigurenwerden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 235

10 Jahre Theo Kranz Versand



10 Jahre Theo Kranz Versand
3% Rabatt (Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert)
viele Artikel portofrei*
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% Rabatt (Skonto)! Außerdem halten wir tausende von Überraschungen für Sie bereit!
tausende von Überraschungen
keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!
10 Jahre
PORTOFREI*
Tomb Raider IV DM 99,95
Toy Story 2 DM 89,95
PORTOFREI*
Ace Combat 3 DM 99,95
Ruff & Tumble DM 79,95
Discworld Noir DM 84,95
PORTOFREI*
Gran Turismo 2 DM 99,95
solange Vorrat reicht: inkl. Lenkrad DM 169,95
Dino Crisis DM 89,95
Int. Track & Field 2 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: 8:30-20:00 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.:0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren: 1 DM = 7,8 ÖS; Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.
UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:
0931 35 45 245
0931-3545222 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE



LICHTREFLEXE Die Boliden sind auch im Großformat detailreich bis zum letzten Schattensprenkel.



ABGEHOBEN Die realistische Fahrdynamik hält der Echtheitsprüfung mit Leichtigkeit stand.



PISTENGEDRÄNGEL Beim Kampf um die besten Plätze rückt das Fahrerfeld oft eng zusammen.

GRAN TURISMO 2

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

Ungeduldig scharren die Fans mit den Füßen, wenn die Sprache auf den 28. Januar 2000 kommt: Release-Termin der deutschen Fassung von Gran Turismo 2! Nie zuvor hat ein Rennspiel Ihre PlayStation so optimal ausgenutzt. Wir spielten uns für Sie durch die japanische Version der kommenden Rennspielsensation!





NOSTALGIE PUR **Ein Rennen mit dem Mini-Cooper bringt viele wehmütige Erinnerungen wieder.**

Was hier auf uns zukommt, ist wohl das letzte wirklich hochkarätige PlayStation-Spiel vor Erscheinen der PlayStation 2. Nicht ohne Grund ist schon der überdurchschnittliche Vorgänger *Gran Turismo* der meistverkaufte PlayStation-Titel aller Zeiten. Doch diesmal haben sich die Entwickler schlichtweg selbst übertroffen und mit dem Nachfolger das Original noch einmal klar in den Schatten gestellt. Der Gesamteindruck des Spiels ist wirklich überwältigend! Keine leichte Aufgabe also, die einzelnen Gründe aufzuzählen, die *Gran Turismo 2* zu dem machen, was es (im Vergleich zu anderen Rennspielen) letztlich ist: Die Sahneschnitte in einem Regal voller Knäckebrot!

Ein ganzes Hochhaus voller Autos

Die offizielle Zahl verfügbarer Wagen ist mit 594 bereits eine runde Verdopplung der Modelle im Vorgängerspiel. Streiten wir also bei einem ganzen Hochhaus voller Autos nicht um zehn mehr oder zehn weniger, denn was für eine Marke Sie auch suchen, fündig werden Sie immer (es sei denn, Sie können ohne Ferrari und Co. nicht

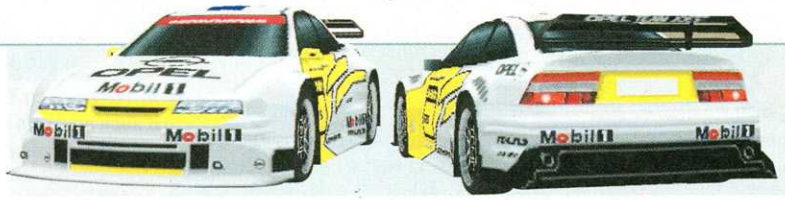


QUAL DER WAHL Der Fuhrpark von Gran Turismo 2 (hier der neue Mitsubishi Lancer Evolution VI) ist mit rund 600 Modellen der größte der Rennspielgeschichte.

Info STREIFZUG DURCH DEN WAGENPARK

Die beinahe astronomische Vielfalt der verfügbaren Boliden verurteilt jeden Versuch einer annähernd umfassenden Darstellung in normaler Artikellänge von vorneherein zum Scheitern. Allein die komplette Typenliste ohne Abbildungen würde einige Seiten füllen. Damit Sie aber trotzdem ein paar appetitanregende Eindrücke bekommen, was Sie in Gran Turismo 2 erwarten können, haben wir einige lecker designte Nobel-Geschosse unterschiedlicher Klassen und Typen für Sie zusammengestellt. Also genießen Sie schon einmal die Ansichten der Schönheiten. Sicher stimmen Sie zu: Hier werden Ihre Autoträume und Fahrfantasien endlich Wirklichkeit.

OPEL



PEUGEOT



NISSAN



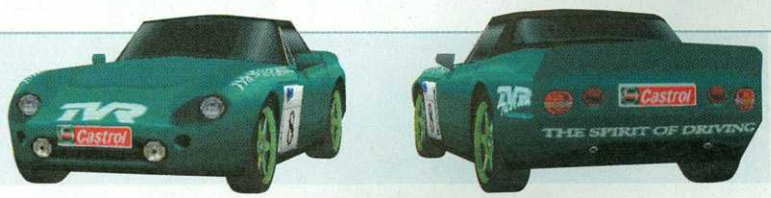
MITSUBISHI



PLYMONT



TVR



TOYOTA



SUBARU



PSZ NACHGEFRAGT BEI....

Kazunori Yamauchi



AUTONARR Herr Yamauchi hat auch privat ein ausgewachsenes Autofaible.

Warum ist die *Gran Turismo*-Serie so verdammt ausgereift? Wahrscheinlich weil Produzent Kazunori Yamauchi einer der größten Auto-Freaks ist, die jemals bei einer Software-Firma beschäftigt waren. In Yamauchis Garage stehen ein Lancer Evolution V und ein Honda S2000, die er gerne und ausgiebig bewegt. Früher stand noch ein Nissan Skyline GTR daneben, und die nächsten Rennschlitten folgen mit Sicherheit ...

PSZ: Sind Ihnen jemals beim Autofahren Ideen für das Spiel eingefallen?
Kazunori Yamauchi: Umgekehrt. Wenn ich *GT* spiele, entdecke ich gelegentlich Dinge, die ich auch gerne in einem echten Wagen ausprobieren möchte. Ich war der Meinung, dass es zu gefährlich wäre, solche Sachen zu versuchen, aber nachdem ich's im Spiel geschafft habe, habe ich den Mut, es zu probieren.

PSZ: Warum sind japanische Rennfahrer im Profigeschäft so erfolglos?
Kazunori Yamauchi: Ich habe mir in Europa zu Forschungszwecken die Rallye Monte Carlo angeschaut. Damals habe ich mir auch ein Auto gemietet und bin ein bisschen herumgefahren. Ich muss schon sagen, die europäischen Fahrer, vor allem die Franzosen und Italiener, fahren unheimlich rasant. Sogar als ich der Meinung war, selbst schon ziemlich schnell zu sein, hat mich noch eine alte Lady überholt. Unglaublich! Die spielen in einer ganz anderen Liga.

PSZ: Haben Sie einen Lieblingsrennfahrer?
Kazunori Yamauchi: Ich mag Carlos Sainz. Ich habe gesehen, wie er die Rallye Monte Carlo gewonnen hat.

PSZ: Im Replay-Modus von *Gran Turismo* konnte man zum ersten Mal filmähnliche Sequenzen in einem Rennspiel sehen. Welche Art von Filmen mögen Sie?
Kazunori Yamauchi: Ich mag George Lucas und Steven Spielberg. Ich war ein großer Fan der beiden, als der erste *Star Wars*-Film erschien. Zu der Zeit war ich in einem Filmclub an meiner Schule. Wir haben jedes Jahr einen Film gemacht. Eigentlich wollte ich immer Regisseur werden. Als ich die Kameraarbeit für *GT2* geplant habe, haben mir meine damaligen Erfahrungen viel genützt.

PSZ: Kann man im Spiel auch Wagen fahren, die noch gar nicht auf dem Markt sind?
Kazunori Yamauchi: Ja, da gibt es sogar einige. Zum Beispiel der Celica XYR und der Toyota MRS, der gerade auf der Tokio Motor Show vorgestellt wurde.

leben) Doch glauben Sie nicht zu sehr an die oben stehende, offizielle Zahl, denn hartnäckigen Gerüchten zufolge sind noch mehr Wagen im Spiel versteckt. Wesentlich mehr! Sie müssen sie nur frei fahren bzw. im Fuhrpark entdecken. Dass dabei die offiziellen Lizenzen von 34 namhaften Firmen vorliegen und sogar Prototypen im Spiel auftauchen, die in der Realität erst noch erprobt werden, ist bei einem derart umfangreichen Fuhrpark zwar weniger verwunderlich, setzt der Riesenauswahl an Wagen aber schlichtweg die Krone auf. Fakt bleibt immerhin, dass Sie eigentlich jede Ihrer Autofantasien in *Gran Turismo 2* wiederfinden und ausleben können – selbst solche, von denen Sie bisher kaum zu träumen wagten.

Gefühl und Piste

Ein riesiger Wagenpark alleine macht natürlich noch kein exzellentes Spiel. Die wahre Faszination besteht vielmehr darin, wie schnell und beinahe unmerklich man in die Welt von *Gran Turismo 2* gezogen wird. Schon nach wenigen Augenblicken sitzen Sie „wirklich" am Steuer und fahren auf einer „echten" Rennpiste dem „realen" Sieg

„Gran Turismo 2 wird Sie für Monate an den Bildschirm fesseln."

entgegen. Der beste Beweis dafür ist, wie sich selbst ausgekochte Rennspiel-Profis am Bildschirm in die Kurve legen. Der ganze Körper geht mit, Freude und Wut bei Sieg oder Niederlage sind nicht gespielt. Das gequälte Aufheulen der Motoren und die durch Dual Shock körperlich fühlbaren, im Wahnsinnstempo vorbeizischenden Pisten lassen die Grenze zwischen Realität und Spiel schlichtweg verschwimmen.

Fotorealismus?

Das menschliche Auge lässt sich normalerweise nicht so leicht täuschen. Waren jedoch schon beim ersten *Gran Turismo* die Lichtreflexe, Texturen und Hintergründe unglaublich echt, so macht *Gran Turismo 2* optisch einen (zumindest graduell) noch besse-



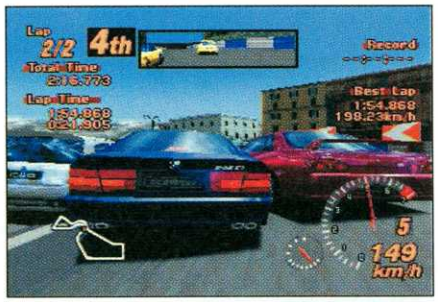
FLUGBOLIDEN Während sich die Widersacher im Hintergrund gegenseitig von der Piste schubsen, machen Sie als der lachende Dritte im Vordergrund den besten Schnitt und einige Rennplätze gut.



MIT PERSPEKTIVE Auch beim Platzkampf bleibt die Konkurrenz per Rückspiegeloptik im Visier.



SCHRÄGLAGE Dual Shock lässt Sie unebene Pisten und scharfe Kurven haargenau spüren.



KNEIFZANGE Wenn Gegner rechts und links blockieren, muss man eben durch die Mitte.



SCHARFE KURVEN Man darf fragen, ob die Kurven der Piste oder die der Wagen schärfer sind.

ren und realistischeren Eindruck! Vor allem Lichteffekte und Schattenspiele auf Scheiben und Chassi der Boliden wurden noch einmal aufpoliert, bis sie jetzt kaum noch von wirklichen Rennmaschinen zu unterscheiden sind. Da lässt schon der Anblick der blitzenden Karossen die Lust auf das erste Rennen sprunghaft in die Höhe schießen.

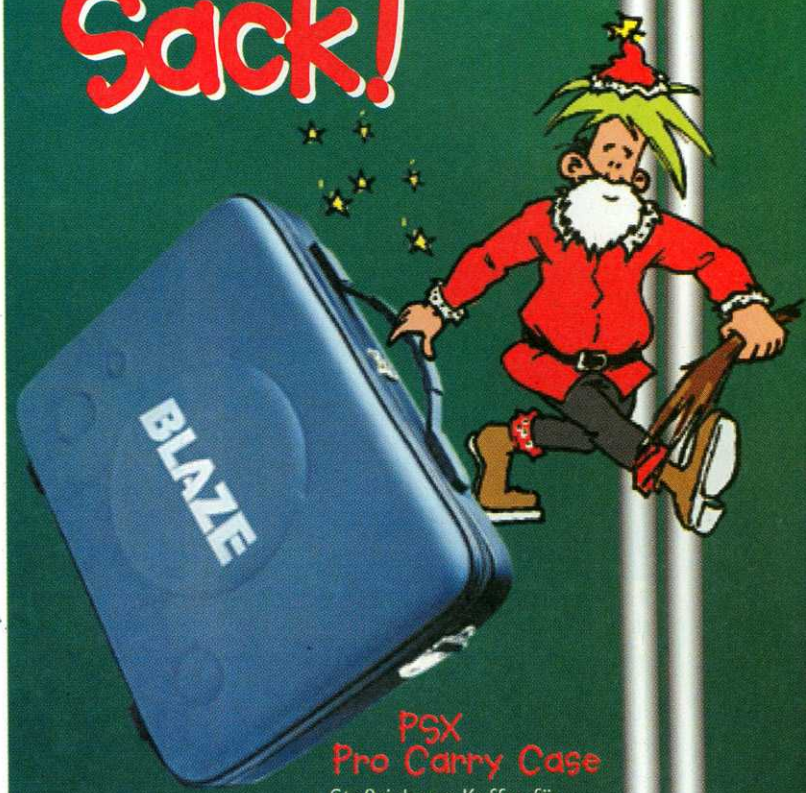
Streckenvielfalt

Wenn man sich die Anzahl möglicher Parcours im Spiel zu Gemüte führt, bekommt man das inzwischen seltsam vertraute Gefühl, dass *Gran Turismo 2* auch in diesem Punkt alle bisher gängigen Rahmen sprengt. Bevor Sie überhaupt Zugang zu allen Strecken erhalten, müssen Sie erst einmal rund 60 (in Worten: Sechzig!) kitzlige Rennen auf den verschiedensten Pisten siegreich bestehen. Dieses gestaltet sich bei *Gran Turismo 2* jedoch weniger schwierig als beim Vorläufer: Zum einen können Sie ihre Spielstände aus Teil 1 in Teil 2 importieren, um sich einen nicht zu verachtenden Startvorteil zu ver-

„Kein anderes Rennspiel erfüllt so viele Fahrerträume wie Gran Turismo 2."

schaffen, und zum anderen zeigt Ihnen der neu integrierte Demo-Modus vor jedem Rennen, wie Sie ihre jeweilige Aufgabe erfolgreich zum Abschluss bringen. So werden Sie schneller mit Erfolgen belohnt, ohne dass das Spiel dabei jemals zu einfach werden würde. Natürlich gibt es auch etliche neue Strecken im Spiel, vor allem die wunder-

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

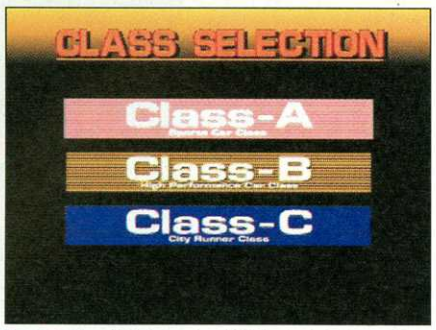
Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

BLAZE

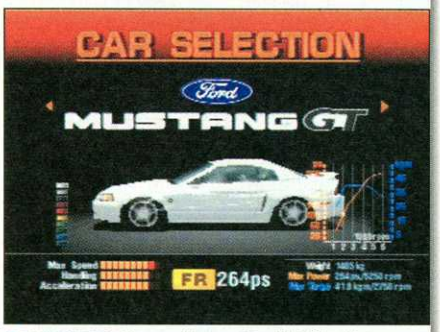
Internet: http://www.blaze.de
e-mail: service@blaze.de

Info FAHRZEUGWAHL UND TUNING

Obwohl der Fuhrpark von *Gran Turismo 2* mit offiziell bestätigten 594 (!) Edel-Karossen jeden bisher bekannten Rahmen eines Rennspiels mit Leichtigkeit sprengt (es soll noch viele weitere Wagen geben, die man „nur" finden muss), sorgt die äußerst übersichtlich strukturierte Benutzerführung dafür, dass der Weg durch das Auswahl-Menü nicht zur Irrfahrt gerät. Ein besonderes Lob hat darüber hinaus die ziemlich umfangreiche Tuning-Sektion verdient, in der Sie ihren gewählten Favoriten nach Herzenslust umbauen und aufmotzen können. Ganz wie im wirklichen Leben eben – allerdings schneller als in einer echten Werkstatt, und ohne sich ölverschmierte Finger zu holen.



A-B-C Nach Pistenart und Schwierigkeitsgrad wählen Sie Ihre bevorzugte Wagenklasse.



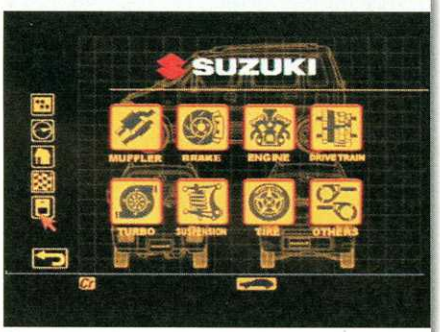
WILDPFERD Dann müssen Sie sich für eine von 34 namhaften Autofirmen entscheiden.



AB DIE POST Direkt vor dem Start zeigt der Übersichts-Bildschirm das Fahrerfeld.



QUAL DER WAHL Später können Sie die Boliden im übersichtlichen Fuhrpark direkt anwählen.



HOBBYSCHRAUBER Im Tuning-Modus geben Sie ihrem Traumgeschoss den letzten Schliff.

schön echt zu fahrenden Off-Road-Pisten sind in diesem Zusammenhang eine äußerst spaßbringende Ergänzung der gewohnten Straßenszenarien.

Haar in der Suppe

Wer lange sucht und nie zufrieden ist, kann bei *Gran Turismo 2* allerdings auch zwei Schwächen entdecken – falls man diese überhaupt so nennen kann. Erstens: Wenn Sie ein absolut neues Rennspiel mit nie gekannten Features usw. erwarten, haben Sie hier wenig Glück. Im Wesentlichen hält sich Teil 2 recht eng an Struktur und Auftreten des erfolgreichen Originals. Der Autor findet das persönlich zwar unproblematisch, hat er doch schon den ersten Teil mit viel Spaß genossen, aber um diesen Punkt könnte man immerhin streiten. Und zweitens: Sollten Sie ein absoluter Fan von Ferrari, Lamborghini und anderen Nobelmarken sein, werden Sie hier – mangels Lizenzen – leider ziemlich leer ausgehen. Nicht, dass die enorme Auswahl an Fahrzeugen das nicht aufwiegen könnte, aber Geschmäcker sind nun einmal verschieden. Wer jedoch über solch „kleinliche" Kritikpunkte erhaben ist, bekommt mit *Gran Turismo 2* das absolut beste Rennspiel, das die PlayStation bisher gesehen hat und wohl auch je sehen wird.

Matthias Glaser



BLAU-WEISS-ROT Diese farbenprächtig-dynamische Nachtszene steht einer echten Renn-Fotografie kaum nach. Beinahe fühlt man sich wie ein Zaungast bei einem echten Rennen.

„Erleben Sie, wie die Grenze zwischen Videospiel und Realität verschwimmt."

AN GESPIELT

Gran Turismo 2 hält sogar noch mehr, als es ohnehin verspricht! Jeder neue Level und jede Information, die auf dem Redaktionsschreibtisch landen, machen uns gespannter auf die deutsche Version dieses absoluten Spitzen-Rennspiels, das seinesgleichen sucht. Nicht nur, dass die Qualität aller Spielaspekte wirklich herausragend ist, auch der extrem umfangreiche Fuhrpark, der sogar noch erweitert werden soll, garantiert Spielspaß pur für viele Monate.

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	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	Polyphony Digital Inc.
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	28. Januar 2000

EINSCHÄTZUNG **Super**

Spiel' nicht den Helden. Sei einer.

Du bist der Kommandant der LEGO ROCK RAIDERS. Hier sind deine Anweisungen:

1. Geh' tief unter die Erde.
2. Bau' ein Hauptquartier.
3. Kontrolliere die neueste Technik.
4. Erforsche fremdes Gebiet.
5. Suche nach Energie-Kristallen.
6. Und bring' dein Team wieder sicher nach Hause.

Aber Vorsicht: Hüte dich vor den Rock Monstern – denn dort unten ist es finster und sehr gefährlich. Viel Erfolg!









LEGO Rock Raiders als Software für PC und PlayStation oder als tolle Modelle.

www.LEGO.com

LEGO®
ROCK RAIDERS

® LEGO ist ein geschütztes Markenzeichen. ©1999 LEGO Gruppe. ™ und ® PlayStation ™ sind geschützte Markenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

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

Deutsche Schockerfans beschäftigt seit dem Bio-Hazard-3-Release in Japan nur eine Frage: Wie wird die deutsche Fassung der meisterhaft inszenierten Zombiehatz aussehen? Beco Mulderij von Eidos informierte uns über die Unterschiede.

Nachdem wir Ihnen in den letzten Ausgaben einen Eindruck des vorläufig letzten Teils des kultigen Survival-Horrors anhand der japanischen Version vermittelt haben, nehmen wir in dieser Ausgabe die im Februar erscheinende deutsche Fassung von *Resident Evil 3: Nemesis* unter die Lupe.

Grips statt Gemetzel

Einer der grundlegenden Unterschiede zwischen der japanischen und der deutschen Version dürfte schon bei der Wahl des Schwierigkeitsgrades ins Auge fallen. Laut Beco Mulderij verleitet der Light Mode der japanischen Version aufgrund unendlicher Munition und unbegrenzter Speichermöglichkeiten zu schnell dazu, sich einfach den Weg freizuschießen, statt mit den begrenzten Vorräten an Munition die strategisch beste Lösung zu suchen. Seiner Meinung nach ist daher der alternativ zur Verfügung stehende Heavy Mode wesentlich angemessener und herausfordernder. Es ist daher denkbar, das in der deutschen Version nur noch ein Schwierigkeitsgrad zur Verfügung stehen wird, der auch erfahrenen *RE*-Veteranen eine echte Herausforderung bietet. Eine weitere Möglichkeit wären zwei Schwierigkeitsgrade, wobei bereits

UNHEIMLICH Der mächtige Nemesis eröffnet die Jagdsaison.



AUGENWEIDE Die Hintergründe verwöhnen das Auge des Monsterjägers mit zahlreichen Details.

Info MUT WIRD BELOHNT

Tapfere Abenteurer, die dem schrecklichen Nemesis den Kampf ansagen, werden beim (vorläufigen) Sieg über den mysteriösen Kampfkoloss mit Upgrades für die Waffenkammer belohnt.



RISIKO Wählen Sie nach dem Erscheinen des Supermonsters statt der Flucht den Kampf.



ERFOLG Haben Sie den Hünen bezwungen, erhalten Sie unterschiedliche Waffen-Upgrades.

der leichtere der beiden Spielmodi schon ein gewisses strategisches Vorgehen verlangen sollte.

Schall und Rauch?

Eine weitere Modifikation wird deutlich werden, sobald man in der Geisterstadt Raccoon City zum ersten Mal auf einen der zahlreichen Untoten oder anderen Genmutationen trifft. Wenn Sie die gefräßigen Monster mit Hilfe des umfangreichen Waffenarsenals ausschalten, werden keine Blutlachen auf dem Bildschirm erscheinen. Stattdessen werden Treffer mit einer Art Rauchschwaden angezeigt. Mit diesem Stilmittel will Eidos gleichzeitig den fantastischen Aspekt des Grusel-Knüllers unterstreichen, von der ansonsten so beliebten Umfärbung des Blutes hat man bewusst Abstand genommen. Inwieweit zusätzliche Gameplay-Features wie die von der japanischen Version bekannte Auto-Aiming-Funktion integriert sein werden, steht noch nicht fest. Da die gelungene Schocker-Atmosphäre der spannenden Erkundungstour vor allem durch Faktoren wie der Musikuntermalung, den geschickten Einsatz von Lichtquellen und einer dichten Story erzeugt wird, werden die zahlreichen Anhänger der spannenden Monsterjagd trotz diverser marginaler Änderungen auf jeden Fall voll auf ihre Kosten kommen.

Bonus als Belohnung

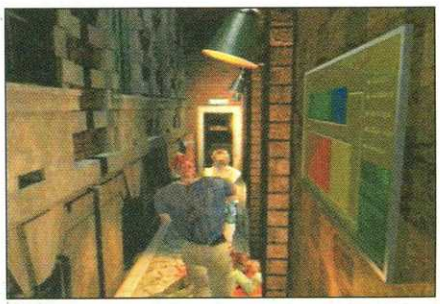
Um die spannende Storyline mit zahlreichen (bösen?) Überraschungen und dramatischen Wendungen vollends genießen zu können, wird die englische Audioausgabe von *Resident Evil 3: Nemesis* wie bisher durch deutsche Bildschirmtexte und Menüs unterstützt. Auch in Bezug auf die abwechslungsreichen Bonusspiele, die erfolgreichen Abenteurern auch nach dem Abspann noch Motivation bieten, hat Eidos Änderungen geplant. So wird beispielsweise der Modus, in dem man mit einer Zeitbombe im Körper durch die Gassen der Horrorstadt läuft, modifiziert sein. Einzelheiten, in welcher Art und Weise Veränderungen an diesem Modus vorgenommen werden, sind bislang noch nicht bekannt. Es wäre aber beispielsweise denkbar, dass man die gnadenlos heruntertickende Uhr der Zeitbombe durch das Einsammeln von Extras kurzzeitig zum Stoppen bringt, um so rechtzeitig in den Raum zu gelangen, in dem die Bombe entschärft wird.

Jens Quentin

> **„In den Gruselgenuss werden alle deutschen Fans allemal kommen ..."**
>
> **Beco Mulderij, Leiter Produkt Development Eidos**



UNTERSTÜTZUNG Der 31-jährige Beco Mulderij gab der PlayStation Zone bereitwillig Auskunft.



GRUSELGARANTIE Die finstere Atmosphäre lässt selbst erfahrene RE-Veteranen erschaudern.



KLETTERMAXE Die gefährlichen Mutationen lauern in der Stadt buchstäblich hinter jeder Ecke.

AN GESPIELT

Alle deutschen *Resident Evil*-Fans dürfen sich auf ein atmosphärisch gelungenes Grusel-Abenteuer im bewährten *RE*-Stil freuen, in dem trotz der geplanten Änderungen nichts von dem morbiden Charme der meisterhaft inszenierten Erkundungstour verloren geht.

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

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

BIO HAZARD GUN SURVIVOR

Genre: Lightgun-Shooter | **Spieler:** 1 | **Hersteller:** Capcom | **Internet:** www.capcom.com

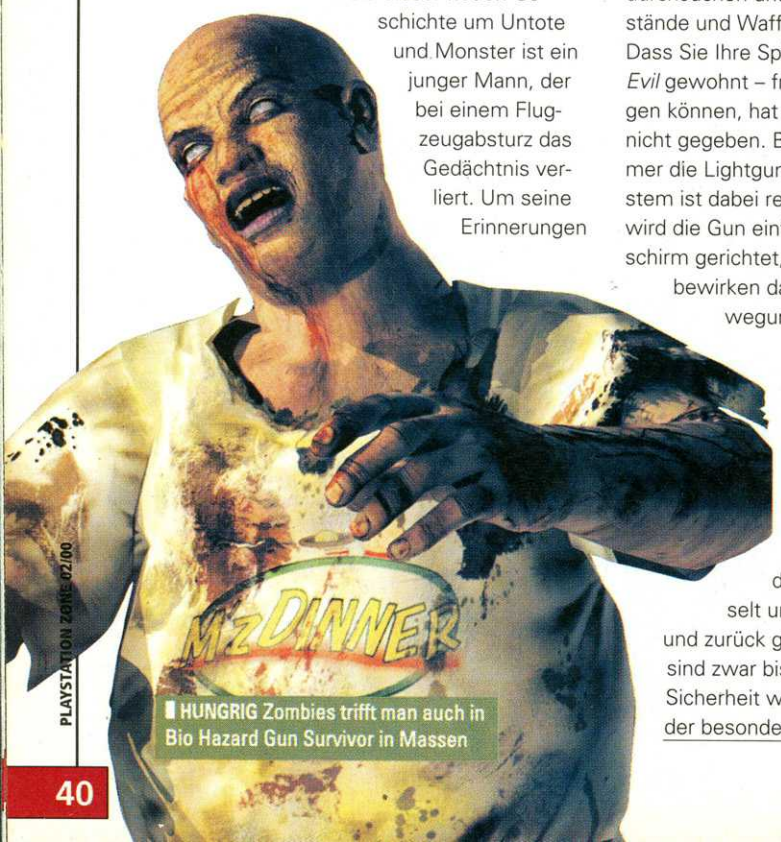
Besitzer einer Lichtpistole werden begeistert sein: Die legendäre *Bio Hazard*-Reihe, hier zu Lande besser bekannt unter dem Titel *Resident Evil*, wird demnächst auch als Lightgun-Shooter fortgesetzt.



NICHTS WIE WEG Zombies lauern überall und lassen sich nur mit Waffengewalt abwehren.

In Japan soll das Horror-Abenteuer bereits am 20. Januar in die Läden kommen. Der Held dieser neuen Geschichte um Untote und Monster ist ein junger Mann, der bei einem Flugzeugabsturz das Gedächtnis verliert. Um seine Erinnerungen wiederzuerlangen und vor allem, um zu überleben, bekämpft er die Zombies. Natürlich trifft er nicht nur auf feindliche Kreaturen, sondern kann sich auch mit Überlebenden unterhalten. Einer davon ist Andy, ein Wachmann, der miterleben musste, wie die Bewohner der Stadt durch den T-Virus infiziert wurden und sich in Zombies verwandelten. Verantwortlich für das schreckliche Unglück war – wie immer – die Umbrella Inc. Im Gegensatz zu den meisten Shootern dieser Art geht es bei *Bio Hazard Gun Survivor* nicht um endlose Ballerei, sondern es warten auch zahlreiche Rätsel auf den Spieler. Neu ist die Möglichkeit, die verschiedenen Räume zu durchsuchen und dadurch versteckte Gegenstände und Waffen ausfindig zu machen. Dass Sie Ihre Spielfigur – wie von *Resident Evil* gewohnt – frei durch die Levels bewegen können, hat es bei einem Shooter bisher nicht gegeben. Bei der Steuerung kommt immer die Lightgun zum Einsatz und das System ist dabei recht einfach: Um zu laufen, wird die Gun einfach nicht auf den Bildschirm gerichtet, verschiedene Schussfolgen bewirken dann eine entsprechende Bewegung. Feuert man beispielsweise einmal, geht der Charakter los, bei einem zweiten Schuss beginnt er zu rennen, mit den anderen Tasten steuern Sie jeweils nach rechts oder links. Kommt es dann zu einer Kampfsituation, wird in den Schuss-Modus gewechselt und Sie können nur noch vor und zurück gehen. Weitere Einzelheiten sind zwar bisher nicht bekannt, aber mit Sicherheit wird es ein Lightgun-Shooter der besonderen Art werden.

Thomas Rosato



HUNGRIG Zombies trifft man auch in Bio Hazard Gun Survivor in Massen



SITZ! PLATZ! AUS! Mit Dobermännern war schon in *Resident Evil* nicht zu spaßen.



DIE VÖGEL Diese Szene erinnert etwas an den legendären Hitchcock-Horrorklassiker.

AN GESPIELT

Bio Hazard Gun Survivor sorgt für neuen Schwung im Lightgun-Shooter-Genre, das Spiel bietet knallharte Action und enthält erstmals Adventure-Elemente. Den Spieler erwarten zahlreiche Rätsel - das hat es bei Shootern bislang nicht gegeben. Ein absolutes Muss für *Resident Evil*-Fans und für jeden Lightgun-Besitzer.

Titel	Bio Hazard Gun Survivor
Genre	Lightgun-Shooter
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Nicht bekannt
Save Game	Nicht bekannt
Analog/Dual Shock	Nicht bekannt
Levels	Nicht bekannt
Preis	Nicht bekannt
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Nicht bekannt
Release	Januar (Japan)

EINSCHÄTZUNG **Sehr gut**

REMPEN & PARTNER

SEGA

Von deinen Gegnern kannst du dir ruhig







ein paar Scheibchen



abschneiden.

SOULCALIBUR™

namco



Heute gibts lecker Gehacktes! Für 1–2 Personen braucht man frisches Soul Calibur – fertig gewürzt mit 10 Kämpfern samt eigenen Persönlichkeiten, Waffen und Styles. Das Ganze in einer Dreamcast mit 128 Bit zubereiten. Noch eine Messerspitze Kampflust zugeben und dann: reinhauen!

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. SoulCalibur™ & ©1998, 1999 NAMCO LTD., All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.



FAIR PLAY? Unter den Augen seines Mitspielers steigt der nigerianische Verteidiger rustikal ein.



KUNSTSCHUSS Diesem gezirkelten Freistoß kann die Mauer nur verdutzt hinterherschauen.



RASENSCHACH Je nach Matchverlauf kontern Sie den Gegner aus oder stürmen nach vorn.

ISS PRO EVOLUTION

Genre: Fußball **Spieler:** 1-4 **Hersteller:** Konami **Internet:** www.konami.com

Im Rahmen eines Redaktionsbesuchs stellten der European Product Manager Hans-Joachim Amann in Begleitung von PR-Manager Wolfgang Ebert von Konami ISS Pro Evolution vor. Nach einigen hart umkämpften Matches (Borussia Konami – FC Computec) zeichnete sich schnell die spielerische Klasse des Kicks ab.



ZWEIKAMPF ISS Pro Evolution bietet einfach alles, was das Fußballerherz begehrt.

Damit keine Langeweile auf dem grünen Rasen aufkommt, stehen Ihnen insgesamt zehn unterschiedliche Spielmodi zur Auswahl bereit. Wer sich nach den üblichen Trainingseinheiten oder einem Freundschaftsspiel (das auch mit den Stars aus aller Welt bestritten werden kann) fit fühlt, kann entweder auf Meisterschaftskurs gehen oder in einem von sechs Pokalwettbewerben Trophäen sammeln. Die ultimative Herausforderung bietet die Meisterliga, in der Sie mit einer Truppe von Nobodys gegen Spitzenklubs wie Madrid, Mailand oder Manchester antreten. Insgesamt stehen 53 Nationalteams sowie 16 Clubmannschaften bereit, wobei die Kicker mit witzigen Fantasienamen auflaufen. Mit Hilfe des Editors können alle Ballkünstler problemlos mit den echten Namen versehen werden.

Kontrollierte Offensive

Augenfällig ist nach einigen Partien die Spielstärke des clever agierenden CPU-Gegners. Wo man bei anderen Kicksimulationen schnell Schwachpunkte ausgemacht hat und die ständig gleichen Angriffe locker abfangen kann, wird man bei Konamis Kicker

„ISS Pro Evolution hat das Potenzial, die Konkurrenz locker ins Abseits zu schicken."

durch ständig wechselnde Taktiken und ein kluges Angriffsverhalten überrascht. Der Computer nützt dabei die Stärken seines Teams konsequent aus, so wird beispielsweise „Oliver Beerhof" konsequent mit hohen Flanken gefüttert. Um mitzuhalten, kann man selbst ausgeklügelte Strategien entwickeln. So spielen Sie entweder auf Abseits, lauern auf Konter oder greifen druckvoll über die Flügel an. Der Mehrspielermodus präsentiert sich ausgereift, selbst bei vier menschlichen



VERWARNUNG Der Schiri geizt bei ungestümen Tretertruppen nicht mit farbigen Kartons.



TAKTIKZEICHEN Die verschiedenen Taktiken sind durch Knopfdruck einfach anwählbar.

Spielern bleibt die Übersicht und Spielbarkeit beim flüssigen Kombinieren gewahrt. Die Steuerung ist intuitiv, hat man Pässe, Schüsse und hohe Flanken im Griff, kann man sich an tödliche Pässe in die Tiefe des Raumes und gekonnte Doppelpässe wagen.

Spielerischer Sonntagsschuss

Konami verfolgt mit *ISS Pro Evolution* einen realistischen Ansatz und diese Bestrebungen wurden ausgezeichnet auf dem Platz umgesetzt. Die Akteure beharken sich bei packenden Laufduellen mit den Armen, lassen den Ball elegant mit dem Innenrist abtropfen oder raufen sich nach vergebenen Chancen fassungslos die Haare. Nimmt man den Ball mit dem Rücken zum Tor an, gerät der Schuss aus der Drehung zu einem unkontrollierten Heber, der auch aus fünf Metern über das Tor segeln kann. All diese kleinen, stimmigen Details lassen eine tolle Atmosphäre mit allen Höhen und Tiefen eines echten Fußballspiels aufkommen. Zusätzliche Features wie die Möglichkeit, den Ball für den besser postierten Mitspieler durchzulassen oder durch einen herausstürmenden Torsteher gefährliche Alleingänge zu stoppen, sind Zeichen eines ausgereiften Gameplays. Das stets flüssige Geschehen auf dem Rasen wird von Werner Kastor und Gottfried Weise (Eurosport) kommentiert. Häufige Satzwiederholungen führen allerdings dazu, dass die Lautstärke schnell nach unten gedreht wird. Ansonsten wird das Spielvergnügen kaum getrübt.

Info BASLER FÜR BASTLER

Mit Hilfe des gelungenen Editors können Sie gnadenlose Verteidiger oder brandgefährliche Superstürmer selbst kreieren.



SCHRITT 1 Von der Frisur bis zur Farbe der Schuhe können Sie der Fantasie freien Lauf lassen.



SCHRITT 2 Danach legen Sie fest, welche inneren Werte ihr Schützling mit auf den Platz nimmt.



BITTE LÄCHELN Vor Anpfiff der Begegnung sorgen Mannschaftsfotos der Ballkünstler für eine authentische TV-Atmosphäre.

Wenn man später in der Endversion die Mauer bei Freistößen verschieben und den Spieler bei Standardsituationen wechseln kann, steht dem Weg an die absolute Tabellenspitze der virtuellen Fußball-Liga nichts mehr im Wege.

Jens Quentin



LUFTHOHEIT Gegen den wuchtigen Kopfball von Oliver Beerhof hat der holländische Keeper keine Chance. Damit wird die Partie zwischen den fußballerischen Erzfeinden wieder spannend.

AN GESPIELT

Technisch überzeugender Kick mit auffallend spielstarken CPU-Mannschaften und bestechender Ballphysik. Konami beweist mit ISS Pro Evolution eindrucksvoll, dass auch ein auf Realismus ausgelegtes Gameplay viel Spielspaß bieten kann. Sollten die kleineren Schwächen bis zum Release behoben werden, dürfte die Tabelle im Bereich PlayStation-Fußball bald einen neuen Spitzenreiter haben.

Titel	ISS Pro Evolution
Genre	Fußball
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ nein
Levels	10 Spielmodi
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Konami
Entwickler	KCE Tokio
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt. Texte, dt. Sprache
Release	04.02.2000

EINSCHÄTZUNG **Super**



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 Entertainm

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

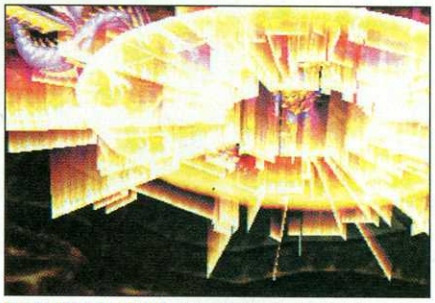
is a registered trademark in the U.S. © 1999 Crave Entertainment, Inc. Genki is a registered trademark of Genki Co., Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



MULTIPLE CHOICE Bei manchen Gesprächen haben Sie die Wahl zwischen mehreren Antworten.



PASST PERFEKT Die Kombination aus Sprites und Polygonbauten ist hervorragend gelungen.



EFFEKTSPEKTAKEL Die Grafikeffekte bei Zaubern füllen teilweise den gesamten Bildschirm aus.

GRANDIA

Genre: Rollenspiel **Spieler:** 1 **Hersteller:** Ubi Soft **Internet:** www.ubisoft.de

Rollenspiel-Fans nennen neben Squaresoft meist Game Arts als ihren Lieblingshersteller. Einer der Gründe dafür ist seit neuestem der RPG-Knaller Grandia, der in Kürze über Ubi Soft auch in Deutschland erscheinen wird.

Grandia ist echten Genrefans schon seit langer Zeit ein Begriff. Ursprünglich sollte der angebliche *Final Fantasy*-Killer von Game Arts ausschließlich für Segas in Japan durchaus erfolgreichen Saturn erscheinen. Nach mehreren Verschiebungen erschien die japanische Fassung Ende 1997 und das Warten auf eine englische Version begann. Eine Übersetzung der Saturn-Version wurde aufgrund der schwachen Verkäufe des Systems außerhalb Japans letztendlich als unrentabel eingestuft. Umso größer war die Freude der Rollenspiel-Fans, als Game Arts einige Zeit später eine PlayStation-Umsetzung ankündigte. Aufgrund des weltweiten Erfolgs von *Final Fantasy VII* und der daraus resultierenden Rollenspiel-Begeisterung wurde nicht lange gezögert: Vor kurzem erschien nun – nach der japanischen über SCEA – auch die amerikanische Version des Game Arts-Meisterwerks. Zu guter Letzt versorgt Ubi Soft nun auch den deutschen Markt mit dem RPG-Hit.

Grafikpracht ohne Renderwahn

Trotz der langen Entwicklungszeit wirkt *Grandia* optisch alles andere als veraltet, im Gegenteil: Die farbenprächtigen Städte wirken dank vieler Details, Animationen und Einwohner sehr lebendig. Die Kombination einer aufwendig gestalteten Polygonumgebung mit handgezeichneten Spritefiguren wirkt erstaunlich homogen und mag so manchem mehr zusagen als die statischen Renderhintergründe eines *Final Fantasy VIII*. Auch die Musik (entstanden in Zusammenarbeit mit Skywalker Sound!) fügt sich prima ins Bild und untermalt das Spielgeschehen stets passend. Die Soundeffekte sind ebenfalls bemerkenswert, da bei *Grandia* näher kommende Lärmquellen auch entsprechend lauter klingen – die Atmosphäre profitert von der gesamten Akustik immens.

Der Final Fantasy-Killer?

Aufgrund der unterschiedlichen Ansätze in fast jederlei Hinsicht kann man Grandia



ABENTEURER AUS BERUFUNG Justin begibt sich auf Schatzsuche, um in die Fußstapfen seines Vaters zu treten.



UND ACTION! Die Kämpfe laufen in Semi-Echtzeit und damit ziemlich flott ab. Nur während der Kommando-Eingabe wird das Spiel kurz angehalten.



ANIME-EINLEITUNG Das Intro bietet nette Animationen und einen hervorragenden Soundtrack.

schlecht mit den Megahits von Squaresoft vergleichen, doch sind viele Details in Game Arts' Knaller besser gelöst. So kommt es etwa nicht nach dem Zufallsprinzip zu Kämpfen, stattdessen sehen Sie die Gegner schon auf der Oberweltkarte und können ihnen in den meisten Fällen ausweichen, falls Sie ein Gefecht vermeiden wollen. Andererseits wird es so möglich, Abschnitte von Dungeons systematisch zu säubern, wenn Sie auf der Suche nach Erfahrungspunkten sind. Die Kämpfe gestalten sich wesentlich flotter als bei *Final Fantasy VIII*, hier müssen Sie nicht ewig lang Guardian-Force-Animationen über sich ergehen lassen – andererseits ist Grandia in diesem Punkt dementsprechend optisch weit weniger eindrucksvoll. Punkte sammeln auch die Hauptfiguren: Zwar dürften sich hier zu Lande viele daran stören, mit Kindern durch die Gegend zu laufen, doch wirken Justin, seine Freundin Sue und die später zur Party stoßende Feena von Anfang an sympathisch. Die lockeren Texte des Spiels und die Sprachausgabe in einigen Szenen lassen die Protagonisten gut rüberkommen. Insgesamt steht RPG-Fans mit *Grandia* ein echtes Highlight bevor – mich persönlich hat damals schon die unverständliche japanische Saturn-Version über 20 Spielstunden an den Bildschirm gefesselt, Sie können sich auf eine komplett eingedeutschte Fassung freuen!

Michael Pruchnicki

AN GESPIELT

Obwohl die grafische Präsentation nicht so bombastisch wie bei den aktuellen *Final Fantasy*-Episoden ausgefallen ist, kann *Grandia* mit tollem Gameplay und sympathischen Anime-Charakteren begeistern. Rollenspiel-Fans sollten sich diesen Titel unbedingt vormerken!

Titel	Grandia
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Leicht bis mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	entfällt
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Game Arts
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt.Texte, dt.Sprache
Release	Februar 2000

EINSCHÄTZUNG **Super**

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

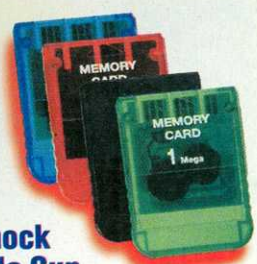
SEGA DreamCast	
SEGA Dreamcast	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,90
Vibrationspack	44,99
VMU Memory-Card	54,99
RGB Scart Audio Kabel	29,99
RGB Scart Kabel	24,99
Padverlängerung	19,99

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

GEWINN EIN
ECH
0190 5

Dieser Service der InterAct of Eur



2. - 5. Preis:
VIP Weekend bei einem heimischen Grand-Prix

6. - 20. Preis:
Flat-Screen Monitor

21. - 50. Preis:
V4 Force Feedback Racing Wheel

Teilnahmekarten für dieses Gewinnspiel befinden sich ab sofort in allen Racing Wheel Verpackungen (PC, PSX und N64) des Herstellers von PC- und Videospiele-Zubehör INTERACT®


EN
TEN
FERRARI
9 58 53
mbH kostet Sie DM 1,21 pro Minute
I. Preis:
Ferrari MODENA
Außerdem: monatliche Verlosung
von vier Super PC's!
INTERACT
Teilnahmeschluss ist der 20. Mai 2000
www.interact-europe.de
Mitarbeiter der InterAct of Europe GmbH und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

ROAD RASH JAILBREAK

Genre: Rennspiel **Spieler:** 1-4 **Hersteller:** Electronic Arts **Internet:** www.roadrash.com

Biker-König Spaz sitzt im Gefängnis und Sie müssen ihn rausholen – im neuesten Teil von Electronic Arts' Motorradschläger-Serie Road Rash!

Wie schon bei den zahlreichen Vorgängern auf diversen anderen Systemen ist auch das neueste *Road Rash* ein Rennspiel der besonderen Art: Beim buchstäblichen Positions-„Kampf" gegen die Konkurrenten kommen hier zahlreiche Waffen wie Ketten, Schlagstöcke und Brecheisen zum Einsatz. Im titelgebenden Jailbreak-Modus arbeiten sie sich durch Erfolge in zahlreichen Rennen an die Spitze einer Motorradgang, um letztendlich Bikerboss Spaz aus dem Gefängnis zu holen. Im Five-O-Modus können Sie in die Rolle der Verkehrspolizisten schlüpfen, die Sie ansonsten anzuhalten versuchen. Hierbei zählt nicht der Sieg, sondern die Festnahme eines der Motorradrüpel innerhalb eines Zeitlimits – wobei die Polizei bei der Verfolgungsjagd keinen Deut zimperlicher rangeht als die übrigen Biker auch. Im Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus kann einer der menschlichen Spieler auch wahlweise die Rolle des Gendarmen übernehmen. Ebenfalls interessant ist der neue Beiwagen-Modus, bei dem zwei Spieler auf einem Motorrad die Prügeleien mit anderen Fahrern teilen – wahlweise übernimmt auch die CPU die Rolle des Beifahrers. Mit einem Multitap können in diesem Modus sogar vier menschliche Spieler gleichzeitig teilnehmen. Das klingt in der Theorie zwar alles recht interessant, in der Praxis ist *Road Rash Jailbreak* derzeit allerdings noch wenig überzeugend: Die mittelmäßige Grafik läuft nicht ganz flüssig und ist im Splitscreen-Modus von argem Pop-Up geplagt. Auch die Soundeffekte und die Musik von etlichen unbekannten Bands aus der Indie-Ecke können nicht unbedingt begeistern. Zwar ist die Steuerung an sich schon annehmbar, doch die Kollisionsabfrage könnte noch einige Feinarbeit vertragen. Wir sind gespannt, wie viel bis zum Release noch verbessert wird.

Michael Pruchnicki



SCHRÄGER TYP Spaz' Beifahrer Punt ist typisch für die Charaktere im Spiel.



ROLLENTAUSCH Diesmal können Sie auch auf der Seite der Polizei in die Rennen eingreifen.



FUSSGÄNGER WIDER WILLEN Ein kurzer Knopfdruck erspart Ihnen den Lauf zum Motorrad.



DOPPELTES DOPPEL Besonders der neue Beiwagen-Modus verspricht spaßig zu werden. Mit Multitap können im Splitscreen-Betrieb bis zu vier Spieler unterwegs den Schlagstock schwingen.

AN GESPIELT

Die nach wie vor witzige Grundidee und der Vier-Spieler-Modus können nicht darüber hinwegtäuschen, dass *Road Rash Jailbreak* bisher weder technisch noch spielerisch überzeugen kann.

Titel	Road Rash Jailbreak
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4 (Multitap)
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	18+ Strecken
Preis	Ca. DM 90,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
USK-Freigabe	nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Deutsch/dt.Texte, nicht bekannt
Release	1. Quartal 2000

EINSCHÄTZUNG **Ok**

MICRO MANIACS



ES IST ANGERICHTET In der Küche flitzen Sie zwischen Herd und Hummerschwanz herum.

Genre: Rennspiel **Spieler:** 1-8 **Hersteller:** Codemasters **Internet:** www.codemasters.de

Wer Micro Machines witzig findet, wird Micro Maniacs lieben! Codemasters verleiht der Genrebezeichnung „Rennspiel" eine ganz neue Bedeutung, denn hier wird tatsächlich gerannt.

Micro Maniacs entführt Sie in eine ähnlich kleine Welt wie *Micro Machines*, das derzeit unter dem Titel *V3* erhältlich ist. Diesmal sind es aber keine Spielzeugautos, die vom Küchentisch fallen oder den Billardtisch unsicher machen, sondern kleine, rennwütige Wesen. Das macht dieses Game zu einem „Renn"-Spiel im wahrsten Sinne des Wortes. Die verschiedensten lustigen Figuren bahnen sich dabei ihren Weg durch die unterschiedliche Räume eines Hauses. Da werden Cornflakes zur Streckenbegrenzung und Brötchen zu Sprungbrettern. Wie schon bei *Micro Machines* haben sich die Entwickler wieder witzige Sachen einfallen lassen und schicken die Läufer sogar über Steaks, die gerade gegrillt werden. Aber nicht nur durch die Küche führt das Rennen, auch ein Arbeitszimmer bietet zahlreiche Möglichkeiten, seine Sprintstärke unter Beweis zu stellen. Abwechslung ist bei den diversen Strecken garantiert. Die Bahnen befinden sich nicht nur in verschiedenen Räumen, sondern bieten auch unterschiedliche Extras, die die Position des einzelnen Läufers verbessern können. Die Möglichkeit, gleich acht Läufer an den Start zu schicken, ist ein Highlight, das auch *Micro Machines* zu bieten hat. Dabei dürfen alle Läufer gleichzeitig auf einem Bildschirm unterwegs sein – einen Splitscreen gibt es nicht. Die Grafik kann sich wirklich sehen lassen, denn alle Strecken warten mit detailreichen 3D-Umgebungen auf. Besonders gut sind die „winzigen Wahnsinnigen" gelungen, die polygonal dargestellten Wettkämpfer reichen von kleinen Männchen über winzige Vierbeiner bis zum Roboter mit Glühbirnenkopf.

Thomas Rosato



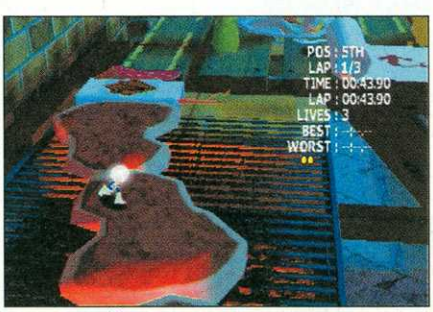
CHAOS Je unaufgeräumter ein Zimmer ist, desto mehr Spaß macht das Rennen.



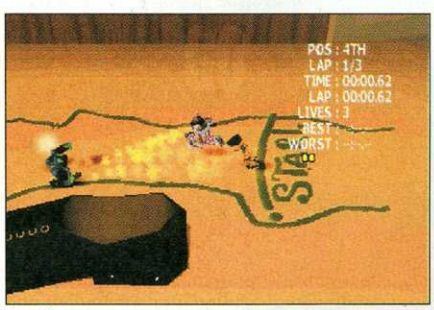
SOMEWHERE OVER THE ... Sogar das gebrochene Licht eines Prismas dient als Brücke.



KAFFEETASSENHALTER Sogar das CD-ROM-Laufwerk des Büro-PC dient als Sprungbrett.



MANCHE MÖGEN'S HEISS Nur gut, dass die obere Seite der saftigen Steaks noch kalt ist.



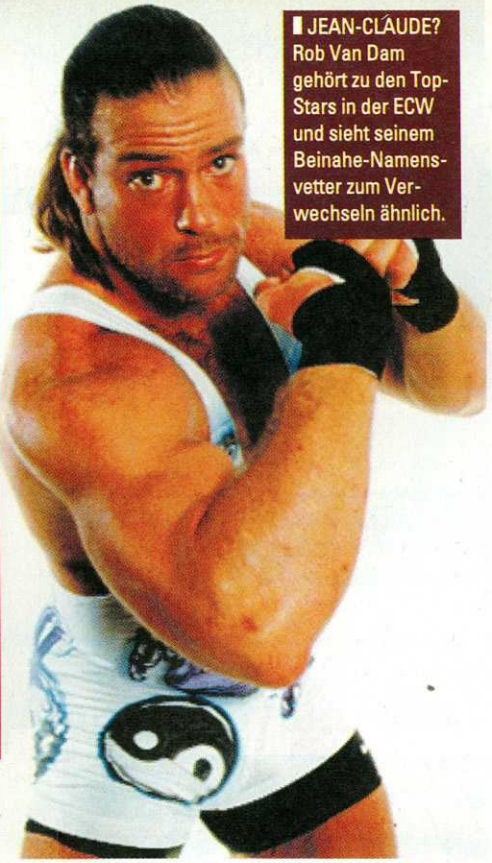
GEÖLTER BLITZ Ein Schnellstart verschafft dem geschicktesten Läufer einen Vorsprung.

AN GESPIELT

Micro Maniacs ist ein echter Party-Rennspielspaß für bis zu acht Spieler. Zahlreiche Strecken, die mit Abkürzungen, Power-Ups und ulkigen Hindernissen gespickt sind, sorgen für lang anhaltenden Spielspaß. Unterstützt wird die bunte Grafik von lustigen Soundeffekten und fröhlichen Begleitmusiken.

Titel	Micro Maniacs
Genre	Rennspiel
Spieler	1-8
Schwierigkeitsgrad	Nicht bekannt
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja
Levels	Nicht bekannt
Preis	Nicht bekannt
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte
Release	März 2000

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**



JEAN-CLAUDE? Rob Van Dam gehört zu den Top-Stars in der ECW und sieht seinem Beinahe-Namensvetter zum Verwechseln ähnlich.

ECW HARDCORE REVOLUTION

Genre: Wrestling **Spieler:** 1-4 **Hersteller:** Acclaim **Internet:** www.hardcorerevolution.com

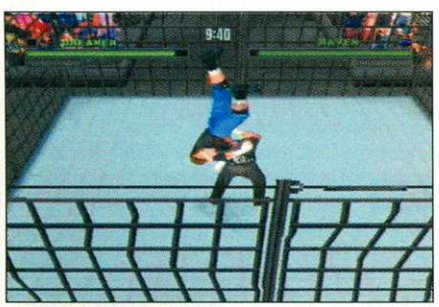
ECW steht für Extreme Championship Wrestling und bei dieser Liga ist der Name Programm. Acclaim wagt sich nach den Hits WWF Warzone und WWF Attitude als erster Hersteller an ein ECW-Videospiel.

Die WWF-Lizenz lief nach *WWF Attitude* aus, doch davon lässt sich Acclaim nicht aufhalten: Im Handumdrehen übernahm man eine Minderheitsbeteiligung an der ECW und schnappte sich langfristig die Lizenz für die zuletzt boomende Underground-Promotion. Anstatt den ausgefallenen ECW-Matches entsprechend eine neue Engine zu entwickeln, übernahmen die Entwickler einfach zum großen Teil das Gameplay von *WWF Attitude*. Die auffälligste Neuerung ist das Barbed-Wire-Match, bei dem Sie in einem mit Stacheldraht umzäunten Ring kämpfen. Der Spielablauf ist wesentlich flotter als bei vergleichbaren Titeln. Hauptgrund dafür ist allerdings einfach die erhöhte Spielgeschwindigkeit. Ansonsten müssen Sie Unterschiede zu den inoffiziellen Vorgängern schon fast mit der Lupe suchen. Der zwangsweise auffälligste ist natürlich das komplett ausgetauschte Kämpferfeld, das allerdings weitgehend nur Eingeweihten ein Begriff sein dürfte. Viele Animationen wirken leider nach wie vor hakelig und das Auswendiglernen von Tastenkombinationen zum Ausführen von vielen Moves ist immer noch Pflicht. Die CPU-Gegner verhalten sich noch nerviger, blocken die meisten Wurf-Versuche und weichen den folgenden Griffen oft aus. Positiv fallen jetzt schon die zahlreichen Optionen und der nochmals umfangreichere Wrestler-Editor auf. Nachdem Electronic Arts' *WCW Mayhem* sich den Referenzthron sichern konnte und THQs *WWF Smackdown* ebenfalls sehr gut zu werden verspricht, wird sich Acclaim allerdings noch ein wenig anstrengen müssen, um wieder an die Spitze zu kommen – nicht nur wegen der schwächeren Lizenz. Die Konkurrenz hat ordentlich vorgelegt und die bisherigen Verbesserungen gegenüber *WWF Attitude* sind nicht gerade weltbewegend.

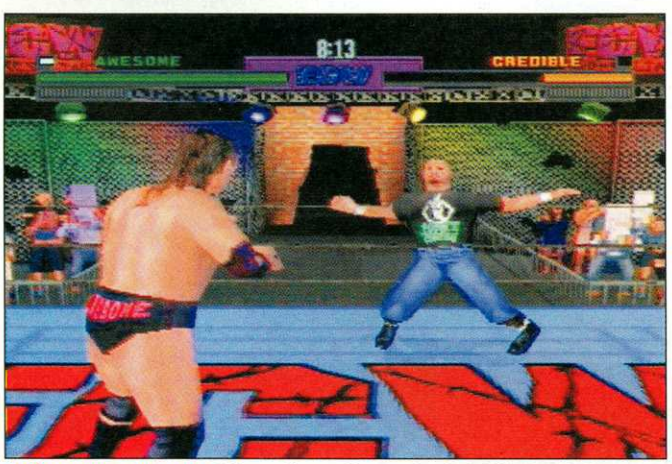
Michael Pruchnicki



BATTLE ROYAL Nach wie vor befinden sich maximal vier Wrestler gleichzeitig im Ring.



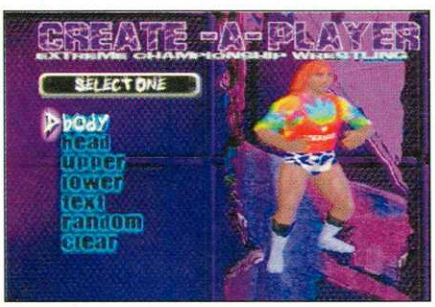
ERZFEINDE UNTER SICH Tommy Dreamer und Raven tragen ihren ewigen Streit im Käfig aus.



RÜCKENBESCHWERDEN? Unter diesen Umständen kein Wunder: Beim Barbed-Wire-Modus ist das Whippen in die Seile ein wirkungsvoller Angriff.



PRO-WRESTLER? Um das Kämpferfeld aufzustocken, sind auch die TV-Kommentatoren dabei.



ALT, ABER GUT Der Editor sowie die Menüs sind fast direkt aus WWF Attitude übernommen.

AN GESPIELT

Mit *ECW Hardcore Revolution* betreibt Acclaim vor allem Ideen-Recycling – schade nur, dass die Fehler der Vorgänger dabei bisher nicht ausgebügelt wurden! Sollte es den Entwicklern gelingen, den eigenwilligen Reiz der ECW-Matches einzufangen, können sich Wrestling-Fans auf einen einzigartigen Genre-Vertreter freuen.

Titel	ECW Hardcore Revolution
Genre	Wrestling
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/nein
Levels	44 Wrestler
Preis	DM 99,95
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Acclaim Studios Salt Lake City
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Deutsch/englisch
Release	17. Februar

EINSCHÄTZUNG **Gut**

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 – 29,99 DM
- NTSC zu PAL
- f. Importspiele
- Antennenanschluß
- mit Cinch Ausgang

TRANSPARENT CASE – 49,99 DM
- verschiedene Farben
- mit Anleitung
- nicht f. SCPH 1002

X-PLODER FX – 84,99 DM
- neuste Version
- komplett in Deutsch
- finden Sie Codes ohne PC heraus
- 8MB Memory
- einfache Bedienung

TWIN SHOCK – 29,99 DM

STANDARD JOYPAD – 9,99 DM

SONY DUAL SHOCK – 44,99 DM

MP3 PLAYER – 149,99 DM
- spielt MP3 CD's auf Ihrer PSX
- einfache Bedienung
- nicht f. SCPH9002

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.

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

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

PSX ZUBEHÖR

GB Deluxe	RF Unit
-> 99,00 DM	-> 24,99 DM
X-Ploder	Shockhammer
-> 69,00 DM	-> 79,99 DM
Cybershock P.	Movie Card
-> 54,99 DM	-> 99,00 DM
CD-Leerhülle	Game Station
-> 1,99 DM	-> 49,00 DM

04131 / 200580

CDG MEDIA - STÖTEROGGESTR. 36 - 21339 LÜNEBURG - Fax: 04131 / 2005820 WWW.GAMECENTRAL.DE

...änderungen vorbehalten • Händleranfragen erwünscht • ...



SCHÖNHEITSFEHLER An den zum Teil etwas groben Texturen sollte man bei Konami im Sinne einer hochwertigen Optik noch feilen.



ANSPRUCHSVOLL Da die Boliden bei Unfällen beschädigt werden können, sollte man die Überholmanöver sehr konzentriert angehen.

KONAMI RALLY

Die Jagd auf den Rally-Thron ist wieder eröffnet: Während Codemasters Colin McRae Rally 2 in Vorbereitung hat, versucht es Konami mit dem bislang noch als Rally betitelten Off-Road-Racer.

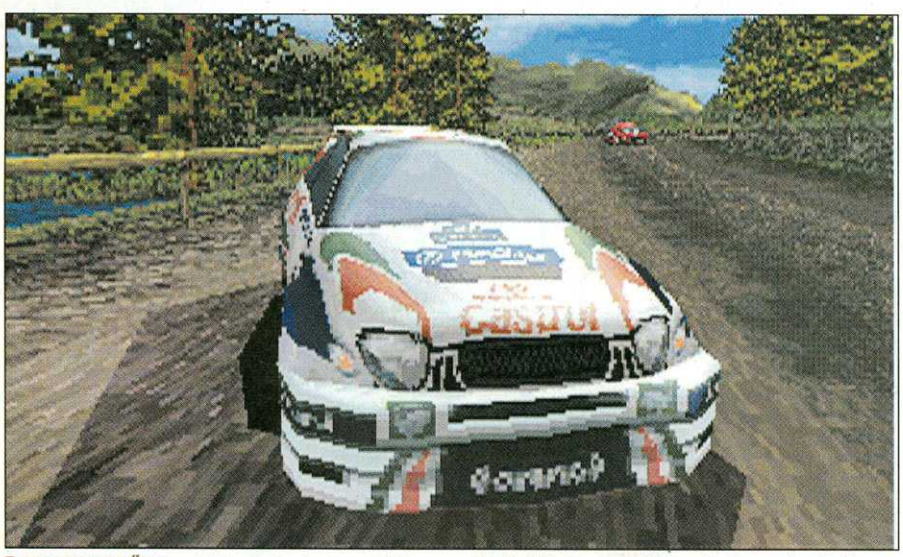
Genre: Rennspiel **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Konami **Internet:** www.konami.com

Obwohl das Spiel bereits im April 2000 erscheinen soll, stehen einige Eckdaten noch nicht fest. Wie viele Boliden und Strecken der Titel bieten wird, war z. B. noch nicht in Erfahrung zu bringen. Das Kurspaket wird aber Abwechslung ohne Ende bieten, denn die (Schotter-) Pisten werden über die ganze Welt (so etwa in Finnland) verteilt sein. Der fahrerische Anspruch ist dabei nicht zu unterschätzen, denn alles, was den echten Motorsport so beliebt macht, soll in das Spiel eingebaut werden: so etwa wechselnde Untergründe (Matsch, Wasser etc.), enge, verschlungene Kurven und Hügel. Wie bei fast allen vergleichbaren Spielen, erleichtern Richtungspfeile und ein akustisch zu vernehmender Co-Pilot die Sache etwas. Die Flitzer vom Kaliber Lancer Evolution können vor den Rennen aufgemotzt werden, um so die eine oder andere Sekunde herauszuholen. Für einen Sieg oder eine gute Platzierung winkt zudem virtuelle Kohle, mit der Sie leistungsfähiges Zubehör erwerben oder Reparaturen vornehmen können. Durch Abflüge von der Strecke oder Kollisionen mit den gegnerischen Fahrern kann es nämlich zu Schäden an den Gefährten kommen, die sich auf das Fahrverhalten auswirken werden. Apropos Fahrverhalten: In diesem Punkt wird man sich an den Hochkaräter *Sega Rally 2* anlehnen. Grafisch wirkt das Spiel zwar noch unspektakulär, aber immerhin konnten wir uns an einer flüssigen Engine und einer immens hohen Fernsicht erfreuen.

Marco Marzinkowski



STANDARD Wie bei vielen Rallye-Spielen weisen Pfeile auf den weiteren Streckenverlauf hin.



AUTHENTIZITÄT Durch die realen Logos und Banner, die die Wagen schmücken, kommt echte Rallye-Atmosphäre auf, die durch die Kommentare des Co-Piloten noch eine weitere Aufwertung erfährt.

AN GESPIELT

Konami bürgt im Normalfall für Qualität, daher dürfte auch *Konami Rally* ein überdurchschnittlicher Titel werden. Ob es reichen wird, um *V-Rally 2* vom Sockel zu holen, muss sich allerdings erst noch zeigen.

Titel	Konami Rally
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Nicht bekannt
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Nicht bekannt
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./nicht bekannt
Release	April 2000

EINSCHÄTZUNG **Gut**

je 22,80 · Bat-Mania · Born to kill · je 22,80 · Crash · Crash Bandicoot · NEU · je 22,80 · Crash Bandicoot: Warped · Cross · je 22,80 · Destiny · Energy

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

Sonderangebote:

nur solange Vorrat reicht !!!

