

9/2000 DM 7,90

6S 59,- sfr 7,90 lfr 185,- bfr 185,-  
hfi 9,90 dkr 34,- Lit 8,800  
Pta 750 FF 30,00

EHEMAL:

PLAY  
STATION

# PLAYZONE

DAS UNABHÄNGIGE  
PLAYSTATION™  
MAGAZIN

**NEU!** Jetzt mit **200** Seiten  
über inklusive Poster!  
Das PlayStation-Magazin der neuen Generation

PlayStation 2



Mit Deutschlands  
erstem PS2-Magazin

PlayStation



Driver 2  
Dino Crisis 2  
Parasite Eve 2

PlayStation 2



Soul Reaver 2  
F1 Championship  
Metal Gear Solid 2

Auf 48 Seiten  
komplett gelöst!

Front Mission 3  
Frontschweine

Hardware  
DVD-Filme  
Internet  
Musik

Etwas hat überlebt ...

## Alien

### Die Wiedergeburt

TOLLER FILM, GENIALES SPIEL: Die Umsetzung

Der Rollenspieltraum

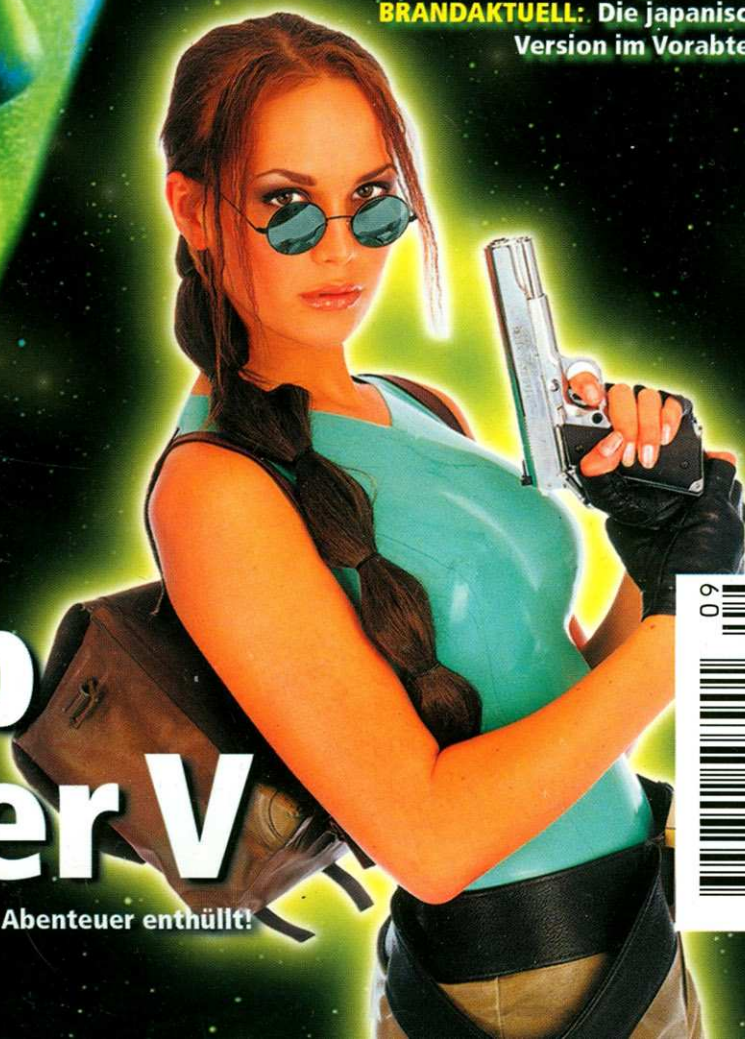
## Final Fantasy IX

BRANDAKTUELL: Die japanische  
Version im Vorabtest

Weltpremiere!

# Tomb Raider V

EXKLUSIV: Lara Crofts neuestes Abenteuer enthüllt!





# Acht

Die einzigartige PlayStation-  
gibt's jetzt

**Play Zone mit CD  
nur DM 8,90!**

Ab sofort gibt es **Play Zone mit einzigartiger Multimedia-CD-ROM** nur noch ausschließlich im **Abo!** Und zwar zum sagenhaften Preis von **nur DM 8,90** je Ausgabe. **Im Handel** ist Play Zone jetzt nur noch **ohne CD** erhältlich.

**Die Play-Zone-CD - der  
einzigartige Multimedia-Hit**

Schon heute ist sie eine Legende: die Multimedia-CD-ROM von Play Zone. Jeden Monat mit genialen Demos, Top-Videos, dem umfangreichen Spiele-Lexikon und dem beliebten Tipps-&-Tricks-Lexikon. Jetzt nur noch im Abo!

**Deshalb jetzt Play Zone  
mit CD im Abo sichern!**

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



ab sofort nur noch im Abo!



ab sofort nur n



# ung!

## Magazin-CD

### nur noch im Abo!

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



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

Bitte ankreuzen:

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

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

☐ **Ja, ich möchte Play Zone  
ohne CD abonnieren.**

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

**Absender**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

**Vertrauensgarantie:**

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: Play Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

(bestätigt Kenntnis der Widerrufsmöglichkeit)

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

☐ Bequem per Bankeinzug

**Kreditinstitut:**

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung

ch im Abo!





# STAR TREK<sup>®</sup> invasion



Führen Sie eine Staffel mit Elitepiloten unter dem Kommando von Lt. Commander Wort in den Kampf gegen unerbittliche Gegner.

Stürzen Sie sich in 3D-Gefechte mit unglaublicher Grafik und Effekten. Ihr Arsenal an Waffen werden Sie als Pilot einer Valkyrie bitter nötig haben.

Setzen Sie als Einzelspieler auf Ihre Staffel oder kämpfen Sie im Mehrspieler-Modus Mann gegen Mann in Hologramm-Arenen.

## MIT WARPGESCHWINDIGKEIT IN DIE RAUMSCHLACHT!

Komplett in Deutsch mit Original-Synchronstimmen!

™ & © 2000 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und die zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Paramount Pictures. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. © 2000 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



[www.activision.de](http://www.activision.de)

**ACTIVISION**



## EDITORIAL

von HANS IPPISCH

# Die PlayStation-Supergirls Lara Croft und Ellen Ripley sind zurück!

### Das Comeback des virtuellen Pin-Up-Babes

Unverhofft kommt oft! Da auf der E3-Messe im Mai kein neues *Tomb Raider*-Game angekündigt, geschweige denn gezeigt wurde, musste man eigentlich davon ausgehen, dass Superstar Lara Croft erst **2001** auf die PlayStation zurückkehrt – und zwar im Spiel zum **Kinofilm**, der derzeit mit Oscar-Preisträgerin Angelina Jolie gedreht wird. Als wir jedoch Mitte Juli ein Fotoshooting mit dem neuen Lara-Modell abhalten konnten, präsentierte uns Core Design kurzerhand ein **brandneues Lara-Spiel** mit dem Arbeitstitel „**Tomb Raider: Chronicles**“, das im November erscheinen soll. Florian Brich plünderte daraufhin kurzerhand die Schatzkammer der Entwickler und nun können wir Ihnen bereits in dieser Ausgabe massenweise Infos, Bilder und Skizzen zum fünften *Tomb Raider*-Game präsentieren.

### Ellen Ripley ist wieder da!

Dass die Science-Fiction-Reihe *Alien* unter den Kinofans noch immer Kultstatus genießt, beweisen die hervorragenden Einschaltquoten bei den jüngsten Wiederholungen der ersten drei Teile im Fernsehen sowie die hohe Platzierung von **Alien – Die Wiedergeburt** in unseren Most-Wanted-Charts. Das mittlerweile zum 3D-Ego-Shooter umgebaute Action-Spiel (das übrigens nichts mit *Alien Trilogy* zu tun hat, das Acclaim vor vier Jahren veröffentlichte) begeisterte uns auf Anhieb. Ausführliche Infos liefert Ihnen Stefanie Schwarz ab Seite 38.

### Dicker + informativer = beliebter?

Klar, die Play Zone ist im Zuge der Umstellung bei der letzten Ausgabe noch dicker und informativer geworden, wurde sie aber auch **beliebter**? Nach der Leserresonanz zu urteilen, **ja**! Hunderte von E-Mails, Leserbriefen und Leserzeugnissen bestätigen, dass wir bei der Umstellung **den richtigen Weg** eingeschlagen haben. Dass wir Kritikpunkte von Lesern gerne berücksichtigen, beweisen die dezenten optischen Änderungen, die wir auf Basis von sinnvollen Leser-Anregungen vorgenommen haben. Um bei steigenden Ansprüchen und erweitertem Umfang auch die **inhaltliche Qualität** weiterhin zu gewährleisten, werden uns ab Anfang August **zwei weitere Redakteure** unterstützen.

### Die PlayStation 2 wirft ihre Schatten voraus!

Wenn Sie bereits jetzt mit den Anschaffung einer **PlayStation 2** liebäugeln, dann möchte ich Sie hiermit auf eine **tolle Überraschung** in der nächsten Ausgabe hinweisen. Bis dahin viel Spaß bei der Lektüre!

*Hans Ippisch*

Ihr Hans Ippisch  
Redaktionsdirektor

## Deutschlands größte PlayStation- Redaktion

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



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



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



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



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



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



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



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



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



Tomb Raider V



Alien – Die Wiedergeburt



Final Fantasy IX



Driver 2



Dino Crisis 2



Die neue Play Zone!

Ab jetzt mit über **200** Seiten inkl. Poster!

Randvoll mit Informationen zu allem, was PlayStation-Fans wissen müssen!

Seite  
**28**

# Tomb Raider Chronicles

## Die Sensation aus erster Hand!

Lara ist wieder da! Noch in diesem Jahr kehrt die Ikone des Action-Adventures auf die PlayStation zurück. Play Zone kann Ihnen einen brandaktuellen Bericht zu *Tomb Raider Chronicles* präsentieren, gespickt mit Informationen, die direkt vom Entwickler Core Design stammen. Lesen Sie auf vier Seiten, welche neuen Herausforderungen, Bewegungsmöglichkeiten und Ideen diese *Tomb Raider*-Folge sogar in die Nähe von *Metal Gear Solid* rücken. Und dann gibt es da noch Fotos, die Sie keinesfalls verpassen dürfen!



### News

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

### Gewinnspiele

Alien: Die Wiedergeburt-Gewinnspiel	..41
Electric-Kingdom-Gewinnspiel	..59
Interact-Gewinnspiel	..18
MoHo-Gewinnspiel	..9
Square-Millennium-Gewinnspiel	..138
Titan-A.E.-Gewinnspiel	..49
Vagrant-Story-Gewinnspiel	..55

### Rubriken

Charts	..76
CD-Anleitung	..187
Impressum	..192
Inserentenverzeichnis	..192
Kleinanzeigen	..139
Leserbriefe	..134
PlayStation-Lexikon	..68
Poster Einkaufsführer	..197-200
Poster TOCA World Touring Cars	..201-204
Schon getestet!	..74
Vorschau	..194
Zeugnis	..193

### Spieleregister (PlayStation 1)

Alien - Die Wiedergeburt	..38
Alone In The Dark	..50
Blaster Master	..13
Breakout	..64
Bundesliga 2001 - Fußball Manager	..11
Bundesliga Stars 2001	..90
Chase The Express	..91
Cool Boarders 2001	..15
Die Mumie	..66
Digimon Adventure 2	..13
Dino Crisis 2	..60
Driver 2	..34
Disney's Dinosaurier	..10
Ducati	..8
Final Fantasy IX	..42
Fußball Live 2	..10
Grind Session	..92
HBO Boxing	..15
Hoshigami	..12
Jeremy McGrath Supercross 2000	..8
Koudelka	..65
Lunar 2: Eternal Blue	..14
Mega Man X 5	..13
MoHo	..96
Moto Racer World Tour	..9
Mr. Driller	..11
Muppet Monster Adventure	..16
Parasite Eve II	..84
Radikal Bikers	..98
Rayman 2	..88
Spiderman	..62
Spyro 3 - Year Of The Dragon	..16
Star Trek Invasion	..56
Strider 2	..15
Team Buddies	..67
Terracon	..94
The World Is Not Enough	..52
TOCA World Touring Cars	..80
Tomb Raider Chronicles	..28
Tony Hawk's Pro Skater 2	..46
Toonenstein - Geisterstunde	..16
Ubik	..98
UEFA 2001	..10
Ultimate Fighting Championship	..9
Vib Ribbon	..98
Valkyrie Profile	..14
X-Men Mutant Academy	..95

## Alien - Die Wiedergeburt

### Der Schocker von Electronic Arts!

Mit einer Vorab-Version aus den Tiefen des Alls besuchte Bernd Reinartz, PR Manager von Electronic Arts, die Play-Zone-Redaktion. Unter strengsten Sicherheitsvorkehrungen analysierten wir dann das Action-Spiel zum Kinoerfolg *Alien: Die Wiedergeburt* - immer bemüht, nicht von einem Facehugger angesprungen zu werden. So ist es uns gelungen, in Erfahrung zu bringen, wie pulstreibend die düstere Weltraum-Saga wirklich ist. Alles zu den Waffen, Monstern und der Atmosphäre lesen Sie in unserem „Angespielt“-Bericht ab Seite 38.



Seite  
**38**





# Driver 2

Endlich: Brandneue Bilder und Infos!

Seite  
34

Undercover-Agent Tanner hat uns lange warten lassen: Erst kurz vor Redaktionsschluss erreichten uns neueste Bilder zum heißbegehrten *Driver 2*, das schon seit Monaten unangefochten unsere Most-Wanted-Charts anführt. Wir zeigen Ihnen, wie detailgetreu die weltbekannten Großstädte nachgebildet sind, wie hoch das Verkehrsaufkommen auf den Straßen ist und verraten überdies, welche weiteren Effekte und Optionen geplant sind. *Driver 2*-Fans rasen daher ohne Umwege auf die Seite 34.

## TOCA World Touring Cars

Das langersehnte Rennspiel im Härtetest

Codemasters setzt den Run auf den Titel „PlayStation-Rennspiel-Weltmacht“ zügig fort. Konnte der englische Publisher erst kürzlich mit *Colin McRae Rally 2.0* eine neue



Bestmarke im Genre setzen, dürfen Sie sich jetzt bei *TOCA World Touring Cars* in den Sitz pressen lassen. Der Titel geht mit 40 Wagen, 23 Top-Rennpisten und sogar 16 unterschiedlichen Replay-Kameraperspektiven an den Start. Wie viel Schub *TOCA World Touring Cars* wirklich bringen kann, sagt Ihnen Play-Zone-Testpilot Matthias ab Seite 80.

Seite  
80

## PlayStation-2-Magazin

Sport und Action für die PlayStation 2 auf 32 Seiten!

Nachdem renommierte Software-Hersteller wie Electronic Arts und Konami auf speziellen Presseveranstaltungen ihr Line-Up für die Traumkonsole bekannt gegeben haben, platzt der PlayStation-2-Sonderteil aus allen Nähten. Vor allem virtuelle Sportskanonen und Abenteurer werden beim Anblick unserer Auswahl vor Freude aufjauchzen.



### Angespielt

ESPN X-Games Snowboarding	122
F1 Championship Season 2000	112
Hresvelgr	128
International Superstar Soccer	108
Knockout Kings 2001	125
Madden NFL 2001	126
Metal Gear Solid 2	106
Midnight Club	127
NBA Live 2001	124
NHL 2001	120
Oni	110
Red Faction	116
Rock'n'Mega Stage	131
Scandal	131
Shadow of Memories	115
Silent Scope	114
Soul Reaver 2	104

SSX Snowboarding	123
TVDJ	130
Zone of Enders	118

### News

7 Blades	101
Armored Core 2	102
Ephemeral Fantasia	102
ESPN NBA 2Night	100
ESPN NHL National Hockey Night	101
NASCAR 2001	103
Red	103
Run Like Hell	100
The Bouncer	103
X-Squad	103

### Cheats & Codes

Evergrace	132
-----------	-----

### Komplettlösungen

Front Mission 3	148
Frontschweine	172
<b>Kurztipps</b>	
Colony Wars: Red Sun	140
Crusaders of Might & Magic	144
Driver Platinum	141
Frontschweine	144
Gauntlet Legends	141
Muppet Race Mania	141
Street Fighter EX 2 Plus	140
Tony Hawk's Pro Skater 2 (Demo Version)	140
Vagrant Story	144

### Angespielt

Alien: Die Wiedergeburt	38
Alone In The Dark	50
Breakout	64
Die Mumie	66
Dino Crisis 2	60
Driver 2	34
Final Fantasy IX	42
Koudelka	65
Spiderman	62
Star Trek Invasion	56
Team Buddies	67
The World Is Not Enough	52
Tomb Raider Chronicles	28
Tony Hawk's Pro Skater 2	46

### Tests

Bundesliga Stars 2001	90
Fußball ist unser Leben?	

Chase The Express	91
Das rollende Inferno im Test!	

Grind Session	92
Kann SCEE Tony Hawk vom Brett stoßen?	

MoHo	96
Betreten Sie die Arena der Zukunft!	

Parasite Eve II	84
Wir sind für Sie durch die Hölle gegangen!	

Radikal Bikers	98
„Radikal“ gutes Rennspiel?	

Rayman 2	88
Der niedliche Jump&Run-Held ist zurück!	

Terracon	94
Knallt die Weltall-Action?	

TOCA World Touring Cars	80
Play Zone drückt für Sie auf die Tube!	

Ubik	98
Bemühtes Adventure von Cryo Interactive!	

Vib Ribbon	98
Wir bringen Vibri zum Vibrieren!	

X-Men Mutant Academy	95
Michael durchlief das Mutanten-Training!	



# PLAYSTATION NEWS

## PLAYZONE Tops & Flops

### Tops

- 1. TOMB RAIDER V ENTHÜLLT!**  
Top-aktueller Vorabbericht zum neuen Lara-Abenteuer.
- 2. ALIEN-AUFTRIIT**  
Exklusives Preview von *Alien - Die Wiedergeburt*
- 3. KONSOLEN-WINZLING**  
Kompaktheit der PS one erstaunt alle Play-Zone-Redakteure.
- 4. ZUSTIMMUNG**  
Play Zone im neuen Stil kommt bei Lesern gut an.
- 5. ZUVERLÄSSIG**  
Alle Berichte aus der Vorschau im Heft!

### Flops

- 1. FESTPLATTEN-FEHLANGABE IN PZ 08/2000**  
PS2-Harddisk hat zwischen 10 und 40 Giga(!)byte Kapazität.
- 2. FEHLANGABE, DIE ZWEITE**  
*Demolition Racer* ist nur von Ex(!)-Reflections-Leuten.
- 3. VERSPÄTETE TESTFAHRT**  
*Test Drive 6* bereits vor dem Play-Zone-Test im Handel.
- 4. BLINDGÄNGER**  
*Hræsvelgr* für PS2 enttäuscht auf der ganzen Linie.
- 5. AWARD VERGESSEN!**  
*Silent Bomber* hatte sich einen Hit verdient!

## INFO Kurz und Knapp

➤ **TOUR DE FRANCE** Konami hat sich für die nächsten Jahre exklusiv die **Rechte** für Videospiele zur Tour de France gesichert. Bedient werden sollen diverse Systeme – ob die PlayStation 1 noch berücksichtigt wird, wurde bisher nicht erwähnt.

➤ **FERNLENK-FLITZER** Noch dieses Jahr veröffentlicht Acclaim Taitos Rennspiel *RC de Go!*, bei dem Sie ähnlich wie bei Acclaims hauseigenem *Re-Volt* ferngelenkte **Mini-Autos** steuern.



■ **RE-VOLT-KILLER** *RC de Go!* kommt nach Europa.

Im Gegensatz zu *Re-Volt* sehen Sie hier die Strecke stets aus einer festgelegten Perspektive, statt dass die Kamera Ihrem Auto folgt, was dem Realismus zugute kommt.

➤ **KINDERSPIEL(E)** Ubi Soft hat ein langfristiges Abkommen mit NewKidCo International abgeschlossen, in dessen Folge zahlreiche Videospiele mit **lizenzierten Charakteren** von Disney Interactive, Sesame Workshop, Sony Pictures Consumer Products und u. a. Warner Bros. für die PlayStation und den Game Boy Color erscheinen werden. Die ersten Titel sollen schon zum Weihnachtsgeschäft in den Läden stehen.

## Ducati

### RENNSPIEL Acclaim liefert heiße

#### Rennen auf lizenzierten Feuerstühlen

Acclaim hat sich die Lizenz für sämtliche Ducati-Motorräder geschnappt und veröffentlicht im kommenden Winter ein von Attention To Detail entwickeltes Rennspiel mit den Zweirädern. Neben einem Quick-Race-Modus soll vor allem der Menüpunkt *Ducati Life* für Motivation sorgen: Hier arbeiten Sie sich wie in einem Karriere-Modus langsam zu den immer stärkeren und interessanteren Rädern vor, tunen Ihre aktuellen Maschinen und fordern Ihre Freunde zu Wettrennen um das jeweilige Motorrad heraus. Natürlich wird es auch einen Ausstellungsraum geben, in dem Sie alle Ducati-Motorräder seit den 50er-Jahren bestaunen können. Die Grafik wirkt bislang solide, wenn auch nicht überragend. Hoffen wir, dass die Entwickler das Fahrverhalten so hinkriegen, dass die Hersteller der Maschinen (und natürlich auch die Spieler) mit dem Ergebnis zufrieden sein können. (mp)



■ **SCHRÄGLAGE** Die beleuchteten Tunneln von *Ducati* machen einen ordentlichen Eindruck

Hersteller: Acclaim Internet: [www.acclaim.de](http://www.acclaim.de) Termin: Winter

## Jeremy McGrath Supercross 2000

### RENNSPIEL Off-Road- und Indoor-Motocross von Acclaim

Obwohl die bisherigen Versionen von *Jeremy McGrath Supercross 2000* nicht sonderlich gut angekommen sind (Wertung in unserem Schwester-Magazin *N-Zone*: 50%), veröffentlicht Acclaim im August eine PlayStation-Version. Der Reiz des Spiels liegt in der Kombination von Indoor- und Freiluft-Motocross-Rennen, die den Fahrern jeweils einen anderen Fahrstil abverlangen. Obwohl die Grafik einen soliden Eindruck macht, sind wir skeptisch – immerhin glänzte das Fahrgefühl bei der Nintendo-64-Version durch fast völlige Abwesenheit. Wir sind gespannt, ob Acclaim bei der PlayStation-Fassung mehr Feinarbeit investiert. *Jeremy McGrath Supercross 2000* hat den Redaktionsschluss für diese Ausgabe knapp verpasst, in der nächsten Ausgabe werden wir das Spiel aber einem kritischen Test unterziehen. (mp)

Hersteller: Acclaim Internet: [www.acclaim.de](http://www.acclaim.de) Termin: August



■ **INDOOR-MOTOCROSS** Die Hallen-Parcours warten mit fiesen Schikanen auf.



■ **FREILUFT-RENNEN** Im Freien sind deutlich größere Steigungen zu nehmen.

■ **STAUB AUFWIRBELN**  
Acclaim will mit *Jeremy McGrath* an die Spitze des Motocross-Genres fahren.





# Moto Racer World Tour

**RENNSPIEL** Abwechslungsreiche Zweirad-Rennen

Schon der Vorgänger gefiel durch die Kombination von Superbike- und Motocross-Rennen und bei *Moto Racer World Tour* wird diese Idee noch weiter ausgereizt. Die Entwickler von Delphine wollen mit Speed, Cross und Supercross alle erdenklichen Motorradrennen ins Spiel integrieren und damit die weniger vielseitige Konkurrenz gleich mehrfach alt aussehen lassen. An insgesamt 15 Orten sollen die Rennen stattfinden, neue Spielmodi wie Trial und Dragster sorgen dabei für zusätzliche, eigentlich schon zur Genüge vorhandene Abwechslung. Grafisch wird solide Kost geboten, einige Texturen erscheinen derzeit noch ein wenig zu grob. Fans von Motorrad-Rennen sollten sich *Moto Racer World Tour* jedenfalls vormerken, allzu überraschend ist die Konkurrenz in diesem Bereich bisher ja leider nicht. (mp)

Hersteller: SCEI Internet: [www.playstation.de](http://www.playstation.de) Termin: 27. September



**VOLLGAS** Auf dieser Strecke können Sie die schnelle Maschine gut ausfahren.



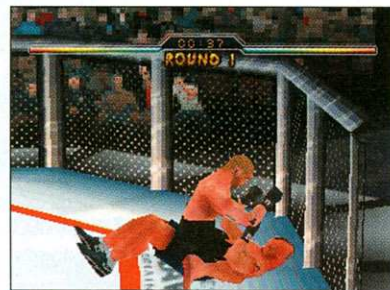
**SCHLAMMSCHLACHT** Die Indoor-Motocross-Strecken sorgen für Abwechslung im Spiel.

# Ultimate Fighting Championship

**KAMPFSPORT** Gnadenlose Kämpfe im PlayStation-Oktagon

Die Ultimate-Fighting-Championship-Events gehören zu den härtesten Kampfsport-Turnieren der Welt. Die von Opus im Auftrag von Crave Entertainment entwickelte PlayStation-Version ist der erste Versuch, die berühmten Kämpfe als Videospiel umzusetzen. 22 authentische Ultimate Fighter werden geboten, ein Create-A-Fighter-Modus ermöglicht den beliebigen Ausbau dieses Kaders. Die relativ ansehnliche Grafik soll besonders mit der zur Action passenden Gestik der Muskelpakete überzeugen. Inwieweit sich die angeblich 3.000 Moves und 1.200 Combos in der Praxis wirklich unterscheiden und wie die Steuerung aussieht, ist noch nicht bekannt – in ein paar Monaten wissen wir mehr, in Deutschland erscheint *UFC* im November. (mp)

Hersteller: Crave Entertainment Internet: [www.cravegames.com](http://www.cravegames.com) Termin: November



**BODENKAMPF** Bei den knallharten UFC-Duellen sind fast alle (An)griffe erlaubt.



**INGEZÄUNT** Die Kämpfe finden üblicherweise in einem achteckigen Ring statt.

## GEWINNSPIEL MoHo

# Gewinnen Sie mit unserer herausfordernden MoHo-Demo!

**Take 2 verlost zahlreiche Preise unter erfolgreichen MoHo-Demo-Spielern**

Falls Sie zu den Abonnenten der Play Zone gehören, haben Sie sich wahrscheinlich schon mit unserer herausfordernden Drei-Level-Demo von *MoHo* beschäftigt. Dank Take 2 können Sie mit ein wenig Glück Ihr Können am Joypad in harte Ware verwandeln. Zu gewinnen gibt es:



## 1. + 2. Preis

Je ein MicroSkate-Tretroller + MoHo-Vollversion + Joytech Dual Jolt Joypad

## 3. - 10. Preis

Je eine MoHo-Vollversion + Joytech Dual Jolt Joypad

**DIE PROFIS** Zur Verfügung gestellt werden die MicroSkate-Tretroller von [Tretrollerprofi.de](http://Tretrollerprofi.de).



Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie folgende Bedingungen erfüllen:

- Beenden Sie den ersten Level in unter einer Minute und 30 Sekunden.
- Beenden Sie den zweiten und den dritten Level jeweils in unter einer Minute.

Um Ihre Leistung zu beweisen und an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie Ihre erreichte Zeit und den dazugehörigen Code, den Sie nach erfolgreichem Beenden des Levels angezeigt bekommen, einschicken an:

Take 2 Interactive GmbH  
Kennwort MoHo  
Agnesstraße 14  
80798 München, Deutschland

Teilnahmeschluss ist der 6. September 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Take 2 Interactive GmbH und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



**UNTER ZEITDRUCK** Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie die Zeitvorgaben schaffen! Abkürzungen sind natürlich erlaubt.

## 11. - 20. Preis

Je ein Joytech Dual Jolt Joypad





## Fussball Live 2

**FUSSBALL** Konsequenter Nachschuss von SCEE

Das erste *Fussball Live* konnte zwar im Test halbwegs überzeugen, erreichte aber nicht die Popularität der FIFA-Spiele oder der Referenz *ISS Pro Evolution*. Mit der niedrigen Spielgeschwindigkeit soll einer der Hauptkritikpunkte am Vorgänger beseitigt werden, zusätzlich sorgen bessere Lichteffekte und Animationen für eine feinere Optik. Diesmal sollen komplette Saisons inklusive internationaler Wettbewerbe möglich sein, dank FIFA-Pro-Lizenz nach wie vor mit den Original-Teams und -Spielernamen. Auch Zweitliga-Teams aus diversen Ländern sollen diesmal anwählbar sein. Neue Aktionen wie angetauschte Pässe, Lobs und neue Schwalben sollen den Spielablauf interessanter gestalten – wir sind gespannt, ob *Fussball Live 2* sich mit der hochkarätigen Konkurrenz messen können wird. Im November erscheint die deutsche Version. (mp)

Hersteller: SCEE Internet: [www.playstation.de](http://www.playstation.de) Termin: November



■ **DYNAMISCH** Mit flotterem Gameplay will SCEE diesmal an der Konkurrenz vorbeiziehen.



■ **DIE MAUER STEHT** Zahlreiche neue Animationen werten die Optik des Spiels auf.

## UEFA 2001

**FUSSBALL** Infogrames' neues UEFA-Spiel ist kein Striker mehr.

Mit *UEFA Striker* konnte Infogrames kurze Zeit der FIFA-Serie Paroli bieten, bis Konami mit *ISS Pro Evolution* deutlich die Referenz-Position einnahm. Beim Quasi-Nachfolger *UEFA 2001* sind zwar die Entwickler des Erstlings (Rage Software) nicht mehr beteiligt, trotzdem scheint Infogrames ein relativ ansehnliches Fußballspiel in Arbeit zu haben. Verletzte Spieler werden während des Spiels übers Feld humpeln und auf die korrekten Reaktionen des Publikums soll bei der Entwicklung besonders Wert gelegt werden. Dank UEFA-Lizenz werden natürlich die wichtigsten europäischen Vereine mit Original-Namen und -Trikots vertreten sein. Zwar konnten wir bisher noch keine Bilder der PlayStation-Fassung auftreiben, aber bis auf die Auflösung dürfte diese der auf dieser Seite gezeigten, nicht sonderlich spektakulären Dreamcast-Version relativ nahe kommen. Bleibt nur die Frage, ob das Gameplay mit den Genre-Größen mithalten können wird. (mp)

Hersteller: Infogrames Internet: [www.infogrames.de](http://www.infogrames.de) Termin: 11. Oktober



■ **NICHT TÄUSCHEN LASSEN!** Diese Vorab-Bilder sind noch von der Dreamcast-Version.



■ **NACHWUCHS-KICKER** Den Nachfolger von *UEFA Striker* entwickelt Infogrames selbst.

# Disney's Dinosaurier

**ACTION-ADVENTURE** Das Videospiel zum abendfüllenden Render-Film

Der komplett computergenerierte Film von Disney startet hier zu Lande zu Weihnachten und darauf stimmt Ubi Soft den Veröffentlichungstermin des Spiels ab. Bei *Disney's Dinosaurier* handelt es sich um ein Action-Adventure, bei dem Sie in grauer Vorzeit die Kontrolle über drei Dinosaurier übernehmen: Aladar das Iguanodon, Zini der Lemur und Flia das Pteranodon. Durch geschickten Einsatz der Fähigkeiten der drei bestehen Sie Kämpfe gegen Fleischfresser und sonstige Gefahren, ein rollenspielartiges Punktesystem sorgt dafür, dass sich Ihre Schützlinge stets weiterentwickeln. Das Konzept klingt interessant, leider wirkt die Grafik bisher arg durchschnittlich. Wir sind auf die erste spielbare Version gespannt! (mp)

Hersteller: Ubi Soft

Internet: [www.ubisoft.de](http://www.ubisoft.de)

Termin: November



■ **BESUCH AUS DER URZEIT** Passend zum Kino-Start des Films zu Weihnachten erscheint das Videospiel.



■ **TROSTLOS** Manche Gegenden des Spiels sind optisch bisher leider ziemlich trist ausgefallen.



■ **ARTENVIELFALT** Im Alleingang ist bei *Disney's Dinosaurier* nicht viel zu schaffen: Nur die Nutzung aller Fähigkeiten Ihrer drei Urviecher führt zum Ziel.



# Bundesliga 2001 – Fussball Manager

**FUSSBALL** Zweiter digitaler Manager-Lehrgang von EA

Zum Start der Bundesliga-Saison präsentiert Electronic Arts den Fans einen interessanten Doppelpack: zum einen das in dieser Ausgabe getestete *Bundesliga Stars 2001*, zum anderen den *Bundesliga 2001 – Fussball Manager*. Der Vorgänger gilt als der beste Fußball-Manager für die PlayStation und die aktuelle Version baut EA-typisch direkt auf diesem auf. Neu ist ein Boost-Feature, mit dem verletzte Spieler schneller genesen oder gesunde Spieler für kurze Zeit bis an ihre Leistungsgrenzen gehen – natürlich bedeutet die Anwendung dieses Features auf der anderen Seite ein erhöhtes Verletzungsrisiko. Die Torszenen werden direkt mit der Grafikengine von *Bundesliga Stars 2001* präsentiert und bieten somit alle Vorzüge und Nachteile (Stichwort Ruckeln) von EAs Fußball-Spielen. Im September sollen Hobby-Manager die Chance bekommen, ihren Lieblingsverein zum Meistertitel zu führen. (mp)



**EA-MAIL** Das praktische Nachrichtensystem ist wieder mit von der Partie.



**STARS IN ACTION** Die Grafik der Torszenen ähnelt *Bundesliga Stars 2001*.

Hersteller: Electronic Arts Internet: [www.electronicarts.de](http://www.electronicarts.de) Termin: September

# Mr. Driller

**DENKSPIEL** Dezent hektische

Action-Tüftelei von Namco

*Mr. Driller* erinnert ein wenig an den Namco-Klassiker *Dig Dug*: Unter Zeitdruck müssen Sie sich mithilfe einer riesigen Handbohrmaschine bis an den unteren Rand des Bildschirms bohren, ohne dabei von herabfallenden Steinblöcken zerquetscht zu werden. Durch den Aufbau der einzelnen Levels müssen Sie sich im Vorfeld jeder Aktion Gedanken über die möglichen Folgen einer Bohrung machen – Kettenreaktionen wirken sich bei diesem Spiel oft negativ auf Ihr Leben aus. Zudem müssen Sie auf Ihren Luftvorrat achten – manche Blöcke dezimieren diesen beim Zerbröckeln schneller als andere. Besondere Erwähnung verdient der abgefahrte Soundtrack, der mit rasanten Stilwechseln und viel Abwechslung für Laune sorgt. Die Grafik ist lediglich zweckgemäß und wäre auch auf älteren Konsolen möglich, aber das war in diesem Genre noch nie entscheidend. Am 20. September erscheint die deutsche Version – Fans von dezent hektischen Tüftelspielen sollten sich diesen Titel vormerken! (mp)



**DÜNNBRETTBOHRER** Bei *Mr. Driller* müssen Sie sich ganz nach unten durchbohren.

Hersteller: SCEE/Namco Internet: [www.playstation.de](http://www.playstation.de) Termin: 20. September



**SCHWER BEWAFFNET** Held Susumu lässt sich nicht so leicht aufhalten.

## INFO Aktuelle Platinum-Neuerscheinungen

### Final Fantasy VIII

**ROLLENSPIEL** Der junge RPG-

Klassiker als Platinum-Version!

Während wir uns mit der japanischen Version des neunten Teils beschäftigen, veröffentlicht SCEE Ende August die Platinum-Fassung von *Final Fantasy VIII*. Im Gegensatz zum siebten Teil ist die Grafik diesmal realistischer, der Umfang ist mit über 50 Stunden Spielzeit gewohnt riesig. Spätestens jetzt sollte selbst der letzte RPG-Fan zuschlagen. (mp)



**VIEL SPIEL FÜR WENIG GELD** *Final Fantasy VIII* bietet Spielspaß für Wochen!

### Tony Hawk's SB

**SKATEBOARDING** Activisions

Megahit zum Sonderpreis!

Wer den letztjährigen Spielspaß-Kracher *Tony Hawk's Skateboarding* tatsächlich verpasst haben sollte, darf sich diese günstige Wiederveröffentlichung auf keinen Fall entgehen lassen – selbst diejenigen, die mit dem Trendsport nichts anfangen können, sollten zumindest ein Probispiel wagen – die intuitive Steuerung fesselt einen umgehend an das Joypad! (mp)



**BUDGET-SKATER** Tony Hawk gibt sich nun schon für 50 Mark die Ehre!

#### TEST Final Fantasy VIII

Genre	Rollenspiel
Hersteller	SCEE
Termin	30. August
Preis	DM 50,-

GRAFIK 94% SOUND 92% SPASS 96% GESAMT-WERTUNG 95%

„An *Final Fantasy VIII* kommt kein Rollenspiel-Fan vorbei – auch für Neueinsteiger empfehlenswert!“

#### TEST Tony Hawk's Skateboarding

Genre	Skateboarding
Hersteller	Activision
Termin	Erhältlich
Preis	DM 50,-

GRAFIK 86% SOUND 80% SPASS 92% GESAMT-WERTUNG 90%

„Activisions Trendsport-Knaller gehört zu den besten PlayStation-Spielen überhaupt!“

## BUDGET Erscheint demnächst

Titel	Genre	Preis
<b>Zuletzt erschienen</b>		
Driver	Rennspiel	DM 50,-
T. Hawk's Skateboarding	Skateboarding	DM 50,-
Mickey's Wild Adventure	Jump&Run	DM 30,-
Porsche Challenge	Rennspiel	DM 30,-
Speed Freaks	Rennspiel	DM 30,-
The Fifth Element	Action-Adventure	DM 30,-
<b>30. August</b>		
Final Fantasy VIII	Rollenspiel	DM 50,-
Spyro 2	Jump&Run	DM 50,-
<b>13. September</b>		
Asterix – Streit um Gallien	Action-Adventure	DM 50,-
Die Schlümpfe	Jump&Run	DM 50,-
<b>27. September</b>		
Cool Boarders 3	Snowboarding	DM 50,-
Gran Turismo 2	Rennspiel	DM 50,-
Tarzan	Jump&Run	DM 50,-
X-Files	Adventure	DM 50,-
<b>Oktober</b>		
24 Stunden Von Le Mans	Rennspiel	DM 40,-
Eagle One Harrier Attack	Action	DM 40,-
UEFA Striker	Fußball	DM 40,-
<b>November</b>		
Dino Crisis	Action-Adventure	DM 50,-

Angehts der zahlreichen Budget-Serien von Herstellern wie SCEE und Infogrames bieten wir Ihnen an dieser Stelle eine Übersicht über die aktuellen und kommenden Platinum- und sonstigen Budget-Wiederveröffentlichungen. Stand: 24.07.2000



## JAPAN

## NEWS

## JAPAN Kurz und Knapp

WRESTLING -EXPORT Falls Sie sich wundern, was es mit **Exciting Pro-Wrestling**

auf sich hat, das in diesen Tagen in Japan erscheint – es handelt sich dabei lediglich um eine leicht abgeänderte Fassung von



■ **JAPAN-EXPORT WWF SmackDown!** mit neuem Namen.

THQs **WWF SmackDown!**, die dort wie die „Vorgänger“ aus der New-Japan-Toukon-Retsuden-Serie über die Entwickler Yuke's erscheint.

■ **AFKEN-JAGD, DIE ZWEITE** SCEI hat angekündigt, dass ein **Nachfolger** von *Ape Escape* geplant ist. Bisher wurde allerdings noch nicht bekannt gegeben, ob das Spiel für die PlayStation 1 oder für die PS2 erscheinen soll.

■ **FFIX-WAHNSINN** Nicht wirklich überraschend, aber trotz allem beeindruckend lesen sich die Verkaufszahlen von **Final Fantasy IX** in Japan:

Über zwei Millionen mal ging das heiß begehrte Spiel in Japan innerhalb der ersten Tage über den



Ladentisch, ■ **TOP-SELLER FFIIX** geht in Japan weg wie warme Semmeln! sogar von **2,6 Mio.** verkauften Exemplaren am ersten Tag! Die *Final Fantasy*-Serie nähert sich damit weltweit der **30-Millionen**-Marke.

## JAPAN Verkaufs-Charts

1. FINAL FANTASY IX .....SQUARE
2. MY SUMMER .....SCEI
3. EVERYBODY'S GOLF 2 .....SCEI
4. Tokyo Evil Academy .....Asmik Ace
5. Jikkyou J-League Winning Eleven 2000.....Konami
6. Dance Dance Revolution 3rd Mix .....Konami
7. Japan Wrestling Sumo Society .....Konami
8. Gundam Giren's Ambition .....Bandai
9. Mr. Driller .....Namco
10. Persona 2: Eternal Punishment .....Atlus

Quelle: Famitsu, Japan

## Hoshigami

ROLLENSPIEL Fantasy-Abenteuer mit Strategie-Elementen von MaxFive

Nach etlichen Verschiebungen hat MaxFives Rollenspiel *Hoshigami* nun einen hoffentlich endgültigen Veröffentlichungstermin. Die Handlung ist in einer fiktiven Welt im Mittelalter angesiedelt und beginnt mit der Entdeckung der uralten Zivilisation der Hoshigami. Der Titel präsentiert sich als eine Mischung aus Rollenspiel und Strategie, bei der vor allem auf die Kämpfe Wert gelegt wird. Über 300 Charaktere und eine ordentliche Grafik sollen Fans von Spielen wie *Vandal Hearts* bei Laune halten – Ende September erscheint die japanische Version, eine englische oder gar deutsche Version wird es aller Wahrscheinlichkeit nach nicht geben. (mp)

Hersteller: MaxFive Internet: Nicht bekannt Termin: 28. September



■ **PRÜGELN MIT STIL** Der Kampfscreen verspricht strategisch geprägte Schlachten.

## PS one

HARDWARE Neue Mini-PlayStation in Japan erhältlich!

Zeitgleich mit *Final Fantasy IX* erschien in Japan das neue PlayStation-Modell namens PS one. Hauptmerkmal der neuen Konsole sind die kompakten Maße: Gerade mal halb so groß wie das Original und merklich flacher präsentiert sich die neue PS-Generation. Die Leistung ist die gleiche und alle bisherigen Spiele laufen tadellos, lediglich auf die Anschluss-Buchse für das in letzter Zeit arg vernachlässigte Link-Kabel müssen Sie verzichten. Separate Cinch-Audio-Ausgänge sucht man ebenfalls vergeblich, doch die bieten selbst die normalen PlayStations schon seit einiger Zeit nicht mehr. Im Unterschied zum alten Modell wurde das Netzteil diesmal ausgelagert und Sie müssen ohne einen Reset-Knopf an der Konsole auskommen. Die Menüs wurden im Gegensatz zu der bisher dunkelblauen japanischen Optik der grauen Version angepasst, die Sie von herkömmlichen deutschen PlayStations kennen. In den USA erscheint die PS one bereits Anfang September, in Deutschland soll das Gerät auf jeden Fall noch vor dem Start der PlayStation 2 Ende Oktober veröffentlicht werden. Der Preis steht leider hier wie dort noch nicht fest – in Japan liegt er bei umgerechnet 270 Mark. Sehr interessant wird die unterwegs nutzbare Version mit Mini-Bildschirm, die im Laufe des kommenden Jahres in Japan erscheinen soll. (mp)

Hersteller: Sony Internet: [www.playstation.de](http://www.playstation.de)

Termin: Erhältlich (Japan), nicht bekannt (Deutschland)



■ **KLEIN, ABER OHO** Die PS one ist nur knapp halb so groß wie die normale PlayStation, bietet aber die gleiche Leistung.



■ **ZUKUNFTSMUSIK** Mit Mini-Bildschirm unterwegs spielen und per Handy-Adapter ins Internet – so sieht SCEI die Zukunft der PS one.





■ **GRAFIK-DURCHSCHNITT** Bis auf einige Lichteffekte wird optisch nicht viel geboten.



■ **FEUER FREI!** Gegner wie diesen Spinnenroboter nehmen Sie mit Raketen unter Beschuss

## Blaster Master

**ACTION** Flotte Ballerei mit einem springenden Panzer in der Hauptrolle

Sunsoft hat ein älteres NES- und Mega-Drive-Spiel wieder aus dem Archiv gekramt und das Spielkonzept der PlayStation angepasst – das Ergebnis ist die actionreiche Neuauflage von *Blaster Master*. Je nach Level durchqueren Sie bei diesem Spiel entweder zu Fuß oder in einem springenden (!) Panzer mit allerlei Insekten-Mutationen gespicktes Terrain und setzen sich mit diversen Feuerwaffen zur Wehr. Zwischendurch müssen auch schon mal Schalter umgelegt und Energie-Brücken aktiviert werden, bevor es weitergeht. Zwar bleibt das Spiel bis auf einige nette Lichteffekte grafisch relativ blass, spielerisch hat SunSoft aber immerhin einen kurzweiligen Shooter mit einigen interessanten Endgegnern abgeliefert. Das flotte Action-Spiel bleibt nicht nur den Japanern vorbehalten, zumindest in den USA soll *Blaster Master* wahrscheinlich erscheinen. (mp)

Hersteller: SunSoft Internet: Nicht bekannt Termin: Erhältlich

## Digimon Adventure 2

**ROLLENSPIEL** Bandais Pokémon-Konkurrenten in ihrem zweiten Abenteuer

Nintendo bricht mit Pokémon einen Verkaufsrekord nach dem anderen, da will Bandai natürlich nicht nur zusehen. Der schamlose Clone Digimon erfreut sich zumindest in Japan recht großer Beliebtheit und so geht die PlayStation-Version *Digimon Adventure* schon in die zweite Runde. Das Spiel wird diesmal Aufzucht-, Kampf- und Adventure-Elemente bieten, über 200 Digimon werden enthalten sein. Bis zu drei Digimon können zu einem stärkeren Digimon verschmelzen und bei den Kämpfen werden erstmals bis zu sechs Digimon gegeneinander antreten. Sollte es nicht noch kurzfristig zu Verzögerungen gekommen sein, müsste *Digimon Adventure 2* mittlerweile in Japan erschienen sein. Auch Deutschland wird von der Invasion der Digimon nicht verschont bleiben: In Kürze läuft die TV-Serie an, die Videospiele werden folgen. (mp)

Hersteller: Bandai Internet: www.bandai.co.jp Termin: Juli

■ **BANDAI SCHLÄGT ZURÜCK** Die Digimon sagen den Pokémon den Kampf an.



■ **GRUPPEN-SCHLÄGEREI** Im zweiten Teil wird es erstmals Kämpfe drei gegen drei geben.



■ **DRAHTGITTER-MODELL** Im Vordergrund erkennen Sie die aufwendige Struktur der Digimon in 3D.

## Mega Man X 5

**ACTION** Capcoms Serienheld beehrt die PlayStation ein weiteres Mal.

Trotz fehlender Grafik-Spielereien und auch sonst der Zeit hinterherhinkender Grafik wird die *Mega Man*-Serie wie am Fließband fortgesetzt – und der Erfolg im Heimatland gibt Capcom Recht! Im neuesten Teil müssen Sie innerhalb eines Tages eine Kolonie retten, die aus der Umlaufbahn auf die Erde zu stürzen droht. Das typische Element der Serie, die zahlreichen von besiegten Endgegnern zu erlernenden Fähigkeiten des Helden, darf natürlich nicht fehlen, zusätzlich können Sie dieses Mal Mega Mans Kollegen Zero steuern. Die 2D-Grafik wirkt solide, aber völlig unspektakulär, das Gameplay ausgereift, aber auch schon ziemlich abgenutzt. Wer sich an fehlenden Innovationen nicht stört, wird aber auf seine Kosten kommen. (mp)

Hersteller: Capcom Internet: www.capcom.com Termin: Oktober



■ **ZWEIT-HELD** Wahlweise können Sie auch mit Zero die tückischen Leveldesigns angehen.



■ **UNMODERN** Auch beim neuesten Abenteuer von Mega Man bietet Capcom schlechte 2D-Grafik.

### JAPAN Erscheint demnächst

Titel	Genre	Termin
<b>Zuletzt erschienen</b>		
RC de Go !	Rennspiel	6. Juli
Final Fantasy IX	Rollenspiel	7. Juli
Digimon World 2	Rollenspiel	Juli

#### August

Exciting Pro-Wrestling	Wrestling	3. August
Mermaid's Brand	Rollenspiel	3. August
SD Gundam G-Generation F	Simulation	3. August
Dragon Quest VII	Rollenspiel	26. August

#### September

Dino Crisis 2	Action-Adventure	13. September
Hoshigami	Rollenspiel	28. September
Libero Grande 2	Fußball	September

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





# USA NEWS

## USA Kurz und Knapp

⇒ **FAHR(ER)-LIZENZ** Das lang ersehnte *TOCA World Touring Cars* wird in den USA *Jarrett Labonte Stock Car Racing* heißen. Dies ist die Folge eines Lizenzvertrags mit einigen professionellen Rennfahrern, unter anderem Jason Jarrett und Justin Labonte. Jasons Großvater Ned Jarrett, selbst ein **erfolgreicher Rennfahrer**, wird den Audio-Kommentar beisteuern.



■ **MIT LIZENZ TOCA WTC** bekommt neuen Namen.

⇒ **VERLUSTE** Acclaim hat für das dritte Quartal des Geschäftsjahres 2000 einen Verlust von 49,7 Mio. \$ gemeldet. Begründet wurde dies unter anderem mit den **Verschiebungen** wichtiger Titel wie *Fur Fighters* und *Vanishing Point*. Das umfangreiche Line-Up für die nächsten Monate soll die Situation allerdings wieder deutlich verbessern.

⇒ **EDEL-KABEL** Der amerikanische HiFi- und Video-Kabel-Spezialist Monster Cable hat zum US-Launch der PlayStation 2 Ende Oktober eine Reihe von **hochwertigen Verbindungskabeln** für die neue Sony-Konsole angekündigt. Unter anderem sind AV-, S-Video- und RGB-Komponenten-Kabel geplant, auch der optische Digital-Ton-Ausgang der PS2 wird bedient werden. Praktischerweise lassen sich die High-End-Video-Kabel dank identischer Anschlüsse auch an normalen PlayStations und der neuen PS one verwenden!



■ **FÜR PROFI-ZOCKER** Die Kabel sind auch mit der PlayStation1 nutzbar!

## USA Verkaufs-Charts

1. TONY HAWK'S PRO SKT. ....ACTIVISION
2. SPEC OPS .....TAKE 2
3. WWF SMACKDOWN! .....THQ
4. Legend of Dagoon .....SCEA
5. Syphon Filter 2 .....989 Studios
6. Syphon Filter .....989 Studios
7. Vagrant Story .....Square EA
8. Triple Play 2001 .....Electronic Arts
9. Gran Turismo 2 .....SCEA
10. Legend of Mana .....Square EA

Quelle: mcvnow.com

## Lunar 2: Eternal Blue

**ROLLENSPIEL** PlayStation-Remake des zweiten Teils von Game Arts' 16-Bit-Klassiker.

Die *Lunar*-Serie gehört zu den beliebtesten Rollenspielen, auch wenn die Faszination der Sega-Mega-CD-Klassiker sich zur Zeit der PlayStation 2 vielen Spielern nicht mehr ganz erschließt. Wer sich an gänzlich zweidimensionaler Grafik und winzigen Sprites nicht stört, sollte dem vor allem farblich aufgefrischten PlayStation-Remake von Game Arts, das im August endlich als englische Version via Working Designs erscheint, zumindest eine Chance geben. Die sympathischen Charaktere, die hervorragenden Anime-Filmszenen und die hochwertige Übersetzung mit jeder Menge Humor machen wie schon beim Vorgänger den halben Spaß aus. Praktisch ist die Möglichkeit, den Gegnern auf der Oberwelt auszuweichen, um Kämpfe zu vermeiden. Im August soll die US-Version auf drei CDs inklusive einer Soundtrack-CD und einer Making-Of-CD ausgeliefert werden. (mp)

Hersteller: Working Designs/Game Arts

Internet: [www.workingdesigns.com](http://www.workingdesigns.com) Termin: August



■ **WINZ-SPRITES** Die Grafik wirkt trotz Überarbeitung noch ziemlich veraltet.



■ **PARTY-VIDEO** Die Lunar-typischen Anime-Filmschnipsel sind von erfreulich hoher Qualität.

## Valkyrie Profile

**ROLLENSPIEL** Enix liefert göttlichen Nachschub für Rollenspiel-Fans.

Bei *Valkyrie Profile* geht es um die Geschichte der jungen Göttin Valkyrie, die in Midgard die Seelen von gefallenen Kriegern sammeln soll, um sie für den Kampf an Odins Seite in Valhalla zu trainieren. Insgesamt werden 24 Charaktere enthalten sein, doch kann Ihre Party maximal vier Kämpfer umfassen. Besondere Beachtung verdient das Kampfsystem, das sich recht actionreich steuert und bei dem Combos eine wichtige Rolle spielen. Mit den vier vorderen Tasten des Joypads steuern Sie dabei die einzelnen Mitglieder Ihres Teams. Auch grafisch macht das Spiel einen hervorragenden Eindruck, selten sah man eine so farbenprächige 2D-Optik. Insgesamt wird das Spiel auf zwei CDs über zwei Stunden Sprachausgabe bieten, wobei die englische Version vom selben Team synchronisiert wird, das schon für die exzellente US-Version von *Metal Gear Solid* verantwortlich zeichnete. Nicht nur wegen des interessanten Hintergrunds sollten sich RPG-Fans dieses Spiel vornehmen. (mp)

Hersteller: Enix Internet: [www.enix.com](http://www.enix.com) Termin: 30. August



■ **ENDSPURT?** *Valkyrie Profile* könnte eines der letzten hochkarätigen englischen RPGs für die PS1 werden.



■ **FEURIGER ATEM** Die in farbenprächiger 2D-Grafik präsentierten Kampfszenen sehen hervorragend aus.



## Strider 2

**ACTION** Rückkehr des Arcade-Klassikers.

Wenn Sie diese Zeilen lesen, müsste Capcoms Neuauflage des Spielhallen-Klassikers in den USA bereits in den Läden stehen. In Japan wurde das Spiel noch als *Strider Hiryu 1 & 2* verkauft, ob die zweite CD mit dem knapp zehn Jahre alten Erstling auch bei der US-Version enthalten sein wird, konnten wir noch nicht herausfinden. Der Nachfolger orientiert sich spielerisch jedenfalls stark am Urahn und bietet spannendes Jump&Run-Gameplay mit einer Menge Schwertkampf-Action. Striders Fähigkeit, an Wänden entlangzuklettern, wurde nun noch durch einen Doppelsprung und zahlreiche stärkere Angriffe erweitert. Die Grafik bietet eine Kombination aus Sprites für die Figuren und Polygonen für die Hintergründe und größere Objekte. Fans klassischer 16-Bit-Spiele kommen hier auf ihre Kosten und auch Neueinsteiger in der Welt der Videospiele haben mit *Strider 2* eine gute Gelegenheit, das ausgereifte Gameplay dieser 2D-Spiele mit halbwegs aktueller Technik kennen zu lernen. (mp)

Hersteller: Capcom Internet: www.capcom.com Termin: Erhältlich



■ **NICHTS VERLERNT** Strider Hiryu präsentiert sich im Nachfolger gefährlicher denn je.



■ **STIL-MISCHUNG** Strider 2 kombiniert 2D-Figuren mit 3D-Hintergründen und -Objekten.



■ **AUGE IN AUGEN** Die Boxer in Acclaims neuem Boxspiel sehen schon jetzt relativ ordentlich aus.



■ **„BIG“ GEORGE FOREMAN** Bei diesem Screenshot wirkt der Spitzname besonders treffend.

# HBO Boxing

**BOXEN** George Foreman betritt den Acclaim-Ring!

Neben der HBO-Lizenz, die sich auch im Audio-Kommentar im Spiel widerspiegelt, bietet Acclaims kommendes Box-Spiel 30 Boxer aus verschiedenen Zeiten – auch einige weibliche Boxerinnen werden enthalten sein. Exklusiv für dieses Spiel sicherte man sich den Auftritt von George Foreman und Roy Jones Jr. Ein Boxer-Editor ermöglicht das Erstellen eines individuellen Schlägertypen, besonders effektive Signature Moves inklusive. Versprochen wird eine intuitive Steuerung, wobei noch keine Details genannt wurden. Die Grafik wirkt bislang solide, reißt jedoch keine Bäume aus. Es bleibt abzuwarten, inwieweit die Animationen den Titel optisch aufwerten können. (mp)

Hersteller: Acclaim Internet: www.acclaim.de

Termin: September

■ **EXKLUSIV BEI ACCLAIM** George Foreman ist neben Roy Jones Jr. das Zugpferd von HBO Boxing.



## Cool Boarders 2001

**SNOWBOARDING** Die 989 Studios

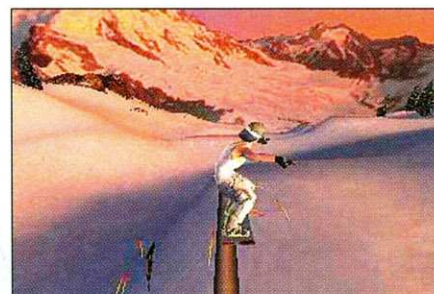
wagen sich wieder auf die Piste.

Der Nachfolger des vierten Teils heißt nicht „Cool Boarders 5“, sondern schmückt sich mit einer unverfänglichen Jahreszahl. Die 989 Studios wollen sich spielerisch am zweiten Teil der Serie orientieren, den viele Fans für den besten der Serie halten. Insgesamt sollen zehn authentische Fahrer, sechs Veranstaltungen und 20 Strecken für Dauermotivation sorgen. Die ansehnliche Grafik mit guten Schneefall- und Pulverschnee-Effekten sowie überzeugenden Animationen macht jetzt schon einen tollen Eindruck und Appetit auf mehr. Mit selbst kreierten Fahrern werden Sie die Profis herausfordern und so versteckte Features freispielen können. (mp)

Hersteller: SCEA Internet: www.989studios.com Termin: November



■ **EXTREM-SPORT** Bei Cool Boarders 2001 sind die Rennen nicht nur auf die Piste beschränkt.



■ **STIMMUNGSVOLL** Die Hintergründe und Texturen werden der Tageszeit angepasst.

### USA Erscheint demnächst

Titel	Genre	Release
<b>Zuletzt erschienen</b>		
MK Special Forces	Action-Adventure	28. Juni
Threads Of Fate	Rollenspiel	18. Juli
Strider 2	Action	27. Juli
<b>August</b>		
Chrono Cross	Rollenspiel	2. August
Dune Nukem: Land ...	Action	30. August
Valkyrie Profile	Rollenspiel	30. August
Lunar 2: Eternal Blue	Rollenspiel	August
<b>September</b>		
PS one	Hardware	1. Sept.
Danger Girl	Action-Adventure	1. Sept.
Ray Crisis	Shoot 'em Up	13. Sept.
Dino Crisis 2	Action-Adventure	30. Sept.

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



# KIDS NEWS

## Toonenstein - Geisterstunde

### Muppet Monster Adventure

**JUMP&RUN** Gruselige Hüpf-Abenteuer mit den Muppets

Bei *Muppet Monster Adventure* schlüpfen Sie in die Rolle von Kermit's (Art-)Verwandten Robin. Die Muppet-Stars sind von einer finsternen Macht in böse Versionen von sich selbst verwandelt worden und dienen in den abwechslungsreichen Levels als Endgegner – machen Sie sich also auf einen Kampf gegen Fieslinge wie Graf Gonzola gefasst! Robin kann sich im Spiel je nach Situation in verschiedene andere Formen verwandeln: So wird er im Gleitflug zu einer Mischung aus Frosch und Fledermaus. Um dem Titel gerecht zu werden, sollen auch kleinere Puzzles integriert werden. Fans der Kultfiguren dürften bei dem grafisch soliden Spiel auf ihre Kosten kommen. (mp)



**SENSENMANN** Die ulkig-gruseligen Gegner passen perfekt zum Spielflair.

Hersteller: SCEE  
Internet: [www.playstation.de](http://www.playstation.de)  
Termin: 18. Oktober

### Spyro 3 - Year of the Dragon

**JUMP&RUN** Sonys Vorzeige-Knuddeldrache fliegt wieder.

Der beliebteste Drache auf der PlayStation kehrt noch Ende dieses Jahres zurück und die Entwickler von Insomniac Games scheinen alles daran zu setzen, sich diesmal stärker von den Vorgängern abzuheben. Erstmals werden Sie mehrere unterschiedliche Figuren kontrollieren können, so etwa Sheila das Känguru oder Sparx, die bekannte Libelle aus den Vorgängern. Auch die Minispiele wurden ausgebaut, so können Sie sich im Laufe des Abenteuers diesmal beispielsweise auf ein Skateboard schwingen oder mit Sparx in der Hauptrolle eine Art Ballerspiel ausprobieren. Insgesamt wird es 37 Levels geben, wovon 16 mit Spyro zu spielen sind. Die Grafik wirkt wie schon bei den Vorgängern sehr farbenfroh und technisch äußerst sauber. Ein größeres Preview folgt demnächst! (mp)



**NICHTS VERLERNT** Spyros Rammattacke ist auch im dritten Teil so wirkungsvoll wie eh und je.

Hersteller: SCEE  
Internet: [www.playstation.de](http://www.playstation.de)  
Termin: November

### ADVENTURE Die Tiny Toons im Spukschloss

*Buster And The Beanstalk* liegt erst wenige Monate zurück, da kommt schon das nächste Spiel mit den beliebten Tiny Toons: Bei *Toonenstein - Geisterstunde* wagen sich Furball, Plucky Duck und Hamton in das finstere Anwesen der Baroness Toonenstein, auch bekannt als Elmyra. Hersteller Swing! Entertainment bezeichnet das von Terraglyph entwickelte Spiel als „abgedrehtes Adventure für Kids“, wobei auch einige Action-Einlagen vorkommen sollen. Das Ganze erinnert an *Buster And The Beanstalk* ohne die Jump&Run-Elemente und richtet sich spielerisch damit eher an sehr junge Spieler, wobei auch in diesem PlayStation-Abenteuer der Tiny Toons die Dialoge und Slapstick-Einlagen auch ältere Spielefans zum Schmunzeln bringen. Grafisch gibt's dank stimmungsvoller Hintergründe und sauberer Kamerafahrten zwischen den über 17 Räumen der Villa wenig zu meckern, die professionelle Synchronisation kann ebenfalls sehr gut gefallen. (mp)



**SPUKT'S HIER?** Plucky und Hamton wagen sich in das düstere Anwesen.

Hersteller: Swing! Entertainment  
Internet: [www.swing-games.de](http://www.swing-games.de)  
Termin: August



**ZEICHENTRICK-ZAUBER** Die Grafik überzeugt mit netten Hintergründen und jeder Menge an tollen Animationen.

### INFO Aktuelle Platinum-Neuerscheinungen

#### Spyro 2: Gateway To Glimmer

**JUMP&RUN** Der freche Jungdrache jetzt schon zum günstigen Platinum-Preis



**FURCHT EINFÜHREND** Manche Gegner zittern schon, wenn Spyro sich ihnen nur nähert.

Der charismatische Jungdrache Spyro sollte die PlayStation seinerzeit für jüngere Spieler attraktiver machen – und überzeugte Spieler aller Altersstufen! Das kunterbunte Jump&Run begeistert mit ulkigen Charakteren, toller Grafik, einem stimmungsvollen Soundtrack und viel Humor auch heute noch und zählt zu den besten seiner Art. Kaufen! (mp)

#### TEST Spyro 2: Gateway To Glimmer

Genre	Jump&Run
Hersteller	SCEE
Termin	30. August
Preis	DM 50,-

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
85%	77%	92%	87%

„Kunterbunt und zuckersüß: Der zweite Auftritt des Jungdrachen ist klasse!“



***Zu Hause unbedingt ausprobieren!***

***Erlebe den extremen Nervenkitzel von Wildwasser-Rafting in dieser ABSOLUT ERSTEN Kajak-Version für die PlayStation.***

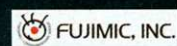
Bahne dir mit Geschick und Urteilsvermögen furchtlos einen Weg durch die Vulkanlandschaften Japans, die alligatorverseuchten Gewässer Amerikas und vorbei an den mörderischen Eisbergen Nordeuropas. Setze dein Leben aufs Spiel, um der ultimative "Wild Rapids"-Champion zu werden, entweder allein oder im Wettbewerb mit deinen Freunden. Aber denke daran - bist du erst im Wasser, kann nichts die rohen Naturgewalten stoppen.

**Features:**

- 9 überwältigende und vielseitige Umwelten, die dich durch die gefährlichsten Landstriche der Welt führen.
- Fieberhafter Multiplayer-Modus einschließlich Turnier- und Zeitangriffsoptionen.
- 6 dynamische Figuren, jede mit anderen Fähigkeiten.
- 3 verschiedene Schwierigkeitsgrade.
- Vielfältige Kajakoptionen, jede mit durch und durch anderen Eigenschaften.
- 6 im Spiel versteckte Kajaks.
- Authentisches Steuerungssystem.



Wild Rapids © EON Digital Entertainment. All Rights Reserved. Developed by FUJIMIC.  
 \*PS\* and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



www.eon-digital.com



# NEWS

## HARDWARE

### Console Carry Case & CD Carry Case

**Zubehör** Alles in der Tasche



**■ PRAKTISCH** In diesen nützlichen Taschen lässt sich all Ihr Spielzubehör verstauen.

Sollten Sie zu den Leuten gehören, die ihre Konsolen und Spiele oft mit sich tragen, um beispielsweise gepflegte Spieleabende bei Freunden zu feiern, dann lohnt sich der Griff zum passenden Zubehör. Mit dem Console Carry Case und dem CD Carry Case von Max Play können Sie sicherstellen, dass Ihr wertvolles Hab und Gut bei Transporten nicht beschädigt wird. Beide Produkte sind sehr robust verarbeitet und bieten genug Platz. So können Sie in der großen Tasche neben der Konsole auch Kabel unterbringen, während die kleinere neben Raum für CDs auch Platz für bis zu vier Memory Cards bietet. Letztendlich spricht der günstige Preis von DM 39,95 (Console Carry Case) bzw. DM 19,95 (CD Carry Case) für eine Anschaffung. (ah)

### Rave Station

**Tanzmatte** Groovig!

Musikspiele sind einer der heißesten Trends im spieleverrückten Japan. Mit *Dance Dance Revolution Euro Mix* von Konami steht Ihnen nun die Veröffentlichung des bekanntesten Tanzspiels in einer europäischen Version ins Haus. Da kommt die Rave Station gerade recht. Auf dieser Tanzmatte von Blaze finden Sie Felder, die dem digitalen Steuerkreuz, den vier Aktionsknöpfen sowie der Start- und Select-Taste entsprechen. Neben Tanzspielen, für die das Gerät natürlich primär gedacht ist, lassen sich auch alle anderen Spiele, so weit sie nicht die L- und R-Tasten benötigen, mithilfe der Matte steuern. Bei den meisten Titeln macht das recht wenig Sinn, ein Versuch kann aber zum recht lustigen Party-Ereignis werden. Technisch und in Sachen Verarbeitung gibt es an der Rave Station nichts auszusetzen, sie steht den in Japan erhältlichen Original-Controllern in nichts nach. Wollen Sie in die Welt der Tanzspiele eintauchen, so sei Ihnen die Rave Station empfohlen. Das recht eingeschränkte Anwendungsfeld macht die Matte angesichts des hohen Preises aber momentan wohl noch zu einem Nischenprodukt für Fans. (ah)



**■ TANZFIEBER** Mit der Rave Station sind Sie auf die kommende Welle der Musikspiele gut vorbereitet.

#### TEST Rave Station

Typ	Tanzmatte
Hersteller	Blaze
Termin	Erhältlich
Preis	DM 89,95

DESIGN 80% VERARBEITUNG 84% KOMFORT 83% GESAMT-WERTUNG **83%**

„Aufgrund der (noch) eingeschränkten Anwendungsgebiete zurzeit eher ein Nischenprodukt“

## Gewinnspiel: Hitpaket von InterAct

In Zusammenarbeit mit InterAct Europe haben wir einige der erfolgreichsten Produkte des Hardware-Herstellers zu **DREI ATTRAKTIVEN PAKETEN** geschnürt.

Jedes dieser drei Pakete enthält folgendes Zubehör:

**Concept 4 Racing Wheel**

**PSX Mouse**

**Ultra Racer**

**Dual Impact Gamepad – Touch Edition**

**■ CONCEPT 4 RACING WHEEL**

Das luxuriöse Lenkrad gehört zur Spitzenklasse.

Um eines dieser Hit-Pakete zu gewinnen, beantworten Sie einfach folgende Frage:

**Wie heißt der neueste Teil der Destruction-Derby-Reihe?**

Wenn Sie die Antwort wissen, sollten Sie folgende Nummer anrufen und der Ansage folgen (Kennwort „InterAct“ und das Lösungswort nicht vergessen)

**0190 59 58 51\***

leider nur in Deutschland möglich!

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

Teilnahmeschluss ist der 6. September 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von InterAct Europe und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken.

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



**■ PSX MOUSE** Besonders Strategiespiele wie *Railroad Tycoon 2* lassen sich mit der Maus komfortabel bedienen.

**■ DUAL IMPACT GAMEPAD** Der Controller bietet den vollen Komfort.

**■ ULTRA RACER** Der Controller besticht durch sein ausgefallenes Design.





# Silent Bomber

9-8-7-6-5-4-3-2-1. Detonation!



>>>>> 3D-Shootem Up auf einem Niveau, das neue Maßstäbe für die Playstation setzen wird.

Eine gottverdammte Plage von hochtechnisierten Androiden hat sich breit gemacht. Menschliches Dasein wird zusehends bedroht. Es ist an der Zeit, zu klären, in wessen Hand die Zukunft liegt. Ein

Team aus bestens trainierten Kämpfern hat die Aufgabe auf sich genommen - und Du bist dabei. Kein Zurück. Die grandiose Pyrotechnik und die finstere, komplexe Umgebung lassen den Spieler bedrohlich lebhaft in diese unberechenbare Welt eintauchen. Pure Action gepaart mit explosiver Strategie.



# INTERNET

Monat für Monat stellen wir Ihnen hier interessante Websites vor.

## Die unheimliche Seite: Alone In The Dark

**Auch Detektiv Edward Carnby kann es sich nicht leisten, auf moderne Kommunikationsmittel zu verzichten.**

Um die besten Seiten im Internet zu finden, ist manchmal schon echte Detektivarbeit gefragt. Besonders, wenn eine Seite so düster ist wie die zu Infogrames' neuestem Horror-Adventure *Alone in the Dark: The New Nightmare*. Unter [www.aloneinthedark.com](http://www.aloneinthedark.com) können Sie unter anderem Näheres zu der Story und den Charakteren erfahren und sowohl Hintergrundbilder als auch Screensaver herunterladen. Falls Sie noch nicht mit der ganzen Geschichte der Horror-Saga vertraut sind, haben Sie die Möglichkeit, diese Wissenslücke zu füllen. Die gruseligen Hintergrundgeräusche sind bei längerem Besuch zwar etwas nervig, können aber zum Glück auch ausgeschaltet werden. Die Website wird ständig aktualisiert und mit neuen Screenshots und Infos ergänzt. Es lohnt sich also, häufiger einen Blick darauf zu werfen, um immer auf dem neuesten Stand zu sein.



**THE DARK SITE** Carnby bringt mit seiner Website etwas Licht ins Dunkel.



**GÄNSEHAUT** Bei dieser Website kommt Gruselstimmung auf. Daneben ist sie sehr informativ.



**BLICK DRAUF** Der Auswahlbildschirm für Screenshots passt zum düsteren Stil des Spiels.



**ARACHNOPHOB** In regelmäßigen Abständen werden neue Charaktere hinzugefügt.

**B. REINARTZ**

**Meine privaten Lieblings-Bookmarks**



**WO SURFT BERND?** Wir verraten die Bookmarks des EA-PR-Managers.



**NACHRICHTEN** Hier hat man alle wichtigen News auf einem Blick – immer sehr aktuell.



**FIT** Als Sport-Fanatiker gibt es nichts Schöneres, als in dieser Site einige Zeit zu verweilen.



**INFORMIERT** Ein herrliches Meinungsforum – Tipps vom Verbraucher an den Verbraucher.

## Die Top-Websites im August

### 1 Final Fantasy Online

[www.ffonline.com](http://www.ffonline.com)

Alle News und Links zur beliebtesten und bekanntesten Fantasy-Rollen-spiel-Reihe.



### 2 Die X-Men-Website

[www.x-men.com](http://www.x-men.com)

Eine wirklich cool aufgemachte Website mit Infos zum Film und zu den Comics.



### 3 Sunflowers

[www.sunflowers.de](http://www.sunflowers.de)

Die neue Website der deutschen Software-schmiede ist schon einen Blick wert.



### 4 Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften

[www.bpijsbmf.sj.de/bpijs](http://www.bpijsbmf.sj.de/bpijs)

Informatives und Aufklärendes zu Indizierung und Jugendschutz.



### 5 AMG All Music Guide

[www.allmusic.com](http://www.allmusic.com)

Wer allgemeine Informationen zu allen Musikrichtungen sucht, wird hier sicher fündig.





# ENTDECKE DIE MAGIE!



## WALT DISNEY WORLD® Quest MAGICAL RACING TOUR

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

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



[www.eidos.com](http://www.eidos.com)



EIDOS  
INTERACTIVE

© Disney. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos Interactive, Inc. under license. Crystal Dynamics, Inc. and the Crystal Dynamics, Inc. logo are registered trademarks of Crystal Dynamics, Inc. Eidos, Eidos Interactive, Inc., and the Eidos Interactive, Inc. logo are registered trademarks of Eidos Interactive, Inc. Sega, Dreamcast, and the Dreamcast logo are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All rights reserved. Screenshots are from the PlayStation® game console.





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

# Johanna von Orleans

**Regisseur Luc Besson erzählt in einem Historien-Epos die Lebensgeschichte der französischen Freiheitskämpferin.**

Die Rolle der französischen Nationalheldin besetzte Besson einmal mehr mit seiner Lieblingsschauspielerin Milla Jovovich, die schon als höheres Wesen im Film Das fünfte Element für ihn spielte. Diese Zusammenarbeit hat sich gelohnt. Obwohl dem Historien-Epos an den Kinokassen der ganz große Erfolg versagt blieb, ist er etwas ganz Besonderes und unbedingt sehenswert.

## Botschafter Gottes

Die kleine Johanna hat während ihrer ganzen Kindheit Visionen, in denen ihr Gott selbst Nachrichten gibt. Nach vielen Jahren bringt sie dem Thronanwärter in Frankreich diese Botschaften, der auf sie hört und mit ihrer Hilfe versucht, die Engländer aus Frankreich zu vertreiben. Die ersten Siege werden gefeiert, doch schon bald wird Johanna Opfer einer machtpolitischen Intrige,

die mit ihrer Auslieferung an den Feind und einem Prozess endet.

## Übersinnlich oder verrückt?

Der Film präsentiert sich als ständige Gratwanderung zwischen Actionfilm, historischem Sittengemälde und Psychodrama. Genau darin liegt auch sein besonderer Reiz.

Michael Erlwein



**LIEBLINGSSCHAUSPIELERIN** Mit Milla Jovovich wurde eine hervorragende Besetzung gefunden.

## Gewinnspiel

Zusammen mit Columbia Tristar Home Video verlosen wir **5x den Soundtrack** und **5 T-Shirts** zu *Johanna von Orleans*.

Die Quizfrage:

**In welchem Land lebte Johanna von Orleans?**



Geben Sie die Lösung einfach unter **0190 / 595851\*** (Leider nur in Deutschland möglich!) telefonisch ab oder schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift: **COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PlayZone, Kennwort: Johanna-DVD, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg**

Teilnahmeschluss ist der **05.09.2000**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Columbia Tristar Home Video und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können uns eine Postkarte an die oben genannte Adresse schicken.

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

**Originaltitel:** The Messenger: The Story of Joan of Arc

**Laufzeit:** 152 Minuten (FSK 16)

**Darsteller:** Milla Jovovich, John Malkovich, Faye Dunaway, Dustin Hoffman

**Ausstattung:** Deutsch/Engl. 5.1, 2.35:1-Format, verschiedene Trailer, Making Of, Soundtrack, Filmografien: Schauspieler, Regisseur

**Urteil:**

## INFO Aktuelle DVD-Neuheiten



### Boiling Point

Bei dieser DVD kann man sich eigentlich die Plotbeschreibung sparen, denn so etwas bekommt man jeden Tag auf einem der Privatsender gegen 23 Uhr zu sehen: ein einfacher Krimi, jedoch ohne Action. Und als wenn das alles nicht schon genug wäre, wurde bei nur 89 Minuten Film aus dem Jahr 1993 auch noch auf gutes Bonusmaterial oder weitere Sprachversionen verzichtet. Für DM 9,95 vielleicht zu vertreten – kostet aber mehr!

**Originaltitel:** Boiling Point

**Laufzeit:** 89 Minuten (FSK 16)

**Darsteller:** Dennis Hopper, Wesley Snipes

**Ausstattung:** Deutsch 5.1, 16:9-Format, Trailer zu *Boiling Point* und *Straight Shooter*

**Urteil:**



### Good Will Hunting

Im manchem von uns schlummern ungeahnte Fähigkeiten – und so auch im guten Will Hunting. Dieser prügelt sich allerdings lieber und arbeitet als Putzmann an der Uni. Doch ein Lehrer erkennt seine Fähigkeiten und will ihn mithilfe eines befreundeten Psychologie-Professors (Robin Williams) zu einem „besseren“ Menschen machen. Ein schöner Film, der das Klassenziel aber knapp verfehlt.

**Originaltitel:** Good Will Hunting

**Laufzeit:** 121 Minuten (FSK 12)

**Darsteller:** Robin Williams, Matt Damon, Ben Affleck, Minnie Driver

**Ausstattung:** Deutsch/Engl. 5.1, 16:9-Format, Trailer zu Filmen von M. Damon & B. Affleck

**Urteil:**



### Taxi

Luc Besson stiftet diesen Monat noch einen Film, der unter seiner Regie entstanden ist. Story: Daniel ist Pizzafahrer ohne Führerschein, steigt von seinem Roller auf ein getuntas Taxi um und wird beim Rasen erwischt. Seine Strafe: Er muss sechs Monate lang der Polizei helfen, die überaus flinke Mercedes-Bande zu schnappen. Eine arg konstruierte Geschichte, die nicht einmal mit guten Stunts und Verfolgungsjagden aufwarten kann. Nur nett, nicht mehr!

**Originaltitel:** Taxi

**Laufzeit:** 85 Minuten (FSK 12)

**Darsteller:** Samy Nacéri, Frédéric Diefenthal, Marion Cotillard

**Ausstattung:** Deutsch/Franz. 5.1, 2.35:1-Format, Making Of, Trailer, TV-Spots

**Urteil:**



### Ganz oder gar nicht

Was tun, wenn das Geld hinten und vorne nicht langt? Ganz einfach: Man braucht eine gute Idee, ein paar Freunde und vor allem jede Menge Mut. Denn Gaz hat die Idee, mit seinen arbeitslosen Freunden als männliche Stripper aufzutreten. Ob das allerdings mit Bierbauch und ohne Tanzausbildung was werden kann? *Ganz oder gar nicht* wird als Kultfilm gehandelt – das mag übertrieben sein, der Streifen ist aber in jedem Fall witzig!

**Originaltitel:** The Full Monty

**Laufzeit:** 88 Minuten (FSK 12)

**Darsteller:** Robert Carlyle, Tom Wilkinson, Mark Addy

**Ausstattung:** Deutsch/Engl./Span. 2.0, 1,85:1-Format, Kinotrailer

**Urteil:**



DEIN ZWEITES PROBLEM:  
KÄMPFE MIT DIESEM MANN.







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

# Jaw – No Blue Peril

**Nach Vivid, den Guano Apes und Reamonn schickt sich die Lüneburger Band Jaw an, die Musikwelt zu erobern!**

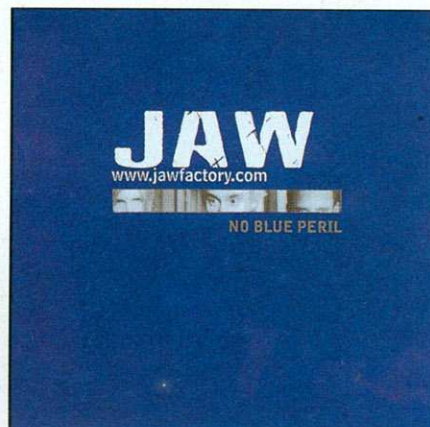
**K**ommt nach der Brit-Pop-Welle der Kraut-Rock-Boom? Möglich wäre es! Denn es ist wirklich erstaunlich, wie junge deutsche Bands mit international tauglichem Songmaterial Monat für Monat die Charts erobern. Nachdem zuletzt Rammstein und die Guano

Apes in den USA Erfolge feierten, könnte der Band „Jaw“ zusammen mit „Reamonn“ als nächster Gruppe der Sprung über den großen Teich gelingen. Das Lüneburger Trio, bestehend aus Sänger Pascal Finkenauer, Drummer Kristian Draude und Keyboarder

Sebastian Steffens, wechselt auf dem Debüt-Album „No Blue Peril“ gekonnt zwischen Grunge, Techno und balladeskem Synthie-Pop. Dank eingängiger Melodien und der tollen Stimme von Sänger Pascal, die teilweise frapierend an Eddie Vedder von Pearl Jam erinnert, passen die stets mit Synthie-Sounds veredelten Songs dennoch perfekt zusammen. Neben der ersten Single-Auskopplung „Alec



**JAW** Noch kennt sie kaum einer, bald dürften Pascal Finkenauer, Kristian Draude und Sebastian Steffens allen Musik-Fans ein Begriff sein. (v.l.n.r.)



**NO BLUE PERIL** Das Debüt-Album ist eine feine Mischung aus Grunge, Techno und Synthie-Pop.

is amused“ überzeugen insbesondere das technolastige „Survive“, „Creature of Masquerade“ sowie die Ballade „Window“. Alles in allem ist „No Blue Peril“ ein ganz erstaunliches Debüt-Album, das eine hohe Chart-Platzierung mehr als verdient hätte. Wer auf Wolfsheim, Vivid oder Pearl Jam steht, wird begeistert sein!

Hans Ippisch

**Anspieltipp:** „Alec is amused“, „Survive“, „Window“

**Gesamtspielzeit:** 54:21 Minuten, 16 Songs

**Urteil:**

## INFO Aktuelle Musik-Neuheiten



### Rödelheim 2000-2001 Evolution

Die Geschichte des Visionärs Moses P., der als 16-Jähriger mit „Twilight Zone“ die Charts eroberte, und (nachdem die Plattenfirmen seine Werke ablehnten) sein eigenes Label „3p“ gründete, wird auf diesem Album schön dokumentiert. Dank Xavier Naidoo, Sabrina Setlur oder Udo Lindenberg ist die Doppel-CD ein echtes Sammlerstück. Der Höhepunkt ist „The Thrill Is Gone“ von Moses' Vater Moe Pelham Sr.

**Anspieltipp:** „Seine Straßen“, „Alles“, „The Thrill Is Gone“

**Gesamtspielzeit:** 95:37 Minuten, 22 Songs

**Urteil:**



### Mission: Impossible 2 Soundtrack

Mit *Mission: Impossible 2* landete Superstar Tom Cruise unter der Regie von John Woo zweifellos den Kinohit dieses Sommers. Auf dem Soundtrack ist zwar bis auf eine Aufnahme der glänzende Score von Hans Zimmer nicht vertreten, die CD dürfte aber durch knackige Songs von Limp Bizkit (die das M:I-Thema verarbeiteten), Metallica, Chris Cornell und den Foo Fighters insbesondere bei den Rock-Fans gut ankommen.

**Anspieltipp:** „Take A Look Around“, „I Disappear“, „Nyah“

**Gesamtspielzeit:** 65:56 Minuten, 17 Songs

**Urteil:**



### Jon Secada Better Part Of Me

Jon Secada darf ohne weiteres als Wegbereiter der Latino-Stars Enrique Iglesias und Ricky Martin bezeichnet werden, landete er doch schon in den 90ern unter der musikalischen Regie des Estefan-Clans große Hits wie „Just Another Day“. Sein neues Album verzichtet auf allzu aufdringliche Latino-Gitarrenklänge und entpuppt sich als durchweg modernes, tanzbares Sammelsurium feiner Popsongs mit Gefühl und Power.

**Anspieltipp:** „Stop“, „Speak To The Wind“

**Gesamtspielzeit:** 55:58 Minuten, 13 Songs

**Urteil:**



### Udo Lindenberg Der Exzessor

Lange bevor Grönemeyer oder Westernhagen die Charts eroberten, hatte „Panik“-Udo schon seinen Kultstatus inne. Nun knüpft der stets im Hotel wohnende Barde mit dem ungewöhnlichen Gesangsstil an alte Erfolge an. Dass er mittlerweile in Berlin wohnt, kommt durch Songs wie „Seid willkommen in Berlin“ oder „Berlin, Light My Fire“ zum Ausdruck. Besonders gelungen ist „Gegen den Strom“, die Tour-de-France-Hymne des ZDF.

**Anspieltipp:** „Gegen den Strom...“, „Berlin, Light My Fire“

**Gesamtspielzeit:** 49:18 Minuten, 12 Songs

**Urteil:**



**SQUARESOFT®**

# DEIN ERSTES PROBLEM: finde IHN.



komlett in deutsch.

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



Lösungsbuch im Handel!  
[www.vagrantstory.de](http://www.vagrantstory.de)

## VAGRANT STORY™



VERSAND:  
GAMESITE GMBH  
GESCHÄFTSBEREICH  
THEO KRANZ GAMES  
JULIUSPROMENADE 11  
97070 WÜRZBURG

LADEN  
Theo KRANZ GAMES  
JULIUSPROMENADE 11  
97070 WÜRZBURG

LADEN  
BRÜCKSTRASSE 42-44  
IM BRÜCKCENTER  
44135 DORTMUND

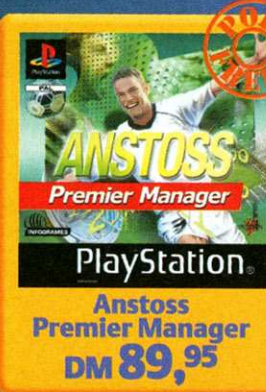
DER VERSANDSPEZIALIST  
AUSGEZEICHNET ALS BESTER  
VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-  
SPECIAL-VERHANDLER  
AUF DER E3-MESSE  
1997 IN NÜRNBERG



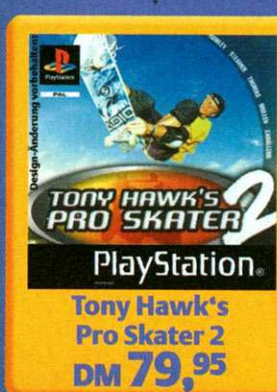
# Theo KRANZ VERSAND



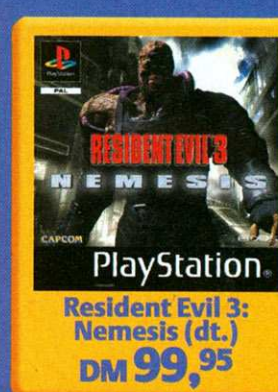
Sony PlayStation Dual Shock  
DM 249,00



Anstoss  
Premier Manager  
DM 89,95



Tony Hawk's  
Pro Skater 2  
DM 79,95



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

## Hardware

- Pistole Scorpion (Blaze) . DM 39,95
- Pistole G-Con 45 (Sony) . . . DM 79,95
- Twin Shock Arcade (Blaze) . DM 99,95
- Lenkrad Jordan 2 in 1 . . . . . DM 79,95
- Lenkr. M. Schuhmacher . DM 139,95
- Infrarot Ctr. CyberShock . DM 59,95
- Mem. 240 Bl. linear (Blaze) . DM 69,95
- 15 Bl. linear (Innovation) . . DM 14,95
- 30 Bl. linear (Innovation) . . DM 19,95
- 60 Bl. linear (Innovation) . DM 29,95
- 120 Bl. linear (Innovation) . DM 34,95
- XPloder CD 9000 . . . . . DM 69,95
- XPloder FX . . . . . DM 69,95
- Graphic Kit Collection . . DM 22,90

## Software

- Alundra 2 . . . . . DM 59,95
- Anstoss - Premier Manager . DM 89,95
- Catan - die erste Insel . . . . . DM 49,95
- Chase the Express (Sept) . . . DM 89,95
- Cold Blood . . . . . DM 99,95
- Colin McRae Rally 2 . . . . . DM 89,95
- Destruction Derby Raw . . . . DM 89,95
- Dragon Valor . . . . . DM 89,95
- Euro 2000 . . . . . DM 89,95
- F1 2000 . . . . . DM 89,95
- Final Fantasy VIII . . . . . DM 89,95
- Formel 1 '99 . . . . . DM 59,95
- Front Mission 3 . . . . . DM 79,95
- Frontschweine . . . . . DM 89,95
- Galerians . . . . . DM 79,95
- Grandia . . . . . DM 89,95
- Legend of Legaia . . . . . DM 59,95
- Need for Speed: Porsche . . . . DM 89,95
- Nightmare Creatures 2 . . . . . DM 89,95
- Parasite Eve 2 . . . . . DM 79,95
- Rayman 2 (Sept) . . . . . DM 89,95
- RC Revenge . . . . . DM 79,95
- Resident Evil 3 (dt.) . . . . . DM 99,95
- Ronaldo V-Football . . . . . DM 89,95
- Suikoden 2 . . . . . DM 79,95
- Sydney 2000 (Aug) . . . . . DM 89,95
- Syphon Filter . . . . . DM 59,95
- Syphon Filter 2 . . . . . DM 89,95
- Tombi 2 . . . . . DM 59,95
- Tomb Raider 4 . . . . . DM 49,95
- T. Hawk's Pro Skater 2(Sept) DM 79,95
- Vagrant Story . . . . . DM 79,95
- Vandal Hearts 2 . . . . . DM 79,95
- Vanishing Point . . . . . DM 89,95
- Wip3out Special Edition . . . . DM 59,95
- World Champ.ship Snooker . DM 89,95
- WWF Smackdown! . . . . . DM 89,95
- X-Files - the Game . . . . . DM 59,95



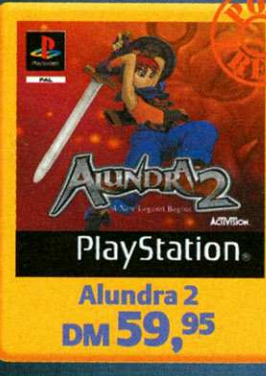
Frontschweine  
DM 89,95



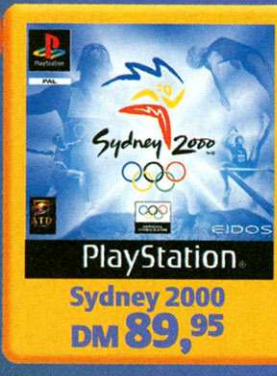
Grandia  
DM 89,95



MediEvil 2  
DM 59,95



Alundra 2  
DM 59,95



Sydney 2000  
DM 89,95



DSF All Star Tennis '00  
DM 59,95



Rayman 2  
DM 79,95



Nightmare Creatures 2  
DM 89,95



F1 2000  
DM 89,95

Der Theo Kranz Versand feiert 10-jähriges Jubiläum. feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei\*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur und ) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Schnell, schneller, Theo Kranz Versand! Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am selben Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei\*. Bestell-Annahme: 8:30-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr. Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. \*: gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. \*: lediglich für Nachnahme-Besteller fällt die Nachnahmegebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt.

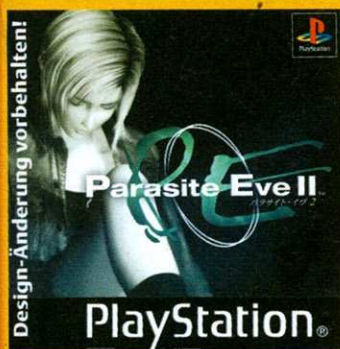
0931-3545222 oder 0180-5211844  
Internet: <http://www.tkgames.de>

AUSTRIA EXPRESS  
schnellservice für Österreich  
Tel.: 0049-9313545228  
Umrechnung = Euro  
Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

Händleranfragen erwünscht! Fax: 0931-571602



Design-Änderung vorbehalten!



## Parasite Eve 2 DM 79,95

Am 4. Sept. bricht in Los Angeles, Kalifornien, die Hölle auf Erden los. Eine neue Generation von Neo-Mitochondrien attackiert den Akropolis-Turm und das LA Police Department hat keine Chance, die Situation unter Kontrolle zu bekommen. In der Rolle der Spezialagentin Ava Brea liegt es nun an Ihnen, die Stadt zu retten, bevor die ganze Welt in Mitleidenschaft gezogen wird. Parasite Eve 2 ist ein Survival-Horror-Trip, den Sie so schnell nicht wieder vergessen werden!



# gameplay

THE GATEWAY TO GAMES



Besuchen Sie uns im Internet!  
Die aktuellsten Release-Termine finden Sie auf [www.tkgames.de](http://www.tkgames.de)

**Syphon Filter 2**  
DM 89,95

**Galerians**  
DM 79,95

**Wipeout 3**  
spezial edition  
DM 59,95

**Vanishing Point**  
DM 89,95

**Ronaldo V-Football**  
DM 89,95

**Suikoden 2**  
DM 79,95

**Front Mission 3**  
DM 89,95

**Vagrant Story**  
DM 79,95

**Destructo Derby Raw**  
DM 89,95

**WWF Smackdown!**  
DM 89,95

**Need 4 Speed Porsche**  
DM 89,95

**Cold Blood**  
DM 99,95

**Sonderangebote**  
nur solange der Vorrat reicht

Extreme 500	DM 49,95
Hugo 2	DM 49,95
Jade Cocoon	DM 49,95
Killer Loop	DM 29,95

**BEST OF INFOGRAMES**

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

**CLASSICS**

Bundesliga Stars 2000	DM 29,95
C & C 2: Alarmstufe Rot	DM 29,95
Popoulos - The Beginning	DM 29,95

**Sony Value**

Anna Kournikova Tennis	DM 29,95
Porsche Challenge	DM 29,95
Speed Freaks	DM 29,95

Achtung: Die Artikel in diesem Kasten werden bei „portofreier Nachlieferung“ nicht berücksichtigt!

**PlayStation**

Alien Trilogy	DM 39,95
A Bug's Life	DM 49,95
Colin McRae Rally	DM 49,95
Crash Bandicoot 3	DM 49,95
Driver	DM 44,95
Final Fantasy VII	DM 49,95
Formel 1 '97	DM 49,95
Fussball Live	DM 49,95
Gran Turismo	DM 49,95
MediEvil	DM 49,95
Moto Racer 2	DM 49,95
Rayman	DM 29,95
Ridge Racer Type 4	DM 49,95
Spyro the Dragon	DM 49,95
Tekken 3	DM 49,95
Tomb Raider 3	DM 49,95
Tony Hawk's Pro Skater	DM 49,95
V-Rally 2	DM 49,95

Internet: <http://www.tkgames.de>

Unsere zusätzliche „SONY“-Bestell-Hotline:

# 0931 3545245

Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin durch Einsenden dieses Coupons - oder Sie adressierten einen mit 3. DM frankierten Brief eintragen per E-Mail an [info@tkgames.de](mailto:info@tkgames.de)



>> GENRE  
 Action-Adventure  
 >> SPIELER  
 1  
 >> HERSTELLER  
 Eidos Interactive  
 >> INTERNET  
 www.eidos.de

Unverhofft kommt Croft! Play Zone kann Ihnen sensationelle **Bilder und Infos** zum nächsten Tomb-Raider-Spiel präsentieren. Der Titel steht für November!

# Tomb Raider Chronicles

**SHE'S BACK!**  
 Die Heroine der Videospielwelt kehrt noch in diesem Jahr auf die PlayStation zurück!







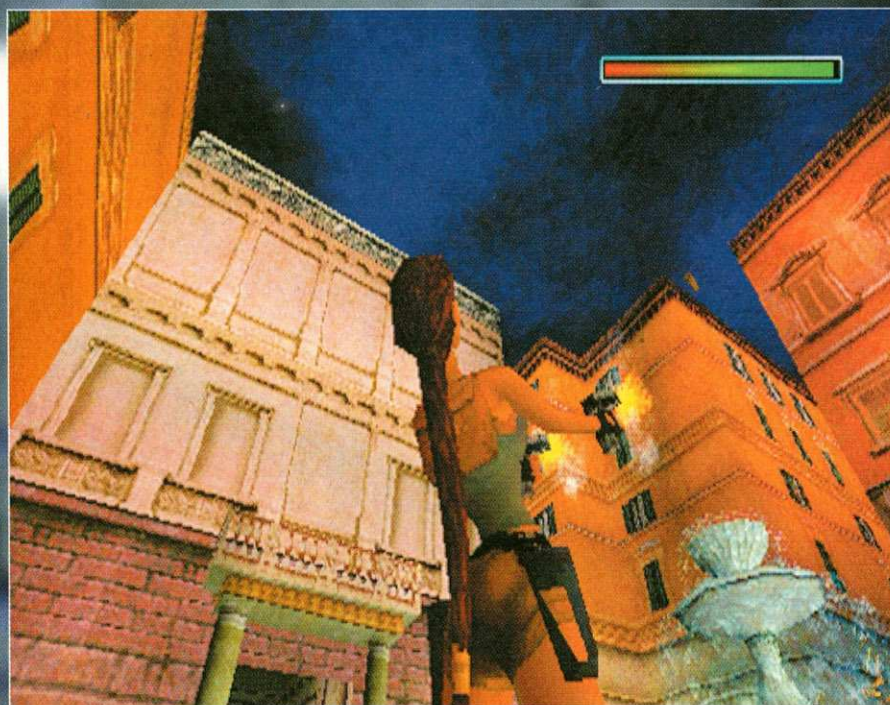
■ **LARA SCHIESST ZURÜCK** Neue Areale, spannende Missionen und feine Gameplay-Verbesserungen werden Lara Croft zu einem würdigen und gloriosen Comeback verhelfen.

