COMPUTEC MEDIA 03/2000 MÄRZ AUSGABE 16

IM TEST: RESIDENT EVIL 3, GT2

DM 6,50
S 49,- sfr 6,50 lfr 139,-
fr 139,- hfl 7,80 dkr 26,50
t 7.000 Pta 625,-

PLAY STATION ZONE

Die Nr. 1

DAS MEISTVERKAUFTE PLAYSTATION-MAGAZIN



GEWINNSPIEL

EIN ECHTER FERRARI

als Hauptpreis! Insgesamt Preise im Wert von über

DM 350.000,-

GRAN TURISMO 2

Weltpremiere: Erster Test der deutschen Version!

SYPHON FILTER 2

Erstmals enthüllt: Der Metal-Gear-Solid-Rivale

STAR WARS EPISODE I JEDI POWER BATTLES

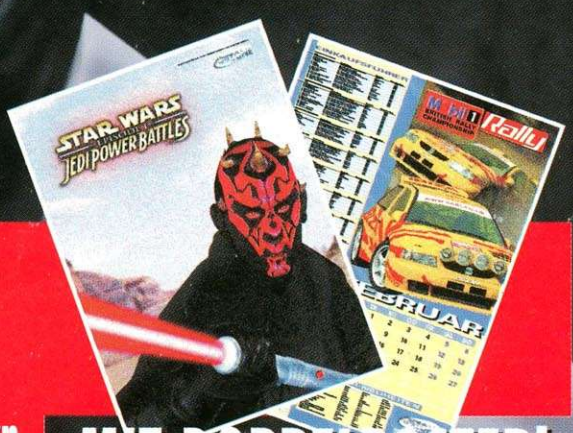
Exklusiv für die PlayStation: Neues Action-Spiel mit Darth Maul, Obi-Wan & Co.

RESIDENT EVIL 3

Der Test mit allen Fakten: Das bietet die deutsche Version

30 SEITEN KOMPLETTLÖSUNGEN:
Tomb Raider IV: The Last Revelation, Toy Story II

28 TESTS & PREVIEWS:
Previews: Die Hard Trilogy 2, WWF Smackdown
Tests: ISS Pro Evolution, Autobahn Raser 2 u.v.a.



MIT DOPPELPOSTER!
Star Wars & Einkaufsführer

4 394801 306505 03

PLAY STATION ZONE

Die PlayStation-Zone-CD Vol. 16 ist mehr als eine einfache Demo-CD, sie ist ein völlig neuartiges Produkt. Auf dieser komplett in Deutsch gehaltenen CD finden Sie drei spielbare Demos, fünf Filme, ein Tipps-&-Tricks-Lexikon mit Cheats zu über 350 Spielen sowie ein Spiele-Lexikon mit Bewertungen zu über 700 Titeln!

DEMOS

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

Gran Turismo 2



SPIELBAR

Endlich dürfen Sie das Rennspiel des Jahres bei uns Probe spielen. Übrigens: Wenn Sie im Menü keine Taste betätigen, wird Ihnen bei der zweiten automatischen Demo der Rally-Modus vorgeführt!

Die 24 Stunden von Le Mans



SPIELBAR

Premiere: Das härteste Autorennen der Welt dürfen Sie nun auch auf der PlayStation erleben! Wir bieten Ihnen als erstes Magazin eine spielbare Demo des neuen Rennspielhits der C3-Racing-Macher.

Ruff & Tumble



SPIELBAR

Premiere: Ein im wahrsten Sinne des Wortes „bild"-schönes Jump&Run-Abenteuer erwartet Sie mit dieser Demo. Dabei handelt [illegible] um das zweite [illegible]

Resident Evil 3



EXKLUSIV-FILM

Darauf haben alle Horror-Fans gewartet: Die deutsche Version des Capcom-Millionensellers! Dank unseres Filmes können Sie sich schon jetzt ein Bild vom kommenden Charts-Spitzenreiter verschaffen.

ECW Hardcore Revolution



EXKLUSIV-FILM

Der Kampf um den Wrestling-Thron geht weiter! Nachdem WCW Mayhem WWF Attitude überwältigte, will Acclaim mit ECW Harcore Revolution die Fans wieder für sich gewinnen.

ISS Pro Evolution



EXKLUSIV-FILM

Fußball-[illegible] schätzen. [illegible] ker, Fußba[illegible] kürzlich erst[illegible] erschienen sin[illegible] nun die Revolution.

[illegible] bleibt sta[illegible] IV will man [illegible] chenk Resi[illegible] Eigenprodukt[illegible] den Horror-Fans [illegible] achte bereiten.

Int. Track & Field 2



EXKLUSIV-FILM

Dass dieses Jahr die olympischen Sommerspiele stattfinden, geht auch an den Videospiele-Fans nicht spurlos vorbei. Konami stimmt sie mit diesem Sportspektakel auf die Saison ein.

Das Magazin mit CD gibt es für DM 12,80 am Kiosk!

Von PlayStation Zone sind zwei Varianten erhältlich: eine mit exklusiver Multimedia-CD für DM 12,80, eine ohne CD für DM 6,50. Letztere halten Sie gerade in den Händen, deswegen besitzt die Inhaltsangabe genauso wie die detaillierte Anleitung auf den Seiten 155 bis 188 für Sie nur informativen Charakter. Fragen Sie Ihren Zeitschriftenhändler am besten schnellstmöglich nach der PlayStation Zone mit CD. Danke für Ihr Verständnis!

TIPPS&TRICKS-LEXIKON

Sie sind auf der Suche nach einem knackigen Cheat oder Trick für eines Ihrer Spiele? In unserem nun schon über 350 Spiele umfassenden Tipps-&-Tricks-Lexikon, das ständig aktualisiert wird, sollten Sie fündig werden! Es versteht sich von selbst, dass alle Tipps überprüft wurden.

SPIELE-LEXIKON

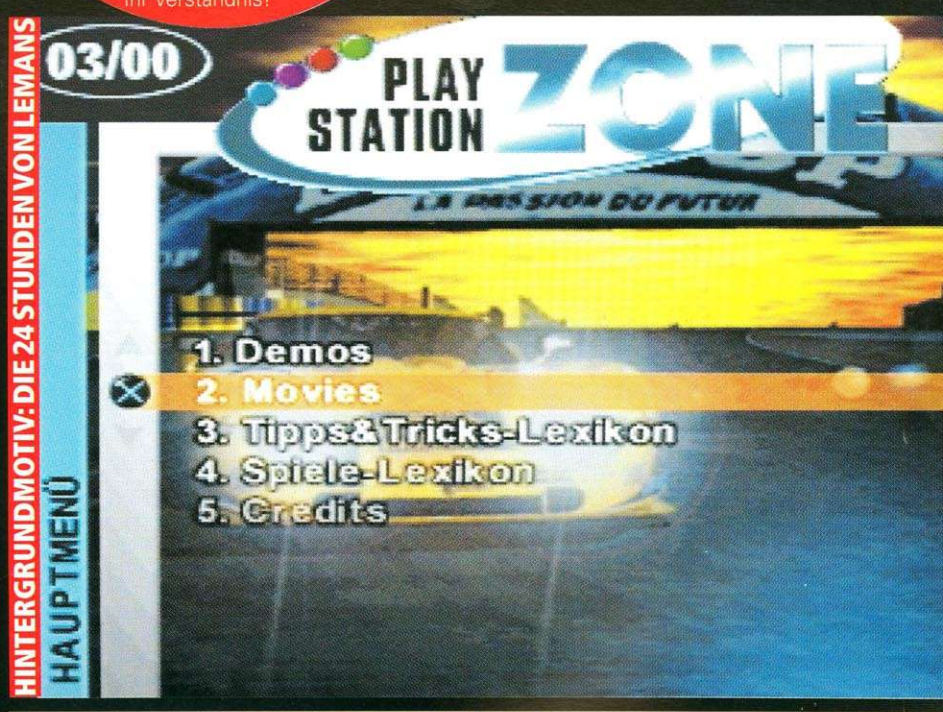
Welche Spiele gibt es? Wie gut sind sie? In unserem mittlerweile über 700 Spiele umfassenden Spiele-Lexikon erhalten Sie Wertungen und Infos zu wirklich allen in Deutschland jemals erschienenen Titeln. Dieses Lexikon wird natürlich Monat für Monat aktualisiert.

SPIELSTÄNDE?

Aufgrund einer neuen Regelung von Sony Computer Entertainment 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 jedoch eine größere Gestaltungsfreiheit, was die Demozusammensetzung betrifft. Auf diese Entscheidung hatten wir keinen Einfluss. Vielen Dank für Ihr Verständnis!

HINTERGRUNDMOTIV: DIE 24 STUNDEN VON LEMANS

HAUPTMENÜ



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

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

Ihr Wille ist ihr Himmelreich!



Originalgröße: 84 x 119 cm



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

Das Probe-Abo PlayStation Zone:

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

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

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

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PlayStation Zone jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PlayStation Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PlayStation Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

P3PZ12

Disney

PC CD ROM

PlayStation

NINTENDO 64



TOY STORY 2 – ALLES ANDERE IST SPIELZEUG.

Jetzt läßt es Buzz Lightyear richtig krachen. Toy Story 2 ist da. Noch mehr **Spannung**, noch mehr **Action**, noch genialere 3D-Grafik. Lüfte die Geheimnisse, schnapp dir die Power-Ups und erlebe die Welt von Toy Story aus der Perspektive von Buzz Lightyear. Knack die **10 Level** und mach dich bereit – für die **5 härtesten Bonuslevel**, die du je gespielt hast. Toy Story 2 ist die größte Herausforderung, seit das Spielzeug lebt. Als **Action-Spiel auf PC, Playstation, Nintendo 64, Game Boy Color und Dreamcast.**
Achte auf die Bewertungen in der Gamepresse und hol dir den Hammer. Jetzt.

Disney INTERACTIVE

NINTENDO®, NINTENDO 64 AND N ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO. LTD.

Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf © der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind © eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. ©

www.Disney.de/DisneyInteractive/

Original Toy Story Elemente © Disney. Toy Story 2 Elemente © Disney/Pixar. Alle Rechte vorbehalten.

ACTIVISION

ILLKOMMEN IN DER PLAYSTATION ZONE!



1. Januar 2000

Blicken wir zurück in das Jahr 1998, vor dem Erscheinen der ersten PlayStation Zone: Im Markt der PlayStation-Magazine schienen bis dato zwei Dinge unumstößlich festzustehen.

1. Nur die offizielle PlayStation-Publikation kann eine CD mit mehreren Demos bieten.
2. Auf der CD können nur spielbare Demos enthalten sein, andere Elemente wie Spielstände sind aus technischen Gründen nicht möglich.

Die Leser mussten dies glauben, zumindest bis Anfang November 1998, als die PlayStation Zone genau diese beiden Regeln brach. Zum einen war PlayStation Zone das erste unabhängige PlayStation-Magazin, das auf der CD über mehrere Demos verfügte, zum anderen waren auf der revolutionären CD zusätzlich Spielstände, Bilder, ein Tipps-Lexikon sowie ein Spiele-Lexikon enthalten. Wieso war das möglich? In der Überzeugung, dass mehr als eine einfache Demo-CD zu realisieren sein müsste, steckten wir insgesamt neun Monate Entwicklungszeit in das CD-Projekt. Nach monatelangen Verhandlungen mit Sony Computer Entertainment Europe, das vom Konzept der CD ebenfalls begeistert war, erhielten wir – als erster Verlag weltweit – die Lizenz zur Produktion einer Multimedia-CD.

Aufgrund des sich abzeichnenden Erfolges war klar, dass die Mitbewerber (die vorher noch behaupteten, dass so etwas nicht möglich sei) kurzerhand einfach unser CD-Konzept kopieren wollten. Dabei stießen sie jedoch nicht nur auf lizenzrechtliche Schwierigkeiten, sondern stellten auch fest, dass die (fehlerfreie) Umsetzung eines derartigen Konzeptes sehr zeit- und kostenaufwendig ist.

Warum ich Ihnen dies alles erzähle? Kehren wir zurück zur Gegenwart: Die PlayStation Zone ist seit über einem halben Jahr mit klarem Abstand das marktführende PlayStation-Magazin und erfreut sich größter Beliebtheit. Diese Situation ist für die Mitbewerber, die den Vorsprung übrigens einzig und alleine auf die CD zurückführen, offensichtlich nicht befriedigend. Um nun allen Magazinen die gleichen CD-Möglichkeiten zu bieten (schließlich soll einzig und alleine die Heftqualität über den Erfolg entscheiden) hat Sony Computer Entertainment Deutschland mit sofortiger Wirkung neue Regelungen bezüglich der CD-Inhalte erlassen. Demnach müssen wir ab sofort auf Spielstände und Bilderrubriken verzichten. Ebenso wurde aufgrund einer neuen Vorschrift von Sony Japan die Anzahl der Demos für alle Magazine reduziert. Dieser Weisung sind wir natürlich unterworfen, gleichzeitig kann ich Ihnen jedoch versprechen, dass die PlayStation Zone ihrer Position als Marktführer mehr als gerecht werden wird, ganz nach dem Motto: Klasse statt Masse! Wir werden Ihnen künftig mehr exklusive Demos und Filme denn je bieten. Beste Beispiele sind auf der aktuellen CD die Filme zu *Resident Evil 3*, *ECW Hardcore Revolution*, *ISS Pro Evolution*, *Int. Track & Field* sowie *Fear Effect*, die es nur bei uns gibt. Außerdem finden Sie ab sofort auch bei uns spielbare Demos zu Produkten von Sony Computer Entertainment (wie *Gran Turismo 2*), was bisher nicht der Fall war. Ich hoffe, Sie nun genügend über die Hintergründe bezüglich der CD-Inhalte aufgeklärt zu haben, und wünsche mir, dass Sie auch weiterhin zum Original unter den PlayStation-Multimedia-CDs greifen werden. Wir werden Sie nicht enttäuschen und bemühen uns weiterhin für die bestmögliche Heft- und CD-Qualität.



14. Januar 2000

Selten war die Stimmung in der Redaktion besser: Die offiziellen IVW-Zahlen für das vierte Quartal 1999 (Oktober bis Dezember) weisen die PlayStation Zone erneut als klaren Markführer unter allen PlayStation- und Videospiel-Magazinen in Deutschland aus. Mit einer verbreiteten Auflage von 148.008 Exemplaren konnten wir den Vorsprung zur Konkurrenz sogar weiter ausbauen. Vielen Dank, liebe Leser!

15. Januar 2000

Einen absoluten Verkaufsrekord stellte die Ausgabe 1/2000 der PlayStation Zone auf: Als erstes PlayStation-Magazin in Deutschland schaffte die PlayStation Zone die magische Marke von 200.000 verkauften Exemplare. Ich möchte mich hiermit bei allen Lesern für ihre Unterstützung bedanken und hoffe, dass Sie uns auch weiterhin mit zahlreichen Anregungen und Verbesserungsvorschlägen versorgen werden. Gute Unterhaltung!

Ihr Hans Ippisch

Hans Ippisch, Chefredakteur

DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

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

Titel	Genre	Hersteller	Release
Februar			
Arcade Party Pak	Compilation	Midway/Konami	Februar
Army Men – Air Attack	Action	3DO	Mitte Februar
Battletanx-Global Assault	Action	3DO	Februar
Bundesliga 2000	Fußballmanager	EA	3. Februar
Cool Boarders 4	Snowboarding	SCEE	23. Februar
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	11. Februar
Dune 2000	Echtzeitstrategie	EA	10. Februar
Eagle One – Harrier Attack	Action	Infogrames	4. Februar
Ehrgeiz	Kampfspiel	SCEE	9. Februar
International Track & Field 2	Sport	Konami	Februar
ISS Pro Evolution	Fußball	Konami	Februar
Legend of Legaia	Rollenspiel	SCEE	23. Februar
Lucky Luke Platinum	Jump&Run	Infogrames	Ende Februar
Messiah	Action-Adventure	Virgin/Interplay	Februar
NBA Showtime	Basketball	Midway/Konami	Februar
NHL Faceoff 2000	Eishockey	SCEE	16. Februar
Player Manager 2000	Sport	3DO	Ende Februar
Railroad Tycoon II	Simulation	Take 2	Februar
Rally Championship	Rennspiel	EA	17. Februar
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Eidos/Capcom	Februar
Road Rash Jailbreak	Rennspiel	EA	24. Februar
Shadow Madness	Rollenspiel	SCEE/Crave	23. Februar
Superbike 2000	Rennspiel	EA	10. Februar
Tiger Woods PGA Tour 2000	Golf	EA	24. Februar
Tiny Tank	Action	SCEE	2. Februar
TOCA 2 Touring Cars Platinum	Rennspiel	Codemasters	Februar
Toy Story II	Action-Adventure	Activision	1. Februar

NEWS

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

GEWINNSPIELE

Autobahn Raser II 100
Ferrari-Gewinnspiel 23
Jordan-Grand-Prix-Lenkrad 14
Thrasher: Skate&Destroy 10

RUBRIKEN

Charts 60
CD-Anleitung 155
Poster Einkaufsführer 79-82
PosterStar Wars Episode I 83-86
Impressum 160
Inserenten-Verzeichnis 160
Kleinanzeigen 115
Leserbriefe 112
PlayStation-Lexikon 52
Schon getestet! 58
Vorschau 162
Zeugnis 161

CHEATS & CODES

Aktuelle Cheats 116
Lesertipps 120

SPIELEREGISTER

Army Men 3D 104
Army Men Air Attack 108
Army Men World War 18
Autobahn Raser 2 100
Baseball 2000 108
Chess Master 2 110
Crisis Beat 16
Die Hard Trilogy 2 38
Disney World Racing 20
Driving Emotion Type-S (PS2) 12
Ehrgeiz 108
Eternal Ring 12
EverGrace 12
F1 2000 44
F1 Racing Championship 45
Fear Effect 40
Front Mission 3 16
Gran Turismo 2 68
Guilty Gear 16
Hydro Thunder 18
In Cold Blood 10
Int. Track & Field 2 90
ISS Pro Evolution 88
Koudelka 16
Lucky Luke 14
MediEvil 2 42
MOBIL 1 Rally Championship 74
Need For Speed: Porsche 10
NHL Face Off 2000 110
Parasite Eve 2 48
Railroad Tycoon II 92
Rayman 2 20
Renegade Racers 110
Resident Evil 3 62
Rock the Rink 18
Ronaldo V-Football 10
Saga Frontier 2 98
Silent Bomber 16
Spiderman 46
Star Wars: Jedi Power Battles 36
Street Sk8er 2 18
Syphon Filter 2 30
Tekken 3 14
The Dukes Of Hazzard 50
The Flintstones 20
Tomb Raider IV 122
Toshinden 4 10
Toy Story 2 142
WWF Smackdown 24
Vanishing Point 18

Resident Evil 3

Riesentest der deutschen Version!

Endlich ist es soweit: Voraussichtlich am 18. Februar wird die deutsche Version von *Resident Evil 3: Nemesis* in Deutschland erscheinen! Wir klären Sie im Riesentest in dieser Ausgabe nicht nur über die spielerischen Qualitäten auf, sondern verraten Ihnen bis ins kleinste Detail, was sich gegenüber der US- und Japan-Variante und den Vorgängern geändert hat. Wer die PlayStation Zone mit CD gekauft hat, darf sich über einen weiteren Leckerbissen freuen: einen exklusiven Film zur deutschen Version!



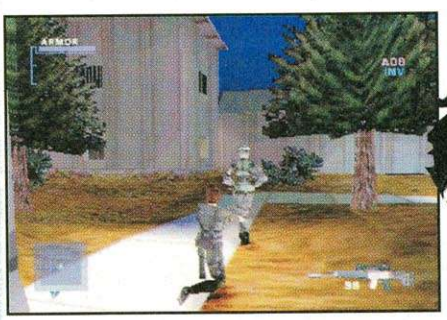
Seite 62

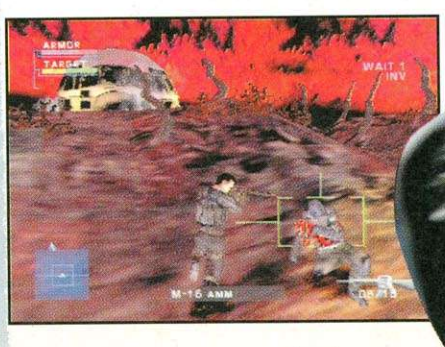
Syphon Filter 2

Weltpremiere: Die Fortsetzung des Action-Hits

Nachdem der erste Teil in Deutschland leider nur in begrenzter Stückzahl ausgeliefert wurde (und somit innerhalb weniger Tage vergriffen war), hoffen wir, dass sich Sony Computer Entertainment Deutschland diesmal zu einer standesgemäßen Veröffentlichung durchringen kann. Welche Gründe dafür sprechen, führen wir in dem mit exklusivem Bildmaterial aufwartenden Vorabtest des *Metal Gear Solid*-Rivalen in dieser Ausgabe aus.

Seite 30



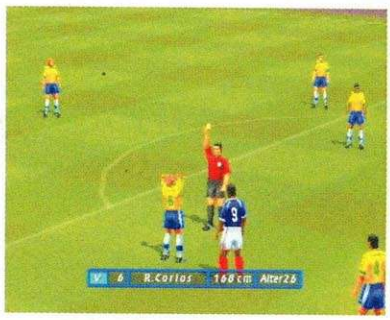




ISS Pro Evolution

Seite 88

Die Revolution: Die neue Fußball-Referenz

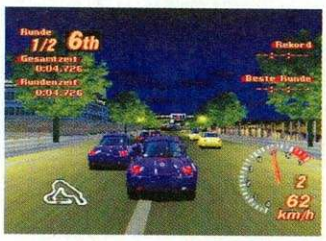


In kaum einem Genre geht es derzeit spannender zu als bei den Fußball-Spielen. Ein Hit jagt den nächsten! Wieso *UEFA Striker, FIFA 2000* und *Fußball Live* im Vergleich zu Konamis *ISS Pro Evolution* trotz ihrer hervorragenden Qualität keine Chance haben, erklärt Ihnen unser Fußball-Experte Jens Quentin im Härtetest. Auf der CD bieten wir zusätzlich noch einen exklusiven Film, damit Sie sich selber von *ISS Pro Evolution* überzeugen können.

Gran Turismo 2

Erster Test der deutschen Version





Endlich ist es soweit: Die bislang über jeden Zweifel erhabene Rennspielreihe von Polyphony Digital geht in die zweite Runde. Unser Testbericht erläutert nicht nur, wie viel Spaß *Gran Turismo 2* wirklich macht, sondern stellt Ihnen auch die exakten Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger vor. Wer sich die PlayStation Zone mit der CD gekauft hat, darf außerdem eine ausführliche Probefahrt in der spielbaren Demo-Version unternehmen.

Seite 68

Star Wars Episode I
Jedi Power Battles

Seite 36

Exklusiv auf der PlayStation: Die Jedis sind zurück!

Kurz vor Redaktionsschluss öffnete LucasArts das Schatzkästchen für uns: Bereits in dieser Ausgabe können wir Sie mit umfangreichen Infos und Bilder zum neuesten *Episode I*-Spiel versorgen, das übrigens exklusiv auf der PlayStation erscheinen wird. Was Sie auf dem Weg zu Bösewicht Darth Maul erleben werden, welche Jedis für einen Einsatz bereit stehen und ob LucasArts die Schmach des Vorgängers vergessen machen kann, erfahren Sie hier!



KOMPLETTLÖSUNGEN

Tomb Raider IV 122
Letzter Teil, letzte Offenbarung

Toy Story II 142
Die Lösung zum Spiel zum Film

ANGESPIELT

Die Hard Trilogy 2 38
Cool: Das neue *Stirb langsam*-Spiel

F1 2000 44
EA im Formel-1-Zirkus

F1 Racing Championship 45
Der Racing Simulation 2-Nachfolger

Fear Effect 40
Eidos auf dem Horrortrip

MediEvil 2 42
Ritterliches Abenteuer

Parasite Eve 2 48
Squares neuestes Meisterwerk

Spiderman 46
Der Comic-Held auf der PlayStation

Star Wars: Jedi Power Battles 36
Enthüllt: Das neue *Episode I*-Spiel

Syphon Filter 2 30
Weltpremiere: Logan ist wieder da!

The Dukes Of Hazzard 50
Das Spiel zum TV-Klassiker

WWF Smackdown 24
Exklusive Infos und Bilder

TESTS

Army Men 3D 104
Die Spielzeugsoldaten sind da

Army Men Air Attack 108
Luftangriff der Plastikhelden

Autobahn Raser 2 100
Kein Tempo-Limit

Baseball 2000 108
Home Run für Interplay?

Chess Master 2 110
Schachspiel für Profis

Ehrgeiz 108
Alt, aber gut: Squares Genre-Mix

Gran Turismo 2 68
Erster Test der deutschen Version

Int. Track & Field 2 90
Olympia 2000 kommt!

ISS Pro Evolution 88
Die neue Fußball-Referenz

MOBIL 1 Rally Championship 74
Konkurrenz für *V-Rally 2*?

NHL Face Off 2000 110
Offen gelegt: Die Schwächen

Railroad Tycoon II 92
Die PC-Umsetzung des Strategieklassikers

Renegade Racers 110
Interplay im Rennspiel-Fieber

Resident Evil 3 62
Erster Test der deutschen Version

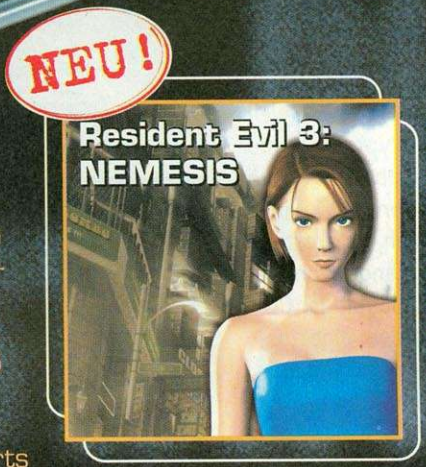
Saga Frontier 2 98
Der Rollenspiel-Überraschungshit

Der Abo-Haaamm

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



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



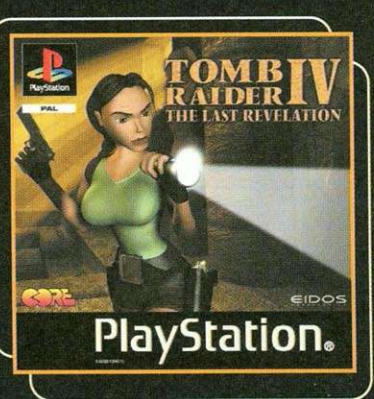
Resident Evil 3
Der Horrorschocker von Capcom geht in die dritte Runde und stiehlt selbst Megahits wie Dino Crisis oder Silent Hill die Schau. Brillante Optik und Action gibt es bei uns in der deutschen Version!
Lieferung, sobald verfügbar!