Abe´s Exodus JR	39,95
Actua Ice Hockey	39,95
Actua Pool	49,95
Actua Soccer 3	49,95
Actua Soccer C. E.	19,95
Adidas P. Soccer I.	49,95
Armored Core A	39,95
Assault Rigs A	39,95
Atlantis ADV	49,95
Azure Dreams RO	49,95
B-Movie <a> A	39,95
Ballblazer Champ.	39,95
Beast Wars A	49,95
Bio Freaks B	49,95
Black Dawn A	29,95
Blast Radius A	44,95
Blood Omen RO	44,95
Box Champions	29,95
Breakpoint Tennis	39,95
Breath of Fire 3	49,95
Breath of F. 3 & Pin, T-Shirt & Drachenfigur	59,95
Bug Riders A	39,95
Buggy R	49,95
Cardinal Syn B	49,95
Circuit Breakers	44,95
Colin McRae Rally	44,95
C & C 1 STR	44,95
C & C Alarmstufe	29,95
Constructor STR	44,95
Crash Bandicoot	49,95
Crash Bandicoot 2	44,95
Crime Killer R	39,95
Critical Depth A	39,95
Criticom B	29,95
Croc JR	44,95
Cyberspeed R	29,95
Dark Omen - Warhammer 2 STG	44,95
Darklight Conflict	29,95
Darkstalkers B	29,95
Diablo STR	44,95
Dodgem Arena <a>	39,95
Dreams	49,95
Dynasty Warriors	29,95
FIFA Soccer '97	39,95
Final Fantasy 7	44,95
FF7 & 4c Berater	59,95
Fluid <a>	49,95
Formel 1 '97 R	44,95
Formula Karts R	39,95
Frankreich '98 SP	44,95
Frenzy A	44,95
Frogger JR	44,95
Future Cop LAPD	39,95
G-Darius A	44,95
G-Police A	44,95
Gex Deep Cover G.	49,95
Goal Storm SP	39,95
Golden Goal '98	29,95
Gran Turismo R	44,95
Grand Theft Auto	44,95
GTA London A	39,95
Hard Boiled A	29,95
Heart of Darkness	44,95
Herc´s Adventure <a	39,95
Hercules JR	44,95
Hugo	49,95
Int. S. Soccer Del.	44,95
Int. S.Soccer 98	39,95
Iznogud JR	39,95
Jet Rider 2 R	44,95
Johnny Bazookatone	39,95
Jurassic Park A	44,95
Kick Off World SP	44,95
Lemmings Compil.	44,95
Little Big Adventure	39,95
Lucky Luke (12/01)	44,95
Medievil A	44,95
Mega Man Battle	44,95
M. G. S. Mission CD	39,95
Mickey´s Wild Adv.	44,95
Micro Machines R	44,95
MTV - Slamscape	29,95
NBA Live 99	49,95
Need for Speed 3	39,95
Newman H. Racing	39,95
NHL Face Off '98	39,95
NHL Hockey '97	39,95
NHL Hockey 99	49,95
NHL Pow. Hockey	29,95
NHL Powerplay 98	39,95
Ninja A	49,95
O.D.T. A	49,95
Oddworld JR	44,95
One A	44,95

Pandemonium JR	44,95
Pandemonium 2	44,95
Perfect Weapon	29,95
Phat Air Snowboard.	44,95
Pitball Future/SP	29,95
Populous STR	49,95
Powerboat Racing	39,95
Poy Poy G	44,95
Pro Pinball Big Race	49,95
Psybadek R	44,95
R-Type Collection	49,95
Racing Simulation 2	44,95
Rally Cross R	44,95
Rapid Racer R	39,95
Rayman JR	44,95
Reboot	44,95
Resident Evil D.C.	44,95
Riot SP	39,95
Road Rage R	39,95
Road Rash 3D	39,95
Robopit A	29,95
Rock'n Roll Racing	39,95
Rogue Trip A	49,95
S.C.A.R.S. R	39,95
Sentinent incl. CD	44,95
Sentinel Returns	49,95
Shadowmaster A	44,95
Slam´n Jam SP	29,95
Small Soldier	49,95
Soviet Strike	29,95
Spawn A	49,95
Speedster R	49,95
Spider JR	39,95
Spot - Hollywood JR	29,95
Star Gladiator B	29,95
Streak A	44,95
Street Skater	39,95
S. Football Champ	39,95
S. Match Soccer	39,95
S.Puzzle Fighter T.	39,95
S.Sonic Racer <a	29,95
Tekken 2 + 3 B je	44,95
Tennis Arena	39,95
ThemeHospital	49,95
Theme Park	49,95
Thunderhawk 2 A	29,95
Thunderhawk 2 A a/ungeschnitten	49,95
Toca Touring Car	44,95
Tombraider 1 & 2 je	44,95
Total Driving R	29,95
True Pinball G	44,95
Tunnel B1 A	39,95
Unholy War, The A	44,95
V 2000 <a> A	49,95
V-Ball A / SP	44,95
V-Rally R	44,95
Versailles <a> ADV	49,95
Victory Boxing 2	49,95
Viewpoint A	39,95
Vigilante 8 A	49,95
Viper <a> A	49,95
Virtual Pool G	44,95
Vs - Versus B	39,95
Warhammer STR	44,95
Warhawk A	44,95
W. Gretzky Hockey	39,95
Wild 9 & T-Shirt	49,95
Wing Commander 4	49,95
World Cup Golf	39,95
World Leage Soccer	39,95
Worms G	44,95
Wreckin' Crew R	29,95
WWF in your House	44,95
WWF Warzone A	44,95
X 2 A	29,95
X-Men Children...	44,95
Z STR	49,95
Zero Divide B	39,95
Zero Divide 2 B	44,95

A=Action / ADV=Adventure / B=Beatem Up / D=Denkspiel / G=Geschicklichkeit / JR=Jump Run / R=Rennspiel / RO=Rollenspiel / SP=Sport / STR=Strategie

PSX - Bundle:

Bundle 1: Need for Speed 3, Soviet Strike & Theme Hospital 89,95

Bundle 2: Command & Conquer 2, Future Cop LAPD & Road Rash 3 89,95

Bundle 3: Box Champions, Street Skater & Theme Park 89,95

Bestellungen bis 16.00 sind in der Regel schon am Nächsten Tag bei Ihnen!!!

Lösungsbücher:

5th Element	14,80
Abe's Exodus in 4c	19,80
Action & Adv. Mogel	19,80
Akuji	14,80
Alien Trilogy	14,80
Alone in the Dark	14,80
Alundra DIN 4	14,80
Ark of Time	14,80
Atlantis & 3 "Andere	19,80
Baphomets Fluch	9,95
Baphomets Fluch 2	14,80
Batman & Robin	14,80
Beat'em Up	14,80
Blaze'n Blade	14,80
Blood Omen	14,80
Breath of Fire 3	14,80
Broken Helix	14,80
Casper	14,80
Castlevania	14,80
Cheat Buch "Neu"	24,80
Clock Tower	14,80
C & C 1 & 2 je	14,80
Crash Bandicoot 2 &	14,80
Croc 2	24,80
D	14,80
Dark Omen	14,80
Deathtrap Dungeon	14,80
Diablo	14,80
Dino Crises ab	14,80
Discworld 1 & 2	14,80
Discworld Noir	14,80
D.N. Time to kill	14,80
Excalibur	14,80
Fade to black	14,80
Final Fantasy 7 in 4c	19,80
Final Fantasy 8	24,95
Forsaken	14,80
G-Police	14,80
Gex 3D & Rayman	14,80
Grab des Pharao &	19,80
Grand Theft Auto 2	24,80
Granstream Saga	14,80
Guardian Crusade	14,80
Hard Edge	14,80
Heart of Darkness	14,80
Herc´s Adventure	14,80
Hercules & 3 Andere	14,80
Hexen	14,80
Kings Field	14,80
Little Big Adventure	14,80
MDK	14,80
Mechwarrior 2	14,80
Medievil	14,80
Men in Black	14,80
Metal Gear Solid 4c	24,80
Mission Impossib. ab	14,80
Nightmare Creatures	14,80
O.D.T.	19,95
Oddworld	14,80
One	14,80
Overblood & Pax C.	14,80
Pandemonium <a>	39,95
Panzer General 2	14,80
Pitfall 3D	14,80
Rayman & Gex 3D	14,80
Rebell Assault 2	14,80
Resident Evil	9,95
Resident Evil "Bundle" <farbig & viele Bilder>	19,80
Resident Evil 3 <a>	39,95
Riven	14,80
Shadowman	19,80
Silent Hill in 4c	24,95
Skull Monkeys & 3	14,80
Soul Reaver in 4c	24,95
Spawn	14,80
Sport & Rennspiele	29,95
Stadt der verl. Kinder	14,80
Suikoden	14,80
Swagman	14,80
Syphon Filter	14,80
Tekken 1 - 3	14,80
Tombraider 1-4 je	19,95
Vandal Hearts	14,80
Versailles & 3 Andere	19,80
Warcraft	14,80
Wild 9 & MKM	14,80
Wild Arms	14,80
Wing Commander 4	14,80
Worms Armageddon	24,80
X-Files	19,95
Z	14,80

Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (+ DM 16,- Porto) Versandpreise DM 6,90 zzgl. NN, Vorkasse DM 6,90 * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten. Keine Garantie auf Kompatibilität!

Zubehör:

Adapter/ MOD	39,95
Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung)	39,95



Antennenkabel	24,95
Baracuda 2 Pad	59,95
CD Leerhüllen 10er Set	4,95
2er-Leerhüllen 10er Set	8,95
CD-Case	9,95



Cyber Shock 49,95



Dual Shock ab 29,95

Gehäuse blau o. je	39,95
Gun "Adventure" - mit Rückschlag + Pedal	89,95
Gun "Dual"	29,95
Gun & Laseraufsatz	59,95
Gun "Scorpion"	49,95
Infarot-Pad Set	69,95



Joyboard "Arcade 79,95

Joypad <blau, rot je	9,95
Lenkrad Jordon GP	89,95
Memory Card 1MB	9,95
Memory Card 8 MB <unkomprimierte Cards>	39,95
Mouse	34,95

Das Einsteigerangebot!

PlayStation

mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Perfect Weapon oder Pitball oder Wreckin Crew

nur 269,-

Play Station	229,-
Play Station NTSC/PAL & RGB Kabel & Game	299,-
RGB Kabel	9,95
RGB Kabel Special	14,95
Ultra Racer	49,95
Xploder Classic	59,95
Xploder FX	84,95
Xploder Pro	104,95

http://www.freaksshop.de



LADENGESCHÄFTE:

Ladenpreise können abweichen!
Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model:
48143 Münster * Windthorststr. 13
Tel.: 0251-5105789
Bielefeld Brackwede * Treppenstr. 10
49504 Lotte / Büren * Strotheweg 12
Händleranfragen willkommen!

PSX - Games:

Ape Excape JR	69,95
Apocalypse A a/ungeschnitten	69,95
Asterix & Obelix	84,95
Barbie Race & Ride	44,95
Baseball 2000	84,95
Blaze´n Blade RO	59,95
Blasto	59,95
Box Champion 2000	84,95
Brahma Force	59,95
Bundesliga 2000	84,95
Bust-A-Move 4	59,95
Buster & Beanstalk	79,95
Carmageddon Dt.	79,95
Champ. Motorcross	84,95
Chocobo Racing	84,95
Colony Wars 1 A	69,95
Colony Wars 2 A	79,95
C & C Gegenschlag	79,95
Cool Boarders 3	84,95
Crash Team Racing	84,95
Croc 2 JR	79,95
Demolition Racer	84,95
Destrega	74,95
Dino Crises	84,95
Disney Magical Tetris	79,95
Driver R	79,95
Duke Time to kill	69,95
EPGA Golf	84,95
Extreme 500	84,95
FIFA Soccer 2000	84,95
Final Fantasy 8	94,95
Fisher Mans Ball	84,95
Formel 1 '98	59,95
Formel 1 '99	84,95
F1 '99 & V3 Lenkrad	159,-
G-Police 2 A	74,95
Glover	84,95
Grand Theft Auto 2	84,95
G. Z. - S. Z. 2	79,95
Hell Night A	84,95
Hot Wheels Turbo	79,95
Hugo 2 JR	79,95
Jade Cocoon RPG	84,95
Kensai Sacred Fist	79,95
Killer Loop R	84,95
Kingsley Wild Adv.	74,95
KKND 2	79,95
Le Mans 24 Std R.	84,95
Legend of Kartia	84,95
Lego Racers R	89,95
Lego Rock Raider	89,95
Lone Soldier uncut	69,95
Megaman Legends	69,95
M. G. S. Mission CD	39,95
Mighty Hits SH	74,95
Millennium Soldier	84,95
Mission Impossible	84,95
Monkey Hero RPG	59,95
Mr. Domino	59,95
MTV Snowboard	84,95
Music 2000	84,95
Nascar 2000	84,95
NBA 2000 Fox	84,95
NFL Blitz 2000	84,95
NHL 2000 Fox	84,95
No Fear M. Biking	84,95
Overblood a/uncut	69,95
Pac Man World	69,95
Panzer General 2	59,95
Pinball Timeshock	59,95
Pool Hustlers SP	59,95
Puchi Carat	84,95
Rainbow Six	84,95
Ready 2 Boxing	84,95
Reel Fishing	84,95
Ronin Blade	84,95
Ruff & Tumble	84,95
Schlümpfe, Die	84,95
Shadowman & Dekor	89,95
Shanghai	84,95
Silent Hill A	84,95
Soul Reaver A	89,95
South Park Luv Sh.	84,95
Spyro the Dragon	59,95
Spyro 2	84,95
Stadt d.verl. Kinder	69,95
Star Wars Dunkle B.	84,95
Syphon Filter A	79,95
TAI-Fu JR	59,95
Tarzan A	84,95
Tombraider 4	89,95

Tomorrow Never D.	84,95
Tony Hawk Skater	84,95
Treasures of Deep <a	59,95
Trick Snowboarder	84,95
UEFA Champ. 99	79,95
UEFA Striker	89,95
Umjammer Lammy	79,95
Versailles dt.	84,95
War of the Worlds	79,95
WCW Mayhem	84,95
Worms Armageddon	84,95
Worms Pinball Add.	84,95
Wu Tang Clan	84,95
X - Files (Akte X)	84,95
Xena	84,95

Geplante Neuheiten PSX:

<können sofort vorbestellt werden>

Autobahn Raser 2	84,95
Baldurs Gate RO	84,95
Beatmania	84,95
Champ. Manager	84,95
Chessmaster Mill.	84,95
Discworld Noir	84,95
Earthworm Jim 3D	84,95
F1 World GP	89,95
Fighting Force 2	84,95
Hogs of War A	79,95
Jeff Gordon Racing	TBA
Joe Blow JR	84,95
Legend of Legaia	TBA
Medal of Honor SH	84,95
Missile Command	79,95
Overblood 2 ADV	84,95
Prince N. Boxing	84,95
Pro Pinball Fantastic J.	
Railroad Tycoon 2	84,95
Rally Masters	84,95
Resident Evil 3	TBA
Road Rash Unch.	84,95
Roadster R	84,95
Rollerball A	84,95
Ronaldo V. Football	84,95
San Francisco R. 2	84,95
Shaolin B	84,95
Stunt GP R	84,95
Subbuteo SP	84,95
Submarine Commando	
Supercross 2000	84,95
Tanktics A	84,95
Tiger Woods 2	84,95
Tiny Tank A	84,95
Track & Field 2	84,95
Ubik STR	84,95
Uprising X STR	84,95
Urban Chaos A	TBA
Warpath: Jurassic Park	

...und viele andere !!!

Bei defekter Ware - Umtausch nur gegen gleichen oder gleichwertigen Artikel möglich. Eine Rückerstattung des Kaufpreises ist ausgeschlossen!!!

Dreamcast:

Dreamcast	479,-
Controller	49,95
Gun (Pistole)	TBA
Joypadverlängerung	19,95
RGB Kabel Special	29,95
Visual Memory	49,95
Aero Wings	84,95
Blue Stinger A	89,95
Dynamite Cop 2 A	84,95
Evolution	84,95
Fighting Force 2	84,95
House of the Dead	89,95
HydroThunder	99,95
Incoming A	99,95
Jimmy White's Cue.	89,95
Power Stone	84,95
Ready 2 Rumble	99,95
Resident Evil Code	99,95
Sega Rally 2	99,95
Shadowman (12)	89,95
Snow Surfers	84,95
Sonic Adventures	84,95
Soul Calibur	99,95
Soul Fighter	99,95
South Park Rally	89,95
Speed Devils	84,95
Suzuki Alstare Racer	84,95
Tokyo Highway C.	84,95
Toy Commander	84,95
UEFA Striker	99,95
Vigilante 8 2nd O.	99,95
Virtua Fighter 3	84,95
Worldwide Soccer	84,95
Worms Armageddon	89,95
WWF Attitude	89,95

Importe auf Anfrage !!! 02504 - 933012

a = ausländische Version / *Rote Schrift* = Preissenkung / An- und Verkauf von PSX-Spiele / Große Auswahl an Figuren

Air Force · Grand Prix · je 14,80 · ReVolt · Shadowman · Skate 4 Fun · je 14,80 · Space · Wild Cat

Elfe im Ring · je 19,80 · Trick Style · Turok 2 · 19,80 · NEU · Star · je 22,80 · Spiderman · Superbike · je 22,80 · Rapper · je 22,80 · Rally · Monaco GP

je 22,80 · Evil · Formula 1 · je 22,80 · Fury · Girl · je 22,80 · Hacker · Hand · je 22,80 · Invasion · Maske

EHRGEIZ

Genre: Beat 'em Up **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** SCEE **Internet:** www.squaresoft.com

Bekommt Tekken 3 endlich ernsthafte Konkurrenz? Die Umsetzung von Squares ambitionierter Arcade-Prügelei Ehrgeiz erscheint bald auch in Deutschland.



EINZIGARTIG Das Character-Design ist teilweise ebenso ungewöhnlich wie gelungen.

Ehrgeiz war in Zusammenarbeit mit Namco Squares erster Vorstoß in den Spielhallen-Bereich. Die Entwickler von Dream Factory setzten das Konzept von *Tobal No.1*, dessen Nachfolger *Tobal 2* leider nur in Japan erhältlich ist, konsequent fort. Volle Bewegungsfreiheit innerhalb der kleinen Arenen, die Möglichkeit, die Wände für einige Moves zu benutzen, und der Einsatz von diversen Waffen (je nach Kämpfer Schwerter, Laserwaffen, Granaten...) heben das Gameplay aus der Masse der Beat 'em Ups heraus. Zusätzlich zum ohnehin hervorragend designten Kämpferfeld wurden für die Heimversion etliche Charaktere aus *Final Fantasy VII* hinzugefügt und auch bei den Spielmodi gibt es einige PlayStation-spezifische Extras: In einem Rollenspiel-Modus schlagen Sie sich mit einem vereinfachten Kampfsystem durch Dungeons, während einige weniger aufwendige Minispiele auf Basis der normalen Game-Engine für Auflockerung sorgen. Zwar kann die Optik – besonders was die Hintergründe angeht – nicht ganz mit dem Automaten mithalten, doch ansonsten macht *Ehrgeiz* optisch mit sehr guten Animationen und gelungenen Effekten einen hervorragenden Eindruck. Gewöhnungsbedürftig ist allerdings die Steuerung: Die Attacken sind lediglich auf jeweils einen hohen und einen tiefen Angriffs-Knopf verteilt, für mittelhohe Moves müssen Sie schon beide zusammen drücken und zum Ansetzen eines einfachen Wurfs sind gar drei Tasten nötig. Auch ist die Doppelfunktion des Guard-Knopfes zum Decken und Ducken bei schnellen Combos unpraktisch: Halten Sie den Knopf gedrückt, blocken Sie lediglich tiefe Attacken ab – um hoch zu blocken, müssen Sie die Taste loslassen! So führt wildes Knöpfedrücken gegen menschliche Spieler leider oft zum Erfolg. Ansonsten bietet *Ehrgeiz* ein erfreulich eigenständiges Spielgefühl und dürfte Genre-Fans durchaus zufrieden stellen.

Michael Pruchnicki



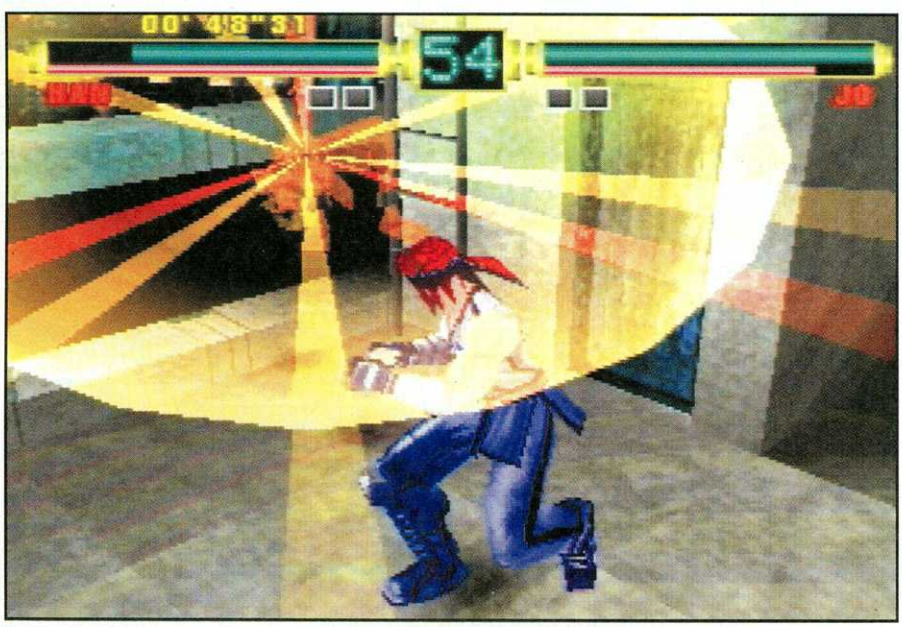
ALTE BEKANNTE Für die Heimversion integrierte Square einige Figuren aus Final Fantasy VII.



PLAYSTATION-EXKLUSIV Der Rollenspiel-Modus war beim Arcade-Original natürlich nicht enthalten.



PRÜGEL- ODER RENNSPIEL? Die zusätzlichen Minigames sind nicht viel mehr als nette Beigaben.



ERSTKLASSIGE EFFEKTE Die zahlreichen Lichteffekte lassen das Spiel noch actionreicher erscheinen.

AN GESPIELT

Die zahlreichen Gimmicks wie neue Kämpfer und zusätzliche Spielmodi machen die Heimversion von *Ehrgeiz* interessant, auch wenn die Grafik nicht ganz mit dem Automaten mithalten kann.

Titel	Ehrgeiz
Genre	Beat 'em Up
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	17 Kämpfer
Preis	DM 99,95
Hersteller	SCEE/Squaresoft
Entwickler	Dream Factory
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Deutsch/nicht bekannt
Release	9. Februar

EINSCHÄTZUNG **Gut**

ACTIVATED Tel. 030 399 918 0

ACTIVATED

TRANSPARENTE AUSTAUSCHGEHÄUSE NUR 39,99 DM, MIT EINBAU 49,99 DM
IN BLAUTRANSPARENT ODER SCHWARZTRANSPARENT

MP3 Player

2 in 1 MODUL

- Plug and Play - Einstecken und fertig !
- MP3 CDs (ISO 9660 Format) können sofort abgespielt werden
- Weit über 100 Titel (>12 Stunden pro CD) möglich
- WinAMP Oberflächen können über Memorycard geladen werden
- Professionelle Qualität durch Micronas Decoderchip
- Vorbereitet für Infrarotfernbedienung
- Formschönes Gehäuse
- ID3 Tag Informationen werden dargestellt (Künstler, Titel usw.)
- Abspiellisten können erstellt werden (Sicherung auf Memorycard)
- Übersichtliche Bedienoberfläche auf dem Fernseher
- Zusätzlichen Kopfhörerausgang
- Autostart-Funktion (kein Fernseher nötig)
- Für jede PlayStation mit Parallelport (alle außer SCPH-9002)
- Kompletter ACTIVATOR (Schummelmodul) mit eingebaut !
- Alle ACTIVATOR-Funktionen incl. Importfunktion !
- Lieferung wie beim ACTIVATOR incl. RGB-KABEL und Cheatbuch !

3349 Unverbindliche Preisempfehlung nur 149,99 DM
3350 ohne Activator-Zusatzfunktionen nur 99,99 DM

nicht für SCPH-9002 !

SCHUMMELN BIS DER ARZT KOMMT



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

ORIGINAL ACTIVATOR+OFFIZIELLES CHEATHEFT+RGB-KABEL

KOMPLETT IM SET NUR 49,99 DM
ACTIVATOR SET + ARPEX NUR 79,99 DM
ACTIVATOR "PUR" NUR 34,99 DM

nicht für SCPH-9002 !

KOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

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



MEMORYCARDS OHNE KOMPRESSION

- mit LCD-Display √
- absolut Datensicher √
- keine Verzögerung √

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

1701

1 MB MEMORYCARDS

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

PARALLELPORT 9002



SUPERCHIP®

- SYPOC-Tech. √
- spielt Importe +++ √
- für alle Modelle √
- 100% getestet √
- Stealth-Modus √
- incl. Einbaupläne √
- FinalFantasy8 kompatibel √

1001

Stück	15 DM
3 St. je	12 DM
5 St. je	7,80 DM
10 St. je	5,90 DM
25 St. je	5,56 DM
50 St. je	4,98 DM

EXCLUSIV: DINO CRISIS + RESIDENT EVIL 3 KOMPATIBEL ! INCL. FARBANLEITUNG A3

GAME ENHANCER

- Schummelmodul √
- Importfunktion + S.K. √
- komplett englischsprachig √
- eigene Codes eingeben √
- speichert bis zu 500 Codes √
- Baugleich PS Hacker, Game Hunter... √
- Incl. Feder √

3128



19,99 DM

3149



49,99 DM

ARPEX

- Verbindet Schummelmodule mit PC √
- Verbindung mit fast! jedem Modul √
- Anschluß an PC-Druckerschnittstelle √
- Cheateingabe über PC √
- Cheatsuche über PC √
- Cheatmanagement am PC √
- Memorycards abspeichern auf PC √
- Modul-Updates (BIOS) möglich √
- Incl. Software für Win 95 √

Ramnet

3049

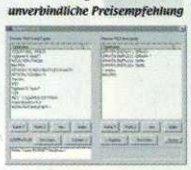
unsere 1. Wahl für Memorycard-Management



ProMarkt

49,99 DM

unverbindliche Preisempfehlung



Screenshot Ramnet Software Win95

Mit dem Ramnet wird die Organisation Ihrer Spielstände zum Kinderspiel. Memorycards können innerhalb von 20 Sekunden 1:1 kopiert werden, und zwar auch ohne PC (Software und Anschlusskabel incl.) ! Mit PC (WIN95/98/DOS) eröffnet sich der ganze Komfort. Sie können Spielstände auf Festplatte oder Diskette kopieren und arrangieren, per email verschicken oder neue Spielstände aus dem Internet laden. Das Ramnet arbeitet mit Batterien und ist somit absolut portabel. Netzbetrieb ist möglich. Software und Anleitung sind selbstverständlich auf Deutsch. Die Spielstände sind DexDrive™-kompatibel.



Virtual Gun

Die Ultimative PlayStation-Waffe mit Rückschlagfunktion.
Realistisches Waffenverhalten - Wie in der Spielhalle !
incl. Fusspedal und GCon-Kabel nur 119 DM 3119

UNSERE PRODUKTE ERHALTEN SIE HIER:

UNSERE PRODUKTE ERHALTEN SIE U.A. BEI FOLGENDEN FACHHÄNDLERN: ACHTUNG: LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN. ALLE HÄNDLER MIT * MACHEN UMBAUTEN & REPERATUREN - ZEIT-WERT 08056 Zwickau Marienstr. 49 Tel 0375-2000706 - ACTIVATED* 10555 Berlin Levetzowstr. 12A Tel 030-3999180 - HOBBY BERLIN 12163 Berlin Schöneberger Str. 11 Tel 030-8526515 - FAIRPLAY* 20488 Hamburg Wandsbecker Marktstr. 145 Tel 040-68914836 - PC-WORLD* 21149 Hamburg Cuxhavener Str. 335 Tel 040-70380817 - CHIP-SHOP* 28309 Bremen Bultstr. 1 Tel 0421-414914 - FUN RECORDS* 29439 Lüchow Tel 05841-974353 - DATENTECHNIK KELLER* 49201 Dissen Mittlerer Ring 12 Tel 05421-748 - MCS COMPUTER* 50259 Pulheim am Sonnenhang 68 Tel 02238-922808 - PLAY-ECKE* 58089 Hagen Gutenbergstr. 4 Tel 02331-330707 - WORLD OF GAMES* 58636 Iserlohn Unnaerstr. 2 Tel 02371-836663 - BMC-ONLINE* 67659 Kaiserslautern Mühlstr. 20 Tel 0631-3608000 - SYMP@TEC* 93059 Regensburg Im Gewerbepark D13 Tel 0941-43454, Am Königshof 5 + Sudetenstr. 26 in 93073 Neutraubing ÖSTERREICH: COMPTEL* A-1100 Wien Troststr. 54-56 Tel 016004506 WOLLEN SIE AUCH HIER MIT IHREM LADENGESCHÄFT ERSCHEINEN ? RUFEN SIE UNS AN: 030 399 031 53

TELEFONISCHE BESTELLUNG: 030 399 918-0

MO-FR 10-18 UHR FAX 030 399 031 57 INTERNET : WWW.ACTIVATED.DE

Händleranfragen erwünscht - Versandkostenpauschale 10 DM - Bei Nachnahme 15 DM - Es gelten unsere AGBs

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



Ab Seite 72 können Sie mit uns einen ausführlichen Testflug unternehmen!

Hersteller	SCEE/ Namco
Release	19. Januar
Genre:	Action

ALIEN RESURRECTION



Ja! *Alien Resurrection* wurde mittlerweile für den 2. März angekündigt! Mehr demnächst!

Hersteller	Fox Interactive
Release	2. März 2000
GENRE:	Action-Adventure

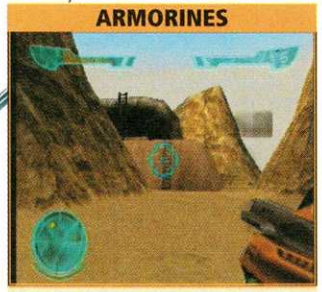
ALONE IN THE DARK 4



Endlich: Erstmals gibt es einen Termin für *Alone in The Dark IV*, und zwar Oktober!

Hersteller	Infogrames
Release	Oktober
GENRE:	Action-Adventure

ARMORINES



Die Insektenplage ist auf dem N64 schon ausgebrochen, auf der PlayStation naht sie im April.

Hersteller	Acclaim
Release	April
GENRE:	3D-Action

BALDUR´S GATE



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

Hersteller	Interplay
Release	März
GENRE:	Entertainment

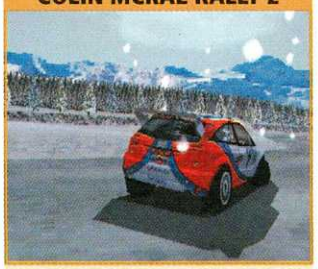
BEATMANIA



Die europäische Fassung unterscheidet sich musikalisch deutlich von der japanischen Version.

Hersteller	Konami
Release	März
GENRE:	Rollenspiel

COLIN MCRAE RALLY 2



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

Hersteller	Codemasters
Release	März
GENRE:	Rennspiel

COLONY WARS 3



In der kommenden Ausgabe folgt ein ausführlicher Test des neuen Weltraum-Spektakels.

Hersteller	Psygnosis
Release	22. März
GENRE:	Shoot 'em Up

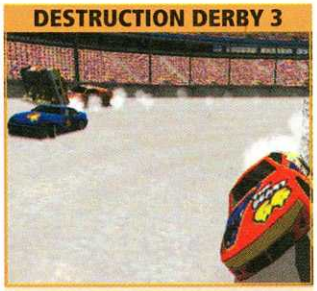
COMMANDOS 2



Wir haben die PlayStation-Version bei den Entwicklern gesehen, einen Termin gibt es aber nicht.

Hersteller	Eidos
Release	2000
GENRE:	Echtzeitstrategie

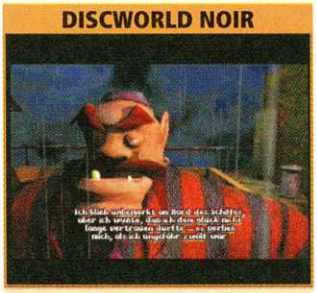
DESTRUCTION DERBY 3



Merkwürdig: *Destruction Derby 3* wurde von allen Release-Liste gestrichen! Kommt es etwa nicht?

Hersteller	Psygnosis
Release	nicht bekannt
GENRE:	Rennspiel

DISCWORLD NOIR



Am 21. Januar soll das dritte Discworld-Abenteuer erscheinen. In unserem Test erhielt es nur 69%.

Hersteller	GT Interactive
Release	21. Januar
GENRE:	Adventure

ACTION-ADVENTURE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Tomb Raider IV	Eidos	12/99	92%
2. Soul Reaver	Eidos	8/99	92%
3. Metal Gear Solid	Konami	2/99	91%
4. Tomb Raider III	Eidos	11/98	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 2000	EA	12/99	86%
2. NBA Live 99	EA	11/98	85%
3. NBA Pro 98	Konami	5/98	85%
4. NBA Fastbreak	GT Interactive	4/98	85%
5. NBA Basketball 2000	Activision	11/99	83%

EISHOCKEY

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

FUSSBALL

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

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

SNOWBOARDING

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. MTV Sports: Snowboarding	THQ	12/99	79%
2. Cool Boarders 3	SCEE	11/98	78%
3. X-Games Pro Boarder	SCEE	3/99	75%
4. Snow Racer 98	Infogrames	5/98	76%
5. Cool Boarders 2	SCEE	2/98	71%

WRESTLING

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. WCW Mayhem	EA	12/99	88%
2. WWF Attitude	Acclaim	8/99	87%
3. WWF Warzone	Acclaim	9/98	85%
4. WCW vs. the World	THQ	2/98	78%
5. Power Move Pro Wrestling	Capcom	3/97	77%

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%

DRIVER II



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

Hersteller	GT Interactive
Release	2000
GENRE:	Rennspiel

DUNE 2000



Auf den Seiten 98 und 99 finden Sie einen Test des Echtzeitstrategie-Spiels der C&C-Macher.

Hersteller	EA
Release	10. Februar
GENRE:	Strategie

EHRGEIZ



In der kommenden Ausgabe werden wir die Mixtur aus Beat 'em Up und Rollenspiel testen!

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

F-1 RACING CHAMPIONSHIP



Ubi Soft mischt dank der offiziellen Lizenz von Video Systems im Formel-1-Zirkus wieder mit!

Hersteller	Ubi Soft
Release	März
GENRE:	Rennspiel

F1 WORLD GRAND PRIX 99



Einen Test zum Formel-1-Spiel von Eidos (ebenfalls Video-Systems-Lizenz) gibt es auf der Seite 107.

Hersteller	Eidos
Release	10. Dezember
GENRE:	Rennspiel

FEAR EFFECT



Das Horror-Adventure dürfte für Fans von *Resident Evil 3* genau das richtige Spiel sein!

Hersteller	Eidos
Release	März
GENRE:	Action-Adventure

GRAN TURISMO 2



Überraschung: Nicht erst im Februar, sondern am 28. Januar soll das Spiel erscheinen!

Hersteller	SCEE
Release	28. Januar
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
GENRE:	Action

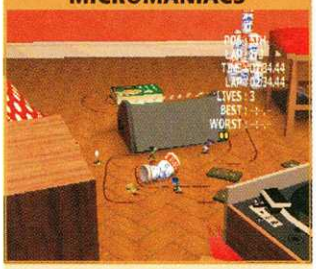
INT. TRACK & FIELD 2



Int. *Track & Field 2* werden wir in der kommenden Ausgabe ausführlich testen.

Hersteller	Konami
Release	Februar
GENRE:	Sport

MICROMANIACS



Einen aktuellen Film zum neuesten Spiel aus der Micro-Reihe gibt es auf der aktuellen CD.

Hersteller	Codemasters
Release	März
GENRE:	Rennspiel

MUPPETS RACING GAME



Kermit, der Frosch, am Steuer? Daraus wird wohl nichts! Der Release wurde gestrichen.

Hersteller	SCEE
Release	nicht bekannt
GENRE:	Rennspiel

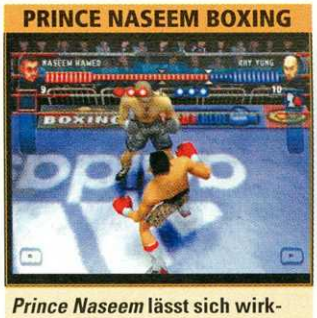
N-GEN



Vor zwei Monaten stellten wir das an *Wip3out* erinnernde Spiel noch unter dem Titel *Jet-X* vor.

Hersteller	Infogrames
Release	5. Mai
GENRE:	Rennspiel

PRINCE NASEEM BOXING



Prince Naseem lässt sich wirklich Zeit: Nun soll sein Spiel erst im April erscheinen.

Hersteller	Codemasters
Release	April
GENRE:	Boxen

PRINCE OF PERSIA 3



Auf dem PC hat der legendäre Prinz bereits die Charts erobert, die PS-Version kommt im April.

Hersteller	Mindscape
Release	2. April
GENRE:	Rennspiel

RAILROAD TYCOON 2



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

Hersteller	Take 2
Release	März
GENRE:	Strategie

RAYMAN 2



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

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

JUMP&RUN

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Crash Bandicoot 3	SCEE	12/98	90%
2. Gex Deep Cover Gecko	Eidos	4/99	90%
3. Spyro 2: Gateway To Glimmer	SCEE	11/99	87%
4. Ape Escape	SCEE	7/99	87%
5. Ruff & Tumble	GT Int.	12/99	86%

ROLLENSPIEL

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

SHOOT 'EM UP

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

SIMULATION

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

STRATEGIE

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

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

WAS KOMMT WANN?

In dieser Übersicht finden Sie alle aktuellen Release-Daten für den deutschen Markt. Es versteht sich von selbst, dass die Daten jeden Monat aktualisiert werden, wir jedoch aufgrund zahlreicher Verschiebungen keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen können. Stand: 23.12.99

DEZEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
A Bug's Life Activity Centre	Entertainment	Disney/SCEE	1. Dezember
Arcade Party Pak	Arcade	Midway	Dezember
Barbie Race & Ride	Rennspiel	SCEE/Mattel	1. Dezember
Box Champions 2000	Boxen	EA	2. Dezember
Cyber Tiger	Golf	EA	2. Dezember
Disney's Magical Tetris	Denkspiel	Disney/SCEE	1. Dezember
Extreme 500	Motorradrennspiel	Ascaron	Anf. Dezember
F1 World Grand Prix 99	Rennspiel	Eidos	10. Dezember
Fighting Force 2	Action-Adventure	Eidos	10. Dezember
Hellnight	Action-Adventure	Konami	Dezember
Missile Command	Action	Atari/Hasbro Int.	3. Dezember
MTV Sports Snowboarding	Snowboarding	THQ	Anfang Dezember
Music 2000	Entertainment	Codemasters	10. Dezember
NBA Basketball 2000	Basketball	Activision	Anfang Dezember
NBA Live 2000	Basketball	EA	9. 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	9. Dezember
Supercross 2000	Rennspiel	EA	23. Dezember
Tomb Raider IV - The Last Revelation	Action-Adventure	Eidos	3. Dezember
Trick'n Snowboarder	Sportspiel	Capcom	Dezember
UM Jammer Lammy	Musik-Entertainment	SCEE	1. Dezember
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos	Dezember
Warpath: Jurassic Park	Action	EA	16. Dezember

JANUAR

Titel	Genre	Hersteller	Release
Ace Combat 3	Action	Namco	19. Januar
Army Men - 3D	Action	3DO	Ende Januar
Army Men - Air Attack	Action	3DO	Ende Januar
Caesar's Palace 2000	Puzzle	Interplay	Januar
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	21. Januar
Gran Turismo 2	Rennspiel	SCEE	28. Januar
Gran Turismo 2 Bundle V3 Racing Wheel	Rennspiel	SCEE	28. Januar
Grudge Warriors	Action	Take 2	Ende Januar
Jimmy White's Cueball 2	Simulation	Virgin/Awesome Dev.	Januar
Marvel vs. Capcom	Beat 'em Up	Capcom	Januar
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	Januar
Space Debris	Shoot 'em Up	SCEE	26. Januar
Spec Ops	Action	Take 2	Mitte Januar
Thrasher: Skate and Destroy	Skateboard	Take 2	Mitte Januar
Tiger Woods PGA Tour 2000	Golf	EA	27. Januar
Toy Story II	Jump&Run	Activision	27. Januar
Vigilante 8: 2. Herausforderung	Action	Activision	Januar

FEBRUAR

Titel	Genre	Hersteller	Release
Battletanx-Global Assault	Action	3DO	Februar
Cool Boarders 4	Snowboarding	SCEE	23. Februar
Die Hard Trilogy 2	Action	EA	10. Februar
Dune 2000	Echtzeitstrategie	EA	10. Februar
Eagle One - Harrier Attack	Action	Infogrames	4. Februar
ECW Hardcore Revolution	Sport	Acclaim	Februar
Ehrgeiz	Kampfspiel	SCEE	9. 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
Lucky Luke Platinum	Jump&Run	Infogrames	Ende Februar
Messiah	Action-Adventure	Virgin/Interplay	Februar
NHL Faceoff 2000	Eishockey	SCEE	16. Februar
Rallymasters	Rennspiel	Infogrames	29. Februar
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Capcom	Februar
Rugrats: Studio Tour	Rennspiel	THQ	Februar
Shadow Madness	Rollenspiel	SCEE/Crave	23. Februar
Superbike 2000	Rennspiel	EA	10. Februar
Tiny Tank	Action	SCEE	2. Februar

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



Erste Infos zur deutschen Version von *Resident Evil 3* gibt es ab Seite 38.

Hersteller: Capcom
Release: Februar
GENRE: Action-Adventure

ROLLCAGE STAGE 2



Ab 8. März dürfen Sie wieder furiose Autorennen mit ungewöhnlichen Fahrzeugen erleben.

Hersteller: Psygnosis
Release: 8. März
GENRE: Rennspiel

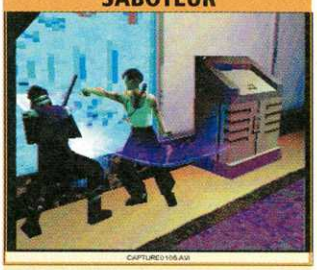
RONALDO V-FOOTBALL

IN ARBEIT

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

Hersteller: Infogrames
Release: 29. März
GENRE: Fußball

SABOTEUR



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

Hersteller: Eidos
Release: 2000
GENRE: Action-Adventure

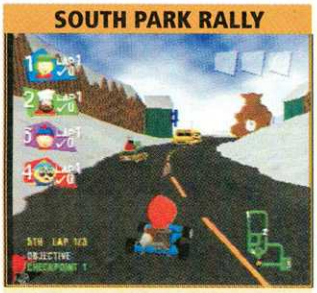
SHADOW MADNESS



Das von Crave entwickelte und von SCEE veröffentlichte Spiel testen wir in dieser Ausgabe.

Hersteller: SCEE
Release: 23. Februar
GENRE: Rollenspiel

SOUTH PARK RALLY



Die kultige Comic-Truppe aus *South Park* kommt in dieser Ausgabe auf Hochtouren.

Hersteller: Acclaim
Release: Januar
GENRE: Rennspiel

SPEC OPS



Die Spezialeinheit unterziehen wir bereits in dieser Ausgabe einem ausführlichen Test.

Hersteller: Take 2
Release: Mitte Januar
GENRE: Action-Adventure

STAR WARS I: OBI WAN

IN ARBEIT

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

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

STAR WARS I: JEDI POWER BATTLES



Star Wars Episode I: Jedi Power Battles **ist ein spannendes Beat 'em Up.**

Hersteller	LucasArts
Release	April
GENRE:	3D-Beat 'em Up

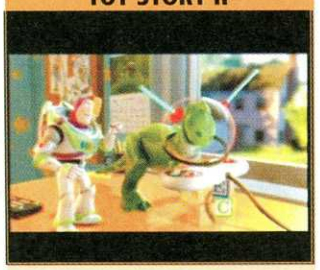
TOCA WTC



Das dauert dann doch länger als erwartet: Erst im Mai werden die Tourenwagen starten.

Hersteller	Codemasters
Release	Mai
GENRE:	Rennspiel

TOY STORY II



In dieser Ausgabe testen wir das grandiose Jump&Run-Spiel zum Megakinoerfolg *Toy Story II*.

Hersteller	Activision
Release	27. Januar
GENRE:	Jump&Run

UEFA C.L. 2000



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

Hersteller	Eidos
Release	März
GENRE:	Fußball

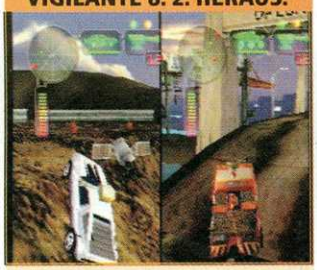
VANISHING POINT



Ein optisch hervorragendes Autorennspiel hat Acclaim mit *Vanishing Point* in Arbeit.

Hersteller	Acciaim
Release	April
GENRE:	Rennspiel

VIGILANTE 8: 2. HERAUS.



***Vigilante 8: Zweite Herausforderung* können wir in dieser Ausgabe endlich testen!**

Hersteller	Activision
Release	Januar
GENRE:	Action-Rennspiel

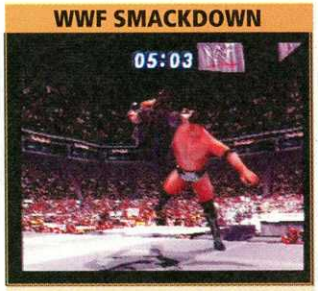
WALT DISNEY WORLD RACING



Das erste Produkt der Zusammenarbeit zwischen Eidos und Disney ist ein Rennspiel.

Hersteller	Eidos
Release	1. Quartal 2000
GENRE:	Rennspiel

WWF SMACKDOWN



Unsere Megastory in der letzten Ausgabe verhalf *WWF Smackdown* zum Sprung in die Charts!

Hersteller	THQ
Release	Mai
GENRE:	Wrestling

MÄRZ

Titel	Genre	Hersteller	Release
Alien Resurrection	Action	EA	2. März
Anstoss Premier Manager	Fußballmanager	Infogrames	22. März
Army Men - Sarges Heroes	Action	3DO	März
Baldur's Gate	Rollenspiel	Virgin/Interplay	März
Beatmania - European Edit	Musik	Konami	März
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	Codemasters	März
Colony Wars 3	Action	SCEE	22. März
Crusaders of Might & Magic	Action	3DO	März
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Virgin	März
European Super League	Sport	Virgin	März
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	März
Fear Effect	Action-Adventure	Eidos	März
Fußball Manager (Arbeitstitel)	Sport	Codemasters	März
Gekido	Beat'em Up	Infogrames	10. März
GTA 2 Berlin (Add On)	Action	Take 2	März
Jeremy McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	März
Jet Rider 3	Rennspiel	SCEE	März
Jojo's Bizarre Adventure	Beat'em Up	Capcom	März
Martian Gothic	Action-Adventure	Take 2	März
Micro Maniacs	Rennspiel	Codemasters	März
Misadventures of Tron	Action-Adventure	Capcom	März
Railroad Tycoon II	Simulation	Take 2	März
Rally (Arbeitstitel)	Rennspiel	Konami	März
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	März
Rollcage Stage 2	Rennspiel	SCEE	8. März
Ronaldo V-Football	Football	Infogrames	29. März
Saga Frontier 2	Rollenspiel	SCEE/Square	1. März
Silicon Valley	Geschicklichkeit	Take 2	März
Snooker	Billard	Codemasters	März
Star Ixiom	Shoot 'em Up	Namco/SCEE	29. März
Star Ocean 2	Rollenspiel	SCEE/Enix	März
Street Fighter EX + Alpha 2	Beat'em Up	Capcom	März
Team Buddies	Puzzle	SCEE	März
Theme Park World	Wirtschaftssimulation	Bullfrog/EA	2. März
UEFA 2000	Fußball	Eidos	März
Vandal Hearts 2	RPG	Konami	März
Vegas Games	Puzzle	3DO	März

APRIL

Titel	Genre	Hersteller	Release
4 x 4 World Trophy	Rennspiel	Infogrames	19. April
Armorines Project SWARM	Action	Acclaim	April
Prince Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	April
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Mindscape	2. April
Radical Bikers	Rennspiel	Infogrames	14. April
Speedball 2100	Action	Empire	April
Spiderman	Action-Adventure	Activision	April
Star Wars: Jedi Power Battles	Arcade	LucasArts	April
Suikoden 2	RPG	Konami	April
Vanishing Point (Arbeitstitel)	Rennspiel	Acclaim	April

MAI

Titel	Genre	Hersteller	Release
Galerians	Action-Adventure	Crave	Mai
KISS Psycho Circus	Action	Take 2	Mai
N-Gen	Flugsimulation	Infogrames	5. Mai
Nocturne	Action-Adventure	Take 2	Mai
TOCA W.T.C.	Rennspiel	Codemasters	Mai
Verfolgungsjagd	Rennspiel	THQ	Mai
WWF Smackdown	Wrestling	THQ	Mai

JUNI

Titel	Genre	Hersteller	Release
Hogs of War	Strategie	Infogrames	16. Juni
Techno Mage	RPG	Infogrames	Ende Juni
Wacky Races	Rennspiel	Infogrames	21. Juni

2000

Titel	Genre	Hersteller	Release
Ford Racing	Rennspiel	Empire	1. Quartal
Sheep !	Action	Empire	1. Quartal
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Virgin	1. Quartal
The Golf Pro	Golf	Empire	1. Quartal
Tunguska	Action-Adventure	Project 2	1. Quartal
Walt Disney World Racing	Rennspiel	Disney/Eidos	1. Quartal
Panzer General IV Western Assault	Strategie	Mindscape	1. Halbjahr
102 Dalmatiner	Action-Adventure	Disney/Eidos	3. Quartal
Championship Motocross 2	Rennspiel	THQ	3. Quartal
Evil Dead: Ashes 2 Ashes	Action-Adventure	THQ	3. Quartal
Bugs Bunny Lost in Time - Again	Jump&Run	Infogrames	September
Plasma Sword	Beat'em Up	Capcom	September
Alone in the Dark IV	Action-Adventure	Infogrames	Oktober
Bishi Bashi Special	Arcade	Konami	2000
Magical Stones	Puzzle	Konami	2000
Mystical Ninja - Starring Goemon	Action-Adventure	Konami	2000
Omikron	Action-Adventure	Eidos	2000
Saboteur	Action-Adventure	Eidos	2000
Star Wars Episode 1: Obi Wan	Action	THQ	2000
Submarine Commando	Action	Virgin/Interplay	2000
Velocity	Rennspiel	Acclaim	2000

PLAYSTATION 2

Titel	Genre	Hersteller	Release
Mud, Sweat and Gears	nicht bekannt	Titus	Oktober
Run Like Hell	Action-Adventure	Titus	Oktober
V'room	Rennspiel	Titus	Oktober
Bomberman	Action	Hudson	November
ESL Classic Squads 2	Sport	Virgin	November
Evolva	Strategie	Computer Artworks	November
Galleon	Echtzeit-Adventure	Confounding Factor	November
Bloody Roar 2	Beat 'em Up	Hudson	Dezember
Technomancer	Action	Qube Software	Dezember
Freedom Ridge (Dreamland)	Strategie	Mythos Games Ltd.	Februar 2001

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

SCHON GETESTET!



Sie sind auf der Suche nach einem aktuellen Testbericht nicht fündig geworden? Sie haben eine Ausgabe der 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 Int.	12/99	83%	81%	80%	81%
Box Champions 2000	Die Box-Referenz	EA	1/00	78%	70%	85%	83%
Carmageddon (dt.)	Brutales, schwaches Autorennen	Sci	12/99	62%	73%	41%	43%
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%
Cyber Tiger	Akzeptables Golfspiel	EA	1/00	70%	69%	71%	70%
Demolition Racer	Kerniges Autorennspiel	Infogrames	1/00	85%	80%	84%	84%
Destrega	Ungewöhnliches Fighting-Game	SCEE	12/99	86%	80%	70%	74%
Die 24 Stunden von LeMans	Hervorragendes Rennspiel	Infogrames	1/00	85%	83%	86%	85%
Die Schlümpfe	Gelungenes Schlümpfe-Jump&Run	Infogrames	1/00	74%	65%	75%	73%
Dino Crisis	Tolles Action-Adventure von Capcom	Capcom	12/99	86%	85%	86%	86%
Discworld Noir	Enttäuschendes Adventure-Sequel	GT Int.	1/00	76%	84%	63%	69%
Extreme 5000	Enttäuschendes Motorradrennspiel	Ascaron	1/00	40%	60%	63%	60%
FIFA 2000	Die aktuelle Nummer 3	EA	12/99	78%	77%	87%	85%
Fighting Force 2	Akzeptables Action-Game	Eidos	1/00	74%	77%	66%	74%
Final Fantasy VIII	Geniales Rollenspiel!	Squaresoft	11/99	94%	92%	96%	95%
Formel Eins 99	Die neue Formel-1-Referenz	SCEE	12/99	89%	81%	93%	91%
Fußball Live	Gelungens Fußball-Debüt von Sony	SCEE	12/99	84%	79%	92%	90%
Glover	Gelungene Umsetzung des N64-Hits	Hasbro Int.	1/00	73%	74%	80%	78%
GTA 2	Die neue Action-Referenz	Take 2	12/99	60%	84%	91%	90%
Jade Cocoon	Famoses Rollenspiel von Crave	Crave	1/00	84%	81%	87&	86%
Mighty Hits Special	Neues Futter für die Lightgun	SCEE	1/00	74%	72%	78%	76%
Millennium Soldier	Simples Action-Spiel	Infogrames	12/99	84%	80%	70%	75%
Missile Command	Die Fortsetzung des Klassikers	Hasbro Int.	12/99	62%	68%	70%	66%
MTV Sports Snowboarding	Schönes Snowboarding-Game	THQ	1/00	79%	83%	80%	79%
NASCAR 2000	Gelungene Umsetzung des US-Rennsports	EA	1/00	75%	78%	81%	79%
NBA Basketball 2000	Ordentliches Basketballspiel	Activision	12/99	78%	80%	85%	83%
NBA Live 2000	Die Basketball-Referenz	EA	1/00	85%	73%	88&	86%
NHL Championship	Ansprechendes Eishockey-Spiel	Activision	12/99	74%	77%	83%	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%
Q*Bert	Der Veteran färbt wieder ein!	Hasbro Int.	12/99	50%	54%	60%	56%
Rainbow Six	Taktisches Actionspiel für Profis	Take 2	12/99	68%	65%	79%	75%
Ready2Rumble	Witziges Box-Spiel	Midway	1/00	85%	79%	83%	82%
Rising Zane	Langweiliges Action-Game	Konami	1/00	57%	60%	55%	56%
Ronin Blade	Mittelmäßiges Action-Adventure	Konami	12/99	68%	83%	46%	53%
Ruff&Tumble	Hervorragendes Jump&Run-Game	GT Int.	1/00	86%	85%	87%	86%
Space Invaders	Rückkehr des Klassikers	Activision	12/99	67%	65%	71%	68%
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%
Tomb Raider IV	Das beste Lara-Croft-Spiel	Eidos	1/00	88%	81%	93%	92%
Tomorrow never dies	Akzeptables James-Bond-Game	EA	1/00	78%	82%	75%	76%
Tiny Tank	Mini-Panzer im Einsatz	SCEE	1/00	68%	74%	76%	71%
War Of The Worlds	Ungewöhnliches Action-Spiel	GT Int.	1/00	79%	78%	75%	77%
WCW Mayhem	Die neue Wrestling-Referenz	EA	1/00	85%	80%	89%	88%
Worms Armageddon	Der perfekte Spaß für Strategiefans	Hasbro Int.	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%
Xena Warrior Princess	Packende TV-Umsetzung	EA	1/00	85%	80%	82%	82%

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 & 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

PLAY STATION CHARTS

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	**(Neu)**	**Tomb Raider IV**	**92%**	**1**
2.	**(Neu)**	**Tomorrow never dies**	**76%**	**1**
3.	**(2)**	**Dino Crisis**	**86%**	**2**
4.	(Neu)	Ruff&Tumble	86%	1
5.	(1)	Final Fantasy VIII	95%	2
6.	(Neu)	Die 24 Stunden von LeMans	85%	1
7.	(3)	FIFA 2000	85%	2
8.	(Neu)	Jade Cocoon	86%	1
9.	(8)	V-Rally 2	93%	6
10.	(Neu)	Lego Racers	79%	1
11.	(4)	Formel 1 '99	91%	2
12.	(Neu)	Rainbow Six	75%	1
13.	(7)	GTA 2	90%	2
14.	(Neu)	Crash Team Racing	88%	1
15.	(15)	WWF Attitude	87%	3

Quelle: Theo Kranz-Versand

Lara Croft zeigt den Kritikern, was eine Harke ist: Der erste Platz in den Verkaufs- und Leserchartsspricht eine deutliche Sprache und lässt Konkurrenzfirmen, die gerne über Lara lästern, vor Neid erblassen. Dass das Bond-Spiel *Tomorrow never dies* prominente Hits wie *Dino Crisis, Final Fantasy VIII* oder *FIFA 2000* deutlich abhängt, beweist, dass die PlayStation den Massenmarkt erreicht hat.

LESER-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	**(Neu)**	**Tomb Raider IV**	**92%**	**1**
2.	**(2)**	**Dino Crisis**	**86%**	**2**
3.	**(3)**	**GTA 2**	**90%**	**2**
4.	(7)	Final Fantasy VIII	95%	2
5.	(10)	Metal Gear Solid	91%	11
6.	(WE)	WWF Attitude	87%	3
7.	(1)	Driver	90%	6
8.	(Neu)	WCW Mayhem	88%	1
9.	(Neu)	Spyro 2	87%	1
10.	(4)	Silent Hill	90%	6
11.	(14)	V-Rally 2	93%	6
12.	(Neu)	Jade Cocoon	86%	1
13.	(Neu)	Tomorrow never dies	76%	1
14.	(13)	Tony Hawk's Skateboarding	90%	2
15.	(Neu)	FIFA 2000	85%	1

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

Damit durfte man rechnen: Im sechsten Monat räumte Driver erstmals den Spitzenplatz, wobei allerdings keine geringere als Lara Croft den Thron für sich beansprucht. Dadurch bleibt Virgins *Dino Crisis* ebenso wie in den Verkaufscharts die Führung verwehrt. Dass Final *Fantasy VIII* „nur" auf dem vierten Platz landete, finden wir erstaunlich. Überraschend ist die Tatsache, dass *FIFA 2000* nur auf Platz 15 einstieg.

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1.	**(1)**	**Resident Evil 3**	**Capcom**	**8**
2.	**(2)**	**Gran Turismo 2**	**SCEE**	**10**
3.	**(4)**	**Driver 2**	**GT Interactive**	**5**
4.	(Neu)	WWF Smackdown	THQ	1
5.	(Neu)	Ehrgeiz	Squaresoft	1
6.	(Neu)	South Park Rally	Acclaim	1
7.	(Neu)	Saboteur	Eidos	1
8.	(Neu)	Techno Mages	Sunflowers	1
9.	(Neu)	Int. Track & Field 2	Konami	1
10.	(Neu)	Final Fantasy IX	Squaresoft	1

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

Nichts neues an der Spitze: *Resident Evil 3* führt weiterhin vor *Gran Turismo 2* und *Driver 2*! Nachdem mit *Tomb Raider IV, FIFA 2000, Die 24 Stunden von LeMans, Worms Armageddon, Tomorrow never dies, Fußball Live* und *UEFA Striker* allerdings gleich sieben Titel aus der letzten Ausgabe mittlerweile erschienen ist, finden sich einige interessante Neuzugänge wie beispielsweise *Final Fantasy IX* oder *WWF Smackdown*.

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

TOMB RAIDER IV



Die Frau mit den Maßen 90/60/90 ist wieder da! Laras neuester Streich bietet noch mehr knackige Rätsel, schwerere Gegner wie beispielsweise Krokodile oder Skelette und super Grafik! Vorsicht! Schnell das Spiel kaufen und durchspielen!

Vlastimil Herz, PSZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	LESER-WERTUNG
90%	83%	94%	93%

FIFA 2000



Das neueste Spiel aus EAs Erfolgsschmiede ist an Spielspaß nicht zu überbieten! Die neuen Optionen und besonders der Sound passen wie die Faust auf 's Auge. Leider kommt die Grafik bei weitem nicht an die bessere PC-Version heran.

Daniel Thiemann, PSZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	LESER-WERTUNG
85%	90%	93%	89%

FORMEL EINS 99



Die Neuauflage besticht durch einen fantastischen Sound und ein super Handling. Bis auf einige Pop-Up-Probleme, die aber nicht sehr stark auffallen, ist es ein Muss für jeden ernst zu nehmenden PlayStation-Fan. Fazit: Einfach genial!

Michael Ott, PSZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	LESER-WERTUNG
90%	89%	93%	92%

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*

Freut sich auf den ersten echten Urlaub seit Februar 1998 und wünscht allen Lesern ein erfolgreiches, gesundes Jahr 2000!



MICHAEL PRUCHNICKI
Redakteur, 21
Aktuelles Lieblingsspiel: *Ruff & Tumble*

Kannte den Rollenspielhammer *Grandia* bereits vom Sega Saturn und ließ sich auch von der PlayStation-Version ebenso an den Screen fesseln.



FLORIAN BRICH
Redakteur, 28
Aktuelles Lieblingsspiel: *Music 2000*

Fiebert seiner lange geplanten Japan-Reise entgegen, die ihn hoffenlich noch näher an den Videospiele-Puls der Welt bringt.



WERNER SPACHMÜLLER
Redaktionsassistent, 22
Aktuelles Lieblingsspiel: *Toy Story II*

Kommt laut eigenen Angaben kaum mehr zum Spielen, konnte sich jedoch immerhin für *Toy Story II* begeistern.



MARCO MARZINKOWSKI
Redakteur, 29
Aktuelles Lieblingsspiel: *Pro Pinball Fantastic Journey*

Wurde durch eine Krankheit wochenlang außer Gefecht gesetzt und ist deswegen nur mit wenigen Tests in dieser Ausgabe vertreten!



MATTHIAS GLASER
Redakteur, 33
Aktuelles Lieblingsspiel: *Supercross 2000*

Hat sich schneller als jeder andere Neuzugang eingearbeitet und überzeugt mit Fachkenntnissen, lesenswerten Artikeln und Pünktlichkeit.



JENS QUENTIN
Redakteur, 29
Aktuelles Lieblingsspiel: *ISS Pro Evolution*

Mag Konamis *ISS Pro Evolution* sehr, obwohl er nach *UEFA Striker, Fußball Live* und *FIFA 2000* des Fußballs überdrüssig sein müßte.



THOMAS ROSATO
Redakteur, 28
Aktuelles Lieblingsspiel: *Jurassic Park Warpath*

Beendet sein kurzes Gastspiel in der PlayStation-Zone-Redaktion. Wir wünschen ihm alles Gute auf dem weiteren Weg!

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! PLAYSTATION 2

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

NEU! MOST WANTED PLAYSTATION ZONE

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

NEU! PLAYSTATION ZONE KIDS

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 sogenannten „PlayStation Zone-Hit"-Award, der als Gütesiegel gilt.

EAGLE ONE HARRIER ATTACK

PLAYSTATION ZONE HIT

Genre: Action **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Infogrames **Internet:** www.eagleone-the-game.com

Nachdem wir mit Eagle One Harrier Attack von Infogrames zahlreiche Terroristen über den Jordan geschickt haben, war eines klar: Die Action-Flugsimulation ist klasse, technisch sauber und dürfte sogar Leute ansprechen, die sonst bereits bei dem Gedanken an Flugsimulationen schnell das Weite suchen.

GEFAHR IM ANFLUG Wenn die Fliegerstaffel heranrauscht, sollte man besser Deckung suchen.

In einer nicht allzu fernen Zukunft wird Amerika durch das Werk einiger ominöser Hacker in seinen Grundfesten erschüttert. Kurze Zeit später meldet sich eine Terroristengruppe. Die „Armee des neuen Millenniums" (ANM) zeichnet für die Aktionen verantwortlich und kündigt weitere Gräueltaten an. Die Situation spitzt sich zu, als die Verbrecher eine experimentelle, elektromagnetische Bombe über Hawaii zünden, welche die Verteidigung der USA in den dortigen fünf Inselgruppen komplett lahm legt. Die Inseln werden von den Schergen der ANM besetzt und dienen nun als Stützpunkte für die weitere Inva-

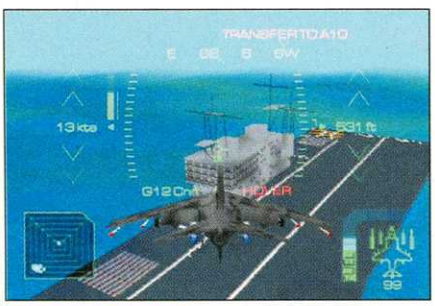


EXKLUSIV Die hilfreiche Außenansicht steht nur bei den Einzelspielermissionen zur Verfügung.





HIER SIND DIE NEWS Intro und Zwischensequenzen sind wie Fernsehnachrichten gestaltet.



GESCHICK GEFRAGT Die Landungen auf den Flugzeugträgern sind eine Herausforderung.

sion der Vereinigten Staaten. Um die Katastrophe abzuwenden, aktiviert der Präsident daher die Spezialeinheit Eagle Squadron, die den Vormarsch der Terroristen stoppen soll. Sie verkörpern im Spiel ein Mitglied dieser Truppe, die mit insgesamt fünf Flugzeugen den Kampf gegen die ANM aufnimmt. Das Highlight bei den Fluggefährten ist der Senkrechtstarter Harrier, der

„Eagle One Harrier Attack eignet sich gleichermaßen für Einsteiger und Fortgeschrittene."

ungemein wendig ist. Weitere Luftschiffe, die Sie später befehligen können, sind der A10 Tankbuster und der F-16 Falcon. Generell ist die Steuerung sehr komfortabel gelöst worden. Um den Einstieg zu erleichtern, haben die Entwickler Glass Ghost überdies auch einen Trainingsmodus eingebaut. Zudem kann das Flugmodell optimal auf Ihre persönlichen Bedürfnisse eingestellt werden.

Heiße Schlachten auf Hawaii

Die 25 Missionen für Einzelspieler (zu den Multiplayer-Modi siehe Kasten) sind an Abwechslungsreichtum kaum zu überbieten. Teilweise müssen einfach nur bestimmte Gebiete „gesäu-

Game It!

Titel des Monats Januar (PSX)
Medal of Honour*
89,99 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
d.h. am Lager vorratige 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 3.12.99 *= noch nicht verfügbar am 3.12.99
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

Army Men 3D	89,99
Army Men Air Attack	89,99
Carmaggeddon dt.*	79,99
Driver	84,99
GTA 2	89,99
Le Mans 24*	89,99
Rainbow 6*	89,99
Southpark Rally	a.A.
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	89,99
Anna Kourn. Tennis	89,99
Asterix	87,99
Asterix & Obelix	94,99
Autobahn Raser 2	84,99
B-Movie*	84,99 N
Baldur's Gate*	84,99
Baphomets Fluch 2	99,99
Baseball 2000	79,99
Big Race USA	84,99
Billard Nights	74,99
Blasto	89,99
Bleem!	**69,99**
Bloody Roar 2	82,99
Bomberman	74,99
dto. Fantasy Racing	82,99
dto. World	89,99
Box Champions2000	84,99
Bugs Bunny	92,99
Bundesliga Stars 2000	89,99
Bust a Move 2 pd. 3	49,99
Bust a Move 4	67,99
Caesars Palace 2000	89,99
Carmageddon dt.	79,99
Castrol Honda Superbike	84,99
Centipede	79,99
Champ. Motocross	84,99
Cheatbuch	**24,99**
Chessmaster Millennium	79,99
Chokoso Racing	89,99
Civilisation 2	87,99
C & C 1 Platinium	49,99
C & C 2 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	89,99
Destruction Derby 2	49,99
Diablo	49,99
Die Schlümpfe	94,99
Dino Crisis	79,99
Driver	84,99
Duke Nuken: Time	82,99
Dune 2000*	84,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
Ehrgeiz*	**99,99**
Extreme 500*	89,99 N
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
Fußball Live	89,99
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
GSX 2	79,99
GTA London	49,99
GTA + London	74,99
Grand Theft Auto 2	89,99
Gran Tourismo 2*	99,99
Guardian of Crusade	84,99
Gungage	79,99
Heart of Darkness	49,99
Hell Night	89,99
Hot Wheels	89,99
International Track & Field	49,99
dto. 2*	99,99
ISS Pro Evolution	99,99
Jade Cocoon*	84,99
James Bond*	84,99
Kingsley's Wild Adv	89,99
KKND	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
Medal of Honour*	89,99 N
Medievil Plat.	49,99
Metal Gear Solid	89,99
dto. Special Miss.	99,99
Millenium Soldier	79,99
Missile Command*	79,99
Miss. Impossible	89,99
Monkey Hero	87,99
Monopoly	89,99
MTV Snow Boarding*	89,99
Mulan Story	89,99
Music	84,99
Nascar 2000*	84,99
Need 4 Speed 4	89,99
NFL Blitz 2000*	84,99
NHL 2000	89,99
Ninja	84,99
No Fear Downhill*	84,99 N
Omega Boost	89,99
Omikron	89,99
Pharao	84,99
Player Manager	94,99
Pong	79,99
Point Blank 2	89,95
Pop'n Pop	69,99
Populous	84,99
Prince Naseem Boxing	84,99
Pro 18 Golf	99,99
Pro Pinball: Timesh.	89,99
Pro Pinb. Fantastic	89,99 N
Q-Bert*	69,99
Railroad Tycoon 2*	89,99
Rayman	84,99
Rayman 2*	84,99
Rainbow Six*	89,99

Vidis Dual Force Wheel + GTA2 oder Driver 169,99

Rat Attack	84,99
RC Stunt Copter*	89,99
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	64,99
Road Rash 3D	84,99
Road Rash Jail Break	84,99 N
Rogue Trip	24,99 N
Rollcage	99,99
Ronin Blade*	89,99
Ruff & Tumble*	84,99
Sai Koden 2*	84,99
Shadowman	89,99
Sheep	94,99
Silent Hill	89,99
Silicon Valley*	89,99
Sim City 2000*	84,99 N
Sled Storm	89,99
Soul Blade	49,99
South Park	79,99
Space Invaders	64,99
Speed Freaks	99,99
Sports Car GT	84,99
Spyro the Dragon2	**99,99**
Star Wars:	84,99
Dunkle Bedrohung*	89,99
Streak*	24,99 N
Super Bike 2000*	84,99 N
Street Fighter EX+	49,99
Street Skater	84,99
Supercross	49,99
Supercross 2000*	84,99
Swing	79,99
Streetfighter Alpha 3	84,99
Syphon Filter	89,99
Tarzan*	99,99
Techno Mage*	94,99
Tekken 3 Platin.	49,99
The Next Tetris	49,99
Theme Park World*	84,99 N
Tiger Woods 2000*	84,99 N
TOCA 2	84,99
Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
Tomb Raider 4*	99,99
Tommi Mäkinen	84,99
Tony Hawk's Pro Skater	84,99
Trap Runner	89,99
Trasher*	89,99
Trickn Snowboarder*	84,99
Tricky Sliders*	84,99
Triple Play Baseball	89,99
Tunguska*	82,99
Ubik*	84,99
UEFA Striker*	84,99
Um Jammer Lammy*	89,99
Urban Chaos*	89,99
V-Rallye	49,99
V-Rally 2	89,99
Versailles	84,99
Vigilante 8	57,99
Virtual Baseball 99	79,99
Vs	97,99
War of the Worlds*	69,99 N
Warhammer 2 (Dark O.)	89,99
Warpath*	84,99
Warzone 2100	84,99
WCW Mayhem*	89,99
Wing Over 2	79,99
WipEout 2097	49,99
Wipeout 3	99,99
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
WWF Warzone Platinum	49,99
Xena: Warrior Princess*	84,99
X-Files	99,99
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

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	29,99
Dual Shock Sony	49,99
Shock 2 Infrarot	37,99
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	**39,99**
720 Slot	**49,99**
1080 Slot	**64,99**
30 Slot unkomprimiert	39,99
60 Slot unkomprimiert	59,99
Mouse Sony	49,99
Multi Tap Sony	69,99
neGcon	69,99
Playstation	249,99
Race Station Shock	94,99
Scorpion Gun	69,99
Space Station	69,99
X-Ploder Cheat	74,99
X-Ploder Pro	**99,99**

Konsolenartikel ab 50,- versandkostenfrei!!
Ab DM 180,-: 3% Skonto

NINTENDO N64

A Bugs Life*	94,99
All Star Baseball 2000	97,99
Asteroids Hyper*	89,99
Bass Hunter*	84,99
Battle Zone*	104,99
Box Champions*	89,99
California Speed*	89,99
Carmageddon dt.	89,99
C & C	104,99
Cyber Tiger*	89,99
Destruction Derby 64*	104,99
Donkey Kong	124,99
Duke Nukem Zero	104,99
Earthworm Jim 3D	84,99
FIFA Golf	104,99
Fighting Force*	99,99
Gex 3: Deep Cover*	109,99
Grand Theft Auto*	94,99
Hot Wheels	84,99
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*	104,99
NFL Quat. 2000*	104,99
Nuclear Strike*	114,99
Perfect Dark*	104,99
Playmobil Hype	104,99
Racing Sim 2	104,99
Rainbow Six*	94,99
Rampage 2 Univ. t.*	104,99
Rayman 2	104,99
Road Rash 64*	114,99
Ruff & Tumble*	a.A.
Rugrats-Die Schatzs.*	109,99
Shadowgate	94,99
Snowboard Kids 2*	84,99
Shadowman	104,99
Star Wars: Racer	109,99
Super Cross 2000*	89,99
Super Smash Bros*	89,99
Revolt	89,99
Starcraft*	104,99
The New Tetris*	104,99
Tonic Trouble	104,99
Top Gear Hyper Bike*	109,99
Top Gear Rally 2*	104,99
Turok 2	**84,99**
Vigilante 8 -2-*	94,99
WCW Mayhem*	89,99
World League Soccer	104,99
Worms Armageddon*	104,99
WWF Attitude	104,99
Zelda	104,99
N64 + Mario	219,99
N64 Colour Ed.	219,99
Controller	57,99
Expansion Pak	**59,99**

N64 HARDWARE

Ferrari Shock2 Wheel	99,99
Gamebuster	79,99
Memory Card 1MB	**19,99**
Rumbel Pack +	24,99
256 K Memory C.	29,99
Dreamcast	489,99
Controller Sega	59,99
Arcade Stick	94,99
Ferrari Shock2 Wheel	114,99

DREAMCAST HARDWARE

Keyboard	54,99
Racing CP	124,99
Scart Kabel	44,99
Vibration Pack	44,99
VMU-Card	54,99
Aerowings	84,99
Billard Nights*	84,99
Blue Stinger	84,99
Buggy Heat*	89,99

DREAMCAST SOFTWARE

Ceasar's Palace*	84,99
Cool Boarders*	89,99
Cup*	89,99
Dynamite Cop*	89,99
Fighting Force 2*	89,99
Formula 1*	89,99
Geist Force*	109,99
Get Bass incl. Angel*	189,99
Hydro Thunder*	104,99
Incoming	84,99
J. White's Cueball	84,99
Jeremy McGrath*	84,99
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 Quarterback*	84,99
Penpen*	84,99
Plasma Sword*	84,99
Powerstone	84,99
Psychic Force*	84,99
Racing Simulation 2	84,99
Ready to Rumble 2	104,99
Red Dog	84,99
Renegade Racing*	89,99
Sega Rally 2	104,99
Shadowman	84,99
Snow Surfer*	89,99
Sonic Adventures	89,99
Soul Calibur*	104,99
Soul Fighter	84,99
South Park*	84,99
South Park Rally*	84,99
Speed Devils*	84,99
Street Figh. Alpha 3	84,99
Stunt GP*	84,99
Super Cross 2000*	84,99
Suzuki Alstare Racer*	89,99
Tokyo Highway Chall.	84,99
Toy Commander	89,99
Trick Style	84,99
UEFA Striker*	84,99
Virtua Fighter	89,99
Virtua Striker 2*	89,99
World Wide Soccer*	89,99
Worms Armageddon*	84,99
WWF Attitude*	84,99
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	24,99
Resident Evil je	29,99
Spawn je	24,99
Starcraft je	29,99
Tekken 3 je	29,99
Warcraft je	24,99
Wing Commander je	19,99

www.gameit.com
bequem bestellen!