Wer das Herzschlag-Finale von *Tomb Raider IV – The Last Revelation* miterlebt hat, dem brennt zunächst die Frage auf den Nägeln, ob Lara Croft die dargestellte Katastrophe überlebt hat. Und auch *Tomb Raider Chronicles* wird Ihnen diese Frage nicht beantworten. Denn dieser brandneue Titel nutzt ein Erzählkonzept, das mittlerweile vielfach Eingang in die Hintergrundgeschichten von Videospielen gefunden hat. *Tomb Raider Chronicles* ist ein Prequel, was bedeutet, dass Episoden aus Laras bewegtem Leben erzählt werden, die zeitlich vor *Tomb Raider IV* liegen, aber von Ihnen noch nicht gespielt wer-

den konnten. Folgerichtig zeigt das Intro von *Tomb Raider Chronicles* die Trauergemeinschaft, die die Heldin just symbolisch zu Grabe getragen hat. Die sterblichen Überreste von Lara waren nämlich nicht aufzufinden – womit ihrer Auferstehung auf der PlayStation 2 denn auch nichts im Wege steht. Nach dem Leichenschmaus geraten die Trauernden – darunter Winston, der Butler Jean Yves und Vater Dunston – ins Erzählen. Ihre Erinnerungen an bisher noch nicht berichtete Abenteuer mit Lara Croft bilden die Grundlage für mehrere Rückblenden, die dann wiederum in die vier neuen Missionen überleiten.

### Metal Gear Raider

Die vier neuen Abenteuer, die jeweils in vier Levels unterteilt sind, bilden einen Verschnitt



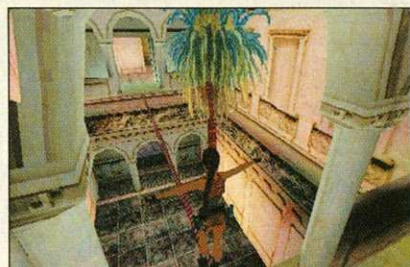
■ **HOME SWEET HOME** Marktplätze, Villenfassaden und verzierte Balkone bilden den Teil des Spieles, den Tomb-Raider-Fans gewohnt sind. Bestimmte Hausvorsprünge eignen sich auch als Kletterbalken.

### INFO Der Gang über das Seil

## Nur keine falsche Bewegung machen!

Auch in *Tomb Raider Chronicles* werden Seile wieder eine tragende Rolle spielen. Und wie!

Die Idee, Seile nicht nur in der Vertikalen, sondern auch in der Horizontalen durch die Levels zu spannen, wird *Tomb Raider Chronicles* um eine interessante Gameplay-Variante bereichern. Denn in solchen Situationen manövrieren Sie Ihre Lady mit dem Steuerkreuz und müssen ihr durch Druck der Rechts- und Links-Tasten beim Ausbalancieren helfen. So sorgen die Entwickler von Core-Design für zusätzliche Adrenalin-Action!



■ **SPANNUNG PUR!** Nur wenn Sie sicher über das Seil gehen, kommen Sie heil an!



■ **NICHT WACKELN!** Die Balance halten Sie mit dem Steuerkreuz – Gefühl ist gefordert!



■ **KOLOSSAL** Ihr erster Auftrag führt Sie nach Rom, wo Sie nach einem Artefakt suchen.



■ **TRAUERGEMEINDE** Diese Herrschaften gehören zur Trauergesellschaft, die Lara beweint.



**INFO** Neue Gagnetypen vorgestellt

## Bunte Schurken-Parade

In diesem Kasten stellen wir Ihnen einige der neuen Widersacher aus **Tomb Raider Chronicles** vor. Eine höfliche Begrüßung entfällt, da sich diese schwer bewaffneten Soldaten als zähe Gegner herausstellen werden.

Um den Status als Premium-Serie im Action-Adventure-Genre aufrechtzuerhalten, muss *Tomb Raider Chronicles* alles bieten, was Spitzentitel wie das zwischenzeitlich erschienene *Metal Gear Solid* erfolgreich in das Segment eingeführt haben. Daher verwundert es nicht, dass die Entwickler besonders betonen, dass es mehrere Abschnitte im Spiel geben wird, in denen Sie in *MGS*-Manier an einem Rudel aufmerksamer Wachen vorbeimüssen. Ihre Spielfigur ist in dieser Stufe nur mit ihrem Charme, der allerdings in einem sexy Catsuit verpackt sein wird, bewaffnet! Wir zeigen Ihnen im Folgenden, welche Typen mehr als nur ein Auge auf das Fräulein Croft werfen wollen.



■ **BLAUE WACHE** Diese Spezialisten sind für jeden Einsatz trainiert.



■ **SWAT-SOLDAT** Angehöriger eines elitären Wachverbandes.



■ **LEIBWACHE** Auf Personenschutz gedrillt, schwer bewaffnet.

■ **SCHARFSCHÜTZE** Die unsichtbare Bedrohung, die in keinem Action-Spiel fehlen darf!



aus altbewährten und frischen Spielideen. Führt Ihr erster Auftrag Sie noch nach Rom, wo Sie nach dem „Stein des Philosophen“ suchen müssen, findet die vierte Action-Eskapade in einem Hochsicherheitsturm statt und verlangt taktisches

Vorgehen wie bei *Metal Gear Solid*. Die zwei mittleren Missionen bilden hier den Übergang von der klassischen Gewölbe- und Kerker-Exkursion zur High-Tech-Spionage. So führt Sie die zweite Mission zu einem U-Boot-Hafen. Hier treffen Sie auf Jean Yves und müssen sich bei Ihren Klettertouren über Kistenstapel

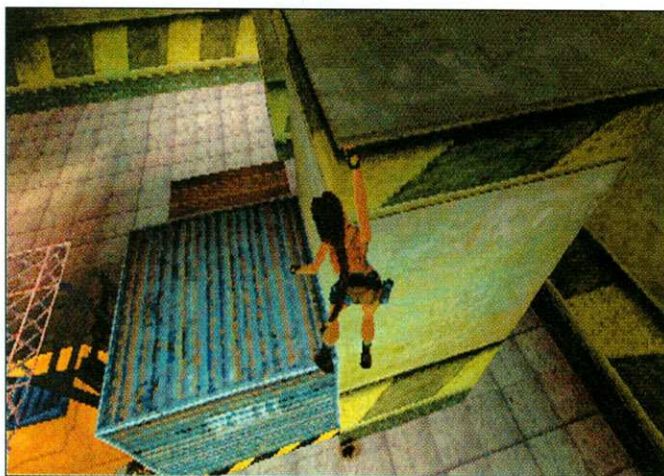
vor einem Lastkran in Acht nehmen, der eine ständige Bedrohung für Sie darstellt. Die dritte

Mission findet auf einem verwunschenen Eiland statt und ist mit besonders vielen Rätseln gespickt. Bemerkenswert ist zudem, dass Sie zu Beginn der Turm-Stufe von einem neuen Charakter namens Zip begleitet werden und Lara für jede der vier Missionen in ein neues Kostüm gekleidet sein wird.

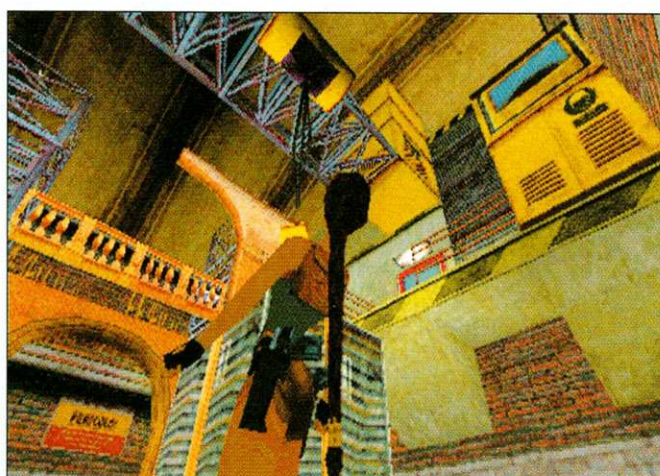
### Schleichen und Schwingen

Um vor allem in höheren Spielstufen zu überleben, müssen Sie vielfach von den neuen

## „Seiltanz, Schleichschritt, Akrobatik – Lara Croft mit mehr Dramatik!“



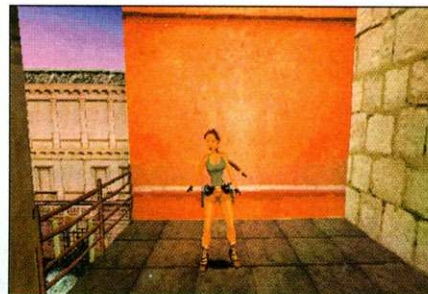
■ **HAURUCK!** In jeder Stufe finden sich zahlreiche Vorsprünge und Kistenstapel, an denen Sie sich in bewährter Manier entlanghangeln dürfen.



■ **HÖHENANGST?** Wie bei den Vorgängern geht es in alle Himmelsrichtungen weiter – und Stürze in diesem Baustellenbereich können fatal enden!



■ **HEISSSPORN** Auch in engen Kammern und Gewölben weiß sich Lara Croft ihrer Haut zu wehren.



■ **KLETTERMAXE** In *Tomb Raider Chronicles* hat Lara viele neue Bewegungsmöglichkeiten.



■ **SCHMERZVERZERRT** So sieht eine Szene aus dem Intro, das in die Rückblenden übergeht, aus.

Fähigkeiten Gebrauch machen, die Lara für ihren fünften PlayStation-Auftritt spendiert wurden. So kann sich die „Große Dame des Action-Adventures“ dank eines neuen Schleichstils noch tiefer an den Boden drücken. Dies ermöglicht es Ihnen, so nahe an Ihre Gegner heranzukommen, dass Sie die zwei neuen Nahkampfwaffen einsetzen können, mit denen sich postierte Wachen lautlos, aber nur für kurze Zeit aus dem Verkehr ziehen lassen. Entweder Sie verwenden Chloroform oder Sie ziehen den Bösewich-



# Wieder ein verregneter Sommer.

Den überstehen Sie spielend!



Codemasters

voraussichtlich ab Mitte August erhältlich

Für 1 - 4 Spieler



89,-

TOCA World Touring Cars

PSX-Rennsimulation

Art. 28674



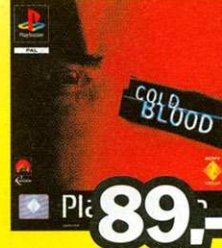
Racing Simulation 2  
PSX-Rennsimulation  
Art. 37786



Evo's Space Adventures  
PSX-Jump'n Run Spiel  
Art. 96665



Music  
PSX-Music-Maker  
Art. 37196



Cold Blood  
PSX-Action-Adventure Spiel  
Art. 28658



Sydney 2000  
PSX-Sportsimulation  
Art. 28673

## HIER SIND DIE GUTEN:

### ProMärkte:

03044 Cottbus  
04329 Leipzig  
04463 Großpörsna  
04509 Wiedemar  
06128 Halle  
06217 Merseburg  
99734 Nordhausen  
06449 Aschersleben  
06766 Bobbau/Wolfen  
06842 Dessau-Mildensee  
06886 Wittenberg  
10365 Berlin-Lichtenberg  
10365 Berlin-Lichtenberg

10719 Berlin-Charlottenburg  
12055 Berlin-Neukölln  
12277 Berlin-Marienfelde  
12351 Berlin-Gropiusstadt  
12619 Berlin-Hellersdorf  
13187 Berlin-Pankow  
13357 Berlin-Wedding  
13405 Berlin-Reinickendorf  
13597 Berlin-Spandau  
14473 Potsdam  
14624 Dallgow  
14778 Wust/Brandenburg  
15230 Frankfurt/Oder  
16225 Eberswalde  
16356 Elche

17036 Neubrandenburg  
17489 Greifswald  
28207 Bremen-Hastedt  
28259 Bremen-Huchting  
28277 Bremen-Kattenturm  
38820 Halberstadt  
38300 Wolfenbüttel  
38855 Wernigerode  
39104 Magdeburg  
39326 Hermsdorf  
39576 Stendal  
67059 Ludwigshafen-City  
67065 Ludwigshafen-Rheingönheim  
67346 Speyer

67549 Worms  
68161 Mannheim-City  
68163 Mannheim-Neustadt  
68519 Viernheim  
68789 St.-Leon-Rot  
69115 Heidelberg-City  
69123 Heidelberg-Pfaffengrund  
70173 Stuttgart  
74076 Heilbronn  
76185 Karlsruhe  
78054 VS-Schwenningen  
79194 Gundelfingen  
82166 Gräfelfing  
94315 Straubing  
84030 Landshut

90429 Nürnberg-Muggenhof  
90482 Nürnberg-Mögelsdorf  
92637 Weiden  
93051 Regensburg  
94032 Passau  
94469 Deggendorf  
95326 Kulmbach  
95615 Marktredwitz

MakroMärkte:  
09111 Chemnitz  
09247 Röhrsdorf  
09456 Annaberg-Buchholz  
01589 Riesa

22525 Hamburg-Stellingen  
22869 Schenefeld  
24768 Rendsburg  
26789 Leer  
30519 Hannover-Döhren  
42651 Solingen  
40878 Ratingen  
42853 Remscheid  
44623 Herne  
46395 Bocholt  
49074 Osnabrück  
67433 Neustadt an der Weinstraße

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

**ProMarkt MakroMarkt**

Wir sind die Guten.

www.promarkt.de  
**KLICK MICH!**  
www.makromarkt.de



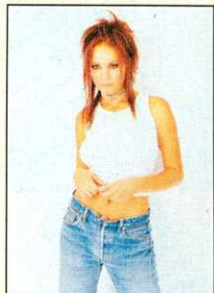
# INFO Tomb Raider – Der Film

## Harte Realität – Die Lara-Darstellerin!

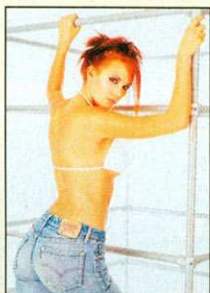
**Lecker! Play Zone ist es gelungen, die neue Lara Croft Lucy Clarkson zu einem exklusiven Photo-Shooting zu bitten. Genießen Sie die Aus- und Einblicke!**

Um gleich Verwechslungen vorzubeugen: Hier sehen Sie nicht die neue Lara-Croft-Actrice Angelina Jolie, mit der zurzeit der *Tomb Raider*-Film in den Londoner Pinewood Studios gedreht wird. Bei der Dame, die wir Ihnen hier zeigen, handelt es sich um Lucy Clarkson, die neue Inkarnation von Lara Croft, die sich mittlerweile auch auf der Webseite von Core-Design (<http://www.core-design.com/newlara.htm>) lasziv räkel.

Das Model aus Rotherham, Yorkshire, wurde am 6. Juli 1983 geboren und hatte seinen ersten Auftritt als Lara Croft in diesem Jahr auf der weltgrößten Videospiel- und Computermesse – E3 – in Los Angeles. Schon ihr Vater hatte bemerkt, dass sie Ähnlichkeiten mit der *Tomb Raider*-Spielfigur hat. Im Auswahlverfahren für das weltliche Lara-Croft-Double konnte sie sich gegen 16.000 Konkurrentinnen durchsetzen! Da hat auch ihr Freund eine gute Wahl getroffen, denn er ist *Tomb Raider*-Fan und hat nun – laut Lucy – „eine Lara ganz für sich allein“.



■ **NASSFORSCH** Die kecke Lucy Clarkson macht in jedem Kostüm eine gute Figur! Traumhaft!

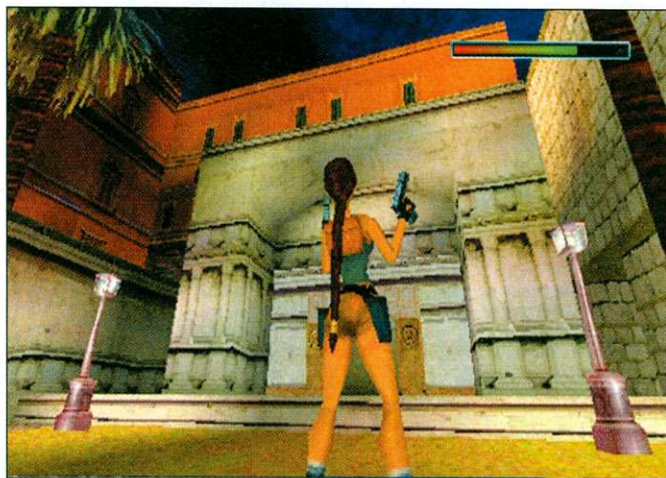


■ **SCHAU MICH AN!** In jeder erdenklichen Position lässt Lucky Lucy die Herzen höher schlagen.



tern einen Knüppel über den Schädel. Und auch die begeisterten Bergsteiger unter den Lara-Fans wurden von Core Design mit Neuheiten bedacht. So dürfen Sie das Bewegungswunder diesmal nicht nur über Seile balancieren (siehe Extrakasten), sondern sie auch mit geübten Griffen parallel versetzte Stangen hinaufschwingen lassen. Allerdings sind diese hilfreichen Wegbereiter für Aufstiege meist gut getarnt und müssen in der opulenten Umgebung zunächst als solche von Ihnen erkannt werden. Ein großer Vorteil all dieser Verbesserungen liegt schon jetzt auf der Hand: Mehr Bewegungsfreiheit bedeutet mehr leckere Animationen, an denen Sie sich sattsehen dürfen.

## „Zwölf Missionen und hundert Geheimnisse harren ihrer Lösung!“



■ **TOR-RAIDER** Verschlussene Portale und Türen, die durch teuflische Mechanismen gesichert sind, müssen von Ihnen erst geknackt werden.

## Evolution und Revolution

Wer schon den Vorgängern von *Tomb Raider Chronicles* verfallen war, könnte trotz der angeführten Veränderungen grundlegend Neues vermissen. Doch garantieren die Level-Designer von Core Design Ihnen ein abwechslungsreiches Spielerlebnis, das überdies mit mehr

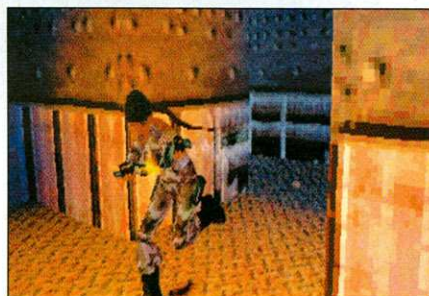
Komfort aufwarten wird. So gibt es in *Tomb Raider Chronicles* viel mehr Gegenstände zu entdecken als bei den Vorgängern. Und deshalb wird es auch eine automatische Suchfunktion geben, die Ihnen hilft, ohne große Mühe ein bestimmtes Areal zu erforschen. Jedesmal wenn Sie fündig werden, verdeutlicht eine animierte Zwischensequenz Ihren Erfolg. Bastelspezialisten dürfen sich dann wieder mit der „Kombiniere“-Funktion ans Werk machen und neue hilfreiche Objekte zusammenstecken. Überdies soll es in *Tomb Raider Chronicles* 100 versteckte Secrets geben. Als Belohnung für deren Auffinden sollen Sie mit exklusivem Artwork belohnt werden. Kurz gefasst verspricht *Tomb Raider Chronicles* eine gesunde Evolution des bewährten *Tomb Raider*-Konzepts, an-



■ **QUELL DER FREUDE** Landschaftsmerkmale wie dieser Brunnen dienen der Orientierung.



■ **KRAN-ALARM** Ihre Tour durch den U-Boot-Hafen wird permanent von einem Kranführer gestört.



■ **MODEWELT** In einer Mission dürfen Sie Lara in ihrem hautengen Arktis-Tarnanzug bewundern.

gereichert mit vielen Verbesserungen. Zur revolutionären PlayStation-2-Zukunft lässt sich hingegen bisher nur sagen, dass dieser noch unbenannte Lara-Auftritt erstmals eine Ego-Perspektive bieten und mit einer sehr düsteren Atmosphäre überraschen soll.

Florian Brich

ANGESPIELT Tomb Raider Chronicles	
System	PlayStation
Hersteller	Eidos Interactive
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 90,-
Termin	November
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	12
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Core Design

EINSCHÄTZUNG **Super**

„Noch vor Weihnachten serviert Eidos Interactive Ihnen die Action-Adventure-Köstlichkeit des Jahres.“



**DIE JAGD DURCH DEN  
WELTRAUM BEGINNT**



# **TITAN A.E.**

**AB 10. AUGUST  
IM KINO!**

[www.titanae.de](http://www.titanae.de)

BUCK FILM & TV **GOLDMANN**

SOUNDTRACK AN VERIFIED MUSIC **EMI ELECTRONICS**

© 2001 TWENTIETH CENTURY FOX **20th CENTURY FOX**



# Driver 2

**MOST WANTED**  
**PLAYZONE**

**>> GENRE**  
Rennspiel  
**>> SPIELER**  
1-2  
**>> HERSTELLER**  
Infogrames  
**>> INTERNET**  
[www.driver2.com](http://www.driver2.com)

Endlich die lang ersehnten neuen Bilder:

Reflections' **Rennspiel-Abenteuer** befindet sich auf der Überholspur und nähert sich der Zielgeraden!



■ **HELFER IN DER NOT** Tanner hat mit Tobias Jones einen verlässlichen Partner in Driver 2.





■ **GLEICH KNALLT'S** Einem Bus, der auf die Kreuzung sticht, sollte man tunlichst ausweichen.



■ **STRASSEN VON HAVANNA** Auf Kuba sind die Autos schon zu Beginn der Fahrt schrottreif.

Lange mussten wir auf neues Material warten, aber jetzt können wir Ihnen endlich neue Bildschirmfotos zum heiß ersehnten *Driver 2* liefern. Die neuen Bilder zeigen erstmals eine größere Auswahl aus dem umfangreichen Fuhrpark, der Ihnen im Laufe des Spiels zur Verfügung stehen wird. So können Sie nun zum ersten Mal einen Bus und einen Löschwagen in Aktion sehen.

## „Die Nachbildung der Städte ist beeindruckend realistisch.“

### Größer, schöner, besser

Mit den neuen Fahrzeugen dürfen Sie durch die bis ins kleinste Detail nachgebildeten Städte Rio de Janeiro, Havanna, Chicago und Las Vegas brettern, von denen jede bis zu 150.000 Gebäude und Objekte enthalten wird. Erst-

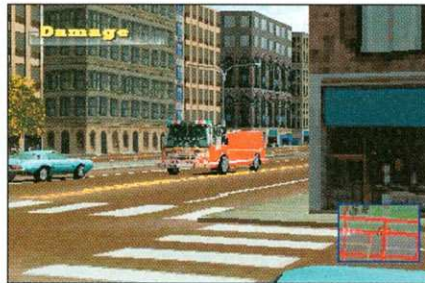
mals wird es dabei nun auch geschwungene Straßen geben, nicht wie im ersten Teil nur rechtwinklige Kreuzungen. Brücken und Autobahnkreuze erlauben zudem eine Überlagerung von Strecken und ermöglichen so ein

echt dreidimensionales Spielgefühl. Sie können die Städte allerdings nicht nur befahren, sondern nun auch zu Fuß erkunden, indem Sie den Undercover-Cop Tanner

in einer *Tomb Raider*-artigen Perspektive durch die Straßen steuern. Ungefähr 15% des Spiels werden Sie auf diese Weise verbringen, während Sie versuchen müssen, den Konflikt zweier rivalisierender Gangsterbanden vor der Eskalation zu bewahren. Während Ihrer Spa-



■ **ABGEZOCKT** Tanner und Jones erholen sich beim Pool-Billard vom Undercover-Stress.



■ **IM EINSATZ** Tanner schreckt in Notfall auch nicht vor einem Feuerwehrgen zurück.



■ **5 VOR 12** Der riesige Löschwagen ist sehr anfällig für Kollisionen und nun auch fast Schrott. Aber man will ja nicht abtreten, ohne vorher mindestens vier andere Autos mit ins Verderben zu reißen.

### INFO Realismus in Driver 2

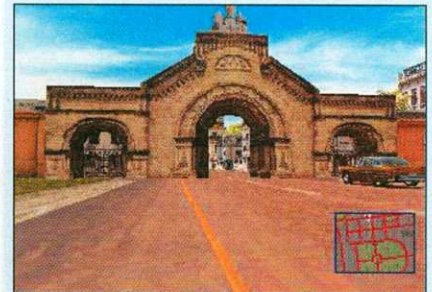
## So real wie möglich!

Das Team von Reflections träumt von der absolut detailgetreuen Nachbildung einer Stadt. *Driver 2* kommt dem schon recht nahe.

Um eine wirklichkeitsgetreue Gestaltung der Städte zu gewährleisten, unternahmen die Programmierer Reisen nach Havanna, Rio, Chicago und Las Vegas. Ein Foto-Shooting vor Ort sollte bei der Arbeit in England helfen. Von der Qualität der Umsetzung können Sie sich selbst überzeugen, indem Sie die unten stehenden Fotos mit den dazugehörigen Screenshots aus dem Spiel vergleichen.



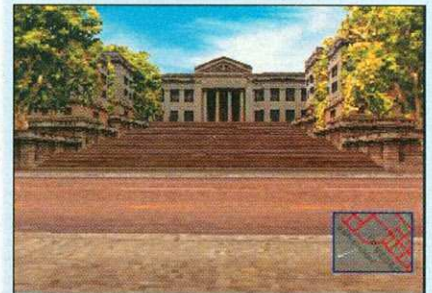
■ **REALITÄT ...** Die Entwickler fotografierten vor Ort markante Gebäude und Landschaften.



■ **... UND VIRTUALITÄT** Die Umsetzung im Spiel ist beeindruckend realistisch.

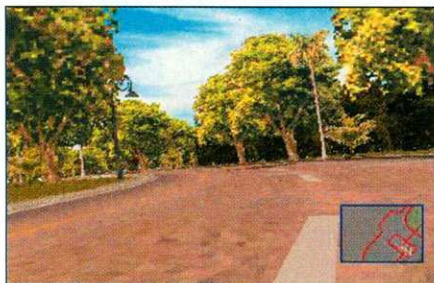


■ **VOR ORT...** Hier fotografierten die Entwickler den imposanten Eingang einer Universität.



■ **... UND IM SPIEL** Auf der Konsole wirkt das Gebäude ebenso beeindruckend wie in echt.





**SCHWUNGVOLL** Driver 2 enthält im Gegensatz zum „eckigen“ Vorgänger auch kurvige Straßen.



**ROSTIG** An diesem alten und geschundenen Diebstahl ist nicht nur eines der Rücklichter im A...

ziergänge dürften Sie bemerken, dass sich die Fußgänger viel realistischer verhalten als im Vorgänger. Sie bummeln durch die Straßen, betreten und verlassen Gebäude oder bleiben auf einen Plausch stehen. Die Ziele in Sachen Fußgänger-KI sind so ehrgeizig, dass die Passanten noch nicht in die Demoversion integriert wurden, da man weiter am Design feilt.



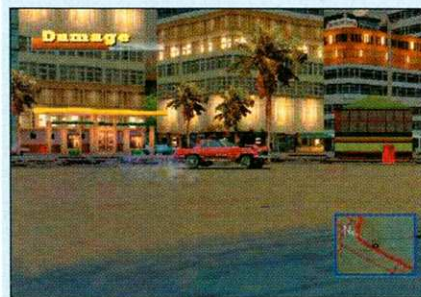
**FUHRPARK** Auch der Pontiac gehört zu den Wagen, die sich Tanner unter den Nagel reißen kann.

## INFO Der Entwicklungsstand von Driver 2

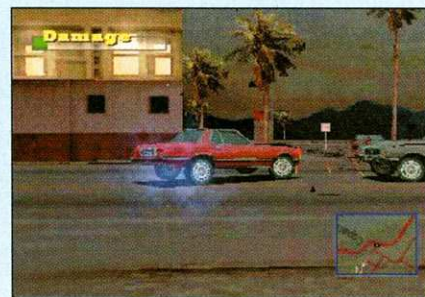
### Die Lichter der Nacht

Obwohl die Entwicklung von Driver 2 weit fortgeschritten ist, zeigen die Bildschirmfotos noch immer nicht das fertige Spiel.

Nach der Fertigstellung der eigentlichen Spielengine beginnen die Entwickler nun damit, die ersten Spezialeffekte ins Spiel einzubauen. So können wir Ihnen hier erstmals Bilder einer Nachtfahrt bei Driver 2 präsentieren, bei denen vor allem die erleuchteten Fassaden der Straßenzüge hervorstechen. Noch warten aber die meisten Details auf ihre Integration ins Spiel. So fehlen Schattenwürfe und Lens-Flare-Effekte bislang gänzlich, sollen aber nun zügig implementiert werden.



**HELL ERLEUCHTET** Bei Nacht bieten die Straßenzüge eine strahlende Kulisse.



**GUTER ANFANG** Nachtfahrten wurden implementiert, viele der Effekte fehlen aber noch.

### Zweisspieler-Variante inklusive

Neben dem Undercover-Modus, der das Kernstück des Spiels bildet, dürfen Sie Ihr Können auch in Driver 2 wieder in einigen eigenständigen Fahrspielen unter Beweis stellen oder sich im stark erweiterten Regisseur-Modus selbst als Filmemacher versuchen und Ihre aufreibendsten Verfolgungsjagden zu span-

nenden Clips zusammenstellen. Besonders hohe Erwartungen richten sich natürlich auf den angekündigten Zweisspielermodus, bei dem Sie sich in einem Zerstörungs-, einem Checkpoint- und einem Verfolgungsrennen heiße Duelle in einem Teilbereich der vier Städte liefern können.

André Horn



**MOSAİK** Langsam, aber sicher füllen sich die Straßen von Driver 2 mit immer mehr Details.



**HELDENVEREHRUNG** Che Guevara zieht die Häuserwände im sonnigen Havanna.



**ABGEHOBEH** Driver 2 lädt zur Spritztour im Bus ein. Selber dürften wir leider noch nicht in dem Vehikel fahren, hoffen aber, dass sich Größe und Gewicht auch realistisch auf das Fahrverhalten auswirken.

ANGESPIELT Driver 2	
System	PlayStation
Hersteller	Infogrames
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 90,-
Termin	Oktober
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	40 Missionen
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Reflections

EINSCHÄTZUNG **Super**

„Die ultimative Mischung aus Abenteuer- und Rennspiel fährt uns mit Vollgas entgegen.“



# expert



*preiswert und kompetent!*

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

**EXPERT**  
**HOCHST**

## D2 CallYa-Box (CallYa-Card + Alcatel One Touch Club\*)

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

**99.50** DM  
€ 50.<sup>87</sup>



**JogDial:**  
Schneller Zugriff auf alle Funktionen!



## D2 CallYa-Box (CallYa-Card + Sony CMD-CD 5)

- Stand-by-Betrieb: 50 - 180 Std. Standby
- Sprechzeit: 2,5 - 6 Std.
- 139g leicht
- SMS mit Worterkennung
- Vibrationsalarm
- 3D-Menü
- JogDial

**149.-** DM  
€ 76.<sup>18</sup>



Reden ist Silber...

**schon ab**  
**2 1/2 Pf.**  
am Wochenende!



## D2 CallYa-Box (CallYa-Card + Nokia 5110\*)

- Stand-by-Betrieb: 60-230 Std.
- Sprechzeit 3-5 Std.
- 170g leicht
- Speicher bis zu 250 Namen und Nummern
- Datenübertragung möglich

**129.-** DM  
€ 65.<sup>96</sup>



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

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



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



# Alien

## Die Wiedergeburt



» GENRE
Action
» SPIELER
1
» HERSTELLER
Fox Interactive
» INTERNET
www.foxinteractive.com

**Die Brutzeit ist vorüber! Nach langem Warten gibt Fox Interactive endlich die **Alienjagd** frei.**

**DURCHBRUCH** Waren es im Film nur insgesamt zwölf Aliens, haben Sie es im Spiel mit einer ganzen Menge mehr zu tun ...

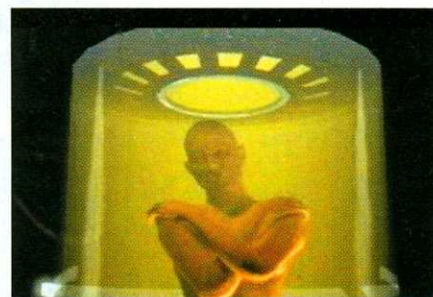
**F**ast zwei Jahre ist es nun her, dass Fox Interactive ankündigte, ein Spiel zu dem Kinoerfolg *Alien – Die Wiedergeburt* herauszubringen. Dann wurde es erst auf Anfang letzten Jahres verschoben und war auf einmal völlig aus dem Gespräch. Doch endlich meldete sich das Team zurück. Ursprünglich war für das Spiel die Third-Person-Ansicht geplant. Nun ist daraus ein Ego-Shooter geworden, der so die Atmosphäre des Films noch intensiver an den Spieler heranbringen will.

### Auferstanden von den Toten

Das Spiel zum Film setzt 200 Jahre nach *Alien 3* an. Den Wissenschaftlern des Forschungsschiffs USM Auriga ist es gelungen, Ellen Ripley mitsamt dem Alien-Queen-Embryo zu klonen. Um weitere Aliens züchten zu können, die zu Forschungszwecken zur

**„Dieses Alien-Spiel holt noch einmal alles aus der PlayStation heraus.“**

Erde gebracht werden sollen, benötigen die Wissenschaftler erst einmal Wirtskörper. Die bekommen sie von einer Schmugglerbande geliefert, in Form von gut einem Dutzend Menschen. Natürlich gerät das gesamte Experiment außer Kontrolle und die frisch gezüchteten Killerorganismen kommen frei.



**NUMMER 8** Mit einem aufwendigem Render-Intro werden Sie mitten in die Handlung gezogen.





■ **MAULKORBPFICHT** Die Aliens sind hervorragend animiert und bewegen sich genauso wendig und schnell wie ihre Pendants im Film. Das verlangt von Ihnen eine erhöhte Treffsicherheit.



■ **HAUSTIER** Diese Energiewand schützt Sie noch vor dem Alien. Finden Sie einen Weg hier durch!

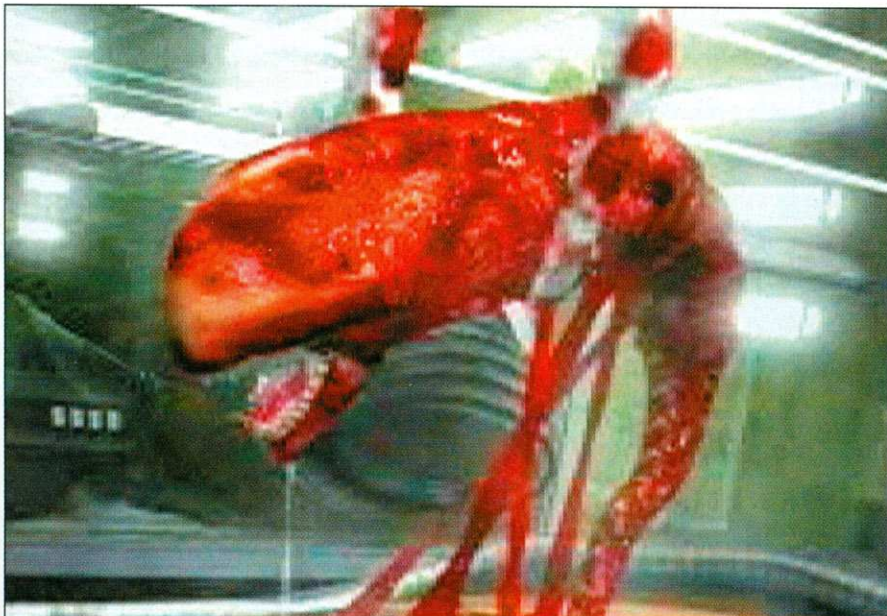


■ **KINDERÜBERRASCHUNG** Die gefährlichen Facehugger sind äußerst flink und schwer zu treffen.

Jetzt ist es Ihre Aufgabe, den Selbstzerstörungsmechanismus der Auriga zu aktivieren und so schnell wie möglich zum Schmugglerschiff Betty zu gelangen. Schlüpfen Sie zu diesem Zweck in die Rolle von Ripley, Call, Christie oder DiStephano und greifen Sie zu den Waffen, denn der Weg ist lang und die Aliens lauern überall.

## Ungewöhnliche Steuerung

Aber nicht nur aufgrund ihrer Anzahl verlangen Ihnen die Gegner alles ab. Durch eine ausgefeilte KI kriechen die Aliens über mehrere Ebenen hinter Ihnen her, kommunizieren telepathisch miteinander und greifen dann in Gruppen an. Hinzu kommen noch Schwärme von Facehuggern, die sich,



■ **GOD SAVE THE QUEEN** Dieser geklonte Chestbuster soll die Mutter eines neuen Alien-Staates werden. Wirt Ripley bekommt ein wenig von der Alien-DNA ab, was sie höchst unberechenbar macht.

## INFO Das Waffenarsenal

### Zeigen Sie Gegenwehr!

#### Diese Waffen sind für Sie!

Um gegen die Aliens erfolgreich zu sein und vor allem lebend Ihr Ziel zu erreichen, brauchen Sie natürlich auch eine größere Kollektion von Waffen. Einige sind aus dem Film bekannt, andere wurden extra für das Spiel erdacht.



■ **AUTOMATIKPISTOLE** Nicht geeignet, um mehreren Feinden gleichzeitig standzuhalten.



■ **SHOTGUN** Verursacht große Wunden bei den Aliens. Vorsicht vor Säurespritzern!



■ **PULSE RIFLE** Bekannte Anti-Alien-Waffe. Gibt mehrere schnelle Schüsse hintereinander ab.



■ **FLAMMENWERFER** Gut, um Aliens auf Distanz zu halten, leider tötet man damit nicht schnell.



■ **GRANATWERFER** Diese Waffe verschießt Sprengsätze, die leicht verzögert explodieren.



■ **RAKETENWERFER** Als reine Distanzwaffe gut, um mehrere Aliens auf einmal zu erlegen.



■ **LASER RIFLE** Weiterentwicklung der Pulse Rifle. Energieblitze bringen Aliens sofort zum Platzen.



## INFO Die Charaktere im Spiel

### Dieses Team sollten Sie kennen!

Wenn Sie Mouse und Controller in die Hand nehmen, sollten Sie wissen, wen Sie da durch die Gänge scheuchen.

Die vier bekanntesten Charaktere des Original-Kinofilms von *Alien - Die Wiedergeburt* stehen Ihnen zur Auswahl, um den Kampf gegen die Aliens aufzunehmen.

Jeder von ihnen ist mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Waffen ausgestattet. So wird neben der adrenalinisierenden Atmosphäre auch hier für Abwechslung gesorgt.

 <p><b>LT. ELLEN RIPLEY</b> Der bekannteste Charakter der Alien-Saga wird aufgrund des Alien-Queen-Embryos geklont. Da sie dadurch auch eine gute Portion Alien-DNA mitbekommen hat, ist sie nicht nur sehr stark, sondern auch unberechenbar.</p>	 <p><b>ANNALEE CALL</b> Die Schiffsmechanikerin auf dem Schmugglerschiff „Betty“. Sie ist eine sehr fähige und zähe Frau, die nicht nur ungewöhnlich viel Menschlichkeit zeigt, sondern auch ein ganz besonderes Geheimnis hütet ...</p>	 <p><b>CHRISTIE</b> Der Terminator der Betty-Crew. Ein etwas rätselhafter, doch verdammt tougher Kerl, der seine Coolness nicht einmal in den tödlichsten Situationen verliert. Seine Besonderheit: Chirurgisch angebrachte Pistolen.</p>	 <p><b>DISTEPHANO</b> Soldat auf der USM Auriga. Nachdem die Aliens ausbrechen und das gesamte Forschungsschiff überrennen, verbündet er sich mit den Schmugglern der „Betty“ und hilft ihnen bei ihrer Flucht.</p>
---	---	---	--



**OBERMOTZ** Die Stärke eines Aliens hängt ganz davon ab, wer oder was sein Wirt gewesen ist.



**RUMHÄNGEN** Solange die Aliens Sie nicht bemerkt haben, können Sie sie sicher abschießen.



**BLINDGÄNGER** Die Biester können sich untereinander schnell telepathisch verständigen.

wenn Sie nicht aufpassen, blitzschnell auf Ihr Gesicht setzen und Ihnen einen Embryo implantieren. Kommen Sie dann nicht schnell genug zu einem Medlab, um den Embryo wieder herausoperieren zu lassen, bricht nach wenigen Minuten ein Chestburster aus Ihnen heraus und Sie sind auf der Stelle tot. Damit Sie eine reelle Chance gegen solch agile Feinde wie die Facehugger haben, übernahmen die Programmierer von Argonaut die Idee der Maus- und Tasta-

tursteuerung von PC-Ego-Shootern und konvertierten sie erfolgreich für die PlayStation. Das Ergebnis ist zunächst etwas gewöhnungsbedürftig, da man in der linken Hand den Controller hält und mit der rechten die PlayStation-Maus steuert. Es zahlt sich aber sehr schnell aus, wenn die angreifenden Monster von allen Seiten kommen, was des Öfteren der Fall ist. Das soll aber nicht heißen, dass sie alle zwei Meter auf ein Alien treffen, ganz im Gegenteil ...

### Nichts für Angsthasen!

Das Spiel lebt zum Großteil vom Nervenkitzel, dass hinter der nächsten Ecke wieder ein Feind lauern könnte. Und diese Spannung wird zuletzt durch den fantastischen Sound unterstützt, der sich sogar in Dolby Surround präsentiert. Dabei stammen die 3D-Soundeffekte und Hintergrundgeräusche überwiegend aus dem Originalfilmen. Wichtigster Stimmungserzeuger ist hierbei der Motion-Tracker (Bewegungsmelder), der



**GEBURTSHELPER** Die Facehugger setzen Ihnen einen Embryo ein, der in kürzester Zeit schlüpft. Finden Sie also schnellstmöglich ein Med-Labor!



**ATEMNOT** Einige Ebenen sind unter Wasser gesetzt worden und müssen durchtaucht werden. Als Luftvorrat dienen sprudelnde Luftbläschen.



# Gewinnspiel

**AKTION** „Alien – Die Wiedergeburt“-Gewinnspiel

## In jedem siebten Alien-Ei...

**Freunde der schleimigen H.R.-Giger-Kreaturen können sich freuen!**

Um Ihnen die Wartezeit auf das Adrenalin erzeugende Actionspiel zu versüßen, geben wir Ihnen in Zusammenarbeit mit Fox Interactive die Chance, sich einen der folgenden Preise zu krallen. Alles, was Sie brauchen, ist ein bisschen Vorwissen zu den Alien-Filmen und eine Postkarte oder ein Telefon.

Beantworten Sie einfach die folgende Frage:

### Wie heißt der Charakter, der in allen 4 Alien-Filmen die Hauptrolle spielt?

Unter den Gewinnern verlosen wir



■ 5 X „ALIEN“-  
„Die Wiedergeburt“ auf DVD

■ 5 X „ALIEN“-  
Chestbuster-T-Shirt

Wissen Sie die Antwort? Dann rufen Sie diese Nummer an und folgen der Ansage (Stichwort „Alien“ und das Lösungswort nicht vergessen!):

## 0190 59 58 51\*

**Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns aber wie immer eine Postkarte mit Lösungswort an die folgende Adresse schicken:**

**COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion Play Zone, Kennwort: Alien, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg**

Teilnahmeschluss ist der 06. September 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Fox Interactive und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

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

### Suche Alien-Jäger mit IQ

Ihnen stehen zwar über zehn Waffen zur Verfügung, aber nicht immer kommen Sie mit reiner Feuerkraft weiter. Um das Gameplay etwas aufzulockern, wechseln sich schnelle Action-Adventure-Abschnitte des Öfteren mit Passagen ab, in denen kleinere oder auch größere Rätsel zu lösen sind. In einigen Missionen müssen Sie zum Beispiel etwas suchen und zerstören, in anderen wiederum jemanden retten. Und immer haben Sie dabei dieses unbestimmte Gefühl, beobachtet und verfolgt zu werden, zucken bei jedem lauten Geräusch zu-

sammen. Atmosphärisch ist Fox Interactive mit *Alien – Die Wiedergeburt* auf jeden Fall ein absolutes Meisterstück gelungen.

Stefanie Schwarz

ANGESPIELT <b>Alien – Die Wiedergeburt</b>	
System	PlayStation
Hersteller	Fox Interactive
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Circa DM 99,-
Termin	September
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	10
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Fox Interactive
EINSCHÄTZUNG <b>Sehr Gut</b>	
„Atmosphärisch dichter Ego-Shooter mit erstklassigem Sound und Alien-Feeling.“	



■ **RAMPENLICHT** Die Lichteffekte werden in Echtzeit berechnet. Schaurige Atmosphäre garantiert.



■ **SOUVENIR GEFÄLLIG?** Halten Sie Abstand! Aliens haben kräftige Zweitkiefer und Klauen.

Ihnen durch Geräusche angibt, ob und wie viele Feinde in der Nähe sind. Auch einige der Szenarien werden Ihnen bekannt vorkommen, sofern Sie den Film gesehen haben. Beklemmende Kriechorgien durch enge Luftschächte gehören ebenso dazu wie Tauchgänge in überfluteten Räumen –

## „Das wird Ihnen garantiert das Blut in den Adern gefrieren lassen!“

alles mit ansehnlichen Texturen versehen. Hinzu kommen noch einige Schauplätze, die zwar für den Film geplant waren, aber nicht mehr realisiert wurden. Insgesamt zehn riesige Levels gilt es zu erforschen. Mit seiner 3D-Polygon-Engine holt *Alien – Die Wiedergeburt* die letzten Rechenreserven aus der alten PlayStation heraus. Die Lichteffekte werden in Echtzeit berechnet und sparsam genug eingesetzt, um ein schaurig-düsteres Ambiente zu erzeugen.



■ **AUFLÖSUNG** Treffen Sie Ihre Gegner, spritzt Ihnen äußerst ätzende Säure entgegen.



■ **NOCH LACHEN SIE** ... Das Alien ließ sich zu einem Foto mit Bernd Reinartz von EA überreden.



■ **STEINER** Der Haudegen und Anführer der Palastwache, Adalbert Steiner, hat wortwörtlich ein eisernes Kreuz.

**MOST WANTED**  
**PLAYZONE**

# Final Fantasy IX

<b>&gt;&gt; GENRE</b>
Rollenspiel
<b>&gt;&gt; SPIELER</b>
1
<b>&gt;&gt; HERSTELLER</b>
Square Europe
<b>&gt;&gt; INTERNET</b>
www.squaresoft.com

**Die Japan-Version von Squares neuestem **RPG-Geniestreich** macht Sie in Sekunden süchtig!**

Spielwelt eher mittelalterlich aussieht und die erwähnten Intro-Sequenzen länger ausfallen als beim Vorgänger. Selbst eingefleischte Rollenspiel-Hasser müssen die grafischen Vorzüge von *Final Fantasy IX* neidvoll anerkennen.

**E**ine runde Million Kopien zum Preis von umgerechnet 130 Mark pro Stück – macht satte 130 Millionen Mark! Soweit die wirklich stolzen Umsatz-Zahlen allein des ersten (!) Verkaufstages von *Final Fantasy IX* in Japan. Zum Stichtag am 9. Juli standen die Fans vielerorts schon am Abend vorher Schlange, um gleich am Release-Morgen ihre *FF IX*-Kopie nach Hause tragen zu können, Fachgeschäfte und Kaufhäuser öffneten früher, um dem Ansturm einigermaßen Herr zu werden: Größere Release-Erfolge feiern in Japan derzeit höchstens neue Pokémon-Spiele.

## Echter Augenschmaus

Dass die asiatischen *Final Fantasy*-Jünger allerdings auch gute Gründe für ihre Euphorie hatten, zeigt sich sofort, wenn man die japanische Version von *FF IX* in die Konsole schiebt: Bereits das geniale Spielintro präsentiert die wohl besten Filmsequenzen, die jemals auf einer PlayStation zu sehen waren! Erinnern Sie sich an den grafisch opulenten Beginn von *FF VIII*? In *FF IX* werden Sie in eine mindestens ebenso atmosphärische Fantasy-Welt katapultiert – nur dass die Charaktere diesmal weniger „erwachsen“ wirken, die

## In die Vollen

Gleich in den ersten Sequenzen lernen Sie Zidane Tribal kennen, einen jungen Dieb und Draufgänger an Bord des riesigen Theater-Luftschiffs Primavista. Gemeinsam mit ein paar Gleichgesinnten will er zu einer Gala-vorstellung bei Königin Blane – in Wahrheit wollen die Getreuen dort aber vor allem die Königstochter, Prinzessin Garnet, entführen. Nach einigen In-Game-Sequenzen an Bord des Theater-Schiffs wechselt das Kamera-Augenmerk: Jetzt erleben Sie Schwarzmagier VIVI Ornitier, der eben feststellt, dass sein Theater-Ticket eine plumpe Fälschung ist.



■ **OH NEIN!** Steiners Grimasse versteinert: Eben schwingt sich Prinzessin Garnet per Fluchtseil zum Opernluftschiff hinüber und Zidane folgt auf dem Fuß.



■ **PALASTKÜCHE** Auf der Suche nach der Prinzessin stürmt Steiner das Reich von Chefkoch Quina. Der hat jedoch kaum Zeit und ganz andere Sorgen.



## Schlichte Eleganz

Ein Top-Spiel, das auch äußerlich auffällt

Squares Vorzeige-RPGs haben sicher einen gewissen Ruf zu verteidigen. Bei einer Spitzenprodukt-Reihe muss natürlich auch das Verpackungs-Design jeder einzelnen Serienfolge bis ins letzte Detail stimmen. Das Motto von Square: Schlichte Eleganz, keine knalligen Farben, weniger ist oft mehr... Beim neunten Teil der Saga haben die Box-Art-Gestalter ganze Arbeit geleistet, sind dem Schlichtheitsanspruch beim Titel-Design treu geblieben und haben wunderschöne, einfarbige Motive auf die 4 CDs gebracht. Sehen Sie selbst, wie gut die „äußere Hülle“ des neunten FF-Epos dadurch zur Geltung kommt.



■ **BOX ART** Die schlichte Gestaltung der Spielebox hat bei FF inzwischen schon Tradition.



■ **MANUAL** Stilvoll, aber wenig aussagekräftig präsentiert sich das Benutzer-Handbuch.



■ **CD 1** Erlesen sind die 4 CDs mit Arts von Yoshitaka Amano geraten, hier Zidane und ein Mädchen.



■ **CD 2** Schwarzmagier VIVI Ornitier und Palastritter Adelbert Steiner zieren die zweite CD.



■ **CD 3** Freija Crescent und Quina Quen, sehr ungewöhnliche Charaktere, sind auf CD Nummer 3.



■ **CD 4** Der mächtige Krieger Salamander und das Mädchen Eiko bilden den Abschluss auf CD 4.



■ **ROTES KREUZ** Durch einen Zauber erweckt VIVI die bereits tot geglaubte Prinzessin zu neuem Leben und beweist so seine Tauglichkeit für die Gruppe.

**WER?**  
www.wer-ist-es.com

begann 1969 in einer Garage

mit dem Verleih und der

Reparatur von Jukeboxen?

SMALL

WAVES

BUILD

GREAT

STORMS

A STORM APPROACHES



## INFO Fantastisches Gefährt

### Das Ende der „Primavista“

Nur der Zeppelin Hindenburg hatte einen glühenderen Abgang

Das fantastische Theater-Luftschiff „Primavista“ ist beinahe das Allererste, was Sie im Intro von *FF IX* zu Gesicht bekommen. Auf ihm reisen der junge Dieb Zidane Tribal und seine Gefährten zur Theatergala im Königspalast. Es ist fliegende Bühne und Fluchtfahrzeug der Prinzessinnen-Entführer zugleich, eine wahrhaft majestätische Himmelserscheinung. Doch leider überlebt die riesige, schwebende Galeere den Kampfeinsatz nicht: Die Animationssequenzen vom „Untergang“ der Primavista gehören mit zum Besten, was jemals auf einer PlayStation zu sehen war.



■ **KNALLER** Zur Theatergala wird auf der Primavista ein bombastisches Feuerwerk abgebrannt.



■ **HARPUNE** Die Flucht des Luftschiffs wird mit schweren Palastharpunen fast im Keim erstickt.



■ **MOBY DICK** Wie ein Wal an der Angel wird das Theaterschiff von Harpunen an die Kette gelegt.



■ **WRACK** Nach dem Freiheitsflug endet das Glück der Primavista auf dieser Waldlichtung.

Natürlich gelangt der Zauberer auf Umwegen aber doch noch zur Theaterdarbietung. Während die Vorstellung beginnt, lernen Sie

### „Acht spielbare Hauptfiguren – die größte Besetzungsliste der FF-Geschichte.“

Königin Blane (eine blauhäutige, pickelgesichtige, fette Schabracke) und Ihren Palastwachen-Chef, den edlen Ritter Steiner, kennen. Nach einem Schaukampf auf offener Bühne machen sich Zidane und ein Gefähr-

te als Palastwächter verkleidet auf Kidnaping-Tour. Doch statt bei Prinzessin Garnet auf Widerstand zu stoßen, bittet diese sogar darum, entführt zu werden. Unterdessen wird Ritter Steiner mit der Suche nach der Prinzessin beauftragt. Schließlich entdeckt er sie in Zidanes Begleitung, als sie sich eben zum Theater-Luftschiff hinüberschwingen – Steiner folgt ihnen mit der Grazie eines fliegenden Schweins (im Klartext: Seine



■ **VOLLTREFFER** Mit vier Helden gegen einen einzigen Feind gibt's keine Niederlage. Die vollen grünen Energiebalken signalisieren Kampfbereitschaft.



■ **NACKEDEIS** Die von Zidane ausgeraubten Wachen erhalten von Ritter Steiner die wohlverdiente Standpauke. So zeigt sich ein Soldat nicht öffentlich.

„Landung“ entspricht der eines abschmierenden Geiers). Auf der Theaterbühne der Primavista entbrennt nun ein Kampf zwischen Ritter und „Entführern“, bei dem Prinzessin Garnet versehentlich von einem Schwertstreich getroffen wird. Nur gut, dass auch Schwarzmagier VIVI inzwischen auf der Bühne ist: Ein Zauber von ihm bringt der Prinzessin das Leben zurück. Doch auch die Königin selbst hat die Entführer mittlerweile gesichtet und lässt das Theaterschiff aus allen verfügbaren Kanonen harpunieren und bombardieren. Schwer getroffen kann die Primavista entkommen, nur um kurz darauf in einem nahe gelegenen Wäldchen zu havarien ...

### Orte, Gegner, Fähigkeiten

Nach diesem grandiosen Start der Geschichte findet sich der Spieler im „Evil Forest“, dem „verwunschenen Wald“ wieder, wo das Gefährtenteam aufgespalten wird und natürlich weitere Aufgaben zu bewältigen sind. Sollte sich übrigens der Mini-Boss des Waldes sein Schwert stehlen lassen, erhält Zidane dadurch eine praktische Waffe. Etwas später erforschen die Helden den „Nebel-Kontinent“ („Mist Continent“) und eine Eishöhle („Ice Cave“), wo sie auf Goblins, eine riesige Python und viele andere Feinde treffen. Die weitere Reise führt die Krieger durch das „Dali“-Dorf und auf das Deck eines Güter-Transportschiffs, wo Sie gegen Geister und einen ziemlich harten Endgegner antreten. Da Sie fast auf Schritt und Tritt versteckte Waffen und Gegenstände entdecken können, wachsen auch das Kampfgeschick und die Spezialfähigkeiten Ihrer Charaktere permanent. So werden nach und nach 24 Zauber der schwarzen und 24 der weißen Magie verfügbar, dazu gesellen sich weitere 12 neutrale Zaubersprüche. Offenbar gibt es sogar „blaue“ Magie. Daneben besitzen die Charaktere aber auch andere Spezialtalente, so ist Zidane beispielsweise ein äußerst geschickter Dieb, der auch mitten im Gefecht seine Gegner unbemerkt ausplündern kann.

### Neu und Alt

*Final Fantasy IX* bietet eine absolut dichte Storyline mit einem wahren Feuerwerk an





**■ ZARTE BANDE?** Selbst in den chaotischsten Situationen wie hier auf der Flucht ist der Rebell Zidane rührend um die hübsche Prinzessin besorgt.

Abwechslung: Es braucht wirklich nur Sekunden, um gefesselt zu sein! Die Rückkehr zu Schwertern und Magie mag zwar die Fangemeinde spalten, doch die mit üppigen Filmszenen gewürzte Handlung an sich lässt einfach nichts zu wünschen übrig! Auch das neue Kampfsystem ist praktikabel, allerdings besteht die wesentlichste Änderung im Vergleich zu *FF VII* und *VIII* darin, dass Sie nun mit vier Kämpfern zugleich antreten können (vorher höch-

## „Die schlicht genialen Filmsequenzen werden Sie regelrecht von den Socken hauen.“

stens drei). Gefundene Gegenstände und Waffen verleihen ihrem Träger wieder Spezialfähigkeiten, nur sind diese jetzt von Charakter zu Charakter unterschiedlich: Eine Lederrüstung, die Zidanes Verteidigung anhebt, hilft Magier VIVI beispielsweise beim Feuerzauber. Neu daran ist, dass die speziellen Kräfte der Items nach mehrfacher Benutzung auf den jeweiligen Charakter übergehen.

Durchaus erwähnen sollte man auch die Hintergrundmusik von FF-Hauskomponist Nobuo Uematsu, die zwar nicht ganz an den Soundtrack von *FF VII* herankommt, mit ihren keltisch angehauchten Melodien aber bestens die vorherrschende Sword-And-Sorcery-Stimmung unterstützt. Zieht

man ein Fazit der Japan-Version, lässt sich feststellen:

Nach umwälzenden Neuerungen sucht man in *Final Fantasy IX* vergeblich. Die genannten Veränderungen sind eher Qualitätssteigerungen in puncto Grafik und Spielbarkeit. Doch auch, wenn der Titel „nur“ einigermaßen vertraute Serien-Kost bietet, ist *Final Fantasy IX* trotzdem immer noch der mit Abstand opulenteste Teil der Reihe.

Matthias Glaser

ANGESPIELT <b>Final Fantasy IX</b>	
System	PlayStation
Hersteller	Square Europe
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Japanisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	2000
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Ansteigend	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/nein	-
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Squaresoft
EINSCHÄTZUNG	<b>Super</b>
„Der Titel erinnert in Teilen an die Vorgänger, sieht dabei aber nicht nur besser aus als jemals zuvor.“	

**WER?**  
www.wer-ist-es.com

ließ wegen übergroßem

Andrang für ein neues

Produkt ein voll besuchtes

Fußballstadion räumen?

**SMALL**

**WAVES**

**BUILD**

**GREAT**

**STORMS**

**A STORM APPROACHES**



# Tony Hawk's Pro Skater 2

**MOST WANTED**  
**PLAYZONE**

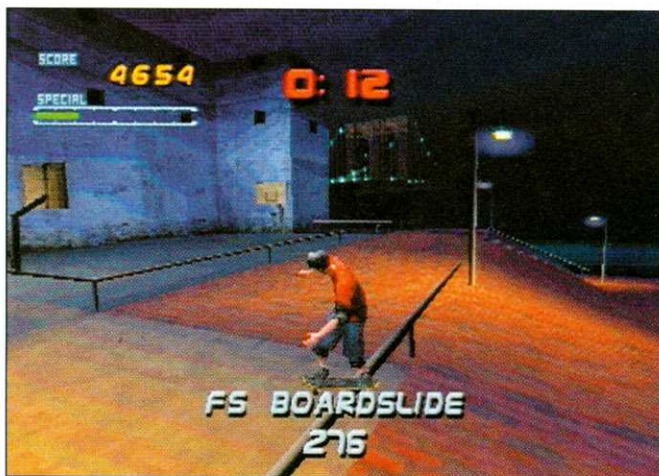
» **GENRE**  
Skateboarding  
» **SPIELER**  
1-8  
» **HERSTELLER**  
Activision  
» **INTERNET**  
[www.activision.de](http://www.activision.de)

Fans des **Rollbrettsports** fiebern der Veröffentlichung des zweiten Teils im September entgegen.

■ **SKY SURFER** Altmeister Tony Hawk hat auch nach vielen Jahren noch viel Spaß in der Halfpipe.







■ **ANGST?** Diese verlassen Gegend im nächtlichen New York suchen nur abgebrühte Skater auf. Die Brieftasche sollte man am besten zu Hause lassen.

Stattdessen auf den Lorbeeren des fulminanten Vorgängers auszuruhen und den Nachfolger lediglich in Sachen Grafik aufzumöbeln, hat sich das Entwicklerteam von Neversoft lobenswerterweise auch reichlich Gedanken über sinnvolle Gameplay-Neuerungen gemacht. Während man im ersten Teil für das Knacken der unterhaltsamen Aufgaben Videotapes bekam, lockt diesmal der schnöde Mammon die nunmehr 13 Profis umfassende Riege auf sonnenüberflutete Skateparks am Meer oder in eine mit zahlreichen Rampen versehene Flughalle.

### Manual und Moneten

Nur wer das nötige Kleingeld besitzt, kann sich den Zutritt zu einem neuen, umfangreichen Areal mit geheimen Abschnitten erkaufen. Mit den eingesackten Moneten lassen sich außerdem bessere Leistungen auf dem Brett finanzieren. Schwachpunkte in den Bereichen Balance, Landing oder Speed können so je nach Gusto kompensiert werden, was zu einem nuancenreicheren Gameplay mit jeder Menge Tuningmöglichkeiten führt. Beim coolen Rastaman vom Skate Shop ist überdies der Erwerb eines neuen Skateboards mit verbesserten Fahreigenschaften möglich. Durch ein leichteres Board kann z. B. der Speed erhöht werden.

### Feine Verbesserungen

Die zusätzlichen Änderungen zum Vorgänger werden nach einigen Runden auf den schnellen Brettern ersichtlich. So werden wahre



■ **INGEKLEMMT** Wenn Tony diesen abgefahrenen Spezialtrick nicht steht, wird es schmerzhaft für den erfahrenen Altmeister.

# SMALL

# WAVES

# BUILD

# GREAT

# STORMS

**A STORM APPROACHES**





■ **FCKW** Umweltbewusste Rollbrettfahrer sacken die verteilten Spraydosen ein. Die Sammelaktion wird mit harten Dollars belohnt.



■ **SALUTE!** Elissa Steamer schockt die männliche Konkurrenz durch außergewöhnliche Specials. Hier sehen Sie den eingesprungenen Salute.



■ **KONKURRENZ** Im gelungenen Zweispielermodus kommt es zu erbitterten Duellen auf Rädern.



■ **WARNUNG** Bei gewagten Sprüngen in die Tiefe muss die X-Taste zur Landung gedrückt werden.



■ **KOPFÜBER** Der tollkühne Backflip ist einer der optisch spektakulärsten Spezialtricks.

Artisten bei *Tony Hawk's Pro Skater 2* mit einer höheren Punktzahl belohnt, wenn sie den gezeigten Trick perfekt ausführen. Für eine eher schlampig vorgetragene Performance eines Benihana oder des Crossbone gibt es entsprechend weniger Zähler. Durch dieses Feature werden auch erfahrene Tony-Jünger immer wieder in die Halfpipe gelockt, um den bestehenden High-Score doch noch zu toppen. Bei spektakulären Sprüngen aus größerer Höhe ist das Drücken der X-Taste unerlässlich, wenn man nicht eine der neuen

Sturzanimationen mit ansehen will. Weitere Motivation bringt der neu integrierte Manual-Move, mit dem erfahrene Spieler mehrere Combos aneinanderreihen können. All diese durchdachten Verbesserungen werden *Tony Hawk's Pro Skater 2* zusammen mit dem technischen Feinschliff, den Editoren für eigene Skater und Parks sowie einer Vielzahl an Mehrspielermodi zu einem absoluten Tophit machen, dessen rauem Charme nur schwer zu entkommen sein wird.

Jens Quentin

## INFO Mühe wird belohnt

### Skaten in Perfektion

Im Gegensatz zum ersten Teil kommt es bei *Tony Hawk's Pro Skater 2* darauf an, wie Sie die einzelnen Tricks und Combos stehen.

Dabei wird der gezeigte (gestandene) Trick in drei Kategorien eingeteilt: Hat man es eben so ohne Sturz geschafft, erhält man weniger Punkte, als wenn man den Move sauber steht. Wer gar eine lupenreine Landung hinlegt, wird mit mehr Punkten belohnt. Durch diese feinen Nuancen und die unterschiedliche Bewertung haben auch erfahrene PlayStation-Skater immer wieder die Möglichkeit, den persönlichen High-Score zu toppen. Wir zeigen Ihnen die unterschiedliche Beurteilung und die davon abhängige Punkteverteilung anhand eines Tricks.



■ **SLOPPY** Für einen mit Ach und Krach gestandenen Move gibt es weniger Punkte.



■ **PERFECT** Wenn man den Trick perfekt ausführt, hagelt es deutlich höhere Punktzahlen.

## ANGESPIELT Tony Hawk's Pro Skater 2

System	PlayStation
Hersteller	Activision
Genre	Skateboarding
Spieler	1-8
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 89,-
Termin	September
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	15 Areale
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Neversoft

## EINSCHÄTZUNG

**Super**

„Nicht nur für Fans des Vorgängers wird dieses Spiel ein absolutes Muss!“



# Gewinnspiel

# Titan A.E.

Pünktlich zum deutschen Kinostart des SciFi-Abenteuers am 10.08. verlosen wir in Zusammenarbeit mit Fox Interactive gigantische Preise!

## 1. Preis:

**Eine handsignierte Originalzeichnung zum Film!**

■ **WERTVOLL** Die handsignierte Originalzeichnung aus dem Film ist die Zierde jeder Wand!



## 2. Preis:

**Fan-Paket, bestehend aus Fahrrad-Helm, T-Shirt und dem Original-Soundtrack zum Film**

■ **STAHLBLAU** Der schicke Fahrradhelm schützt auch vor Beschuss durch Aliens.



■ **UNIFORM** Das T-Shirt im 3D-Design ist die ideale Kluft für Weltenretter.



■ **MUSIK IN DEN OHREN** Der Original-Soundtrack ist Teil unseres Fan-Paketes.



## 3. Preis:

**Original-Titan-A.E.-Armbanduhr**

■ **PÜNKTLICH** Mit der Armbanduhr kommen Sie rechtzeitig zum Kommandoeinsatz Kinostart.



## 4. – 8. Preis:

**Der stahlblaue Titan-A.E.-Fahrradhelm**

## 9. – 13. Preis:

**Das Titan-A.E.-T-Shirt**

## 14. – 18. Preis:

**Das Titan-A.E.-Filmposter**

## 19. – 28. Preis:

**Je ein Bügelaufdruck fürs T-Shirt und ein Titan-A.E.-Temporary-Tattoo.**

■ **RETTER DER MENSCHHEIT** In dem Science-Fiction-Abenteuer von Regisseur Don Bluth nehmen Menschen den Kampf gegen eine böse Alien-Rasse auf.

# Preisfrage

## Wie heißt der Regisseur von Titan A.E.?

Wissen Sie die Antwort? Dann sollten Sie die folgende Nummer anrufen und der Ansage folgen (Kennwort „Titan A.E.“ und das Lösungswort nicht vergessen):

# 0190 59 58 51\*

(Leider nur in Deutschland möglich)

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

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

Teilnahmeschluss ist der 6. September 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Fox Interactive, Electronic Arts und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

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



# Alone In The Dark: The New Nightmare

>>GENRE
Action-Adventure
>>SPIELER
1
>>HERSTELLER
Infogrames
>>INTERNET
www.aloneinthedark.com

**Wir beleuchten neue Details zu Infogrames' sorgfältig gehütetem Horrorprojekt.**



Von der *Alone In The Dark*-Serie, die Anfang der 90er-Jahre auf dem PC das Zeitalter der 3D-Action-Adventures einläutete, schaffte bislang nur Episode 2 den Sprung auf die Konsole. Mittlerweile überrollen wahre Fluten von erfolgreichen Survival-Horror-Titeln den Markt und Infogrames packt sein bewährtes Grusel-

konzept aus dem Keller, um es gleich für vier Systeme – PlayStation, Dreamcast, PC und Game Boy Color – auf Hochglanz zu polieren.

## Aus Alt mach Neu

Neben den Basiszutaten (Spukhaus am Ende der Welt, Isolation von der Außenwelt, cineas-

tische Kameraperspektiven) haben sich die Entwickler jetzt noch auf ein weiteres Element aus Vorgänger Nummer 1 besonnen: die Option, das Geschehen in der Rolle zwei verschiedener Figuren zu durchleben. Wie bereits in der Ur-Fassung werden Sie auch bei *The New Nightmare* gleich zu Beginn des Spiels die Möglichkeit haben, sich zwischen einer männlichen und einer weiblichen Hauptperson zu entscheiden. Bei Letzterer handelt es sich um die junge Aline Cedrac, ein attraktives, intelligentes und vor Selbstbewusstsein strotzendes Supergirl vom Schlag Lara Croft. Die unerschrockene Abenteuerin widmet sich nicht nur hingebungsvoll der Erforschung alter Indianerkulturen, sondern hat auch noch das Rätsel ihrer Herkunft zu knacken. Als Alines Gegenstück tritt der Mystery-Ermittler Edward Carnby auf, der bereits in Teil 1 bis 3 Erfahrung als



■ **PANIK** Immer ruhig Blut! Dieses Objekt sieht zur Abwechslung einmal nicht gefräßig aus.



■ **STAUBIGE HALLEN** Wäre doch gelacht, wenn es in der Gespenstervilla keine Geheimgänge gäbe!



■ **THERE'S A LIGHT** Das Stromnetz des alten Herrenhauses war auch schon mal besser in Schuss.





■ **WEICHE, DÄMON!** Mit speziellen Strahlenwaffen geht Carnby gegen das lichtscheue Gesindel vor.



■ **DAS TOR ZUM SCHATTENREICH** Niemand ahnt, was für Geheimnisse das alte Anwesen birgt.

Geisterjäger sammeln durfte. Ihn führt der Tod eines guten Freundes nach Shadow Island, wo er wie Aline auf eine sagenumwobene Villa aufmerksam wird. Offensichtlich sind die Entwickler darum bemüht, für jeden Charakter einen eigenständigen Handlungsfaden zu spinnen. Zudem werden Aline und Carnby auf ihrem Horror-Ausflug auf unterschiedliche Spezialgeräte stoßen, um den blutdürstigen Bewohnern des alten Landhauses im wahrsten Sinne „einheizen“ zu können.

### Messer, Gabel, Schere, Licht ...

Während Edward Carnby zum Beispiel mit nuklearen Blitzen schießen und eine Plasma-Stablampe schwingen darf, wartet auf Aline unter anderem eine Maschine, mit der sich magnesiumbeschichtete Scheiben abfeuern



■ **VERGANGENER GLANZ** Gerade der Detailreichtum der Hintergründe treibt den Adrenalinspiegel nach oben. Jeder Winkel scheint sich als Versteck für die Schattenkreaturen geradezu anzubieten!

## INFO Charaktere

### Verschollen

#### Fordert das Spukhaus in Nordamerika zwei weitere Menschenopfer?

Kurz nach einem ungeklärten Todesfall auf Shadow Island vor der Küste von Maine sind zwei weitere Personen unter mysteriösen Umständen verschwunden. Obwohl auf den ersten Blick kein Zusammenhang zwischen den beiden Vermissten besteht, scheint es dennoch eine düstere Verbindung zwischen ihnen zu geben: das Interesse an einem alten Anwesen, das von den Einheimischen gemieden wird.

#### Aline Cedrac

Größe: .....1,72 m  
Gewicht: .....54 kg  
Augenfarbe: ....Grün  
Haarfarbe: ....Rot  
Alter: .....26

Als Tochter einer französischen Einwanderin wuchs Aline Cedrac als Einzelkind in Boston auf, schloss dort ein Anthropologie-Studium ab und promovierte bereits im Alter von 24 Jahren. Aline verfügt über ein überdurchschnittlich gutes Gedächtnis und eine überragende Intuition, gibt sich ihren Mitmenschen gegenüber jedoch oft etwas eigensinnig und arrogant. Seit dem Tod ihrer Mutter beschäftigt sie sich intensiv mit der Suche nach ihrem Vater, dessen Identität bis heute ein Rätsel ist.



#### Edward Carnby

Größe: .....1,84 m  
Gewicht: .....78 kg  
Augenfarbe: ....Blaugrau  
Haarfarbe: ....Braun  
Alter: .....32

Edward Carnby wurde als Kind unbekannter Eltern in einem Waisenhaus in Virginia aufgezogen. Er besitzt ein besonderes Gespür für das Wirken finsterner Mächte und sieht sich selbst als eine Art Kreuzritter gegen das Böse. Kaum verwunderlich, dass er allgemein als eigenbrötlerischer Außenseiter bekannt ist. Als sein Freund und Kollege Charles Fiske tot am Ufer von Shadow Island gefunden wird, begibt sich Carnby vor Ort, um den Hintergrund des Todesfalles aufzuklären.



lassen. Da die meisten dieser Waffen große Mengen an Gas oder anderen Rohstoffen verbrauchen, sollten Sie mit Ihrer Munition gut haushalten. Ähnlich wie in *Dino Crisis* werden sich die Instrumente im Laufe des Spiels schrittweise ausbauen lassen, um noch verheerenderen Schaden unter der Schattenbrut anzurichten. Bleibt nur noch abzuwarten, was für Höllenkreaturen das Darkworks-Team letztendlich für Sie in seinem Entwicklungslabor heranzüchtet.

Stefanie Schetter



■ **SÜSSE TRÄUME** Ob die Heldin einen Blick unter das Bett geworfen hat, bevor sie sich schlafen legte?

ANGESPIELT	Alone In The Dark
System	PlayStation
Hersteller	Infogrames
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 90,-
Termin	November
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Darkworks

EINSCHÄTZUNG	<b>Sehr Gut</b>
„Technisch ausgeklügeltes Spiel mit der Angst – das ist Horror der subtilen Art!“	



# The World Is Not Enough



>> GENRE
Action
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Electronic Arts
>> INTERNET
www.007.ea.com

Mit seinem zweiten offiziellen **James-Bond-Spiel** zieht Electronic Arts jetzt alle Register.

O bwohl die PlayStation-Version des neuesten Bond-Titels auf der Engine von *Tomorrow Never Dies* basiert, ist er doch deutlich besser geworden als sein Vorgänger. Das liegt nicht zuletzt an der Entscheidung, das Spiel in der First-Person-Perspektive zu präsentieren, was den Spieler

**„Wir wollen, dass der Spieler sich wie James Bond fühlt.“**

**Joel Wade, Black Ops**

wieder mehr mitten ins Geschehen zieht als die Rücken-Ansicht. Dabei wollten die Entwickler von Black Ops das Beste aus verschiedenen Ego-Shootern mit eigenen, neuen Ideen verbinden.

## Beweisen Sie Vielseitigkeit

Diesmal geht es nicht nur darum, sich mit Waffengewalt durch die einzelnen Levels zu schlagen. Manche Missionen verlangen von Ihnen die für einen Geheimagenten typische Vorsicht und Fingerspitzengefühl. Dabei sollten Sie nicht davon ausgehen, dass Sie

■ **CHARMANT BIS ZULETZT** Natürlich dürfen selbst in 007s Konsolenabenteuern die obligatorischen Bond-Girls nicht fehlen.

streng nach Ihrem Briefing handeln müssen, geschweige denn können. Die insgesamt zehn komplexen Levels fordern Spontaneität und Scharfsinn, denn wie in einem

typischen Bond-Streifen gibt es immer mehr als nur eine Möglichkeit, Ihre Missionen zu erfüllen. Aber nicht nur das unterscheidet *The World Is Not Enough* von anderen Ego-Shootern. Selbst während eines Auftrages kann es Ihnen passieren, dass sich Ihre Missionsziele ändern. Inwiefern genau, hängt dabei ganz von Ihren Handlungen ab – die KI



■ **IN TÖDLICHER MISSION** Das Spiel soll mit einer hohen und stabilen Framerate laufen.





**JUMP-SHOT** Beinahe alle Levels basieren auf Original-Schauplätzen aus dem Film.



**AUF LEISEN SOHLEN** Jeder Level bietet mehrere Lösungswege, die Sie gehen können.

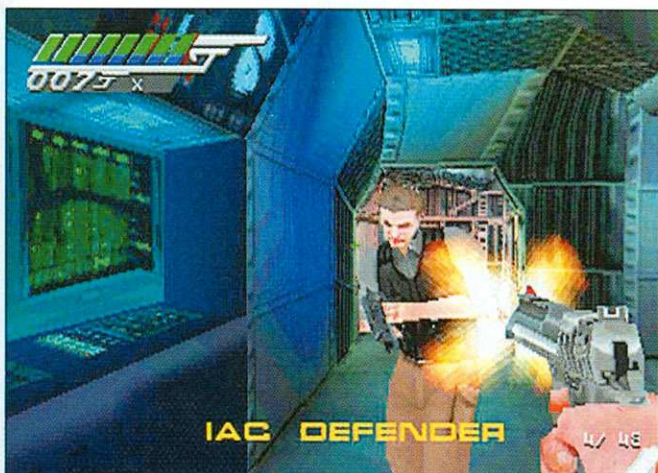


**GOTCHA!** Mit dem Raketenwerfer sollten Sie Abstand halten, um sich nicht selber zu schaden.

der Umgebung stellt sich darauf ebenso ein wie die Ihrer Gegner.

## Viel im Gepäck

Ausgestattet mit einem umfassenden Sortiment aus Qs Zauberwerkstatt, das sowohl Spielereien aus dem Film als auch völlig Neues enthält, dürfen Sie dann auf unterschiedlichste Weise Ihre MI6-Fähigkeit beweisen. Eine Skitour durch das Kaukasusgebirge gehört genauso dazu wie eine wilde Verfolgungsjagd durch die Straßen von Ist-



**MAN LEBT NUR ZWEIMAL** Je nachdem, wo und wie Sie Ihren Gegner treffen, wird er nur verletzt sein und nicht gleich das Zeitliche segnen.

## INFO Die Charaktere im Spiel

### Du bist nicht allein!

Neben Gegnern haben Sie natürlich auch Verbündete.

Da *The World Is Not Enough* auf dem gleichnamigen Film basiert, gibt es neben James Bond noch einige andere bekannte Charaktere, die für den Verlauf der Handlung wichtig sind:



**M** Sie ist die Chefin von MI6 und somit von James Bond.



**RENARD** Der Hauptgegner ist ein gewissenloser Killer.



**V. ZUKOVSKY** Der Ex-KGB-Agent ist jetzt Casinobesitzer.



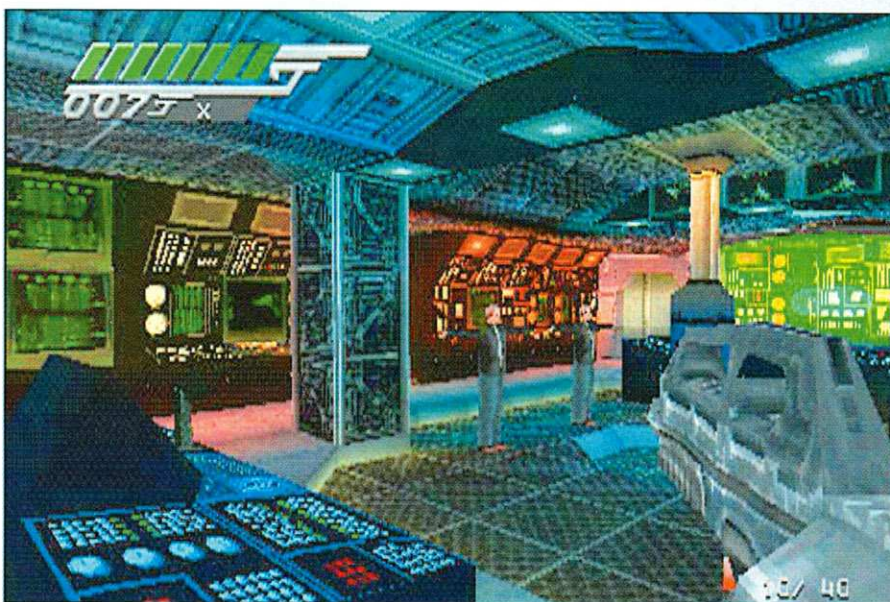
**ELEKTRA KING** Sie ist die Erbin des King-Imperiums.



**DR. C. JONES** Die Atom-Physikerin arbeitet für das IDA.



**DER KILLER** Nicht einmal der MI6 kennt sie genau.



**MONDBASIS ALPHA** In feindlichen Gefilden ist Tarnung meistens besser, als ein Sturmangriff mit gezogener Waffe. Setzen Sie deshalb besser mehr auf leise Sohlen, als auf rohe Gewalt.

anbul und natürlich jede Menge Schießereien. Dafür stehen Ihnen diverse Waffen zur Verfügung, wie zum Beispiel Bonds Lieblingswaffe, die PK99, aber auch eine BGK-74

mit Granatwerfer oder ein AR-36-Gewehr mit Zielfernrohr. Zusätzlich wurde das Spiel mit einem verbesserten Zielsystem versehen, um Ihnen den Gebrauch der Waffen



**NICHT SCHIESSEN!** Die KI der Gegner ist sehr ausgefeilt – doch wie im richtigen Leben gibt es auch im Spiel immer ein paar Ausnahmen ...





**■ IN DECKUNG BLEIBEN** Ihre Feinde können und werden sich untereinander verständigen.

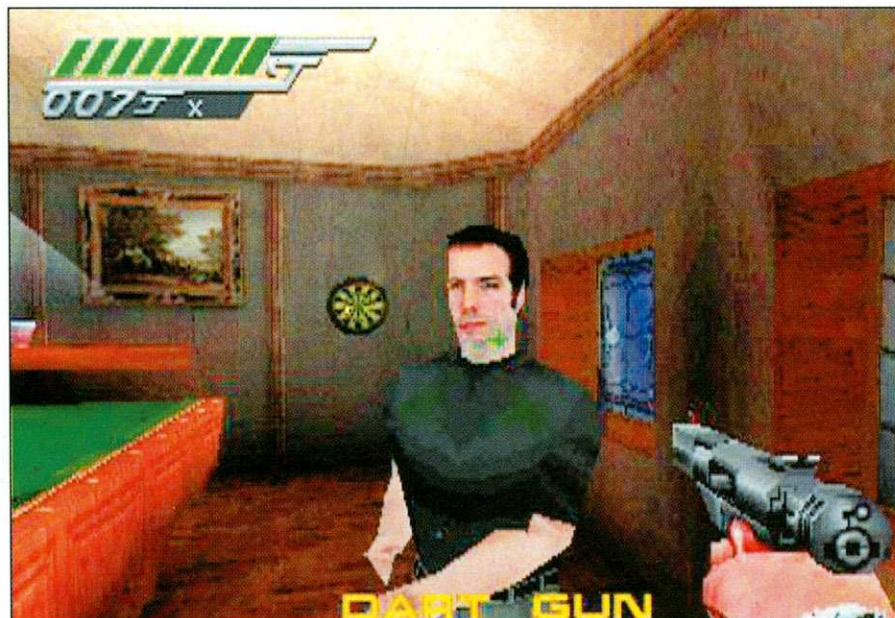


**■ LAUSCHANGRIFF** Diese Telefonwanne ist noch eine der harmloseren Spielereien von Q.

und anderer Hilfsmittel insgesamt zu erleichtern. Neben den actiongeladeneren Aufträgen wird es die oben erwähnten Spionagemissionen geben, in denen Sie auf

## „Im Vergleich zum Vorgänger ist die Künstliche Intelligenz der Gegner höher.“

Tarnung und Strategie setzen müssen und für die Q Ihnen unter anderem ein Handy mitgegeben hat, das Sie als Betäubungswaffe einsetzen können.



**■ SCHLECHTER VERLIERER** Es wurde sehr auf Detailtreue geachtet, wie man hier am Gesicht des netten Herrn erkennen kann. Hoffen Sie einfach, dass Sie schneller schießen können als er.

### INFO Die Waffen im Spiel

## Ihre Lizenz zum Töten

**Fast 20 Waffen werden Ihnen zur Verfügung stehen.**

Mit Stil und Charme allein ist es nicht getan, deshalb hat der berühmteste Geheimagent der Welt immer genügend Waffen dabei. Hier eine kleine Auswahl:



**■ WOLFRAM P2K** Die typische Bond-Waffe ist eine leichte 9mm-Pistole mit Schalldämpfer.



**■ KOFFLER & STOCK KS5** Diese leichte Waffe kann mit wenig Rückschlag Schüsse abgeben.



**■ MUNITIONS BELGIQUE PS100** Die bevorzugte Waffe von Renards Gefolgsleuten.



**■ MEYER TMP** Diese MP ist zwar nicht sehr präzise, nimmt aber bis zu 25 Schuss Munition auf.

### Blick in die Ferne

Neben noch mehr Spieltefe kann der neue Bond-Titel auch mit deutlich eindrucksvoller Grafik glänzen. Dabei wurde nicht an hochauflösenden Texturen gespart, damit die Schauplätze und Charaktere aus dem Film möglichst originalgetreu wiedergegeben werden konnten. Mithilfe einer neuen Rendering-Engine reizt das Spiel die Möglichkeiten der PlayStation-Hardware voll aus. Große Entfernungen werden ohne Verlust der Framerate und nerviges Pop-Up darge-

stellt, wovon unter anderem auch der Scharfschützenmodus profitiert. Für einige Animationen der Charaktere wurde sogar die Motion-Capturing-Technologie angewandt, um die Bewegungen realistischer darstellen zu können. Darüber hinaus deutete EA an, auch für die PlayStation-Version einen Multiplayer-Modus einzurichten, in dem Sie zu zweit ins Gefecht ziehen dürfen – ob jetzt aber mit- oder gegeneinander, ist leider noch nicht bekannt.

Stefanie Schwarz

### ANGESPIELT The World is Not Enough

System	PlayStation
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 90,-
Termin	Ende 2000
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	10
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Black Ops

### EINSCHÄTZUNG Sehr Gut

„Abwechslungsreiches Gameplay und aufgepeppte Gegner-KI sorgen für viel Action.“



# Gewinnspiel

# VAGRANT STORY™

Vagrant Story konnte die Herzen unserer Redaktion im Sturm erobern und eine Monsterwertung von 95% einfahren. Nun verlosen wir in Kooperation mit Square Europe einige noble Preise zu dem Rollenspiel-Hammer. Dies alles gibt es zu gewinnen:

- 1x Vagrant Story Halskette
- 6x Vagrant Story Card Case
- 10x Vagrant Story Money Clip
- 20x Vagrant Story Schlüsselanhänger
- 25x Vagrant Story Lösungsbuch

■ SCHICK Wir haben für Sie einige hochwertige Schmuckstücke bei Square abgestaubt.

■ RUHM UND EHRE Das Abenteuer um den Riskbreaker Ashley Lionet erwies sich als eine der Rollenspielgratifikationen des Jahres.

■ WIDERSACHER Der Sektenführer Sydney Losstarot setzt Ashley in der Stadt Le Monde schwer zu.

■ ALLE ANTWORTEN zu dem komplexen Vagrant Story finden Sie im offiziellen Lösungsbuch.

Beantworten Sie einfach folgende Frage, um an der Verlosung teilnehmen zu können:

**Welche Stadt bildet den Schauplatz für die Geschehnisse in Vagrant Story?**

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

**0190 59 58 51\*** (Leider nur in Deutschland möglich)

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

Teilnahmeschluss ist der 6. September 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Square Europe Ltd., der SVG Vertriebs GmbH und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

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

**SQUARESOFT®**

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



# Star Trek: Invasion

**>> GENRE**  
 Action  
**>> SPIELER**  
 1-2  
**>> HERSTELLER**  
 Activision  
**>> INTERNET**  
[www.activision.com](http://www.activision.com)

**Das Erfolgsrezept von Colony Wars wird nun für Star-Trek-Fans verfeinert und nachgewürzt.**

## Bekanntes Spielprinzip

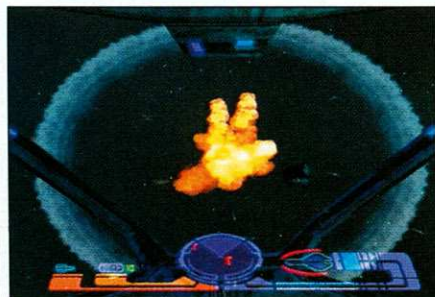
Als Kadett der Föderation, der gerade seine ersten Pilotwings verdient hat, steuern Sie einen Valkyrie-Raumjäger durch über zwanzig actiongeladene Missionen. Verteidigen Sie friedliche Rassen, verhindern Sie die Flucht feindlicher Schiffe oder ziehen Sie mit Hilfe des Traktorstrahls gestrandete Shuttles zum Stützpunkt zurück. Die Parallelen zu *Colony Wars* kommen nicht von ungefähr – ein Großteil der *Star Trek*.



**■ ASTEROIDENFELD** Wahlweise können Sie die Valkyrie in Außen- oder Innenansicht steuern.



**■ QAPLA!** Lieutenant Commander Worf persönlich gibt Ihnen wichtige Instruktionen und Befehle.



**■ DRUCKWELLE** Die Explosionen sind grafisch wirklich sehr ansprechend umgesetzt worden.

**■ ENERGIE!** Neben bekannten Raumschiffen aus der Serie wurden extra für das Spiel neue Schiffe im typischen Trek-Design entworfen.







■ **ATMOSPHÄRISCH** Einige Missionen fliegen Sie in der Planetenatmosphäre. Das hat aber nicht nur optische Gründe, denn wenn Sie dem Planeten zu nahe kommen, lernen Sie, was Gravitation ist ...

Invasion-Entwickler hatte auch beim erstgenannten Titel die Finger im Spiel. Die Kämpfe finden entweder in Asteroidenfeldern oder in der Atmosphäre von Planeten statt und bieten neben abwechselnden Missionszielen auch einiges fürs Auge. Die Planeten im Hintergrund zum Beispiel sind nicht nur 2D-Texturen, sondern echte 3D-Modelle, was beson-

**„Für Star-Trek- und Colony-Wars-Fans ist dieses Spiel auf jeden Fall ein Muss!“**

ders dann auffällt, wenn die Sonne zur Hälfte hinter ihnen verschwindet. Die Explosionen werden von kleinen Druckwellen begleitet und wenn Sie auf den aktiven Schutzschild eines Großraumschiffs schießen, wird er – wie in der Serie – sichtbar. Sehr eindrucksvoll ist auch die Möglichkeit, in einem späteren



■ **ROMULAN WARBLIRD** Solange die Schilde halten, können Sie die schönen Grafikeffekte bewundern.

Level durch einen Borg-Würfel hindurchzufliegen oder während eines Gefechts durch die Flügel eines romulanischen Warbirds.

### Manuelle Steuerung

Obwohl das Spiel den Analog-Controller unterstützt, sollten Sie doch lieber das digitale Steuerkreuz benutzen. Um die feindlichen Schiffe genau treffen zu können, brauchen Sie schon eine ruhige Hand und viel Geduld, was die Analog-Sticks nur zusätzlich erschweren. Ansonsten ist die Steuerung recht ordentlich und die Tastenbelegung



■ **METEORITENHAGEL** Eine neue, aber feindliche Rasse taucht auf, die für Sie neue, nützliche Technologien mitbringt. Sie nennt sich die Kam'Jahtae.



■ **GLÜCKSWÜRFEL** In einer Mission haben Sie die Möglichkeit, in einen Borg-Würfel hineinzufliegen und ihn von innen in Weltraumstaub zu verwandeln.

### INFO Ihr Raumjäger

## Walküre im Weltraum

Das so genannte „Valkyrie-Programm“ beinhaltet die wendigen Jäger, die Sie fliegen dürfen ...

Die Jäger der Valkyrie-Klasse wurden eigentlich als Teil einer Streitmacht entwickelt, die den Borg Paroli bieten sollte. Die wichtigste Errungenschaft ist dabei ein Waffensystem, das ständig seine Parameter ändert, denn haben die Borg sich nach zwei bis drei Salven auf eine Waffe eingestellt, können sie mit dieser nicht mehr verletzt werden. Neben den normalen Waffen wie Phaser oder Quantum Torpedos besitzt die Valkyrie auch einen Traktorstrahl, mit dem sie andere Schiffe abschleppen oder sogar scannen kann.

Sie haben mit diesem Jäger die Möglichkeit, auf Warp-Geschwindigkeit zu gehen und sogar Tarntechnologie anzuwenden. Im Steuerungsprogramm ist außerdem ein automatisches Ausweichmanöver gespeichert.



■ **NACH WALHALLA** Die Jäger der Valkyrie-Klasse wurden speziell für den Angriff auf Borg-Schiffe konzipiert.



■ **BEKANNTE SCHIFFE** Die Enterprise E ist in den Zwischensequenzen auch mit von der Partie.

sehr schnell zu behalten. Obwohl die KI recht anspruchsvoll ist, finden Sie Ihren härtesten Gegner meist eher in Ihrem Freundeskreis. Deshalb wurden dem Spiel auch mehrere Multiplayer-Levels beigelegt,

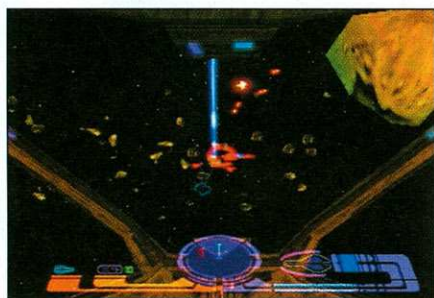




■ **TOTALABSTURZ** Sind die Raumjäger angeschossen, ziehen sie einen breiten Feuerschweif hinter sich her, was optisch einiges hermacht.



■ **STARGATE** Die erste Trainingsmission ist simpel – fliegen Sie einfach durch die sich öffnenden Tore; nur die Zeit könnte Ihnen anfangs Probleme machen.



■ **ZIEL ERFASST** Mit dem Laserstrahl kündigt ein großes Schiff an, wohin es feuern wird.



■ **SPITZOHRIG** Die Romulaner wurden angeblich von einem Föderationsraumschiff angegriffen.

die Ihnen nach mehreren erfolgreich abgeschlossenen Missionen zur Verfügung stehen. So haben Sie die Möglichkeit, im Splitscreen-

modus mit- oder gegeneinander zu fliegen, ohne dass die Frame-rate darunter leidet. Sie können zwischen drei Raumjägern wählen, die es nur im Multiplayer-Modus gibt. Neben altbekannten Star-Trek-Raumern, wird es dann auch welche geben, die extra für das Spiel designt wurden.

## „Die eingestreuten Zwischensequenzen erzeugen die richtige Atmosphäre!“

### Captain auf Brücke

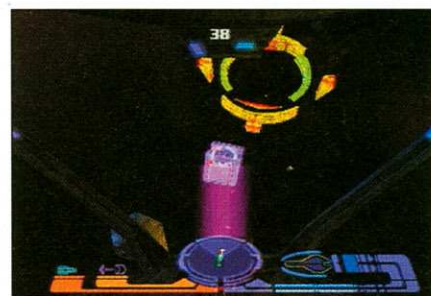
Die Missionen werden immer wieder durch kleine Zwischensequenzen aufgelockert, in denen häufig im oberen Rand ein gerendertes Filmchen eingeblendet wird. Jean-Luc Picard und Worf werden in der deutschen Version von ihren Originalsynchronstimmen

gesprochen, die man aus der Serie kennt. Der gesamte Soundtrack ist sehr stim-

mungsvoll und die Musik passt sich Ihrem Flugstil an. Je näher Sie der Action im Level kommen, desto lauter wird sie. Für ausreichend Star-Trek-Flair wurde in

jedem Fall gesorgt – insbesondere Fans der Serie sollten sich diesen Titel vormerken.

Stefanie Schwarz



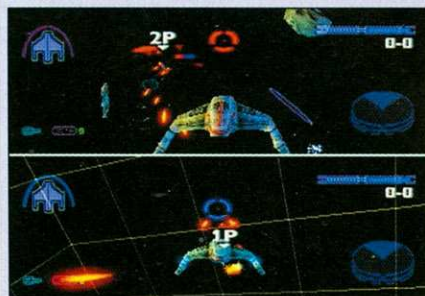
■ **ROSA LICHT** Lernen Sie, auch für spätere Missionen, mit dem Transporterstrahl umzugehen.

### INFO Multiplayer-Modus

## Freund oder Feind?

Extra für den Multiplayer-Modus wurden neue Levels entworfen, in denen man entweder mit- oder gegeneinander fliegen kann.

Je weiter Sie im Spiel vorankommen, desto mehr Multiplayer-Levels werden für Sie freigeschaltet. Je nach persönlichem Geschmack können Sie den Splitscreen horizontal oder vertikal einstellen. Es gibt insgesamt vier Death-Match-Levels, in denen Sie die Wahl zwischen drei Raumjägern haben. Zusätzlich gibt es noch Extrawaffen und Pickups. Wenn Ihnen der Kampf gegen einen anderen Raumjäger zu langweilig ist, haben Sie noch die Möglichkeit, weitere KI-Gegner zuzuschalten oder gleich im Cooperative-Modus zu spielen. Die Levels für diesen Modus sind allerdings etwas dünner gesät. Es wird immer nur einer nach jeweils sechs geschafften Singleplayer-Missionen freigeschaltet.