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



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



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



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

mmeer!

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

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



Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PlayStation Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.

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

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

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

- ❒ „Final Fantasy VIII" (Art.-Nr.: TK 630 00 22)
- ❒ „Formel 1 '99" (Art.-Nr.: TK 630 00 46)
- ❒ „Resident Evil 3" (Art.-Nr.: TK 635 00 09)
- ❒ „Tomb Raider IV" (Art.-Nr.: TK 635 00 13)
- ❒ „Gran Turismo 2" (Art.-Nr.: TK 630 00 20)
- ❒ „Spyro 2: Gateway to Glimmer" (Art.-Nr.: TK 630 00 47)

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

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PlayStation 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 des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Konto-Nr.

BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 Z 010

PLAY STATION NEWS

PSZ TOPS & FLOPS

Tops

1. PANZERLIEFERUNG!
In *Tiny Tank* von SCEE wird deutsch gesprochen.

2. AUF KURS!
PlayStation-Katamaran stellt neuen Rekord auf.

3. E-COMMERCE ÜBER ALLES!
PlayStation.com ab 2001 in Aktion

4. DIE MACHT!
Erste Bilder zu *Star Wars Jedi Power Battles*

5. FÜHREND!
PlayStation Zone baut Marktführerschaft aus

Flops

1. 100%-HÜRDE
Gran Turismo 2 lässt sich maximal zu 98,2% durchspielen.

2. MICRO-FLÜCHTLING
Micro Maniacs auf der Teststrecke kurzfristig gestoppt.

3. AUSWEIS?
IG Medien Landesbezirk Bayern verschlampt Antrag von Kollege Jens.

4. FLÜCHTIG?
Kollege Michael drückt wieder die Berufsschul-Bank.

5. UNBEKANNT
Wo ist der nächste Megahit nach *RE 3* und *GT 2*?

PSZ THRASHER:-SKATE&DESTROY-GEWINNSPIEL

PlayStation Zone und Take 2 Interactive rollen zehn Thrasher-Pakete raus!

Skateboarden ohne Musik ist wie PlayStation-Spielen ohne Controller! Damit Sie das passende Flair auch dann genießen können, wenn Sie vor dem heimischen Fernseher aufs Brett steigen, verlosen PlayStation Zone und Take 2 Interactive zehn *Thrasher*-Pakete, die aus je einem Spiel *Thrasher: Skate&Destroy* und je einer Soundtrack-CD bestehen. Weitere Informationen zu dem rasanten Titel können Sie unter www.take2.de abrufen. Auf der Musik-CD sind unter anderem Afrika Bambaata, Sniper und Run DMC mit treibenden Stakkato-Rhythmen vertreten. Überdies enthält die Soundtrack-CD auch ein spezielles Spiel-Video, das Sie ihr mittels eines PC entlocken können. Um eines der Pakete zu gewinnen, beantworten Sie bitte die nachstehende Preisfrage:



HERAUSFORDERUNG Thrasher verlangt PlayStation-Skatern einiges ab.

Wie heißt das Skateboard-Magazin, das für Skate&Destroy seinen Namen hergab?

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

0190 / 59 58 51*

Aktionsende ist der 1. März 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Take 2 Interactive und der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

*** Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80.**

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

Ronaldo V-Football

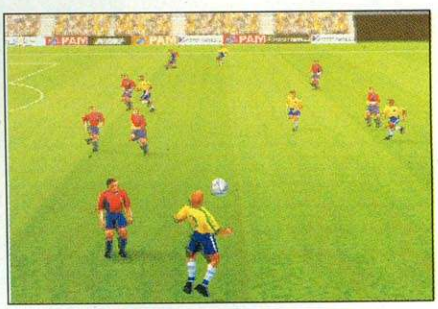
Spielen Sie Samba-Fußball mit dem Weltstar Ronaldo!



LEIDENSCHAFT Die Atmosphäre wird durch Samba-Rhythmen angeheizt.



SCHLEUDERTRAUMA Ein Richtungswechsel verdutzt den Bewacher.



HOHE KUNST Erleben Sie eine Ballbehandlung, wie es sie noch in keinem anderen Spiel gab.

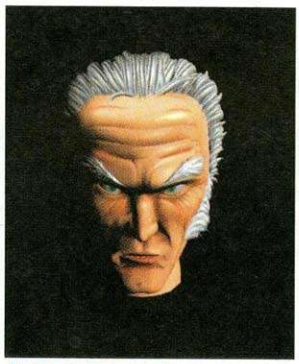
Brasilianische Fußballleidenschaft will Ihnen Infogrames Anfang April mit *Ronaldo V-Football* auf Ihren Bildschirm zaubern. Die aufwendige Fußballsimulation erlaubt es Ihnen, den weltbesten Ballkünstler durch die Abwehr des gegnerischen Teams tänzeln zu lassen. Allerdings sind die uns derzeit zu dem interessanten Titel vorliegenden Informationen noch sehr allgemein gehalten. So versprechen die Entwickler einen einzigartigen Spielmodus, überragende Grafik und ein Gameplay, das die Faszination Fußball in Vollendung präsentiert. Doch mit konkreten Informationen hält Infogrames noch hinter dem Zuckerhut. Nur so viel: Krachende Samba-Trommeln und ein brasilianischer Fernsehkommentator sollen dazu beitragen, dass Sie sich wie im Maracana-Stadion fühlen. Und in der nächsten PlayStation Zone werden wir Ihnen definitiv verraten können, ob *Ronaldo V-Football* uns zu einem lang gezogenen GOOAL!-Schrei hinzureißen vermag. **(fb)**



SIEGERLACHEN Wenn Ronaldo die Zähne bleckt, hat der gegnerische Torwart wieder hinter sich greifen müssen.

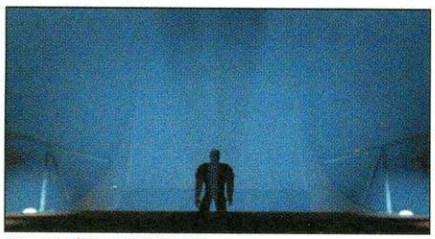
In Cold Blood

Kaltblütiges Action-Abenteuer in Kinoqualität



CHARAKTERKOPF Markante Gesichtszüge zählen zu den Besonderheiten des neuen SCEE-Titels.

Es muss nicht immer Snake sein! Für das zweite Quartal dieses Jahres pirscht sich der MI6-Spezialagent John Cord im Auftrag von SCEE an die PlayStation-Agentenfront heran. Die Hintergrundgeschichte zu dem aus neun aufregenden Missionen bestehenden Action-Adventure wurde von professionellen Drehbuchautoren ersonnen und soll erstmals so genannte Flashbacks geschickt in den Handlungsverlauf integrieren. Während Ihr erster Auftrag noch nach einem gemütlichen Russland-Urlaub klingt, gewinnt das zwei CDs belegende Spionage-Drama im weiteren Verlauf zunehmend an Fahrt. Bald können Sie keinem der fein ausgearbeiteten Computercharaktere mehr trauen. Das ist dann der Zeitpunkt, an dem Sie sich auf Ihre Highend-Ausrüstung besinnen müssen, zu der zum Beispiel elektromagnetische Minen und Bewegungssensoren gehören. Verlass sollte jedoch darauf sein, dass die Programmierer von Revolution Software das Beste aus der PlayStation herausholen, um die Illusion perfekt zu machen. Aufmerksame Gegner, realistische Schattenwürfe und dynamische Lichteffekte stehen ebenso auf der Liste der technischen Fixpunkte wie vorberechnete Hintergründe und der Einsatz der lebensechten Soft-Skin-Technologie, die die Polygon-Modelle so mit Texturen überzieht, dass keine Übergänge erkennbar werden. **(fb)**



LICHT UND DUNKEL Dieser Ausschnitt aus dem Intro lässt allerdings noch einiges im Dunkeln.

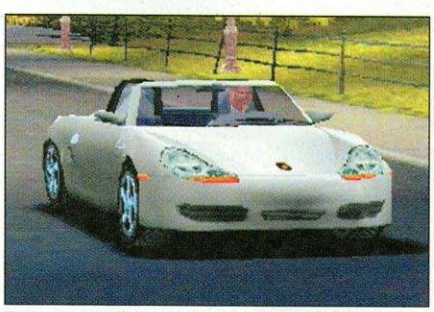
Need for Speed: Porsche

Geschwindigkeitsrausch mit allen Porsche-Modellen

Womit ließen sich die Geschwindigkeitsgelüste deutscher Rennspielfans besser befriedigen als mit verschiedenen Porsche-Modellen? Da verwundert es nicht, dass Electronic Arts die bekannte *Need for Speed*- Serie im zweiten Quartal um *Need for Speed: Porsche* bereichern wird. Hier dürfen Sie die Motoren von 80 verschiedenen Porsche-Modellen – darunter klassische Versionen aus den 60ern und Varianten aus der aktuellen 2000er-Serie – quälen, und das sogar in einem neuen Vierspielermodus. Neben den populären Polizei-Verfolgungsjagden wird es auch einen Karriere- und einen Werksfahrer-Modus geben. Insofern gibt es für Bleifuß-Fanatiker genügend Gründe, der Verquickung des erprobten *Need for Speed*-Gameplays mit der renommierten Automarke erwartungsvoll entgegenzusehen. **(fb)**



POWERSLIDE Im Spiel pushen Sie die bekannte Automarke über die Belastbarkeitsgrenzen.



SILBERNES STATUSSYMBOL Auch der begehrte Boxter A7 steht zu einer flotten Testfahrt bereit.

Toshinden 4

Prügel-Fortsetzung mit geheimen Botschaften und gemeinen Moves



WENN ENGEL BEISSEN Hier stutzen Sie Ihrem Widersacher ordentlich die Flügel.



MAXIMUM OVERDRIVE Ist die Overdrive-Leiste voll aufgeladen, fetzen Sie los.

Wer seit längerem auf der PlayStation die Fäuste fliegen lässt, dem dürfte die *Toshinden*-Serie ein Begriff sein. Zwar stand die 3D-Prügelorgie immer im Schatten von *Tekken*, doch hindert das Virgin nicht daran, Ihnen schon Ende März die vierte Wiederkehr des von Tamsoft entwickelten Schinder-Spektakels zu präsentieren. Der Schlagabtausch zwischen den fantasievollen, bewaffneten Charakteren wird diesmal in eine Hintergrundgeschichte eingebunden sein, die durch filmreife Zwischensequenzen vorangetrieben wird. Neben einem Survival-, Practice- und Time-Attack-Modus wird es erstmals die Möglichkeit zu 3-gegen-3-Team-Gefechten geben. Da Sie durch den Druck der Special-Move-Taste in Verbindung mit einer Richtungsangabe diverse Kombinationen lostreten können und geheime Charaktere und Minispiele ihrer Entdeckung harren, dürfte das Gameplay von *Toshinden 4* heutigen Maßstäben durchaus gerecht werden. Ein zusätzlicher Reiz liegt in geheimen Botschaften, die Ihnen von einigen Charakteren zugeflüstert werden und deren Bedeutung Sie dann herausfinden müssen. **(fb)**

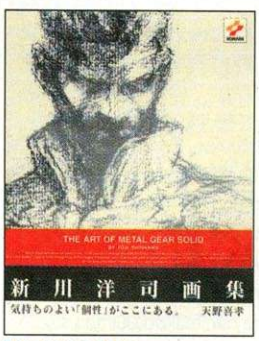
The Art of Metal Gear Solid

Edler Bildband zu MGS!



SEXSYMBOL In klassischen Posen springt Snake Ihnen aus diesem Bildband ins Auge.

Wenn Sie den Agententhriller *Metal Gear Solid* von Konami schon so häufig durchgespielt haben, dass die Entwickler eigentlich nachträglich noch ein Geisterfoto von Ihnen einfügen müssten, dann ist der wertvolle Bildband mit dem Titel „The Art of Metal Gear Solid" für Sie so unerlässlich wie ein Bandana. Die speziell nummerierte Edition enthält zahllose Artworks von Yoji Shinkawa – darunter auch unveröffentlichtes Material. Neben Farbbildern sind auch Schwarzweiß-Skizzen, Charakterbeschreibungen und ein Interview enthalten. Bedenkt man, dass dieser Kunstgenuss zunächst nur für Japan vorgesehen war, dann werden echte *Metal Gear*-Fans auch noch die erforderlichen DM 89,95 (voraussichtlicher Preis) aus der Kriegskasse plündern, um in den Besitz dieses Artbooks zu kommen. Zu Redaktionsschluss stand der Vertriebsweg für das Werk noch nicht fest, da Konami das Buch eventuell exklusiv an einen Partner (nahe liegend: aus dem Buchhandel) vergibt. **(fb)**

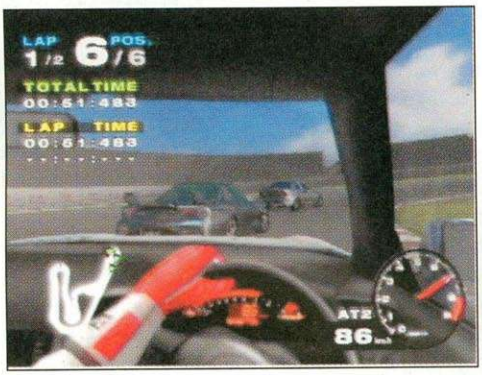


WATCH OUT! So sieht die unerlässliche Bibel für Metal-Gear-Solid-Fans aus!

Driving Emotion Type-S

Mit viel Gefühl aufs Gaspedal

Überraschung! Wer von Square ein Rollenspiel-Debüt auf der PlayStation 2 erwartet hat, wird mit der Ankündigung von *Driving Emotion Type-S* im Frühjahr eines Besseren belehrt. Die Fahrsimulation nutzt die Möglichkeiten der PlayStation 2 dabei eindrucksvoll aus und besticht mit grandiosen Grafikeffekten wie Reflexionen, Spiegelungen der Umgebung im Autolack und sichtbarem Hitzeflimmern über dem heißen Asphalt. Ähnlich wie bei *Gran Turismo 2* stehen auch bei Squares Rennsimulator Original-Boliden am Start, Sie können beispielsweise in einem Honda, Mitsubishi, Nissan oder Toyota das Gaspedal durchdrücken. Profis rasen in der Cockpit-Perspektive über *Ridge Racer*-ähnliche Stadtautobahnen oder malerische Bergpässe. Dabei reagieren die nachgestellten Armaturen und das Lenkrad exakt auf die Aktionen des Fahrzeugführers.



BLEIFUSS Aus der Cockpitperspektive sucht der Fahrer die Lücke im dicht gedrängten Fahrerfeld.



NIGHTLIFE Bei der Wiederholung sehen Sie, wie Lichtkegel die Dunkelheit zerschneiden.

Die Flitzer gleichen ihren großen Vorbildern nicht nur optisch bis auf die Zierleiste, auch in Sachen Leistung und Fahrverhalten wird Realismus groß geschrieben. Um Fahranfängern den Einstieg zu erleichtern, kann man im Practice-Modus das Fahrzeug an der eingeblendeten Ideallinie entlangsteuern. Profis tüfteln in der virtuellen Garage an Stoßdämpfern, Gangschaltung und Bremsleistung, um die optimale Performance herauszukitzeln. Die in der anspruchsvollen Fahrsimulation enthaltenen virtuellen Kurse wie der Tsukuba Circuit sind ebenfalls bis auf den letzten Randstein den echten Strecken nachempfunden. **(jq)**



YOSHIMITSU WINS! Der wohlbekannte Mutant gibt sich natürlich auch bei Tekken Tag Tournament die Ehre.

EverGrace

Mächtige Monster und Nachbarschaftshilfe

Aus den fantastischen Welten von *EverGrace* sind neue Informationen zu uns gelangt. Das actionorientierte Rollenspiel aus dem Hause From Software entführt den Spieler in ein magisches Abenteuer. Auf der Suche nach dem Mörder seiner Eltern trifft der im Schwertkampf ausgebildete Protagonist Yuterald im finsteren Wald von Billiana nicht nur auf feindlich gesinnte Kreaturen wie Echsenmenschen, riesige Insekten oder mächtige Drachen, auch hilfsbereite Charaktere warten auf den schwertschwingenden Rächer. So begegnet Yuterald während seines Streifzuges durch die Fantasielandschaft der lieblichen Nachbarin Sharami, in deren Rolle der Spieler im späteren Verlauf der Erkundungstour schlüpft. Wichtigster Gegenstand des Spiels ist der Palmira-Juwel. Mit seiner Hilfe führt der Charakter Magiesprüche aus oder schützt sich vor Angriffen der zahlreich erscheinenden Monsterrassen. In düsteren Dungeons kann der Juwel überdies zur Beseitigung von Hindernissen wie massiven Steinblöcken eingesetzt oder mit konventionellen Waffen kombiniert werden. Erfolgreiche Gefechte mit den imposant in Szene gesetzten Gegnern werden mit besseren Waffen oder effektiven Rüstungen belohnt. Im Frühjahr dieses Jahres können japanische Rollenspielfans auf Entdeckungsreise gehen. **(jq)**



AUSWECHSLUNG Im Verlauf des Action-RPG schlüpfen Sie in die Rolle von Sharami.



MACHT DER MAGIE Durch den Einsatz von Magie holen Sie das Monster von den Beinen.

PlayStation 2 Festival 2000

Festival der Spiele

Im Rahmen des vom 19. bis zum 20. Februar im „Makuhari Messe Exhibition Centre" in Tokio stattfindenden PlayStation 2 Festival 2000 hat jedermann die Gelegenheit, gegen einen Eintritt von 1200 Yen (umgerechnet ca. DM 22,-) die Spiele der Zukunft anzuspielen. Auf 500 PlayStation-2-Konsolen können einige der heiß ersehnten Titel 48 Stunden lang ausgiebig getestet werden. Natürlich wird auch ein Korrespondent der PlayStation Zone vor Ort sein, so dass wir Sie demnächst mit aktuellen, ausführlichen Informationen rund um das Event versorgen können. Nachfolgend eine Auflistung der Titel, die auf dem Festival gespielt werden können:

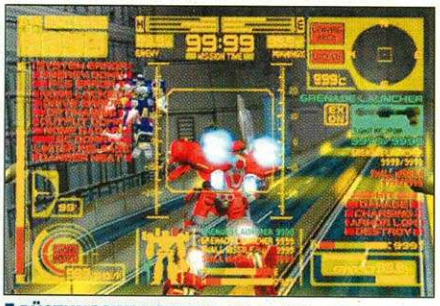
Titel	Genre	Hersteller
Eternal Ring	Rollenspiel	From Software
EverGrace	Rollenspiel	From Software
A Train VI	Simulation	ArtDink
Love Story	Simulation	Enix
X-Fire	Action	EA Square
FIFA 2000	Fußball	EA Square
EX3 The Street Fighter	Beat 'em Up	Capcom
Kessen	Strategie	Koei
Jikkyou World Soccer 2000	Fußball	Konami
Drum Mania	Action	Konami
Driving Emotion Type-S	Rennspiel	Square
Professional Baseball	Sportspiel	Square
Gran Turismo 2000	Rennspiel	SCE
Fantavision	Action	SCE
Intelligent Qube Remix Plus	Puzzlespiel	SCE
Densen	Action	SCE
Tekken Tag Tournament	3D-Beat-'em-Up	Namco
Ridge Racer V	Rennspiel	Namco
Golf Paradise	Sportspiel	T&E Soft

Armored Core 2

Hightech-Krieg der Riesen-Roboter



ROTER RIESE Unbeeindruckt vom Granatengewitter geht der Mech in Angriffsstellung.



RÜSTUNGSINDUSTRIE Im Menübildschirm rüsten Sie die Metall-Monster für die Schlacht auf.

Neben *Eternal Ring* und *EverGrace* schickt From Software im Sommer 2000 in Japan die mächtigen Mech-Roboter aus *Armored Core 2* in die Schlacht. Der Nachfolger des 1997 erschienenen PlayStation-Titels verbindet die bewährten Spielmodi des ersten Teils mit der Rechenpower der PlayStation 2. Neben einer größeren Anzahl harter Missionen für Einzelkämpfer wurde auch der Mehrspielermodus überarbeitet. Bei dem futuristischen Duell der Stahlkolosse wird es erstmals möglich sein, mit mehr als zwei Spielern in die Arena zu schreiten, um den oder die Kontrahenten schrottreif zu schießen. Um im Kampf die Oberhand zu behalten, können neuartige und verbesserte Waffensysteme wie eine ausklappbare Schulterkanone, ein Energieschild oder Schnellfeuerwaffen eingesetzt werden. Neben der Bewaffnung und der nötigen Verteidigungsausrüstung versehen kreative „Kriegstreiber" ihre Kampfroboter mit individuellen Symbolen. Wer ohne große Umschweife gleich auf das Schlachtfeld stampfen will, überlässt der CPU die Aufrüstung der Maschinen. Während der futuristischen Stahl-Schlacht sollte man stets die insgesamt 13 Bildschirm-Anzeigen im Auge behalten, da man hier über Status der Waffen und des Mechs, Munition, Radar und Wetterbedingungen informiert wird. **(jq)**

Eternal Ring

Herr der Ringe



AUFGERÜSTET Die Bewaffnung dieser Gesellen kann sich sehen lassen.

From Software trägt mit *Eternal Ring* dazu bei, dass zum Launch am 4. März auch ein Rollenspiel in den Verkaufsregalen liegt. Während des Spiels sehen Sie die Abenteuer des Protagonisten aus der Ego-Perspektive – diese Ansicht dürfte Genre-fans aus der *Kings Field*-Serie für die PlayStation bekannt sein. Die zahlreichen Gegner müssen konsequent verfolgt und dann vernichtet werden. Die PS-2-Power soll dafür sorgen, dass die Gefechte mit den Monstern in Echtzeit stattfinden. Wie der Name vermuten lässt, stellen Ringe den Schlüssel zum Erfolg dar. Dabei können maximal fünf Ringe zum Einsatz von Magie verwendet und weitere fünf als Itemringe benutzt werden. Besonderes Augenmerk haben die Macher auf realistische Bewegungen der Charaktere inklusive ausgeprägter Mimik und Gestik gelegt. Die Umgebungen bestechen durch authentische Wellenbewegungen und verschiedene Wetterbedingungen. Der Held bewegt sich auf seiner Entdeckungsreise über eine in acht Gebiete aufgeteilte Insel, die unter anderem aus einem Dorfgebiet, einer Küstenregion und einem komplexen Höhlensystem besteht. Die Herrschaft über die acht Areale haben acht Drachen an sich gerissen. Die Begegnungen mit den schuppigen Fabelwesen dürften zu den Höhepunkten des Rollenspiels zählen. **(jq)**



FABELWESEN Die mächtigen Drachen beherrschen die acht Areale der geheimnisvollen Insel und heizen dem Protagonisten mächtig ein.

Info KURZ & KNAPP

TOUCHDOWN AUF DER PS 2 Der zuletzt mit *NHL Championship* und *NBA Basketball 2000* für die PlayStation in Erscheinung getretene Hersteller Fox Sports bringt mit *NFL on FOX 2001* eine Simulation um das Leder-Ei auf die PlayStation 2. Neben der Footballsimulation sind auch ein Basketball-, ein Eishockey- sowie ein Baseballspiel in Planung. Entwickelt werden die Titel von den FarSight Studios, die ihr Können bereits mit früheren EA-Sports-Titeln wie *Nascar 99* unter Beweis gestellt haben.

USE THE FORCE! Nachdem sich der *Star Wars*-Urvater George Lucas bereits mehrmals euphorisch über die Power der PlayStation 2 geäußert hat, wurde nun bekannt, dass LucasArts zurzeit an mindestens einem Spiel für die Next-Generation-Konsole arbeitet. Ob es sich bei dem Titel um eine Version des auf der PlayStation gecancelten Indiana-Jones-Abenteuer handelt oder ob die glorreichen Jedi-Ritter zuerst das Lichtschwert schwingen werden, ist noch offen. Auf der diesjährigen E3 in Los Angeles werden nähere Informationen bekannt gegeben.

GRAUSIGES VERGNÜGEN Das britische Entwicklerteam Headfirst Productions tüftelt mit Hochdruck an einem Action-Adventure mit Horrorflair. Der Titel *Dark Corners of the Earth* soll neben der Veröffentlichung auf der PlayStation 2 auch auf dem PC erscheinen. Die auf einer Novelle des Grusel-Großmeisters H.P. Lovecraft basierende Story dürfte allen Fans aufgrund der Grafik- und Soundmöglichkeiten die Haare zu Berge stehen lassen und für lange Gruselnächte sorgen.

LITTLE COMPUTER PEOPLE? Mit dem zurzeit von Atlus entwickelten Primal Image soll es möglich sein, virtuelle, computergenerierte Menschen zu kreieren. Neben der Leibesfülle, dem Gesicht und dem Outfit kann man dem maßgeschneiderten Männlein (oder Weiblein) verschiedene Animationen antrainieren, die eigene Kreation lässt sich speichern und an Freunde und Bekannte versenden. Mit einer Vielzahl vorgegebener Modelle kann darüber hinaus munter herumexperimentiert werden.

ACTION! In Japan wird Enix im Frühjahr das Action-Adventure *0 Story* auf den Markt bringen. Das auf zwei DVDs ausgelieferte Spiel, das in der Art eines packenden Actionfilms präsentiert wird, wird die neue Memory Card unterstützen. Um den filmreifen Touch des Titels zu unterstreichen, werden die Charaktere von berühmten japanischen Schauspielern dargestellt.

US-LAUNCH In den Vereinigten Staaten soll die PlayStation 2 am 30. September in den Regalen stehen. Über das Internet können seit kurzem bereits Vorbestellungen der Multimedia-Maschine zu einem Preis von 399 US-Dollar (umgerechnet ca. DM 775,-) vorgenommen werden, Experten spekulieren jedoch mit einer leichten Preissenkung zum offiziellen USA-Release im Herbst dieses Jahres.