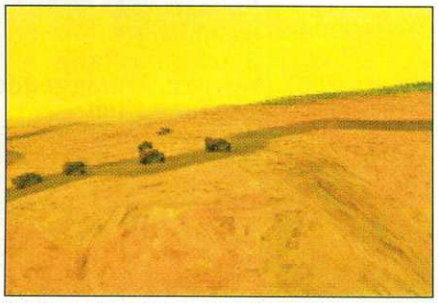
LÄDEN

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
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 – 07274778045
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
89073 Ulm
Hafengasse 23 -0731/92 16 497
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811
92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650



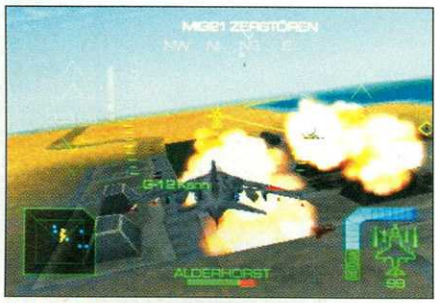
PRUNKSTÜCK Der Replay-Modus fasst vergangene Spielmomente hervoragend zusammen.



AUSBLICK In Spielgrafik-Zwischensequenzen werden Ihnen die nächsten Ziele vorgeführt.



DIFFIZIL Das Anvisieren und Abschießen von Bodentruppen setzt viel Übung voraus.



BLENDEND Ein Highlight der ausgereiften Grafikengine sind die tollen Explosionen.

bert" werden, bei anderen Aufträgen ist es erforderlich, speziellen Fliegern Geleitschutz zu geben. Besonders spektakulär ausgefallen sind verschiedene Befreiungsaktionen (so etwa in einem Vulkan!) und Einsätze bei Nacht, bei denen man mit einer Infrarot-Ansicht zurechtkommen muss. Luftbetankungen und Landungen auf Flugzeugträgern sind ebenfalls zu bewältigen, wobei wechselnde Wetterbedingungen (z. B. Regen) die Aufgabe erschweren. Wer es realistisch mag, fliegt seine Einsätze aus der Egoperspektive, etwas leichter hingegen hat man es bei der externen Ansicht. In dieser kommen wohlige Erinnerungen an den Sega-Klassiker *Afterburner* auf. Ein geschicktes System sorgt für gehörige Langzeitmotivation. Die Genauigkeit Ihrer Schüsse, die Zeit, die Sie für einen Level benötigen, und andere Parameter fließen in eine spezielle Beurteilung ein. Besonders gute Statistiken werden mit feinen Boni belohnt. Laut Angaben der Entwickler sollen auch versteckte Flugzeuge und Einsätze auf der CD schlummern.

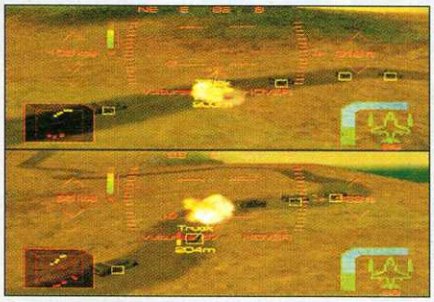
Replays der Extraklasse

Die Story wird in Videosequenzen der Extraklasse weitergesponnen, die mit glasklarer, brillanter deutscher Sprachausgabe unterlegt sind. Dies gilt auch für den Funkverkehr, wodurch eine packende Atmosphäre entsteht, die durch den dynamischen, dramatischen und packenden Soundtrack noch verstärkt wird. Die Grafik trägt auch ihren Teil dazu bei, denn die verwendete Engine ist fix, detailliert und ausreichend flüssig. Besonders hervorzuheben ist noch der ausgezeichnete Replay-Modus. Im Spiel kann jederzeit auf diesen Mode umgeschaltet werden, woraufhin man sich die letzten zehn Spielsekunden in aller Ruhe ansehen kann. Die Perspektive ist dabei stufenlos regulierbar, was einige spektakuläre Impressionen ermöglicht.

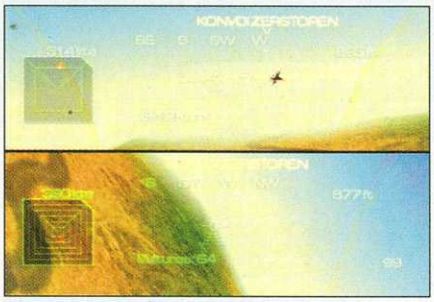
Marco Marzinkowski

Info GETEILTE FREUDE

Bei *Eagle One Harrier Attack* kommen nicht nur Solisten auf ihre Kosten. Zwei Protagonisten können auch gleichzeitig per Splitscreen durch die Lüfte gleiten. Zwei primäre Spielmodi stehen hierfür zur Verfügung. Beim Dogfighting-Modus gilt es, den Mitspieler aus der Luft zu ballern. Bei der Variante Cooperation hingegen kämpft man zusammen gegen die zahlreichen CPU-Gegner. Als Areale stehen alle Spielfelder zur Verfügung, die man bereits in den Einzelspieler-Missionen freigeschaltet hat. Die Außenansicht kann man hier übrigens nicht anwählen.



PARALLELFLUG Hier treten zwei Spieler im Team an, um gegnerische Laster auszuschalten.



VERSUCH GEGLÜCKT Die Zwei-Spieler-Modi sind trotz Framerate-Schwankungen gut gelungen.



HILFREICH Mit dem Radar in der linken unteren Ecke lassen sich die Terroristen aufspüren.

MEIN FAZIT

Sehr Gut



MARCO

Mit *Eagle One Harrier Attack* ist Infogrames ein echter Kracher gelungen. Neben der feinen Grafik und dem tollen Soundtrack können vor allen Dingen die packenden Missionen und die dichte Atmosphäre begeistern. Den direkten Vergleich mit Ace Combat 3 gewinnt der Senkrechtstarter ebenfalls, denn das Fluggefühl und die Steuerung sind besser als beim Konkurrenten. Zudem können sich hier – im Gegensatz zum Namco-Titel – auch zwei Spieler bekämpfen oder zusammenarbeiten.

Info VERGLEICH

1.	**EAGLE ONE HARRIER ATTACK**	**Infogrames**	**84%**
2.	**ACE COMBAT 3**	Namco	80%
3.	**ACE COMBAT 2**	Namco	78%
4.	**TOP GUN**	MicroProse	75%
4.	**AIR COMBAT**	Namco	72%

Klasse, Infogrames! Mit *Eagle One Harrier Attack* konnte man auf Anhieb den Spitzenplatz erobern. Die fantastische Grafik, die tollen Zwischensequenzen und das abwechslungsreiche Gameplay machten es möglich. Da kann selbst die renommierte *Ace Combat*-Reihe von Namco nicht mithalten.

Test ERGEBNIS



Einsteigerfreundliche Action-Flugsimulation, die technisch und spielerisch überzeugen kann. Spektakuläre Replays und fulminante Videosequenzen machen das Ganze zu einem beeindruckenden Spektakel.

Titel	Eagle One Harrier Attack
Genre	Flugsimulation
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	25 Missionen
Preis	ca. 99,- DM
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Glass Ghost
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	4. Februar

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
84%	86%	82%	84%

DESIGN: KREATIVKONTOR · PHOTO: CONNY STEIN



Im Handumdrehen gewonnen!



Weltneuheit!

Nimm' die Zukunft in die Hand! Mit dem PSX™-Controller der nächsten Generation: das Airpad™ von Joytech! Steure links, rechts, hoch oder runter, nur mit einer leichten Bewegung aus dem Handgelenk – ohne Richtungs-Buttons oder Steuerknüppel! Die patentierte **Motion Reflex Control Sensor Technologie** des Airpads™ ermöglicht Dir sofortige und exakte Reaktion – völlig verzögerungsfrei. **Gleichgültig in welchem Game Du es verwendest, das superergonomische Airpad™ bringt einfach mehr Action im „Handumdrehen"!**



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

Gameboy™-Zubehör Pocket Pouch Light Magnifier Battery Pack

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

PlayStation™ Mouse* 2 control buttons

Bio>Grip Advanced Joystick*

Controller Plus 64**

Analogue Controller Plus* Dual Force

Arcade Light Gun* Blaster Light Gun*

Official Jordan™ Grand Prix Racing Wheel*/**

The Airpad™*

*PSX™ kompatibel

**N64™ kompatibel

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

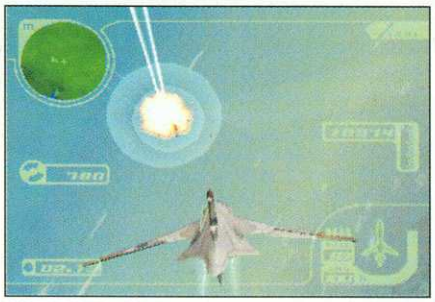
Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

ACE COMBAT 3

Genre: Action **Spieler:** 1 **Hersteller:** Namco **Internet:** www.namco.com

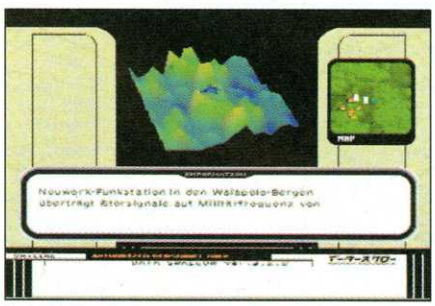
Der Fortsetzungstrend in der Videospielebranche hält unvermindert an: Auch Namco erweist sich erneut als Serientäter und schickt die Ace-Combat-Reihe zum dritten Mal in luftige Höhen. Ob die Traditionsschmiede damit sicher im Ziel landen kann oder einen fatalen Absturz hinnehmen muss, klärt unser Testbericht.



SHOOT 'EM UP Die waghalsigen Luftduelle dominieren bei Ace Combat 3 klar das Geschehen.



ZEIT ZUM ENTSPANNEN Nach einer Mission erholen Sie sich beim Betrachten der Replays.



AUFGEPASST Vor einem Einsatz erfolgt eine detaillierte Beschreibung der Aufgabenstellungen.

Wie auch beim ebenfalls in dieser Ausgabe (auf den Seiten 68-70) getesteten *Eagle One Harrier Attack* spielt *Ace Combat 3* in einer gar nicht so fernen Zukunft. Das Regierungssystem ist zusammengebrochen und zwei Großunternehmen liefern sich einen erbitterten Kampf um die globale Macht. Auf der einen Seite die General Resource Ltd., eine multinationale Firma mit gewaltigen finanziellen Ressourcen, auf der anderen die Neucom Inc. Diese zeichnet sich vor allen Dingen durch ihre fortschrittliche Technologie aus. Die lange vorherrschende Rivalität zwischen den beiden Firmen hat sich durch das Streben nach Macht in einen offenen Krieg verwandelt. Sie sind Pilot der Friedensorganisation UPEO und Ihre Aufgabe ist es nun, diesen Konflikt zu beenden. Der Handlungsverlauf ist dabei nicht linear. Durch Ihre Aktionen und Ihre (Miss-)Erfolge nimmt der weitere Handlungsverlauf oftmals überraschende Wendungen, was zu anderen Missionen führt. Zudem werden Sie in den FMV-Zwischensequenzen zahlreiche Charaktere kennen lernen, die von Namco allesamt mit einem eigenen Hintergrund versehen wurden. Nehmen wir zum Beispiel die Japanerin Rena Hirose. Sie ist 19 Jahre alt und wiegt bei einer Größe von 1,63 m 40 kg. Sie leidet an der Silberstein-Krankheit und darf sich daher nicht dem Licht der Sonne aussetzen. Um sich tagsüber dennoch in die Öffentlichkeit begeben zu können, muss sie daher einen speziellen Schutzanzug tragen. Trotz ihres

> „Fans der Serie werden Ace Combat 3 lieben."

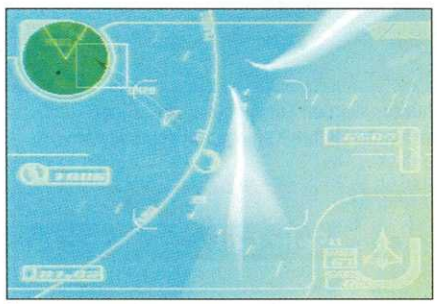


FLIGHT BY NIGHT Unterschiedliche Tageszeiten sorgen für viel spielerische Abwechslung.

FLY WITH ME Im Hangar von Ace Combat 3 wartet später diese F22 auf Sie.



NACHBESPRECHUNG Ihre erbrachte Leistung wird nach einer Spielstufe analysiert.



AUSSCHWEIFEND Die Flugbahn der Raketen wird durch einen feinen Schweif optisch dargestellt.



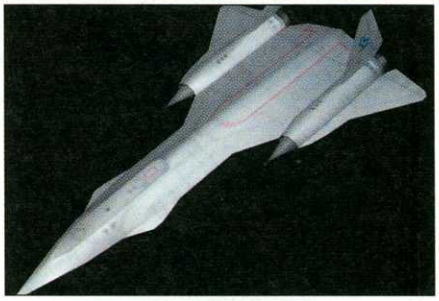
FATALER CRASH Beim Angriff auf Bodenziele besteht besonders große Absturzgefahr.

tragischen Hintergrundes zählt sie zu den besten Piloten der UPEO. Durch diese Art der Personencharakterisierung ist man sehr motiviert, in die jeweils nächste Mission zu kommen, allein schon deshalb, weil man wissen möchte, wie es mit den einzelnen Personen weitergeht. Zusätzliche Abwechslung erfährt der Namco-Titel durch seine interessanten Schauplätze, die in Locations auf der ganzen Welt angesiedelt sind, und die verschiedenen Endsequenzen.



Info FLUG IN DIE ZUKUNFT

Insgesamt 30 Flugzeuge stecken in *Ace Combat 3*. 20 davon können Sie im Laufe des Spiels selbst befehligen, zehn weitere werden von Ihren Gegnern geflogen. Wie an den oberen vier Beispielen zu sehen ist, lehnen diese sich stark an „echte" Luftschiffe an, wurden aber zum Teil (und passend zum futuristischen Szenario) etwas modifiziert. Drei ganz besonders heiße Flieger warten übrigens im Missionssimulator-Modus auf Sie. Um an diese heranzukommen, müssen Sie das Spiel aber zumindest einmal durchgespielt haben.



SR71 Blackbird



SU35



F16 Falcon



KRIEGSENTSCHEIDENDE INFORMATIONSFLUT Das futuristische HUD-Display versorgt Sie mit allen essenziellen Informationen wie etwa Flughöhe, Geschwindigkeit und verbleibende Raketen.

Auf in den Kampf

Bei *Ace Combat 3* werden Sie sofort ins kalte Wasser geworfen, denn einen Trainingsmodus zum Einüben der Steuerung gibt es nicht. Einsteiger sollten aber dennoch nicht verzweifeln, denn zum einen gibt es drei Schwierigkeitsstufen, zum anderen kann die Steuerung etwas modifiziert werden. In der ersten Mission wird man zudem vor keine größeren Probleme gestellt, denn die dort anzutreffenden Gegner sind eigentlich nur besseres Kanonenfutter. In der zweiten Stufe, bei der verschiedene Bodenziele abgeschossen werden müssen, wird man dann schon mehr gefordert. Der Schwierigkeitsgrad steigt kontinuierlich. Einsätze bei Nacht, Eskortie-

Info VERGLEICH

1. **EAGLE ONE HARRIER ATTACK**	Infogrames	84%
2. ACE COMBAT 3	**Namco**	**80%**
3. **ACE COMBAT 2**	Namco	78%
4. **WING OVER**	Virgin	73%
5. **AIR COMBAT**	Namco	72%

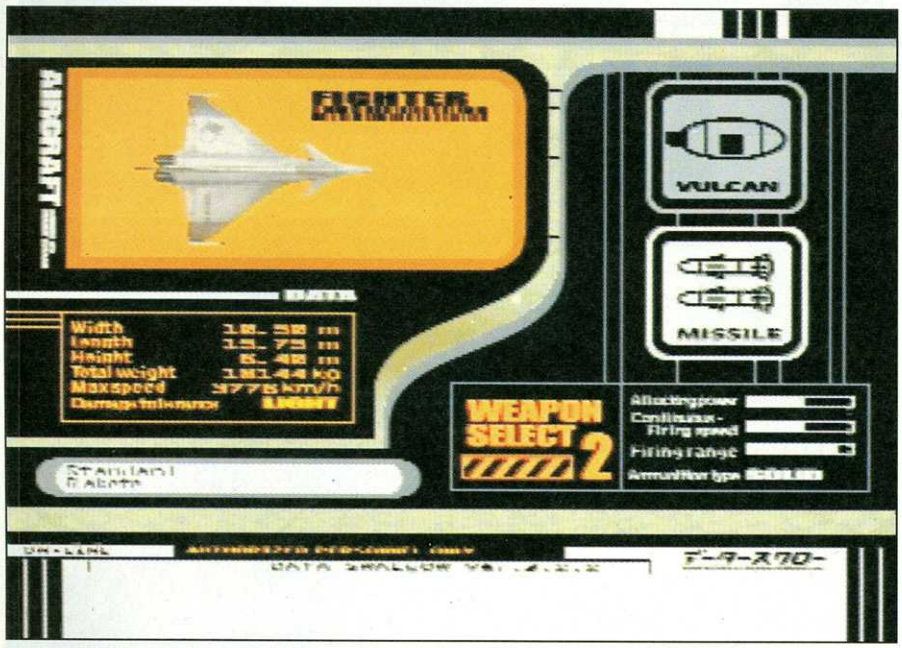
Der dritte Teil der *Ace Combat*-Reihe ist ein sehr guter Titel und der Höhepunkt der Serie. *Eagle One Harrier Attack* konnte man zwar damit nicht gefährden, aber immerhin Titel wie etwa *Wing Over* von Virgin hinter sich lassen. Das erste *Ace Combat* hieß übrigens nur bei uns *Air Combat* und war actionlastiger als die Nachfolger.



SCHIESSEN SIE JETZT Wenn das Rechteck, welches die Gegner umgibt, rot eingefärbt ist, sollte man fix ein paar Salven aus der Bordkanone abgeben.



BINGO Bei erfolgten Abschüssen werden Kommentare wie „Bingo" und „Ins Schwarze" eingeblendet, wodurch Ihre Kampfmoral gestärkt wird.



WAFFENKRAFT Ihre Flugzeuge können mit unterschiedlichen Zerstörungswaffen ausgestattet werden. Besonders effektiv sind die diversen Raketentypen, die Sie sich unter die Tragflächen hängen dürfen.



GOODBYE, MY FRIEND Ein weiteres Mitglied der General Resource Ltd. schmettert zu Boden!



ES GIBT VIEL ZU TUN Dieser Abschnitt ist voll gepackt mit Zielen, die Sie beschießen müssen.

rungsflüge und Duelle gegen besonders harte Brocken warten unter anderem auf Sie. Das HUD-Display mitsamt Radar und eine einblendbare Übersichtskarte sorgen dabei jederzeit für die richtige Übersicht. Angehen können Sie die verschiedenen Levels aus zwei Perspektiven (Außen- und Egoansicht). Nach jeder erfolgreichen Schlacht können Sie Ihre glorreiche Leistung im Replay-Modus, der keine Wünsche offen lässt, noch einmal bewundern. Den Schwerpunkt hat Namco übrigens vollkommen auf die interessante Story und die verzweigte Missionsstruktur für Solisten gelegt. Wenn Sie lieber mit einem Mitspieler durch die Lüfte gleiten, dann ist dieser Titel für Sie nicht die richtige Wahl.

Grafische Höchstleistung?

Wie auch *Eagle One Harrier Attack* verfügt *Ace Combat 3* über eine ausgezeichnete Grafikengine, die einige feine Spezialeffekte bietet. Neben den zum Standard gehörenden Lensflares, die hier besonders imposant wirken, wird das Auge unter anderem mit realistischen Rauchspuren, Reflexionen auf Wasserflächen und überzeugenden Texturen verwöhnt. Die Fernsicht kann sich zudem im wahrsten Sinne des Wortes sehen lassen, zumal das gelegentliche Aufpoppen von Bildelementen sehr weich ausfällt. Da auch die Frame-Rate sehr konstant bleibt, kann man die technische Seite des Spiels nur loben. Der Soundtrack, der überwiegend aus Techno-Stücken besteht, fällt da schon etwas ab. Zwar ist der Score technisch gelungen, aber zur Atmosphäre des Spiels will er nicht so recht passen.

Marco Marzinkowski



MEIN FAZIT
Sehr Gut

Ace Combat 3 ist das beste Spiel der Serie, verblasst aber speziell im Vergleich zu *Eagle One Harrier Attack* ein wenig. Technisch ist der Namco-Titel zwar fast ebenbürtig, aber zum einen ist die Steuerung nicht ganz so ausgereift wie beim Infogrames-Konkurrenten, zum anderen sind die Missionen weniger spannend.

Test ERGEBNIS

Gelungene Action-Flugsimulation mit vielen Missionen, einem sauberen technischen Rahmen und etlichen Wendungen in der Handlung. Leider gibt es keine Modi für zwei oder mehr Spieler.

Titel	Ace Combat 3
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	36 Missionen
Preis	DM 99,95
Hersteller	SCEE/ Namco
Entwickler	Namco
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, engl. Sprache
Release	19. Januar

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
82%	75%	79%	80%

Playcom
Software Vertriebs GmbH

SONY Playstation

Versand

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

SOFTWARE

Dino Crisis	dt		89.99
Discworld Noir	dt	*	84.99
F1 World Grand Prix 99	**dt**		**99.00**
Fighting Force 2	**dt**		**89.00**
Grand Theft Auto 2 (GTA 2)	dt		84.99
Jade Cocoon: Story of t. Tamamayu	dt		84.99
Killer Loop	**dt**		**79.99**
Le Mans 24	**dt**		**89.99**
Lego Racers	dt		89.99
Marvel vs Capcom	dt	*	84.99
Metal Gear Solid-Special Missions	dt		39.99
Mission Impossible	**dt**		**84.99**
Rainbow Six	dt		79.99
Ruff & Tumble	**dt**		**79.99**
Saboteur	dt	*	99.00
Tomb Raider 4 - The Last Revelation	dt		99.00
Tony Hawk's Skateboarding	dt		84.99
Ubik	**dt**		**79.99**

SOFTWARE SONDERANGEBOTE

Actua Soccer 3 (Oliver Bierhoff)	**dt**	**34.99**
Alien Trilogy Platinum	**dt**	**34.99**
Box Champions	dt	34.99
Dodgem Arena	dt	34.99
Forsaken	dt	34.99
Future Cop - LAPD 2100	dt	24.99
Theme Hospital	dt	29.99
Theme Park	dt	49.99



F1 World Grand Prix 99
dt DM **99.00**



Fighting Force 2
dt DM **89.00**



Killer Loop
dt DM **79.99**



Le Mans 24
dt DM **89.99**



Ruff & Tumble
dt DM **79.99**



Ubik
dt DM **79.99**



Actua Soccer 3 (Oliver Bierhoff)
dt DM **34.99**



Mission Impossible
dt DM **84.99**



Alien Trilogy Platinum
dt DM **34.99**

0361 - 49 29 300

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

HARDWARE

Sony Playstation+Dual Shock Pad	dt	249.00
ASCII Grip-Pad PSX	dt	14.99
Dual Shock Pad Joytech - div. Farb.	dt	34.99
Gun P7K	**dt**	**39.00**
Joypad Joytech Airpad - div. Farb.	**dt**	**54.99**
Joypad Resident Evil	dt	14.00
Lenkrad V3 Racing Wheel	**dt**	**74.99**
Memo. C. Joytech 1 Meg - div. Farb.	dt	11.99
Memo. C. Joytech 4 Meg - div. Farb.	dt	27.99
Memo. C. Joytech 8 Meg - div. Farb.	dt	34.99
Memo. C. Joytech24 Meg - div. Farb.	dt	44.99
Memo. C. Joytech56 Meg - div. Farb.	dt	54.99

MERCHANDISE

Tomb Raider "Analog Uhr"	dt	49.99
Tomb Raider "Digital Uhr"	dt	49.99
Tomb Raider "Lara Sonnenbrille"	**dt**	**24.99**
Tomb Raider "Strandhandtuch"	dt	59.99
Tomb Raider Poster "TR IV"	EX	14.00
Tomb Raider Standfigur "Blow"	**dt**	**84.00**



Lenkrad V3 Racing Wheel
dt DM **74.99**



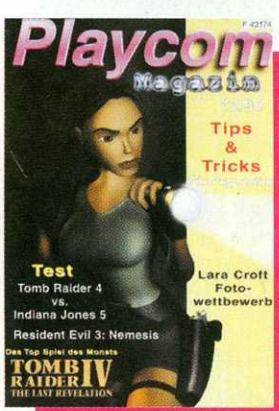
Joypad Airpad diverse Farben
dt DM **54.99**


Tomb Raider Standfigur "Blow"
dt DM **84.00**


Tomb Raider Lara Sonnenbrille
dt DM **24.99**



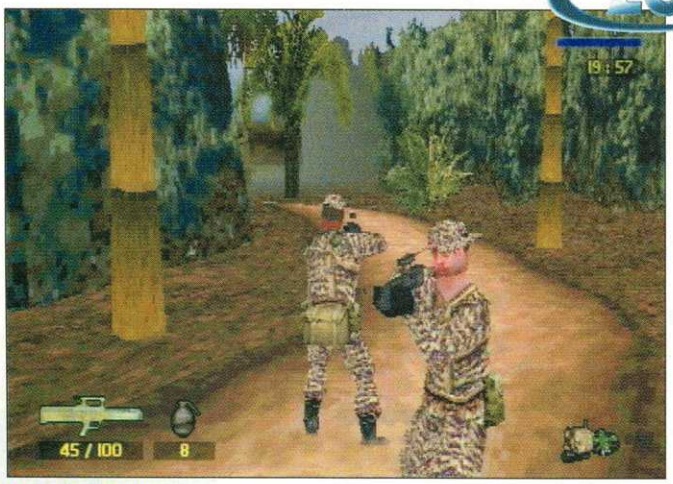
Gun für P7K
dt DM **24.99**



Händler Anfragen erwünscht! schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

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.

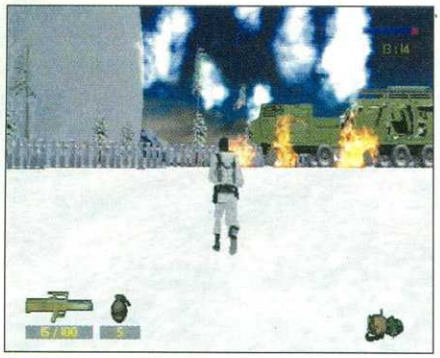
Versand: Fa. PLAYCOM, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300. * Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr. * Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt. Mit * gekennzeichnete Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht 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.



PARTNERSCHUTZ Die KI des Spiels sorgt dafür, dass Ihr Partner Ihnen den Rücken deckt, Gegner angreift und sein Leben nicht unnötig aufs Spiel setzt.



NACHTANGRIFF Im ersten Level sind Sie bei Dunkelheit unterwegs, wodurch Sie sich bei jedem Schuss per Mündungsfeuer dem Gegner verraten.



FEUER UND EIS Handgranaten zaubern ziemlich echte Feuereffekte in die Schneelandschaft.



FERSENGELD Eine Explosion stiftet Verwirrung zwischen den Giftmüllfässern. Also losgerannt.

SPEC OPS

Genre: Action **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Take 2 **Internet:** www.take2.de

Haben Sie die Nase voll von hirnlosem Rumgeballer in einem Action-Spiel? Dann könnte Spec Ops genau das Richtige für Sie sein, denn hier stehen taktische Missionen klar im Vordergrund.

PC-Spieler in der ganzen Welt sind seit über einem Jahr hellauf begeistert von *Spec Ops*, das jetzt (mit einigen Ergänzungen und Neuerungen) auch für die PlayStation viele weitere Freunde gewinnen dürfte. Im Spiel, dessen Titel die Kurzform von „Special Operations" ist, schlüpfen Sie in die Rolle eines amerikanischen Elitekämpfers, der mit seiner Spezialeinheit gefährliche Geheimmissionen zum Schutz der internationalen Sicherheit meistern muss. Hierbei verschlägt es Sie in die verschiedensten Gegenden unseres Globus, doch eines ist natürlich überall gleich: Freiwillig werden sich Ihre Feinde nicht ergeben.

An der Front

Das gut gemachte Intro versorgt Sie, im Hubschrauber unterwegs zum Einsatzort, mit allen wichtigen Informationen über Ihre Mission. Hier wählen Sie auch Ihren Kämpfer aus der schweigsamen Mannschaft an Bord. Gemeinsam mit einem Gefährten finden Sie sich schließlich mitten in feindli-

HEISSES FRÖSTELN Ihre Gegner werden schon dafür sorgen, dass Sie in den gefährlichen Schneemissionen nicht zu kalte Füße kriegen.

chem Terrain wieder. Ihre Aufträge bestehen immer aus mehreren Untermissionen, für die Sie jeweils nur begrenzte Zeit zur Verfügung haben, was Sie, zumindest anfangs, ziemlich fordern dürfte. Denn Ihre Angriffsziele sind natürlich gut gesichert, und in der Eile ein Sperrfeuer zu übersehen, ist nicht sehr gesund.

Taktisches Geschick

Sie sollten bei der Erkundung des Terrains und den nicht ausbleibenden Gefechten also taktischen Überlegungen den Vorzug geben. Darum ist es sehr sinnvoll, dass Sie im Spiel zwischen beiden Einsatzkräften hin und her wechseln können und sich so Zug um Zug Ihrem Gegner nähern. Stürmen Sie nämlich unbeherrscht los, ist Ihr Weg oft

„Spec Ops verbindet Taktik gekonnt mit Actionpower."

schon nach wenigen Metern zu Ende. Da hilft es auch nichts, dass die KI Ihnen den Partner hinterherschickt, um Ihnen ein paar Gegner abzunehmen. Der hohe spielerische Reiz von *Spec Ops* liegt also eindeutig in der geschickten und überlegten Bewältigung Ihres jeweiligen Auftrags.



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









Ace Combat 3	94.95
Autobahn Raser 2	82.95
Die Hard Triology 2	**85.95**
Discworld Noir	83.95
Fear Effect	**94.95**
Fighting Force 2	91.95
Medal of Honor	94.95
Messiah	84.95
Railroad Tycoon	82.95
R. Evil Gun Survivor !!	**94.95**
R. Evil Gun Surv. incl Gun	**114.95**
Saboteur	99.95
Spec Ops	85.95
Warpath: Jurassic Park	89.95
WWF Wrestling 2000	89.95
You dont know Jack	91.95

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

Baldurs Gate US	119.95
Broken Sword 2 US	129.95
Grandia US	119.95
Gekido US	129.95
Intern Track + Field 2 US	**129.95**
Iron Soldiers US	129.95
Medal of Honor US	**129.95**
Parasite Eve US	129.95
Parasite Eve 2 Jpn	**149.95**
Spec Ops US	129.95
Suikoden 2 US	129.95
Tron Bonne US	119.95
Vandal Hearts 2 US	119.95
Warpath: Jurassic Park US	119.95
Wild Wild West US	129.95

IMPORT NEWS

Action Pro L.G.



69.95

Multi-Stealth Umbau
Multinorm-Stealth Chip*. Einbau
39.95

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**
Pelican Virtua Gunl	**79.95**
PSX Ersatzlaufwerk	**99.95**
PSX Color Gehäuse	29.95
Multinorm Stealth Steckmodul 9002	**49.95**
Gamebuster Deluxe	89.95
Remote Station	**39.95**
Xploder FX	89.95
Multinorm Stealth Chip	39.95
Multinorm Stealth Umbauaktion	59.95







19.95

Game-Hunter 9002



1Memory Card + Cheat Catridge. incl. Einbau Mod Chip+ CD.

59.95

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
Multinorm Umbau	**99.95**
Conroller / Joypad	**49.95**
4Meg Memory Card	79.95
Rumble Pack	**39.95**
Scart/RGB Audio-Kabel	**14.95**
Joypad Verlängerung	**14.95**

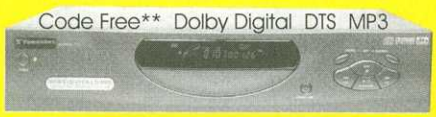
SEGA





Yamakawa DVD/MP3 DVD VIDEO

Audiovision 1/00 Testfazit: Hoher Funktionsumfang zum niedrigen Preis. **ZUGREIFEN !!!**



ab.... 5-49.95

oder 12 x 48,- DM**

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

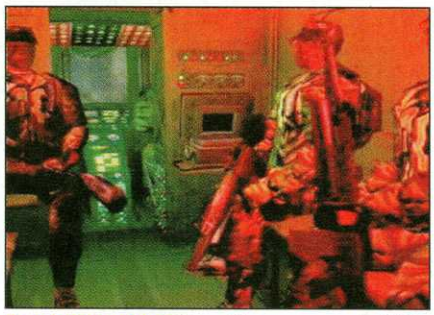
MLC GmbH
Wiesfurthstr. 147
47506 Neukirchen-Vluyn
Ladenlokal: Im Wallzentrum, 47441 Moers
Händleranfragen erwünscht!!



MEIN FAZIT
Sehr Gut

FLORIAN

Im Gegensatz zu der sonst oft bei Action-Titeln üblichen reinen Ballerei mit dem Ziel, möglichst viele Gegner zu besiegen, stehen bei *Spec Ops* taktische Überlegungen im Vordergrund. Da die Missionen zudem spannende Unterhaltung und schnelles Gameplay bieten, kann man grafische Defizite recht leicht entschuldigen. Weitere Spielspaßgaranten sind vor allem die Musik und die Soundeffekte.



ANIMIERTE JUNGS **Kurze Filmsequenzen im Helikopter leiten die eigentliche Spielhandlung ein.**

Stärken und Schwächen

Ein weiterer Pluspunkt des Spiels ist sicher die sehr stimmungsvolle Hintergrundmusik und auch die verschiedenen Soundeffekte klingen absolut echt. In puncto Akustik gibt es also Lob und Anerkennung. Leider ist das bei der Spielgrafik weniger der Fall: Zwar wirken Detonationen relativ echt, ansonsten ist die Grafik aber ziemlich weit von hochauflösender Darstellung entfernt, und der neu integrierte Zweispieler-Modus mit seinem quer geteilten Bildschirm sorgt besonders in den dunklen Levels bei beiden Gefechtspartnern eher für Verwirrung denn für Zusatzspaß. Als Einzelspieler kann man sich jedoch wirklich über *Spec Ops* freuen, da der Titel spannende Abwechslung für viele Bildschirmstunden verspricht.

Matthias Glaser

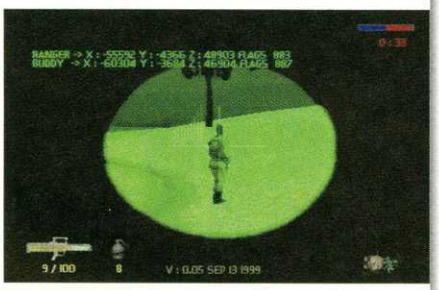
Info VERGLEICH

1.	**METAL GEAR SOLID**	Konami	91%
2.	**SYPHON FILTER**	SCEE	88%
3.	**SPEC OPS**	Take 2	**84%**
4.	**SMALL SOLDIERS**	EA	80%
5.	**RAINBOW SIX**	Redstorm	75%

Spec Ops bietet schnelles Gameplay und fordert, anstatt zum hirnlosen Geballer zu verkommen, im taktischen Bereich Ihre Intelligenz mehr als die meisten anderen Action-Titel. Die Hintergrundmusik und guten Soundeffekte erschaffen eine tolle Spielatmosphäre und brauchen sich vor der Konkurrenz nicht zu verstecken. Nur die wenig überzeugende Grafik sorgt dafür, dass sich *Spec Ops*, als ansonsten spaßbringender Action-Titel, trotzdem nur im Mittelfeld der Konkurrenz einreiht.

Info INS VISIER GENOMMEN

Wie bei der PC-Version von *Spec Ops* haben Sie auch auf der Playstation verschiedene Zieloptiken zur freien Auswahl, was – besonders nachts und in unübersichtlichem Terrain – gewöhnlich Ihre Haut zu retten hilft. Von der Ganzbildschirm-Ansicht erreichen Sie per L1-Taste das Untermenü mit den „kreisförmigen Sichtweisen". Zwischen diesen wechseln Sie mit der L2-Taste in Sekundenbruchteilen hin und her, um Ihre „Ansichten" den jeweiligen Bedingungen sowie Ihren Überlebensabsichten anzupassen. Nicht jede Sicht der Dinge ist dabei natürlich für jede Situation gleich gut geeignet, und nur selten gelingt es, einen Gegner so vorsichtig anzugehen, dass Sie wirklich die ganze, bunte Palette der Perspektivenn einmal durchspielen können.



NACHTSICHT **In der grünen Optik zeichnen sich die Gegner in Schneefeldern klar und deutlich ab.**



ZIELFERNROHR **In extremer Nahaufnahme können Sie den Gegner genau ins Visier nehmen.**

Info RAINBOW SIX-GEWINNSPIEL

Leider konnten wir für Sie noch keine Munitionskisten mit Spec Ops-Inhalt erobern, aber auch das thematisch und spielerisch verwandte Rainbow Six dürfte Ihrem Start in den Frühling einiges an Würze und Abwechslung verleihen. In Zusammenarbeit mit Take 2 haben wir alles in die Pakete gepackt, was Action-Spielern Freude macht. Fünf Rainbow Six Sets warten nun auf glückliche Gewinner und enthalten je:

- **1 Rainbow Six Spiel**
- **Analogue Controller Plus**
- **Rainbow Six Buch**
- **Rainbow Six Hör-CD**



Wenn Sie eines der fünf Pakete bald Ihr Eigen nennen wollen, beantworten Sie bitte folgende Preisfrage:

Wer schrieb die Romanvorlage zum Spiel Rainbow Six?

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 2. Februar 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Take2 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: Rainbow Six, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Test ERGEBNIS



Spannende Missionen, die taktische Intelligenz erfordern, und stimmungsvoller Sound heben den Titel klar aus dem Umfeld anderer Action-Spiele heraus. Die Grafik ist allerdings nicht sehr überzeugend gelungen und wieviel Spaß der wenig übersichtliche Zweispieler-Modus wirklich bringt, ist eher fraglich. Insgesamt aber eine lohnende Anschaffung, nicht nur für Action-Fans.

Titel	Spec Ops
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	4 Hauptlevels
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	Rune Craft
USK-Freigabe	Ab 18 Jahre
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte/dt. Sprache
Release	Mitte Januar

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
75%	83%	87%	84%

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



N-ZONE HIT

GAMES AND MORE HIT

NINTENDO 64
AB MITTE DEZEMBER



GAMEBOY COLOR
AB MITTE JANUAR 2000

Red Storm



SCHNEEPFLUG Im grafisch effektvoll realisierten Tiefschnee verlieren die beiden menschlichen Fahrer natürlich an Geschwindigkeit.



FLUGKÖRPER Besonders beim spektakulären „Big Air"-Wettbewerb macht sich die umfangreiche Replay-Funktion bezahlt.

COOL BOARDERS 4

Genre: Snowboarding **Spieler:** 1-4 **Hersteller:** SCEE **Internet:** www.playstation.de

Kein Geld, um in den Alpen mit dem Snowboard die Pisten unsicher zu machen? Kein Problem, mit Cool Boarders 4 rasen, springen und grinden Sie durch die besten Skigebiete, ohne die warme Stube verlassen zu müssen.

Bevor Sie sich zum ersten Mal auf die kunstvoll verzierten Bretter schwingen, suchen Sie sich unter sechs Spielmodi den passenden Event aus. Während beim Down Hill vor allem Geschwindigkeit zählt, um die drei Mitkonkurrenten abzuhängen, sind in der Half Pipe gewagte Trickkombinationen mit geschickten Griffen und spektakulären Salti gefragt. Beim Slope Style sollte man das Gelände nutzen, um mit tollen Tricks durch die Schneelandschaft Richtung Ziel zu gleiten. Zu dem slalom-ähnlichen CBX gesellt sich noch der Big-Air-Wettbewerb. Der Name ist dabei Programm, die Fahrer stürzen sich über eine Monsterschanze ins Tal und versuchen während des Flugs, möglichst viele Tricks zu zeigen.

> „Dieses Game ist einfach unglaublich!"
> **Andrew Crawford, Profi-Snowboarder**

Bretter, die die Welt bedeuten

Viele bekannte Szene-Größen konnten für *Cool Boarders 4* gewonnen werden. Neben unserem Interviewpartner Andrew Crawford (siehe Infokasten) zeigen 15 weitere Profis wie Michele Taggart oder der 13-jährige Shaun White ihre Künste im Schnee. Wer sich nicht mit einem der Fahrer anfreunden kann, kreiert kurzerhand einen individuellen Pistenschreck. Um die zahlreichen Moves des Sports zu erlernen, ver-

PSZ NACHGEFRAGT BEI ...

Andrew Crawford

PSZ: Wie kam es zu der Zusammenarbeit bei *Cool Boarders 4*?
Andrew Crawford: Ich bekam einen Anruf von Sony, in dem sie davon sprachen, ein Videospiel mit mir kreieren zu wollen. Ich ließ sofort den Telefonhörer fallen und rannte ein paar Mal völlig aufgedreht ums Haus. Dann holte ich tief Luft, ergriff den Hörer und sagte nur: „Ich denke, ich bin dabei." Ich war super-aufgeregt und fühlte mich sehr geehrt. Sony hat danach das ganze Jahr hindurch mit uns zusammengearbeitet. Dabei haben sie vor allem die Videos mit unseren Fahr-Stilen ausgewertet.

PSZ: Haben die Entwickler Ihren Fahr-Stil gut im Spiel umgesetzt?
Andrew Crawford: Sony hat einen ausgezeichneten Job gemacht. Ich war total fasziniert, als ich es zum ersten Mal gesehen habe. Sogar die Klamotten stimmen.

PSZ: Wie realistisch ist *Cool Boarders 4*?
Andrew Crawford: Ich fand schon *Cool Boarders 3* sehr cool. Der vierte Teil ist jedoch viel realistischer.

PSZ: Welches ist Ihr Lieblingsplatz zum Snowboarden?
Andrew Crawford: Die Schweiz, die haben echt unglaublich hohe Berge dort. Du fährst in einem winzigen Tal und rechts und links von dir sind diese gewaltigen Gebirge, das ist eine einzigartige Atmosphäre.

PSZ: Gibt es einen Trick, den Sie noch nicht beherrschen?
Andrew Crawford: Natürlich, der Trick hat den Namen „Backside disaster off a handrail". Man springt dabei über den Handlauf und legt sich in der Luft nach rechts, so dass man rückwärts nach unten schlittert. Danach gleitet man rückwärts am Handlauf entlang und versucht, sich beim Absprung wieder nach vorn zu drehen. Ich hoffe, dass ich diesen Move in Zukunft meistern werde.

PSZ: Vielen Dank für das Interview!



SNOWBOARD-PROFI Der 21-jährige Andrew Crawford sprach mit der PlayStation Zone über Cool Boarders 4.



ZAHLENSPIEL Nur gewagte Trickkombinationen beeindrucken die Punktrichter in der Half Pipe, in der man bequem Kunststücke vollführen kann.



NEWCOMER Der stilvoll gedresste Nachwuchs-Fahrer versucht, die Vorgaben des Trickmasters zu erfüllen, was alles andere als einfach ist.



JENS

MEIN FAZIT

Gut

Wer *Cool Boarders 3* besitzt, sollte sich den Kauf des Nachfolgers gründlich überlegen. Obwohl technisch (bis auf die Geschwindigkeit) sauber, bietet der vierte Teil des trendigen Wintersports nur wenig Neues. Überdies deckt die Tatsache, dass ein wiederholt performter Move immer dieselbe Punktzahl bringt, Schwächen im Gameplay auf. So ist der Titel letztlich nur Hardcore-Fans der Serie, die mit Original-Cracks durch den Schnee rauschen wollen, zu empfehlen.



RASANTES TRIO Im Replay sehen Sie sich den Rennverlauf nochmals in Ruhe an.

trauen sich Anfänger dem Trickmaster an, der die Steuerung für die Tricks vorgibt. Stehen Sie sicher auf dem Board, können Sie bei Turnieren gegen die Konkurrenz antreten. Haben Sie in den Disziplinen die Konkurrenz auf die Plätze verwiesen, winken neue Fahrer und anspruchsvollere Strecken.

Info VERGLEICH

1.	**MTV SPORTS SNOWBOARDING**	THQ	79%
2.	**COOL BOARDERS 4**	**SCEE**	**78%**
3.	**COOL BOARDERS 3**	SCEE	78%
4.	**TRICK'N SNOWBOARDER**	VIRGIN INTERACTIVE	68%
5.	**PHAT AIR**	THQ	58%

Aufgrund der nur marginal ausgefallenen Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger erreicht *Cool Boarders 4* dieselbe Prozentzahl. Der Titel kann Fans der Serie und Neueinsteigern empfohlen werden, alle anderen sollten erst einmal Probe spielen.

Im Gebirge nichts Neues

Die Steuerung ist nach einigen Abflügen und Bruchlandungen relativ gut zu beherrschen, jedoch stellt sich die analoge Steuerung als zu schwammig heraus, um die schnellen Manöver auf dem Brett exakt auszuführen. Nach einigen wilden Sprüngen fällt auf, dass wiederholt ausgeführte Moves mit derselben Punktzahl belohnt werden, somit kann man also mit ein und demselben Trick das Punktekonto füllen.

Ansonsten gibt es aus technischer Sicht nicht viel an *Cool Boarder 4* auszusetzen, das Pop-Up hält sich in Grenzen, allerdings stellt sich aufgrund der eher gemächlichen Geschwindigkeit gerade bei den Abfahrtsdisziplinen nicht gerade ein Geschwindigkeitsrausch ein. Im Vergleich zum Vorgänger haben die Entwickler nur wenige Neuerungen wie einen Handstand spendiert, die Sounduntermalung ist eher durchschnittlich. Auch ein wenig mehr Abwechslung bezüglich der insgesamt 30 Strecken (inklusive Abzweigungen) hätte nicht geschadet.

Jens Quentin



VORSICHT, BAUM Neben Abzweigungen warten spektakuläre Sprungeinlagen und gewohnt pixelige Polygon-Bäume auf den virtuellen Snowboarder, der auf seinem Brett heranrauscht.

Test ERGEBNIS

Vorläufig letzter Teil der Serie mit zahlreichen Profi-Sportlern, aber wenig Innovationen. Leichte Schwächen im Gameplay sowie eine teilweise zu schwammige Steuerung lassen nur echte Freaks begeistert zum Controller greifen.

Titel	Cool Boarders 4
Genre	Snowboarding
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	3 Schwierigkeitsstufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	6 Spielmodi
Preis	DM 89,95
Hersteller	SCEE
Entwickler	Idol Minds Digital Entertainment
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./engl. Texte
Release	23. Februar

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
79%	64%	80%	78%

SPACE DEBRIS

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

Die Macher von Millennium Soldier melden sich mit einem weiteren Effekt-Feuerwerk zurück. Doch steckt hinter Space Debris auch ein gutes Spiel?

Bei *Space Debris* übernehmen Sie in den meisten Levels die Kontrolle über ein Raumschiff und jagen mit Lasergeschossen, Raketen und Smartbomben die feindliche Übermacht zum Teufel. Während Sie in einigen Stages einer vorgegebenen Flugbahn folgen müssen, gibt es auch Abschnitte, in denen Sie innerhalb eines abgegrenzten Bereichs volle Bewegungsfreiheit haben. Durch Einsatz von Antriebs- und Bremsdüsen können Sie kurzfristig Ihre Geschwindigkeit ein wenig verändern, ansonsten sind Sie auf ein mittleres Tempo festgelegt. Speziell das Bremsen ist oft genug zwingend notwendig, um nicht wichtige Schild-Powerups und dergleichen zu verpassen – viel zu schnell kann es sonst passieren, dass Sie an einem Extra vorbeidüsen und nicht mehr umkehren können. Die teilweise beeindruckenden Endgegner sind eine echte Herausforderung und genretypisch nur an bestimmten Punkten verwundbar. Die Grafik ist recht detailarm, macht dies aber durch hervorragende Licht- und Explosionseffekte aller Art wieder wett. Der Schwierigkeitsgrad ist generell recht hoch und die Anzahl der Continues auf drei begrenzt.

Michael Pruchnicki



PASST ZUM SPIEL Das Design des Outfits ist technisch aufwendig, doch der Charakter Bryant bleibt trotzdem blass.



UNTER BELAGERUNG In diesem Level müssen Sie eine Station vor riesigen Robotern schützen.



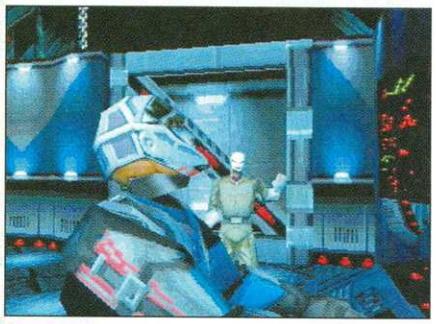
WO BIN ICH? In den Freiflug-Levels erleichtern der Pfeil oben und der Radar die Orientierung.



TEMPOLIMIT Um angesichts der vielen Gegner keine Extras auszulassen, müssen Sie oft abbremsen.



DER COUNTDOWN LÄUFT Das Zeitlimit lässt Ihnen in diesem Fall nicht viel Zeit zum Überlegen.



STILECHT Die Cutscenes erinnern, was Details und Effekte angeht, ein wenig an Metal Gear Solid.



MICHAEL

MEIN FAZIT

OK

Space Debris ist zwar nicht ganz so schlecht, wie es der Titel vermuten lässt, aber insgesamt kommt hier doch ziemlich schnell Langeweile auf. Die normalen Levels sind wegen nicht enden wollender, uninspirierter Gegnerformationen schlichtweg öde und die Endgegner zwar durch ihre massiven Raketensalven herausfordernd, aber letztendlich spielerisch auch nicht viel spannender. Zwar sind einige Grafikeffekte wirklich sehr ansprechend geraten, doch letztendlich kann die Optik allein auch nicht zum Weiterspielen motivieren – zu unspektakulär sieht der Großteil der Levels aus. Da kann auch die gute Spielbarkeit nicht mehr viel reißen.

Test ERGEBNIS



Die teilweise hervorragenden Grafikeffekte vermögen bei *Space Debris* kaum über das uninspirierte Gameplay hinwegzutäuschen. Lediglich die Endgegner ragen hier heraus und können zumindest teilweise beeindrucken.

Titel	Space Debris
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	10
Preis	DM 89,95
Hersteller	SCEE
Entwickler	Rage Software
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Handbuch/Spiel	Deutsch/dt.Texte, dt.Sprache
Release	26. Januar

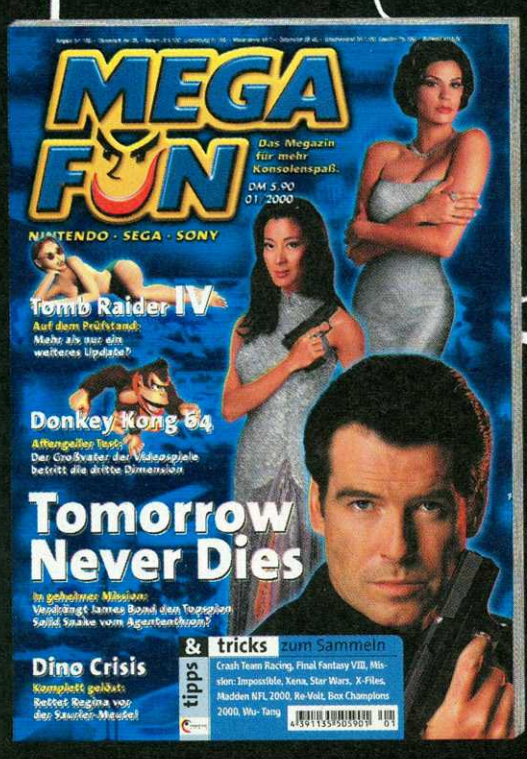
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
73%	79%	49%	60%

NEULICH IM FITNESS-STUDIO...

TIPP

MIN MAX

Have fun, baby!



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

Mega Fun – das Megazin für mehr Konsolenspaß!

MUSIC 2000

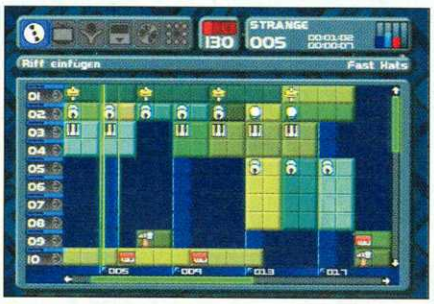
Genre: Entertainment **Spieler:** 1-4 **Hersteller:** Codemasters **Internet:** www.codemasters.de

PLAYSTATION ZONE HIT

Mit Music 2000 lädt Codemasters Sie zu einer interaktiven Musikstunde der nächsten Generation ein. Und wenn Sie erst einmal die glanzvollen Möglichkeiten dieser Party-Granate entdeckt haben, werden aus Stunden Wochen, aus Wochen Monate ...



ROBO-NATION Mit dem Video-Editor lassen sich auch animierte Figuren in die Bilderflut einweben.



HILFREICHE VISUALISIERUNG Jedes Sample wird im Editor durch einen speziellen Block angezeigt.

Music 2000 erlaubt es Ihnen, ohne musikalische Vorkenntnisse innerhalb kürzester Zeit aus vorgefertigten Riffs Tracks in voller Maxi-Länge zusammenzustecken. Von der CD laden Sie Riffs aus den Musikrichtungen Trance, Beat, Drum'n'Bass, House, Rock oder Techno in den Track-Editor ein. Dann stellen Sie sich aus den Unterbereichen Bass, Drum-Loops, Melody, Percussion, Sound Effects und Vocals ein Grund-Repertoire zusammen und fügen diese durch Grafik-Blöcke versinnbildlichten Elementen zu ei-



FLORIAN

MEIN FAZIT

Super

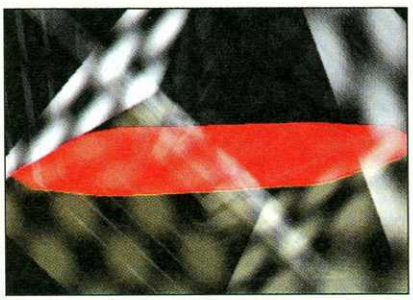
Seit ich mit sieben Jahren aus der Musikschule geworfen wurde, weil verknöcherte Pädagogen mich dazu zwingen wollten, vor dem Schlagzeug erst Blockflöte zu lernen, ist Musik für mich eine Geheimwissenschaft gewesen. Codemasters gebührt das Verdienst, mir mit *Music 2000* einen neuen Zugang zur Welt der Töne geöffnet zu haben. Obwohl ich keine Noten lesen kann, erlaubten mir die simple Bedienung und der hohe Produktkomfort innerhalb von Minuten, meine Kreativität in eine Komposition umzusetzen und mit einem leckeren Video zu garnieren. Der Clou bei *Music 2000* liegt darin, dass Sie sofort loslegen können und Ihnen das „Spiel" (tatsächlich wird es als Anwendersoftware eingestuft) durch die fortschrittlichen Riff- und Video-Editoren auch längerfristig Raum zur Verwirklichung frischer Ideen bietet. Zudem ist *Music 2000* wegen der Vier-Spieler-Jam-Jukebox und der Möglichkeit, Song- und Videodaten via Memory-Card bei Gleichgesinnten vorzuführen, extrem partytauglich und somit uneingeschränkt empfehlenswert.

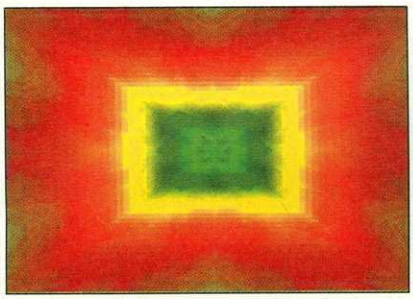


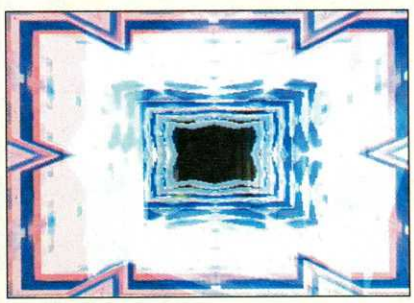
MOVE YOUR BODY Wer Music 2000 hat, braucht keine Disco, um in ekstatische Zuckungen zu verfallen!

Info **UND DIE WELT WIRD BUNT!**

Da es außer dem – von uns in PlayStation Zone 12/98 mit 78% bewerteten – Vorgänger *Music* keine Titel gibt, mit denen sich *Music 2000* vergleichen ließe, präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle einige Impressionen aus den Video-Clips, die Sie mit der Autogenerations-Funktion in Sekundenschnelle erstellen können. Sie müssen nur die Geschwindigkeit der Bildwechsel und die Motivzahl festlegen, den Rest erledigt das Programm von selbst. Diesen Vorschlag nehmen Sie dann als Vorlage, um die Action Ihrem Geschmack anzupassen. Fortgeschrittene mit festen Vorstellungen dürfen natürlich alle Komponenten – von der Kameraführung über rasante Tunneleffekte bis hin zur Schnitt-Technik selbst austüfteln.







nem Stück zusammen. Da *Music 2000* über eine griffige Online-Hilfe verfügt und sich ansonsten von selbst erklärt, brauchen Sie bis zu diesem Zeitpunkt kein einziges Mal in die Anleitung zu schauen. Sind Sie mit Ihrem Song zufrieden, wechseln Sie in den Clip-Editor, der sich genauso komfortabel bedienen lässt (siehe Extrakasten), und haben schon das erste Erfolgserlebnis, das Sie fix im Freundes-, Bekannten- oder Kollegenkreis vorführen können.

Keine Grenzen

Je öfter Sie mit *Music 2000* spielen, desto ehrgeiziger werden Sie. So werden Sie feststellen, dass Sie verstärkt auf das passende Zusammenspiel der einzelnen Riffs achten und die Musikblöcke so zusammenstellen,

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

JOYBO
Münster Str. 11
53111 **Bonn**
☎0228/65 97 26

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 Gmb
Wihelmstr. 23
89518 **Heidenheim**
☎07321/98 25 10

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

Alle Angaben ohne Gewähr.

Info MOBY ÜBER MUSIC 2000



MOBY MACHT MUSIK Der Meister elektronischer Klänge probiert das Komponieren mit dem Pad.

Unserem US-Korrespondenten Bryan Stratton gelang es, den Rave-Künstler Moby, weltbekannt durch die Hit-Single *GO*, vor dessen ausverkauftem Auftritt im Wisconsin Barrymore Theatre nach dessen Meinung über *Music 2000* zu befragen. Moby, der seine musikalische Vielseitigkeit derzeit durch die erfolgreiche Single *Why does my heart feel so bad?* (Top 5 in Deutschland) unterstreicht, hält Videospiele prinzipiell zwar für Zeitverschwendung und spielt auf seinem Computer nur eine *Mah-Jongg*-Simulation (Anm. d. Red.: fernöstliches Brettspiel). Doch *Music 2000* kann ihn vor die PlayStation locken. Während er an seinem ersten *Music 2000*-Track bastelt, kommentiert der Star: „Das ist wirklich ein sinnvolles Spielzeug. Ich bin mir zwar nicht sicher, ob ich schon alle Funktionen überblicke, aber ich denke, dass man beim Herumexperimentieren mit diesem Titel viel Spaß haben kann." Als Moby nach zehnminütigem Komponieren ein weibliches Vocal-Sample einfügt, bemerkt er lächelnd: „Ich würde gerne die Frau kennen lernen, mit der die Entwickler dieses Sample aufgenommen haben. Sie hat eine hervorragende Stimme." Gefragt, ob er sein nächstes Album mit *Music 2000* aufnehmen würde, wehrt Moby ab: „Ich erstelle hier einen Track, aber die eigentliche Arbeit haben schon andere gemacht. Der Unterschied liegt darin, dass ich für Studioaufnahmen meine eigene Samples finden und kreieren muss. Trotzdem ist das ein sehr gutes Spiel!" Und es sollte nicht unerwähnt bleiben, dass das Equipment in Mobys New Yorker Musikwerkstatt an die 300.000 Mark wert ist. *Music 2000* hingegen erlaubt es Ihnen mit einem viel geringeren Budget, auf die Pauke zu hauen.



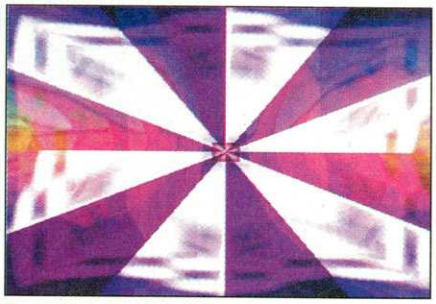
JAM-SESSION Beim Jam-Modus werfen bis zu vier Spieler gleichzeitig ihre Samples zusammen.



FEINTUNING Was sich noch aus meinem Lieblingsstück „Emotion Engine" herausholen lässt?

dass sich der rechte Wohlklang einstellt. Sind Sie an dem Punkt angekommen, an dem Sie über die Kurz- und Schnellfunktionen hinaus mehr künstlerische Freiheit verlangen, werden Sie in den umfangreichen Riff- und Clip-Editoren von *Music 2000* willkommen geheißen. Hier stoßen die Kreativen von Jester Interactive für Sie die Türen zu einer Form der Musikbearbeitung auf, die nur durch Ihr Vorstellungsvermögen begrenzt wird. In den diversen Untermenüs sichten Sie Klangkurven, manipulieren Tonleitern oder drehen an den BPM. Die Künstlerwerkstatt im Kleinformat, die ein Equipment simuliert, das vor wenigen Jahren nur für Wenige erschwinglich war, bietet überdies eine sehr stabile Save-Funktion. Und der bunte Mehrspieler-Jam-Modus, der nur bei häufigem Nachladen manchmal ins Stottern gerät, rundet das didaktisch ausgefeilte Produkt glänzend ab.

„Wenn Music 2000 erschallt, bleibt keiner kalt!"



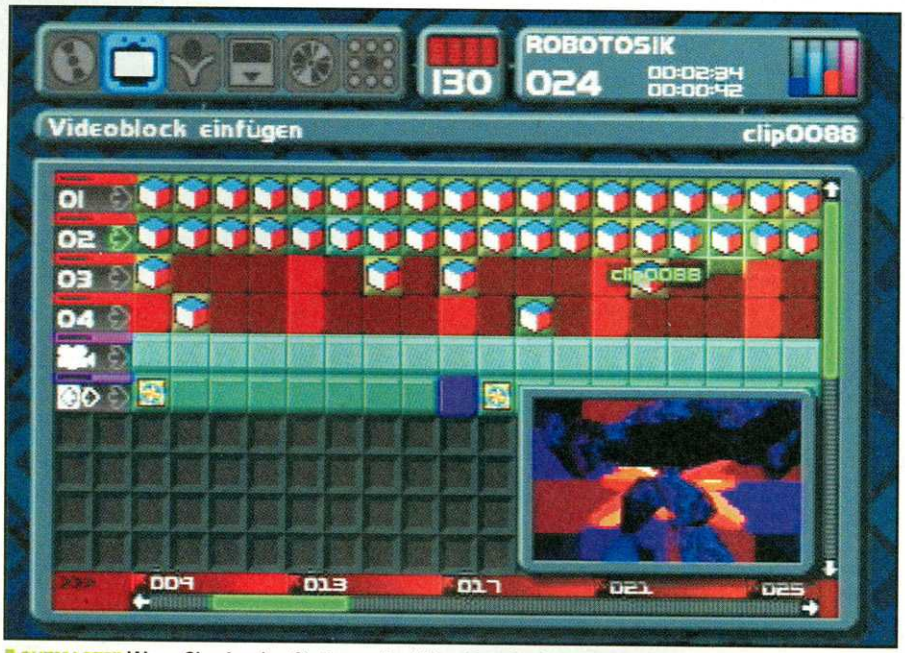
FARBFLASH Bei der Video-Generierung dürfen Sie mit unzähligen Mustern experimentieren.



HEIMWERKER Im Riff-Editor können Sie jeden Bestandteil der existenten Samples umstricken.

Einen großen Beitrag zur Langzeitmotivation leistet auch der ausgereifte Video-Editor, mit dem Sie nicht nur beliebige Muster, Farbwechsel und stroboskopartige Effekte generieren, sondern auch Symbole und Animationen in Ihren Clip integrieren können.

Florian Brich



CUTMASTER Wenn Sie einzelne Stationen der Video-Strecke bearbeiten, wandert der Kontrollmonitor automatisch in die günstigste Position. Solche Details zeigen, wie durchdacht der Titel ist.

Test ERGEBNIS

Genialer Sample-Baukasten, der Sie dank der intelligenten Benutzeroberfläche, unzähliger Riffs und professioneller Editoren immer dann eine Musik- und Videopremiere erleben lässt, wenn Sie es wollen.

Titel	Music 2000
Genre	Entertainment
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Leicht
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/nein
Levels	–
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Jester Interactive
USK-Freigabe	Eingetragen (Anwendersoftware)
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
65%	86%	90%	91%

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

expert

Preiswert und kompetent!

PlayStation

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

TYPISCH EXPERT



Dual Shock Controller
Nimm' das Spiel in die Hand: Sehen, kontrollieren und fühlen!

je DM 59.- / €30.17



GTA 2 Bewähre Dich in diesem Action-Hit gegen Polizei, FBI und die Army!



NFL Blitz 2000 Das lässt Dein Football-Herz höher schlagen!



Lego Rock Raiders Hole Dir das erste Echtzeit-Action-Strategiespiel für Kinder!

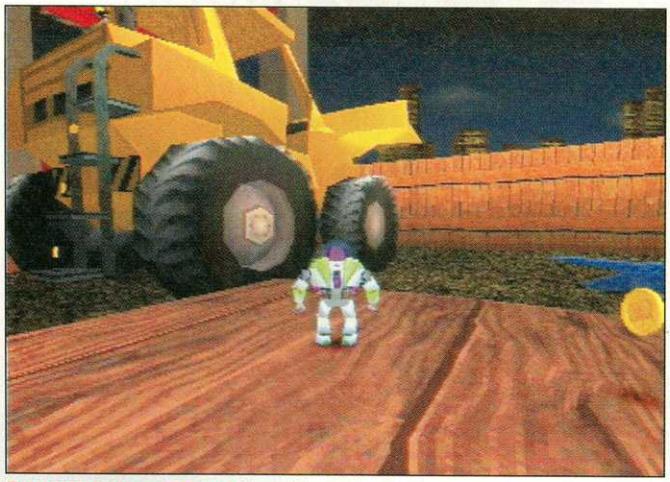


Tarzan Erlebe die Abenteuer des legendären Dschungel-Helden!

alle Games je DM 89.- / €45.50

Enter the future!