■ **HORIZONTAL** Für zwei einsame Piloten ist vielleicht doch ein bisschen zu viel Platz hier.



■ **VERTIKAL** Zusätzliche PickUps wie Schilde machen ein Death-Match um einiges interessanter.

### ANGESPIELT Star Trek: Invasion

System	PlayStation
Hersteller	Activision
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	September
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Anwählbar	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	20 +
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Warthog

### EINSCHÄTZUNG Sehr Gut

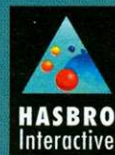
„Ein temporeiches Star-Trek-Spiel, das besonders grafisch sehr überzeugend ist.“



Electric Kingdom

# Gewinnspiel:

Im März und April dieses Jahres sponserte Hasbro Interactives Atari-Label die Electric-Kingdom-Tour des gleichnamigen Musiklabels, das sich auf den von Westbam begründeten „Technoelectro“-Stil spezialisiert hat. In Zusammenarbeit mit dem Berliner Plattenlabel Low Spirit Recordings und Hasbro verlosen wir nun zahlreiche Electric-Kingdom- und Atari-Goodies, die für echte Fans unverzichtbar sind:



15x

Die Electric-Kingdom-Compilation

„TechnoelectroKingsOnTour“ (Doppel-CD) und ein Electric-Kingdom-T-Shirt



5x

Je ein „atarijunkie“-T-Shirt



Atari-Sweatshirt

Atari-Kapuzenpullover



Atari-Rucksack



Atari-Kappe



Atari-Tasche



Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie lediglich folgende Frage beantworten:

**Wie heißt die Musikrichtung, auf die sich das Electric-Kingdom-Label spezialisiert hat?**

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

**0190 59 58 51\***

(Leider nur in Deutschland möglich!)

Oder schreiben Sie uns eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion Play Zone,  
Kennwort: Electric Kingdom, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg  
Weitere Informationen finden Sie auf folgenden Webseiten:

Low Spirit Recordings: [www.lowspirit.de](http://www.lowspirit.de)  
Electric Kingdom: [www.electrickingdom.de](http://www.electrickingdom.de)

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

Teilnahmeschluss ist der 06. September 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Hasbro Interactive, Low Spirit und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse senden.



# Dino Crisis 2

Den heißen Dino-Atem  
im Nacken, schleichen wir  
uns weiter Richtung  
Erscheinungsdatum.

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

Die Entwickler der PlayStation-Spiele setzen noch einmal zum Endspurt an und holen aus der 32-Bit-Konsole alles raus, was noch rauszuholen ist. *Dino Crisis 2* ist da keine Ausnahme. Der neue Dino-Survival-Horror von Capcom setzt sich mit sehr detaillierten, vorgerenderten Waldhintergründen in Szene. Besonders atmosphärisch wird es, wenn Sie sich zuerst über einen sehr dichten Dschungelpfad bewegen und plötzlich auf einer weiten Lichtung stehen und um Sie herum Zäune, Gebäude und

■ **LADYLIKE** An Reginas Outfit hat sich nichts geändert, wohl aber an ihren Methoden, gegen die Dinos vorzugehen.



■ **WEGSPERRE** Meistens können Sie den Kämpfen mit den Dinos nicht aus dem Weg gehen.



■ **TAL DES TODES** Die vorgerenderten Felswände im Hintergrund wirken sehr realistisch. Dylan scheint das allerdings weniger zu interessieren ...





■ **FÜTTERUNGSZEIT** Wenn Ihnen in dieser Situation die Munition ausgeht, haben Sie ein Problem.

Fahrzeuge zu sehen sind. Denn nicht nur die Vielfalt der Saurier macht diesen Titel so interessant, sondern auch der Abwechslungsreichtum der Umgebung. Außerdem bekommen Sie mit Dylan einen völlig neuen Kämpfer gestellt. Die Spielfiguren wurden mit einer Extraportion Polygone aufgepumpt und sehen nun noch etwas feiner aus.

## Mehr Bewegungsfreiheit

Was *Dino Crisis 2* in erster Linie von seinem Vorgänger unterscheidet, ist die Actionlastigkeit. Da Sie nun die Konfrontation der Dinosaurier förmlich suchen, anstatt sie zu vermeiden, mussten Ihre Charaktere deutlich beweglicher werden als im ersten Teil. Sie müssen nicht mehr stehen bleiben, um zu schießen, sondern können während des Laufens Ihre Waffe ziehen und sich aller Feinde entledigen, die sich sowohl vor als auch hinter Ihnen befinden. Wie bereits erwähnt, können Sie per einfachem Knopfdruck sogar eine zweite Waffe zu Hilfe nehmen. Die besondere Herausforderung liegt aber in der aufgemotzten Gegner-KI, die dafür sorgt, dass ein Rudel Raptoren Sie sogar bis in die nächste Stage verfolgt. Werden die Biester aber zu aufdringlich, können Sie aus erhöhter oder niedrigerer Position auf sie schießen, ohne einen Gegenangriff befürchten zu müssen. Denn so intelligent Ihre Feinde auch sind – klettern können sie nicht und fliegen nur die wenigsten. Werden Sie von allen Seiten gleichzeitig angegriffen, genügt ein kurzer Druck auf R2 und Sie schwingen um 180° herum, was besonders in heißen Gefechten sehr nützlich sein kann. Das Hauptaugenmerk des Spiels liegt also deutlich auf atemberaubender Action und sekundenschnellen Entscheidungen. Auch wenn die Rätsel nicht völlig fehlen, steht das Kampfgeschehen doch im Vordergrund. Es steht wohl außer Frage, dass *Dino Crisis 2* die Erwartungen erfüllen dürfte, die eigentlich schon in seinen Vorgänger gesetzt wurden.

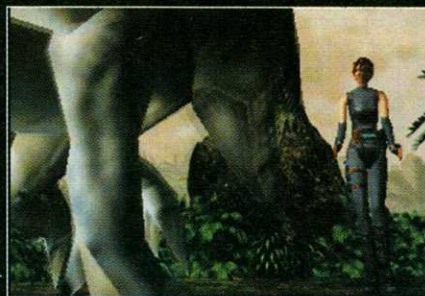
Stefanie Schwarz



■ **ANHÄNGLICH** Dylan ist voll in seinem Element. Für ihn ist es leicht, die Biester loszuwerden.



■ **ANMACHE** Reginas handlicher Elektroschocker ist ein vielseitig verwendbarer Gegenstand.



■ **KAMPFKOLOSS** Die verschiedenen Ansichten sorgen für die richtige Gänsehautstimmung.



■ **SUCHKOMMANDO** Sie wissen nie, wer oder was Sie hinter der nächsten Ecke erwarten wird.

## INFO Eine Waffe in jeder Hand

### Nicht ganz so wie John Woo

In *Dino Crisis 2* können sowohl Dylan als auch Regina in jeder Hand eine Waffe halten.

Dabei geht es nicht darum, dass Sie beide Waffen auf einmal abfeuern können (so wie zum Beispiel Lara Croft), sondern dass sie sie einfach schnell zur Verfügung haben. So entfällt das nervige Herumkramen im Inventar, wenn gerade die volle Dino-Action tobt. Ist die Munition der einen Waffe aufgebraucht, können Sie mit einem einfachen Knopfdruck schnell die andere verwenden. Als besonders effektiv erweist es sich hierbei, in einer Hand die Schusswaffe und in der anderen die Machete bzw. den Elektroschocker zu halten.



■ **DOPPELT GUT** Mit einer Waffe in jeder Hand sollte Ihnen der Sieg wesentlich leichter fallen.



■ **NAHKAMPF** Für eine Hand empfiehlt sich immer eine Nahkampf-Waffe, wie die Machete.

## ANGESPIELT *Dino Crisis 2*

System	PlayStation
Hersteller	Capcom
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Nicht bekannt
Preis	DM 99,95
Termin	2000
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Capcom

## EINSCHÄTZUNG

**Sehr Gut**

„Mit *Dino Crisis 2* startet Capcom einen actiongeladenen Endspurt auf der PlayStation.“



# Spider-Man

>> GENRE
Action
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Activision
>> INTERNET
www.activision.com

In Kürze schwingt sich der berühmte **Marvel-Superheld** endlich auf die PlayStation.

**K**urz vor dem angepeilten Veröffentlichungs-Termin nehmen wir für Sie noch einmal die aktuelle Preview-Version von *Spider-Man* unter die Lupe. Die von den *Tony Hawk*-Schöpfern Neversoft entwickelte Superhelden-Saga macht mittlerweile schon einen äußerst soliden Eindruck. Sämtliche Levels sind bereits spielbar und auch die Zwischensequenzen sind bis auf einige Tonmacken schon vorzeigbar. Bis zur Endfassung wird das Spiel noch komplett einge-

deutsch werden – die englische Sprachausgabe macht zumindest schon mal einen guten Eindruck.

## Jede Menge Abwechslung

Die insgesamt 34 Abschnitte des Spiels lassen keine Langeweile aufkommen. Ob Sie sich in der Rolle des Helden am Netz über die Dächer der Stadt schwingen, um Jonah J. Jameson vor einem Angriff Scorpions zu beschützen, sich ein Wettrennen mit Venom

liefern oder an der Decke klebend in aller Ruhe Geiseln gangster ausschalten – die Fähigkeiten der Spinne wurden auf vielfache Art in das Spiel integriert und das Leveldesign fordert Ihnen die perfekte Kontrolle der übermenschlichen Kräfte ab. Dank der gelungenen Joypad-Belegung haben Sie die verschiedenen Arten, das Netz einzusetzen, und die Klettereinlagen an Häuserwän-

den, Stahlgerüsten und Ähnlichem allerdings schnell im Griff. Um ein besonders interessantes Beispiel zu nennen: Selbst mit dem Kopf nach unten hängend

**„So müssen sich Comic-Umsetzungen heute spielen!“**



**■ BEKANNTE GEGEND** Für einen Besuch im Hauptquartier der F4 bleibt leider oft keine Zeit, in etlichen Levels müssen Sie gegen ein Zeitlimit ankämpfen.



**■ HAUDRAUF** Mit Spinnennetz-Handschuhen teilt unser Superheld noch heftigere Schläge aus. In bester Prügelspiel-Manier beherrscht Spider-Man einige schnelle Combos und spezielle Wurf-Techniken.

können Sie aus der Ego-Perspektive ein Ziel anvisieren. Sei es nun ein Verbrecher, den Sie mit Ihrem Netz einspinnen wollen, oder ein weit entferntes Stahlrohr, zu dem Sie sich rüberschwingen wollen – ein einziger Tastendruck genügt! Alleine das Erkunden der teilweise recht umfangreichen Levels mit diesen faszinierenden neuen Bewegungsmöglichkeiten macht mehr Spaß als so manch anderes Spiel insgesamt.



**■ HÄRTETEST** Beim Kampf gegen mehrere Eidechsen müssen Sie sich auf der U-Bahn halten.





■ **SCHWUNGVOLL** Spider-Man geht schon im September auf Verbrecher-Jagd.

### Grafisch nur Durchschnitt

So gut bei *Spider-Man* die Spielbarkeit auch geraten ist, die Grafik kann mit dem hervorragenden Gameplay nicht mithalten. Die Levels wirken optisch wenig abwechslungsreich und insgesamt ziemlich trist. Der spätestens von

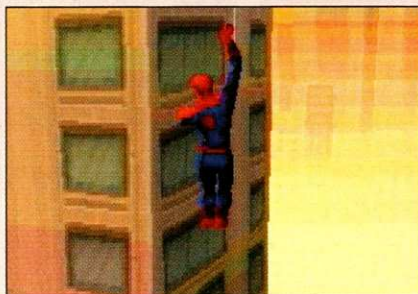
*Metal Gear Solid* gestartete Trend, Zwischensequenzen der Spielgrafik anzunähern, hat auch vor *Spider-Man* nicht Halt gemacht – das Endergebnis sind Rendervideos, die zwar ohne Stilbruch eingespielt werden können, grafisch jedoch nicht über-

## INFO Spider-Mans Fähigkeiten in der Praxis

### Off The Wall

Die Steuerung von Spider-Man macht schon den halben Spaß aus.

Um die Spinnenfähigkeiten zu beherrschen, brauchen Sie zum Glück keine acht Arme. Hier eine Übersicht über die wichtigsten Anwendungsmöglichkeiten, die Sie – je nach Situation abgewandelt – immer wieder brauchen werden.



■ **SCHWINGER-CLUB** Bei Kurzreisen zwischen den Hochhäusern ist das Netz unverzichtbar.



■ **WIE FESTGEKLEBT** Das Klettern an Wänden und Decken ist ebenso einfach wie faszinierend.



■ **SPINNEN-SINN** Er meldet sich, wann immer Gefahr droht oder etwas übersehen werden könnte.



■ **GUT VERSCHNÜRT** Im Kampf dient das Netz zum Einspinnen oder Heranziehen von Gegnern.

zeugen. Es wäre daher zwar etwas übertrieben, zu sagen: „So müssen Comic-Spiele heute aussehen!“. Aber zumindest kann man sagen: „So sollten sie sich spielen!“. Da jede Menge versteckte Goodies auf fleißige Superhelden warten, scheint auch die Dauermotivation für einige Zeit gesichert zu sein. *Spider-Man* scheint nicht nur für Marvel-Fans einer der interessanteren PlayStation-Titel in diesem Herbst zu werden!

Michael Pruchnicki



■ **„RUF DIE POLIZEI!“** Jonah J. Jameson fordert via Telefon Hilfe gegen Scorpion an.



■ **HINTERHER!** Als blauen Fleck im Hintergrund erkennen Sie hier Venom. Die Entfernung mag riesig erscheinen, doch der Wettlauf ist noch nicht verloren – die Verfolgungsjagd fängt gerade erst an!

### ANGESPIELT Spider-Man

System	PlayStation
Hersteller	Activision
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,-
Termin	September

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	34
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Neversoft

### EINSCHÄTZUNG

**Sehr Gut**

„Das einzigartige Spielkonzept und die gute Steuerung könnten Spider-Man zum Hit machen.“



# Breakout

<b>&gt;&gt; GENRE</b>
Action
<b>&gt;&gt; SPIELER</b>
1-4
<b>&gt;&gt; HERSTELLER</b>
Hasbro Interactive
<b>&gt;&gt; INTERNET</b>
www.hasbrointeractive.de

Mit Breakout bringt Hasbro Interactive einen **Klassiker** auf die PlayStation.

In dem uralten Arcade-Spiel *Breakout* musste man in 2D mithilfe eines Balkens einen Ball so dirigieren, dass er eine vorgegebene Menge von Steinen zerschlägt. Hasbro Interactives knallbunte 3D-Version des Spiels wurde grafisch deutlich aufgemotzt und sogar mit einer Storyline versehen. Als Pong (ein roter Balken mit Augen!) müssen Sie sich durch insgesamt sieben Orte kämpfen, die in mehrere Levels unterteilt sind. Am Ende jedes Ortes gilt es, einen Endgegner zu

besiegen, um jeweils einen Ihrer Freunde zu befreien. Ihr Weg führt Sie dabei durch eine Pyramide oder eine Farm. Das große Endziel ist aber, in die Burg einzudringen, in der Ihre Freundin gefangen gehalten wird. Das dreidimensionale Leveldesign ist wirklich gelungen, vor allem da es sehr viel Abwechslung bietet. Die unterschiedlichen Aufgaben, die Sie lösen müssen, erfordern zwar etwas Geduld, werten das alte Spielprinzip aber ganz klar auf. Auch die Möglichkeit, mit bis zu vier



**SARKOPHAG** Die Levels sind untereinander mit kleinen Zwischensequenzen verbunden.

Spielern gegeneinander anzutreten, machen *Breakout* zu einer der schönsten Umsetzungen von alten Arcade-Titeln, die für die PlayStation herausgekommen sind.

Stefanie Schwarz



**MUSEUMSBESUCH** In jedem Level werden Ihnen völlig unterschiedliche Aufgaben gestellt, die alle einen anderen Lösungsansatz von Ihnen fordern.



**HIEROGLYPHEN** Bevor Sie in die Gruft des Pharaos dürfen, muss erst einmal die Pyramide durch gezielte Ballführung komplett entfernt werden.



**BÖSE MUMIE** Am Ende jedes Kapitels gilt es, den Endgegner zu besiegen und einen Freund zu befreien. Ihr Ziel wird es sein, am Ende des Spiels in die Burg einzudringen, um Ihre Freundin zu retten.

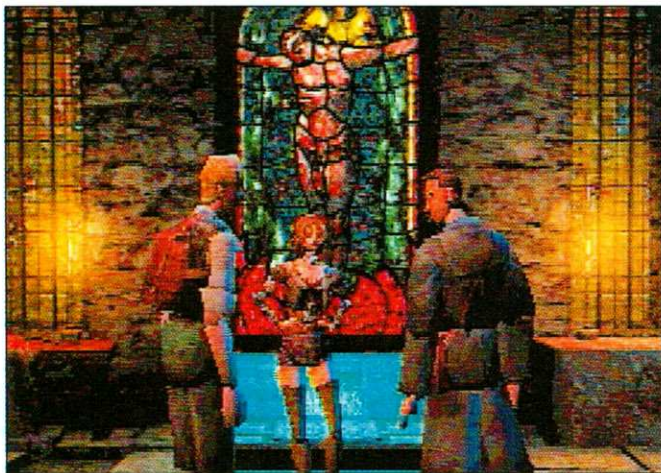
ANGESPIELT Breakout	
System	PlayStation
Hersteller	Hasbro Interactive
Genre	Action
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	29,95
Termin	Oktober
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Ansteigend	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	21
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Super Sonic Software
EINSCHÄTZUNG	
Gut	
„Sehr gelungene PlayStation-Umsetzung eines beliebten Arcade-Klassikers“	



# Koudelka

**» GENRE**  
 Rollenspiel  
**» SPIELER**  
 1  
**» HERSTELLER**  
 Infogrames  
**» INTERNET**  
[www.koudelka-thegame.com](http://www.koudelka-thegame.com)

Die hübsche Koudelka und ihre Mitstreiter müssen Geheimnisse um ein **düsteres Kloster** lüften.



**■ GOTHIC HORROR** Die hübsch gezeichneten Hintergründe erzeugen melancholisch-mittelalterliche Atmosphäre. Es spukt auf der PlayStation!



**■ RETTERIN** Koudelka bewahrte Edward Plunkett vor dem sicheren Tod, nun begleitet er sie.

phäre verleiht. *Koudelka* wird sich über vier CDs erstrecken und den anspruchsvollen Spieler mit aufwendigen Renderszenen und einer kompletten Vertonung aller Dialoge verwöhnen. Die hübsche Heldin folgt dem Ruf eines Geistes und findet sich in einem unheimlichen Kloster wieder, dessen Vergangenheit üble Geheimnisse birgt. Bei der Erforschung der Abtei trifft sie auf zwei weitere Abenteurer, die sich ihr auf ihrer Reise anschließen. Während der eine dabei auf Reichtümer hofft, handelt es sich bei dem

Das von ehemaligen Square-Mitarbeitern entwickelte *Koudelka* ist eine Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure, wobei sich Letzteres am meisten bei der Steuerung Ihrer Spielfigur bemerkbar macht. Sie bewegen die Polygon-Heldin durch vorgerechnete Hintergründe, die durchweg in gotischem Stil gehalten sind, was dem Spiel eine düstere und mittelalterliche Atmosphäre verleiht.



**■ BESPRECHUNG** Koudelka berät sich mit Edward Plunkett und James O'Flaherty.



**■ VOLLMOND** Die Mauern des spärlich beleuchteten Klosters beherbergen viele Geheimnisse.

anderen um einen Bischof, der das Kloster im Auftrag des Vatikans untersuchen soll. Konflikte zwischen den Protagonisten sind also vorprogrammiert. Rollenspiel-Fans dürfen sich auf traditionell rundenbasierte Kämpfe freuen, wobei die Gegner nicht in der normalen Spielumgebung zu sehen sein werden. In einer der nächsten Ausgaben werden wir Ihnen verraten können, ob die ungewöhnliche Mixtur von Erfolg gekrönt ist.

André Horn

**■ DIGITALE SCHÖNHEIT** Die Hauptdarstellerin belegt eines deutlich: Die Entwickler haben Geschmack.



## ANGESPIELT Koudelka

System	PlayStation
Hersteller	Infogrames
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	September

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/nicht bekannt	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Sacnoth

EINSCHÄTZUNG

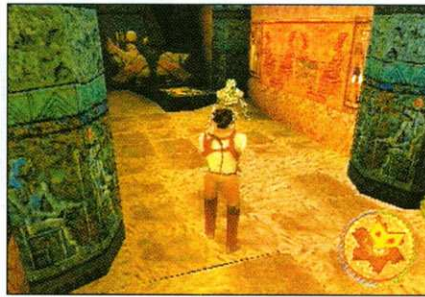
**Sehr Gut**

„Gothic-Horror-Rollenspiel mit einer Steuerung wie bei einem Action-Adventure: viel versprechend.“





■ **HANDWERKER** Wahlweise können Sie die Fackel auch als äußerst brauchbare Waffe einsetzen.



■ **IM-HO-TEP** Diverse Feinde und Schauplätze aus dem Film wurden als Vorlage genommen.



■ **BÖSE FALLE** Ihr Ziel ist es, möglichst viele Schätze aus den Grabkammern mitzunehmen.

# Die Mumie

» GENRE
Action-Adventure
» SPIELER
1
» HERSTELLER
Konami
» INTERNET
www.konami.de

**Dank Konami soll Die Mumie nun auch auf der PlayStation zu neuem Leben erwachen und für Gänsehaut sorgen.**

In Konamis neuestem Action-Adventure dürfen Sie in die Stiefel des Grabräubers Rick O'Connell schlüpfen und sich in Third-Person-Ansicht durch Hamunaptra, die Stadt der Toten, schleichen. Die uns vorliegende Version des Spiels ist noch in einem sehr frühen Stadium. Der Haupt-



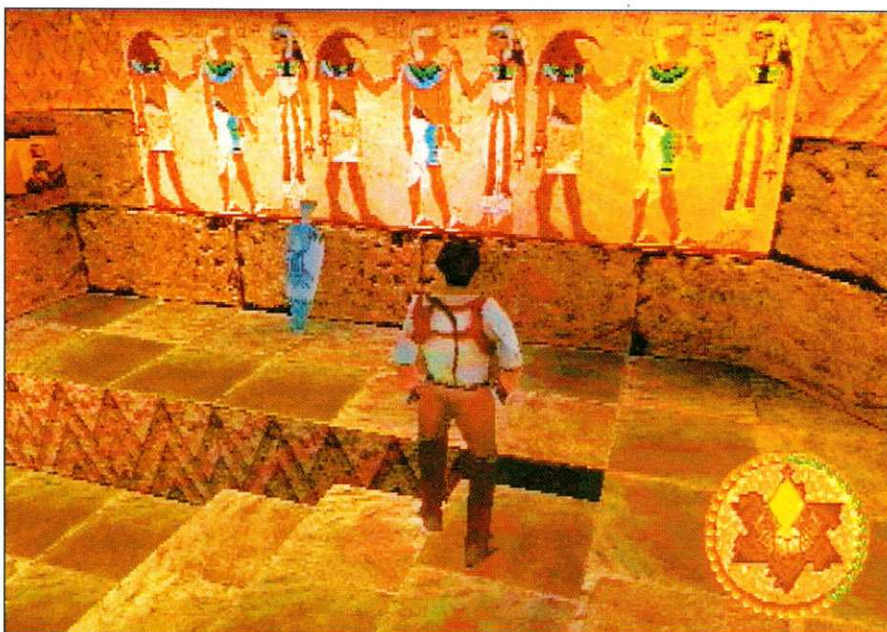
■ **SENSENMÄNNER** Im Laufe des Spiels werden Sie es mit verschiedenen Mumien zu tun haben.

charakter läuft derzeit noch so steif, als hätte er einen Schwarm Skarabäen in der Hose, was ihn aber bei Sprüngen oder beim Klettern wieder weniger zu behindern scheint. Und obwohl die Texturen und vorgeordneten Hintergründe schon ein recht schönes Bild abgeben, vermissen wir noch ein wenig mehr Innovation im Spiel. Sie müssen diverse Schätze einsammeln und sich dabei anhängliche Mumien vom Leib halten oder darauf achten, dass nicht plötzlich Säulen auf Sie fallen oder der Boden nachgibt. Dabei sorgen Umgebung und Sound für die filmtypische Atmosphäre. Neben seinen zwei Revolvern, die Rick nacheinander abschießt, kann er auch seine Fackel sehr wirkungsvoll als Waffe einsetzen. Die Steuerung ist leider etwas schwammig, was aber garantiert noch ausgebessert wird.

Stefanie Schwarz



■ **MORGENGRAUEN** Die Mumie ist noch in einer sehr frühen Phase und wird erst später zeigen, was in ihr steckt.



■ **GRABRÄUBER** Trotz des frühen Stadiums können diese Texturen durchaus schon überzeugen. Auch der draufgängerische Abenteurer Rick O'Connell ist trotz Rückenansicht schon gut zu erkennen.

ANGESPIELT	Die Mumie
System	PlayStation
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Nicht bekannt
Termin	Ende 2000
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	ca. 12
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Universal Interactive Studios
EINSCHÄTZUNG	<b>Sehr Gut</b>
„Noch nicht vollständig regeneriert, ist die Mumie doch schon ernst zu nehmen.“	





■ **BÖSE WICHTE** Lassen Sie sich von dem niedlichen Aussehen der kleinen Kerle ja nicht täuschen! Sie können ganz schön gewalttätig reagieren ...



■ **ENDE DER WELT?** Nicht besonders einfallsreich, wie der Kriegsschauplatz hier beschränkt wird, aber es erfüllt zumindest seinen Zweck.

# Team Buddies

» **GENRE**  
Strategie  
» **SPIELER**  
1-4  
» **HERSTELLER**  
SCEE  
» **INTERNET**  
www.playstation.com

Die Team Buddies sorgen mit großen Waffen und fiesen Sprüchen für **Partyspaß**.

So niedlich die kleinen Burschen auch aussehen mögen, wenn es um ihr Territorium geht, verstehen sie keinen Spaß! In diesem 3D-Partyspiel übernehmen Sie die Kontrolle einer Buddy-Einheit, die Sie zuvor erst aufbauen müssen. Das geschieht, indem Sie farbige Kisten einsammeln und auf- oder nebeneinander stapeln. Schlagen Sie einen Stapel kaputt, erscheinen Waffen, Soldaten oder Fahrzeuge. Daneben stehen Ihnen di-

verse Charaktere wie Ninjas oder Mediziner zur Verfügung. Sind Sie gut genug gerüstet, können Sie zum Angriff auf die anderen Teams blasen. Doch es geht nicht immer darum, die Gegner nur auszulöschen. In verschiedenen, abgedrehten Einzel- und Mehrspielermodi müssen Sie zum Beispiel Schweine vor ihren Feinden retten, den Müll beseitigen, den Ihre Gegner verursacht haben (wörtlich zu nehmen!) oder Ihre eigene Basis beschützen. Ist die zerstört, können Sie keine Soldaten und Waffen mehr produzieren. Aufgelockert wird das Ganze durch witzige Sprachausgabe und die knallbunte Umgebung, die ein irres Cartoonflair erzeugt.

Stefanie Schwarz



■ **ERLEUCHTUNG** Je mehr Kisten Sie aufeinander stapeln, desto größere Waffen bekommen Sie.



■ **WÜSTE SACHE** Verschiedene Multiplayer-Levels und Spielmodi sorgen für Abwechslung im Spiel.



■ **LIZENZ ZUM SCHWACHSINN**  
Es wird zwar mehrere Buddie-Charaktere geben, ob aber ein Geheimagent dabei ist ...

ANGESPIELT Team Buddies	
System	PlayStation
Hersteller	SCEE
Genre	Strategie
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	Nicht bekannt
Termin	September
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	30 +
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Psygnosis
EINSCHÄTZUNG <b>Sehr Gut</b>	
„Ein schräger und wunderbar gemeiner Multiplayer-Spaß in bunter 3D-Umgebung.“	



# ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK PLAY STATION LEXIKON

## Rennspiele

Titel	Hersteller	Wertung
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:</b>		
Gran Turismo 2	SCEE	95%
TOCA World Touring Cars	Codemasters	94%
V-Rally 2	Infogrames	93%
Formel Eins 99	SCEE	91%
Wip3out	Psygnosis	91%
Rollcage Stage 2	Psygnosis	91%
<b>Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:</b>		
Driver	Infogrames	90%
<b>Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:</b>		
TOCA World Touring Cars	Codemasters	94%
<b>Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:</b>		
Radikal Bikers	Infogrames	30%

## Beat 'em Ups

Titel	Hersteller	Wertung
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:</b>		
Tekken 3	Namco	90%
Street Fighter Alpha 3	Capcom	89%
Dead Or Alive	SCEE	87%
Tekken 2	Namco	86%
Soul Blade	Namco	86%
Bloody Roar 2	Hudson	85%
<b>Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:</b>		
Tekken 3	Namco	90%
<b>Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:</b>		
X-Men Mutant Academy	Activision	74%
<b>Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:</b>		
Shaolin	THQ	46%

## Action

Titel	Hersteller	Wertung
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:</b>		
Colony Wars 3: Red Sun	Psygnosis	92%
GTA 2	Take 2	90%
Forsaken	Acclaim	90%
Colony Wars: Vengeance	Psygnosis	89%
Apocalypse	Activision	88%
G-Police 2	Psygnosis	88%
Colony Wars	Psygnosis	88%
Army Men 3D Sarge's Heroes	3DO	86%
<b>Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:</b>		
G-Police	Psygnosis	87%
<b>Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:</b>		
Terracon	SCEE	77%
<b>Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:</b>		
Space Debris	SCEE	60%

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

### ◀ Bereits erhältlich

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

### Aktuelle ▼ Entwicklungen

Die 42 in diesem Abschnitt mit einem Screenshot präsentierten Spiele sind noch nicht in Deutschland erhältlich und/oder werden derzeit gerade entwickelt. Es versteht sich von selbst, dass sowohl die Screenshots als auch die dazugehörigen Infos jeden Monat aktualisiert werden. Die Auswahl der verschiedenen Titel erfolgt auf der Basis von Leserumfragen und Marktforschungen.

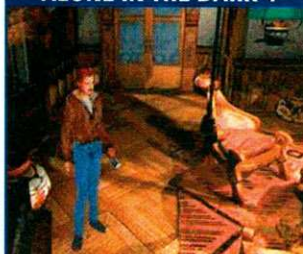
#### ALIEN: DIE WIEDERGEURT



In dieser Ausgabe stellen wir Ihnen den beeindruckenden Schocker auf vier Seiten vor.

Hersteller	Fox Interactive
Release	21. September
Genre	Action-Adventure

#### ALONE IN THE DARK 4



Schon bald dürfen sich Abenteuer-Fans in die Abgeschiedenheit des Horror-Eilands verabschieden.

Hersteller	Infogrames
Release	November
GENRE	Action-Adventure

#### BLADE



Die Grusel-Attacke von Activision wird alle Waffen und Monster bieten, die der Film hatte.

Hersteller	Activision
Release	Herbst
GENRE	Action-Adventure

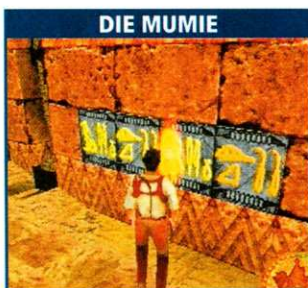




**BUNDESLIGA MANAGER 2001**

Wenn Fußball Ihr Leben ist, dann ist diese Simulation von Electronic Arts eine sinnvolle Ergänzung.

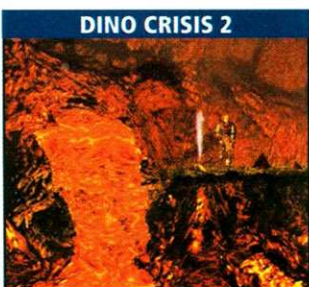
Hersteller	Electronic Arts
Release	September
GENRE	Strategie



**DIE MUMIE**

Die Gruft ruft! Ab November dürfen Sie als Grabräuber grausige Entdeckungen machen.

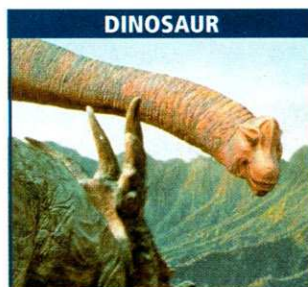
Hersteller	Konami
Release	November
GENRE	Action-Adventure



**DINO CRISIS 2**

Erneut trampelten die Dinosaurier durch die Play Zone und hinterließen auf Seite 60 Spuren.

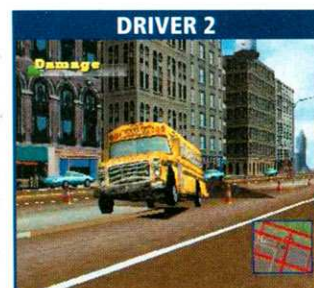
Hersteller	Capcom
Release	2000
GENRE	Action-Adventure



**DINOSAUR**

Die Umsetzung des ambitionierten Kinofilms von Disney erwarten wir schon jetzt mit großer Spannung.

Hersteller	Ubi Soft
Release	November
GENRE	Arcade



**DRIVER 2**

Erfreut präsentieren wir Ihnen in dieser Ausgabe die neuesten Bilder zum Reflections-Knaller.

Hersteller	Infogrames
Release	Oktober
GENRE	Rennspiel



**EVIL DEAD: HAIL TO THE KING**

In Bälde werden wir Ihnen zu dem schaurig-schönen Spektakel höllenhellsten Infos bieten können.

Hersteller	THQ
Release	November
GENRE	Action-Adventure



**F-1 RACING CHAMPIONSHIP**

Nach derzeitigem Stand soll das Rennspiel tatsächlich im September aus der Boxengasse rollen.

Hersteller	Ubi Soft
Release	September
GENRE	Rennspiel



**FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX**

Was die „schwarze Wildkatze“ im zweiten Teil erwartet, verraten wir in der kommenden Ausgabe.

Hersteller	Eidos
Release	2000
GENRE	Action-Adventure

## Action-Adventure

Titel	Hersteller	Wertung
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:</b>		
Tomb Raider IV	Eidos	92%
Soul Reaver	Eidos	92%
Metal Gear Solid	Konami	91%
Tomb Raider III	Eidos	91%
Silent Hill	Konami	90%
Syphon Filter 2	SCEE	89%
Resident Evil 3	Eidos	89%
<b>Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:</b>		
Metal Gear Solid	Konami	91%
<b>Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:</b>		
Parasite Eve II	Square Europe	86%
<b>Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:</b>		
Hellnight	Konami	56%

## Adventure

Titel	Hersteller	Wertung
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:</b>		
Discworld 2	Psygnosis	84%
Baphomets Fluch 2	Virgin	82%
Discworld	Psygnosis	82%
Baphomets Fluch	Virgin	82%
<b>Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:</b>		
Riven	Acclaim	78%
<b>Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:</b>		
Discworld Noir	GT Int.	69%
<b>Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:</b>		
Ubik	Cryo Interactive	57%

## Fußball

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

## Snowboarding

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



## Wrestling

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

## Sport (sonstiges)

Titel	Hersteller	Wertung
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:</b>		
Tony Hawk's Skateboarding	Activision	90%
Madden NFL 2000	EA	90%
Everybody's Golf 2	SCEE	88%
NHL 2000	EA	88%
<b>Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:</b>		
Int. Track & Field	Konami	83%
<b>Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:</b>		
Everybody's Golf 2	SCEE	88%
<b>Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:</b>		
Barbie Super Sport	SCEE	42%

## Flipper

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

## Simulation

Titel	Hersteller	Wertung
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:</b>		
Theme Park	EA	86%
SimCity 2000	Maxis	84%
Theme Hospital	EA	78%
<b>Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:</b>		
Theme Park World	EA	80%
<b>Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:</b>		
Premier Manager 99	Gremlin	55%

## Strategie

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

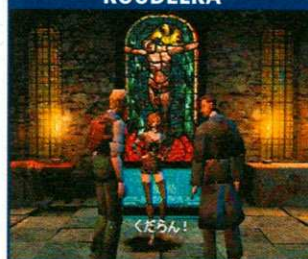
### FINAL FANTASY IX



Welchen Spaß Japaner und Nichtjapaner mit der Vollversion haben, lesen Sie ab Seite 42.

Hersteller	Squaresoft
Release	2000
GENRE	Rollenspiel

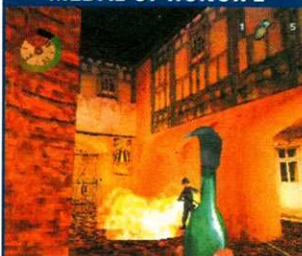
### KOUDELKA



Das Rollenspiel vom Square-Splitter Sacnoth passierte den ersten Angespielt-Bericht mit „Sehr Gut“.

Hersteller	Infogrames
Release	22. September
GENRE	Rollenspiel

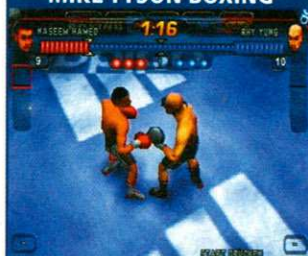
### MEDAL OF HONOR 2



In der nächsten Ausgabe lassen wir noch einmal richtig die Alarmglocken zu dem Shooter klingeln.

Hersteller	Dreamworks Interactive
Release	3. Quartal
GENRE	Action-Adventure

### MIKE TYSON BOXING



Hoch die Fäuste! Ob Codemasters beim Boxsport genauso stark abschneidet wie auf der Rennpiste?

Hersteller	Codemasters
Release	Herbst
GENRE	Boxen

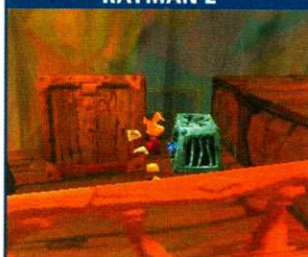
### PARASITE EVE 2



Der unerschrockene André führt Sie im Test ab Seite 84 durch das tolle Action-Adventure.

Hersteller	Square
Release	25. August
GENRE	Action-Adventure

### RAYMAN 2



Wir ließen den lustigen Blondschopf im Test auf Seite 88 beggeistert Purzelbäume schlagen.

Hersteller	Ubi Soft
Release	7. September
GENRE	3D-Jump&Run

### SPIDER-MAN



Activision hat dem Comic-Akrobaten ein überzeugendes Spiel mit vielen Gameplay-Ideen spendiert.

Hersteller	Activision
Release	September
GENRE	Action-Adventure

### SPYRO 3 – YEAR OF THE DRAGON



Flieg! Der beliebte Drache wird noch in diesem Jahr erneut auf der PlayStation abheben.

Hersteller	SCEE
Release	November
GENRE	Action-Adventure



**STAR TREK INVASION**


Stefanie Schwarz konnte die Invasion nur mit Mühe zurückschlagen – hatte aber viel Spaß dabei!

Hersteller	Activision
Release	September
GENRE	Action

**SYDNEY 2000**


Die Test-Version hat sich verzögert, muss aber in der nächsten Ausgabe vor die Wertungsrichter.

Hersteller	Eidos Interactive
Release	18. August
GENRE	Sportspiel

**THE WORLD IS NOT ENOUGH**


James Bond in Bestform! Action-Fans sollten sich diese actionlastige Filmumsetzung vormerken.

Hersteller	Electronic Arts
Release	2000
GENRE	Action-Adventure

**TOCA – WORLD TOURING CARS**


Ab Seite 80 stellen wir Ihnen das begehrte Rennspiel präzise bis auf den letzten Kamerawinkel vor.

Hersteller	Codemasters
Release	25. August
GENRE	Rennspiel

**TONY HAWK'S PRO SKATER 2**


Voraussichtlich in der nächsten Play Zone treiben wir Tony Hawk durch den Test-Parcours.

Hersteller	Activision
Release	September
GENRE	Skateboarding

**VANISHING POINT**


Zucker im Tank? Nach erneuter Verschiebung kommt das Renn-Spektakel nun erst im September.

Hersteller	Acclaim
Release	September
GENRE	Rennspiel

**WWF SMACKDOWN! 2**


Wrestling-Fans sind schon jetzt aus dem Häuschen! WWF Smackdown! 2 wird gnadenlos gut!

Hersteller	THQ
Release	2000
GENRE	Wrestling

**X-MEN MUTANT ACADEMY**


Auf Seite 95 präsentieren wir Ihnen einen umfassenden Test des ambitionierten 3D-Prügelspiels.

Hersteller	Activision
Release	August
GENRE	Beat 'em Up

## Geschicklichkeit

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

## Rollenspiele

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

## Shoot 'em Up

Titel	Hersteller	Wertung
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:</b>		
R-Type Delta	SCEE	88%
Nuclear Strike	EA	86%
Parodius Del.	Konami	83%
Future Cop L.A.P.D.	EA	80%
<b>Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:</b>		
Soviet Strike	EA	84%
<b>Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:</b>		
Army Men Air Attack	3DO	79%
<b>Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:</b>		
Viper	Infogrames	69%

## Jump&Run

Titel	Hersteller	Wertung
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:</b>		
Rayman 2: The Great Escape	Ubi Soft	90%
Crash Bandicoot 3	SCEE	90%
Gex 3: Deep Cover Gecko	Eidos	90%
Gex 3D	Crystal Dyn.	88%
Toy Story II	Disney	87%
Spyro 2	SCEE	87%
Ape Escape	SCEE	87%
Ruff & Tumble	GT Int.	86%
Spyro The Dragon	SCEE	86%
Bugs Bunny auf Zeitreise	Infogrames	84%
<b>Der kostensparende Tipp für Schnäppchenjäger:</b>		
Crash Bandicoot 3	SCEE	90%
<b>Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:</b>		
Rayman 2: The Great Escape	Ubi Soft	90%
<b>Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:</b>		
Hugo 2	NBA	51%



## WAS KOMMT WANN?

In dieser Übersicht finden Sie alle aktuellen Release-Daten für den deutschen Markt. Es versteht sich von selbst, dass die Daten jeden Monat aktualisiert werden, wir jedoch aufgrund zahlreicher Verschiebungen keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen können. Stand: 20.07.2000

### Angekündigte Neuerscheinungen PlayStation

August			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Grind Session	Skateboarding	SCEE	23. August
Jeremy McGrath Supercross 2000	Sportspiel	Acclaim	August
Parasite Eve 2	Rollenspiel	Square	25. August
Reel Fishing 2	Simulation	Crave	August
Re-Volt 2: R.C. Revenge	Rennspiel	Acclaim	August
Sydney 2000	Arcade	Eidos	18. August
Sno-Cross Championship	Rennspiel	Crave	August
Terracon	Action	SCEE	23. August
TOCA World Touring Cars	Rennspiel	Codemasters	25. August
Vio Ribbon	Geschicklichkeit	SCEE	2. August
X-Men Mutant Academy	Beat'em Up	Activision	August

September			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Alien Resurrection	Action	EA	September
ATV Power Quad Racing	Rennspiel	Acclaim	September
Bundesliga Stars 2001	Fußball	Electronic Arts	7. September
Chase The Express	Action-Adventure	SCEE	6. September
Dave Mirra Freestyle BMX	Sportspiel	Acclaim	September
ECW Anarchy Rulz	Wrestling	Acclaim	September
Flintstones	Rennspiel	Ubi Soft	September
Frogger 2	Jump&Run	Hasbro	September
Galaga	Action	Hasbro	Mitte September
HBO Boxing	Boxspiel	Acclaim	September
Hugo und das Geheimnis	Jump&Run	NBG Multimedia	September
Inspector Gadget	Action	Ubi Soft	September
Koudelka	Rollenspiel	Infogrames	22. September
MK: Special Forces	Action	Midway	September
Nightmare Creatures 2	Action-Adventure	Konami/Universal	Mitte September
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	7. September
Spider-Man	Action-Adventure	Activision	Mitte September
Star Trek: Invasion	Adventure	Activision	September
Team Buddies	Puzzle	SCEE	September
Tenchu II	Beat'em Up	Activision	September
Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	Activision	September
Vanishing Point	Rennspiel	Acclaim	September
Wacky Races	Rennspiel	Infogrames	September

Oktober			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Batman Vehicle Adventure	Rennspiel	Ubi Soft	Oktober
Championship Motocross 2	Rennspiel	THQ	Oktober
Driver 2	Rennspiel	Infogrames	Oktober
Incredible Crisis	Action	Virgin	Oktober
Kiss Pinball	Flipper	Take 2	Oktober
MTV Sports: Skateboarding	Skateboarding	THQ	Oktober

November			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Alone in the Dark	Action-Adventure	Infogrames	10. November
Billabong Pro Surfer	Sport	Mattel Interactive	Mitte November
Breakout	Geschicklichkeit	Hasbro	November
Dance Dance Revolution - EuroMix	Tanzspiel	Konami	Anfang November
Die Mumie	Action-Adventure	Universal/Konami	November
Dino Crisis 2	Action-Adventure	Capcom	November
Dinosaur	Action	Ubi Soft	November
Donald Duck: Quack Attack	Action-Adventure	Ubi Soft	November
Driver 2	Rennspiel	Infogrames	November
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	THQ	November
Final Fantasy IX	Rollenspiel	Square	November
Hidden & Dangerous	Strategie	Take 2	November
Lemmings Revolution	Geschicklichkeit	Take 2	November
Mat Hoffmans Pro BMX	Sport	Activision	November
MTV Sports: Pure Ride	Sport	THQ	November
MTV Sports: Snowboarding 2	Sport	THQ	November
Power Rangers Lightspeed Rescue	Action-Adventure	THQ	November
Rock'em Shock'em Arena	Beat'em Up	Mattel Interactive	Mitte November
Rugrats in Paris - The Movie	Adventure	THQ	November
Scooby-Doo	Arcade	THQ	November
Spyro 3 - Year of the Dragon	Action-Adventure	SCEE	November
UFC (Ultimate Fighting Championship)	Action	Crave	November
V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	November
WWF SmackDown! 2	Wrestling	THQ	November

Dezember			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Army Men: Sarge's Heroes 2	Action	3DO	Dezember
Crash Bash	Action	SCEE	Dezember
Legend of Dragoon	Rollenspiel	SCEE	Dezember
Woody Woodpecker Racing	Rennspiel	Universal	Dezember

### NEU ▶ PLAYSTATION 2



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

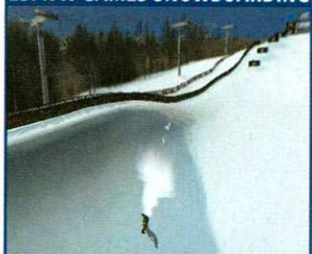
### DROPSHIP



Wir freuen uns schon darauf, bei diesem rasanten Genre-Mix die Landefähren zu starten.

Hersteller	SCEE
Release	2000
GENRE	Action

### ESPN X-GAMES SNOWBOARDING



Ein weiterer Launch-Titel von Konami, bei dem Sie sich sanft über diverse Pisten schwingen dürfen.

Hersteller	Konami
Release	27. Oktober
GENRE	Snowboarding

### FIFA 2001



Play Zone sah vor Ort, wie europäische Top-Kicker durch das Motion-Capturing gingen.

Hersteller	EA Sports
Release	Herbst 2000
GENRE	Fußball

### DRAKAN



Wenn Arokh die Schwingen ausbreitet, wird das eine Machtdemonstration für die PlayStation 2.

Hersteller	SCEE
Release	2000
GENRE	Rollenspiel

### ESPN INTERNAT. TRACK & FIELD



Nach neuesten Informationen wird der Titel auch in Deutschland mit dem ESPN-Kürzel versehen.

Hersteller	Konami
Release	Herbst 2000
GENRE	Sport

### FANTAVISION



Krass bunt! In Japan wurde die Feuerwerkssimulation zur Unterstützung eines Events genutzt.

Hersteller	SCEE
Release	Oktober
GENRE	Geschicklichkeit

### FORMEL 1 2000



Welches Geschwindigkeitsgefühl kann die PlayStation 2 erzeugen? Formel 1 2000 ist der Härtestest.

Hersteller	Psygnosis
Release	Oktober
GENRE	Rennspiel





### GRADIUS III/IV

Auf dem Konami-Kick-Off-Event wurde nur das beeindruckende Render-Intro gezeigt. Warum?

Hersteller	Konami
Release	Herbst 2000
GENRE	Shooter



### GRAN TURISMO 2000

Es wird immer unwahrscheinlicher, dass dieser Mega-Raser noch im Jahr 2000 durchstartet.

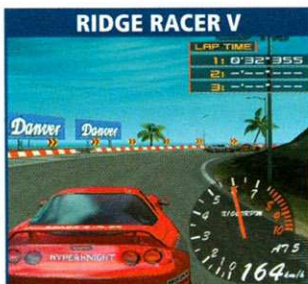
Hersteller	SCEE
Release	Oktober
GENRE	Rennspiel



### INT. SUPERSTAR SOCCER

Konami setzt alles daran, dieses Fußball-Highlight rechtzeitig zum PS2-Street-Day parat zu haben.

Hersteller	Konami
Release	27. Oktober
GENRE	Fußball



### RIDGE RACER V

Das Glanzstück der Ridge Racer-Serie wird definitiv am Starttag der PlayStation 2 verfügbar sein.

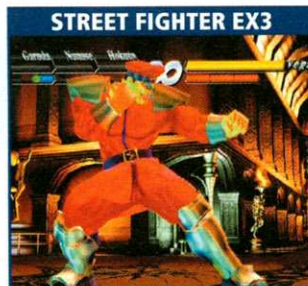
Hersteller	Namco
Release	27. Oktober
GENRE	Rennspiel



### SILENT SCOPE

Ein Arcade-Action-Reißer, der letztes Jahr die amerikanischen Spielhallen im Sturm eroberte.

Hersteller	Konami
Release	27. Oktober
GENRE	Action



### STREET FIGHTER EX3

Das Wiedersehen mit Blanka, Ryu und den anderen Street Fighter-Charakteren wird ein Erlebnis.

Hersteller	Capcom
Release	Herbst 2000
GENRE	Beat 'em Up



### SUMMONER

THQ setzt alles daran, dass dieses grandios aussehende Rollenspiel noch in diesem Jahr fertig wird.

Hersteller	THQ
Release	Herbst 2000
GENRE	Rollenspiel



### TEKKEN TAG TOURNAMENT

Passionierte Radfahrer, die Ridge Racer V langweilt, schlagen am 27. Oktober bei TTT zu.

Hersteller	Namco
Release	27. Oktober
GENRE	3D-Beat-'em-Up

2000			
Titel	Genre	Hersteller	Release
102 Dalmatiner	Action-Adventure	Disney/Eidos	2000
Ballistic	Geschicklichkeit	THQ	2000
Final Fantasy IX	Rollenspiel	Square Europe	2000
Magical Stones	Puzzle	Konami	2000
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	2000
Star Wars Episode I: Obi Wan	Action	THQ	2000
Submarine Commando	Action	Virgin/Interplay	2000
The World Is Not Enough	Action-Adventure	Electronic Arts	2000
Ford Racing	Rennspiel	Empire	2000
Sheep!	Action	Empire	2000
Mike Tyson Boxing	Boxen	Codemasters	2000
Star Wars Demolition	Rennspiel	Activision	2000
Blade	Action-Adventure	Activision	2000
Disney/Pixar's Buzz Lightyear	Action-Adventure	Activision	2000

## Ang angekündigte Neuerscheinungen PlayStation 2

Oktober			
Titel	Genre	Hersteller	Release
ESPN Intern. Track & Field	Sport	Konami	Ende Oktober
Fantavision	Geschicklichkeit	Namco	27. Oktober
Formel 1 2000	Rennspiel	Psygnosis	27. Oktober
Fußball Live 2	Fußball	SCEE	Oktober
Gradius III & IV	Action	Konami	Ende Oktober
Ridge Racer V	Rennspiel	Namco	27. Oktober
Silent Scope	Action	Konami	Ende Oktober
Summoner	Rollenspiel	THQ	27. Oktober
Tekken Tag Tournament	Beat 'em Up	Namco	27. Oktober

November			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Bomberman	Action	Hudson	November
ESL Classic Squads 2	Sport	Virgin	November
Evolva	Strategie	Computer Artworks	November
FIFA Soccer World Championship	Fußball	EA Sports	November
Galleon	Echtzeit-Adventure	Confounding Factor	November
Midnight Club: Street Racing	Rennspiel	Take 2	November
Oni	Action	Take 2	November
Smugglers Run	Rennspiel	Take 2	November

Dezember			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Bloody Roar 2	Beat 'em Up	Hudson	Dezember
Force of One	Action	Virgin	Dezember
Sidewinder	Action	Virgin	Dezember
Stunt GP	Action	Virgin	Dezember
Technomancer	Action	Qube Software	Dezember

2000			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Disney's Dinosaur	Action-Adventure	Ubi Soft	2000
Donald Duck Quack Attack	Action-Adventure	Ubi Soft	2000
Drakan	Adventure	SCEE	2000
Dropship	Action	SCEE	2000
Evergrace	Rollenspiel	Agetec	2000
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	2000
Ghost Master	Adventure	Empire Interactive	2000
Gunslinger	Action	Activision	2000
Gran Turismo 2000	Rennspiel	SCEE	2000
Mud, Sweat and Gears	Action	Virgin	2000
Pipemania 2	Geschicklichkeit	Empire Interactive	2000
Rayman 2 Revolution	Jump&Run	Ubi Soft	2000
Run Like Hell	Action-Adventure	Virgin	2000
Star Wars: Episode I Starfighter	Action	LucasArts	2000
Starsky & Hutch	Action	Empire Interactive	2000
Street Fighter EX3	Beat 'em Up	Capcom	2000
Street Lethal	Rennspiel	Activision	2000
The Getaway	Action	SCEE	2000
The World Is Not Enough	Action-Adventure	Electronic Arts	2000
Timesplitters	Action	Eidos Interactive	2000
Wipeout Fusion	Rennspiel	SCEE	2000



# Schon getestet!

Sie sind auf der Suche nach einem Test?

Auf dieser Seite bieten wir Ihnen die

**50 letzten Tests** in einer Übersicht.

Titel	Beschreibung	Hersteller	Test in PZ	Wertung
4x4 World Trophy	Off-Road-Trucks in Action	Infogrames	6/00	75%
<b>Alundra 2</b>	<b>Action-Adventure mit Piraten</b>	<b>Activision</b>	<b>6/00</b>	<b>78%</b>
Anstoss – Premier Manager	Durchschnittlicher Fußballmanager	Infogrames	7/00	67%
Armorines	Schwacher Ego-Shooter	Acclaim	6/00	54%
Battle Tanx Global Assault	Endzeit-Panzerschlacht	3DO	6/00	71%
Bishi Bashi Special	Lustige Minispiele-Sammlung	Konami	6/00	80%
Catan	Gelungene Brettspiel-Umsetzung	Ravensburger	8/00	75%
Cold Blood	Solides Adventure mit Action-Flair	SCEE	8/00	75%
Colin McRae Rally 2.0	Satter Rallye-Spaß	Codemasters	7/00	90%
Crusaders of M&M	Mittelmäßiges Action-Rollenspiel	Infogrames	5/00	61%
<b>Destruction Derby Raw</b>	<b>Autorennen bis an die Schrottgrenze</b>	<b>SCEE</b>	<b>8/00</b>	<b>88%</b>
Dracula Resurrection	Vampir-Abenteuer ohne Biss	Virgin Interact.	8/00	55%
Dragon Valor	Halbgarer Action-RPG-Mix	Namco	8/00	66%
Euro 2000	Das Spiel zum Großereignis	Electronic Arts	7/00	75%
Everybody's Golf 2	Tolle Golfsimulation	SCEE	6/00	88%
Evo's Space Adventure	Buntes Jump&Run zu günstigem Preis	Take 2 Interact.	8/00	52%
Fisherman's Bait 2	Durchschnittliches Arcade-Angeln	Konami	6/00	60%
Front Mission 3	Hervorragendes Mech-Schlachtengemälde	Square Europe	8/00	89%
<b>Frontschweine</b>	<b>Heiteres Schweineschlachten!</b>	<b>Infogrames</b>	<b>8/00</b>	<b>80%</b>
Gauntlet Legends	Ordentliche Arcade-Umsetzung	Midway	8/00	75%
Galerians	Gelungener Action-Schocker	Crave	6/00	89%
Guilty Gear	Gutes Prügelspiel	Studio 3	6/00	76%
Hydro Thunder	Pfeilschnelles Powerboat-Rennen	Midway	6/00	83%
Jackie Chan's Stuntmaster	Action mit dem Kinohelden	SCEE	6/00	71%
Jimmy White's Cueball 2	Nette Kneipienspielesammlung	Virgin Interact.	7/00	63%
Jojo's Bizarre Adventure	Prügelspiel mit Comic-Background	Capcom	7/00	80%
Legend of Legaia	Fantasievolles Rollenspiel	SCEE	8/00	77%
NBA in the Zone 2000	Ordentliche Basketballsimulation	Konami	6/00	72%
Need for Speed: Porsche	Electronic Arts gibt Gas!	Electronic Arts	6/00	78%
N-Gen Racing	Düsenjäger-Rennspiel	Infogrames	6/00	84%
NHL Blades of Steel 2000	Flottes Eishockeyspiel	Konami	6/00	74%
Nightmare Creatures II	Deftiges Action-Adventure	Konami	6/00	85%
Player Manager 2000	Managersim mit Wadenkrampf-Gameplay	Infogr./3DO	7/00	51%
Pool Academy	Interaktive Billard-Hochschule	Ubi Soft	7/00	77%
Rescue Shot	Innovativer Lightgun-Shooter	Namco	7/00	63%
Rock the Rink	Lohnende Eishockey-Persiflage	Electronic Arts	7/00	79%
Ronaldo V-Football	Samba-Fußball mit Ronaldo	Infogrames	7/00	87%
<b>Silent Bomber</b>	<b>Zündendes Action-Spektakel!</b>	<b>Studio 3</b>	<b>8/00</b>	<b>86%</b>
Spin Jam	Puzzlespiel mit Japan-Flair	Empire Interact.	7/00	80%
Star Wars Episode I: Jedi Power Battles	Der Film als Action-Spiel	LucasArts/THQ	6/00	76%
Street Fighter EX 2	Gutes Prügelspiel-Futter	Capcom/Virgin	8/00	79%
Street Sk8er 2	Saubere Skateboard-Simulation	Electronic Arts	6/00	80%
Suikoden 2	Die Rollenspiel-Fortsetzung	Konami	6/00	77%
The Misadventures of Tron Bonne	Ungewöhnlicher Genre-Mix	Eidos Interact.	7/00	51%
Tiger Woods 2000	Der Tiger schwingt durch!	Electronic Arts	6/00	68%
Tombi 2	Abgedrehtes Jump&Run	SCEE	7/00	85%
Vagrant Story	Die Rollenspiel-Sensation	Square Europe	7/00	95%
Victory Boxing Challenger	Fortsetzung der Boxspiel-Serie	JVC	7/00	65%
<b>Wipeout 3 Special Edition</b>	<b>Futuristisches Gleiterrennen in Bestform</b>	<b>SCEE</b>	<b>8/00</b>	<b>92%</b>
World Championship Snooker	Billard-Simulation mit Tiefgang	Codemasters	7/00	75%

## INFO Aktuelle Empfehlungen

### Alundra 2



■ **ALUNDRA 2** Nettes Action-Adventure aus dem oberen Play-Zone-Wertungsdrittel.

### Destruction Derby Raw



■ **DD RAW** Krasses Rennspiel von SCEE, bei dem wirklich kein Fahrzeug heil bleibt!

### Frontschweine



■ **FRONTSCHWEINE** Heiteres 3D-Strategiespiel, das vor allem saugute Sprachausgabe bietet!

### Silent Bomber



■ **SILENT BOMBER** Erlesener Action-Sprengstoff mit innovativem Gameplay!

### Wipeout 3 Special Edition



■ **WIPEOUT 3 SE** Die geschliffene Special Edition lässt keine Wünsche offen.



INFOGRAMMES PROUDLY PRESENTS:



„DER VERRÜCKTESTE SAUHAUFEN DER WELT“

featuring:



ISAC  
WASHINKEN



MANFRED  
SCHWARTOWSKI



ARTHUR  
SWINEY



GEORGES  
PORC FLAMBÉ



WOK  
HOG



DSCHINGIS  
SCHMARRN



Mach Dich bereit für ein skurriles Multiplayer-Schlachtfest der besonderen Art: Frontschweine. Der Action-Strategie-Mix in 3D. Baller's Dir rein!

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

**JETZT IM HANDEL!**

[www.frontschweine.com](http://www.frontschweine.com)

PRESENTED BY





1



■ **SELSCHAFT?** Der Hype um Final Fantasy IX zieht auch Final Fantasy VIII wieder an die Spitze! Schon schwappt die Begeisterungswelle über!

2



■ **SERIENTÄTER?** Resident Evil 3 motiviert wiederholt zum Durchspielen.

3



■ **SAMMELTRIEB?** Das Ringen um Führerschein und Fuhrpark geht weiter.

## LESER-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1	3	Final Fantasy VIII	95%	9
2	2	Resident Evil 3	89%	6
3	4	Gran Turismo 2	95%	6
4	8	Driver	90%	13
5	1	Tony Hawk's Skateboarding	90%	9
6	5	WWF SmackDown!	90%	2
7	11	Dino Crisis	86%	9
8	WE	Metal Gear Solid	91%	17
9	Neu	Galerians	89%	1
10	Neu	Colin McRae Rally 2.0	90%	1
11	13	Tomb Raider IV	92%	7
12	WE	V-Rally 2	93%	8
13	Neu	Vagrant Story	95%	1
14	Neu	MediEvil 2	87%	1
15	18	Grandia	90%	2
16	WE	Fear Effect	85%	2
17	15	Worms Armageddon	90%	3
18	16	Tekken 3	90%	14
19	WE	Jade Cocoon	86%	2
20	Neu	Front Mission 3	89%	1

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

An der Spitze unserer Lesercharts herrscht wenig Bewegung: Hier tauschen **RESIDENT EVIL 3**, **GRAN TURISMO 2** und **FINAL FANTASY VIII** gemütlich die Plätze, während Größen wie **TONY HAWK'S PRO SKATER** und **WWF SMACKDOWN!** geduldig auf der Lauer liegen. Erst seit kurzem erhältliche Hits wie **FRONT MISSION 3** und **VAGRANT STORY** müssen sich erst noch nach oben arbeiten und dabei die Platinum-Phalanx (u. a. **DRIVER** und **METAL GEAR SOLID**) passieren.

## PLAYSTATION CHARTS

## VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1	Neu	Frontschweine	80%	1
2	Neu	Vagrant Story	95%	1
3	Neu	Front Mission 3	89%	1
4	2	Anstoss Premier Manager	67%	2
5	Neu	Catan – Die Erste Insel	75%	1
6	Neu	Driver – Platinum	90%	1
7	Neu	Legend of Legaia	77%	1
8	Neu	Destruction Derby Raw	88%	1
9	Neu	Galerians	89%	1
10	Neu	Vandal Hearts 2	78%	1
11	Neu	V-Rally 2 – Platinum	93%	1
12	Neu	Test Drive 6	—	1
13	Neu	Need for Speed: Porsche	78%	1
14	Neu	Dragon Valor	66%	1
15	5	Syphon Filter 2	89%	4

Quelle: Theo Kranz-Versand

Die große Zahl der Neueinstiege verdeutlicht, dass der Lebenszyklus von PlayStation-Spielen nicht sehr lange ist. Allein **ANSTOSS PREMIER MANAGER** konnte sich im Vergleich zum Vormonat im oberen Drittel behaupten. An dieser Stelle noch eine Anmerkung zur Position 12: Für den Titel **TEST DRIVE 6** von Cryo Interactive fehlt eine Wertung, da wir nicht rechtzeitig bemustert wurden. Den Test zu diesem Rennspiel reichen wir Ihnen definitiv in der nächsten Ausgabe nach.

## MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1	5	Final Fantasy IX	Squaresoft	8
2	1	Driver 2	Infogrames	12
3	2	Tony Hawk's Pro 2	Activision	4
4	3	Dino Crisis 2	Capcom	6
5	WE	Parasite Eve II	Square Europe	2
6	Neu	WWF SmackDown! 2	THQ	1
7	Neu	MOH 2: Underground	Dreamworks	1
8	8	Alien: Die Wiedergeburt	Electronic Arts	2
9	4	Gran Turismo 2000	SCEE	3
10	Neu	Metal Gear Solid 2	Konami	1

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

Wie in der letzten Ausgabe prophezeit, hat **METAL GEAR SOLID 2** den Sprung in die Top Ten der Most-Wanted-Charts geschafft. Man muss kein Hellseher sein, um vorauszusagen, dass dieser Titel, der immerhin erst 2001 erscheint, sich ab jetzt keinen Meter mehr zurückbewegen wird! Erstaunlich ist der hohe Ersteinstieg von **WWF SMACKDOWN! 2**. Zwar gibt es noch keine Bilder, doch die Klasse des Vorgängers und das Sportfernsehen reichen, um die Begeisterung zu wecken.



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

## DIE REDAKTION

**HANS IPPISCH,** 30. Redaktionsdirektor  
Aktuelles Lieblingsspiel: **TOMB RAIDER V**

Freute sich über die positive Resonanz auf die durchgeführten Änderungen und nahm diese sofort zum Anlass, weitere Verbesserungen anzudenken.



**FLORIAN BRICH,** 29. Leitender Redakteur  
Aktuelles Lieblingsspiel: **SILENT SCOPE**

War genauso froh wie sein Bergführer, als er während des Konami-Kick-Off-Events nach einer Hochgebirgsklettertour heil aus einer Schlucht ausstieg.



**ANDRÉ HORN,** 26. Redakteur  
Aktuelles Lieblingsspiel: **PARASITE EVE II**

Sieht sich mehrmals am Tag mit Begeisterung die Metal-Gear-Solid-2-Trailer-DVD an und entdeckt trotzdem ständig neue Details.



**JENS QUENTIN,** 30. Redakteur  
Aktuelles Lieblingsspiel: **MADDEN NFL 2001**

Wird häufig dabei gesichtet, wie er auf einem Bürostuhl durch die Gegend rollt und von Skate- und Footballspielen schwärmt.



**WERNER SPACHMÜLLER,** 23. Red. assistent  
Aktuelles Lieblingsspiel: **TONY HAWK'S PRO SKATER 2**

Gilt als CD-/DVD-Beschaffungsamt und musste mit ansehen, wie Florian die Promo der neuen Blümchen-CD beschlagnahmte.



**MATTHIAS GLASER,** 33. Redakteur  
Aktuelles Lieblingsspiel: **TOCA WORLD TOURING CARS**

Tempo ist sein Element! Er war von TOCA World Touring Cars derart berauscht, dass er gerne ein Sonderheft zu diesem Titel geschrieben hätte.



**STEFANIE SCHETTER,** 22. Redakteurin  
Aktuelles Lieblingsspiel: **RAYMAN 2**

Sportlich! Wenn sie nicht gerade mit Rayman 2 Wasserski fährt, schnallt sie sich bei ESPN X-Games Snowboarding das Brett unter.



**MICHAEL PRUCHNICKI,** 21. Redakteur  
Aktuelles Lieblingsspiel: **SPIDER-MAN**

Folgte einer Einladung von Electronic Arts nach Anaheim und musste dort zahlreiche Sonderwünsche von Sportfreak Jens weitergeben.



**STEFANIE SCHWARZ,** 22. Redakteurin  
Aktuelles Lieblingsspiel: **ALIEN: DIE WIEDERGEURT**

Stefanie legte für diese Ausgabe mit dem Monster-Angebot-Bericht von Alien: Die Wiedergeburt ihre gelungene Redakteurs-Feuertaufe ab.



## DAS TEST-SYSTEM

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

**preistipp**  
Auf Spiele, die ein gutes Spielerlebnis zu einem besonders günstigen Preis ermöglichen, weisen wir mit dem Play-Zone-Preistipp hin.

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

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

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

# SPIEL DES MONATS

## TOCA World Touring Cars

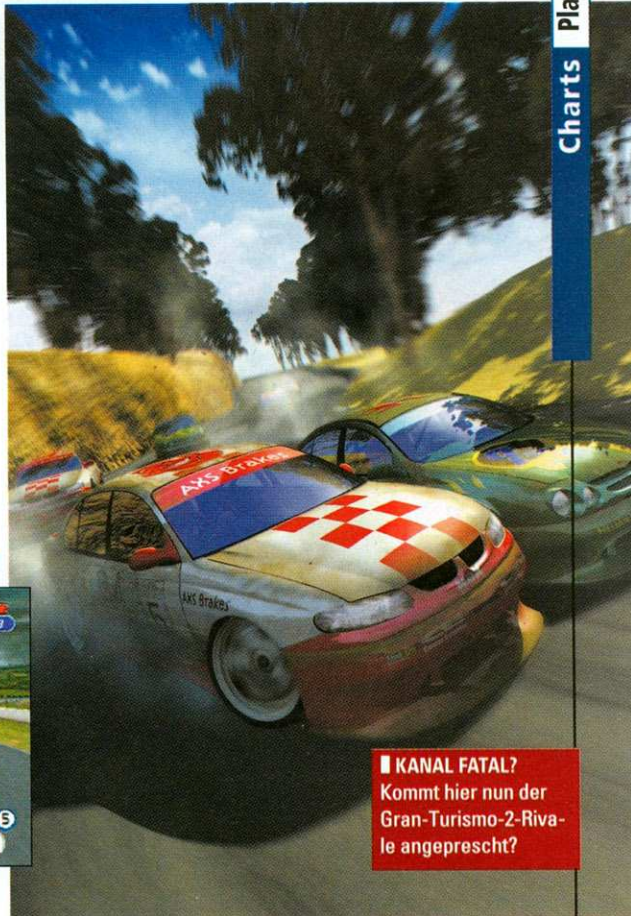
**Alle Räder rollen für den Play-Zone-Test!**

Rennpilot Matthias war in seiner Begeisterung nicht mehr zu bremsen! Endlich durfte er bei TOCA World Touring Cars auf internationalen Strecken gnadenlos Gas geben, die verschiedenen Fahrzeugtypen nach Herzenslust demonstrieren und stundenlang mit den vielen Replay-Kameras herumexperimentieren. Was Matthias zu Zitaten wie „Fahren, kämpfen, siegen wie in echt – Das beste Rennspiel des Jahres“ (Er vergaß kurzzeitig sogar die GT 2-Wertung!) hinriss, lesen Sie ab ...

Seite 80



**BRUMM! BRUMM! Fliegt einem bei TOCA World Touring Cars wirklich das Blech weg?**



**KANAL FATAL?**  
Kommt hier nun der Gran-Turismo-2-Rivale angeprescht?

# Alle Tests

im Überblick



### Rennspiele

Radikal Bikers	98
TOCA World Touring Cars	80



### Rollenspiele

Keine Testversionen in diesem Monat



### Action-Adventures

Chase The Express	91
Parasite Eve II	84
Ubik	98



### Action-Spiele

Terracon	94
----------	----



### Sportspiele

Bundesliga Stars 2001	90
Grind Session	92



### Beat 'em Ups

X-Men Mutant Academy	95
----------------------	----



### Geschicklichkeit

MoHo	96
Rayman 2	88
Vib Ribbon	98





## DIE RÜCKKEHR DES LACHENDEN TOTEN.

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

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

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)  
[www.playstation.de/medieval2](http://www.playstation.de/medieval2)

TEMA FRANKFURT





IT'S NOT A GAME





■ **AUFTAKT** Springen die Startlichter auf Grün, heulen die Motoren Ihrer Gegner laut auf und die Reifen zeichnen beim Start Gummispuren auf die Piste.



■ **REGEN** Bei schlechtem Wetter erleben Sie vom Cockpit aus sogar Ihren Scheibenwischer in Aktion. Nur wirklich nass werden Sie natürlich nicht.

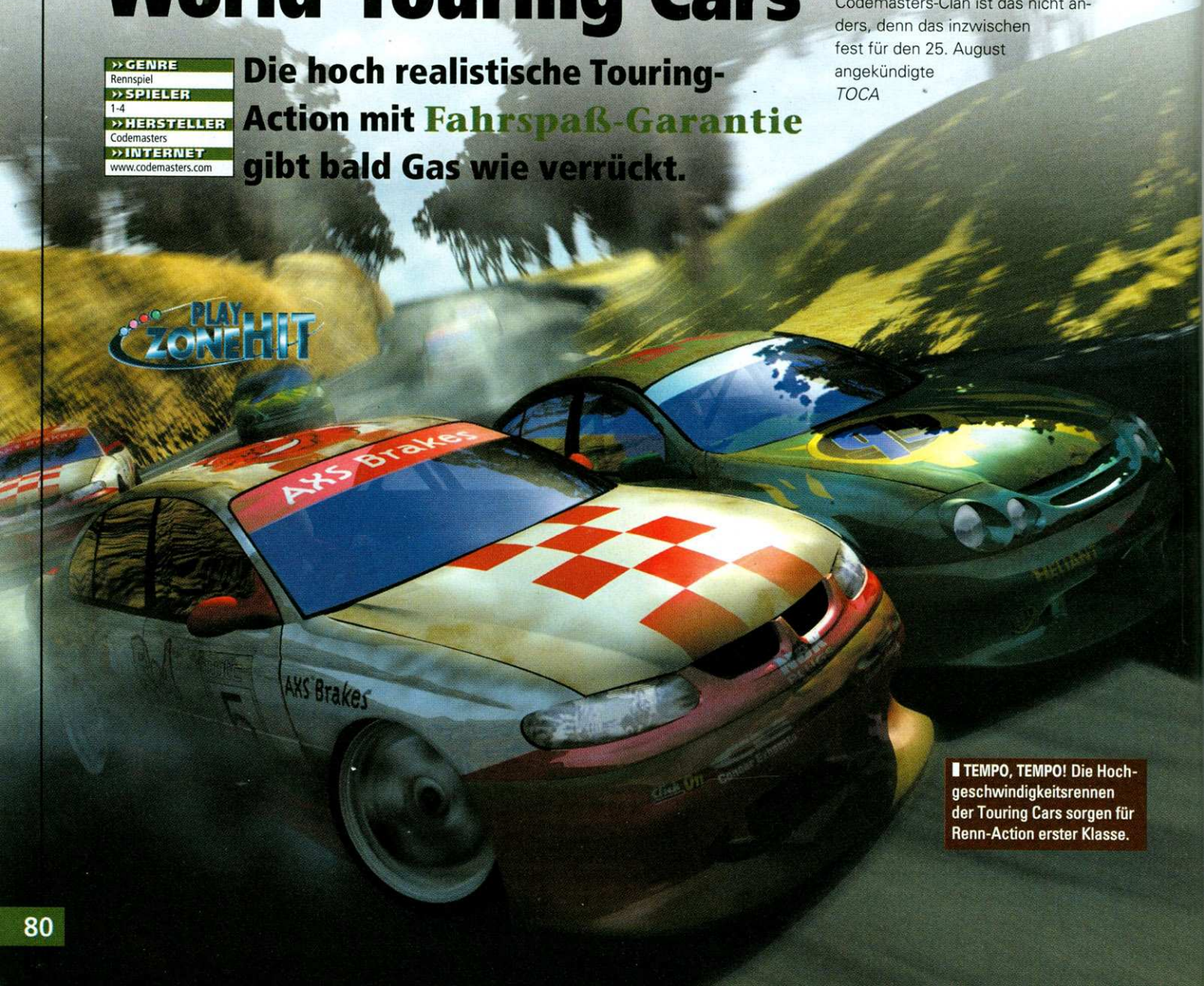
# TOCA

## World Touring Cars

» <b>GENRE</b>
Rennspiel
» <b>SPIELER</b>
1-4
» <b>HERSTELLER</b>
Codemasters
» <b>INTERNET</b>
www.codemasters.com

Die hoch realistische Touring-Action mit **Fahrspaß-Garantie** gibt bald Gas wie verrückt.

**C**odemasters und Rennspiele – zwei Worte, die nicht erst seit *TOCA 2* oder *Colin McRae 2.0* untrennbar zusammengehören und weltweit als Synonym für Spitzentitel stehen: Neben den Programmierern von Polyphony Digital (*Gran Turismo*-Reihe) gibt es aktuell offenbar nur noch eine einzige hoch talentierte Entwickler-Schule auf dem Globus, die wirklich mit jeder neuen Rennsimulation einen weiteren Top-Titel in die Läden bringt. Auch beim aktuellsten Coup vom Codemasters-Clan ist das nicht anders, denn das inzwischen fest für den 25. August angekündigte *TOCA*



■ **TEMPO, TEMPO!** Die Hochgeschwindigkeitsrennen der Touring Cars sorgen für Renn-Action erster Klasse.





**WEITE** Ist Ihr Flitzer fast ganz ausgeblendet, kommt dafür die Pistenumgebung zur Geltung.

World Touring Cars sorgte bereits als Demo-Version für Furore. Damals allerdings noch unter dem Namen *WTC World Touring Cars*, da der Spieler diesmal in fünf Ländern der Welt (und nicht nur auf britischen Rennpisten wie bei den früheren *TOCA*-Titeln) seine

## „Mit dieser Fortsetzung greift die TOCA-Serie erfolgreich nach den Sternen.“

Runden drehen kann. Inzwischen hat man aber offenbar doch entschieden, dass sich „TOCA“ im Spieletitel besser macht als ein völlig neuer Marken-Name – und so wird *World Touring Cars* nun als offizieller dritter Teil der Reihe pünktlich im Handel stehen.

### Strecken und Wagen

Die uns vorliegende Testversion von *TOCA World Touring Cars* unterscheidet sich von der Demo-Variante vor allem dadurch, dass nun endlich alle 23 Strecken und sämtliche 42 Wagen im Spiel zu finden sind – sofern Sie genug Ausdauer besitzen, sie alle freizufahren. Denn nicht nur für den Erwerb bestimmter Touring-Modelle müssen Sie erst einmal Siege vorweisen, auch etliche Rennpisten werden erst zugänglich, wenn Sie zuvor ein paar Meisterschaften mit Erfolg absolviert haben. Um beispielsweise die britische Grands-Hatch-Piste entlangzukacheln, müssen Sie zuvor die gesamte Nordamerika-Meisterschaft gewinnen. Und nur als Sieger der Asia-Pacific-Meisterschaft dürfen Sie anschließend in Buenos Aires (Argentinien) starten. Von Anfang an zugänglich sind hin-



**VORLETZTER** Auf engen Pisten fallen Platzkämpfe schwer – den Gegnern geht es jedoch genauso.

### INFO Replay-Modus

## Perspektive satt

Die Kamera-Vielfalt im Replay sprengt jeden bisherigen Rahmen.

Pro Rennen können Sie beim neuesten *TOCA*-Titel bis zu zehn Minuten TV-Wiederholung auf Ihrer Memory Card speichern. Dass Ihnen später beim erneuten Betrachten aber garantiert nicht langweilig wird, dafür sorgen die im Replay-Modus frei wählbaren 16 (!) verschiedenen Kamera-Perspektiven, die zum Teil auch ungewöhnliche Rennansichten bieten. 16 individuelle Blickwinkel sind natürlich zu viel, um alle Optiken hier im Bild zu verewigen. Doch zumindest als Text können Sie sich die verfügbaren Kamerapositionen an dieser Stelle schon einmal im Munde zergehen lassen: rechte und linke Überholkamera, nahe und weite Verfolgerkamera, Seiten- und Überkopfkamera, Dach- und Satellitenkamera, Kopf-, Heck-, Motorhauben- und Stoßstangenkamera, entfernte und schwebende Kamera sowie Strecken- und Helikopterkamera. Ist das etwa nichts?!



**ÜBERHOLKAMERA** Das Kinn in unmittelbarer Asphaltnähe, sausen Sie in dieser Optik dahin.



**VERFOLLGERSICHT** Bei Nahverfolgung sehen Sie sogar die Lenkbewegungen des Fahrers.



**ÜBERKOPF-OPTIK** Platzkämpfe und Zieleinläufe werden in der Aufsicht besonders packend.



**SATELLITENKAMERA** Wie ein kleiner Mond umkreist die Kamera das Fahrzeug für Details.



**COCKPIT-BLICK** Verzwickte Überholmanöver kommen aus Fahrersicht gut zur Geltung.

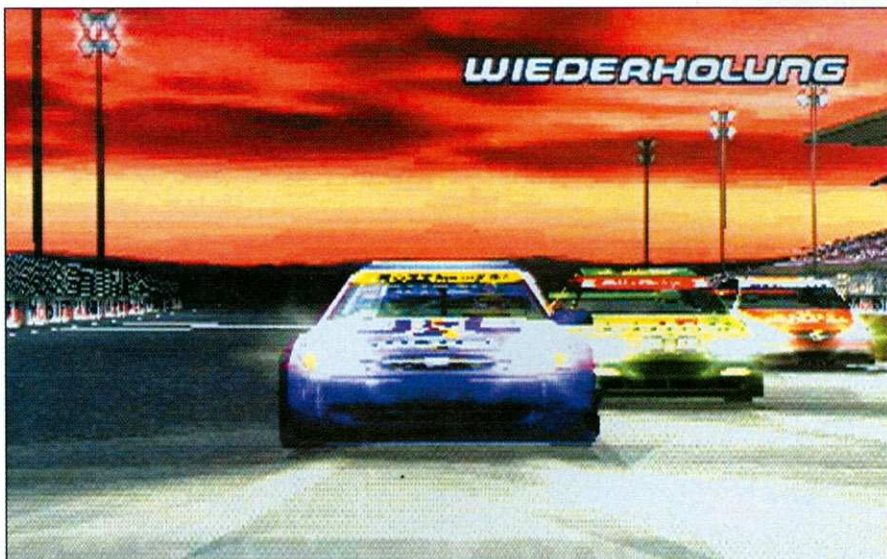


**HELIKOPTER-CAM** Der geflügelte Rennbegleiter versorgt Sie mit einem Überblick.

gegen 11 der 23 Hochleistungs-Parcours – und bereits diese Renn-Wettbewerbe führen Sie um die halbe Welt: Silverstone (Großbritannien), Laguna Seca und Watkins Glen (USA), Nürburg- und Hockenheimring, Suzuka und Sugo (Japan), Bathurst (Australien) und Monza (Frankreich) stehen hier unter anderem zur Wahl. Ähnlich bunt fällt die Palette der verfügbaren Renngeschosse aus. Was im Touring-Car-Sport Rang und Namen hat, ist in Codemasters' neuem Hit-Renner als Hersteller vertreten: BMW, Audi, Opel, Ford,

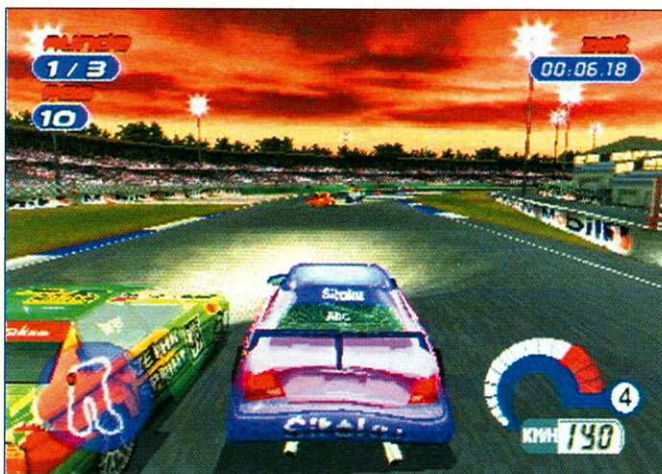


**SCHADEN?** Zur Reparatur in die Boxengasse: Die jeweils benötigten Sekunden werden angezeigt.



**KAMERA LÄUFT** Fast wie aus der Autowerbung für einen neuen Nobel-Schlitten wirkt diese tolle Sequenz einer Rennwiederholung. Der stimmungsvolle Dämmerungshimmel passt da wunderbar ins Bild.

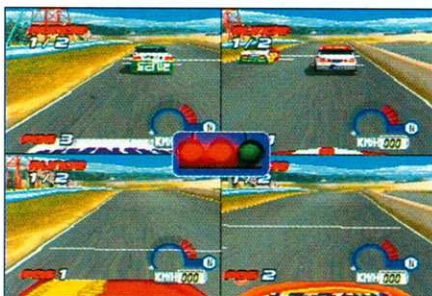




■ **DÄMMER** Denken Sie nicht, dass Ihre Gegner nur wegen des Sonnenuntergangs vorsichtiger fahren. Die Rennen laufen genauso fix wie bei Sonne.



■ **CRASH-DETAIL** Nach einer doppelten Drehung werden Sie auch noch vom Verfolger gerammt. Ihren Wagen können Sie hinterher wegschmeißen.



■ **MULTI-PLAY** Auch als Party-Game mit bis zu vier Touring-Car-Piloten kann der Titel überzeugen.

Fiat, Alfa Romeo, Renault, Peugeot, Volvo, Lotus, Dodge, Chrysler, Toyota, Nissan, Mitsubishi, Mazda, Subaru ... die Liste der Autofabrikate ist noch um Einiges länger, aber auch so wird schon überdeutlich, dass selbst erklärte Marken-Fans hier voll auf ihre Kosten kommen. Sehr benutzerfreundlich ist auch die Möglichkeit, sich seine Startposition frei wählen zu können, sowie die Option, den Schwierigkeitsgrad der Rennen über die drei Gegnerklassen „schwach“, „normal“ und „stark“ den eigenen Fahrkünsten anzupassen. Einen weiteren Akzent setzen die verfügbaren Spielmodi „Meisterschaft“,

„Freies Rennen“, „Zeitrennen“ und „Sofortrennen“, die durch den Multiplayer-Modus für bis zu vier menschliche Touring-Piloten wunderbar abgerundet werden.

### Realismus pur

Bestens überzeugen kann auch die Fahrphysik der Boliden: Bereits im Basis-Setup werden Sie von deutlich unterschiedlichen Fahreigenschaften der einzelnen Modelle angenehm überrascht, die Sie durch gezielte Tuning-Maßnahmen im entsprechenden komfortablen Untermenü noch klarer herausarbeiten können. Je nach Wetterlage (das Spiel stellt sieben verschiedene zur Auswahl) und Fahrzeugtyp lassen sich so mit etwas Erfahrung absolute Sieger-Vehikel kreieren. Ähnlich bravurös gelungen ist auch das beinahe schon revolutionäre Schadensmodell des Titels, welches jeden Unfall mit realistischen Schrammen, Beulen oder gar wegfliegenden Karosserieteilen

ahndet. Sogar, der virtuelle Fahrzeugrahmen kann sich verbiegen und verziehen (kein Wunder bei rund 700 Polygonen pro Auto) – und alle Beschädigungen wirken sich natürlich auch auf die Lenkbarkeit der Rennschüsseln aus. Unter solchen Umständen werden dann Boxenstopps überlebenswichtig: Bei der Einfahrt in die Boxengasse zeigt ein Dialogfenster notwendige Reparaturen und die dafür benötigten Sekunden an und Sie entscheiden per Controller anhand Ihres Rennvorsprungs, welche Arbeiten durchgeführt werden sollen, bevor Sie sich wieder auf die Piste stürzen. Ein ansprechend satter Motoren-Sound, der sich je nach Fahrzeugmodell und PS-Zahl

realistisch in der Tonhöhe ändert, schürt akustisch die Wettkampf-Atmosphäre. Optisch kommen Sie durch fünf verschiedene In-Game-Kameras sowie zwei verschiedene Rückspiegel-Ansichten in den vollen Renngenuss. Und im Replay-Modus erwartet Sie mit 16 verschiedenen Kameraperspektiven wirklich die Großpackung Regie-Arbeit. Was soll man also von TOCA World Touring Cars halten? Der Titel fährt sich spitzenmäßig, sieht fast so gut aus wie GT.2 (vor allem die Hintergründe wir-

## „Fahren, kämpfen, siegen wie in echt – das härteste Rennspiel des Jahres.“



■ **STURM** Bei nasser Fahrbahn enden selbst kleinste Konzentrationsschwächen in einem Fiasko. Vor allem nach Kurven ist es schwierig, Ihren Touringwagen am Wegrutschen zu hindern.

MEIN FAZIT		Super
<p>Wer explosive Spannung und realistische Renn-Action sucht, sollte hier unbedingt zugreifen: Über 40 Wagen auf 23 Elite-Pisten zu fahren, stellt Ihr Können permanent auf die Probe. Das tolle Schadensmodell, der Vierspieler-Partymodus und satte 16 Replay-Kameras setzen dem Titel die Hitkrone auf.</p>		
<p><b>Alternativen</b></p>		
<p>Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:</p>		
<b>Gran Turismo 2</b>	Polyphony/SCEE	<b>95%</b>
<p>Die Genre-Referenz: Der Fuhrpark ist einfach unschlagbar, ein Schadensmodell wie bei TOCA WTC fehlt jedoch gänzlich.</p>		
<b>Colin McRae Rally 2.0</b>	Codemasters	<b>90%</b>
<p>Die Alternative: Statt über den Asphalt geht's hier durchs Gelände, der neue Arcade-Modus ist ein Spielspaß-Garant.</p>		
<b>TOCA 2</b>	Codemasters	<b>89%</b>
<p>Der Vorgänger: Nicht mehr ganz tafrisch, aber ein Meilenstein, der wunderbar auf den Nachfolger einstimmt.</p>		



## INFO Die echte Meisterschaft

# British Touring Car Championship

## Das Vorbild von Codemasters' neuem Tempo-Raser

Die British Touring Car Championship (BTCC) ist das traditionsreichste und wichtigste Motorsportereignis auf der anderen Seite des Ärmelkanals. Wer im Touring-Car-Sport einen Namen hat, kämpft hier alljährlich um den Meistertitel. Karambolagen, Verfolgungsjagden und Rutschpartien bleiben bei diesen Härteren natürlich nicht aus. Alles, was die Codemasters-Entwickler noch zu tun hatten, war, die echten Unfälle, Rempelen und Siegfahrten geschickt auf ihre Spiele-Engine umzurechnen. Kein Wunder, dass dann ein Spitzentitel herauskommt.



**BLECH WEG!** Wie in echt, so auch im Spiel: Schäden an den virtuellen Boliden sehen höchst realistisch aus und beeinflussen das Fahrverhalten.



**DRÄNGELEI!** Platzkämpfe im Fahrerpulk machen für Zuschauer und Piloten den Reiz der Rennen aus. Auch im Spiel gibt's ständig Platzgerangel.



**MISTWETTER!** Kübelweise Regen – so ist das wahre Leben: World Touring Cars bietet sieben Wetterlagen. Von Sonne bis Sturm – alles mit drin!

ken bei TOCA detailierter als bei der Konkurrenz), verfügt über ein revolutionäres Schadensmodell und sieben verschiedene Wetterlagen, bietet für jeden Boliden individuelle Fahrphysik und darüber hinaus reichlich Auswahl an Strecken und Fahrzeugen: Ein wahrer Spitzentitel aus sehr renommiertem Hause, der sich einzig angesichts des gigantischen Fuhrparks in Gran Turismo 2 noch geschlagen geben muss.

Matthias Glaser

## TEST TOCA World Touring Cars

System	PlayStation
Hersteller	Codemasters
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	25. August
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	23 Strecken
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Codemasters

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT WERTUNG
88%	90%	96%	94%

„Der technisch brillante Touring-Renner aus Meisterhand garantiert Fahrspaß der Spitzenklasse.“

# FAIRPLAY

by BauConTec

## Playstation 1 & 2 - Hardware

Playstation 2 Grundleger - PSX 2	a.A.
PSX-Boot-Chip (für Jap und us) - PSX 1	3,99
Ghost Chip - PSX 1	7,99

## Memory-Card

Memory-Card 1 MB (15 Bl.) - PSX 1	7,49
Memory-Card 2 MB (30 Bl.) - PSX 1	17,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.) - PSX 1	23,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.) - PSX 1	22,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.) - PSX 1	28,99
Memory-Card 32 MB (480 Bl.) - PSX 1	35,99

## Kabel

RGB Kabel - PSX 1 & 2	6,49
RGB Audio Kabel - PSX 1 & 2	8,99
Link Kabel - PSX 1 & 2	6,49
Padverlängerung - PSX 1 & 2	6,49

## Controller

Flashfire Power Shock - PSX 1 & 2	29,99
Infrarot Wireless Controller - PSX 1 & 2	55,99
Gun Falcon mit Pointer - PSX 1	84,99
Gun Scorpion - PSX 1	49,99
Gun Panther II - PSX 1	26,99
PSX-Maus - PSX 1	19,99
Lenkrad Jordan GP2 (PSX1&2 & N64)	89,99
Lenkrad Ferrari Shock 2 - PSX 1 & 2	109,99
Lenkrad V3 SV-1118 A - PSX 1 & 2	109,99
Lenkrad Fanatec Speedster - PSX1&2	169,99
Lenkrad Race32-64 Comp - PSX1&2	69,99

## Zubehör

RF Adapter - PSX 1 & 2	14,99
Power Replay - PSX 1	19,99
Game Buster CDX - PSX 1	89,99
X-Ploder Classic - PSX 1	45,99
X-Ploder-FX - PSX 1	64,99
X-Ploder-Pro - PSX 1	94,95
Dexdrive - PSX 1	72,99
Multi Tap (versch. Farben) - PSX 1 & 2	49,99
Smart Joy Adapter - PSX 1	69,99
PSX Tasche - PSX 1	34,99

... und vieles mehr!

## Nintendo

Pokemon blau Edition - GBC	59,99
Pokemon rot Edition - GBC	59,99
Pokemon gelb Edition - GBC	59,99
Donkey Kong Country - GBC	59,99
Pokemon Snap - N64	109,99
Pokemon Stadium - N64	119,99
Mario Party 2 - N64	99,99

weitere N64 & Gameboy  
Soft- und Hardware verfügbar

## Playstation - aktuelle Software

Alien Resurrection	84,99
Alone in the Dark 4	79,90
Baldurs Gate	84,99
Bundesliga Manager 2001	84,99
Bundesliga Stars 2001	92,90
Driver 2	79,90
Final Fantasy 9	89,99
Formula One 2000	89,90
Nightmare Creatures 2	79,90
Parasite Eve II	82,90
Rayman 2	84,99
Speedball 2001	77,90
Star Trek New Worlds	75,90
Suikoden 2	89,99
Sydney 2000	89,90
Tenchu II	99,90
Vanishing Point	84,99
Ubik	84,99

... und vieles, vieles mehr

## Playstation 2 - aktuelle Software

...sämtliche Titel zu super Preisen erhältlich!!!

## SEGA DreamCast

SEGA Dreamcast (inkl. Modem)	449,99
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Vibrationspack	44,99
VMU Memory-Card	54,99
RGB Scart Kabel (Original SEGA)	44,99
RGB Scart Audio Kabel	15,99
RGB Scart Kabel	12,99
Padverlängerung	12,99

## Software

Alone in the Dark 4	95,90
Arcatera	89,90
Dead or Alive 2	99,99
F 1 Racing Championship	89,90
Grand Theft Auto 2	84,99
Heroes of Might & Magic 3	89,90
Railroad Tycoon 2	89,99
Star Wars Epis. 1 Racer	89,90
Virtua Tennis	89,90

weitere Soft- und Hardware  
verfügbar

## PC-Software & DVD

reichhaltiges Angebot verfügbar

**Playstation 2  
jetzt bestellen!**

**Memory-Card  
8MB (120 Bl.)  
22,99**

**Memory-Card  
1 MB (15 Bl.)  
7,49**

**Flashfire  
Power Shock  
29,99**

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

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.  
Alle Angebote freibleibend gültig, solange Vorrat reicht.  
Preise in DM incl. MwSt., zzgl. Porto und Verpackung

Riesenauswahl – weitere Artikel auf Anfrage





**■ BEGEHRT UND GESCHÄNDET**  
Die attraktive Aya zieht die Aufmerksamkeit von Privatdetektiven und üblen Monstern auf sich!

# Parasite Eve II

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

**Square verwöhnt den deutschen Markt zur Zeit mit einem **Hit** nach dem anderen!**



**■ FLUCHT NACH VORN!** Die Hintergründe sind sehr detailliert und durch viele Effekte – wie hier das aufspritzende Wasser – angereichert. Die Kamera passt sich dabei Ayas Bewegungen hervorragend an.

Vor einiger Zeit veröffentlichte Square in Japan das sogenannte „cinestatische Rollenspiel“ *Parasite Eve*, das leider nicht hier zu Lande veröffentlicht wurde. Nun steht der Nachfolger an, der drei Jahre nach den

**„Die abgedrehten Monster sorgen für Horror pur.“**

Ereignissen des ersten Teils angesiedelt ist. Das Spiel orientiert sich dabei stark an erfolgreichen Action-Adventures wie *Resident Evil*, die Rollenspiel-Anteile wurden etwas zurückgeschraubt, aber nicht völlig aufgegeben.





■ **ZAUBEREI** Ein gesunder Plasmaschock ist besonders bei vielen kleinen Monstern sehr hilfreich, da sie nach dem Angriff für eine Weile regungslos am Boden liegen, so dass Aya sie in Ruhe zerlegen kann.



■ **RAMMBOCK** Diese Kreaturen verhalten sich wie Stiere in der Arena. Leider ist Aya das rote Tuch!



■ **IMMER INS GESICHT!** Kreaturen, die sich festbeißen, schüttelt Aya durch Schläge und Tritte ab.



■ **ATTRAKTIVE AGENTIN** Aya Brea altert durch ihre Erbgutveränderung langsamer als andere.