PSX Mouse SL-5050

Ein sinnvolles Utensil für Strategie- und Rollenspieler



FUNKTIONELL Die Mouse besticht durch gute Handhabung und angenehm schlichtes Design.

Die PSX Mouse SL-5050 von InterAct ist solide verarbeitet und bereichert zielsicher das etwas magere deutsche Angebot solcher Zusatzgeräte für die PlayStation. Kinderleicht anzuschließen (Plug&Play) und mit zwei Tasten ausgestattet, bietet die Maus sehr guten Bedienkomfort und lässt Sie z. B. Rollenspiele wirklich mit neuen Augen sehen. Für einige Strategiespiele, wie das neue *Railroad Tycoon 2*, ist eine Maus zum Bestehen mancher Missionen fast unentbehrlich. Die PSX Mouse SL-5050 erfüllt hier ihren Zweck zur vollen Zufriedenheit. Das in schlichtem Anthrazit gestaltete Gerät kann weitere Pluspunkte im Preis-Leistungs-Verhältnis verbuchen. Der Kunde erhält für knapp DM 30,- ein solides Produkt, das Strategiespielen wirklich neues Leben einhaucht. Für Genre-Fans und Einsteiger, die sich von Anfang an Spielfrust ersparen wollen, eine lohnende Anschaffung. **(mg)**

Test ERGEBNIS

Gute Handhabbarkeit, schlicht-elegantes Design, ordentliche Verarbeitung und vor allem der Preis dieser Maus können wirklich überzeugen.

Titel	PSX Mouse SL-5050
Typ	Maus
Hersteller	InterAct
Release	Erhältlich
Preis	DM 29,95

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMTWERTUNG
85%	79%	88%	86%

Jordan Gran Prix Racing Wheel II

Gewinnen Sie einen von fünf lizenzierten Edel-Lenkern.



HEISSER PREIS Fünf dieser auch optisch wunderschönen Lenkräder warten auf Sie.

Rechtzeitig zum Start der diesjährigen Formel-1-Saison tunen wir in Zusammenarbeit mit Take 2 Interactive Ihre Spielekonsole zum Rennegeschoss. Fünf edle Jordan Gran Prix Racing Wheel II des Herstellers Joytech konnten wir für Sie sichern, damit Sie die Formel 1 nicht nur passiv vor dem Bildschirm konsumieren, sondern selbst die heißesten Rennen samt Cockpit-Feeling live erleben. Mit offizieller Jordan-Lizenz sorgt das solide verarbeitete Lenkrad, das übrigens sogar zum Nintendo 64 kompatibel ist, als echtes Kleinod für extremen Fahrspaß. Es verfügt über einen soliden Standfuß mit Saugnäpfen und natürlich über Fußpedale. Alle Tasten am Lenkrad können dreifach belegt werden. Sämtliche Einstellungs- und Programmierungsmöglichkeiten werden ausführlich im beiliegenden Handbuch erklärt. Sie bekommen also mit Ihrem Gewinn die volle Packung Rennspaß. Alles, was Sie tun müssen, um ein solches Prachtstück zu gewinnen, ist, folgende Frage richtig zu beantworten:

Für welches Renn-Team startete der deutsche Fahrer Heinz-Harald Frentzen in der Formel-1-Saison 1999?

Rufen Sie die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgen Sie der Ansage:

0190/595851*

Aktionsende ist der 1. März 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Take 2 Interactive und der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

*Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80. Leser aus dem Ausland können uns die Antwort auch auf einer Postkarte an die folgende Adresse schicken: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PlayStation Zone, Kennwort: Jordan Gran Prix Racing Wheel, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Info PLATINUM-SPIELE

Tekken 3

Das 3D-Beat-'em-Up trägt immer noch die Genre-Krone.



EINSAME PRÜGELKLASSE Tekken 3 ist auch nach über einem Jahr noch unser Referenztitel.

Der dritte Teil der Kampfsport-Saga besticht durch einen Mix feinster Zutaten. Flüssige Kampfanimationen, zahlreiche Charaktere und eine Reihe verschiedener Spielmodi sorgen für langfristige Motivation. Egal ob Sie im regulären Arcade-Modus, im Kampf gegen die Zeit oder Freunde antreten, *Tekken 3* verliert auch auf Dauer nicht seinen Reiz und ist eines der wenigen Spiele, die man immer mal wieder für eine kurze (oder längere) Runde aus dem Regal kramt. **(ah)**

Test ERGEBNIS

Animationen vom Feinsten, verschiedene Spielmodi, Unmengen von Kombos und geballter Zwei-Spieler-Spaß machen diese Automatenumsetzung zu einem absoluten Pflichtkauf.

Titel	Tekken 3
Genre	3D-Beat-'em-Up
Hersteller	Namco
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
92%	77%	92%	90%

Lucky Luke

Der Auftakt von Infogrames' „Favorite Heroes"



HELDEN Mit Lucky Luke eröffnet Infogrames jetzt die neue „Favorite Heroes"-Spielereihe.

Der „Mann, der schneller zieht als sein Schatten" ist seit 1998 auch auf der PlayStation zu Hause. Mit der Neuauflage des Spiels zum reduzierten Preis liefert Hersteller Infogrames nun den Auftakt zur neuen Spiele-Reihe „Favorite Heroes", die in Eigenregie vermarktet wird. Als Lucky Luke erleben Sie verrückte Abenteuer, die durch lustige Zwischenanimationen und viele Charaktere aus der Comic-Serie die richtige Prise Spaß garantieren. **(mg)**

Test ERGEBNIS

Ein wirklich lustiges Jump&Run, das mit seinen witzigen Charakteren, stimmungsvollen Westernsoundtracks und Unmengen von Querverweisen auf die einzelnen Alben der Comic-Serie Kultstatus genießt.

Titel	Lucky Luke
Genre	Infogrames
Hersteller	Jump&Run
Release	1. März

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
80%	81%	86%	83%

DExplore the world

DexDrive

Verbinde Deine Sony PlayStation™ mit PC und Internet!

Weltneuheit!



PC

Verwaltung der PlayStation-Spielstände und nahezu unbegrenzter Speicher mit dem PC

PSX

Memory Card in den DexDrive™ und schon können Spielstände und Cheats übertragen werden

WWW

Globaler Austausch von Spieldaten und Cheats über das Internet. Downloads von Webseiten und Newsgroups, Austausch via E-Mail

INTERACT®

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33

www.interact-europe.de

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers

Neben der Weltneuheit DexDrive™ bietet INTERACT® Force Feedback Produkte und aktuelle Game Accessories für PC, PSX, N64 und Game Boy™

JAPAN NEWS

Mit dem Nahen der PlayStation 2 werden in Japan die Karten unter den Spieleentwicklern neu gemischt. So hat mit Caviare schon ein Konglomerat prominenter Konzerne die Bildfläche betreten.

Während sich die Top-Ten-Liste der erfolgreichsten japanischen Spieleentwickler für das Jahr 1999 noch sehr vertraut liest – Konami führt deutlich vor Square, Nintendo, Sony und Capcom –, könnte sich diese Gewichtung in den nächsten Jahren stark verändern. So gaben jüngst die Firmen Tokuma Shoten, Mitsubishi Corp (!), Nippon TV Network Corp, Touhoku, Tokyo FMV und Amuse Capital die Gründung einer neuen Spielefirma namens Caviare (steht für Computer Amusement Visualizer) bekannt. Wenn solche Mega-Corporations als Gründerväter auftreten und mit den entsprechenden Kapitalreserven einen Fuß in die Tür stellen, dann dürfen Sie sich auf noch schnellere Entwicklungszyklen und ein Mehr an – hoffentlich – packenden Spielen freuen.

JAP KURZ & KNAPP

✏ **Gebirgsrennen** Anfang Januar hat Atlus mit *Toge Max G* die dritte Folge einer in Japan sehr beliebten Gebirgsrennspiel-Serie veröffentlicht. Mit über 50 Fahrzeugtypen – darunter der S2000, Altezza RS 200 und R32 Skyline GT-R – dürfen Sie bei Tag oder Nacht den Anstieg zum Gipfel nehmen. Ein Story-Modus mit acht unterschiedlichen Charakteren ist ebenso enthalten wie die Möglichlkeit, im Tuning-Center die Winkel der Spoiler zu verstellen.

✏ **Flammenzeichen** Das auf dem Super Nintendo äußerst erfolgreiche Strategie-Rollenspiel *Fire Emblem* findet seine Fortsetzung – und zwar auf der PlayStation. Für April hat ASCII die Veröffentlichung der *Emblem Saga* angekündigt, in der Sie in die Legende um den Schwarzen Drachen und das Schwert des Lichts eingreifen dürfen. Im Spiel können Sie mehrere Truppen gleichzeitig kommandieren. Deren Schlagkraft ist wiederum von Faktoren wie Freundschaft und Liebe abhängig.

✏ **Morbides Märchen** In dem fantasievollen Rollenspiel *Popolocrois Story II* von SCEI dürfen japanische Fans seit Januar die Axt schwingen und während der rundenbasierten Gefechte den rechten Zeitpunkt abpassen, um mit einem wohl getimten Tastendruck satte Treffer zu landen. Überdies kann das Kampfverhalten der einzelnen Charaktere vorher festgelegt werden.

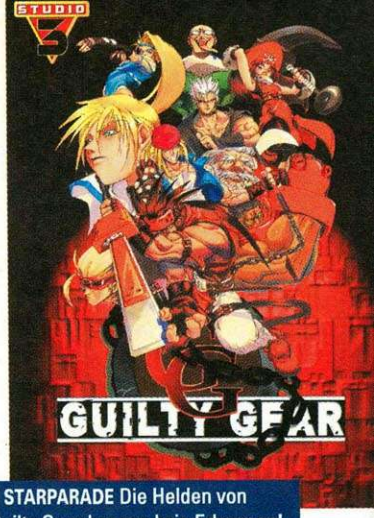
JAP VERKAUFS-CHARTS

1.	**VALKYRIE PROFILE**	**ENIX**
2.	**GRAN TURISMO 2**	**SCEI**
3.	**MOMOTARO ELECTRIC RAILWAY V**	**HUDSON**
4.	Chocobo Collection	Square
5.	Crash Bandicoot Racing	SCEI
6.	Chocobo Stallion	Square
7.	Parasite Eve 2	Square
8.	Jikkyou Powerful Pro Baseball 99	Konami
9.	Dance Dance Revolution 2nd Mix Club Version Vol. 2	Konami
10.	Street Fighter EX2 Plus	Capcom

Quelle: Famitsu, Japan

Guilty Gear

Harte Brocken und haarige Attacken!



STARPARADE Die Helden von Guilty Gear kennen kein Erbarmen!

Das in Japan schon seit längerem verfügbare 2D Beat-'em-Up *Guilty Gear* wird Ende März von Virgin Interactive auch deutschen Knochenbrechern zugänglich gemacht. Der bunte Titel wird in einem herrlichen Manga-Stil präsentiert, bietet 13 Charaktere und einige aufsehenerregende Spezialmanöver. So beherrscht beispielsweise ein Recke die Technik, seine Opfer mit dem Haar zu traktieren. Die ausgewogene Vorgehensweise der computergesteuerten Prügelknaben, sehr flüssige Animationen und ein pumpender Heavy-Metal-Soundtrack heben das Spiel aus der Masse japanischer Beat-'em-Ups heraus und ebneten ihm den Weg nach Deutschland. Genre-Fans reiben sich daher erfreut die Handkante. **(fb)**



STABILITÄTSPAKT Die Frame-Rate lässt sich auch von solchen Superkombos nicht in die Knie zwingen.



STOCKHIEB Einige der gut animierten Superhelden sind bewaffnet, andere treten nur mit ihren Fäusten an.

Crisis Beat

Krisenmanagement mit fliegenden Fäusten



RASANT Durch automatische Kamerawechsel wirkt das Geschehen dramatischer.

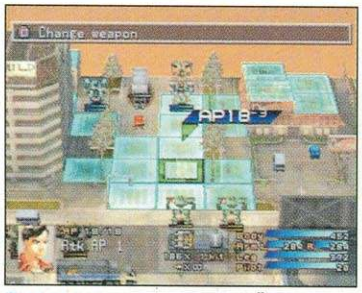
Beat it! Bei *Crisis Beat* von Bandai klopfen Sie sich durch die Gänge und Kajüten eines Hochseeschiffes, um ein Geiseldrama zu einem – zumindest für die Geiseln – unblutigen Ende zu bringen. Der Titel stellt Ihnen vier außergewöhnliche Charaktere zur Wahl, mit denen Sie sich alleine oder mit einem Mitspieler durch die zumeist seitlich scrollenden Szenarien vorkämpfen. Die Entwickler haben dem Spiel zwei Rettungsringe zugeworfen, damit es nicht in der Masse vergleichbarer Hau-Drauf-Produkte – zu denken ist hier an *Fighting Force* oder *Final Fight* – untergeht. So dürfen Sie zum Beispiel mit Julia Jefferson, einem Model, das Wrestling-Griffe beherrscht, oder mit dem coolen Keneth Kirova, der stets seine Hände in den Hosentaschen behält und die Gegner nur mit den Füßen abarbeitet, antreten. Neben derart exotischen Kampfstilen lässt auch das Lock-On-Feature aufhorchen. Beziehen Sie an bestimmten Punkten die Umgebung in Ihre Attacken mit ein, werden Sie mit Bonusleben belohnt. Wenn Sie beispielsweise an einer gewissen Stelle einen Schurken gegen die Wand treten, löst sich ein Rettungsboot und begräbt weitere Übeltäter unter sich! *Crisis Beat* sollte zu Beginn des 2. Quartals in Deutschland über Virgin Interactive erhältlich sein. **(fb)**



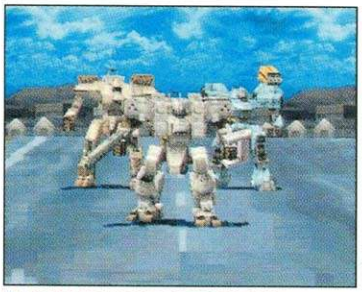
MODERN Dank polygonaler Figuren gewinnt der 2D-Prügler an Plastizität.

Front Mission 3

Futuristische Frontbegradigung bei Square! Die Mechs kehren zurück!



ZIEH! Auf dieser taktischen Übersichtskarte bewegen Sie Ihre Mech-Einheiten.

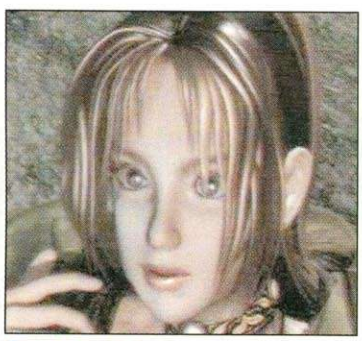


BITTE RECHT BLECHERN Die Wanzer-Ungetüme posieren für ein Gruppenfoto!

Kurz nach dem Weihnachtsfest hat Square in Japan die Wanzer – der Begriff umschreibt eine futuristische Panzervariante, die sich mit dem in Deutschland geläufigeren Begriff des „Mechs" umschreiben lässt – ein weiteres Mal in die Schlacht geworfen. In dem rundenbasierten Strategiespiel lotsen Sie Mech-Symbole über eine taktische Karte. Kommt es zur direkten Konfrontation, wird auf eine Nahansicht umgeblendet, in der Sie umherzischende Raketen und geschmolzenes Metall bewundern dürfen. Im Gegensatz zu den Vorgängern haben die Entwickler des Konzerns, der in Deutschland vor allem durch das Mega-Rollenspiel *Final Fantasy VIII* seinen Bekanntheitsgrad steigern konnte, den Anteil der Rollenspiel-Elemente drastisch erhöht. So sammeln Sie zum Beispiel Erfahrungspunkte und können bessere Ausrüstung für Ihren Wanzer kaufen. Ob auch Deutschland demnächst zur Wanzer-Kampfzone erklärt wird, ist nicht bekannt. **(fb)**

Koudelka

Verhextes Abenteuer-Rollenspiel von Square-Splitter!



HEISSE HEXE Die CG-Zwischensequenzen sind auf höchstem Niveau.

Anfang Januar hat das erst kürzlich ins Leben gerufene Softwarehaus Sacnoth, das von ehemaligen Square-Mitarbeitern gegründet wurde, japanische Rollenspieler mit *Koudelka* in eine mittelalterliche Atmosphäre versetzt. Mit einem Abenteurer-Trio, das sich aus einer jungen Hexe, einem Priester und einem Schatzsucher zusammensetzt, durchstöbern Sie im Jahre 1898 einen ominösen Klosterkomplex. Das seltsame Trio, dessen Zwistigkeiten in witzigen Zwischensequenzen hervorgehoben werden, muss nicht nur Rätsel lösen, sondern in rundenbasierten Kämpfen diverse Monsterarten auslöschen. Sacnoths Einstandswerk macht sich auf vier CDs breit und bietet eine gelungene Horror-Atmosphäre. Bleibt abzuwarten, wann sich unerschrockene Deutsche die Kutte überstreifen dürfen. **(fb)**



DICKE MAUERN Im verwunschenen Kloster erwarten Sie Rätsel in bester Resident-Evil-Tradition.

Silent Bomber

Bandai lässt den Bombenleger von der Kette!

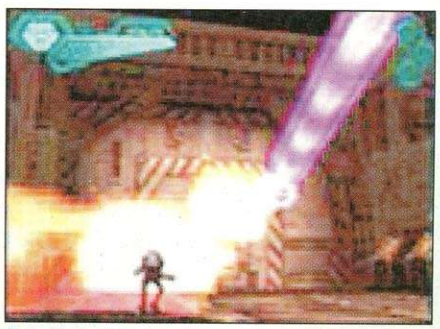


BOMBIG Die Charaktere wurden von einem bekannten japanischen Designer entworfen.

Eine Art *Bomberman* für Erwachsene hat Bandai kürzlich japanischen Spielern mit dem Actionspiel *Silent Bomber* beschert. In der Rolle der lebenden Kampfmaschine namens Utah besteht Ihr Auftrag darin, das Flaggschiff der feindlichen Hornet-Armee wegzusprengen. Der Koloss ist natürlich bis zur letzten Luftschleuse voll gestopft mit intelligenten Elite-Söldnern, die Sie mit Ihren Waffen einfrieren, aussaugen oder in einer Napalmwolke verdampfen müssen. Besondere Spezialität dieser Zerstörungsorgie ist Ihre Möglichkeit, Bomben an Gegenstände und Personal zu heften und diese dann durch einen Druck auf die Dreieck-Taste zu zünden. Da Bandai besonderen Wert auf eine herzhafte Darstellung der unterschiedlichen Explosionsarten gelegt hat, kommt die Ähnlichkeit zu dem Action-Reißer *Millennium Soldier* nicht von ungefähr. Anspruchsvolle Zwischensequenzen sowie ein Zwei-Spieler-Battle-Modus sollen das Schlachtfest weiter in der Gunst von Actionfans steigen lassen. Der Titel wird noch im ersten Quartal über Virgin Interactive in Deutschland erscheinen. **(fb)**



WUCHTIG Die Entwickler von Bandai sind stolz auf die Fülle der grellen Explosionen.



BLOSS WEG! Spezielle Ausweichmanöver erlauben es Ihnen, feindlichem Feuerwerk zu entgehen.

JAP DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Release
ZULETZT ERSCHIENEN		
Biohazard Gun Survivor	Lightgun-Shooter	27. Januar
Beat Mania Append 5th Mix	Musikspiel	27. Januar
FEBRUAR		
Popolocrois Story II	Rollenspiel	2. Februar
Vagrant Story	Action-Adventure	10. Februar
Strider 2	Action	24. Februar
Dragon Quest VII	Rollenspiel	Ende Februar
MÄRZ		
King of Fighters	2D-Beat-'em-Up	23. März
Metal Slug X	Action	30. März
Jikkyou Golf Master 2000	Golf	30. März

Als besonderen Service für alle unersättlichen Import-Freaks liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten in den nächsten Wochen in Japan erscheinenden Titel. Stand: 20.01.2000

U.S.A. NEWS

Erfolgsmeldung zum Beginn des neuen Jahrtausends: Wie aktuelle Zahlen belegen, konnte Sony Computer Entertainment America seine Stellung auf dem US-Markt nicht nur behaupten, sondern sogar ausbauen!

So gelang es dem Unternehmen, in den USA während der Weihnachtsferien die eigenen Vorhersagen um 50% zu übertreffen und einen Umsatz von 1,5 Milliarden Dollar einzufahren. Im Dezember wurden sage und schreibe 15,1 Millionen Software-Einheiten verkauft, womit die Verkäufe für das Nintendo 64 um das Doppelte und die für den Dreamcast gar um den Faktor 10 überflügelt werden konnten. Überdies half der Verkauf weiterer drei Millionen PlayStations SCEA, die 25-Millionen-Marke bei der Hardware zu sprengen. Sie haben mit Ihrer PlayStation also ein Gerät vor Ihrem Fernseher stehen, dessen Erfolg nach wie vor weltweit ungebrochen ist.

USA KURZ & KNAPP

No Limits Electronic Arts schraubt derzeit den fünften Teil der erfolgreichen *Need for Speed*-Serie zusammen. Unter dem Titel *Need for Speed: No Limits*, das im April erscheinen soll, dürfen Sie neue Porsche-, Ferrari- und Lamborghini-Modelle über die Piste treten und im Karriere-Modus Ihr Können beweisen. Dort wirken sich Unfälle nicht nur auf das Aussehen, sondern auch auf die Performance Ihres Boliden aus.

Dirk returns Der tapfere Ritter, mit dem Spielhallen-Veteranen schon vor Jahren versuchten, die holde Daphne aus den Klauen eines Drachen zu retten, feiert auf der PlayStation 2 seine Wiederkehr. Als Action-Adventure wird *Dragon's Lair 3D* derzeit von dem Entwickler Dragonstone erstellt.

Heraufbeschworen THQ hat bestätigt, dass das Edel-Rollenspiel *Summoner* im Herbst nicht nur für PC, sondern auch für PlayStation 2 erscheinen wird. Das Mega-Projekt wird von der Firma Volition erstellt, die sich mit den schwindelerregenden Action-Simulationen *Descent* und *Descent: Freespace* einen Namen gemacht hat.

Zusammenarbeit fortgesetzt Nach *MTV Sports: Snowboarding* setzt THQ die Kooperation mit dem weltbekannten Musiksender fort. Noch im Laufe dieses Jahres werden die sich selbst erklärenden Spiele *MTV Sports: Skateboarding* und MTV Sports: BMX Racing erscheinen. Genaue Veröffentlichungsdaten sind noch nicht bekannt.

USA VERKAUFS-CHARTS

1.	**TOMORROW NEVER DIES**	**EA**
2.	**NBA LIVE 2000**	**EA**
3.	**RESIDENT EVIL 3: NEMESIS**	**CAPCOM**
4.	Tony Hawk's Pro Skater	Activision
5.	Spyro the Dragon	SCEA
6.	Crash Team Racing	SCEA
7.	Spyro 2: Ripto's Rage	SCEA
8.	Toy Story 2	Activision
9.	Tomb Raider: The Last Revelation	Eidos
10.	Gran Turismo	SCEA

Quelle: MCV, USA

LUFT-PIRAT Die Hochleistungs-Rennboote stürmen mit gewagten, farbenprächtigen Designs auf die PlayStation.



Hydro Thunder

Kraftstrotzendes Powerboat-Rennen kommt auf die PlayStation!

Im Frühjahr startet Midway mit *Hydro Thunder* ein effektgeladenes Schnellboot-Rennen auf der PlayStation. Der Titel war zuvor auf der Dreamcast-Konsole erfolgreich und erfährt nun eine angemessene Umsetzung. Sie pflügen mit den Powerbooten durch die Arktis, passieren eine griechische Inselkette oder machen die Kanäle von Venedig unsicher. Auf den unterschiedlichen Kursen, die mit Schanzen, Power-Ups und sogar Ostereiern gespickt sind, dürfen Sie die Höllenpower der bunten Schnellboote voll auskosten. Für zusätzliche Aha-Effekte sollen nicht nur Abkürzungen und Geheimnisse, sondern auch einige Kuriositäten wie zum Beispiel kreuzende Ausflugschiffe oder eine Piratengaleone sorgen. Wenn die Darstellung der Wasserphysik und die Spielgeschwindigkeit mit dem Humor mithalten können, sollten Sie bald wie der Blitz über Flüsse und offene Gewässer donnern. **(fb)**



GESCHICHTE HAUTNAH Abseits des gefährlichen Arktis-Kurses dümpelt ein großes Kreuzfahrtschiff vorbei.

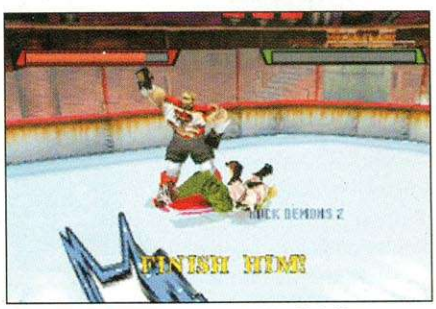


WELLENBRECHER Mit den pfeilschnellen Powerbooten kappen Sie selbst die höchsten Wellenberge.

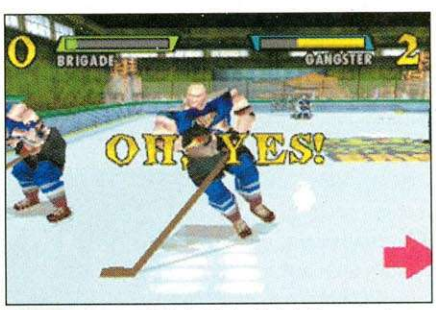
Rock the Rink

Rohe Gewalt auf rauem Eis!

Eine Drei-gegen-Drei-Party beim Eishockey ist für sich alleine noch nichts Ungewöhnliches. Wenn allerdings der Puck von einem Show-Girl aufs Eis gebracht wird, beim Sturm auf den Goalie auch Wrestling-Griffe zum Einsatz kommen und als Belohnung für gewonnene Partien stahlverstärkte Schläger winken, dann kann es sich nur um *Rock the Rink* von Electronic Arts handeln, das im Frühjahr alle Vorzüge des Eishockeys augenzwinkernd herausstreicht. Dabei orientiert sich das Gameplay stark an *NFL Blitz* von Midway. Der fehlende Schiedsrichter, übermenschliche Spezialfähigkeiten und ein Party-Modus, an dem via Pad-Sharing bis zu acht Spieler teilnehmen dürfen, werden Eishockey-Fans in Verzückung versetzen. Denn wer hätte sich nicht schon einmal gewünscht, nach einer siegreichen Partie die Fähigkeit „Check harder" anstelle eines Pokals zu erhalten. **(fb)**



SPORT IST MORD Der Finish-him-Schriftzug macht deutlich, wie es um die Fairness bestellt ist.