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



AUFWENDIGE UMGEBUNG Der ordentlich modellierte Bagger im Baustellen-Level zeigt, wie detailliert die Umgebung teilweise gestaltet wurde.



GELB+BLAU=GRÜN An dieser Stelle müssen Sie aus den drei Farbtönen neue zusammenmischen, um einen Pizza-Planet-Chip zu kriegen.

TOY STORY 2

PLAYSTATION ZONE HIT

PLAYSTATION KIDS ZONE

Genre: Jump&Run **Spieler:** 1 **Hersteller:** Disney Interactive **Internet:** www.disneyinteractive.com

Wenn Sie den ersten Toy-Story-Film mochten, haben Sie Grund zur Freude: Sowohl der Film-Nachfolger als auch das Spiel dazu sind echte Highlights geworden!

Die Handlung des Videospiels zum Computerfilm basiert direkt auf der Filmvorlage: Cowboy Woody ist vom skrupellosen Spielzeugsammler Al entführt worden und die verbliebenen Spielsachen eilen ihm zu Hilfe – angeführt von Woodys ehemaligem Gegner und mittlerweile bestem Freund Buzz Lightyear, in dessen Weltraumanzug Sie nun schlüpfen! Das Spiel beginnt im Haus von Woodys Besitzer Andy, in dem Sie langsam an die Steuerung von Buzz herangeführt werden. Neben einem normalen Sprung kann Buzz mit Hilfe seiner ausklappbaren Flügel auch etwas weiter gleiten. Eine Drehattacke dient zusätzlich zur Abwehr von Projektilen und eine Stampfattacke aus der Luft eignet sich hervorragend, um Bodenschalter auszulösen. Die wichtigste Waffe im Kampf gegen das böse Spielzeug, das sich Buzz in den Weg stellt, ist allerdings der Laser. Mit Hilfe der Ego-Ansicht, können Sie Ihre Gegner in bester Sniper-Manier ins Ziel nehmen. Witziges Detail am Rande: in dieser Perspektive können Sie sogar die Spiegelung von Buzz' Gesicht im Glas seines Helms erkennen! Auf der Suche nach Woody hangelt sich der Space Ranger an allerlei Stangen und Sei-

SCHAF IM WOLFSPELZ Der erste Eindruck täuscht, Rex ist eigentlich ein friedliebender Spielzeug-Saurier.



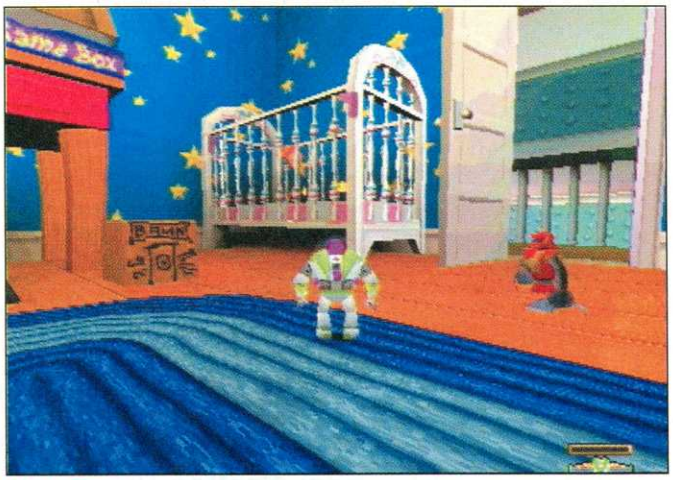
CHIP GEGEN GELD Für Sparschwein Specki müssen Sie 50 Münzen innerhalb des Levels finden.



SNOOPYS KOLLEGE Diesem noch recht harmlosen Endgegner wurde eine eigene Stage gegönnt.



ÜBER DEN WOLKEN Über die Äste und einige Seile gelangt Buzz in luftige Höhen. Ganz oben erwartet ihn der Kampf gegen einen Drachen-Endgegner.



LOS GEHT'S! Der erste Level ist noch relativ einfach aufgebaut. In Andys Zimmer können Sie sich mit der Steuerung von Buzz vertraut machen.

Info VERGLEICH

1.	**Crash Bandicoot 3**	SCEE	90%
2.	**Gex Deep Cover Gecko**	Eidos	90%
3.	**Gex 3D**	Eidos	88%
4.	**Spyro 2: Gateway To Glimmer**	SCEE	87%
5.	**Toy Story 2**	**Disney Interactive**	**87%**

„Bis zur Unendlichkeit und darüber hinaus", wie Buzz Lightyear sagen würde, hat's zwar nicht ganz gereicht, doch trotz starker Konkurrenz kann sich *Toy Story 2* im oberen Bereich des Genres platzieren und mit Hits wie *Spyro 2* gleichziehen.

len nach oben, rutscht an Wäscheleinen herab und schiebt allerlei Gegenstände durch die Gegend, um höhergelegene Plattformen zu erreichen – zu denen er sich notfalls in bester Lara-Croft-Manier noch hochzieht.

With a little help from my friends ...

Während Sie mit Buzz das Haus vom Dachboden bis zum Keller absuchen, begegnen Ihnen auch die anderen Spielsachen wieder und stehen Ihnen mit Rat und Tat zur Seite. Dino Rex gibt Ihnen beispielsweise Tipps, was Sie innerhalb eines Levels zu erledigen haben. Das erste Ziel ist es immer, fünf Pizza-Planet-Token einzusammeln. Je nach Level müssen Sie dazu unterschiedliche Aufgaben erfüllen. So gibt Ihnen etwa im ersten Level Mr.Potato-Head eines, nachdem Sie ihm sein verloren gegangenes Ohr zurückgebracht haben. Little Bo Peep dagegen vermisst ihre Schafe, die Sie erst im gesamten Level zusammensuchen müssen. Und diverse Endgegner sind ebenfalls eine gute Token-Quelle. Sie müssen allerdings nicht alle Missionsziele erreichen, um weiterzukommen. Stattdessen können Sie auch relativ früh schon in den nächsten Level wechseln, um eventuell später wieder auf Token-Suche zu gehen.



WOHIN SOLL'S GEHEN? Einmal besuchte Levels können Sie jederzeit wieder anwählen.

Kinoreife Präsentation

Ganz so bombastisch wie im Film selbst ist die Grafik von *Toy Story 2* natürlich nicht geworden, doch bietet Sie kaum Grund zur Klage. Ähnlich gut gelungen ist der Soundtrack, der das Spielgeschehen stets passend untermalt. Zwischendurch können Sie zahlreiche Videosequenzen direkt aus dem Kinofilm bestaunen, die jeweils die Story des Spiels weiterführen. Die deutsche Version bietet dabei natürlich komplett deutsche Texte und Sprachausgabe. Praktischerweise können Sie alle einmal erspielten Videos nachher beliebig oft wieder anschauen. Die Steuerung des Spiels ist gelungen und die umschaltbare Kamera bleibt in der Active-Einstellung stets möglichst hinter Buzz, was das Erkunden der 3D-Umgebung sehr angenehm macht.

Michael Pruchnicki



MEIN FAZIT

Sehr Gut

Wirklich bemerkenswert, was Traveller's Tales hier abgeliefert hat! Toy Story 2 sieht nicht nur sehr gut aus, es spielt sich auch so – und kann durch den geschickten Aufbau des gesamten Spiels auch entsprechend motivieren. Die Levels sind nicht nur schön groß und optisch ansprechend, sondern auch ziemlich abwechslungsreich gestaltet. Sogar die sonst oft problematische Kameraführung gefällt mir hier erstaunlich gut. Lediglich der Umfang erscheint beim schnellen Durchspielen etwas gering, doch bis alle Levels komplett erforscht sind, vergeht einige Zeit. Jump&Run-Fans sollten sich dieses Spiel jedenfalls nicht entgehen lassen!



„ZU KLEINE ARME!" In einem der Videos verzweifelt Rex am für ihn zu großen Joypad.



AUF DIE PLÄTZE Beim Rennen gegen das Auto kann Buzz ein weiteres Pizza-Token gewinnen.

Test ERGEBNIS



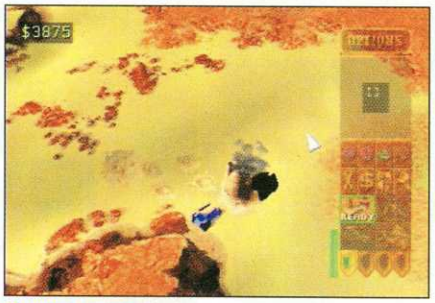
Toy Story 2 ist ein hervorragendes Jump&Run, dessen Grafik, Sound und Gameplay kaum Anlass zur Kritik bieten. Ohne Zweifel eine der besten Film-Umsetzungen bisher!

Titel	Toy Story 2
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Leicht bis mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	10 Level + 5 Boss-Level
Preis	DM 99,95
Hersteller	Disney Interactive
Entwickler	Traveller's Tales
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Handbuch/Spiel	Deutsch/dt.Texte, dt.Sprache
Release	27. Januar

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
83%	80%	89%	87%



BLECHSCHADEN Zwar wurde der Angriff auf die Basis abgewehrt, aber ein Trike ist beschädigt.



WURMANGRIFF Gefährliche Sandwürmer sind das Markenzeichen des Wüstenplaneten.



KAMPFGETÜMMEL Ist der Gegner erst dezimiert, haben die Atreides-Trikes leichtes Spiel.

PLAYSTATION ZONE HIT

Die Umsetzung des PC-Hits der C&C-Macher lädt Sie ein, den Wüstenplaneten zu besuchen. Stellen Sie sich riesigen Sandwürmern und feindlichen Truppen: Nur auf Dune gibt es ein Gewürz mit bewusstseinserweiternder Wirkung, das in der ganzen Galaxis äußerst begehrt ist!

DUNE 2000

Genre: Strategie **Spieler:** 1 **Hersteller:** Electronic Arts **Internet:** www.westwood.com

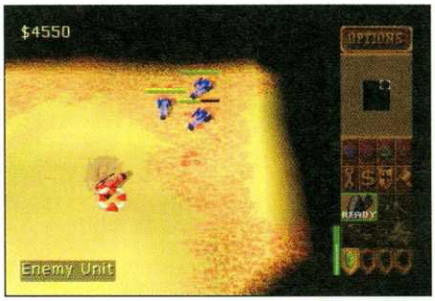
Kaum eine Science-Fiction-Saga hat je die Popularität und epische Breite des mittlerweile sechsbändigen *Dune*-Zyklus von Frank Herbert erreicht. 1984 schaffte der erste Roman sogar den Sprung auf die Leinwand, im Regiestuhl kein Geringerer als David Lynch (*Twin Peaks, Lost Highway, The Straight Story*), und Ex-Police-Sänger Sting in einer Hauptrolle. Fünfzehn Jahre später macht die Geschichte nun unter dem Titel *Dune 2000* einen weiteren Sprung, um als spannender Echtzeitstrategie-Knaller auf Ihrer Konsole zu landen.

Episches Weltraummärchen

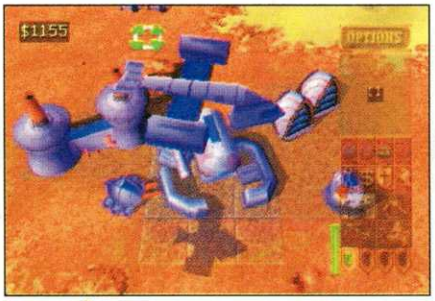
Die komplexe Hintergrundgeschichte von *Dune 2000* im Schnellüberblick: Als Mitglied einer von drei Herrscherfamilien bauen Sie Gewürz ab und schicken Ihre Einheiten in den Kampf



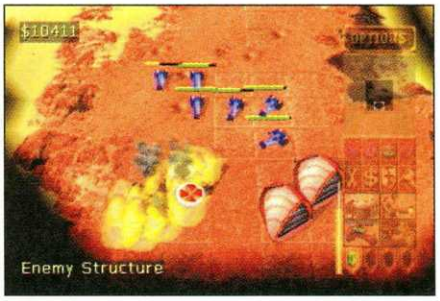
SANDKASTENSPIELE Der Wüstenplanet Dune mit seinen riesigen Gewürzvorräten und gefährlichen Sandwürmern wird von drei feindlichen Familienclans äußerst heftig umkämpft.



FEINDKONTAKT Von einer Harkonnen-Einheit überrascht, nutzen die Trikes ihre Übermacht.



LUFTBRÜCKE Ist eine Gewürzraffinerie fertig, bringt der Fluggleiter ein Erntefahrzeug zur Basis.



PUTZKOLONNE Einige Atreides-Trikes beginnen in der Harkonnen-Basis ihre Aufräumarbeit.

um den Wüstenplaneten. Denn wer *Dune* kontrolliert, kontrolliert das Gewürz – und damit die ganze Galaxis! Dabei machen Ihnen extreme Trockenheit und gigantische Sandwürmer zu schaffen, die stets in der Nähe Ihrer Abbaugebiete zu finden sind und ganze Truppenverbände mit einem Bissen schlucken. Je nachdem,

„Schicken Sie doch Ihre Gegner einfach in die Wüste."

ob Sie für die guten Atreides, die bösen Harkonnen oder die verschlagenen Ordos antreten, bekommen Sie es auch bald mit den einheimischen Fremen zu tun, die mehr über die geheimnisvolle Verbindung von Sandwürmern und Gewürz zu wissen scheinen …

Basisbau und Strategie

Sie beginnen jede Mission ganz klassisch mit dem Auf- und Ausbau Ihrer Basis: Sobald Windkraftwerke die Energieversorgung sichern und Raffinerien den Gewürzabbau beginnen, können Sie sich daranmachen, Kampfverbände zu produzieren, die das Terrain erkunden und feindliche Basen zerstören. Dabei wird ständig Ihre Palette an Gebäuden, Einheiten und Upgrades erweitert, so dass Sie schnell von reinen Erkundungsmissionen zu ziemlich komplexen Spielszenarien fortschreiten.



ÜBERMACHT Die rote Basis hat in diesem erbitterten Gefecht zwar keine Chance gegen die blaue Atreides-Übermacht, doch ohne kluge Kampftaktik erleiden auch die Blauen hohe Verluste bei ihrem Sieg.

Freundliches Gameplay

Die Spielsteuerung erlernt sich intuitiv und funktioniert, im Vergleich zu anderen Strategiespielen, absolut flüssig. Der ansteigende Schwierigkeitsgrad ist so gewählt, dass man sich nicht schon gleich zu Beginn die Zähne ausbeißt, und nach erfolgreichen Missionen wird die Hintergrundgeschichte in gelungenen Animationen vorangetrieben. Der Titel bringt Strategie-Profis sicher einige Kurzweil, belohnt aber auch Einsteiger mit einer intelligenten Storyline und wird ob seiner atmosphärischen Dichte sicher etliche neue Freunde für das Echtzeit-Genre gewinnen können.

Matthias Glaser



MEIN FAZIT

Super

MATTHIAS

Als Fan der Buchreihe und Freund der Verfilmung von David Lynch hatte ich mich schon lange auf den Wüstenplaneten als PlayStation-Spiel gefreut. Und meine Hoffnungen wurden nicht enttäuscht. Die dichte Science-Fiction-Atmosphäre des Originals kommt wirklich prächtig rüber, allein die gigantischen Sandwürmer sind den Kauf schon wert. Die Steuerung ist schnell erlernt und sehr komfortabel, die Missionen mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad lassen sich insgesamt recht gut bewältigen. So entsteht von Anfang an Spielspaß, der mit jedem Erfolgserlebnis weiter steigt. Eine durchweg lohnende Anschaffung – auch für Strategie-Einsteiger.

Info VERGLEICH

1.	Civilization II	Activision	92%
2.	WarCraft 2	Blizzard	92%
3.	**Dune 2000**	**EA**	**90%**
4.	Command & Conquer 2	Virgin	90%
5.	Warzone 2100	Eidos	89%

Dune 2000 erfindet zwar das Strategie-Genre nicht neu, greift mit der zugrunde liegenden Story von Sandwürmern, Gewürzernte, verfeindeten Familienclans und unabhängigen Fremen aber so viele spannende Handlungsstränge des Roman-Ursprungs auf, dass es unbedingt in die Spitzengruppe der Rangliste gehört. Trotz relativer Nähe zu *Command & Conquer 2* schneidet *Dune 2000* im Direktvergleich gerade wegen seines literarischen Ideenreichtums knapp besser ab.

Test ERGEBNIS

Dune 2000 bietet jede Menge Science-Fiction-Flair, eine abwechslungsreiche Hintergrundgeschichte, eine bedienfreundliche Steuerung und nicht zu schwere Missionen. Natürlich könnten Sound und Grafik, wie bei den meisten Strategie-Titeln, besser sein, aber die verschiedenen Einheiten sind jederzeit problemlos unterscheidbar und ausreichend detailliert dargestellt. Schön animierte Zwischensequenzen halten die Basisgeschichte stets im Gedächtnis und den Strategiesüchtigen unerbittlich am Bildschirm, weil er sich schon auf die Video-Belohnung für die nächste bestandene Mission freut.

Titel	Dune 2000
Genre	Strategiespiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	30
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Westwood Studios
USK-Freigabe	Ab 12 Jahre
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	10. Februar 2000

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
78%	78%	95%	90%

LEGO ROCK RAIDERS

Genre: Action-Adventure **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Lego Media **Internet:** www.legomedia.com

Neben einem Test von Lego Rock Raiders bieten wir Ihnen auf dieser Seite noch mehr: Sie können bei uns das Roboterentwicklungssystem Lego Mindstorms gewinnen.

Die Rock Raiders, ihres Zeichens Legomännchen, stecken in der Umlaufbahn eines unbekannten Sterns fest. Sie müssen sich einen der Raiders, die sich durch unterschiedliche Fähigkeiten auszeichnen (Sparks verfügt etwa über einen extrem mächtigen Schubstrahl), aussuchen und dann die Höhlensysteme erforschen, die sich unter der Oberfläche des Planeten befinden. Zu Beginn stehen nur fünf dieser Höhlen offen, insgesamt sind es für Einzelspieler 18. Neben den Kämpfen gegen zahlreiche außerirdische Lebensformen, die aber gewaltfrei ablaufen, bezieht das Game seinen Reiz vor allen Dingen aus der Möglichkeit, verschiedene, abgefahrene Gefährte fahren zu können. Unter anderem warten riesige Bohrer, Buddler und Schaufellader auf Sie. Erfreulich: Wer zusammen mit einem Kumpel auf Erforschungstour gehen will, kann dies in neun weiteren, speziell für diesen Modus entworfenen Höhlensystemen tun.

Marco Marzinkowski



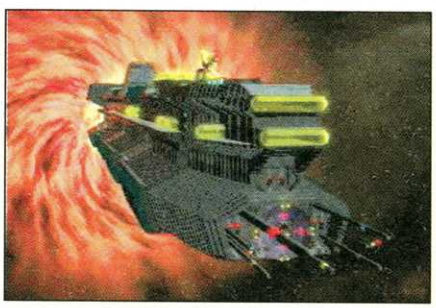
MARCO

MEIN FAZIT

OK

Lego-Fans und absolute Einsteiger könnten vielleicht sogar Gefallen an diesem Titel finden, der Rest dürfte sich trotz der gegebenen Level- und Fahrzeugvielfalt schnell langweilen.

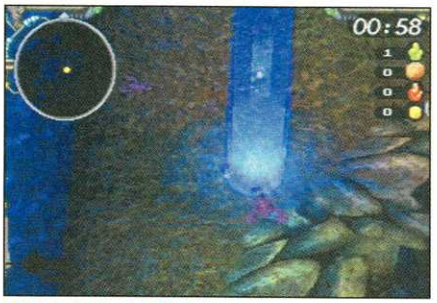




AUFTAKT Zwei Impressionen aus dem kurzen, aber technisch sauberen und spannenden Intro.



ERROR In die deutsche Übersetzung hat sich der eine oder andere kleine Fehler eingeschlichen. Die Qualität der Texte ist aber dennoch okay.



BEAM ME UP, SCOTTY Dieser Raider hat bei einem Einsatz seine Energie aufgebraucht und wird mit einem Teleporterstrahl zurückgebeamt.



DA HAT ES GEKRACHT Die beeindruckenden Explosionen und Lichteffekte sind die Highlights einer ansonsten eher biederen Grafikengine.

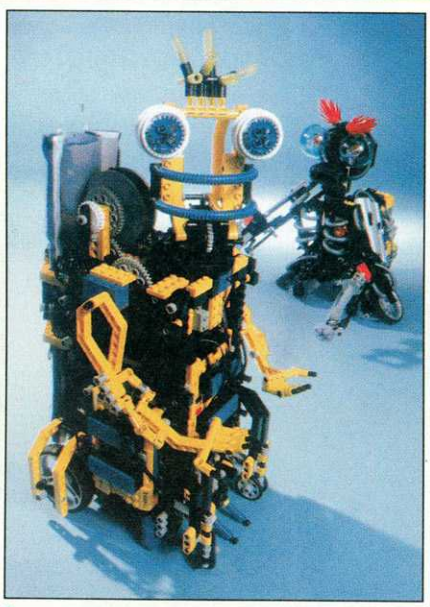
Info GEWINNEN SIE LEGO MINDSTORMS

Von Lego gibt es seit Oktober 1999 ein spezielles Roboterentwicklungssystem namens *Lego Mindstorms*, das in Kooperation mit der renommierten amerikanischen Forschungseinrichtung MIT entwickelt wurde. Der Clou bei der Sache: In Kombination mit der speziellen PC-Software, die im Lieferumfang enthalten ist, können die Roboter, die durch Licht- und Berührungssensoren sogar auf ihre Umwelt reagieren, kontrolliert und gesteuert werden. Bei uns können Sie eines dieser edlen Entwicklungssysteme gewinnen, wenn Sie die Antwort auf die folgende Frage wissen:

Wofür steht das Kürzel M.I.T.?

Rufen Sie die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgen Sie der Ansage: 0190/595851

Aktionsende ist der 2. Februar 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, und die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Lego 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 können uns die Antwort auch auf einer Postkarte an die folgende Adresse schicken: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PlayStation Zone, Kennwort: Lego Mindstorms, Roonstr.21, 90429 Nürnberg.



UNENDLICHE VIELFALT Hier sehen Sie nur zwei von unendlich vielen Roboter-Variationen, die mit dem Lego-Mindstorms-System möglich werden.

Test ERGEBNIS



Nettes Action-Adventure, welches primär Lego-Fans ansprechen dürfte.

Titel	Lego Rock Raiders
Genre	Action-Adventure
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Nein (Passwort)
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	18 (Einzel-) + 9 (Multiplayer)
Preis	99,95 DM
Hersteller	Lego Media
Entwickler	Data Design Interactive
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt. /dt. Texte
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
63%	74%	60%	61%



GROSSSTADTLICHTER Hat man erst einmal eine größere Stadt erreicht, kommt man etwas voran, denn hier gibt es neue Waffen und Rüstungen.



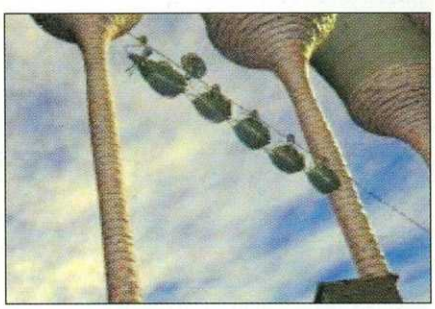
AUSGEHEILT Sobald die Magierin den Heilzauber für die ganze Gruppe beherrscht, werden die Kämpfe gegen mehrere Gegner etwas leichter.

SHADOW MADNESS

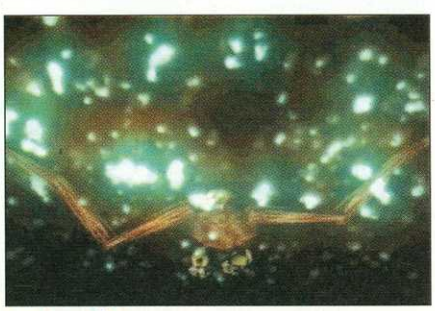
Genre: Rollenspiel **Spieler:** 1 **Hersteller:** SCEE **Internet:** www.crave.de

Das Rollenspiel Shadow Madness orientiert sich stark an Final Fantasy VII. Das verwundert kaum, denn der Entwickler Ted Woolsey arbeitete lange für Square USA.

Sie übernehmen die Rolle des jungen Abenteurers Stinger, der beobachtet, wie sein Heimatort durch eine Katastrophe vernichtet wird. Als Held der Geschichte macht er sich auf die Suche nach den Ursachen und bekommt Unterstützung von einer Magierin und einem Ernteroboter. So soll das Abenteuer beginnen, aber schnell stellt man sich die Frage: „Was habe ich damit zu tun?" Leider fehlt eine entsprechende Hintergrundgeschichte, die den Spieler gleich zu Beginn an den Controller fesselt. Dass nahezu jeder NPC seitenlange Texte zu erzählen hat, lässt bald Langeweile aufkommen. Außerdem sind viele Gegenstände völlig nutzlos und nehmen nur unnötig Platz im ohnehin zu kleinen Inventar weg.



DRAHTSEILAKT Mit solchen Gondeln gelangen die Helden in den oberen Teil der Stadt.



NEBELKRÄHE Dieser Vogel soll eigentlich einen Falken darstellen – ein Falke mit Bauchansatz?

Draufhauen

Wie bei Rollenspielen dieser Art üblich, sind Kämpfe ein nicht unwesentliches Element. Wenn die Gegner auftauchen, kann die Gruppe zwar versuchen, in Deckung zu gehen, um den Kampf zu vermeiden, allerdings verzichtet man dadurch auf wertvolle Erfahrungspunkte. Die Ausgewogenheit lässt insgesamt zu wünschen übrig, denn schon der erste Boss tötet eine unzureichend erfahrene Helden-Gruppe in drei Runden. Die Kampfrunden sind ähnlich aufgebaut wie bei *Final Fantasy VII*. Somit dauert es immer einen Moment, bis eine Attacke ausgeführt werden kann. Das Menüsystem ist dabei gewöhnungsbedürftig, denn zunächst muss man sich über die R- und L-Tasten für eine von vier Aktion (Angreifen, Verteidigen, Gegenstand benutzen, Zaubern) entscheiden, um dann in ein Untermenü zu gelangen. Das braucht Zeit, die besonders anfangs das Leben der Charaktere kosten kann.

Bunt und eckig

An den gezeichneten Hintergründen ist bei *Shadow Madness* nichts auszusetzen, aber die aus Polygonen zusammengesetzten Figuren sind weniger gut gelungen. Stinger ist beispielsweise eine bunte Ausgabe des *Final Fantasy VII*-Helden Cloud, nur dass etwas an Polygonen gespart wurde. Sämtliche Figuren wirken extrem eckig. Trotz der geringen Polygonzahl geht die Geschwindigkeit bei mehreren Figuren in die Knie. Die Zwischensequenzen sind auch nicht von allzu guter Qualität. Einziger Lichtblick ist die Musik, denn sie vermittelt die angestrebte Atmosphäre.

Thomas Rosato



MEIN FAZIT

Ok

THOMAS

Nach dem ansprechenden *Jade Cocoon*, das von Crave erst nach *Shadow Madness* entwickelt wurde, war ich von diesem Spiel absolut enttäuscht. Zum einen ist es schwer, sich in die Geschichte hineinzuversetzen, und zum anderen frustrieren die unausgewogenen Kämpfe. Erst nach mehreren Stunden kommt die Geschichte einigermaßen in Gang – so lange wird aber wohl selbst der geduldigste Spieler kaum durchhalten.

Test ERGEBNIS



Das Crave-Erstlingswerk ist insgesamt eher enttäuschend. Rollenspielfans, die eine ordentliche Portion Geduld mitbringen, kann *Shadow Madness* aber die langen Winterabende vielleicht etwas versüßen.

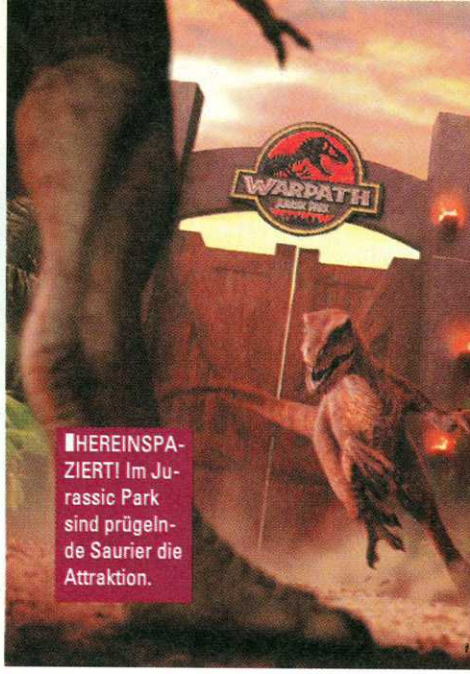
Titel	Shadow Madness
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	–
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	Crave Entertainment
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte
Release	26. Januar 2000

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
52%	81%	61%	59%

JURASSIC PARK WARPATH

Genre: 3D-Beat-'em-Up **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Electronic Arts **Internet:** www.ea.com

Ob die Pflanzen- oder die Fleisch fressenden Dinosaurier die eigentlichen Könige der Urzeit waren, kann man jetzt bei dem 3D-Beat-'em-Up Jurassic Park: Warpath selbst herausfinden.



HEREINSPAZIERT! Im Jurassic Park sind prügelnde Saurier die Attraktion.



GUT GEBRÜLLT Der T-Rex hat einen ähnlich imposanten Auftritt wie im zweiten Teil des Films.



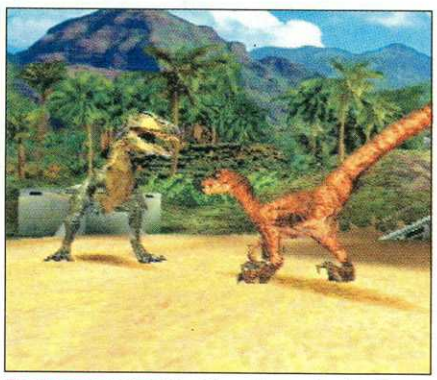
UNTERRICHTSSTOFF Im Museum gibt es auch zu diesem Pflanzenfresser einiges zu erfahren.

Der 3D-Prügler entführt Sie in den – als Vergnügungsstätte gedachten – Jurassic Park. Sie dürfen einen beliebigen Dino steuern und sich gegen verschiedene urzeitliche Gegner verteidigen. Mit Bissen, Tritten und scharfen Klauen wird der Gegner malträtiert. Darüber hinaus stehen auch einige Special-Moves zur Verfügung. So gelingt es Ihnen möglicherweise, den Gegner durch die Luft zu schleudern, oder Sie ringen ihn einfach zu Boden. Ein etwas makabrer Gimmick ist die Ziege aus dem ersten Film: Das arme Tier läuft durch manche Arenen und kann den Dinos als Futter dienen. Sie ist nicht leicht zu erwischen, aber der Versuch lohnt sich, schließlich gibt die Nahrungsaufnahme neue Energie. Haben Sie einen Kampf siegreich beendet, geht es zur nächsten dreidimensionalen Arena. Diese Hintergründe sind allesamt Orte, die auch schon in den Filmen eine Rolle spielten. Sie kämpfen also beispielsweise auf einem Schiff oder sind von Hochspannungszäunen umgeben. Die Animationen der Dinosaurier sind wirklich fantastisch gelungen und auch die Texturierung ist exzellent. Sogar Verletzungen sind sichtbar. Auch das jeweilige Brüllen der einzelnen Saurier klingt authentisch. Allerdings kommentiert eine absolut unpassende Stimme das Kampfgeschehen. Die Steuerung ist nicht sonderlich kompliziert, reagiert aber mitunter so träge wie die schwerfälligen Kämpfer. Ein Extralob gebührt dem Museum, denn hier kann man sich die Dinos nochmal genau ansehen und viel Wissenswertes nachlesen.

Thomas Rosato



DIE ZWEI VON DER TANKSTELLE Dinos haben in der Stadt eigentlich nichts verloren. Vor dieser Kulisse werden nicht nur Liebesbisse ausgeteilt.



ANGRIFFSLUSTIG Der Mega Raptor beobachtet seinen Gegner genau, bevor er angreift.



THOMAS

MEIN FAZIT

Gut

Das Beat 'em up Warpath – Jurrasic Park bringt eine Menge Spaß, denn die Dinos haben einige Überraschungen auf Lager. Natürlich ist der T-Rex den meisten Gegnern überlegen, aber auch die Pflanzenfresser haben einige Tricks parat und wissen sich zu wehren. Ein wirklich gelungenes Spiel.

Test ERGEBNIS



Jurassic Park: Warpath ist ein tolles 3D-Beat-'em-Up, das sich durch detaillierte Grafik auszeichnet. Ein Spiel für alle Dino-Fans und die, die es noch werden wollen.

Titel	Jurassic Park: Warpath
Genre	3D-Beat-`em-Up
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/ja
Levels	10 Arenen
Preis	DM 99,95
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Black Ops
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt. / dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
78%	72%	80%	80%



GRUSELIG Diese Kreatur verfolgt Sie durch die U-Bahn-Schächte Tokios.

HELLNIGHT

Genre: Adventure **Spieler:** 1 **Hersteller:** Konami **Internet:** www.konami.de

Hellnight entführt Sie in die unterirdischen Gänge der Millionenstadt Tokio. In dieser Umgebung trachtet Ihnen ein Furcht erregendes Monster nach dem Leben.

Die Geschichte beginnt in Tokio mit einer U-Bahn, die mit einem Hindernis zusammenstößt. Der Spieler bleibt bei dem Unfall unverletzt und beobachtet mit einer jungen Frau Schreckliches: Das Hindernis scheint ein Monster gewesen zu sein, das nun jeden jagt, der in der U-Bahn saß. Sie werden also verfolgt und selbst die Maschinengewehrsalven einiger Polizisten können dieses Wesen nicht aufhalten. Ihre Flucht führt Sie zunächst durch die Kanalisation und später durch weitere unterirdische Anlagen. Ziel ist es, unbeschadet ins Freie zu gelangen. Doch das klingt wie immer leichter, als es ist, denn die Kanalisation wird selten gewartet und daher ist der Weg beschwerlich. Sie laufen in der First-Person-Ansicht durch dreidimensionale Gänge und finden verschiedene Räume vor, in denen vorgegebene Aktionen durchgeführt werden können. Das Spielgeschehen umfasst daher weniger fordernde Rätsel als vielmehr bloßes Durchwandern aller Gänge, um die entsprechenden Gegenstände zu finden und einzusetzen. Hin und wieder taucht das besagte Monster auf und zwingt Sie zur schnellen Flucht. Interaktion mit anderen Personen kommt eher selten vor und wird durch die englischen Texte erschwert. Allerdings können die Passanten ohnehin nur Tipps geben. Grafisch ist *Hellnight* einfach gehalten und die sich wiederholenden Gangabschnitte werden bald langweilig. Die Videos sind hingegen von recht guter Qualität und sorgen für Gänsehaut. Nicht minder gruselig ist die akustische Untermalung: Die Musik wird immer wieder von bedrohlichen Geräuschen unterbrochen. Da kann man schon paranoid werden, denn schließlich weiß man nie, wo gerade das Monster lauert.

Thomas Rosato



SCHULMÄDCHEN Naomi folgt Ihnen durch die verschiedenen Gänge und hat Vorahnungen.



AUF DER FLUCHT In diesem Raum beginnt Ihre Suche nach einem Ausweg.



FUNDSTÜCKE Im Labyrinth der Kanalisation finden sich einige nützliche Gegenstände.



HINGEFALLEN Das Monster findet einen etwas unkonventionellen Weg in die Kanalisation.



ABGEDROSCHEN Ein biologisches Forschungsunternehmen ist an der Katastrophe schuld.

MEIN FAZIT



THOMAS

Ok

Die gruselige Hintergrundgeschichte ist an sich ganz gut, aber immer nur davonlaufen zu können, ist auf die Dauer doch eher nervig. Auch die eingeschränkten Möglichkeiten langweilen schnell, denn in jedem Raum geht es eigentlich nur darum, alles mitzunehmen, um die Gegenstände dann in einem anderen Raum einzusetzen. Das klingt zwar nach Rätseln, ist aber meist eine Frage des Ausprobierens. Die düstere Grafik sorgt mit der entsprechenden akustischen Untermalung für Atmosphäre, könnte aber abwechslungsreicher sein.

Test ERGEBNIS

Ein technisch wenig begeisterndes Adventure mit einer netten Horror-Geschichte. Ein entscheidender Nachteil ist, dass Text und Sprache nicht ins Deutsche übersetzt wurden.

Titel	Hellnight
Genre	Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/ja
Levels	–
Preis	DM 99,95
Hersteller	Konami
Entwickler	Atlus
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt/engl. Texte u. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
58%	72%	54%	56%



FLEXIBLER FIGHTER Ihr Held kann sich am Anfang für eine von sechs Kampfsportarten entscheiden.

SHAOLIN

Genre: Beat 'em Up **Spieler:** 1-8 **Hersteller:** THQ **Internet:** www.thq.de

Activision lieferte erst vor kurzem mit Wu-Tang: Shaolin Style ein ordentliches Beat 'em Up für mehr als nur zwei Teilnehmer. Da können die Kung-Fu-Mönche aus dem Hause THQ leider nicht mithalten.



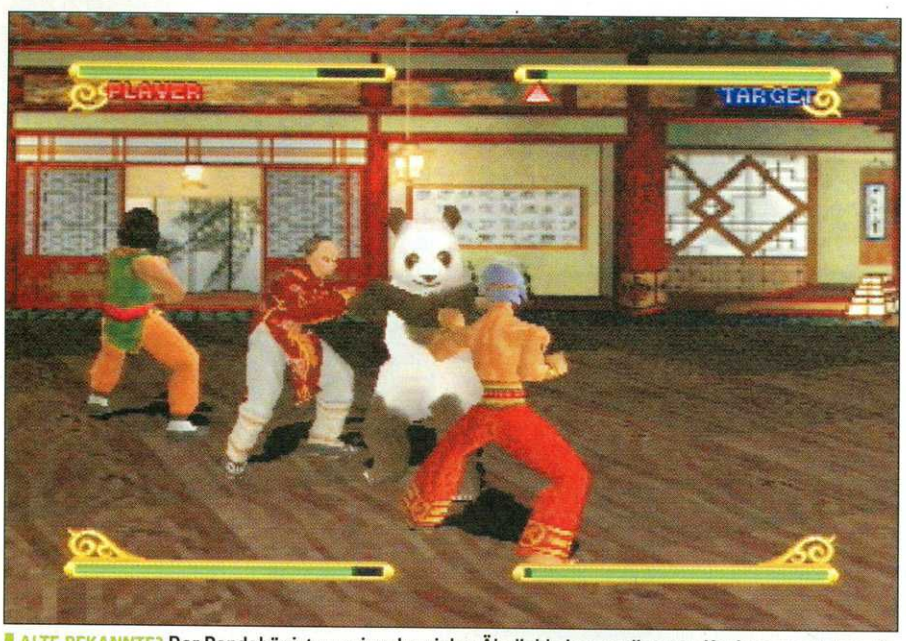
GROBPIXELIG Die Texturen im Story-Modus für Einzelspieler sind meistens sehr niedrig aufgelöst.



AUF SPARFLAMME Im Acht-Spieler-Modus werden die Kämpfer nur als Holzmännchen gezeigt.

Der auffälligste Unterschied zu anderen Beat 'em Ups liegt bei *Shaolin* in der Tatsache, dass mittels zweier Multitaps bis zu acht (!) Spieler gleichzeitig in den Ring steigen. Zwar wird dabei die Grafik arg zurückgefahren, doch wer sich mit „nur" einem Multitap und vier Kämpfern zufrieden gibt, braucht diesbezüglich keine Kompromisse zu machen. Mit je einer Taste zum Blocken, Springen und Ducken sowie drei Angriffstasten rücken Sie den Gegnern zu Leibe und ändern mit der L1-Taste Ihr Ziel. Wie schon in den zahlreichen Versus-Modi müssen Sie auch im Einzelspielermodus erst eine von sechs Kampfsportarten aussuchen. Daraufhin gelangen Sie in ein simples Adventure mit kaum erwähnenswerter Handlung, das, mit Rollenspielelementen angereichert, die Kämpfe mit einer Rahmenhandlung garniert. Im Verlauf dieses Spielmodus reisen Sie von einer Kampfsportschule zur nächsten und erlernen neue Techniken. Die Grafik ist bei den Kämpfen durchschnittlich und im Adventure-Modus schwach, Musik und Soundeffekte können ebenfalls nicht zu Begeisterungsstürmen hinreißen. Die Ladezeiten betragen vor jedem Kampf satte 20 Sekunden und gehen schnell auf die Nerven. Die CPU-Gegner sind nicht besonders intelligent, aber trotzdem hart. Am Anfang gehen Sie nach wenigen Schlägen schon k.o., später macht's die Masse – gegen drei Gegner kann man nicht immer souverän gewinnen.

Michael Pruchnicki



ALTE BEKANNTE? Der Pandabär ist nur eine der vielen Ähnlichkeiten zu diversen Konkurrenzspielen. Etliche Charaktere und Moves erinnern an Kämpfer und Attacken aus Tekken und Virtua Fighter.



MICHAEL

MEIN FAZIT
Naja

Shaolin kann leider nicht überzeugen. Weder der primitive Adventure-Modus mit seinen supergroben Texturen noch die reinen Kämpfe wirken hier richtig durchdacht. Zwar ist die hohe Anzahl an möglichen Kampfteilnehmern bemerkenswert, doch angesichts der zahlreichen Schwächen des Spiels dürften Sie kaum jemals Mitspieler finden. Spätestens bei den unsäglichen Ladezeiten dürften selbst die härtesten Beat-'em Up-Fans die Lust verlieren. *Wu-Tang: Shaolin Style* ist im Direktvergleich um Längen besser!

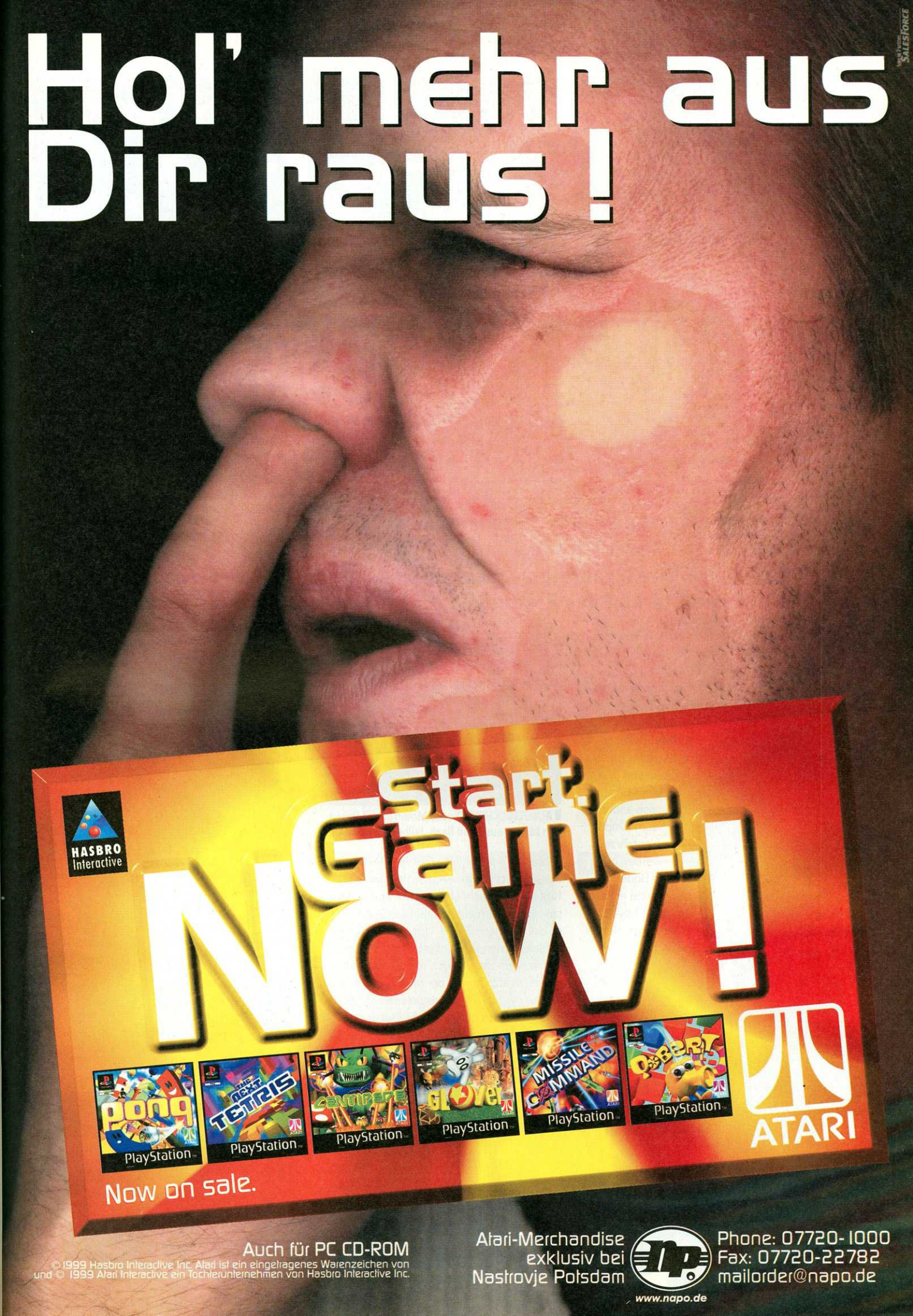
Test ERGEBNIS

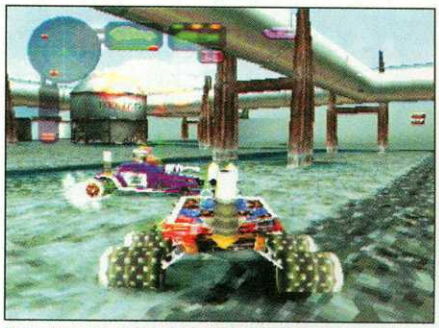


Ein schlecht durchdachtes Gameplay, viel zu wenige Moves und endlose Ladezeiten machen Shaolin zu einer herben Enttäuschung.

Titel	Shaolin
Genre	Beat 'em Up
Spieler	1-8 (Multitap)
Schwierigkeitsgrad	Hoch
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/ja
Levels	8 Kämpfer, 6 Kampfstile
Preis	DM 99,95
Hersteller	THQ
Entwickler	Polygon Magic
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Deutsch/englisch
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
64%	59%	37%	46%


Hol' mehr aus
Dir raus!
HASBRO
Interactive
Start
Game
NOW!
PONG
PlayStation
THE NEXT TETRIS
PlayStation
CENTIPEDE
PlayStation
GLOVER
PlayStation
MISSILE COMMAND
PlayStation
Q*BERT
PlayStation
ATARI
Now on sale.
Auch für PC CD-ROM
© 1999 Hasbro Interactive Inc. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen von
und © 1999 Atari Interactive ein Tochterunternehmen von Hasbro Interactive Inc.
Atari-Merchandise
exklusiv bei
Nastrovje Potsdam
www.napo.de
Phone: 07720-1000
Fax: 07720-22782
mailorder@napo.de



SCHNEEKETTEN AUFGEZOGEN Hier wurde das Mondfahrzeug glatteistauglich gemacht.



AMPHIBIENFAHRZEUG Mit den neuen Extras können Sie sich sogar aufs Wasser hinaustrauen.



ZWEITE HERAUSFORDERUNG Erneut sorgt der Splitscreen-Modus für spannende Duelle.

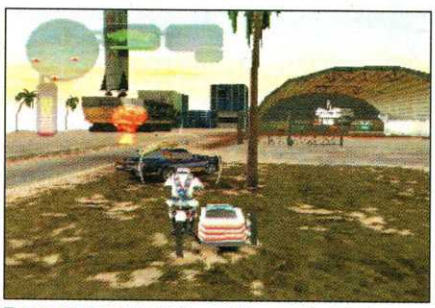
VIGILANTE 8: 2. HERAUSFORDERUNG

Genre: Action **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Activision **Internet:** www.activision.de

Mit Vigilante 8 sicherte sich Activision die Führung im von Twisted Metal begründeten Car-Combat-Genre. Der Nachfolger baut nun konsequent auf den Stärken des Erstlings auf.

Wie beim Vorgänger treten hier schwer bewaffnete Fahrzeuge aller Art bzw. deren Fahrer gegeneinander an. Neu hinzugekommen ist die Möglichkeit, mit entsprechenden Extras die Vehikel an bestimmte Bodenbeschaffenheiten anzupassen – so kann Ihr Auto von einem Moment auf den anderen zum Amphibienfahrzeug werden oder vom Boden abheben und einfach durch die Levels schweben. Neben zahlreichen neuen, futuristischen Fahrzeugen finden sich auch etliche Modelle aus dem Vorgänger wieder. Nach wie vor verfügt jeder fahrbare Untersatz über einen ganz speziellen Superangriff und kann durch die entsprechenden Power-Ups mit bis zu drei verschiedenen Waffensystemen bestückt werden. Ein Storymodus mit diversen Missionszielen abseits von der reinen Zerstörung aller Gegner fesselt Einzelspieler an den Bildschirm und ermöglicht das Freispielen von einigen versteckten Goodies. Der nicht ganz ruckelfreie Splitscreen-Modus ermöglicht darüber hinaus zünftige Zwei-Spieler-Schlachten. Bemerkenswert ist der Soundtrack, der ebenso abwechslungsreich wie gut gelungen ist.

Michael Pruchnicki



AUSGEBROCHEN? Dieses Motorrad mit Beiwagen könnte aus Road Rash Jailbreak stammen.



HEY KLEINER ... Auch Frauen mischen bei den Straßenschlachten von Vigilante 8 kräftig mit.



SCHIEFE GERADE Am Boden können Sie hier gut die typischen Texturverzerrungen erkennen.



MICHAEL

MEIN FAZIT

Gut

Unter Kennern gilt *Vigilante 8* als Geheimtipp und der Nachfolger macht wieder deutlich, wieso: Das Gameplay ist den Entwicklern einfach hervorragend gelungen und auch die Grafik an sich kann mit sehr guten Effekten überzeugen. Die zusätzlichen Extras sind nett, ändern am grundsätzlichen Spielablauf jedoch relativ wenig. Die Hauptschwäche des Vorgängers wurde leider nicht beseitigt: So ist die PlayStation mit der Grafik des Öfteren überfordert, so dass wegploppende Polygone und verzerrte Texturen hier die Regel sind. Daraus resultiert wohl auch die Tatsache, dass es erneut nicht für einen Vierspielermodus gereicht hat. Action-Fans können hier trotzdem getrost zugreifen!

Test ERGEBNIS

Der Nachfolger von *Vigilante 8* garantiert erneut spannende Straßenschlachten. Auch diesmal ist die schwächelnde Grafikengine der Hauptkritikpunkt am sonst guten Spiel.

Titel	Vigilante 8: 2. Herausforderung
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	12
Preis	DM 99,95
Hersteller	Activision
Entwickler	Luxoflux
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Deutsch/dt. Texte, engl. Sprache
Release	Januar 2000

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
75%	80%	77%	77%

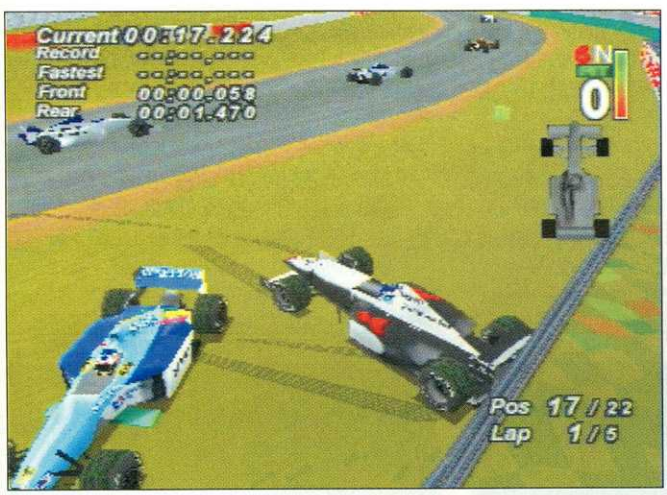
F1 WORLD GRAND PRIX 99

Genre: Rennspiel **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Eidos **Internet:** www.eidos.de

Nachdem man sich vom japanischen Hersteller Video Systems endlich die offizielle FIA-Lizenz sichern konnte, will Eidos beim Kampf um die Formel-1-Pole-Position ebenfalls ein Wörtchen mitreden. Wir verraten Ihnen, ob es geklappt hat.

Wie der Name *F1 World Grand Prix 99* bereits andeutet, basiert der Titel auf den aktuellen Daten der abgelaufenen Saison. Alle Teams, Fahrer und Strecken des Jahres 1999 sind somit im Eidos-Silberling berücksichtigt. Neben aufwendigen Screens, in denen die Wagen getunt und die Teams und Fahrer gewählt werden können, sind die üblichen Modi (Einzelrennen, Saison etc.) und die Varianten Arcade und Simulation vorhanden. Des Weiteren können zwei Spieler per Splitscreen gegeneinander antreten, wobei man hier mit einem reduzierten Teilnehmerfeld leben muss. Maximal drei CPU-Fahrer gesellen sich dabei zu den menschlichen Kontrahenten. Nette Details (etwa ein automatischer Helikopterflug über die einzelnen Pisten) sorgen zunächst für Begeisterung, die aber schnell in Enttäuschung umschlägt: Erst nach schier endloser Ladezeit kann man nämlich endlich mit dem ersten Rennen beginnen, und wird dabei mit einer Grafik konfrontiert, die wie ein Relikt aus der Vergangenheit wirkt. Blitzer, zum Teil massives Pop-Up, Verzerrungen, eine schwankende Framerate und wenig detaillierte Boliden – all diese „feinen" Dinge bietet Ihnen *F1 World Grand Prix 99*. Damit aber nicht genug, erwies sich auch die wählbare vollanalogue Steuerung als unpräzise und schwammig.

Marco Marzinkowski



ABFLUG Bei der empfindlichen Steuerung sind Bilder wie dieses keine Seltenheit. Eine Siegchance hat man nach einem solchen Abflug nicht mehr.



ANTIQUIERT Hier können Sie verzerrt dargestellte und grobpixelige Gebäude „bewundern". Die Boliden sind zudem nicht gerade detailliert und die Framerate ist unangenehmen Schwankungen unterworfen.



WIE IM FERNSEHEN Vor dem Start erfolgt ein Schwenk über das Teilnehmerfeld.



AUFWENDIG Die Boliden werden bei der Auswahl auf einer spiegelnden Bühne präsentiert.



MEIN FAZIT

OK

MARCO

Sorry, Eidos, aber *F1 World Grand Prix 99* sollte man schleunigst zurück in die Werkstatt beordern. Lange Ladezeiten, eine Optik, die noch nicht einmal die Qualität des allerersten Formel-1-Spiels von Psygnosis erreicht, eine umständliche Menüführung sowie ein zu empfindliches Fahrverhalten sind die Kernprobleme des durchwachsenen Flitzers. Fazit: Sammler von F-1-Spielen können sich das Teil gönnen, alle anderen Spieler sollten sich eher an die Titel von Ubi Soft oder Psygnosis halten.

Test ERGEBNIS



Technisch äußerst schwacher Versuch, den Formel-1-Zirkus in adäquater Form auf der PlayStation zu präsentieren. Mit *Formel 1 '99* oder *Racing Simulation 2* treffen Sie die bessere Wahl.

Titel	F1 World Grand Prix 99
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	16 Strecken
Preis	ca. 99,- DM
Hersteller	Eidos
Entwickler	Lankhor
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt. /dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
62%	69%	70%	67%

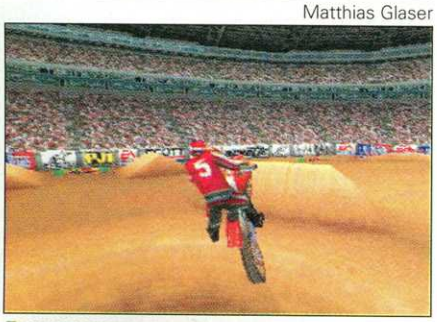
SUPERCROSS 2000



Wenn die Sandpiste zum Spaßgebiet für Stuntsprünge wird, ist Supercross 2000 erfolgreich auf Ihrer Heimkonsole angekommen.

Ein Motocross-Spaß mit offizieller Lizenz lässt einiges erwarten. Und *Supercross 2000* von EA erfüllt die Hoffnungen vollkommen: realistische Fahrphysik, anspruchsvolle Pisten, schön animierte Fahrer, die sich tief in die Kurven legen – alles im Sinne größter Wirklichkeitsnähe. Doch trotz Authentizität bleibt das Spiel eingängig. Bald fährt man die ersten Titel heraus, und im Freestyle-Modus zeigen Sie Stunts wie die Top-Profis. Auch der Zweispieler-Modus ist gelungen. Massig Spielspaß plus Realismus sollte nicht nur Motocross-Fans zum Zugreifen bewegen.

Matthias Glaser



STEIGFLUG Im Freestyle-Modus absolvieren Sie richtig halsbrecherische Stuntflüge mit dem Bike.

Test ERGEBNIS

Titel	Supercross 2000
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	Über 12
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte/dt. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
85%	82%	87%	85%

TRASHER: SKATE AND DESTROY



Take 2 versucht, Tony Hawk's Skateboarding von Activision die Stirn zu bieten, setzt den Schwierigkeitsgrad allerdings sehr hoch an.

Schon im ersten Level scheiden sich die Geister, wenn in zwei Minuten möglichst viele Stunts Punkte bringen sollen. Hardcore-Skater werden üben, üben, üben. Der Rest gibt irgendwann auf und legt das Spiel beiseite. Und das ist schade, hat *Thrasher* doch den besten HipHop-Soundtrack, den man je gehört hat. Aber leider klappt auch nach Stunden noch nicht jeder Stunt. Das entspricht zwar der Skater-Realität (auch dort klappt vieles nicht sofort), hinterlässt beim normalen Spieler aber ein etwas enttäuschtes Gefühl: Leider kein neuer *Tony Hawk's*.

Matthias Glaser



VOGEL ABGESCHOSSEN Auch mit noch so viel Übung legt sich der Skater regelmäßig flach.

Test ERGEBNIS

Titel	Thrasher: Skate and Destroy
Genre	Sport
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Hoch
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	8 Levels
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Take 2
Entwickler	Z-Axis
USK-Freigabe	Ab 6 Jahre
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte/dt. Sprache
Release	Januar 2000

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
72%	87%	70%	72%

LEGO RACERS



Der Fun-Racer mit Autos zum Selberbasteln und Pisten, die es ordentlich in sich haben, erfreut die Kids und macht auch Papa wieder jung.

Erst die Arbeit und dann das Vergnügen! Dieser Satz stimmt bei *Lego Racers* nicht ganz. Denn man baut zwar erst einmal seinen eigenen Flitzer, bevor es auf die Piste geht – aber die Entscheidung, was von beidem dabei mehr Spaß macht, fällt schwer. Beinahe vergisst man über der Bastelstunde den eigentlichen Wettkampf. Dabei wirkt sich das Aussehen der Wagen auf das Fahrverhalten aus und es ist gar nicht so leicht, in einem Rennen zu siegen. Im Zweispieler-Modus kann Sohnemann den Papa übrigens sehr schön in die Schranken weisen.

Matthias Glaser



PIRATENHATZ Die putzigen Gegner fahren einen viel heißeren Reifen, als man meinen sollte.

Test ERGEBNIS

Titel	Lego Racers
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	12 Strecken
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Lego Media
Entwickler	High Voltage Software
USK-Freigabe	Ab 6 Jahre
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte/dt. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
72%	74%	85%	79%

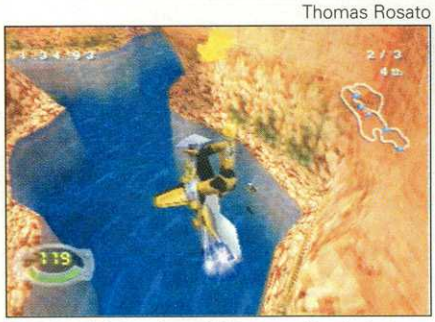
JET RIDER 3



Lust auf ein rasantes Rennspiel mit einer Mixtur aus Jet und Motorrad? Bei Jet Rider 3 erleben Sie den Rausch der Geschwindigkeit.

Jet Rider 3 ist ein Rennspiel der Extraklasse. Auch im dritten Teil können Sie mit verschiedenen Jet-Motorrädern auf zehn atemberaubende Strecken gehen. Zwar ist es schwer, den verwinkelten Bahnen zu folgen, aber hat man sich an das Handling der Jets gewöhnt, bringt *Jet Rider 3* jede Menge Spaß – ob allein oder zu zweit. Die Grafik ist gut und vor allem flüssig, dadurch kann man die Geschwindigkeit förmlich spüren. Zusätzlich wird dies durch den fetzigen Soundtrack unterstützt. *Jet Rider 3* ist allen Fans von schnellen Arcade-Rennen zu empfehlen.

Thomas Rosato



RASANT Zu Lande, zu Wasser und in der Luft kann man bei Jet Rider 3 unterwegs sein.

Test ERGEBNIS

Titel	Jet Rider 3
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	10 Strecken
Preis	DM 99,95
Hersteller	SCEE
Entwickler	Midway/Atari
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./engl. Texte
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
74%	72%	78%	77%

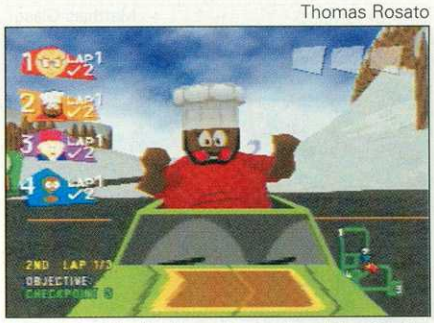
SOUTH PARK RALLY



Auch die zynischen Helden der erfolgreichen Zeichentrickserie South Park machen mit chaotischen Gefährten die Rennstrecke unsicher.

Ob man nun als Stan, Kenny oder Chefkoch starten möchte, ist bei *South Park Rally* völlig freigestellt. Die Anti-Helden aus dem kleinen amerikanischen Städtchen fahren auf unterschiedlichen Strecken, die alle einen Bezug zur Serie haben. Natürlich müssen weitere Pisten und auch spezielle Fahrzeuge, wie beispielsweise der Schulbus, erst frei gefahren werden. Das spaßige Spiel richtet sich vor allem an *South Park*-Fans. Aber auch Spieler, die nur eine witzige Alternative zum realistischen Rallyespiel suchen, sind mit *South Park Rally* sehr gut beraten.

Thomas Rosato



VERHEXT Chefkoch wurde von den Alien-Strahlen getroffen und ist erst mal aus dem Rennen.

Test ERGEBNIS

Titel	South Park Rally
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	7 Strecken
Preis	DM 99,95
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Acclaim
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./engl. Texte
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
72%	75%	78%	78%

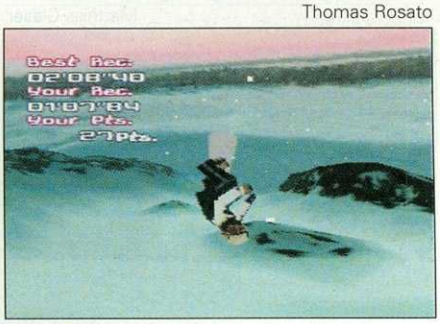
TRICK'N SNOWBOARDER



Bei Trick'n Snowboarder dürfen Sie in der ganzen Welt Kunststücke probieren und der Pistenkonkurrenz Ihr Schneekönnen beweisen.

Trick'n Snowboarder ist ein rasantes Snowboardspiel, bei dem Sie als Star eines Snowboardvideos agieren. Vor Beginn jeder Etappe bekommen Sie die Strecke erklärt, und welcher Trick wo gezeigt werden soll. Bevor Sie aber mit den Aufnahmen beginnt, kann man sich im Einzelrennen zunächst mit der Steuerung vertraut machen. Leider gibt es nur wenige Tricks, die wirklich Punkte bringen. Grafisch ist das Spiel gut gelungen, und es ensteht echtes Fahrgefühl. *Trick'n Snowboarder* hinterlässt insgesamt einen guten und stimmungsvollen Eindruck.

Thomas Rosato



KOPFÜBER Salti gehören zu den schwierigen Tricks und bringen die höchsten Punktzahlen.

Test ERGEBNIS

Titel	Trick'n Snowboarder
Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	10 Kurse
Preis	DM 99,95
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./engl. Texte
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
69%	66%	68%	68%

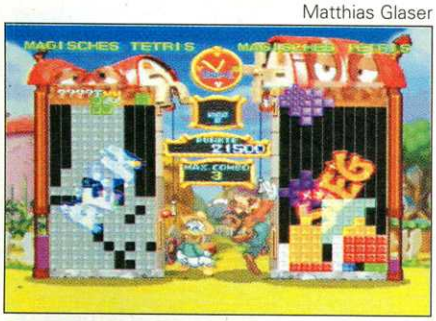
MAGICAL TETRIS CHALLENGE



Der Geschicklichkeits-Klassiker bekommt im lustigen Disney-Look ein neues, zauberhaftes Äußeres verpasst.

Beim Angeln findet Donald einen Zauberstein. Als Micky, Minnie, Donald oder Goofy müssen Sie nun mehr über diesen erfahren und ihn gegen Kater Karlo und Co. verteidigen. Dazu wird natürlich Tetris gespielt. Gewinnen Sie, bekommen Sie z. B. ihre Infos. Klingt simpel? Ist es aber nicht! Denn das Original-Tetris wird hier mit Zaubereinlagen gewürzt. So können Sie mit magischer Kraft Ihrem Gegner zusetzen. Das macht besonders im Zweispieler-Modus Spaß, der, dank variablem Schwierigkeitsgrad, auch für die Kleinen geeignet ist. Der zeitlose Klassiker Tetris fesselt eben nicht nur Disney-Figuren.

Matthias Glaser



PECH UND SIEG Ist eine Tetris-Partie vorbei, zeigen die Disney-Charaktere Wut oder Freude.

Test ERGEBNIS

Titel	Magical Tetris Challenge
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	Über 200
Preis	DM 89,95
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
USK-Freigabe	ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte/dt. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
80%	80%	86%	82%

NFL BLITZ 2000



Football-Atmosphäre fast wie im wirklichen Leben beschert uns Midway – und trifft damit genau ins Tor.

Das Erfolgsrezept: Alles ins Spiel packen, was Football spannend macht und alles weglassen, was Geschwindigkeit und Spielfluss bremst. Heraus kommt *NFL Blitz 2000*, ein Hochgeschwindigkeits-Sportgenuss, an dem man sich auch als Nicht-Fan schnell festgespielt hat. Highlight sind vor allem die brachialen Tackles. Eigene Angriffs- und Verteidigungsszenarien lassen sich mit dem integrierten Spieleditor entwerfen und die Möglichkeit, auch nach einer Unterbrechung die Gegner (ungestraft) noch kräftig zu foulen, bildet bei diesem Spielspaß das Sahnehäubchen für schlechte Verlierer.

Matthias Glaser



GUTER TON Man darf auch nach dem Spielzug gegen die am Boden liegenden Spieler wüten.

Test ERGEBNIS

Titel	NFL Blitz 2000
Genre	Football
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	4 Spielmodi
Preis	DM 99,95
Hersteller	Midway
Entwickler	Midway
USK-Freigabe	Ab 12 Jahre
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte/dt. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
76%	76%	88%	85%

FANTASTIC JOURNEY



Der mittlerweile vierte Teil der Pro-Pinball-Reihe nimmt Sie mit auf eine fantastische Reise, die viel Spaß macht.

Thematisch wird diesmal der Kampf gegen den machthungrigen General Yagov behandelt, der die Welt erobern will. Das Design ist ganz im futuristisch/ rustikalen Verne-Stil gehalten und bietet viel Abwechslung. Neben einem Videomodus, der eine Art *Asteroids Light* darstellt, und erneut unzähligen Einstellmöglichkeiten, überzeugt vor allen Dingen das durchdachte und faire Konzept des Tisches. Dadurch kann *Fantastic Journey* auch mit der bisherigen Referenz *Timeshock* gleichziehen, die aber aufgrund der höheren Komplexität weiterhin die erste Wahl für Flipper-Profis bleibt.

Marco Marzinkowski



MINIMIERTE KOMPLEXIZITÄT Erstmalig in der Pro-Pinball-Serie gibt es nur zwei Flipperbacken.

Test ERGEBNIS

Titel	Pro Pinball: Fantastic Journey
Genre	Flipper
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja (Highscores)
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	1 Tisch
Preis	DM 99,95
Hersteller	Empire Interactive
Entwickler	Cunning Development
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, engl. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
79%	73%	81%	77%

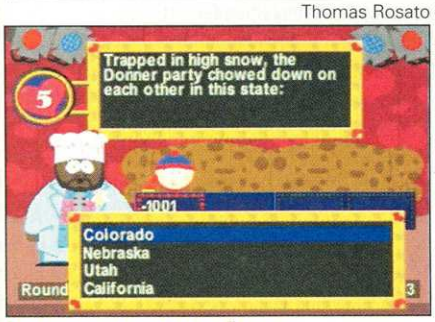
CHEF'S LUV SHACK



Die South-Park-Helden treffen in einer Gameshow aufeinander – und lassen sich vom Chefkoch Fragen stellen.

Der Chefkoch stellt Ihnen in *Chef's Luv Shack* höchstpersönlich die verschiedensten Fragen rund um *South Park* und natürlich zur Allgemeinbildung. Einige Minigames lockern das Ganze auf und setzen dabei den makaberen Humor der TV-Serie fort. Das Spiel, an dem via Multitap bis zu vier Kandidaten teilnehmen können, ist grafisch und akustisch so dicht an der Trickfilmvorlage, dass es genauso gut aus einer Serien-Folge stammen könnte. Einziger Nachteil ist die fehlende Übersetzung. So eignet sich der Titel nur für Spieler mit guten Englischkenntnissen und Wissen über die TV-Serie – echte Fans eben.

Thomas Rosato



GEOGRAFIE UND FEUERLÖSCHER Punkte bekommen Sie für Wissen und Geschicklichkeit.

Test ERGEBNIS

Titel	South Park – Chef's Luv Shack
Genre	Denkspiel/Geschicklichkeit
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Schwer
Save Game	Nein
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	Entfällt
Preis	DM 99,95
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Acclaim
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Engl./engl. Texte, engl. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
65%	77%	68%	70%

MARVEL VS. CAPCOM



Bei diesem 2D-Beat-'em-Up treffen die Helden der bekannten Marvel-Comics auf die Capcom-Veteranen.