■ **KEIN TÜV MEHR?** Ayas Wagen ist nach einer „Reparatur“ durch Monster völlig unbrauchbar.



■ **INTELLIGENZTEST** Im späteren Verlauf des Spiels erwarten Sie Logik-Puzzles wie dieses hier.

nal zurückgreifen, das von der Schrotflinte über den Flammenwerfer bis hin zur Granatenpistole reicht. Die meisten Waffen können im späteren Verlauf des Spiels zudem mit Zusatzteilen wie beispielsweise einem größeren Magazin oder aufgepflanztem

## INFO Die Waffen in Parasite Eve II

### Durchladen, Zielen, Schießen!

Die Auswahl an Waffen für die hübsche Aya ist beachtlich. Wir stellen Ihnen eine Auswahl vor.

Die FBI-Agentin kann im Laufe des Spiels aus dem Vollen schöpfen. Schusswaffen in allen Variationen, Flammenwerfer, Granatenpistolen und Kampfstäbe sind nur einige Beispiele des umfangreichen Repertoires. Zusätzlich sind die meisten Waffen noch durch Magazine, Bajonette oder beispielsweise Blitzlichter aufrüstbar. Abgerundet wird die totale Vielfalt durch eine Reihe verschiedener Munitionstypen. Vom Sprenggeschoss bis zur Feuergranate können Sie mit den verschiedenartigsten Projektilen aus allen Rohren feuern.



■ **TONKA-STAB** Schön brutal, aber grundsätzlich nicht besonders empfehlenswert.



■ **M950** Pistole mit besonders großer Munitionskammer. Das Magazin fasst 100 Kugeln.



■ **MP5A5** Die Standard-Maschinenpistole, vielseitig einsetzbar, aber niedrige Feuerrate.



■ **PA3** Eine kurzläufige Schrotflinte. Guter Wumms, aber häufiges Nachladen!



■ **M4A1** Vielseitig einsetzbares Gewehr. Besonders gut aufrüstbar, z.B. mit Extra-Magazinen.

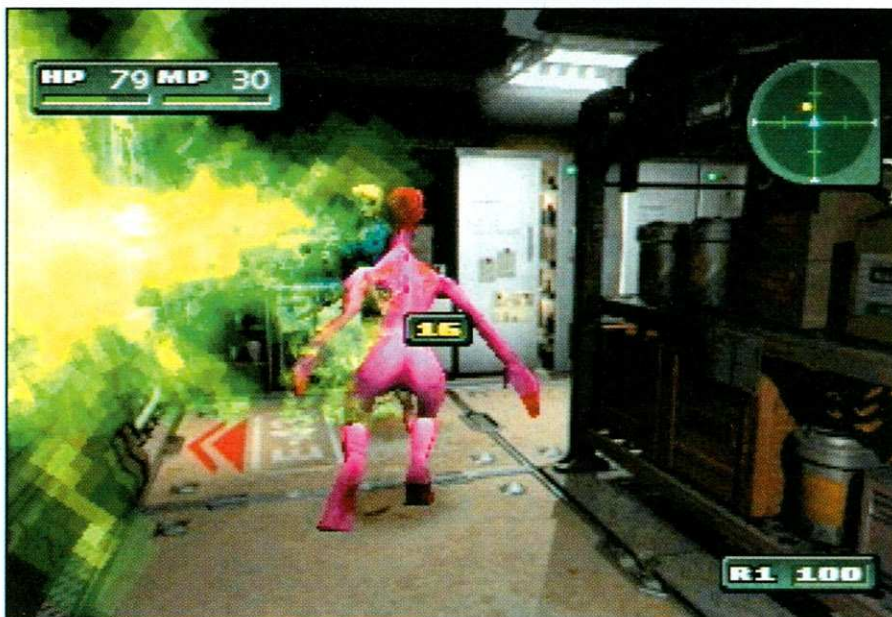
## Süßmaus im Fronteinsatz

Im Mittelpunkt von *Parasite Eve II* steht Aya Brea, Sonderagentin des FBI und äußerst erfahren in der Bekämpfung mutierter Kreaturen. Im Vorgänger musste sie sich mit Monstern herumschlagen, deren Erbinformationen von mutierten Mitochondrien verändert wurden, was in unschönen Verformungen und einer unbändigen Zerstörungswut endete. Diese Kreaturen sind zurück und halten einen Wolkenkratzer in Los Angeles besetzt. Nun liegt es an Aya und ihren Kollegen, der Ausbreitung der Mitochondrien Einhalt zu gebieten.

## Schusswaffen und Hokusfokus

Zur Bekämpfung der Monsterschar kann die üppige Agentin auf ein umfangreiches Arse-





■ **AGENTIN AUF LSD?** Beim Einsatz der Zauberkräfte wird es richtig bunt in dem ansonsten eher düsteren Spiel. Besonders bei Monstern mit Spezialattacken sollten Sie Ihrerseits auf Übersinnliches setzen.



■ **LÄHMENDE WIRKUNG** Einige Monster verfügen über Spezialangriffe, die Aya schwer zusetzen.

Bajonett aufgerüstet werden. Geht die Munition zur Neige, stehen auch Schlagstöcke, Betäubungs- und Lähmwaffen zur Verfügung. Es liegen aber nur wenige dieser Waffen einfach in der Gegend herum. Sie müssen vielmehr durch den Einsatz von Bountypunkten erworben werden. Auch bessere Schutzkleidung, Munition und



■ **AUSGESTORBEN** Von der Belegschaft des mysteriösen Bunkers in der Wüste fehlt jede Spur.

Medizin lassen sich auf diese Weise beschaffen. Doch Aya wäre keine Spezialagentin, hätte sie nicht noch ein Ass im Ärmel. Auch ihr Erbgut wurde nämlich durch Mitochondrien verändert. Als Folge dieser Mutation ist sie in der Lage, übersinnliche Kräfte zu wirken, von denen bis auf Heilung alle ausschließlich in Kämpfen zum Einsatz

## INFO Bounty- und Erfahrungspunkte

### Kopfgeldjägerin mit Zauberkräften!

Das Töten von Monstern beschert Aya Bounty- und Erfahrungspunkte. Die hat sie auch bitter nötig, um nicht vorzeitig ins Gras zu beißen!

Sie können Auseinandersetzungen zwar grundsätzlich aus dem Weg gehen, davon ist aber außer im Notfall dringend abzuraten. Jedes getötete Monster bringt nämlich eine bestimmte Zahl von Bounty- und Erfahrungspunkten. Mithilfe der Bountypunkte können Sie Ausrüstung und Waffen erwerben. Die Erfahrungspunkte benötigt Aya, um die ihr durch die Parasitenenergie verliehenen Kräfte freizusetzen und zu verstärken.



■ **SELF-SERVICE** An einigen Stellen im Spiel kann Aya mit Bounty-Punkten Ausrüstung erstehen.



■ **KRÄFTESCHUB** Mit Erfahrungspunkten werden übersinnliche Kräfte freigesetzt oder verstärkt.

**MEIN FAZIT**

O.k., man kann *Parasite Eve II* sicherlich vorwerfen, sich recht ausgiebig bei Vorbildern wie *Resident Evil* bedient zu haben. Glücklicherweise sorgen aber die Rollenspielanteile für den nötigen Schuss Innovation. Außerdem ist der Titel technisch erstklassig in Szene gesetzt. Nur die fehlende Sprachausgabe ist in meinen Augen unverzeihlich und verhindert einen Aufstieg in höhere Wertungsregionen.

André Horn

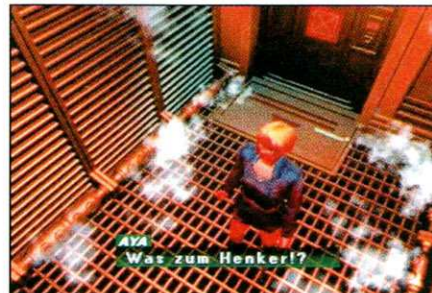
**Sehr Gut**

**Alternativen**

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

<b>Silent Hill</b>	Konami	<b>90%</b>
Horror-Abenteuer, das durch die dichte Atmosphäre besticht. Vier verschiedene Enden laden zum wiederholten Spielen ein.		
<b>Resident Evil 3: Nemesis</b>	Eidos	<b>89%</b>
Der bekannteste Survival-Horror-Vertreter. Die deutsche Version des Klassikers ist leider etwas arg beschnitten.		
<b>Galerians</b>	Crave	<b>89%</b>
Düsterer Sci-Fi-Thriller mit packender Story und Tonnen von Rendersequenzen. Außerdem mit Sprachausgabe!		

kommen. Auseinandersetzungen in *Parasite Eve II* finden übrigens in Echtzeit statt, lassen sich aber für den Einsatz eines „Zauberspruches“ oder den Zugriff auf das Inventar pausieren. Die Benutzerführung ist intuitiv und clever gestaltet. Kleine Symbole auf dem Spielbildschirm informieren über Lebenskraft (HP), mentale Energie (MP) und die zur Verfügung stehende Munition. Alle Menüs sind gut strukturiert und bieten gute Übersicht über Ihr Inventar, das sich in „normale“ Gegenstände und Schlüsselgegenstände unterteilt. Bei Letzteren handelt es sich um Objekte, die Sie bei Rätseln einsetzen können. Diese rangieren von kinderleicht (zu Beginn) bis knackig (zum Ende hin), wobei die Art der Rätsel stark variiert. Geht es auf der ersten CD noch meist um Probleme der „Finde den Schlüssel zur Tür“-Art, so wartet die zweite CD verstärkt mit Logik-Puzzles auf, die mehr an einen IQ-Test erinnern als an ein Video-Spiel.



■ **IN DER FALLE** Eigentlich sollte die Desinfektionsanlage außer Betrieb und ungefährlich sein.



■ **SCHLURPS!** Der Mutanten-Moloch fand die üppige Aya wohl ein wenig zu appetitanregend.





**TEAMWORK** Zuweilen verfolgen der mysteriöse Privatdetektiv Kyle Madigan und die Agentin Aya gemeinsame Ziele und kämpfen Seite an Seite.



**VERDÄCHTIGE RUHE** Noch schläft das Monster friedlich. Das wird aber leider nicht mehr lange so bleiben, daher sollten Sie rechtzeitig angreifen.

## Stummer Horror

Technisch gibt es bei *Parasite Eve II* wenig zu mäkeln. Die vorgeordneten Hintergründe sind vom Feinsten und wirken durch viele Details äußerst lebendig. Außerdem können einige Kämpfe Verformungen in der Umgebung hinterlassen, die dann bleibenden Effekt im Spiel haben. Bei all der spielerischen und technischen Klasse ist umso schwerer nachvollziehbar, warum Square auf eine Vertonung des Spiels, zumindest in den Zwischensequenzen, verzichtet hat. Dies wirkt um so befremdlicher, da die Musik sich mehr als unauffällig im Hintergrund hält und die Figuren ab und zu einige Töne von sich lassen, die das Ausbleiben weiterer Worte fast als Fehler im Programm erscheinen lassen, da zuweilen vollkommene Stille herrscht. Schade, denn abgesehen von diesem Manko ist *Parasite Eve II* zweifellos ein Top-Titel.

André Horn

### TEST *Parasite Eve II*

System	PlayStation
Hersteller	Square Europe
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	25. August
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Ansteigend	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	-
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	ab 16 Jahre
Datenträger	Entwickler
CD	Squaresoft
GRAFIK	SOUND
87%	74%
SPASS	GESAMTE WERTUNG
86%	86%

**„Intelligenter Survival-Horror mit Rollenspieleinschlag. Leider keine Sprachausabe.“**

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 Tipps & Infos zu den meisten Produkten

### ✓ STREETDAY-SERVICE

Wir informieren Sie tagesaktuell über die Erscheinungstermine

### ✓ VORBESTELL-SERVICE

Wir wollen, daß Sie Ihr neues Spiel am Erscheinungstag bekommen

### ✓ ANRUF-SERVICE

Wir rufen Sie pünktlich vor dem Streetday an

### ✓ RIESENAUSWAHL

Wir führen die GANZE Welt der Computerspiele

### ✓ BERATUNG

Keine Fehlgriffe durch persönliche und kompetente Beratung

### ✓ AUßERDEM...

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

### ✓ HITS FOR KIDS

Kindersoftware, Info- und Edutainment & Lernsoftware

AUTORISIERTER  
**Joysoft**  
POINT

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

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

### Die autorisierten JOYSOFT POINTs in Ihrer Nähe:

Downtown 08280 Ave.	bei Bücher-Walther Schneebergerstr. 19, ☎ 03771/72 13 13
Highscore ! 27568 Bremerhaven	Bm.-Smidt-Str. 92, ☎ 0471/4 19 29 39
Multi Media World 31832 Springe	Burgstr. 13, ☎ 05041/97 08 77
Gameshop 35390 Giessen	Katharinen-gasse 21, ☎ 0641/79 17 94
DNE Joy & Game 38364 Schöningen	Markt 7, ☎ 05352/90 98 67
Joypoint Düsseldorf 40211 Düsseldorf	Am Wehrhahn 24, ☎ 0211/36 44 45
Computerspiele & mehr 41061 M' Gladbach	Eickener Str. 14, ☎ 02161/18 30 93
Connaction 41460 Neuss	Klarissen Str. 15, ☎ 02131/27 57 51
Gameshop 41515 Grevenbroich	Ostwall 12, ☎ 02181/23 13 23
Wollyworld 45127 Essen	Viehofstr. 17, ☎ 0201/2 43 72 95
Player One 47839 Krefeld-Hüls	Kempener Str. 22, ☎ 02151/518 90 04
Cheop's System Köln 50676 Köln	Mathiasstr. 24-26, ☎ 0221/9 23 15 45
KPM Computer Fun Store GbR 51065 Köln	Galerie Wiener Platz, ☎ 0221/9 62 44 48
Joybo 53111 Bonn	Münster Str. 11, ☎ 0228/65 97 26
Soft Paradise 53474 Bad Neuenahr	Hans-Frick-Str. 1a, ☎ 02641/206 506
Cheop's System Siegburg 53721 Siegburg	Kaiser Str. 54, ☎ 02241/6 80 45
Joysoft Point Koblenz 56068 Koblenz	Stegemannstr. 33 - 41, ☎ 0261/30 96 34
Joysoft Point Siegen 57072 Siegen	Am Bahnhof 35, ☎ 0271/2 21 20
Joysoft Point Lüdenscheld 58507 Lüdenscheld	Knapper Str. 12, ☎ 02351/39 07 72
Joysoft Point Frankfurt 60311 Frankfurt	Fahrgasse 87, ☎ 069/91 39 83 71
Soundcheck 63065 Offenbach	Kaiserstr. 31, ☎ 069/88 42 99
Game-Shop 2000 66877 Ramstein	Miesenbacher Str. 18, ☎ 06371/59 85 35
Mystic Games 72458 Albstadt	J. Mauthe Str. 7, ☎ 07431/93 30 80
Techno Land AUDIO VIDEO GmbH 73779 Heilbronn	Sirnauer Str. 56, ☎ 07153/82 99 0
Flösch Emmendingen GmbH 77933 Lahr	Breisgaustr. 37, ☎ 07821/94 23 14
Flösch Emmendingen GmbH 79312 Emmendingen	Elzdam 61, ☎ 07641/5 80 41 61
A & L Computer GmbH 89518 Heidenheim	Wilhelmstr. 23, ☎ 07321/98 25 10
Softprice Wertheim 97877 Wertheim	Lindenstr. 16, ☎ 09342/91 23 15



# Rayman 2: The Great Escape

» GENRE  
3D-Jump&Run  
» SPIELER  
1  
» HERSTELLER  
Ubi Soft  
» INTERNET  
www.ubisoft.de

Der gliederlose **Hüpfertling** katapultiert sich durch Ubi Softs neues PlayStation-Werk.

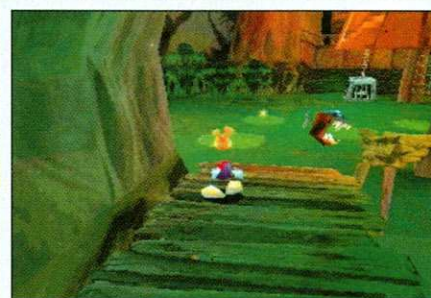


■ **AB GEHT DIE POST!**  
Atemberaubende Mini-Spiele wie eine Seeschlangen-Wasserski-Fahrt fordern Ihr Reaktionsvermögen.

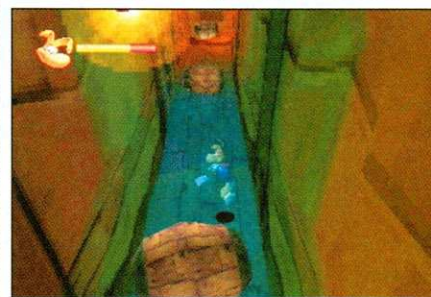
Eine Bande von Weltraum-Piraten hat den Kern der Welt in Hunderte von „Lums“ zerbröselt, Raymans Freunde in handliche Käfige verpackt und diese kreuz und quer in den Levels verstaut. Der Held selbst kann mithilfe seines Freundes Globox fliehen und macht sich auf die Suche nach der Rettung in Form von vier Zaubermasken. Es beginnt eine Odyssee durch eine märchenhafte 3D-Welt, in der Langeweile ein Fremdwort ist. Mit dem Analog-Stick steuern Sie Rayman durch Sümpfe, Wiesen, Unterwasser-Grotten und die mit Fallen gespickten Decks des Piratenschiffes.

## Vorsicht, Suchtgefahr!

Die abwechslungsreichen Hindernispassagen und Mini-Spiele folgen einander Schlag auf Schlag und sind so gekonnt verknüpft, dass es einem schwer fällt, den Controller aus der



■ **PIRANHA-WARNUNG** Da baumelt ein Gefangener in seinem Käfig. Ein bissiger Fisch bewacht ihn.



■ **TIMING** Springt Rayman rechtzeitig auf die rollenden Fässer, kann er die Lums erreichen.



■ **GEFECHTSSTELLUNG** Die Holzwand gibt Rayman Deckung vor den Geschossen seines Gegners.



■ **BEIDSEITIG VERWENDBAR** Rayman kann sich auch an der Unterseite des Netzes bewegen.





**■ ZIELINSTRUMENT** Wird Raymans Schatten auf dem Grund sichtbar, schalten Sie die Rotoren ab.

Hand zu legen. So muss Rayman unter anderem zwischen Fallbeilen hindurchsprinten, über Pulverfässer hechten oder einstürzende Stege entlangpreschen. Um Zugang zum nächsten Level zu erhalten, sammeln Sie unterwegs schimmernde Lums auf. Ihren Spielstand dürfen Sie nur auf Ihrer Memory-Card sichern, wenn Sie einen Level komplett absolviert haben; innerhalb der Passagen fungieren grüne Lums als Continue-Punkte. Um sich gegen Widersacher zu behaupten, schleudert der Held Energiebälle aus seiner Faust, und hat er einen Freund aus seinem Gefängnis befreit, so füllt dieser aus lauter Dankbarkeit Raymans Gesundheitsbalken wieder auf.

## Augen- und Ohrenschmaus

Bei der technischen Umsetzung des Jump&Run-Hits für die PlayStation haben die Programmierer saubere Arbeit geleistet. Die aufwendigen Texturen und Detailanimationen wie schäumende Wasserfälle oder flatternde



**■ DEEP BLUE SEA** Schade, dass die Luft so knapp ist! Die Wasserwelt reizt richtig zum Abtauchen.

Schmetterlinge verleihen den 3D-Landschaften einen ganz eigenen Charme. Die räumlichen Geräuscheffekte kommen über Kopfhörer besonders gut zur Geltung. Einzig nennenswerter Kritikpunkt: die etwas widerspenstige Kamerasteuerung. So kann es passieren, dass sich Ihr „Kameraobjektiv“ beim Sprung in einem Farnwedel verfängt und Sie vor einem schwarzen Schirm sitzen, während Ihr Held orientierungslos in die Tiefe stürzt.

Stefanie Schetter



**■ AUTSCH!** Bewegliche Laserschranken und Fallbeile erfordern riskante Hindernisläufe.

**Stefanie Schetter**

**MEIN FAZIT**

„Och nein, nicht gerade jetzt!“ war der Standard-Satz, den sich meine Kollegen in den letzten Tagen anhören mussten, wenn sie mich von der Konsole wegzerren wollten. Nach der kurzen Einführung purzelt Rayman fast pausenlos von einer spannenden Situation in die nächste – und reißt den Spieler mit.

**Super**

Alternativen		
Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:		
<b>Spyro 2: Gateway to Glimmer</b>	SCE	<b>87%</b>
Der lila Drache ist an Niedlichkeit kaum zu überbieten und begeistert durch super 3D-Grafik und gelungenes Gameplay.		
<b>Ruff&amp;Tumble</b>	GT Interactive	<b>86%</b>
Die Traum-Reise des Geschwisterpaares ist schön inszeniert und bietet spannende Herausforderungen für Jung und Alt.		
<b>Rayman</b>	Ubi Soft	<b>82%</b>
Wer nach <i>The Great Escape</i> noch nicht genug von Rayman hat, darf sich bedenkenlos am Vorgänger vergreifen.		

## INFO Abwechslungsreiche Aktionen

### Viel mehr als „Jump“ und „Run“

Ein Abgrund ist ein Abgrund ist ein Abgrund ...

Rayman 2 nutzt die Möglichkeiten der dritten Bildschirm-Dimension gnadenlos aus: Hier wird nicht nur von Plattform zu Plattform gehopst, sondern getaucht, gehangelt und vieles mehr. In einigen Passagen kann Rayman sich sogar im Sprung von rollenden Objekten abstoßen, um an hoch platzierte Boni zu gelangen.



**■ HELIKOPTER** Indem Rayman seine Ohren als Propeller einsetzt, erreicht er entfernte Vorsprünge.



**■ TRAMPOLIN** Oft dienen Pilze, Netze etc. als Sprungfedern in die nächste Passage.



**■ LICHT-LIANE** Mit Hilfe von lila Lums pendelt der Held wie Tarzan über eine Schlucht.



**■ HANGELN** An Ranken kann Rayman emporklimmen oder sich über Klüfte schwingen.

## TEST Rayman 2: The Great Escape

<b>System</b>	PlayStation
<b>Hersteller</b>	Ubi Soft
<b>Genre</b>	3D-Jump&Run
<b>Spieler</b>	1
<b>Sprache</b>	Dt. Texte, dt. Sprache
<b>Preis</b>	DM 89,95
<b>Termin</b>	7. September
<b>Schwierigkeitsgrad</b>	Save Game
Mittel	Ja
<b>Analog/Dual Shock</b>	Levels
Ja/ja	20
<b>Analoge Buttons (PS2)</b>	USK-Freigabe
-	Ohne Altersbeschränkung
<b>Datenträger</b>	Entwickler
CD	Ubi Soft
<b>GRAFIK</b>	<b>89%</b>
<b>SOUND</b>	<b>92%</b>
<b>SPASS</b>	<b>92%</b>
<b>GESAMT-WERTUNG</b>	<b>90%</b>
„Spritziges Actionfeuerwerk in Spitzengrafik – ein Traum von einem Jump&Run.“	





**GEWAGT** Die Bundesliga-Ballkünstler bieten den Zuschauern attraktiven Offensivfußball.



**WER WAGT GEWINNT** Schaffen Sie diese Stars-Herausforderung, winken viele Punkte.



**RAUS!** Manche der Unparteiischen pfeifen kleinlich und ziehen schnell die rote Karte.

# Bundesliga Stars 2001

<b>GENRE</b>
Fußball
<b>SPIELER</b>
1-4
<b>HERSTELLER</b>
Electronic Arts
<b>INTERNET</b>
www.easports.com

Im September geben sich die **Bundesliga-Ballkünstler** von EA zum zweiten Mal die Ehre.

Wie schon beim ersten Teil wird der Fußballfan mit markanten Szenen und Highlights aus der vergangenen Saison auf das Geschehen auf dem Spielfeld eingestimmt. Danach wartet ein schlichtes Menü, in dem man die Wahl zwischen einem Freundschaftsspiel, einer Saison, einem individuell gestalteten Turnier oder ausgiebigen Trainingseinheiten hat. Lobenswert ist die Tatsache, dass die Saison mit bis zu drei weiteren Sportsfreunden be-

stritten werden kann. Wer im Stadion mit großartigen Änderungen gerechnet hat, wird schon nach wenigen Ballkontakten ernüchtert dem Leder hinterherjagen. Auch die 2001-Version bietet einen unkomplizierten Kick, in dem weniger taktische Feinheiten als vielmehr zahlreiche Torchancen im Vordergrund stehen. Im Mittelpunkt steht erneut das durchdachte und motivierende Stars-System. Die Sterne kann man sich entweder durch gute Leistungen auf dem Platz (Sieg, Tore, Fairplay) oder durch die Annahme der Stars-Herausforderung verdienen. Hat man das Konto gefüllt, können entweder die Fähigkeiten der eigenen Kicker verbessert oder neue Stars eingekauft werden. Neben den realistisch dargestellten Stadien sorgt vor allem die prächtige Soundkulisse mit Chören der Marke „Auf Wiedersehen!“ für Stimmung. Der Kommentar von ZDF-Urgestein Rolf „Töppi“ Töppervien ist nicht immer auf Ballhöhe.



**TRIUMPH** Freud und Leid liegen im unbarmherzigen Ligaalltag nahe beieinander.



## MEIN FAZIT

Gut

Die Neuauflage bietet nur wenig Änderungen, ansonsten wurden fast alle Merkmale und somit leider auch die technischen Schwächen (Stichwort Ruckelelagen) des Vorgängers übernommen.

Während das innovative Stars-System dem Titel letztes Jahr noch zu Hitechern verhalf, reicht es in diesem Jahr aufgrund der starken Konkurrenz nur noch zu einem vorderen Mittelfeldplatz. Hartgesottene Bundesliga-fans sollten aber nicht zuletzt wegen des günstigen Preises auf jeden Fall ein Probespiel wagen.



**MENSCHENHANDEL** Mit den gewonnenen Sternen kaufen Sie neue Stars ein.



**GASSE?** „Paule“ Beinlich setzt zum tödlichen Steilpass durch die Wolfsburger Abwehr an. Die rote Leiste am unteren Bildrand zeigt die Schussstärke an, mit der der Pass gespielt wird.

## TEST Bundesliga Stars 2001

<b>System</b>	<b>PlayStation</b>		
<b>Hersteller</b>	<b>Electronic Arts</b>		
<b>Genre</b>	<b>Fußball</b>		
<b>Spieler</b>	<b>1-4</b>		
<b>Sprache</b>	<b>Deutsch</b>		
<b>Preis</b>	<b>DM 59,95</b>		
<b>Termin</b>	<b>7. September</b>		
<b>Schwierigkeitsgrad</b>	<b>Save Game</b>		
3 Schwierigkeitsstufen	Ja		
<b>Analog/Dual Shock</b>	<b>Levels</b>		
Ja/nein	5 Spielmodi		
<b>Analoge Buttons (PS2)</b>	<b>USK-Freigabe</b>		
–	Ohne Altersbeschränkung		
<b>Datenträger</b>	<b>Entwickler</b>		
CD	EA Sports		
<b>GRAFIK</b>	<b>SOUND</b>	<b>SPASS</b>	<b>GESAMT- WERTUNG</b>
<b>76%</b>	<b>79%</b>	<b>81%</b>	<b>79%</b>
<b>„Eindeutiger Star des Spiels ist die für hohen Realismus sorgende Bundesliga-Lizenz.“</b>			





■ **WER ZIEHT SCHNELLER?** Während der Rettungsaktion an Bord des Blue Harvest kommt es regelmäßig zu offenen Schusswechseln mit den Terroristen.



■ **VIDEO AUF SPARFLAMME** Die Rendersequenzen sehen kaum besser aus als die Spielgrafik, stellen dadurch aber zumindest keinen Stilbruch dar.

# Chase The Express

» **GENRE**  
Action-Adventure  
» **SPIELER**  
1  
» **HERSTELLER**  
SCEE  
» **INTERNET**  
www.playstation.de

**Eine vermeintlich spannende Story und Elemente aus Klassikern des Genres – fertig ist der Hit?**

Der Spezialzug Blue Harvest mit dem französischen Botschafter samt Familie an Bord ist auf dem Weg von Russland nach Frankreich von der Terroristen-Gruppe „Ritter der Apokalypse“ gekapert worden. Sie in der Rolle von Jack Morton sind als einer der wenigen überlebenden Sicherheitsleute der wichtigste Mann bei der von der von außen per Funk koordinierten Rettungsaktion. Am treffendsten umschreiben lässt sich das Gameplay wohl als ein actionbetontes *Resident Evil* ohne Zombies: Jack durchsucht die Abteile der

einzelnen Waggons nach nützlichen Gegenständen, findet unzählige mehr oder weniger belanglose Notizen und schießt alle paar Meter einen Terroristen über den Haufen – die simplen Puzzles verdienen diese Bezeichnung kaum, dafür gibt es ab und zu besondere Action-Sequenzen. Das Speicher- und Gegenstand-Verwaltungs-System ist fast direkt von Capcoms großem Vorbild übernommen, der Funkverkehr erinnert dagegen an *Metal Gear Solid*. Die Hintergründe werden ähnlich wie bei *Dino Crisis* in Echtzeit berechnet, interessante Kamerafahrten sind trotzdem Mangelware. Die Videosequenzen kommen optisch über das Niveau der Spielgrafik kaum hinaus.

Michael Pruchnicki



■ **DIREKT AUS DEM WÖRTERBUCH** Die deutsche Übersetzung wirkt stellenweise ein wenig holprig.



**MEIN FAZIT**

**OK**

*Chase The Express* enttäuscht trotz zahlreicher Anleihen bei *Metal Gear Solid* und *Resident Evil*. Die Handlung ist dröge, die Action platt, die an sich recht detaillierten Hintergründe pixelig und die Zwischensequenzen detailarm. Die schwächelnde Übersetzung und die oft teilnahmslos klingenden Synchronsprecher passen da wie die Faust aufs Auge.

## TEST Chase The Express

System	PlayStation
Hersteller	SCEE
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	6. September
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/ja	Entfällt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 16 Jahren
Datenträger	Entwickler
2 CDs	Sugar & Rockets

GRAFIK 76% SOUND 77% SPASS 64% GESAMT-WERTUNG 69%

„Weitgehend reizlose Terroristenjagd mit zahlreichen Anleihen bei diversen Genre-Größen“

■ **LETZTE HOFFNUNG** Als einer der wenigen Überlebenden des Sicherheitsteams müssen Sie quasi im Alleingang den Botschafter retten.



■ **FLAK IM EINSATZ** Bei diesem Zwischenspiel holen Sie Hubschrauber vom Himmel.





■ **HOCH HINAUS** Gewagte Grinds stocken das Punktekonto auf. Auch in tief-schwarzer Nacht machen die Profis die Areale unsicher.



■ **AUSDAUER** Im Endurance-Modus müssen vorgegebene Tricks ausgeführt werden. Dabei sollte immer das Zeitlimit beachtet werden.

# Grind Session

» GENRE
Skateboarding
» SPIELER
1-6
» HERSTELLER
SCEE
» INTERNET
www.playstation.de

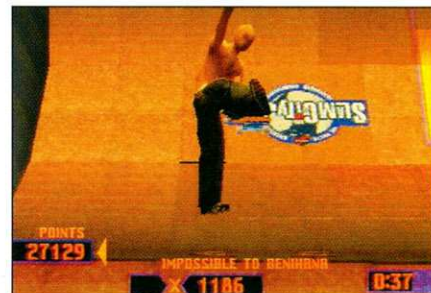
**Mit Grind Session schickt SCEE skatende Szenegrößen in Halfpipes und auf Hinterhöfe.**

Die sechsköpfige Crew von Rollbrettfahrern rekrutiert sich aus unerschrockenen Veteranen, die alle mindestens zehn Jahre Erfahrung auf dem Skateboard gesammelt haben.

So machen Sie beispielsweise mit dem kunstvoll tätowierten Pig Pen die Piste unsicher oder zeigen als Cara-Beth Burnside, dass auch Frauen die Bretter beherrschen. Wer sich im

Training mit der Steuerung vertraut gemacht hat, kann das im Mittelpunkt stehende Turnier in Angriff nehmen. Durch das Bewältigen verschiedener Aufgaben erhalten Sie wichtige Respektpunkte, mit denen neue Areale freigespielt werden. Die Missionen reichen vom Knacken des Highscores über das Umfahren von verteilten Mülltonnen oder das Verscheuchen von Tauben bis zum Grinden auf bestimmten Linien. Um die Linien zu erkennen,

■ **TRICKY** Hier sehen Sie einen der Grind-Session-Profis in Action.



■ **GRUSS?** Ist die Leiste am Bildrand aufgeladen, drehen sich die Profis schneller.



■ **ANSCHLUSS VERPASST?** Die nahende U-Bahn sollte man als Skater möglichst meiden.





■ **AUSBLICK** Mithilfe des Perspektivenwechsels begutachten Sie die Besonderheiten des Terrains.



■ **HANDSTAND** Coole Hand Plants auf der Kante lockern die Kür in der Halfpipe gekonnt auf.



Jens  
Quentin

#### MEIN FAZIT

Gut

Zwar ist verständlich, dass das Gameplay von *Tony Hawk's Skateboarding* übernommen wurde, aber musste auch gleich ein Großteil der Areale abgekupfert werden? Zu oft werden Tony-Fans aufgrund der Ähnlichkeiten ein Déjà-vu-Erlebnis haben. Insgesamt ein solider Titel, der aufgrund einer trägen Steuerung, mangelnder Rasanzen und fehlender Innovationen keine Chance gegen König Tony besitzt.

#### Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

**T.H. Skateboarding** Activision **90%**

Die Rollbrett-Referenz besteht durch eine hervorragende Steuerung und motivierende Aufgabenstellungen.

**Street Sk8er 2** Electronic Arts **80%**

Technisch solide Umsetzung des Trendsports mit integriertem Skate-Park-Editor und zahlreichen Mehrspielermodi.

**Street Sk8er** Electronic Arts **74%**

Der erste Teil der Skating-Simulation kann aufgrund einer durchschnittlichen Präsentation nicht mit der Spitze mithalten.

steigt man kurz vom Board und wechselt mithilfe der R2-Taste in die Schulterperspektive. Während man im Open-Skate-Mode bereits freigefahrene Levels ohne Zeitdruck erkunden kann, gilt es im Endurance-Modus, vorgegebene Tricks und Combos zu vollführen. Hat man das Publikum durch eine Reihe von gestandenen Tricks zum Jubeln gebracht, wird das Possessed-Meter gefüllt. Durch dieses Power-Up sind höhere Sprünge und schnellere Drehungen möglich, was zu einer spektakuläreren Performance führt. Die Areale umfassen unter anderem einen riesigen Gebäudekomplex, lauschige Skate-Parks, düstere Fabrikhallen oder mit Graffiti verzierte Straßenzüge. Erkundungsfreudige Skater entdecken außerdem versteckte Abschnitte, in denen Schrottwagen, Parkbänke, Tische oder Geländer zum Grinden genutzt werden können. In den diversen Mehrspielermodi können bis zu 16 Spieler

#### TEST Grind Session

System	PlayStation
Hersteller	SCEE
Genre	Skateboarding
Spieler	1-6
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	23. August
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	8 Areale
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
—	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Shaba Games

GRAFIK **77%** SOUND **79%** SPASS **82%** GESAMT-WERTUNG **80%**

„Solides Skateboardvergnügen, bei dem Innovationen und Rasanzen auf der Strecke bleiben.“

(vier Teams mit je vier Skatern) gegen- oder miteinander antreten, ein Splitscreen-Duell ist nicht möglich. In Sachen Gameplay sind die Anleihen bei *Tony Hawk's Skateboarding* nicht zu übersehen, die Steuerung reagiert aber nicht so direkt. Das Tempo von *THS* können die Sony-Skater nicht ganz halten, lediglich die fetzige Musikantermalung mit Acts wie KRS-One reicht an die Referenz heran.

Jens Quentin

# Graphic Kit<sup>®</sup> collection

for SONY<sup>®</sup> PLAYSTATION<sup>®</sup>

## Graphic-Kit! Die Farbrevolution Für Playstation Jetzt Auch Für Dreamcast

**JETZT AUCH FÜR DREAMCAST**

- Das Original Von Promovideo Über 30 Trend-Motive In Edler Hochglanz-Effekt-Optik
- Garantiert Ohne Spuren Ablösbar Und Sogar Wiederverwendbar

Exklusiv-Vertrieb in Deutschland

# dynatex

Händleranfragen: dynatex GmbH • Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund

Erhältlich bei:





■ **GRAFIK-KNALL(ER)** Die Explosionen und Lichteffekte von Terracon sind optisch überwältigend. Gerade bei den Nacht-Missionen wirkt die Grafik dadurch sehr atmosphärisch und trotz Dunkelheit knallbunt.



■ **AUTOMATISCHE ANSICHT** Die Kamera zoomt weg und bietet dadurch einen besseren Überblick.



■ **WEITSICHT** Die Grafikengine erfreut das Auge mit einer erstaunlichen Zeichnungstiefe.



■ **STILVOLL** Die Zwischensequenzen werden in Echtzeit berechnet und sehen klasse aus.

# Terracon

<b>&gt;&gt; GENRE</b>
Action
<b>&gt;&gt; SPIELER</b>
1
<b>&gt;&gt; HERSTELLER</b>
SCEE
<b>&gt;&gt; INTERNET</b>
www.picturehouse.com

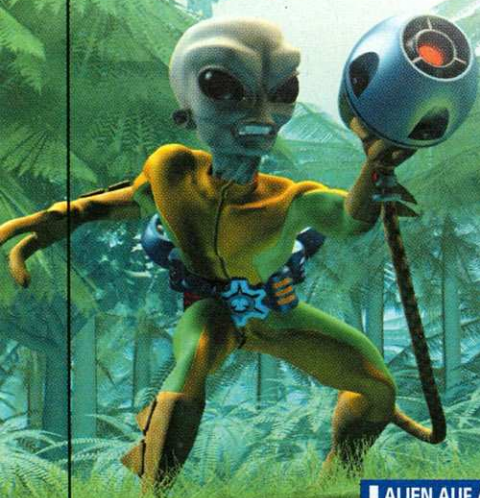
**Das geht ins Auge: Terracon von SCEE bietet famose Grafik-Effekte am laufenden Band.**



In der Rolle des Aliens Xed starten Sie einen planetaren Rachefeldzug gegen die Terracon-Maschine, die Ihr Volk ausgelöscht hat. Das Spiel präsentiert sich als Ballerspiel mit Jump&Run-Elementen und einer Besonderheit: Die in mehreren Farbvarianten verfügbare sogenannte „Genergy“ dient

nicht nur als Energiequelle für Ihre Waffe, sondern ermöglicht Ihnen auch das Materialisieren von Blöcken und kleineren Gebäude, die als Drahtgittermodell bereits in der Landschaft stehen. So erschaffen Sie beispielsweise Brücken über Flüsse, gefährliche herabfallende Steinblöcke oder eine Landebake, die Ihr Schiff am Ende der jeweiligen Mission ansteuert. Zahlreiche Einzelaufgaben und eine Karte erleichtern Ihnen die Orientierung auf den fremden Planeten. Witzig: die außerirdische Sprachausgabe kann mit plutonischen (!) Untertiteln versehen werden.

Michael Pruchnicki



■ **ALIEN AUF AMOKLAUF** Held Xed will sein Volk rächen und die böse Terracon-Maschine zerstören.

**MEIN FAZIT**

Optisch ist *Terracon* – bis auf gelegentliche Ruckeleinlagen bei besonders viel Action auf dem Bildschirm – hervorragend und auch der Sound überzeugt. Spielerisch ist das Genergy-System eine interessante Idee, die leider oft in langwierige Sucherei nach dem zum Weiterkommen fehlenden Quantchen Energieladung ausartet. Der günstige Preis macht das Spiel aber auf jeden Fall zur Empfehlung für Action-Fans!

**Gut**

TEST Terracon	
System	PlayStation
Hersteller	SCEE
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 59,95
Termin	23. August
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	32
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	PictureHouse Software
GRAFIK	SOUND
83%	80%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
74%	77%
„Spielerisch teilweise etwas langatmiger Ballerknaller mit spektakulären Grafikeffekten“	





■ **LEBENDER SCHEINWERFER** Cyclops' gigantischer Super-Optic-Blast sorgt für etwas Licht in der sonst düsteren Stage.

■ **SPÄTER START** Nach etlichen Verzögerungen setzen die X-Men endlich zum Angriff auf die PlayStation an.

# X-Men Mutant Academy

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

Passend zum US-Launch des X-Men-Kinofilms erscheint endlich das lang erwartete **3D-Prügelspiel**.

Die Entwickler Paradox, die zuvor schon mit *Wu-Tang: Shaolin Style* Prügelspiel-Erfahrung sammeln konnten, verpassten den berühmten Marvel-Comic-Superhelden ein zeitgemäßes Beat 'em Up. Spielerisch erinnert das Ganze allerdings stark an Capcoms 2D-Versionen des Themas, angefan-

gen von der 6-Knopf-Steuerung über die Viertelkreis-Eingabekommandos bis hin zu direkt übernommenen Special-Moves. Ein Ausweichen in die Tiefe des Raumes ist nicht möglich. Die Animationen wirken oft etwas ruckhaft, was allerdings überhaupt erst das gewohnt direkte 2D-Spielgefühl in dieser Form ermög-

licht. Pro Kämpfer gibt es drei Super-Specials, für die jeweils ein eigener Balken den „Ladestatus“ anzeigt, außer Counter-Attacken wird hier aber nicht viel Spieltiefe geboten. Der Preis wurde entgegen der Angabe in unserem letztem Angespielt-Bericht mittlerweile übrigens wieder auf die sonst üblichen 89 Mark angehoben – schade!

Michael Pruchnicki



■ **ABGEWÜRGT** Beim Duell vor düsterer Kulisse werden keine Gefangenen gemacht: Kartenfreak Gambit setzt seinen Kampfstab äußerst rabiat ein.



■ **SUPER-COMBO** Mystique röstet ihre Gegner zum Abschluss mit der Strahlenkanone in der Luft.

**MEIN FAZIT** Gut

Zwar wirken die Special Moves in 3D noch bombastischer, doch insgesamt haben sich die Entwickler erstaunlich nah an die zweidimensionale Capcom-Vorlage gehalten – selbst etliche Moves sind identisch! Das recht kleine Kämpferfeld und die zu wenigen Special Moves lassen das Spiel ansonsten leider an der harten Konkurrenz scheitern.

Michael Pruchnicki

## TEST X-Men Mutant Academy

System	PlayStation
Hersteller	Activision
Genre	3D-Beat-'em-Up
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 89,-
Termin	August

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

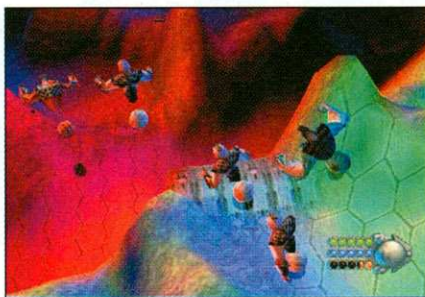
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
78%	74%	70%	74%

„Solides Prügelspiel mit guter 3D-Grafik und einfachem 2D-Gameplay nach dem Capcom-Schema“





■ **HALFPIPE** Sammeln Sie die Tokens ein! Ihr einziger Gegner ist in diesem Modus die Zeit.



■ **TREIBJAGD** Die Zeiten von Ben Hur sind in der Zukunft vorbei – Gladiatoren rollen selber.



■ **SACKGASSE** Sie haben von Anfang an fünf Charaktere zur Auswahl, Waffen gibt es später.

# MoHo

» GENRE
Action
» SPIELER
1-2
» HERSTELLER
Take 2
» INTERNET
www.take2.de

Lost Toys bieten mit ihrem **Debüt-Titel** bei **preistipp PLAYZONE** **Take 2 Brot und Spiele.**

An Ideen haben die Entwickler der jungen Software-Schmiede Lost Toys wirklich nicht gespart. Als futuristischer Gladiator, der statt seiner Beine eine elektromagnetische Kugel hat, rollen, springen und schlagen Sie sich Ihren Weg in zehn verschiedenen Spielmodi durch über 70 Gladiatorenarenen. Stellen Sie sich dabei besonders geschickt an, gibt es für Sie insgesamt 20 Bonus-Levels zu erreichen, die sich sowohl in ih-

rem Aufbau als auch in ihren Game-Modi von den regulären Levels unterscheiden. Dazu kommen noch diverse Multiplayer-Levels für die Zweispieler-Option. Um sich leichter Ihrer Gegnern entledigen zu können, wurden zusätzlich noch einige Waffen beigelegt. Die etwas träge Steuerung trübt anfangs noch das Spielvergnügen, haben Sie sich aber daran gewöhnt, können Sie bald schon ohne größere Probleme die wellenartigen Verformungen des Bodens ausnutzen, um über bestimmte Hindernisse zu kommen oder Ihre Gegner aus der Bahn zu werfen. Wie Director Jeremy Longley von Lost Toys uns erzählte, bildet diese dynamische Transformation die Grundidee von MoHo, die optisch auch sehr ansprechend umgesetzt wurde.

Stefanie Schwarz



■ **PRÄSENT** Alexander Harlander (Take 2) und Jeremy Longley (Lost Toys) gaben sich die Ehre.

■ **DIE TODGEWEIHTEN GRÜSSEN** Jeder Charakter hat eine eigene Hintergrundgeschichte.



■ **BRATMAXE** Diverse feindliche Installationen machen Ihnen das Gladiatorenleben schwer.



■ **AUF DER FLUCHT** Die Verformungen des Bodens und die Texturen können sich sehen lassen.



## MEIN FAZIT

Gut

Um wirklich voranzukommen, braucht man schon einiges an Geduld. Es kommt sehr auf Geschicklichkeit und Augenmaß an, besonders wenn man die Verformungen des Bodens zum eigenen Vorteil nutzen will. Grafisch ist das Spiel über jeden Zweifel erhaben und sorgt mit diversen Waffen für Abwechslung. Die Texturen sind sauber gelungen und die Verformungen sehr flüssig.

## TEST MoHo

System	PlayStation
Hersteller	Take 2
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 59,-
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Ansteigend	Ja
Analog/Dual Schock	Levels
Ja/ja	80+
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Lost Toys

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
74%	71%	76%	74%

„Ideenreich und mit guten Effekten, trotzdem nur ein Spiel für zwischendurch.“



# MADROM



## BOOTMASTER

CHEATMODUL MIT IMPORTFUNKTION!

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

**49,99 DM**

**JETZT MIT KOSTENLOSEN CHEATBUCH**

### SPIELEBERATER

Abe's Exodus (Offiziell)	19,95 DM
Cold Blood (Offiziell)	24,95 DM
Colin Mc Rae 2 (Offiziell)	24,95 DM
Fear Effect (Offiziell)	24,95 DM
Final Fantasy 8 (Offiziell)	24,95 DM
Jedi Power Battles (Offiziell)	24,95 DM
Metal Gear Solid	19,95 DM
Medi Evil 1&2	14,95 DM
Mogelpower 2000	24,95 DM
Pokemon (Offiziell)	24,95 DM
Pokemon Stadium (Offiziell)	24,95 DM
Rayman 2 (Offiziell)	24,95 DM
Resident Evil 1, & 2	9,95 DM
Resident Evil 1, & 3 dt. & DC	19,95 DM
Resident Evil 3 dt. (Offiziell)	24,95 DM
Saga Frontier 2 (Offiziell)	24,95 DM
Soul Reaver (Offiziell)	19,95 DM
Syphon Filter 1&2	19,95 DM
Techno Mage (Offiziell)*	24,95 DM
Tekken 3 (Offiziell)	24,95 DM
Tomb Raider 1-4	19,95 DM
Tomb Raider 3 (Offiziell)	19,95 DM
Tomb Raider 4 (Offiziell)	19,95 DM
Vangrant Story (Offiziell)	24,95 DM

### LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM

Abe's Odyssey	Legacy of Kain
Allen Trilogy	Medi Evil
Alundra	Medal of Honor
Alone in the Dark 1-3	Rayman & Gex 3D
Ark of Time	Resident Evil 1
Atlantis 1&2	Riven
Baphomets Fl. 1+2	Shadowman
Blaze & Blade	Suikoden
Breath of Fire 3	Syphon Filter
Casper	Tekken 1 & 2 & 3
Croc 2	The Note
Diablo	The Last Report
Discworld 1+2	Tomb Raider 1
Dino Crisis	Tomb Raider 2
Excalibur	Tomb Raider 3
Gex 3D & Rayman	Turok
Granstream Saga	Turok 2
Grandia	Vandal Hearts
Hard Edge	Wild Arms
Heart of Darkness	Warhammer: DO
Jade Cocoon	Zelda 64 uvm.

über 500 Lösungshefte lieferbar -

### UNSER SERVICE

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

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

### BOOTMASTER 9002



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

**49,99 DM**

### MODCHIP EINBAUPLATINE

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

**10,00 DM** Ab 5 Stk. 7,90 DM - Ab 15 Stk. 5,50 DM - Ab 50 Stk. 4,90 DM

**5,00 DM**

<b>TWIN SHOCK</b> Baugleich mit d. Original <b>29,99 DM</b>	<b>SHOCK2 INFRAROT</b> Infrarotjoypad mit Shock <b>59,99 DM</b>	<b>STANDARD JOYPAD</b> PSX Standard Joypad <b>9,99 DM</b>	<b>MC LAREN WHEEL</b> Mit Rumble & Pedalen <b>144,99 DM</b>	<b>FERRARI WHEEL</b> Mit Rumble & Pedalen <b>129,99 DM</b>
<b>SONY DUAL SHOCK</b> Original von Sony <b>44,99 DM</b>	<b>POWERSHOCK</b> Programmierbarer Joypad <b>34,99 DM</b>	<b>PANTHER GUN</b> Goon kompatibel <b>39,99 DM</b>	<b>MASTER DRIVE</b> Mit Rumble & Pedalen <b>79,99 DM</b>	<b>PSX4 UMBAU</b> Mit eingebautem Modchip! <b>269,00 DM</b>
<b>1MB MEMORY</b> 6,99 DM	<b>2MB MEMORY</b> 19,99 DM	<b>4MB MEMORY</b> 29,99 DM	<b>8MB MEMORY</b> 24,99 DM	<b>16MB MEMORY</b> 44,99 DM
<b>24MB MEMORY</b> 32,99 DM	<b>X-FLORER FX</b> 89,99 DM	<b>PRO CARRY CASE</b> 59,99 DM	<b>SONY CD-LEHRHÜLLE</b> 3,99 DM	<b>ANTENNENHÄNSCHLUS</b> 24,99 DM
<b>3-SPILERS ADAPTER</b> 49,99 DM	<b>DC JOYPAD</b> 49,99 DM	<b>GAME BUSTER CDX</b> 89,99 DM	<b>PSX CASE</b> 49,99 DM	<b>1MB LEHRHÜLLE</b> 2,99 DM
<b>PAL BOOSTER</b> 29,99 DM	<b>PARALLEL-PORT</b> 34,99 DM	<b>GAMESSTATION</b> 69,99 DM		

- Joypads / Controller -	
Standard Joypad	9,99 DM
Dual Twin Shock	29,99 DM
Dual Power Shock	34,99 DM
Sony Dual Shock	44,99 DM
Cybershock (Blaze)	59,99 DM
Evolution Pad	69,99 DM
Evolution System	119,99 DM
Shock2 Infrarot	59,99 DM
Arcade Pro Shock (Blaze)	69,99 DM
Micro Wizard (Blaze)	49,99 DM
Maus	24,99 DM
Memory Cards	
1MB (15 Block)	6,99 DM
8MB (120 Bl.)	24,99 DM
- Lightguns -	
Panther Gun	39,99 DM
Scorpion	59,99 DM
Avenger	89,99 DM
Real Arcade Gun	99,99 DM
Falcon	89,99 DM
- Lenkräder -	
Master Drive	79,99 DM
Dual Force	129,99 DM
Jordan GP	119,99 DM
Ferrari Lenkrad	129,99 DM
Mc Laren Wheel	144,99 DM
V3 Lenkrad	99,99 DM
- Kabel -	
RGB Kabel	8,99 DM

### PLAYSTATION 2

**JETZT VORBESTELLEN!**  
Die PlayStation erscheint am 27.10.00 in Deutschland. Sichern Sie sich schon jetzt durch eine Vorbestellung Ihr Exemplar der neuen Wunderkonsole. Jetzt anrufen!

### PSX SPIELE

Ace Combat 3	89,99 DM
Alundra 2	59,99 DM
Baldurs Gate*	79,99 DM
Catan - Die 1. Insel	89,99 DM
Colin Mc Rae Rally	44,99 DM
Colin Mc Rae Rally 2	79,99 DM
Cold Blood	89,99 DM
Crash Bandicoot 3	44,99 DM
Crisis Beat*	82,99 DM
Dragon Valor	59,99 DM
EURO 2000	89,99 DM
F1 Racing Championship	89,99 DM
Fear Effect	89,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
Final Fantasy 8	69,99 DM
FIFA Soccer 2000	86,99 DM
Formel 1 2000	89,99 DM
Front Mission 3	84,99 DM
Galerians	79,99 DM
Gran Turismo 2	89,99 DM
Grandia	89,99 DM
GTA 2	89,99 DM
Harvest Moon	84,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Legend of Legaia	59,99 DM
Medi Evil	44,99 DM
Medi Evil 2	59,99 DM
Metal Gear Solid	39,99 DM
Micro Maniacs	89,99 DM
Mobile 1 Rally Championship	89,99 DM
N-Gen	69,99 DM
Need for Speed: Porsche	89,99 DM
Rally Masters	73,99 DM
Railroad Tycoon 2	89,99 DM
Rayman 2*	89,99 DM
Resident Evil 1	44,99 DM
Resident Evil 3 dt.	89,99 DM
Resident Evil Gun Survivor	89,99 DM
Ronaldo V-Football	89,99 DM
Road Rash Jailbreak	89,99 DM
Saga Frontier 2	89,99 DM
Shadow Madness	79,99 DM
Sheep*	89,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Star Wars: Jedi Power B.	89,99 DM
Suikoden 2*	79,99 DM
Syphon Filter 2	79,99 DM
Techno Mage*	89,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
Tenchu 2*	89,99 DM
Test Drive 6	79,99 DM
Tomb Raider 3	39,99 DM
Tomb Raider 4	49,99 DM
Tombi 2	59,99 DM
Tony Hawk Skateboarding*	44,99 DM
Trasher Skateboarding	91,99 DM
Track and Field 2	89,99 DM
V-Rally 1	29,99 DM
V-Rally 2	44,99 DM
Vagrant Story	79,99 DM
Vanishing Point*	89,99 DM
Vandal Hearts 2	89,99 DM
WCW Mayhem	89,99 DM
Worms	29,99 DM
WWF Smackdown	89,99 DM
X-Files	82,99 DM
Xena	84,99 DM

- Und viele weitere Titel -  
Driver 39,99 DM  
Final Fantasy 9\* 99,99 DM  
Nightmare Creat. 2\* 89,99 DM  
Parasite Eve 2\* 89,99 DM



## Radikal Bikers



### Die Zutaten dieses Infogrames-Funracers liegen schwer im Magen.

Als Pizzakurier müssen Sie auf Ihrem Motorroller so schnell wie möglich durch italienische Innenstädte rasen, um genügend Trinkgeld für die Miete und aufgemotzte Maschinen zu bekommen. Sie haben dabei die Wahl zwischen Arkade- und Radikal-Modus. Leider erinnert die Grafik an die ersten Gehversuche auf der PlayStation, was die Motivation sehr schnell versanden lässt. Allein das hölzerne Design der Polygonfiguren im Auswahlmenü sorgt für Schauer! Es wurde zwar versucht, das Gameplay durch versteckte Abkürzungen und Power-Ups aufzulockern, aber das hilft auch nicht über den eintönigen Streckenaufbau hinweg. Wer trotzdem genügend Ausdauer besitzt, kann sich im Zweisspielermodus versuchen, was mit den richtigen Mitspielern wenigstens ein bisschen „Spaß“ bringt.

Stefanie Schwarz



■ **WIRKLICH DÜSTER** Tunneln sorgen für etwas Abwechslung, die Grafik bleibt aber gruselig.

TEST Radikal Bikers	
System	PlayStation
Hersteller	Infogrames
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 59,90
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/Ja	28
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Gaelco
GRAFIK	SOUND
27%	32%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
29%	30%

## Ubik



### Das Adventure lockt mit Psychokriegern und Software-Spionage.

Die *Ubik*-Welt des Jahres 2019 ist in zwei Lager gespalten: die Runciter Corp. (das sind die Guten) und die Hollis Corp. (die bösen Jungs). Während die Psychosoldaten der Hollis Corp. sich mit Datenklau die Zeit vertreiben, versuchen die Helden von Runciter, dies zu verhindern. In der Rolle von Gruppenführer Joe Chip der Runciter Corp. bestreiten Sie mit Ihrem Team etliche Schutzmissionen, bei denen zwar Rätsel zu lösen sind, vor allem aber brachial geballert wird. Leider überzeugen weder Grafik noch Steuerung noch Gegnerintelligenz bei diesem Spiel nach einer Romanvorlage von Sci-Fi-Autor Philip K. Dick. Kein Wunder: Das PC-Original erschien bereits 1998; die PlayStation-Version ist einfach sehr spät dran und mit einer schwachen Benutzeroberfläche ausgestattet.

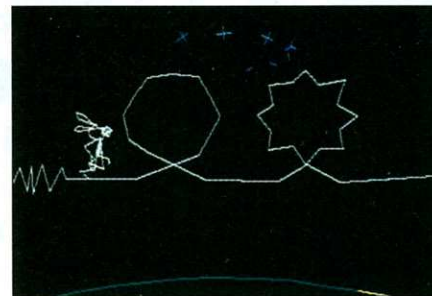
Matthias Glaser



■ **TRAUTES HEIM** Anführer Chip in seinen Privaträumen, gesteuert wird die Figur per Fadenkreuz.

TEST Ubik	
System	PlayStation
Hersteller	Cryo Interactive
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Englisch, dt. Texte
Preis	DM 59,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Ansteigend	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/Nein	15
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 16 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Cryo Interactive
GRAFIK	SOUND
53%	52%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
63%	57%

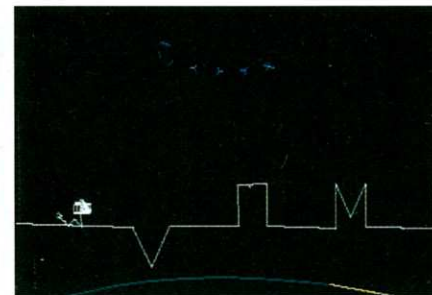
## Vib Ribbon



### Ein neues seltsames Musikspiel vom Erfinder von Parappa The Rapper.

Bei diesem grafisch extrem schlichten Spiel geht es darum, den Hasen Vibri von links nach rechts (oder auch mal umgekehrt) über Hindernisse zu lotsen, die der dazu laufenden Musik angepasst vor ihm auftauchen – es sind vier Knöpfe belegt, deren rhythmisch korrekt zu drückende Kombinationen unter Zeitdruck aus der abstrakten Optik des Spiels erkannt werden müssen. Die vorgefertigten Songs sind zwar gut auf das Gameplay abgestimmt, doch der eigentliche Gag des Spiels ist die Tatsache, dass es aus jeder beliebigen Audio-CD neue Levels erstellen kann, durch die Sie dann beschwingt hoppeln dürfen. Grafisch eigentlich indiskutabel, spielerisch auf Dauer etwas öde, aber meist ziemlich herausfordernd. Zum angekündigten Niedrigpreis können Fans ungewöhnlicher (Musik-)Spiele hier durchaus zugreifen.

Michael Pruchnicki




■ **ENDPHASE** Nach zu vielen Fehlern kriecht Vibri nur noch als Wurm durch die Musikstücke.

TEST Vib Ribbon	
System	PlayStation
Hersteller	SCEE
Genre	Entertainment
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 49,95
Termin	2. August
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja (Highscore)
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/Ja	6 Songs + Audio-CDs
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Nanaon-Sha
GRAFIK	SOUND
4%	73%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
70%	63%



# PLAYZONE

## DAS PLAYSTATION-2-MAGAZIN

A PlayStation 2 console with a blue disc inserted, positioned in the upper right corner of the page.

Zurück in die Hölle!

# Soul Reaver 2

**Breiten Sie die Flügel aus:** Eidos lädt zum Totentanz auf die PlayStation 2.



# Willkommen in der PlayStation-2-Zone!



Die PlayStation 2 ist mittlerweile zum beherrschenden Thema geworden und viele Hersteller überhäufen uns mit Informationen zu ihren PS2-Titeln. Allen voran legten sich die Top-Firmen Electronic Arts und Konami ins Zeug und luden zu aufwendigen Präsentationen Ihrer PlayStation-2-Titel ein. Natürlich war Play Zone dabei.

Während Michael auf Einladung von Electronic Arts nach Arnheim fuhr, vergnügte ich mich auf dem Konami-Kick-Off-Event in Cannes. Nun wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Lesen und kann Ihnen schon jetzt versichern, dass auch die nächste Ausgabe des PlayStation-2-Sonderteils randvoll gefüllt sein wird.

Ihr Florian Brich

## Angespielt

### ESPN X Games – Snowboarding

Schussfahrt ins Tal auf der PlayStation .....122

### F1 Championship Season 2000

Der Motorsport-Zirkus der Zukunft ist eröffnet! .....112

### Hresvelgr

Pulsbeschleuniger oder Zungenbrecher? .....128

### International Superstar Soccer

Fußball vom Feinsten – schon zum Europa-Launch! .....108

### Knockout Kings 2001

Ring frei zum munteren Auf-die-Glocke-Hauen! .....125

### Madden NFL 2001

Football-Fieber in bestmöglicher Qualität! .....126

### Metal Gear Solid 2

Brandaktuelle Screenshots und Infos zum PS2-Hammer! .....106

### Midnight Club

Wilde Wettrennen in belebten Städten! .....127

### NBA Live 2001

Hängen die Körbe auf der PlayStation 2 höher? .....124

### NHL 2001

Eiszeit auf PlayStation 2? Ein erster Bodycheck! .....120

### Oni

Explosive Mischung aus Action und Nahkampf .....110

### Red Faction

Alarmstufe Rot im Action-Genre? .....116

### Rock'n'Mega Stage

Rock me! Was taugt die Japan-Jukebox? .....131

### Scandal

Skandalös? Interaktiver Anime für Japan-Kenner .....131

### Shadow of Memories

Spektakuläre Gehirnwäsche vom Silent-Hill-Team .....115

### Silent Scope

Im Visier: Der Scharfschützen-Shootout! .....114

### Soul Reaver 2

Eidos Interactive heizt die PlayStation-2-Hölle an! .....104

### SSX Snowboarding

Erste Eindrücke aus dem Electronic-Arts-Gebirge .....123

### TVDJ

Japanisches Trickstudio mit ulkiger Grafik! .....130

### Zone of Enders

Das Mech-Schlachtfest von Kojima-Sans Schülern! .....118

## News

7 Blades .....101

Armored Core 2 .....102

Ephemeral Fantasia .....102

ESPN NBA 2Night .....100

ESPN NHL National Hockey Night .....101

NASCAR 2001 .....103

Red .....103

Run Like Hell .....100

The Bouncer .....103

X-Squad .....103

## Cheats & Codes

Evergrace .....132

# NEWS PLAYSTATION 2

## ESPN NBA 2Night

**BASKETBALL** Konamis Korbjäger stürmen das PS2-Parkett.

Fünf verschiedene Spielmodi (Training, Vorsaison, NBA-Saison, Wettbewerb und erweiterte Saison), 25 einmalige Dunks, eine Create-A-Player-Funktion und alle NBA-Spieler sollen die Fans des digitalen Basketballs bei Laune halten. Einzig die Grafik wirkt im Direktvergleich mit dem EA-Sports-Konkurrenten noch nicht ganz überzeugend, ansonsten dürfte der Kampf um die Spitzenposition diesmal spannend werden. (mp)

Hersteller: Konami Internet: [www.konami-europe.com](http://www.konami-europe.com) Termin: 2000



■ **SIEGERLÄCHELN** Die Grafik wirkt bisher „nur“ gut, speziell an der Darstellung der Finger sollte Konami bis zum Release noch arbeiten.

## Run Like Hell

**ACTION-ADVENTURE** Düstere SciFi-Thriller mit zahlreichen Design-Anleihen beim Film-Klassiker Alien.



■ **DIREKTE KONFRONTATION** Im eigentlichen Spiel sollten Sie solche Momente vermeiden.

Die Entwickler von Digital Mayhem arbeiten derzeit an ihrem ersten PlayStation-2-Spiel namens *Run Like Hell*. Die Handlung findet an Bord einer Raumstation statt, die von einer aggressiven Alien-Rasse gestürmt worden ist. Sie schlüpfen in die Rolle von Captain Nick Conner, der seine Frau aus den Klauen der außerirdischen Invasoren

retten muss. Die düstere Atmosphäre des Spiels wird durch teilweise recht deutliche Gewaltdarstellung noch gesteigert, allerdings soll der Titel hier Programm sein: schnelle Flucht ist oft eher empfehlenswert als der direkte Kampf Mann gegen Alien. Für die US-Version wird Lance Henriksen, der unter anderem als Bishop in den *Alien*-Filmen bekannt wurde, den Helden synchronisieren. Angeblich gibt es Verhandlungen mit Horror-Spezialist John Carpenter, der für beklemmende Kamera-Perspektiven im Spiel sorgen soll. Vielleicht stellt sich bis dahin auch noch heraus, ob es eine Verbindung zwischen dem Spiel und dem gleichnamigen Pink-Floyd-Klassiker gibt. (mp)

Hersteller: Interplay Internet: [www.interplay.com](http://www.interplay.com) Termin: Frühjahr 2001

■ **BITTE LÄCHELN!** Dieser sympathische Zeitgenosse wird Ihnen auf der Raumstation Gesellschaft leisten





# ESPN NHL National Hockey Night

**EISHOCKEY** Konamis Kufencracks wagen sich aufs PS2-Eis.



**ENTSCHLOSSENER BLICK** Die Detailtreue bei der Darstellung der Gesichter ist beeindruckend.

Nur wenige Fakten sind bisher zu Konamis *ESPN NHL National Hockey Night* bekannt. Der Titel verspricht für die US-Version wie beim NBA-Gegenstück einen professionellen Audio-Kommentar, ansonsten hält sich Konami aber vorerst bedeckt, was weitere Informationen zu diesem Titel angeht. Allerdings gibt es immerhin schon etliche aussagekräftige Bilder, die einen viel versprechenden Eindruck machen: Die Spieler erreichen in ihrer Darstellung einen Detailgrad, der im Gegensatz zum Basketball-Bereich mit EA Sports' Konkurrenz-Produkt *NHL 2001* definitiv mithalten kann. Zwar wirkt das Publikum auch hier noch nicht ganz überzeugend, doch das kann sich bis zum Release noch ändern. Jetzt schon ein Augenschmaus sind jedenfalls die Spiegelungen und Schattenwürfe der Spieler auf dem Eis und den Banden. Einen genauen Veröffentlichungstermin gibt es derzeit noch nicht. (mp)

Hersteller: Konami Internet: [www.konami-europe.com](http://www.konami-europe.com) Termin: 2001



**EFFEKT-DOPPEL** Die Spieler werfen Schatten auf den Banden und spiegeln sich im Eis.

## 7 Blades

**ACTION** Filmartige Massenkämpfe im Japan des 18. Jahrhunderts.

*7 Blades* spielt im Japan des 18. Jahrhunderts und handelt vom Kampf um die Insel Dejima, auf der religiöse Fanatiker einen eigenen Staat gründen wollen. Sie haben die Wahl zwischen einem männlichen Charakter, der ein ganzes Arsenal von Schwertern besitzt, und einer weiblichen Heroine, die deutlich agiler ist und sogar auf Schusswaffen zurückgreifen kann. Ein Zweispielermodus scheint wahrscheinlich, ist aber noch nicht bestätigt worden. Über 20 Kämpfer gleichzeitig auf dem Bildschirm und gewaltige Grafikeffekte beeindrucken, auch wenn die Hintergründe bisher wenig berauschend wirken. Der japanische Regisseur Kaizo Hayashi leitet das 20-köpfige Entwicklerteam als Direction Supervisor und meint, *7 Blades* sollte als Film mit Action-Elementen betrachtet werden. (mp)

Hersteller: Konami Internet: [www.konami-europe.com](http://www.konami-europe.com) Termin: 2001



**BROTMESSER** Der Aufrüstwahn im Privatbereich nimmt extreme Formen an.

## Blick nach Fernost

Hier präsentieren wir Ihnen aktuelle PS2-Charts und geplante Spielerveröffentlichungen für Japan

**SPORTS-KANONEN**

Konami steht auf Platz 1.



### VERKAUFS-CHARTS (JAPAN)

Stand: 17.07.2000

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Einschätzung
1.	(-)	Powerfull Pro Baseball 7	Konami	Gut
2.	(-)	Scandal	SCEI	Ok
3.	(2)	FIFA Soccer World Ch.	Square/EA	Sehr Gut
4.	(1)	All Star Pro Wrestling	Square	Ok
5.	(-)	Hrösvelgr	Gust	Naja

### Erscheint demnächst

Folgende Spiele erscheinen für die PlayStation 2 demnächst in Japan.

#### JULI

Titel	Genre	Hersteller	Termin
American Arcade	Geschicklichkeit	Astroll	27. Juli
Aquaqua	Puzzlespiel	Imagineer	10. Juli
Dream Audition	Musikspiel	Jaleco	27. Juli
Eikanko Koshien	Sportspiel	ArtDink	27. Juli
EX Billard	Billard-Simulation	Takara	27. Juli
Jikkyou World Soccer 2000	Fussball	Konami	19. Juli
Magical Sports: Koushien 2000	Sportspiel	Mahou	Juli

#### AUGUST

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Armored Core 2	Mech-Action	From Software	3. August
Gun Griffon Blaze	Mech-Action	Capcom/Game Arts	10. August
Garbare Japan! Olympics 2000	Sportspiel	Konami	31. August
Pro Mahjong Next	Mahjong	Athena	August
Ephemeral Fantasia	Rollenspiel	Konami	10. August
Shin Sangoku Musou VII	Strategie	Koei	31. August
Surfroid - The Legendary Surfer	Sportspiel	ASCII	10. August
Sorcerous Stabber Orphen	Rollenspiel	Kadokawa Shoten	3. August
The Grappler	Beat 'em Up	Tomy	August
The Mechsmith	Beat 'em Up	Idea Factory	August
Velvet File	Rollenspiel/Strategie	Dazu	August
X-Squad	Action	Electronic Arts	3. August

### WEITERE VERÖFFENTLICHUNGEN FÜR 2000

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Dynasty Warriors 2	Action	Koei	2000
ESPN X Games - Snowboarding	Snowboarding	Imagineer	2000
ESPN NBA 2Night	Basketball	Konami	2000
ESPN NHL National Hockey Night	Eishockey	Konami	2001
Extermination	Action-Adventure	SCEI	2000
Gauntlet Dark Legacy	Action	Midway	2000
Gran Turismo 2000	Rennspiel	SCEI	2000
Knockout Kings 2001	Boxspiel	Electronic Arts	2000
Madden NFL 2001	Football	Electronic Arts	2000
Motor Mayhem	Rennspiel	Infogrames	2001
NASCAR 2001	Rennspiel	Electronic Arts	2000
Onimusha The Demon Warrior	Action-Adventure	Capcom	2000
One Fourth	Rollenspiel	From Software	2000
Oni	Action	Take 2	2000
Red	Strategie	Konami	2001
Run-Dim	Mech-Simulation	Idea Factory	2000
Run Like Hell	Action-Adventure	Interplay	2001
7 Blades	Action	Konami	2001
Star Wars: Super Bombad Racing	Rennspiel	LucasArts	2000
The Bouncer	Rollenspiel/Action	Square	2000
The World is Not Enough	Action	Electronic Arts	2000
The Day of Walpurgis	Action-Adventure	Konami	2000
Wild Wild Racing	Rennspiel	Imagineer	2000
Z.O.E.	Action-RPG	Konami	2000



**IM DUTZEND BILLIGER** Die Grafikengine bewältigt mehr als 20 Charaktere gleichzeitig - ob Sie das als aktiver Spieler auch schaffen?



## USA Kurz und knapp

► **EXTREM-BOARDING** Criterion Studios, die zuletzt mit dem ungewöhnlichen **Hoverboard-Spiel** *Trickstyle* für Segas Dreamcast auffielen, arbeiten an einem ähnlichen Spiel für die PlayStation 2. Zwar soll **Stunt Squad** definitiv kein *Trickstyle*-Nachfolger werden, doch lassen die ersten Screenshots einiges erwarten – wer wollte nicht schon mal mit



■ **BALANCE** Zurück In Die Zukunft lässt grüßen.

einem Hoverboard statt mit einem plumpen Skateboard gründen? Ein Publisher steht noch nicht fest.

► **NACHSCHLAG** THQ hat ein neues **Wrestling-Spiel** für die PlayStation 2 angekündigt. Ein Titel steht noch nicht fest, allerdings wird selbstverständlich wieder die WWF-Lizenz zum Einsatz kommen. Entwickelt wird das Spiel von Yuke's, die schon mit **WWF SmackDown!** einen Top-Hit abgeliefert haben.

► **EINFALLSREICH?** Neben *Stunt Squad* arbeiten die Criterion Studios noch an einem zweiten PlayStation-2-Spiel. Das bisher nur **SRC** genannte **Rennspiel** ist derzeit noch nicht sehr weit fortgeschritten, sieht aber schon recht gut



aus. Die Entwickler haben es sich zum Ziel gesetzt, sich von den Konkurrenten durch einzigartige Features

aus. Die Entwickler haben es sich zum Ziel gesetzt, sich von den Konkurrenten durch einzigartige Features

■ **INNOVATIV?** SRC soll sich deutlich abheben – aber wie? **zuheben.** Auch hier steht bislang noch kein Publisher fest.

► **RAYMAN-TRIO** Neben *Rayman 2*, das zum PlayStation-2-Launch in Europa erscheinen soll, wird Ubisoft für die neue Sony-Konsole auch **Rayman 3** (derzeit für **Oktober 2001** geplant) und ein Spiel namens **Rayman Tribes** veröffentlichen. Darüber hinaus soll auch ein *Rayman*-Online-Spiel erscheinen, bei dem allerdings noch kein System genannt wurde.

► **GAUNTLET, DIE NÄCHSTE** Midway hat **Gauntlet Dark Legacy** für die PlayStation 2 angekündigt. In den USA soll der Titel schon zum **Launch** der Hardware in den Läden stehen. Der Nachfolger bietet über **acht anwählbare Charaktere** und ebenso viele Levelsets, **PS2-Launch** in den Läden! orientiert sich spielerisch ansonsten sehr eng am in den USA sehr erfolgreichen 3D-Erstling.



■ **HEIM-ARCADE** Zum PS2-Launch in den Läden!

## Ephemeral Fantasia

**ROLLENSPIEL** Ungewöhnliches RPG, bei dem Musik eine tragende Rolle spielt.

Beim Überfliegen der japanischen Verkaufscharts muss bei Konami letzters jemand einen Geistesblitz gehabt haben: Wenn sich derzeit Rollenspiele und Musikspiele so gut verkaufen, wie muss dann eine Kombination von beiden erst ankommen? Mit *Ephemeral Fantasia*, das in Japan ursprünglich als „Reiselied“ angekündigt wurde, wagt sich Konami an diese obskur scheinende Genre-Mixtur. Die Gitarre des Helden Mouse besitzt ein magisches Eigenleben und das Komponieren oder Nachspielen von Liedern ist sogar Bestandteil von Puzzles – Fans von Konamis Musikspiel

*Guitar Freaks*, das bisher nur als Japan-Import erhältlich ist, können dabei sogar ihren Spezial-Controller benutzen! Auch sonst wirkt das Spiel recht interessant, so wird etwa eine Stunde Echtzeit im Spiel einem Tag entsprechen – die Lichtverhältnisse ändern sich dementsprechend, und wer zur falschen Zeit am falschen Ort ist, verpasst vielleicht wichtige Ereignisse. Der sich daraus ergebende individuelle Spielablauf und die große Bewegungsfreiheit sollen das Spiel auch für weniger musikbegeisterte Rollenspieler zum Pflichtkauf machen. Im Laufe des kommenden Jahres soll das Spiel auch hier zu Lande erscheinen, aufgrund des enormen Spielumfanges übrigens auf einer DVD. (mp)

Hersteller: Konami Internet: [www.konami-europe.com](http://www.konami-europe.com) Termin: 2001



■ **ANIME-LOOK** Bei einem dermaßen japanischen Titel ist diese Optik Pflicht.



■ **KLAMPFE MIT KLINGE** Hauptcharakter Mouse benutzt ein einzigartiges Kriegs-Instrument.

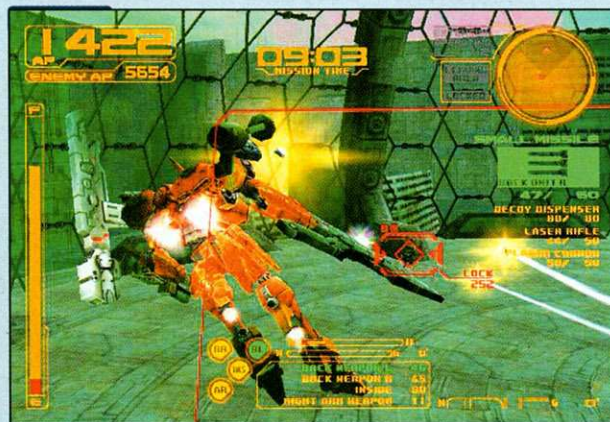


■ **ROLLENSPIEL-ROCKER** Bei solchen Szenen kommt der Guitar-Freaks-Controller zum Einsatz.

## Armored Core 2

**ACTION** Gewaltiges Mech-Spektakel von From Software.

Während Sie diese Zeilen lesen, müsste *Armored Core 2* in Japan bereits in den Läden stehen. Nach *Eternal Ring* und *EverGrace* ist dies schon das dritte PlayStation-2-Spiel von From Software – angesichts der Vorab-Screenshots und der soliden Qualität des Vorgängers (erschien für die PlayStation 1) gibt es Grund zu der Hoffnung, dass das bisherige Qualitätsniveau beim dritten Versuch deutlich übertroffen wird. In über 30 Missionen haben Sie hier die Möglichkeit, mit



■ **GEFAHR VON OBEN** Mit den praktischen Flugdüsen können Sie Ihre Angriffe aus der Luft starten.

Hersteller: From Software Internet: [www.fromsoftware.co.jp](http://www.fromsoftware.co.jp) Termin: Erhältlich (Japan)

Ihrem vorher selbst zusammengestellten Mech alles in Schutt und Asche zu legen. Die umfangreiche Storyline hält dabei das actionreiche Gameplay zusammen, das vielfältige Waffenarsenal sorgt für Stimmung. Mech-Fans werden bei den Macross-artigen Raketensalven jedenfalls voll auf Ihre Kosten kommen. In den USA soll das Spiel zum Launch der PlayStation 2 Ende Oktober in den Läden stehen, eine Veröffentlichung in Deutschland ist noch nicht sicher. (mp)



# X-Squad

**ACTION** Interessante Vier-Spieler-Ballerei.

Ursprünglich wurde dieses Spiel als *X-Fire* oder *Cross-Fire* angekündigt. Mittlerweile ist EAs Multiplayer-Shooter weiter fortgeschritten und soll in den USA zum Launch der PlayStation 2 veröffentlicht werden – in Japan soll's wahrscheinlich sogar schon im August so weit sein! Aus der 3rd-Person-Perspektive steuern Sie den Hauptcharakter und verteilen Befehle an Ihre drei Begleiter, wobei deren künstliche Intelligenz den actionreichen Spielablauf zusätzlich interessant gestalten soll – wie genau der Multiplayer-Modus aussehen soll, ist bislang noch nicht klar. Insgesamt soll das Gameplay von *X-Squad* jedenfalls recht flott und arcade-mäßig werden – wir sind zumindest gespannt! (mp)

Hersteller: Electronic Arts Internet: [www.ea.com](http://www.ea.com) Termin: 26. Oktober (US)



**TRISTE UMGEBUNG** Optisch macht *X-Squad* trotz vieler Polygone einen ernüchternden Eindruck.

# NASCAR 2001

**RENNSPIEL** Die Endlos-Serie von EA geht auf der PS2 weiter.

Bei der optisch bereits recht ansehnlichen Next-Generation-Neuaufgabe der *NASCAR*-Serie will man vor allem die künstliche Intelligenz der gegnerischen Fahrer und die Grafik-Effekte im Spiel deutlich verbessern. Zudem werden konstant superflüssige 60 Frames pro Sekunde versprochen. Bisher wirken nur die Texturen noch etwas unscharf – wir sind gespannt, inwieweit die Entwickler bei der Darstellung der insgesamt 14 Original-Strecken (erstmal mit dem legendären Daytona-Kurs!) mit dem Grafikspeicher der PlayStation 2 zurechtkommen. (mp)

Hersteller: Electronic Arts Internet: [www.ea.com](http://www.ea.com) Termin: 2000



**NUR EIN KRATZER!** Das Schadensmodell macht bereits einen sehr guten Eindruck.



**RETRO-ROBO** Die Mechs sehen – dem Zeitrahmen angemessen – nicht völlig futuristisch aus.

Konamis „Zwei Fliegen mit einer Klappe“ – Strategie, die Zweite: Japaner stehen auf Spiele vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs ebenso wie auf aufwendige Mech-Schlachten.

Zwar kamen im Zweiten Weltkrieg keine riesigen Kampfroborer zum Einsatz, doch in einem Spiel kann man der Geschichte bekanntlich nachhelfen: der fiktive Schauplatz von *Red* ist Japan nach dem Zweiten Weltkrieg. Der Rüstungswettlauf zwischen drei befeindeten Parteien führt zur Massenproduktion der Blechkameraden, letztendlich eskaliert die Situation und es kommt zum Krieg. Die grafisch hervorragend in Szene gesetzten Schlachten laufen dabei im Gegensatz zum ähnlichen *Front Mission* von Square in Echtzeit ab, neben taktischem Geschick sind also auch schnelle Entscheidungen wichtig. Zwar soll *Red* auch hier zu Lande erscheinen, doch ist man sich bei Konami der Brisanz der Thematik bewusst: Das Spiel-Szenario wird für den europäischen Markt politisch angepasst – geschichtlich anstößige Details werden dabei definitiv ausgeschlossen. (mp)

Hersteller: Konami Internet: [www.konami-europe.com](http://www.konami-europe.com) Termin: 2001

# Red

**STRATEGIE** Roboter-Kämpfe vor pseudo-historischem Hintergrund.

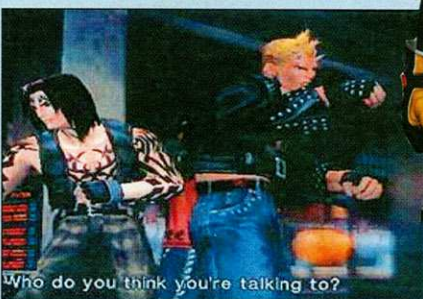


**FEUER FREI!** Wo dieser Mech mit seinem Kanonen-Arm hinfeuert, wächst kein Gras mehr. Die Kämpfe werden grafisch sehr gut in Szene gesetzt.

# The Bouncer

**ROLLENSPIEL / ACTION** Dream Factorys nächste Prügelei mit Rollenspiel-Elementen.

Ursprünglich wurde *The Bouncer* als eines der ersten Spiele für die PlayStation 2 angekündigt. Im Auftrag von Square entwickeln Dream Factory, die schon mit *Tobal No. 1*, *Tobal 2* und *Ehrgeiz* im Beat-'em-Up-Bereich Erfahrung sammeln konnten, ein so genanntes „RGP Action“-Spiel. Zwar hatten schon die eben genannten Titel Rollenspiel-Elemente, doch werden diese bei *The Bouncer* nicht bloß ein Zusatz zum normalen Prügel-Gameplay sein. Noch steht nicht fest, wie viele Spieler an den Prügeleien teilnehmen werden, allerdings werden bis zu zehn Kämpfer gleichzeitig auf dem Screen zu sehen sein und die Umgebung exzessiv ins Kampfgeschehen einbinden können. Für das Design der Charaktere ist Tetsuya Nomura verantwortlich, dessen Stil zuvor *Final Fantasy VII* und *VIII* eine einzigartige Optik verpasst hat. Die hervorragende Grafik des Spiels dürfte Nomuras Vorlagen gerecht werden, denn hier fällt es schwer, eine FMV-Zwischensequenz von einer in Echtzeit berechneten zu unterscheiden. Das Spiel wird auf einer DVD ausgeliefert und schon in der japanischen Version optional englische Texte und/oder Sprachausgabe bieten. (mp)



**RÜCKEN AN RÜCKEN** Das Kampfsystem stammt von den *Tobal*/*Ehrgeiz*-Machern Dream Factory.

**DEN KENN ICH DOCH** Die Charaktere von Tetsuya Nomura erinnern an *FFVII* und *VIII*.

Hersteller: Square Internet: [www.squaresoft.co.jp](http://www.squaresoft.co.jp) Termin: Ende 2000 (Japan/USA)





# Legacy of Kain: Soul Reaver 2

**>> GENRE**  
Action-Adventure  
**>> SPIELER**  
1  
**>> HERSTELLER**  
Eidos Interactive  
**>> INTERNET**  
www.eidos.com

Mit Soul Reaver 2 wollen Crystal Dynamics ihren bisher noch unerreichten **Vorgängerhit** selbst übertrumpfen.

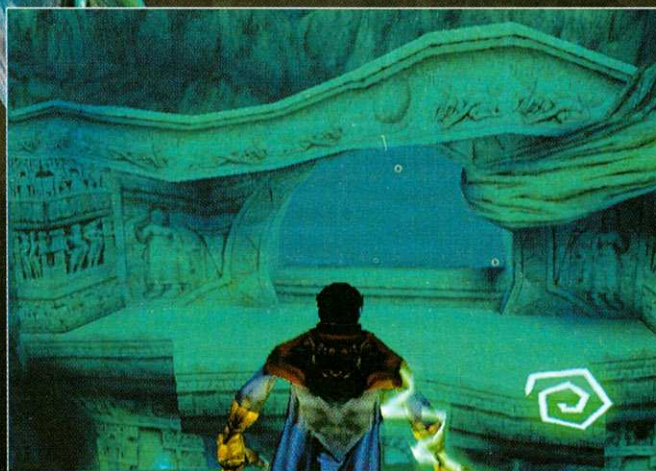
■ **KEINE PAUSE** Raziel giert nach neuen Seelen. Ob ihn die Jagd nach Kain die eigene kosten wird, bleibt abzuwarten ...



■ **SCHLAGFERTIG** Die Texturen der Umgebung werden noch abwechslungsreicher sein.



■ **PARTYSPIESS** Neue Gegner – alte Methoden. Die Animationen der Tötungsszenen sind wie gehabt sehr ansprechend und flüssig umgesetzt.



■ **SPHÄRENREISE** Die Warp-Tore aus dem ersten Soul Reaver werden durch Tore ersetzt, mit denen Sie Kain durch die Zeit folgen können.





■ **SEELENFRESSER** Die Geisterklinge Soul Reaver haben Sie von Anfang an zur Verfügung.



■ **HEILIGTUM** Das fantastische Leveldesign wird auf der PlayStation 2 noch besser aussehen.

**E**in weiteres Mal übernehmen Sie die Rolle des Seelen fressenden Vampirzombies Raziel. Verraten und getötet von dem eigenen Meister Kain, wieder erweckt von einer mysteriösen Kraft, gierte der Antiheld im ersten Teil nach Rache. Doch anstatt Kain vernichten zu können, entkam der Meister durch ein Zeittor. Aufgrund dieses unbefriedigenden Ausgangs schrie das Spiel

**„Der neue Soul-Reaver-Titel schürt die in ihn gesetzten Erwartungen gewaltig.“**

geradezu nach einer Fortsetzung. Anfang nächsten Jahres soll es dann so weit sein. Crystal Dynamics wollen an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen und versprechen mit dem dritten Teil der *Legacy of Kain*-Saga einen weiteren Hochgenuss im Genre des Action-Adventures.

## Bewährtes und viel Neues

Sie werden in verschiedene Perioden der Zeit zurückreisen, um herauszufinden, was vor dem Fall des Landes Nosgoth geschehen ist und warum Raziel tatsächlich wieder erweckt wurde. Verfolgen Sie den Aufstieg Kains und lernen Sie, seine wahren Beweggründe zu verstehen. Ausgestattet mit der Geisterklinge Soul Reaver und allen Fähigkeiten aus dem Vorgänger, müssen Sie sich alten und neuen Feinden entgegenstellen. Im Laufe des Spiels werden Sie weitere magi-

sche und körperliche Fertigkeiten erlernen, die alle notwendig sind, um voranzukommen. Die Rätsel werden komplexer sein und insbesondere die Spektralebene soll darin eine sehr große Rolle spielen. Dafür wurde das grundlegende Gameplay von *Soul Reaver*

verbeibehalten und verbessert. Auch im zweiten Teil steuern Sie Raziel in Außenansicht durch riesige Levels und können dank der einzig-

artigen Morphing-Technologie in Echtzeit von der realen in die spektrale Ebene wechseln. Um Ihnen diesmal die Orientierung zu erleichtern, soll es einen Kompass geben, der am Bildrand eingeblendet wird. Zwar gibt es definitiv keine Karte, die Sie im Spiel abfragen können, eine Papierkarte wird aber im Paket enthalten sein. Für Fans der Reihe wird es einige Aha-Erlebnisse geben, wenn sie durch das Nosgoth der Vergangenheit streifen und bekannte Orte wieder sehen. Für Erstbesteiger wird es aber auch kein Problem sein, sich in die Story der Serie reinzufinden. Es soll mehr Dialoge und Zwischensequenzen geben. Bedenkt man dann noch die optische Verbesserung, die das Spiel auf der PlayStation 2 erfahren wird, können wir uns auf einen weiteren Knaller von Crystal Dynamics gefasst machen.

Stefanie Schwarz



■ **ZÜNDENDE IDEEN** Nicht nur der Soul Reaver, auch andere Waffen sind sehr effektiv gegen vampirische Feinde. Mit der Fackel können Sie außerdem noch verborgene Dinge entdecken, um Rätsel zu lösen.

## INFO Die Rätsel

### Die Zeit steht still

Das Verschieben von Blöcken wird als Rätsel-Element im zweiten Soul Reaver nicht mehr so vorherrschend sein.

Neben einem ausgefeilteren Kampfsystem versprechen Crystal Dynamics auch vielschichtigere Rätsel. Am wichtigsten wird hierfür die Spektralebene sein, in der sich die Umgebung verschiebt und die Zeit stillsteht. Durch die Verschiebungen können zum Beispiel Schriften und Bilder an einer Wand sichtbar werden, die einen Hinweis zur Lösung eines Problems geben. Außerdem wird Raziel diverse Dinge nicht mehr nur verschieben, sondern auch von einem Ort zum anderen transportieren können. Die Mitnahme dieser Dinge von einer Ebene in die andere wird aber wie gehabt nicht möglich sein.



■ **ENORME TRAGWEITE** Raziel kann jetzt auch andere Dinge als Waffen mit sich herumtragen.



■ **ZIEL ERFASST** Raziel besitzt alle Fähigkeiten des ersten Teils und wird neue hinzulernen.

## ANGESPIELT Soul Reaver 2

System	PlayStation 2
Hersteller	Eidos Interactive
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Anfang 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Crystal Dynamics

## EINSCHÄTZUNG

**Sehr Gut**

„Schon die ersten Screenshots lassen Soul Reaver 2 absolut hitverdächtig erscheinen.“





■ **BEFEHLSGEWOHNT** Die Gegner operieren in Teams und geben sich gegenseitig mittels einer Vielzahl von Handzeichen Anweisungen.



■ **MÜNDUNGSFEUER** Schießereien sind physikalisch perfekt in Szene gesetzt. In dieser Szene zersplintern Flaschen, deren Inhalt durch den Raum spritzt.

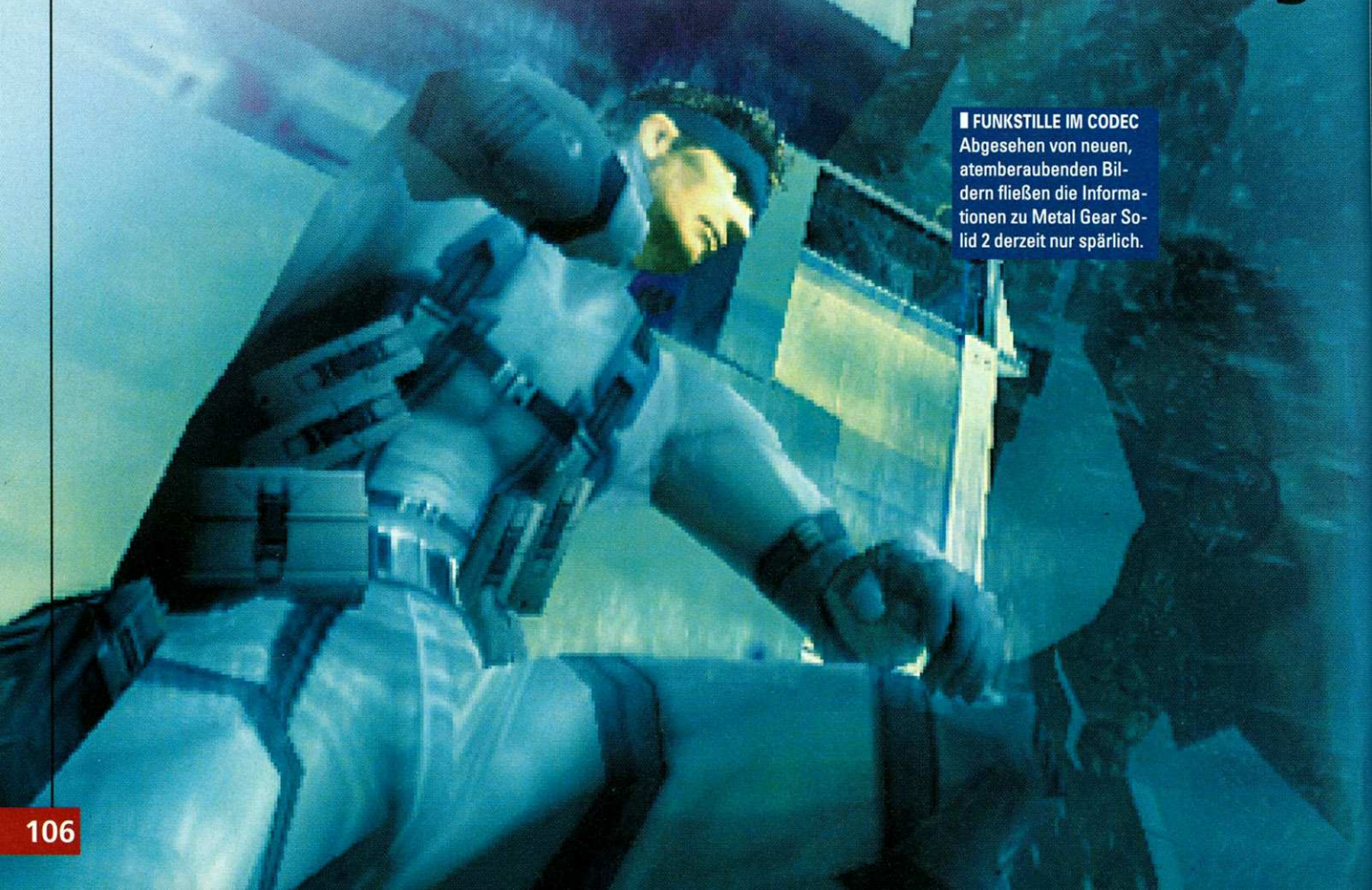
>> <b>GENRE</b>
Action-Adventure
>> <b>SPIELER</b>
1
>> <b>HERSTELLER</b>
Konami
>> <b>INTERNET</b>
<a href="http://www.konami.co.jp/kcej">www.konami.co.jp/kcej</a>

Im Zuge  
einer Prä-  
sentation

von Konami in  
Cannes durften  
wir uns erneut von  
der Qualität des  
**Meisterwerks**  
überzeugen!

# Metal Gear Solid 2 Sons Of Liberty

■ **FUNKSTILLE IM CODEC**  
Abgesehen von neuen,  
atemberaubenden Bil-  
dern fließen die Informa-  
tionen zu Metal Gear So-  
lid 2 derzeit nur spärlich.







■ **ZIRKUSREIF** Die Lady im Bildhintergrund geht sehr geschickt mit ihren Messern um. Snakes Kugeln sind aber wesentlich schneller!

Eins steht fest: Je öfter man den Trailer zu *Metal Gear Solid 2* betrachtet, desto mehr Details offenbaren sich hinsichtlich der spielerischen Komplexität von Snakes neuem Einsatz. Zum einen sind dabei die physikalischen Effekte atemberaubend. Ob es Melonen oder Flaschen sind, die unter Beschuss realistisch zerplatzen, Regenpfützen, aus denen Wasser aufwirbelt, wenn Snake hindurchläuft, oder Glasscheiben, die

Lady. Der Effekt beim Werfen der Messer erinnert dabei sehr stark an den Film *Matrix*.