SPECIAL MOVE Erfolgreiche Spielzüge werden mit euphorischen Kommentaren gefeiert.

Vanishing Point

Fetzige Mischung aus Ridge Racer und Gran Turismo!

Acclaim drückt ab April mit dem Rennspiel *Vanishing Point* gehörig auf die Tube! Der Titel, dessen Gameplay eine Mischung aus *Ridge Racer* und *Gran Turismo* bieten soll, wird mit fotorealistischer 3D-Grafik und absolute realistischer Fahrphysik Vollgas geben. Auf insgesamt zwölf Strecken, von denen acht auch für Zwei-Spieler-Spritztouren bereit stehen, heizen Sie über Rampen, durch Tunnels und enge Passagen. Seinen Namen verdankt das Spiel, das von Clockwork Games auf die Piste gehoben wird, dem Umstand, dass es völlig ohne Pop-Up läuft und Sie immer ungestört bis zum Horizont blicken lässt. Sobald uns eine spielbare Vorversion von Acclaim erreicht, werden wir diese Anpreisungen gründlich für Sie überprüfen. **(fb)**



ERSCHÜTTERND Acclaim verspricht gnadenlose Gegner mit beängstigender Intelligenz!



GROSSE AUSWAHL Im Spiel finden sich unzählige – teils sehr vertraute – Fahrzeugtypen.

Street Sk8er 2

Flottes Skaten auf kreativen Kursen!

Als Trittbrettfahrer lässt sich das actionorientierte *Street Sk8er 2*, das nach *Tony Hawk's Pro Skater* und *Thrasher: Skate&Destroy* an den Start geht, keinesfalls bezeichnen. Denn *Street Sk8er* rollte weitaus früher über die PlayStation und Electronic Arts hat darauf geachtet, dass bei dem im März erscheinenden Nachfolger nicht einem Herdentrieb folgend die Tradition geopfert wird. Eine verbesserte Grafikengine, mehr und größere Kurse sowie ein Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus sollen den Seriencharakter aufrecht erhalten und flotten Spaß bieten. Für Anfänger ist eine Steuermethode integriert, dank derer die Tricks ohne große Verrenkungen ausgelöst werden können. Profis werden durch den ansprechenden Park-Editor und eine schwierigere Steuerung dazu motiviert, sich die Schienbeinschützer umzuschnallen. **(fb)**



SK8IN MOSKAU Sogar an die bekannten Zwiebeltürme haben die Park-Designer gedacht!

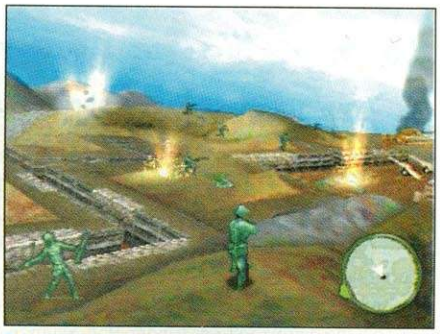


BASTELBOGEN In Street Sk8er 2 dürfen Sie erstmals Ihre eigenen Parks zusammenstecken.

Army Men World War

Bis zum nächsten Krieg!

Während die Army Men erst in dieser Ausgabe auf deutschem Boden mit *Army Men 3D* und *Army Men Air Attack* Fuß fassen konnten, tobt der von 3DO entfesselte Krieg zwischen den grünen und den braunen Plastiksoldaten in den USA schon seit längerem und soll noch im ersten Quartal die nächste Eskalationsstufe erreichen. Dann wird mit *Army Men World War* eine noch realistischere Variante des 3D-Action-Scharmützels erscheinen, in der Sie 25 Missionen bewältigen und über sechs unterschiedliche Terrain-Typen robben müssen. Zu den Neuzugängen in Ihrem Arsenal zählen diesmal unter anderem ein Zwillings-Maschinengewehr und ein Bajonett, das Sie den feindlichen Soldaten in den Plastik-Magen rammen können. **(fb)**



AUSGEBOMBT Um die MG-Nester auszumerzen, können Sie auch Luftunterstützung ordern.



D-DAY Sie dürfen sogar mit Invasionstruppen an den Küsten des braunen Plastikreichs anlanden.



STRASSENKAMPF Hier räuchern Sie den Gegner vorzugsweise mit dem Flammenwerfer aus.

USA DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Hersteller	Release
ZULETZT ERSCHIENEN			
Chocobo Dungeons 2	Rollenspiel	Square/EA	11. Januar
NBA Shootout 2000	Basketball	989 Studios	19. Januar
Marvel vs Capcom	2D-Beat-'em-Up	Capcom	Januar
FEBRUAR			
Jackie Chan's Stuntmaster	Action	Midway	Februar
Jojo's Venture	2D-Beat-'em-Up	Capcom	Februar
Misadv. of Tron Bonne	Action	Capcom	Februar
MÄRZ			
Deception III	Action	Tecmo	März
Street Fighter EX2 Plus	3D-Beat-'em-Up	Capcom	März

Als besonderen Service für alle unersättlichen Import-Freaks liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten in den nächsten Wochen in Japan erscheinenden Titel. Stand: 22.1.2000

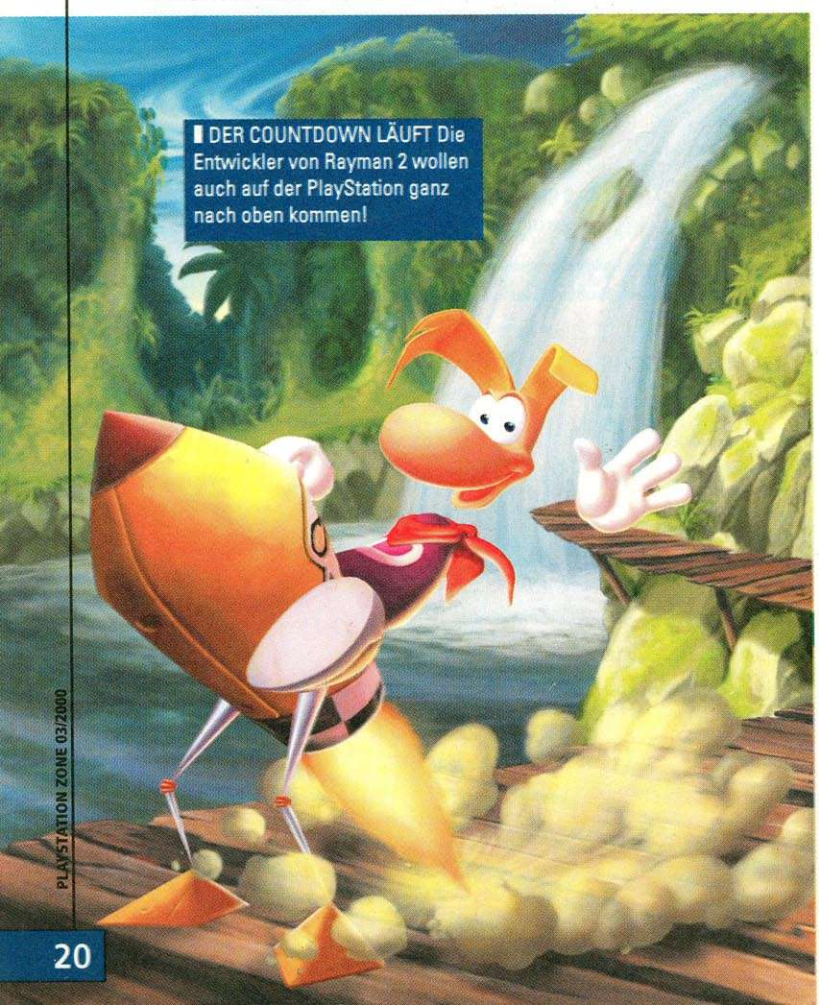
Rayman 2: The Great Escape

Die lang erwartete Rückkehr des Ubi-Soft-Helden

Während die PC- und Nintendo-64-Versionen von *Rayman 2* schon erschienen sind, brauchen die Entwickler für die PlayStation-Anpassung ihres 3D-Jump&Run-Tophits ein wenig länger. Obwohl uns nach wie vor keine spielbare Fassung erreicht hat, soll das Spiel bereits im März in den Läden stehen. Wir hoffen, Ihnen schon in der nächsten Ausgabe einen Test präsentieren zu können, denn sollte die PlayStation-Version ähnlich gelungen wie die bisherigen Fassungen von *Rayman 2* werden, dürfte auch hier die 90%-Grenze genommen werden. Nicht zufällig hat die N64-Fassung in unserem Schwestermagazin *N-Zone* satte 94% kassiert! **(mp)**



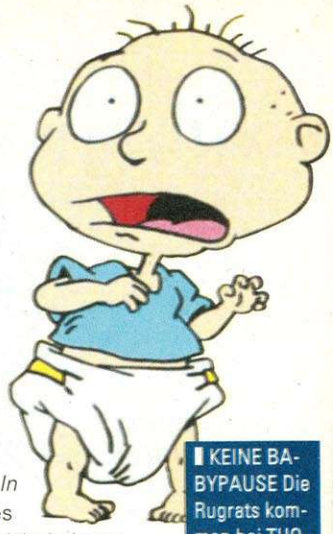
TECHNISCHE HERAUSFORDERUNG Nach den PC- und N64-Versionen will Ubi Soft beweisen, dass Rayman 2 auch auf der PlayStation machbar ist.



DER COUNTDOWN LÄUFT Die Entwickler von Rayman 2 wollen auch auf der PlayStation ganz nach oben kommen!

THQ mit starken Lizenzen

Neue Rugrats- und Power-Rangers-Spiele angekündigt



KEINE BABYPAUSE Die Rugrats kommen bei THQ einfach nicht zur Ruhe.

Auch nach der Ankündigung von *Rugrats Studio Tour* bleiben die kleinen Zeichentrick-Racker nicht ruhig. Zeitlich passend zum Start des neuen Kinofilms (US-Start im Herbst) plant THQ die Veröffentlichung von *Rugrats In Paris* – um was für eine Art von Spiel es sich dabei handelt, ist allerdings noch nicht bekannt. Auch eine weitere TV-Lizenz soll eher die jüngere Kundschaft ansprechen: *Power Rangers Lightspeed Rescue* bringt die trashige Actionserie für Kinder und hoffnungslos jung Gebliebene in interaktiver Form auf den Bildschirm. Auch hier können wir ansonsten leider kaum mit weiteren Infos oder gar Screenshots aufwarten – spätestens beim Release des Titels im Herbst wird sich herausstellen, wie die actionreiche Handlung der Serie den Sprung auf die PlayStation überstanden hat. **(mp)**

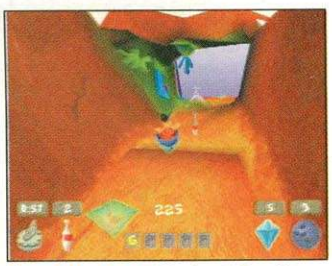
The Flintstones Bedrock Bowling

Kurioses Urzeit-Bowling-Rennspiel von Ubi Soft

Eines muss man den Entwicklern von Bedrock Bowling lassen, Ideen haben sie! Wo sonst kann man die Kontrolle über Fred, Barney oder Dino übernehmen und beim Rasen durch Canyons oder Höhlen in bester Rennspielmanier Bowling-Pins umfahren? Zwar präsentiert sich der ungewöhnliche Mix ansonsten lediglich durchschnittlich und kann auch steuerungstechnisch bislang nicht ganz überzeugen, aber bis zum Release im April bleibt ja noch ein wenig Zeit. **(mp)**



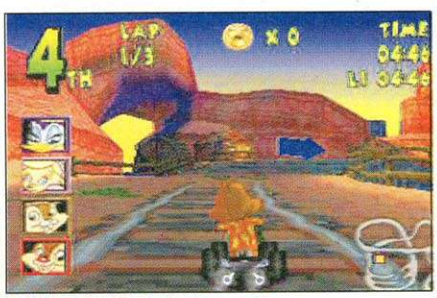
POOL-BOWLING Dieser abgeschlossene Abschnitt ist trickreich.



WIIILMAAAAA!!! Bedrock Bowling ist ein Rennspiel der besonderen Art.

Disney World Racing

Prominente Konkurrenz für Crash Team Racing!



FUNRACER MIT HINTERGRUND Die Rennen finden in den Attraktionen von Walt Disney World statt.

Nach dem tollen *Speed Freaks* und dem noch besseren *Crash Team Racing* können sich Funracer-Fans auf einen weiteren Genrevertreter freuen: Die *Soul Reaver*-Entwickler Crystal Dynamics haben nicht nur einige Disney-Charaktere zu Fahrern, sondern gleich ganze Attraktionen aus Walt Disney World zu extravaganten Rennstrecken in ihrem brandneuen *Disney World Racing* gemacht. Die PlayStation-Version soll bereits im März erscheinen und einen Splitscreen-Modus für zwei Spieler bieten – leider scheint es derzeit, als würde der genretypisch sehr wichtige Vier-Spieler-Splitscreen der Version für Segas Dreamcast vorbehalten bleiben. Ansonsten macht das Spiel mit gelungener Grafik einen guten Eindruck – wir sind gespannt auf die fertige Version! **(mp)**

POWERWARE

BOOTMASTER



CHEATMODUL MIT IMPORTFUNKTION!

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

49,99 DM

UNSER SERVICE

+ 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
+ 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software, Büchern & Action Figuren)
+ Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
+ Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
+ Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 21.00 Uhr Sa. 08.30-14.00 Uhr
+ Vorbestellungen möglich
+ Ab 150,00 DM keine Portokosten (nur in D)

Porto:

Nachnahme: 9,50 DM
(Ausland: 30,00 DM)

Vorkasse: 3,00 DM
(Ausland: 10,00 DM)

BOOTMASTER - DAS BUCH

Mit diesem Buch lösen Sie alle Probleme. Über 3000 neue Codes helfen Ihnen bei (fast) jedem Spiel. Mit ausführlicher Anleitung zum Bootmaster.

19,95 DM

PAL BOOSTER



- NTSC zu PAL
- f. Importspiele
- Antennenanschluß
- mit Cinch Ausgang

29,99 DM

TRANSPARENT CASE



- verschiedene Farben
- mit Anleitung
- nicht f. SCPH 1002

49,99 DM

X-PLODER FX



- neuste Version
- komplett in Deutsch
- finden Sie Codes ohne PC heraus
- 8MB Memory
- einfache Bedienung

84,99 DM

TWIN SHOCK



29,99 DM

STANDARD JOYPAD



9,99 DM

SONY DUAL SHOCK



44,99 DM

9002 PORT



- Parallel Port f. SCPH9002
- zum Anlöten
- mit Anleitung

34,99 DM

JORDAN GP



119,99 DM

PANTHER



39,99 DM

MEMORY CARDS

1MB	6,99 DM
8MB	24,99 DM
24MB	39,99 DM
72MB	74,99 DM

MIT LCD DISPLAY

OHNE KOMPRIMIERUNG

2MB	19,99 DM
4MB	29,99 DM
8MB	44,99 DM

PSX GRUNDGERÄTE



PSX STANDARD 239,00 DM
PSX UMGEBAUT 269,00 DM

RGB Kabel	8,99 DM	Mc Laren Wheel	144,99 DM
RGB+Audio	11,99 DM	Master Drive	89,99 DM
Padverl.	8,99 DM	X-Ploder Pro	129,99 DM
Linkkabel	8,99 DM	Cybershock	59,99 DM
Scorpion Gun	59,00 DM	Bleem	79,99 DM
Avenger Gun	89,99 DM	X-Ploder Buch	29,99 DM

RESIDENT EVIL PLAT. - JE SET 34,99 DM



MOVIE MANIACS 2 - JE 34,99 DM



PSX SOFTWARE

Bundesliga 2000	84,99 DM
Carmageddon*	79,99 DM
Colin MC Rae Rally	44,99 DM
Driver	88,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
Final Fantasy 8	99,99 DM
FIFA Soccer 2000*	86,99 DM
Formel 1 99	88,99 DM
G-Police 2	79,99 DM
Gran Turismo 2*	89,99 DM
GTA 2	89,99 DM
Killer Loop*	84,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Legend of Kartia	82,99 DM
Medi Evil	44,99 DM
Mission Impossible*	89,99 DM
Need for Speed 4	89,99 DM
Rainbow Six*	89,99 DM
Resident Evil DC	44,99 DM
Resident Evil 3*	89,99 DM
Ridge Racer Type 4	84,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Speed Freaks*	82,99 DM
Spyro the Dragon 2*	84,99 DM
Syphon Filter	79,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
Tomb Raider 4*	89,99 DM
V-Rally 2	82,99 DM
Wipeout 3	89,99 DM
X-Files	82,99 DM

LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)

Abe's Oddysee	Kings Field
Alien Trilogy	Legacy of Kain
Alundra	Medi Evil
Alone in t.Dark 1-3	Men in Black
Ark of Time	Nightmare Creat.
Atlantis	Pax Corpus
Baphomets Fl. 1+2	Rayman&Gex3D
Batman & Robin	Resident Evil 1
Blaze & Blade	Riven
Breath of Fire 3	Shadowman*
Casper	Suikoden
Chron. o.t. Sword	Syphon Filter
Clock Tower	Tekken 1 & 2 & 3
Diablo	The Note
Discworld 1+2	The Last Report
Dino Crisis*	Tomb Raider 1
Excalibur	Tomb Raider 2
Final Fantasy 7	Tomb Raider 3
Final Fantasy 8*	Turok
Gex 3D & Rayman	Turok 2
Granstream Saga	Vandal Hearts
Hard Edge	Wild Arms
Heart of Darkness	Warhammer: DO
Guardians Crusade	Zelda 64 uvm.

LÖSUNGSBÜCHER

Abe's Exodus (19,95)
Com. & Conq. 1+2 (19,95)
Final Fantasy 8* (24,95)
Metal Gear Sol. (19,95)
Soul Reaver (19,95 DM)
Tekken 3 (24,80 DM)
Tomb Raider 1 (19,95)
Tomb Raider 2 (19,95)
Tomb Raider 3 (19,95)
Tomb Raider 4* (19,95)
Resident Evil1kompl. (19,95)
X-Files (19,95 DM)



TOP SECRET 2 Cheats & Codes zu über 120 Spielen! 14,80 DM

DREAMCAST

Grundgerät	494,99 DM
Controller	59,95 DM
Visual Memory	59,95 DM
Scart Kabel	49,95 DM
Vibration Pack	49,95 DM
Keyboard	59,95 DM
Arcade Stick	99,95 DM
Lenkrad	129,95 DM
4MB VMU	99,99 DM
Sonic Adventure	94,99 DM
Sega Rally	109,99 DM
Virtua Fighter 3tb	89,99 DM
Toy Commander	89,99 DM
HOTD2 + Gun	149,99 DM
Get Bass + Angel	179,99 DM
Soul Calibur*	89,99 DM
Red Dog	89,99 DM
Cool Boarders	89,99 DM
Ready 2 Rumble	99,99 DM
NBA 2000*	84,99 DM
Formula 1*	109,99 DM
Soul Calibur*	104,99 DM

PSX ZUBEHÖR

1MB Hülle -> 2,49 DM	GB Deluxe -> 99,00 DM	RF Unit -> 24,99 DM
Game Buster -> 89,99 DM	CD Floder -> 69,00 DM	Shockhammer -> 79,99 DM
CD-Sony Hülle -> 4,99 DM	Cybershock P. -> 54,99 DM	Movie Card -> 99,00 DM
	CD-Leerhülle -> 1,99 DM	Game Station -> 49,00 DM

04131 / 200580

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

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

Jay Kay: „Die PlayStation 2 wird den Dreamcast minderwertig erscheinen lassen!"

Jay Kay, bestens bekannt als Jamiroquai-Sänger, ist nicht nur ein echter Autonarr, sondern auch ein wahrer PlayStation-Freak. Wir unterhielten uns mit ihm über seine Musik, Gran Turismo 2 und Sportwagen.

PSZ: Ihr erstes Album *Emergency on Planet Earth* sorgte für eine neue Musikrichtung – den Acid Jazz. Wie würden Sie unseren Lesern diesen Stil erklären?
JAY KAY: Acid Jazz war ein Begriff, den man benutzt hat, um uns zu definieren, aber im Endeffekt machen wir viel mehr als das und haben diese Stilrichtung überlebt. Wir machen lebendige, schlagzeuglastige Funk-Musik, die besonders gut rüberkommt, wenn wir sie live spielen.

PSZ: Sie mögen schöne Autos. Wie viele besitzen Sie?
JAY KAY: Derzeit besitze ich acht. Meinen Ferrari liebe ich am meisten, aber der Aston Martin DB5 ist ein All-Time-Klassiker.

PSZ: Fahren Sie sie auch oder ist es nur eine Sammlung?
JAY KAY: Nein, ich liebe es, sie zu fahren. Es ist meine Flucht, meine Freiheit.

PSZ: Kennen Sie *Gran Turismo 2*?
JAY KAY: Natürlich, denn technisch gesehen ist *Gran Turismo 2* das realistischste Rennsimulationsspiel, das es derzeit zu kaufen gibt. Anders als bei vergleichbaren Spielen kann man seinen Wagen aufbauen und tunen, Teile hinzufügen und auswechseln und so den ultimativen Boliden erschaffen.

PSZ: Was halten Sie von der Fortsetzung?
JAY KAY: Nun, es gibt mehr Wagenmodelle, aus denen man wählen kann. Das erste *Gran Turismo* hatte in erster Linie japanische Fabrikate und dazu ein paar Boliden von Aston Martin oder TVR. Bei *GT 2* ist die Bandbreite wesentlich höher. Es gibt z. B. mehr Modelle von Mercedes und Porsche.

PSZ: Denken Sie als Auto-Spezialist, dass *Gran Turismo 2* realistisch ist?
JAY KAY: Meiner Meinung nach ist das Spiel sehr realistisch. Durch die Art, in der die Autos auf der Strecke liegen, kommt man sich vor, als würde man in einem sitzen.

PSZ: Wie viele Konsolen haben Sie und welche?
JAY KAY: Ich besitze eine PlayStation, aber ich werde mich als Erster in die Schlange einreihen, wenn die PlayStation-2-Konsole veröffentlicht wird. Sie wird den Dreamcast absolut minderwertig erscheinen lassen. Sie ist abwärtskompatibel, daher kann man seine alten Lieblingsspiele darauf zocken. Zudem kann man sie als DVD-Player nutzen und im Internet surfen. Vielleicht lasse ich mir eine in mein Auto einbauen.

PSZ: Wie heißen denn Ihre Lieblingsspiele?
JAY KAY: *Wip3out, Crash Team Racing, Formel 1 '99, Speed Freaks, Gran Turismo* und *Ridge Racer Type 4.*

PSZ: Spielen Sie Tanzspiele wie *Bust-a-Groove*?
JAY KAY: Nein.

PSZ: Was halten Sie von den neuen Technologien und Multimedia?
JAY KAY: Darin steckt ein enormes Potenzial, sowohl zum Guten als auch zum Schlechten hin. Nichts kann die Menschheit oder die menschliche Interaktion ersetzen.

PSZ: Vielen Dank für das interessante Gespräch.



TOO YOUNG TO DIE
Jay Kay, der Sänger von Jamiroquai, hat bereits den Titelsong zum PlayStation-Spiel Speed Freaks geschrieben!

Info AKTUELLE MUSIK-NEUHEITEN



ENIGMA
The Screen Behind the Mirror

Während seine Erfolge mit Popstars wie Sandra, Moti Special oder zuletzt Andru Donalds eher belächelt wurden, kam Michael Cretu mit dem seinerzeit anonym gestarteten Projekt „Enigma" zu echtem Ruhm. Das vierte Album kann die hohen Erwartungen jedoch nicht erfüllen. Lediglich die erste Single-Auskopplung „Gravity Of Love" ragt aus dem fast immer gleich klingenden Einheitssound heraus. Schade!

Anspieltip: „Gravity Of Love", „Modern Crusaders"
Gesamtspielzeit: 43:32 Minuten, 11 Songs
Urteil:



MOBY
Play

Kaum ein Musiker hat seinen Stil häufiger gewechselt als Moby. Zu Beginn seiner Karriere war er dank der Twin-Peaks-Hymne „Go!" ein wahrer Techno-Gott, zwischendurch versuchte er sich sogar als waschechter Punk-Musiker. Das jüngste (bereits einige Monate alte) Album bietet gleich 17 faszinierende Songs aus den unterschiedlichsten Musikrichtungen. Besonders ragt der Hit „Why does my heart ..." heraus!.

Anspieltip: „Why does my heart..", „Thy sky is broken"
Gesamtspielzeit: 63:12 Minuten, 18 Songs
Urteil:



COLIN VEARNCOMBE
The Accused

Wer ist Colin Vearncombe? Die Frage ist berechtigt, denn unter diesem Namen ist der scheue Brite nur den Wenigsten bekannt. Zur echten Berühmtheit wurde er Ende der 80er-Jahre unter dem Namen „Black" mit dem Klassiker „Wonderful Life". Nachdem die letzten Black-Alben wie Blei in den Regalen lagen, gelingt ihm nun mit seinem echten Namen ein erfrischender Neuanfang.

Anspieltip: „Sleeper", „Number One"
Gesamtspielzeit: 42:34 Minuten, 10 Songs
Urteil:



VIVID
Sundown to Sunrise

Mit ihrem ersten Album (*Go!*) gelang der Göttinger Pop-Rock-Combo „Vivid" ein grandioser Einstieg in das Musik-Geschäft, sogar eine Auszeichnung als beste Newcomer-Band wurden ihnen zuteil. Leider schafften sie es mit dem zweiten Album bislang nicht, an diesen Erfolg anzuknüpfen, obgleich darauf mit Songs wie „Is it worth it" oder „Off we go" echte Perlen vertreten sind.

Anspieltip: „Nice Day", „Off we go"
Gesamtspielzeit: 49:13 Minuten, 11 Songs
Urteil:

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

INTERACT-MEGA-GEWINNSPIEL

Preise im Gesamtwert von über 350.000 DM

Hauptgewinn:

Ein Ferrari MODENA

400 PS • 0-100 in 4,5 Sek. • 295 km/h

Und zusätzlich! Jeden Monat Verlosung von vier Top-PCs!