Sie können bei *Marvel vs. Capcom* einen beliebigen Superhelden aus dem Marvel-Universum wählen oder die Rolle einer entsprechende Figur aus den Capcom-Spielen übernehmen. Spiderman, Hulk oder auch Captain America prügeln sich dann mit Megaman, Ryu oder Jin. Marvel vs. Capcom ist ein einfaches 2D-Beat-'em-Up mit vielen Kämpfern. Sogar die jeweiligen Fähigkeiten der Helden sind berücksichtigt worden. Die Grafik ist im bekannten Capcom-Stil gehalten und kann mit tollen Effekten aufwarten. Actionreiches Gameplay ist bei der großen Anzahl von Gegnern und Moves garantiert.

Thomas Rosato



SCHWERES GERÄT Megaman heizt Venom mit allerlei technischen Tricks ordentlich ein.

Test ERGEBNIS

Titel	Marvel vs. Capcom
Genre	2D-Beat-'em-Up
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	Entfällt
Preis	DM 99,95
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./engl. Texte, engl. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
73%	52%	78%	75%

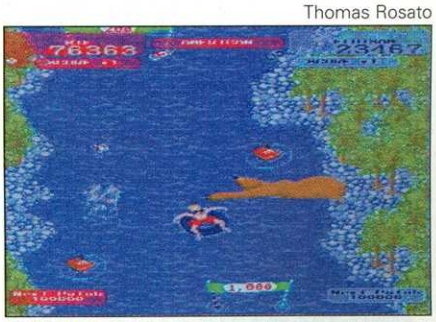
ARCADE PARTY PAK



Das große Arcade Party Pak enthält eine Sammlung absoluter Spielhallenklassiker von Atari und Midway.

Die Kompilation enthält sechs Titel aus unterschiedlichen Genres: *Toobin'*, ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem man in einem Schwimmreifen einen Fluss hinunterpaddelt, das mit *Tetris* verwandte Denkspiel *Klax*, das schwierige Skateboard-Spiel *720°*, die sinnlose Ballerorgie *Smash TV*, das Original-*Rampage*, bei dem sie Hochhäuser zerlegen dürfen und schließlich das Rennspiel *Super Sprint*. Insgesamt gesehen handelt es sich um eine Zusammenstellung echter Klassiker. Die Spielideen sind zum Teil wirklich gut. Die Grafik entspricht der der Originale und ist unterschiedlich gut gelungen.

Thomas Rosato



BÄRENSTARK Dieses braune Untier am Ufer versucht sich den Nichtschwimmer zu angeln.

Test ERGEBNIS

Titel	Arcade Party Pak
Genre	Verschiedene
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Nein
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	Entfällt
Preis	DM 99,95
Hersteller	Midway
Entwickler	Midway/Atari
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./engl. Texte
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
53%	58%	70%	68%

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

UEFA STRIKER

Ich habe mir vor kurzem das PlayStation-Spiel *UEFA Striker* gekauft – und mich dabei absolut auf Ihren ausführlichen Testbericht in der PlayStation Zone 11/99 (Seite 90 - 92) verlassen. Umso erstaunter war ich, als ich jetzt das Spiel zusammen mit meinen Söhnen startete. Alle Vereins- und Spielernamen sind fiktiv! Sie schreiben „Aufgrund der UEFA- Lizenz laufen alle Superstars von David Beckham bis Rivaldo auf dem Spielfeld auf ...", zeigen einen Screenshot mit dem Untertitel „Der Dortmunder Neuzugang Viktor Ikpeba gewinnt im strömenden Regen ..." und ein weiteres Bildschirmfoto namens „Team Management" mit tatsächlich allen authentischen Spielernamen der Deutschen Nationalmannschaft. Wie kann das sein? In allen bisherigen Probespielen und Menüpunkten (wobei wir noch nicht alles gespielt haben ...) gibt es diese von Ihnen beschriebene und gezeigte (!) Realitätsnähe nicht. Wir sind wirklich sehr enttäuscht (!!). Wir wissen aber noch nicht genau, ob wir von Ihnen getäuscht wurden oder am Ende vom Spielehersteller, indem er Testern wie Ihnen andere Versionen zur Verfügung stellte als nachher im Handel erhältlich waren. (Eigentlich schwer vorstellbar ...) DM 99,- sind viel Geld, das ich zwar für ein wirklich gutes Spiel gerne ausgebe – dann möchte ich aber auch im Vorfeld (gerade von der PlayStation Zone!) möglichst genau wissen, was ich erwarten darf. Und wenn es, wie in diesem Fall, keine Originalnamen gibt (oder vielleicht nur in sehr eingeschränktem Umfang ... ?!?) dann muss es doch entsprechende Hinweise darauf geben, oder nicht?
Wir würden uns wirklich sehr über eine schnelle Aufklärung ihrerseits freuen!!

PlayStation Zone: Zugegeben, Ihr Leserbrief überraschte uns sehr, denn wir haben wie alle anderen Verlage eine *UEFA Striker*-Testversion bekommen, in der alle europäischen Spieler (inklusive der Bundesligastars) enthalten waren. Auf Ihren Brief hin haben wir jedoch bei Infogrames nachgefragt und erfahren, dass offensichtlich in letzter Sekunde die deutschen Spieler mit fiktiven Namen benannt wurden. Der Grund ist laut Infogrames die exklusive Bundesliga-Lizenz, über die EA verfügt. Dass wir von Infogrames nicht automatisch über diese für viele User wesentliche Änderung informiert wurden, finden wir schade.

Uwe, Robert und Marc Heinemann

BUNDESPRÜFSTELLE

Ich als volljähriger Fan von „indizierungswürdigen" Spielen muss auch mal meine Meinung zu diesem Thema abgeben. Der Ansatz der BPjS ist ja noch in Ordnung, aber die Durchführung nicht mehr! Es darf keine Werbung für indizierte Spiele gemacht werden! Das ist meiner Meinung nach fast so schlimm wie eine Beschlagnahmung ... aber auch nur fast, weil der Verkauf von beschlagnahmten Spielen illegal ist. War das Ziel der BPjS eigentlich nicht, die Jugend vor brutalen Spielen zu schützen? Warum dann beschlagnahmen? Damit Erwachsene die Spiele auch nicht mehr spielen dürfen? Eine Indizierung bedeutet, wie ihr alle wisst den Tod für den Verkauf des Spieles ... Selbst ich komme an indizierte Spiele entweder gar nicht oder mit viel Glück ran! Und ich darf solche Spiele spielen! Zudem sind Tipps und Tricks meiner Meinung nach keine Werbung für das Spiel, sondern nur eine Hilfe für die, die das Spiel haben. Vielleicht sehen das ja andere anders, aber ich sehe es so und glaube, dass viele eurer Leser derselben Meinung sind. Zudem: Was hat die Sache mit der BPjS uns eigentlich gebracht? Das Wissen, dass Cyber-Soldaten Servo-Öl verlieren? Viel zu viele Spiele mussten nur wegen der BPjS geschnitten werden. Selbst Wrestling-Spiele werden geschnitten. Erstes Beispiel ist *WWF Attitude*, wo in der deutschen PAL Version das First Blood Match fehlt. Was wird passieren, wenn *ECW Hardcore Revolution* erscheint? Wird es das erste Sportspiel sein, das indiziert wird? Geschnitten wird es auf keinen Fall, da bin ich mir sicher, denn die ECW steht für Hardcore-Action vom Feinsten, und da fließt zwischendurch nun mal Blut. Warum werden eigentlich Boxspiele nicht geschnitten? Da fließt doch auch Blut! Indizierung hin oder her, es schafft Arbeitsplätze. Schließlich muss irgendwer die Spiele ja auch schneiden. Das ist das einzig Positive, was ich über die BPjS zu sagen habe – Sie schafft Arbeitsplätze. Zudem: Wer sagt überhaupt, dass solche Spiele gewalttätig machen? Ich spiele seit 1994, da war ich grad mal 13, solche „brutalen" Spiele - Mein Bruder, war damals 7, hat auch gerne *Mortal Kombat* mitgespielt. Wir fanden die übertriebene Gewaltdarstellung so, wie sie rüberkommen sollte: Witzig! Aber ich glaub', die BPjS hat keinen Sinn für Humor gehabt und hat das Spiel nicht nur auf den Index gesetzt, sondern direkt beschlagnahmt! *Tenchu* wurde aufgrund der übertriebenen Gewaltdarstellung nicht indiziert, weil „das so übertrieben ist". Was denn nun? Doppelmoral, häh? Irgendwie drifte ich ab. Auf jeden Fall haben unsere Eltern es uns damals auch erlaubt, *Mortal Kombat* zu spielen, da selbst sie erkannt haben, dass es Humor ist; schwarzer, aber Humor ist Humor. Ich finde, um wieder zum eigentlichen Thema zu kommen, dass die Eltern für die Erziehung ihrer Kinder verantwortlich sind und nicht die BPjS. Kein Wunder, dass es zu Gewalt an den Schulen kommt, wenn die Eltern sich nicht um ihre Kinder kümmern. Da können die BPjS, die FSK und sämtliche TV-Sender nichts ändern. Nur die Eltern können es ändern, aber sie tun es nicht, da sie die Erziehung ihrer Kinder lieber in fremde Hände legen. Wäre ich ein solches Elternteil, würde ich mich schämen. Die Kinder von heute sind die Eltern von morgen ... und morgen wird es entweder so weitergehen wie bisher oder keine BPjS mehr in der Form geben wie wir sie heute kennen, da die morgigen Eltern mehr auf ihre Kinder aufpassen als manche Eltern heute. So, das war viel und ziemlich durcheinander. Aber ich schreibe diese Mail so, wie sie mir gerade in den Sinn kommt.

PlayStation Zone: Dass das eigentliche Problem der Gesellschaft nicht die BPjS, sondern die verantwortlungslose Art und Weise ist, wie Eltern ihre Kinder erziehen bzw. sich selbst überlassen, haben auch wir schon mehrmals geäußert. Gerade weil es aber offen-

LESER BRIEFE

bar so ist, muss eine staatliche Institution den Schutz der Jugend übernehmen. Arbeitsplätze werden dadurch allerdings nicht geschaffen (außer bei der BPjS selbst). Im Gegenteil, viele Spiele dürfen erst gar nicht erscheinen, oder haben aufgrund einer Indizierung nicht den kommerziellen Erfolg, der eigentlich möglich wäre. Dadurch entgehen nicht nur dem Einzelhandel und den Publishern wichtige Einnahmen, sondern auch die Verlage müssen beispielsweise auf lebensnotwendige Werbegelder verzichten. Dass Tipps zu einem indizierten Spiel deiner und unserer Meinung nach keine Werbung darstellen, hilft vor Gericht leider wenig. Der verantwortliche Chefredakteur (also ich) müsste im Wiederholungsfall hinter Gitter, das Heft dürfte praktisch gar nicht mehr erscheinen. Dies hört sich dramatisch an, ist jedoch in der Realität tatsächlich so. *Tenchu* wurde entgegen deiner Ansicht übrigens ebenfalls indiziert, eine Doppelmoral ist der BPjS also nicht zu unterstellen.

Mayxx

INDIZIERUNGEN

Ich möchte nicht Tinte verschwenden, indem ich erzähle, wie toll und beliebt eure Zeitschrift ist (denn da braucht ihr eh nur einen Blick auf eure Verkaufszahlen werfen), sondern gleich zum Thema kommen. Zuerst einmal möchte ich meinen Brief an alle Zocker richten, die sich in jeder einzelnen Ausgabe über die BPjS aufregen. Ich persönlich habe ja auch nichts dagegen, wenn in einem Computerspiel ein bisschen Blut spritzt, aber dennoch ist die BPjS sehr wichtig. Denn die BPjS ist ja nicht dazu da, um euch den Spielspaß zu nehmen, sondern um festzulegen, für wen welches Spiel geeignet ist. Natürlich - oder hoffentlich - sind die meisten von euch alt genug, um klare Grenzen zwischen Videospielen und realem Leben zu ziehen, aber was ist mit denen, die es nicht sind? Es ist einfach viel zu leicht für Kinder Spiele zu bekommen, die nicht für sie geeignet sind. Wie war es denn bei euch? Als ihr noch jünger wart, hattet ihr wahrscheinlich auch nie Probleme ein Spiel zu bekommen, dass nicht für eure Alterstufe gedacht war. Damals war das nicht so schlimm, aber heute, wo die Videospiele immer realistischer werden, muss man das verhindern. Da dies aber nicht durch Warnschilder alleine möglich ist, müssen manche Sachen einfach umgeändert werden. Wenn ihr das jetzt noch nicht versteht, dann spätestens wenn ihr eigene Kinder habt.

PlayStation Zone: Diesen Ausführung können wir eigentlich nur zustimmen. Genau so sehen wir es auch!

Dann hab' ich noch eine Frage: Auf der Demo CD von Ausgabe 1/2000 war auch eine Demo von *ActionMan Mission Xtreme* drauf. Da ich ein leidenschaftlicher *GTA*-Fan bin, habe ich gleich einmal den Auto-Modus ausprobiert, doch aus irgendeinem Grund bricht das Spiel immer mittendrin ab und es kommen Vorschaubilder von der Vollversion. Ist das so gedacht oder hat meine CD einen Schaden?

PlayStation Zone: Hier handelt es sich natürlich um eine Demo-Version mit beschränkter Spieldauer, schließlich möchte der Publisher, dass man das ganze Spiel kauft.

Lukas Oppenauer, Wien

KRITIK AN FINAL FANTASY VIII

Ich brauche hier wohl nicht mehr zu erwähnen, dass ihr mit Recht die Nummer 1 in Deutschland seid, denn ich möchte mich zu *Final Fantasy VIII* äußern: Ich selbst bin wohl einer der größten *Final Fantasy*-Fans. Im siebten Teil habe ich wohl so ziemlich jedes Extra und Geheimnis gelüftet (ich spiele es heute noch manchmal), kein virtueller Bösewicht war besser als Sephirot, da war es nicht verwunderlich, dass ich mir sofort *Final Fantasy VIII* gekauft habe. Ich muss wirklich sagen, als ich die ersten drei CDs durchgespielt hatte, war ich einfach begeistert und hingerissen: ein absolutes Meisterwerk! Doch dann … Dann musste ich leider feststellen, dass auf der vierten CD alles von dem Zauber verloren ging, die Story wird absolut konfus, das Spiel besteht nur noch aus Endgegnern. Kaum habe ich Bösewicht 1 besiegt, kommt Bösewicht 2, dann sofort Bösewicht 3, dieser lebt natürlich gleich wieder, dann kommt Bösewicht 4, dann 5 usw. Und wo bleibt die Story? Wo bleiben die Lösungen der mit viel Mühe aufgebauten Konflikte? Und warum steigt der Schwierigkeitsgrad am Ende dermaßen drastisch an?! Wie kann es sein, dass ich bis zur dritten CD keine Probleme mit den Endgegnern hatte, und ich mir auf der vierten CD die Zähne an ihnen ausbeißen muss? Die letzte CD wirkt einfach nur enttäuschend, rückblickend ist das Spiel auch eine Spur zu linear, ich kann die Story an keiner Stelle wirklich beeinflussen. Das war bei *Final Fantasy VII* nicht wesentlich anders, aber hier gab es viel mehr Abwechslung durch die kleinen Mini-Spiele, die Story war fair und schlüssig, sie wurde nicht einfach irgendwo abgebrochen. Sephirot lernte man hassen, Artemisia ist nicht mal ein schwacher Schatten von ihm. Schade, schade … denn das Spiel fängt so schön an.

Nun stellt sich mir bloß die Frage: Warum wurde *Final Fantasy VIII* besser bewertet als *Final Fantasy VII*? Nur weil etwa die Grafik besser ist und die Videos schöner? *Final Fantasy VII* ist dafür aber spielerisch wesentlich stärker, das Magie- und Kampfsystem sind übersichtlicher und besser durchdacht, der Schwierigkeitsgrad ist schön ausgeglichen. Letztendlich zählt immer der Spielspaß und wo *Final Fantasy VII* mit viel Abwechslung und Atmosphäre lockt, versucht *Final Fantasy VIII* eher mit Grafikpracht zu über-

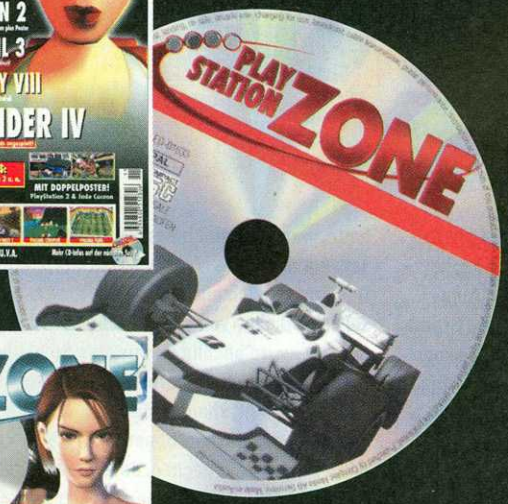


BESSER ALS FINAL FANTASY VII? Das Leserurteil über Squares Final Fantasy VIII ist uneinheitlich!

11/99



Heft verpaßt?



12/99



Kein Problem!

01/00



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 11/99	zu DM 12,80	
❒ PlayStation ZONE 12/99	zu DM 12,80	
❒ PlayStation ZONE 01/00	zu DM 12,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl. Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)
❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
❒ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:
Konto.-Nr.
BLZ

Datum, Unterschrift

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

zeugen. Auch eine schöne Endsequenz kann darüber nicht hinwegtäuschen, irgendwie wurde mehr an der Grafik gearbeitet als am Spieldesign. Tja, das Leben ist manchmal voller Enttäuschungen. Versteht mich jetzt nicht falsch, *Final Fantasy VIII* ist trotzdem ein gutes Spiel, aber 95% hat es nun wirklich nicht verdient, dazu ist die Geschichte einfach zu unbefriedigend, und bei einem Rollenspiel ist die Story quasi das Herz des Ganzen.

PlayStation Zone: Hochinteressant! Was meinen die anderen Leser! Schreiben Sie uns unter dem Kennwort „FFVIII".

Michael Langreder

FINAL-FANTASY-VIII-FRAGE

1. Die Endsequenz von *Final Fantasy VIII* ist ja ganz toll, aber ich habe sie leider nicht ganz verstanden. Stirbt Squall am Ende oder nicht?

PlayStation Zone: Wir wollen die Frage gerne an unsere Leser weiterleiten! Schreiben Sie uns unter dem Kennwort „FFVIII"!

Kommt *Final Fantasy IX*? Für welche PlayStation?

PlayStation Zone: Wie wir bereits vor einigen Monaten berichtet haben, ist *Final Fantasy IX* für die PlayStation geplant, während *Final Fantasy X* für die PlayStation 2 in Arbeit ist.

3. Wisst ihr vielleicht, ob in *Final Fantasy IX* wieder ganz andere Charaktere genommen werden?

PlayStation Zone: Im bewährten Square-Stil werden im nächsten *Final Fantasy*-Spiel sowohl bekannte als auch neue Charaktere vorhanden sein.

4. Ihr habt *Final Fantasy VIII* mit 95% bewertet – das habt ihr keinem anderen Spiel jemals gegeben und doch wird nicht darüber geredet, dass *Final Fantasy VIII* das beste Spiel aller Zeiten ist.

PlayStation Zone: Grundsätzlich sehen wir *Final Fantasy VIII* als bestes Rollenspiel aller Zeiten an, es deswegen über Rennspielen oder Action-Adventures zu stellen, die eine niedrigere Wertung haben, ist jedoch nicht angebracht, da man unterschiedliche Spieletypen nicht miteinander vergleichen kann.

NCryingFreeman@aol.com

FIFA 2000

Mit großem Interesse habe ich den Leserbrief von Stephan Steinbrecher (Ausgabe 1/2000) bezüglich des fehlenden Multiplayer-Modus bei *FIFA 2000* gelesen. Das ist ja wirklich ein Unding! Wie kann es sein, dass bei einer Simulation einer Fußballmeisterschaft diese gar nicht spielbar ist? Gerade mit bzw. gegen einen oder mehrere Mitspielern macht dieses Spiel erst richtig Spaß und es kommt zu echtem Konkurrenzkämpfen! Dass Ihr diesen wichtigen Punkt damit abspeist, dass es euch noch nicht untergekommen sei, dass jemand auf einen „derartigen" Spielmodus derart viel Wert gelegt hat, ist für mich nicht verständlich. Ich denke, dass, falls auf einem Spiel Multiplayer draufsteht, es auch mindestens den überwiegenden Teil diese Eigenschaft erfüllen muss, und nicht nur in einem einzigen Spielmodus. Ich bin jedenfalls froh, das noch rechtzeitig erfahren zu haben; diese Version werde ich mir mit Sicherheit nicht holen (das ist damit die erste seit Beginn der Staffel).

PlayStation Zone: Es dürfte wohl kaum einen Ort geben, wo Fußballspiele häufiger gezockt werden als bei uns in der Redaktion. Der übliche Multiplayermodus in *FIFA 2000* erfüllt unserer Meinung nach alle Anforderungen. Bis zu acht Spieler dürfen ein Spiel gegeneinander bestreiten, wobei man die Teams frei wählen darf. Der von Stephan Steinbrecher gewünschte Modus (mehrere Spieler können mit mehreren Vereinen gleichzeitig eine Saison bestreiten) dagegen stößt bei uns nicht auf Gegenliebe. Unserer Ansicht nach ist ein derartiger Modus viel zu langwierig und umständlich. Wenn wir einen Redaktionswettstreit abhalten, legen wir selbst fest, wann wer gegen wen spielt und führen die Tabelle selbstständig. Andere Leser scheinen auf einen derartigen Modus ebenfalls nicht sehr viel Wert zu legen, denn auf den Leserbrief in der letzten Ausgabe hin, hat sich trotz Aufruf nämlich nur eine Person geäußert, die ähnliche Wünsche hat und das warst du.

Matthias Damm

SUCHE

Suche dringend ein Kampfspiel für die PlayStation, Niesigk Etienne, Greizerstr. 11, 12689 Berlin

Spiele im Wert von 30-60 DM, suche Komplettlösung von Discworld 2, Spiele: Rayman, Space Jam, Riven, Porsche Ch. usw., Christian Dietz, Jahnstr. 2, 08209 Auerbach

Suche für meine PlayStation die Spiele Castlevania und Bubble Bobble, erreichbar ab 19.30 Uhr, täglich unter der Nr.: 08252/810148

Suche das PlayStation Spiel Theme Park und Sportspiele bis zu 30 DM, bitte nur schriftlich: Patrick Passchl, Schwarzhofberger Str. 11a, 12247 Berlin

Dringend gesucht X-Com Enemy Unkown und X-Com Terror from the Deep für PlayStation, Preis nach VB, Tel.: 03493/20961

VERKAUFE

Verk. sehr gut erh. PSX f. 170 DM mit Contr. u. MC., außerd. F1 99 50 DM, FIFA 99 15 DM, Pong 30 DM, NBA 99 10 DM, Football Live 60 DM, Preise nicht verh. 0173/8072387

Verkaufe FIFA 99, Return Fire, V-Rally je 35 DM (inklusive Nachnahme), Jürgen Stroben, Ziegelweg 22, 57319 Bad Berleburg, Telefon 02751/3186

Verkaufe/Tausche PAL-Spiele Dino Crisis, F1 99, Soul Reaver, V-Rally 2, Syphon Filter, Driver, Silent Hill uvm. 40-60 DM, Tel.: 02735/6613

Command & Conquer 1, 2 + Gegenschlag, Warzone 2100, G-Police, alle Spiele sind PAL-Versionen, Björn Schulz, Brockhauser Weg 15, 58840 Plettenberg

Cool Boarders 3, NBA Live 98, Formel 1 98, V-Rally Platinum, FIFA 98, International Superstar Soccer Pro, Tomb Raider III + Lösungsbuch je 30 DM, Tel.: 0241/604151

Air Race, Riven the Sequel to Myst, Music, V-Rally, WipeOut 2097 und Zubehör, Preise nach Vereinbarung, Tel.: 05451/16582

Ich verkaufe Command & Conquer: Alarmstufe Rot für 39,99 DM, WWF Warzone für 39,99 DM, Stefan Seiberl, Arnsdorfer Weg 14, 24647 Wasbek

Ich verkaufe Need for Speed 3 mit allem drin, Preis nach Vereinbarung, Heino Dominic, Schulenburgstr. 18, 03096 Burg

Verkaufe Silent Hill (us) sehr guter Zustand 95 DM, VHB, Tel.: 04829/296 Martin

TAUSCHE

Tausche aktuelle Spiele, habe und suche neue PAL-Spiele, auch Tausch gegen Dreamcast Spiele möglich. Tel.: 07354/1487 17-22 Uhr

Jetzt mit Kleinanzeigen!

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit veränderten Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet 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.

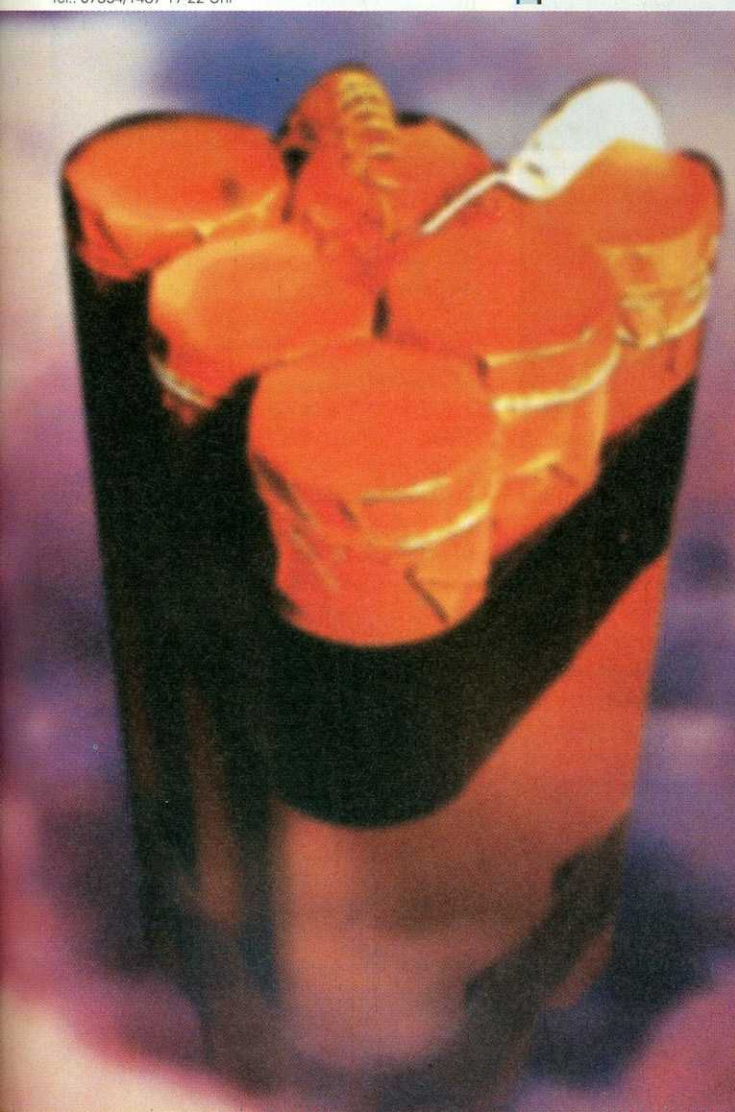
Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:

Computec Media, PLAY STATION ZONE, Kleinanzeigen, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg



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 MOMI kostet Sie DM 3,63 pro Minute

CHEATS & CODES



Willkommen bei den Cheats & Codes der PlayStation Zone. Ich hoffe, Sie sind gut in das Jahr 2000 gerutscht, in dem endlich die mit Spannung erwartete PlayStation 2 – zunächst in Japan – auf den Markt kommt. Da die nächste PlayStation-Konsole abwärtskompatibel ist, haben die hier aufgelisteten Tricks und Kombinationen über einen langen Zeitraum Bestand. Ich wünsche Ihnen, dass unter den nachstehend aufgeführten Tipps auch für eines Ihrer Spiele, das Sie möglicherweise erst vor kurzem unter dem Weihnachtsbaum vorgefunden haben, der richtige Kniff dabei ist. Ihr Florian Brich

TOMORROW NEVER DIES

Eine Doppel-Null-Lizenz ist ein unschätzbarer Vorteil, doch wer bei dem Action-Adventure von Electronic Arts ins Kreuzfeuer gerät, wünscht sich manchmal einfach nur ein Mehr an Med-Packs. Um Ihnen das Agentenleben etwas angenehmer zu gestalten, listen wir nachfolgend einige nützliche Kombinationen auf. Die unten angeführten Cheats müssen eingegeben werden, während das Hauptmenü auf dem Bildschirm erscheint. Ein Signalton bestätigt Ihnen die erfolgreiche Sabotage.



SCHALTZENTRALE Ein Teil der Cheats wird im hier gezeigten Hauptmenü eingegeben.



AUSGEMUSTERT Wer braucht noch Q, wenn er die PlayStation-Zone-Tipps kennt?

Alle Missionen
SELECT, SELECT, ●, ●, L1, L1, ●, L1, L1

Alle FMV-Sequenzen
SELECT, SELECT, ●, ●, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1

Um die FMV-Abschnitte genießen zu können, müssen Sie unter den Optionen den Menüpunkt „Movies" anwählen.

Da die folgenden Tricks das eigentliche Spielgeschehen beeinflussen, müssen Sie ein Spiel pausieren – sprich: Ihren Kommunikator aufklappen – und dann die entsprechende Kombination einhacken. War der Versuch erfolgreich, kehrt das Spiel automatisch (!) vom Pause-Modus zur Action zurück.

50 Med-Packs:
SELECT, SELECT, ●, ●, ▲, SELECT

Alle Waffen samt voller Munition, die für die jeweilige Mission verfügbar sind:
SELECT, SELECT, ●, ●, L1, L1, R1, R1

Unsichtbarkeit
In den Spielabschnitten, in denen keine Med-Packs benutzt werden können, zum Beispiel bei Ski- oder Automissionen:
SELECT, SELECT, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ▲

Die aktuelle Mission erfolgreich beenden:
SELECT, SELECT, ●, ●, SELECT, ●

Durch Wände sehen:
SELECT, SELECT, ●, ●, SELECT, SELECT, ●, ●

Debug-Informationen anzeigen
(Ausblenden mit R2, L2, R2):
SELECT, SELECT, ●, ●, L2, R2, L2



OHHH, JAMES! Unsere Cheats verschaffen Ihnen mehr Zeit für Martinis und andere Vergnügungen.

DIE 24 STUNDEN VON LE MANS

Wie Sie bei dem knüppelharten Ausdauerrennen von Infogrames auf jeden Fall ins Ziel kommen und welche weiteren Geheimnisse in dem realistischen Rennspiel verborgen sind, verraten wir Ihnen hier.

TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

Alle Jahre wieder beglückt Eidos Interactive die stetig wachsende Lara-Croft-Fangemeinde mit einer neuen Folge aus dem aufreibenden Leben der attraktiven Archäologin. Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle die wichtigsten Zeichenfolgen, mit denen Sie die virtuelle Ikone nahezu unbeschadet durch die aktuelle Ägypten-Exkursion führen können.



NAHE DER UNSTERBLICHKEIT Mit so vielen Med-Packs machen Sie die Heldin nahezu unantastbar.

Unendlich kleine Medipacks
773EA977C233, 374FBE11C234

Unendlich große Medipacks
773EA977C233, 3751BC13C234

Unendlich Luft
8732E9093C3D

Unendlich Sprinten
774FB68ACF24, 37B46FA6C5AD

Unendlich Fackeln
773EA977C233, 37762F15C234



LICHTBLICK Dank der Codes stehen die Gruftbesuche von Mrs. Croft unter einem guten Stern.

Fackel brennt, bis fallengelassen
772CE5FD323C, 3722CB233244

Spinnen-Lara
3738E9FD3436

Unendlich alle Gegenstände
773EA977C233, B7A078383535, 17EB5A95D298

Habe Pistolen
773EA977C233, 371DD413343E

Habe UZI
773EA977C233, 371ED314343E

Habe Gewehr
773EA977C233, 371FD215343E

Habe Armbrust & Laser
773EA977C233, 371CCD1A3442

Habe Granatwerfer
773EA977C233, 3721D417343E

Habe Revolver & Laser
773EA977C233, 371ECF1C3442, 773EA977C233

Habe Laser
372BDA113436

Habe alle Waffen
773EA977C233, B7A178383535, 1719D0173442

Unendlich UZI-Munition
773EA977C233, 3716CB9DD298

Unendlich Revolver-Munition
773EA977C233, 3718C99FD298

Unendlich Gewehr-Munition
773EA977C233, 3781321AC531

Unendlich Gewehr-Schrotmunition
773EA977C233, 3783301CC531

Unendlich Granatwerfer-Munition
773EA977C233, 371ECBA5D298

Unendlich Granatwerfer schwere Munition
773EA977C233, 3720C9A7D298

Unendlich Granatwerfer Leuchtspurmunition
773EA977C233, 3702BBA9D298

Unendlich Armbrust-Munition
773EA977C233, 3704B9ABD298

Unendlich Armbrust-Giftmunition
773EA977C233, 3706BBADD298

Unendlich Armbrust-Explosivmunition
773EA977C233, 3708B9AFD298

Unendlich Munition für alle Waffen
773EA977C233, B7A778383535, 177D3216C531

Alle Geheimnisse
37F30552F37B

Stoppuhr
873B4D0E3535

Level-Anwahl*
774C997BB234, 37307F273337

* Im Titelbildschirm L1 & L2 & R1 & R2 drücken. Die Geräusche sind normal!



STEH AUF, LARA! Mit unseren Gamebuster-Codes wird das Abenteuer zum Spaziergang.



TURBOFLUNDER Wir helfen Ihnen, gleich mit dem Audi-R8R-Geschoss über den Kurs zu pesen.



HEISSE NADEL An dieser Stelle tätowieren Sie das Spiel mit den speziellen Passwörtern.



EXTRAS KOSTENLOS? Auf diesem Pay-Per-View-Bildschirm geben Sie die Zeichenfolgen ein.

Alle Autos und alle Strecken anwählbar:
Geben Sie als Spielernamen das Wort TATOO ein. Bitte beachten Sie, dass sich diese neue Freiheit nur auf die Spielmodi „Arcade" und „Schnelles Rennen" auswirkt.

Immer siegen:
Um unabhängig von der erreichten Rennposition immer weiterzukommen, geben Sie als Spielernamen das Wort FIRSTOF ein.

Direktanwahl der Sonderfahrzeuge:
Um sofort mit den drei bestplatzierten Autos des diesjährigen Rennens über den Asphalt fliegen zu können, geben Sie das jeweilige Passwort als Spielernamen ein.

1. 1999 BMW Le Mans . . .POHLIN
2. Toyota GT1 . . . . . .PINOU
3. Audi R8R . . . . . .MAYOU



KRAFTPAKET Wir zeigen Ihnen, wie Sie so ein Geschoss in weniger als 24 Stunden freischalten.

WCW MAYHEM

Damit Sie es bei *WCW Mayhem* so richtig rumpeln lassen können, haben wir die folgenden Cheats für Sie erkämpft. Die nachstehenden Codes geben Sie über den PPV-Passwort-Bildschirm ein.

Alle Backstage-Bereiche:
CBCKRMS
Rennen Sie während eines Eins-gegen-Eins-Schlagabtausches zum Eingang, um die Randale im Backstage-Bereich fortzusetzen. Wie dieser neue Schlachtplatz aussehen soll, können Sie auf dem Match-Set-Up-Bildschirm unter den Match-Optionen festlegen.

Alle Bonus-Wrestler:
PLYHDNGYS
Da die freigeschalteten Bonus-Wrestler

CHEATS & CODES

PLATINUM

Die Spiele aus der Platinum-Schatztruhe sind vor allem für Neueinsteiger interessant. Wer sich preisgünstig aus diesem Arsenal hochkarätiger Titel bedient, darf in meinem silbernen Erste-Hilfe-Kasten wühlen.

WORMS

Um bei dem beliebten Vorläufer des erst kürzlich erschienenen *Worms: Armageddon* die Schafe ordentlich fliegen zu lassen, bedienen Sie sich der nachstehenden Tricks.

Bonus-Level

Geben Sie die folgenden Passwörter ein, um in die entsprechende Bonusstufe zu gelangen:

Passwort	Level
Hades/666	Hölle
Forest	Wälder
Arctic	Polargegend
Candy	Candyland-Level
Junk	Junkyard-Level
Mars	Mars-Level
Alien	Alien-Level

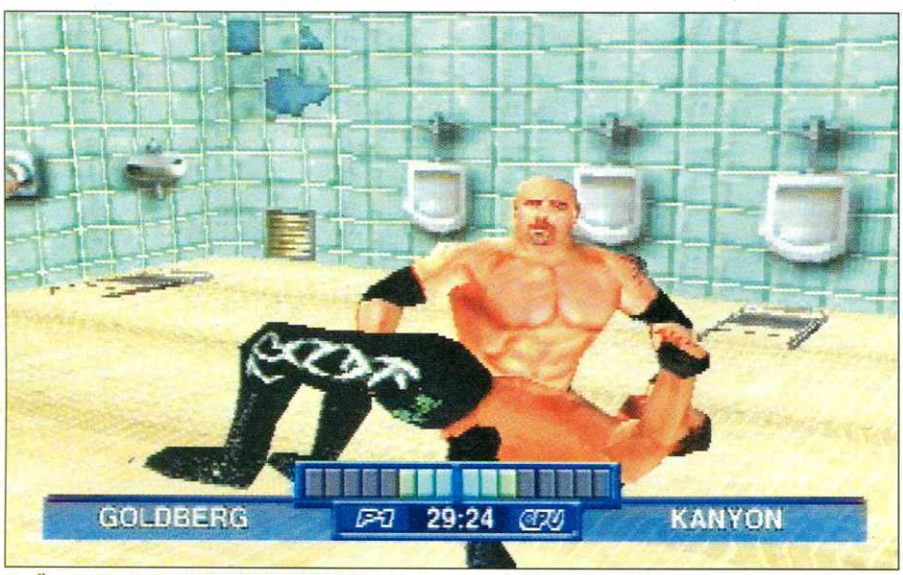
Neue Waffen

Drücken Sie im Waffen-Optionen-Bildschirm die Kombination [X und $] acht Mal. Dann werden die Bananen-Bomben, die Schaf-Bomben und die Minigun sofort verfügbar.

Unendlich Bananen-Bomben

Geben Sie im Waffen-Optionen-Bildschirm die folgende Kombination ein, um ein unendliches Kontingent der explosiven Früchte zu erhalten:

Unten, Rechts, ✕, ■, ■, ✕, ■, ■, ✕, ■, ■



MÄNNERSACHE Der Backstage-Cheat erlaubt es Ihnen, Ihren Kontrahenten auch auf der Toilette übers Knie zu legen. Um in diese Stufe zu gelangen, verlassen Sie die Arena durch das Einmarschtor.

nicht abgespeichert werden können, müssen Sie diesen Code jedesmal aufs Neue eingeben.

Halloween Havoc:
td^pKRmZ-<yL
Zu den Halloween-Havoc-Matches gehört unter anderem ein Fight zwischen Sting und Hollywood Hogan um den Weltmeister-Titel.

Thursday Thunder:
PLYHDNGYS (Obere Zeile)
MSKDLTLRY (Mittlere Zeile)
Drücken Sie ✕, um von der oberen in die mittlere Zeile zu wechseln.

Klassisches TNT-Nitro:
PLYNTRCLSC
Um die klassische TNT-Nitro-Kampagne zu aktivieren, wählen Sie auf dem Ring-Auswahlbildschirm die Option „Nitro".

Besseres Ranking:
CHT4DBST
Drücken Sie im „Quest For The Best"-Modus nach rechts, um in den Rankings aufzusteigen.

Stamina-Meter anzeigen:
PRNTSTMN

Momentum-Meter anzeigen:
PRNTMMNTM

Gleiche Wrestler:
DPLGNGRS
Dieses Passwort erlaubt es Ihnen, im Versus-Modus den gleichen Charakter zu spielen, mit dem Ihr Widersacher antritt.

Super-Wrestler:
MKSPRCWS
So können Sie Wrestler mit vollen Attributen erstellen.

Zwerg-Wrestler:
MKALLLWRSTLRSMDGTS

Maskierter Rey Mysterio Jr.:
MSKDLTLRY

Billy Kidman transformieren:
NGGDYNLN
Dieses Passwort verwandelt Billy Kidman in einen fetten, bebrillten Wrestler samt Ohrringen und Totenkopf-T-Shirt.

PAC-MAN WORLD

Extra-Continues

Wenn Sie sich den klassischen Arcade-Modus in *Pac-Man World* etwas erleichtern möchten, wählen Sie diesen und drücken – bevor Sie durch das Betätigen der START-Taste die erste Runde einläuten – mehrmals SELECT, um die Zahl der Continues auf maximal 99 hochzutreiben.



KURZE PAUSE Wer nicht gleich hektisch auf START hämmert, kann die Credits hochtreiben.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

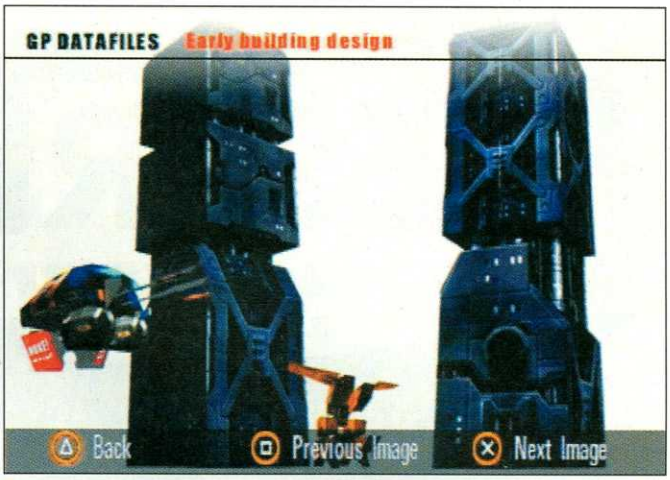
Bewährte Tradition: Um das auf der *Spyro 2*-CD enthaltene *Crash Team Racing*-Demo aufzurufen, halten Sie während des Titelbildes L1 und R2 gedrückt und drücken ■.



GASTSTAR Wir sagen Ihnen, wie Sie mit dem SCEE-Beutelteufel Ihre Runden drehen können.



ABSCHLEPPER Geben Sie in diesem Bildschirm die Codes ein, um neue Effekte und das feuerrote Abschleppmobil „Tow Jam" an Land zu ziehen.



KUNSTGENUSS In der üppigen Artwork-Galerie finden sich Skizzen diverser Spielkomponenten, darunter Hintergrund- und Gegnerentwürfe.



FREIE WERBEFLÄCHE Auch die untexturierten Hot-Wheels-Gefährte sehen lecker aus.

HOT WHEELS: TURBO RACING

Geben Sie im Hauptmenü jeweils die angeführte Kombination ein, um den entsprechenden Effekt zu bewirken. Ein kurzer Ton bestätigt die erfolgreiche Manipulation.

Unbegrenzte Turbos:
R2, L1, ■, ▲, R1, L2, L1, R2

Tow-Jam-Fahrzeug:
■, ▲, L1, R1, L2, R2, ■, ▲

Kleine Autos:
■, R2, L2, ▲, ▲, L2, R2, ■

Große Reifen:
■, ▲, ■, ▲, R1, R1, L2, L2

Untexturierte Grafik:
L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2

Spezial-Sounds:
R2, R1, L2, R2, ■, ▲, L1, R1

G-POLICE 2

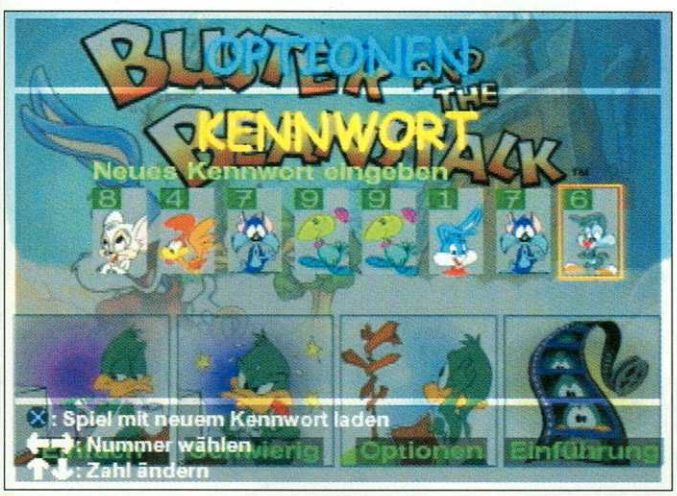
Bonus-Missionen u. a.

Auf den bereits von Kollege Werner in der Lesertipps-Rubrik 11/99 veröffentlichten *G-Police 2*-Cheat setze ich gerne noch einen drauf. Geben Sie im Passwortbildschirm einfach **UTOPIA** ein, um alle 15 Bonus-Missionen, FMV-Sequenzen, den Musik-Test und die Artwork-Galerien freizuschalten.

TINY TOON ADVENTURES: BUSTER AND THE BEANSTALK

Mit den nachstehenden Codes, die auf dem speziellen Passwortbildschirm eingegeben werden müssen, dürfen Sie gleich zu entfernt gelegenen Stationen des lustigen Trick-Abenteuers von SCEE springen. Einen herzlichen Dank an Kollege Michael, der mir dank fundierter *Tiny Toon Adventures*-Kentnisse beim Unterscheiden der Charakter-Symbole behilflich war.

Abschnitt	Symbole
Stadtmitte	Sneezer, Little Beeper, Furrball, Gogo Dodo, Gogo Dodo, Buster Bunny, Furrball, Calamity Coyote
Fabel-Küche	Sneezer, Plucky Duck, Furrball, Little Beeper, Furrball, Babs Bunny, Elmyra, Sweetie
Irres Cafe	Elmyra, Calamity Coyote, Sweetie, Little Beeper, Buster Bunny, Elmyra, Plucky Duck, Little Beeper



FERNSEHEN BILDET Lassen Sie sich von Ihren Kleinen helfen, wenn Sie bei der Kennworteingabe die Charaktersymbole nicht unterscheiden können.



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!

Hannes Bauer - Dirk Baum - Adrian Berghof - Petra Bockwinkel - Thomas Brückner - Christopher Brune - Torben Diehr - Alexander Dronsgalla - Paul Eck - Henning Egelriede - Dirk Englberger - Pascal Feldmann - Thomsen Frank - Bastian Freitag - Silvio Fuchs - Andreas W. Gaus - Simon Geishendorf - Benjamin Giljum - Steffen Grimkowski - Kai Herche - Johannes Hölzer - Enrico Hoppe - Sören Köller - Dennis Lehn - Stefan Meier - Christian Meier - Maximilian Michl - Arend Müller - Michael Neeb - Meval Önder - Tjard Pfarr - Konstantin Popp - Stefan Reiter - Philipp Rinklin - Mario Rudolf - Paul Savenok - Johannes Scheidt - Thomas Schmelzer - Marcel Schulte - Nicolas Schuster - Markus Segger - Dominik Seifert - Jan-Hendrick Simon - Johann Strauß - Kai Tschirner - Markus Vilz - Ronny Walter - Silke Weiß

Die Einsendungen der hier genannten Personen werden leider nicht honoriert.



MARS ATTACKS Mit solchen Kampfmaschinen versuchen die Marsianer die Erde zu erobern.

THE WAR OF THE WORLDS

Im Hauptmenü finden Sie einen Menüpunkt „Passwort eingeben". Wählen Sie diesen aus und geben dann die Tastenkombination in der richtigen Reihenfolge ein. Nach erfolgreicher Eingabe erhalten Sie eine Meldung „Passwort akzeptiert".

Level 2
✕, ✕, ✕, ●, ▲, ✕, ●, ■
Level 3
■, ✕, ✕, ▲, ●, ●, ●, ▲
Level 4
●, ●, ■, ■, ▲, ✕, ▲, ●
Level 5
▲, ▲, ▲, ■, ●, ▲, ✕, ✕
Level 6
■, ●, ▲, ▲, ●, ■, ✕, ■
Level 7
●, ▲, ●, ■, ■, ■, ▲, ▲
Level 8
●, ✕, ●, ✕, ■, ▲, ✕, ▲
Level 9
■, ✕, ●, ●, ●, ▲, ✕, ●
Level 10
▲, ✕, ✕, ●, ●, ▲, ●, ✕
Level 11
✕, ▲, ●, ●, ■, ■, ✕, ■
Level 12
●, ●, ■, ▲, ▲, ✕, ●, ▲
Level 13
●, ▲, ▲, ●, ✕, ✕, ■, ■
Level 14
●, ●, ▲, ✕, ■, ■, ✕, ●
Unverwundbar:
▲, ■, ✕, ●, ▲, ▲, ✕, ●

Harald Probst

STAR WARS EPISODE I

Der Kampf gegen den Bösewicht Darth Maul fällt Ihnen sicherlich leichter, wenn der Cheat erst einmal richtig eingegeben wurde.
Im Hauptmenü die Markierung auf „Option" setzten und folgende Tasten hintereinander drücken:
▲, ●, links, L1, R2, ■, ●, links

Ein kurzer Jingle bestätigt den ersten Teil des Cheats. Nun müssen Sie nur noch
L1 + SELECT-Taste + ▲
gleichzeitig eingeben und es werden Ihnen die Tore des mächtigen Debug-Menüs geöffnet.

Andre Kaß



FILM AB! Wenige Tasten gedrückt und schon sind die Filmsequenzen anwählbar.

PONG

Levels freischalten:
Der erste Level wird freigeschaltet, wenn Sie im Menü „Zone-Auswahl" pausieren, folgende Tasten hintereinander eingeben und danach mit der START-Taste zurückkehren:
L1, R1, L1, R1
Der zweite Level wird auf gleiche Weise geknackt, jedoch mit folgender Tasteneingabe:
L2, R2, L2, R2
Für den dritten Level gehen Sie ebenso vor und geben folgende Tasten hintereinander ein:
L1 + R1 + L2 + R2

Michael Krüger

CENTIPEDE

Zu den Cheats der Ausgabe 12/99 kann Thorsten Ziem noch eine Ergänzung liefern. Steigen Sie nun direkt in einen Level Ihrer Wahl ein! Im Bildschirm „Level-Auswahl" machen Sie mit folgenden Tasten den Weg für weitere Levels frei:
R1, R1, R2, R1

Thorsten Ziem



INSEKTENPLAGE Die Tausendfüßler hindern Sie nun nicht mehr, einen anderen Level zu betreten.

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

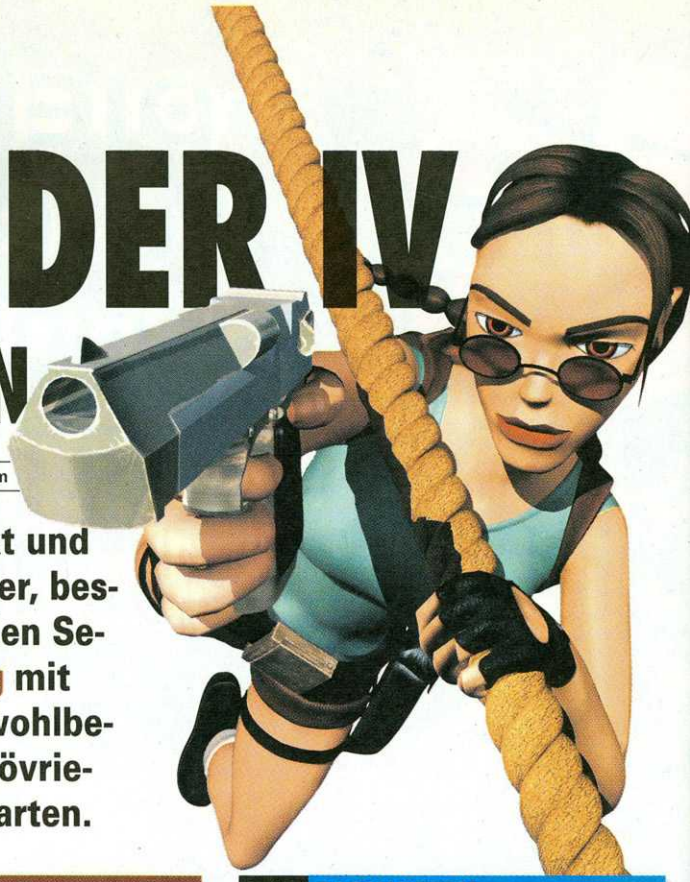
INTERACT®

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33
www.interact-europe.de

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™

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers

TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION

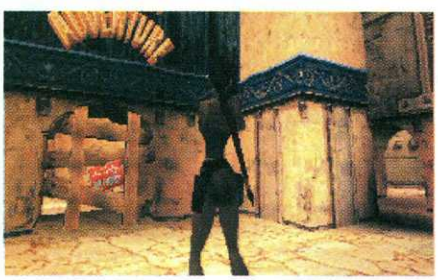


Genre: Action-Adventure **Spieler:** 1 **Hersteller:** Eidos **Internet:** www.eidos.com

Tomb Raider IV ist endlich auf dem Markt und Laras Abenteuer sind diesmal noch größer, besser und spannender ausgefallen als bei den Serien-Vorgängern. Unsere Komplettlösung mit Levelkarten unterstützt Sie dabei, Lara wohlbehalten durch die vielen Gefahren zu manövrieren, die in diesem Spiel auf die Heldin warten.

ALLGEMEINE SPIEL-TIPPS

Ich komme nicht raus



Wie in allen bisherigen *Tomb Raider*-Spielen gibt es auch in Teil IV immer einen Ausweg. Sollten Sie z. B. in ein Loch gefallen sein und das Gefühl bekommen, dadurch auf einem niedrigeren Level festzusitzen, dann verzweifeln Sie nicht, sondern durchsuchen Sie das Terrain. Der Rückweg zum höheren Level ist nicht immer offensichtlich, aber es findet sich immer ein Sims oder Schalter, der Ihnen am Ende weiterhilft.

Die Rätsel



Anders als von den Serienvorgängern gewohnt, wurde bei *Tomb Raider IV* auf endlose Wege zum Lösen von Rätseln verzichtet. Stundenlanges Herumirren durch weitläufige Gangsysteme haben Sie damit nicht mehr nötig und es hilft Ihnen auch nicht weiter. Suchen Sie stattdessen immer in der näheren Umgebung eines Rätsels nach Hinweisen. Wenn Sie gründlich vorgehen und nichts übersehen, haben Sie garantiert Erfolg.

Unbesiegbare Feinde

Recht häufig werden Sie im Spiel auf Feinde stoßen, die auf den ersten Blick unbesiegbar scheinen. Erkunden Sie, wenn dies passiert, die Umgebung und überlegen Sie andere Methoden, die Gegner aus dem Weg zu schaffen. Benutzen Sie zum Beispiel Ihre Waffen, um Angreifer in etwa vorhandene Löcher im Boden zu treiben. Oder locken Sie Widersacher ins Wasser. Manche Gegner haben auch einen schwachen Punkt, beispielsweise eine auffällig gefärbte Brustplatte, die Sie gezielt treffen müssen. Es gibt wirklich sehr unterschiedliche Wege, Ihrer Gegner Herr zu werden. Also experimentieren Sie einfach etwas mit Ihren Waffen und der Umgebung, um eine wirksame Methode zu finden.

Goodies finden



Ziel eines jeden ordentlichen Grabräubers ist es natürlich, möglichst sämtliche Goodies eines bestimmten Spielareals zu entdecken und zu plündern. *Tomb Raider*-Profis widmen darum dem minutiösen Durchforsten der einzelnen Levels nach Munition, Medi-Packs und Waffen etc. schon von jeher einige Zeit. Also suchen auch Sie überall nach Kletterfelsen, Hangelwänden und Kriechspalten, denn diese führen meistens zu verborgenen Kostbarkeiten.

Info DIE WAFFEN

PISTOLEN

Alt, aber verlässlich. Ihr Pistolenpaar verfügt über unbegrenzte Munition und Lara hat diese Waffen das ganze Abenteuer über jederzeit griffbereit. Gegen viele der stärkeren Feinde, die Ihnen im weiteren Spielverlauf begegnen, können die Pistolen jedoch nicht allzu viel ausrichten.

SCHROTFLINTE

Eine ziemlich mächtige Waffe, die in diesem Teil der Serie sogar über zwei Sorten Munition verfügt. Mit zwei Schüssen aus der Flinte können Sie die meisten Gegner problemlos kaltstellen, andere durch gezielte Treffer per Rückstoß in Löcher und Gruben treiben. Die Schrotflinte werden Sie während des Spiels mit Sicherheit am meisten gebrauchen.

UZIS

Mit den beiden Uzis können Sie ganze Schnellfeuer-Salven abgeben, die besonders bei entfernt stehenden Feinden effektiv sind. Uzis richten weniger Schaden an als Schrotflinte oder Revolver, haben dafür jedoch große Magazine, in denen etliche Schuss Munition Platz finden.

REVOLVER

Dies ist die mächtigste Waffe des Spiels. Bei den meisten Feinden reicht ein einziger, lauter Schuss und schon liegt der Gegner am Boden und ist keine Gefahr mehr für Sie. Dafür lässt sich der Revolver nur langsam nachladen und die passende Munition für dieses effektive Gerät müssen Sie sich erst in den Levels zusammensuchen.

ARMBRUST

Die Armbrust müssen Sie erst einmal suchen und leicht zu finden ist sie nicht, kann dafür aber im Spiel mit drei Sorten Munition bestückt werden: Mit normalen, vergifteten und Explosivpfeilen. Einmal entdeckt, ist die Armbrust eine wirklich sinnvolle Ergänzung Ihres Waffenarsenals, aber nichts hilft so gut gegen Ihre Feinde wie eine Ladung Pulver und Blei.

Weite Sprünge

Wenn Sie aus dem Laufen springen müssen, gehen Sie bis ganz an den Rand, von dem Sie abspringen wollen, und machen Sie einen Hüpfer rückwärts. Nun rennen Sie mit gedrückter Sprungtaste vorwärts. Lara wird genau am Rand abspringen und, auf der anderen Seite angekommen, eine sichere Landung absolvieren oder sich dort festklammern.

Hangeln



Diese Bewegungsart ist aus den früheren Serienteilen bekannt, wird hier aber etwas modifiziert. Lara ist nun auch in der Lage, sich um Ecken herumzuhangeln, wenn sie an einem Sims oder einer Wand hängt, was bisher noch nicht möglich war. Vergessen Sie diese neue Bewegung nicht, denn dadurch gelangen Sie in so manche versteckten Levelregionen.

Rückwärts-Salto

Einen gekonnten Rückwärts-Salto hinzulegen, ist nicht immer ganz einfach, denn oft landet Lara als lebloses Häufchen einige Ebenen unterhalb des anvisierten Ziels. Um solche ungewollten Todeshüpfer zu vermeiden, wenn Sie rückwärts von einem Mast, einer Mauer oder einem Seil springen müssen, sollten Sie Lara immer mit dem Umschau-Knopf genau auf das Ziel ausrichten und erst lossprungen, wenn die Richtung wirklich stimmt.

Feindkontakt

Sind Sie einmal in Sichtweite eines Feindes geraten, wird er Sie verfolgen, bis er entweder Sie tötet oder Sie umgekehrt ihn besiegen. Haben Sie dazu nicht die nötige Feuerkraft, ist es hier die beste Methode, sich laufend und springend rückwärts zu bewegen und dabei ständig mit Ihren Pistolen zu schießen.

Automatisch zielen

Der beste Tipp für Sie ist, die Auto-Zielfunktion aktiviert zu haben, denn damit verfügen Sie zugleich über ein Feind-Frühwarnsystem. Selbst wenn Sie in Ihrem Bildausschnitt keinen Feind erspähen können, wird sich Lara sofort in dessen Richtung drehen und mit ihren Waffen auf ihn zielen. Und immer, wenn sie das tut, sollten Sie losfeuern.

Professionell klettern

Statt sich wie ein blutiger Anfänger einen Felsen hochzuziehen, halten Sie R1 gedrückt, sobald Sie an der oberen Felskante hängen, und drücken Sie HOCH. Lara zeigt dann einen smarten, professionellen Handstand mit Überschlag und Landung auf dem Felsen.

Professionell tauchen

Ähnlich wie beim Handstand-Trick kann Lara auch sehr geschmeidig ins Wasser tauchen. Nehmen Sie dazu einen kurzen Anlauf, halten Sie R1 gedrückt und springen Sie in die Fluten, dann erleben Sie, wie Lara mit professioneller Eleganz die Wasseroberfläche zerteilt.

Schneller Abstieg

Um lange Abstiege an glatten Wänden oder Leitern schnell zu absolvieren, empfiehlt sich folgender Trick: Fallen lassen, zugreifen, weiter fallen lassen, wieder zugreifen usw. Laras Abstiege sind ohne diesen Trick manchmal etwas langwierig, so dass unser Tipp ungeduldigen Spieler deutliche Erleichterung verschaffen kann.

Neue Schalter

Im Spiel gibt es eine neue Art von Schaltern, die aussehen wie ein quadratisches Loch in der Wand. Achten Sie also auf rechteckige Vertiefungen, denn diese Art Schalter taucht ziemlich häufig auf und ist gar nicht leicht zu entdecken.

Mehr Licht

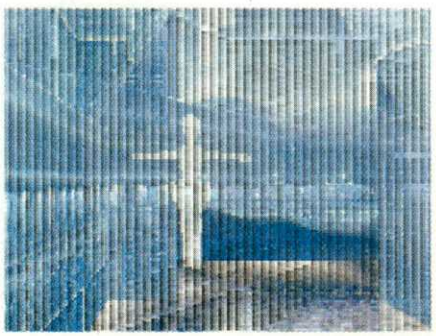
Ihr Führer wird Ihnen den Weg durch dunkle Levels erhellen. Manchmal müssen Sie sogar auf ihn warten, denn Sie brauchen ihn, damit er Ihnen Türen öffnet oder Fallen entschärft.

Luftvorrat

Haben Sie beim Schwimmen und Tauchen immer Laras Luftvorrat im Auge. Geht er zur Neige, tauchen Sie schnellstmöglich zum nächsten Luftloch und holen Sie dort kräftig Atem.

Laser-Zielvorrichtung

Die Laser-Zielvorrichtung kann Ihnen sehr erfolgreich Lebensenergie sparen. Mit ihr können Sie Feinde aus großer Entfernung überraschen, während Sie selbst noch außerhalb der Gefahrenzone sind. Kombiniert mit der Schrotflinte, reichen in der Regel zwei Treffer, und Sie sind den Feind, und damit alle Sorgen, los.



Versteckte Fallen

Jeder Spiellevel ist mit versteckten Fallen gespickt, die, wenn Sie nicht verdammt clever sind, Laras Gesundheit ernsthaft schaden oder gar zu ihrem sofortigen Tod führen können. Sobald Sie neues Terrain betreten, sollten Sie sich also äußerst vorsichtig bewegen. Haben Sie einen Führer bei sich und stoßen auf verschlossene Türen oder Fallen, kann er diese meist für Sie öffnen oder entschärfen. Bleiben Sie also bei Ihrem Führer, dann sind Sie auf der sicheren Seite. Dafür ist er schließlich da. Sind Sie aber auf sich gestellt und mit einer offensichtlichen Todesfalle konfrontiert, sollten Sie immer besser abspeichern, bevor Sie Laras Hals riskieren.

Gegenstände und Artefakte

Auf Ihrem Weg durch die Levels werden Sie unweigerlich Gegenstände und Artefakte aufsammeln, ohne die Sie den jeweiligen Level nicht erfolgreich beenden können. Untersuchen Sie unbedingt jeden Gegenstand, nachdem Sie ihn gefunden haben. Denn auch wenn schon das Aufsammeln eines Artefakts normalerweise eine Tür öffnet oder eine Plattform anhebt, muss dies noch lange nicht seine einzige Funktion im Spiel sein. Betrachten Sie daher die Gegenstände in Ihrem Ausrüstungsmenü genau, um eine Ahnung zu bekommen, wie sie einzusetzen sind. Manche Gegenstände lassen sich auch kombinieren.

Spielstand speichern

In *Tomb Raider IV* ist es möglich, Ihren Spielstand an jeder beliebigen Stelle abzuspeichern. Diesen Umstand können Sie kräftig zu Ihrem Vorteil ausnutzen. Besonders nach einem gefährlichen Sprung, einer langwierigen Kletteraktion oder der Lösung eines knifflichen Rätsels sollten Sie daher speichern. Das spart Ihnen in jedem Fall viel Zeit und Arbeit, anstatt jeden Ihrer Schritte vom letzten Speicherpunkt noch einmal abzulaufen. Ein weiteres stichhaltiges Argument für häufiges Speichern ist außerdem immer die nächste Ecke eines Levels, denn wer weiß, was dahinter liegt: oft genug der plötzliche Tod.

Gedächtnistraining

Gelegentlich treffen Sie in bestimmten Gegenden auf Türen, die anscheinend nicht geöffnet werden können. Manchmal ist es jedoch nur erforderlich, zuerst den Level zu durchstreifen und Schalter und Hebel zu aktivieren, um an den für die Tür nötigen Schlüssel oder Schalter zu gelangen. Anstatt also stundenlang erfolglos eine bestimmte Tür öffnen zu wollen, sollten Sie sich deren Position also einfach einprägen und später noch einmal hierhin zurückkehren.

ANGKOR WAT (TRAININGS-LEVEL)



1. Wenn Sie Von Croys Kommentaren aufmerksam gelauscht haben, werden Sie sich immer dicht bei ihm halten und ihn die erste Stachelfalle per Wandschalter deaktivieren lassen. Sollten Sie es nämlich vorziehen, ihm stattdessen voranzueilen, sind Sie wahrscheinlich bald aufgespießt wie ein Schaschlik. Gleich hinter der Stachelfalle wartet auf Sie Von Croys erster Test, ein einfacher Sprung aus dem Stand über einen Abgrund.

2. In der nächsten Gegend müssen Sie Von Croy bei einer Reihe von Sprüngen auf den Fersen bleiben - eine wichtige Übung für Ihre weiteren Abenteuer. Der erste Sprung ist eine Kombination aus Springen und gegenüber Festklammern. Der zweite ist ein Sprung mit Anlauf. Sollten Sie wider Erwarten abstürzen, führt links (vom Eingang des Abschnitts gesehen) eine Rampe wieder nach oben zum Absprungpunkt. Haben Sie die Sprünge hinter sich, müssen Sie sich an den von Von Croy bezeichneten Sims klammern und sich in den nächsten Levelabschnitt hoch hangeln.

3. Lassen Sie sich in das nun folgende, ziemlich feuchte Terrain hinunter, bis Sie ins Wasser springen können, und schwimmen Sie zum schmalen Sims gegenüber. Ziehen Sie sich dort hoch und betätigen Sie den Schalter auf der linken Seite. Dadurch wird die Brücke herabgelassen, so dass Von Croy nun trockenen Fußes das Wasser überqueren kann. Er wird dann per Schalter die Tür im anschließenden Korridor öffnen und Sie durch die Rückseite des eben durchquerten Gebietes führen, wo Sie links neben Von Croy die Wand erklettern müssen, um den nächsten Schalter zu erreichen.



4. Haben Sie die Brücke einmal überquert, gehen Sie die Stufen hoch und klammern Sie sich dort an die Decke, um sich an ihr in den nächsten Abschnitt zu hangeln. Lassen Sie sich Von Croy um den hier wartenden, wilden Eber kümmern und begeben Sie sich unterdessen zu dem Schalter auf der rechten Seite. Schließlich kommt Von Croy und drückt ihn für Sie, was die Tür neben Ihnen öffnet.



5. Von Croy wird Sie jetzt auffordern, durch den niedrigen Tunnel dahinter zu kriechen und im anschließenden Raum den Hebel zu ziehen, woraufhin sich die nächste Tür öffnet. Im Tunnel findet Lara übrigens ihren Rucksack. Ist die Tür endlich offen, gehen Sie den Abhang hinunter. Beim zweiten Abhang müssen Sie sprinten, um den giftigen Pfeilen zu entgehen. Am Ende des Tunnels müssen Sie dann durch die Lücke tauchen, da eine riesige Wand sich langsam vor Ihnen schließt. Tauchen Sie einfach, indem Sie im Laufen den Sprungknopf drücken. Wenn Sie nun noch durch die Tür gehen, die Von Croy in der nächsten Gegend öffnet, befinden Sie sich schon im letzten Raum dieses Levels.