### Tödliches Teamwork

Die feindlichen Soldaten arbeiten dabei übrigens wirkungsvoll in Teams von bis zu vier Mann zusammen, umstellen mögliche Verstecke und suchen in Schränken und unter Tischen nach Solid Snake. Außerdem steht fest, dass es ein Wiedersehen zumindest mit Revolver Ocelot und Otacon geben wird, über eine Rückkehr weiterer Charaktere schweigt sich Konami bislang aus. Auch auf die meisten anderen unserer neugierigen Fragen wollte man uns zu diesem Zeitpunkt noch keine genaueren Auskünfte geben. Eine neue Information konnten wir



■ **AUSDRUCKSSTARK** Snakes Mimik ist äußerst realistisch. In einer Szene niest er sogar, lenkt aber so die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich.



■ **GEWOHNTES BILD** Mit dem Abschießen von Hubschraubern hat Solid Snake ja schon aus dem ersten Teil einige Erfahrung.

## „Noch ein Jahr bis zum Spiel des Jahrtausends!“

zersplittern und Snake unter Scherben begraben: Die Fülle der Effekte, die allein in dem 9-minütigen Video zum Einsatz kommen, belegen zum ersten Mal eindrucksvoll die Rechenleistung der PlayStation 2. Aber auch spielerisch lässt das Video auf einigen Tiefgang schließen. Snake kann Betäubungspfeile verschießen und liefert sich aufreibende Schießereien mit Horden von Soldaten sowie einer Messer werfenden

Mastermind Hideo Kojima allerdings entlocken: VR-Missionen, die einen Teil des Vorgängers und das Kernstück der Zusatz-CD *Special Missions* bildeten, wird es in *Metal Gear Solid 2* nicht geben. Aber wir sind sicher, dass das fertige Spiel mit einer interessanten Alternative aufwarten wird.

André Horn



■ **AUF DER FLUCHT** Verirrte Kugeln haben Löcher in die Rohre geschlagen, aus denen nun Dampf entweicht. Dem heißen Dampf darf Snake sich nicht zu lange aussetzen.

### ANGESPIELT Metal Gear Solid 2

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Herbst 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
DVD	Konami

### EINSCHÄTZUNG Super

„Ohne Zweifel das bislang beeindruckendste Spiel für die PlayStation 2.“



# International Superstar Soccer

» GENRE
Fußball
» SPIELER
1-8
» HERSTELLER
Konami
» INTERNET
www.konami.com

**ISS Pro Evolution gilt als das beste Fußball-Spiel auf der PlayStation und kommt nun für die PlayStation 2**

**A**m Gameplay wird sich dabei hoffentlich nicht viel ändern, da schon die PlayStation-Variante spielerisch nahezu perfekt ist. Die größere Rechenpower aber noch realistischere Flugkopfbälle, grätschen und mehr oder weniger faire Eskapaden. Neben der vor allem durch aufwendigere Animationen gehörig aufgebohrten Grafik spendiert Konami dem

Spiel zusätzliche Kameraperspektiven, einen im Umfang erweiterten Editor und eine Menge neuer Szenarien.



**WELTKLASSE** Auf der PS2 lassen Sie Ihre Gegner mit aufwendigeren Animationen aussteigen.

## Acht Freunde müsst ihr sein!

Die Matches gegen den Computer dürften auch auf der PlayStation 2 dank der gewohnt starken Gegnerintelligenz wieder größte Ballbeherrschung von Ihrer Seite

**ZU DEN STERNEN** Konami will auch auf der PS2 die virtuelle Fußball-Konkurrenz hinter sich lassen.





■ **NACHSPIEL** Nach einem Treffer können Sie Ihren Spielzug in der Wiederholung genießen.



■ **GESCHICKTER HEBER** Ein 3:0 für Deutschland gegen Frankreich ist derzeit eher unrealistisch.



■ **AUSGELASSEN** Ausufernde Jubelszenen dürfen natürlich auch im virtuellen Fußball nicht fehlen.

erfordern. Haben Sie irgendwann das Gefühl, Ronaldo sei nur ein Kreisklasse-Spieler, verglichen mit Ihren fußballerischen Fähigkeiten, dann dürfen Sie sich via Multitap mit bis zu acht Spielern gegenseitig schwindig dribbeln. Bis Sie sich im Ruhm baden, der jubeln-



■ **TRICKKISTE** Extravagante Spielzüge wie die Vorlage per Flugkopfball sind bei International Superstar Soccer kein Problem. Wir hoffen auf ein ähnlich geniales Gameplay wie bei der PlayStation-Version.

## VOR ORT Konami-Kick-Off-Event in Cannes

### Anstoss zur PlayStation-2-Offensive!

ISS für PlayStation 2 gehörte zur Phalanx derjenigen Titel, die Konami Computer Entertainment Europa in Cannes der europäischen Fach- und Publikumspresse vorstellte. Wir waren für Sie dabei!

Für drei Tage Anfang Juli wurden über achtzig Pressevertreter von dem erfolgreichen Softwareproduzenten ins sonnige Cannes eingeladen, um dort in Konamis PS2-Pläne eingeweiht zu werden. Im Rahmen einer professionellen Präsentation im noblen Hotel Majestix direkt an der Strandpromenade wurde bekannt gegeben, dass Konami zum PS2-Europa-Launch mit fünf Titeln an den Start gehen will. Neben *ISS* dürfen stolze PS2-Besitzer ab dem 27. Oktober auch bei *Gradius III&IV*, *Silent Scope*, *ESPN International Track&Field* sowie *ESPN Winter X-Games* zugreifen. Ein Teil dieser Titel konnte nach der Vorführung schon ausgiebig angespielt werden. Vor Ort war überdies Stardesigner Hideo Kojima, der in der Stadt der internationalen Filmfestspiele erneut bereitwillig Auskunft zu *Metal Gear Solid 2* und *Zone of The Enders* gab. Da Konami den europäischen Markt von der Wichtigkeit her sogar dem amerikanischen Markt überordnet, wurden viele weitere PS2-Titel in Form von Videos vorgestellt, darunter auch bis dato unbekannte PS2-Spiele wie *ESPN NHL Hockey Night* und *NBA 2Night*, über die Sie in den PS2-News mehr lesen können. Der gelungene Event machte deutlich, dass die PS2 bei Konami höchste Priorität hat.



■ **KLEINE WELLE** Im Säulensaal des Hotels Majestix wurde das PS2-Line-Up präsentiert!



■ **TRIUMVIRAT** Gastgeber Kunio Neo, Präsident KCEE, Kojima-san und Martin Schneider, KCEE.

den Zuschauerkulisse lauschen und sich vom deutschsprachigen Kommentator in höchsten Tönen loben lassen können, müssen Sie sich allerdings noch etwas gedulden, denn *International Superstar Soccer* wird erst am 27. Oktober ins Stadion einladen. Bis dahin können Sie ja noch etwas joggen gehen oder sich auf dem heimischen Bolzplatz austoben, da *ISS* dafür sorgen wird, dass Sie eine Zeit lang in Ihrem Sessel festwachsen.

André Horn



■ **FREISTOSS** Schon die Trikotnummer 10 des Schützen sollte der Mauer Furcht einflößen.

#### ANGESPIELT Int. Superstar Soccer

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Fußball
Spieler	1-8
Sprache	Deutsch (insgesamt 5 Sprachen)
Preis	Nicht bekannt
Termin	27. Oktober
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/nicht bekannt	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Konami

#### EINSCHÄTZUNG

**Super**

„Grafisch verbesserte Version des besten PlayStation-Fußballspiels mit einigen zusätzlichen Funktionen.“





■ **UNTERLEIB** Gezielte Tritte in die Weichteile machen sogar einen Elite Striker bald müde.



■ **MOBIL** Bereits normale Gegner vom Typ Blue Striker sind im Nahkampf äußerst beweglich.



■ **AUSGEBREMST** Stahlträger versperren Agentin Konoko hier den weiteren Weg durch den Level.

# Oni

von Oni den Handel erreichen: für PC, Macintosh und die PlayStation 2.

## Was ist Oni?

Oni heißt so viel wie „Dämon“ oder „Geist“ – und genau mit solchen Schattenwesen und bösen Erinnerungen schlagen Sie sich herum, sobald Sie in die Rolle der Polizistin Konoko eintauchen: Auf der Jagd nach der Verbrecherorganisation Kage durch 17 riesige Levels werden Sie nach und nach von Vorfällen aus Ihrer Vergangenheit eingeholt, die Ihre kniffligen Missionen noch komplizierter machen. Diese bestreiten Sie in der dritten Person gegen voraussichtlich acht verschiedene Gegnerklassen mit speziellen Kampftaktiken und angeblich extrem leistungsfähiger KI. Natürlich verfügen auch Sie über ein großes Repertoire an Schlägen, Tritten, Special Moves und Nahkampf-Combos.

## Faust oder Bleispritze?

In der Rolle der spröden Polizistin bedienen Sie sich allerdings nicht nur Ihrer Fäuste und Füße: Eine der wesentlichsten Neuerungen bei Oni ist gerade die Verschmelzung von Nahkampf-Prügelei und Feuerwaffen-Action. So treffen Sie im Handlungsverlauf auf die unterschiedlichsten Kaliber von der Automatik bis zum Raketenwerfer. Eine weitere Neuerung und fast schon eine kleine Revolution ist die „Interpolation“-Technik bei der Figu-

>> GENRE
Action
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Take 2 Interactive
>> INTERNET
www.bungie.com

Entwickler Bungie beschreitet nach Titeln wie Myth nun völlig neues Terrain: **Vollkontakt-Action!**

■ **WILDKATZE** Spezial-agentin Konoko wehrt sich ihrer Haut mit Faustkampftechnik und Großkalibern.

Auf der 1999er-Elektronikmesse E3 in Los Angeles zog eine allererste Oni-PC-Demo-Version die Blicke der Fachpresse auf sich. Doch erst jetzt sieht es endlich so aus, als würden noch in diesem Winter gleich drei Versionen



■ **DARTH VADER?** Wie ein Bluthund des schwarzen Lords wirkt dieser Elite Striker in Drohhaltung. Im nächsten Sekundenbruchteil wird er Konoko attackieren.





■ **AUSTEILEN** Dass dieser Fußkick gegessen hat, wird an den bläulichen Druckwellen deutlich.



■ **GOODBYE-HELLO** Ist ein Areal gesäubert, geht's per Renn-Semmel zum nächsten Einsatz.

ren-Animation. Statt (wie beispielsweise bei *Tomb Raider*) erst einen Spurt komplett beenden zu müssen, bevor die anschließende Sprungsequenz berechnet wird, soll „Interpolation“ bei *Oni* für völlig fließende Bewegungsabläufe sorgen. Stellen Sie sich vor, Konoko rennt auf einen Gegner zu, gleitet ohne Unterbrechung in einen Sprung-Kick, tritt ihrem Feind die Waffe aus der Hand, landet übergangslos zwei Fausthiebe, duckt sich gewandt unter einem Konter durch und gibt dem Widersacher mit seiner eigenen Knarre den Rest – alles in einer einzigen, fließenden

„Ein innovativer Genre-Mix, der knallharte Action verspricht.“

## INFO Dramatis Personae

### Strahlende Helden, finstere Schurken

Erlasene Freunde und fiese Feinde sorgen in *Oni* für spannende Kämpfe.

Zwar können Sie *Oni* nicht zu mehreren zocken, aber alleine sind Sie in den weitläufigen Levels deswegen noch lange nicht: Sie interagieren (zumeist kämpfenderweise) mit den verschiedensten Feindeinheiten vom Standardmodell Blue Striker bis hin zur fast unbesiegbaren Tanker-Serie, erhalten Einsatzbefehle von Polizeichef Griffin und bewältigen Missionen gemeinsam mit Ihrem treuen Kampfgefährten Shinatama. Unterstützt werden Sie außerdem von weiteren Spezialkräften wie beispielsweise Kommunikations-Soldaten, Ninjas, Sniper-Schützen oder taktischen TCTF-Polizeinheiten. Dank ausgeprägter Spezialfähigkeiten bei Freund und Feind empfiehlt sich je nach Gegner eine andere Angriffstaktik. Die Besetzungsliste dürfte Action-Fans jedenfalls das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen.



■ **KONOKO**  
Den Part der Heldin des Spiels übernehmen Sie.



■ **GRIFFIN**  
Der Polizeichef ist zugleich auch Ihr Vorgesetzter.



■ **SHINATAMA**  
Der Freund und verlässliche Kampfpartner an Ihrer Seite.



■ **ELITE STRIKER**  
Die schwer gepanzerten Elite-Einheiten sind äußerst harte Brocken.



■ **GREEN STRIKER**  
Diese wendigen Gegner mit wirksamer Bewaffnung greifen oft in Gruppen an.



■ **TANKER**  
Nehmen Sie sich vor diesen Nahkampf-Spezis in Acht.

Bewegung! Eine nicht nur für eingefleischte Zocker aufregende Vorstellung! Dass auch noch Architekten für möglichst realistische Level-Umgebungen angeheuert wurden und Manga-Filme wie *Akira* oder *Ghost in the Shell* das Design beeinflussen, lässt das Erwartungsbarometer noch weiter klettern. Sollte Entwickler Bungie es schaffen, die diversen Versprechen komplett einzulösen, dürfte *Oni* im kommenden Weih-



■ **HANDGEMENG** Hat Konoko aktuell keine Waffen, ist das Mittel zum Sieg der Nahkampf.

nachtsgeschäft auf der PlayStation 2 einschlagen wie kaum ein anderer Action-Titel.

Matthias Glaser



■ **SPAGAT?** Mit gelenkigen Distanzritten hält man sich ungestüme Nahkampf-Gegner am besten vom Leib. Solche Techniken werden immer dann überlebenswichtig, wenn Konoko keine Schusswaffe hat.

ANGESPIELT <i>Oni</i>	
System	PlayStation 2
Hersteller	Take 2 Interactive
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	2000
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Ansteigend	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/nein	17
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Bungie

#### EINSCHÄTZUNG

**Sehr Gut**

„Die Mixtur aus Beat 'em Up und Shooter mit treibender Story macht gespannt.“





MEGA-DETAILS Nicht nur der Wagen, auch Bäume und die Burgenkulisse bestechen durch höchsten Grafik-Realismus. PS2-Power sei dank.



ZOOM So dicht wie hier an den virtuellen Jordan kommen die Kameras beim echten Formel-1-Rennen normalerweise nicht an die Renn-Boliden heran.

# F1 Championship Season 2000

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

Führt EA mit seiner kommenden **PS2-Rennsimulation** auf vollen Touren in den Grafik-Himmel?

F1 2000, das allererste Formel-1-Spiel überhaupt von EA Sports, überzeugte die PlayStation-Fangemeinde Anfang des Jahres durch Aktualität, Realismus und akkurate

Wagenphysik. Der verdiente Erfolg des Titels (bei dem lediglich Grafik und Auswahl an Rennperspektiven nicht ganz das sonstige Top-Niveau erreichten) spornt EA Sports nun

gewaltig an, die begonnene Formel-1-Serie schleunigst fortzusetzen: Diesmal stilecht auf der PlayStation 2. Und natürlich mit dem Vorsatz, auch die letzten Schwächen des Vorgängers beim Nachfolger auszumerzen.

## Renn-Realismus

Höchster Realismus ist daher auch beim neuen *F1 Championship Season 2000* erklärtes Hauptziel der Entwickler. Hierzu wurde das PlayStation-Produktionsteam von *F1 2000* sofort für das neue Projekt verpflichtet und um weitere Top-Programmierer aufgestockt: „Wir haben hoch begabte Entwickler herangezogen, um ein erstklassiges Rennspiel für diese neue und aufregende Plattform zu entwickeln“, bekräftigt Tom Stone, Leiter des europäischen EA-Entwicklungsstudios, sein Vertrauen in die Computer-Spezis. Doch nicht nur rechnerisch wurden beste Kräfte angeheuert: In technischen Fragen, beim Thema Fahrphysik und für sämtliche andere rennrelevante Belange versicherte man sich der Unterstützung des echten Formel-1-Teams Orange Arrows, was akkurate Renndaten als Vorgabe garantiert.

**„Realismus bei Renn-Sims wird hier neu definiert.“**

Natürlich sorgt zudem die auch diesmal vorhandene Lizenz der Formula One Administration (FOA) dafür, dass später im fertigen Titel sämtliche Teams, Fahrer, Wagen und Strecken der echten Rennsaison 2001 vorkommen. „If it's in the game, it's in the game“, lautet hierzu das EA-Motto, sinngemäß etwa auf Deutsch: „Wenn etwas im (echten) Rennen vorkommt, kommt es auch im Spiel vor.“

## Neuerungen

Zwei besondere Leckerbissen werden, aufgrund der neuen PS2-Möglichkeiten, in *F1*



SLALOM Dank PS2-Grafikpower kacheln Sie bald noch realistischer als bisher um die Kurven.





**SCHUMIS ROTES** Bei so echten Signalfarben vermutet man eher einen TV-Bericht als ein Spiel.



**GUMMISPUR** Wenn Bremsmanöver die Reifen qualmen lassen, wird es Zeit für neue Slicks.

Championship Season 2000 erstmals enthalten sein: Zum einen ein extrem echtes Schadensmodell, bei dem vom abplatzenden Fahrzeuglack bis zum Totalaufprall jeder mögliche Unfall optisch brillant dargestellt wird (sowie die jeweilige Auswirkung auf Lenkung und Fahrverhalten realistisch simuliert). Zum anderen wird es diesmal voll animierte Boxencrews beim Pit-Stop geben. Ein Ortstermin mit dem Rennteam von Benetton machte es möglich: 22 Mechaniker wurden per Motion Capturing auf den Computermonitor geholt und für das Spiel lebens echt animiert. Zudem soll eine Vielzahl neuer Rennkameras für optische Höhenflüge sorgen. Für deren Strecken-Platzierung zeichnet Renndirektor Keith McKenzie verantwortlich, der Mann, der 1999 den FIA-Award für die

## VOR ORT EA protzt für die Presse

# Der EA-Sports-InMotion-2001-Event

Am 5. Juli präsentierte EA Sports in Arnheim einem internationalen Fachpublikum seine kommenden PlayStation-2-Titel.

Die größte Attraktion des Tages war die Motion-Capturing-Demonstration im Arnheimer Gelredome. Ein halbes Dutzend Nationalspieler aus aller Welt dribbelte und schoss Tore vor den Augen der versammelten Fachpresse – und zehn Motion-Capturing-Kameras. Die Arnheimer Aufnahmen werden ihren Weg in die europäische Version von FIFA 2001 finden. Dank des gezeigten großen Ballgeschicks des Fußballstar-Aufgebots sind somit top-realistische Spieler-Animationen für den fertigen Titel fast schon garantiert. Play-Zone-Redakteur Michael konnte beim Pressetermin die Star-Kicker Paul Scholes, Edgar Davids, Shimon Gershon, Thierry Henry, Gaizka Mendieta und Pavel Kuka in Action bestaunen und danach beim offiziellen Fotoshooting zusammen ablichten. Im Anschluss daran durften sich die anwesenden Journalisten mit mehr oder weniger fertigen PS2-Versionen von FIFA, NFL, NHL, Box Champions und SSX beschäftigen, die durchgehend einen sehr guten bis hervorragenden Eindruck hinterließen. Erneut wurde klar: Im Bereich Ball-sportarten hat Entwickler EA Sports die Spiele-Nase nach wie vor ganz weit vorn.



**„MUSS DEN FLUG KRIEGEN“** Pavel Kuka zeigte sich zwar freundlich, aber leider sehr in Eile.



**STARS FÜR FIFA 2001** EA Sports präsentierte ein ansehnliches Line-Up an Top-Fußballern.



**MULTILINGUAL** Edgar Davids beeindruckte im Gespräch mit umfassenden Sprachkenntnissen.

besten Formel-1-TV-Berichte erhielt. Und zu guter Letzt wird die deutsche Sprachausgabe, wie auch schon F1 2000, stimmungsgeladene Rennkommentare von TV-Sportmoderator Kai Ebel enthalten. Das alles spricht schon vorab für die F1 Championship Season 2000. Da zudem erste Screenshots des ent-

stehenden Titels verblüffenden Detailreichtum bei Boliden und Hintergründen zeigen, sollte der neue PS2-Flitzer von Electronic Arts auch grafisch wesentlich höher punkten als sein in diesem Bereich noch nicht ganz ausgereifter PlayStation-Vorgänger.

Matthias Glaser



**MIKA** Angesichts derart hoch aufgelöster Details fragt man sich unwillkürlich, ob man im fertigen Titel vielleicht sogar Herrn Häkkinen durch den Helm erkennen wird.

## ANGESPIELT F1 Champ. Season 2000

System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	2000

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Ansteigend	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/nein	17 Strecken
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	EA Sports

## EINSCHÄTZUNG Sehr Gut

„Die Original-Fahrer, -Wagen und -Strecken machen EAs PS2-Rennspektakel zum Muss.“





**SCHWACHKOPF?** Bevor Sie im Bossgegner-Gefecht gegen diesen großen Düsenjäger antreten, wird Ihnen gezeigt, wohin Sie zielen müssen.



**DIMENSIONSTOR** Das Fadenkreuz funktioniert wie eine Lupe. Der gezoomte Bereich wird vergrößert, während die Umgebung auf normaler Distanz bleibt.

# Silent Scope

<b>»GENRE</b>
Action
<b>»SPIELER</b>
1
<b>»HERSTELLER</b>
Konami
<b>»INTERNET</b>
www.konami.com

**Tag der Abrechnung! Mit Silent Scope bringt Konami zum PlayStation-2-Launch einen Actiontitel mit beeindruckender Fadenkreuz-Perspektive!**

In den Vereinigten Staaten triumphierte der *Silent Scope*-Automat im letzten Jahr über alle anderen Arcade-Geräte. Die Umsatzstärke der Maschine war auf das Action-Gameplay und vor allem auf das aufmontierte Scharfschützengewehr zurückzuführen. Die PS2-Variante wird zwar ohne Gewehr ausgeliefert, doch konnte sich Play Zone während mehrerer Testläufe auf dem Konami-Kick-Off-Event in Cannes davon überzeugen, dass das Spielkonzept auch mit der Controller-Steuerung noch über genügend Durchschlagskraft verfügt. In *Silent Scope* treten Sie als Scharfschütze gegen gewissenlose Terroristen an, die den amerikanischen Präsidenten gekidnappt haben. In diversen Szenarien – darunter eine Hotel-Fas-

sade und eine Football-Arena – müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits alle Gegner anvisieren und mit einem Fangschuss eliminieren. Während die Umgebung immer so weit entfernt ist, dass blaue Zielmarker Sie bei der Suche nach den Bösewichtern unterstützen müssen, lässt sich der Bereich Ihres Fadenkreuzes per Knopfdruck heranzoomen. Den vergrößerten Ausschnitt können Sie zwar nicht mehr so flink herumbewegen, doch es bietet sich Ihnen ein völlig neues Bild. Während Sie die Trägheit des Gewehrs zu spüren glauben, sehen Sie, wie die Schurken in Deckung hechten, Befehle in Handys brüllen oder nach Ihnen Ausschau halten. Diverse Schwierigkeitsgrade, die variable Verteilung

der Terror-Strolche sowie imposante Zwischengegner verhindern Motivationseinbrüche. Speziell der tolle Zoom-Effekt und die realitätsnahen Animationen Ihrer Widersacher machen *Silent Scope* immer wieder zu einem Erlebnis. So dürfen Sie beispielsweise erleben, wie getroffene Wachen von Hochhausdächern mehrere Stockwerke tief in den Abgrund fallen.



**TOUCHDOWN** Höhere Spielstufen finden zum Beispiel in einer belebten Football-Arena statt.



**KUCKUCK!** Die feindlichen Kommandoeinheiten strecken ihre Nasen nur selten so weit aus der Deckung. Jetzt können Sie Punkte machen!

ANGESPIELT Silent Scope	
System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Nicht bekannt
Termin	27. Oktober
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/nicht bekannt	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Konami

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Ein Mordspaß, der dank des Zoom-Effektes immer wieder an den Controller lockt!“

Florian Brich



# Shadow Of Memories

**» GENRE**  
 Adventure  
**» SPIELER**  
 1  
**» HERSTELLER**  
 Konami  
**» INTERNET**  
 www.konami.com

Die Macher des Horror-Hits Silent Hill melden sich mit einem **verzwickten Abenteuer** zurück, das mit einem interessanten Spielprinzip lockt!



■ **DEM VORBILD TREU** Am Stil der Grafik ist deutlich erkennbar, dass hier die Macher von Silent Hill am Werk sind. Hier befindet sich Eike im Jahr 1580.



■ **ZEITREISE** Im Spiel besuchen Sie eine fiktive europäische Stadt in mehreren Epochen, hier zum Beispiel im frühen 20. Jahrhundert.

**S**hadow of Memories beginnt dort, wo andere Spiele mit dem Game-Over-Screen enden: Sie sind nämlich in der Rolle der

Hauptfigur Eike Kusch gerade dabei, Ihren letzten Atemzug zu tun. Kurz vor dem endgültigen Ende erhalten Sie allerdings die Chance, Ihr Schicksal noch einmal in die Hand zu nehmen, um zu ergründen, wer Ihnen nach dem Leben trachtet. Hierzu gehen Sie im Laufe des Spiels auf Zeitreise durch die verschiedensten Epochen in einer fiktiven europäischen Stadt. Bei diesen zeitlich befristeten Ausflügen sollten Sie so viele Informationen wie möglich sammeln, um Ihren Gegnern bei einem erneuten Anlauf besser Paroli bieten zu können. Das Prinzip klingt dabei nach einer Variante der Idee, die den Film *Und täglich grüßt das Murmeltier*

■ **DUMM GELAUFEN** Der Protagonist Eike Kusch steht zu Beginn des Spiels an der Schwelle zum Tod.



■ **SCHNEEGESTÖBER** Neben der Architektur gibt das Wetter den Epochen ihren Charakter.

so interessant machte, angereichert durch die Idee, unter Zeitdruck durch verschiedene Epochen zu springen. Grafisch trägt der Titel recht deutlich die Handschrift von *Silent Hill* und soll eine noch verzwicktere und mysteriösere Story bieten. Diese ist übrigens nach Aussagen der Entwickler stark von Goethes *Faust* beeinflusst. Man darf gespannt sein.

André Horn



■ **IM ANGESICHT DES TODES** Während der Zeitreisen treffen Sie auf viele mysteriöse Figuren.



■ **FRAGEN ÜBER FRAGEN** Eike versucht, die Hintergründe seines drohenden Todes zu ergründen.

ANGESPIELT	Shadow Of Memories
System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsche Texte
Preis	Nicht bekannt
Termin	1. Quartal 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/nicht bekannt	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Konami

EINSCHÄTZUNG

**Sehr Gut**

„Die verwickelte Story und die innovative Spielmechanik lassen auf ein Adventure-Highlight hoffen.“





■ **IN DER FALLE** Die Gegner sollen noch realistischer auf Ihren Beschuss reagieren – vorausgesetzt allerdings, Sie schießen eher als sie!



■ **PROPAGANDA** Ihr Ziel wird es sein, am Oberhaupt der Ultor Corporation mit Ihren Mitteln und Methoden so schnell wie möglich Rache zu üben.

# Red Faction

>> GENRE
Action
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
THQ
>> INTERNET
www.thq.com

Die Descent-Veteranen sorgen mit **neuartiger Game-Engine** für Action auf der Playstation 2.



■ **TRÜGERISCHE IDYLLE** Die Mars-Minen-Kolonie ist nur Ausgangspunkt Ihrer Mission.

**T**äglich sterben Hunderte von Arbeitern in den Minen der Ultor Corporation auf dem Mars. Es ist Zeit für eine kleine Rebellion. Schlüpfen Sie in die Kampfmontur von Parker, dem Führer einer paramilitärischen Splittergruppe, und greifen Sie zu den Waffen. Bahnen Sie sich Ihren Weg in das Ultor Hauptquartier, um mit den Verantwortlichen abzurechnen.

## Neue Wege beschreiten

Die Ego-Shooter für die nächste Konsolengeneration sind auf dem Vormarsch. Mit *Red Faction* will THQ aber nicht nur auf den rollenden Zug



■ **MIT DER TÜR INS HAUS** Gibt es keinen Eingang in ein Gebäude, machen Sie eben einen neuen.

aufspringen, sondern das gesamte Genre revolutionieren. Die neuartige Geo-Mod-Engine erlaubt Verformungen der Umgebung in Echtzeit. Das bedeutet für Sie nichts anderes, als dass Sie in diesem Spiel so gut wie alles um sich herum zerstören können. Schießen Sie beispielsweise mit einem Raketenwerfer auf eine Felswand, erzeugt das nicht nur vorberechnete Einschlagsloch-Texturen, sondern kann drastische Auswirkungen auf Ihre gesamte Umgebung haben. Da Sie größere Abbrucharbeiten



■ **RÖNTGENBLICK** Mit dem Infrarot-Bildschirm können Sie Ihre hartnäckigen Feinde auch durch Wände sehen – und dann mit dem dazugehörigen Raketenwerfer sowohl Wand als auch Gegner beseitigen.



■ **HILFSMITTEL** Größere Zerstörungen können Sie nur mit einem geeigneten Fahrzeug bewältigen.



■ **FLUGMANÖVER** Zu den Vehikeln, die Ihnen zur Verfügung stehen, gehören auch flugfähige.





■ **FREUND UND HELFER?** Mit den gut gerüsteten und trainierten Wachen der Ultor Corporation ist wirklich nicht zu spaßen – es sei denn, Sie sind scharf darauf, ein paar Kugeln abzukriegen.

aber nicht immer nur mit Handfeuerwaffen erledigen können, hat man Ihnen gut gerüstete Fahrzeuge bereitgestellt. Mit denen können Sie dann zu Lande, zu Wasser und in der Luft Ihren Weg der Zerstörung beschreiten. Das soll aber nicht heißen, dass die tragbaren Waffen weniger effektiv seien. Der Raketenwerfer zum Beispiel besitzt einen Infrarotbildschirm, mit dem Sie Ihre Feinde durch Wände sehen können. Diese reagieren dann dank einem Skelett-Animations-System sehr realistisch auf Beschuss.

## Zeit für Helden

THQ deutete zwar an, für die PlayStation 2 einen Multi-Player-Modus einrichten zu wollen, *Red Faction* wird aber in erster Linie ein Spiel für Einzelkämpfer bleiben. Damit hebt es sich abermals von der breiten Masse ab, oh-

ne schlechter auszusehen als seine schwer bewaffnete Konkurrenz. Die hochauflösende Grafik soll mit einer flüssigen Framerate von 60 Bildern pro Sekunde laufen. Wenn die Entwickler ihre

„ **Dieser Action-Titel ist nicht nur mit- sondern auch einreißend.** “

Versprechen bis Anfang nächsten Jahres einhalten, wird *Red Faction* auf jeden Fall ein Titel sein, den Sie im Auge behalten sollten.

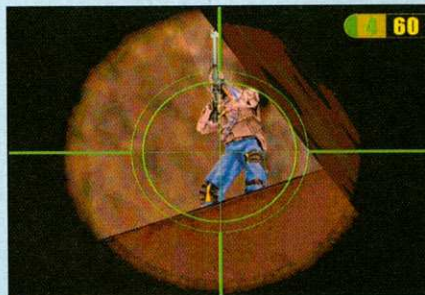
Stefanie Schwarz



■ **ROTLICHT-MILIEU** Die Texturen und Hintergründe sind sauber gelungen, wirken im aktuellen Stadium des Spiels aber noch wenig abwechslungsreich.



■ **ROHRBRUCH** Die Zerstörung der Umgebung wirkt dank der Geo-Mod-Engine sehr realistisch.



■ **FERNWEH** Nicht alle Missionen verlangen Brachialgewalt! Vorsicht ist besser als Nachsicht.

## INFO Die Geo-Mod-Engine

### Zerstörung in Echtzeit

Welchen Effekt können riesige Waffen auf die Umgebung haben? *Red Faction* gibt die Antwort!

Geo-Mod, das steht für „Geometrische Modifikation“. Damit haben es die Entwickler von Volition möglich gemacht, nicht die Gegner dem Erdboden gleichzumachen, sondern auch die gesamte Umgebung. Das ist aber nicht nur ein netter Bonus für Spieler, denen es zu langweilig ist, nur auf sich bewegende Ziele zu schießen. Diese Möglichkeit wird in viele Missionen integriert. Sei es, um Feinde loszuwerden, die sich hinter Mauern verstecken, oder um neue Durchgänge freizulegen. In einem Level muss zum Beispiel ein Lavastrom umgelenkt werden, indem man einen Kanal zum Einsturz bringt und einen neuen schafft.



■ **ABRISS** Zuerst müssen Sie mit Hilfe des Raketenwerfers einen neuen Kanal freilegen...



■ **KANALARBEITER** ...dann blockieren Sie den Lavastrom und leiten ihn in den neuen Kanal um.

## ANGESPIELT Red Faction

System	PlayStation 2
Hersteller	THQ
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	20
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Volition

## EINSCHÄTZUNG

**Sehr gut**

„ Technisch neuartiger Ego-Shooter, der wieder mehr auf dichte Story setzt.“





■ **REIZÜBERFLUTUNG** Wir wissen nicht, wie die Steuerung genau funktionieren wird, aber es sieht zweifelsohne schon jetzt grandios aus!



■ **WAFFENSTROTZEND** Die Zahl der spektakulären Angriffsmöglichkeiten war schon in dem auf der E3 gezeigten kurzen Trailer erstaunlich hoch.

# Zone Of The Enders

» <b>GENRE</b>
Action
» <b>SPIELER</b>
1-2
» <b>HERSTELLER</b>
Konami
» <b>INTERNET</b>
www.konami.com

**Fans riesiger Kampf-Roboter kommen beim Action-Spektakel Zone Of The Enders voll auf ihre Kosten!**

**Imposante Mechs** bestimmen dort das Geschehen.

Das von Konamis Star-Designer Hideo Kojima produzierte Action-Spektakel *Zone Of The Enders* entführt Sie in die Außenbezirke des Sonnensystems, genauer gesagt bis zum Jupiter. Dort schaufelt die Menschheit des 22. Jahrhunderts fleißig nach neuen Ressourcen, da die Erde ihr längst nicht mehr genug Rohstoffe bietet. Die auf den Planetenringen des Jupiter lebenden Menschen werden Ender genannt, da sie am Ende des erforschten Universums leben. Das Spiel beginnt mit der gewaltsamen Annektierung der friedlichen Ender-Kolonie durch ein fanatisches Militär-Re-

gime. Sie erleben diesen Konflikt in der Rolle des Ender-Jungen Leo Stenbuck, der mithilfe einer Maschine namens Jehuty den Kampf gegen die Diktatur aufnimmt.

## Illustre Namen

Neben Hideo Kojima als Produzent zeichnen einige weitere hochkarätige Designer für die Roboterschlacht verantwortlich. Das Design der Mechs übernimmt dabei niemand anderes als Yoji Shinkawa, der schon den Konstruktionen in *Metal*



■ **DUELL IM ALL** Die Roboter bewegen sich frei durch die Weiten des Sonnensystems. Was wir bisher zu sehen bekamen, erinnerte am ehesten an eine komplexe Form eines Beat 'em Up.

■ **KAMPF IN DER KOLONIE** Die Schlachten in Z.O.E. werden mit überdimensionalen Robotern geschlagen.





■ **FEURIGE LADY** Diese mysteriöse Schönheit ist eine der beinhaltenen Mech-Pilotinnen.



■ **TOTAL ORBITAL** Viele Menschen in Z.O.E. leben in gewaltigen Konstruktionen im Sonnensystem.

Gear Solid Leben einhauchte. Leo Stenbuck und die anderen Charaktere in Z.O.E. stammen hingegen aus der Feder von Nobuyoshi Nishimura, der in Japan vor allem in seiner Eigenschaft als Designer der Kult-Fernsehserie *Gundam* bekannt ist (siehe Extrakasten). So besticht das Spiel bislang auch vor allem durch seine schicke Optik, zumal zum Gameplay

bislang nur sehr spärliche Informationen vorliegen. Die Optik allerdings ist schon einmal vom Feinsten, was die Bildschirmfotos eindrucksvoll belegen. Unzählige Kampfkolosse rasen frei beweglich

## INFO Inspiration für die Charaktere in Z.O.E.

### Am Anfang war Gundam

Die Charaktere in Z.O.E. stammen von Nobuyoshi Nishimura, der sich vor allem als Designer der Fernsehserie *Gundam* einen Namen machen konnte.

*Gundam* wurde 1979 erstmals ausgestrahlt und setzt sich seitdem in unzähligen Fortsetzungen und Spin-off-Serien fort. Die Serie erzählt die Geschichte der Menschheit in einer nahen Zukunft. Auf der Erde herrscht Platznot, daher leben die meisten Menschen nun in künstlichen Kolonien im Orbit der Erde. Auch *Gundam* konzentriert sich auf die Mech-Thematik, die Parallelen zu Z.O.E. sind unverkennbar. In nunmehr zwanzig Jahren haben die Entwickler der Serie eines der komplexesten fiktiven Universen im Bereich der Science-Fiction erschaffen, Mech-Fans dürfen daher mehr als einen Blick auf das japanische Zeichentrick-Epos riskieren.



■ **INSPIRATION** Der Einfluss von Gundam auf Z.O.E. im Charakterdesign ist unverkennbar.



■ **FEST IM SITZ** Kein Kampfboter ohne seinen jugendlichen und heroischen Piloten!

„Z.O.E. ist bislang vor allem visuell ein echtes Prachtstück.“

durch den Weltraum und liefern sich actionreiche Kämpfe, bei denen vor allem die spektakulären Lichteffekte hervorstechen. Besonders eindrucksvoll: Die Roboter sind mit Lichtadern überzogen, die den Eindruck von Blutbahnen auf den Oberflächen der Kampfmaschinen erzeugen. Wer den Film *Tron* gesehen hat, kann sich ein ungefähres Bild von diesem Ef-

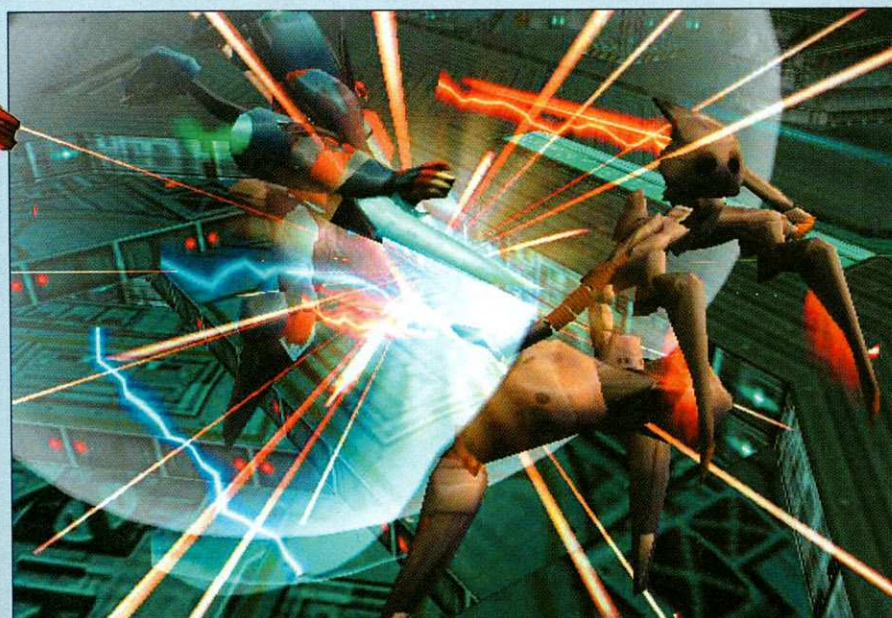
fekt machen. Die komplexe Story und variierende Handlungsstränge sollen dem Effektfeuerwerk dabei den nötigen spielerischen Tiefgang verleihen. Nach neuesten Informationen dürfen Sie übrigens auch ge-



■ **KYBERNETIK** Die pulsierenden Lichtadern auf den Robotern erinnern an Blutbahnen.

geneinander zum Roboterkrieg antreten. Wir warten in jedem Fall äußerst gespannt auf eine Gelegenheit zum Probespielen und werden dann natürlich direkt vom Jupiter berichten.

André Horn



■ **ENERGIE STATT MATERIE** Dem vorliegenden Material nach zu urteilen basiert kaum ein Angriff auf herkömmlicher Angriffsmaschinerie. Fast alle Schlachten werden mit Energiewaffen geschlagen.

ANGESPIELT Zone Of The Enders	
System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	Nicht bekannt
Termin	1. Quartal 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Konami

EINSCHÄTZUNG

**Sehr Gut**

„Mechanoide Zerstörungssorgie mit überwältigenden Lichteffekten und Zweispielermodus.“





# NHL 2001

» GENRE
Eishockey
» SPIELER
1-4
» HERSTELLER
Electronic Arts
» INTERNET
www.easports.com

Im Herbst beginnt in den USA mit NHL 2001 auf der PlayStation 2 eine **furiose Eiszeit** mit harten Checks, schnellen Pässen und tollen Torszenen.

Während sich die Verbesserungen der einzelnen PlayStation-Versionen von Jahr zu Jahr nur in Details bemerkbar machen, wollen die Entwickler-Experten von EA Sports die PlayStation-2-Version des NHL-Spektakels nicht nur um deutliche grafische Innovationen bereichern.

## Das Übliche

Ganz im Sinne der EA-Sports-Tradition präsentiert sich auch *NHL 2001* bis ins letzte Detail als realistische Simulation des schnellen Kufensports. Dementsprechend sind alle 30 Original-NHL-Teams mit den jeweiligen Stars der Liga am

Start. Sogar die Saison-Neulinge der Columbus Blue Jackets und der Minnesota Wild können aufs Glatteis geführt werden. 20 Nationalmannschaften und die Möglichkeit, eigene Teams zu erstellen, lassen keine Wünsche offen. Die fünf Spielmodi bieten neben den üblichen Optionen (Liga, Playoffs, Turnier, Karriere) die reizvolle Möglichkeit, zusammen mit einem menschlichen Konkurrenten eine komplette NHL-Saison zu bestreiten. Im Karrieremodus können Sie die Entwicklung Ihres Lieblingsteams über mehrere Spielzeiten begleiten.



■ **SKATER** Das durch die Kufen aufspritzende Eis zeugt von dem hohen Detailreichtum im Spiel.



■ **KATZENGLEICH** Nur die Reflexe des Torwarts retten die Maple Leafs vor einem Rückstand.



■ **REAL** Die Animationen sind fast nicht mehr von realen Bewegungsabläufen zu unterscheiden.

## ■ SCHLAGSCHUSS

Nie zuvor wurden die Aktionen der Kufencracks realistischer dargestellt.





■ **DAS DUELL** Hier verkürzt der Goalie den Winkel und erschwert dadurch den Torerfolg.

## Das Neue

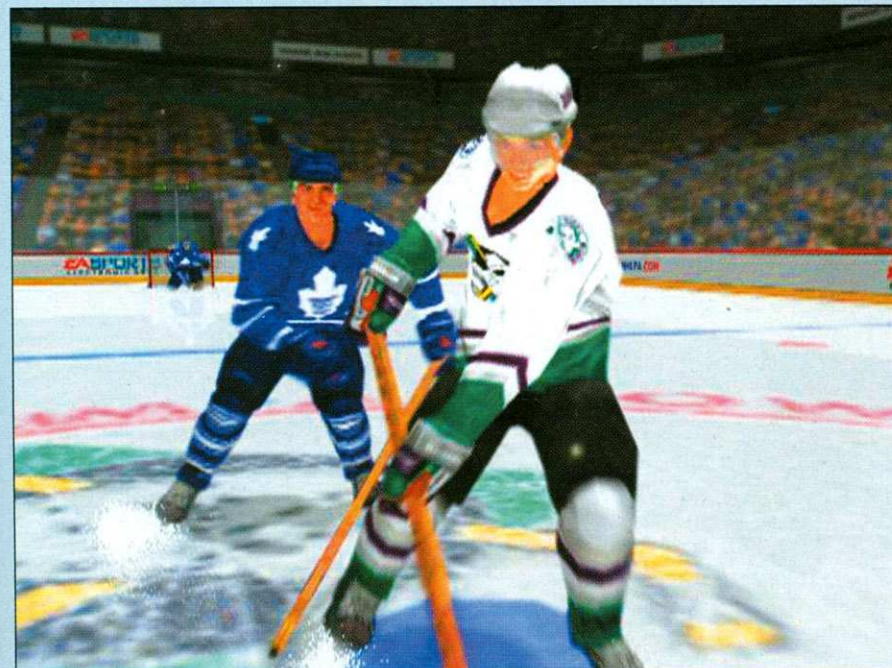
Nach dem Face-Off erwarten Fans zahlreiche Neuerungen. So kennzeichnet ein unter dem Akteur abgebildetes Symbol brachiale Verteidiger oder besonders treffsichere Stürmer-

## „NHL 2001 wird Sie gekonnt aufs Glatteis führen.“

stars; somit können auch Neueinsteiger schnell die wichtigsten Spieler ihres Teams erkennen. Die Kufencracks haben kräftig an ihrer Schusstechnik gefeilt und feuern knallharte Schlagschüsse aus dem Stand oder neue Schüsse aus dem Handgelenk ab.



■ **DISTANZ** Die rasante Jagd nach dem Puck kann aus zahlreichen Positionen verfolgt werden.



■ **TRICKREICH** NHL-Superstar Teemu Selanne von den Anaheim Mighty Ducks lässt den Gegenspieler mit einer Drehung gekonnt ins Leere skaten. Der Weg zum gegnerischen Tor ist somit frei.

## INFO Emotionen eisgekühlt

## Schmerzen inklusive!

Die Entwickler von EA Sports haben für NHL 2001 an den der Spielsituation entsprechenden Mimiken der NHL-Profis gefeilt.

Bei brutalen Checks auf dem Eis blickt der gnadenlose Angreifer finster drein und dem Opfer kann man die Schmerzen des rabiaten Remplers deutlich vom Gesicht ablesen. Bei gelungenen Tricks oder erfolgreichen Schussversuchen erhellet dagegen ein verschmitztes Grinsen die Sportler-Miene.



■ **HIT-PARADE** Der Gesichtsausdruck des Verteidigers verheißt nichts Gutes.



■ **SCHMERZHAFT** Der harte Check an der Bande hinterlässt auch im Gesicht des Opfers Spuren.

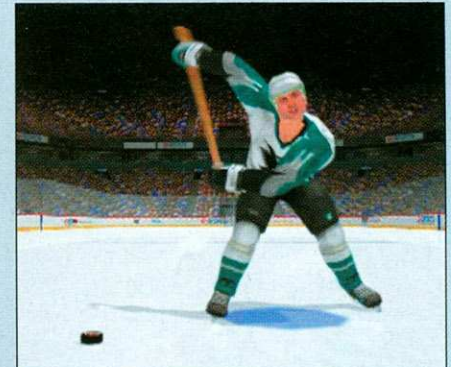
Damit auch echte Eis-Veteranen eine Herausforderung finden, wurde die KI der CPU-Teams aufgemöbelt. Ein neu integriertes Momentum-Meter zeigt während des Matches an, ob Ihr Team voll motiviert zur Sache geht oder sich mit der drohenden Niederlage abgefunden hat. Schlüsselszenen wie

krachende Checks gegen den gegnerischen Superstar oder ein entscheidendes Tor verändern die Anzeige zu Ihren Gunsten. Die authentischen Animationen werden durch das Mienenspiel und die Körpersprache der NHL-Athleten perfekt ergänzt.

Jens Quentin



■ **SAVE** Die virtuellen Goalies stehen ihren realen Vorbildern in Sachen Reaktion in nichts nach.



■ **DECKUNG!** Der NHL-Profi von den Sharks überzeugt durch vorbildliche Schusshaltung.

ANGESPIELT NHL 2001	
System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Eishockey
Spieler	1-4
Sprache	Engl. Texte/engl. Sprache
Preis	Nicht bekannt
Termin	Herbst (USA)
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	5 Spielmodi
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	EA Sports

## EINSCHÄTZUNG

**Sehr Gut**

„NHL 2001 wird auf der PlayStation 2 einschlagen wie ein Schlagschuss von Eric Lindros!“





■ **CLOSE-UP** Konami verspricht extravagante Kamerawinkel für ein atemberaubendes Spielgefühl.



■ **KOPF AN KOPF** Die Konsistenz des Schnees soll je nach Strecke unterschiedlich ausfallen.



■ **TWILIGHT ZONE** Skilifte und Nadelbäume im Hintergrund wirken bereits recht realistisch.

# ESPN X Games Snowboarding

>> <b>GENRE</b>
Sport
>> <b>SPIELER</b>
1-4
>> <b>HERSTELLER</b>
Konami
>> <b>INTERNET</b>
www.konami.com

**Gelingt Konami mit auf der PlayStation 2 der Sprung in die neue Geschwindigkeits-Dimension?**

Konamis Ziel, in Zusammenarbeit mit Brettkünstlern wie Peter Line oder Terje Haakonsen das Tempo und charakteristische Flair des Snowboard-Sports einzufangen, scheint beim Anblick der aktuellen Bilder in greifbarer Nähe. Die Entwickler setzen hier neben Details wie szenetypischen, in virtuellen Windböen flatternden Schlapper-Klamotten vor allem auf rasante Kameraführung. So fährt das „Objektiv“ nah an die Boarder heran und folgt ihnen beim Sprung mit Schwindel erregenden Einstellungen. Landet Ihr Sportler nach einem Stunt wieder auf weißem Grund, so spritzt der Schnee nicht nur auf, Sie werden beim mehrmaligen Befahren der Stelle auch Ihre eigens gepflegten

Brettspuren auf der Pistenoberfläche wieder erkennen können. Für die künstliche Berglandschaft versprechen die Programmierer versteckte Strecken, Upgrades und abwechslungsreiche Hänge, die sich auch durch eine unterschiedlich griffige Oberfläche auszeichnen sollen. Neben den Wettbewerbsarten Border Cross, Halfpipe, Big Air und Slopestyle sind ein Head-to-Head-Modus, ein Free-ride-Modus und ein Create-A-Rider-Modus in Arbeit. Während die standardmäßig anwählbaren Profi-Fahrer über festgelegte Stunt-Kombinationen verfügen, können Sie in der Create-Variante Ihr persönliches Pixel-Alter-Ego inklusive individueller Move-Palette erstellen. Um das Gameplay für Einsteiger



■ **GUTE NACHT** Statt der Sonne blenden während der Nachtfahrten gleißende Flutlichter.



■ **DICHTER VERKEHR** Jeder Snowboarder verfügt über ein individuelles Repertoire von Stunts.

wie Veteranen interessant zu machen, soll der Schwierigkeitsgrad der Kunststücke stark variieren, so dass einige Stunts bereits nach wenigen Versuchen gelingen, während Sie für andere mehrere Übungsstunden vor der Konsole verbringen müssen.

Stefanie Schetter

■ **BODENLOS** Ob Konamis Snowboard-Projekt auch für PlayStation-2-Spieler ein Höhenflug wird, bleibt abzuwarten.



ANGESPIELT <b>X Games-Snowb.</b>	
System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Sport
Spieler	1-2
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Nicht bekannt
Termin	Oktober
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	4 Kurse, 3 Spielmodi
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Konami

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Rasante Kurse und Kamerafahrten lassen auf ein frisches Wintersport-Vergnügen hoffen“





■ **BRETTART** Actionreiche Rennen werden meistens durch die kleinsten Fehler entschieden.



■ **SKYSURFING** Steigern Sie Ihr Adrenalin! Je mehr Sie aufbauen, desto schneller werden Sie.



■ **SCHNEEVERGNÜGEN** Die Rennstrecken sind sehr groß und bieten Platz für trickreiche Stunts.

# SSX Snowboard Supercross

>> <b>GENRE</b>
Sport
>> <b>SPIELER</b>
1-2
>> <b>HERSTELLER</b>
Electronic Arts
>> <b>INTERNET</b>
ssx.ea.com

Die EA-Sportveteranen sorgen für heiße **Crossboarding-Action** auf eiskaltem Untergrund.

Eine ganze Lawine an neuen Sportspielen für die PlayStation 2 rollt auf uns zu. Ganz vorne mit dabei sind Electronic Arts, die den Anfang mit *SSX Snowboard Supercross* machen. Dabei handelt es sich nicht um ein einfaches Snowboard-Rennen, sondern um ein abwechslungsreiches Boardercross-Arcade-Spiel, das sich sehen und hören lassen kann. Beweisen Sie Ihre Bretttauglichkeit in drei verschiedenen Gameplay-Modi, die jeweils mehrere actionreiche Snowboard-Events enthalten. Der interessanteste dürfte hierbei der World Circuit sein, in dem stilsichere Boarder hochgejubelt und Loser schnell der Piste verwiesen werden. Die Liste der Teilnehmer besteht aus acht extrem

unterschiedlichen Charakteren, von denen jeder seine eigenen Tricks auf Lager hat. Und gute Tricks sind nicht nur für den Stil wichtig, sondern füllen auch die Adrenalinreserven der Boarder auf, mit deren Hilfe sie schneller fahren können. Die acht riesigen Pisten (davon eine Bonus-Strecke) bestechen durch ihr abwechslungsreiches Design und unglaubliche Grafikeffekte. Dabei läuft das Spiel mittlerweile deutlich flüssiger als frühere Versionen. Doch nicht nur fürs Auge wird einiges geboten. Den intelligenten Soundtrack, der sich je nach Fahrweise verändert, steuern übrigens Beastie-Boys-Mixer Mike und Rahzel von Roots bei.

Stefanie Schwarz



■ **SCHARFE TYPEN** Jeder der acht internationalen Charaktere besteht aus über 5.000 Polygonen.



■ **WIR MACHEN DEN WEG FREI** Das Spiel lebt auch vom Abwechslungsreichtum der Strecken.



■ **SPUREN IM SCHNEE** Großartige Licht- und Schatteneffekte fangen die richtige Stimmung ein. Mit solch cooler Grafik und feinen Texturen ist *SSX Snowboard Supercross* ein absoluter Augenschmaus.

## ANGESPIELT SSX Snowboard Supercross

System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sport
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	Nicht bekannt
Termin	2000
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Ansteigend	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	8
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	EA Sports

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Ein Boardercross-Game, das durch hervorragenden Soundtrack und Grafik besticht.“

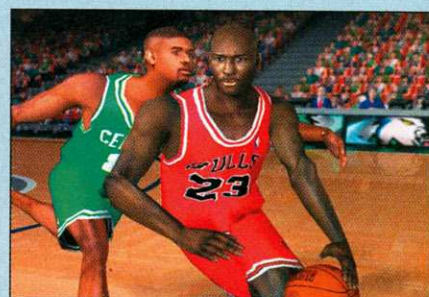




■ **ONE ON ONE** Trotz seiner Center-Statur hat Tim Duncan eine gute Ballbehandlung.



■ **BOOM-SHAKALAKA!** Nicht umsonst zählt Kevin Garnett zu den absoluten Dunk-Königen der NBA.



■ **COMEBACK?** NBA-Rentner Michael Jordan spielt wenigstens noch virtuell die Verteidiger aus.

# NBA Live 2001

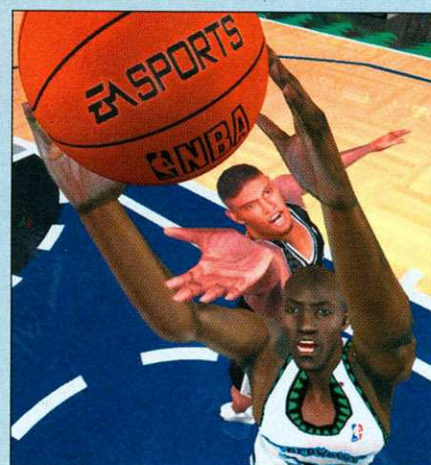
<b>»GENRE</b>
Basketball
<b>»SPIELER</b>
1-4
<b>»HERSTELLER</b>
Electronic Arts
<b>»INTERNET</b>
www.easports.com

Mit NBA Live 2001 von EA Sports zeigen die Top-Athleten aus der weltbesten Basketballliga auch auf der PlayStation 2 ihre beeindruckenden **Ballkünste**.

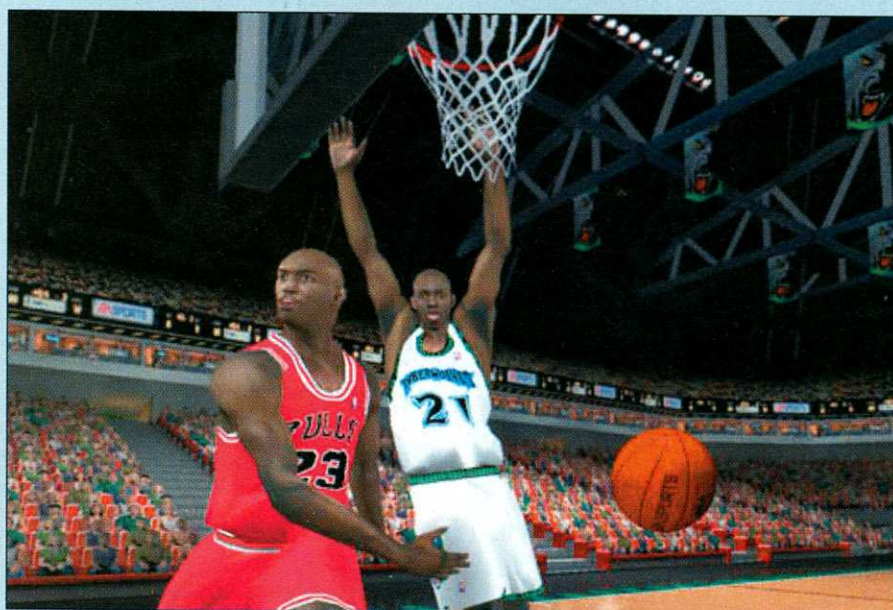
Im Line-Up der exzellenten Sportsimulationen darf natürlich auch eine Umsetzung der inzwischen in die siebte Spielzeit gehenden *NBA Live*-Serie nicht fehlen. Auch auf dem Basketball-Court versprechen die Tüftler von EA Sports den Fans zahlreiche neue Ideen und Detailverbesserungen. In Sachen Gameplay soll das neuartige Reward-System für lang anhaltende Motivation sorgen. Dabei erhält der Spieler für herausragende Leistungen wie einen Sieg mit mehr als zehn Punkten Differenz oder drei hintereinander versenkte Dreier-Punkte, die beim Erstellen eines eigenen Dunk-Monsters in verbesserte Werte umgemünzt oder für den „Kauf“ eines Bonusteams verwendet werden können. Stichwort Bonusteams: Im Spiel werden acht

der berühmtesten Meister-Mannschaften versteckt sein, so wird man beispielsweise die lebende Legende Larry Bird mit seinen Teamkameraden der Boston Celtics von 1986 übers Parkett steuern können. Machen Sie sich also auf fürchterliche Frisuren und enge Jerseys gefasst! In Sachen Technik sorgen aufwendiges Motion-Capturing und neue Animationen wie das Aufposten am Korb für geballten Realismus. Aufgeregte Coaches und animierte Fans werden für gelungene NBA-Atmosphäre in Basketball-Tempeln wie dem Madison Square Garden sorgen. Akustisch werden elegante Korbleger und einschüchternde Monsterblocks von einer Vielzahl ruppiger Rap- und Hip-Hop-Reime untermauert.

Jens Quentin



■ **LUFTKAMPF** An den Handflächen der NBA-Profis können Sie den Detailreichtum erkennen.



■ **DEFENSE** Aufgrund der guten Verteidigung bleibt His Airness nur der No-Look-Pass nach außen. An der Decke der Stadionhalle können Sie die Banner der heimischen Minnesota Timberwolves erkennen.

ANGESPIELT NBA Live 2001	
System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Basketball
Spieler	1-4
Sprache	Engl. Texte/engl. Sprache
Preis	Nicht bekannt
Termin	Herbst (USA)
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	EA Sports

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Im Herbst wird bei allen NBA-Fans der Liga-Slogan ‚I love this game!‘ auch auf der PlayStation 2 regieren!“



# Knockout Kings 2001

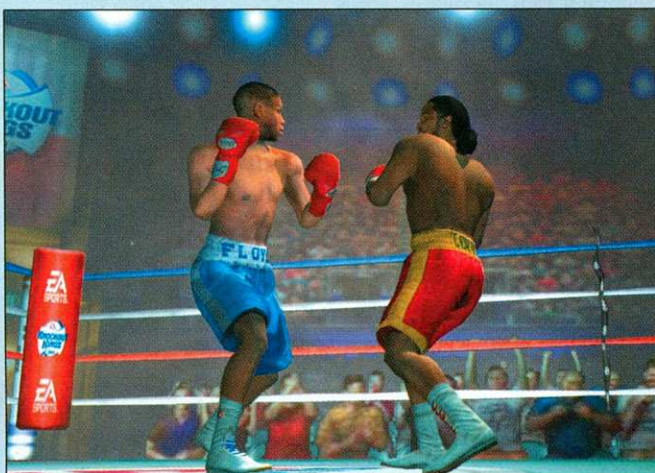
Angespielt Knockout Kings 2001

» **GENRE**  
Boxen  
» **SPIELER**  
1-2  
» **HERSTELLER**  
Electronic Arts  
» **INTERNET**  
www.easports.com

Mit Knockout Kings 2001 (alias Box Champions 2001) holt EA auf der PS2 zum **Rundumschlag** aus.

Die Box Champions-Serie aus dem Hause Electronic Arts gilt zu Recht als beste Umsetzung des harten Sports auf den diversen Konsolenplattformen. In der neuesten Auflage des Boxspektakels lassen erstmals auch Vertreterinnen des schwachen (?) Geschlechts die Fäuste fliegen. Während von den Damen bislang noch keine Namen bekannt sind, dürfen sich Fans auf vergangene oder aktuelle männliche Legenden wie Muhammad Ali, Joe Frazier oder Lennox Lewis freuen. Die Entwickler aus dem Hause Black Ops haben besonderes Augenmerk auf den Karrieremodus gelegt, der Sie alle Höhen und Tiefen eines Profisportlers durchleben lässt. Neben harten Trainingseinheiten und stundenlangen Sparrings versuchen Ring-Rivalen, Ihnen den Weg auf der Karriereleiter zu versperren. Sie können das Nachwuchstalent mit individuellen Schlagkombinationen ausstatten oder berühmte Moves von den Großen der Szene einstudieren. Nach dem Eröffnungs-

gong können mit Hilfe des neuartigen Dynamic-Punch-Control-Systems einzelne Schläge zu einem spektakulären Festival furioser Fausthiebe kombiniert werden. Dank der überarbeiteten Steuerung hat man jederzeit volle Kontrolle über den Athleten und kann somit beispielsweise sofort auf aggressive Angriffe des Gegners kontern. Die erstmals eingesetzte „Cyber Scan“-Technologie ermöglicht es, die Konterfeis und Körper der Boxer bis ins Detail auf die PlayStation 2 zu bannen. Weitere Features wie authentische Referees oder individuelle Einmarschhymnen



■ **RESPEKT** Beide Faustkämpfer gehen den Fight zu Beginn verhalten an. Die Fans am Rande des Rings sind total aus dem Häuschen.



■ **STEP IN THE ARENA** Dynamische Lichteffekte leuchten den Boxring eindrucksvoll aus.



■ **UNGLEICHES DUELL** Hier treffen zwei unterschiedliche Gewichtsklassen aufeinander.

sorgen in- und außerhalb des Rings für einen hohen Realitätsgrad.

Jens Quentin



■ **WOOSH!** Diese linke Gerade verfehlt nur knapp das Kinn des Schwergewichtlers.



■ **ATTACKE** Floyd Mayweather sucht seine Chance gegen Lennox Lewis in der Offensive.

ANGESPIELT Knockout Kings 2001	
System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Boxen
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Winter (USA)
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	-
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Black Ops

EINSCHÄTZUNG

**Sehr Gut**

„Dieses Spiel wird Boxfans treffen wie ein krachender Schwinger von 'Iron' Mike Tyson!“

PLAY-STATION 2





■ **TV?** Die harten Matches sind kaum noch von einer TV-Übertragung zu unterscheiden.



■ **AUFGEDECKT** Gute Leistungen auf dem Spielfeld werden diesmal mit Madden Cards belohnt.



■ **FINTE** Der Rams-Receiver lässt seinen Gegenspieler durch eine Täuschung ins Leere laufen.

**» GENRE**  
Football  
**» SPIELER**  
1-4  
**» HERSTELLER**  
Electronic Arts  
**» INTERNET**  
www.easports.com

**Ab Herbst sind auf der PlayStation 2 Monsterhits, tolle Touchdowns und strategische Spielzüge möglich.**

# Madden NFL 2001

**B**ei der neuesten Auflage der Simulation wurde neben den inzwischen obligatorischen Spielerlizenzen erstmals auch eine Lizenz zur Verwendung der Team-Coaches erworben. Somit ist auch an der Sideline für höchsten Realismus gesorgt. Die engagierten Coaches geben neue Spielzüge aus, feuern ihr Team an oder liefern sich hitzige Diskussionen mit den Schiedsrichtern. Der Detailgrad in Sachen Präsentation wurde dank der Rechenpower der PlayStation 2 kräftig nach oben geschraubt. So sind von der Facemask am Helm bis zu den Ellbogen-Pads alle Accessoires der NFL-Profis zu erkennen. Treffen zwei Gladiatoren der Neuzeit aufeinander, sorgt eine ausgeklü-

gelte Kollisionsabfrage für physikalisch korrekte Reaktionen. So wird ein wendiger Cornerback beispielsweise nur schwer ein effektives Tackling gegen einen bulligen Fullback anbringen können. Ein schneller Wide Receiver hingegen kann durch einen Antritt einem mies gelaunten Line Backer entkommen. Hat man es bis in die Endzone geschafft, wird man mit neuen Jubelanimationen belohnt. Für echte Strategen besteht die Möglichkeit, in der Defense in letzter Sekunde die Aufstellung zu ändern, um somit auf den Spielzug des Gegners vorbereitet zu sein. Als Anerkennung für herausragende Leistungen erhalten Fans die so genannten Madden Cards, die das virtuelle



■ **YOU THE MAN!** Die Green Bay Packers freuen sich über einen gelungenen Spielzug.

Gegenstück zu den in den USA beliebten Trading Cards darstellen.

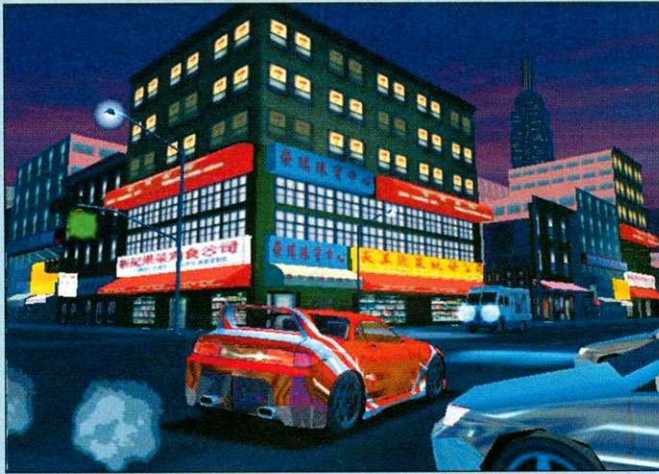
Jens Quentin



■ **RENDEZVOUS** Auf dem Turf schenken sich die NFL-Athleten keinen Zentimeter. Dieser nicht ganz regelgerechte Block des Titans-Spielers dürfte allerdings eine Strafe zur Folge haben.

ANGESPIELT Madden NFL 2001	
System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Football
Spieler	1-4
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Herbst (USA)
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	-
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	EA Sports
EINSCHÄTZUNG	<b>Super</b>
„Mit Madden NFL 2001 erwartet alle eingefleischten Fans der Football-Himmel auf Erden.“	





■ **PLATZ DA!** Bei so viel Action bleibt leider viel zu wenig Zeit, um sich mit den sehr gut ausgearbeiteten Hintergründen zu beschäftigen.



■ **AB DURCH DIE MITTE** Ohne Rücksicht auf Verluste bei Unbeteiligten müssen Sie Ihre Konkurrenten abhängen und als Erster durchs Ziel kommen.

# Midnight Club: Street Racing

» **GENRE**  
Rennspiel  
» **SPIELER**  
1-2  
» **HERSTELLER**  
Rockstar Games  
» **INTERNET**  
www.rockstargames.com

**Rockstar Games wollen sich auf schräge Rennspiele mit Hintergrundgeschichte spezialisieren.**

**M**idnight Club: Street Racing ist der erste von zwei Rennspieletiteln, die Rockstar Games für die 128-Bit-Konsole angekündigt haben. Sie übernehmen die Rolle eines Teilnehmers der berühmten Untergrundrennen, die auf öffentlichen Verkehrswegen ausgetragen werden. Im Arcade-Stil heizen Sie durch voll befahrene Straßen, wobei Ihnen Wege durch

Häfen, Einkaufszentren oder über Häuserdächer als Abkürzungen dienen, um der Erste zu sein. Dabei haben Sie die Wahl zwischen 17 unterschiedlichen Karossen, von denen Sie im Laufe des Spiels jede nach eigenem Ermessen tunen und modifizieren können. Um aber erst einmal bei den großen Tieren mitfahren zu dürfen, müssen Sie im Core-Modus durch gewagte Fahrmanöver die Aufmerksamkeit der Midnight Clubs erregen. Neben diesem Modus gibt es noch

diverse Einzel- und Mehrspieleroptionen für illegalen Fahrspaß. Die Rennen finden in bekannten Städten wie New York, Tokio und London statt, die detailreich und grafisch recht ordentlich nachgebildet wurden. In New York kann man zum Beispiel durch einen gewagten Sprung einen Ausflug auf den Flugzeugträger USS Intrepid unternehmen. Sowohl am Rande stehende Objekte als auch die anderen Verkehrsteilnehmer reagieren realistisch auf Kollisionen. Wundern Sie sich aber nicht, wenn Sie kurz darauf von einem Streifenwagen verfolgt werden.

Stefanie Schwarz



■ **BIG BANG** Die anderen Verkehrsteilnehmer wissen nicht, dass Sie doch nur gewinnen wollen.

■ **GRELLE FARBEN** Bei Midnight Club: Street Racing gibt es für jeden Geschmack das richtige Auto zur Auswahl.



■ **VORFAHRT BEACHTET** Ausnahmsweise hält sich dieser Rennfahrer mal an die Verkehrsregeln. Zu häufig darf das bei Midnight Club: Street Racing aber nicht vorkommen, sonst ist man schnell der Letzte.

## ANGESPIELT Midnight Club: Street Racing

System	PlayStation 2
Hersteller	Rockstar Games
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	November 2000
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Angel Studios

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Actionreiches Rennspiel mit hochauflösender Grafik und Liebe zum Detail“



# Hresvelgr

» GENRE
Rennspiel
» SPIELER
1
» HERSTELLER
Gust
» INTERNET
www.gust.co.jp

Mit Hresvelgr fährt eines der ersten **futuristischen Rennspiele** auf die PlayStation 2. Wir haben für Sie schon im Vorfeld einen eingehenden Blick riskiert.

Bringen Sie die Sitze in eine aufrechte Position, stellen Sie das Rauchen ein und bereiten Sie sich auf den Absturz vor. Denn das Spiel mit dem unaussprechlichen Namen dürfte Rennspielenthusiasten schon nach wenigen Minuten vor Wut in den Controller beißen lassen. Vielleicht könnte man sich noch damit abfinden, dass die Hintergründe wenig detailliert und nur niedrig auflösend sind. Auch damit, dass der Düsenjet, den Sie fliegen, in der Rückenansicht wenig hermacht. Dass das Spiel aber bei solchen Grafikdefiziten auch noch mit einer äußerst ärmli-

chen Framerate daherkommt, ist nicht mehr zu verzeihen. Da ist es dann schon fast klar, warum ein Mehrspieler-Modus fehlt ...

## Versuch macht unklug

Obwohl die Rennmaschinen eigentlich als Flugzeuge bezeichnet werden, hat man eher den Eindruck eines Schwebefahrzeugrennens wie in *WipEout*. Die Rennstrecken sind festgelegt, wogegen ja eigentlich auch nichts spricht. Aber wer will schon mit einem Düsenjet so eingeschränkt sein, dass er die Strecke kaum verlassen kann? In der Mitte der Bahn verläuft nämlich ein Energieband, aus dem die Flieger ihre Antriebsener-

gie holen. Sie sind aber so abhängig von diesem Band, dass Sie schon abstürzen, wenn Sie sich nur für 3 Sekunden davon entfernen. Wären Sie dann wenigstens noch schnell genug, um wieder rechtzeitig das Band zu erreichen, hätte das sogar eine gewisse Herausforderung sein können. Sie hätten Abkürzungen nehmen oder Hindernisse leichter umgehen können. Da der Jet aber auch noch

langsamer wird, sobald er keine Energie mehr bekommt, wird es schnell frustrierend.

Neben der geringen Geschwindigkeit sorgt dann auch die schwammige Steuerung für zusätzliche Probleme. Sie können zwischen manueller und automatischer Lenkung wählen, wobei die

„Leider kommt das schöne Design der Jets kaum zum Tragen.“

■ HALBHERZIG Das Design der Düsenjets ist nicht zu verachten, bleibt aber leider einer der wenigen positiven Aspekte des Spiels.



■ STARTSCHUSS Bei so einem Screenshot könnte man vermuten, dass mehr in dem Spiel steckt.



■ ENERGIEVERLUST Entfernen Sie sich zu weit von dem Energieband, droht Ihnen der Absturz.





■ **STURZFLUG** In solchen Momenten bekommt man fast das Gefühl, doch in einem Flieger zu sitzen.



■ **NACHTFALTER** Die bunten Hintergründe sind wenig detailliert und in niedriger Auflösung.

automatische Sie immer in der Nähe des Bandes hält. Das bewahrt Sie zwar vor allzu häufigen Abstürzen, macht aber andererseits Abkürzungen noch eine Stufe unmöglicher. Die manuelle Steuerung hingegen bietet Ihnen alle Schwierigkeiten des Fliegens einer exakt vorgegebenen Strecke.

## Design oder nicht Design

Sie können zwischen 8 Teams mit jeweils 2 Fahrern wählen, deren Maschinen sich in Ihren Eigenschaften nicht nennenswert unterscheiden. Einige sind leichter gebaut und somit schneller, andere hingegen halten mehr aus und besitzen auch mehr Stauraum für Waffen. Da diese Waffen aber nicht besonders häufig effektiv eingesetzt werden können, sollten Sie eher auf einen schnellen Flieger setzen. Positive Erwähnung verdient lediglich das coole Design der Düsenjets.



■ **KONTRASTE** Die Farbzusammenstellungen lassen in den meisten Fällen arg zu wünschen übrig. Auch wenn eine etwas weniger auffällige Kolorierung das Spiel nicht ansehnlicher gemacht hätte.

## INFO Die Strecken

### Tunnels und Luftbrücken

Vor jedem einzelnen Rennen wird Ihnen die zu fahrende Strecke mit allen ihren Eigenarten genauestens erläutert und vorgefahren.

Bevor Sie im Rennen mitfahren können, müssen Sie sich zunächst einmal qualifizieren. Zu diesem Zweck fahren Sie jede Strecke erst einmal allein gegen die Zeit. Haben Sie dann einen guten Rang erreicht, dürfen Sie gegen andere Fahrer antreten. Wie die ersten, von Anfang an freigeschalteten Runden aus- sehen, zeigen wir Ihnen schonmal im Voraus:

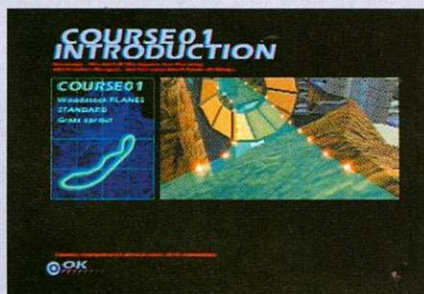


■ **MARINEPARK F.H.** Hier ist es schon um einiges schwieriger, dem durchsichtigen Band zu folgen.



■ **ABSEITS** Bedingt durch die träge Steuerung ist es schwer, auf der richtigen Höhe zu bleiben.

Leider sehen Sie während der Rennen nicht viel mehr als die blau leuchtenden Antriebe oder das Innere des Cockpits – je nachdem, welche Sicht Sie gewählt haben. Da Sie aber



■ **WOODSTOCK PLANES** Der erste Level zeichnet sich durch viele kurvenarme Tunnels aus.



■ **BRAMBLE YARD** Der Minenlevel verlangt große Präzision, leider ist diese nur selten möglich.



■ **SCHMERZ, LASS NACH** Würden die Antriebe nicht leuchten, könnte man den Jet kaum erkennen.

garantiert eher damit beschäftigt sein werden, den Aus-Knopf Ihrer Konsole zu drücken, fällt das auch nicht mehr ins Gewicht.

Stefanie Schwarz

ANGESPIELT	Hresvelgr
System	PlayStation 2
Hersteller	Gust
Genre	Rennspiel
Spieler	1
Sprache	Japanische Texte/ engl. Sprache
Preis	Nicht bekannt
Termin	Erhältlich (Japan)
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Ansteigend	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	4+
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Gust

EINSCHÄTZUNG **Naja**

„Flügelahmer Düsenjet-Racer, der durch miese Grafik und langweiligen Sound auffällt.“





■ **VIDEO-JOCKEY** Dies ist der Hauptscreen des Spiels, in dem Sie die Filmschnipsel aneinander reihen. Die Szenen mit Längen von einem bis zu vier Blöcken müssen jeweils Abschnitte von acht Blocks ergeben.



■ **TIERISCHER SPION** Agent Leo ist die Hauptfigur des Agenten-Thrillers „The Codename 777“.



■ **VERSCHNAUPAUSE** Nach jedem Spiel-Abschnitt können Sie einige Sekunden lang aussetzen.



■ **DIE QUOTE ZÄHLT** Nach jeder Ausstrahlung eines kompletten Films wird Ihr Erfolg errechnet.

wird, der durch so genanntes Cel-Shading sogar recht plastisch wirkt. Spielerisch ist das Ganze allerdings wenig interessant und es bleibt abzuwarten, ob SCEe den Titel hier zu Lande veröffentlichen wird.

Michael Pruchnicki

» GENRE
Entertainment
» SPIELER
1
» HERSTELLER
SCEI
» INTERNET
www.scei.co.jp

**Mal was anderes: TVDJ sieht aus wie ein 3D-Anime und spielt sich ähnlich wie ein Musikspiel.**

■ **3D-ZEICHENTRICK**  
Die eckige Anime-Optik von TVDJ wird in Echtzeit berechnet.

Bei SCEIs ungewöhnlichem TVDJ müssen Sie aus einzelnen Filmschnipseln ein halbwegs sinnvolles TV-Programm zusammenschneiden – um die Sache interessant zu gestalten, muss das Ganze dabei in Echtzeit passieren, während das Programm schon ausgestrahlt wird. In der Praxis müssen Sie dabei Filmschnipsel mit vier Joypad-Tasten, denen jeweils inhaltlich und von der Länge her unterschiedliche Sequenzen zugeordnet sind, halbwegs rhythmisch zu Blöcken von acht Längeneinheiten zusammenfassen, wobei Sie bis auf den letzten Abschnitt inhaltlich völlig improvisieren können. Einen Sinn müssen die Filmschnipsel hintereinander nicht unbedingt ergeben (was auch kaum möglich ist), nur bei fehlender Abwechslung müssen Sie nochmal von vorn anfangen. Nachdem Sie eines der Programme halbwegs fehlerfrei innerhalb des Zeitlimits beendet haben, können Sie Ihr Werk nochmal am Stück bestaunen und kriegen umgehend die Einschaltquote mitgeteilt. Optisch ist TVDJ sehr interessant, da in Echtzeit-3D ein Zeichentrickfilm berechnet

ANGESPIELT	TVDJ
System	PlayStation 2
Hersteller	SCEI
Genre	Entertainment
Spieler	1
Sprache	Japanisch
Preis	Ca. DM 130,-
Termin	Erhältlich (Japan)
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/ja	4 Filme
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	–
Datenträger	Entwickler
DVD	SCEI
EINSCHÄTZUNG	OK
„Optisch ungewöhnliche, spielerisch wenig aufregende Musikspiel-Variation“	



# Rock'n Megastage

» **GENRE**  
Musikspiel  
» **SPIELER**  
1-2  
» **HERSTELLER**  
Jaleco  
» **INTERNET**  
www.jaleco.co.jp

Bei Jalecos Rock'n Megastage übernehmen Sie bis zu drei Instrumente in **Japan-Hits!**

**R**ock'n Megastage ist ein weiterer Versuch von Jaleco, auf Konamis Musikspiele-Zug aufzuspringen, der in japanischen Spielhallen gestartet wurde. Die Heimumsetzung für die PlayStation 2 wird komplett mit Mini-Fußmatte geliefert, mit der Sie im richtigen Moment das Schlagzeug zu den laufenden Musikstücken einspielen – bei höheren Schwierigkeits-

graden müssen Sie zusätzlich noch bis zu zwei der anderen Instrumente übernehmen (Gitarre, Bass oder Keyboard), nur im Easy-Modus können Sie das Getrommel der CPU überlassen. Die Musik bietet eine bunte Mischung von Covern japanischer Pop- und Rock-Songs, die zumindest gesanglich den Originalen aber nicht das Wasser reichen



■ **MULTI-TALENT** Je nach Schwierigkeitsgrad übernehmen Sie bis zu drei Instrumente.



■ **COVER-BAND** Die anwählbaren Musikstücke sind Coverversionen japanischer Hits.

## ANGESPIELT Rock'n Megastage

System	PlayStation 2
Hersteller	Jaleco
Genre	Musikspiel
Spieler	1-2
Sprache	Japanisch
Preis	Ca. DM 160,-
Termin	Erhältlich (Japan)

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/nein	34+ Songs
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Datenträger	Entwickler
DVD	Jaleco

EINSCHÄTZUNG **OK**

„Trotz generell netter Grundidee nur ein mittelmäßiges Musikspiel unter vielen“

können. Natürlich müssen Sie zum „Spielen“ der einzelnen Instrumente nicht viel davon verstehen, ein wenig Rhythmusgefühl reicht völlig aus. Grafisch macht der Titel leider sehr wenig her und auch sonst ist die Konkurrenz in diesem Sektor um einiges interessanter.

Michael Pruchnicki

# Scandal

» **GENRE**  
Interactive Movie  
» **SPIELER**  
1  
» **HERSTELLER**  
SCEI  
» **INTERNET**  
www.scei.co.jp

Mit dem **spielbaren Anime** Scandal konnte SCEI in Japan die Verkaufscharts stürmen.

**M**it der PlayStation 2 feiert das hier zu Lande wenig beliebte Interactive-Movie-Genre seine Renaissance. Scandal von Sugar & Rockets kann zumindest auf der „Movie“-Seite durchaus punkten, denn die stilvollen Anime-Bilder machen einiges her und sind anständig animiert. Besonders interaktiv ist das Ganze letztendlich aber nicht:

Die Filmschnipsel laufen standardmäßig automatisch ab und zwischendurch müssen Sie über Multiple-Choice-Menüs Entscheidungen treffen, die die Handlung beeinflussen – manchmal situationsbedingt sogar unter Zeitdruck. Obwohl der Film hinter dem „Spiel“ eigentlich ganz interessant wirkt, ist die japanische Version ohne Sprachkenntnisse wenig ergiebig. Eine englische oder gar deutsche Version erscheint leider unwahrscheinlich.

Michael Pruchnicki



■ **WAS NUN?** Manchmal müssen innerhalb eines Zeitlimits Entscheidungen getroffen werden.

## ANGESPIELT Scandal

System	PlayStation 2
Hersteller	SCEI
Genre	Interactive Movie
Spieler	1
Sprache	Japanisch
Preis	Ca. DM 130,-
Termin	Erhältlich (Japan)

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/ja	Entfällt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Datenträger	Entwickler
DVD	Sugar & Rockets

EINSCHÄTZUNG **OK**

„Optisch ansprechender Anime mit einem Hauch von Gameplay – für Nicht-Japaner leider reizlos.“



■ **FOTOGEN** Saki Kitazawa ist die Hauptfigur von Scandal.



■ **SPIELBARER ANIME** Die Videos, die das „Spiel“ ausmachen, sind optisch ziemlich ansprechend.



# CHEATS & CODES



Größtenteils sind wir ja vom berühmten Sommerloch verschont geblieben und können Ihnen auch in der sonnigen Jahreszeit viele Top-Titel präsentieren. Schummeleien für PlayStation-2-Spiele sind dagegen zur Zeit auch in Japan Mangelware. Fans des **Rollenspiels** Evergrace dürfen sich aber freuen, da wir uns dem Titel etwas ausführlicher widmen.



## Evergrace

Evergrace wird aller Voraussicht nach auch zu den ersten Titeln für die PlayStation 2 in Deutschland gehören. Grund genug für uns, die Verliese der japanischen Vollversion für Sie etwas genauer zu erkunden.

### Der Shadow Tower (Geheimdungeon)

Den geheimen Shadow Tower können Sie betreten, wenn Sie sich mit einem der Dark Crystals im Gepäck zu einem der Speicherpunkte begeben. Sind Sie dort angekommen, öffnen Sie den Item Screen und benutzen Sie den Dark Crystal. Die Kristalle bekommen Sie, indem Sie eine Weile auf die beiden Säulen am Fuße des Sky Towers (nach dem Lava Level) einschlagen. Nach einer Weile entfliehen diesem kleine, fliegende Kreaturen, welche die Dark Crystals bei sich tragen. Für jeden dieser Kristalle können Sie einen Ausflug in den geheimen Dungeon machen. Aber Vorsicht: Im Shadow Tower gibt es keine Shops oder Speicherpunkte. Stellen Sie also sicher, dass Sie sehr gut ausgerüstet sind, bevor Sie diesen äußerst

harten Dungeon betreten. Alle Monster dort sind

eine echte Herausforderung, tragen aber auch fette Beute bei sich. Auf Ihrer Reise durch das verwinkelte Labyrinth gibt es so einiges zu entdecken. Wir haben die interessantesten Dinge für Sie aufgelistet:

**Grüne Kristalle:** Mit Hilfe dieser Kristalle können Sie in die eigentliche Spielwelt zurückkehren. Beachten Sie aber, dass Sie bei einem erneuten Betreten des Shadow Tower dort wieder von vorne beginnen müssen und alle zuvor besiegten Gegner Ihnen erneut zusetzen werden.

**Blaue Strahlen:** Die blauen Lichter fungieren als Teleporter zwischen zwei Punkten.

**Brücken:** Zuweilen werden Sie nach dem Töten eines Monsters den Teil einer Brücke sehen, der irgendwo im Dungeon erscheint. Erlegen Sie insgesamt acht Monster des gleichen Typs, dann ist die Brücke vervollständigt und führt Sie in einen neuen Abschnitt.

**Seltene Türen:** Wenn Sie auf eine Tür stoßen, die nirgendwo hinzuführen scheint, sollten Sie sich auf einen harten Boss-Kampf vorbereiten.

**Seltene Gegenstände:** Bekämpfen Sie so viele Monster wie möglich. Die meisten Kreaturen im Shadow Tower tragen Gegenstände bei sich, die Sie ansonsten nirgendwo im Spiel bekommen.



■ **ALT UND WEISE** sind wir vielleicht nicht, haben aber dennoch nützliche Tipps zu Evergrace für Sie zusammenstellen können.



■ **GUT GERÜSTET** Den Shadow Tower sollten Sie nur bestens ausgestattet betreten.



■ **HAPPY SHOPPING** Kaufen Sie rechtzeitig ein, im Geheimdungeon gibt es keine Shops.

■ **GRAZIL** In Evergrace steuern Sie einen männlichen und einen weiblichen Charakter.



# PLAYSTATION®2

## SPIELETESTER GESUCHT

### Die Aufgabe

Interessierst du dich für Spiele? Das reicht noch nicht. Wir suchen Leute, die EAs beste Produkte für die PlayStation®2 spielen wollen, bevor sie irgend jemand anderes zu Gesicht bekommt. Du könntest unsere tollsten Games wie FIFA 2001, F1 Championship und SSX auf der PlayStation®2 schon einen Monat, bevor der Rest von Europa die Chance dazu bekommt, spielen.

Und dann kannst du uns deine Meinung zu jedem Spiel sagen. Du fliegst mit einem Freund nach Großbritannien, um dort den europäischen Hauptsitz von EA zu besuchen und in einem netten Hotel zu wohnen. Außerdem erhältst du als Geschenk eine PlayStation®2-Konsole sowie 3 EA-Spiele. 25 erfolgreiche Bewerber erhalten jeweils zwei Spiele für die neue Konsole.

### Qualifikationen

Bewerbungen müssen auf unserer Website unter <http://testers.ea.com> eingereicht werden. Dazu müssen die Bewerber persönliche Angaben machen. Außerdem müssen sie bereit sein, am 18.09.2000 zu EA zu reisen. Das ist schon alles.

### Über uns

Electronic Arts hat zum Start der PlayStation®2 folgende Top-Produkte für Euch: FIFA 2001, F1 Championship, James Bond - Die Welt ist nicht genug, Box Champions 2001, NHL™2001, NBA™2001 und SSX. Sobald du dich registriert hast, schicken wir dir regelmäßig Informationen über EA und die PlayStation®2 zu.

Bewerber müssen bereit sein, viel zu spielen.

Sieben Bewerber werden ausgewählt und am 10.09.2000 benachrichtigt. Einsendeschluss für Bewerbungen ist der 08.09.2000 um 0.59 Uhr.  
Bewerber müssen mindestens 13 Jahre alt und in Europa wohnhaft sein. Die kompletten Bedingungen sind erhältlich unter:  
<http://testers.ea.com/termsandconditions>



EA GAMES, das EA GAMES-Logo, EA SPORTS und das EA SPORTS-Logo sind Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation 2 ist eine Marke von Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.



# 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   
Kennwort Leserbriefe  
Roonstraße 21  
90429 Nürnberg**

E-Mail: [pszone@computec.de](mailto:pszone@computec.de)

## Reaktion zur Play Zone 8!

Glückwunsch an die Redaktion und alle Verantwortlichen. Mit der Ausgabe 8/2000 ist euch ein verdammt gutes Heft gelungen. Toll der große PS2-Teil, der nun nicht mehr wie eine Werbebeilage wirkt. Einzige Kritik: Poster hab ich früher zwar auch gesammelt (mit 34 braucht man ein Poster nicht zwingend). Von mir aus könnt ihr das aber weglassen und dafür mehr Reportagen bringen. Habt ihr uns, die Leserschaft, früher auch schon gesiezt? Mir ist ein paar Mal aufgefallen, dass kein „Du“, „Ihr“ oder „Euch“ usw. verwendet wird. Na egal. Erlaubt mir weiter, euch zu duzen. Ihr wart gut, seid besser geworden und werdet noch besser, hoffe ich. Schön, dass ihr nicht die inzwischen nervige Arroganz eines anderen (offiziellen) PlayStation-Magazins an den Tag legt. Eure Schreibe ist locker, ohne Allüren und macht Spaß. Manchmal hat man bei anderen Magazinen den Eindruck, dass sie sich für besser halten, bei euch nicht. Das macht euch sympathisch und beschert euch einen Dauerleser mehr, der über ein Abo nachdenkt! Der gelumbackte Rücken ist eine feine Sache, weil es einfach besser aussieht und euer Mag wertiger erscheinen lässt. Genug des Lobes. Weiter so!

**Play Zone:** Diesen Leserbrief drucken wir stellvertretend für die vielen positiven Reaktionen auf unsere satte 8er-Ausgabe ab. Wie wir sowohl aus der Leserbrief-Resonanz als auch unserer Zeugnisauswertung entnehmen konnten, sind die vielen Verbesserungen beim überwiegenden Teil unserer Leser auf Begeisterung gestoßen. Nach harten Produktionswochen entschädigt uns dein Schulterklopfen für alle Überstunden. Natürlich wird sich das Play-Zone-Team nicht auf seinen Lorbeeren ausruhen, sondern konstant an weiteren Verbesserungen feilen. Schließlich ist die „Nächste Generation“ immer in Bewegung! Zu deinen Anregungen: Wir wissen, dass viele Leser sogar gerne mehr Poster hätten und die von uns gewählten Motive kritisch begutachten. Dir sei gesagt, dass wir mittlerweile für jede Ausgabe eine Reportage planen. Es sei denn, Lara Croft klopft in letzter Minute an die Tür unserer Redaktion – wie bei dieser Ausgabe geschehen! Zu unserer Lesersprache: Die Altersstruktur unserer Leserschaft – von 8 bis 45 Jahren – lässt uns das „Sie“ angemessen erscheinen. Bei der Beantwortung der Leserbriefe machen wir es so, wie es der Leser macht. Werden wir gesiezt, siezen wir zurück, benutzt er das „du“, dann duzen wir ihn.

Frank Ehlenbeck

## Verbesserungsvorschläge

Euer neues Layout ist einfach super: Die Zeitung sieht jetzt richtig edel aus und der größere redaktionelle Umfang bekommt der Zeitung ebenfalls gut.

**Play Zone:** Weiteres Lob, das wir umgehend auch an die Layouter – die Geburtshelfer jeder Zeitschrift – weitergegeben haben.

Im Gegensatz zu eurer CD-Ecke finde ich eure Internet- und DVD-Seite echt gut – eine klasse Idee.

**Play Zone:** Die Meinungen der Leser bezüglich CD-, DVD und Internet-Rubrik sind geteilt. Musik-CDs sind aus dem Alltagsleben nicht mehr wegzudenken (wie Kollege Pruchnicki jeden Tag aufs Neue deutlich macht) und können auch auf der PlayStation abgespielt werden. In den Anfangszeiten der

PlayStation war ihre Eigenschaft als CD-Spieler ein zusätzliches Verkaufsargument. Derzeit und auch für die Zukunft bezieht die CD-Ecke zudem ihre Existenzberechtigung aus dem Umstand, dass viele Musikgruppen Stücke zu Spielen beitragen und gleichzeitig auch die Bedeutung von Spiele-Soundtracks zunehmen wird. Da die PlayStation 2 den Wechsel ins DVD-Filmzeitalter mitbegründen wird und das Internet momentan in aller Munde und bald überall im Alltag sein wird, möchten wir diesen Trends angemessenen Platz einräumen. Allerdings: Vierzig Seiten CD-/DVD-Kritiken – wie sie derzeit schon das japanische Videospielzeitungs-Flaggschiff „Famitsu“ bietet – wird es in absehbarer Zeit nicht geben. Wir möchten an dieser Stelle nochmals alle Leser aufrufen, uns ihre Meinung bezüglich der angesprochenen Rubriken mitzuteilen. In Hinblick auf die Fähigkeiten der PlayStation 2 wäre es vielleicht sinnvoll, wenn ihr euren Lesern ein bisschen die Vorteile von Dolby Digital oder anderen DVD-Features (wie Multi-Angle oder mehrere Tonspuren) erläutern würdet. Ihr könntet diesen Technikführer ja über mehrere Ausgaben bis zum Release verteilen. Wie wär's mit einem kleinen Einkaufsführer für Dolby-Digital-Anlagen (Receiver und Boxen).

**Play Zone:** Noch etwas Geduld bitte. Derzeit liegt der Schwerpunkt unserer PS2-Berichte eindeutig auf angekündigten oder in Japan schon erhältlichen Spielen für die Traumkonsole. Pünktlich zum Launch werden wir nochmals alle DVD-Features präsentieren, Dolby-Digital-Boxen (in Japan gibt es mittlerweile Komplettsysteme extra für PS2) werden wir dann vorstellen, wenn Sie auch hier zu Lande erhältlich sind.

Fürs Internet muss ich mir ein teures Modem, eine teure Festplatte und – wenn ich was ausdrucken will – noch einen Drucker (obwohl ich einen Top-Drucker bereits für meinen PC besitze) kaufen. Abgesehen vom Preis, wie soll ich das alles komfortabel in meinem Wohnzimmer unterbringen?

**Play Zone:** Der Preis dieser Komponenten wird durch den Wettbewerbsdruck im Konsolenbereich sicher sinken. Außerdem handelt es sich bei Modem oder Drucker nur um einen mittelfristigen Zusatznutzen. Gespielt wird nach wie vor mit dem Controller! Wenn dein Wohnzimmer nicht kleiner als ein japanisches Einzimmer-Appartement ist, wird sich eine Lösung finden. Schließlich wird alles, was im Zusammenhang mit PS2 steht, so gefertigt, dass es im japanischen Stammmarkt vermarktab bleibt – spricht: Es muss kompakt sein!

Michael Rottke

## Lob und Tadel

Als treuer Abonnent eures Magazins halte ich heute schon die druckfrische Ausgabe 8/2000 in den Händen. Mir sind natürlich die umfangreichen Änderungen aufgefallen. Nach aufmerksamem Durchblättern kann ich sagen, dass die „neue Generation“ der meiner Meinung nach besten PS-Zeitschrift äußerst gelungen erscheint. Jedoch gibt es auch Kritik:

1. Der Heftumfang wurde zwar erhöht, dies ist aber fast ausschließlich auf die Vergrößerung des Komplettlösungsteils zurückzuführen.

**PLAY ZONE:** Schön, dass auch dir „die neue Generation“ gefällt. Deiner Behauptung bezüglich des



Heftumfangs muss ich allerdings widersprechen: Wenn du die Ausgabe 8/2000 mit der Ausgabe 7/2000 objektiv vergleichst, wirst du feststellen, dass auch der Angespielt- und der PlayStation-2-Sonderteil gehörig zugelegt haben. Hatten wir in der Ausgabe 7/2000 – beginnend mit der Reportage, abschließend mit dem Spielelexikon – nur 24 Seiten Vorberichte, so findet sich in der Ausgabe 8/2000 fast die doppelte Anzahl, nämlich 40 Seiten. Und auch der PlayStation-2-Sonderteil hat sich verdoppelt: Von 16 Seiten Beilage (7/2000) auf 32 Seiten (8/2000) Sonderteil mit Stammpfatz!