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



6. - 20. Preis:
Flat-Screen Monitor



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



Einfach anrufen und gewinnen

0190 59 58 53

Dieser Service der InterAct of Europe GmbH kostet Sie DM 1,21 pro Minute

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

INTERACT®

Mitarbeiter der InterAct of Europe GmbH und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Dieses Gewinnspiel gilt ausschließlich für den Bundesdeutschen Raum.

Teilnahmeschluss ist der 20. Mai 2000 - www.interact-europe.de

WWF SMACKDOWN

MOST WANTED PLAY STATION ZONE

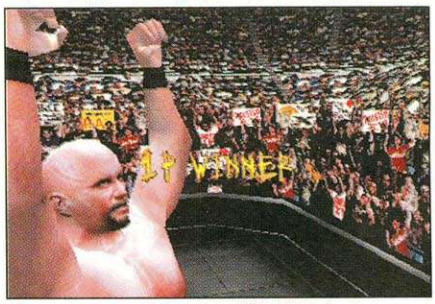
Genre: Wrestling **Spieler:** 1-4 **Hersteller:** THQ **Internet:** www.thq.de

Nach unserem großen Preview sind Wrestlingfans hellhörig geworden – blitzschnell stürmte WWF Smackdown unsere Most-Wanted-Charts! Wir haben weitere Infos und Bilder zur kommenden Wrestling-Referenz für Sie!

Lange genug mussten Wrestling-Fans auf eine Veröffentlichung eines weiteren *Toukon Retsuden*-Spiels in Deutschland warten. Hatte Activision seinerzeit noch den ersten Teil stark überarbeitet als *Power Move Pro Wrestling* ins Programm genommen, blieben die Nachfolger und Ableger der Serie ansonsten den japanischen Spielern vorbehalten. Beflügelt vom weltweiten Erfolg der eigenen Nintendo-64-



Chris Jericho überzeugt in der World Wrestling Federation als Athlet wie auch als Entertainer.



DETAILGETREU Die Darstellung von Gesichtern ist den Entwicklern sehr gut gelungen.



THE PEOPLE'S ELBOW The Rocks Spezialität wird gewohnt theatralisch in Szene gesetzt.

Wrestlingspiele wagt sich THQ nun nach einigem Zögern an eine Anpassung der Serie an die Ansprüche amerikanischer und europäischer Fans. Auf Basis des Gameplays der letzten *Toukon Retsuden*-Teile und unter Einbeziehung von THQs neuer WWF-Lizenz schufen die Entwickler von Yuke's ein weitgehend neues Spiel, das in Sachen Featurevielfalt selbst den hoch gelobten japanischen Originalen davoneilt.

Der lange Weg ans Ziel

Wie es sich mittlerweile für ein anständiges Wrestlingspiel gehört, bietet auch *WWF Smackdown* einen langfristig ausgelegten Modus für Einzelspieler, bei dem Sie sich langsam die Karriereleiter der WWF hinaufkämpfen. Das Besondere an diesem Modus ist die bislang einmalige Einbindung der für die TV-Shows mittlerweile so typischen Story-Elemente. So kann es passieren, dass Ihnen nach einem Match auf dem Weg aus der Halle jemand anderes begegnet und Ihnen ein Bündnis anbietet – oder aber Sie werden von Ihrem Erzfeind hinterrücks überfallen. Je nach Situation haben Sie die Wahl, wie Sie vorgehen wollen, was den Verlauf Ihrer Karriere bedeutend verändern kann. Angeblich satte 400 solcher Szenen, die jeweils mit Gesprächen via Texteinblendungen (nicht wie

ursprünglich berichtet Sprachausgabe!) zusammenhängen, haben die Entwickler vorbereitet, um den Wrestlingzirkus nicht allzu schnell langweilig werden zu lassen. WWF-Youngster Christian zeigte sich fasziniert von diesem Feature: „Als Nächstes wird man wahrscheinlich auch noch Interviews führen können! Die Grenzen zwischen dem Spielen einer *Smackdown*-Saison und der Realität verschwimmen langsam."

Optionen im Überfluss

Auch an Spielmodi haben die Entwickler nicht gespart: Einzel-, Tag-Team-Matches, Royal Rumble, Survivor Series, Battle Royal, Handicap-, Stahlkäfig-Matches, King Of The Ring, Hardcore-, Falls-Count-Anywhere-, Survival- oder I-Quit-Matches stehen zur Wahl. Besonders spaßig klingt die Möglichkeit, einen speziellen Referee einzusetzen, der dann von einem weiteren Spieler gesteuert wird. Dieser kann in gewissem Maße in die Matches eingreifen oder sich je nach Laune parteiisch verhalten – etwa beim Pinversuch des einen Wrestlers schneller zählen als beim anderen.

Superstars selbst gemacht

Falls ihnen die 30 WWF-Muskelpakete nicht ausreichen, können Sie mit dem umfangreichen Editor jederzeit für Nachschub sorgen. Hierbei können Sie natürlich auch die Outfits der bereits fertigen Superstars ganz oder teilweise übernehmen. Neben äußerlich wichtigen Punkten wie Kleidung, Körpergröße und Gewicht können Sie hier knapp 40 Moves einzeln auswählen, um Ihren Schützling Ihrer Wunschvorstellung möglichst nahe zu bringen. Je nach gewähltem Kampfstil werden Sie dabei übrigens nur auf eine entsprechende Auswahl an Moves zugreifen können. Falls Sie ihn nicht nur selbst steuern wollen, können Sie auch das Verhalten des Computers für diesen Wrestler je nach Situation beeinflussen.

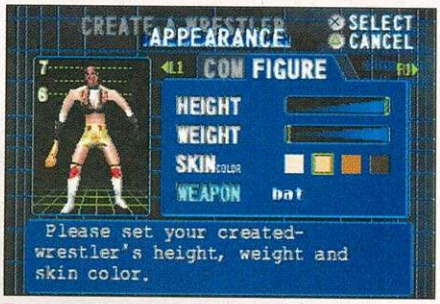
„Die Grenzen zwischen dem Spielen einer Smackdown-Saison und der Realität verschwimmen langsam!"
Christian, WWF-Superstar

Einfache Steuerung trotz vieler Moves

Obwohl die Movepaletten der Wrestler denen der Konkurrenz in nichts nachstehen, ist die Steuerung wesentlich intuitiver und schneller erlernt als etwa bei Acclaims Titeln wie *WWF Attitude* – bei *WWF Smackdown* entfällt das umständliche Auswendiglernen von Movelisten! Mit nur vier Aktionstasten haben Sie die wichtigsten Aktionen im Griff. Je nach Erschöpfungszustand des Gegners führen Sie entsprechende Moves aus, eine zusätzliche Anzeige informiert Sie über die Verfügbarkeit von Trademark- und Finishingmoves. Ein umfangreiches Kontersystem soll das Auskontern und Umdrehen zahlreicher Moves ermöglichen und für einen dynamischen Spielablauf sorgen. Überdies➤

Info DER WRESTLER-EDITOR

Wie es sich spätestens seit *WWF Warzone* für ein anständiges Wrestling-Spiel gehört, bietet auch *WWF Smackdown* einen umfangreichen Editor, mit dem Sie eigene Superstars entwerfen oder Ihre fehlenden Favoriten möglichst originalgetreu nachbilden können. Gut 40 individuell zuweisbare Moves sorgen dabei dafür, dass Ihre Kreationen möglichst TV-getreu austeilen können. Bei der Gestaltung der Outfits können Sie natürlich auf die bereits vorhandenen Sachen zurückgreifen. Interessant ist die Regulierung von Körpergröße und Gewicht per Schieberegler – bisher waren einige vorgegebene Grundtypen üblich.



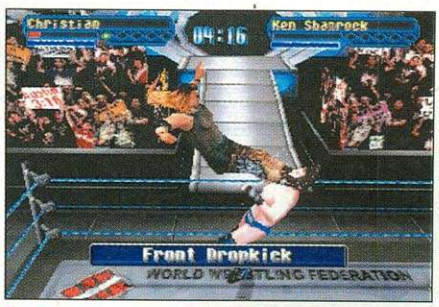
WRESTLER NACH WUNSCH Mittels Schiebereglern verändern Sie Körpergröße und Gewicht.



TOLLE TECHNIK Nicht nur der Superplex, auch die Darstellung der Halle ist sehr gut gelungen.



FLOTTER VIERER Per Multitap können bis zu vier Spieler gleichzeitig am Match teilnehmen.



HIGH-RISK-MANEUVER Christian trifft hier punktgenau mit einem Dropkick vom obersten Seil.



NAHAUFNAHME Bei dieser seltenen Kameraeinstellung können Sie den hohen Detailreichtum der Wrestlermodelle genau betrachten.



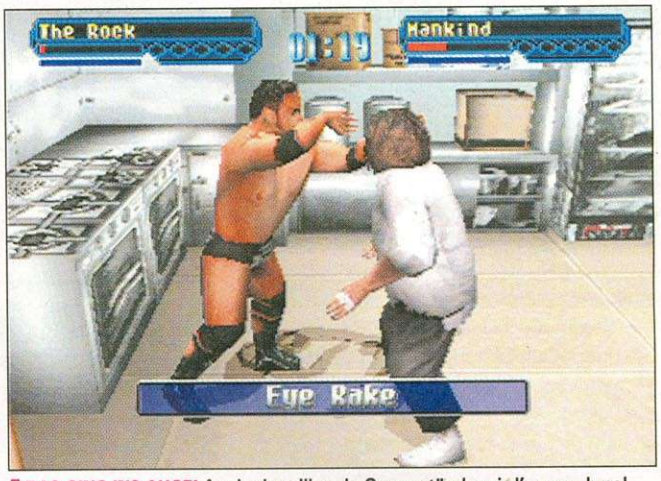
MIT ALLEN MITTELN Wo Hardcore Holly auftaucht, dürfen illegale Gegenstände wie dieser riesige Mülleimer natürlich nicht fehlen.

Info HINTER DEN KULISSEN

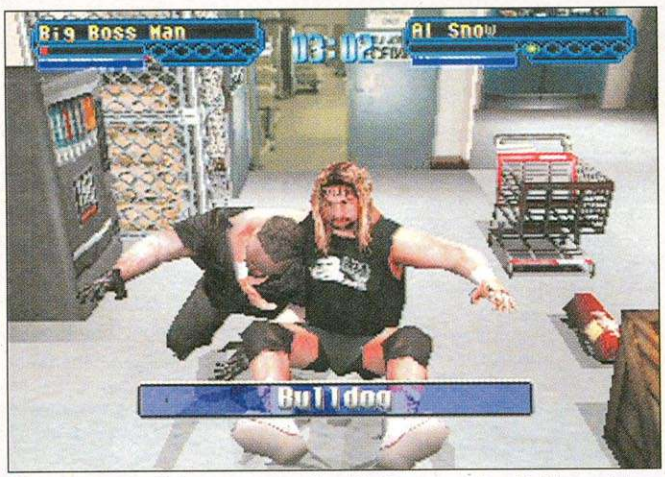
Ähnlich wie beim diesbezüglichen Vorreiter *WCW Mayhem* gehen die Schlägereien bei *WWF Smackdown* auch außerhalb des Rings und der Arenen weiter. Ob in einem Umkleideraum, einer Küche oder einer Garage – den WWF-Superstars ist jeder Ort recht, um sich gegenseitig mal ordentlich die Meinung zu sagen. Je nach Ort des Geschehens stehen Ihnen hierfür allerlei verschiedene Gegenstände wie etwa eine Schaufel oder ein Mülleimer zur Verfügung, die sich prima als Waffe missbrauchen lassen.



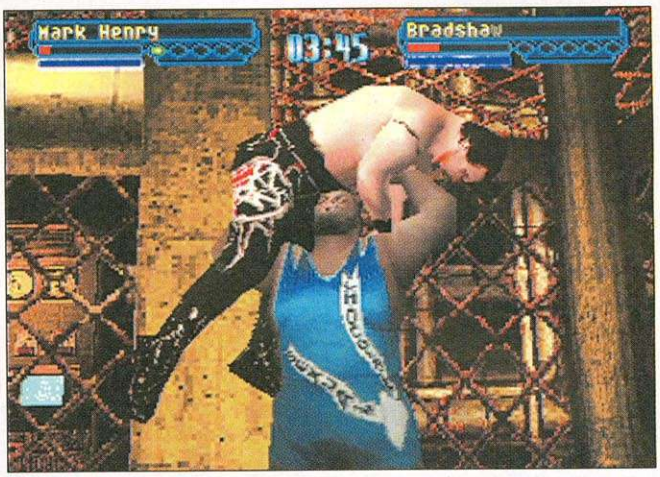
ROTLICHT-EFFEKTE Bei dieser kernigen Rangelei im Parkhaus können Sie an Steve Blackman sehr gut das Lightsourcing erkennen.



DAS GING INS AUGE! Auch ohne illegale Gegenstände wird's manchmal unfair: The Rock verpasst Mankind in der Küche einen fiesen Augenkratzer.



HARTE ACTION Al Snow verpasst dem Big Bossman einen Bulldog auf den harten Betonboden. Beachten Sie das detaillierte Gesicht!



STREET-FIGHTER Mark Henry und Bradshaw tragen ihren Streit außerhalb der Arena aus. Beachten Sie die detaillierten Texturen auf den Outfits!

➤sollen Double-Team-Moves stärker als jemals zuvor in einem Spiel ins Gameplay implementiert werden. So wollen die Entwickler etwa noch den Dudley-Death-Drop einbauen. Das Verlassen der Arena verleiht dem Gameplay eine neue Dimension, denn wenn Sie erstmal im Backstage-Bereich angekommen sind, können Sie sich für eine von mehreren Türen entscheiden und sich dementsprechend in der Tiefgarage oder der Cafeteria (siehe Extrakasten) weiter mit Ihrem Gegner herumschlagen.



TIEFSCHLAG! Nach diesem gemeinen Angriff von Chyna geht Vince McMahon zu Boden.

Grafisch der Konkurrenz voraus

Mag es auch auf den Screenshots nicht so sehr rüberkommen – zusammen mit den hervorragenden Animationen lässt WWF Smackdown optisch die Konkurrenz ganz schön alt aussehen. Vergessen Sie die hakeligen Bewegungen der *WWF Attitude*-Athleten und die grobschlächtige Darstellung einiger *WCW Mayhem*-Kämpfer – *WWF Smackdown* wirkt grafisch wie aus einem Guss. Grafikblitzer an den Gelenkübergängen und Clippingfehler beim Greifen der Wrestler ineinander halten sich erfreulich in Grenzen und kommen der guten Kollisionsabfrage und Steuerung zugute. Auch die Darstellung der Umgebung und des Publikums ist bemerkenswert gut gelungen und hebt den Titel klar über vergleichbare Produkte. Insgesamt können wir das Eintrudeln der Testversion in der Redaktion kaum noch erwarten – sollte *WWF Smackdown* die geweckten Erwartungen erfüllen, werden es nachfolgende Wrestlingspiele jedenfalls sehr schwer haben!

Michael Pruchnicki

AN GESPIELT

Hervorragende Grafik, ausgereiftes Gameplay und massig Optionen – *WWF Smackdown* schickt sich an, die PlayStation-Wrestling-Welt im Sturm zu erobern! Besonderer Pluspunkt sind die diversen Stages außerhalb des Rings. Dort können Sie Ihre Herausforderer sogar mit Einkaufswagen malträtieren!

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

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**



Nichts ist normal - Chaos total!

VIGILANTE 8 2 HERAUSFORDERUNG

18 waffenstarrende 70ies-Schlitten und futuristische Gefährte

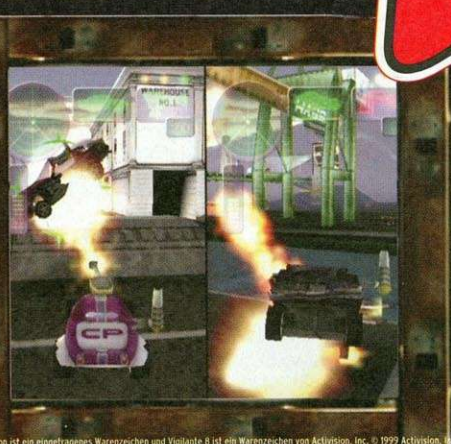
10 komplett zerstörbare Kampfschauplätze

Morphende Power-Ups & abgedrehte Angriffskombos

Individuell aufrüstbare Fahrzeuge

Neue, brandheiße Mehrspieler-Optionen







ACTIVISION

Luxoflux

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Vigilante 8 ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Luxoflux ist ein Warenzeichen der Luxoflux Corp. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Nintendo. © 1996 Nintendo of America, Inc. Sega und Dreamcast sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES, LTD. Dieses Spiel ist für die Verwendung auf der Dreamcast lizenziert. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

NINTENDO ®, NINTENDO 64, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

PlayStation ®

Dreamcast

NINTENDO 64

„JETZT KENNE ICH DEN UNTERSCHIED ZWISCHEN TRETMINEN UND VITAMINEN.“



©2000 The 3DO Company. All Rights reserved. 3DO, Army Men, Air Attack, Real Combat, Plastic Men., and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks belong to their respective owners.


AM3D/25-7
Green Forces
Headquarters
Stamp:
REAL COMBAT. PLASTIC MEN.™
Order No.: AM3D/25-7
Sign.:
Date: Feb. 1st. 2000
From:
RgtCmdr of Green Forces
To:
StffSgnt Sarge
Mission:
1. Aufspüren d. BRAUNEN ARMEE
2. Gegner einheizen b.z.w. Schmelze
3. Gefangennahme v. General Plastro
4. Rückkehr u. Sieg feiern!
PlayStation
PAL
ARMY MEN 3D
REAL COMBAT. PLASTIC MEN.™
3DO™
PlayStation®
NEXT MISSIONS:
ARMY MEN AIR ATTACK™

SYPHON FILTER 2

Genre: Action-Adventure **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** 989 Studios **Internet:** www.989studios.com

Seit kurzem ist es amtlich: Gabe Logan kehrt in einer Fortsetzung des Spionagehits Syphon Filter zurück auf die Playstation. Syphon Filter 2 wird größer, schöner und tödlicher als der Vorgänger und wartet außerdem mit einigen handfesten Überraschungen auf ...

Fans des Originals werden sich besonders über folgende Neuigkeit freuen: Lian Xing, Logans ansprechende Partnerin aus dem ersten Teil, wird in dem für März in den USA angekündigten Nachfolger wieder mit von der Partie sein – und zwar als spielbarer Charakter! Acht der insgesamt mehr als 20 neuen Levels gilt es in ihrer Rolle zu bestehen – so viel sei vorweg verraten – doch der Reihe nach ...

Im Zweifel gegen den Angeklagten

In *Syphon Filter 2* kehren Sie zurück in die Rolle des Superagenten Gabe Logan und werden gleich zu Beginn mit einer unangenehmen Situation konfrontiert. Logan und seine Partnerin Xing werden eines Verbrechens bezichtigt, welches sie natürlich nicht begangen haben. An Ihnen liegt es nun, die Unschuld der beiden Agenten zu beweisen und „nebenbei" zu verhindern, dass das tödliche Syphonfilter-Virus an eine terroristische Nation verkauft wird. Im Laufe des Spiels weitet sich die Verschwörung aus und führt in höchste Regierungskreise. Sie wurden gewarnt! Die viel versprechende Handlung verschlägt den tapferen Agenten an die verschiedensten Schauplätze. So führt die Jagd unter anderem durch die Straßen Moskaus bis hin zum Syphonfilter-Versuchslabor des Geheimdienstes. Die Entwickler versprechen drei fundamental verschiedene Spielabschnitte mit insgesamt über 20 Missionen. Auch die Gegner sollen sich innerhalb der Missionen stark unterscheiden. Neben dem üblichen Kanonenfutter erwarten Sie Soldaten diverser Spezialeinheiten, geheimnisvolle gegnerische Geheimagenten und natürlich einige hochkarätige Endgegner.



SEIN NAME IST LOGAN, GABE LOGAN. Ob er wohl auch Wodka-Martini schlürft? Italienische Anzüge trägt er jedenfalls eher selten.



LOGAN IST ZURÜCK Bekämpfen Sie erneut gefährliche Terroristen und andere Viren.



GIRL POWER Schlüpfen Sie im zweiten Teil nun auch aktiv in die Rolle von Xian Ling.



MULTITALENT Als Spezialagent ist Gabe Logan natürlich auch ein Könner am Fallschirm.

Der Spion, der mich siebte ...

Um den diversen Bösewichtern angemessen entgegentreten zu können, bedarf es natürlich der entsprechenden Ausstattung. Hatten die Entwickler den Agenten schon im ersten Teil gut ausgestattet, so legen sie in der Fortsetzung noch einmal kräftig zu. Dem Spieler steht in *Syphon Filter 2* ein Arsenal von 25 (!) verschiedenen Waffen zur Verfügung, die es den jeweiligen Missionsanforderungen entsprechend einzusetzen gilt. Wie schon im ersten Teil ist vorsichtiges Vorgehen der Schlüssel zum Erfolg. Eine volle Salve aus Ihrer M-16 mag zwar ein befriedigendes Gefühl erzeugen, in der Regel ist aber ein gezielter Schuss aus der 9mm-Pistole mit Schalldämpfer der empfehlenswertere Weg zum Ziel. Fans ausgefallener Kampfmittel dürfen sich außerdem unter anderem auf den Einsatz eines Kampfmessers, eines Flammenwerfers, eines Nachtsichtgewehrs und, man lese und staune, einer Armbrust freuen.



Same procedure as last year

Nach den ersten Informationen zu urteilen wird das Gameplay außer den erwähnten Erweiterungen im Umfang keine wirklich dramatischen Änderungen zum Vorgänger zeigen. *Syphon Filter 2* setzt erneut auf bewährte Stealth-Action a la *Metal Gear Solid*, kombiniert mit Elementen typischer 3D-Action-Adventures – *Tomb Raider* lässt schön grüßen. Gabe Logan schießt, kriecht, rennt, klettert und hangelt sich in bewährter Manier durch hoffentlich genauso abwechslungsreiche Missionen, wie sie den ersten Teil auszeichneten. Der dauernde Vergleich mit dem Vorgänger sollte hier nicht unbedingt als Kritik verstanden werden, immerhin belegte das Original seinerzeit Platz 2 unserer Lesercharts. *Syphon Filter* überzeugte durch flüssiges und spannendes Gameplay, dichte Atmosphäre und eine technisch einwandfreie Spielumgebung (abgesehen von der haarsträubend schlechten deutschsprachigen Vertonung). Mit *Syphon Filter 2* erwartet uns eine in Umfang und Qualität verbesserte Neuauflage des Originals. Apropos verbesserte Qualität: Die Entwickler versprechen weit reichende kosmetische Korrekturen der grafischen Darstellung. So sollen die Waffeneffekte und Explosionen deutlich spektakulärer ausfallen als beim Vorgänger. Außerdem wird an atmosphärischen Spielereien wie sichtbarem kaltem ➤



KUGELHAGEL Ist man auf sich allein gestellt, sollte man sich nie so offen präsentieren.



FREIER FALL Actionreiche Zwischensequenzen sorgen für dichte Atmosphäre im Spiel.

Info DIE DRAHTZIEHER

KOPRODUKTION Bei 989 Studios und Eidetic sitzen die kreativen Köpfe hinter Syphon Filter

Hinter der Entwicklung der *Syphon-Filter*-Serie stecken gleich zwei Studios. Produziert werden die Spionagebenteuer von Sonys Subdivision 989 Studios in Kalifornien. 989 sollte vor allem Fans amerikanischer Sportspiele ein Begriff sein, stehen sie doch für illustre Namen wie die *NFL Game Day*-Serie. Aber auch Spiele wie *Twisted Metal*, *Bust A Groove* oder das enorm erfolgreiche Online-Rollenspiel *EverQuest* für den PC gehen auf ihr Konto. Die Hauptverantwortung für die eigentliche Entwicklung der *Syphon Filter*-Spiele liegt jedoch in den Händen einer kleinen Firma in Oregon; Eidetic Inc. nennen sich die Köpfe hinter Gabe Logan & Co, haben sich bisher ausschließlich der Entwicklung der *Syphon Filter*-Spiele gewidmet und hierbei zweifellos ganze Arbeit geleistet. Mehr Informationen finden Sie im Internet unter:
http://www.989studios.com
http://www.eidetic.com
http://playstation-europe.com

Info ANLEGEN, ZIELEN, SCHIESSEN

Ein guter Geheimagent schießt aus allen Lagen. Selten ist diese alte Weisheit in einem Spiel so gut umgesetzt worden wie bei *Syphon Filter*. Der Nachfolger baut auf dieser Tugend auf und bietet Ihnen erneut verschiedene Zielmodi, um Ihre vielfältigen Gegner ins Visier zu nehmen. Das richtige Zielen in der richtigen Situation trägt entscheidend zum Überleben kniffliger Missionen bei. Außerdem kann es eine Menge Munition sparen. Wir stellen Ihnen im Zusammenhang mit der Ankündigung von *Syphon Filter 2* die vier Zielmodi vor, die Gabe Logan in seinen Abenteuern zur Verfügung stehen. Erfahrenen Agenten aus dem ersten Teil mag es als Gedächtnisauffrischung dienen, Neulingen macht es sicherlich Appetit auf den für März angekündigten Spionagehit.



DRAUFHALTEN Ungezieltes Schießen ist selten ratsam, da es zuviel Munition verschlingt



MANUELL Erlaubt gezielte Kopfschüsse und ist vor allem bei den Stealth-Einsätzen unerlässlich.



ZIELLAUFSCHALTUNG Spart Munition und sorgt für Übersicht in den meisten Standardsituationen.



SCHARFSCHÜTZE Schalten Sie Gegner aus, bevor sie Ihnen gefährlich werden können.



GNADENSCHUSS Der Herr am Boden bereut es wohl, sich mit Gabe Logan angelegt zu haben.



ALLEIN GEGEN ALLE Logan muss sich im zweiten Teil auch gegen die eigenen Leute verteidigen.

➤ Atem und realistischen Licht- und Schatteneffekten in Echtzeit gearbeitet, um diese noch wirkungsvoller zu gestalten als im ersten Teil. Neben der Optik soll auch der Grad der Interaktion mit der Spielumgebung zunehmen. Konnte Logan im ersten Teil schon nach Herzenslust Glas zerschmettern und sich mit Einschusslöchern auf den Wänden verewigen, so erwarten den gestressten Agenten diesmal Nettigkeiten wie halsbrecherische Sprünge auf fahrende Autos. Außerdem soll eine verbesserte Skript-Technologie für mehr Kommunikation zwischen den Charakteren und somit für eine dichtere Atmosphäre im Spiel sorgen.