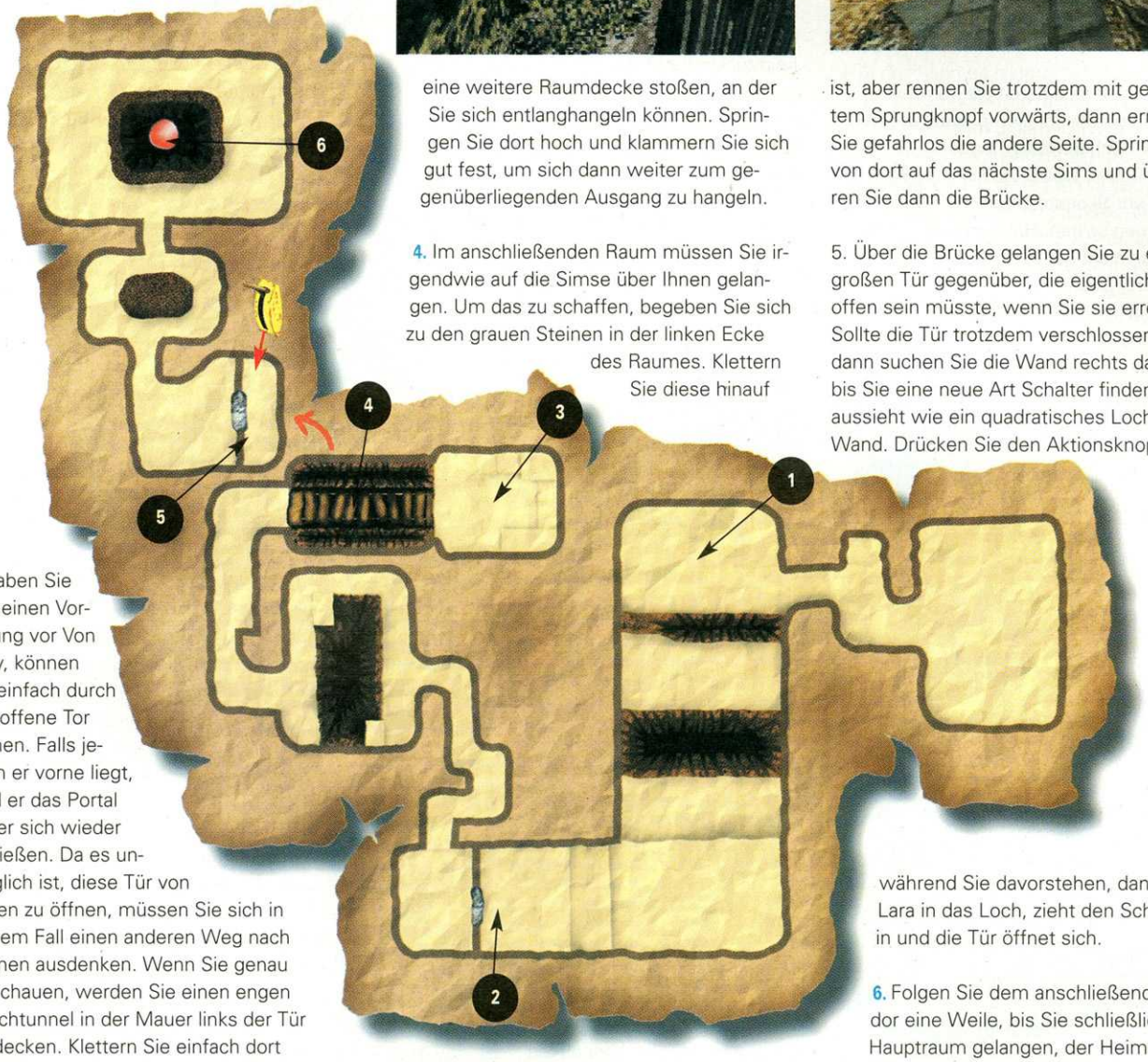
6. Die letzte Fähigkeit, die Sie nun lernen, ist, an einem Seil über Abgründe zu schwingen, ein völlig neues Manöver im Lara-Croft-Repertoire. Sobald Sie den Raum mit dem Wasserbassin im Zentrum betreten, wenden Sie sich nach rechts und klettern Sie dort bis in die Nische hoch. Um in den niedrigen Tunnel zu kommen, müssen Sie gleichzeitig die Kriechen- und die Hoch-Taste drücken. Folgen Sie dann den Stufen den Sims hinauf und wenden Sie sich dann so lange nach rechts, bis Sie mit dem Seil auf einer Linie sind. Treten Sie an die Kante und versuchen Sie dann einen Anlauf-Sprung. Packen Sie das Seil durch Drücken der Aktionstaste, aber springen Sie nicht gleich weiter, sondern lassen Sie sich bis zum Seilende hinab und fangen Sie mit der R2-Taste an, hin und her zu schwingen. Springen Sie (Vorwärts und Springen drücken) erst in dem Moment auf den Sims mit dem Schalter weiter, wenn Sie den höchsten Punkt Ihres Seilschwungs erreicht haben. Der Schalter öffnet eine Tür weiter unten, die in den nächsten Level führt.

DIE JAGD NACH DER IRIS

1. Das Erste, was Sie in diesem Level zu tun haben, ist, durch das erste Tempelgebäude bis zum Hinterausgang zu laufen, um dort einige Sprünge zu absolvieren. Der erste ist ein einfacher Hüpfer, zumindest, wenn Sie auf der rechten Seite abspringen. Sollten Sie Von Croy vorauseilen wollen, lassen Sie sich statt des zweiten Sprunges fallen und gehen Sie unten durch den Spalt.







2. Haben Sie nun einen Vorsprung vor Von Croy, können Sie einfach durch das offene Tor rennen. Falls jedoch er vorne liegt, wird er das Portal hinter sich wieder schließen. Da es unmöglich ist, diese Tür von außen zu öffnen, müssen Sie sich in diesem Fall einen anderen Weg nach drinnen ausdenken. Wenn Sie genau hinschauen, werden Sie einen engen Kriechtunnel in der Mauer links der Tür entdecken. Klettern Sie einfach dort hinein und lassen Sie sich auf der anderen Seite herunterfallen.

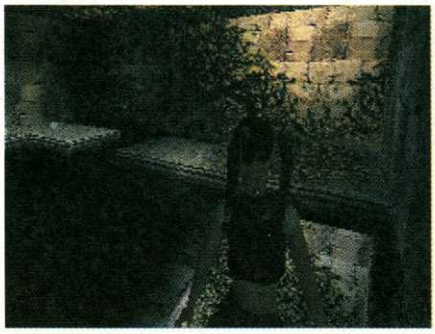
3. Suchen Sie sich nun Ihren Weg durch die anschließenden Tunnel bis ins nächste Levelareal. Wenn Sie an den grauen Steinkorridoren vorbei sind, werden Sie schließlich auf eine weitere Raumdecke stoßen, an der Sie sich entlanghangeln können. Springen Sie dort hoch und klammern Sie sich gut fest, um sich dann weiter zum gegenüberliegenden Ausgang zu hangeln.

4. Im anschließenden Raum müssen Sie irgendwie auf die Simse über Ihnen gelangen. Um das zu schaffen, begeben Sie sich zu den grauen Steinen in der linken Ecke des Raumes. Klettern Sie diese hinauf und benutzen Sie den Umschau-Knopf, um Lara für die nun folgenden, kniffligen Sprünge auszurichten. Oben auf dem Felsen gehen Sie bis an dessen Kante und machen dann einen Anlaufhüpfer rückwärts. Sie werden nicht sehen können, wohin Sie springen, weil die Kameraperspektive hier ungünstig ist, aber rennen Sie trotzdem mit gedrücktem Sprungknopf vorwärts, dann erreichen Sie gefahrlos die andere Seite. Springen Sie von dort auf das nächste Sims und überqueren Sie dann die Brücke.

5. Über die Brücke gelangen Sie zu einer großen Tür gegenüber, die eigentlich schon offen sein müsste, wenn Sie sie erreichen. Sollte die Tür trotzdem verschlossen sein, dann suchen Sie die Wand rechts davon ab, bis Sie eine neue Art Schalter finden, der aussieht wie ein quadratisches Loch in der Wand. Drücken Sie den Aktionsknopf, während Sie davorstehen, dann greift Lara in das Loch, zieht den Schalter darin und die Tür öffnet sich.

6. Folgen Sie dem anschließenden Korridor eine Weile, bis Sie schließlich zum Hauptraum gelangen, der Heimat der Iris. Gelangen Sie vor Von Croy bis hierher, wird er Ihnen zu Ihrem Erfolg gratulieren und gleich darauf versuchen, die Iris an sich zu nehmen. Dabei gerät Von Croy in einen uralten Fallenmechanismus und Lara muss ihn zurücklassen, womit die Abenteuer der jungen Lara zu Ende sind.



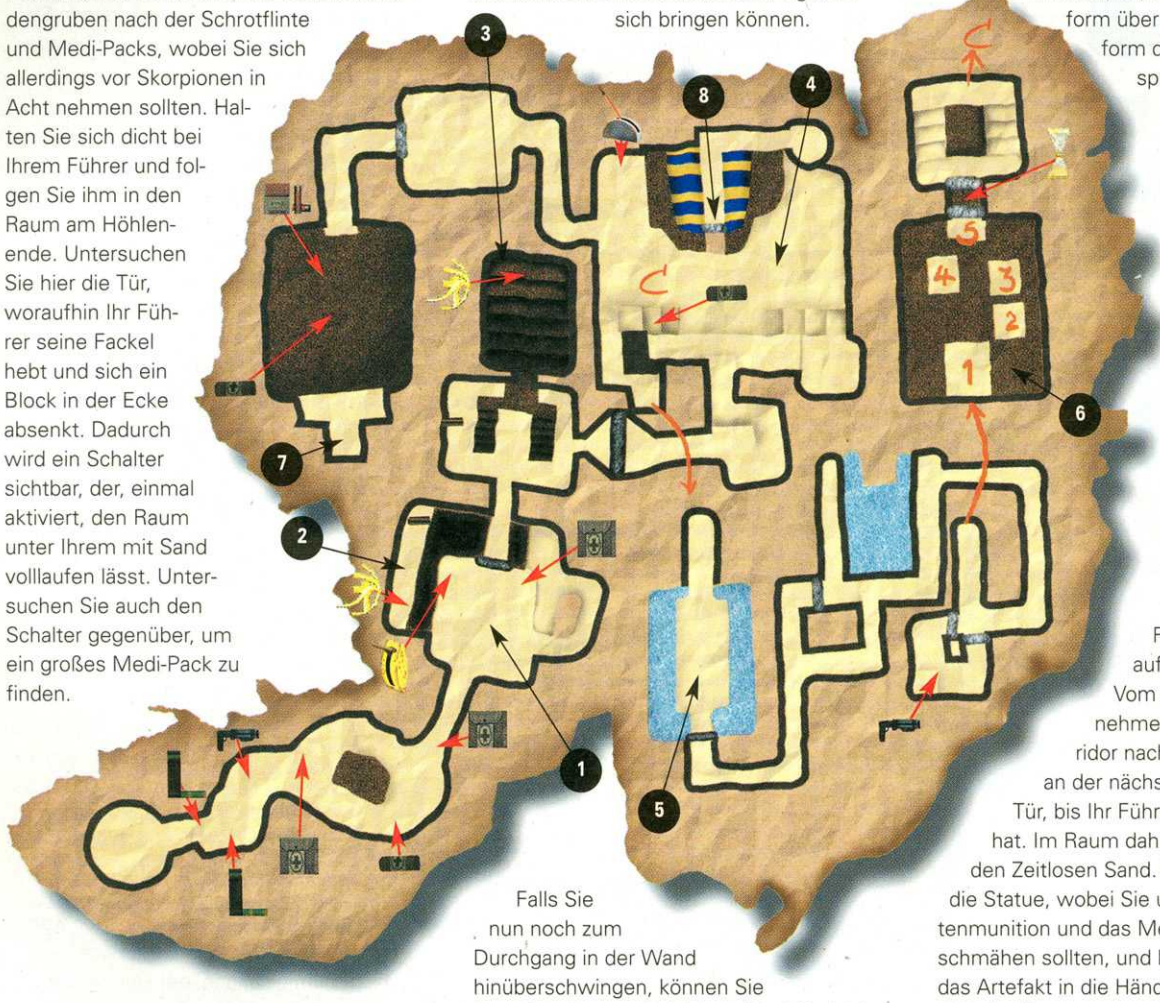




DIE GRUFT DES SETH



1. Bewegen Sie sich durch die dunklen Höhlen und durchsuchen Sie dabei alle Bodengruben nach der Schrotflinte und Medi-Packs, wobei Sie sich allerdings vor Skorpionen in Acht nehmen sollten. Halten Sie sich dicht bei Ihrem Führer und folgen Sie ihm in den Raum am Höhlenende. Untersuchen Sie hier die Tür, woraufhin Ihr Führer seine Fackel hebt und sich ein Block in der Ecke absenkt. Dadurch wird ein Schalter sichtbar, der, einmal aktiviert, den Raum unter Ihrem mit Sand volllaufen lässt. Untersuchen Sie auch den Schalter gegenüber, um ein großes Medi-Pack zu finden.



2. Sobald der untere Raum voll Sand gelaufen ist, begeben Sie sich im oberen Raum durch die Tür gegenüber und die Stufen hinab bis zum Sandraum. Überqueren Sie nun den Sand und sammeln Sie dabei das erste Stück des Augenartefaktes auf, wodurch sich auch die bisher verschlossene Tür im oberen Raum öffnet, also kehren Sie dorthin zurück und gehen Sie hindurch.

3. Sie befinden sich nun in einem großen Raum mit einem Stapel Blöcke in der Mitte. Um nun die zweite Hälfte des Auges zu bekommen, folgen Sie den Stufen abwärts um die Rückseite des Blockstapels und betreten Sie den Raum dort unten. Warten Sie hier auf Ihren Führer, denn er muss Ihnen die heimtückische Messerfalle entschärfen, bevor Sie gefahrlos die nächsten Stufen hinaufeilen und das zweite Stück des Auges an sich bringen können.

Falls Sie nun noch zum Durchgang in der Wand hinüberschwingen, können Sie ihrer Ausrüstung ein kleines Medi-Pack hinzufügen, aber seien Sie auf der Hut vor dem rollenden Stachelball.

4. Sobald Sie auch die zweite Hälfte des Auges besitzen, setzen Sie beide Teile zusammen und benutzen Sie sie, um die bisher verschlossene Tür im Hauptraum zu öffnen. Dadurch gelangen Sie in einen weiteren sandgefüllten Raum mit dem halb verschütteten Kopf einer Sphinx darin. Lassen Sie sich aber dort noch nicht hinunterfallen, sondern folgen Sie den Stufen auf der linken Seite hinunter und gehen Sie dann durch den schmalen Durchgang am Ende.

5. Folgen Sie dem Weg und lassen Sie Ihren Führer das Wasser erhellen, um so die Tür zum nächsten Raum zu öffnen, in dem Sie ein Wasserbecken in der Mitte erkennen können. Ihr Führer, ist allerdings plötzlich hinter einem Gitter gefangen. Um ihn zu befreien, müssen Sie den rechten Weg hinauflaufen und im Raum mit den Bodenbrettern an der Kette ziehen. Dadurch hebt sich das Gitter und Ihr Führer ist wieder frei. Er erleuchtet Ihnen dann das Wasser im Raum unter Ihnen.

6. Ihre nächste Aufgabe ist es, das Rätsel der Bodenbretter zu lösen, was sich ein wenig knifflig gestalten kann. Was Sie tun müssen, ist, von der Steinplattform über die Flammenplattform direkt vor Ihnen zu springen und auf der hellen Plattform rechts zu landen. Haben Sie das geschafft, springen Sie weiter zur nächsten erhellten Plattform, dann zur übernächsten und schließlich zur letzten vor dem großen Portal.

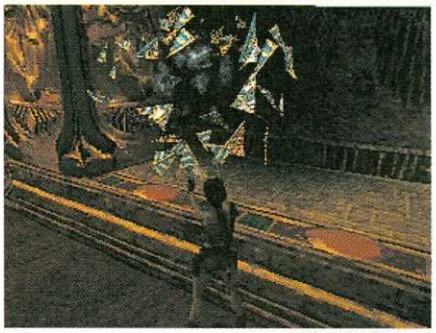
7. Das Portal öffnet sich und erlaubt Ihnen, das Zeitloser-Sand-Artefakt aufzusammeln, mit dem Sie sich zum Raum mit der Sphinx auf den Weg machen. Vom Artefakt-Fundort aus nehmen Sie den linken Korridor nach unten und warten an der nächsten verschlossenen Tür, bis Ihr Führer sie Ihnen geöffnet hat. Im Raum dahinter verwenden Sie den Zeitlosen Sand. Klettern Sie dazu auf die Statue, wobei Sie unterwegs die Flintenmunition und das Medi-Pack nicht verschmähen sollten, und legen Sie der Statue das Artefakt in die Hände. Dadurch öffnen sich die Gitterroste an der Decke und der Sand aus dem Sphinx-Raum darüber kann abfließen.

8. Ist der Sand verschwunden, können Sie nun zum Mund der Sphinx hochklettern und durch ihn den Level verlassen.





DIE GRABKAMMERN



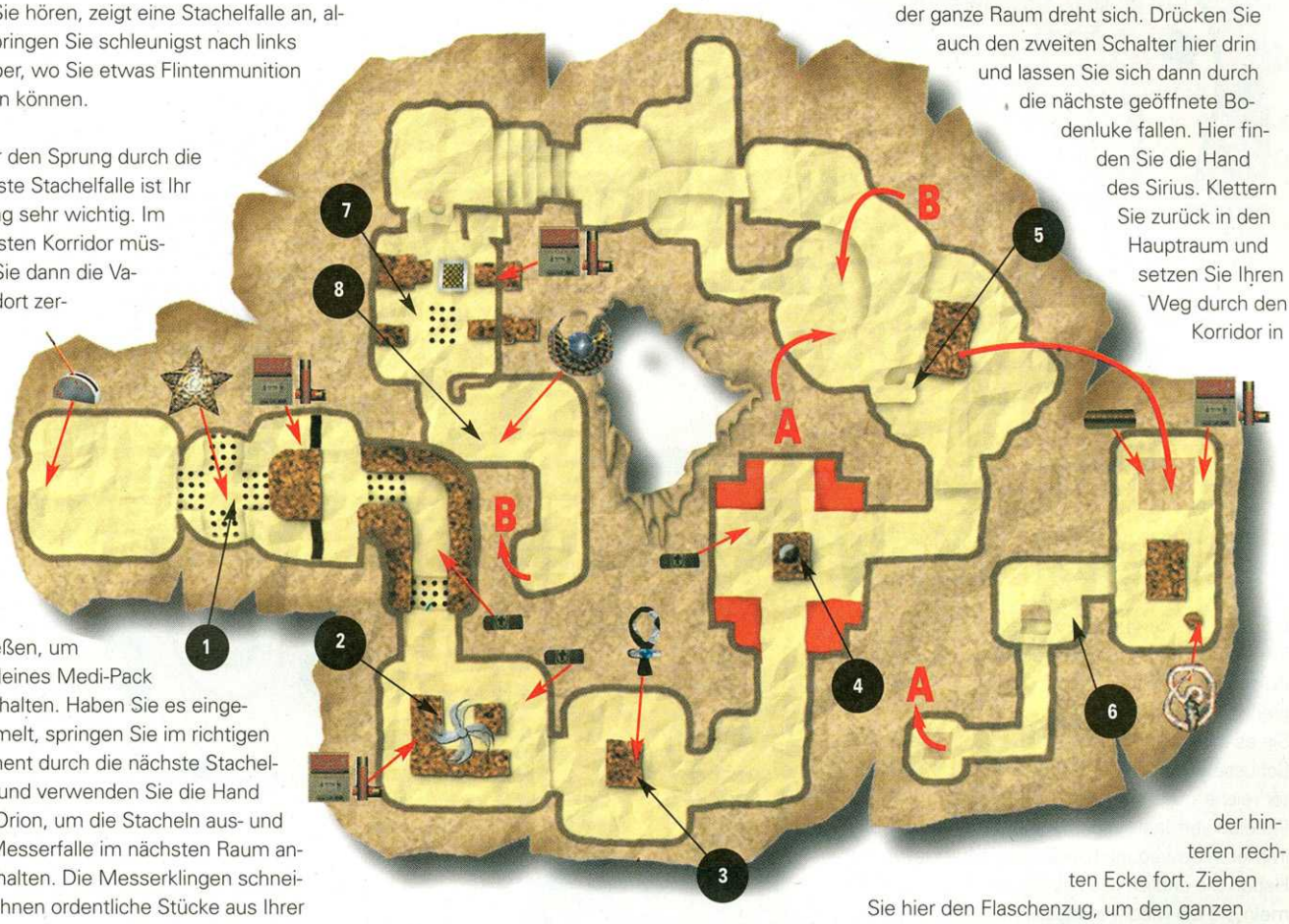
1. Sobald Sie den Level betreten, drücken Sie gleich den Schalter an der Rückwand des ersten Raumes, um die verschlossene Tür zu öffnen. Rutschen Sie hinunter, um die Hand des Orion einzusammeln. Das seltsame Ticken, das Sie hören, zeigt eine Stachelfalle an, also springen Sie schleunigst nach links hinüber, wo Sie etwas Flintenmunition finden können.

2. Für den Sprung durch die nächste Stachelfalle ist Ihr Timing sehr wichtig. Im nächsten Korridor müssen Sie dann die Vasen dort zerschießen, um ein kleines Medi-Pack zu erhalten. Haben Sie es eingesammelt, springen Sie im richtigen Moment durch die nächste Stachelfalle und verwenden Sie die Hand des Orion, um die Stacheln aus- und die Messerfalle im nächsten Raum anzuschalten. Die Messerklingen schneiden Ihnen ordentliche Stücke aus Ihrer Lebensenergie, wenn Sie nicht aufpassen, also konzentrieren Sie sich gut auf Ihre nun folgenden Sprünge auf die Plattformen und über die Klingen.

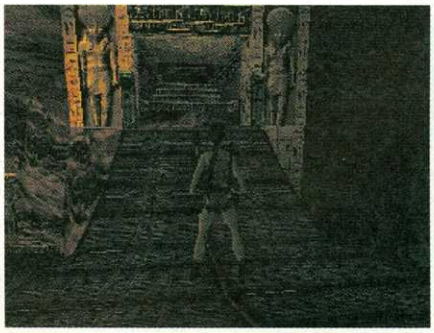
3. Haben Sie die Messerklingen überstanden, betreten Sie den anschließenden Raum und nähern sich dort den Stufen zur Statue in der Mitte. Lara wird dann automatisch hinaufklettern und das Amulett des Horus vom Brustkorb der Statue nehmen.

4. Mit dem Amulett in der Hand betreten Sie den nächsten Raum und begeben sich vorsichtig auf die rechte Seite der Statue im Zentrum. Kommen Sie den Sarkophagen nicht zu nahe, sonst wecken Sie die darin schlafenden Mumien. Sie müssen nun die zentrale Statue auf die farbige Platte schieben, die sich links von Ihrem Eingang befindet. Dadurch öffnet sich die Rückseite des linken Sarkophags, also locken Sie die Mumie mit ein paar Schüssen heraus und rennen Sie dann dort hindurch.

5. Folgen Sie dem Tunnel dahinter, bis Sie schließlich in ein riesiges Höhlengebiet gelangen. Arbeiten Sie sich hier hoch und nach links, wo Sie ein weiteres Geheimnis einsammeln können, und klettern Sie anschließend die Wand hoch, um das Artefakt Goldene Schlange an sich zu nehmen. Haben Sie dieses in Ihrem Besitz, erwachen die Mumien im Raum zum Leben und erheben sich, also flüchten Sie schnell durch den Tunnel in der Wand.



6. Wenn Sie nun den Abhang bis in den nächsten Raum hinunterrutschen, wird sich sofort eine Stachelfalle von der Decke über Ihnen senken. Sprinten Sie darum in die hintere linke Ecke des Raumes, um schleunigst durch das Fluchtloch dort zu entkommen. Folgen Sie nun vorsichtig dem anschließenden Tunnel, bis Sie sich durch ein Loch im Boden hinablassen können, um zurück ins Haupt-Höhlengebiet zu gelangen.

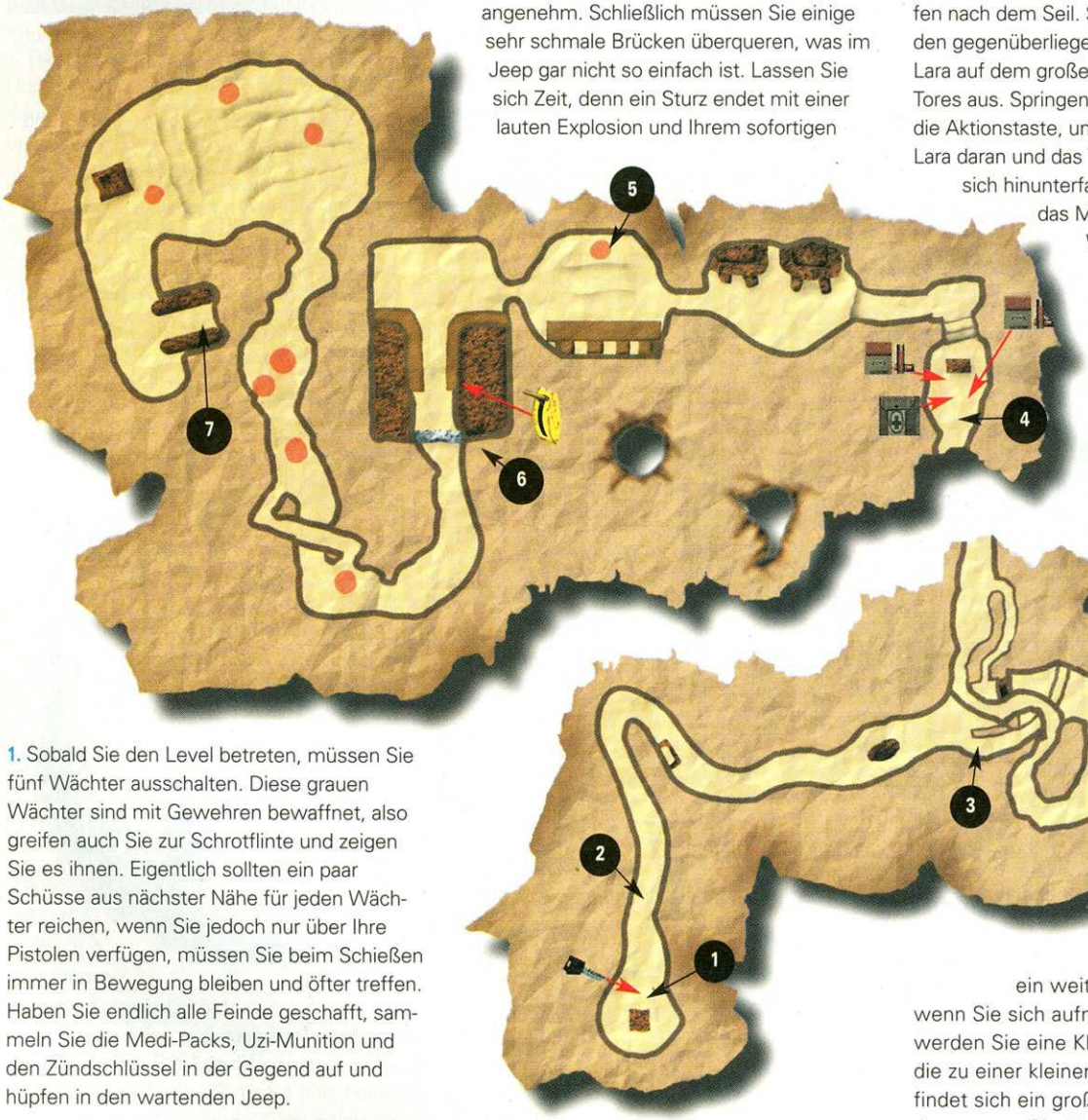


7. Überqueren Sie die Brücke und erledigen Sie die zwei heiligen Hunde mit einigen wohldosierten Schrotportionen aus Ihrer Flinte. Lassen Sie sich dann durch das Loch hinten im angrenzenden Raum fallen und Sie gelangen in einen großen Rätselraum. Zuerst müssen Sie hier den Schalter am Kopf der Kletterwand aktivieren, die das Zentrum der linken Seite des Raumes bildet. Dadurch öffnet sich ein Verschlag unterhalb des Korridors, durch den Sie den Raum ursprünglich betreten haben. Drücken Sie auch hier den Schalter, und der ganze Raum dreht sich. Drücken Sie auch den zweiten Schalter hier drin und lassen Sie sich dann durch die nächste geöffnete Bodenluke fallen. Hier finden Sie die Hand des Sirius. Klettern Sie zurück in den Hauptraum und setzen Sie Ihren Weg durch den Korridor in der hinteren rechten Ecke fort. Ziehen Sie hier den Flaschenzug, um den ganzen Raum in seine ursprüngliche Position zurückzudrehen, und setzen Sie die Hand des Sirius in ihre Halterung. Schwingen Sie sich mit dem nun erscheinenden Seil hinüber zum Durchgang und verlassen Sie dort den Raum.

8. Nehmen Sie den Skarabäus-Talisman an sich und schalten Sie die heiligen Hunde im nächsten Raum auf die bekannte Art und Weise aus. Lassen Sie sich ins Haupt-Höhlengebiet hinunterfallen und laufen Sie dort in den Raum direkt vor Ihnen. Hier drinnen können Sie beide Artefakte in Wandnischen platzieren, wodurch der Raum sich mit Sand füllt, der Sie zum Ausgangstunnel hinauf trägt. Allerdings werden Sie sich die Mumie im Raum vom Hals halten müssen, während Sie sich hinauftragen lassen. Decken Sie dazu die Mumie mit Schrotsalven ein.

TAL DER KÖNIGE UND KW 5

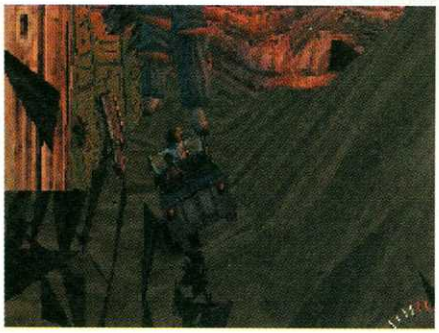




1. Sobald Sie den Level betreten, müssen Sie fünf Wächter ausschalten. Diese grauen Wächter sind mit Gewehren bewaffnet, also greifen auch Sie zur Schrotflinte und zeigen Sie es ihnen. Eigentlich sollten ein paar Schüsse aus nächster Nähe für jeden Wächter reichen, wenn Sie jedoch nur über Ihre Pistolen verfügen, müssen Sie beim Schießen immer in Bewegung bleiben und öfter treffen. Haben Sie endlich alle Feinde geschafft, sammeln Sie die Medi-Packs, Uzi-Munition und den Zündschlüssel in der Gegend auf und hüpfen in den wartenden Jeep.

2. Sie müssen vorsichtig sein, wenn Sie den Feindlastwagen verfolgen, da dieser Bomben von der Laderampe fallen lässt, die Ihnen gewaltigen Schaden zufügen können, wenn Sie darüberfahren. Halten Sie also lieber einen gewissen Abstand zum Laster, da es wirklich nicht nötig ist, den ganzen Level über an seinen Fersen zu kleben.

3. Auf beiden Seiten der Lastwagenpiste sind weitere Wachen postiert, die die Strecke zu Fuß schützen sollen. Überfahren sie diese, wo Sie sie unterwegs treffen, denn tun Sie das nicht, finden Sie sich plötzlich in Uzi-Kreuzfeuern wieder und das ist nicht sehr angenehm. Schließlich müssen Sie einige sehr schmale Brücken überqueren, was im Jeep gar nicht so einfach ist. Lassen Sie sich Zeit, denn ein Sturz endet mit einer lauten Explosion und Ihrem sofortigen Tod. Nach den Brücken rasen Sie den Kiesabhang hinunter und auf der anderen Seite wieder hoch, um zum KV5-Level zu gelangen.

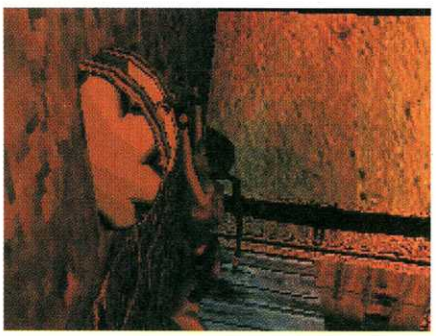


4. Gleich zu Beginn dieses Levels werden Sie von Wachen auf einem Gerüst beschossen. Statt aber den Jeep zu verlassen und selbst das Feuer zu eröffnen, sollten Sie lieber im Jeep bleiben und mit ihm das Gerüst demolieren, um anschließend die nun schutzlosen Wachen zu überfahren.

5. Achten Sie außerdem auf die vielen großen Löcher im Boden. Da diese gar nicht so leicht auszumachen sind, sollten Sie immer ein Auge auf der Straße haben und besser den Fuß vom Gas nehmen, wenn eine Bodenwelle Ihnen die Sicht auf die Piste versperrt.

6. Um das anschließende Haupttor zu öffnen, verlassen Sie den Jeep und klettern, wenn Sie mit dem Gesicht zum Tor stehen, das Gerüst auf der rechten Seite hoch. Es gibt hier nur eine Ecke, an der Lara sich hochziehen kann. Oben nehmen Sie das Medi-Pack an sich, laufen dann los, springen ab und greifen nach dem Seil. Schwingen Sie sich auf den gegenüberliegenden Sims und richten Sie Lara auf dem großen Wandschalter nahe des Tores aus. Springen Sie hin und drücken Sie die Aktionstaste, um zuzufassen, dann zieht Lara daran und das Tor öffnet sich. Lassen Sie sich hinunterfallen, sammeln Sie noch das Medi-Pack an der rechten Wand ein und setzen Sie sich wieder in den Jeep.

7. Fahren Sie hinter dem Hauptportal den grauen Steinkorridor entlang. Den drei heranrollenden Stachelbällen müssen Sie ausweichen. Der erste kommt links herunter, der zweite rechts, der dritte wieder links. Danach gelangen Sie in eine weitläufige Gegend mit viel Sand und etlichen großen Gruben im Boden. In der zweiten Grube finden Sie ein weiteres Geheimnis und wenn Sie sich aufmerksam umschauen, werden Sie eine Kletterwand entdecken, die zu einer kleinen Spalte führt. Darin befindet sich ein großes Medi-Pack. Zurück im Jeep, rasen Sie über die ersten beiden Sandhügel und wenden sich dann nach links. Schließlich finden Sie hier den Eingang zu einem Steintunnel, der gleichzeitig als Levelausgang fungiert.

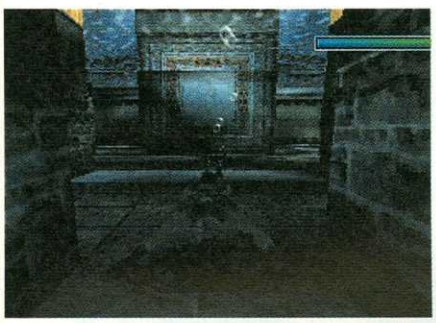


DER TEMPEL DES KARNAK

1. Als erstes müssen Sie sich über die Mauer vor Ihnen begeben und gleich den Tempelbau geradeaus betreten. Benutzen Sie den Umschau-Knopf, um das Loch in der Decke zu erspähen, und klettern Sie dann dort hindurch. Dahinter gibt es zwei Wandschalter, von denen einer die Tür zu etwas Flintenmunition und einem kleinen Medi-Pack öffnet, während der andere eine weitere Tür aufschließt, die Sie zu Ihrem Hauptziel, der Canopischen Schale, führt. Haben Sie diese, lassen Sie sich zurück auf den Boden unter Ihnen fallen.

2. Laufen Sie zurück ins Eingangsgebiet und klettern Sie nun über die linke Mauer. Dadurch gelangen in ein Tempelareal, in dem Sie sich an der Decke zum Schalter auf der anderen Seite hangeln müssen. Aktivieren Sie diesen, öffnet sich am hinteren Ende des Raums eine Luke mit einem weiteren Schalter. Ziehen Sie diesen, um den Kessel am Fuße der Treppe in den darunter liegenden Raum abzusenken.





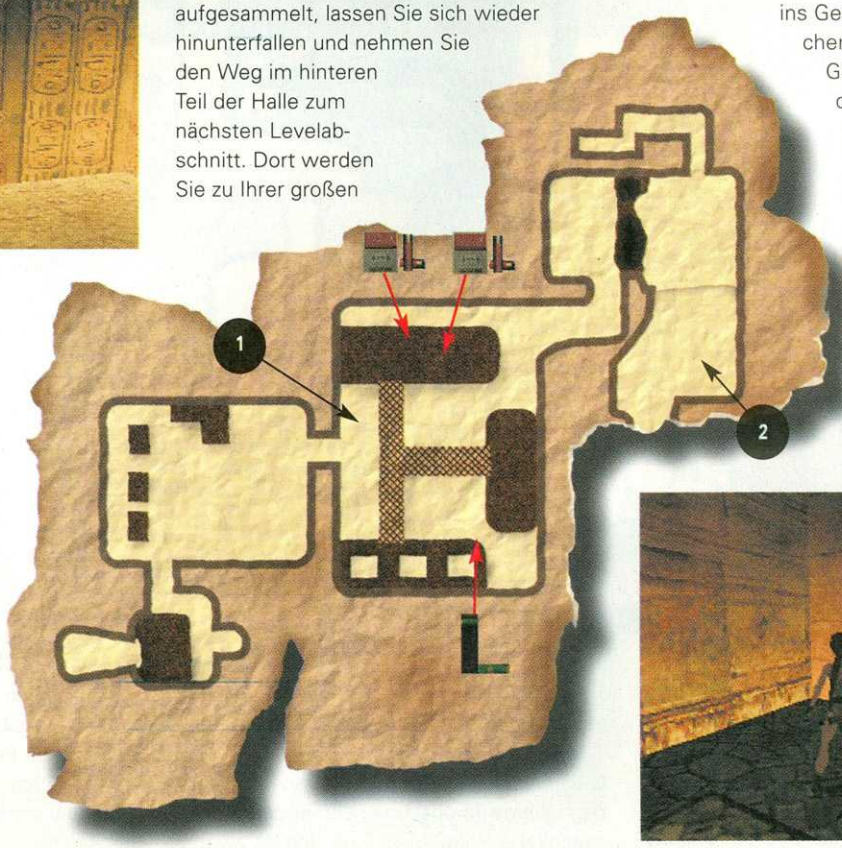
3. Mit der Canopischen Schale in der Hand eilen Sie jetzt die Stufen hinab und durch das Loch im Boden, wo Sie die Schale im Rücken der linken Statue platzieren. Sobald dies geschehen ist, öffnet sich die Tür im ersten Levelabschnitt. Kriechen Sie also durch den schmalen Tunnel zu Ihrer Linken und laufen Sie durch die nun offene Tür, um den Level zu beenden.

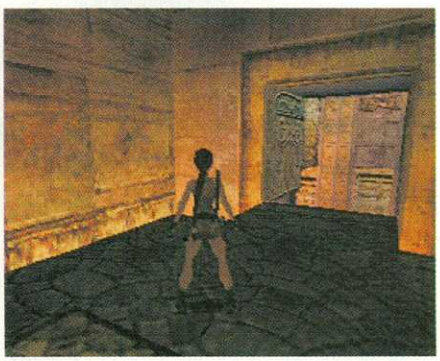
DIE GROSSE HALLE DER HYPOSTYLEN



1. Laufen Sie durch die Ruinen der Halle und bevor Sie weiter durch das Gebiet des heiligen Sees laufen, nutzen Sie die Löcher rechts in der Decke, um auf die höheren Simse zu klettern, wo Sie dringend benötigte Munition und Medi-Packs finden können. Leider finden Sie außerdem ein paar Skorpione, also halten Sie Ihre Pistolen bereit. In der vorherrschenden Düsternis sind die Skorpione kaum zu erkennen, aber Sie können sich voll auf Laras Auto-Ziel-Funktion verlassen.

2. Haben Sie alle Goodies auf dem Dach aufgesammelt, lassen Sie sich wieder hinunterfallen und nehmen Sie den Weg im hinteren Teil der Halle zum nächsten Levelabschnitt. Dort werden Sie zu Ihrer großen Überraschung Von Croys Rückkehr ins Geschehen erleben. Machen Sie sich aber keine Gedanken über die sie in der Cut-Szene verfolgenden Soldaten, denn im Spiel werden Sie ihnen nicht begegnen. Bewegen Sie sich stattdessen den Abhang hinunter und gehen Sie durch den großen Steindurchgang in das Gebiet des heiligen Sees.





DER HEILIGE SEE



1. Betreten Sie das Areal des heiligen Sees und benutzen Sie Ihre Pistolen, um die Fledermäuse in der rechten, dunklen Ecke auszuschalten. Sobald sie zu Boden plumpsen, wirbeln Sie schnell herum, ziehen die Schrotflinte und feuern ein paar Schüsse auf das hinter Ihnen herankriechende Krokodil. Ist auch das Reptil erledigt, schnappen Sie sich schnell das Medi-Pack vom höher gelegenen Felsen und gehen dann nach rechts weiter.

2. Es warten noch einige weitere Krokodile in diesem Level auf Futter, also schauen Sie sich gelegentlich um, wenn Sie durch die Gegend schwimmen müssen. Hat sich eine Schuppenechse an Ihre Fersen geheftet, verlassen Sie das Wasser so schnell Sie können und zücken Sie die Schrotflinte. Sind alle Reptilien aus dem Weg, können Sie beruhigt schwimmen gehen und kommen schließlich oberhalb des Stangenraumes an.

3. Schalten Sie die zwei Fledermäuse im Stangenraum aus und springen Sie dann am hintersten Ende des Raumes in den Spalt hinunter. Wenn Sie durch eines der Hauptlöcher fallen, finden Sie sich bald auf dem Beton am Ende wieder. Sind Sie dort angelangt, sollten Sie unbedingt speichern, denn die nächsten Sprünge haben es wirklich in sich. Richten Sie Lara genau auf die erste Stange aus, laufen Sie los, bis Sie zu rutschen beginnen, springen Sie dann ab und drücken Sie X, um die Stange zu fassen. Schauen Sie genau auf die zweite Stange, um Lara exakt auszurichten, dann drehen Sie sich um und machen einen Rückwärtssalto, um auf der Plattform zu landen, auf der die Stange steht. Wenn Sie die Stange nun hochklettern, gelangen Sie zu einem Kriechtunnel, der zum Flaschenzug des Level-Haupttores führt.

4. Verlassen Sie den Stangenraum, indem Sie auf die mittlere Stange zurückkehren und diese hinunter rutschen. Am Boden befindet sich ein Becken, durch das Sie zurück in die zentrale Levelregion gelangen. Seien Sie aber vorsichtig, denn das Öffnen des Hauptportals hat ein weiteres hungriges Krokodil befreit. Betreten Sie baldmöglichst festen Boden und lassen Sie Ihre Schrotflinte zu der bösen Echse sprechen.



5. Laufen Sie nun durch das offene Portal in den inneren Tempel und nehmen Sie schnell das kleine Medi-Pack und die zwei Schachteln Flintenmunition an sich, die Sie in den Ecken der Innenmauer finden. Nun kehren Sie ins Wasser zurück und ziehen an dem Hebel, der an der Rückwand des Beckens unten aus einem Stein herausragt. Schwimmen Sie durch die sich öffnende Bodenluke im Becken und ziehen Sie die anschließende Tür auf. Folgen Sie nun dem Tunnel dahinter und holen Sie etwa auf halber Strecke Luft. Das Luftloch finden Sie im rechten Seitentunnel, in dem Sie auch ein großes Medi-Pack einsammeln können.



6. Haben Sie Luft geschöpft, geht es zurück in den Haupttunnel bis in einen Raum mit einem großen Spiegel. Betrachten Sie die Reflexionen im Spiegel, um das verborgene Loch in der Decke auszumachen, und begeben Sie sich dort hindurch. Hier oben finden Sie die zweite Canopische Schale, die, sobald sie von ihrem Platz in Laras Besitz gewechselt ist, einen Ausgang im Hauptraum öffnet. Kehren Sie hierhin zurück, gehen Sie durch die Tür und der anschließende Tunnel bringt Sie zurück in den Tempel des Karnak.

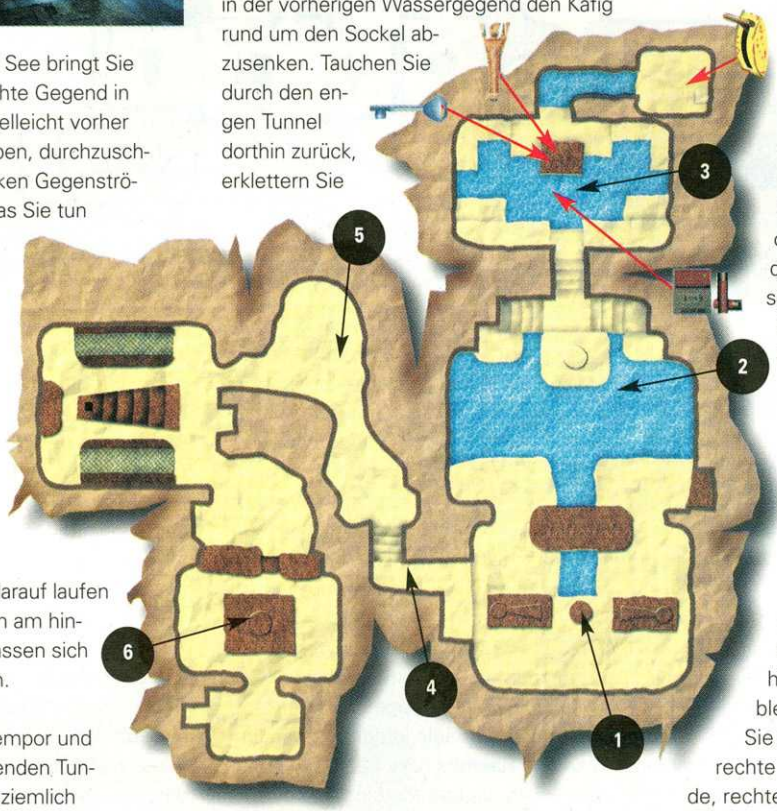
DER TEMPEL DES KARNAK (ZWEITER BESUCH)



1. Der Tunnel vom heiligen See bringt Sie zurück in die ziemlich feuchte Gegend in Karnaks Tempel, wo Sie vielleicht vorher schon einmal versucht haben, durchzuschwimmen, aber an der starken Gegenströmung gescheitert sind. Was Sie tun müssen, ist, die zweite Canopische Schale zu nehmen und im Rücken der zweiten Statue zu platzieren. Dadurch füllt sich der kleine Kessel mit einer magischen Brühe und senkt sich ins Wasser. Und nun? Ganz einfach, wenn Sie erneut versuchen, ins Wasser zu gehen, werden Sie feststellen, dass Sie nun darauf laufen können. Die Treppenstufen am hinteren Ende des Raumes lassen sich nun sehr einfach erreichen.

2. Klettern Sie die Stufen empor und folgen Sie dem anschließenden Tunnel, der in einer weiteren, ziemlich wasserreichen Gegend endet. Hier bekommen Sie es wieder mit zwei Krokodilen zu tun, die Sie per Flinte kaltstellen sollten, bevor Sie sich die zwei Schachteln Flintenmunition schnappen und in den Tunnel im Hintergrund weitergehen.

3. An der Rückwand des nächsten Raumes finden Sie einen Schalter. Drücken Sie ihn, um in der vorherigen Wassergegend den Käfig rund um den Sockel abzusenken. Tauchen Sie durch den engen Tunnel dorthin zurück, erklettern Sie den Sockel und nehmen Sie oben das Artefakt der Sonnengöttin und den Hypostylen-Schlüssel an sich.



4. Kehren Sie anschließend zur vorherigen Wasserregion zurück und laufen Sie weiter bis in den Raum mit Statuen. Hier gibt es einen Kriechtunnel in der Mauer, durch den Sie zurück in die sandige Gegend des Karnak-Tempels gelangen.

5. Die Gegend dürfte von Von Croys Schergen überlaufen sein, also nehmen Sie die Schrotflinte zur Hand und seien Sie vor feindlichen Uzi-Salven auf der Hut. Mit zwei oder drei Schrotladungen müssten die Wachen allerdings auszuschalten sein, was Ihnen inzwischen keine Probleme mehr bereiten dürfte. Schließlich finden Sie sich in einem bereits bekannten Raum wieder, dem mit der Statue im Zentrum und den beiden Hangelmöglichkeiten an der Decke.

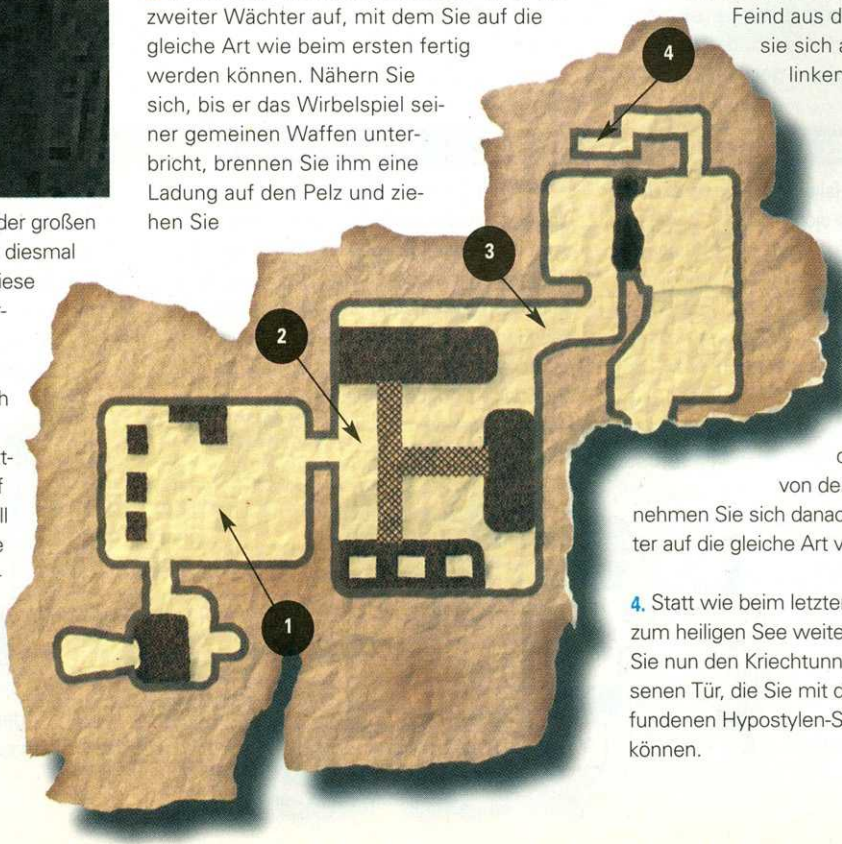
6. Halten Sie die Wächter dort auf Abstand, wenn Sie jetzt auf dem bekannten Weg den Tempel verlassen und nach draußen stürmen. Auch hier liegen Wachen hinter den Felsen auf der Lauer, also bleiben Sie wachsam und schalten Sie sie aus, bevor Sie sich über die rechte Mauer und durch die anschließende, rechte Tür zurück in die Halle der Hypostylen begeben.

DIE GROSSE HALLE DER HYPOSTYLEN (ZWEITER BESUCH)



1. Erneut befinden Sie sich jetzt in der großen Hypostylen-Halle, allerdings wartet diesmal schon ein roter Wächter auf Sie. Diese gemeinen Gegner mit ihren schwirrenden Klingen sind leider unverwundbar, solange sie ihre Waffen rotieren lassen, also sparen Sie sich die Kugeln, solange der Wächter seine Schwerter kreisen lässt. Stattdessen rücken Sie ihm so dicht auf den Pelz, dass er die Schwerter still hält, schießen einmal mit der Flinte und hüpfen sofort außer Reichweite. Kaum nimmt er das Schwerterspiel erneut auf, wiederholen Sie diese Aktion. Zwei Treffer mit der Schrotflinte und zwei läppische Kugeln sind alles, was Sie hier zum Sieg brauchen.

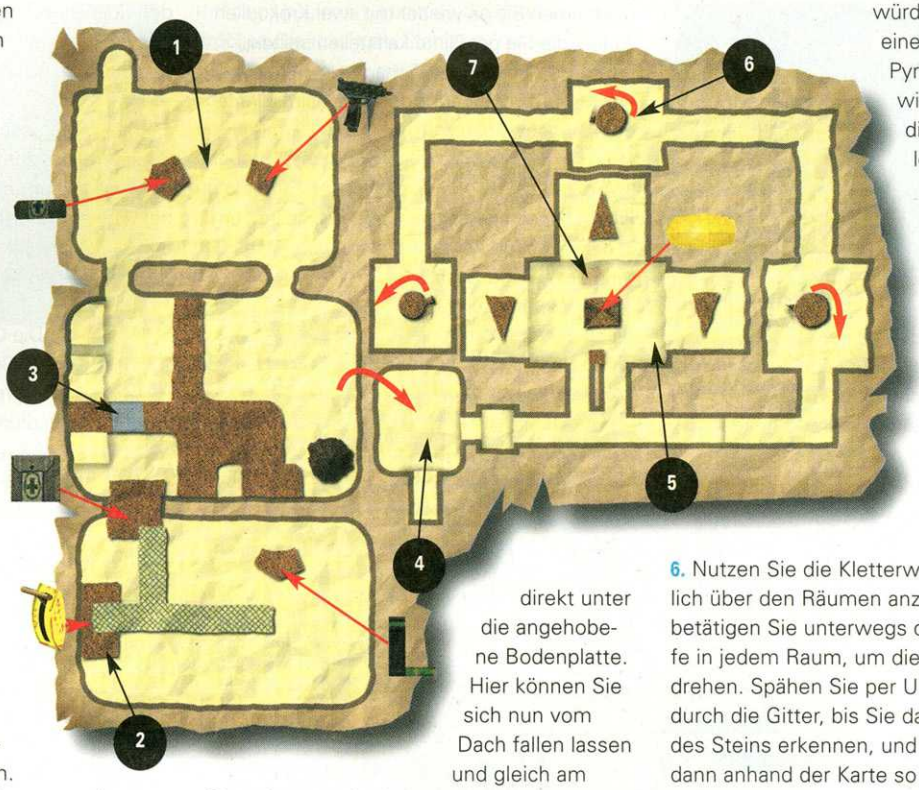
2. In der Halle taucht anschließend noch ein zweiter Wächter auf, mit dem Sie auf die gleiche Art wie beim ersten fertig werden können. Nähern Sie sich, bis er das Wirbelspiel seiner gemeinen Waffen unterbricht, brennen Sie ihm eine Ladung auf den Pelz und ziehen Sie sich schnell zurück. Ist auch dieser Feind aus dem Weg, begeben sie sich auf den Pfad in der linken Ecke des Terrains.



3. Wenn Sie nun um die Ecke biegen, werden sie schon wieder angegriffen. Diesmal haben Sie es jedoch gleich mit zwei Wachen zu tun. Konzentrieren Sie Ihren Gegenschlag zuerst auf den Wächter, der Sie von der Seite angreift, und nehmen Sie sich danach den zweiten Wächter auf die gleiche Art vor.

4. Statt wie beim letzten Mal von hier aus zum heiligen See weiterzulaufen, nehmen Sie nun den Kriechtunnel bis zur verschlossenen Tür, die Sie mit dem inzwischen gefundenen Hypostylen-Schlüssel aufsperren können.

IM INNEREN DER GROSSEN HYPOSTYLEN-HALLE



1. Durchqueren Sie die eben geöffnete Tür und betreten Sie das eigentliche Hallen-innere. Sobald Sie hier die erste Gegend betreten, werden Sie von zwei roten Wächtern attackiert. Der erste bedrängt Sie im Nahkampf, während der zweite Sie aus sicherer Entfernung mit seinen Uzis unter Feuer nimmt. Entledigen Sie sich des ersten Gegners, so schnell Sie können, und stürmen Sie dann dauerfeuernd auf den zweiten Wächter zu. Mit dieser Taktik sollten Sie ihn überwinden. Aber sammeln Sie dann auch die Uzis auf, die er fallen lässt.

2. Ihre erste Aufgabe ist es nun, im angrenzenden Raum zu dem höheren Absatz rechts hinaufzuklettern. Von dort können Sie abspringen, an der Decke zupacken und sich in den nächsten Raum hangeln. Wenn Sie hier nach rechts schauen, entdecken Sie einen Hebel an der Wand. Dorthin müssen Sie. Rennen Sie, so schnell es geht, hin, um sich hurtig in Deckung vor dem roten Wächter zu bringen, der Sie verfolgt hat. Ist er erledigt, können Sie gefahrlos hochspringen und den Hebel ziehen. Dadurch heben Sie ein Bodenbrett auf einem der höheren Simse im ersten Gebiet an.

3. Ist das Brett angehoben, kehren Sie zurück in die erste Gegend des Levels und klettern Sie dort auf das Dach, das Sie erreichen können. Auf diesem gelangen Sie bis direkt unter die angehobene Bodenplatte. Hier können Sie sich nun vom Dach fallen lassen und gleich am Sims darunter festhalten. Von dort klettern Sie weiter hoch bis auf die obere Plattform.

4. Wenn Sie sich nun vorwärts bewegen, erlaubt Ihnen der Kameraweitwinkel einen guten Ausblick auf einen riesigen Felsbrocken, der oben auf einer Säule in der hinteren linken Ecke des Raumes ruht. Laufen Sie dorthin und zücken Sie Ihre Pistolen. Ein einzelner Treffer schickt den Felsbrocken von der Säule und glatt durch den Boden des Raumes.

5. Lassen Sie sich durch das eben entstandene Loch im Boden fallen und gehen Sie in den angrenzenden Korridor. Hier kommen Sie in einen Raum, in dessen Mitte ein merkwürdiges Gebilde von einer blau glühenden Pyramide gekrönt wird. Um das Rätsel dieses Raumes zu lösen, müssen Sie sämtliche Steine darin drehen und mit der Spitze auf die Pyramide ausrichten. Um das jedoch zu bewerkstelligen, müssen Sie zuvor die drei Räume über dem Pyramiden-Raum besuchen.

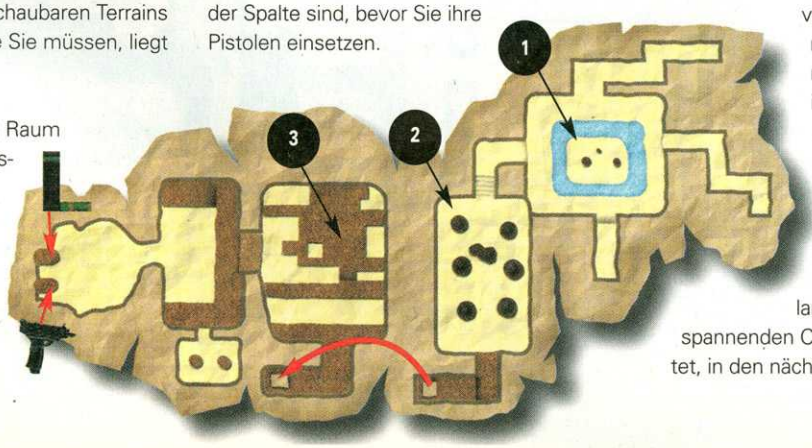
6. Nutzen Sie die Kletterwand, um schließlich über den Räumen anzukommen, und betätigen Sie unterwegs die zentralen Griffe in jedem Raum, um die Steine unten zu drehen. Spähen Sie per Umschau-Knopf durch die Gitter, bis Sie das spitze Ende jedes Steins erkennen, und richten Sie sie dann anhand der Karte so aus, dass sie alle einwärts deuten. Haben Sie dies erledigt, lassen Sie sich in den untersten Raum hinab und ziehen Sie dort am Flaschenzug. Sind alle Steine korrekt ausgerichtet, müssen Sie daraufhin je einen Lichtstrahl auf die Pyramide schießen, der diese explodieren und den Sonnendiskus erscheinen lässt. Alles, was Sie nun noch tun müssen, ist, den Sonnendiskus mit der Sonnengöttin zu kombinieren, um den Sonnen-Talisman zu erschaffen.

7. Haben Sie den Sonnen-Talisman, müssen Sie sich nur noch durch die neuerlich geöffnete Bodenplatte am hinteren Ende des Raumes fallen lassen, um die große Hypostylen-Halle zu verlassen.

DER HEILIGE SEE (ZWEITER VERSUCH)

1. Wenn Sie aus der Halle der Hypostylen hinaustreten, finden Sie sich erneut in der Gegend des heiligen Sees wieder. Vermutlich haben Sie das Areal schon vorher so gründlich wie erfolglos durchsucht, aber im Unterschied dazu können Sie diesmal den Sonnen-Talisman auf dem zentralen Podest benutzen, um so die drei Türen des überschaubaren Terrains zu öffnen. Die Tür, durch die Sie müssen, liegt nun offen direkt vor Ihnen.

2. Sie gelangen nun in einen Raum voller riesiger Säulen. Als erstes müssen Sie hier den schmalen Kletterspalt hoch oben in der Rückwand des Raumes erreichen. Dazu müssen Sie erst einmal die Felsen in der Mitte erklettern, hochspringen und sich an der Decke festhalten. Hangeln Sie hinüber zum Eingang des Spalts, lassen Sie dann die Decke los und klammern Sie sich gleich wieder an der Spalte fest. Während dieser Aktion sind Sie ein paar herumschwirrenden Fledermäusen ziemlich schutzlos ausgeliefert, aber warten Sie trotzdem ab, bis Sie in der Spalte sind, bevor Sie ihre Pistolen einsetzen.



3. Am Ende des Tunnels können Sie zu einem schmalen Sims hochspringen und sich dort festklammern, um nach oben aus dem Raum zu gelangen. Sie müssen rennen, springen und nach der Decke greifen, um sich von dort zum pinkfarbenen Steinsims auf der rechten Seite hinüberzuhangeln. Lassen Sie sich hier vorsichtig in den tiefergelegenen Raum hinunter und sammeln Sie die Uzis und Fackeln im dunklen Raum rechts vom Ausgang auf. Danach gehen Sie durch diesen und kommen so erneut in die sandige Gegend, die Sie schon kennen. Durch die Tür im Hintergrund des Terrains gelangen Sie, von einer ziemlich spannenden Cut-Szene mit Von Croy begleitet, in den nächsten Spielabschnitt.

DIE GRUFT DES SEMEKHET

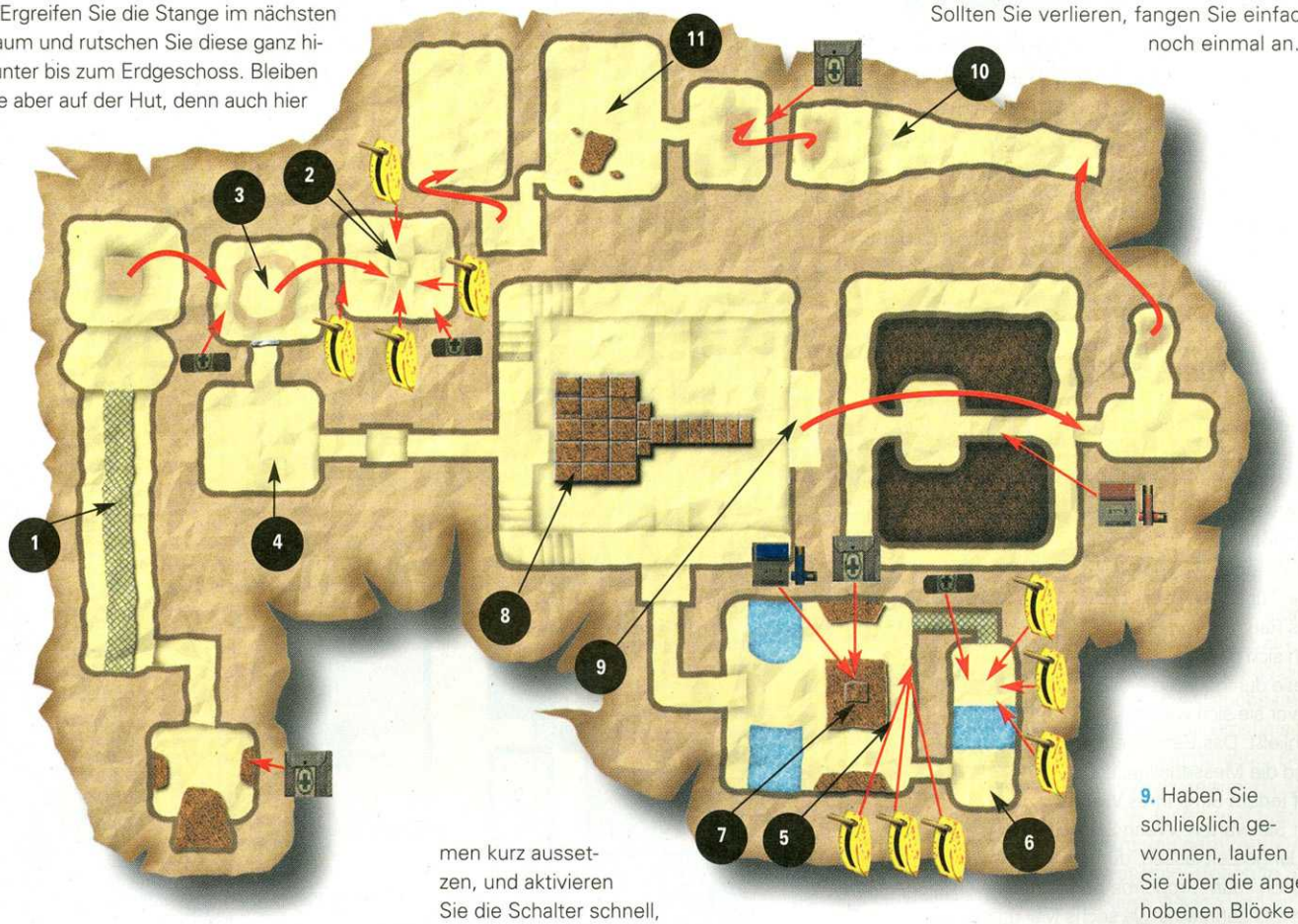
1. Sobald Sie in den Level hinunterrutschen, zerschießen Sie die beiden großen Vasen und stauben Sie aus ihren Überresten die Uzi-Munition und das kleine Medi-Pack ab. Im nächsten Korridor ist dann etwas Fußarbeit gefragt, denn Sie werden von einem Schwarm Fleisch fressender Parasiten angegriffen, denen es zu entkommen gilt. Springen Sie, greifen Sie nach der Decke und hangeln Sie sich in die Sicherheit des entfernten Vorsprungs.

2. Ergreifen Sie die Stange im nächsten Raum und rutschen Sie diese ganz hinunter bis zum Erdgeschoss. Bleiben Sie aber auf der Hut, denn auch hier wartet eine Parasitenarmee auf Sie. Beeilen Sie sich also, hüpfen Sie herum und aktivieren Sie dabei alle drei Schalter im Raum. Die Schalteröffnung mit dem darin verborgenen Medipack muss zweimal aktiviert werden (einmal, um das Medi-Pack aufzusammeln, und noch einmal, um nun wirklich den Schalter zu aktivieren).

3. Sind alle Schalter aktiviert, eilen Sie zurück zur Stange und rutschen Sie diese hinauf bis zur nächsten Etage. Machen Sie hier einen Rückwärtssalto auf den sicheren Boden und verlassen Sie den Raum durch die per Schalter geöffnete Tür. Sammeln Sie aber vorher noch das Medi-Pack aus der großen Vase ein.

4. Kaum haben Sie nun den nächsten Raum betreten, schälgt die Tür hinter Ihnen zu und es scheint, als seien Sie in einem Raum ohne Ausgang gefangen. Zum Glück ist aber die rote Platte auf der linken Seite vom verschlossenen Eingang in Wahrheit auch eine Tür. Durch diese gelangen Sie in eine Halle mit einem großen Spielfeld auf der unteren Ebene. Ignorieren Sie dieses erst einmal und gehen Sie zur Kletterwand auf der rechten Seite des Raumes.

5. Der anschließende Korridor bringt Sie hinunter in einen Raum mit drei brennenden Schaltern. Warten Sie jeweils, bis die Flammen kurz aussetzen, und aktivieren Sie die Schalter schnell, bevor das Feuerspiel wieder beginnt. Sind alle Schalter aktiv, öffnet sich eine Tür zur Linken, die Sie zu den nächsten brennenden Schaltern führt.



6. Insgesamt gilt es hier, sechs Schalter zu bedienen, wobei die blass pinkfarbenen Schalter Blöcke im Hauptraum anheben. Die grauen Schalter hingegen öffnen eine Luke, durch die Sie, an der Decke entlanghangelnd, zurück in den Hauptraum gelangen.

7. Begeben Sie sich über die angehobenen Blöcke zur zentralen Säule des Raumes und betätigen Sie dort den letzten brennenden Schalter. Danach umrunden Sie die Säule und erklettern hier die Wand, um ein Geheimversteck mit Weitschussmunition und einen großen Medi-Pack zu plündern. Nun lassen Sie sich fallen und sammeln die Gesetzesrollen des Senet am Grunde des zentralen Abhangs ein. Dadurch öffnet sich auch die Dachluke des Zimmers mit dem Spielfeld, so dass Sie nun spielen können.

8. Gehen Sie also ins Spielzimmer zurück und dort auf den Mitspielerbalkon. Hier entdecken Sie eine würfelähnliche Vorrichtung und drei farbige Felder auf dem Boden. Die Felder repräsentieren den jeweils zu bewegenden Spielstein und Ziel des Spiels ist es, alle eigenen Steine vom Spielfeld zu bekommen, bevor Ihr mystischer Gegner dies mit den seinen schafft. Alles hängt von Ihrem Würfelglück ab, also sollten Sie hier abspeichern, bevor Sie das Spiel beginnen. Sollten Sie verlieren, fangen Sie einfach noch einmal an.

9. Haben Sie schließlich gewonnen, laufen Sie über die angehobenen Blöcke zum Eingang zurück und von dort weiter die Treppen hinunter bis zum Kellergeschoss. Sobald sich hier unten die graue Tür öffnet, müssen Sie sich mit zwei heiligen Hunden auseinandersetzen, bevor Sie dem Weg die zentrale Treppe hinab weiter folgen.

10. Laufen Sie unten den linken Korridor entlang und bringen Sie sich schnell auf der Kletterstange in Sicherheit, bevor die hungrigen Parasiten hier unten Sie fertig machen. Oben werden Sie sich in einem Raum mit drei Spiegeln wiederfinden. Klettern Sie die Stange im Korridor am Ende des Raumes hinauf, bis Sie sich über dem Spiegelraum befinden.

11. In diesem neuen Raum müssen Sie die drei farbigen Blöcke auf die jeweiligen bunten Bodenplatten schieben, um das Licht im Spiegelraum zu verdunkeln. Ist dies geschafft, öffnet sich die Ausgangsluke des Levels.

DER WÄCHTER DES SEMEKHET



1. Rutschen Sie zuerst einmal den Abhang hinunter und durch das Loch im Boden. Folgen Sie dem anschließenden Korridor weiter hinab und weichen Sie dabei zwei Messerfallen aus. Um das heil zu schaffen, müssen Sie auf Ihr Timing achten, im richtigen Moment auf die Fallen zulaufen und dann eine hübsche Rolle machen, die Sie in Sicherheit bringt.

2. Schlittern Sie weiter in den nächsten Raum und arbeiten Sie sich zur Kriechspalte in der linken Wand hoch. Kriechen Sie hier nach rechts hindurch und direkt vor Ihnen befindet sich eine Art Zahnrad. Dieses öffnet eine Tür am anderen Ende des Raumes und Sie müssen sich beeilen, wenn Sie diese durchqueren wollen, bevor sie sich wieder schließt. Das Gemeine daran sind die Messerfallen, die auf jedem Sims Ihres Weges auf Sie warten. Wenn Sie sich nicht zu lange Zeit lassen, dürften diese Ihnen jedoch kaum Probleme bereiten. Drehen Sie das Zahnrad etwa sechs Mal und springen Sie dann vorwärts darüber hinweg. Sprinten Sie los und springen Sie von Sims zu Sims, bis Sie durch die Tür hechten können.