2. Außerdem finde ich die Vergrößerung der Lifestyle-Ecke (mit den DVDs und Musik-CDs) sehr unpassend für ein Playstation-Magazin. Die Seite mit den Webseiten schließe ich hierbei aus. Ich habe nichts gegen die Berichterstattung, aber ich glaube, dass wenige eurer Leser diese Seiten bewusst lesen. Für mich persönlich ist das verschwendetes Papier.

**Play Zone:** Im Gegensatz zum weiter oben stehenden Leserbrief von Michael Rottke, vertrittst du eine andere Auffassung, die ebenfalls in unsere Überlegungen einfließen wird, wie wir mit diesen Rubriken weiterhin verfahren werden.

Ich möchte nochmals betonen, dass ich euer Heft sehr gut finde und diese Änderungen sehr begrüße. Macht weiter so und bleibt im Wandell

**Play Zone:** Versprochen!

Alexander Glackl

## MGS 2 und danach?

Vielen Dank für den tollen E3-Report. Als ich die Bilder von *Metal Gear Solid 2* sah, hatte ich wirklich Tränen in den Augen. Die Bilder sahen derart genial aus, dass ich es jetzt kaum noch erwarten kann. Auch die Bilder von *Tekken Tag Tournament* und *Dead or Alive* gaben Anlass zum Staunen: Der hohe Detailgrad, die neuen Moves und die tollen Kämpfer lassen einiges vom PS2-Launch erhoffen. Ist die Grafik der Sony-Wunderkiste mit *Metal Gear Solid 2* voll ausgenutzt oder kommt eines Tages mal wieder Squaresoft daher und bringt sie dann erst richtig ins Schwitzen? So wie auch bei der PS1 und *Final Fantasy VIII*?

**Play Zone:** Wer wird denn gleich weinen? Zugegebenermaßen hat uns der MGS2-Trailer aber auch derart beeindruckt, dass wir prompt die in Japan erhältliche Trailer-DVD ordern mussten. Der Umstand, dass KCEJ (Konami Computer Entertainment Japan) extra den MGS2-Trailer herausgebracht hat, unterstreicht natürlich auch, dass dieses Spiel in puncto Qualität derzeit die Spitze der PS2-Entwicklungen markiert. Doch *Metal Gear Solid 2* ist nur der Anfang. Wir gehen davon aus, dass jeder große Publisher versuchen wird, die Messlatte, die Konami – wie gesagt: bisher nur mit einem Trailer! – gelegt hat, zu überspringen. Die Möglichkeiten, die die PlayStation 2 bietet, sind mit MGS2 noch längst nicht ausgereizt. Das lässt sich mit Nachdruck behaupten, da ein ehernes Gesetz in der Videospielewelt besagt, dass die besten Titel für eine Konsole immer zum Lebensende einer Hardware-Generation herauskommen. Die massive Verbreitung, das unerforschte Potenzial der PlayStation 2 und der Findergeist der Programmierer werden dir in ein bis zwei Jahren Spielerlebnisse beschern, von denen

du derzeit nicht zu träumen wagst. *Metal Gear Solid 2* ist nur der Wegweiser auf eine Straße der Gameplay-Freuden(-tränen).

Da ihr an der Quelle der grafischen Revolutionen sitzt, will ich euch mal fragen, ob sich die Atmosphäre bei den neuen Games sehr verändert?

**Play Zone:** Bei den bisher für PlayStation 2 erschienen Titeln ließen sich bezüglich der Atmosphäre noch keine drastischen Änderungen feststellen. Das liegt aber daran, dass die bisherigen Highlights wie zum Beispiel *Ridge Racer V* und *Tekken Tag Tournament* aus dem Renn- und Prügelspielbereich stammen, der mehr von der Optik als von der Atmosphäre lebt. Die derzeit in Japan erhältlichen PS2-Rollenspiele sind zwar grafisch verbessert, wurden aber in so kurzer Zeit produziert, dass von Verbesserungen der Atmosphäre nicht gesprochen werden kann. Allerdings: Mit der nötigen Entwicklungszeit im Rücken dürfen wir uns auch diesbezüglich noch auf einiges gefasst machen. Hat die PS2 mit Microsofts Xbox eine starke Konkurrenz?

**Play Zone:** Die Xbox ist noch keine unmittelbare Konkurrenz zur PlayStation 2, da das Microsoft-System noch gar nicht erhältlich ist und wahrscheinlich nicht vor Ende 2001 irgendwo auf der Welt verfügbar sein wird. Microsoft hat zwar keine Erfahrung mit Konsolenspielen – weswegen der Konzern beispielsweise versucht hat, Namco oder Square zu kaufen –, aber das entsprechende Kapital und die Beharrlichkeit, um sich in der Konsolenwelt zu etablieren. Mit dem forcierten Einstieg in den PC-Spielesektor hat Microsoft seine Entschlossenheit bewiesen, im Elektronikspielmarkt ein gewichtiges Wort mitzureden. Xbox-Spiele werden voraussichtlich nicht vom Start weg die PlayStation-2-Titel qualitativ überholen; nach einer gewissen Anlaufzeit, wenn die Third-Party-Publisher auf das System setzen, dürfte die PlayStation 2 in der Xbox aber einen veritablen Gegner haben. Über die

**DAUERBRENNER** Kein anderer Titel kommt so häufig in Leserfragen vor und muss so häufig zur Beantwortung von Fragen herhalten wie *Metal Gear Solid 2*. Was denken Sie? Reicht dieses Mega-Spiel allein als Anreiz zum Kauf der PlayStation 2?



# LESER BRIEFE

Stärke dieser Konkurrenz lassen sich erst dann verlässliche Aussagen

treffen, wenn die Xbox in unserer Redaktion steht. Dass SCEI in Microsoft schon jetzt eine starke Konkurrenz sieht, lässt sich an den prompten Ankündigungen von Festplatten oder Internet-Strategien ablesen, die zum Teil nicht nur als Reaktion auf die Marktentwicklung, sondern auch auf das Nahen der Xbox verstanden werden können.

Ihr habt euch wirklich zur Nummer 1 hochgearbeitet und das mit Recht! Bitte bringt weiterhin so tolle Berichte und Ihr werdet immer meine Nummer 1 bleiben.

Benjamin Guhl

## Klein gemacht?

Hi Play Zone!

1. Ich habe ein Play-Zone-Abo, bekam in der neuen Ausgabe jedoch keine CD mitgeliefert! Wieso?

**Play Zone:** So etwas kann, darf aber eigentlich nicht vorkommen. Wer ein Abo hat, aber keine CD mitgeliefert bekommt, wendet sich bitte an unseren Abo-Service. Anschrift und Telefonnummer finden sich über dem Impressum auf Seite 192. Die freundlichen Damen und Herren liefern dann umgehend die fehlende und dir zustehende CD nach.

2. Es sind euch bei der neuen Ausgabe einige Fehler unterlaufen! Auf Seite 32 wird die Festplatte für die PS2 angekündigt. Für den normalen Gebrauch soll eine Festplatte mit 10 MB zu haben sein! Auf 10 MB kann man gerade mal einen Spielstand speichern! Ich glaube, das sollte 10 GB heißen!

**PLAY ZONE:** Ja, hier handelt es sich um einen Fehler. Florian muss diesbezüglich sogar zugeben, dass es sich nicht nur um einen Tipp- sondern sogar um einen Verständnisfehler handelt. Die richtigen Festplattengrößen müssen natürlich 10 beziehungsweise 40 GB (Gigabyte) lauten. Florian schüttelt noch immer die Reste der Asche aus seinen Haaren, die er sich anlässlich dieses Fauxpas freiwillig aufs Haupt streute.





# Heft verpasst?

07/00



# Kein Problem!

08/00



## Die letzten drei Ausgaben von PLAY ZONE nachbestellen ...

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

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> Play Zone 06/00 mit CD	zu DM 12,80	
<input type="checkbox"/> Play Zone 07/00 mit CD	zu DM 12,80	
<input type="checkbox"/> Play Zone 08/00 ohne CD	zu DM 7,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		<b>DM 3,-</b>
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

3. Ansonsten seit ihr immer noch das beste PS- und PS2-Magazin! Macht weiter so!

Robert Auer

## PS2-Vorbestellung

Ich habe gehört, dass man ab August in England die PlayStation 2 bei Sony vorbestellen kann. Hat man auch außerhalb Englands (in Europa) die Chance, eine PS2 online bei Sony vorzubestellen?

**Play Zone:** Für England hatte SCEE ursprünglich eine Vorbestellungskampagne – beginnend ab dem 14. August – angekündigt. Mittlerweile hat sich herausgestellt, dass dieser konkrete Termin nicht gehalten werden kann und nach hinten verschoben wird. Von offizieller Seite seitens SCED erfuhr Play Zone, dass auch für Deutschland eine Vorbestellungsaktion geplant ist, die voraussichtlich ebenfalls zweigleisig – sprich: über den Handel und über die playstation.de-Webseite – laufen soll. Ein genauer Termin zum Start dieser Aktion sowie Informationen zum konkreten Ablauf werden demnächst bekannt gegeben.

Wolfgang

## BILD-Zeitung und Motorrad-Spiele

Zuerst mal möchte ich euch zu eurem „Buch“ gratulieren. Ich bin ein PlayStation-Besitzer, seit es die Konsole gibt und sie läuft noch immer. Es gab nie auch nur den Hauch eines Problems. Mittlerweile hat auch meine Freundin seit zweieinhalb Jahren ihre eigene PlayStation. Neben der Konsole habe ich natürlich noch ein paar Hobbys. Motorradfahren (auch auf der Rennstrecke), Sportschießen mit Großkaliberpistolen sowie das Lesen der entsprechenden Fachzeitschriften. Mit 38 Lenzen zähle ich vermutlich zu den älteren Semestern der Videogamer. Tja, wie ihr aus der Liste meiner Hobbys unschwer erkennen könnt, sind es lauter Freizeitbeschäftigungen, die in der Boulevard-Presse nicht eben den besten Ruf genießen. Ach ja, einen Hund haben wir auch noch. Ihr seht euch also mit dem „Realität gewordenen Albtraum“ eines jeden „anständigen Bürgers“ und potenziellen Lieferanten der nächsten „achwiegrauenvoll“ Käseblatt-Titelseite konfrontiert. Meine Meinung über all diese ehrenwerten, aufrechten Zeitgenossen, denen ihr gesunder Menschenverstand vor lauter Geschrei nach noch mehr Gesetzen offensichtlich abhanden gekommen ist, behalte ich für mich. Wäre zum größten Teil ohnehin nicht druckreif.

**Play Zone:** Hallo Wolfgang! Der Hund ist wahrscheinlich auch noch ein Kampfhund, oder? Scherz beiseite: Wenn große Tageszeitungen diese Themen ausschachten und nach schärferen Gesetzen rufen, dann werden tief greifendere Gedanken natürlich ausgeblendet. Dort müssen unter Zeitdruck Seiten gefüllt werden – und die dortigen Redakteure haben keine Testmuster von neuen Videospielen, sondern nur ihren Nachrichtenticker zur Verfügung. Der Hauptgrund für reißerische und polarisierende Headlines liegt allerdings darin, dass Auflage gemacht werden muß. Man sollte sich von Diskussionen auf diesem Niveau nicht verunsichern lassen.

Anhand meiner anderen Hobbys könnt ihr euch ja denken, dass die Games, die ich bevorzuge, Rennspiele (Colin McRae Rally, Die 24 Stunden von Le Mans) und Action-Shooter sowie Lightgun-Shooter sind. Aber warum gibt es eigentlich bislang kein einziges brauchbares Motorrad-Rennspiel?

**Play Zone:** Warum es trotz der schon langen Lebensspanne der PlayStation noch keine Motorrad-Rennspiele gibt, die in oberste Wertungsregionen vorstoßen konnten, ist eine Frage, die eigentlich an die Hersteller gerichtet werden müsste. Die derzeit erhältlichen Castrol Honda Bike (Play-Zone-Wertung: 78%) und Superbike 2000 (Play-Zone-Wertung: 69%) reizen bei weitem nicht das aus, was mit der PlayStation machbar wäre. Dabei ist das Fahrgefühl eines Motorrads grundverschieden von dem eines Autos und somit ein interessanter Ansatz für eine neue Spielerfahrung. Es bleibt zu hoffen, dass die Hersteller diese Situation in nächster Zeit mit einem starken PlayStation-2-Titel beheben. Konkrete Ankündigungen gibt es jedoch noch nicht.

Wolfgang Zimmermann

## E3-Berichterstattung

Eine Frage, die mich sehr beschäftigt, ist diese: In der Video Games (plattform-unabhängiges Mag) standen natürlich auch Berichte über die E3, genau wie in der Play Zone auch. Was daran auffällig war, ist die Tatsache, dass die Play Zone die PlayStation 2 als „Platzhirsch der E3“ beschrieb, während die o.g. Zeitschrift ganz eindeutig Segas 128-Bitter als die Konsole mit den meisten Besuchern und



mit dem größten Potenzial darstellte (die Games sollten auch bei weitem viel versprechender sein). Wie kommt es, dass zwei Redakteure auf ein und derselben Messe zu solch widersprüchlichen Ergebnissen kommen?

**Play Zone:** Natürlich konzentriert sich Play Zone auf PlayStation-Konsolensysteme, was aber nicht bedeutet, dass wir nicht über den Tellerrand hinausschauen. Die Stärke der Marke PlayStation und speziell der PlayStation 2 lässt sich nur dann präzise einschätzen, wenn auch das Wettbewerbsumfeld – sprich: andere Konsolen – von uns beobachtet werden. Was nun den Auftritt von Sega Dreamcast und PlayStation 2 auf der E3 angeht, lässt sich Folgendes festhalten: Der Stand von Sega war sicher nicht größer als der von Sony. Außerdem: Die Third-Party-Hersteller, die über die anderen Hallen verteilt waren, haben mehr PlayStation-2-als Dreamcast-Titel vorgestellt. Und nicht ohne Grund wurde Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty, das täglich Hunderte Besucher vor den Großbildmonitor locken konnte, zum Spiel der Messe gekürt. Darüber hinaus darf nicht vergessen werden, dass der Dreamcast schon im vergangenen Jahr in den USA gelauncht wurde, die PlayStation 2 hingegen ihren ersten Messeauftritt außerhalb Japans hatte und erst im Oktober in den Staaten und in Europa in die Läden Einzug halten wird. Das bedeutet unter anderem, dass die Titel, die für Dreamcast gezeigt wurden, zur so genannten „zweiten Welle“ zählten, denn die Entwickler beschäftigen sich schon länger mit dieser Hardware und haben die Erfahrungen gesammelt, aufgrund derer bessere Titel entstehen. Zusammenfassend sei gesagt, dass Sega zwar einen starken Messeauftritt für den nordamerikanischen Markt hinlegen konnte, vornehmlich allerdings durch gute Eigenproduktionen auf dem abgegrenzten Sega-Stand. PlayStation 2 hingegen stand auf dem gesamten Gelände bei jedem namhaften Publisher im Mittelpunkt. Neben dieser breiten Unterstützung sprechen zudem die Leistungsdaten

von PlayStation 2, die Marketingmacht von Sony und Titel wie eben MGS 2 dafür, die Konsole als Platzhirsch zu bezeichnen. Und um bei dem Vergleich mit dem Platzhirsch zu bleiben. In Europa ist das Röhren von Sega Dreamcast um die Gunst der Kunden nahezu wirkungslos verhallt. Wetten, dass das ganz anders wird, wenn PlayStation 2 die Lichtung betritt? ...

Martin Bauer

## Soul Reaver 2

Ich habe mal eine Frage an Euch bezüglich der Fortsetzung der *Legacy of Kain*-Reihe. Ich habe im Internet auf einigen Seiten und auch auf der offiziellen Eidos Homepage schon einiges über *Soul Reaver 2* erfahren. So auch über die Pläne von Eidos, auf der PlayStation 2 mehr Spiele über Kain und Raziel herauszubringen. Wisst ihr mehr dazu? Ich wundere mich sowieso, dass in eurer Zeitung bis jetzt nichts über die Fortsetzung des *Soul Reaver*-Krachers berichtet wurde. Ich weiß bis jetzt höchstens, dass Eidos den März nächsten Jahres als Erscheinungstermin für *Soul Reaver 2* festgelegt hat.

**Play Zone:** Im Zeitraum, in dem wir die Ausgabe 8/2000 produzierten, lagen noch keine ausreichenden Informationen und Bilder vor, mit denen sich ein aussagekräftiger Vorbericht hätte erstellen lassen. Im Nachgang zur E3 wurde zwar erstmals gemunkelt, *Soul Reaver 2* befände sich für PlayStation 2 in Entwicklung, doch zunächst gab Eidos Interactive nur Screenshots zu dem Egosooter *Timesplitters* heraus, die wir in der letzten Ausgabe auch prompt geliefert haben. Deinem Wunsch, mehr über den Nachfolger zum beliebten Vampir-Drama zu erhalten, kommen wir aber in dieser Ausgabe nach. In einem Zwei-Seiten-Bericht im PlayStation-2-Sonderheft haben wir dem Action-Adventure gründlich auf die Zähne gefühlt.

Stefan Rosentraeger

## INFO Die Umfrage des Monats

### Wie stehen Sie zu PS One und DVD?

Hat PS One bei Ihnen eine Chance? Beabsichtigen Sie, mehr Spiele oder mehr DVD-Filme für PlayStation 2 zu kaufen?

Monatlich führen wir an dieser Stelle eine Umfrage zu wichtigen Themen durch und präsentieren Ihnen jeweils zwei Ausgaben später die Ergebnisse. Füllen Sie diesen Coupon bitte fein säuberlich aus, und schicken Sie ihn (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion: Play Zone**  
Kennwort: Umfrage 9/2000,  
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Oder lassen Sie uns die Infos einfach per E-Mail zukommen: [pszone@compu-tec.de](mailto:pszone@compu-tec.de)

Unter allen Einsendern wird ein aktuelles PlayStation-Spiel verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 1. September 2000.

### Die Fragen:

1. Wie werden Sie sich bezüglich PS One verhalten? (bitte nur eine Antwort)

- ☐ Ich kaufe sie, wenn der Preis unter DM 200,- liegt.
- ☐ Ich kaufe sie, wenn der Preis unter DM 150,- liegt.
- ☐ Ich kaufe sie wegen des Designs.
- ☐ Ich werde PS One nicht kaufen!

2. Wie werden Sie sich bezüglich der DVD-Filmwiedergabe-Funktion der PlayStation 2 verhalten.

- ☐ Ich werde das Gerät vornehmlich als DVD-Film-Spieler nutzen.
- ☐ Ich werde das Gerät überwiegend zum Spielen nutzen.
- ☐ Ich werde DVD-Filme und Spielesoftware ungefähr im gleichen Verhältnis kaufen bzw. leihen
- ☐ Ich werde PlayStation 2 als reine Videospielmaschine nutzen.



■ NUMBER ONE? Reizt die geänderte „Verpackung“ nur hart gesottene Fans?

## Leser-Tests

### Frontschweine

Putzt die Kanonenrohre! Dank köstlicher Sprachsamples, bunter Grafik und dem tollen Editor ist *Frontschweine* ein Vergnügen, vor dem nicht nur Strategiefans achtungsvoll den Helm ziehen müssen!

Jakob Eichhorn, PZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	WERTUNG
74%	81%	84%	83%

### Cold Blood

*Cold Blood* ist ein Action-Thriller, mit dem Revolution Software ihrer Adventure-Tradition treu geblieben sind. Trotz mancher Kanten ein interaktives Erlebnis, das man sich nicht entgehen lassen sollte.

Bernd Schuchmann, PZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	WERTUNG
80%	83%	79%	79%

### Front Mission 3

Squaresoft zeigt, dass sie sich nicht nur auf Rollenspiele verstehen. Dieser wuchtige Titel motiviert über Monate und bietet hitzige Roboter-Duelle auf hohem taktischem Niveau. Ein Top-Titel!

Karl Fiebel, PZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	WERTUNG
80%	73%	95%	92%

## IHRE CHANCE

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

### COMPUTEC MEDIA

REDAKTION: **PLAYZONE**

KENNWORT: **LESERTESTS**

Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg



# SQUARE EUROPE

## MILLENNIUM TOUR 2000

### Gewinnspiel

**20x** Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Square Europe Ltd.  
**2 Eintrittskarten zur Square Europe Millennium Tour 2000 am**  
**16. September im Hotel Kempinski Vier Jahreszeiten in München.**

**N**ach dem überwältigenden Erfolg des Millennium-Events in Japan im Januar geht Square nun auf eine Tour durch Europa.

**Und Sie können dabei sein!!!**

In der ca. dreistündigen Show gibt es so einiges zu erleben:

- Spielen Sie aktuelle Square-Titel und Klassiker an einer Reihe von Display-Ständen!
- Erleben Sie einen exklusiven Film zu *Final Fantasy IX* mit ausführlichen Erläuterungen zum Spiel!
- Löchern Sie Mitarbeiter von Square mit Ihren Fragen!
- Gewinnen Sie tolle Preise bei verschiedenen Head-to-Head-Competitions auf der Bühne!
- Erfahren Sie alles über die Zukunft von Square und *Final Fantasy X* und *XI* bei der Vorstellung von Squares Play Online!

Falls Sie sich dieses einmalige Ereignis nicht entgehen lassen wollen, beantworten Sie einfach folgende Preisfrage:

**Wie heißt die Hauptfigur in Final Fantasy IX?**

Schreiben Sie die Antwort auf eine Postkarte und senden Sie diese an folgende Anschrift:  
**SVG Vertriebs GmbH, Kennwort: Play Zone,**  
**Wichmannstr. 4, Haus 13, 22607 Hamburg**

Oder schreiben Sie eine E-Mail an:  
**playzone@svgdist.de**

Neben dem Lösungswort sollte Ihre Antwort in jedem Fall noch folgende Angaben enthalten:  
 Name, Anschrift, Alter, E-Mail (falls vorhanden)

Einsendeschluss ist der 21. August 2000.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, eine Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, der SVG Vertriebs GmbH und Square Europe Ltd. sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Für Gewinner unter 18 Jahren muss eine schriftliche Einverständniserklärung der Eltern vorliegen. Der Gewinn berechtigt zum einmaligen Eintritt, Anreise und ggf. Übernachtung müssen selber getragen werden. Gewinner werden von der SVG Vertriebs GmbH schriftlich benachrichtigt.

# FINAL FANTASY IX<sup>TM</sup>

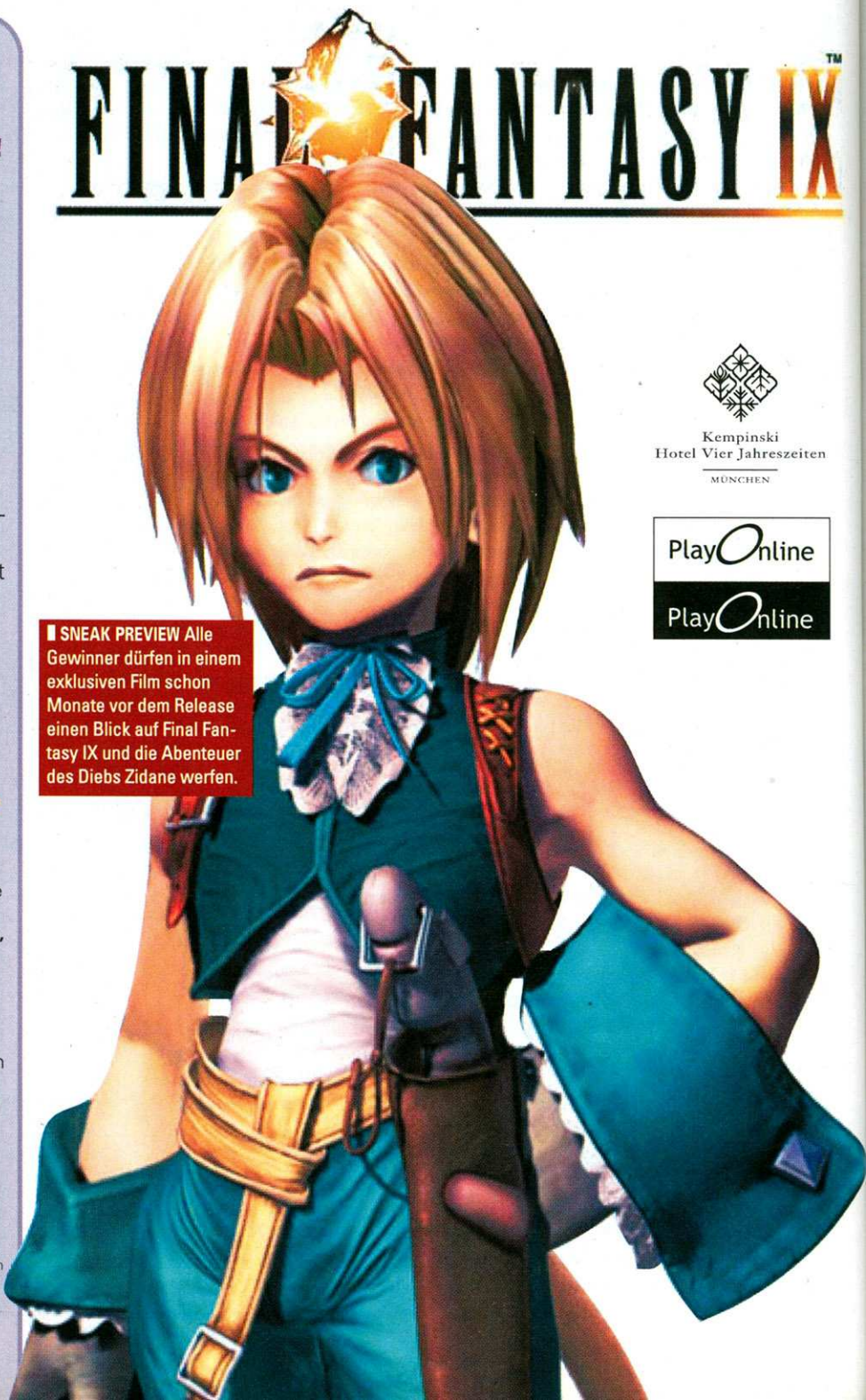
**■ SNEAK PREVIEW** Alle Gewinner dürfen in einem exklusiven Film schon Monate vor dem Release einen Blick auf *Final Fantasy IX* und die Abenteuer des Diebs Zidane werfen.



Kempinski  
 Hotel Vier Jahreszeiten  
 MÜNCHEN

PlayOnline

PlayOnline





139



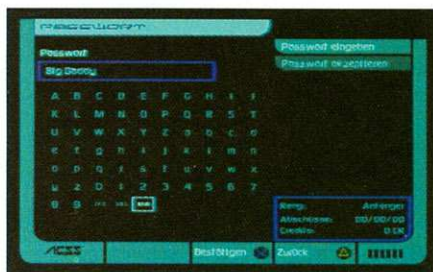
# CHEATS & CODES



Es wird Sommer, was sich vor allem durch Rekordtemperaturen in der Redaktion äußert. Trotz großer Flüssigkeitsverluste haben wir für Sie wieder taufrische Tricks zusammengetragen. Viel Spaß während des **Spielesommers** wünscht Ihnen  
**Ihr André Horn**

## Colony Wars: Red Sun

Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe bereits erste Cheats zu der genialen Welt-raumoper präsentieren konnten, legen wir nun eine erweiterte Liste nach. Drücken Sie



**FUMMELEI** Achten Sie bei der Eingabe der Cheats auf die Groß- und Kleinschreibung!



**ARMADA** Mit einem einfachen Passwort haben Sie Zugriff auf alle Schiffe im Spiel.

zunächst auf der Heimatstation folgende Kombination, um auf das Cheatmenü zugreifen zu können:

**2x R2, 2x L2, 2x R1, 2x Select**

Achten Sie bei der Eingabe der folgenden Codes unbedingt auf die Groß- und Kleinschreibung.

<b>Mission überspringen:</b>	<b>Quickie</b>
<b>Alle Schiffe:</b>	<b>Greyam Beard</b>
<b>Alle Waffen:</b>	<b>Armoury</b>
<b>Alle Waffen auf dem Schiff</b>	<b>Big Daddy</b>
<b>Unlimitierter Nachbrenner</b>	<b>Jalferezi</b>
<b>Unendliche Panzerung und Schild</b>	<b>Awrate</b>
<b>Unendliche Munition</b>	<b>Sly n Devious</b>
<b>Keine Überhitzung der Waffe</b>	<b>ROCKWROK</b>
<b>Auswahl der Raumstation</b>	<b>Move House</b>
<b>Alle Cheats ausschalten</b>	<b>All Cheat Off</b>

## Street Fighter EX 2 Plus

In Capcoms neuestem *Streetfighter*-Ableger liegt mal wieder einiges im Verborgenen. Wir haben für Sie den Weg zu diversen Bonusspielen freigezogen.



**HAUPTMENÜ** Hier geben Sie die Cheats ein, indem Sie die Menüpunkte hervorheben.

### „Excel Break“ und „Satellite Fall“ freischalten

Gehen Sie ins Hauptmenü und heben Sie den Menüpunkt „Bonus Games“ hervor. Drücken Sie fünfmal Select. Gehen Sie dann auf „Options“ und drücken Sie dreimal Se-

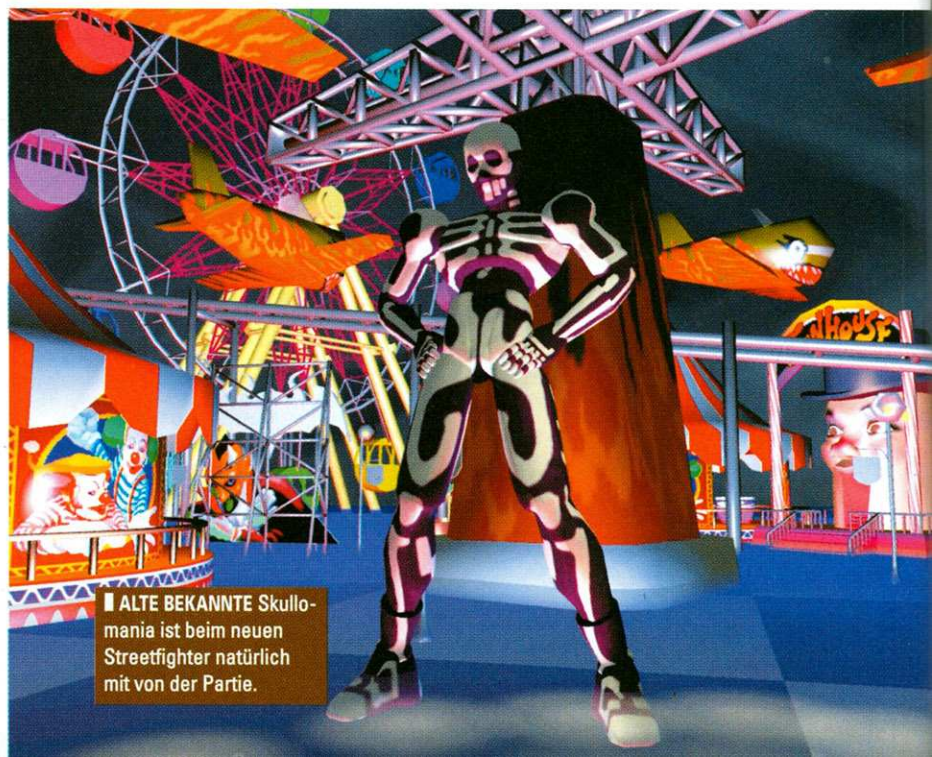
lect. Gehen Sie dann auf „Versus“ und drücken Sie einmal Select. Heben Sie schließlich „Director“ hervor und drücken Sie zweimal Select.

### „Vs. Bison II“ freischalten

Heben Sie im Hauptmenü den Menüpunkt „Bonus Games“ hervor und drücken Sie 13x Select. Wählen Sie dann „Director“ und drücken Sie viermal Select. Wählen Sie schließlich erneut „Bonus Games“ und drücken Sie 13x Select.

## Tony Hawk's Pro Skater 2 (Demo-Version)

Leider müssen wir noch ein wenig länger auf die fertige Version des neuen Skateboard-Hammers warten. Sollten Sie im Besitz der Demo-Version sein (unter anderem auf Vol. 20 unserer Play-Zone-CD zu finden), sollten Sie unsere Move-Liste eingehend studieren, um das Vorab-Vergnügen voll auskosten zu können.



**ALTE BEKANNTE** Skulomania ist beim neuen Streetfighter natürlich mit von der Partie.



## Chad Muska's Moves

Sal Flip	↑, ↓, ■
Hurricane	←, →, ▲
Backflip	↑, ↓, ■
540 Flip	↓, ↑, ■
Bluntslide	↓, ↓, ▲
360 Flip	↓, ↓, ■
360 Pop-Shoveit	↑, ↑, ■
Nosebluntslide	↑, ↑, ▲
Boneless	↑, ↑, X (schnell eingeben)



■ **GRUNDKURS** Mit unserer Move-Liste können Sie voll in die Demo des Skateboard-Hits einsteigen.

## Tony Hawk's Moves

Christ Air	←, →, ●
900	→, ↓, ●
(benötigt viel Schwung)	
Boneless	↑, ↑, X
(schnell eingeben)	
Sacktap	↑, ↓, ●
Indy Stiffy	←, ←, ●
Method Air	→, →, ●
360 Flip	↓, ↓, ■
Ollie North	↑, ↑, ■
Rocket Air	↑, ↑, ●
Bluntslide	↓, ↓, ▲
Airwalk	↓, ↓, ●
Nosebluntslide	↑, ↑, ▲

## Muppet Race Mania

*Muppet Race Mania* hat neben einer Vielzahl von Charakteren und Fahrzeugen auch einige geheime Strecken zu bieten. Wir zeigen Ihnen, wie Sie alle Goodies freischalten können. Geben



■ **ALLER ANFANG IST LEICHT** In diesem Startmenü geben Sie die Tastenkombinationen ein.



■ **GRÜSSE VON GONZO** Nach Eingabe der Cheats braust Gonzo im Liebeskäfer über die Piste.

# 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 wählen.

### Driver

Während eine Vorab-Version von *Driver 2* immer noch im Stau steht und uns noch nicht erreichte, entschloss sich Infogrames, den Vorgänger zum Platinum-Preis noch einmal auf die Piste zu schicken. Aus diesem Anlass fassen wir noch einmal alle Cheats für *Driver 1* zusammen. Geben Sie die folgenden Codes im Hauptmenü ein:

#### Unzerstörbar

L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

#### Immunität

L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2

#### Hinterrad

R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1

#### Stelzen

R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1

#### Minis

R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2

#### Australisch

R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1



■ **CHEAT ME HAPPY** Einmal eingegeben, können Sie die Cheats komfortabel ein- und ausschalten.



■ **KLEINER COP** Mit einem der Cheats schrumpfen alle Fahrzeuge zu Mini-Autos.

Sie folgende Kombinationen ein, während die Muppets durch das Logo im Startmenü heizen.

#### Hauptstrecken

●, ▲, X, ●, ▲, X, ●, ▲, ■, X

#### Muppets und Fahrzeuge

▲, ●, ▲, ■, ▲, X, ▲, ▲, X, ●

#### Studio-Strecke

■, ■, ●, ●, X, ●, ▲, ●, ▲, ■

#### Bögen-Strecke

■, ●, X, ●, ■, ▲, ●, X, ●, ▲

#### Fraggle-Rock-Strecke

X, ■, X, ■, X, ■, ▲, ●, X, ■

#### Strecken beenden

●, ▲, ■, ▲, X, ▲, ■, ●, ▲, X

## Gauntlet Legends

Bei all den Trendsportarten zur Zeit dürfen natürlich die traditionellen Spiele nicht zu kurz kommen. Und was könnte es Traditionelleres geben als den kultigen Klassiker *Gauntlet*. Wir verraten Ihnen, wie Sie an einige der zusätzlichen Charaktere in *Gauntlet Legends* kommen.

#### Als Minotaurus spielen

Gehen Sie in den Klippenlevel des „Mountain Kingdoms“. Finden Sie alle Schalter und gehen Sie dann in den Bereich mit dem Ausgang. Durchschreiten Sie aber noch nicht

das Portal. Gehen Sie stattdessen nach unten, bis Sie eine Tür mit einem Schädel und gekreuzten Knochen sehen. Diese transportiert Sie in einen Raum mit vielen Münzen. Sammeln Sie fünfzig Münzen, um den Minotaurus in der Charakterauswahl freizuschalten.

#### Als Falknerin spielen

Gehen Sie in den Bonuslevel der „Castle World“. Sammeln Sie dort fünfzig Münzen, um die Falknerin in der Charakterauswahl freizuschalten. Sie verfügt über die gleiche Turboattacke wie die Walküre.

#### Als Schakal spielen

Beenden Sie den zweiten Level in der „Ice



■ **RUHESTAND** Folgen Sie unseren Anweisungen, falls Sie der Anfangsfiguren überdrüssig werden.





TEWA FRANKFURT







## FLUCHT IN DIE ERINNERUNG.

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

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

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)  
[www.playstation.de](http://www.playstation.de)



IT'S NOT A GAME





World". In einer Sackgasse am Ende befindet sich ein Stapel mit Kisten. Ganz oben finden Sie eine Falltür. Laufen Sie oben im Kreis, bis Sie wieder nach unten klettern können. Erklimmen Sie anschließend den Stapel Kisten über der Falltür beim Ausgang. Sammeln Sie fünfzig Münzen ein, um den Schakal in der Charakterauswahl freizuschalten. Er ist eine mächtigere Version des Zauberers.

#### EMANZE

Bei der Walküre ist nicht nur die Zunge scharf

#### Als Tigerfrau spielen

Gehen Sie in den ersten Stadtlevel. Finden Sie alle Schalter und gehen Sie

dann zum Portal. Wenn Sie das Portal erreichen, gehen Sie ein Stück weit auf Ihrem Weg zurück, bis Sie einen Hügel mit einer Truhe, einem Schalter und einem wandelnden Tod finden. Weichen Sie dem Tod aus und aktivieren Sie den Schalter. Gehen Sie in die Richtung, die Ihnen der Schalter anzeigt, dann stoßen Sie auf einige Zombies und eine Falltür. Stellen Sie sich auf die Falltür und sammeln Sie fünfzig Münzen ein, um die Tigerfrau in der Charakterauswahl freizuschalten.

#### Vagrant Story

Sollten Sie sich etwas länger mit *Vagrant Story* beschäftigt haben (und wer hat das nicht), sind Ihnen vielleicht an einigen Stellen regungslose „Gegner“ aufgefallen, die Sie nach Belieben verdreschen können. Bei diesen handelt es sich um so genannte Trainingsdummies, an denen sich jeweils ein spezieller Klassenwert Ihrer Waffe komfortabel steigern

lässt. Wir haben für Sie die Fundorte aller Dummies aufgelistet:

Dummy	Karte	Raum
Mensch	...Weinkeller	...Weinmarkt
Mensch	...Weinkeller	...Rastplatz
Untote	...Untere Katakomben	...Ort der Rache
Phantom	...Nördl. Stadtmauer	...Ort des jungen Helden
Biest	...Mine 1. UG	...Schacht
Drache	...Südl. Stadtmauer	...Waldermann-Tor
Böse	...Östl. Stadtteil	...Schwebelücke Garmes



ÜBUNG MACHT DEN MEISTER Nutzen Sie die Dummies im Spiel, um zu trainieren.

### INFO Modul-Ecke

Der Gamebuster und der Xploder sind externe Module, die über den Expansionport der PlayStation angeschlossen werden. Nur wer eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, kann mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen.

Diese Codes stammen von Stefan Redel. Gamebuster-/Xploder-Fans finden auf dessen Webseite [www.gbparadise.de](http://www.gbparadise.de) ausführliche Listen zu aktuellen Spielen. Wenn Sie über einen Internetzugang verfügen, ist das die erste Adresse.

#### Crusaders of Might & Magic



TATEN STATT WORTE Dank der Codes haben Sie schon im Tutorial gute Waffen.

Helden mit blutgetränkten Schwertern und schimmernden Rüstungen – das ist der Stoff, aus dem Fantasy-Träume sind. Falls Sie sich nicht damit abfinden wollen, in *Crusaders of Might & Magic* als schmaler Hänfling das Spiel zu beginnen, geben Sie einfach unsere Codes ein und verwandeln sich in eine tödliche Kampfmaschine.

Unendlich Manna	...8010 5438 03E7
Unendlich Gesundheit	...800F 1D80 03E7
Unendlich Gold	...8010 5428 FFFF
Max. Punkte	...8010 5486 7FFF
Max. Stärke	...8010 1D82 FFFF
Max. Genauigkeit	...8010 1D84 FFFF
Nächster Level mit 1	...8010 538C 0001
Besitze Streitaxt	...8010 5394 0001
Besitze Langschwert	...8010 5396 0001
Besitze Streitkolben	...8010 5398 0001
Besitze Kriegshammer	...8010 539A 0001
Besitze Wurfaxt	...8010 53B4 0001
Besitze Dornschild	...8010 53CA 0001
Besitze Drachenschild	...8010 53CC 0001
Besitze Turmschild	...8010 53CE 0001
Besitze Explosiver Edelstein	...8010 53B8 0001
Besitze Feuerstein	...8010 5406 03E7
Besitze Erdstein	...8010 5408 03E7
Besitze Luftstein	...8010 540A 03E7
Besitze Wasserstein	...8010 540C 03E7

Besitze Stein des Geistes	...8010 540E 03E7
Besitze Körperstein	...8010 5410 03E7
Besitze Stein des Verstandes	...8010 5412 03E7
Besitze Lichtstein	...8010 5414 03E7
Besitze Stein der Finsternis	...8010 5416 03E7
Besitze Szepter der Herrschaft	...8010 5434 03E7
Besitze Donnerer – Waffe der Luft	...8010 53F4 0001
Besitze Knochenheiler – Waffe des Körpers	...8010 53F6 0001
Besitze Umnachter – Waffe der Finsternis	...8010 53F8 0001
Besitze Eichenherz – Waffe der Erde	...8010 53FA 0001
Besitze Flammenkrallen – Waffe des Feuers	...8010 53FC 0001
Besitze Stern von Erathia – Waffe des Lichts	...8010 53FE 0001
Besitze Rasierklinge – Waffe des Verstandes	...8010 5400 0001
Besitze Seelenstärke – Waffe des Geistes	...8010 5402 0001
Besitze Eisklaue – Waffe des Wassers	...8010 5404 0001
Besitze Heilende Tränke	...8010 542A 03E7
Besitze Manna-Tränke	...8010 542C 03E7
Besitze Wiederbelebende Tränke	...8010 542E 03E7
Besitze Tarnnebel	...8010 5430 03E7
Besitze Dasher-Nuss	...8010 5432 03E7

#### Frontschweine

Ob Kampfschwein oder Spähschwein – mit unseren Cheats können Sie Ihr Team beliebig zusammenstellen. Die ideale Ergänzung zu unserer ausführlichen Komplettlösung in diesem Heft!

#### Rangmodifizierer

1. Sau	...3002 B5ED 000?
2. Sau	...3002 B62D 000?
3. Sau	...3002 B66D 000?
4. Sau	...3002 B6AD 000?
5. Sau	...3002 B6ED 000?

#### Index für Rangmodifizierer

0 – Frontschwein	A – Spion
1 – Schütze	B – Sanitäter
2 – Kanonier	C – Feldarzt
3 – Pyromane	D – Chirurg
4 – Kampfschwein	E – Held
5 – Pionier	F – Grenadier
6 – Ingenieur	
7 – Saboteur	
8 – Scout	
9 – Scharfschütze	

KOPF AB! Nach Eingabe unserer Codes ist mit den Schweinen nicht mehr zu spaßen.





# gameit

## ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

Titel des Monats

Sydney 2000\*  
PSX  
89,99



### PSX SOFTWARE

4x4 World Trophy	59,99
Ace Combat 3	99,99
Action Man	79,99
Aironauts	79,99
Akai - The Heartless	79,99
Alien - Die Wiedergeburt	84,99
Alone in the Dark 4*	84,99
Alundra 2	59,99
Amerzone	79,99
Animaniacs Ten Pin Alley*	89,99
Antross Premier Manager	79,99
Ape Escape	69,99
Armored Core kD.	79,99
Armored in Project Swarm	84,99
Armored in Project Swarm EV	84,99
Army Men - Operation MeltDown	89,99
Army Men - Sargen Heroes	89,99
Army Men 3D	89,99
Asterix	87,99
Asterix - Streit um Gallien*	a.A.
Asterix & Obelix gegen Caesar	94,99
Asteroids	69,99
Atlantis	59,99
Autobahnraser 2	79,99
Baldur's Gate*	89,99
Ballistic	89,99
Barbie Super Sports	59,99
Baseball 2000	79,99
BattleTanx - Global Assault	69,99
Bedlam	84,99
Bishi Bishi Special*	89,99
Bloody Roar 2	82,99
Bombberman	74,99
Bombberman Fantasy Racing	82,99
Box Champions 2000	84,99
Breakpoint Tennis	84,99
Brunswick Bowling 2	89,99
Bundesliga 2000 Fussball Man*	89,99
Bundesliga 2001 Fussball Man*	89,99
Bundesliga Stars 2000	89,99
Bundesliga Stars 2001*	a.A.
Bust a Move 4 e.d.	64,99
Caesar's Palace 2000	84,99
Centipede	79,99
Chokoko Racing	39,99
Civilisation II	87,99
Cold Blood*	99,99
Colin McRae Rallye 2	79,99
Colony Wars 3 - Red Sun	89,99
C&C 2: Gegenschlag	89,99
Cool Boarders 4	89,99
Crash Team Racing	89,99
Crisis Beat*	89,99
Critical Depth e.d.	72,99
Croc	89,99
Crusaders of Might & Magic	79,99
Cyball Zone 2	79,99
Cyber Tiger	84,99
Dak Stalkers 3	84,99
Das Grab des Pharaos	89,99
Demolition Racer	89,99
Destruction Derby Raw	89,99
Die 24 Stunden von Le Mans	89,99
Die Hard Trilogy 2	84,99
Die Schlupke	84,99
Dino Crisis	89,99
Disasterworld Noir	89,99
Disney Magical Tetris	59,99
Dracula	79,99
Dragon Valor	84,99
Dreams kD.	84,99
Driver 2	74,99
DSF All Star Tennis 2000	59,99
Ducat!	84,99
Duke Nukem: Planet of Babes*	74,99
Duke Nukem: Time to Kill	84,99
Dukes of Hazzard Racing	59,99
Dune 2000 incl. Badetuch	89,99
Dynasty Warrior	89,99
Eagle One Harrier Attack	89,99
Earthworm Jim 3D*	79,99
ECW Hardcore Revolution	69,99
Erzherzog	99,99
Euro 2000	84,99
European Super League*	79,99
Everybody's Golf 2	59,99

Evil Zone	89,99
F1 2000	84,99
F1 Racing Championship*	59,99
F1 World Grand Prix '99	89,99
Fear Effect	84,99
FIFA 2000	84,99
Fighter Maker	49,99
Fighting Force 2	89,99
Final Fantasy 8	89,99
Fisherman's Bait 2	59,99
Finstones Bedrock Bowling*	79,99
Forc Racing	89,99
Formel 1 '99	59,99
Formular Karts e.d.	89,99
Front Mission*	74,99
Frontiersweine	79,99
Galerians	74,99
Gauntlet Legends	79,99

Plane Crazy	79,99
Planet of the Apes*	a.A.
Plasma Sword*	79,99
Player Manager 2000	59,99
Point Blank 2	69,99
Pong	79,99
Pool Academy*	59,99
Pop'n Pop	69,99
Pro Pinball: Fant. Journey	89,99
Psychic Force 2	79,99
Q-Bart	79,99
Radical Bikers	59,99
Railroad Tycoon 2	79,99
Rainbow Six	89,99
Rally Championship	84,99
Rallymasters	69,99
Ramrage 2 Universal Tour	69,99
Rapid Racer	79,99

Star Ocean 2	59,99
Star Trek - Invasion*	a.A.
STAR WARS Jedi Power Battles	99,99
Street Skater 2	84,99
Streetsfighter Collection 2	74,99
Streetsfighter Ex Plus Alpha	279,99
Suikoden 2	89,99
Superbike 2000	84,99
Supercross 2000	84,99
Surf Riders	59,99
Syphon Filter	59,99
Syphon Filter 2	84,99
Tai Fu	59,99
Techno Mage	89,99
Tenchu 2	94,99
The Drive 6	59,99
The Misadventure of Tron Bonne	84,99
The Next Tetris	79,99

Unsere Bestelladresse für Österreich  
**Game it! AG**  
A-6691 Jungholz  
Tel. 05676/8372  
Preise x 7,5 = ÖSch  
Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Unsere Bestelladresse für Deutschland:  
Mo.-Fr. 7:20h  
Sa. 9:16h  
**0831/57 51 57**  
**0180/522 5300**  
② **Telefax: 0831 / 57 51 555**  
③ **Internet: www.gameit.com**  
④ **E-mail: info@gameit.com**  
⑤ **Game it! AG - D-87488 Betzigau**

### Preisknaller

N64 je 39,99:	Thema Park World	84,99
Buck Bumble	Thrasher - Skate and Destroy	89,99
ISS 98	Tiger Woods PGA Tour 2000	84,99
Racing Simulation 2	Tiny Tank	89,99
Shadowgate	Titan SE*	89,99
Tonic Trouble	TNN Hardcore TR*	59,99
PSX je 29,99	Tombl 2	59,99
Attack of the Saucerman	Tony Hawk's Pro Skater 2*	a.A.
Racing Simulation 2	Tony Hawk's Pro Skater	89,99
Psybadek	Touken 4	79,99
S.C.A.R.S.	Toy Story 2	89,99
O.D.T.	Trick'n Snowboarder	84,99
DC je 59,99	Tunguska e.d.	79,99
Speed Devils	Uebk kD.	84,99
Suzuki Aistare Racer	Uebk 2001*	74,99
Racing Simulation 2	UEFA Champions League 99/00	84,99
	UEFA Champions League 98/99	69,99
	UEFA Striker	84,99
	Urban Chaos	84,99
	V2000	84,99
	Vagrant Story	74,99
	Vampire Hunter	79,99
	Vandal Hearts 2	84,99
	Vanishing Point	79,99
	Versailles 1685	89,99
	Victory Boxing 3	79,99
	Vigilante 8 - 2. Offensive	89,99
	Virtual Open Tennis	84,99
	Wacky Races*	69,99
	Walt Disney: Mag. Racing Quest	84,99
	Warpath: Jurassic Park	84,99
	Warzone 2100	89,99
	WCW Mayhem	89,99
	Wipeout	69,99
	World Champ. Snooker	79,99
	World Rally Champ. T. Makinen	79,99
	World's Scariest Police Chase*	a.A.
	Worms Armageddon	79,99
	Worms Pinball	79,99
	Wreckin' Crew	79,99
	WTC	79,99
	Wu Tang Clan	69,99
	Wu Tang Clan e.d.	89,99
	WWF Smack Down!	89,99
	WWF: Warrior Princess	84,99
	Xenogears	79,99
	Xenious 30G	74,99
	X-Files	59,99
	X-Men Pro Boarder	69,99
	X-Men vs Street Fighter	89,99
	X-Men: Mutant Academy*	a.A.
	Yoyo's Puzzle Park	79,99
	Zero Divide 2	79,99

**Konsolenartikel ab 45,-  
versandkostenfrei!**  
**Ab DM 100,-: 3% Skonto**

### LÄDEN

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen! Fragen Sie nach unserem Händler - Partnerschaftsmodell!
12277 Berlin JE Games Marienfelde Buckower Chaussee 100 - 030/72325248
21335 Lüneburg Helligkeitsstr. 26 - 04131/373586
63667 Nidda Am Wehr 6 - 06043/950915
66953 Pirmasens Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
78647 Trossingen SIS Computerteil Dr. Karl-Höhner-Str. 8 - 07425/33840
87435 Kempten In der Brandst. 6 - 0831/17762
87700 Memmingen Maximilianstr. 21 - 08331/497799
88131 Lindau Kölpingstr. 3 - 08382/1255
89073 Ulm Hafengasse 23 - 0731/921 64 97
90762 Fürth Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811
92224 Amberg Erzherzog-Karl-Str. 6 - 09621/48760
95615 Marktredwitz Leopoldstr. 52 - 09231/667650

Midnight in Vegas	89,99
Mike Tyson Boxing*	79,99
Millennium Soldier	79,99
Millennium Command	79,99
MoHo*	54,99
Monopoly kD.	89,99
Motor: Toon 2	77,99
MTV Sports Snowboarding	89,99
Muppet Race Mania	59,99
Namco Tennis Smash Court	77,99
Nascar 2000	89,99
NBA in the Zone 2000	89,99
NBA Live 2000	84,99
NBA Live 99	69,99
NBA Pro 99	89,99
NBA Showtime	89,99
Need for Speed - Porsche	84,99
Need for Speed 4	84,99
NFL Blitz 2000	84,99
N-Gun Racer	69,99
NHL Blades of Steel 2000	89,99
NHL Face Off 2000	89,99
NHL Hockey 2000	89,99
NHL Rock the Rink	89,99
Nightmare Creatures 2*	89,99
Ninja PSX	69,99
Omikron - The Nomad Soul	89,99
Pac Man	64,99
Paperboy*	89,99
Parasite Eve 2*	79,99
Peak Performance	79,99

- Kundenservice groß geschrieben:**
1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
  2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
  3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter, bitte anrufen
  4. Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

**Sie suchen ein Spiel? - Wir haben viele! - PC, Playstation, Dreamcast, N64**

### JETZT VORBESTELLEN:



PlayStation ONE\*  
lieferbar voraussichtlich ab September

Evolution Pad	69,99
Shock 2 Inferno Gamepad	44,99
Analogue Shock 2 Controller	44,99
RUSTMASTER Shockhammer	24,99
DualShock Diamond Black	59,99
DualShock Island Blue	59,99
DualShock Crystal	59,99
DualShock Emerald	59,99
DualShock Grey	59,99
Controller SONY-NeGcon	89,99
Controller ShockForce Pad	24,99
Controller Speed Drive II	29,99
Evolution Control System	99,99
Gamebustor CDX+PC Link	79,99
Gun SONY-G-Con 45	89,99
Predator Lichtpistole	49,99
Predator 2 Silver Pistole	69,99
Protector Gun (gelb)	34,99
Light Gun Force Feedback	59,99
PlayStation Namco Arc. Stick	119,99
Playstation DualShock	239,99
Playstation ONE*	a.A.
Dual Force Wheel SX	69,99
Ferrari Comp. Racing Wh.	69,99
TOP DRIVE WHEEL	89,99
Dual Force Wheel SX 2000	99,99
Ferrari Shock 2 Rac. Wh.	99,99
Mad Catz Dual Force Wh.	99,99
Race Station Shock 2	99,99
Lenkrad TurboShock	99,99
Lenkrad TurboShock 3in1	99,99
Link Kabel SONY	49,99
Link Kabel	5,99
Mouse Sony	5,99
Mem Card SONY - BLAU	29,99
Mem Card SONY - GELE	29,99
Mem Card SONY - GRAU	29,99
Mem Card SONY - GRÜN	29,99
Mem Card SONY - ROT	29,99
Mem Card SONY - CLEAR	29,99
Mem Card Virt. 1080 Slot	64,99
Mem Card 120 Slot	34,99

### JETZT VORBESTELLEN:



PS2\*  
lieferbar voraussichtlich ab Oktober

Mem Card 15 Slot	9,99
Mem Card 30 Slot	14,99
Mem Card 360 Slot	44,99
Mem Card 60 Slot	29,99
Mem Card 720 Slot	59,99
Mem Card Value 3x1MB	19,99
Mouse incl. Mousepad	24,99
Multi Tap NO-NAME	49,99
Multi Tap	69,99
Pal Booster	29,99
Power Flash+Gamebustor	84,99
RGB Kabel	39,99
Space Station	39,99
Playstation Tasche	39,99
Verlängerungskabel f. Pads	19,99

### PSX SPECIALS

PLATINUM UND ANGEBOTE	
Tarzan (Disney)	49,99
Tekken 3 Platinum	19,99
TOCA 2 PLATINUM	44,99
Tomb Raider 3 Platinum	49,99
Tomb Raider 3 Platinum	49,99
Tomb Raider 4 + Gurtel	49,99
Tomb Raider Platinum KD.	49,99
Tony Hawk's Skateboard	29,99
True Pinball	24,99
Um Jammer Lammy	19,99
V-Rally 1	24,99
V-Rally 2	24,99
WipeOut 1997 PLATINUM	39,99
WipeOut 2 PLATINUM	39,99
Worms	24,99
WWF Attitude	44,99

Racing Simulation 2	29,99
Ryman 2	39,99
Resident Evil Platinum	49,99
ReVolt	29,99
Ridge Racer 4 Platinum	49,99
Road Rash 3D	49,99
R-Type	49,99
S.C.A.R.S.	39,99
Shadow Gunner	49,99
Shanghai True Val.	24,99
Need Blade	49,99
South Park Liv. Shack	39,99
Soviet Strike	29,99
Speed Freaks	29,99
Spyglass Platinum	49,99
Star Wars: Dunkle Bedroh.	49,99
Street Racer	44,99
Street Skater	39,99
Streetsfighter Ex Plus Alpha	44,99
Tekken 3 Platinum	19,99
TOCA 2 PLATINUM	44,99
Tomb Raider 2 Platinum	49,99
Tomb Raider 3 Platinum	49,99
Tomb Raider 4 - Gurtel	49,99
Tomb Raider Platinum kD.	49,99
Tony Hawk's Skateboard	49,99
True Ball	24,99
Ulm Jammmer Lamm	24,99
V-Rally 1	24,99
V-Rally 2 PLATINUM	49,99
WipEout 2097 PLATINUM	39,99
Worms	24,99
WWF-Attitude	44,99

**SPECIALS DES MONATS:**  
Ape Escape + Dual S. Pad 89,99  
Beastman incl. DJ-Cont. 109,99  
Crash Team Rac.+MultiTap 99,99  
Driver+Dual Force SX 129,99  
Driver+Dual Force SX 2K 149,99  
Formel 1 '99  
+ Dual Force SX Wheel 119,99  
+ Dual Force SX 2000 139,99  
Fussball Live + Multi Tap 49,99  
Gran Turismo 2 + Wheel 169,99  
Metal Gear Solid+Lsg. 54,99  
Metal Gear Solid+Mission 79,99  
Metal Gear Solid+Speed 139,99  
Need 4 Speed Porsche  
+ Lenkrad SX 139,99  
+ Lenkrad SX2000 159,99  
Point Blank 2 + G-Con 45 119,99  
Racing Sim 2 49,99  
+ Lenkrad SX 89,99  
+ Lenkrad SX 2000 129,99  
Speed Freaks + Multi Tap 99,99  
Wip3Out 3 + SONY 15 Bl. 109,99

**Game it!  
Tipps:**



PSX Parasite Eve 2\*  
**79,99**



PSX Nightmare Creatures 2\*  
**89,99**



PSX Mission Impossible  
**29,99**

**www.gameit.com**

- ✓ noch mehr Auswahl
- ✓ tagesaktuelle News
- ✓ bequem bestellen!
- ✓ Links ohne Ende

### Game It!-Hotlines

Konsolen-Spiele: 0190 /  
**873 268 24**  
PC-Spiele:  
**0190 / 873 268 25**  
Computer:  
**0190 / 882 419 33**  
Internet:  
**0190 / 882 418 84**  
täglich von 8-24 Uhr  
3.63 DM / Min.

### Leserbefragung

(Gamestar 9/98)

**Game It! ist der  
bevorzugte  
Versender!**

Kein anderer Spieleversender wurde  
häufiger als Einkaufsquelle angegeben!

### Versandkosten

Nachnahme: 9,99 + 3,-  
Vorkasse/Scheck: 4,99  
Versandkostenfrei: ab 45,-  
Preis Stand 04.07.2000  
\* = noch nicht verfügbar am 04.07.00



# LESERTIPPS

## VON LESERN FÜR LESER

**Haben Sie einen geheimen Level erspielt? Oder ein nützliches Passwort herausgefunden? Dann stellen Sie Ihr Wissen den anderen Lesern zur Verfügung. Senden Sie Ihre Cheats & Codes an die unten stehende Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse, Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.**

COMPUTEC MEDIA  
Redaktion



**Kennwort Lesertipps**  
Roonstraße 21  
90429 Nürnberg

### Herzlichen Dank!

Sebastian Brosowski – Mathias Dorn – Brigitte Dziomba – Daniel Esan – Patrick Freitag – Marcel Jaquet – Sylvio Kaufmann – Simon Kreidel – Ralph Leu – Markus Lindmüller – Marcel Putscher – Jan Salads – Christian Schimkat – Oliver Tietz – Peter Tresenreiter – Patrick Unternährer – Thomas Unterseher

Die Einsendungen der hier genannten Personen werden leider nicht honoriert.

### Tony Hawk's Skateboarding

Weitere Lesertipps zum Skateboard-Hit sind eingetroffen. Auch hier muss vor der Eingabe der Tastenkombination das Spiel mit der START-Taste pausiert und die L1-Taste während der Eingabe gehalten werden. Der Pausen-Bildschirm wackelt bei richtiger Eingabe kurz nach rechts und links.

#### Alles freischalten:

●, rechts, oben, unten, ●, rechts, oben, ■, ▲. Nun stehen Ihnen vorübergehend mit allen Fahrern 50 Tapes, bei allen Wettbewerben der 1. Platz, alle Levels, Officer Dick und alle Videos zur Verfügung.

#### Zufalls-Startplätze:

■, ●, X, oben, unten

#### Zeitlupen-Modus:

■, links, oben, ■, links

Birger Evers

#### Musik-Video ansehen:

Sie wollten sich schon immer einmal das brandneue Musik-Video der Punk-Band Lard ansehen? Gehen Sie dazu in den Level „Mall New York“ und stellen Ihren Skater unter die erste große Rolltreppe. Drehen Sie dann um und bremsen mit der Taste nach unten, so dass Sie stehen bleiben. Sie haben nun die Leinwand vor sich. Nun in den Pause-Modus wechseln und die Option „Skip Track“ im „Sound Level“-Bildschirm auswählen und einmal bestätigen. Kehren Sie nun zum Spiel zurück und halten Sie die Taste nach unten. Auf der Leinwand ist nun die Band im Live-Auftritt zur Spielmusik zu sehen.

Stefan Anlauf



■ **MTV** Das Musik-Tony-Video zur Hintergrundmusik bekommen Sie auf dieser Leinwand.

### Army Men – Air Attack

Unsere Leser Florian Thiedemann und Sebastian Anton haben die Level-Codes für den Zweisspielermodus herausgefunden und legen noch einen Cheat zum Freischalten aller Kopiloten bei. Um die Cheats zu aktivieren, wechseln Sie vom Hauptmenü aus in den „Passwort eingeben“-Bildschirm.



■ **RETTUNGSGRIFF** Die richtigen Tasten retten Sie in den gewünschten Level.

**Level 02:** Rechts, oben, ■, X, oben, ●, oben, rechts

**Level 03:** Links, unten, links, unten, oben, oben, oben

**Level 04:** ■, X, X, ■, ●, ▲, ▲, ■

**Level 05:** X, oben, ●, unten, ▲, links, ■, rechts

**Level 06:** ●, ●, ■, unten, unten, ■, X, X

**Level 07:** Oben, unten, unten, unten, rechts, links, links, links

**Level 08:** Links, links, ▲, rechts, rechts, ▲, oben, oben

**Level 09:** ■, ■, ■, ●, unten, unten, unten, links

**Level 10:** ●, oben, links, ■, oben, links, unten, unten

**Level 11:** ▲, ●, ▲, ●, oben, oben, unten, unten

**Level 12:** Oben, unten, links, rechts, ●, ●, oben, ■

**Level 13:** X, links, links, links, ■, ▲, ●, X

**Level 14:** Links, unten, links, unten, ■, ●, ■, ●

**Level 15:** Unten, unten, unten, unten, X, X, ●, ●

**Level 16:** ▲, unten, ▲, unten, ■, oben, ■, oben

#### Alle Kopiloten freischalten:

Oben, unten, oben, unten, oben, unten, oben, unten

Sebastian Anton, Florian Thiedemann



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

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

**NEU**



Wöchentliche Sonderangebote finden Sie im Internet unter [www.joysoft.de](http://www.joysoft.de) oder telefonisch 0221/94 86 10 50

**Bis 50 DM**



Alle vorrätigen Artikel werden innerhalb von 24 Stunden versendet

**Bis 30 DM**



Über 2000 Artikel stehen Ihnen innerhalb kürzester Zeit zur Verfügung

SONY PLAYSTATION		DM									
Alien - Die Wiedergeburt * (21.09)	89,90	Nightmare Creatures 2 KD	79,90	Metal Gear Solid & Mission KD	59,90	NHL 2 K					89,90
Alundra 2 KD	55,00	Resident Evil 3 KE (Uncut)	69,90	Moho DA	49,90	Resident Evil Code Veronica (ab 18)					99,90
Anstoss Premier Manager KD	79,90	Ronaldo V-Soccer KD	84,90	No Fear Mountainbiking KD	29,90	Sydney 2000 KD * Versandkostenfrei					99,90
Beatmania & DJ Control KD	109,90	Sno Cross KD	79,90	Sports Car GT Racing KD	29,90	Virtua Athlete *					99,90
Colin McRae Rally 2 KD	79,90	Speedball 2100 KD	79,90	Syphon Filter 1 KD	55,00	Virtua Tennis *					89,90
Der Morgen Stirbt Nie KD	59,90	Suikoden 2 KD	79,90	V-Rally 2 KD	44,00	<b>DREAMCAST PREIS-HITS</b>	<b>DM</b>				
Driver 2 KD *	i.V	Syphon Filter 2 KD	89,90	<b>DREAMCAST</b>	<b>DM</b>	F1 Racing Simulation KD					49,90
DSF All Star Tennis 2000 KD	84,90	Wipeout 3 Special Edition KD	59,90	Arcatera KD	89,90	Suzuki All Star Racing					49,90
Front Mission 3 KD	79,90	<b>PLAYSTATION PREIS-HITS</b>	<b>DM</b>	Berzerk DA (ab 18)	89,90	<b>GAMEBOY</b>	<b>DM</b>				
Frontschweine KD	89,90	Bundesliga Stars 2000 KD*	29,90	Dragons Blood	89,90	Heroes of Might & Magic KD *					59,90
Galerians KD	79,90	Gamebreaker 2, 3 oder 4 (Cheatbücher) je	5,00	Grand Theft Auto 2 KD	89,90	Moorhuhn KD*					59,90
Legend of Legaia KD	59,90	F1 Racing Simulation KD (RP)	14,90	Heroes of Might & Magic 3 KD *	99,90	Pokemon Gelbe Edition					69,00
Medal of Honor 2 * (26.10)	89,90	Heart of Darkness KD	29,90	Hidden & Dangerous *	89,90	KD: Komplet Deutsch DA: Deutsche Anleitung					
		Jade Cocoon KD	44,00	Maken X	89,90	KE: Komplet Englisch *: angekündigter Titel					
						RP: Restposten Import Versionen auf Anfrage					

**www.joysoft.de**  
Die Welt der Computerspiele im Internet

- Erscheinungstermine
- Neuheiten
- Angebote
- aktuelle Infos
- Produktinfos
- technische Daten
- Abbildungen
- Screenshots
- über 2.000 Artikel für
- PC CDROM
- PSX
- Nintendo 64
- Dreamcast
- Importe
- Zubehör
- DVD u.v.m.
- Exklusiver Kundenservice:
- Security-Server für Ihre sichere Kreditkartenabrechnung
- E-mail Service
- Hotline
- ab 149,- DM keine Versandkosten
- wöchentliches Gewinnspiel



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

**Joysoft News Katalog**  
Kostenlos anfordern!





# Front Mission 3

>> <b>GENRE</b>
Strategie
>> <b>SPIELER</b>
1
>> <b>HERSTELLER</b>
Square Europe
>> <b>INTERNET</b>
www.frontmission3.com

Sie schaffen es einfach nicht, Japan vor der Zerstörung zu retten? In unserer Komplettlösung versorgen wir Sie mit den **wichtigsten Kampfstrategien!**

## Allgemeine Tipps und Taktiken



**Es gibt zwei Lösungswege?**

Die Story in *Front Mission 3* teilt sich schon früh in zwei unterschiedliche Handlungsstränge. Es liegt an Ihnen, für welchen Weg Sie sich entscheiden. Nach dem ersten Kampf in der „Test Facility“ lernen Sie Ryogo Kusama kennen. Er fragt Sie, ob Sie mit ihm einige Wanzer ausliefern. Wenn Sie mit Ryogo gehen, spielen Sie auf der Seite von Emma. Wenn nicht, steht Alisa im Vordergrund. Jeder der beiden Handlungsstränge hat ein anderes Ende.

**Ich brauche mehr Geld!**

Wenn Ebbe in der Kasse ist, sollten Sie unbedingt einmal den Kampfsimulator im Net-

**Wie vermeide ich es, wertvolle Ausrüstung im Kampf zu verlieren?**

work aufrufen. Wenn Sie dort gewinnen, erhalten Sie eine hübsche Geldsumme. Leider können Sie keine Wanzer im Simulator gewinnen.

**In welcher Reihenfolge soll ich gegnerische Einheiten angreifen?**

Ihre schlimmsten Feinde sind die Melee-, Missile- und Grenade-Einheiten. Nehmen Sie diese zuerst auseinander und knöpfen Sie sich dann Shotgun- und Machine-Gun-Wanzer vor. Eine weitere Grundregel ist: Konzentrieren Sie sich immer nur auf einen Gegner. Ein toter Wanzer ist besser als vier verwundete! Denn je mehr feindliche Wanzer eliminiert sind, desto weniger können angreifen.

**Was mache ich mit Piloten, die den Schleudersitz betätigen?**

Greifen Sie die Piloten mit der Machine-Gun, der Shotgun oder dem Flame-Thrower an. Rifles, Missiles und Melee-Waffen fügen zwar mehr Schaden zu, verfehlen aber oft ihr Ziel, da nur ein Schuss abgefeuert wird. Die Machine-Gun und die Shotgun feuern mehrere Male, genauso wie der Flame-Thrower – er greift das Ziel mindestens vier Mal an.

**Wie besiege ich Helikopter?**

Wenn Sie einen Helikopter mit der Machine-Gun oder der Shotgun angreifen, haben Sie wesentlich bessere Chancen, als mit Waffen, die eine begrenzte Reichweite haben. Es hilft nichts, einen Helikopter mit Missiles anzugreifen, wenn er zu weit weg ist.

**Wie gut sind Grenade Launcher?**

Der Grenade Launcher trifft nicht nur ein einziges Quadrat, sondern gleich mehrere. Achten Sie darauf, dass Ihre Einheiten mindestens zwei

## Drake M2C

	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Body</b> Power: 334	292	332	382	438	502	578	662	762	60	0%	15%	30%	45%	60%	Chaff
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Arms</b>	184	209	241	276	316	364	417	480	45	12%	21%	38%	69%	126%	Pilot Damage I
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Legs</b> Move: 2	240	273	314	360	412	475	544	626	18	2/0	4/2	4/3	6/3	7/4	Experience x2
										Evade					
										0	1	2	3	4	
										0%	4%	10%	16%	24%	

## Skill: Chaff (Body)

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Ihre Einheit wird von einer gegnerischen Rakete angegriffen.

**Nutzen:** Die gegnerische Rakete verfehlt ihr Ziel und kann somit keinen Schaden anrichten.

## Skill: Pilot Damage I (Arms)

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Ihr Wanzer greift an.

**Nutzen:** Mit Hilfe dieses Battle Skills wird der gegnerische Pilot verwundet und verliert dabei um die 25% seiner maximalen HP (für gewöhnlich etwa 5).

## Skill: Experience x2 (Legs)

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Erhalt von Erfahrungspunkten.

**Nutzen:** Der jeweilige Pilot erhält nach dem Gebrauch einer Waffe doppelt so viele Erfahrungspunkte. Wichtig für die Waffen-Auszeichnungen!



Felder weit weg stehen. Sonst werden Sie versehentlich getroffen. Der Grenade Launcher eignet sich aufgrund seiner Streuung am besten für Gegner, die nahe beieinander stehen.

### Was ist Accuracy?

Jeder Wanzer verfügt über eine andere Treffsicherheit (Accuracy). Wählen Sie passende Armteile aus, geben Sie etwas Geld für ein Upgrade aus und drillen Sie Ihren Piloten auf die gewünschte Waffe. Im Kampf können Sie die Treffsicherheit z.B. hochschrauben, indem Sie sich auf eine höhere Ebene stellen – eine gute Taktik für jeden Kampf.

### Wie kann ich Counter-Attacken vermeiden?

Merken Sie sich zu Beginn eines Kampfes, welche Reichweite die gegnerischen Waffen haben. Stellen Sie sich dann geschickt in „Tote Winkel“, in denen der Gegner Sie nicht erreicht.

### Soll ich auf meine Gegner zu laufen?

Nein, oft ist es klüger, eine gegnerische Einheit auf sich zukommen zu lassen. Achten Sie darauf, wie viele Schritte der Gegner machen kann und positionieren Sie sich dann außer Reichweite. Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie bequem ein paar Schritte auf ihn zugehen und ihn in seine Einzelteile zerlegen. Vergeuden Sie aber nicht zu viel Zeit. Das wirkt sich negativ auf die Wertung aus!

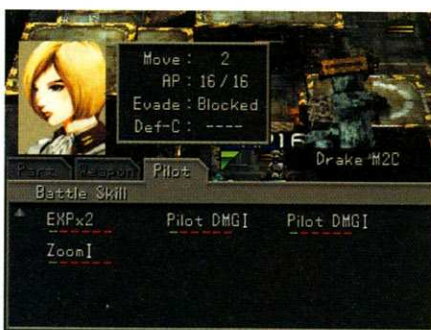
### Alte Battle Skills im neuen Spiel?

Spielen Sie *Front Mission 3* entweder mit Emma oder mit Alisa einmal komplett durch. Nach dem Abspann haben

## Kosten für Upgrades

Upgrade-Level:	Body:	Arms:	Legs:
<b>Basis (Level 0)</b>	240	100	320
<b>Level 1</b>	120 120	50 50	80 80
<b>Level 2</b>	170 290	70 120	120 200
<b>Level 3</b>	220 510	90 210	150 340
<b>Level 4</b>	270 770	110 320	180 520
<b>Level 5</b>	320 1080	130 450	210 720
<b>Level 6</b>	360 1440	150 600	240 960
<b>Level 7</b>	410 1850	170 770	280 1240
	<b>DCM:</b>	<b>Accuracy:</b>	<b>Dash/Boost, Evade:</b>
<b>Level 1</b>	240 240	100 100	160 160
<b>Level 2</b>	360 600	150 250	240 400
<b>Level 3</b>	480 1080	200 450	320 720
<b>Level 4</b>	600 1680	250 700	400 1120

**Achtung:** Die Zahlen auf der linken Seite zeigen jeweils die Kosten für den nächsten Level an. Auf der rechten Seite sehen Sie, wieviel Sie jeweils für einen Upgrade von Level 0 aus bezahlen müssen.



Gibt es auch Bonus-Wanzer?

Sie die Möglichkeit, abzuspeichern. Diesen Spielstand können Sie auf dem Titelschirm laden und dann noch einmal von vorne beginnen – aber diesmal mit all den erlernten Battle Skills!

Ja. Es gibt einen Wanzer, den Sie weder kaufen noch erspielen können. Um ihn zu bekommen, müssen Sie ein ganzes Stück weit in „South-

east Asia“ herumreisen. Gehen Sie im Network in das Forum „Armoredkin“ (unter OTHER/JAPAN) und merken Sie sich dort die Telefonnummer BBS3. Gehen Sie dann in das Forum „Auspend“ (unter OTHER/AUSTRALIA). Auf dieser Seite können Sie die Telefonnummer eingeben. Sie erhalten den „Strong Particle Beam“ und Teile des Hoshun Mk112- Wanzers. Wenn Sie nun im Setup-Menü alle Teile mit einem Upgrade versehen, erhalten Sie den stärksten Wanzer im ganzen Spiel. Außerdem können Sie mit ihm die drei besten Battle Skills freispielen, die es gibt.

### Skill: Auto I (Body)

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Ihre Einheit wird durch eine gegnerische Attacke paralyisiert.

**Nutzen:** Der gegnerische Wanzer wird automatisch angegriffen. Dabei werden keine AP verbraucht!

### Skill: Leg smash (Arms)

**Platzbedarf:** 4

**Voraussetzung:** Sie attackieren einen feindlichen Wanzer mit einer Waffe, die nur einmal feuert (Melee, Rifles und Missiles).

**Nutzen:** Leg Smash bricht dem Gegner ein Bein.

### Skill: Prevent Loss (Legs)

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Eine feindliche Einheit steht kurz davor, einen Teil Ihres Wanzers zu zerstören.

**Nutzen:** Reduziert den Schaden, so dass das Teil nach der Attacke noch mindestens 1 HP hat.

## Enyo MK109

	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Body</b> Power: 334	292	332	382	438	502	578	662	762	60	0%	5%	10%	15%	20%	Auto I
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Arms</b>	184	209	241	276	316	364	417	480	45	12%	21%	38%	69%	126%	Leg Smash
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Legs</b> Move: 2	240	283	333	393	463	544	640	756	18	2/0	4/2	5/3	7/4	7/5	Prevent Loss
										Evade					
										0	1	2	3	4	
										0%	8%	19%	32%	47%	



Foura M12a															
	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Body</b> Power: 334	292	332	382	438	502	578	662	762	60	0%	10%	20%	30%	40%	Pilot Eject
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Arms</b>	184	220	276	276	331	384	533	653	45	12%	18%	27%	40%	60%	Arm Smash
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Legs</b> Move: 2	240	288	360	432	504	614	696	852	18	2/0	4/2	4/3	6/3	7/4	Escape
										Evade					
										01234					
										0%4%10%16%24%					

**Skill: Pilot Eject (Body)**

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Der Body-Teil Ihres Wanzers wurde vom Gegner zerstört.

**Nutzen:** Der Pilot versucht sich in letzter Sekunde zu retten, indem er den Schleudersitz betätigt.

**Skill: Arm Smash (Arms)**

**Platzbedarf:** 4

**Voraussetzung:** Sie greifen den Gegner mit einer Waffe an, die nur ein einziges Mal feuert (Melee, Rifles und Missiles).

**Nutzen:** Arm Smash bricht dem Gegner den Arm.

**Skill: Escape (Legs)**

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Eines der Wanzerteile ist vom Gegner zerstört worden.

**Nutzen:** Ihr Wanzers versucht vom Schlachtfeld zu fliehen, um noch mehr Schaden zu vermeiden.

**Battle Skills – Wie man sie bekommt und wie man sie einsetzt**



**Was sind Battle Skills?**

Battle Skills sind besondere Fertigkeiten, die die Piloten von den unterschiedlichen Teilen eines Wanzers erlernen (Body, Arms und Legs). Doch aufgepasst: Bevor sich ein Pilot einen Battle Skill im

**Wie spiele ich Skills frei?**

Kampf tatsächlich zu Nutzen machen kann, muss er zuerst „ausgelöst“ werden.

Skills können nur im Kampf ausgelöst werden. Das schließt auch die simulierten Kämpfe im Network mit ein! Wenn Sie gut vorbereitet sein wollen, sollten Sie daher erst im Kampf-Simulator üben. Um einen Skill auszulösen, müssen Sie im Kampf eine bestimmte Situation herbeiführen (siehe Extra-Kästen zu den Skills). Doch das ist leider noch lange keine Garantie dafür, einen Skill zu bekommen. Der Computer

**Gibt es einen Hinweis, welcher Skill in welchem Wanzers-Teil steckt?**

ermittelt per Zufall, ob Sie den Skill erhalten, oder nicht. Wenn Sie Ihren Wanzers z.B. aber mit einem COMG10 ausrüsten, ist die Chance auf einen Skill wesentlich höher.

Wenn Sie einen neuen Wanzers erhalten, können Sie seine individuellen Daten im Setup-Menü oder in einem Laden abrufen. Wählen Sie ein beliebiges Maschinenteil aus und drücken Sie die Menü-Taste. Jetzt werden weitere Informationen angezeigt – z.B. welcher Skill zu dem jeweiligen Wanzers-Teil gehört.

Genie															
	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Body</b> Power: 334	292	344	405	478	563	662	779	919	60	0%	5%	10%	15%	20%	Defence Class I
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Arms</b>	184	217	255	301	355	417	491	579	45	12%	18%	27%	40%	60%	Pilot Damage III
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Legs</b> Move: 2	240	288	360	432	504	614	696	852	18	2/0	4/2	4/3	6/3	7/4	Auto Counter
										Evade					
										0	1	2	3	4	
										0%	8%	19%	32%	47%	

**Skill: Defence Class I (Body)**

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Ihr Wanzers wird angegriffen.

**Nutzen:** Wenn „Defence Class I“ ausgelöst wird, steigt der DCM-Level (für alle Elemente) des Wanzers um einen Level.

**Skill: Pilot Damage III (Arms)**

**Platzbedarf:** 3

**Voraussetzung:** Sie greifen an und fügen dabei dem Piloten der gegnerischen Einheit Schaden zu.

**Nutzen:** Bei „Pilot Damage III“ verliert der Pilot rund 75% seiner HP (für gewöhnlich etwa 15).

**Skill: Auto Counter (Legs)**

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Eines Ihrer Maschinenteile wurde von einer feindlichen Einheit zerstört.

**Nutzen:** Wenn „Auto Counter“ ausgelöst wird, führt Ihr Wanzers eine Counter-Attacke aus.



Getty																		
	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill			
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4				
Body	340	387	445	510	588	673	771	887	42	0%	10%	20%	30%	40%	Revenge III			
Power: 254																		
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill			
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4				
Arms	2121	250	294	347	409	481	566	667	36	10%	18%	32%	58%	105%	Firing Squad			
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill			
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4				
Legs	280	330	389	459	540	635	747	882	43	2/0	2/3	3/4	3/4	4/5	Enemy Skill II			
Move: 3																		
										Evade								
										0					1	2	3	4
										0%					4%	10%	16%	24%

**Skill: Revenge III (Body)**  
**Platzbedarf:** 3  
**Voraussetzung:** Sie werden angegriffen.  
**Nutzen:** Mit „Revenge III“ führt Ihr Wanzer eine Counter-Attacke aus, die 200% des Schadens anrichtet, den er von der feindlichen Einheit erhalten hat.

**Skill: Firing Squad (Arms)**  
**Platzbedarf:** 3  
**Voraussetzung:** Der feindliche Wanzer wird von mindestens zwei anderen Verbündeten umkreist.  
**Nutzen:** Alle Verbündeten, die eine Gun-Waffe tragen und in Reichweite sind, feuern auf den Gegner.

**Skill: Enemy Skill II (Legs)**  
**Platzbedarf:** 2  
**Voraussetzung:** Ihr Wanzer wird von einer feindlichen Einheit attackiert.  
**Nutzen:** „Enemy Skill II“ senkt die Waffen-Auszeichnung des Gegner um zwei Levels.

Grapple M1															
	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Body Power: 206	464	528	607	696	798	918	1053	1211	39	0%	5%	10%	15%	20%	Melee III
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Arms	292	344	405	478	563	662	779	919	18	5%	8%	13%	22%	36%	Double Punch I
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Legs Move: 6	384	437	503	576	660	760	871	1002	59	2/0	2/2	4/3	5/4	6/5	Skill +2
										Evade					
										0	1	2	3	4	
										0%	8%	19%	32%	47%	

**Skill: Melee III (Body)**  
**Platzbedarf:** 3  
**Voraussetzung:** Dieser Skill wird nur ausgelöst, wenn Ihr Wanzer mit einer Melee-Waffe angreift.  
**Nutzen:** Die Durchschlagskraft der Melee-Waffe steigt bei „Melee III“ um 200%.

**Skill: Double Punch I (Arms)**  
**Platzbedarf:** 2  
**Voraussetzung:** Beide Arme sind mit denselben Melee-Waffen ausgerüstet.  
**Nutzen:** Ihr Wanzer greift mit beiden Armen gleichzeitig an und richtet dadurch noch mehr Schaden an.

**Skill: Skill +2 (Legs)**  
**Platzbedarf:** 2  
**Voraussetzung:** Ihr Wanzer attackiert einen Gegner.  
**Nutzen:** Wenn der Battle Skill „Skill +2“ ausgelöst wird, steigt die Waffen-Auszeichnung für kurze Zeit um zwei Levels.

**Ein Pilot – ein Skill?**  
Es ist eine gute Idee, die Piloten immer wieder „dreh-zuwechseln“. Setzen Sie die Piloten dabei jeweils in einen anderen Wanzer. Auf diese Weise hat jeder die Möglichkeit, eine ganze Reihe von unterschiedlichen Skills zu erlernen. Vergessen Sie

**Ich habe Battle Skills freigespielt, doch wie benutze ich sie?**  
Sobald Sie einen Skill ausgelöst haben, erscheint ein Menü, in dem Sie ihn aktivieren können. Achtung: Es kann nur eine bestimmte Anzahl von Skills gleichzeitig aktiv sein. Mit Ausnahme von COM4 und COM5 besitzen alle Computer sechs freie Plätze. Wieviele Plätze jeder Skill im Einzelfall beansprucht, ist ebenfalls in den Extra-Kästen zu den Skills beschrieben. Übrigens: Wenn Sie einen Skill nach dem Auslösen nicht aktivieren, verbleibt er in einer Art Skill-„Pool“. Rufen Sie im Setup-

**Wieso soll ich Battle Skills aktivieren?**  
Menü einen Piloten auf. Unter „Battle Skills“ sind alle seine inaktiven Skills aufgelistet – bereit zum aktivieren!  
  
Ein aktivierter Skill wird viel öfter ausgelöst und erfordert kein bestimmtes Wanzer-Teil mehr. Sie können das jeweilige Teil einem anderen Piloten geben, damit er diesen Skill ebenfalls erlernt. Außerdem können Skills in Kombinationen auftreten.  
  
**Was sind Skill-Kombinationen?**  
Manchmal werden mehrere Skills hintereinander ausgeführt. Solche Kombinationen treten nur zufällig auf. Sind entsprechende Skills aktiv, ist die Chance jedoch größer.





Grezex															
	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Body</b> Power: 269	276	331	414	496	579	706	800	979	38	0%	10%	20%	30%	40%	Zoom III
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Arms</b>	172	196	225	258	295	340	390	448	51	14%	23%	38%	62%	103%	Aim
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Legs</b> Move: 3	228	259	298	342	392	451	517	595	38	2/0	4/1	5/2	7/3	7/4	Hard Knocks
										Evade					
										0	1	2	3	4	
										0% 8% 19% 32% 47%					

## Wanzer-Teile

**Wie komme ich an neue Wanzer-Teile?**

Es gibt insgesamt drei Möglichkeiten, wie Sie an neue Wanzer-Teile kommen:

1. Ein neuer Charakter schließt sich Ihrem Team an.
2. Sie gehen in einen Laden und kaufen dort welche.
3. Sie übernehmen einen gegnerischen Wanzer und „schlachten“ ihn aus.

**Neue Charaktere**

Wenn sich Ihrem Team ein neuer Charakter anschließt, bringt er immer einen voll-

**Lohnt es sich, Wanzer-Teile zu kaufen?**

ausgestatteten Wanzer mit. Bei diesen Wanzern stimmt das Setup jedoch nur selten. Außerdem haben die meisten Maschinenteile oft kein Upgrade bis zum aktuellen Maximum. Bevor Sie diese Wanzer im Kampf einsetzen, sollten Sie also erst für ein entsprechendes Setup sorgen und so viele Upgrades wie möglich vornehmen.

Maschinenteile in einem Laden zu kaufen, kann sehr teuer werden. Obwohl die Teile an sich recht billig sind, befinden Sie sich alle auf dem niedrigsten Level – und für die Upgrades zahlen Sie dann eine Menge Geld. Wenn Sie jedoch unbedingt Wanzer-Teile kaufen wollen, dann vergessen Sie den „Battle Simulator“ nicht. Dort können Sie eine Menge Preisgelder gewinnen. Der

große Vorteil beim Kauf von Maschinenteilen ist, dass sie genau das Teil erhalten, das Sie auch haben wollen.

**Lohnt es sich, gegnerische Wanzer zu übernehmen?**

Ja. Manche der besseren Wanzer können sogar nur im Kampf gewonnen werden. Leider dürfen Sie sich nicht aussuchen, welchen Wanzer Sie erhalten. In simulierten Kämpfen können Sie übrigens keine Wanzer erspielen. In zufälligen Kämpfen gibt es dagegen zwei Möglichkeiten, an Wanzer zu kommen (wird später erklärt).

**Wanzer übernehmen**

Sie müssen den Piloten des feindlichen Wanzers dazu bringen, aufzugeben. Wenn



## Hoshun Mk112

	HP-Level							Weight	DCM-Level					Skill		
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4		
Body Power: 350	408	501	720	842	982	1198	1357	1661	37	0%	15%	30%	45%	60%	Revenge Body	
	HP-Level							Weight	Accuracy					Skill		
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4		
Arms	300	360	450	540	630	768	870	1065	25	12%	21%	38%	69%	126%	Body Smash	
	HP-Level							Weight	Boost/Dash					Skill		
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4		
Legs Move: 5	400	480	600	720	840	1024	1160	1420	35	2/0	4/2	5/3	7/4	7/5	AP 0	
										Evade						
											0	1	2	3	4	
											0%	10%	24%	40%	59%	

## Skill: Zoom III (Body)

**Platzbedarf: 3**

**Voraussetzung:** Sie attackieren einen Gegner.

**Nutzen:** Durch den Battle Skill „Zoom III“ steigt die Treffsicherheit für den nächsten Schuss auf 200% (wird verdoppelt!).

## Skill: Aim (Arms)

**Platzbedarf: 3**

**Voraussetzung:** Ihr Wanzer greift mit einer Waffe an, die mehrmals feuert (Shotgun oder Machine-Gun).

**Nutzen:** Alle Schüsse treffen ein einziges – per Zufall ausgewähltes – Teil des feindlichen Wanzers.

## Skill: Hard Knocks (Legs)

**Platzbedarf: 1**

**Voraussetzung:** Ihr Wanzer befindet sich in einer kritischen Situation.

**Nutzen:** Bei „Hard Knock“ erhöht sich die Waffen-Auszeichnung des Piloten für eine kurze Zeit.

## Skill: Revenge Body (Body)

**Platzbedarf: 4**

**Voraussetzung:** Diese Skill wird ausgelöst, wenn der Body des eigenen Wanzers zerstört wird.

**Nutzen:** Der Body der feindlichen Einheit wird ebenfalls vernichtet.

## Skill: Body Smash (Arms)

**Platzbedarf: 5**

**Voraussetzung:** Sie greifen mit einer Waffe an, die mehrmals feuern kann (Melee, Rifles oder Missile).

**Nutzen:** Zerstört den Body des gegnerischen Wanzers – ein schnelle und tödliche Attacke.

## Skill: AP 0 (Legs)

**Platzbedarf: 3**

**Voraussetzung:** Sie führen eine Bewegung oder einen Angriff aus (= benutzen AP).

**Nutzen:** Wenn der Battle Skill „AP 0“ ausgelöst wird, kostet die Sie folgende Aktion keine AP.



Jinyo Mk110															
	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Body	340	387	445	510	584	673	771	887	42	0%	5%	10%	15%	20%	Revenge I
Power: 254															
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Arms	212	241	277	318	364	419	484	553	36	10%	18%	32%	58%	105%	Rate of Fire II
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Legs	280	319	366	420	481	554	635	730	43	2/0	4/0	4/2	6/3	7/3	Fast Attack
Move: 3															
											Evade				
											0	1	2	3	4
											0%	8%	19%	32%	47%

**Skill: Revenge I (Body)**

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Ihr Wanzer wird attackiert.

**Nutzen:** Mit „Revenge I“ führen Sie eine Counter-Attacke aus, die beim Gegner 120% des Schadens anrichtet, den Sie von ihm erhalten haben.

**Skill: Rate of Fire II (Arms)**

**Platzbedarf:** 2

**Voraussetzung:** Sie greifen mit einer Waffe an, die mehrmals feuern kann (Shotgun oder Machine-Guns).

**Nutzen:** „Rate of Fire II“ erhöht die Anzahl der Schüsse um satte 150%.

**Skill: Fast Attack (Legs)**

**Platzbedarf:** 2

**Voraussetzung:** Ihr Wanzer hat die Möglichkeit, den Gegner zuerst anzugreifen.

**Nutzen:** Ihre Einheit versucht, der Counter-Attacke des feindlichen Wanzers zu entfliehen.

Sie einen gegnerischen Wanzer schnell und stark beschädigen, ist die Chance hoch, dass die Moral des Piloten gleich Null ist (kleine weiße Fahne über dem Wanzer). Jetzt müssen Sie noch einmal angreifen. Solange der Wanzer dabei nicht zerstört wird, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass der Pilot aufgibt (am besten eine schwache Melee-Waffe einsetzen). Sein Wanzer erhält dann eine graue Farbe und gehört nach dem Kampf Ihnen. Diese Taktik funktioniert leider nicht bei speziellen Charakteren. Bei ihnen müssen Sie eine andere Methode anwenden (nächster Absatz).

**Gibt noch eine andere Möglichkeit?**

Ja. Dafür müssen Sie den gegnerischen Piloten ausschalten. Wenn Sie Glück haben, muss er nach einer Attacke per Schleudersitz aus dem Wanzer aussteigen. Pumpen Sie den Piloten voll Blei, bevor er wieder einsteigen kann – dann gehört der Wanzer Ihnen. Der Skill „Eject Punch“ (Tiandong 3) bringt feindliche Piloten übrigens automatisch dazu, den Schleudersitz zu betätigen.

**Kann ich in leere Wanzer einsteigen?**

Ja, solange der gegnerische Pilot nicht in seinem Wanzer sitzt. Stellen Sie sich einfach direkt daneben und lassen Sie Ihren Piloten „umsteigen“. Geben Sie dem feind-

**Ich habe einen Wanzer übernommen!**

Entweder Sie lassen ihn in einem Stück oder Sie verwenden nur die brauchbaren Teile (den Rest verkaufen Sie für gutes Geld).

lichen Piloten aber nicht die Chance, in Ihren eigenen Wanzer einzusteigen!



Kasel M2															
	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Body	464	547	644	760	895	1053	1238	1461	39	0%	10%	20%	30%	40%	Melee II
Power: 206															
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Arms	292	332	382	438	502	578	662	762	15	5%	9%	16%	29%	52%	Stun Punch
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Legs	384	437	503	576	660	760	871	1002	59	2/0	4/2	4/3	6/3	7/4	AP -30%
Move: 6										Evade					
										0	1	2	3	4	
										0%	8%	19%	32%	47%	

**Skill: Melee II (Body)**

**Platzbedarf:** 2

**Voraussetzung:** Sie attackieren einen feindlichen Wanzer mit einer Melee-Waffe.

**Nutzen:** Die Durchschlagskraft der Melee-Waffe steigt kurzzeitig auf 150%.

**Skill: Stun Punch (Arms)**

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Ihr Wanzer greift eine gegnerische Einheit mit einer Melee-Waffe an.

**Nutzen:** Mit „Stun Punch“ wird die feindliche Einheit paralysiert und kann nicht angreifen.

**Skill: AP -30% (Legs)**

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Für diesen Skill müssen Sie eine beliebige Aktion durchführen (= APs einsetzen).

**Nutzen:** Die AP-Kosten für die nächste Bewegung oder Attacke werden um 30% reduziert.



## Kyonjun Mk107

	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4		
Body	340	401	472	557	656	771	907	1071	60	0%	10%	20%	30%	40%	Zoom I	
Power: 334																
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4		
Arms	212	250	294	347	409	481	566	667	36	10%	18%	32%	58%	105%	Rate of Fire I	
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4		
Legs	280	319	366	420	481	554	635	730	43	2/0	3/2	4/3	6/3	745	Brace I	
Move: 3											Evade					
											0	1	2	3	4	
											0%	8%	19%	32%	47%	

## Kyokei Mk108

	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Body</b> Power: 220	340	387	445	510	584	673	771	887	40	0%	10%	20%	30%	40%	Melee I
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Arms</b>	212	250	294	347	409	481	566	667	25	7%	12%	22%	40%	73%	Hit or Miss
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Legs</b> Move: 4	280	319	366	420	481	554	635	730	45	2/0	4/0	4/2	6/3	7/3	Damage Fix 100
										Evade					
										0	1	2	3	4	
										0%	6%	14%	24%	35%	

## Upgrades

Wie kann ich  
meinen  
Wanzer  
upgraden?

Jeder Wanzer hat vier Maschinenteile, die mit Upgrades verbessert werden können. Bei Body, Arms (2x) und Legs ist Level 7 das Maximum, für alle anderen ist Level 4 das Maximum. Die Kosten für Upgrades sind immens hoch, doch dafür können die Maschinenteile nicht auf einen niedrigeren Level absinken. Wieviel Sie genau ausgeben müssen, zeigt die Tabelle auf Seite .

Wie wirken  
die Up-  
grades?