Packende Zweikämpfe

Der ultimative Test Ihrer Fähigkeiten als Spezialagent erwartet Sie im neuartigen Zwei-Spieler-Modus. Neben den beiden Protagonisten Gabe Logan und Lian Xing können Sie hier unter einer Fülle weiterer Charaktere wählen, die Sie in 20 unterschiedlich gestalteten Arenen gegen einen menschlichen Gegner ins Feld führen können. Über genaue Details zum Spielablauf im Mehrspieler-Modus schweigen sich die Entwickler bisher hartnäckig aus, man darf aber definitiv gespannt sein. Hält *Syphon Filter 2*, was es verspricht, erwartet uns ein weiterer Hit aus dem Hause 989 Studios. Die Fortsetzung wird sicherlich keine spielerische Revolution, dazu ist die Zeitspanne zwischen dem Erscheinen des Originals und dem angekündigten zweiten Teil einfach zu kurz. Aber wen stört das, wenn wir mehr von dem bekommen, was uns bereits bei *Syphon Filter* begeistert hat und dies noch dazu mit einigen viel versprechenden Neuerungen angereichert wird? Sollte man sich dieses Mal dann auch noch ein wenig mehr Mühe bei der deutschen Umsetzung geben, dann dürfte einer 90er-Wertung für *Syphon Filter 2* nichts mehr im Wege stehen.

André Horn

> „Syphon Filter 2 setzt auf die konsequente Weiterentwicklung des bewährten Spielprinzips."



NAHKAMPF Das Messer tötet leise und leistet bei Infiltrationseinsätzen unersetzliche Dienste.



AKROBATIK Agenten sind bei solchen Aktionen leider selten durch ein Seil gesichert.

AN GESPIELT

Mit *Syphon Filter 2* erwartet Sie ein hitverdächtiges neues Spionageabenteuer. Der erste Eindruck lässt auf eine konsequente Weiterentwicklung des bewährten Spielprinzips hoffen. Freuen Sie sich auf zwei spielbare Charaktere und eine Fülle abwechslungsreicher Missionen auf zwei CDs. Besonders gespannt sind wir hier in der Redaktion auf den Mehrspieler-Modus, der hoffentlich für die Extraportion Spielspaß sorgen wird.

Titel	Syphon Filter 2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	20+
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	989 Studios
Entwickler	989/Eidetic
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	März 2000 (USA)

EINSCHÄTZUNG **Super**



DER GRÖSSTE FUHRPARK DER WELT.

Starten Sie die Motoren und sichern Sie sich die Pole Position in der besten Rennsimulation aller Zeiten. Mit mehr als 500 Fahrzeugen von 34 deutschen sowie internationalen Herstellern. Über 20 Strecken inklusive Rallye-Wettbewerb. 60 unterschiedliche Lizenzprüfungen und virtuelle Werkstatt mit endlosen Tuningmöglichkeiten.

„GT2 definiert die Messlatte im Rennspiel-Genre neu...
10 von 10 Punkten." (OPM 02/2000)

PlayStation-Powerline: 01 90/57 85 78 (1,21 DM/Min.)
www.playstation.de/gt2



TBWA FRANKFURT

PlayStation®

IT´S NOT A GAME

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. is a trademark of Sony Corporation. © 1999 Sony Computer Entertainment, Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

SAUG DICH VOLL MIT SÜNDE...

PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

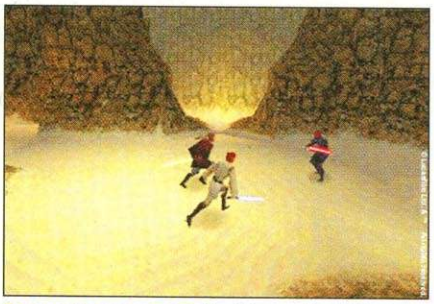

www.playstation.de



DÉJÀ-VU-ERLEBNIS Spielsituationen wie diese hier kennt man aus dem Action-Adventure.



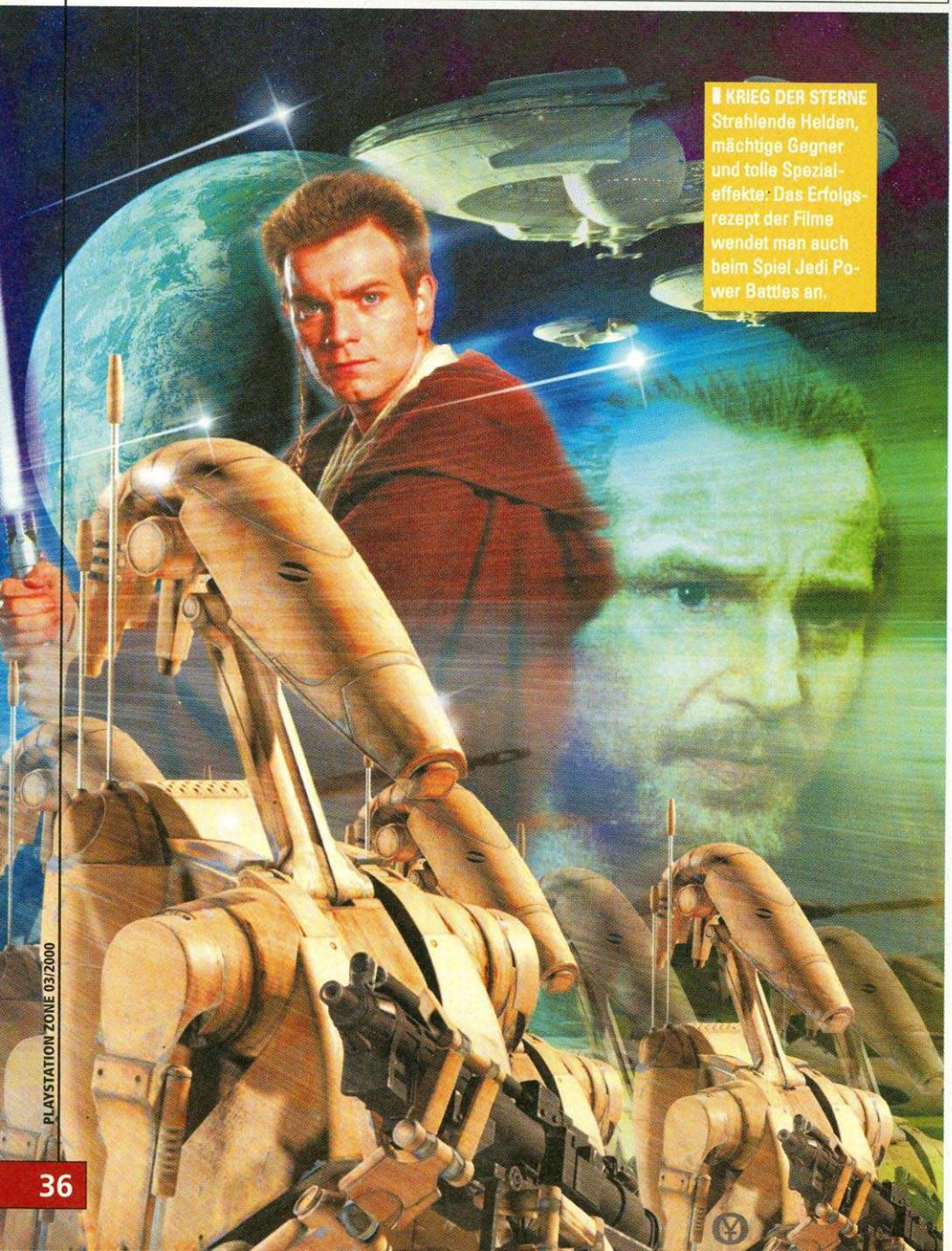
REISE IN DIE VERGANGHEIT Das Gamedesign lehnt sich an alte, interne Klassiker an.



TEAMWORK GEFRAGT Sie können die Schlachten auch zusammen mit einem Partner angehen.

STAR WARS EPISODE I: JEDI POWER BATTLES

Genre: Action **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** LucasArts **Internet:** www.lucasarts.com



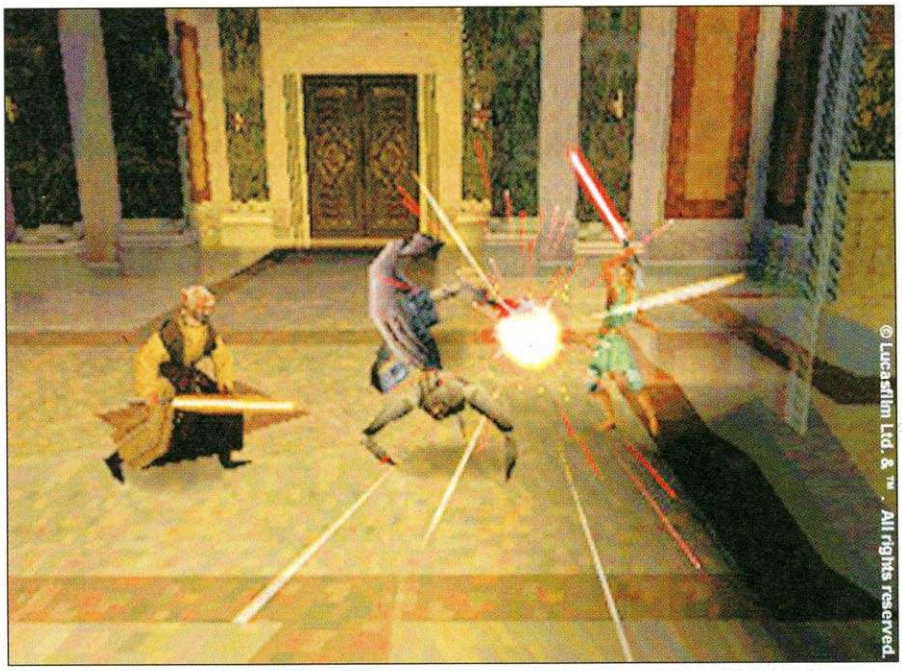
KRIEG DER STERNE Strahlende Helden, mächtige Gegner und tolle Spezialeffekte: Das Erfolgsrezept der Filme wendet man auch beim Spiel Jedi Power Battles an.

Das Action-Adventure zum aktuellen Star-Wars-Film konnte nicht so recht überzeugen, aber LucasArts gibt nicht auf. Mit einem abwechslungsreichen Action-Titel will man die Gunst der Kunden und der Kritiker zurückgewinnen.

Lassen wir zunächst Joel Dreskin, Produkt-Vermarktungsmanager bei Lucas Arts, zu Wort kommen: „*Jedi Power Battles* ist ein schnelles Action-Spiel im Arcade-Stil, das von klassischen LucasArts-Titeln wie *Super Star Wars* inspiriert wurde. Das Spiel wirft den Spieler direkt ins kalte Wasser. Der Schlüssel zum Überleben sind die blitzschnellen Reflexe eines echten Jedis und der versierte Umgang mit dem Lichtschwert." Auf dieser Prämisse basiert der neueste Versuch, authentisches *Star Wars*-Flair mit ansprechendem Gameplay zu vermengen. Zur Konzeptverfeinerung werden zudem zahlreiche Elemente eines reinrassigen Beat 'em Up in das Spiel eingebaut.

Reise durch das Star-Wars-Universum

Die einzelnen Abschnitte, die von der Art der grafischen Darstellung Titeln wie *Tarzan* ähneln, basieren auf authentischen Schauplätzen des *Star Wars Episode I*-Films. Unter anderem müssen Sie sich in ein Kampfschiff der Handelsföderation begeben, die Wüste von Tatooine erforschen, sich durch die gefährlichen Straßen von Theed kämpfen und die Sümpfe von Naboo durchwandern. Zahlreiche Plattformen und Hindernisse stellen dabei Probleme für Sie und Ihre Gegner dar. Lucas-



GLANZLICHT Die Grafik kann sich bereits sehen lassen, speziell die Explosionen und Lichteffekte sind eine wahre Pracht. Die Charaktere hingegen könnten noch das eine oder andere Detail mehr vertragen.

Arts ist ferner um ein interessantes Punkte- und Bonussystem bemüht, das auf zahlreichen Faktoren basieren soll. Für effektive Angriffe und das Lösen von kleineren Rätseln werden Punkte vergeben. Hat man eine gewisse Punktzahl erreicht, wird man unter anderem durch eine Erhöhung der Macht, mehr Lebensenergie und andere feine Dinge belohnt. Zusätzlich hat LucasArts noch zahlreiche Gegenstände (primär Waffen) in den verschiedenen Arealen versteckt. Zum Beispiel warten Bomben, Schutzschilde und Energieblitze auf ihre Entdeckung.

Einzel- und Mehrspieler-Vergnügen

LucasArts will das Spiel sowohl für Einzelspieler als auch für zwei Akteure gleichzeitig interessant machen. Solisten dürften in den ersten paar Stufen keine Probleme bekommen, denn der Schwierigkeitsgrad soll schrittweise und ausgewogen ansteigen. Speziell im letzten Drittel des Spiels wird es dann zwar ziemlich heftig, da Obi-Wan und Co. aber permanent neue Kampftechniken dazulernen können, ist auch hier ein fairer Ausgleich gegeben. Greifen zwei Leute bei den *Jedi Power Battles* zum Pad, wird man schon im ersten Level mit wahren Gegnerhorden konfrontiert. Bei dieser Spielvariante ist effektives Teamwork erforderlich, um eine Chance gegen die feindliche Übermacht zu haben.

„Jedi Power Battles verbindet auf geschickte Weise zwei Genres."

Marco Marzinkowski

Info DER ERSTE VERSUCH

Auch wenn *Jedi Power Battles* mit Action-Elementen angereichert wurde, so überwiegt doch eindeutig der Beat-'em-Up-Anteil des Spiels. Eigentlich sollten bei diesem Gedanken sofort alle Alarmglocken läuten, denn mit *Masters of Teräs Käsi* begab sich LucasArts schon einmal auf dieses Terrain und ist dabei heftig ausgerutscht. Außer einer schicken Optik und der Tatsache, dass man hier mit den klassischen Helden Luke Skywalker, Hans Solo, Leia Organa und Chewbacca kämpfen konnte, hatte der Titel nämlich nicht viel zu bieten.





MACHTLOS Da waren selbst Helden wie Prinzessin Leia und Luke Skywalker ohnmächtig: Das Beat 'em Up Masters of Teräs Käsi war – untypisch für LucasArts – nur biedere Durchschnittsware.

Info JEDIS UNTER SICH

Fünf Charaktere stehèn bei *Jedi Power Battles* zur Auswahl: Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Mace Windu, Plo Koon und Adi Gallia. Die Protagonisten sind allesamt ausgezeichnete Kämpfer und jeder einzelne hat zudem seine ganz individuellen Spezialangriffe, die in den folgenden Duellen von entscheidender Bedeutung sein können. Mace Windu ist zum Beispiel der ausgeglichenste Charakter. Er ist relativ wendig, verfügt über einen durchschnittlichen Energievorrat und kann zudem die Kraft seines Lichtschwertes durch die spezielle Macht, die allen Jedi-Rittern gemein ist, verstärken. Obi-Wan hingegen ist pfeilschnell, wendig und verfügt über sehr viel Lebensenergie. Im Kontrast zu diesen positiven Eigenschaften steht seine begrenzte Möglichkeit, die Macht einzusetzen. Letzteres ist auf seine Jugend und die damit verbundene fehlende Erfahrung zurückzuführen. Ein weiteres Beispiel: Der weibliche Jedi Adi Gallia ist die schnellste Person im Spiel, aber ihre reinen Kampffertigkeiten sind dafür unterdurchschnittlich. Nachdem man sich für einen Jedi entschieden hat, geht es auf in die Schlacht gegen die mächtigsten Droiden, Söldner und Schurken, die die Handels- und Sith-Föderationen aufzubieten haben. Der absolute Höhepunkt und die ultimative Herausforderung wartet dann im zehnten und letzten Levels des Spiels – der Kampf gegen den gefürchteten Darth Maul.


Mace Windu


Obi-Wan Kenobi


Qui-Gon Jinn


Plo Koon


Adi Gallia

DIE FÜNF VON DER JEDISTELLE Den Part einer dieser schillernden Persönlichkeiten können Sie im Spiel übernehmen.

AN GESPIELT

Nach dem durchschnittlichen Action-Adventure hat LucasArts offenbar wieder in die richtige Spur zurück gefunden, denn *Jedi Power Battles* dürfte ein ansprechender Titel mit *Star Wars*-Bonus werden.

Titel	SW Episode I: Jedi Power Battles
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nicht bekannt/nicht bekannt
Levels	10 Schauplätze
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	LucasArts
Entwickler	LucasArts
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./nicht bekannt
Release	April

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

DIE HARD TRILOGY 2

Genre: Action **Spieler:** 1 **Hersteller:** Electronic Arts **Internet:** www.foxinteractive.com

Bruce Willis ist den meisten Fans durch seine Paraderolle als harter Cop John McClane bekannt. In einem fulminanten Action-Cocktail erlebt der Superbulle nun seine Wiederauferstehung auf der PlayStation.



STIRB LANGSAM Der Cop John McClane ist immer zur falschen Zeit am falschen Ort, wo meistens schon Gegner wie der gefährliche Russe Victor auf ihn warten.

Die *Die Hard*-Trilogie (bei uns bekannt als *Stirb langsam*) gehört zu den beliebtesten Filmserien überhaupt. Aus dieser Vorlage ein Spiel zu stricken, ist daher ein geschickter Schachzug, denn der Wiedererkennungswert ist überaus hoch und viele Kunden dürften schon allein wegen des bekannten Namens zugreifen. Neben der schlagkräftigen Lizenz hat *Die Hard Trilogy 2* aber noch viel mehr zu bieten.

Stirb langsam in Las Vegas

Das Spiel konfrontiert John McClane mit einer für ihn typischen Situation: In Las Vegas besucht er seinen alten Freund Kenny Sinclair und möchte danach eigentlich ein paar Tage ausspannen. Doch dazu kommt es nicht, denn schon bald erfährt er von den Machenschaften einer internationalen Terroristenbande, die Las Vegas von der Landkarte verschwinden lassen will. In einer One-Man-Show und ausgestattet mit zwölf Waffen, versucht John, die Katastrophe zu verhindern.

Drei Spiele in einem

Die Hard Trilogy 2 besteht aus gleich drei verschiedenen Spielkonzepten, die eine Gemeinsamkeit aufweisen: Die einzelnen Szenarien werden dreidimensional dargestellt. Neben Abschnitten, in denen Sie McClane aus einer *Tomb Raider*-ähnlichen Ansicht und per Analog-Stick steuern können, bietet man Ihnen auch Rennspieleinlagen (siehe Kasten) und Levels, die vom Design her typischen Lightgun-Shootern ähneln und aus einer Ego-Perspektive gespielt werden. Sollten Sie eine solche Lichtpistole besitzen, sind Sie natürlich klar im Vorteil, obwohl man auch mit einem handelsüblichen Pad diese Stufen bewältigen kann. Wählen können Sie außerdem aus zwei verschiedenen Modi – den Varianten Cinema und Arcade. Im Cinema-Mode wird ständig zwischen den verschiedenen Spielelementen gewechselt und die Story in ansprechenden Zwischensequenzen weitererzählt. Im Arcade-Modus hingegen können Sie sich für ein bestimmtes Element (Action, Shooter oder Rennspiel) entscheiden und dann hintereinander alle dazugehörigen Levels absolvieren. Speziell für Einsteiger, auf welche die ständigen Genrewechsel

„Die Hard Trilogy 2 erfüllt gleich drei Wünsche auf einmal."



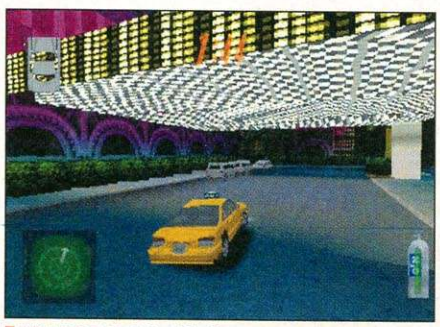
SCHÖNLING? Die Grafik kann sich speziell im Bereich Innenausstattung sehen lassen.



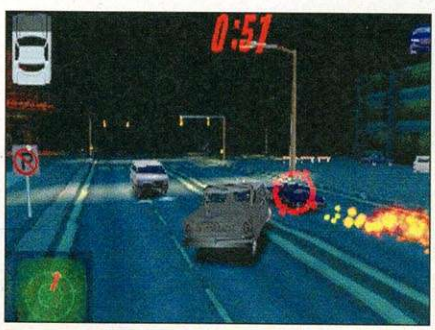
EINZELKÄMPFER McClane ist im Kampf gegen eine feindliche Übermacht auf sich allein gestellt.

DIE STRASSEN VON LAS VEGAS

Neben Action satt bietet *Die Hard Trilogy 2* auch Rennspielelemente. Mit verschiedenen Fahrzeugen (Taxi, Krankenwagen etc.) müssen Sie flüchtige Gangster zur Strecke bringen, Bombenverstecke ausfindig machen oder aber verwundete Personen rechtzeitig finden und sie dann ins nächste Krankenhaus eskortieren. Dabei sollten Sie allerdings vorsichtig sein, denn die Straßen von Las Vegas sind voll gepackt mit friedlichen Passanten, die Sie bei zu halsbrecherischen Fahrten verletzen oder töten können. Besitzer eines Lenkrads können übrigens frohlocken, denn diese Hardware wird vom Programm unterstützt.



YELLOW CAB John McClane muss sich auch hinter den Lenker eines amerikanischenTaxis klemmen.



RAMM' MICH Bei den Rennspielsequenzen sind oftmals bestimmte Fahrzeuge zu rammen.



DIE ZEIT DRÄNGT In einigen Abschnitten ist das Zeitlimit extrem knapp bemessen.



FLAMES OF LOVE? Hier hat McClane seine Feinde in lebende Fackeln verwandelt.



DURCHSCHLAGSKRÄFTIG Insgesamt stehen Ihnen zwölf verschiedene Waffen zur Verfügung.

verwirrend wirken könnten, ist dies eine feine Sache. Besonders interessant dürften übrigens die Levels werden, in denen Sie McClane aus einer Verfolgeransicht kontrollieren. So wird man unter anderem einen Gefängnisausbruch erleben und ein besetztes Nobelhotel stürmen müssen. Zudem will man diesen Teil des Spiels mit komplexen Rätseln und taktischen Elementen anreichern.

Stärken und Schwächen

Die Grafik kann bereits gefallen. Überzeugend sind vor allen Dingen die beeindruckenden Explosionen und die sauber programmierten Transparenzeffekte. An der Intelligenz der Gegner sollte man aber noch feilen, denn bislang sind sie nur besseres Kanonenfutter.

Marco Marzinkowski

AN GESPIELT

Die Hard Trilogy 2 dürfte nicht nur für Besitzer einer Lightgun interessant werden. Alle Spielelemente sind stimmig und ein wahres Freudenfest für Action-Fans. Da zudem der technische Rahmen überzeugen kann, erwartet uns hier wohl ein echtes Topspiel und eine der wenigen guten Filmumsetzungen.

Titel	Die Hard Trilogy 2
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Nicht bekannt
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	25+
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Fox Interactive
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./nicht bekannt
Release	30. März

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

AUTORISIERTER Joysoft POINT

DIE SPIELE-PROFIS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

AUTORISIERTER Joysoft POINT

Möchten Sie als Fachhändler auch zu den "Profis" gehören? Informieren Sie sich jetzt über unsere neuen Vertriebssysteme bei Gregor Herzog: 0221/94 86 10 21

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

Die autorisierten JOYSOFT POINTs in Ihrer Nähe

DOWNTOWN
Bücher Walther GbR
Schneebergerstrasse 19
08280 **Aue**
☎03771/2 35 20

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Alle Angaben ohne Gewähr.

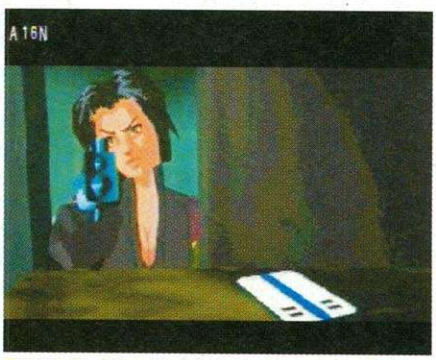


FURCHTLOSES TRIO Mit dieser Spezialeinheit erforschen Sie die düsteren Welten.

FEAR EFFECT

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

Sie ist mindestens so clever und attraktiv wie Lara Croft und schleicht lautloser als Solid Snake durch feindverseuchte Gebäudekomplexe: Die Rede ist von Hana Tsu-Vachel, der Hauptdarstellerin im neuesten Action-Adventure-Epos von Eidos.



FILMREIF Die zahlreichen Cut-Szenen des Spiels werden in der Spielegrafik dargestellt, was zu einer größeren Harmonie des Spieleablaufs führt.

Eigentlich hat sich die drei Personen starke Spezialeinheit um die attraktive Agentin Hana aufgemacht, um die unter mysteriösen Umständen verschwundene Tochter eines mächtigen Geschäftsmanns im Shan Xi-Protektorat des 21. Jahrhunderts ausfindig zu machen. Als das Team jedoch tiefer in das futuristische Chaos der Metropole eintaucht, wird schnell deutlich, das Shan Xi im wahrsten Sinne des Wortes das Tor zur Hölle darstellt. Der „König der Hölle" hat sich den chinesischen Moloch als Basis seiner verheerenden Invasion des Bösen ausgesucht. In der Rolle der drei Agenten ist es Ihre Aufgabe, das drohende Höllenferno zu stoppen und die grausigen Geheimnisse um das verschwundene Mädchen aufzudecken.