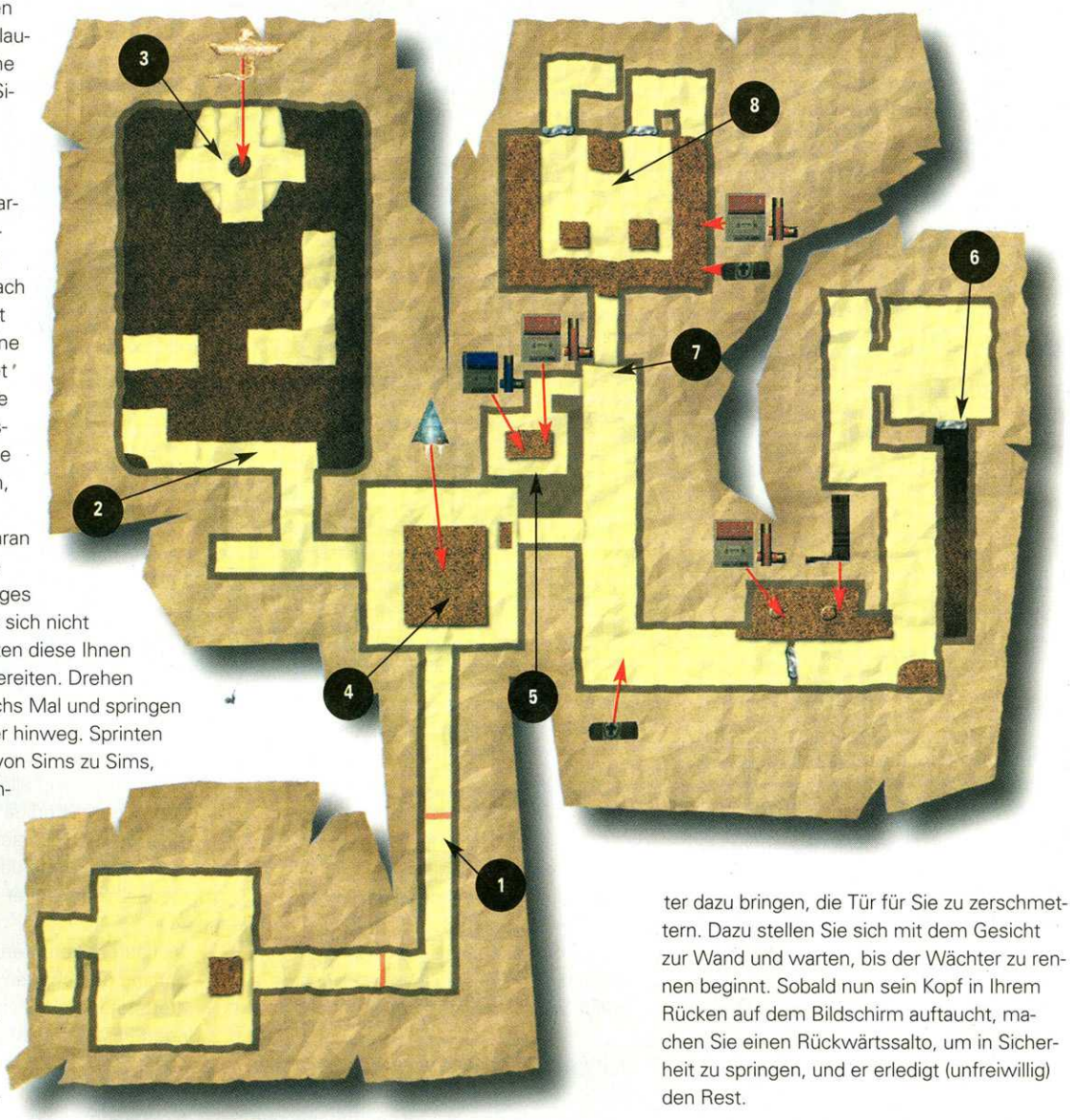
3. Greifen Sie sich hinter der Tür den goldenen Vraeus vom Sockel und hüpfen Sie schnell nach hinten, um der dortigen Stachelfalle zu entgehen. Mit dem goldenen Vraeus lassen Sie sich auf den Boden hinab und laufen vorsichtig zurück über die Fallen. An der Rückseite des Raumes gibt es einen Kriechspalt, durch den Sie wieder auf den Vorsprung mit dem Zahnrad gelangen. Von hier aus gehen Sie zurück in den vorherigen Raum.

4. Platzieren Sie den goldenen Vraeus in dem Emblem auf der Rückwand des Raumes und schon schaltet sich der Laser an der Decke ein. Er öffnet Ihnen die Modellpyramide am Boden, in der sich der Schlüssel des Wächters befindet. Benutzen Sie den Schlüssel am Schloss und öffnen Sie so die Fußbodenluke.

5. Unten im nächsten Gebiet werden Sie zwei weitere Geheimnisse finden. Für das erste müssen Sie sich an der Decke an Ihrem Eingang vorbei hangeln, bis Sie schließlich eine Wandspalte entdecken, durch die Sie kriechen müssen. Dahinter befindet sich ein Raum mit brennenden Schaltern, von denen jeder ein Goodie enthält.

6. Das zweite Geheimnis zu ergründen, ist noch etwas schwerer, denn um es zu erreichen, müssen Sie notgedrungen den Wächter des Semekhet aus seinem Gefängnis in der Nähe Ihres Zieles, eines Schalters, freilassen. Aktivieren Sie den Schalter und dieser schlägt durch die Gefängnistür, was eine wilde Hetzjagd zur Folge hat. Den Wächter können Sie nicht erledigen, also müssen Sie stattdessen schnell sein, wenn Sie durch die nun offene Tür und bis zum Raum am Ende des Ganges rennen. An der Wand finden Sie hier einen Schalter, der eine erloschene Fackel enthält. Rennen Sie mit dieser zurück zu der niedrigen Flamme neben der zerstörten Tür und entzünden Sie hier Ihre Fackel. Laufen Sie nun zurück in den Raum, wo sie diese eben gefunden haben, und entzünden Sie dort die beiden Lampen. Dadurch öffnet sich die Tür auf der rechten Seite, durch die Sie in eine weitere geheime Region gelangen.

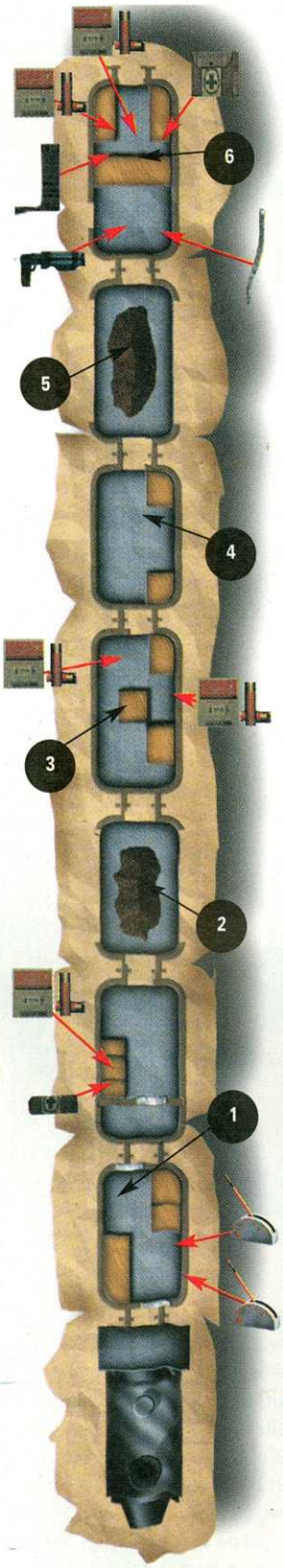
7. Haben Sie sich hier ausreichend mit Zubehör eingedeckt, müssen Sie als nächstes Semekhets Wächter hinter sich herlocken, und zwar den ganzen Weg zurück bis zu der verschlossenen Tür am Ende des Korridors, durch den Sie den Levelabschnitt ursprünglich betreten haben. Hier müssen Sie den Wächter dazu bringen, die Tür für Sie zu zerschmettern. Dazu stellen Sie sich mit dem Gesicht zur Wand und warten, bis der Wächter zu rennen beginnt. Sobald nun sein Kopf in Ihrem Rücken auf dem Bildschirm auftaucht, machen Sie einen Rückwärtssalto, um in Sicherheit zu springen, und er erledigt (unfreiwillig) den Rest.

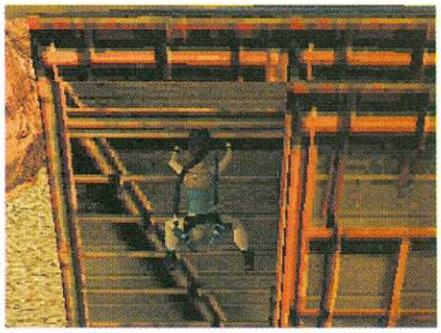


8. Die zerstörte Tür führt zu einem Raum mit drei Schaltern, die der dumme Wächter, der Ihnen immer noch auf den Fersen ist, bereitwillig für Sie drückt, wenn Sie hierzu denselben Salto-Trick anwenden wie eben. Durch Aktivieren der Schalter werden zwei Türen entriegelt. Die rechte führt zu weiteren Goodies, während Sie über die linke Tür zum Ausgang gelangen.

DIE WÜSTENEISENBAHN







1. Ziehen Sie den Hebel im ersten Wagon, um die Tür vor Ihnen zu öffnen, und springen Sie dann vorsichtig hinüber zum nächsten Zuganhänger. Öffnen Sie auch hier die Tür und sammeln Sie in den ersten beiden Abteilen das kleine Medi-Pack und die Flintenmunition ein, da Sie auf Höhe des dritten Abteils von einem roten Wächter attackiert werden. Mit solchen Kerlen sind Sie bereits vertraut, also benutzen Sie dieselbe Taktik, um auch den hier zu besiegen.

2. Springen Sie weiter auf den nächsten Waggon, wo Sie von den nächsten beiden roten Wächtern erwartet werden. Dies dürfte aber keine allzu schwere Herausforderung mehr für Sie darstellen, solange Sie auf Distanz bleiben und sich den Wächtern nur nähern, damit diese kurz ihre Waffen senken, um einen Treffer von Ihnen zu kassieren. Haben Sie die beiden ausgeschaltet, klettern Sie an der Rückwand des nächsten Wagons hinauf bis auf dessen Dach.

3. Sobald Sie hier an der ersten Dachluke des Waggons vorbeikommen, öffnet sich diese, genau wie ihr Gegenstück weiter vorne, und zwei rote Wächter springen heraus. Halten Sie sich bei diesem Kampf von der Dachkante fern, denn man wird leicht hinuntergestoßen. Machen Sie die Wächter so schnell nieder, wie Sie können. Sollten Sie aber kaum noch Munition besitzen, lassen Sie sich einfach durch die erste Luke fallen, um sich unten die zwei Schachteln Flintenmunition zu sichern. Auch hier unten lauert allerdings ein Wächter, also nehmen Sie die Schrotflinte zur Hand, so schnell es geht.

4. Sobald das Terrain sicher ist, begeben Sie sich auf das Dach des nächsten Wagons. Hier stoßen Sie auf eine große, festgezurrte Frachtkiste, die nicht übersprungen werden kann, also müssen Sie schon einen anderen Weg suchen. Springen Sie rückwärts und halten Sie sich an der Dachkante des Wagens fest. Hangeln Sie sich um die Ecke herum, an der Fracht vorbei und ziehen Sie sich dann wieder aufs Dach und in Sicherheit.

5. Nun klettern Sie an der Rückseite des nächsten Wagens hinauf und nehmen sich des roten Wächters an, der Sie schon erwartet. Lassen Sie sich fallen, packen Sie gleich wieder zu und hängen Sie sich an die hintere Ecke des Dachs, von wo aus Sie nun eine Öffnung erreichen können, die etwas Ausrüstung und ein weiteres Geheimnis für Sie bereit hält.

6. Haben Sie alles eingesammelt, klettern Sie zurück aufs Dach und lassen sich dann erneut fallen, um diesmal die rechte Seite des Daches zu ergreifen. Von hier aus können Sie sich um die Ecke hangeln und durch die große Seitentür ins Innere des Wagons gelangen. Sichern Sie sich hier das Brecheisen und die herumliegende Flintenmunition. Benutzen Sie das Brecheisen an dem grifflosen Schalter, um die Tür hinter Ihnen zu öffnen, aber lassen Sie sich nicht von dem roten Wächter dahinter überraschen. Begeben Sie sich rasch wieder aus dem Wagon und arbeiten Sie sich dann bis zur Zugspitze vor. Hier gibt es rudelweise rote Wächter, also passen Sie verdammt auf. Sind Sie erst wieder in Ihrem Startwagon, können Sie hier nun das Brecheisen an dem zerbrochenen Hebel einsetzen.

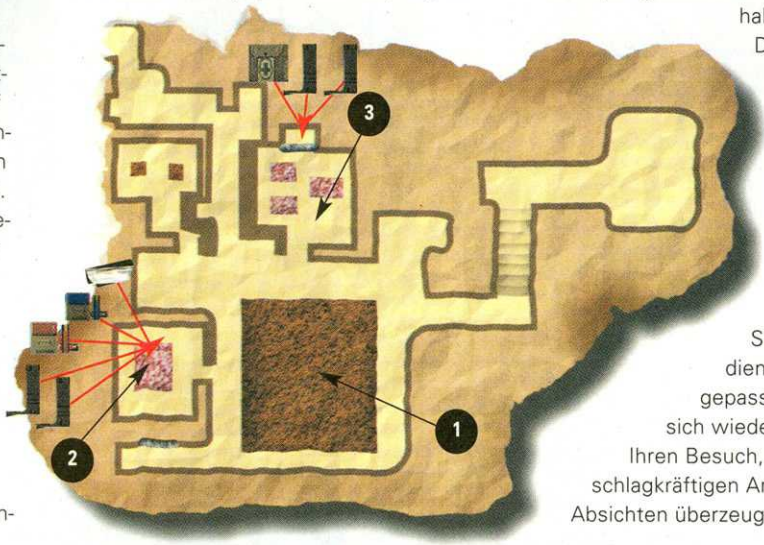


ALEXANDRIA

1. Laufen Sie von Ihrer Startposition aus vorwärts und nehmen Sie die Stufen hoch zum Stadtkern von Alexandria. Achten Sie dabei auf die zwei Skorpione in der dunklen Ecke. Sind Sie auf dem Hauptplatz angekommen, schnappen Sie sich die Schrotflinte und nehmen sich den Wächter auf der rechten Seite vor. Ein weiterer Wächter lauert auf einem der Dächer, mit dem Sie sich gleichfalls „anfreunden" sollten. Haben Sie die Gegend erst gesichert, gehen Sie in das Gebäude direkt vor Ihnen und besuchen Sie Jean.

2. Nachdem Jean Ihnen geraten hat, zu den Katakomben aufzubrechen, sammeln Sie in seinem Zimmer das Laser-Sichtgerät, die zwei Schachteln Flintenmunition und die zwei Köcher mit Pfeilen auf, die Sie in dem kleinen Verschlag links von der Balkontür finden können.

3. Um noch weitere, versteckte Munition und Ausrüstung zu bekommen, begeben



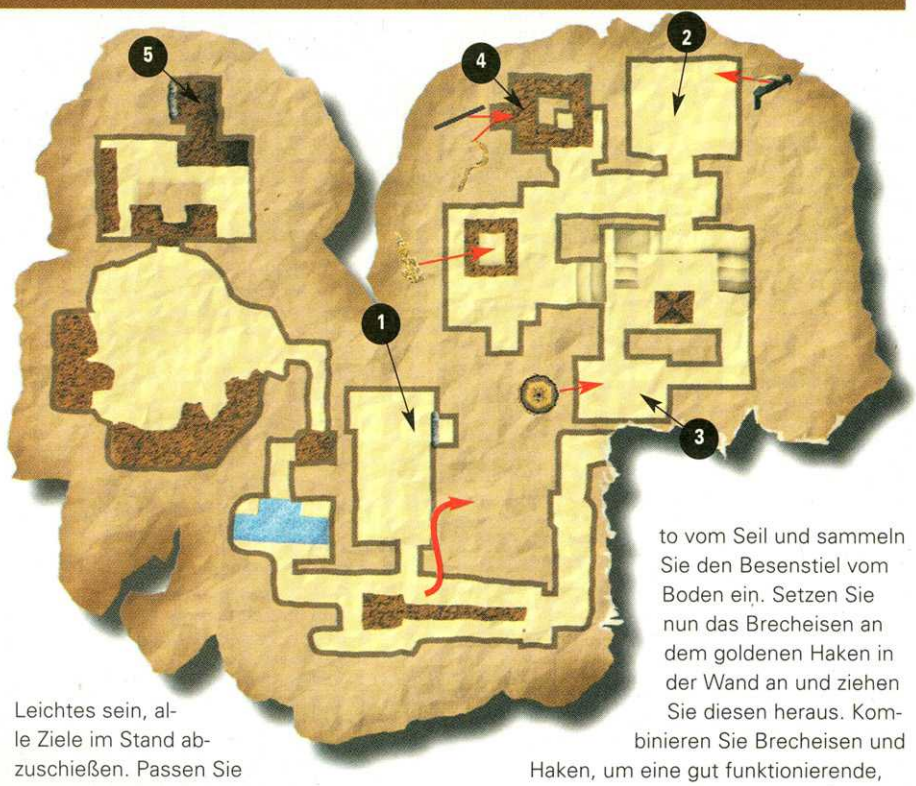
Sie sich auf den Balkon und springen vom Rand aus auf das Dach links von Ihnen. Von hier springen Sie nochmals nach vorn und halten sich an den Dachziegeln gegenüber fest, hangeln ein Stück und lassen sich dann fallen, um den Hebel an der Wand zu ziehen. Dieser öffnet das geheime Munitionslager im Raum darunter, wo Sie sich nun kräftig bedienen können. Aber aufgepasst: Auch hier freut sich wieder ein Wächter über Ihren Besuch, den Sie erst mit schlagkräftigen Argumenten von Ihren Absichten überzeugen müssen.

DIE RUINEN AN DER KÜSTE

Verlassen Sie Alexandria auf dem Korridor, den Sie zu Ihrer Rechten sehen, sobald Sie aus dem geheimen Munitionslager wieder auf die Straße treten. Nehmen Sie sich vorher noch des Wächters an, der hier im Schatten auf Sie lauert. Liegt Alexandria dann hinter Ihnen, müssen Sie sich zuerst zu dem ägyptischen Abenteuerpark begeben, der ein Stück weit rechts in diesem Levelabschnitt liegt. Zerschießen Sie die hölzernen Planken, die den Zugang versperren, und betreten Sie den Park.

2. Um hier die Armbrust zu finden, müssen Sie lediglich den Raum mit der Modellpyramide durchqueren, die anschließenden Stufen hochlaufen und oben in den Raum auf der rechten Seite gehen. Dieser Raum scheint erst einmal äußerst spärlich eingerichtet, auf den ersten Blick gibt es für Sie überhaupt nichts zu entdecken, bis Sie auf der rechten Seite einen Spiegel finden und hinein blicken. In der hintersten linken Ecke erkennen Sie nun die Reflexionen der Armbrust, die Sie nur anhand Ihrer eigenen Reflexionen im Spiegel gut ansteuern und schließlich aufheben können. Seien Sie dabei aber extrem vorsichtig, denn die Stachelfallen, deren Reflexionen Sie ebenfalls im Spiegel sehen können, warten nur darauf, Laras Plan zu vereiteln, also achten Sie genau auf jeden Ihrer Schritte.

3. Ihr wichtigstes Ziel ist es nun, den Schlüssel für das Katakombentor aus dem Käfig im ersten Areal des Abenteuerparks in Ihren Besitz zu bringen. Dafür müssen Sie jedoch zuvor ein kleines Rätsel lösen. Begeben Sie sich hierzu erst einmal zum Schießstand (den Sie direkt vom Raum mit der Pyramide aus erreichen können) und kombinieren Sie dabei die Armbrust mit dem Laser-Sichtgerät. Nun müsste es für Sie ein



Leichtes sein, alle Ziele im Stand abzuschießen. Passen Sie aber auf, dass Sie in Ihrem Eifer nicht in die Stachelfalle unter Ihnen fallen. Haben Sie alle Ziele getroffen, wird die Stachelfalle deaktiviert und Sie können sich Ihren Preis nehmen, eine Spielmünze. Hier noch ein Tipp für eilige Spieler: Wenn Sie einen Explosivpfeil in Ihren Köchern haben, können Sie auch alle Ziele mit einem einzigen Schuss treffen.

4. Benutzen Sie die Spielmünze beim Schlangenzauberer gleich neben dem Spiegelraum, in dem Sie die Armbrust gefunden haben. Der Zauberer lässt daraufhin ein Seil aus seinem Korb steigen, an dem Sie in den darüber liegenden Raum hinaufklettern können. Machen Sie dann einen Rückwärts-Salto vom Seil und sammeln Sie den Besenstiel vom Boden ein. Setzen Sie nun das Brecheisen an dem goldenen Haken in der Wand an und ziehen Sie diesen heraus. Kombinieren Sie Brecheisen und Haken, um eine gut funktionierende, provisorische Schlüssel-Angel zu erhalten. Diese benutzen Sie anschließend direkt neben dem Käfig, um mit ihr den Katakombenschlüssel an sich zu bringen.

5. Gehen Sie durch den Raum mit dem Becken wieder nach draußen und setzen Sie Ihren Weg hier nach rechts fort. Schließlich gelangen Sie zu einem Durchgang, der in eine Tempelruine führt. Sobald Sie diesen betreten, werden Sie von zwei Skeletten angegriffen, die Sie jedoch mit der Schrotflinte in das Loch vor Ihnen treiben können. Ist diese Gefahr beseitigt, klettern Sie zum verschlossenen Tor in der oberen rechten Ecke des Raumes hinauf und benutzen hier den Katakombenschlüssel.

Unverbindliche Preisempfehlung
DM 19,95

CORE
EIDOS
COMPUTEC MEDIA

Wow
- DIN A3, Top-Papier
- Ab sofort im Handel oder bestellen über Tel. 0911-2872-150 oder Fax - 250.
- Nur DM 19,95!*

LARA CROFT 2000 CALENDAR



* Inkl. Porto und Verpackung

© & ™ 1999 Core Design Ltd. © & ℗ 1999 Eidos Interactive Ltd. Alle Recht vorbehalten.

DIE KATAKOMBEN

1. Als erstes müssen Sie den Raum zu Ihrer Rechten aufsuchen und dort den Wandschalter drücken. Dadurch schließt sich eine Luke an einer anderen Stelle des Abschnitts. Die große Säule im Raum müssen Sie später auch noch bewegen, aber wegen des wackeligen Bodens ist das jetzt noch nicht möglich.

2. Zuvor müssen Sie noch einmal zurück zu den Küstenruinen und sich dort in das Loch im Boden begeben, über dem der große Felsblock hängt. Treten Sie unter ihn, werden Sie umgehend zermalmt, also schnappen Sie sich die Fackel und zünden Sie sie an. Stellen Sie sich nun genau unter das Seil, an dem der Felsblock hängt, und springen Sie mit brennender Fackel hoch. Das Seil fängt nun Feuer und nach einer kurzen Weile stürzt der Felsblock in die Tiefe, ohne Ihnen zu schaden.

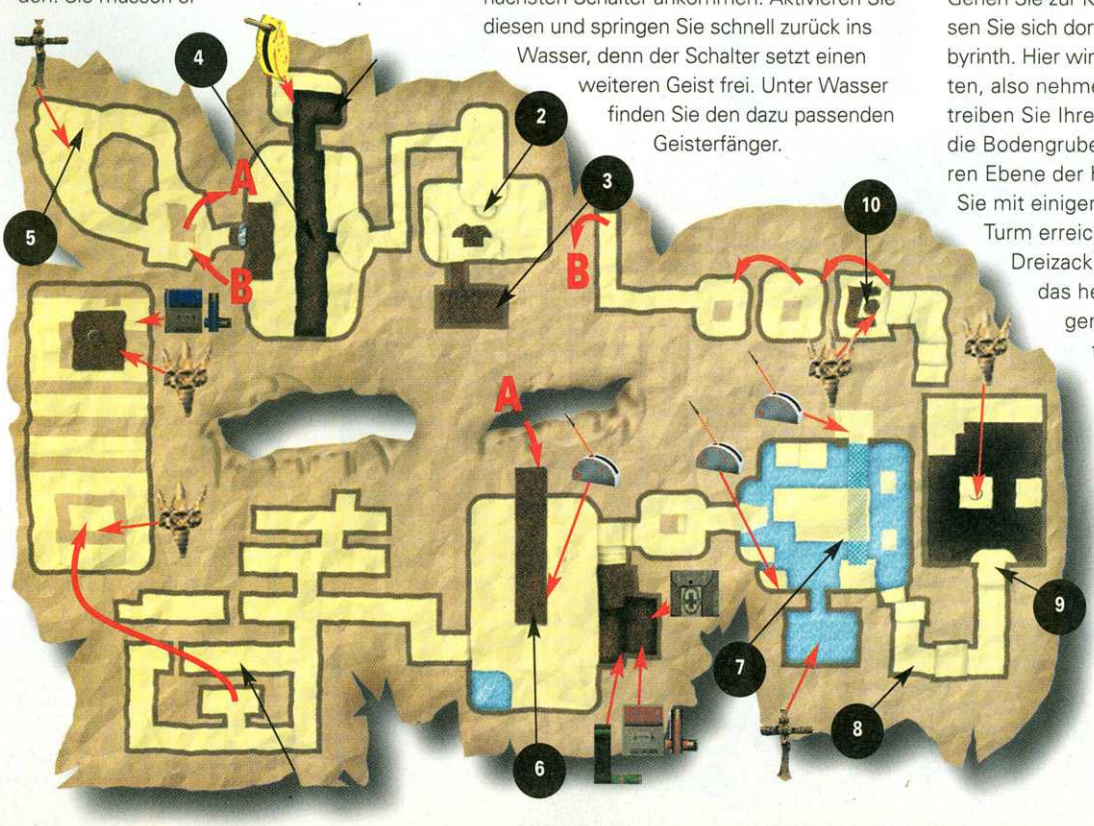
3. Ist der Felsen aus dem Weg, kriechen Sie durch die Spalte bis zum nächsten Raum. Von hier aus können Sie nun die vorher geschlossene Luke entdecken, auf die Sie die Säule im Raum ziehen müssen, wodurch die Bodenbewegungen im Raum darüber stoppen.

4. Begeben Sie sich nun wieder in den oberen Raum und ziehen Sie hier die Säule entlang der Schleifspuren in den nächsten, größeren Raum. Ist die Säule schließlich in der Endposition, öffnet sich die Tür im Hintergrund des Gebietes. Dummerweise befreien Sie dadurch auch einen mit Energieblitzen schießenden Geist aus der Säule.

5. Diese gemeinen Geister heften sich wie Klebstoff an Ihre Fersen und gehen Ihnen dabei kräftig an die Lebensenergie. Es gibt nur ein einziges Mittel, um sie wieder loszuwerden: Sie müssen einen Geisterfänger finden. Der Geisterfänger ist eine kleine Statue, die die Geister aufsaugt und gefangen hält, damit sie ungestört mit Ihrer Arbeit weitermachen können.

6. Haben Sie sich des Geistes per Geisterfänger entledigt, rutschen Sie die Stange ganz hinab und betätigen Sie den Hebel im anschließenden Korridor. Dadurch heben sich die umgebenden Wände, und Sie finden sich schließlich in einem riesigen Raum auf einem schmalen Sims wieder. Vor Ihnen gibt es zwei Seile, die Sie bewältigen müssen. Das erste erreichen Sie leicht, wenn Sie mit Anlauf abspringen und schnell zupacken. Um aber von Seil zu Seil zu hüpfen, müssen Sie erst warten, bis Sie aufgehört haben, herumzupendeln. Richten Sie Lara dann genau auf das zweite Seil aus, fangen Sie an zu schwingen, springen Sie ab und ergreifen Sie es. Fast sieht es so aus, als führte vom zweiten Seil kein Weg weiter, aber bei genauer Suche können Sie eine Spalte in der Wand links von Ihnen ausmachen, zu der Sie hinüber müssen: Ausrichten, Schwingen, Springen und Zupacken haben Sie inzwischen ja gelernt.

7. Am Ende der Spalte lassen Sie sich vorsichtig hinunter und laufen die Treppe hinauf. Lassen Sie sich am Ende in das Loch herab und folgen Sie dem anschließenden Korridor, bis Sie in einem Raum mit Wasser landen. Gehen Sie hier die Stufen hoch, springen Sie mit Anlauf ab und ergreifen Sie die Plattform auf der rechten Seite. Mit einem weiteren Anlaufsprung können Sie nun den Schalter gegenüber erreichen. Drücken Sie ihn und einige Blöcke heben sich, über die Sie springend bis zu einer Decke gelangen, an der Sie sich wieder entlanghangeln können, bis Sie beim nächsten Schalter ankommen. Aktivieren Sie diesen und springen Sie schnell zurück ins Wasser, denn der Schalter setzt einen weiteren Geist frei. Unter Wasser finden Sie den dazu passenden Geisterfänger.



8. Der Schalter hebt zwei Blöcke entlang der hinteren Wand an, über die Sie zum Sims in der entfernten rechten Ecke des Raumes springen können. Verpassen Sie den zwei Skeletten, die hier auftauchen, eine kalte Dusche, indem Sie sie mit der Flinte ins Wasser schicken, und hüpfen Sie danach auf den Vorsprung hinüber. Lassen Sie sich von hier nach links in die Nische hinunter und von dort weiter herabfallen, um sich am darunter liegenden Vorsprung gleich wieder festzuhalten. Diesen hangeln Sie nun entlang, bis Sie die Sicherheit der nächsten Plattform erreichen.

9. Schließlich erreichen Sie einen Raum mit einer hohen grauen Säule im Zentrum. Hier können Sie den ersten von vier Dreizacks in diesem Level finden. Schwingen Sie am Seil zu dem Dreizack hinüber. Ein Sturz dabei bedeutet Laras sofortigen Tod, darum speicher Sie besser ab. Haben Sie den Dreizack, werden Sie sofort von drei Skeletten angegriffen. Begeben Sie sich also schleunigst zur Kletterwand im Raum und an ihr in den nächsten Levelabschnitt hinauf.

10. Kaum sind Sie die Kletterwand hoch, werden Sie auch schon von einem weiteren Skelett attackiert. Schnappen Sie sich hier also schnell den zweiten Dreizack und rutschen Sie an der Stange weiter hoch. Oben bringen Sie sich mit einem Rückwärts-Salto auf den Vorsprung in Sicherheit, dem Sie weiter folgen. Schließlich kommen Sie dort heraus, wo Sie die Katakomben zuerst betreten haben. Lassen Sie sich also an der Kletterstange dort erneut bis ganz nach unten herab.

11. Den dritten Dreizack finden Sie, wenn Sie den Irrgarten rechts vom Seilraum erforschen. Gehen Sie zur Kletterwand hinten rechts, lassen Sie sich dort hinab und laufen Sie ins Labyrinth. Hier wimmelt es nur so von Skeletten, also nehmen Sie Ihre Schrotflinte und treiben Sie Ihre Angreifer nach und nach in die Bodengruben. Wenn Sie dann zur höheren Ebene der Katakomben klettern, können Sie mit einigen Anlaufsprüngen den hohen Turm erreichen, in dem sich der dritte Dreizack befindet. Benutzen Sie nun das herabhängende Seil. Schwingen Sie von dort zum Hauptturm hinüber. Wenn Sie ihn bis zur Spitze hinaufklettern, finden Sie den vierten Dreizack. Nun müssen Sie noch einmal zum Seilraum zurück, den Sie durch die mittlere Tür in der Rückwand wieder verlassen. Suchen Sie unterwegs nach dem pinkfarbenen Raum im Labyrinth, von dem Sie ein Fahrstuhl zu einem weiteren Geheimversteck nach oben trägt.

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

DER TEMPEL DES POSEIDON

1. Mit den vier Dreizacken im Rucksack suchen Sie nun den Tempel des Poseidon auf. Am oberen Ende der Treppe, auf der Sie gelandet sind, entdecken Sie ein Loch im Boden, das weit nach unten führt. Springen Sie nicht hinunter, sondern an die Kletterwand hinüber, und lassen Sie sich vorsichtig an dieser hinab bis in den Tempel.
Schließlich stehen Sie in einem großen Raum mit einer tiefen Grube im Zentrum. Hier hineinzufallen würde im Moment in einem Desaster enden, also halten Sie immer einen Sicherheitsabstand zum Rand der Grube. An allen vier Seiten der Grube gibt es einen langen Korridor, von denen jeder zu einem anderen Götterkopf führt. Um später den Level wieder zu verlassen, müssen Sie eine Möglichkeit entdecken, Wasser aus den Mündern der Köpfe laufen zu lassen, um so über die Kanäle im Boden die zentrale Grube zu füllen.

2. Wenden Sie sich dafür zuerst dem linken Gang zu und folgen Sie ihm bis zum Götterkopf. Links davon können Sie an einer Kletterwand hinaufsteigen und hoch oben einen schmalen Vorsprung erreichen. Von hier aus führt ein langer Gang weiter, an dessen Ende Sie eine Statue entdecken. Wieder bekommen Sie es nun mit einigen Skeletten zu tun, die Sie jedoch schnell mit Ihrer Schrotflinte ins Wasser rings um die Statue befördern können.
Sind die Skelette keine Gefahr mehr, springen Sie zur Statuehinüber und benutzen Sie dort einen Dreizack. Lara erklettert dann die Statue und setzt ihn an die richtige Stelle. Sobald dies geschehen ist, fließt das erhoffte Wasser aus dem Mund des Götterkopfes unten.

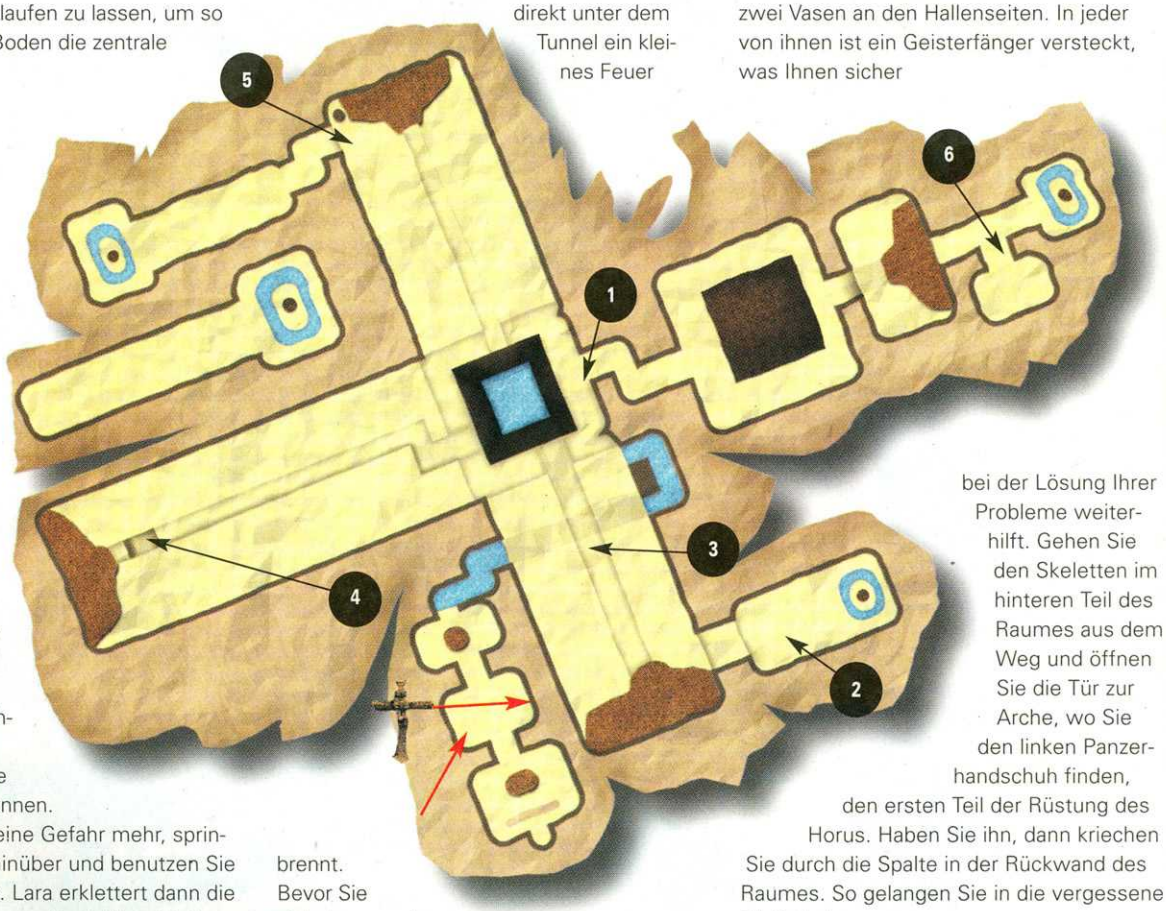
3. Kehren Sie nun nach unten zurück, aber seien Sie wachsam, denn mit dem Wasser wurde zugleich ein weiterer Geist freigesetzt. Um mit ihm fertig zu werden, müssen Sie schleunigst bis ganz zurück zum Start des Levels, wo Sie einen Geisterfänger finden und gegen ihn einsetzen können. Halten Sie Ihre Medi-Packs bereit, denn der Geist wird sich an Ihrer Lebensenergie laben, während Sie zurück zum Anfang klettern. Hat der Geisterfänger seinen Dienst getan, klettern Sie wieder hinunter zum Raum mit der Grube.

4. Begeben Sie sich nun von hier aus zum nächsten Götterkopf. Direkt vor ihm befindet sich eine Kletterstange, zu der Sie hinauf springen und sich festhalten müssen. Ziehen Sie sich bis in den Raum darüber und treiben Sie auch hier die angreifenden Skelette mit Ihrer Schrotflinte zurück ins Wasser. Danach benutzen Sie den zweiten Dreizack an der Statue auf dieselbe Art wie den ersten und schon beginnt auch der zweite Götterkopf, Wasser zu spucken.

5. Nun geht es zum dritten Kopf, der wahrscheinlich die größte Herausforderung darstellt. Die Statue, an der Sie den Dreizack benutzen, erreichen Sie durch einen engen Kriechtunnel links oberhalb des Kopfes. Schwierig wird Ihre Aufgabe deswegen, weil direkt unter dem Tunnel ein kleines Feuer brennt.
Bevor Sie sich darum auf den Weg machen, sollten Sie lieber speichern, denn sich selbst anzuzünden, fällt hier wirklich leicht. Nähern Sie sich vorsichtig dem Feuer und suchen Sie eine gute Absprungposition, von der aus Sie den Rand des Kriechtunnels erreichen können. Ist das Feuer überwunden, nehmen Sie sich der nächsten Skelette an und benutzen Sie den dritten Dreizack wie gehabt.

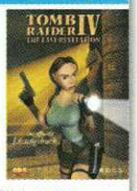
6. Spuckt auch der dritte Kopf Wasser, machen Sie sich auf den Weg zur letzten Statue. In der großen Halle müssen Sie dabei einige weitere Skelette per Flinte auf die tiefere Ebene hinunterschicken. Von dort aus bedeuten Sie keine weitere Gefahr mehr. Kriechen Sie dann unter dem vierten Kopf hindurch in den Statuenraum. Wenn Sie nun nochein paar nützliche Goodies aufsammeln wollen, dann gehen Sie vorsichtig an den Feuerfallen vorbei in den Raum rechts neben dem Statuenraum und zerschießen Sie hier die Gefäße. Vorher sollten Sie jedoch speichern, denn im Raum gibt es zwei sehr lebendige Skelette, die nichts anderes im Sinn haben, als Sie in eines der Feuer zu stoßen. Sobald der letzte Dreizack platziert ist, schwimmen Sie zurück in den Hauptraum und springen dort in die große Fallgrube.

7. Schwimmen Sie nun durch den Tunnel, bis Sie eine langgezogene Halle erreichen. Unglücklicherweise werden Sie hier gleich von drei Geistern angegriffen. Rennen Sie darum schnell los und zerschießen Sie die zwei Vasen an den Hallenseiten. In jeder von ihnen ist ein Geisterfänger versteckt, was Ihnen sicher bei der Lösung Ihrer Probleme weiterhilft. Gehen Sie den Skeletten im hinteren Teil des Raumes aus dem Weg und öffnen Sie die Tür zur Arche, wo Sie den linken Panzerhandschuh finden, den ersten Teil der Rüstung des Horus. Haben Sie ihn, dann kriechen Sie durch die Spalte in der Rückwand des Raumes. So gelangen Sie in die vergessene Bibliothek.



Und hier endet der erste Teil unserer Komplettlösung. Freuen Sie sich schon auf die nächste Ausgabe, in der wir Ihnen Laras Abenteuer bis zum spannenden Ende der Geschichte vorstellen werden.

Info OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH



Viele weitere Lösungsdetails, Screenshots und zusätzliche Informationen zu Lara Crofts neuen Abenteuern finden Sie natürlich im offiziellen Lösungsbuch zu *Tomb Raider IV: The Last Revelation* von Eidos, das jetzt überall im Handel für DM 19,95 erhältlich ist. ISBN 3-933917-18-2

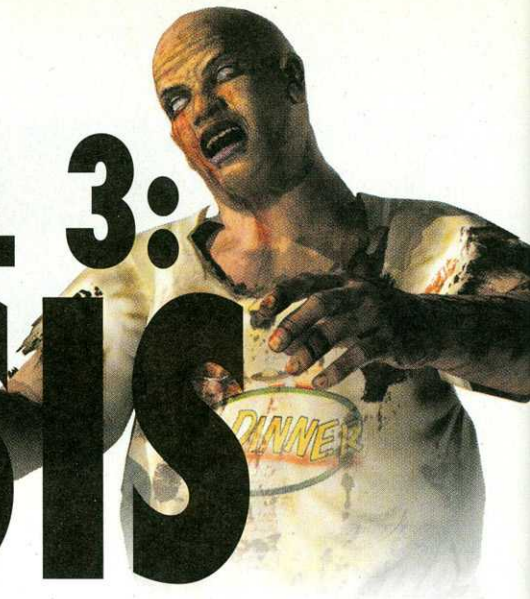
PlayStation Games: der komplette Check durch's Game-Universe.
Mit News, Tips, Tricks, Special Rankings und 'ner
Menge Background zu Deiner PlayStation.

Am 19.01. für 5,99 DM am Kiosk.

Von erfahrenen Pädagogen empfohlen!



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



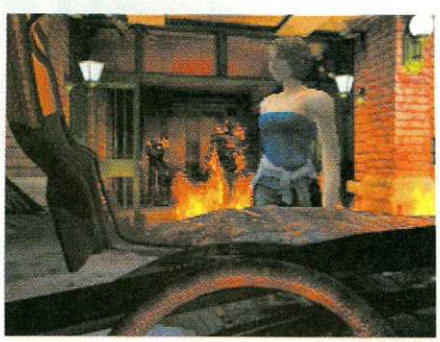
Genre: Action-Adventure **Spieler:** 1 **Hersteller:** Eidos **Internet:** www.capcom.com

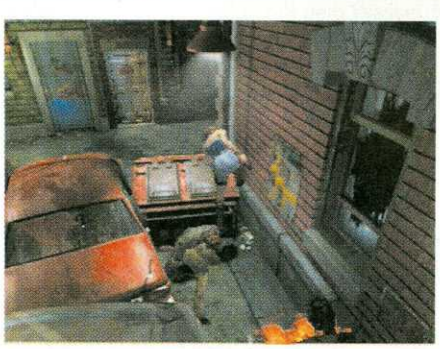
Nach den schrecklichen Ereignissen des ersten Abenteuers sollte man meinen, dass Jill Valentine einen Erholungsurlaub verdient hätte. In Wahrheit fängt das Grauen allerdings erst an. Unsere Komplettlösung führt Sie sicher durch den Spiel gewordenen Alptraum.

AUSSENBEZIRK

Ein explosiver Beginn

Nachdem Sie in einer kurzen Cut-Szene mit ansehen mussten, wie die verseuchten Zombies die Herrschaft über Raccoon City an sich reißen, rollt sich Jill nach einer Explosion aus dem Fenster eines Geschäfts. Da unmittelbar nach Ihnen zwei Untote aus dem Shop wanken, sollten Sie sich beeilen. Rennen Sie die Gasse entlang, wo Ihnen ein weiterer Zombie den Weg versperrt. Diesen können Sie entweder erledigen oder zu Boden stoßen. Am Ende der Gasse klettern Sie auf die Kiste und springen zur anderen Seite. Dort sehen Sie in einer Cut-Szene, wie Jill eingekesselt wird. Im letzten Moment kann Sie sich durch eine Tür retten.







Das Lagerhaus

Nach einer kurzen Unterhaltung mit Dario sollten Sie den Boden nach Munition absuchen. Auf den Fässern in der Nähe der Stufen finden Sie außerdem ein Erste-Hilfe-Spray. Gehen Sie nun die Stufen hinauf und dann nach rechts. Folgen Sie dem Weg nach oben rechts, bis Sie in dem Büro des Lagerraums ankommen. Neben der Tür hängt der Schlüssel für den Lagerraum. Auf dem Schreibtisch neben der Schreibmaschine befinden sich drei Farbbänder. Auf der gegenüberliegenden Seite finden Sie einen Schrank, der zwei Gläser des Pulvers A enthält. Gehen Sie nun den Weg zurück nach unten und benutzen sie den Lagerraum-Schlüssel, um auf die Straße zu gelangen.

Auf den Straßen

Sie befinden sich in einer engen Gasse: Rennen Sie zum gegenüberliegenden Ende und gehen Sie durch die Tür, die auf die Straße führt. Dort gehen Sie nach links, bis Sie zu einer Tür kommen, die zur nächsten Gasse führt. Dort können Sie rechts dem langen Weg folgen. Wenn Sie diesen Weg nehmen, erwarten Sie mehrere Untote. Bei dem Polizeiwagen-Wrack befindet sich eine Tonne, wenn Sie auf diese schießen, sobald die Zombies in der Nähe sind, können Sie alle mit einem Schuss ausschalten.

Die Schrotflinte

In der nächsten Gasse finden Sie eine Tür, die zu einem Keller führt. Sobald Sie sich dieser Tür nähern, springt sie auf. Ein Mann wird von einer Zombieschar gejagt. Gehen Sie ein Stück zurück und erledigen Sie die Monster mit der Pistole. Nachdem alle erledigt sind, gehen Sie durch die Tür und dann die Treppe hinunter. Nachdem Sie dort den letzten Untoten beseitigt haben, können Sie sich bei der Leiche in der Ecke die Schrotflinte schnappen. Sammeln Sie das Feuerzeug-Benzin auf der Bank ein und gehen Sie wieder nach oben.





Der Weg zur Bar

Betreten Sie nun die Gasse, die gegenüber der Tür verläuft. In der nächsten Straße sind manchmal Heilkräuter zu finden, nehmen Sie sie mit, falls diese erscheinen. Nach einer Weile knickt die Straße nach rechts ab, folgen Sie dem Verlauf, gehen Sie dann die Stufen hinunter und dann durch die Tür am Ende. In der nächsten Gasse wanken einige Zombies herum. Um kostbare Munition zu sparen, sollten Sie einfach an den Untoten vorbeilaufen. Folgen Sie der Straße nach rechts, Sie brauchen die Treppe nach unten zur Bar nicht zu betreten, da die vordere Tür der Kneipe verschlossen ist. Auch die Tür des nächsten Geschäfts auf der rechten Seite ist verschlossen. Diese Tür können Sie erst öffnen, nachdem Sie nach dem Ende des Abenteuers den Boutique-Schlüssel erhalten. Im Inneren können Sie die Heldin neu einkleiden. Nach der Boutique knickt die Straße im 45°-Winkel nach rechts ab. Auf der linken Seite finden Sie eine Kiste; klettern Sie hinauf, um die Karte des Außenbezirks von der Wand zu nehmen. Nun geht's die Feuerleiter hinauf, oben befinden sich zwei grüne Heilkräuter. Folgen Sie danach weiter dem Straßenverlauf. Vor Ihnen sehen Sie nun eine Zombieschar beim Mittagessen. Auch hier sollten Sie schnell am grausigen Buffet vorbei laufen, um Munition zu sparen. Am Ende der Straße geht's durch die rechte Tür. Folgen Sie der Gasse, bis Sie Stufen erkennen, die zu einem kleinen Innenhof führen.

Die Bar

Am Ende der Stufen sehen Sie Brad aus dem ersten Teil, wie er vor den Zombies flieht. Weichen Sie den Mutanten aus und folgen Sie ihm durch die Gasse, so gelangen Sie zum Hintereingang der Bar. In der Bar kämpft Brad bereits mit einem weiteren Untoten. Sie können ihm helfen, er schafft es allerdings auch allein. Nach einer kurzen Konversation sehen Sie Brad durch die vordere Tür der Bar verschwinden. Schnappen Sie sich das Bild von dem Kirchturm vom Tresen und sammeln Sie auch die Munition ein, die sich an der Kasse befindet. Auf dem Flippertisch auf der gegenüberliegenden Seite finden Sie das wichtige Feuerzeug. Nun geht's durch die bislang verschlossene Vordertür zurück auf die Straße.

Die überwucherte Tür

Folgen Sie der Straße, auf der Sie vorher den Zombies ausgewichen sind, und begeben Sie sich erneut in die Gasse, die zum Hintereingang der Bar führt. Diesmal passieren Sie den Innenhof am Ende der Stufen und gelangen so zu einer Gabelung, wo Sie die Zombiebrut ausschalten. An diesen Stellen ist es ratsam, die Untoten zu beseitigen. Nehmen Sie den rechten Weg und schließen Sie Tür am Ende auf. Statt einzutreten, drehen Sie sich herum und laufen zurück zur Gabelung. Wählen Sie nun den anderen Weg und gehen Sie durch die Tür am Ende, um in eine weitere Gasse zu gelangen. Am Ende der Straße wird eine Untotengruppe von Barrikaden zurückgehalten. Wenn Sie nun die überwucherte Tür untersuchen, durchbrechen die Zombies die Barrikaden. Nun sollten Sie schnell zurücklaufen und dann das Fass anvisieren. Wenn sich die Untoten auf derselben Höhe befinden, können Sie alle mit einem gezielten Schuss auf das Fass ausschalten. Durchsuchen Sie die beiden Leichen hinter den Barrikaden. Dort finden Sie Foto A sowie ein paar rote Heilkräuter. Gehen Sie nun zur überwucherten Tür. Nachdem Sie das Feuerzeug-Benzin mit dem Feuerzeug kombiniert haben, können Sie die hinderlichen Sträucher abbrennen.

DER WEG ZUR POLIZEISTATION

Gehen Sie durch die Tür und folgen Sie der Straße nach rechts, vorbei an dem Feuer. Diese Stelle sollten Sie sich merken, da Sie später hierhin zurückkehren müssen. Nachdem Sie das Feuer passiert haben, springen zwei Hunde auf Sie zu. Laufen Sie schnell in den Ruheraum auf der linken Seite, hier finden Sie möglicherweise Munition in dem Regal. Verstauen Sie alle unnötigen Gegenstände in der Kiste und speichern Sie ab. Danach gehen Sie zurück auf die Straße bis zur Tür am Ende. Folgen Sie der nächsten Straße bis zum Eingang zur Polizeistation und gehen Sie durch das große Tor. Im Hof der Station angekommen, sehen Sie in einer Cut-Szene, wie Brad von dem Nemesis attackiert wird. Nachdem er ausgeschaltet wurde, bekommen Sie zum ersten Mal die Möglichkeit, den Spielablauf zu beeinflussen.

Kampf oder Flucht

Die erste Alternative bedeutet Kampf, es ist jedoch ratsam, zu diesem Zeitpunkt die Flucht zu ergreifen, da Sie noch keine effektiven Waffen besitzen. Die Entscheidung zum Kampf wird aber mit einem Bonusgegenstand belohnt. Wählen Sie „Kampf" und rennen Sie direkt zu Brad. Durchsuchen Sie Brad, bevor Sie der Nemesis treffen kann. Schnappen Sie die Brieftasche und laufen Sie zur Tür. Hinter der Tür sind Sie vorläufig sicher. In der Brieftasche befindet sich Brads STARS-



Ausweis, mit dem Sie Zugang zum Computer in der Lobby erlangen. Haben Sie sich für „Flucht" entschieden, sollten Sie sich auf jeden Fall Jills STARS-Ausweis aus dem Versammlungsraum holen.

IN DER POLIZEISTATION

Innerhalb der Station sollten Sie sich die drei grünen Heilkräuter nahe der Tür schnappen und zur Rezeption gehen. Hier finden Sie Munition und eine Karte der Polizeistation. Mit Brads STARS-Ausweis erhalten Sie Zutritt zum STARS-Computer, schreiben Sie sich die Code-Nummer auf. Wenn Sie seinen Ausweis nicht besitzen, müssen Sie hierhin zurückkehren, sobald Sie Jills Ausweis besitzen. Betreten Sie den Raum, der an die Halle anschließt, und eröffnen Sie das Feuer auf die darin befindlichen Zombies. Im Büro an der anderen Seite finden Sie Marvin aus dem letzten Teil. Untersuchen Sie den Körper und nehmen Sie den Bericht an sich. Gehen Sie in den anschließenden Beweismittelraum. Öffnen Sie dort den Schrank mit dem roten Licht und nehmen Sie den blauen Edelstein, der in Marvins Bericht erwähnt wird. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich ein weiterer Schrank, den Sie mit Hilfe der Code-Nummer öffnen können. Nun geht's weiter in den nächsten Raum, erledigen Sie die Zombies im Flur und gehen Sie den Flur entlang, bis Sie den nächsten Ruheraum erreichen. Dort finden Sie zufällig verteilte Munition in dem Schrank, eine Notiz von David sowie einige Farbbänder. Speichern Sie ab und gehen Sie zurück in den Flur. Nehmen Sie die Tür neben der Tür zum Beweismittelraum und folgen Sie dem grünen Gang. Hier erwarten Sie vier Zombies und zwei Hunde, schalten Sie diese aus und nehmen Sie die beiden roten Heilkräuter am Ende des Gangs. Gehen Sie nun durch die Schwingtür, nehmen Sie dort Jills STARS-Ausweis und gehen Sie ins Hinterzimmer, dort finden Sie Munition für die Schrotflinte sowie Farbbänder. Sollten Sie Brads STARS-Ausweis nicht besitzen, müssen Sie nun zurück zum Computer. Danach schnappen Sie sich aus dem Beweismittelraum den Schlüssel.



DER ERSTE STOCK DER POLIZEISTATION

Gehen Sie die Stufen hinauf und erledigen Sie den fetten Zombie. Wenn Sie dem Gang folgen, erwarten Sie weitere Untote. Gegenüber der nächsten finden Sie einen Gang, der zum STARS-Büro führt. Öffnen Sie das Büro mit dem Schlüssel. Auf der Wand mit der Flagge finden Sie ein Foto des STARS-Teams. Im Faxgerät befindet sich ein Fax, auf Barrys Schreibtisch finden Sie Pistolen-Munition. Auf Rebeccas Schreibtisch sollten Sie auf jeden Fall den wichtigen Dietrich mitnehmen. Hinter dem Schreibtisch befindet sich außerdem Erste-Hilfe-Spray. Nun fehlt nur noch die Waffe. Gehen Sie zu dem Schrank und öffnen Sie diesen, darin befindet sich entweder ein Granatenwerfer oder die Magnum. Wenn Sie den Raum nun verlassen wollen, erhält Jill einen unvollständigen Funkspruch eines Unbekannten (Carlos). Verlassen Sie das Büro und gehen Sie nach unten. Sobald Sie an den Fenstern entlang gehen, wird der Nemesis erscheinen. Da er mit einem Raketenwerfer ausgestattet ist, sollten Sie schnell die Flucht ergreifen. Laufen Sie zurück zum Beweismittelraum, durch das Büro hindurch zu der Empfangshalle.

Der Weg zur Werkstatt

Laufen Sie nun durch die Schwingtüren in den Hof der Polizeistation. Gehen Sie durch das Tor und folgen Sie dem Straßenverlauf, vorbei an den brennenden Autowracks, zu den geschlossenen Türen. Benutzen Sie nun den Dietrich, um die Tür zu öffnen. Im nächsten Gang sehen Sie ein rotes Fass. Folgen Sie dem Gang und untersuchen Sie den Söldner, um an sein Tagebuch und Munition zu gelangen. Laufen Sie nun zur Tür am Ende, bevor die beiden Kreaturen angreifen können. In der nächsten Gasse finden Sie auf der linken Seite einen Feuerwehrschlauch, den Sie allerdings erst mit dem Schraubenschlüssel lösen können. Auf der anderen Seite des Ganges finden Sie zahlreiche Heilkräuter, greifen Sie zu und passieren Sie das Tor am Ende. In der nächsten Gasse schalten Sie die beiden Köter mit der Pistole aus, auf der Seite des Buswracks befindet sich ein weiterer Hund. Nachdem Sie auch diesen ausgeschaltet haben, durchsuchen Sie die Leiche nach Munition, um danach die Werkstatt zu betreten. Dort erwarten Sie zwei weitere Hunde; schalten Sie sie aus und sacken Sie das Kabel an dem Auto ein. Im Büro der Werkstatt finden Sie eine Schreibmaschine, Farbbänder und Munition.

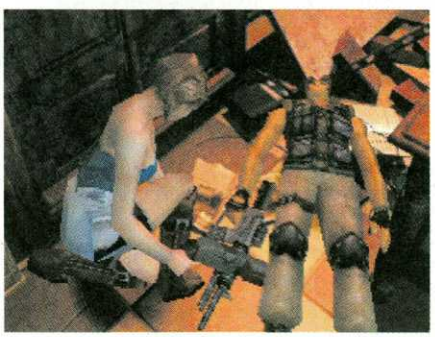


Der Weg zur Innenstadt

Speichern Sie den Spielstand und gehen Sie durch die gegenüberliegende Tür. Nun befinden Sie sich in den Straßen der Innenstadt. Schalten Sie die drei Köter aus. Folgen Sie dem Straßenverlauf und gehen Sie durch die kleine graue Tür. Nehmen Sie sich die Karte der Innenstadt von der Wand und gehen Sie zur Gabelung, um einen Angriff von zwei Blutsaugern auszulösen. Erledigen Sie die erste Kreatur mit der Schrotflinte und gehen Sie zurück in den Gang. Das zweite Monster erledigen Sie, indem Sie auf die an der Decke hängenden Kiste schießen, sobald die Kreatur darunter steht. Gehen Sie nun an der Gabelung nach rechts und durchsuchen Sie den toten Söldner nach Munition. Danach gehen Sie nun den linken Gang entlang durch die Tür, die auf die Straße führt. Nun können Sie entweder zuerst zum Büro der örtlichen Zeitung gehen oder ins Restaurant. Auf jeden Fall gelangen Sie dadurch zu dem Tor, bei dem Sie zwei Edelsteine einsetzen müssen.

ALTERNATIVE 1: DER WEG ZUM ZEITUNGSBÜRO

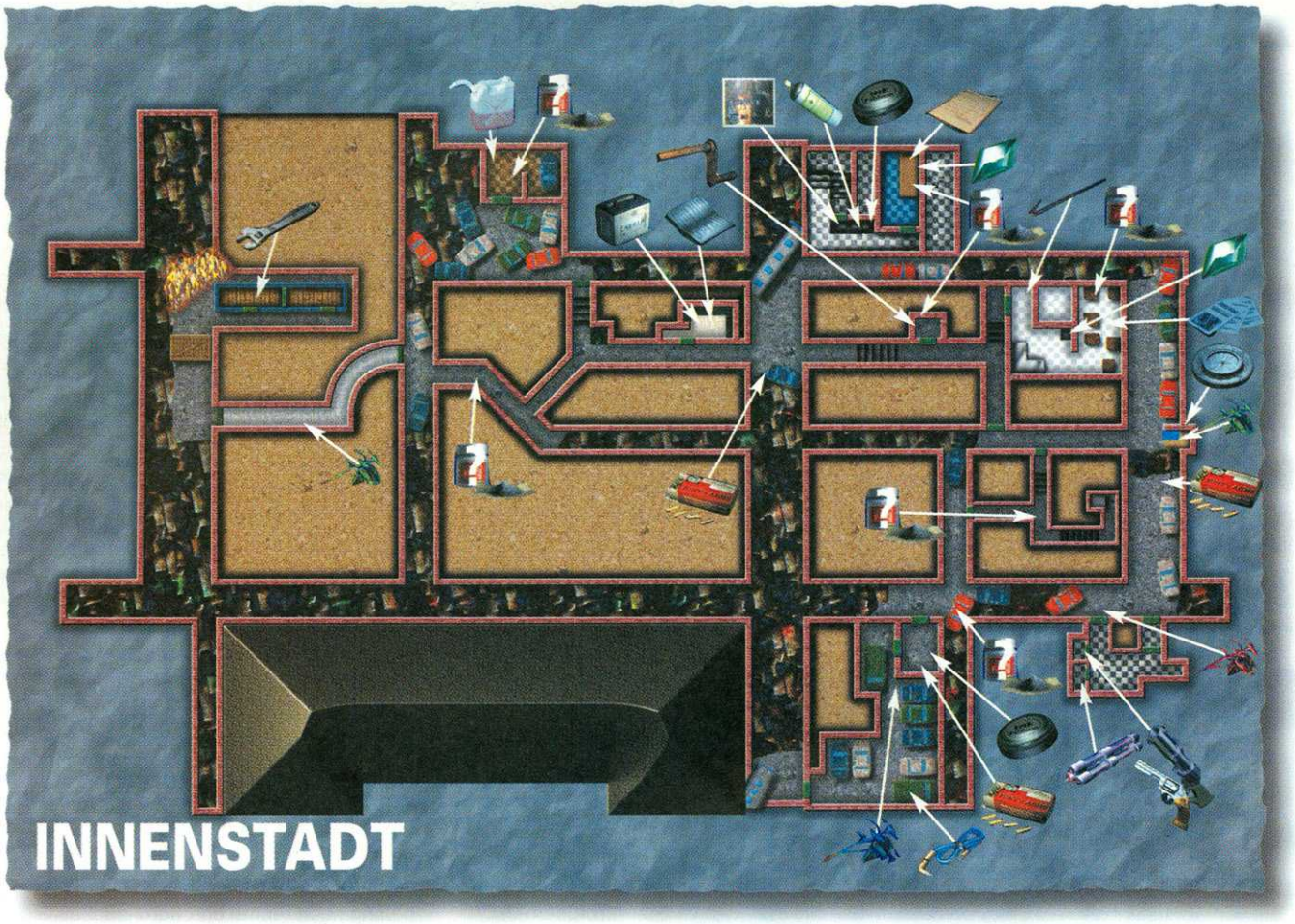
Gehen Sie links die Straße hinauf, nach einiger Zeit hören Sie Gewehrfeuer. Ignorieren Sie die Geräusche vorläufig und gehen Sie durch die Tür zum Einkaufsbereich. Erledigen Sie die Schar von Untoten im nächsten Gang und gehen Sie dann den Weg entlang, der nach links die Straße hinunter führt. Gehen Sie in den Ruheraum und schnappen Sie sich die rostige Kurbel und die Munition, bevor Sie weiter der Straße folgen. Sie befinden sich nun in einer Straße mit einem Tor auf der anderen Seite. Um durch dieses Tor zu gelangen, benötigen Sie die Edelsteine. Durchsuchen Sie die Leiche nahe des Tores nach weiterer Munition. Gehen Sie



weiter die Straße entlang, am Ende geht's um die Ecke. Im Büro nehmen Sie die Farbbänder, das Erste-Hilfe-Spray sowie das Foto B. Schieben Sie nun die Trittleiter zum Automaten und klettern Sie hinauf, um den roten Knopf zu drücken. Betätigen Sie danach den grünen Knopf nahe dem Gitter und nehmen Sie die Stufen. Im Büro im ersten Stock finden Sie Carlos, nach einer kurzen Cut-Szene erscheint der Nemesis. Nun haben Sie die Wahl zwischen einer Flucht durch das Fenster oder dem Verstecken. Wenn Sie durch das Fenster fliehen, landen Sie unten auf der Straße. Wenn Sie sich verstecken, wird Nemesis durch das Fenster geschleudert, erwacht aber kurz danach und greift an. Schnappen Sie sich die Munition und Foto C und laufen Sie zurück zum Ruheraum im Einkaufsbereich.

KÄMPFE MIT DEM NEMESIS

Wenn Sie gegen den Nemesis kämpfen, sollten Sie nur Ihre stärksten Waffen einsetzen. Benutzen Sie den Granatenwerfer oder die Magnum oder schießen Sie mit der Schrotflinte aus nächster Nähe auf ihn, um nicht ausgeschaltet zu werden. Wenn Sie zusammen mit Carlos kämpfen, werden Sie feststellen, dass er die meisten Angriffe des Nemesis einsteckt, Sie können somit in Ruhe kämpfen. Sollte er jedoch getötet werden, ist das Spiel auch für Jill beendet. Pumpen Sie den Nemesis mit Blei voll und behalten Sie Ihren Gesundheitszustand ständig im Auge.

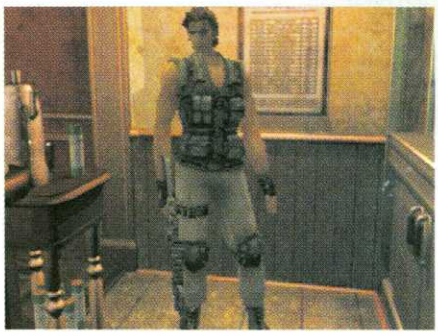


ALTERNATIVE 1: DER WEG ZUM ZEITUNGSBÜRO (FORTSETZUNG)

Zurück im Ruheraum sollten Sie den Spielstand speichern und auf der Karte den Weg zum Restaurant studieren. Es gibt zwei Eingänge zum Restaurant, gehen Sie an der Gabelung, an der Sie die Zombies ausgeschaltet haben, nach links. Gehen Sie durch die Tür am Ende, nachdem Sie die Stufen hinauf gegangen sind. In der Küche steht ein kleiner Schrank in der Nähe der Hintertür, benutzen Sie dort den Dietrich, um an den Feuerhaken zu gelangen. Gehen Sie weiter durch die Küche und schalten Sie die Zombies aus. Nehmen Sie den Stadtplan vom Tresen im Restaurant. Kehren Sie zur Küche zurück und benutzen Sie den Feuerhaken, um die Luke im Boden zu öffnen. Klettern Sie nun nach unten in den Keller. Säubern Sie den Keller von den Untoten, bevor Sie sich bei der Leiche in der Ecke den grünen Edelstein holen.

ALTERNATIVE 2: DER WEG ZUM RESTAURANT

Falls Sie sich zuerst für diesen Weg entscheiden, sollten Sie sich zur Gabelung im Einkaufsbereich begeben und dort das Restaurant durch die Hintertür betreten. In der Küche befinden sich zu diesem Zeitpunkt noch keine Monster. Öffnen Sie den Schrank mit dem Dietrich und öffnen Sie danach die Klappe im Boden mit dem Feuerhaken. In diesem Moment erscheint Carlos, dicht gefolgt vom Nemesis. Sie können sich nun entweder in der Küche oder im Keller verstecken. Wenn Sie die erste Variante wählen, wirft Jill eine Lampe gegen die leckende Gasleitung, so dass der Nemesis von der Explosion kurzzeitig außer Gefecht gesetzt wird. Nach kurzer Zeit attackiert Sie der Koloss; besiegen Sie ihn, winkt eine weiterer Bonusgegenstand. Haben Sie die zweite Variante gewählt, befinden Sie sich im überfluteten Keller, in dem der Wasserstand bedrohlich steigt. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich ein Loch, durch das Sie auf die Straße gelangen. Sobald Sie das Restaurant erneut betreten, erwartet Sie der Nemesis. Schaffen Sie es nicht rechtzeitig durch das Loch, führt Carlos Sie nach oben, wo der Nemesis lauert. Nachdem Sie ihn ausgeschaltet haben, durchsuchen Sie ihn und schnappen sich außerdem den Stadtplan und die Munition. Danach geht's zum Zeitungsbüro. Betreten Sie das Büro und sammeln Sie Foto B, ein Erste-Hilfe-Spray und die Farbbänder ein. Schieben Sie die Trittleiter zum Automaten und aktivieren Sie oben den Schalter. Nun drücken Sie den zweiten Schalter nahe des Gitters und gehen die Stufen hinauf. Oben befinden sich drei Zombies, die Sie alle ausschalten sollten. Schnappen Sie sich Foto A und den grünen Edelstein vom Tisch. Nun geht's weiter zum Tor in der Straße außerhalb des Polizeigebäudes.



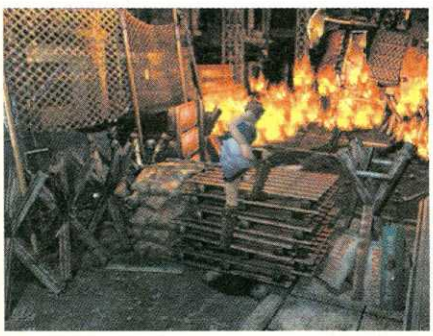


Der Einsatz der Edelsteine

Die beiden alternativen Routen führen an dieser Stelle des Spiels wieder zusammen. Gehen Sie zum Uhren-Puzzle und fügen Sie die beiden Edelsteine ein, um das Tor zu öffnen. Rennen Sie die nächste Straße entlang, ohne auf die verschlossene Tür auf der rechten Seite zu achten. Sie gelangen zu einer weiteren Gabelung. Nehmen Sie den rechten Weg und gehen Sie durch die Tür am Ende. Folgen Sie dem Weg entlang der Autowracks, Sie gelangen dann an ein Gittertor, das den Zutritt zur Werkstatt blockiert. Benutzen Sie die



Kurbel, die daraufhin zerbricht. Laufen Sie zurück zur Gabelung und nehmen Sie nun die linke Route. In der nächsten Straße stürzen sich einige Untote auf Sie, sobald Sie diese passieren, Sie sollten daher die Pistole griffbereit haben. Rennen Sie zum nächsten Abschnitt und laufen Sie in die nächste Straße, wo sich entweder Zombies oder Hunde tummeln. Ein Schuss auf die rote Tonne sollte ausreichen. Durchsuchen Sie den Leichnam in der Ecke nach Munition. Nach halber Strecke versperren Ihnen einige Kisten den weiteren Weg. Klettern Sie hinüber, auf der anderen Seite erwarten Sie weitere Zombies oder Hunde. Nun geht's nach rechts bis zum Ende der S-Bahn, wo sich der Einstieg befindet. Schnappen Sie sich die Notiz des Mechanikers. Beim Betrachten des Schadens stellen Sie fest, das Sie zur Reparatur eine weitere Sicherung, Kabel und ein Ölgemisch benötigen. Beim Betreten der hinteren Kabine beginnt eine weitere Cut-Szene mit Carlos und seinem Sergeant, Nikolai. Nach einer kurzen Diskussion händigt Carlos Ihnen einen Rucksack aus, mit dem Sie zwei zusätzliche Gegenstände transportieren können. Auf dem Sitz am Ende des Wagens finden Sie einen Schraubenschlüssel. Greifen Sie zu und verlassen Sie den Wagen.