Bei Body, Arms und Legs werden nur die HP erhöht. Bei DCM, Accuracy, Boost/Dash und Evade sieht das

Wie kann  
ich den  
Body up-  
graden?

anders aus: Sie müssen eine gewisse Anzahl von AP zuweisen. Je mehr AP zugewiesen werden, desto höher ist die Prozentzahl. Rufen Sie das Setup-Menü auf, um die AP aufzuteilen.

### Body

Der Body ist das Basisstück des Wanzers. Wenn seine HP auf Null sinken, ist der Wanzer komplett zerstört. Zum Glück besitzt er jedoch von allen Teilen die meisten HP. Dadurch dauert es länger, bis er zerstört ist. Der Body ist außerdem durch eine Power-Zahl gekennzeichnet.

## Skill: Zoom I (Body)

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Sie attackieren einen Gegner.

**Nutzen:** Durch „Zoom I“ steigt die Treffsicherheit Ihrer Einheit auf satte 120%. Dadurch wird die Wahrscheinlichkeit größer, den Gegner zu treffen.

## Skill: Rate of Fire I (Arms)

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Ihr Wanzer attackiert den Gegner mit einer Waffe, die mehrmals feuern kann (Shotgun oder Machine-Gun).

**Nutzen:** Die Anzahl der Schüsse steigt um 120%.

## Skill: Brace I (Legs)

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Sie greifen zuerst an.

**Nutzen:** Wenn „Brace I“ ausgelöst wird, darf der Gegner Sie zuerst attackieren. Der Schaden, den er dabei verursacht, beläuft sich jedoch nur auf 50%.

## Skill: Melee I (Body)

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Ihr Wanzer greift eine feindliche Einheit mit einer Melee-Waffe an.

**Nutzen:** Mit „Melee I“ steigt die Durchschlagskraft der Melee-Waffe auf 120%.

## Skill: Hit or miss (Arms)

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Dieser Skill wird ausgelöst, wenn Sie mit einer Waffe angreifen, die mehrmals feuert (Shotgun oder Machine-Gun).

**Nutzen:** Entweder trifft kein Geschoss oder alle.

## Skill: Damage fix 100 (Legs)

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Sie werden angegriffen.

**Nutzen:** Richtet der Gegner bei Ihrem Wanzer einen Schaden zwischen 101 und 200 Punkten an, werden ihm lediglich 100 HP abgezogen.

Diese Zahl bestimmt, wie viel der Wanzer tragen kann – das ist gerade dann wichtig, wenn Sie sich mit Waffen ausrüsten. Gerade die besseren Waffen besitzen ein hohes Gewicht.





Was ist DCM?

Der Body des Wanzers kann auch mit dem „Defence Class Modifier“ (DCM) aufgerüstet werden. Er bewirkt, dass der Schaden von einer bestimmte Waffenklasse reduziert wird.

Welche Upgrades gibt es für die Arm-Teile?

Arms

An den Armen sind die Waffen angebracht. Wurde einer von ihnen zerstört, können Sie glücklicherweise noch mit dem anderen Arm weiterkämpfen. Sind jedoch beide zertrümmert, ist der Wanzer völlig wehrlos. Die Arme sind übrigens voneinander unabhängig, deshalb müssen Sie für jeden Arm einzeln Upgrades vornehmen. Entweder Sie schrauben die HPs hoch oder Sie verbessern die Treffsicherheit. Wenn Sie einen Arm (bzw. eine bestimmte

Wie kann ich Legs upgraden?

Waffe) bevorzugen, sollten Sie diesen zuerst aufsteigen lassen.

Legs

Beinteile braucht der Wanzer, um sich fortbewegen und gegnerischen Attacken ausweichen zu können. Sollten beide Beine zerstört sein, kann der Wanzer keinen Schritt mehr vor oder zurück. Abgesehen von den HP gibt es für die Beine noch zwei Spezial-Upgrades. Mit Evade erhöhen Sie die Wahrscheinlichkeit, dass Ihr Wanzer der gegnerischen Attacke schlicht und einfach ausweicht. Boost/Dash sind zwei Fertigkeiten in einer. Boost benötigen Sie, um auf eine höhere Ebene hinaufzugelangen bzw. hinabzuklettern. Dash ist eine spezielle,



schnelle Bewegung, die auf einer flachen Ebene ausgeführt werden kann. Der Wanzer rollt in einer bestimmten Richtung über den Boden. Das kann sehr nützlich sein, wenn Sie einen Wanzer mit einer geringen Bewegungsreichweite haben.

Skill: Defence Class II (Body)

Platzbedarf: 2

**Voraussetzung:** Dieser Skill wird ausgelöst, wenn Sie angegriffen werden.

**Nutzen:** Mit „Defence Class II“ steigt der DCM-Wert Ihres Wanzer um zwei Levels (für alle Elemente).

Skill: Pilot Damage II (Arms)

Platzbedarf: 2

**Voraussetzung:** Sie attackieren einen Gegner.

**Nutzen:** Der Pilot der gegnerischen Einheit wird angegriffen. Der Schaden liegt bei etwa 50% vom HP-Maximum des Piloten (etwa 10).

Skill: Skill +3 (Legs)

Platzbedarf: 3

**Voraussetzung:** Ihr Wanzer greift an.

**Nutzen:** Wenn der Battle Skill „Skill +3“ ausgelöst wird, erhöht sich die Waffen-Auszeichnung Ihrer Einheit für kurze Zeit um drei Levels.

Skill: Tackle III (Body)

Platzbedarf: 3

**Voraussetzung:** Sie attackieren eine feindliche Einheit mit einer Melee-Waffe.

**Nutzen:** Mit „Tackle III“ wird das Body-Gewicht zu dem normalen Schaden hinzugezählt.

Skill: Shield Attack II (Arms)

Platzbedarf: 2

**Voraussetzung:** Ihr Einheit muss in unmittelbarer Nähe zum feindlichen Wanzer stehen.

**Nutzen:** Ihr Wanzer greift mit einem Schild an und fügt dem Gegner dabei ernsthaften Schaden zu.

Skill: Avoid 40 (Legs)

Platzbedarf: 2

**Voraussetzung:** Sie werden attackiert.

**Nutzen:** Mit dem Battle Skill „Avoid 40“ weicht Ihr Wanzer allen Attacken aus, die weniger als 40 Schadenspunkte anrichten.

Laying 1

	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Body</b> Power: 334	292	344	405	478	563	662	779	919	60	0%	5%	10%	15%	20%	Defence Class II
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Arms</b>	184	220	276	331	386	471	533	653	45	12%	18%	27%	40%	60%	Pilot Damage III
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Legs</b> Move: 2	240	288	360	432	504	614	696	852	18	2/0	2/2	4/3	5/4	6/5	Skill +3
										Evade					
										0	1	2	3	4	
										0%	6%	14%	24%	35%	

Lanze

	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Body</b> Power: 206	464	556	698	835	974	1187	1345	1647	39	0%	15%	30%	45%	60%	Tackle III
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Arms</b>	292	332	382	438	502	578	662	762	15	5%	7%	11%	16%	25%	Shield Attack II
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Legs</b> Move: 6	384	460	576	691	806	983	1113	1363	59	2/0	2/2	4/3	5/4	6/5	Avoid 40
										Evade					
										0	1	2	3	4	
										0%	4%	10%	16%	24%	



# Ausrüstung und Waffen

## Computer

**Macht es einen Unterschied, welchen Computer ich habe?** Mit Hilfe des Computers lassen sich Skills nicht nur aktivieren. Je besser der Computer, desto besser sind auch die Chancen, einen Skill auszulösen. Übrigens: Fast jeder ist anders konstruiert, daher sind auch die Chancen auf einen Skill unterschiedlich.

**Was hat es mit den Plätzen auf sich?** Die meisten Computer haben sechs freie Plätze (bis auf die Basis-Computer), die Sie dazu benutzen, um ausgelöste Skills zu aktivieren.

## Backpacks

**Was mache ich mit Backpacks?** In Backpacks können Sie z.B. Reparatur-Materialien oder zusätzliche Munition für den Grenade/Missile Launcher und packen.

**Was für Munition gibt es eigentlich?** Es gibt sowohl Nachschub für den Grenade Launcher als auch in Form von Missiles. Eine Einheit Munition kostet 100 und belegt zwei Inventarplätze.

**Kann ich Wanzers im Kampf auch reparieren?** Ja, Sie können HP und Schilde wiederherstellen, zerstörte Teile reparieren und sogar Piloten verarzten. Die Kosten bewegen sich zwischen 80 und 400 und erfordern einen bis vier freie Plätze.

## Schilde

**Wozu sind Schilde gut?** Schilde dienen ausschließlich der Verteidigung (außer, Sie besitzen den Shield-Attack-Skill). Sie wehren mit ihnen einen Teil des Schadens ab – je nach Schild zwischen 50 und 90%.

**Was ist die Durability?** Ein Schild kann nicht beliebig oft benutzt werden. Nach einer gewissen Anzahl von Einsätzen ist er ganz einfach zerstört. Achten Sie daher immer auf den Haltbarkeits-Wert (Durability)!

**Wann ist ein Schild sinnvoll?** Ein Schild lohnt sich vor allem dann, wenn Sie auf Gegner mit starken Waffen treffen (Melee oder Missiles).

## Shotguns

**Was muss ich über sie wissen?** Eine Shotgun feuert zwölf Mal hintereinander und zwar gleichzeitig auf alle Maschinen-Teile eines feindlichen Wanzers.

## Computer

Computer	Platzbedarf	Funktion	Kosten
COM4	4	Keine	200
COM5	5	Keine	400
COM6	6	Keine	600
COMB554	6	Etwas mehr ausgelöste Skills, weniger Kombinationen	1000
COMC554	6	Etwas weniger ausgelöste Skills, mehr Kombinationen	1000
COMB603	6	Mehr ausgelöste Skills, weniger Kombinationen	1000
COMC654	6	Weniger ausgelöste Skills, mehr Kombinationen	1000
COMB652	6	Wesentlich mehr ausgelöste Skills, weniger Kombinationen	1000
COMC754	6	Wesentlich weniger ausgelöste Skills, mehr Kombinationen	1000
COMG10	6	Stark erhöhte Chance auf einen ausgelösten Skill	1300

## Backpacks

Backpack	Weight	Capacity	Power	Kosten
BX002	10	4	–	140
Mk3 Pack	10	4	–	140
Mk6 Pack	30	6	–	300
Rucksack L	30	6	–	300
BX056	30	6	–	300
BX090	50	8	–	600
BPT3A	10	–	30	200
Mk5 E-Pack	10	–	30	200
Mk7 E-Pack	20	–	60	400
Placid	20	–	60	400
BPT12B	20	–	60	–
BPT9MAX	30	–	90	800
Mk8 E-Pack	30	–	90	–

## Schilde

Schild	Weight	AP	Durability	Damage	Kosten
Mk6 Shield	18	2	4	-50%	100
SN-100G	24	2	6	-50%	160
Riot Shield	–	2	4	-50%	–
Lite Shield	–	2	6	-50%	–
Buckler	22	2	4	-70%	200
Heavy Shield	28	2	6	-70%	300
Mk10 Shield	28	2	6	-70%	300
SN-107G	36	2	4	-90%	400
Def. Shield	–	2	4	-90%	–
Last Defence	–	2	4	-90%	–

**Wann soll ich sie einsetzen?**

Wenn Sie auf Gegner wie Helikopter oder Panzer treffen, denn die haben nur wenige Maschinenteile.

**Kostenlos?**

Manche Wanzers-Teile können Sie nicht kaufen. Sie müssen diese im Kampf von gegnerischen Wanzern übernehmen.

## Shotguns

Waffe	Weight	Attack	Kosten
Odin M98	42	12x12	140
SPPG 14	50	14x12	260
Chongte 0	–	14x12	–
Chongdu 2	59	16x12	500
Chongta 3	69	19x12	660
Desoto M300	80	22x12	780

**Damage Type:** I

**Accuracy:** 75%

**Reichweite:** 1 – 3

**AP-Kosten:** 3

**Munition:** Unendlich

**Acc. Down:** -2%



## Machine-Guns

**Sind Machine-Guns gut?** Die Machine-Gun hat eine mittlere Reichweite und trifft recht sicher. Dabei feuert sie zufällig auf irgendein Maschinenteil – und zwar zehn Mal.

**Soll ich die Machine-Gun nehmen oder nicht?** Obwohl Sie recht durchschlagskräftig ist, ist sie nicht so stark wie eine Shotgun. Wenn Sie aber bereits einige Auszeichnungen für diese Waffe haben, steht Sie der Shotgun in nichts nach.

## Rifles

**Worin sind Rifles gut?** Das Gewehr trifft zwar nicht besonders gut, hat dafür aber eine recht große Reichweite.

**Rifles – ja oder nein?** Das Gewehr richtet großen Schaden an, ist jedoch nicht so stark wie eine Melee-Waffe. Die große Reichweite hilft leider nichts, wenn das Gewehr sein Ziel verfehlt – und das passiert gar nicht mal so selten. Später wird das Gewehr jedoch deutlich interessanter.

## Flame Throwers

**Was kann der Flame Thrower?** Der Flame Thrower hat eine kurze Reichweite und eine schlechte Treffsicherheit. Je nach AP kann er jedoch unterschiedlich oft feuern.

**Was spricht gegen ihn?** Wie das Gewehr, ist der Flame Thrower sehr stark. Er verfehlt aber oft sein Ziel.

## Missiles

**Sind Missiles gut?** Der Raketenwerfer trifft fast immer, hat eine ziemlich große Reichweite und lässt keine Counter-Attacken zu.

**Welche Vorteile bringen die Missiles mit sich?** Der Raketenwerfer richtet etwa genauso viel Schaden an, wie eine Melee-Waffe. Mit ihm können Sie oft Gegner ausschalten, noch bevor Sie selbst angegriffen werden können. Nachteile: Das hohe Gewicht und die begrenzte Munition.

## Grenade Launchers

**Was kann der Grenade Launcher?** Der Grenade Launcher zeichnet sich durch eine schlechte Treffsicherheit und eine mittlere Reichweite aus.

**Wieso der Grenade Launcher?** Er ist wie der Raketenwerfer, hat jedoch weniger Munition und ist sogar noch schwerer. Großer Vorteil: Auch er lässt keine Counter-Attacken zu.

## Machine-Guns

Waffe	Weight	Attack	Kosten	Damage Type: P
Achin 51	–	8x10	–	<b>Accuracy:</b> 80%
Nissai 30	–	8x10	–	<b>Reichweite:</b> 1 – 4
Kodo SN990	48	11x10	160	<b>AP-Kosten:</b> 5
DGS-25	56	13x10	240	<b>Munition:</b> Unendlich
Mingda 2	65	15x10	460	<b>Acc. Down:</b> -10%
Huida 3	78	18x10	620	
Nissai 90MF	78	18x10	620	
Arc Barrel 4	91	21x10	800	
Shunda 4	91	21x10	–	

## Rifles

Waffe	Weight	Attack	Kosten	Damage Type: P
Franbar FF	45	58x1	120	<b>Accuracy:</b> 75%
Mk9 Sniper	53	69x1	200	<b>Reichweite:</b> 1 – 6
80mm Gun	–	69x1	–	<b>AP-Kosten:</b> 4
Laoxing 6	62	82x1	460	<b>Munition:</b> Unendlich
Barcam RR	–	82x1	–	<b>Acc. Down:</b> -2%
Laohu 3	73	98x1	600	
Scarab F2	73	98x1	600	
Einband	–	98x1	–	
Mk11 Sniper	84	117x1	780	

## Flame Throwers

Waffe	Weight	Attack	Kosten	Damage Type: F
Heat Stream	51	17xAP	100	<b>Accuracy:</b> 60%
Huoliu 1	60	20xAP	200	<b>Reichweite:</b> 1 – 2
Huosai 2	70	24xAP	460	<b>AP-Kosten:</b> 4/7/11
Huoyao 3	81	28xAP	660	<b>Munition:</b> Unendlich
Hot Gazel	93	33xAP	780	<b>Acc. Down:</b> -2%

## Missiles

Waffe	Weight	Attack	Kosten	Damage Type: F
Canary 2	–	60x1	–	<b>Accuracy:</b> 80%
Quill	81	73x1	200	<b>Reichweite:</b> 3 – 9
Wagtail 2	96	87x1	380	<b>AP-Kosten:</b> 10
Huoji 22	–	87x1	–	<b>Munition:</b> 6
Yunsheng 34	109	104x1	460	<b>Acc. Down:</b> -0%
Miner AT	–	107x1	–	
Zhiniao 50	123	124x1	660	
Drozel	–	124x1	–	
Nightingale	123	124x1	660	
Bjariger	137	148x1	900	

## Grenade Launcher

Waffe	Weight	Attack	Kosten	Damage Type: F
Wanzerfaust	92	62x1	260	<b>Accuracy:</b> 60%
Type 10 GR	109	74x1	400	<b>Reichweite:</b> 3 – 6
GGR 52	–	88x1	–	<b>AP-Kosten:</b> 12
Type 13 GR	124	88x1	600	<b>Munition:</b> 4
Type 14 GR	140	105x1	800	<b>Acc. Down:</b> -0%
Type 15 GR	–	126x1	–	<b>Damage Area:</b> 5x5 Quadrate
Faust GGR	156	126x1	1000	



Beam							
Waffe	Class	Type	AP	Attack	Accuracy	Reichweite	Munition
Exp Beam	Beam	N	15	84x1	90%	1 – 9	Unendlich
P-Rifle	Beam	N	15	100x1	90%	1 – 9	Unendlich
Basic P-Gun	Beam	N	15	144x1	90%	1 – 9	Unendlich
Heavy P-Gun	Beam	N	15	250x1	90%	1 – 9	Unendlich

Melee							
Waffe	Weight	Type	Accuracy	Attack	Kosten	ReichweiteAP	
Heavy Weight	–	I	100%	70x1	–	1	1
Bone Buster	22	I	100%	76x1	100	1	1
Fear Fist	26	I	100%	91x1	200	1	1
Mk16 Fist	–	I	100%	91x1	–	1	1
Mk10 Fist	30	I	100%	109x1	300	1	1
Mk12 Fist	35	I	100%	130x1	400	1	1
Attack Fist	–	I	100%	130x1	–	1	1
Max Weight	–	I	100%	130x1	–	1	1
Big Buster	35	I	100%	130x1	400	1	1
Fatal Buster	40	I	100%	156x1	500	1	1
Mk20 Fist	–	I	100%	156x1	–	1	1
Riot Baton	–	I	120%	50x1	–	1	1
War Hammer	–	I	120%	56x1	–	1	1
Cleave Axe	21	I	120%	67x1	200	1	1
Mk9 Baton	25	I	120%	80x1	300	1	1
Mk13 Baton	29	I	120%	96x1	400	1	1
Venus	33	I	120%	115x1	500	1	1
Sharp Spike	20	P	110%	63x1	140	1	1
Heavy Spike	23	P	110%	75x1	260	1	1
Mk18 Spike	28	P	110%	90x1	400	1	1
Mk22 Spike	32	P	110%	108x1	500	1	1
Last Strike	37	P	110%	129x1	700	1	1

Was können sie?

Beam-Waffen  
Beam-Waffen haben eine große Reichweite und eine gute Treffsicherheit. Außerdem besitzen sie eine äußerst gute Durchschlagskraft. Leider sind Beam-Waffen jedoch recht schwer und benötigen eine Menge AP.

Pro oder Contra?

Beam-Waffen sind zwar sehr stark, doch die hohen AP-Kosten sind nicht zu unterschätzen. Sie müssen Ihre Piloten ausgiebig trainieren!

Features

Laying 1															
	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Body Power: 334	292	344	405	478	563	662	779	919	60	0%	5%	10%	15%	20%	Defence Class II
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Arms	184	220	276	331	386	471	533	653	45	12%	18%	27%	40%	60%	Pilot Damage III
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Legs Move: 2	240	288	360	432	504	614	696	852	18	2/0	2/2	4/3	5/4	6/5	Skill +3
										Evade					
										0	1	2	3	4	
										0%	6%	14%	24%	35%	

Wann sollte ich Melee-Waffen einsetzen?

den. Dabei attackieren sie nur einmal und treffen dabei auch nur ein einziges Ziel (wird per Zufall ausgewählt). Sie besitzen eine hohe Treffsicherheit, richten eine Menge Schaden an und benötigen für einen Angriff nur einen AP.

Was gibt es für Auszeichnungen?

Sie haben eine äußerst große Durchschlagskraft, doch ihre begrenzte Reichweite ist ein großer Nachteil. Wenn Sie einen feindlichen Wanzer mit einer Melee-Waffe ausmachen, sollten Sie diesen so schnell wie möglich auseinandernehmen.

Waffen – Auszeichnungen

Es gibt insgesamt neun Stufen. Die Auszeichnungen beginnen bei A und gehen über A\*, A\*\* und A\*\*\* zu B und bishin zu F\*\*\*. Danach gibt es nur noch die Bezeichnung S – besser können Sie nicht werden! Immer wenn Sie eine bestimmte Waffe benutzen, erhalten Sie Erfahrungspunkte, die für die Auszeichnungen nötig sind.



Skill: Initiative III (Body)

Platzbedarf: 3

Voraussetzung: Der Gegner greift zuerst an.

Nutzen: Sie dürfen zuerst angreifen. Bei dem Battle Skill „Initiative III“ verändert sich jedoch an der Höhe des gegnerischen Schadens nichts.

Skill: Shield Attack III (Arms)

Platzbedarf: 3

Voraussetzung: Ihr Wanzer steht in unmittelbarer Nähe der feindlichen Einheit.

Nutzen: Sie greifen mit einem Schild an, der dem Gegner gehörigen Schaden zufügt.

Skill: Gang Beating (Legs)

Platzbedarf: 3

Voraussetzung: Alle Verbündeten müssen Melee-Waffen haben und in direkter Nähe zum Feind stehen.

Nutzen: „Gang Beating“ hat den gleichen Effekt wie „Firing Squad“ (Getty-Wanzer).



Gegnerische Waffen



Gegnerische Waffen

Waffe	Class	Type	AP	Attack	Accuracy	Range	Munition
7.7mm MG	M.Gun	P	5	8x10	80%	1 – 4	Unendlich
17.5mm MG	M.Gun	P	5	11x10	80%	1 – 4	Unendlich
12mm MG	M.Gun	P	5	13x10	80%	1 – 4	Unendlich
20mm MG	M.Gun	P	5	13x10	80%	1 – 4	Unendlich
17 mm MG	M.Gun	P	5	15x10	80%	1 – 4	Unendlich
25mm MG	M.Gun	P	5	15x10	80%	1 – 4	Unendlich
27mm MG	M.Gun	P	5	15x10	80%	1 – 4	Unendlich
30mm MG	M.Gun	P	5	18x10	80%	1 – 4	Unendlich
32mm MG	M.Gun	P	5	21x10	80%	1 – 4	Unendlich
40mm Gun	Cannon	P	6	72x1	75%	2 – 6	Unendlich
80mm Gun (b)	Cannon	P	6	86x1	75%	2 – 6	Unendlich
92mm Gun	Cannon	P	6	103x2	75%	2 – 6	Unendlich
100mm Gun (a)	Cannon	P	6	103x1	75%	2 – 6	Unendlich
100mm Gun (b)	Cannon	P	6	86x1	75%	2 – 6	Unendlich
120mm Gun	Cannon	P	6	72x1	75%	2 – 6	Unendlich
130mm Gun (a)	Cannon	P	6	72x1	75%	2 – 6	Unendlich
130mm Gun (b)	Cannon	P	6	86x1	75%	2 – 6	Unendlich
160mm Gun	Cannon	P	6	103x1	75%	2 – 6	Unendlich
Starling	Missile	F	10	73x1	80%	3 – 9	3
Wagtail 1	Missile	F	10	73x1	80%	3 – 9	6
Yunsheng 38 (a)	Missile	F	10	104x1	80%	3 – 9	8
Yunsheng 38 (b)	Missile	F	10	104x1	80%	3 – 9	4
Yunsheng 39	Missile	F	10	104x1	80%	3 – 9	4
Yunsheng 42	Missile	F	10	104x1	80%	3 – 9	8
Yunsheng 44 (a)	Missile	F	10	104x1	80%	3 – 9	4
Yunsheng 44 (b)	Missile	F	10	104x1	80%	3 – 9	8
Bantam	Missile	F	10	124x1	80%	3 – 9	6
Zhiniao 61	Missile	F	10	124x1	80%	3 – 9	6
Zhiniao 62	Missile	F	10	124x1	80%	3 – 9	8
Huoji 34	Missile	F	10	148x1	80%	3 – 9	6
Kongsheng 2	Missile	F	10	148x1	80%	3 – 9	6

Wo finde ich diese Waffen?

Gegnerische Waffen

Leider nirgendwo, denn Sie können sie weder kaufen noch von einem gegnerischen Wanzer übernehmen. Im Extrakasten können Sie jedoch ihre Daten nachlesen, damit Sie im Kampf eine entsprechende Taktik anwenden können.

Werde ich es mit all diesen Waffen zu tun haben?

Nein. Sehen Sie sich die Extrakästen zu den Fahrzeugen, Helikoptern und den anderen Gegnern an (Seiten 166-167). Dort steht, mit welchen Waffensystemen die Einheiten bestückt sind. Gelegentlich treffen Sie auch auf andere Waffen, wie der Off-Field-Barrage. Diese werden dann im Spiel erklärt.

Wie funktionieren Cannons?

Sie sind Rifles sehr ähnlich. Der Unterschied liegt in der Reichweite und in den AP-Kosten. Versuchen Sie, sich Cannon-Einheiten so schnell wie möglich zu nähern. Cannons können erst ab einer Distanz von zwei Quadraten

angreifen (unbedingt merken, wenn Sie Counter-Attacken vermeiden wollen). Wenden Sie diese Taktik auch gegen

Missile- und Grenade-Einheiten an. Diese besitzen jedoch mit großer Wahrscheinlichkeit eine Nahkampfwaffe.

Lanze

	HP-Level							Weight	DCM-Level					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6		7	0	1	2	3		4
Body Power: 206	464	556	698	835	974	1187	1345	1647	39	0%	15%	30%	45%	60%	Tackle III
	HP-Level							Weight	Accuracy					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6		7	0	1	2	3		4
Arms	292	332	382	438	502	578	662	762	15	5%	7%	11%	16%	25%	Shield Attack II
	HP-Level							Weight	Boost/Dash					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6		7	0	1	2	3		4
									Evade						
Legs Move: 6	384	460	576	691	806	983	1113	1363	59	2/0	2/2	4/3	5/4	6/5	Avoid 40
										0%	4%	10%	16%	24%	

Skill: Enemy Defence Class I (Body)

Platzbedarf: 1

Voraussetzung: Sie greifen an.

Nutzen: Wenn der Skill „Enemy Defence Class I“ ausgelöst wird, senkt sich der DCM-Level der feindlichen Einheit um einen Level.

Skill: Panic Shot (Legs)

Platzbedarf: 1

Voraussetzung: Ihr Wanzer attackiert den Gegner mit einer Gun-Waffe.

Nutzen: Der Battle Skill „Panic Shot“ löst beim gegnerischen Wanzer den Zustand der Verwirrung aus.

Skill: Skill +1 (Arms)

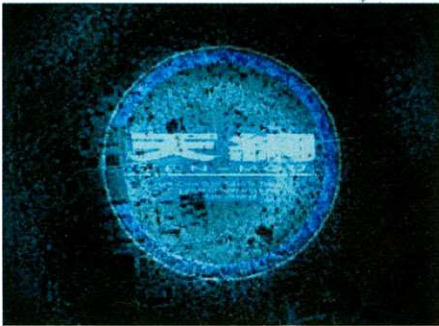
Platzbedarf: 1

Voraussetzung: Sie greifen an.

Nutzen: Wenn der Battle Skill „Skill +1“ ausgelöst wird, erhöht sich die Waffen-Auszeichnung Ihres Wanzers für kurze Zeit um einen Level.



Das Network



Wozu ist das Network gut?

Das Network ist hauptsächlich dazu da, Sie mit Hintergrundinformationen zu versorgen. Sie können dort aber auch Grafiken herunterladen oder versuchen, Webseiten zu hacken. Außerdem haben Sie über das Network Zugang zum Simulator, zu Läden (Upgrades) und dem Bonus-Wanzer.

Ist das alles – oder gibt es im Network noch mehr?

Tun Sie nichts für umsonst!

Im Laufe des Spiels erfahren Sie immer mehr über das Network. Sobald ein Charakter Ihnen von einer Webadresse oder einem Forum erzählt, können Sie sich unter dem entsprechenden Link umsehen. Manche Webseiten und Foren werden erst freigeschaltet, wenn Sie einen entsprechenden Verweis finden. Nehmen Sie sich die Zeit und „surfen“ Sie.

Ja, Sie können sogar ein wenig Geld im Network verdienen. Dafür müssen Sie entweder Webseiten hacken oder Kriminelle auf der Webseite des JPD melden. Sie erhalten jedoch längst nicht so viel Geld wie in einem Kampfsimulator.

Gibt es auch andere Desktop-Bilder?

Alisa

Ja! Und zwar eine ganz schöne Menge! Diese Hintergrundbilder gibt es in beiden Handlungssträngen:

Alisa muss unter TEIHOKU/OTHER/JAPAN den Schönheitswettbewerb ihrer Universität gewinnen. Stimmen Sie für Alisa, wann immer Sie im Network sind.

Drake M2C

Surfen Sie zu INTSTU/OTHER/USN und gehen Sie auf „Download“.

Game

Durchsuchen Sie unter PSYNAMIC/CORPORATION/USN das Menü „Topics“.

Mingtian 1

	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4		
Body Power: 334	292	350	438	525	613	747	846	1036	60	0%	10%	20%	30%	40%	Defence Class Max	
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4		
Arms	184	220	276	331	386	471	533	653	45	12%	19%	32%	53%	88%	Random Smash	
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4		
Legs Move: 2	240	288	360	432	504	614	696	852	18	2/0	2/2	4/3	5/4	6/5	Blackout	
										Evade						
										0	1	2	3	4		
										0%	4%	10%	16%	24%		

Pare Paw 1

	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Body	276	314	361	414	474	546	626	720	38	0%	10%	20%	30%	40%	Enemy
Power: 269															Accuracy I
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Arms	172	196	225	258	295	340	390	448	51	14%	23%	38%	62%	103%	Topple Shot
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Legs	228	269	316	373	440	517	608	718	38	2/0	4/0	4/2	6/3	7/3	Evade I
Move: 3										Evade					
										0	1	2	3	4	
										0%	6%	14%	24%	35%	

Skill: Defence Class Max (Body)

Platzbedarf: 3

Voraussetzung: Ihr Wanzer wird attackiert.

Nutzen: Mit dem Battle Skill „Defence Class Max“ steigt Ihr DCM-Level auf das Maximum (für alle Elemente).

Skill: Random Smash (Arms)

Platzbedarf: 4

Voraussetzung: Sie greifen mit einer Waffe an, die nur einmal feuert (Melee, Rifle oder Missile).

Nutzen: Ein zufällig ausgewählter Maschinenteil des Gegners wird sofort komplett zerstört.

Skill: Blackout (Legs)

Platzbedarf: 1

Voraussetzung: Ihr Wanzer wird attackiert.

Nutzen: Wenn der Battle Skill „Blackout“ ausgelöst wird, kann die gegnerische Einheit innerhalb dieser Runde keine Battle Skills einsetzen.

Skill: Enemy Accuracy I (Body)

Platzbedarf: 1

Voraussetzung: Sie werden angegriffen.

Nutzen: Die Treffsicherheit des gegnerischen Wanzers wird für kurze Zeit um einen Level gesenkt. Dadurch wird es für ihn schwieriger, Sie zu treffen.

Skill: Topple Shot (Arms)

Platzbedarf: 1

Voraussetzung: Ihr Wanzer greift den Gegner mit einer Gun-Waffe an.

Nutzen: Der Gegner wird betäubt und seine AP sind für den Rest der Runde gleich Null.

Skill: Evade I (Legs)

Platzbedarf: 1

Voraussetzung: Sie werden angegriffen.

Nutzen: Durch diesen Battle Skill wird die Evade-Chance um einen Level erhöht. Dadurch können Sie dem Gegner leichter ausweichen.







[illegible]



## Shunwang 1

	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Body	340	408	510	612	714	870	986	1207	42	0%	5%	10%	15%	20%	Enemy Evade
Power: 254															Null
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Arms	212	254	318	381	445	542	614	752	36	10%	18%	32%	58%	105%	Aim Body
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Legs	280	319	366	420	481	554	635	730	43	2/0	2/3	3/4	3/4	4/5	Evade Max
Move: 3															

## Skill: Enemy Evade Null (Body)

**Platzbedarf:** 3

**Voraussetzung:** Ihr Wanzer greift an.

**Nutzen:** Mit dem Battle Skill „Enemy Evade Null“ wird es für den Gegner praktisch unmöglich, Ihrem Angriff auszuweichen (Evade-Chance ist 0%).

## Skill: Aim Body (Arms)

**Platzbedarf:** 3

**Voraussetzung:** Ihr Wanzer greift mit einer Waffe an, die mehrmals feuern kann.

**Nutzen:** Alle Schüsse zielen auf den Body der gegnerischen Einheit.

## Skill: Evade Max (Legs)

**Platzbedarf:** 3

**Voraussetzung:** Ihre Einheit wird angegriffen.

**Nutzen:** Wenn der Skill „Evade Max“ ausgelöst wird, steigt die Chance, dem Gegner auszuweichen, auf das Maximum an.

## Skill: Damage fix 400 (Body)

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Ihr Wanzer wird attackiert.

**Nutzen:** Wenn der Gegner bei Ihnen Schaden zwischen 401 und 800 Punkten anrichtet, erhält Ihre Einheit lediglich einen Schaden von 400 Punkten.

## Skill: Revenge Same (Arms)

**Platzbedarf:** 3

**Voraussetzung:** Ihre Einheit wird angegriffen.

**Nutzen:** Ihr Wanzer führt eine Counter-Attacke aus. Dabei trifft er dieselben Maschinenteile und richtet genausoviel Schaden bei ihm an.

## Skill: AP -60% (Legs)

**Platzbedarf:** 2

**Voraussetzung:** Ihr Wanzer führt einen Angriff oder eine Bewegung aus, die AP kostet.

**Nutzen:** Wird der Skill „AP -60%“ ausgelöst, werden die AP-Kosten um 60% reduziert.

## Shunyo Mk111

	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4		
Body	276	331	414	496	579	706	800	979	38	0%	5%	10%	15%	20%	Damage	
Power: 269																Fix 400
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4		
Arms	172	196	225	258	295	340	390	448	51	14%	25%	40%	81%	147%	Revenge	
																Same
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4		
Legs	228	269	316	373	440	517	608	718	38	2/0	4/2	4/3	6/3	7/4	AP -60%	
Move: 3											Evade					
											0	1	2	3	4	
											0%	8%	19%	32%	47%	

## Simulatoren

Wo sind denn die Kampf-Simulatoren?

Im Network. Sie erhalten jedoch erst nach und nach Zugang – je nachdem, welchen Weg Sie einschlagen. Wenn Sie auf der Seite von Emma spielen, müssen Sie zuerst von der Yokosuka Basis fliehen. Sollten Sie Alisa folgen, müssen Sie mit dem DHZ-Agenten Hei Fong Liu sprechen.

Trainieren? Wozu?

Im Simulator haben Sie die einzigartige Möglichkeit, den Kampf mit feindlichen Wanzern, Helikoptern und anderen Einheiten rein spielerisch zu üben. Sie können z.B. unterschiedliche Taktiken,

Bekomme ich im Kampf-Simulator auch etwas?

Waffen und Setups ausprobieren. Wenn Sie scheitern, verlieren Sie nur diesen einen Kampf und können weiter spielen. Im Spiel selbst können Sie Kämpfe jedoch so einfach nicht umgehen.

Ja. Ihre Piloten erhalten auch in simulierten Kämpfen Erfahrungspunkte, zusätzliche APs und Battle Skills. Setzen Sie die Piloten immer wieder mal in einen anderen Wanzer. Dadurch beherrschen sie schon nach kurzer Zeit eine Vielfalt von Skills. Bei einem Sieg erhalten Sie übrigens alle Gegenstände,

Wo ist der Haken?

die in der Arena herumliegen. Außerdem steht Ihnen natürlich ein Preisgeld zu.

Auch wenn es nur ein Simulator ist, verlieren Schilde z.B. an Haltbarkeit. Außerdem





Taindong 3															
	HP-Level							Weight	DCM-Level					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6		7	0	1	2	3		4
Body	464	528	607	696	798	918	1053	1211	39	0%	10%	20%	30%	40%	Tackle II
Power: 206															
	HP-Level							Weight	Accuracy					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6		7	0	1	2	3		4
Arms	292	350	438	525	613	747	846	1036	15	5%	8%	13%	22%	37%	Eject Punch
	HP-Level							Weight	Boost/Dash					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6		7	0	1	2	3		4
Legs	384	453	533	629	741	871	1025	1209	59	2/0	2/2	4/3	5/4	6/5	Avoid 20
Move: 6															
										Evade					
										0	1	2	3	4	
										0%	4%	10%	16%	24%	

Was noch?

dürfen Sie gegnerische Wanzer nicht behalten.

Wenn Sie fleißig im Simulator trainieren, steigen Ihre Piloten schnell in höhere Level auf. Dadurch können Sie in echten Kämpfen fast jeden Gegner im Handumdrehen



Ist das der einzige?

besiegen. Das hört sich zwar toll an, doch es gibt da einen Haken: Wenn Ihre Piloten im Vergleich zu den Gegnern wesentlich besser sind, erhalten Sie Prozentabzüge (siehe Wertung nach jedem Kampf). Je besser Ihre Piloten sind, desto höher sind die Abzüge. Der Simulator bringt Sie also schnell und sicher durchs Spiel, doch Sie bekommen nicht unbedingt die Wertungen, die Sie sich erhoffen. Bedenken Sie daher sorgfältig, wann Sie den Simulator einsetzen.

Nein. Im Network können Sie noch härtere Simulatoren herunterladen (gegen Geld).

Skill: Tackle II (Body)														
Platzbedarf: 2														
Voraussetzung: Ihr Wanzer attackiert den Gegner mit einer Melee-Waffe.														
Nutzen: Das Body-Gewicht wird beim Angriff zum normalen Schaden dazugezählt.														
Skill: Eject Punch (Arms)														
Platzbedarf: 1														
Voraussetzung: Sie greifen eine feindliche Einheit mit einer Melee-Waffe an.														
Nutzen: Der Gegner rettet sich per Schleudersitz. Wichtig, wenn Sie Wanzer übernehmen wollen!														
Skill: Avoid 20 (Legs)														
Platzbedarf: 1														
Voraussetzung: Ihr Wanzer wird angegriffen.														
Nutzen: Wenn „Avoid 20“ ausgelöst wurde, weicht Ihr Wanzer Attacken, die weniger als 20 Schadenspunkte anrichten, einfach aus.														

Was für Simulatoren gibt es?	Den Trainings-Simulator finden Sie unter IGUCHI/ CORPORATION/JAPAN. Es kostet schlappe 500 Geldeinheiten, ihn herunterzuladen. Für den Real Battle Simulator müssen Sie schon 600 ausgeben. Er liegt unter PAPEL/ CORPORATION/SINGAPORE. Es gibt sechs weitere Simulationen, die im Laufe des Spiels freigeschaltet werden können: Shin-Ohgishma Bridge, Taal Base, Taipei, Oil Field, Nanjing und Fukushima.
	Für diesen Simulator müssen Sie ins Network. Sie finden ihn auf der Webseite des Tokyo-Bay-Project unter NTJ/GOVERNMENT/JAPAN.
Shin-Ohgishma-Bridge-Simulator	

Tieqi 4															
	HP-Level							Weight	DCM-Level					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6		7	0	1	2	3		4
Body	312	374	468	561	655	798	904	1107	43	0%	15%	30%	45%	60%	Enemy
Power: 287															Defence
															Class II
	HP-Level							Weight	Accuracy					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6		7	0	1	2	3		4
Arms	196	231	272	321	378	444	523	617	44	12%	19%	32%	53%	88%	Aim Leg
	HP-Level							Weight	Boost/Dash					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6		7	0	1	2	3		4
Legs	256	302	355	419	494	581	683	806	44	2/0	4/2	4/3	6/3	7/4	Brace II
Move: 5															
										Evade					
										0	1	2	3	4	
										0%	4%	10%	16%	24%	

Skill: Enemy Defence Class II (Body)														
Platzbedarf: 2														
Voraussetzung: Ihr Wanzer greift eine gegnerische Einheit an.														
Nutzen: Der DCM-Level des Gegners wird um zwei Levels gesenkt.														
Skill: Aim Leg (Arms)														
Platzbedarf: 3														
Voraussetzung: Ihr Wanzer greift mit einer Waffe an, die mehrmals feuern kann.														
Nutzen: Alle Schüsse zielen auf die Beine des Gegners (wichtig, um ihn bewegungsunfähig zu machen).														
Skill: Brace II (Legs)														
Platzbedarf: 2														
Voraussetzung: Der Gegner greift zuerst an.														
Nutzen: Der Gegner greift zuerst an, doch der Schaden, den er anrichtet, wird um 80% verringert.														



### Taipei-Simulator?

Alisa: Reden Sie mit Bot-schafter Clay, bevor Sie die Taipei-Bar verlassen.  
Emma: Sie erhalten den Simulator von einem Operator im USN-U-Boot.

### Taipei-Simulator

Alisa: Unterhalten Sie sich mit Kuo in Wan'ans Basis.  
Emma: Sprechen Sie mit Huang, wenn Sie in Guangzhou ankommen.

### Oil field-Simulator?

Alisa: Reden Sie mit dem Operator in der Shanghai-Basis (nach dem Kampf in Nanjing).  
Emma: Wenn Sie *Front Mission 3* auf der Seite von Emma bestreiten, müssen Sie sich in Oil Field mit Chang unterhalten.

### Nanjing-Simulator

Den Nanjing-Simulator bekommen Sie, wenn Sie mit Takiguchi sprechen (in beiden Handlungssträngen). Bei Alisa passiert das jedoch in der Kure Basis, bei Emma in Kunamoto (nach Nagahama).

### Fukushima-Simulator

Gehen Sie im Network unter NTJ/GOVERNMENT/JAPAN zum Koriyama Project und geben Sie folgendes Passwort ein: SINTJ.

### Warum gibt es unterschiedliche Simulatoren?

Jeder neue Kampfsimulator ist härter und schwieriger als sein Vorgänger. Aber machen Sie sich keine Sorgen: Sobald ein Simulator freigespielt ist, sind auch Ihre Piloten bereits so gut, dass sie es mit den neuen

Gegnern aufnehmen können. Unterschiedlich schwierige Simulatoren gibt es ganz einfach deshalb, weil die Piloten mit der Zeit immer besser werden. Dadurch werden die Simulationen irgendwann zu leicht und zu langweilig.



## Vinedrai

	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Body</b> Power: 254	340	408	510	612	714	870	986	1207	42	0%	10%	20%	30%	40%	Enemy Evade II
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Arms</b>	212	254	318	381	445	542	614	752	36	10%	16%	27%	44%	74%	Aim Arm
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Legs</b> Move: 3	280	336	420	504	588	716	812	994	43	2/0	2/2	4/3	5/4	6/5	Experience x4
										Evade					
										0	1	2	3	4	
										0%	4%	10%	16%	24%	

## Skill: Enemy Evade II (Body)

**Platzbedarf:** 2

**Voraussetzung:** Sie greifen einen Gegner an.

**Nutzen:** Mit „Enemy Evade II“ wird die Evade-Chance des Gegners um zwei Levels gesenkt. Dadurch kann er Ihrer Attacke nicht so gut ausweichen.

## Skill: Aim Arm (Arms)

**Platzbedarf:** 3

**Voraussetzung:** Ihr Wanzer greift mit einer Waffe an, die mehrmals feuern kann.

**Nutzen:** Alle Schüsse zielen auf den Arm den Gegner (wichtig, weil dort die Waffen angebracht sind).

## Skill: Experience x4 (Legs)

**Platzbedarf:** 3

**Voraussetzung:** Erhalt von Erfahrungspunkten.

**Nutzen:** Der Pilot erhält bei Gebrauch einer Waffe viermal so viele Erfahrungspunkte als gewöhnlich. Wichtig für die Waffen-Auszeichnungen!

## Whisk

	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Body</b> Power: 344	292	350	438	525	613	747	846	1036	60	0%	10%	20%	30%	40%	Enemy Defence Class Null
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Arms</b>	184	220	276	331	386	471	533	653	45	12%	19%	32%	53%	88%	Salvo
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
<b>Legs</b> Move: 3	240	288	360	432	504	614	696	852	18	2/0	2/0	4/2	5/3	6/3	Evade II
										Evade					
										0	1	2	3	4	
										0%	4%	10%	16%	24%	

## Skill: Enemy Def. Class Null (Body)

**Platzbedarf:** 3

**Voraussetzung:** Ihr Wanzer greift an.

**Nutzen:** Wenn der Battle Skill „Enemy Defence Class Null“ ausgelöst wird, sinkt die DCM-Rate des Gegners auf Null.

## Skill: Salvo (Arms)

**Platzbedarf:** 1

**Voraussetzung:** Ihre Einheit greift den Gegner mit einem Missile Launcher an.

**Nutzen:** Die restlichen Missiles werden auf das aktuelle Ziel abgefeuert.

## Skill: Evade II (Legs)

**Platzbedarf:** 2

**Voraussetzung:** Ihr Wanzer wird von einer feindlichen Einheit angegriffen.

**Nutzen:** Die Evade-Chance Ihres Wanzers wird um zwei Levels erhöht.



## Fahrzeuge und Helikopter

### Mk54 MBT

Body:	DCM:	Tread:
HP: 472	10%	HP: 389
557	20%	459
656	30%	540
771		635

**Bewaffnung:**  
130mm Gun (a) (Cannon)

### Mk59 apc

Body:	DCM:	Tread:
HP: 0	0%	HP: 280
557	20%	0
0		459
656		540

**Bewaffnung:**  
Type 10 GR (Grenade)

### Armoured Car

Body:	DCM:	Train:
HP: 833	30%	HP: 656
1153	45%	908

**Bewaffnung:**  
Yusheng 38 (a) (Missile)  
Type 13 GR (Grenade)  
130mm Gun (b) (Cannon)

### Mk20 afv

Body:	DCM:	Wheel:
HP: 328	0%	HP: 275
386	40%	324

**Bewaffnung:**  
25mm MG (Machine-Gun)

### Sekida (Supply Truck)

Body:	DCM:	Wheel:
HP: 466	0%	HP: 315
	20%	

**Bewaffnung:**  
Keine

### MMG3 Ship

Body:	DCM:
HP: 907	30%

**Bewaffnung:**  
Bantam (Missile)  
30mm MG (Machine-Gun)

### Mk73 MBT

Body:	DCM:	Tread:
HP: 557	10%	HP: 459

**Bewaffnung:**  
100mm Gun (b) (Cannon)

### Mk9 afv

Body:	DCM:	Wheel:
HP: 630	40%	HP: 529

**Bewaffnung:**  
17.5mm MG (Machine-Gun)

### MBT2 Kuarve

Body:	DCM:	Tread:
HP: 340	10%	HP: 280
401	40%	330
1071		882

**Bewaffnung:**  
120mm Gun (Cannon)

#### Wie gehe ich gegen feindliche Fahrzeuge vor?

Fahrzeuge sind im allgemeinen weniger gefährlich als gegnerische Wanzen, da sie nur wenige Bauteile haben. Shotguns und Machine-Guns eignen sich deshalb besonders gegen diese Gegner. Die Fahrzeug-Piloten haben zudem längst nicht so viele Battle Skills. Das macht es ebenfalls leichter, Sie aus-einander zu nehmen.

#### Welche Tak-tik ist gegen Helikopter am besten?

Helikopter können sich schnell zurückziehen. Da sie meist mit Missiles bewaffnet sind (außer die Shengfengs), können sie aus sicherer Distanz angreifen. Dadurch werden sie zu einigermaßen schwierigen Gegnern. Rücken Sie ihnen mit schnellen Wanzen auf die Pelle und versuchen Sie, den Abstand auf weniger als drei Quadrate

zu verringern – denn die sind erforderlich für einen Missile-Angriff. Jetzt kann der Helikopter-Pilot nur noch mit der Machine-Gun angreifen. Halten Sie Ihre anderen Wanzen außer Reichweite (über neun Quadrate). Einen Helikopter können Sie übrigens für ge-wöhnlich mit zwei Missile-Treffern stoppen.



### Chixuan 6 (Helicopter)

Body:	DCM:
HP: 314	0%
414	15%
474	30%
546	

**Bewaffnung:**  
27mm MG (Machine-Gun)  
Yusheng 38 (b) (Missile)  
Yusheng 38 (b) (Missile)

### Shengfeng 5K (Helicopter)

Body:	DCM:
HP: 771	0%
	30%

**Bewaffnung:**  
20mm MG (Machine-Gun)

### Hanniger (Helicopter)

Body:	DCM:
HP: 276	0%
314	15%

**Bewaffnung:**  
20mm MG (Machine-Gun)  
Starling (Missile)  
Starling (Missile)

### Shengfeng 5 (Helicopter)

Body:	DCM:
HP: 387	0%
	15%

**Bewaffnung:**  
20mm MG (Machine-Gun)

### Oceanhahn (Helicopter)

Body:	DCM:
HP: 0	0%
626	45%
720	60%

**Bewaffnung:**  
20mm MG (Machine-Gun)  
Starling (Missile)  
Starling (Missile)



## Feindliche Stellungen

### Was sind Stellungen?

Diese Anlagen sind wesentlich einfacher konstruiert als die gewöhnlichen Wanzer. Doch aufgepasst: Sie können ebenso gut bewaffnet sein! Leider lassen sich Stellungen nicht übernehmen. Daher nützt es Ihnen nichts, wenn gegnerische Piloten den Schleudersitz betätigen. Sie kämpfen am besten mit der gleichen Taktik, die Sie auch gegen Wanzer einsetzen. Konzentrieren Sie sich auf den Body und versuchen Sie dort, so viel Schaden wie möglich anzurichten.

### Da stehen Einheiten auf mehreren Quadraten!

Wenn ein Gegner mehrere Quadrate einnimmt, können Sie die Umgebung leicht gegen ihn verwenden.

### Wie besiege ich Stellungen am schnellsten?

Stellungen können sich nicht bewegen. Wenn Sie die unterschiedlichen Reichweiten ausnutzen, sind sie im Handumdrehen erledigt. Verwenden Sie Rifles gegen Machine-Guns und nähern Sie sich für einen Melee-Angriff, wenn die Stellungen mit Cannons ausgerüstet sind (diese erfordern eine minimale Distanz von 2 Quadraten). Auf

diese Weise können Sie auch Missile-Stellungen bekämpfen. Da sie nur einen Body-Teil besitzen, macht es kaum einen Unterschied, ob Sie Waffen benutzen, die mehrmals feuern oder nur einmal. Wenn Sie die Wahl haben, nehmen Sie die Waffe, die mehr Treffsicherheit hat bzw. mehr Schaden anrichtet. Bei den meisten Stellungen sind die Body-HP derart niedrig, dass Sie bereits nach wenigen Treffern auseinanderbrechen.

### Ist das eine komplette Liste?

Leider nein – dafür fehlt ganz einfach der Platz. In der Liste sind jedoch diejenigen Einheiten, die am meisten auftreten. Verwenden Sie das „Status“-Menü, um herauszufinden, wieviele HP unbekannte Fahrzeuge besitzen. Außerdem erfahren Sie dort, mit welchen Waffen sie ausgerüstet sind.

### Bihu 1

**Body:**  
HP: 820  
1135

**DCM:** 0%  
45%

**4 Legs:**  
HP: 656  
908

#### Bewaffnung:

Attack Fist (Melee)  
Yusheng 39 (Missile)

### Monster

**Body:**  
HP: 500  
590

**DCM:** 0%  
15%

**2 Legs:**  
HP: 400  
472

#### Bewaffnung:

160mm Gun (Cannon)  
17.5mm MG (Machine-Gun)

### Taita 4

**Body:**  
HP: 820  
965

**DCM:** 0%  
30%

**4 Legs:**  
HP: 656  
772

#### Bewaffnung:

130mm Gun (b) (Cannon)  
Type 13 GR (Grenade)

### Haolong 4

**Body:**  
HP: 695  
1135

**DCM:** 0%  
30%

**4 Legs:**  
HP: 556  
908

#### Bewaffnung:

20mm MG (Machine-Gun)  
Yusheng 42 (Missile)  
Yusheng 42 (Missile)



### Qinghuayu 1

**Body:**  
HP: 1775

**DCM:** 45%

**4 Legs:**  
HP: 1420

#### Bewaffnung:

32mm MG (Machine-Gun)  
Huoji 34 (Missile)

### Methane wzr

**Body:**  
HP: 100

**DCM:** 0%

**4 Legs:**  
HP: 100

#### Bewaffnung:

7.7mm MG (Machine-Gun)

### Yusheng 42

**Body:**  
HP: 492

**DCM:** 30%

#### Bewaffnung:

Zhiniao 61 (Missile)

### Brenos

**Body:**  
HP: 319

**DCM:** 0%

#### Bewaffnung:

80mm Gun (Rifle)

### 40mm Gun

**Body:**  
HP: 354

**DCM:** 10%

#### Bewaffnung:

40mm Gun (Cannon)

### Dual Cannon

**Body:**  
HP: 492

**DCM:** 15%

#### Bewaffnung:

17mm MG (Machine-Gun)

### 12mm MG

**Body:**  
HP: 300

**DCM:** 0%

#### Bewaffnung:

12mm MG (Machine-Gun)

### 100mm Gun

**Body:**  
HP: 492

**DCM:** 30%

#### Bewaffnung:

100mm Gun (a) (Cannon)

### Mk42 Quad

**Body:**  
HP: 579

**DCM:** 30%

#### Bewaffnung:

17mm MG (Machine-Gun)



Wude 3															
	HP-Level							Weight	DCM-Level					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6		7	0	1	2	3		4
Body	464	547	644	760	895	1053	1238	1461	39	0%	15%	30%	45%	60%	Enemy Accuracy II
Power: 206															
	HP-Level							Weight	Accuracy					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6		7	0	1	2	3		4
Arms	292	350	438	525	613	747	846	1036	15	5%	9%	16%	29%	52%	Double Punch II
	HP-Level							Weight	Boost/Dash					Skill	
	0	1	2	3	4	5	6		7	0	1	2	3		4
Legs	384	437	503	576	660	760	871	1002	59	—	—	—	—	—	Enemy Skill III
(Hover)															
Move: 6										Evade					
										0	1	2	3	4	
										0%	4%	10%	16%	24%	

**Skill: Enemy Accuracy II (Body)**

**Platzbedarf:** 2

**Voraussetzung:** Sie werden angegriffen.

**Nutzen:** Der Battle Skill „Enemy Accuracy II“ senkt für kurze Zeit die Treffsicherheit des gegnerischen Wanzers um zwei Level.

**Skill: Double Punch II (Arms)**

**Platzbedarf:** 2

**Voraussetzung:** Beide Arme müssen mit unterschiedlichen Melee-Waffen ausgerüstet sein.

**Nutzen:** Ihr Wanzer greift bei einer Attacke mit beiden Armen gleichzeitig an.

**Skill: Enemy Skill III (Legs)**

**Platzbedarf:** 3

**Voraussetzung:** Ihr Wanzer wird von einer feindlichen Einheit angegriffen.

**Nutzen:** Dieser Skill senkt die Waffen-Fertigkeit des Gegners um drei Levels.

Yongsai 3															
	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Body	364	436	546	655	764	931	1055	1292	44	0%	10%	20%	30%	40%	Backup
Power: 253															Melee
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Arms	228	273	342	410	478	583	661	809	33	9%	14%	24%	40%	66%	Rate of
															Fire III
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Legs	300	360	450	540	630	768	870	1065	48	2/0	2/2	4/3	5/4	6/5	Avoid 80
Move: 4										Evade					
										0	1	2	3	4	
										0%	4%	10%	16%	24%	

**Skill: Backup Melee (Body)**

**Platzbedarf:** 3

**Voraussetzung:** Der gegnerische Wanzer verteidigt sich. Direkt neben ihm steht Ihr Wanzer und ein Verbündeter mit einer Melee-Waffe.

**Nutzen:** Der Verbündete greift den Gegner einmal an.

**Skill: Rate of Fire III (Arms)**

**Platzbedarf:** 3

**Voraussetzung:** Ihr Wanzer greift mit einer Waffe an, die mehrere Male feuert.

**Nutzen:** Mit dem Battle Skill „Rate of Fire III“ wird die Anzahl der Schüsse um satte 200% gesteigert.

**Skill: Avoid 80 (Legs)**

**Platzbedarf:** 3

**Voraussetzung:** Ihre Einheit wird von einem gegnerischen Wanzer angegriffen.

**Nutzen:** Attacken, die weniger als 80 Schadenspunkte anrichten, weicht Ihr Wanzer aus.

Erfahrungspunkte und Battle Skills

**Was sind das für Medallien und Sterne?**

Für jedes zerstörte Teil erhalten Sie zwei Medallien (siehe Screenshot). Ist ein Wanzer endgültig besiegt, bekommen Sie noch einmal drei Medallien. Versuchen Sie, möglichst viele Medallien zu



**Wozu sind APs gut?**

ergattern. Nur so lassen sich zusätzliche APs erspielen.

APs benötigen Sie, um sich zu bewegen, zu kämpfen (inklusive Counter-Attacken) und Upgrades zu verstärken.

**Wieso erhalte ich so schlechte Wertungen?**

Nach jedem Kampf erhalten Sie eine Wertung. Oft werden Ihnen Punkte abgezogen, wenn Sie zu viele Spielzüge benötigt oder zu viel Schaden erlitten haben. Auch wenn Sie für den Kampf „überqualifiziert“ waren (siehe Kampfsimulatoren), wirkt sich das negativ aus. Welche Medaille Sie

erhalten, richtet sich nach folgenden Prozentstaffeln:

100% bis 91%	Platinum
90% bis 81%	Gold
80% bis 71%	Silber
70% oder weniger	Bronze

**Was ist der Unterschied zwischen ROF I und ROF III?**

ROF III feuert etwa doppelt so viele Schüsse ab, ROF I dagegen nur etwas mehr als normal. Trotzdem sind mehrere ROF-II-Skills hintereinander besser. Besorgen Sie sich einen Computer, der vermehrt Kombos auslöst. Für ROF III sollten Sie einen Computer nehmen, der vermehrt Skills auslöst.



# TRICKS SOLLTE MAN SICH VOM eXperten ZEIGEN LASSEN

In Ausgabe 9/10

fünf ausführliche

Komplettlösungen zu

aktuellen Top-Games

Aufwendig gezeichnete

Übersichts-Karten

Jede Menge Kurztipps,

Cheats und Codes zu

verschiedenen Spielen

Alle zwei Monate neu!

games eXpert -

das Komplettlösungs-

Magazin für

PlayStation-Spiele

590 Tipps, 84 Levelkarten für die PLAYSTATION



**590  
TIPPS**

**+84**  
exklusive Levelkarten  
für alle aktuellen  
PLAYSTATION-Hits

Komplett gelöst!

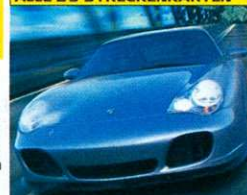
**Star Wars**  
Jedi Power Battles

Mit über 100 Tipps & 13 Karten  
zum Sieg über Darth Maul

**Need for  
Speed:  
Porsche**

Mit unseren Fahrטיפps schaffen  
Sie den Testfahrer-Modus!

ALLE 23 STRECKENKARTEN



**EURO 2000**

Mit 44 Tipps zur Meisterschaft

**V-RALLY 2**

Alle Strecken des Platinum-Titels



Wanzer-Bau

Soll ich mir den Bonus-Wanzer holen?

Der Bonus-Wanzer Hoshun Mk112 ist bei weitem der beste Wanzer im ganzen Spiel. Trotzdem sollten Sie keine Angst haben, den Hoshun Mk112-Wanzer auseinander zu nehmen,

Welche Wanzer-Teile sollte ich unbedingt behalten?

um ihn mit anderen Teilen zu kombinieren.

Das hängt von Ihrer Kampfstrategie ab. Es gibt jedoch Teile, die einfach die besten Werte besitzen. Alle anderen können Sie ganz einfach verkaufen. Übrigens: Manche bringen sogar ganz schön viel Geld ein.

Body:

- Hoshun Mk112
- Mingtian 1
- Whisk
- Lanze
- Qibing 0
- Vinedrai

Arms:

- Hoshun Mk112
- Shangdi I
- Shunwang 1
- Tiandong 3
- Prov PAW2
- Kyojun Mk107
- Drake M2C (leider wenige HP)

Legs:

- Hoshun Mk112
- Genie
- Shunyo Mk111
- Kyojun Mk107
- Pare PAW1
- Lenghe 1
- Zenislev
- Kasel M2
- Lanze



Zenislev

	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Body Power: 231	452	542	678	813	949	1157	1310	1604	42	0%	5%	10%	15%	20%	Tackle I
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Arms	284	335	394	465	548	644	758	894	20	5%	7%	11%	16%	25%	Double Assault
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Legs Move: 5	372	438	517	610	717	844	993	1171	55	2/0	4/2	4/3	6/3	7/4	Initiative I
										Evade					
										0	1	2	3	4	
										0%	8%	19%	32%	47%	

Skill: Tackle I (Body)

Platzbedarf: 1

Voraussetzung: Ihre Einheit greift den Gegner mit einer Melee-Waffe an.

Nutzen: Das Body-Gewicht wird beim Angriff zum normalen Schaden dazugezählt.

Skill: Double Assault (Arms)

Platzbedarf: 2

Voraussetzung: Hierfür muss Ihr Wanzer sowohl eine Melee-Waffe als auch eine Gun-Waffe haben.

Nutzen: Wenn Sie in Reichweite für eine Melee-Attacke ist, greift Ihre Einheit mit beiden Waffen an.

Skill: Initiative I (Legs)

Platzbedarf: 1

Voraussetzung: Der Gegner greift zuerst an.

Nutzen: Sie dürfen statt dem Gegner zuerst angreifen. Allerdings erhöht sich der Schaden, den der feindliche Wanzer anrichtet, auf 140%.

Zeros

	HP-Level								Weight	DCM-Level					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Body Power: 206	464	528	607	698	798	918	1053	1211	39	0%	10%	20%	30%	40%	Enemy Evade I
	HP-Level								Weight	Accuracy					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Arms	292	344	405	478	563	662	779	919	15	5%	7%	11%	16%	25%	Shield Attack I
	HP-Level								Weight	Boost/Dash					Skill
	0	1	2	3	4	5	6	7		0	1	2	3	4	
Legs Move: 6	384	453	533	629	741	871	1025	1209	59	2/0	4/0	4/2	6/3	7/3	Initiative II
										Evade					
										0	1	2	3	4	
										0%	4%	10%	16%	24%	

Skill: Enemy Evade I (Body)

Platzbedarf: 1

Voraussetzung: Ihr Wanzer greift einen Gegner an.

Nutzen: Der Evade-Fähigkeit des feindlichen Wanzers wird um einen Level gesenkt. Dadurch kann er Ihrer Attacke nicht so gut ausweichen.

Skill: Shield Attack I (Arms)

Platzbedarf: 1

Voraussetzung: Ihr Wanzer muss sich in unmittelbarer Nähe des feindlichen Wanzers befinden.

Nutzen: Ihre Einheit greift den gegnerischen Wanzer mit einem Schild an.

Skill: Initiative II (Legs)

Platzbedarf: 2

Voraussetzung: Der Gegner greift als Erstes an.

Nutzen: Sie dürfen statt dem Gegner zuerst angreifen. Allerdings erhöht sich der Schaden, den der feindliche Wanzer anrichtet, auf 120%.





**ANALOG - REALLIFE - SHOCKTESTED**



Der TT vom Abt. Fun without limits

IRGENDWANN WIRD ALLES **ANALOG**. DIE NÄCHSTE KURVE,  
DER BREMSPUNKT UND AUCH DAS VIBRIEREN IN DEN HÄNDEN. DEIN HECK WILL  
NACH VORNE. GEGENSTEUERN UND DANN **VOLLGAS** ÜBER DIE  
KUPPE. DIE ANDERN. HINTER DIR. NICHT MEHR LANGE, WENN DU NICHT AUF-  
PASST. QUER DURCH DIE **SCHIKANE**, DER GUMMI PFEIFT. NOCH  
DREI RUNDEN. HERZLICH WILLKOMMEN BEIM **ABT.**

[www.abt-sportslines.de](http://www.abt-sportslines.de)



**Der Abt. Freigegeben ab 18 Jahre**



# Frontschweine

<b>&gt;&gt; GENRE</b>
Strategie
<b>&gt;&gt; SPIELER</b>
1-4
<b>&gt;&gt; HERSTELLER</b>
Infogrames
<b>&gt;&gt; INTERNET</b>
www.infogrames.de

Wie führt man einen Haufen Kampfschweine gegen einen anderen an? Mithilfe dieser **sauguten Komplettlösung** lernen Sie, wie Sie Ihre Gegner Mission für Mission in den Stall zurückschicken.

## Erste Schritte – Tipps und Tricks

### Wie befördere ich meine Schweine?

Beförderungen sind extrem wichtig, wenn Sie spätere Missionen bewältigen wollen. Diese können Sie auf verschiedene Art und Weise erreichen. Um den „Team-Komplett“-Bonus zu erhalten, müssen Sie die Mission ohne Verluste absolvieren. Weitere Beförderungen während des Einsatzes erhalten Sie zum Beispiel für die Zerstörung bestimmter Ziele oder das Erreichen von unzugänglichem Gebiet. In solchen Situationen leistet Ihnen das Jetpack gute Dienste. Gerade zu Beginn des Spiels sollten Sie immer versuchen, den „Team-Komplett“-Bonus zu ergattern. Medaillen müssen Sie aufsammeln, bevor der letzte Gegner ins Gras beißt, da der Level nach Ableben des letzten Schweins beendet ist. Verteilen Sie die Beförderungen gleichmäßig an Ihren Trupp.



### Können Schweine schwimmen?

In der Regel nicht. Nur Kampfschweine können schwimmen. Unerfahrene Soldaten können nur kurze Distanzen zurücklegen, worunter aber ihre Gesundheit leidet. Schwimmen Sie also nur, wenn es sich lohnt – zum Beispiel für eine Beförderung.

### Was muss ich tun, wenn mein Schwein verletzt ist?

### Gibt es auch andere Möglichkeiten, die Gesundheit aufzufrischen?

### Brauche ich dringend einen Sanitäter?

Wenn Sie Truppen mit wenig Gesundheitspunkten in Ihren Reihen haben, denken Sie daran, dass Ihnen Gebäude zur Verfügung stehen, die Schutz vor Treffern bieten. Der Bunker dient zum Beispiel als hervorragender Schutz vor feindlichem Feuer.

Wenn Sie Ihre Gesundheit auffrischen müssen, begehen Sie sich zu einem Feldlazarett. Auf Bunker stoßen Sie in fast jeder Mission, wobei Lazarette eher sporadisch über die Levels verteilt sind. Auch der Gegner macht mit steigender Schwierigkeitsstufe Gebrauch von Gebäuden. Deshalb ist es manchmal nötig, den „Besitzer“ zu entfernen, bevor Sie verletzte Schweine in einem Gebäude einquartieren können.

Einen Sanitäter sollten Sie schon in Ihrem Team haben. Mit steigender Erfahrung kann er Ihre Soldaten immer besser versorgen. Da wären



zum Beispiel der Medizinpfahl, der auf große Entfernung eingesetzt werden kann, die heilenden Hände und der Medizinball, der gleich mehrere Schweine auf einmal heilt.

### Wie überquere ich Minenfelder?

Ein Pionier ermöglicht es Ihnen, Minenfelder aufzuspüren. Auf der Karte können Sie sehen, wo sich das Minenfeld befindet. Sobald Ihr Pionier das Feld betritt, werden die verminten Bereiche durch gelbe Karos sichtbar. Warten Sie mit dem Betreten jedoch so lange, bis nur noch ein Gegner auf dem Feld steht. So vermeiden Sie es, von einem gegnerischen Kanonier in das Minenfeld gesprengt zu werden.



### Wie optimiere ich meinen Angriff?

Viele Levels sind mit Flüssen und Minenfeldern versehen. Nutzen Sie diese zu Ihrem Vorteil und sprengen Sie Ihren Gegner dort hinein. Ein Schwein löst immer eine Explosion aus, wenn es stirbt. Wenn zu diesem Zeitpunkt ein anderes Schwein in der Nähe steht, verliert es dadurch einige Gesundheitspunkte. Oftmals sind dies die entscheidenden Punkte, die den Gegner in die Knie zwingen. Verwenden Sie diese Taktik, wann immer es geht. Denken Sie nur daran, dass der Gegner die gleiche hinterhältige Taktik anwenden wird, um den Sieg davonzutragen. Lassen Sie Ihre Schweine also immer Sicherheitsabstand halten.



### Woher be- komme ich Extra- waffen?

Extrawaffen werden während einer laufenden Schlacht per Fallschirm eingeflogen. Bestimmte Levels besitzen darüber hinaus eine Abwurfzone. Diejenige Partei, die zuerst diese Zone erreicht hat, wird mit einer Extra-Waffe belohnt. Wenn Sie mit einem Gegner leichtes Spiel haben wollen, sollten Sie sich die Zeit nehmen, sämtliche Kisten zu sammeln. Wenn eines Ihrer



Schweine ein Spion ist, so kann es auf dem Schlachtfeld herumlaufen und die Taschen Ihrer Gegner plündern. Was Sie letztendlich erbeuten, hängt ganz davon ab, welche Charakterklasse Ihr Gegner

### Wie gut sind die Scharf- schützen?

besitzt. Nachdem Sie jemanden beraubt haben, tarnen Sie sich als Baum oder als Kiste. So kann der Gegner Ihre Position nicht orten. Diese Taktik ist äußerst effektiv und kann ein verwundetes Schwein einige Runden am Leben halten – bis ihm schließlich ein Sanitäter zu Hilfe eilt.

Der Schaden, den Scharfschützen dem Gegner zufügen, ist häufiger effektiver als ein Schuss aus der Bazooka. Außerdem können Scharfschützen über eine große Distanz feuern, wo sie sich außer Reichweite von feindlichen MG-Ständen befinden.

### Legende



**POSITION FEINDLICHER TRUPPEN**



**STARTPOSITION**



**WAFFEN-KISTEN**



**MEDAILLE**

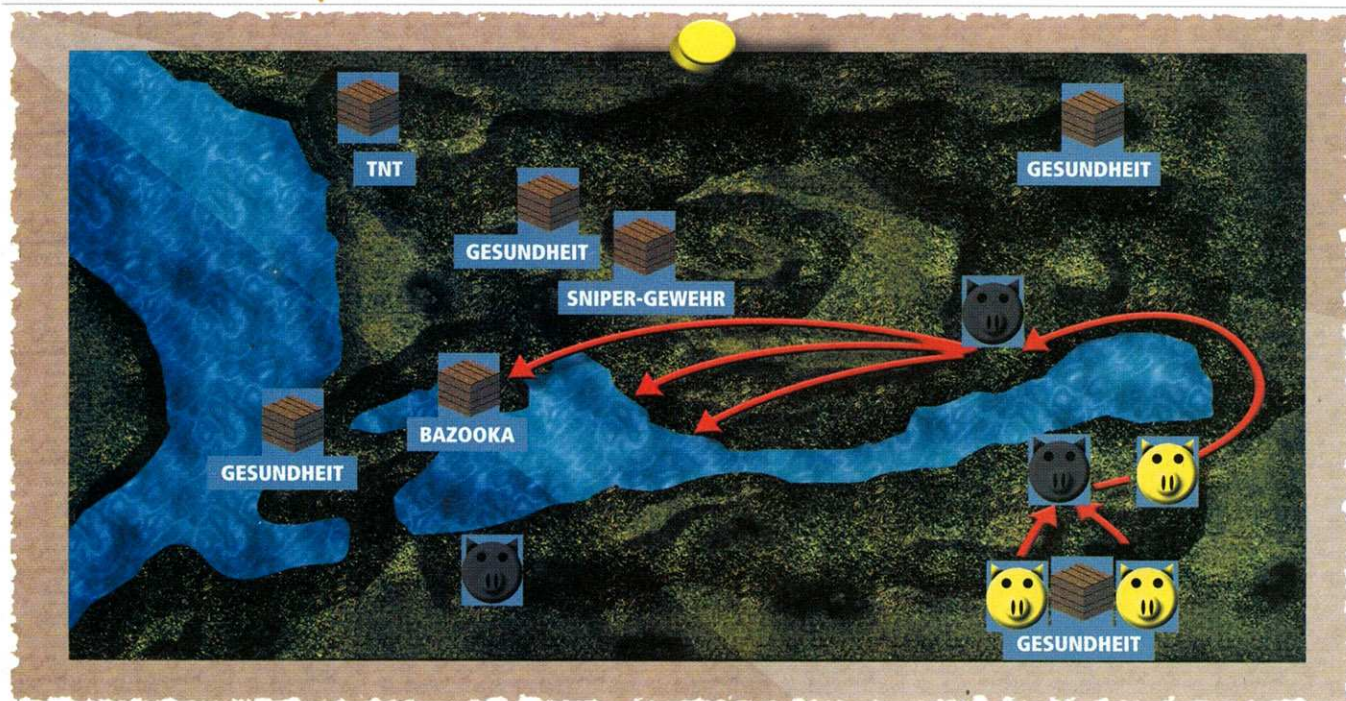


**MINENFELDER**



**ABWURFZONE**

## Mission 1



### Der Brückenkopf

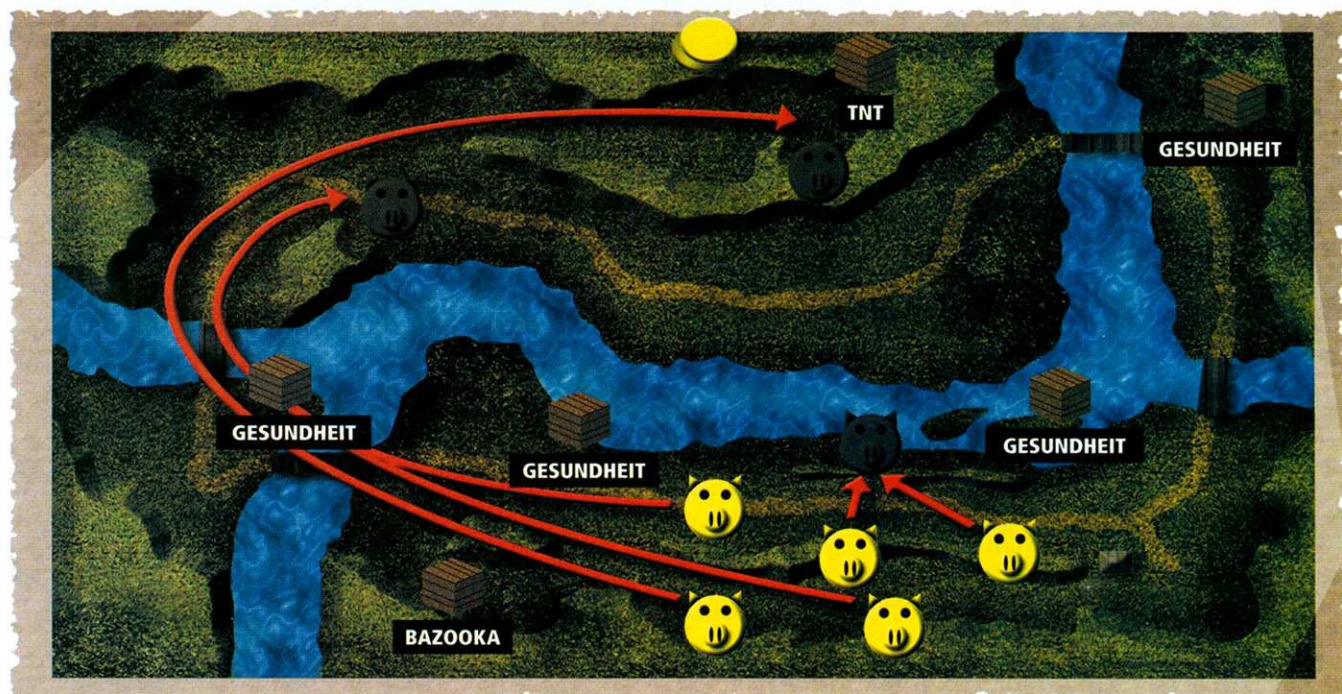
Vertreiben Sie zu Beginn den Gegner vor Ihnen mit ein paar Granaten. Achten Sie darauf, selber keinen Schaden durch die Explosion zu erleiden. Manövrieren Sie Ihr Team anschließend um den Fluss herum, um das zweite Schwein auszuschalten. Verges-

sen Sie nicht, das Scharfschützengewehr mitzunehmen. Es ist die beste Waffe für Schüsse auf hohe Distanz. Anschließend postieren Sie Ihre Leute am Flussufer, um einen finalen Angriff mit Granaten und Gewehren zu starten. Sie können den Fluss auch

über die kleinen Inseln überqueren, doch den Feind sollten Sie bequem von der anderen Seite des Flusses erledigen können. Ihr Gegner kann noch nicht schwimmen. Nutzen Sie das aus und blasen Sie ihn mit der Bazooka in den Fluss.



## Mission 2



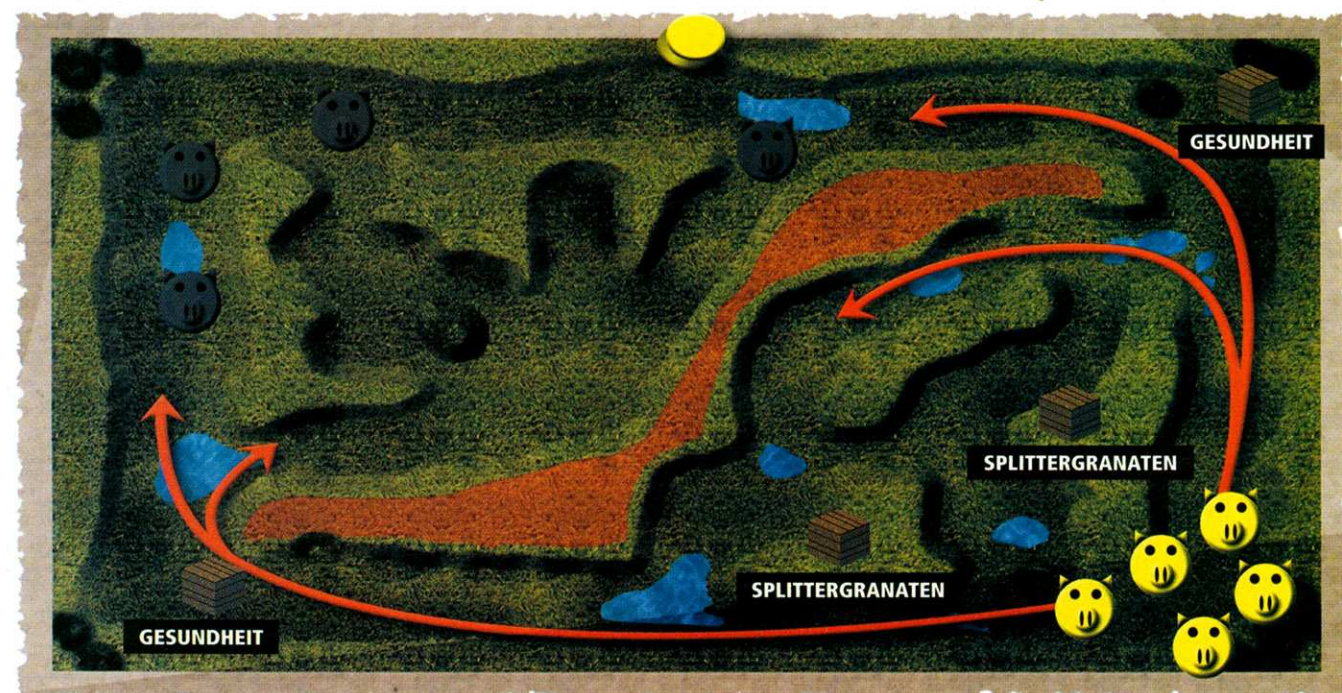
### Die Patrouille

Der feindliche Kanonier verursacht in dieser Mission den meisten Schaden, da er seine Bazooka über eine große Distanz einsetzt. Schicken Sie zuerst Ihren Kanonier zu ihm hinüber, um die Gefahr zu bannen. Danach kümmern Sie sich mit Gewehr und

Granaten um das Schwein an der Startposition. Dem letzten Gegner auf dem Hügel senden Sie ein Mitglied Ihres Trupps hinüber, der ihm so richtig einheizt. Sammeln Sie anschließend das TNT ein, dass sich direkt hinter ihm befindet. Damit können

Sie ihn auf einen Schlag beseitigen. TIPP: Falls Sie einen Scout besitzen, räumen Sie mit ihm die Taschen der Gegner leer. Dadurch stehen dem feindlichen Schwein nur schwache Waffen zur Verfügung, die er gegen Sie einsetzen kann.

## Mission 3



### Grabenkrieg

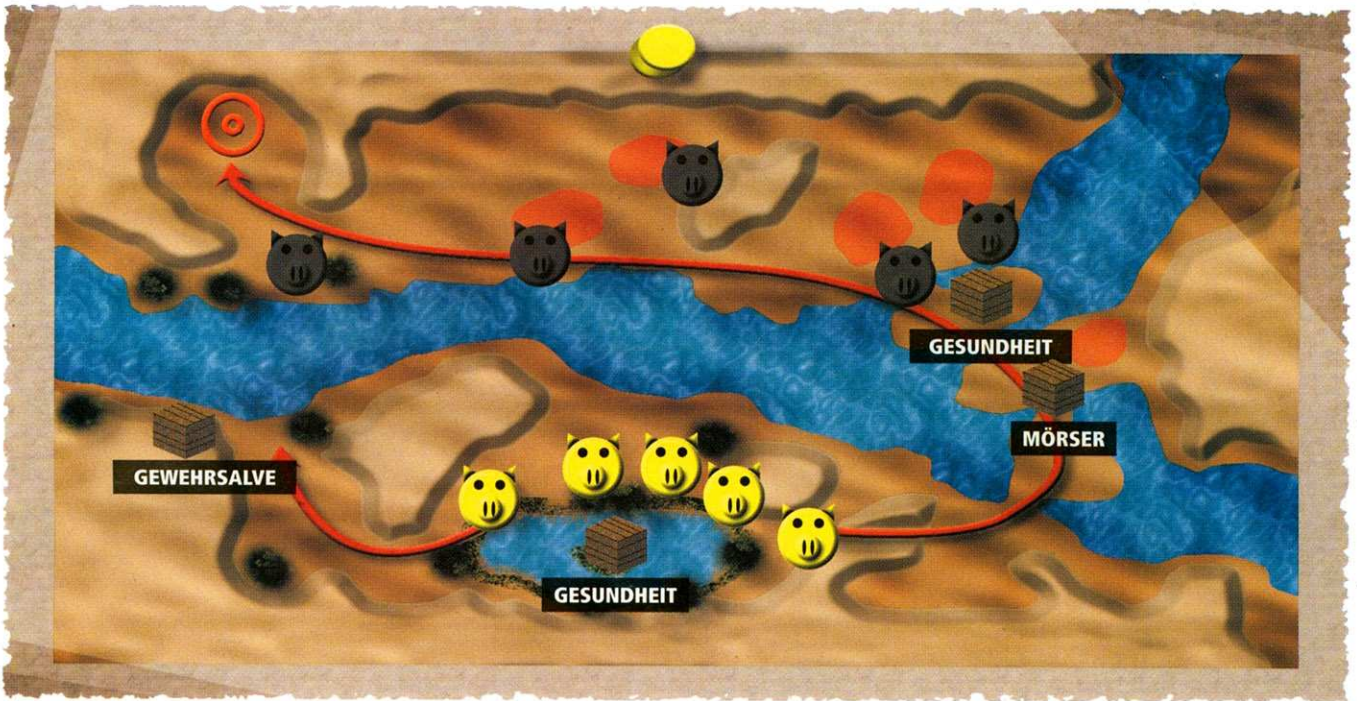
Der feindliche Schütze ist das gefährlichste Schwein in dieser Mission. Verschanzen Sie sich in einem der Schützengraben, um von hier aus Granaten auf die Feinde zu werfen. Nehmen Sie die Position ein,

die durch die beiden inneren Pfeile markiert ist. Von dort aus sollte es Ihrem Trupp nicht schwerfallen, den Gegner zu bekämpfen. Wenn sich Schützen in Ihrem Regiment befinden, benutzen Sie die Bazooka,

um den Gegner von Ihrer Startposition aus unter Beschuss zu nehmen. Falls sich der Gegner in einem Sandbunker verschanzt, starten Sie am besten einen groß angelegten Angriff.



## Mission 4



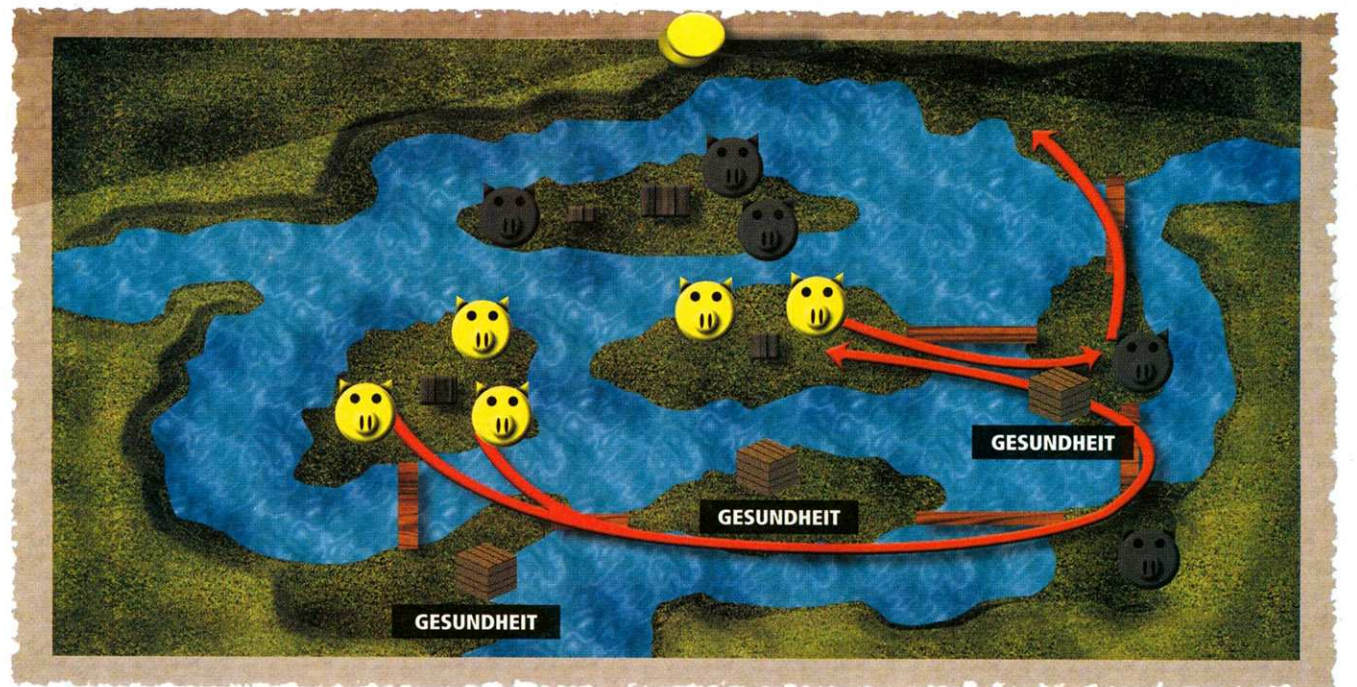
### Morgenrot

Senden Sie ein einfaches Schwein oder besser einen Scharfschützen zum Fluss hinunter, der den Kanonier dort beseitigt. Die restliche Mannschaft schicken Sie zur Abwurfzone, wo jeder einzelne eine Waffe erhält. Wenn Sie Ihre Leute hinter dem Hügel

postieren, können Sie prima Airbursts zu den feindlichen Kanonieren hinüberschicken. Sie stehen verteilt um das Minenfeld herum. Ein weiterer Tipp: Wenn Sie Kanoniere mit Granaten in Ihrem Team haben, dann bomben Sie mit ihnen die gegnerischen

Kanoniere weg. Mit etwas Übung wird der Gegner durch die Explosion ins Minenfeld katapultiert. Granaten explodieren nicht im Wasser. Werfen Sie daher lieber etwas zu weit, anstatt die Granate im Wasser zu versenken.

## Mission 5



### Inseln springen

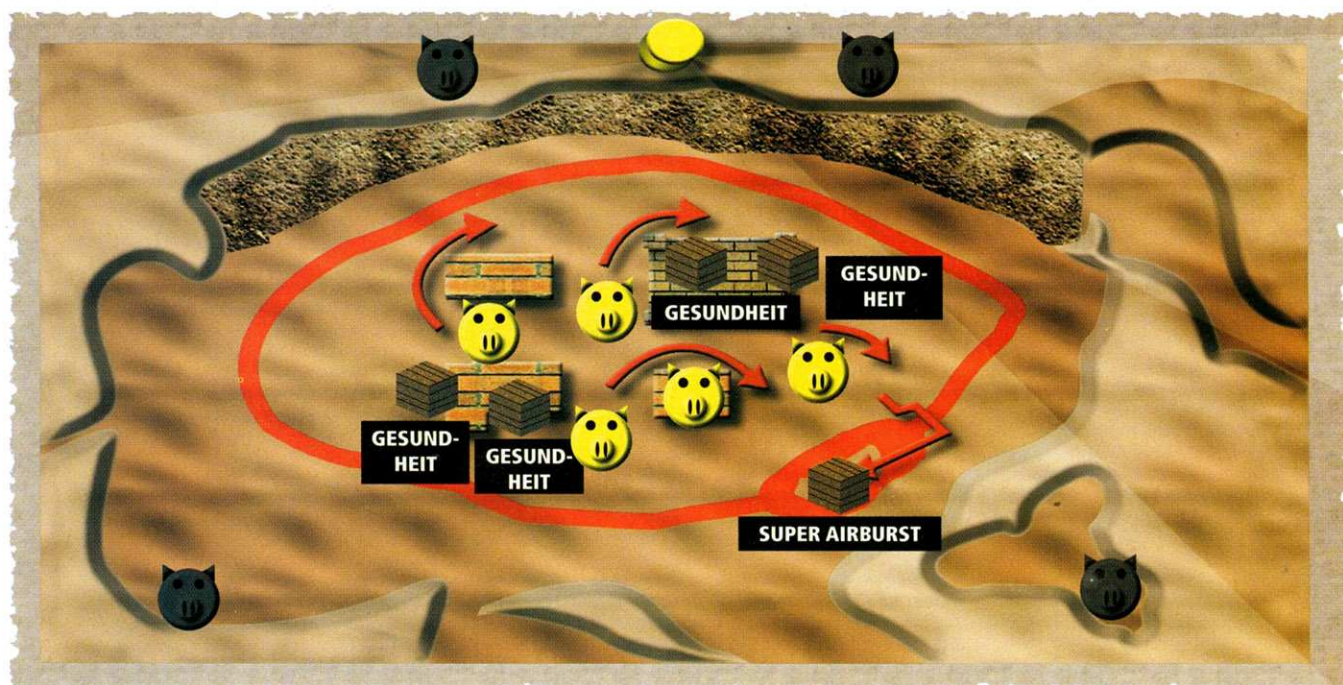
Ihre Schweine beginnen diese Mission auf einer kleinen Insel. Dadurch sind sie dem feindlichen Bombardement ausgesetzt. Ein direkter Treffer befördert Sie ins Wasser und richtet somit zusätzlichen

Schaden an. Da sich der Gegner aber ebenfalls auf einer Insel befindet, können Sie den Spieß umdrehen. Zuerst beseitigen Sie den feindlichen Scharfschützen auf der gegenüberliegenden Insel. An-

schließend bringen Sie Ihren Trupp auf die mittlere Insel. Eines der Schweine sollte auf der Insel bleiben, welche Sie als Zweites erobert haben. Die übrigen Soldaten lenken Sie um die zentrale Insel.



## Mission 6



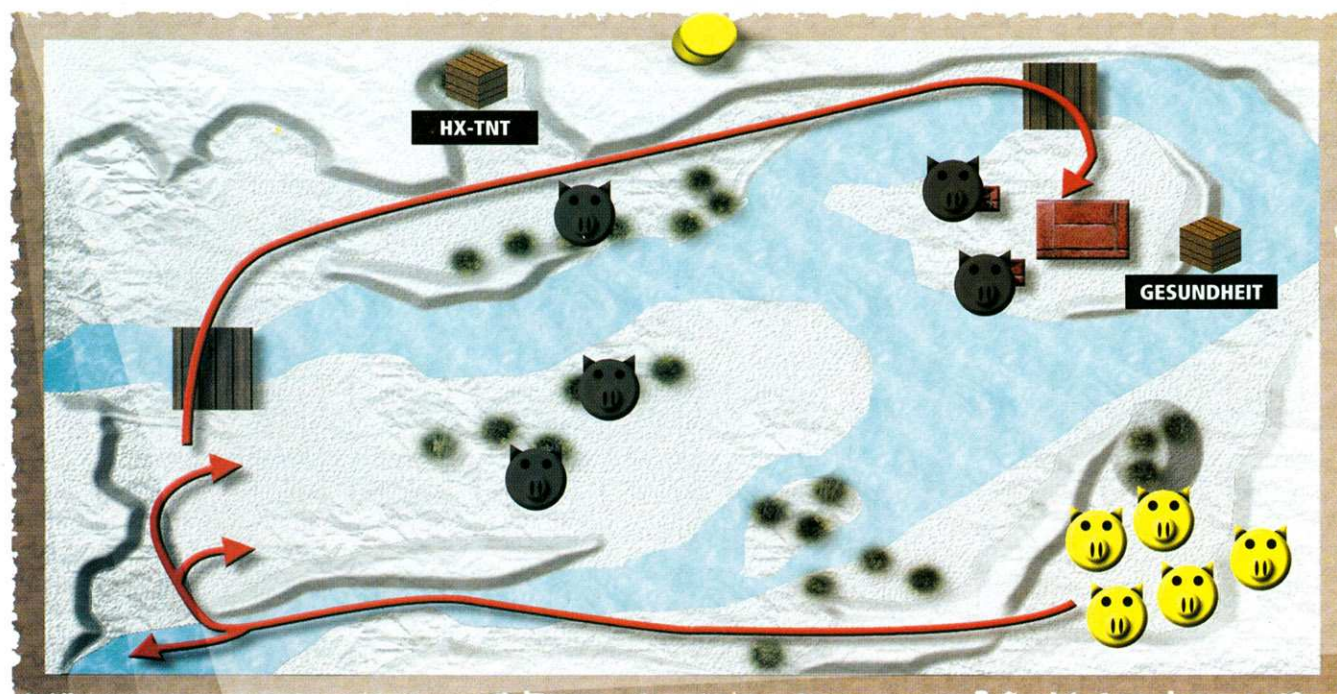
### Belagerungszustand

Kurz nach Beginn der Mission sollten Sie Ihre Truppen in den Gebäuden verstecken, um nicht von Scharfschützen getroffen zu werden. Schicken Sie den Pionier in das Minenfeld, damit dieser einen Airburst gegen die Kanoniere auf dem Berg organisiert.

Konzentrieren Sie sich anschließend auf die Scharfschützen. Eine weitere Möglichkeit, durch das Minenfeld zu gelangen, ist, dem Kanonier sämtliche Erste-Hilfe-Kisten zu verabreichen und ihn schließlich ins Feld zu schicken. Wenn er auf der Kuppel

des Berges angelangt ist, sprengt er mit Bazooka oder Granaten die Gegner in das Minenfeld. Achten Sie darauf, dass Sie nicht zu dicht am Minenfeld stehen. Sonst wird der Gegner versuchen Sie, hineinzubombardieren.