Aufregende Angstzustände

Schon kurz nach dem Start des Abenteuers auf dem Dach eines Wolkenkratzers fallen bezüglich Gameplay und Perspektive Ähnlichkeiten zu bekannten Genrevertretern auf. So wechselt die Perspektive beim Schleichen durch den riesigen Gebäudekomplex wie bei der *Resident Evil*-Serie ständig, jedoch sorgen rasante Kamerafahrten (*Dino Crisis* lässt grüßen) zusammen mit den harmonisch in Spielegrafik präsentierten Cut-Szenen für eine packende Filmatmosphäre. Ein innovatives Element stellt die Anzeige des Angstzustandes (daher der Titel) dar. Verspürt Hanna mehr Furcht, wechselt die Anzeige in den roten Bereich - als Folge haben gegnerische Treffer eine höhere Wirkung. Erledigt die Agentin ihrerseits lautlos die fiesen Feinde, wechselt die Anzeige wieder in den normalen Status. Während Sie am Anfang durch die im besten *Blade Runner*-Stil gehaltenen Umgebungen schleichen, Gegner ausschalten, Gegenstände sammeln und typische Schalterrätsel mit Grips und Geschick lösen, schlüpfen Sie später in die Rolle der anderen beiden Kameraden. Dabei bilden die Fähigkeiten des furchtlosen Trios den Schlüssel zum Erfolg. Während der Haudegen Glas sich seine Söldnerausbildung zu Nutze macht, infiltriert Hanna lautlos die Gebäude. Deke dagegen greift auf seine Erfahrung mit Sprengstoff zurück.

Technisch tadelloser Thriller

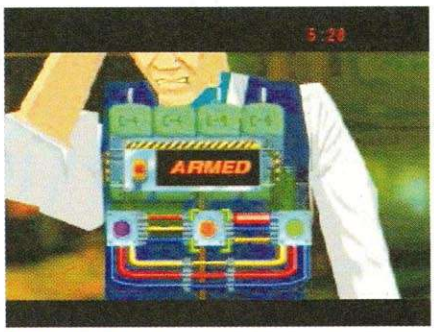
Wenn man einmal in die geniale futuristische Endzeit-Atmosphäre des potenziellen Highlights eingetaucht ist und die zahlreichen Details wie aufsteigende Rauchschwaden, stimmungsvolle Lichteffekte oder rotierende Ventilatoren gesehen hat, wird klar, warum das Spiel auf vier CDs ausgeliefert wird. Zusammen mit der packenden Musikuntermalung wird Action-Adventure-Fans ein eindrucksvoll präsentierter „Spielfilm" geboten, der aufgrund harmonisch eingebetteter Film-Sequenzen und Gameplay-Innovationen wie der



FUNDSACHE Neben nützlicher Munition hinterlassen erledigte Gegner auch wichtige Gegenstände wie diesen Schlüssel.



SCHLEICHEN STATT SCHIESSEN Um mit den fiesen Schergen fertig zu werden, nutzt die Protagonistin geschickt das Überraschungsmoment aus.



NERVENKITZEL Wenn Sie bei der tickenden Zeitbombe die falschen Kabel kappen, wird ihr Kumpan nicht nur vor Wut in die Luft gehen.



HIGH NOON Rasante Kamerafahrten machen selbst einfache Schusswechsel mit den üblen Schurken zu einem filmreifen Erlebnis.

Angstanzeige die Konkurrenz hinter sich lassen könnte. Die aufwendig in Szene gesetzten Backgrounds sind wie in Resident Evil vorberechnet, die Charaktere agieren bei Fear Effect jedoch harmonischer mit dem Umfeld. Lediglich die unpräzise Analog-Steuerung und die aufgrund der ständig wechselnden Kameraeinstellungen leider schon üblichen Steuerungsprobleme fallen (derzeit) negativ ins Auge. Zum Deutschland-Release im März werden die Charaktere ihre Dialoge in deutscher Sprache führen, auch die Bildschirmtexte werden eingedeutscht sein.

Jens Quentin

AN GESPIELT

Fear Effect ist ein beeindruckend präsentierter Endzeit-Thriller mit innovativen Gameplay-Ideen, einer packenden Story und drei spielbaren Charakteren. Lara Croft, Solid Snake sowie das S.T.A.R.S-Team sollten sich warm anziehen, denn Hana und ihre Kameraden könnten neue Maßstäbe im Action-Adventure-Genre setzen.

Titel	Fear Effect
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	6 Areale
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Eidos
Entwickler	Kronos
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./ dt. Texte, dt. Sprache
Release	März 2000

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**



AB 19. 1. 2000

ACE COMBAT 3
electrosphere

MIT GROSSER GEWINNSPIELAKTION

READY FOR TAKE-OFF MIT ÜBER 16 VERSCHIEDENEN JETS. IHRE MISSION: AUSSCHALTUNG DER TERRORISTENSTELLUNGEN IN SEKTOR 81. JP 12 BEREIT FÜR LUFTBETANKUNG AUF NNW. AKTIVIEREN SIE PLASMA-TORPEDOS. FEINDLICHE TORNADOS AUF SSO. GOOD LUCK. OVER AND OUT.

IM LUFTKAMPF HILFT NUR FLUGERFAHRUNG ODER DER SCHLEUDERSITZ. DESHALB VERLOST PLAYSTATION EINEN ÜBERSCHALLFLUG MIT EINER MIG 29. BEVOR SIE JEDOCH DEN STEUERKNÜPPEL SELBER IN DIE HAND NEHMEN, ERWARTET SIE EIN EXKLUSIVES DREITÄGIGES TRAININGSPROGRAMM IN MOSKAU. GEWINNFRAGE: WIE VIELE JETS STEHEN IM ACE COMBAT 3 HANGAR?

AN SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, LYONER STR. 26, 60528 FRANKFURT

NAME _____
ADRESSE _____
E-MAIL _____
ANTWORT _____

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von SCED sind nicht teilnahmeberechtigt. Einlösung des Gewinns nur durch gesundheitlich geeignete Personen (ärztliches Attest erforderlich) über 18 Jahren. Einsendeschluss ist der 15. 3. 2000.

△○×□

PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/57 85 78 (1,21 DM/MIN.)
WWW.PLAYSTATION.DE/ACECOMBAT3

PlayStation®

IT´S NOT A GAME

namco

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Offizieller Sponsor der UEFA Europameisterschaft. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. ACE COMBAT ™ 3 ELECTROSPHERE © 1999 Namco Ltd., all rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd. Published by Sony Computer Entertainment Europe

MEDIEVIL 2

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

Das Action-Adventure mit dem Humor der Marke „Extra schwarz" soll bald in die zweite Runde gehen. Der Titel wird von den SCEE Studios in Cambridge entwickelt und bietet als Hauptcharakter erneut den Skelettritter Dan Fortesque.

Machen wir einen kleinen Schwenk zurück zum ersten Teil. Der finstere Magier Zarok wollte das legendäre Land Gallowmere erobern und erweckte zur Erfüllung seines finsteren Plans eine Armee von Toten zum Leben. Dummerweise befand sich unter den lebenden Leichen auch sein Erzfeind Sir Dan Fortesque, den Zarok einst im Kampf tötete. Nach einer langen, harten Schlacht konnte Dan den Bösewicht in seinem eigenen Schloss dann ein für alle Mal besiegen. Diese Gefahr war somit beseitigt, aber da gab es ja noch Zaroks Buch der schwarzen Magie ...

Zurück von den Toten

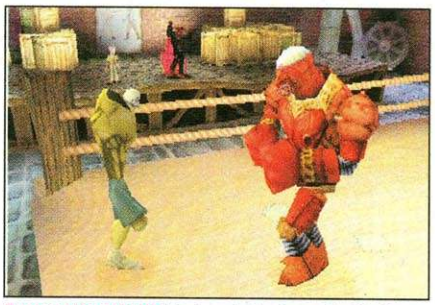
Genau 500 Jahre später entdeckt der machtgierige Lord Palethorn (seines Zeichens Krimineller, böser Zauberer und Möchtegern-VIP) nämlich einige Seiten aus diesem Buch. Ihm wird sofort klar, welche Macht er damit besitzt. Diese will er nutzen, um von London aus die Welt zu erobern. Nun folgt eine Duplizität der Ereignisse: Palethorn ruft zum Erreichen seiner Ziele ebenfalls die Toten zurück ins Leben und – wie sein Vorgänger Zarok – somit auch Dan Fortesque. Zudem manifestiert sich ein weiteres Problem: Da Palethorn nicht im Besitz des kompletten Buches ist, hat er nicht die erhoffte Kontrolle über die lebenden Toten, sprich, sie geben sich widerspenstiger als erwartet. Sowohl Dan als auch Palethorn begeben sich daher fieberhaft auf die Suche nach den fehlenden Seiten. Sollte Palethorn sie zuerst finden, droht der Untergang der Menschheit – die Zeit drängt also.

Überraschende Feinde

Sie übernehmen bei *MediEvil 2* natürlich den Part von Sir Dan und geleiten ihn mit dem Analog-Stick durch insgesamt 17 mittelalterliche 3D-Landschaften. Durch zahlreiche Kameraschwenks wird dabei eine filmreife Atmosphäre erzeugt, im Sinne einer besseren Übersichtlichkeit kann man zudem Justierungen vornehmen. Der Kampf gegen die Schergen von Palethorn wird dabei ein wesentliches Spielelement darstellen. Zur Bekämpfung der zahlreichen Feinde (fette Frauen mit Rauschebart, ungeschickte Zombies oder Mumien) werden Ihnen zahlreiche Waffen zur Verfügung stehen, die man wohl wie beim Vorgänger durch die Select-Taste auswählen kann. Neben dem traditionellen Langschwert werden Sie eine mächtige Armbrust, eine imposante Axt und eine Gatling-Gun einsetzen können. Zu früh als gewonnen abhaken sollte man einen Kampf übrigens nicht. Ein kleines Beispiel: Nachdem wir einen riesigen Skelettsaurier besiegt hatten und eigentlich mit der Suche nach dem Buch der Magie weitermachen wollten, erwachte dieses Wesen zu neuem Leben, verwandelte sich in einen Flugdinosaurer und griff uns erneut an. Rätsel vom Kaliber „Wo finde ich Rune A, damit Tor B aufgeht?" hat man ebenfalls eingestreut, wobei man im Dialog mit den, laut Programmier-Aussagen, absolut glaubwürdigen Charakteren, die man während seiner Exkursionen trifft, den einen oder anderen Tipp bekommen kann. Unter anderem wird man auf einen exzentrischen Professor und eine schöne, einbalsamierte, ägyptische Prinzessin treffen. Dan selbst, der ja normalerweise die Gestalt eines Skeletts hat, wird man darüber hinaus in verschiedenen Formen erleben, die für noch mehr Abwechslung sorgen sollen. Er mutiert im Verlauf des Spiels zu DanHand, Dankenstein und zu einem Skelettritter ohne Kopf. Interessanterweise wird auch die Romantik nicht zu kurz kommen, denn bereits im dritten Level, der im Umfeld von Kensington abläuft, verliebt sich Dan.



ABGEFAHREN Ein skelettöser, untoter Ritter und ähnlich merkwürdige Kreaturen stehen im Mittelpunkt von MediEvil 2.



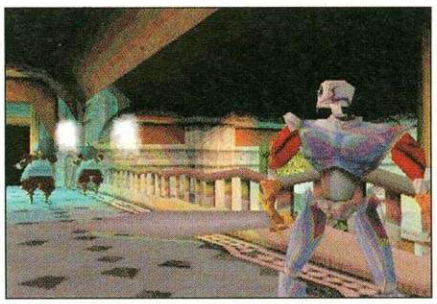
BOX CHAMPIONS Zu den Aufgaben, die Sir Dan bewältigen muss, gehört auch dieser Boxkampf.



MEDIEVIL RAIDER Während des Spiels müssen Sie auch diese ägyptische Gruft erforschen.



HARTER BROCKEN Mächtige Feinde wie dieser Skelett-Dinosaurier müssen besiegt werden.



2:1 Hier wollen gleich zwei Zombies Sir Dan Fortesque an die skelettöse Wäsche.

Optimismus

Das SCEE-Studio Cambridge ist sehr optimistisch, was die Güte von *MediEvil 2* betrifft. Simon Gardner, der Leiter des Studios, hierzu: „Wir sind auf unsere Produktionsstätte sehr stolz. Wir haben, so glaube ich, eine hohe Detailstufe, eine tolle Optik und eine Spieltiefe erreicht, mit der kaum ein Spiel mithalten kann." Fürwahr markige Worte, aber wenn man nach den ersten Eindrücken von *MediEvil 2* geht, dann haben sie durchaus ihre Berechtigung. Die Story ist herrlich makaber und abgedreht und der technische Rahmen zeigt sich zwar lediglich detailverbessert, was jedoch keine Kritik sein soll, denn bereits das erste Abenteuer des Ritters Dan Fortesque war ein grafischer Leckerbissen.

Marco Marzinkowski

AN GESPIELT

Abgefahren, mit vielen witzigen Ideen angereichert, spielerisch gehaltvoll und technisch eine Klasse für sich. *MediEvil 2* wird das Segment der Action-Adventures beim Release im Frühjahr gehörig aufmischen.

Titel	MediEvil 2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Nicht bekannt
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	17 Levels
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	SCEE
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./nicht bekannt
Release	Frühjahr

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

Playstation Playstation 2

Finanzierung 12 x 27.-**



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

Finanzierung möglich ! ab 04.03.2000



Playstation 2 jpn	a.A
8Meg Memory Card	a.A
Dual Shock Contr.	a.A
PS 2 Ständer	a.A







Resident Evil: Gun Survivor
Der Megashooter jetzt mit Lightgun Unterstützung ab 9-1.95

Ace Combat 3	94.95
Autobahn Raser 2	82.95
Die Hard Triology 2	**85.95**
Dune 2000	85.95
Ehrgeiz	82.95
Fear Effect	**94.95**
Medal of Honor	94.95
Messiah	84.95
Railroad Tycoon	82.95
R. Evil Gun Survivor !!	**94.95**
R. Evil Gun Surv. incl Gun	**114.95**
Saboteur	99.95
Spec Ops	85.95
Urban Chaos	91.95
Twisted Metal 3	82.95
You dont know Jack	91.95

Shock Gun DS-7000 (Shock Gun + Pedale)
Produkt des Monats Play. Zone 9/99 49.95

Multi Tap 39.95

Scorpion Gun 29.95

Action Pro L.G. 69.95

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

Multi-Stealth Umbau
Multinorm-Stealth Chip* Einbau 39.95

Amorines Projekt Swarm US	**129.95**
Army Men Sarges Hero US	129.95
Die Hard Triology 2 US	129.95
ECW: Hardcore Revolution	**129.95**
Grandia US	119.95
Intern Track + Field 2 US	**129.95**
Iron Soldiers US	129.95
Jackie Chan US	129.95
Nightmare Creatures 2	**129.95**
Parasite Eve US	129.95
Parasite Eve 2 Jpn	**149.95**
Saga Frontier 2 US	**129.95**
Spec Ops US	129.95
Star Ocean 2 US	129.95
Suikoden 2 US	129.95
Tron Bonne US	**119.95**
Vandal Hearts 2 US	119.95

IMPORT NEWS

Racing Wheel mit Rumble Funktion 79.95

Orig. Game Hunter
Der G.Hunter ermöglicht Ihnen das Abspielen von Import und Backup Spielen ohne Chip einlöten Inklusive komplettem Cheatmodul. 29.95
Neue Version mit größerem Speicher.....39,95 DM

Standard Joypad	9.95
Dual Shock Color Joypad	**19.95**
Sony Dual Shock Pad	39.95
PSX MP3 Player (NEU)	**129.95**
1Meg Memory Card	9.95
4Meg Uncompressed MC	29.95
8Meg Memory Card	**24.95**
Pelican Virtua Gunl	**79.95**
PSX Ersatzlaufwerk !!!!	**99.95**
PSX Color Gehäuse	29.95
Multinorm Stealth Steckmodul 9002	**49.95**
Gamebuster Deluxe	89.95
Remote Station	**39.95**
Xploder FX	89.95
Multinorm Stealth Chip	39.95

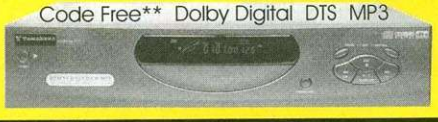
19.95

Game-Hunter 9002
1Memory Card + Cheat Catridge. incl. Einbau Mod Chip+ CD. 59.95

Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbed. die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden * für US & Jpn Spiele. ** eff. Jahreszins 11.9 %

Yamakawa DVD/MP3 DVD VIDEO

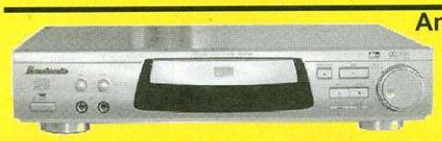
Audiovision 1/00 Testfazit: Hoher Funktionsumfang zum niedrigen Preis. **ZUGREIFEN !!!**



Code Free** Dolby Digital DTS MP3

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

Amoisonic DVD/MP3, 5.1 DTS



Spitzen DVD Player mit integriertem Dolby Digital Decoder, natürlich Code Free + Macrovision Off. Spielt alle Ländercode's, MP3, CDR + CDRW's.
Code Free
Macrov. Off
5.1 Decoder
6-49.95

Mo.-Fr.: 10.00-13.00 +14.00-19.00 Uhr.
Samstags: 10.00-14.00 Uhr
Internet: www.mlcgmbh.de
02845-98330
Fax: 02845-983323 oder 983315

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

F1 2000

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

Electronic Arts, seit jeher Garant für Rennspiel-Klasse, steckt sich mit F1 2000 höchste Ziele in puncto Realismus und Fahrspaß. Nicht zuletzt dank offizieller FOA-Lizenz scheint der Plan aufzugehen.



HIMMELHOCH Auf Realismus wurde großer Wert gelegt, wie die detaillierten Wolken beweisen.



GRÜNE BREMSE Fahrfehler führen oft auf den Grasstreifen, wo Sie kostbare Zeit verlieren.



KOPF AN KOPF Diverse Kameraperspektiven bieten Ihnen einen umfassenden Rennüberblick.

Lange vor dem Startschuss der diesjährigen Formel 1 am 12. März in Melbourne, Australien, wird in den Entwicklerstudios von Electronic Arts bereits fieberhaft am brandaktuellen Spiel zur kommenden Rennsaison getüftelt. Mit der offiziellen FOA-Lizenz (Formula One Administration) in der Tasche ist man bei EA bestrebt, das Genre Rennsimulation neu zu definieren, zumindest was Realismus, Detailreichtum und Spielspaß angeht. Und nach allem, was bisher von *F1 2000* zu sehen ist, scheint dieses hoch gesteckte Ziel durchaus im Bereich des Möglichen zu liegen. Das beginnt damit, dass natürlich alle Wagen, Teams (inklusive Jaguar) und Fahrer der aktuellen Saison im Spiel enthalten sind. Auch sämtliche 17 Formel-1-Pisten (inklusive der neuen USA-Strecke) wurden ins Spiel integriert. Dass die Routen dabei bis zum letzten Meter aus der Wirklichkeit übertragen werden und auch die Fahrphysik der virtuellen Boliden der der echten in nichts nachsteht, ist bei Electronic Arts fast schon selbstverständlich. Neu – und dem angestrebten Realismus durchaus förderlich – ist hingegen, dass selbst auf sonst oft vernachlässigte Hintergrunddetails höchster Wert gelegt und äußerste Sorgfalt verwandt wird: Im fertigen Titel werden Ihnen eigens animierte Zuschauer zujubeln, über Ihren Helmfunk erleben Sie originalgetreue Gespräche mit und wenn sich das Wetter ändert, gerät der Himmel zum echten Naturschauspiel. Lassen Sie sich davon aber bloß nicht ablenken, denn auch der einstellbare Schwierigkeitsgrad der simulierten Rennmeisterschaft ist im Profi-Modus fast so anspruchsvoll wie bei der wirklichen Formel 1. Die Künstliche Intelligenz sorgt zudem für ernst zu nehmende Gegner mit aggressivem Fahrstil, was Ihren Weg zum Sieg durchaus zu einer längerfristigen Herausforderung machen kann. Einmal als Erster durchs Ziel gekommen, dürfen Sie sich dafür zurücklehnen und Ihren Triumph im Replay-Modus immer wieder genießen. Die Memory-Card soll in der Endversion sogar bis zu 30 Sekunden Ihres Lieblingsrennens speichern können, womit Sie alles Nötige in der Hand haben, um Ihre weniger erfolgreichen Freunde und Bekannten zu ärgern. Auch ein Zweispielermodus für Kopf-an-Kopf-Rennen ist fest eingeplant. Bisher jedenfalls sieht bei *F1 2000* alles danach aus, als könne Electronic Arts mit dem neuen Titel an die Pole-Position der Rennsimulationen fahren. Man darf wirklich gespannt sein.

Matthias Glaser



RUNDUM-GENUSS Die vorliegende FOA-Lizenz sorgt dafür, dass die Boliden sich so hervorragend echt fahren, wie sie aussehen.

AN GESPIELT

Was bisher von *F1 2000* zu sehen ist, übertrifft alle Erwartungen. Dank offizieller Lizenz ist eine extrem realistische Fahrphysik zu erwarten und die Auswahl an Fahrzeugen und Strecken entspricht 1:1 der Wirklichkeit. Zusätzlich hat man sich auf die Streckenhintergründe und Wetterstimmungen konzentriert, was optisch einen außergewöhnlich guten Eindruck macht und dem Spiel genau die Portion Authentizität verleiht, die den fertigen Titel von der Konkurrenz abheben könnte.

Titel	F1 2000
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	17 Strecken
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	30. März

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Genre: Rennspiel **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Ubi Soft **Internet:** www.ubisoft.de

Ende März erlebt die 99er Formel-1-Saison ihre Wiedergeburt auf der PlayStation. Dank offizieller FIA-Lizenz können Sie sich beim *F1 Racing Championship* von Ubi Soft auf Realismus in höchster Qualität gefasst machen.



TUNNELBLICK Auf überdachten Pistenabschnitten setzen Deckenlampen schöne Lichteffekte.

Offizielle Lizenz und Realismus, das bedeutet im Klartext: Alle elf echten Formel-1-Teams inklusive der Fahrer und Newcomer sind im Spiel enthalten. Jeden der 22 Boliden der vergangenen Saison können Sie ausprobieren und tunen, ganz wie es Ihnen beliebt, wobei die Fahrphysik keine Wünsche offen lässt. Auch die 16 Parcours der echten Formel 1 – inklusive der neuen Malaysia-Strecke – stehen Ihnen im Rennverlauf auf dem Bildschirm zur Verfügung. Bis zur letzten Bodenwelle und Haarnadelkurve wurden die Hochleistungspisten kopiert. Selbst der Original-Motorsound jedes einzelnen Wagens wurde eigens in verschiedenen Fahrsituationen aufgenommen und umgesetzt, um im Spiel auch akustische Realität zu schaffen. Und beim Boxenstopp werden Sie von Ihrer eigenen 3D-animierten Renncrew betreut, die sich – je nach gewähltem Fahrerlager 0– in der entsprechenden Teamfarbe präsentiert. Klingt das nach einem Haufen Spaß mit Echtheitsanspruch? Das ist es auch! Die Illusion der Wirklichkeit ist insgesamt so gut gelungen, dass man richtig eintaucht in die Welt der Formel 1. Nach wenigen Runden hinterm Steuer fühlen Sie sich im Cockpit so wohl, dass die Realität von Fernsehschirm und Controller zur Nebensache, und der Rennsieg zur Hauptsache wird. Die Übung, die es dafür braucht, können Sie sich im enthaltenen Schulmodus erfahren, auch drei leichtere Schwierigkeitsgrade bietet das Spiel, darunter einen Arcade-Modus mit Checkpoints und ein Amateur-Championship.



TOTAL REAL Rennatmosphäre wie in Wirklichkeit ist auch im Spiel oberstes Gebot, denn die Entwickler nutzten, dank Lizenz, echte Formel-1-Ausscheidungen für ihre gelungene Umsetzung.



BLITZENDES BLAU Die Wagen im Spiel sehen dank Lizenzen so echt aus, wie sie sich fahren.



FAHRERLEBNIS Die Cockpit-Optik lässt Sie „wirklich" mit Schumi und Co. den Platz tauschen.

Richtig zur Sache geht es dann in den drei anspruchsvollen Simulationsmodi Einzelrennen, Zeitfahren und Meisterschaft, wobei Sie in letzterer die ganze Formel-1-Saison absolut echt durchleben können. Leider war der vorgesehene Split-Screen-Modus für zwei Spieler in der Vorab-Version noch nicht enthalten, dürfte aber im fertigen Spiel noch einmal gewaltig den Spaßfaktor erhöhen, wenn Sie z.B. als Schumacher Ihren Bekannten „Häkkinen" in seine wohlverdienten Schranken verweisen. Schnallen Sie sich an. Möge der Bessere gewinnen!

Matthias Glaser

AN GESPIELT

F1 Racing Championship von Ubi Soft verspricht, ein erstklassiger Renntitel für die PlayStation zu werden. Die offizielle Lizenz schafft die Voraussetzung für größtmöglichen Realismus, und die Entwickler nutzen diesen Vorteil umfassend aus. Der dadurch recht hohe Schwierigkeitsgrad wird durch leichtere Übungs- und Amateurmodi wieder wett gemacht, und der angekündigte Zweispielermodus verspricht zusätzlichen Spielspaß für weit mehr als nur eine Rennsaison.

Titel	F1 Racing Championship
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Nicht bekannt
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	16 Strecken
Preis	ca. DM 90
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Video Games
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Sprache, engl. Texte
Release	Ende März

EINSCHÄTZUNG **Sehr gut**

SPIDERMAN

Genre: Action-Adventure **Spieler:** 1 **Hersteller:** Activision **Internet:** www.activision.com

MDK, Apocalypse, Tony Hawk's Skateboarding – drei tolle Spiele, ein Entwicklungsteam (Neversoft). Aktuell basteln die Jungs an einem Spiderman-Spiel für die PlayStation. Die Chancen für einen Hit stehen also gut, zumal diese Version des Action-Adventures bereits einen überzeugenden Eindruck macht.