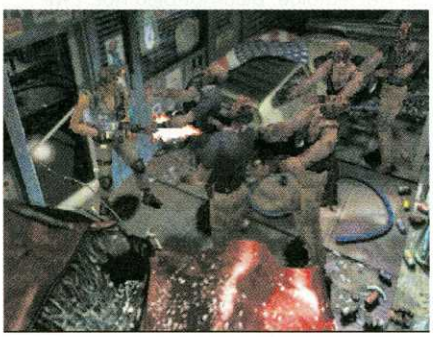


Die Werkstatt

Nun begeben Sie sich erneut zur Gabelung. Auf Ihrem Weg dorthin sehen Sie einen Zombie aus dem grünen Auto springen. Erledigen Sie ihn und untersuchen Sie das Fahrzeug nach Munition. Gehen Sie nun die Straße zur Werkstatt entlang bis zur abgebrochenen Kurbel in der Wand. Benutzen Sie nun die vorher eingesammelte Kurbel, um langsam das Gitter zu öffnen. In der Werkstatt sprechen Sie erneut mit Carlos, er läuft dann nach draußen, um die Zombies abzufangen. Nehmen Sie das Erste-



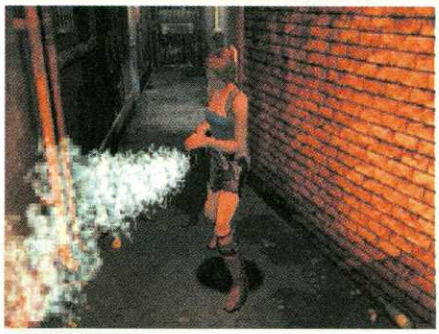
Hilfe-Spray aus dem Regal und die zufällig verteilten Pulver vom Tisch. Gegenüber der Kasse befindet sich ein elektronisches Schloss. Drücken Sie solange auf die Knöpfe, bis alle roten Lichter leuchten, zur Belohnung gibt es einen halbvollen Ölkanister. Bevor Sie die Werkstatt verlassen, zündeln Sie ein bisschen herum, woraufhin die Werkstatt explodiert. Sprechen Sie mit Carlos und gehen Sie dann zum Ruheraum nahe des Restaurants. Auf ihrem Rückweg sollten Sie den Zombies ausweichen, mer-



ken Sie sich jedoch diese Stelle. Verstauen Sie nicht benötigte Gegenstände wie den Ölkanister, den Schraubenschlüssel sollten Sie jedoch mitnehmen. Danach geht's wieder zurück in den Außenbezirk.

Das Feuer im Außenbezirk

Gehen Sie zurück in den Außenbezirk. Auf der Straße, die zur Werkstatt führt, wird ein Untoter aus einem Peterwagen springen. Nachdem Sie ihn erledigt haben, untersuchen Sie das Auto nach Munition. Gehen Sie zum Feuerwehrschlauch und benutzen Sie den Schraubenschlüssel, um den Schlauch zu lösen. Kehren Sie nun zum Lagerhaus vom Beginn des Spiels zurück. Als



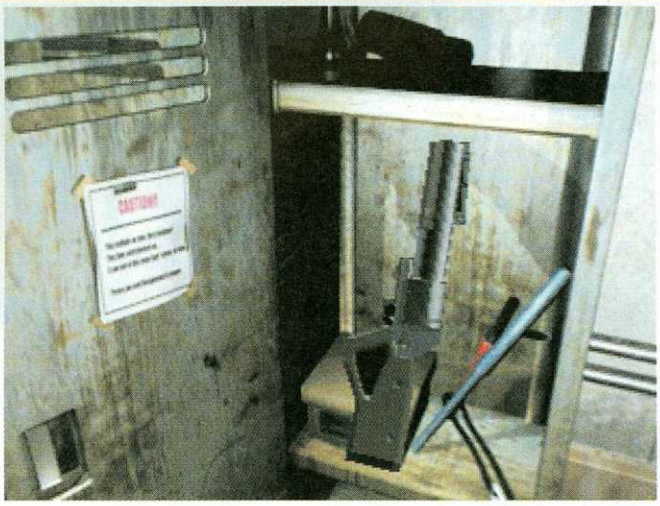
Sie dort ankommen, sehen Sie ein kleines Mädchen wegrennen. Als Sie das Kind finden, ist es schon zu spät. Gehen Sie ins Lagerhaus und schnappen Sie sich die Munitionsvorräte, die in dem nun geöffneten Container liegen. Dort finden Sie auch Darios Tagebuch. Gut ausgerüstet laufen Sie nun zurück zu dem Feuer, das den weiteren Weg versperrt. Benutzen Sie den Schlauch an dem Hydranten und gehen Sie den Weg entlang, nachdem das Feuer erloschen ist. Gehen Sie die nächste Straße entlang und heben Sie die Kurbel vom Boden auf, aufgrund der beiden Blutsauger ist hier Vorsicht geboten.

Das Verkaufsbüro

Im Verkaufsbüro reden Sie mit Nikolai. Benutzen Sie nun die Fernbedienung, um an das Passwort für den Computer zu gelangen. Hier finden Sie auch eine Notiz des Verkäufers. Das Passwort ist identisch mit dem Namen des Medikaments im Werbespot. Starten Sie den Computer und geben Sie das Passwort ein. Nun öffnet sich die Tür im hinteren Bereich. Bevor Sie das Hinterzimmer betreten, gehen Sie zum Schreibtisch nahe des Fensters und nehmen das Geschäftsfax an sich. Im Hinterzimmer schnappen Sie sich die Munition und den Ölzusatz, der mit dem Öl gemischt werden muss. Wenn Sie versuchen, den Gang zu verlassen, strömen zahlreiche Zombies auf Sie zu. Schießen Sie auf die beiden Ventile an der Wand und kehren Sie dann ins Büro zurück. Nun können Sie die neue Kurbel einsetzen, um das Gitter im Hof hinter der Bar zu öffnen. Hier befindet sich zusätzliche Munition. Gehen Sie nun zum Ruheraum nahe des Restaurants zurück, auf diesem Weg taucht abermals der Nemesis auf. Nehmen Sie die Beine in die Hand, um wertvolle Munition zu sparen.



DIE INNENSTADT



Gehen Sie zurück zum Innenstadtbereich. Sobald Sie die Werkstatt erreichen, die die beiden Stadtteile trennt, werden Sie in ein Loch fallen. Sie schalten jedoch schnell und halten sich am Rand fest. Gerade als Sie denken, Sie seien in Sicherheit, schlittert eine Kiste auf Sie zu. Sie können nun entweder am Rand hochklettern oder sich in das Loch fallen lassen. Wählen Sie letzteres, finden Sie sich in einem Abwasserkanal mit kleinen Blutegeln wieder, schalten Sie diese aus und klettern Sie an der Leiter nach oben. Haben Sie sich für die erste Alternative entschieden, weichen Sie der Kiste aus. Gehen Sie zurück zur Werkstatt und betreten Sie den Garten der Stadthalle, wo zwei Zombies vorher durchgebrochen sind. Hier finden Sie eine Statue. Wenn Sie den Knopf drücken, erhalten Sie das Bronze-Buch. Rennen Sie nun in Richtung Restaurant-Bereich, nehmen Sie aber den anderen Weg. Am Ende der Straße finden Sie eine Wand mit einem Loch, in das das Buch eingefügt wird. Nun können Sie den Bronze-Kompass nehmen. Diesen platzieren Sie nun in der Statue anstelle des Buches. Die Statue dreht sich und gibt eine Batterie frei. Nehmen Sie diese und machen Sie sich auf den Weg zum Außenbezirk. Im Innengang, wo Sie vorher die beiden Blutsauger erledigt haben, sollten Sie diesmal geradeaus bis zur Ecke laufen. Hinter der Ecke befindet sich ein Aufzug. Setzen Sie die Batterie in das Schaltpult ein und fahren Sie nach unten.

Untergrund-Station

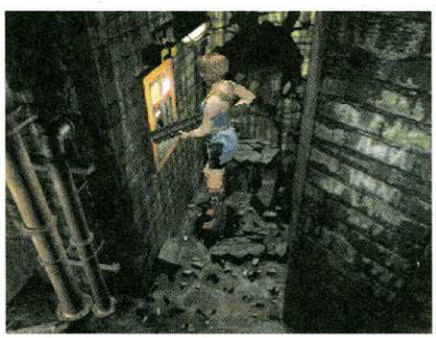
Folgen Sie, unten angekommen, der Straße bis zur Untergrund-Station. Erledigen Sie auf Ihrem Weg die Zombies und schnappen Sie sich die Munition von dem toten Arbeiter. Den großen Scharen von Zombies können Sie auch ausweichen, um Kugeln zu sparen. Innerhalb der Station sollten Sie alle Schalttafeln aktivieren, um die Gittertüren zu öffnen. Jede der Türen braucht eine bestimmte Voltzahl. Gehen Sie zur zweiten Schalttafel und betätigen Sie den roten und den blauen Schalter, um die richtige Spannung für diese Tür zu erhalten. Hinter der ersten Tür finden Sie die Sicherung. Im zweiten Raum finden Sie entweder eine Magnum oder einen Granatenwerfer. Die Tür auf der linken Seite benötigt ebenfalls eine bestimmte Spannung, die roten Schalter erhöhen die Voltzahl, während die blauen Schalter die Spannung verringern. Betätigen Sie den roten Knopf, den blauen, und dann noch zwei Mal den blauen Knopf. Für die zweite Tür auf der rechten Seite lautet die Reihenfolge: Blau-Rot-Blau-Rot. Zwischenzeitlich sehen Sie in einer Cut-Szene, wie massenhaft Untote das Gebäude zu stürmen versuchen. Nun können Sie entweder die Flucht ergreifen oder die Spannung erhöhen. Durch eine Erhöhung der Spannung werden die Zombies geschmort, somit sparen Sie wertvolle Munition. Da dadurch aber wieder die Voltzahl verändert wird, sollten Sie folgende Knöpfe für die Tür auf der linken Seite drücken: Rot-Rot-Blau-Blau. Für die rechte Tür betätigen Sie: Rot-Rot-Blau-Rot. Nachdem Sie alle wichtigen Gegenstände an sich genommen haben, gehen Sie zurück in den Ruheraum nahe des Restaurants und nehmen dort das Kabel, den Ölzusatz, das Öl und ein Erste-Hilfe-Spray. Mischen Sie nun den Ölzusatz in den Ölkanister und gehen Sie zurück zur S-Bahn.



Wurmbefall im Abwasserkanal

Auf dem Weg zur S-Bahn begegnen Sie dem Nemesis an der Gabelung. Laufen Sie an ihm vorbei in die nächste Straße. In der nächsten Gasse fallen Sie durch ein Loch in den Abwasserkanal. Hier attackiert Sie ein riesiger Wurm, gehen Sie daher zurück bis zum seitlichen Tunnel und stellen Sie sich mit dem Rücken zur linken Wand. Wählen Sie eine effektive Waffe und gehen Sie nach rechts, bis der Bildschirm zu wackeln beginnt. Gehen Sie nun rückwärts bis zur Wand und vernichten Sie den widerlichen Wurm. Betätigen Sie nun den Schalter am Ende des Tunnels und gehen Sie zur gegenüberliegenden Seite. Aktivieren Sie dort den zweiten Schalter in der Einbuchtung, drücken Sie danach den Schalter an der Leiter und steigen Sie hinauf.





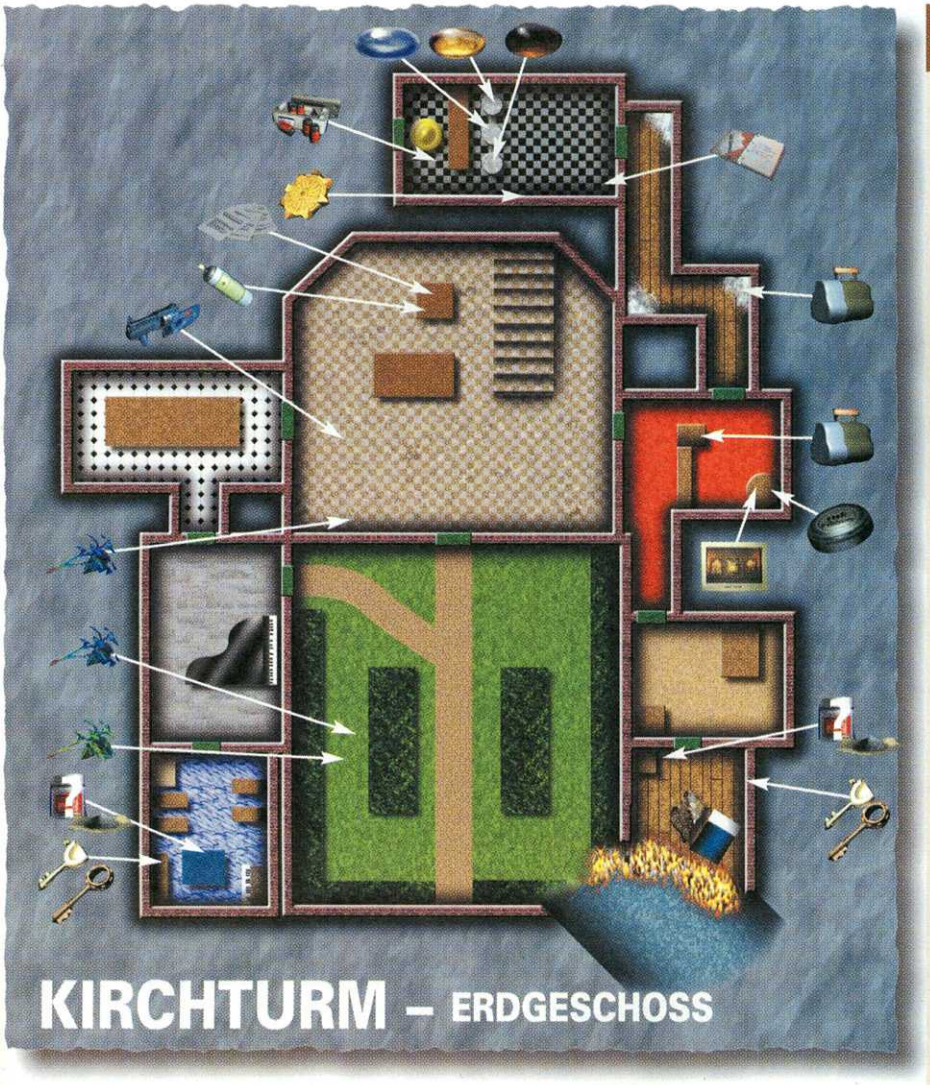
DIE S-BAHN

Gehen Sie zur S-Bahn und betreten Sie diese durch die Tür nahe der beschädigten Teile. Setzen Sie das Kabel, die Sicherung und das Ölgemisch ein und gehen Sie in den zweiten Wagen. Hier sehen Sie, wie Carlos den Motor startet. Auch der Nemesis will mitfahren, laufen Sie in den Wagen mit dem Motor. Nun sehen Sie, wie der Nemesis auf Sie zu kommt. Drehen Sie sich schnell herum und verlassen Sie abermals den Wagen. Mikhail wird den Nemesis nun für Sie ausschalten.



ZEIT DER ENTSCHEIDUNG

Nun haben Sie erneut die Qual der Wahl zwischen zwei Alternativen. Je nachdem, wie Ihre Entscheidung ausfällt, beginnen Sie im Kirchturm an unterschiedlichen Punkten. Springen Sie aus dem Fenster, erwachen Sie nahe des brennenden Bahnwracks. Bremsen Sie die Bahn, finden Sie sich im Hof des Kirchturms wieder.



ROUTE 1 ZUM KIRCHTURM: DER SPRUNG AUS DEM FENSTER

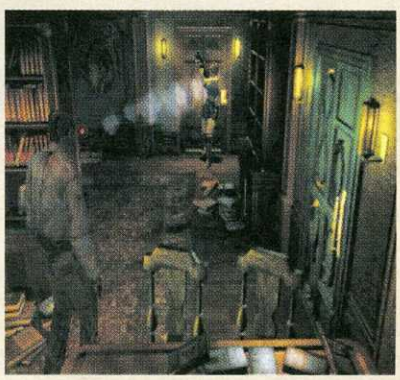
Wenn Sie sich für den Sprung aus dem Fenster entscheiden, krachen Sie in ein Schlafzimmer. Gehen Sie nach vorne und holen Sie sich die Munition vom Tisch, nun sehen Sie einige flambierte Untote. Drehen Sie sich um und erlösen Sie die Kreaturen. Gehen Sie zum Bild an der Wand, dahinter finden Sie den Schlüssel für den Kirchturm. Im nächsten Raum finden Sie ein Truhe und eine Schreibmaschine. Öffnen Sie die Tür zum nächsten Raum mit dem Kirchturm-Schlüssel, dort treffen Sie erneut auf Carlos. Nach einem kurzen Plausch händigt er Ihnen die Gefriermunition aus und verschwindet. Nehmen Sie die Munition vom Tisch und die Farbbänder aus der Schublade und gehen Sie dann durch die braune Tür in den große Hallengang. Laufen Sie nun durch die Doppeltür in den Hof, dort können Sie drei grüne und zwei blaue Heilkräuter finden. Hier ist aufgrund vieler Zombies und Hunde Vorsicht geboten. Gehen Sie durch die Doppeltür zurück und schnappen Sie sich die Anweisungen und den Minenwerfer von dem Leichnam. Auf dem Tisch befinden sich außerdem ein Erste-Hilfe-Spray und eine Karte des Kirchturms. Öffnen Sie nun die Doppeltür nahe der Leiche und gehen Sie durch das Esszimmer. Die Zombies und Blutsauger sollten kein Problem bereiten. Betreten Sie den Raum mit dem großen Flügel. Öffnen Sie die verschlossene Tür, die zum Hof führt, Sie brauchen jedoch nicht hindurch zu gehen. Gehen Sie stattdessen durch die Türen auf der anderen Seite, dort befindet sich ein Ruheraum. Verstauen Sie alle nicht benötigten Gegenstände und gehen Sie zum Altar. In dem Schrank auf der rechten Seite finden Sie einen weiteren Kirchturm-Schlüssel, im Raum befindet sich außerdem Pulver. Nehmen Sie die Gegenstände und gehen Sie zurück in die Haupthalle. Bevor Sie diese erreichen, werden Sie von Zombiehorden angegriffen, die durch das Fenster strömen. Sie brauchen diese nicht auszuschalten, da Sie nicht mehr zurückkehren müssen. Gehen Sie nun in der Haupthalle die Stufen hinauf, dort führen die beiden Routen zusammen.

ROUTE 2 ZUM KIRCHTURM: DAS BREMSMANÖVER

Wenn Sie mit Carlos in dem Wagen bleiben und die Bremse betätigen, landen Sie im Hof vor dem Kirchturm. Hier erwarten Sie entweder Hunde oder Vögel, beseitigen Sie diese und



schnappen Sie sich die grünen Heilkräuter, bevor Sie den Kirchturm durch den Seiteneingang betreten. Laufen Sie am großen Flügel vorbei in die Kapelle, an deren Ende finden Sie den Kirchturm-Schlüssel und Munition. Zurück im Raum mit dem Flügel, strömen zahlreiche Zombies in den Raum. Schalten Sie die Massen mit gezieltem Granatfeuer aus, bevor Sie



im Esszimmer auf Carlos treffen. Gehen Sie in die Haupthalle und nehmen Sie die Anweisungen, den Minenwerfer, die Kirchsturm-Karte sowie das Erste-Hilfe-Spray an sich. Benutzen Sie den Schlüssel, um die gegenüberliegende Tür zu öffnen und gehen Sie hindurch. Hier erwarten Sie entweder Untote oder Spinnen. Die kleinen Spinnen können Sie zertrampeln. Nachdem Sie alle Gegenstände inklusive der Kunst-Postkarte genommen haben, gehen Sie in den Ruheraum. Verstauen Sie alle nicht benötigten Gegenstände und gehen Sie durch den Schlafraum, hinter dem Bild befindet sich der zweite Kirchturm-Schlüssel. Mit den Gegenständen machen Sie sich auf den Weg zur Haupthalle, wo Sie die Treppe hinaufgehen. Hier führen beide Routen zusammen.

DER KIRCHTURM – ERSTE ETAGE





Folgen Sie im ersten Stock dem Balkonverlauf. Die drei großen Spinnen haben einen giftigen Biss, zielen Sie auf den Sprengstoff an der Wand, um sie auszuschalten. Von den kleinen Spinnen geht keine Gefahr aus, diese treten sich fest. Gehen Sie durch die Tür am Ende, nun befinden Sie sich auf einem Balkon. In der Ecke befinden sich zwei rote Heilkräuter. Sammeln Sie diese ein und setzen Sie den zweiten Kirchturm-Schlüssel an der Tafel mit den beiden Lichtern ein. Dadurch wird eine Leiter heruntergefahren, mit der Sie direkt in den Turm steigen können. Oben angekommen, schnappen Sie sich Pulver A und das silberne Zahnrad vom Buchregal. Im Raum befinden sich außerdem Farbbänder nahe der Schreibmaschine. Gegenüber dem silbernen Zahnrad steht eine Musikbox. Schauen Sie sich die Stecker auf dem Display an.



Das Melodien-Rätsel

Durch das Umschalten der Stecker müssen Sie die vorgegebene Melodie exakt nachspielen. Legen Sie den ersten Stecker um; wenn er im Einklang mit der Melodie ist, geht's weiter zum nächsten Stecker. Sollte ein Stecker nicht synchron zur Melodie klingen, müssen Sie ihn umstecken. Nachdem Sie alle Stecker probiert haben, hören Sie sich die gesamte Melodie an. Haben Sie alle Noten getroffen, erhalten Sie die Chronos-Kette. Wenn Sie diese mit dem ersten Kirchturm-Schlüssel verbinden, erhalten Sie den Chronos-Schlüssel.

ZURÜCK ZUM ERDGESCHOSS

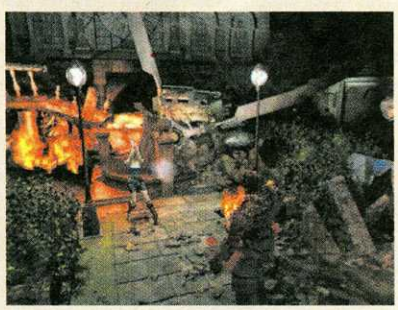
Speichern Sie den Spielstand ab und klettern Sie dann zurück nach unten, dort begegnen Sie erneut dem Nemesis. Nun können Sie ihn entweder unter Strom setzen oder mit Hilfe der Scheinwerfer dafür sorgen, das er von dem Vorsprung stürzt. Wenn Sie ihn unter Strom setzen, können Sie ihn danach nach Bonusgegenständen durchsuchen. Fällt der Nemesis den Vorsprung herunter, liegt er bewußtlos auf dem Boden, und Sie können ihn nicht durchsuchen. Laufen Sie zurück ins Erdgeschoss und gehen Sie zur Chronos-Tür. Diese grüne Tür war bislang verschlossen. Da Nemesis die Verfolgung aufgenommen hat, sollten Sie sich beeilen. Auf der anderen Seite ist ein von Spinnen übersäter Gang. Benutzen Sie die Brandmunition, um die Spinnen zu vernichten. Der eingesponnene Leichnam verbirgt Munition. Im Raum am Ende des Gangs finden Sie drei Uhren an der Wand und drei Bälle auf den Statuen.



Das Ball-Rätsel

Platzieren Sie den Kristall-Ball auf der Ablage der rechten Uhr, den Bernstein-Ball auf der Ablage der linken Uhr und den verbleibenden Ball auf der Ablage der mittleren Uhr. Eine weitere Möglichkeit wäre, den Bernstein-Ball unter der rechten Uhr, den Kristall-Ball unter der linken Uhr und den dritten Ball unter der mittleren Uhr zu platzieren. Sollten beide Alternativen nicht zum Erfolg führen, sollte man etwas herumprobieren. Nachdem das Rätsel gelöst ist, gibt die zentrale Uhr ein goldenes Zahnrad frei. Nehmen Sie das Zahnrad und gehen Sie in den Raum, in dem Sie das silberne Zahnrad gefunden haben. Verbinden Sie beide Zahnräder, das neue Zahnrad setzen Sie in die Maschine in der Nähe der Truhe ein. Speichern Sie abermals ab und rüsten Sie sich mit der stärksten Waffe und ausreichend Medizinvorrat aus. Klettern Sie an der Leiter den Kirchturm herab und treten Sie durch die Tür.

DIE SCHLACHT MIT DEM NEMESIS



Sie sehen nun in einer Cut-Szene, wie die Retter von Jill zur Landung ansetzen. Dummerweise beschleunigt der Nemesis die Landung auf seine Weise, und die Maschine zerschellt. Carlos verwundet den Nemesis zwar, jedoch wird Jill vergiftet. In diesem Zustand können Sie Ihren Gesundheitszustand nicht überprüfen. Mit der Magnum können Sie den Nemesis schnell niederstrecken, er bleibt dann ein paar Sekunden liegen. Laden Sie die Magnum nach oder wechseln Sie zum Granatwerfer und fliehen Sie. Sobald er wieder aufsteht, eröffnen Sie erneut das Feuer, bis er zu Boden geht. Es ist ratsam, nach jeweils zwei eingesteckten Treffern auf die Medizin zurückzugreifen.

DAS KRANKENHAUS



Da Jill bewusstlos ist, spielen Sie mit Carlos weiter. Speichern Sie ab und gehen Sie zurück in den Raum mit den drei Uhren. Auf dem Weg dorthin erwarten Sie wahre Armeen von modrigen Untoten. Weichen Sie aus, sofern die Möglichkeit dazu besteht. Auf der gegenüberliegenden Seite der Chronos-Tür befinden sich erneut Spinnen, rennen Sie einfach an den ekligen Gesellen vorbei. Im hinteren Teil des Uhrenraums schieben Sie die Glocke beiseite, um durch die Tür auf die Straße zu gelangen. Dort erwarten Sie weitere vier Zombies, die Sie durch einen gezielten Schuss auf die rote Tonne ausschalten. Nun geht's nach links, folgen Sie dem Straßenverlauf zum Krankenhaus. Im ersten Raum des Krankenhauses erwarten Sie zwei Kreaturen, die sich außergewöhnlich schnell bewegen und daher gefährlich werden können. Strecken Sie diese nieder und gehen Sie dann durch die Tür in den Ruheraum, hier finden Sie ein weiteres Erste-Hilfe-Spray sowie weitere Farbbänder. Im nächsten Raum lesen Sie das Tagebuch des toten Arztes und schnappen sich die Munition sowie das Abspielgerät. An der Wand befindet sich außerdem eine nützliche Karte des Krankenhauses. In der Ecke beim Fahrstuhl befindet sich ein Spracherkennungsgerät, aktivieren Sie den Schalter und benutzen Sie dann das Abspielgerät, um Zugang zum Fahrstuhl zu erhalten.

ALTERNATIVE ROUTEN IM KRANKENHAUS

Route 1: Der Weg zur Etage B3

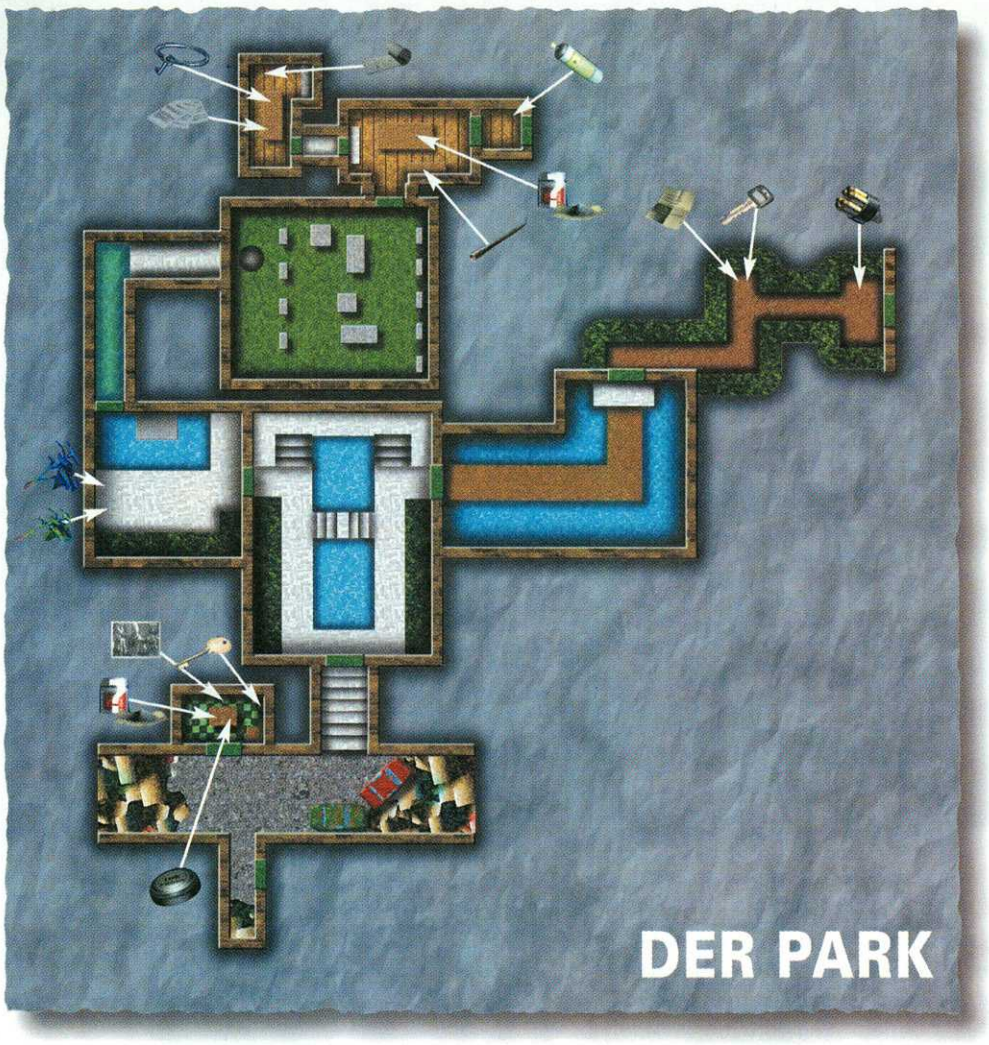
Begeben Sie sich mit dem Fahrstuhl zur Etage B3. Gehen Sie in den ersten Raum des Labors und dann zur gegenüberliegenden Seite. Nun sehen Sie in einer Cut-Szene eines der Umbrella-Rettungsteams. Gehen Sie in den nächsten Raum und nehmen Sie den Grundstoff und die Anleitungen, nun betätigen Sie den Schalter in der Nähe der beiden Behälter. Legen Sie den Grundstoff in den Apparat. Legen Sie nun Schalter 1 und 3 um und wenden Sie sich dann den unteren Schaltern zu. Legen Sie Schalter A um, um die Medizin zu erhalten. Leider entkommen die Mutationen aus den Behältern, erledigen Sie die Kreaturen und gehen Sie zurück zum Fahrstuhl. Nun fahren Sie zur Etage 4F. Nachdem sich der Fahrstuhl öffnet, werden Sie von Zombies empfangen. Laufen Sie zum Ende des Gangs und gehen Sie durch die Tür mit der Aufschrift „Data". Kümmern Sie sich hier als Erstes um die beiden Kreaturen, bevor Sie im hinteren Teil das Foto D sowie den Schlüssel fürs Krankenzimmer an sich nehmen. Gehen Sie zurück zum Fahrstuhl, dort finden Sie einen Gang, der an der Seite des Fahrstuhls verläuft. Gehen Sie durch die erste Tür auf der rechten Seite. Hier sollten Sie die Schlangen ausschalten. Untersuchen Sie den Arzt, Sie finden eine auf Papier notierte Code-Nummer. Merken Sie sich diese Zahl gut. Schauen Sie sich die Position des Nachttisches genau an und schnappen Sie sich die grünen Heilkräuter. Öffnen Sie die Tür des Krankenzimmers mit dem Schlüssel und schieben Sie den Nachttisch in die vom anderen Raum aus gesehen entgegengesetzte Ecke. Durch Verlassen des Raumes können Sie die Möbel in die ursprüngliche Position bringen. Haben Sie den Nachttisch richtig platziert, fällt das Bild von der Wand, und Sie haben Zugriff zum Safe. Benutzen Sie die Code-Nummer, um den Safe zu öffnen und den Impfstoff zu erhalten. Nun geht's zurück in das Erdgeschoss.

Route 2: Der Weg zur Etage 4F

Die Rätsel bleiben auch bei dieser Route gleich. Der einzige Unterschied besteht in einer anderen Cut-Szene, wenn Sie den Data-Raum betreten. Wenn Sie mit dem Fahrstuhl nach unten fahren, werden Sie sofort von Zombies angegriffen. Im ersten Raum des Labors erwarten Sie außerdem zwei weitere Kreaturen sowie zwei grüne Heilkräuter.

DER PARK

Gehen Sie zurück zu Jill, mischen Sie die beiden Impfstoffe und verabreichen Sie ihr das Gemisch. Im Rezeptionsbereich werden Sie eine Zeitbombe bemerken. Sie haben nur ungefähr sechs Sekunden, um nach draußen zu kommen. Sie treffen auch wieder auf den Nemesis, aufgrund der Munitionsknappheit sollten Sie allerdings fliehen. Rennen Sie zurück zur Kapelle.



Im Park

Rennen Sie mit Jill zurück zum Krankenhaus und weichen Sie dem Nemesis aus. Zurück auf der Straße, schalten Sie die Zombies aus und öffnen die Tür vor Ihnen mit dem Dietrich. Im Schrank und auf dem Tisch befindet sich Munition, außerdem hängt der Parkschlüssel am Schlüsselbrett. Schnappen Sie sich den Schlüssel, die Farbbänder und Foto E und laufen Sie zum Park. Sperren Sie das Tor mit dem Parkschlüssel auf und treten Sie hinein. Sie befinden sich nun im Park von Raccoon City. Aufgrund der zufällig verteilten Kreaturen sollten Sie stets auf der Hut sein. Gehen Sie durch das Tor auf der rechten Seite. Gehen Sie auf dem Holzweg entlang durch das nächste Tor am Ende. Schalten Sie die Monster aus. Wenn Sie dem Weg weiter folgen, gelangen Sie zu einer Leiche am Boden. Neben dem zweiten Parkschlüssel finden Sie hier einen Bericht. Nun kommen Sie zu einem verschlossenen Tor. Die Durchsuchung der Leiche bringt weitere Munition. Kehren Sie zum ersten Abschnitt des Parks zurück und gehen Sie durch das Tor auf der anderen Seite, um zum Springbrunnen zu gelangen. Rennen Sie weiter und nehmen die drei grünen Heilkräuter mit, gehen Sie nun zurück zum Tor und gehen Sie am Zaun entlang. Dort finden Sie ein Schaltpult mit Diagrammen. Nachdem Sie das Pult geöffnet haben, können Sie die Zahnräder den Diagrammen entsprechend verschieben, was den Weg des Wassers im Springbrunnen beeinflusst. Springen Sie ins Wasser und gehen Sie auf die gegenüberliegende Seite des Springbrunnens. Das Diagramm zeigt Ihnen, wie man das Wasser abfließen lassen kann. Verschieben Sie nun die Zahnräder entsprechend dem gezeigten Diagramm. Sie sollten ein schwarzes Zahnrad nach oben rechts, ein schwarzes Zahnrad in die Mitte und zwei weiße Zahnräder nach unten verschieben. Betätigen Sie den Schalter, um das Wasser abfließen zu lassen und klettern Sie an der Leiter nach unten. Sie befinden sich mal wieder in einem Abwasserkanal, springen Sie ins Wasser und laufen Sie zur nächsten Einbuchtung, wo sich eine weitere Leiter befindet. Weichen Sie den Blutegeln aus. Klettern Sie an der Leiter nach oben, nun befinden Sie sich auf einem Friedhof. Um die aufstehenden Untoten sollten Sie sich mit dem Granatenwerfer kümmern. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich ein Schuppen, dessen Tür Sie mit dem Parkschlüssel öffnen.



DER SCHUPPEN

Im Schuppen nehmen Sie das Pulver A und B vom Tisch und betreten den Ruheraum im hinteren Teil, in dem sich eine Truhe und ein Erste-Hilfe-Spray befinden. Benutzen Sie im Hauptraum das Feuerzeug, um das Kaminholz anzuzünden. Im Geschirrschrank finden Sie eine Eisenstange. Mit dieser können Sie die Steine hinter dem Kamin lösen, kriechen Sie nun durch das Loch in der Wand. Im Hinterzimmer finden Sie Munition und einige Faxe. Mit dem gefundenen Schlüssel können Sie das bislang geschlossene Tor auf der gegenüberliegenden Seite des Parks öffnen. Nachdem Sie durch das Loch zurück in den Schuppen gekrochen sind, empfangen Sie einen Funkspruch vom Hauptquartier. Kurz darauf begegnet Ihnen erneut der Sergeant. Nach einer kurzen Diskussion verlässt er Sie. Da Sie nun gegen einen riesigen Zwischengegner antreten müssen, sollten Sie abspeichern.

DER ZWISCHENGEGNER IM PARK

Sobald Sie den Schuppen verlassen, werden Sie in ein riesigen Graben fallen, wo ein mutierter Wurm wartet. Benutzen Sie die R1-Taste und nehmen Sie den Wurm



unter Dauerfeuer, um seinen Attacken auszuweichen. Jill rollt dann zur Seite, sobald der Wurm angreift. Mit ausreichendem Abstand können Sie sechs Schüsse abfeuern, bevor der Wurm Jill erreicht hat. Rennen Sie nun zur anderen Seite des Grabens und wiederholen Sie die Prozedur. Sowohl die Magnum als auch die Gefriermunition sind ein probates Mittel zur Wurmbekämpfung. Auf jeden Fall sollten Sie Medizin für den Notfall parat haben. Wenn Sie zu lange brauchen, rutscht ein Strommast in den Graben. Gehen Sie zurück und nehmen Sie den Wurm weiter unter Beschuss, er wird dann ins Wasser fallen und es gibt gegrillten Wurm. Klettern Sie am Tor nach oben und gehen Sie



zum verschlossenen Tor auf der gegenüberliegenden Seite des Parks. Mittlerweile befinden sich zahlreiche Zombies auf ihrem nächtlichen Spaziergang durch den Park, weichen Sie diesen aus.

DIE STILLGELEGTE FABRIK

Gehen Sie durch das Tor, nun haben Sie abermals ein Rendezvous mit dem Nemesis. Sie können ihn entweder nach unten stoßen oder selbst nach unten springen. Ihre Wahl entscheidet, an welcher Stelle Sie die Fabrik betreten.

Route 1: Der Stoß von der Brücke

Gehen Sie in der Fabrik an den Gittern und der verschlossenen Tür vorbei zum gegenüberliegenden Ende des Gangs und betreten



Sie den nächsten Raum für ein Treffen mit Carlos. Schnappen Sie sich Schlüssel für die Anlage vom Tisch und vergessen Sie nicht die verschiedenen Pulver. Im nächsten Raum sehen Sie Dampf aus mehreren Leitungen ausströmen. Gehen Sie nach rechts und betätigen Sie jeden Schalter, bis es nicht mehr weiter geht. Gehen Sie nun zurück, betätigen Sie erneut die Schalter. Von dem urpsrünglichen Standpunkt aus gehen Sie nun nach links, betätigen Sie den Schalter ganz links. Nun ak-

IHR ONLINESHOP FÜR PC, PSX, DREAMCAST & LÖSUNGEN
WWW.GAMECENTRAL.DE
IHR ONLINESHOP FÜR PC, PSX, DREAMCAST & LÖSUNGEN

CE
evolution
WELT-NEUHEIT
Evolution Control System (PSX)
Endlich: Die virtuelle Realität wird mit dem Evolution Control System spürbar.
Zweiteiliges Set aus komfortablem Steuerungshandschuh und ergonomischem Action-Grip.
Revolutionäre G-Tilt-Technik: Analoge Spielkontrolle nur über die Handbewegungen.
Stufenloser Empfindlichkeitsregler für X- und Y-Achsen-Bewegungssensor. Bequeme Handhaltung in jeder Position, Reset-Taste zur Berechnung der Nullstellung.
Einfache Programmierung aller Buttons und Achsen mit übersichtlicher LCD-Anzeige.
Digital- und Analog-Modus, für Rechts- und Linkshänder, ein- und zweihändige Bedienung.
Ideal für alle Renn- und Flugspiele, First-Person-Shooter und Beat'm Ups, voll kompatibel zu allen PSX-Games. X-tra starke, eingebaute Vibrationsmotoren unterstützen die Dual-Shock™-Funktion. Inkl. Demo-Video und ausführlicher Anleitung. 12 Monate Garantie.
Evolution-Pad
Dual-Analog Joypad mit zuschaltbarer G-Tilt-Bewegungssensor-Technik, voll programmierbaren Buttons und kräftigen Vibrations-Effekten.
empf. VK DM 99,95
Evolution Control System
Set aus Grip und Reactor, G-Tilt-Bewegungssensor, voll programmierbar
empf. VK DM 149,95
Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85–99 · 22453 Hamburg
Tel.: 040/51 48 40-0 · Fax: 040/51 48 40-40
www.vidis.com
Vertrieb in der Schweiz KIDDY FUN www.jokerag.com
Ab sofort im Fachhandel!

DIE STILLGELEGTE FABRIK (FORTSETZUNG)

tivieren Sie alle Schalter auf dem Weg nach rechts, bis Sie schließlich die Stromversorgung erreichen. Aktivieren Sie die Stromversorgung und laufen Sie zum Fahrstuhl. Hier müssen Sie erkennen, dass eine Karte benötigt wird, um den Fahrstuhl in Gang zu setzen. Gehen Sie zurück in den ersten Gang und benutzen Sie den Anlage-Schlüssel, um die Tür zum Kontrollraum zu öffnen. Vernichten Sie die Zombiebrut und nehmen Sie die grünen Heilkräuter sowie die Systemdiskette vom Tisch. Steigen Sie nun in den Fahrstuhl des Raums und fahren Sie eine Ebene nach unten. Die nun angreifenden Monster schalten Sie mit der Magnum aus. Schnappen Sie sich die Munition und gehen Sie in den nächsten Raum. Nun geht's durch den Kanal hinein in den Ruheraum. Gehen Sie zur Kontrolltafel an der Wand und nehmen Sie die Wasserprobe und den Sicherheitsbericht mit. Laufen Sie nun durch die gegenüberliegende Tür die Stufen hinab in das Kellerlabor. An der Wand vor Ihnen befindet sich eine Test-Apparatur. Setzen Sie die Wasserprobe in den Apparat ein und aktivieren Sie diesen. Betätigen Sie die Hebel, um die Probe zu kopieren, damit öffnen Sie die Tür nahe des Fahrstuhls. Rechts von dem Apparat befindet sich eine Maschine mit ultravioletten Röhren. Benutzen Sie den Anlage-Schlüssel, um die Maschine zu aktivieren. Verlassen Sie den Raum.

Route 2: Der Sprung von der Brücke

Haben Sie sich für den rettenden Sprung entschieden, finden Sie sich am Eingang zu einem Kanal wieder. Klettern Sie die Beton-Barriere hinauf und betreten Sie den Tunnel, um in den Kanalabschnitt der ersten Ebene zu gelangen. Die Rätsel sind auch hier identisch, lediglich die Reihenfolge ist eine andere. Auch ein paar neue Cut-Szenen gibt es zu sehen. Während Jills Flucht werden Sie erkennen, dass Nikolai überlebt hat, Sie können entweder das Feuer auf seinen Helikopter eröffnen oder mit ihm zusammenarbeiten, wobei er dann überlebt. Mit dem Raketenwerfer können Sie ihn vom Himmel holen. Carlos erscheint dann und sucht einen Fluchtweg. Während er sucht, öffnen Sie die Falltür in der Mitte des Raums, um eine Cut-Szene in Gang zu setzen, danach nehmen Sie die letzen beiden Schriftstücke und begeben sich zum Raum mit der Strahlenkanone.

Der Auftritt des Nemesis

Gehen Sie zurück zum Fahrstuhl und fahren Sie ein Stockwerk nach oben, laufen Sie dort zu der Tür auf der linken Seite. Nun schießt der Sergeant auf Sie, nach einem kurzen Plausch erledigt der Nemesis freundlicherweise die Drecksarbeit für Sie. Rennen Sie zum roten Schalter an der Wand und benutzen Sie die System-Diskette. Da der Nemesis inzwischen fußlahm ist, sollte Ihnen der folgende Kampf keine Probleme bereiten. Decken Sie ihn mit Schüssen aus der Magnum ein, laufen Sie dann zur gegenüberliegenden Wand und wiederholen Sie die Prozedur. Es sollte möglich sein, bei einem Angriff ein ganzes Magazin auf den Mutanten zu entleeren. Wenn der Kampfkoloss die Ecken mit den Röhren erreicht hat, sollten Sie auf diese schießen. Sobald der Nemesis ausgeschaltet ist, schnappen Sie sich die Karte des toten Wissenschaftlers und öffnen damit die Tür mit dem entsprechenden Kartenleser.

Jills Flucht

Gehen Sie zurück in den Raum mit den dampfenden Rohren und benutzen Sie die Karte, um mit dem Fahrstuhl in den Keller zu fahren. Nehmen Sie die Munition und benutzen Sie den Anlage-Schlüssel, um den Schrank am Ende zu öffnen. Darin befindet sich ein nützlicher Raketenwerfer. Kehren Sie nun zum Rolltor aus dem ersten Gang zurück und benutzen Sie die Karte, um das Tor zu öffnen. Gehen Sie nun zum Kontrollraum am Ende. Nach einer kurzen Besprechung sollten Sie die Leiter herunterklettern und sich für die letzte Schlacht rüsten. Schnappen Sie sich die Anweisungen hinter der Leiter und weichen Sie den fauligen Untoten aus. Im letzten Raum nehmen Sie das Foto mit auf den Weg.

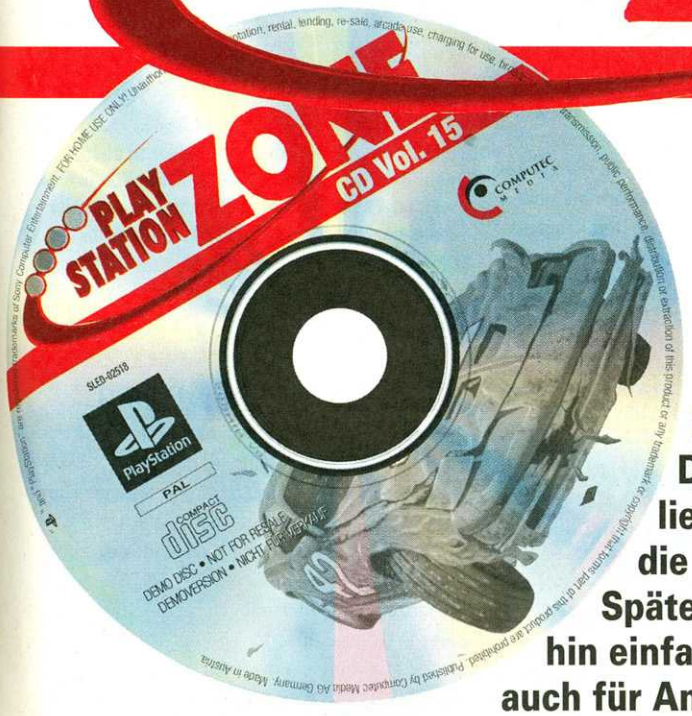
Die Strahlenkanone

Auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes befindet sich ein Hinweis, der Sie dazu auffordert, alle drei Batterien in die richtige Position zu schieben. Rennen Sie zur ersten Batterie und schieben Sie diese hinein. In diesem Moment greift Sie der Endgegner an. Lassen Sie ihn erst einmal links liegen und schieben Sie auch die restlichen beiden Batterien in Position. Laufen Sie nun in die Mitte des Raumes auf die Fahrstuhlplattform, dadurch wird der mutierte Nemesis vor die Strahlenkanone gelockt, wo er getroffen wird. Wiederholen Sie diesen Vorgang zweimal, um ihn auszuschalten. Mit dem Fahrstuhl gelangen Sie aus dem Raum. An diesem Punkt des Spiels haben Sie die Wahl, gegen die Überreste des Nemesis zu kämpfen oder zu flüchten. Dabei hat diese Entscheidung so gut wie keinen Einfluss auf den Abspann. Nach der Fahrt mir dem Fahrstuhl können Sie sich entspannt zurücklehnen und das Schicksal von Raccoon City verfolgen. Nun haben Sie den Boutique-Schlüssel, der Jill eine neue Kollektion beschert. Außerdem haben Sie Zugriff auf die Bonusspiele von *Resident Evil 3: Nemesis*. Haben Sie alle Schriftstücke eingesammelt, steht Ihnen darüber hinaus Jills Epilog zur Verfügung.



PLAY STATION ZONE

CD VOL. 15



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.

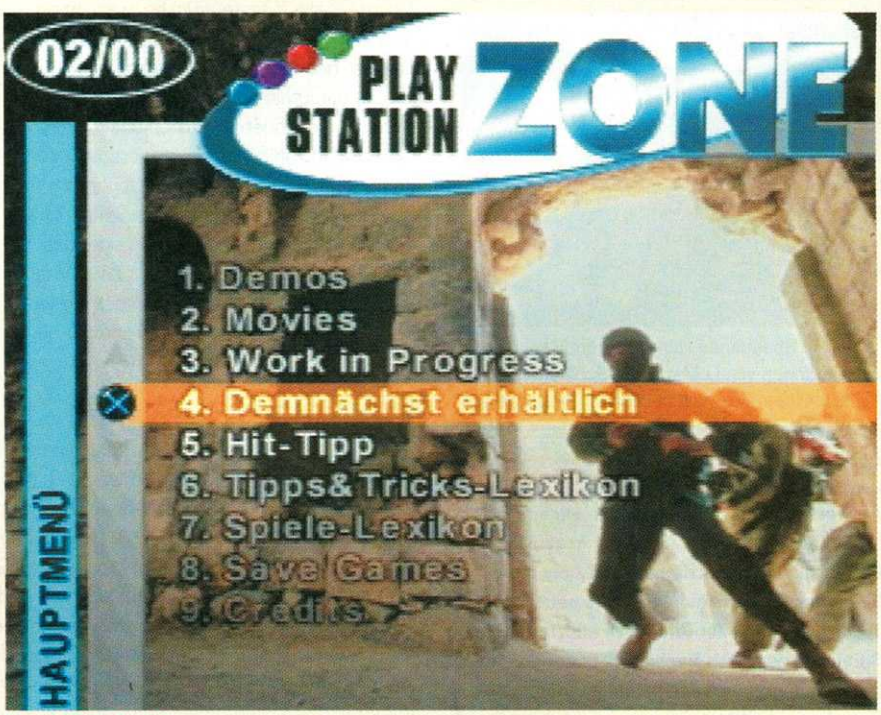
Schalten Sie Ihre PlayStation aus und legen Sie die CD in das Laufwerk ein. Sobald Sie die PlayStation nun wieder einschalten, startet die CD auf serienmäßigen PAL-PlayStations automatisch. Wenn alles in Ordnung ist, dann sehen Sie etwa vierzig Sekunden nach dem Einschalten (nachdem die beiden PlayStation-Logos 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 von der Spezialeinheit aus Rainbow Six heimgesucht wird.

1. DEMOS

Unter diesem Menüpunkt finden Sie fünf ausschließlich spielbare Demos zu den neuesten Spielen von Infogrames, Codemasters und Take 2. 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 Demolition Racer, Rainbow Six, Music 2000, Eagle One Harrier Attack und Millennium Soldier sind auf dieser CD zu finden.

2. MOVIES

Hier finden Sie fünf weitere, nicht spielbare Demos Spielen von Infogrames, Codemasters und Take 2. 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! Spannende Filme zu MicroManiacs, Die 24 Stunden von LeMans, Die Schlümpfe, Prince Naseem Boxing und Worms Pinball warten darauf, betrachtet zu werden.

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 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.

Drücken des Dreiecks gelangen Sie in das vorherige Untermenü zurück.



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 mit der 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 669 PS-Titeln. Um die Suche zu erleichtern (und langwierige Scroll-Aktionen zu vermeiden), haben wir die Spiele in insgesamt 16 verschiedene Genres aufgeteilt, wobei das Sportspiel-Genre selbst noch einmal in neun Unterkategorien gegliedert wurde. Die Bedienung ist denkbar einfach: Haben Sie sich mit der X-Taste für ein bestimmtes Genre entschieden, dann können Sie mit den Richtungstasten problemlos durch alle in diesem Genre verfügbaren Spiele scrollen und mit der X-Taste die Infos abrufen. Sobald Sie das Dreieck betätigen, gelangen Sie in das vorherige Menü zurück.



STETS AKTUELL Alle Tests aus der Ausgabe 1/2000 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 Brandneue Spielstände gibt es für Final Fantasy VIII, GTA 2, Star Wars Episode I, Spyro II, Action Man, Worms Armageddon, Destrega, Pong, Rising Zan und R/C Stunt Copter.

r Speicher



einen neuen Abonnenten werben, erhalten emory-Card – europaweit exklusiv nur bei er 1 MB freien Speicherplatz.

ine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

nte das PlayStation-Zone-Abo
jährlich (Ausland: 162,- DM jährlich); 990,-ÖS

n Abonnenten (auch Empfänger der Aborechnung): sfüllen)

n folgende Adresse:

dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent rson sein! Das Abo gilt für mind. ein Jahr und sch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie g der Rechnung zu.

Als Dankeschön erhalte ich die Lara-Memory-Card für meine PlayStation (Art.-Nr. 1196)

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

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PlayStation Zone.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung könnt ihr 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:

○ Per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

○ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Bitte beachten: Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas – restliches Ausland auf Anfrage!

P3Z020

1. DEMOS

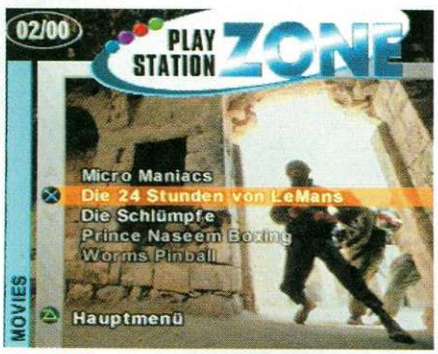
Unter diesem Menüpunkt finden Sie fünf ausschließlich spielbare Demos zu den neuesten Spielen von Infogrames, Codemasters und Take 2. Drücken Sie die X-Taste, um eine der gewünschten Demos zu starten, oder das Dreieck, wenn Sie in das Hauptmenü zurückkehren wollen. Beachten Sie bitte eventuelle Hinweise vor dem Laden!



BRANDAKTUELL Spielbare Demos zu Demolition Racer, Rainbow Six, Music 2000, Eagle One Harrier Attack und Millennium Soldier sind auf dieser CD zu finden.

2. MOVIES

Hier finden Sie fünf weitere, nicht spielbare Demos Spielen von Infogrames, Codemasters und Take 2. 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.



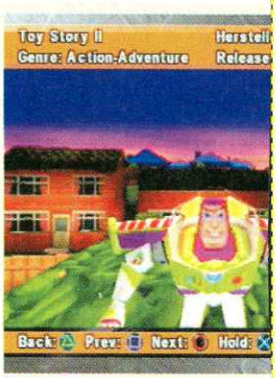
FILM AB! Spannende Filme zu MicroManiacs, Die 24 Stunden von LeMans, Die Schlümpfe, Prince Naseem Boxing und Worms Pinball warten darauf, betrachtet zu werden.

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 PROGRES

Ein Bild sagt mehr als tausend
diesem Motto gewähren wir E
ser Fotoarchiv und zeigen Ihne
heiße Bilder zu aktuellen Proje
den nächsten Wochen und Mo
nen werden. Sobald Sie die X-
wird Ihnen nach wenigen Sek
das erste Bild zum gewünscht
zeigt. Betätigen Sie daraufhin
wird Ihnen nach fünf Sekunde
jeweils nächste Bild zum Spiel
Drücken Sie die X-Taste, dann
schaltung deaktiviert und die
te ausgeschaltet. Betätigen Si
das Viereck (gemeint sind die
jeweiligen Symbolen), dann w
bzw. vorherige Bild gezeigt. D



**DIA SHOW 2000 In dieser Rubr
matisch die wichtigsten Neuver
des Monats der Reihe nach in e
Bilder-Show präsentiert.**

5. HIT-TIPP

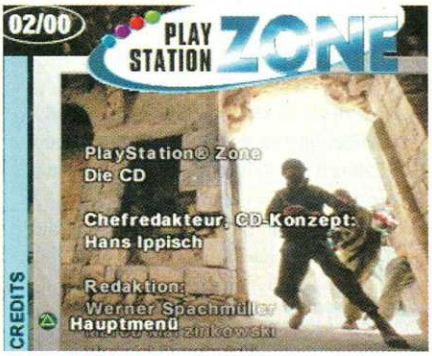
Diese Rubrik ist von der Bedier
lut identisch mit der Work-In-Pr
Sobald Sie die X-Taste drücken
nach wenigen Sekunden Ladez
Bild zum gewünschten Spiel ge
gen Sie daraufhin keine Taste,
nach fünf Sekunden Wartezeit
nächste Bild zum Spiel präsent
Sie die X-Taste, dann wird die
deaktiviert und die Information
schaltet. Betätigen Sie den Kre
Viereck, dann wird das nächste
Bild gezeigt. Durch das Drücke
gelangen Sie in das Untermen

6. TIPPS&TRICKS-LE

Die ultimative Tipps&Tricks-Da
Steuerkreuz können Sie proble
sausen, während Sie mit der X
Screen scrollen lassen. Sobald
drücken, wird das Scrolling ab
Tipps-Text ansteuern. Es verst
von grafischen Icons auf dem
auch noch ein Lauftext zur Po
zu aktuellen Spielen von Sony
sorgen können. Dies ist ein Se
Übrigens: Es versteht sich vo

9. CREDITS

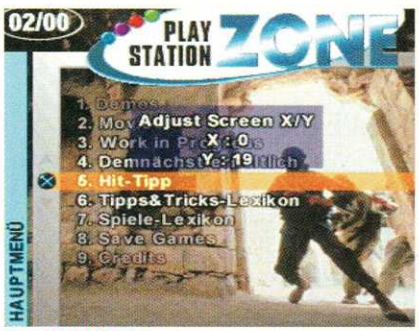
Zu guter Letzt gibt es natürlich auch noch ein interaktives Impressum, in dem alle Mitarbeiter und Kontaktpersonen gezeigt werden, die an der Entstehung dieser CD beteiligt waren. Unser besonderer Dank gilt allen Mitarbeitern von Sony Computer Entertainment Europe und SCE Deutschland.



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!



Voll der Speicher



Wenn Sie für PlayStation Zone einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als Dankeschön die Lara-Memory-Card – europaweit exklusiv nur bei uns im Abo. So haben Sie wieder 1 MB freien Speicherplatz.



- **Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.**
- **Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.**
- **Da die Auflage limitiert ist, erfolgt die Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.**

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

JA, ich möchte das PlayStation-Zone-Abo
für nur 138,- DM jährlich (Ausland: 162,- DM jährlich); 990,-ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Aborechnung): (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. ein 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.

Als Dankeschön erhalte ich die Lara-Memory-Card für meine PlayStation (Art.-Nr. 1196)

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

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PlayStation Zone.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung könnt ihr 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:

○ Per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

○ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Bitte beachten: Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas – restliches Ausland auf Anfrage!

P3Z020

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:

PlayStation Zone
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Service-Nummer:
0911-2872-150

Service-Fax:
0911-2872-250

Zentrale Abo-Nummer:
0180-5959506

Abo-Fax:
0180-595 95 13

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

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Titel & Poster:
Resident Evil 3. (c) 1999/2000 Capcom

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: serviceteam@computec.de
Website: www.computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 13 vom 01.10.1999 Anforderung über Claudia Rudolph

Anzeigenberatung
Hardware, Versand: Wolfgang Menne -144
Games: Jens Klüver -348
Online: Susanne Szameitat -142
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.) Thorsten Szameitat -141
Assistenz der Anzeigenleitung Claudia Rudolph -143
Anzeigendisposition Andreas Klopfer -140
Anzeigen- und Officekoordination Ina Schubert -346
Anzeigenmarketing Monika Fleenor -345
Anzeigengrafik Sabine Klier -138

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenene Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie, unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA Sonderdrucke
Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an:
Kontakt: Claudia Rudolph

Verlag

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:
GAMES AREA MODEL | 64 Games | PC ACTION | MCV | N-ZONE | SEGA SATURN | PlayStation GAMES

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 02/2000
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Inserentenverzeichnis

Baucontec 47
CDG 53, 153
Codemasters 164
Computec Media . . . 3, 8, 9, 114, 137, 139, 141, 159
Crave 44, 45
Deutsche Expert 95
EA 4, 15
Empire 91
Fire 35
Freak Shop 55
Game It 69
G-Press 57
GT Interactive 13, 163
Hasbro 105
Infogrames 27
InterAct 48, 49, 121
Joysoft 93
Koch Media 91
Lego Media 37
MCMF 115
MLC 77
MMI 21
Playcom 75
Sega 41
Take 2 . . . . . 71, 87
Theo Kranz 28, 29
THQ 65
Vartex 119
Vidis 153

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*
PlayStation-2-Reportage	___	❑	❑	❑
Gran Turismo 2	___	❑	❑	❑
Resident Evil 3	___	❑	❑	❑
Bio Hazard Gun Survivor	___	❑	❑	❑
ISS Pro Evolution	___	❑	❑	❑
Grandia	___	❑	❑	❑
ECW Hardcore Revolution	___	❑	❑	❑
Konami Rally	___	❑	❑	❑
Eagle One Harrier Attack	___	❑	❑	❑
Ace Combat 3	___	❑	❑	❑
Spec Ops	___	❑	❑	❑
Interview: Cool Boarders 4	___	❑	❑	❑
Interview: Moby & Music 2000	___	❑	❑	❑
Toy Story II	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Lösung: Tomb Raider IV	___	❑	❑	❑
Lösung: Resident Evil 3	___	❑	❑	❑

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. An welchen Themen haben Sie Interesse?

❑ Vorstellungen DVD-Neuheiten

❑ Vorstellungen Game-Boy-Titel

❑ Vorstellungen Pokémon

❑ Vorstellungen Kino-Neuheiten

13. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PlayStation Zone? (Aktuelle Ausgabe: 02/2000)

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 2**

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 3/00 AB 2.2.2000 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.

März

Titel	Release
Alien Resurrection	2. März
Anstoss Premier Manager	22. März
Army Men - Sarges Heroes	März
Baldur's Gate	März
Beatmania - European Edit	März
Colin McRae Rally 2	März
Colony Wars 3	22. März
Crusaders of Might & Magic	März
Earthworm Jim 3D	März
European Super League	März
F1 Racing Championship	März
Fear Effect	März
Fußball Manager (Arbeitstitel)	März
Gekido	10. März
GTA 2 Berlin (Add On)	März
Jeremy McGrath Supercross 2000	März
Jet Rider 3	März
Jojo's Bizarre Adventure	März
Martian Gothic	März
Micro Maniacs	März
Misadventures of Tron	März
Railroad Tycoon II	März
Rally (Arbeitstitel)	März
Rayman 2	März
Rollcage Stage 2	8. März
Ronaldo V-Football	29. März
Saga Frontier 2	1. März
Silicon Valley	März
Snooker	März
Star Ixiom	29. März
Star Ocean 2	März
Street Fighter EX + Alpha 2	März
Team Buddies	März
Theme Park World	2. März
UEFA 2000	März
Vandal Hearts 2	März
Vegas Games	März

GRAN TURISMO 2

Die deutsche Version im Test!

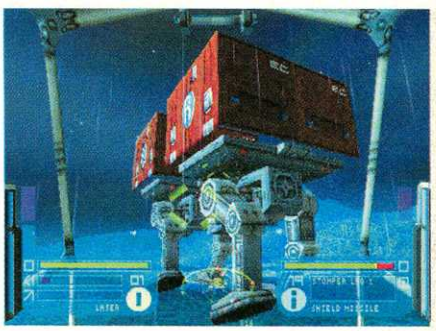
Die Hoffnung, dass man noch unter dem Christbaum einige Runden mit den Boliden aus *Gran Turismo 2* drehen kann, hat sich ja bekanntlich nicht erfüllt. Umso gespannter sind wir nun natürlich auf die deutsche Version des Polyphony-Rennspektakels, nachdem wir die fertige japanische Version in dieser Ausgabe ausführlich vorgestellt haben. Übrigens, wenn Sie einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie das Spiel als kostenlose Prämie (siehe Seite 8).



COLONY WARS 3

Die Weltraumsaga geht weiter

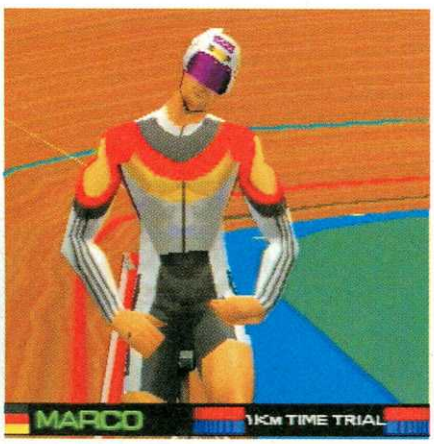
Keine Frage: Die *Colony Wars*-Reihe gehört mit zum Besten, was es an Action-Spielen auf der PlayStation gibt. Obgleich der zweite Teil (Untertitel „Vengeance") überraschenderweise nicht sonderlich erfolgreich war, arbeiten Sony Computer Entertainment und Psygnosis gerade an der Fertigstellung des dritten Teils, der mit noch besserer Grafik und vielfältigerem Gameplay die Weltraumpiloten erneut in die Schwerelosigkeit befördern soll.



INT. TRACK & FIELD 2

Einstimmung auf Olympia 2000

Um für den Controller-mordenden Härte-Test des Multidisziplinen-Sportspektakels von Konami ausreichend fit zu sein, wurde der Redaktion bereits ausgiebiges Bizepstraining verordnet. Die Vorversion wusste schon durch detaillierte Polygon-Sportler und bemerkenswerte Disziplinenvielfalt zu überzeugen; wie viel Spielspaß letztendlich herausspringt, klärt unser Testbericht.



WWW SMACKDOWN

The Rock schlägt zu

Unsere Exklusiv-Reportage in der letzten Ausgabe hat eingeschlagen wie die sprichwörtliche Bombe und katapultierte das neueste Wrestlingspiel von THQ in den Most Wanted Charts auf einen hervorragenden vierten Rang. In der kommenden Ausgabe nehmen wir die fertige amerikanische Version von *WWF Smackdown* unter die Lupe und wagen einen Vergleich mit *WCW Mayhem* und *WWF Attitude*.



03/00 WEITERE THEMEN

- **TEST: ISS Pro Evolution**
- **TEST: Resident Evil 3 (dt.Version)**
- **TEST: Beatmania European Edition**
- **LÖSUNG: Tomb Raider IV, Teil 2**
- **EXKLUSIV: Die PSZ-Multimedia-CD**
- **GRANDIOS: Spielbare Gran-Turismo-2-Demo**

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.



INVASION!

Eine explosive Kombination aus Action und Strategie erobert die PlayStation!

PlayStation

Laserstrahlen vs Artillerie!
Eine explosive Mischung aus knallharter 3D-Action und Strategie erwartet Dich.
Lass' Dich nicht von großartigen Landschaften und dynamischen Lichteffekten ablenken, denn Mutter Erde steht auf dem Spiel!
Also: steig in den nächsten Panzer, LKW, auf's Motorrad oder in's Schiff - und tritt den Marsianern gewaltig in den Hintern!

www.gtinteractive.de

1999 © GT Interactive Software (Europe) Limited. All rights reserved incorporating under licence copyright and or trademark material from Jeff Wayne's Musical Version of, The War of the Worlds' © Ollie Records Productions All rights reserved.
Developed by Pixelogic Limited. Published and distributed by GT Interactive Software (Europe) Limited under licence from Ollie Record Productions. GT is a trademark and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.

DIE FANTASTISCHE REISE
BIS AN'S ENDE DER WELT!



Enthält Vollversion Pro Pinball – The Web

Von Ihrer Geschicklichkeit hängt es ab, wie weit Sie in das Innere der Erde vordringen, ob Sie die höchsten Berge erklimmen und die Tiefen des Meeres erforschen können. Wenn Sie alle Hürden gemeistert haben, gelangen Sie auf die geheimnisvolle Insel. Dort müssen Sie den üblen Machenschaften des General Yagov endlich ein Ende zu bereiten. Sind Ihre Reaktionen schnell genug, um die Welt vor einem Größenwahnsinnigen zu bewahren?

PlayStation

www.empire.co.uk

empire INTERACTIVE

im Vertrieb von KOCH MEDIA

Deutschland
KOCH Media GmbH
Lochhamer Strasse 9
D-82152 Planegg/München
Tel. 0049-89-857 95-128
Fax 0049-89-857 95-160
www.kochmedia.com

Österreich
KOCH Media
Vertriebsges. m.b.H.
Tivoligasse 25
A-1120 Wien
Tel. 0043-1-815 06 26
Fax 0043-1-815 06 26-16

Schweiz
KOCH Media AG
Poststrasse 10
CH-9201 Gossau
Tel. 0041-71-388 68 40
Fax 0041-71-388 68 50