## Mission 7



### Hallo? Hallo?

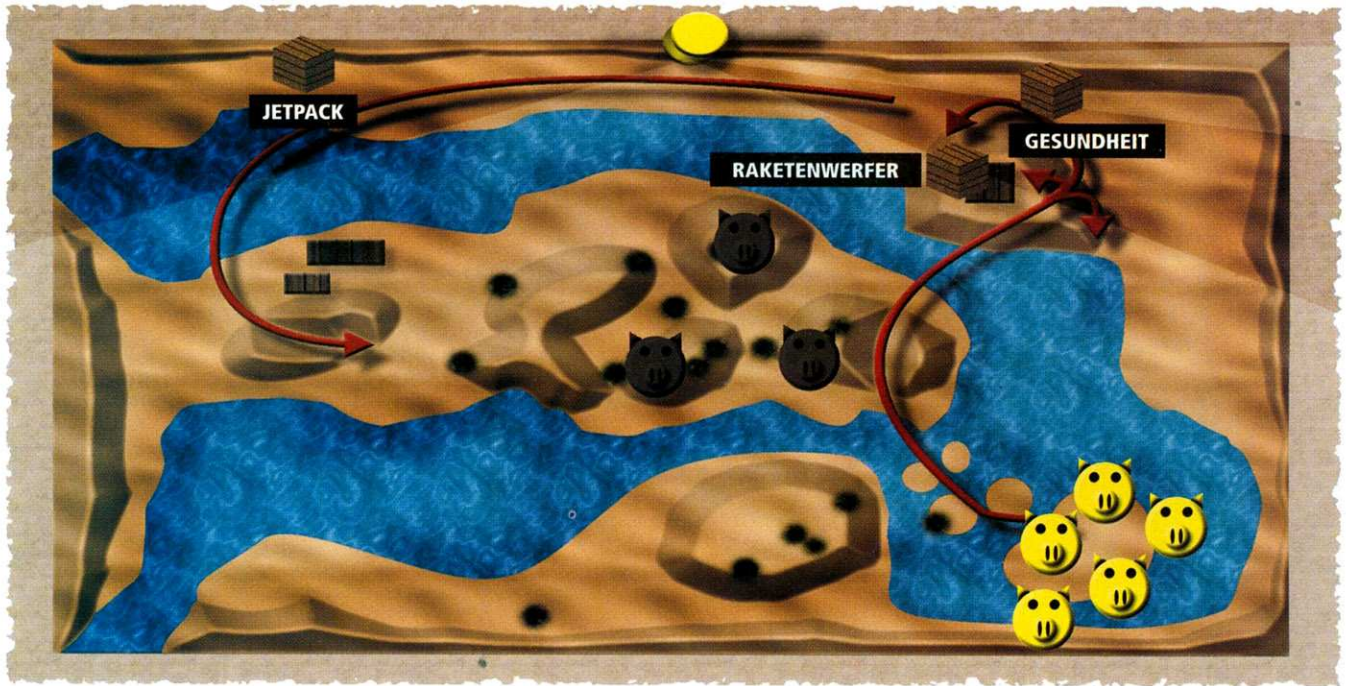
Platzieren Sie Ihren Scharfschützen außer Reichweite der MG-Stände. Einen Kanonier stellen Sie in der linken, unteren Ecke der Karte ab. Aus dieser Position können Sie hervorragend einen Bazooka- oder Mörserangriff auf die gegnerischen Schweine starten.

Wenn Sie Ihr Sniper-Schwein am Anfang der mittleren Insel postieren, ist es ein Leichtes, die feindlichen Truppen in die Flucht schlagen. Auf dieser Position können Sie die MG-Stände beseitigen, ohne einen einzigen Treffer zu kassieren. Wenn

nötig, sammeln Sie das HX-TNT ein und sprengen damit die MG-Stellungen aus dem Weg. Wenn Sie es nicht benötigen, wenden Sie es an einer Gruppierung von Gegnern an. Die nun flüchtenden Truppen erledigen Sie mit Ihrem Scharfschützen.



## Mission 8



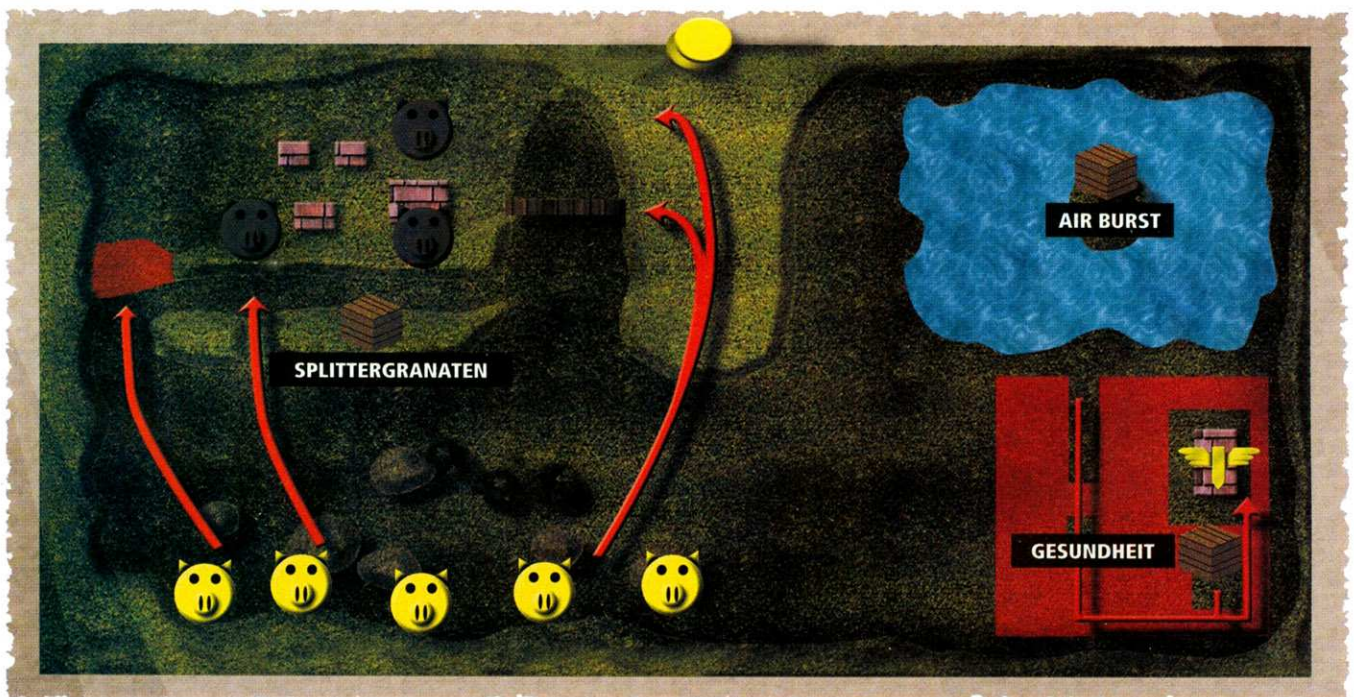
### Spion gegen Spion

Rekrutieren Sie Sniper und Schützen für diese Mission. Lassen Sie Ihre Schweinchen über die kleinen Inseln hüpfen, bis sie schließlich auf der großen Insel landen. Um das Gebäude mit dem Raketenwerfer zu erreichen, müssen Sie im Wasser eine große

Distanz zurücklegen. Dabei verlieren Sie wohl oder übel ein paar Lebenspunkte. Wenn Sie den Raketenwerfer erreicht haben, attackieren Sie die Gegner auf der mittleren Insel und zerstören das Feldlazarett mit dem ergatterten Raketenwerfer. Senden Sie da-

nach einen Scharfschützen aus, um an das Jetpack zu gelangen. Wenn der Gesundheitszustand der Gegner niedrig genug ist, fliegt der Sniper zu ihnen hinüber und erledigt die übrigen Schweine mit ein paar gezielten Schüssen.

## Mission 9



### Hoch hinaus

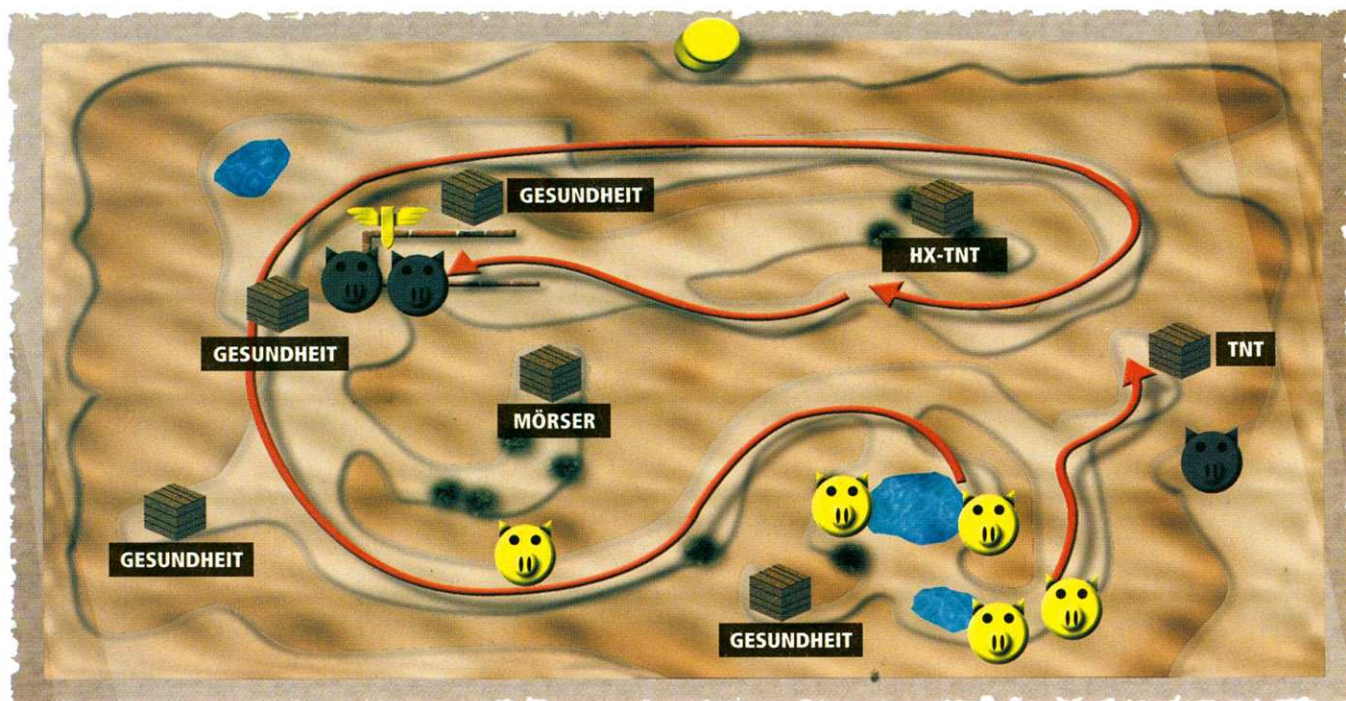
Postieren Sie Ihren Scharfschützen auf dem Hügel bei der Brücke und den Schützen auf dem Felsvorsprung. Der Airburst, der sich auf der kleinen Insel befindet, eignet sich besonders gut für diese Belagerung. Doch solange Sie noch kein Kampfschwein in

Ihren Reihen haben, werden Sie einigen Schaden beim Durchschwimmen erleiden. Wenn sich nur noch ein Gegner auf dem Schlachtfeld befindet, lassen Sie Ihren Pionier durch das Minenfeld, um an die Medaille zu gelangen. Würden Sie ihn schon vorher

losschicken, wäre er ein gefundenes Fressen für Ihre Widersacher. Achten Sie aber auf den feindlichen Nachschub, der während des Gefechts mit Fallschirmen auf Ihrer Startposition eingeflogen wird. Sonst fügt dieser Ihnen einigen Schaden zu.



## Mission 10



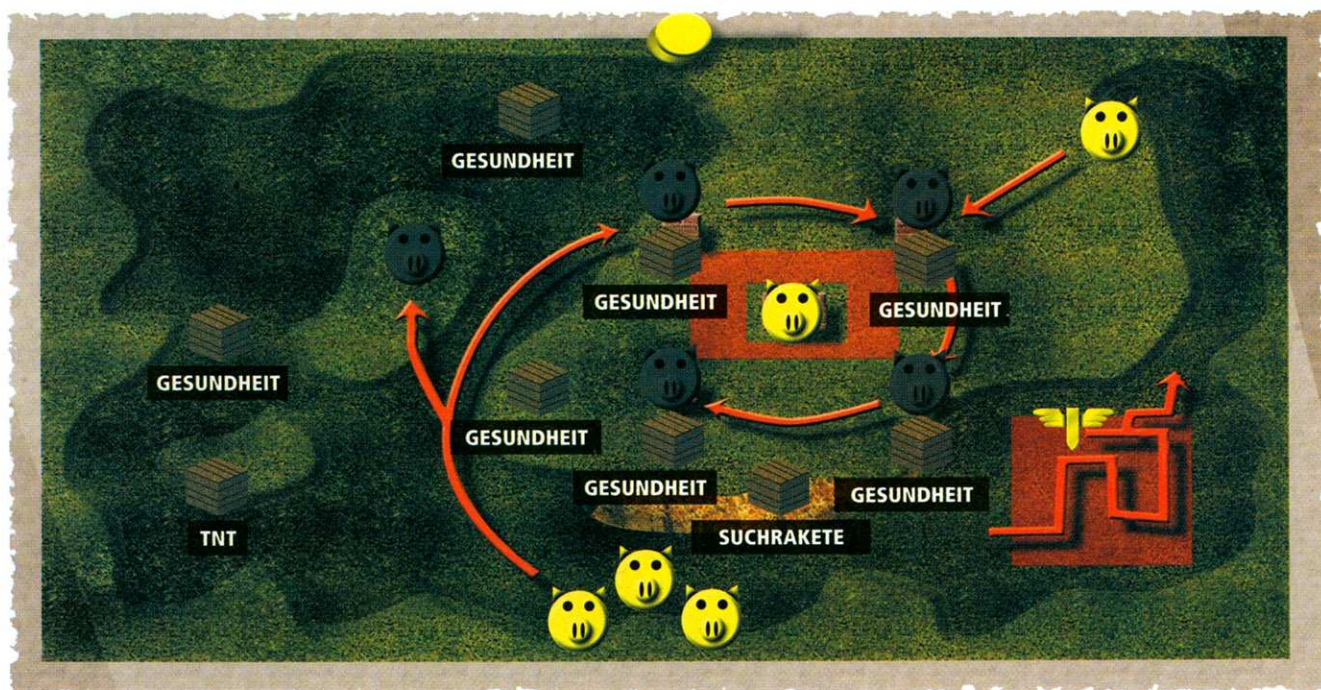
### Geschnetztes

Schicken Sie Ihre Truppen bis zur letzten Biegung vor dem feindlichen Artillerie-Posten. Benutzen Sie schwere Waffen, um den beiden Geschützen den Garaus zu machen. Wenn das nicht ausreicht, plat-

zieren Sie noch eine Ladung HX-TNT. Wenn die Kanoniere dann ihre Position aufgeben, lassen Sie die Scharfschützen den Rest erledigen. Wenden Sie die gleiche Taktik bei dem Scout an, der sich als Kiste

getarnt hat. Da die Geschosse des Artilleriegeschützes über das gesamte Spielfeld reichen, sollten Sie zu Beginn einen Kanonier damit beauftragen, das Geschütz unter Feuer zu nehmen.

## Mission 11



### Rettet das Schwein

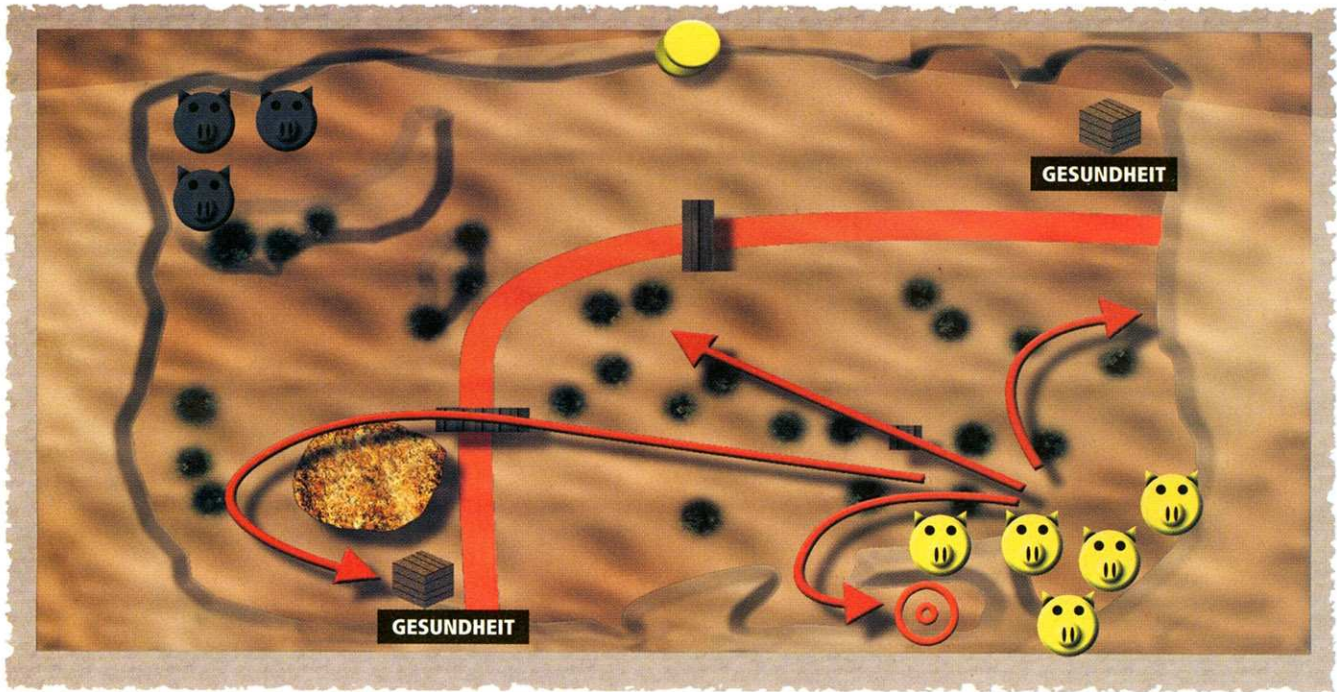
Um den Hügel einzunehmen, müssen Sie erst die feindlichen Scharfschützen aus dem Weg räumen. Diese stehen vereinzelt in der Gegend herum. Am besten gehen Sie dabei um das Gefängnis herum

und verstecken sich zum Schutz hinter den Mauern. Wenn Sie das Tor zum Gefängnis aufsprengen, erhalten Sie einen Jetpack. Mit dessen Hilfe können Sie über das Minenfeld fliegen. Betreten Sie das

zweite Minenfeld erst, wenn nur noch ein Gegner lebt. So laufen Sie nicht Gefahr, mitten im Minenfeld beschossen zu werden. Anschließend können Sie das Feld in entgegengesetzter Richtung verlassen.



## Mission 12



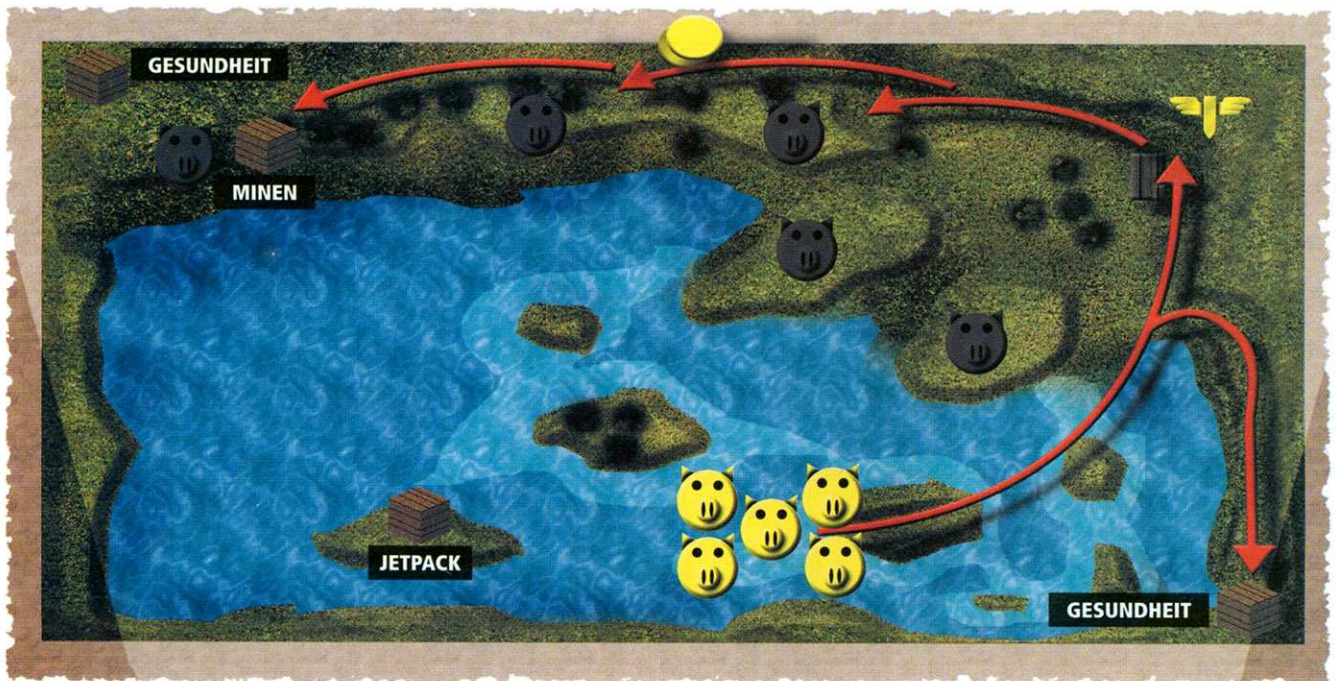
### Die Wüste bebt!

Begeben Sie sich zuerst zur Abwurfzone, um einige Extrawaffen zu ergattern. Anschließend heizen Sie dem Feind mit den Panzern ein. Achten Sie aber darauf, dass Ihre Truppen nicht allzu dicht beieinander

stehen. So halten Sie die Verluste durch feindliche Luftangriffe so klein wie möglich. Schicken Sie einen Scharfschützen über die Brücke und geben Sie ihm mit Panzern und Luftangriffen Feuerunterstützung.

Wenn die Lebensenergie der Feinde niedrig genug ist, bewegen Sie Ihren Scharfschützen über den Hügel, um die Insel zu säubern. Wenn Sie keinen zur Hand haben, tut es auch ein Pionier mit etwas TNT.

## Mission 13



### Heißkalter Einsatz

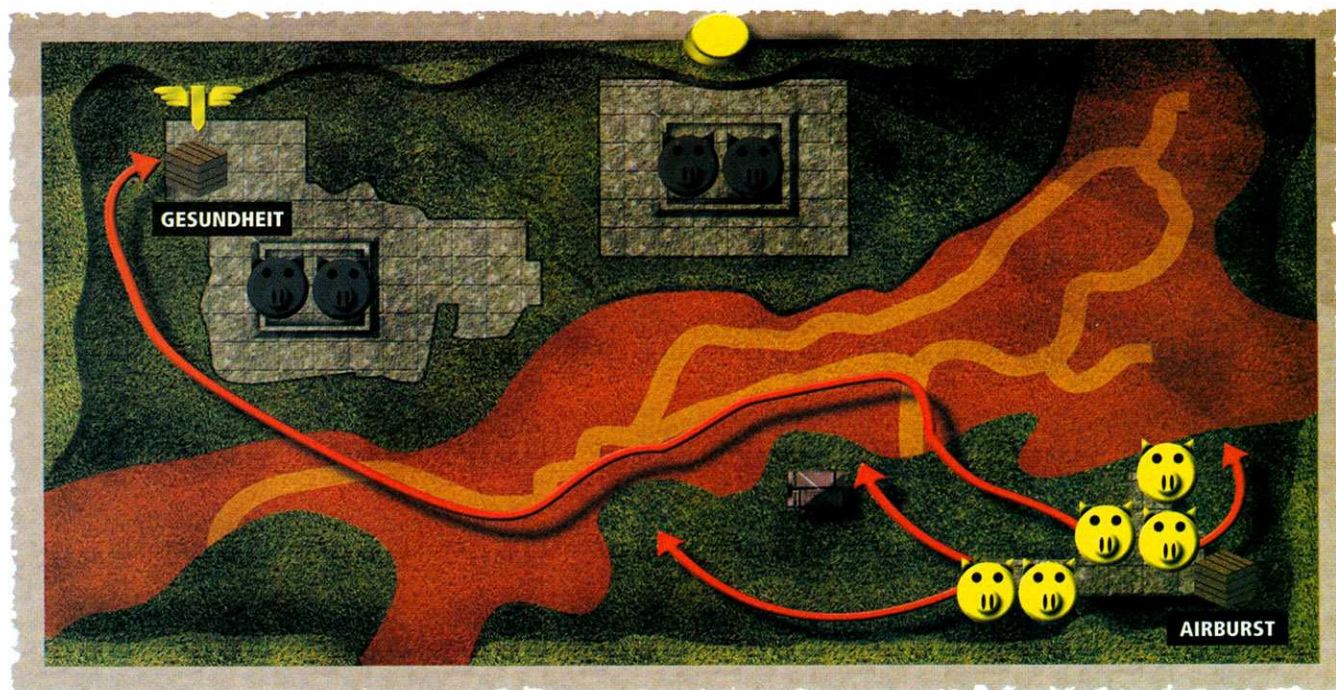
Entsenden Sie einen Sniper zum Gipfel des Berges. Dort sind Sie außer Reichweite des MG-Feuers. Schicken Sie dann den Rest Ihrer Truppe hinter den Bunker. Von hier aus können Sie die beiden MGs mit

der Bazooka zerlegen. Diesen Angriff sollten Sie abwechselnd Ihrem Sniper überlassen. Mit dem Jetpack erreichen Sie auch die Medaille auf dem Vorsprung. Das sollten Sie aber nur einem Kampf-

schwein überlassen, da die Schwimmerei einen unerfahrenen Kämpfer das Leben kosten würde. Der letzte MG-Stand wird zum Schluss vermint, so dass er in die Luft fliegt.



## Mission 14



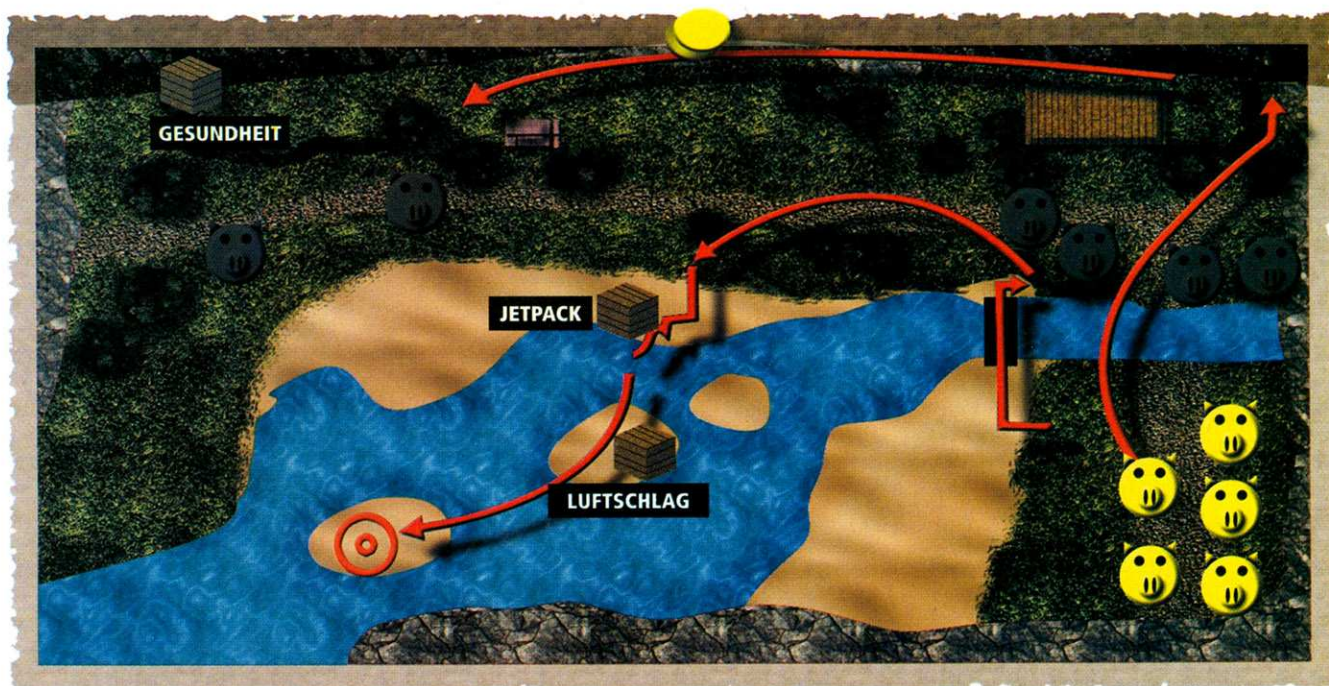
### Auf Gefechtsstation

Am Startpunkt befindet sich ein Airburst. Sammeln Sie ihn ein. Verteilen Sie anschließend Ihre Truppen über dem Hang. Bombardieren Sie dann die feindliche Basis, in der sich die Medaille befindet. Dort schicken Sie einen Pionier oder Scharfschützen hin,

um die Medaille einzusammeln und die letzte feindliche Stellung aus kurzer Distanz zu befeuern. Es kommt vor allem auf Zielsicherheit an, wenn Sie die feindliche Basis knacken wollen. Die Mauern bieten dem Gegner Schutz vor Granatsplittern.

Suchen Sie sich eine Lücke im Minenfeld, über die Sie springen können. Aber achten Sie wie üblich darauf, dass Sie Ihre Runde nicht im Minenfeld beenden. Ein Schwein im Minenfeld ist für den Gegner immer ein gefundenes Fressen.

## Mission 15



### Ein Akt der Barberei

Senden Sie einen Pionier durch das Minenfeld und sammeln Sie das Jetpack und den Luftschlag. Mit dem Jetpack erreichen Sie die Abwurfzone und den Panzer. Den Rest Ihrer Schweine schicken Sie über den Fluss, um den Hügel einzunehmen. Zerstören Sie

aber auf keinen Fall das Weindepot oder die Fässer. Sonst werden Sie keine zusätzliche Beförderung erhalten. Mit dem Huf können Sie die Gegner bequem ins Wasser befördern, in dem sie zum Untergehen verdammt sind. Die Hauptbedrohung

geht von dem Schützen aus, da dieser Bazooka- und Mör sergeschosse auf Ihren Schweinehaufen abfeuert. Schalten Sie diese Bedrohung so schnell wie möglich aus, um das Bombardement zu beenden.



## Mission 16



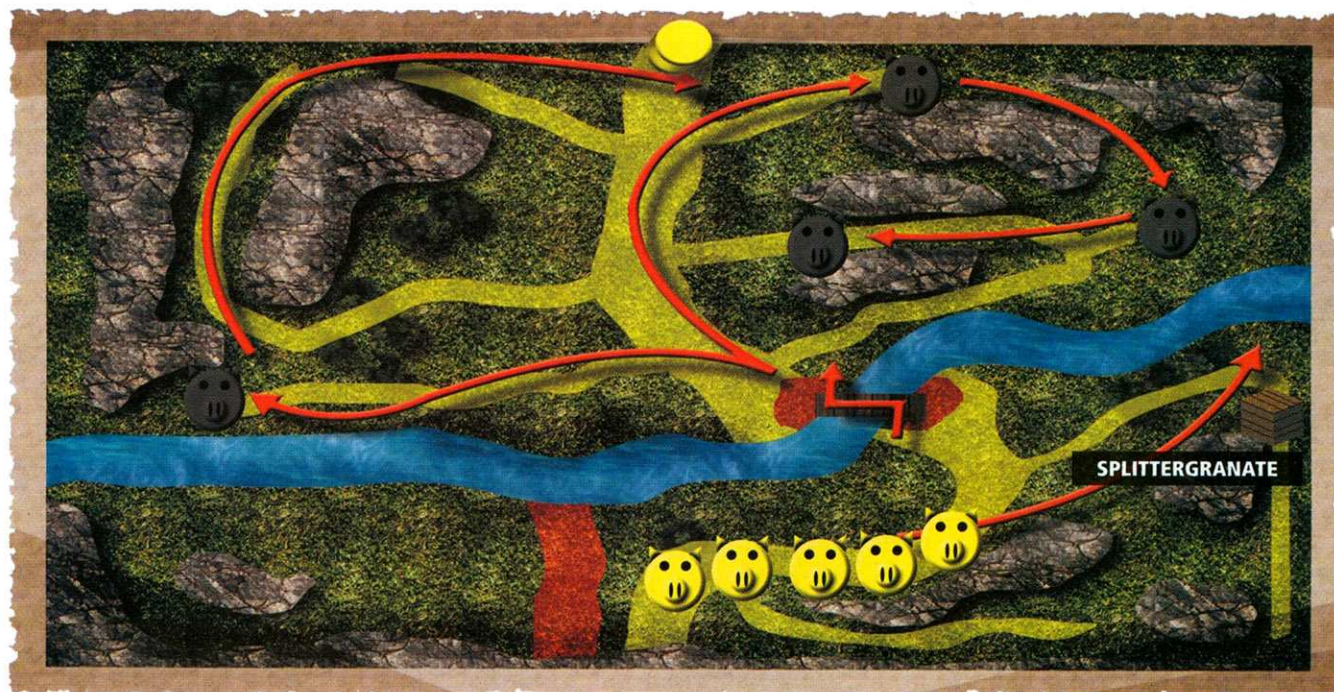
### Im Westen was Neues

In diesem Level ist es Ihre Aufgabe, die beiden Kanonen zu zerstören, bevor der letzte Gegner dahinscheidet. Falls Sie das nicht schaffen, verpassen Sie eine Beförderung. Hinter einer der beiden Kanonen befindet sich ein Minenfeld, von

dem aber keine Gefahr mehr ausgeht. In diesem befindet sich ein Bündel TNT. Mit dessen Hilfe können Sie eine der beiden Kanonen sprengen. Am effektivsten ist das natürlich dann, wenn sich ein Gegner im Geschütz befindet. Dann haben Sie gleich

zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen. Den Sniper sollten Sie auf der Brücke in Stellung gehen lassen. Von dort aus hat er einen Überblick über das ganze Spielfeld und somit eine gute Position, um die nichts ahnenden Gegner auszuknipsen.

## Mission 17



### Schlachthaus Nummer 5

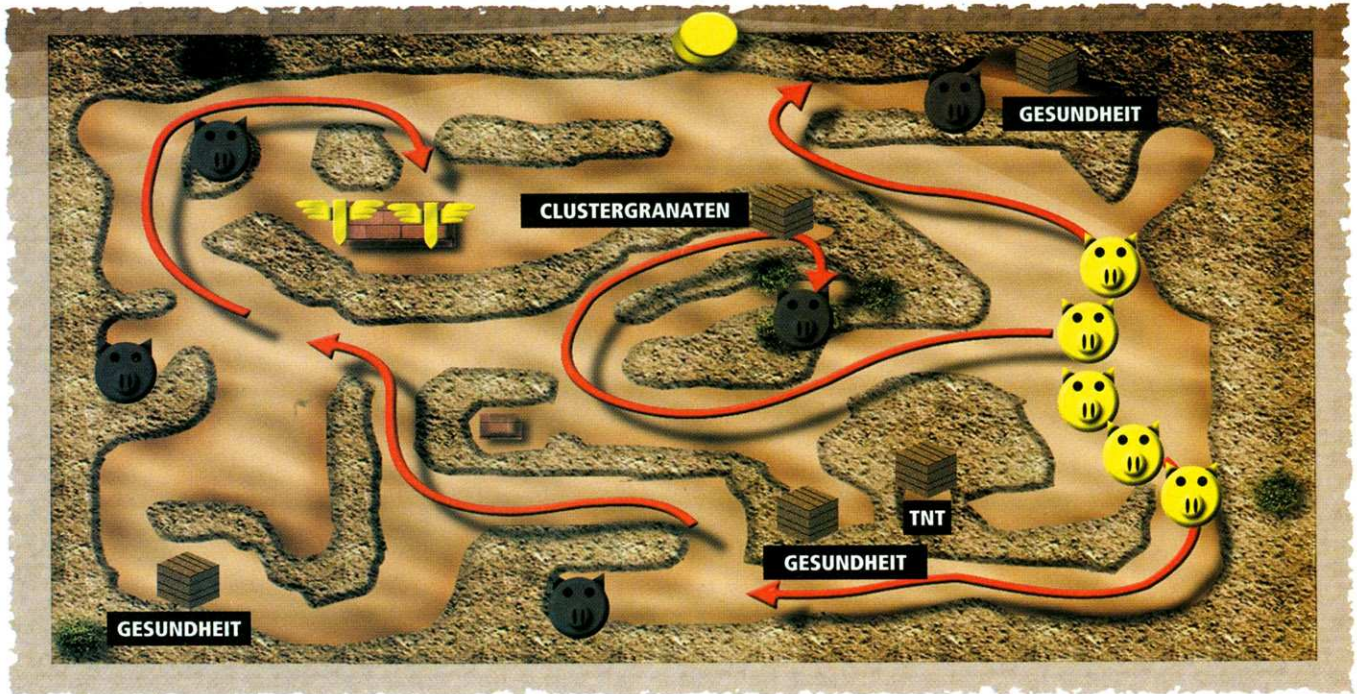
In dieser Mission gibt es einige Lazarett-Zelte. In jedem befindet sich ein feindliches Kampfschwein. Deshalb sollten Sie versuchen, mit Ihrer Bazooka ausschließlich direkte Treffer zu landen, um einen höchstmöglichen Schaden zu garantieren. Um die

restlichen Gesundheitspunkte der Gegner kümmern sich dann Ihre Scharfschützen. Wenn alle Zelte zerstört sind, benötigen Sie ein Kampfschwein, welches in der Lage ist, über den Fluss zu schwimmen. Auf der anderen Seite des Flusses

ist inzwischen eine Medaille erschienen. Achten Sie aber darauf, dass die Gegner nicht zu Ihrem Startpunkt gelangen und Sie dort in die Zange nehmen. Achten Sie auch darauf, dass Ihre Schweine nicht zu dicht beieinander stehen.



## Mission 18



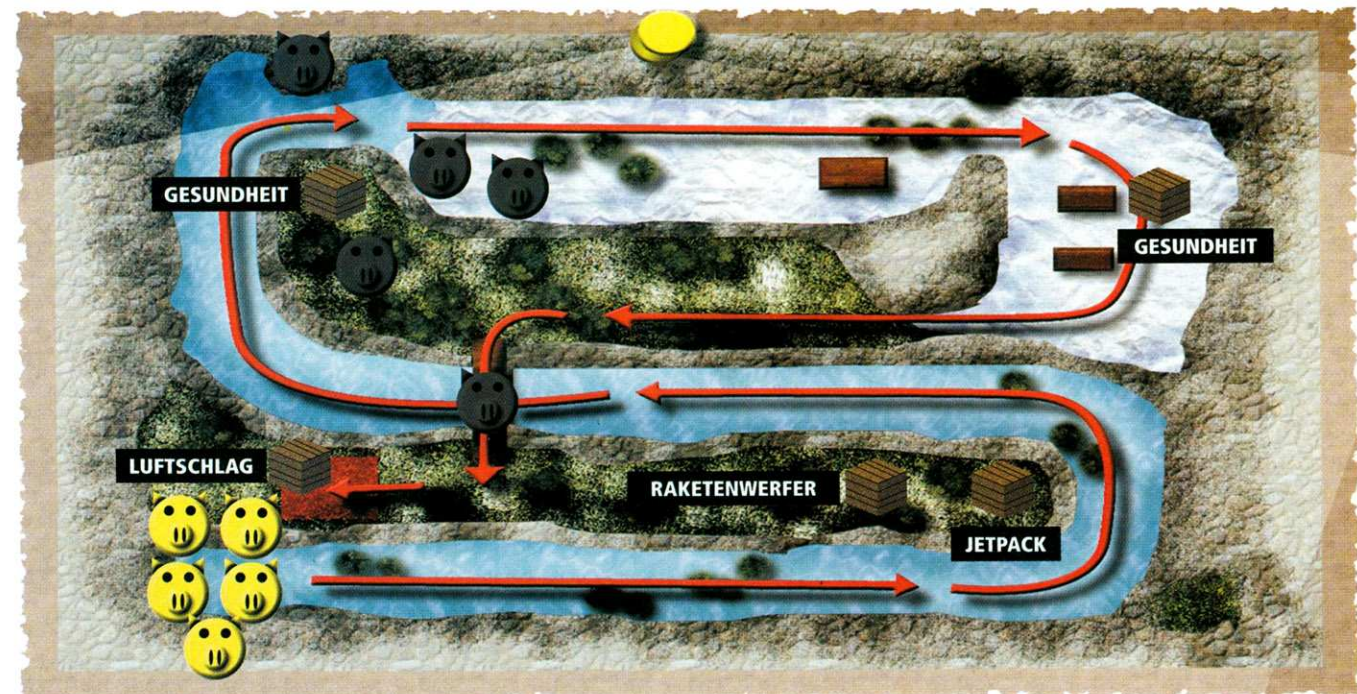
### Versteckspiel

Ihre erste Aufgabe sollte es sein, das getarnte Schwein, das sich auf dem Berg direkt vor Ihnen befindet, ins Jenseits zu befördern. Benutzen Sie dazu etwas TNT, um ihn von seinem Felsen zu sprengen. Am besten sprengen Sie ihn so, dass er

weit weg von Ihrem Startpunkt landet. Bei dem großen Gebäude sprengen Sie die Tür ebenfalls mit zwei Stangen TNT aus den Angeln. Wenn die gegnerischen Truppen daraufhin flüchten, erscheint ein Bündel HX-TNT. Damit sprengen Sie die Kisten

im Gebäude auf, in der sich zwei Medaillen befinden. Wenn Ihre Schweine stark verletzt sind, sollten Sie diese im Sandbunker verstecken. Auf diese Weise können Sie nicht vom feindlichen Feuer getroffen werden.

## Mission 19



### Giftmischer

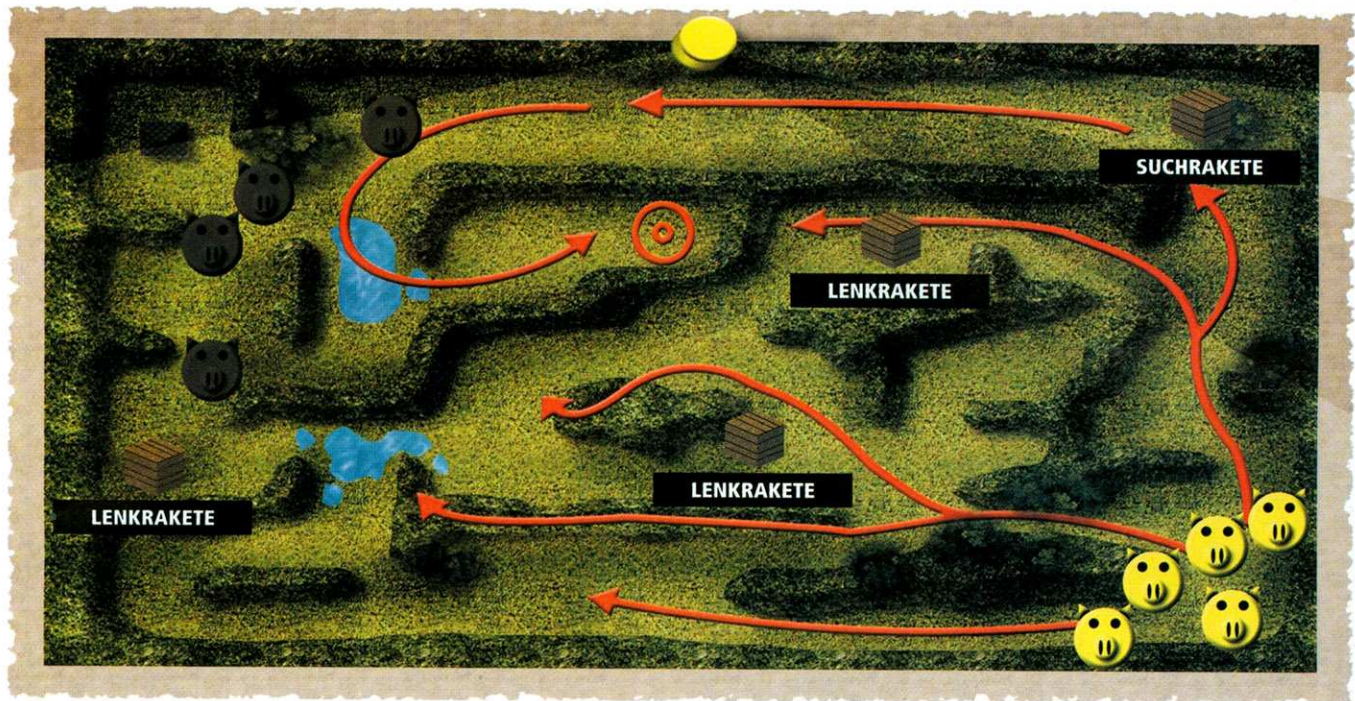
Lassen Sie einen Kanonier an seiner Startposition stehen und benutzen Sie Raketenwerfer und Bazookas, um den gegnerischen Geschützturm zu zerlegen. Anschließend schicken Sie Ihre Scharfschützen los, um die Feinde bei der Brücke zu

erlegen. Dabei sollte der Rest dieser Truppe mit schweren Geschossen Feuerunterstützung geben. Bei den chemischen Transporten schleichen Sie sich an die Wachen heran und nehmen Stellung auf der Bergspitze ein. Ihre Schweine sollten sich dann auf

der Brücke verschanzen und die gegnerischen Fallschirmtruppen aus dem Weg räumen. Wenn Sie sich dicht an den Hängen vorbeischieben, wird es für den Feind schwerer, Sie mit Granaten und Mörser zu treffen.



## Mission 20



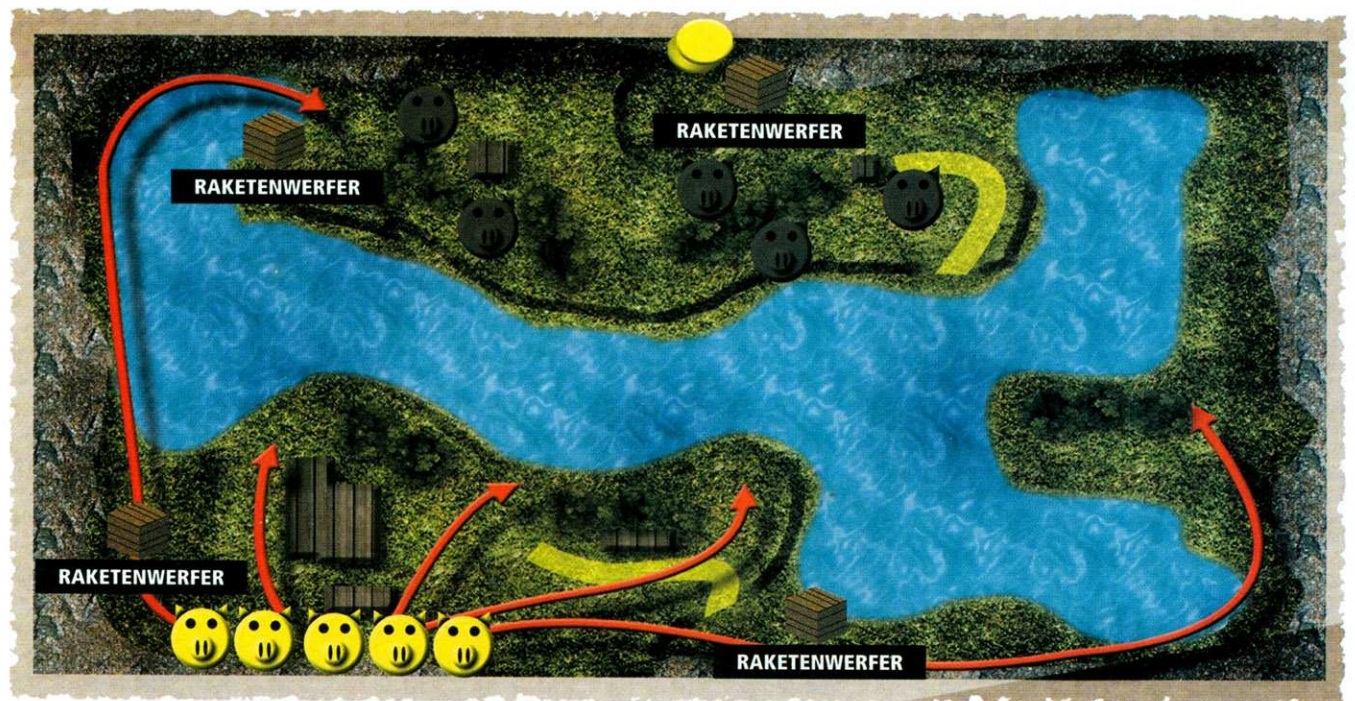
### Heilpraktiker

Nutzen Sie das abschüssige Gelände zum Schutz. Dort werden Sie kaum von Granaten getroffen, da diese von den schrägen Wänden abprallen. Die Lenkraketen, die sich im Gelände befinden, sollten Sie einsammeln, bevor es der Gegner tut. Kreisen

Sie den Feind ein und lassen Sie kein Schwein entkommen. So laufen Sie nicht Gefahr, dass Ihnen der Feind in den Rücken fällt. Kämpfen Sie sich bis zur Abwurfzone durch und sammeln Sie die Granaten ein. Mit den Granaten machen Sie das

Lazarett-Zelt dem Erdboden gleich und sprengen die feindliche Nachhut aus dem Weg. Die Lenkrakete sollte nur auf größere Distanz eingesetzt werden. So haben Sie während des Flugs mehr Zeit, das Geschoss auf sein Ziel auszurichten.

## Mission 21



### Latrinendienst

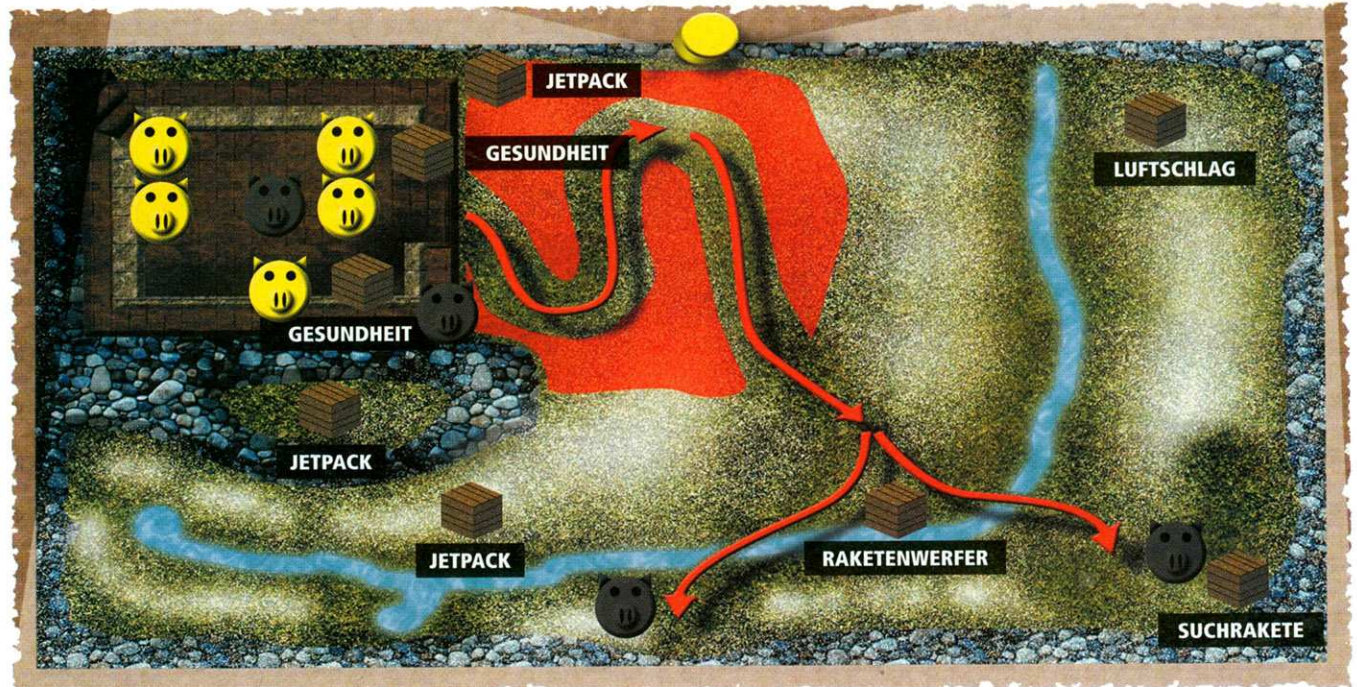
Das ideale Team für diese Mission besteht aus zwei Kampfschweinen und dem Rest Scharfschützen. Senden Sie zwei Schweine den Hügel hinunter, um den Raketenwerfer zu holen. Dieser ist gerade auf eine große Distanz von Vorteil gegenüber einer

Bazooka, da Sie das Ziel direkt anvisieren können. Nutzen Sie, wenn vorhanden, die Tarnungen, um Ihr Ziel zu erreichen. Die übrigen Schweine postieren Sie auf dem Hügel. Von dort aus bombardieren Sie den Feind. Der Trick besteht darin, den Gegner in das

Tal zu bomben, um in eine höhere Position und damit einen Vorteil gegenüber Ihren Feinden zu erlangen. Mit der Suchrakete reduzieren Sie die Lebenspunkte Ihrer Gegner und besiegeln ihr Ausscheiden mit einem Bündel TNT.



## Mission 22



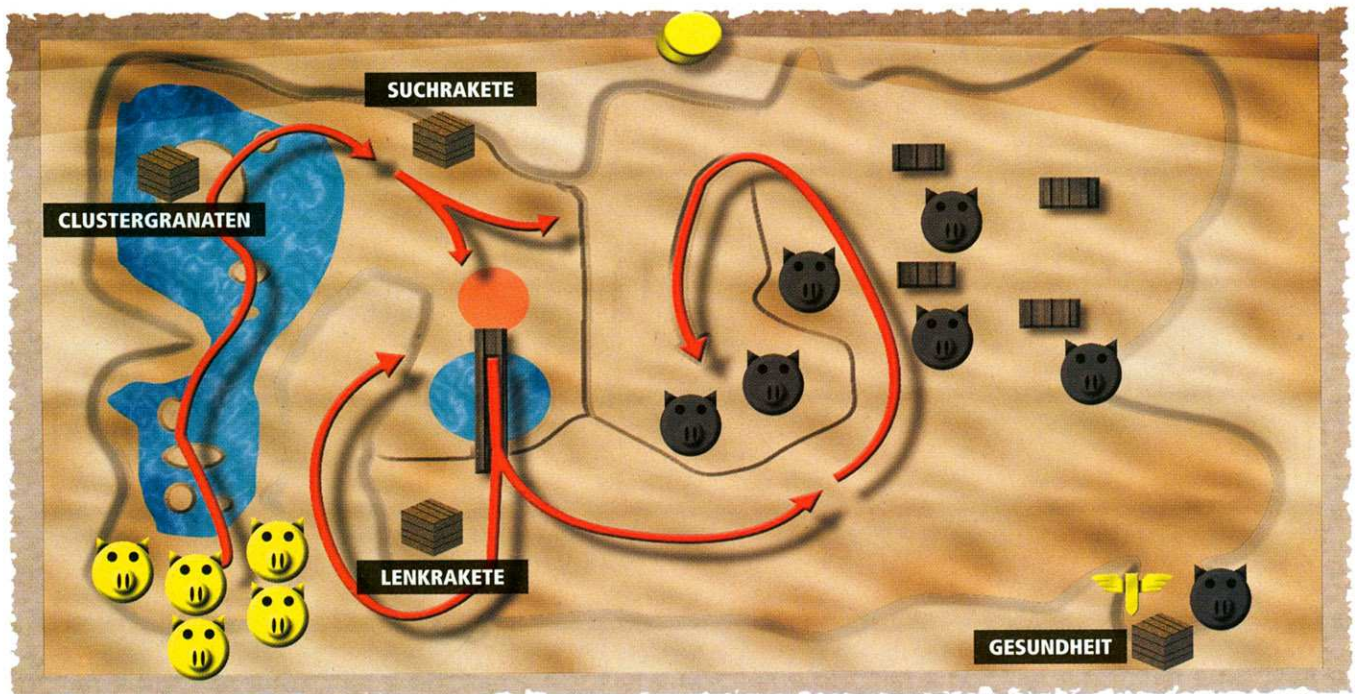
### Chirurgischer Schlag

Zuerst erledigen Sie den Soldaten im Bunker, bevor er einen Luftschiß gegen Ihren Schweinehaufen anfordert. Der Geschützturm wird von Ihrem Sniper aufs Korn genommen. Wenn Sie im Besitz eines Jetpacks sind, sollten Sie versuchen, den

Geschützturm auf der Mauer vor Ihrem Feind zu erreichen. Der Schlüssel für die Tür ist hier das TNT. Wenn das erledigt ist, postieren Sie Ihre Soldaten in der Nähe der Kanonen. Wenn Sie sich dort nieder gelassen haben, feuern die Türme nicht mehr. Wenn

die Gegner daraufhin das Geschütz verlassen, besetzen Sie es selbst. Mit der Feuerkraft der Kanonen ist es dann ein Leichtes, den Gegner in die Flucht zu schlagen. Die letzte Kanone zerstören Sie mit etwas TNT.

## Mission 23



### HELDEN GESUCHT

Verteilen Sie Ihre Schweine so schnell wie möglich in der Gegend, da der Gegner Luftangriffe auf Ihre Position startet. Folgen Sie dem Weg durch die Schlucht. Dort haben Sie eine gute Position, um schwere Geschütze aufzufahren. Wenn Sie im Besitz

von Luftangriffen sind, setzen Sie diese primär ein, um siegreich aus dieser Schlacht zu gehen. Wenn Sie die feindlichen Geschütztürme besetzen, denken Sie daran, dass diese sofort beschossen werden und mit lediglich 100 Trefferpunkten nicht besonders

lange standhalten. Jetpacks sind ebenfalls sehr nützlich in diesem Level. Sie helfen Ihnen, in kürzester Zeit die Hügel zu überwinden, um an Waffen-Kisten zu gelangen. Vergessen Sie nicht, die Beförderung aus dem Sandbunker zu holen.



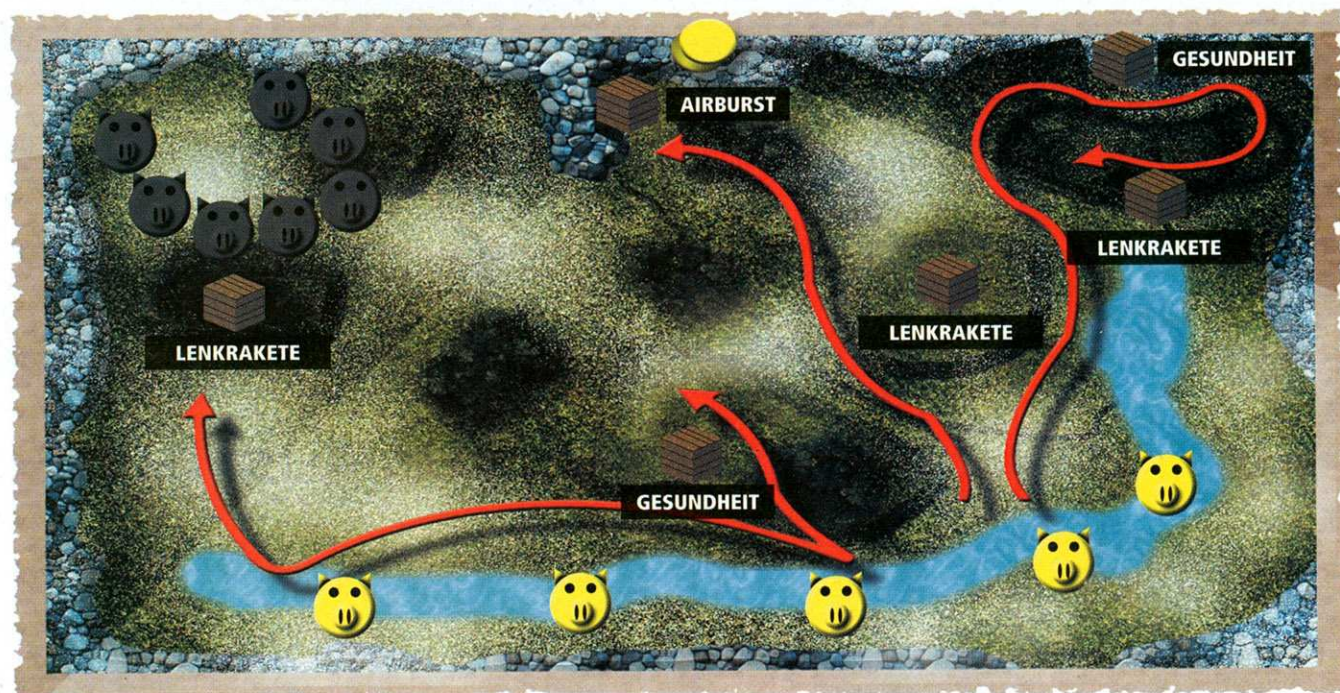
# PSG YOUR PROFESSIONAL SECRET GUIDE

- ✂ Undercover! Die PSG-Informanten riskieren täglich Leib und Leben für die heißesten News der PlayStation-Szene.
- ✂ Corpus Delicti! PSG ermittelt Sprengstoff und Rohrkrepierer unter den aktuellsten Games.
- ✂ Top secret! PSG zeigt die ultimativen Überlebens Tipps & -tricks für die besten Spielehits.





## Mission 24



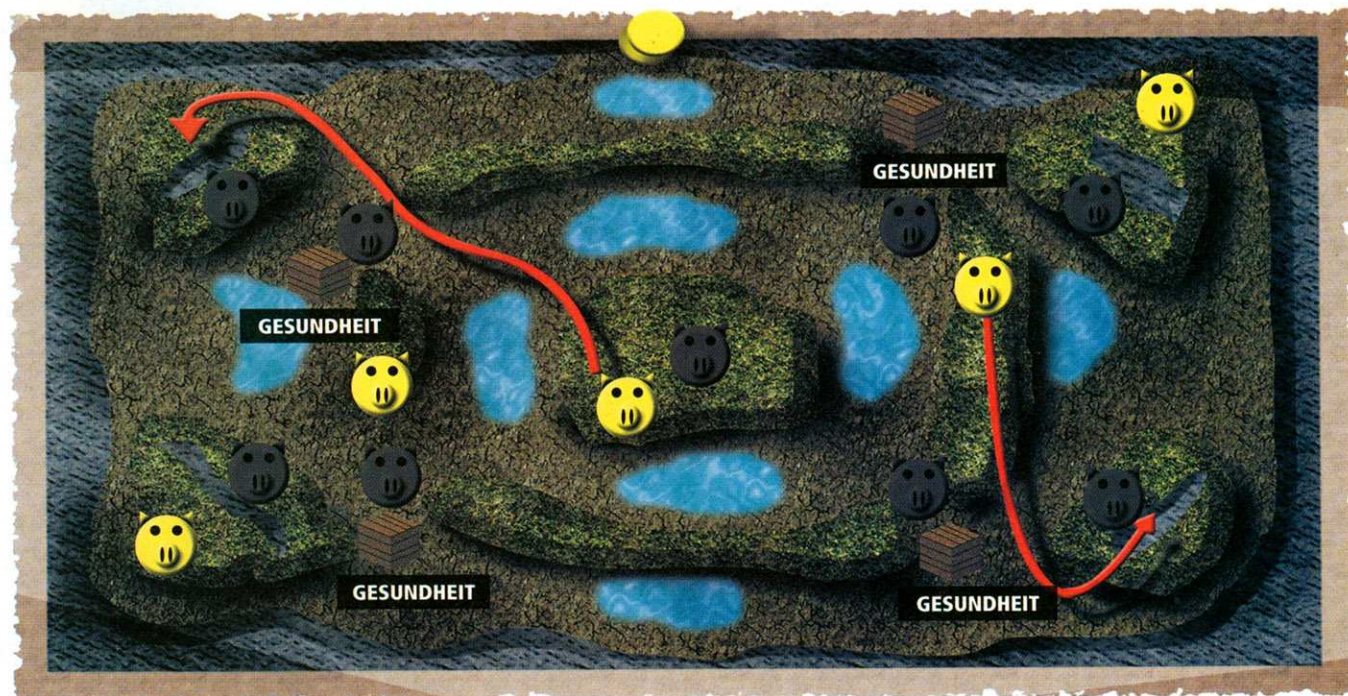
### Schlachtplatte

Die Gegner haben sich alle in einer Ecke der Karte versammelt. Wenn Sie drei Luftschläge zur Verfügung haben, reichen diese aus, um die gegnerischen Schweine auf einen Schlag ins Jenseits zu befördern. Beim ersten Luftschlag

müssen Sie darauf achten, dass der Gegner in eine Ecke katapultiert wird. Stellen Sie Ihre Truppe so auf, dass der Gegner nicht fliehen kann. Sammeln Sie den Luftschlag und die Suchraketen. Lassen Sie Ihre Schweine aber nicht zu dicht beieinander

stehen. So vermeiden Sie unnötige Treffer. Machen Sie nur Gebrauch von großem Kaliber, da ein genaues Zielen während der kurzen Rundenzeit kaum möglich ist. Außerdem haben Sie durch die Hügel ein begrenztes Sichtfeld.

## Mission 25



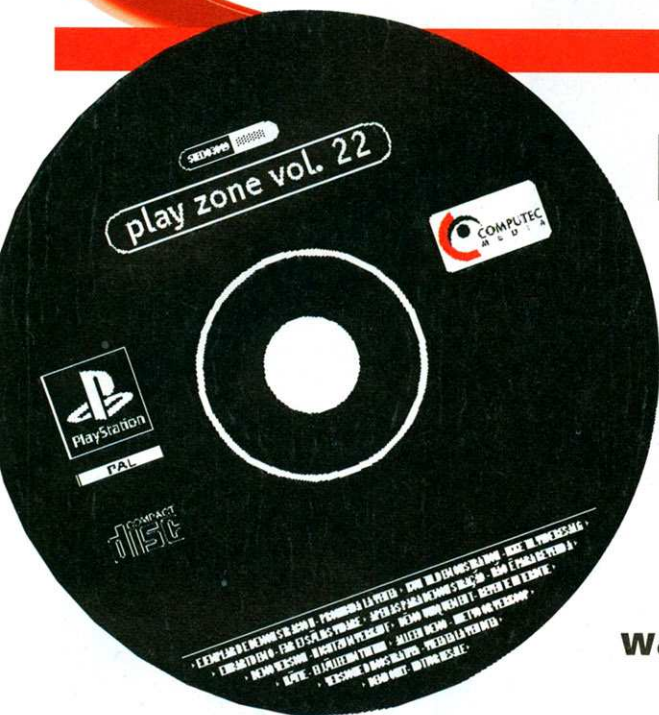
### An die Tröge

Die finale Schlacht führen Sie gegen die "Crème de la Crème" der Schweinereien. Jeder der vier Gegner ist mit 200 Lebenspunkten ausgestattet. Ihre ganze Truppe muss aus Helden bestehen, damit Sie eine Chance gegen diese „Überschweine“ haben.

Begeben Sie sich sofort zu den vier Ecken des Spielfeldes. Wenn Sie nun direkt neben Ihrem Gegner stehen, kann dieser zu Ihrem Glück nur Nahkampfwaffen einsetzen. Beginnen Sie mit dem Einsatz von TNT und weichen Sie dann auf das

Sniper-Gewehr aus. Zerstören Sie anschließend das MG-Geschütz und die Pumpen mit Luftschlägen. Für jede zerstörte Pumpe wird dann ein Luftschlag eingeflogen, der Ihnen nützliche Dienste leisten wird.





## Das ist auf der CD

Nur **Play-Zone-Abonnenten** erhalten Monat für Monat zum sensationellen Preis von DM 8,90 eine Multimedia-CD mit spielbaren Demos, Filmen sowie einem Tipps- und Spiele-Lexikon! Hier erfahren Sie, was auf der aktuellen CD enthalten ist!

**S**chalten Sie Ihre PlayStation aus und legen Sie die CD in das Laufwerk ein. Sobald Sie die PlayStation nun wieder einschalten, startet die CD auf seriennmäßigen PAL-PlayStations automatisch. Wenn alles in Ordnung ist, dann sehen Sie etwa vierzig Sekunden nach dem Einschalten (nachdem die beiden PlayStation-Logos und der Raubkopierer-Screen auf dem Bildschirm aufgetaucht sind) einen Hinweis, der besagt, dass sich die auf der CD vorgestellten Spiele größtenteils noch im Entwicklungsstadium befinden und die Endversionen sowohl grafisch als auch inhaltlich abweichen können. Wenige Sekunden danach geht es dann endlich auch wirklich los. Ein schickes Intro (das mit der X-Taste abgebrochen werden kann) entführt Sie in die Welt der Play-Zone-CD ...



**■ JETZT GEHT'S LOS** Wenn Sie dieses Intro sehen (das Sie mit der X-Taste abbrechen können), ist das Hauptmenü nur noch wenige Augenblicke (oder einen Knopfdruck) entfernt.

## Das Hauptmenü

Im Hauptmenü können Sie sich mit der grundsätzlichen Bedienung der PZ-CD-Benutzeroberfläche vertraut machen. Drücken Sie auf dem digitalen Steuerkreuz nach oben oder unten, so scrollt das Hauptmenü wunschgemäß in die entsprechende Richtung. Drücken Sie die X-Taste (wie im Symbol daneben gezeigt), so gelangen Sie sofort in das entsprechende Untermenü. Um von dort in das Hauptmenü zurückzukehren, müssen Sie in der Regel nur das Dreieck (gemeint ist der Knopf mit dem Dreieck) betätigen. Im Folgenden werden wir Ihnen jeden einzelnen Menüpunkt detailliert erklären!



**■ AUF EINEN BLICK** So sieht das Hauptmenü der aktuellen Play-Zone-CD aus, in dem sich Ihnen der Comic-Kult-Charakter Spiderman am seidenen Faden entgegenschwingt.



## 1. Demos

Unter diesem Menüpunkt finden Sie fünf ausschließlich spielbare Demos zu den neuesten Spielen, die in diesen Tagen erscheinen. Drücken Sie die X-Taste, um eine der gewünschten Demos zu starten, oder das Dreieck, wenn Sie in das Hauptmenü zurückkehren wollen. Beachten Sie bitte eventuelle Hinweise vor dem Laden!



■ **BRANDAKTUELL** Spielbare Demos zu dem Actionspiel Spiderman, dem Ninja-Einsatz Tenchu 2 und dem originellen MoHo, dem Gladiatorenkampf der Zukunft, sind auf dieser CD zu finden.

## 2. Movies

Hier finden Sie fünf weitere, nicht spielbare Demos zu Spielen, die erst in den nächsten Monaten erscheinen. Diese Demos wurden von der Redaktion aufgenommen und produziert. Um einen der Filme zu starten, müssen Sie lediglich die X-Taste betätigen. Sie können natürlich jederzeit (auch während der Film läuft) mittels des Dreiecks in das Menü zurückkehren. Die Gesamtlauzeit der Filme beträgt fast 20 Minuten.



■ **FILM AB!** Spannende Filme zu Rayman 2, Tony Hawk's Pro Skater 2, Alone in the Dark IV, Mortal Kombat Special Forces und DSF Surf Riders warten darauf, betrachtet zu werden.

### INFO Keine Gewalt

Aus rechtlichen Gründen müssen wir von der Vorstellung indizierter, indizierungsgefährdeter und Gewalt verherrlichender Spiele absehen. Wenn Sie also auf der Suche nach Tipps, Tests, Infos und/oder Bildern zu indizierten Spielen (bzw. deren Nachfolgern oder Vorgängern) sind, müssen wir Sie leider enttäuschen. Eine derartige CD darf von uns nicht ausgeliefert werden.

## 3. Tipps&Tricks-Lexikon

Die ultimative Tipps&Tricks-Datenbank versteckt sich hinter diesem Menüpunkt. Mit dem digitalen Steuerkreuz können Sie problemlos durch die in alphabetischer Reihenfolge sortierte Datenbank sausen, während Sie mit der X-Taste die (überprüften) Tipps zu einem bestimmten Spiel auf 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 (*Gran Turismo 2*, *Rollcage 2* u. ä.) besorgen können. Dies ist ein Service von SCEG und keine Dienstleistung von Play Zone! Übrigens: Es versteht sich von selbst, dass diese Datenbank jeden Monat aktualisiert wird!



■ **HILFREICH!** Im umfangreichen Tipps&Tricks-Lexikon finden Sie Kurz-Tipps zu über 375 verschiedenen PlayStation-Spielen.

### INFO Das Original

Ende 1998 haben wir als weltweit erstes Magazin eine Multimedia-CD für die PlayStation veröffentlicht. Darauf enthalten waren neben Filmen und spielbaren Demos ebenso Screenshots in verschiedenen Rubriken, ein Tipps-Lexikon, ein Spiele-Lexikon und Spielstände. Aufgrund einer neuen Regelung von Sony Computer Entertainment, die getroffen wurde, um für einen gerechten Wettbewerb unter den PlayStation-Zeitschriften zu sorgen (unsere CD wurde als ungerechtfertigter Wettbewerbsvorteil eingestuft), ist es uns leider nicht mehr erlaubt, Spielstände und Bilderrubriken auf der CD anzubieten. Ebenso wurde die Anzahl an spielbaren Demos und Filmen reglementiert, gleichzeitig erhielten wir eine größere Gestaltungsfreiheit hinsichtlich der Demozusammensetzung. So können wir nun auf beliebig viele Publisher zurückgreifen, während wir in der Vergangenheit nur drei Hersteller bei den Demos berücksichtigen konnten. Übrigens, ab sofort dürfen wir auch spielbare Demos von Sony-CEG-Produkten anbieten! Auf diese Entscheidung hatten wir keinen Einfluss. Vielen Dank für Ihr Verständnis!



## 4. Spiele-Lexikon



■ **UMFASSEND** Im Spiele-Lexikon finden Sie die Tests zu allen erhältlichen PlayStation-Spielen.



■ **STETS AKTUELL** Alle Tests aus der Ausgabe 8/2000 sind nun auch auf der CD abrufbereit!

Sie wollen jetzt und sofort Wissenswertes zu allen jemals in Europa erschienenen PlayStation-Spielen erfahren? Kein Problem: In unserem Spiele-Lexikon, das natürlich monatlich aktualisiert wird, gibt es Infos und Bewertungen zu mittlerweile über 780 PS-Titeln. Um die Suche zu erleichtern (und langwierige Scroll-Aktionen zu vermeiden), haben wir die Spiele in insgesamt 16 verschiedene Genres aufgeteilt, wobei das Sportspiel-Genre selbst noch einmal in neun Unterkategorien gegliedert wurde. Die Bedienung ist denkbar einfach: Haben Sie sich mit der X-Taste für ein bestimmtes Genre entschieden, dann können Sie mit den Richtungstasten problemlos durch alle in diesem Genre verfügbaren Spiele scrollen und mit der X-Taste die Infos abrufen. Sobald Sie das Dreieck betätigen, gelangen Sie in das vorherige Menü zurück.

### INFO CD defekt?

Die CD-ROMs werden mit größter Sorgfalt entwickelt und geprüft. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort zu den mehreren tausend Abonnenten in Deutschland kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine CD-ROM beschädigt wird. Sollte die CD-ROM auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die CD-ROM dazu an folgende Adresse:  
COMPUTEC MEDIA  
Redaktion Play Zone  
Kennwort CD 9/2000  
Roonstraße 21  
90429 Nürnberg



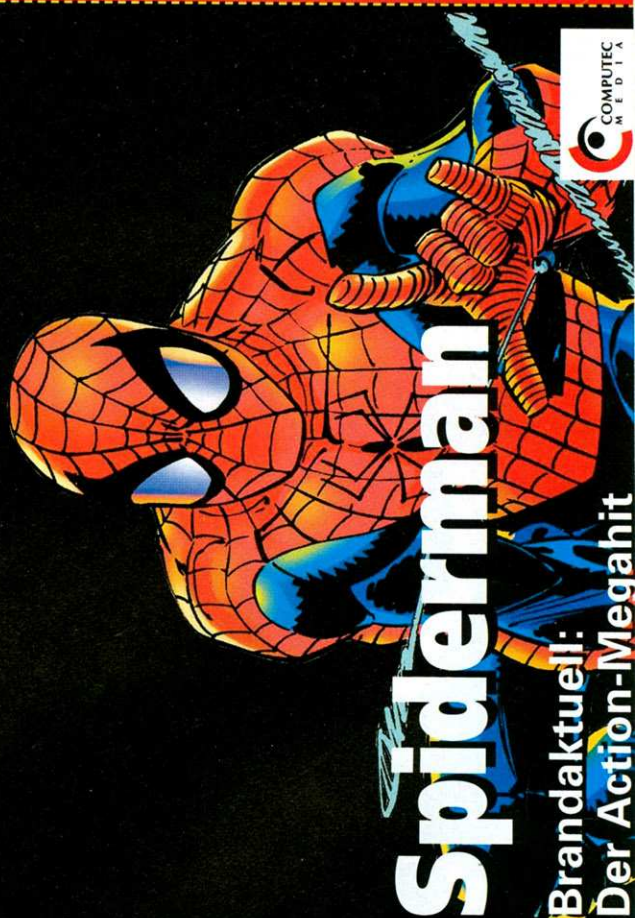
LEERHÜLLEN GIBT ES IN JEDEM  
GUT SORTIERTEN AUDIO-CD-FACHGESCHÄFT.

# PLAYZONE

# PLAYZONE

CD VOL. 22

CD VOL. 22



**DEMOS:**  
Spiderman ..... Activision  
Tenchu 2 ..... Activision  
MoHo ..... Take 2 Interactive

**MOVIES:**  
Rayman 2 ..... Ubi Soft  
Tony Hawk's Pro Skater 2 ..... Activision  
Alone in the Dark IV ..... Infogrames  
MK Special Forces ..... Konami  
DSF Surf Riders ..... Ubi Soft

**TIPPS&TRICKS-LEXIKON:**  
Überprüfte Cheats zu über 385 Spielen von A wie A-Train bis Z wie Z.

**SPEL-LEXIKON:**  
Infos und Bewertungen zu über 780 in Europa erhältlichen PlayStation-Spielen.



□ × ○ △ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Published by COMPUTEC MEDIA AG.

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



# PLAYZONE

## CD VOL. 22

### SPIDERMAN

**Spielbar**  
Ins Netz gegangen: Wir ermöglichen Ihnen einen actiongeladenen Ausflug mit dem weltberühmten Comic-Helden. Schwingen Sie sich über Abgründe, klettern Sie an Felsen entlang und verhindern Sie einen spektakulären Bankraub!

#### Die Steuerung

Steuerkreuz	Charakter steuern
Analogstick	Charakter steuern
▲	Netz werfen
●	Tritt
×	Sprung
■	Schlag

L1	Umsehen
R1	Netzprung ausführen
L2	Ohne Bedeutung
R2	Netz schleudern
Select	Demo beenden
Start	Pause

### TENCHU 2

**Spielbar**  
Das Ninja-Drama schleicht sich hinterücks an die PlayStation an und wir bieten Ihnen schon jetzt einen spielbaren Einsatz, bei dem Sie mit Entertainer und Katana-Schwert in ein gesichertes Areal vorstoßen müssen. Taktisches Vorgehen ist gefordert!

#### Die Steuerung

Steuerkreuz	Charakter steuern
Analogstick	Charakter steuern
▲	Gegenstand benutzen/Zielmodus
●	Kampfhaltung
×	Sprung
■	Schwerthieb

L1	Kamera 1 (nahe an Charakter)
R1	Kamera 2 (hinter Charakter)
L2	Gegenstand-Auswahl nach links
R2	Gegenstand-Auswahl nach rechts
Select	Pause
Start	Demo beenden

### MOHO

**Spielbar**  
Steuern Sie einen Gladiator der Moderne über eine trickreiche Hindernisbahn, bestehen Sie gegen teuflische Gegner und erringen Sie als Sieger Ihre Freiheit. Unsere spielbare Demo ermöglicht es Ihnen, ein erstes Mal durch die Täler und Hügel des innovativen MoHo zu rollen.

#### Die Steuerung

Steuerkreuz	Charakter bewegen
Analogstick	Charakter bewegen
▲	Abwehren
●	Schlagen
×	Springen
■	Ohne Bedeutung

L1	Ohne Bedeutung
R1	Bremsen
L2	Ohne Bedeutung
R2	Ohne Bedeutung
Select	Demo verlassen/Hauptmenü
Start	Level-Menü

### RAYMAN 2

**Exklusiv-Film**  
Schon in dieser Ausgabe können wir Ihnen den Test des Jump&Run-Hoffnungsträgers Rayman 2 von Ubi Soft bieten. Und da bewegte Bilder Ihnen einen noch besseren Eindruck ermöglichen, legen wir voll los!

### TONY HAWK'S PRO SKATER 2

**Exklusiv-Film**  
Erleben Sie hautnah, wie unser Tony Hawk's Pro Skater 2-Experte Jens „The Grind“ Quentin eine „Perfect“-Wertung nach der anderen einfährt – wenn er nicht gerade im Straßenverkehr überrollt wird.

### ALONE IN THE DARK IV

**Film**  
Das Grauen ist im Anmarsch! In einem spannenden Film wird Ihnen vorgeführt, was Sie bei Alone in the Dark IV erwartet. Verdunkeln Sie Ihr Zimmer und folgen Sie mit Ihrem Blick dem Taschenlampenstrahl des Helden.

### MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

**Exklusiv-Film**  
Bomben und Granaten! Mortal Kombats Special Forces von Konami garantiert Action, bis die Lampenschirme wackeln. Erste Spielimpressionen, die unter anderem erbiterte Gefechte zeigen, in unserem Film!

### DSF SURF RIDERS

**Film**  
Einmal die ganz große Welle reiten – ein Surfer-Traum, den Sie mit DSF Surf Riders auf Ihrer PlayStation verwirklichen können. Lassen Sie sich von rasant geschnittenen Aufnahmen mit Profi-Surfern in Stimmung bringen und beäugen Sie tolle Spielszenen.

## 5. Credits

Zu guter Letzt gibt es natürlich auch noch ein interaktives Impressum, in dem alle Mitarbeiter und Kontaktpersonen gezeigt werden, die an der Entstehung dieser CD beteiligt waren. Unser besonderer Dank gilt allen Mitarbeitern von Sony Computer Entertainment Europe und SCE Deutschland sowie den PR-, Product- und Marketing-Managern der Softwarehersteller, die uns das Material freundlicherweise zur Verfügung gestellt haben.



**DIE MACHER DER CD** Wie viel Arbeit in der Play-Zone-CD steckt, können Sie anhand der langen Credits-Liste erkennen.

### INFO Bildschirm verschoben?

Sollte das Bild auf Ihrem Fernseher grundsätzlich etwas verschoben sein, so müssen Sie das Gerät dafür nicht extra justieren, sondern Sie können ein kleines, aber feines Tool anwenden, das in der Oberfläche integriert ist. Halten Sie L1 und R1 gedrückt und positionieren Sie den Screen mit dem Steuerkreuz so, dass Sie alles auf dem Fernseher erkennen können. Sobald Sie L1 und R1 loslassen, wird die Einstellung beibehalten.



**GERADERÜCKEN** Mittels eines integrierten Tools können Sie den Screen verschieben.

### INFO Aufgepasst!

Die Multimedia-CD gibt es nur noch im Abonnement! Nutzen Sie jetzt den auf Seite 3 abgedruckten Coupon, um sich Heft und CD für nur noch DM 8,90 zu sichern!

**HEFT PLUS CD:**  
Das Magazin mit CD gibt es nur im Abo!





# TIEFPREIS-TEST: PLAY ZONE MIT CD

Ab sofort gibt es Play Zone – das meistgekaufteste PlayStation-Magazin – mit der einzigartigen Multimedia-CD nur noch im Abo! Wer sich jetzt von der Top-Qualität von Magazin und CD überzeugen will, kann zwei Ausgaben zum **Spottpreis von nur 10 Mark** im Miniabo abgreifen.

**P**lay Zone stellt um. Ab sofort ist das Magazin in Verbindung mit der beliebten Multimedia-CD-ROM nur noch im Abo erhältlich. Im Handel wird es dann ausschließlich die Magazin-Variante ohne CD geben.

Wer aber weiterhin nicht auf geniale Demos und Videos, das umfangreiche Spiele-Lexikon

oder das praktische Tipps-&-Tricks-Lexikon verzichten möchte, kann jetzt zwei Ausgaben lang Play Zone mit CD-ROM im Abo testen. Und das für nur unglaubliche 10 Mark! Wenn das nichts ist! Sie erhalten die Magazine bequem per Post nach Hause (die Versandkosten übernimmt natürlich der Verlag). Übrigens, Abonnenten haben ihr Magazin immer pünktlichst auf dem Tisch! Also, zögern Sie nicht – kleben Sie den ausgefüllten Coupon auf eine Postkarte und ab damit in den Briefkasten. Dann haben Sie garantiert die Nase vorn!



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

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

**JA, bitte senden Sie mir zwei Ausgaben von Play Zone mit CD-ROM für supergünstige 10 DM!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir Play Zone, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin mit CD jeden Monat frei Haus zum Preis von nur DM 8,90 (Ausland DM 10,90, ÖS 63,-). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir Play Zone wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift

**Vertrauensgarantie:**

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: Play Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

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



## So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion  
**COMPUTEC MEDIA AG**



**Roonstraße 21  
90429 Nürnberg**

Zentrale Service-Nummer:  
**Tel.: 0911 - 2872 150** 13:00-17:00 Uhr  
**Fax: 0911 - 2872 250**  
**E-Mail: pszone@computec.de**

Anschrift des Abo-Service

**Redaktion**



**Abo-Betreuung  
74168 Neckarsulm**

Zentrale Abo-Nummer:  
**Tel.: 01805 - 959506** (DM 0,24/min)  
**Fax: 01805 - 959513** (DM 0,24/min)  
**E-Mail: computec.abo@dsb.net**

### Vorstand

**Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne**

### Redaktion

#### Redaktionsdirektor:

Hans Ippisch

#### Redaktion:

**Assistent des Redaktionsdirektors:**  
Werner Spachmüller

**Leitender Redakteur:** Florian Brich

**Redaktion:** Matthias Glaser, André Horn,  
Michael Pruchnicki, Jens Quentin,  
Stefanie Schetter, Stefanie Schwarz

**Japan-Korrespondent:** Warren Harrod

**Tipps & Tricks:** Jonathan Eves

**Bildredaktion:** Albert Kraus

**CD-Programmierung:** Vision Media  
GmbH, Langen

**Textredaktion:** Michael Ploog

**Lektorat/Schlussredaktion:**  
Margit Koch, Birgit Bauer

#### Layout:

Alexandra Böhm, Nero A. Kaiser,  
Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth

#### Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

#### Urheberrecht:

Alle in Play Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.



are trademarks of  
Sony Computer Entertainment Inc.

### Verlag

#### Verlags- und Geschäftsleitung:

Rainer Kube

#### Produktionsleitung:

Martin Clossmann

#### Werbeabteilung:

Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag,  
Sandra Wendorf, Hans Fauth

#### Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

#### Abonnement:

Play Zone kostet im Abonnement pro Jahr DM 138,00 für 12 Ausgaben mit CD (Ausland DM 162,00). Ohne CD: DM 69,00 pro Jahr (Ausland: DM 93,00)

#### Abonnementbestellung Österreich:

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06246-8820, Fax: 06246-8825277

E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com

Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit CD: 6S 990,- (ohne CD: 6S 540,-)

#### Druck:

Heckel Druck und Verpackungen GmbH,  
Nürnberg

#### ISSN/Pressepost:

Play Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

VKZ: B 48025  
ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IWW), Bad Godesberg  
Verbreitete Auflage II. Quartal 2000 83.356 Exemplare

## Spiele-Hotlines

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Cryo Interactive	0190-510059	Mo.-Fr. 18 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup> , Sa.-So. 14 <sup>00</sup> -16 <sup>00</sup>
Eidos Interactive	0180-5223124	Mo.-Fr. 11 <sup>00</sup> -13 <sup>00</sup> , 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup> , Sa.-So. 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10 <sup>00</sup> -12 <sup>00</sup> und 14 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>
Sony Powerline	0190-578578	Mo.-Fr. 10 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>
Sony PlayStation (Techn. Hilfe)	01805-766977	Mo.-Fr. 10 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
THQ	01805-605511	Mo., Mi., Fr. 16 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
Virgin Interactive	040-89703333	Mo.-Do. 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>

## CD-ROM defekt?

Die CD-ROMs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort zu den mehreren tausend Abonnenten in Europa kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine CD-ROM während des Transports beschädigt wird. Sollte die CD-ROM auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die CD-ROM dazu an folgende Adresse:



### COMPUTEC MEDIA

**Redaktion** **• Kennwort: CD 09/2000**

**Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg**

## Inserentenverzeichnis



Computec Media AG .. 2,3, 136, 169, 185, 191	Fox Interactive ..... 133
20th Century ..... 33	Game It ..... 145
Activision ..... 04	Infogrames ..... 75
Baucontec ..... 83	Joysoft ..... 87, 147
CDG ..... 97	Konami ..... 41, 43, 45
Codemasters ..... 196	Pro Markt ..... 31
Deutsche Expert ..... 37	Sony CED ..... 78, 79, 142, 143, 171
Dynatex ..... 93	SVG ..... 23, 25
EON ..... 17	Theo Kranz ..... 26, 27
Eidos ..... 21	Virgin Interactive ..... 19



# 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	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sony PlayStation NTSC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sony PlayStation Multinorm	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation 2 (PAL)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation 2 (NTSC)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DVD-Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo 64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dreamcast	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dual Shock-Controller	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Memory Cards	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Buster/Xploder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Maus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Light Gun	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Wie gefällt Ihnen die aktuelle Titelseite?\* Schulnote: \_\_\_\_\_

4. Welche Schulnote bekommt die aktuelle Ausgabe?\* Schulnote: \_\_\_\_\_

\*(1 = Sehr gut, 6 = Ungenügend)

5. Besitzen Sie einen Computer mit Internet-Zugang?

☐ Ja ☐ Nein

6. Welche Spiele haben Sie in den letzten drei Monaten gekauft, welche wollen Sie kaufen?

Gekauft in den letzten drei Monaten: \_\_\_\_\_ Will ich demnächst kaufen: \_\_\_\_\_

7. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
PlayStation-2-Magazin	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tomb Raider V	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Final Fantasy IX	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Alien Resurrection	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Star Trek Invasion	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiderman	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Koudelka	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Mumie	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung Front Mission 3	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung Frontschweine	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. Seit dieser Ausgabe gibt es die CD nur noch im Abonnement – und zwar für DM 8,90 pro Monat. Das Heft ist im Handel nur noch ohne CD erhältlich.

- ☐ Ich bin bereits Abonnent, bekomme die CD also weiterhin.  
☐ Ich werde abonnieren und mir so die CD zum Super-Preis sichern.  
☐ Ich verzichte künftig auf die CD und kaufe das Heft ohne CD am Kiosk.  
☐ Ich werde das Heft gar nicht mehr kaufen.

9. Falls Sie die Variante mit CD-ROM erhalten haben: Welche Schulnote erhält die beigelegte Demo-CD-ROM? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken? Welche Rubrik/welche Demo hat Ihnen am besten gefallen?

Schulnote gesamt: \_\_\_\_\_

Demos: \_\_\_\_\_ Filme: \_\_\_\_\_ Tipps&Tricks-Lexikon: \_\_\_\_\_ Spiele-Lexikon: \_\_\_\_\_

Diese Demo hat mir am besten gefallen: \_\_\_\_\_

Dieser Film hat mir am besten gefallen: \_\_\_\_\_

10. Welche Eigenschaften treffen auf Play Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kritisch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Informativ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aktuell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Übersichtlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optisch ansprechend	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

11. Wie gefällt Ihnen die „brandneue“ Play Zone? Welche Schulnoten erhalten die vorgenommenen Änderungen?

Heftdicke (204 statt 156 Seiten) Schulnote: \_\_\_\_\_

Hochwertige Aufmachung (Heftrücken, Papier) Schulnote: \_\_\_\_\_

Umfangreichere Komplettlösungen Schulnote: \_\_\_\_\_

Umfangreichere Tests und Previews Schulnote: \_\_\_\_\_

Mehr Leserbriefe Schulnote: \_\_\_\_\_

Neuer Look (Schriften, Kästen, Struktur) Schulnote: \_\_\_\_\_

Multimedia-Neuheiten (DVD, Musik, Internet) Schulnote: \_\_\_\_\_

Neue Charts-Seite mit Test-Inhaltsverzeichnis Schulnote: \_\_\_\_\_

12. Seit welcher Ausgabe lesen Sie Play Zone? (Aktuelle Ausgabe: 09/2000)

Ausgabe: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

13. Werden Sie die nächste Ausgabe von Play Zone kaufen?

☐ Ja ☐ Nein

14. Was hat Ihnen allgemein an Play Zone gefallen?

\_\_\_\_\_

15. Was hat Ihnen an Play Zone weniger gefallen?

\_\_\_\_\_

16. Lesercharts: Welche fünf PlayStation-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

17. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Name, Vorname: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Wohnort: \_\_\_\_\_

Telefonnummer: \_\_\_\_\_

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA • • Kennwort: PZ-Zeugnis 9  
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.



**INFO Vorschau**

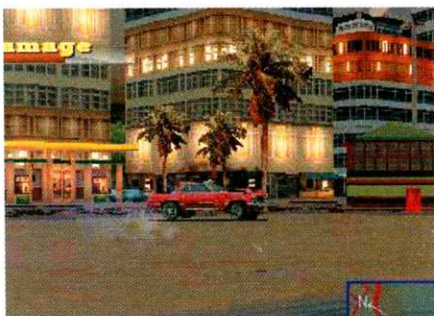
In dieser Übersicht finden Sie die Release-Daten für alle Spiele, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und deshalb ebenfalls für einen Test in Frage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

Titel	Termin
<b>Alien Resurrection</b>	21. September
<b>Dave Mirra Freestyle BMX</b>	September
<b>ECW Anarchy Rulz</b>	September
<b>Flintstones</b>	September
<b>Frogger 2</b>	Ende September
<b>Galaga</b>	Mitte September
<b>HBO Boxing</b>	September
<b>Koudelka</b>	22. September
<b>Rayman 2</b>	September
<b>Spiderman</b>	Mitte September
<b>Tenchu II</b>	September
<b>Tony Hawk's Pro Skater 2</b>	Mitte September
<b>Batman Vehicle Adventure</b>	Oktober
<b>Championship Motocross 2</b>	Oktober
<b>Kiss Pinball</b>	Oktober
<b>MTV Sports: Skateboarding</b>	Oktober

**Driver 2**

**Die Lichter gehen aus – wir bleiben dran!**

Die Vorfreude auf *Driver 2* ist ungebrochen. Immerhin gibt es mittlerweile erste Screenshots, auf denen Sie erkennen können, wie zauberhaft die Großstädte bei Nacht aussehen werden. Auf Bilder, die den Helden Tanner zu Fuß beim Fahrzeugwechsel zeigen, wird weltweit hingegen noch gewartet. Seien Sie gewiss, dass wir nach wie vor jede Information, die aus den Reflections-Studios dringt, sofort an Sie weiterreichen. Der näher rückende Release lässt auf eine Infogrames-Presseoffensive hoffen!

**Tony Hawk's Pro Skater 2**

**Im Test: Der Monster-Spaß für Skateboard-Akrobaten!**

Wir polieren derzeit Controller und Skateboards in eifriger Erwartung der Test-Version zu *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Verbesserte Texturen, tolle Lichteffekte und neue Stunt-Möglichkeiten sind nur einige der Vorzüge,



mit denen der spektakuläre Nachfolger zu *Tony Hawk's Skateboarding* seine führende

Stellung unter den Skateboard-Spielen ausbauen will. Wir werden jeden Kurs und jeden Skater so lange ausprobieren, bis die Funken fliegen. Freuen Sie sich auf den allumfassenden Test der Trendsport-Hoffnung.

**Final Fantasy IX**

**Die japanische Version durchgespielt!**

Seit dem 7. Juli vergnügen sich über eine Million Japaner mit *Final Fantasy IX*. Die Eindrücke, die wir Ihnen in dieser Ausgabe präsentiert haben, sind nur ein kleiner Ausschnitt aus einem brillanten Gesamtkunstwerk. Bis zur nächsten Play Zone quetschen wir alle Geheimnisse, Minispiele und die neuen Charaktere aus der japanischen Verkaufsversion und sagen Ihnen, wie sich der letzte *Final Fantasy*-Auftritt auf der PlayStation wirklich schlägt. Kollege Glaser träumt schon von japanischen Schriftzeichen!



# Ausgabe 10/2000 ab 6.9.2000 am Kiosk!

**Vanishing Point**

**Mit Vollgas durch den Gegenverkehr!**

Das Turbo-Rennspiel von Acclaim war zunächst auf August verschoben worden und schleudert nach neuesten Informationen jetzt sogar in den September. Dennoch ist *Vanishing Point* beileibe kein Geisterfahrer und wir werden für unsere nächste Ausgabe eine fortgeschrittene Vorversion dingfest machen. Raser erwartet eine fantastische Hatz durch belebte Straßen gegen Computerpiloten, die mit dem Lenkrad in der Hand geboren wurden!

**10/00 Weitere Themen**

➔ **Exklusiv:** Mit Deutschlands erstem PlayStation-2-Magazin

➔ **Heimtückisch:** Das Ninja-Spektakel *Tenchu 2* gründlich ausspioniert

➔ **Sportlich:** Die Olympia-Bombe Sydney 2000 im Leistungstest

➔ **Eklig:** Die düstersten Stellen von *Alien Resurrection* genauestens erforscht

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.



"Tanner is  
back in town"

# DRIVER™

## Driver Platinum

jetzt für 49.95\*



[www.infogrames.com](http://www.infogrames.com)

er Platinum™ © 2000 GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Created by Reflections  
ractive Limited, a GT Interactive Software Corp. studio. Published & distributed by Infogrames, Inc. Reflections  
the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks  
games, Inc. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
ther trademarks are the property of their respective companies.

\* unverbindliche Preisempfehlung in DM



# SPANNUNG



**Nur 1.3 mm Blech trennen Dich von den Anderen.  
Und die sind auch nicht zimperlich.**

## TOCA World Touring Cars™



**Am 25.8. solltest Du Dich  
sehr, sehr gut anschnallen.**



[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

**Codemasters®** 

GENIUS AT PLAY™