Sie steuern bei *Spiderman* den Titelhelden, der eigentlich Peter Parker heißt und bei einem wissenschaftlichen Experiment die Fähigkeiten einer Spinne „geerbt" hat. Nachdem ein Einbrecher, den er hätte stoppen können, seinen Onkel Ben umbrachte, entwickelte er einen extrem stark ausgeprägten Gerechtigkeitssinn und beschloss, fortan das organisierte Verbrechen zu bekämpfen. Um seine Identität zu schützen, nähte er sich ein schickes blau-rotes Kostüm und entwickelte eine spezielle Netzflüssigkeit, die er aus Düsen, die am Handgelenk seines Spiderman-Outfits angebracht sind, abschießen kann. Dieses Material erfüllt eine Doppelfunktion – zum einen kann er sich damit an Häusern und Wolkenkratzern entlangschwingen (im Spiel drückt man hierzu die R1-Taste), zum anderen mögliche Gegner damit einwickeln (Dreieck), wodurch diese kurzzeitig in ihrer Bewegungsfähigkeit eingeschränkt sind. Apropos Gegner: Im ambitionierten Action-Adventure, welches im dreidimensional dargestellten Umfeld von New York spielt, treffen Sie nicht nur auf handelsübliche Feinde wie etwa Bankräuber oder Terroristen, sondern auch auf zahlreiche Superschurken, die Fans der Marvel-Comic-Vorlage bestens bekannt sein dürften: so etwa auf den mächtigen Skorpion oder das bärenstarke Rhino. Dank der präzisen Analogsteuerung macht der Kampf gegen diese Wesen richtig Laune, zumal die Entwickler alle Fähigkeiten des bei uns als „Die Spinne" bekannten Superhelden geschickt integriert haben. Wenn Gefahr im Verzug ist, reagiert etwa der Spinnensinn von Peter, was durch ein leuchtendes Spinnenzeichen über seinem Kopf symbolisiert wird. Seine übermenschliche Stärke hingegen kann mit Tritten (Rechteck) oder Schlägen (Kreis) eingesetzt werden. Eine besondere Bedeutung kommt ferner dem Krabbeln zu. Sobald Sie auf eine Wand, Mauer etc. springen, bleiben Sie daran kleben und können so z. B. zur Decke hochklettern. Da die meisten Feinde Sie dort nicht erspähen können, bietet sich diese Taktik perfekt für einen Überraschungsangriff an. Garniert werden die zahlreichen Kämpfe mit etlichen Geschicklichkeits- und Knobeleinlagen. Unter anderem müssen Sie eine Bombe unter Zeitdruck entschärfen oder aber einige Geiseln befreien. Als technisches Gerippe verwendet Neversoft übrigens dieselbe Engine, die bereits bei *Tony Hawk's Skateboarding* zum Einsatz kam. Obwohl man sich noch in einem frühen Entwicklungsstadium befindet, macht die Grafik bereits einen anständigen Eindruck. Speziell die Animationen von Spiderman wirken überzeugend und sorgen bei Fans (wie mir) für Begeisterung.

Marco Marzinkowski



DIE GRÜNE GEFAHR Der Skorpion attackiert hier den Verleger Jonah Jameson.



ALLES DRIN Die zahlreichen Fähigkeiten der Spinne wurden allesamt in das Spiel integriert.



KONTRAHENTEN Das mächtige Rhino ist ein weiterer Superschurke, der besiegt werden muss..



UNTERIRDISCH Spiderman muss sich auch in die Kanalisation von New York begeben.



DER ANFANG In dem Comic „Amazing Fantasy 15" hatte Spiderman seinen ersten Auftritt.

AN GESPIELT

Abwechslungsreiche Levels, authentische Fähigkeiten und Gegner sowie eine solide Technik – *Spiderman* bietet alle Zutaten, um Freunde der Marvel-Comic-Serie glücklich zu machen. Selbst für Spieler, die mit dem Helden von der arachnoiden Gestalt nichts anfangen können, dürfte dieser Titel hochgradig interessant werden.

Titel	Spiderman
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Nicht bekannt
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Activision
Entwickler	Neversoft
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./nicht bekannt
Release	Juni

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

[Über unsere Preise diskutieren wir nicht.]





PlayStation

89,90 DM

BUNDESLIGA MANAGER 2000
Lieber besser selber managen.

PlayStation

89,90 DM

DUNE 2000
Der Echtzeithammer für die Playstation

Die Preisklatsche. Bei allen MMI-Fachhändlern.

• **10178 Berlin** Pfannstiel's Logibyte GmbH Dircksenstraße 35 030-39603676 • **12163 Berlin** Pfannstiel's Logibyte GmbH Schloßstraße 113 030-79702700 • **13051 Berlin** Pfannstiel's Logibyte GmbH Prerower Platz 1 030-96201721 • **20357 Hamburg** Spiele-Netzwerk Internetcafe Kleiner Schäferkamp 24 040-45038210 • **21335 Lüneburg** Gamestore Untere Schrangenstr. 16 04131-732833 • **26122 Oldenburg** Game-Shop-LKP GmbH Staulinie 16/17 0441-12622 • **26789 Leer** Game-Shop-LKP GmbH Ostersteg 9 0491-9279945 • **27749 Delmenhorst** LAP Computer- & Videospiele Cramerstr. 5 04221-120845 • **28195 Bremen** LAP Computer- & Videospiele Faulenstr. 67 0421-167393 • **33034 Brakel** Xanadu (Laden) Nieheimer Str. 9 05272-355174 • **33098 Paderborn** Multimedia Soft Marienstr. 19 05251-296505 • **33102 Paderborn** Xanadu (Laden+Versand) Neuhäuser Str. 17 05251-280616 • **34117 Kassel** Funtronixx Freiheit 14 0561-7393801 • **34497 Korbach** Althoff Computerspiele Lengefelder Str. 15 05631-913191 • **37115 Duderstadt** Otto Computer Hinterstraße 1 05527-98950 • **41460 Neuss** ConnAction Klarissenstr. 15 02131-275751 • **41539 Dormagen** Multimedia Soft Kölner Str. 122 02133-214712 • **45468 Mühlheim a.d.R.** Flying Arts Hans-Böckler-Platz 10 0208-384362 • **47051 Duisburg** Tripel S Sonnenwall 30 0203-24051 • **49808 Lingen** Virus Game Shop Poststraße 16 0591-9152961 • **52066 Aachen** Software Corner Goerdeler Straße 38 0241-533131 • **52349 Düren** MultiMedia Soft Josef Schregel Str. 50 02421-28100 • **53111 Bonn** JOYSTIX Oxfordstr. 20-22 0228-650095 • **53879 Euskirchen** JOYSTIX Berliner Str. 6 02251-770500 • **58332 Schwelm** MultiMedia Soft Schwelm Hauptstraße 151 02336-819600 • **60388 Frankfurt** Ultimate Games Hessen-Center 06109-369300 • **63263 Neu Isenburg** Ultimate Games Isenburg Zentrum-Shop West 06102-770197 • **65929 Frankfurt** Gamestore Königsteiner Str. 29 069-30851067 • **67547 Worms** mediactive Siegfriedstr. 44 (Busbhf.) 06241-417130 • **70771 Leinf.-Echterdingen** RG-Software & Computer Stangenstr. 8 0711-9905372 • **71229 Leonberg** TopCom Karlstraße 27 07152-73547 • **84307 Eggenfelden** MultiMedia Seizew Öttingerstr. 19 08721-912801 • **84347 Pfarrkirchen** MultiMedia Seizew Untergaiching 24 08561-910461 • **88212 Ravensburg** CSE Schauties GmbH Marktstraße 9 0751-26138 • **94032 Passau** Spieleparadies CD-Sound Grünaustr. 8 www.spieleparadies.de • **94469 Deggendorf** Spieleparadies Schlachthausgasse 7 0991-3790379 • **A-5020 Salzburg** Spieleparadies Stargames Sterneckstrasse 57 0043-662-879200 • Weitere MMI-Läden finden Sie in den Städten: **Gifhorn, Frankfurt/Oder, Osnabrück, Braunschweig, Mönchengladbach, Kerpen, Lauda-Oberbalbach, Eisenhüttenstadt, Bremen, Ludwigsburg, Siegen, Wolfsburg, Bayreuth, Bamberg**

MMI
MultiMedia Independent

MMI FACHGESCHÄFTE GIBT ES BEREITS ÜBER 50 X IN DEUTSCHLAND. MMI IST EIN BUNDESWEITER ZUSAMMENSCHLUSS SELBSTÄNDIGER FACHHÄNDLER. INTERESSIERTE HÄNDLER BEKOMMEN INFORMATIONEN UNTER TEL.: 07152/606210.

WWW.MMIEG.DE

Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

PARASITE EVE 2

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

Der erste Teil des schaurig-schönen Action-Adventures war in Deutschland leider nur als Import erhältlich. Wir verraten Ihnen, welch grausige Geschehnisse die hübsche Heldin Aya Brea im zweiten Teil erwarten.

Nach den schrecklichen Ereignissen, die Aya Brea vor drei Jahren in New York mit dem Mitochondria-Virus gemacht hat, glaubte sie an ein Ende des Albtraums. Damals hatte der mysteriöse Erreger aus harmlosen Tieren widerliche Geschöpfe der Hölle gemacht, welche die Stadt terrorisierten. Als im September 2000 eine mit einer noch tückischeren Version des Virus verseuchte Gruppe von Kreaturen in einem Wolkenkratzer in Los Angeles wütet, wird die Sondereinheit MIST zur Hilfe gerufen, bei der auch die Heldin des ersten Teils inzwischen den Dienst verrichtet. In der Rolle der tapferen Protagonistin nehmen Sie abermals den Kampf gegen die bizarren Geschöpfe auf, die diesmal sogar in Menschengestalt getarnt auf Beute lauern.

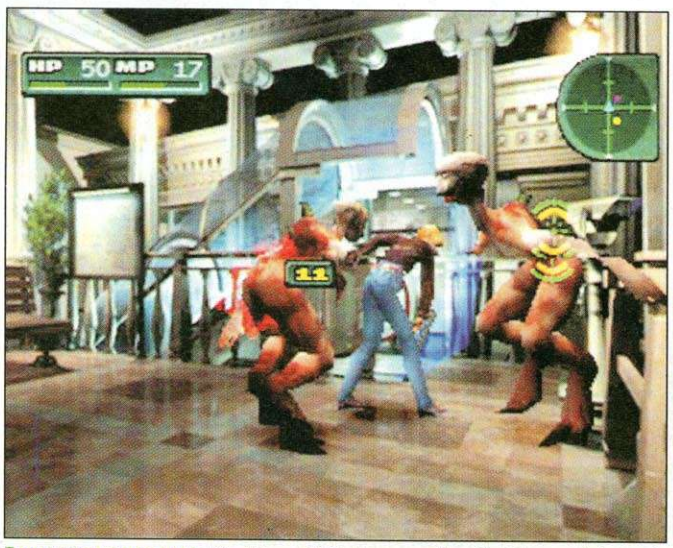
Gekonnter Genremix

Eine der Neuerungen in *Parasite Eve II* ist der Radar, mit dem die tapfere Aya die Monster schon auf größere Entfernung orten kann. Die Polygon-Schönheit bewegt sich (ähnlich wie in *Resident Evil*) durch Render-Szenarien, dabei bleibt die Kamera jedoch nicht fixiert, sondern folgt der Heroin in bester *Dino Crisis*-Manier auf Schritt und Tritt. Trifft Aya auf eine der Kreaturen, erfolgt ein Echtzeit-Gefecht, ohne dass wie beim Vorgänger in eine spezielle Perspektive gewechselt wird. Neben neuen Waffen (die wie im ersten Teil aufgebohrt werden können) steht der Protagonistin wieder die geheimnisvolle PE-Energie zur Verfügung, mit der sie die Gegner beispielsweise mit Feuerstrahlen eindecken oder eigene Wunden heilen kann. Darüber hinaus kann sich die Heldin die Umgebung zunutze machen, indem sie hinter Kisten Deckung sucht oder mit Hilfe explosiver Tonnen die Monsterbrut ins flammende Inferno schickt. Während des zwei CDs umfassenden Abenteuers sorgen zahlreiche Zwischensequenzen und Gespräche mit anderen Charakteren für eine filmreife Atmosphäre. Auf Anfrage konnte Square Soft Europa leider nicht mitteilen, ob der Titel auch in Deutschland erscheint.

Jens Quentin



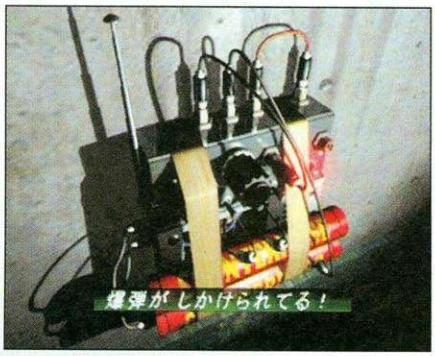
FRAUEN-POWER Wie im ersten Teil werden die gruseligen Gefechte mit den monströsen Mutationen effektvoll in Szene gesetzt.



UNFAIRE UNGEHEUER Die ekligen Mutationen greifen die Protagonistin auch im Rudel an. Aya kontert die Angriffe mit Waffen und ihrer PE-Energie.



SMALL TALK Ähnlich wie in der Resident-Evil-Serie sind informative Gespräche unerlässlich.



EXPLOSIV! Die FMV-Sequenzen sollen erneut für eine kinoreife Atmosphäre sorgen.



REICHWEITE Anhand des grünen Gitters kann man die Reichweite der Energiestrahlen abschätzen.

AN GESPIELT

Alle Horrorfans dürfen sich auf eine gekonnte Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel von der Edelschmiede Square Soft freuen, die mit stimmungsvollen FMV-Sequenzen und einer packenden Story Hits wie *Resident Evil 3: Nemesis* und *Dino Crisis* Paroli bieten will.

Titel	Parasite Eve II
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Nicht bekannt
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Nicht bekannt
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Square Soft
Entwickler	Square Soft
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./nicht bekannt
Release	Erhältlich (Japan)

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

ACTIVATED.de

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

ACTIVATED

MP3 Player

2 in 1 MODUL

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



3349 NUR NOCH 99,99 DM
3330 INFRAROTFERNBEDIENUNG 30 DM

nicht für SCPH-9002 !

SCHUMMELN BIS DER ARZT KOMMT



NEUE VERSION V9.3 !!!

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

ORIGINAL ACTIVATOR+OFFIZIELLES CHEATHEFT+RGB-KABEL

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

nicht für SCPH-9002 !

KOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

8 MB (120 Block) 22,99 DM I708
40 MB (600 Block) 41,99 DM I740
56 DM (840 Block) 49,99 DM I756
72 MB (1080 Block) 59,99 DM I772



MEMORYCARDS OHNE KOMPRESSION

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

3 MB (45 Block) 27 DM I803
4 MB (60 Block) 36 DM I804
6 MB (90 Block) 48 DM I806
8 MB (120 Block) 58 DM I808

I701



1 MB MEMORYCARDS
in 5 Farben lieferbar
Stück nur 9 DM

I902
PARALLELPORTBAUSATZ FÜR PSX 9002
- Gehäuse muss nicht zerstört werden
- nur 6 Lötstellen

nur 35 DM – mit Einbau nur 50 DM



KOMPLETT MEMORYCARDS
8 MB
24 MB
40 MB
56 DM
72 MB

SUPERCHIP®

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

EXCLUSIV: NEUESTE VERSION INCL. FARBANLEITUNG A3 !

I001

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

SUPERSET

I101
CHIP + EINBAUPLATINE + RGB-KABEL NUR 18 DM

NEUE SOFTWARE IM INTERNET ABRUFBAR

3149



49,99 DM

ARPEX

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

KOMPLETT MEMORYCARDS
8 MB
24 MB
40 MB
56 DM
72 MB

Ramnet

3049

unsere 1. Wahl für Memorycard-Management



POCKETSTATION KOMPATIBEL !

49,99 DM
unverbindliche Preisempfehlung



Screenshot Ramnet Software Win95

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



Virtual Gun

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

UNSERE PRODUKTE ERHALTEN SIE HIER: **TELEFONISCHE BESTELLUNG: 030 399 918-0**

COMPOINT * Papiermühlstr. 9 04299 Leipzig Tel. 0341-8621342	ZEIT-WERT Marienstr. 49 08056 Zwickau Tel. 0357-2000706	ACTIVATED * Levetzowstr. 12a 10555 Berlin Tel. 030-3999180	HOBBY BERLIN Schöneberger Str. 11 12163 Berlin Tel. 030-8526515	PC-WORLD * Cuxhavener Str. 335 21149 Hamburg Tel. 040-70380817	PLAYFAIR * Wandsbeker Marktstr. 145 22041 Hamburg Tel. 040-68914836
CHIP-SHOP * Bultstr. 1 28309 Bremen Tel. 0421-414914	FUN RECORDS * Amtsweg 2a 29439 Lüchow Tel. 05841-974353	COMPUTERHANDEL * Gartenstr. 9 30880 Laatzen Tel. 0511-8792848	DATENTECHNIK KELLER * Große Str. 7 49201 Dissen Tel. 05421-748	MCS COMPUTER * Am Sonnenhang 68 50259 Pulheim Tel. 02238-922808	HIER KÖNNTE SCHON BALD IHR LADENGESCHÄFT SEIN TEL. 030 - 399 031 53
WORLD OF GAMES * Unnaerstr. 2 58636 Iserlohn Tel. 02371-836663	BMC-ONLINE * Mühlstr. 20 67659 Kaiserslautern Tel. 0631-3608000	SYMP@TEC * Im Gewerbepark D13 Am Königshof 5 93059 Regensburg Sudetenstr. 26 93073 Neutraubing Tel. 0941-43454	COMPTEL * Troststr. 54-56 A-1100 Wien Tel. 016004506	UNSERE PRODUKTE ERHALTEN SIE U.A. BEI DIESEN FACHHÄNDLERN: ACHTUNG: LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN. ALLE HÄNDLER MIT * MACHEN UMBAUTEN & REPERATUREN	

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

THE DUKES OF HAZZARD

Genre: Rennspiel **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Ubi Soft **Internet:** www.southpeak.com

Jeeeee-haw! Rasante Verfolgungsjagden, böse Südstaaten-Sheriffs und waghalsige Stunts bringt Ubi Soft mit The Dukes Of Hazzard – Racing For Home jetzt vom TV-Bildschirm auf die PlayStation. Fans der Fernsehserie können sich freuen.

Anfang der 80er-Jahre machten die Cousins Bo und Luke Duke mit ihrem hochgestylten Dodge „General Lee" als Serien-Helden in „Ein Duke kommt selten allein" die deutschen Fernsehschirme unsicher. Immer wieder schlugen sie dem trotteligen County-Sheriff und seinem Deputy in heißen Verfolgungsjagden ein Schnippchen, tatkräftig unterstützt von Cousine Daisy und Onkel Jesse, der bei der Wartung ihres Flitzers half. Auf der PlayStation liefern sich nun die *Dukes Of Hazzard* (so der US-Originaltitel der Serie) erneut stürmische Rennen – und Sie entscheiden diesmal am Steuer des Dodge über Sieg oder Niederlage. Die Einzelspielermissionen fußen auf neun Serien-Episoden. Sie müssen z.B. kriminelle Aktivitäten in Hazzard County stoppen und genug Geld verdienen, um Onkel Jesses belastete Ranch freizukaufen. Im Zweispielermodus müssen Sie vorrangig als Erster das Ziel erreichen. Zwischen den Rennen halten animierte Sequenzen mit den Serienhelden das Südstaaten-Flair stets wach. Auch der unterlegte Western-Soundtrack trägt hierzu viel bei. Doch leider ist das Spiel nicht ganz so eingängig, wie man vermuten könnte: Die typischen Verfolgungsjagden abseits der Strecke sind im Spiel nicht möglich, und bei der Fahrphysik wurde der Realismus zu Gunsten der Stunts klar vernachlässigt. Die Steuerung ist dabei so schwammig, dass man ab einem gewissen Tempo unweigerlich ins Schleudern gerät, auch die sehr pixelige Grafik kann nicht recht überzeugen. Die wirklich spektakulären Unfälle werten den optischen Eindruck zwar wieder auf, sorgen mit der Zeit aber für Fahrfrust: Insgesamt ein vor allem für TV-Serien-Fans interessanter Titel.

Matthias Glaser



FREIFLUG Immer wieder bauen die Flitzer halsbrecherische Crashs wie in der Fernsehserie.



ÜBERRUNDET Ihre KI-Gegner haben gewöhnlich weniger mit den Matschpisten zu kämpfen als Sie.



ÜBER DEN WOLKEN Karambolagen mit der Leitplanke geraten immerhin zum Augenschmaus.



JAMES BEST Der heute 73-jährige Darsteller des Sheriffs Rosco P. Coltrane aus der TV-Serie liebt die PlayStation und leiht dem Dukes-Of-Hazzard-Spiel seine Stimme. Im Internet kann man ihn sogar zum Rainbow Six-Duell herausfordern.

ANGESPIELT

The Dukes Of Hazzard verbindet TV-Serienflair mit Rennspielinhalt, aber die Mischung hat ihre Tücken. Rennspielfans werden bald die Steuerung verfluchen, Serienfans sich noch mehr Handlungselemente des Fernseh-Originals wünschen. Vor allem für letztere Gruppe dürfte der Titel aber trotzdem interessant sein, da es immerhin massig Spaß macht, selbst einmal als Duke den Sheriff auszutricksen.

Titel	The Dukes Of Hazzard
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel bis schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/nicht bekannt
Levels	Über 20
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Sinister Games
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt. Texte, engl. Sprache
Release	Ende Februar

EINSCHÄTZUNG **OK**

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

expert

Preiswert und kompetent!

now it's time:
Gran Turismo 2 ab sofort erhältlich!



Gran Turismo 2
DM 89.-
€ 45.50

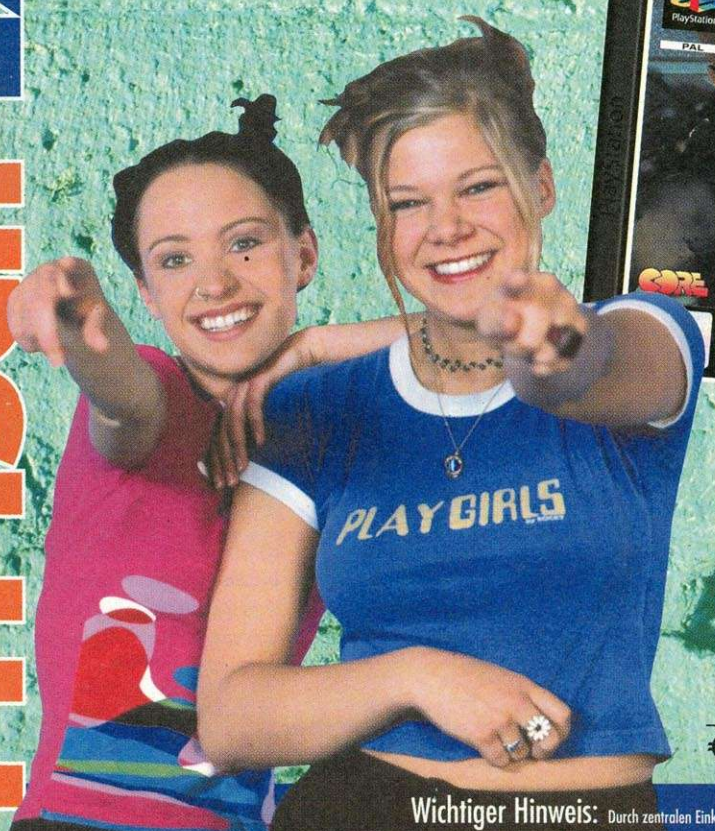
GET STARTED!

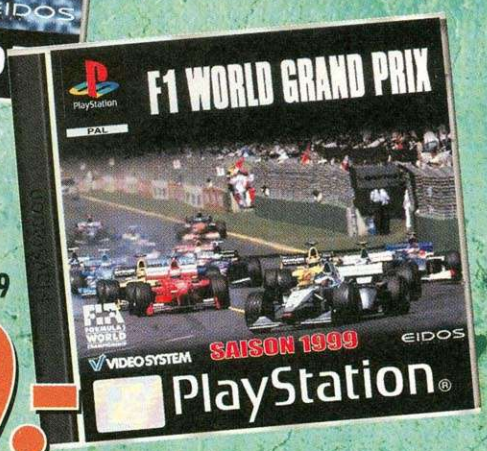
DM 39.-
€ 19.94
Gran Turismo Platinum





Fighting Force 2
DM 79.-
€ 40.39





F1 World Grand Prix Saison 1999
DM 89.-
€ 45.50

TYPISCH EXPERT
600mal in Deutschland,
3000mal in Europa.

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

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK

PLAY STATION LEXIKON

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

RENNSPIELE

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

3D-BEAT-'EM-UP

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

2D-BEAT-'EM-UP

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

ACTION

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

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

◀ BEREITS ERHÄLTLICH

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

AKTUELLE ▼ ENTWICKLUNGEN

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

ALONE IN THE DARK 4



Endlich: Seit einigen Wochen gibt es einen Termin für *Alone in The Dark IV* – und zwar Oktober!

Hersteller	Infogrames
Release	Oktober
Genre:	Action-Adventure

ARMORINES



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

Hersteller	Acclaim
Release	April
GENRE:	3D-Action

BEATMANIA



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

Hersteller	Konami
Release	März
GENRE:	Entertainment

BALDUR'S GATE



Der PC-Bestseller soll im März auch für die PlayStation erscheinen. Klappt es wirklich?

Hersteller	Interplay
Release	März
GENRE:	Rollenspiel

COLIN MCRAE RALLY 2



***Colin McRae Rally 2* nähert sich der Zielgeraden. Mehr, sobald es die erste spielbare Version gibt!**

Hersteller	Codemasters
Release	März
GENRE:	Rennspiel

COLONY WARS 3



Definitiv: In der nächsten Ausgabe werden wir das Weltraum-Actionspiel ausführlich testen.

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

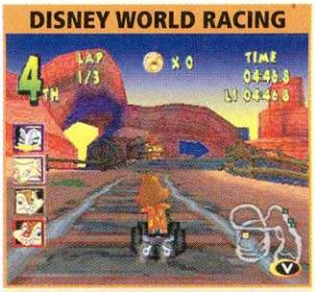
DINO CRISIS 2



Offiziell: Capcom arbeitet an einem *Dino Crisis*-Nachfolger für die PlayStation.

Hersteller	Capcom
Release	2000
GENRE:	Action-Adventure

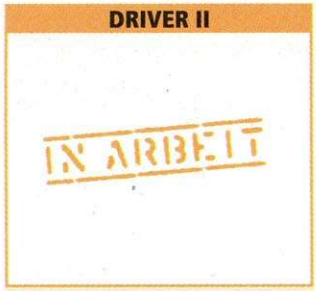
DISNEY WORLD RACING



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

Hersteller	Eidos
Release	März
GENRE:	Rennspiel

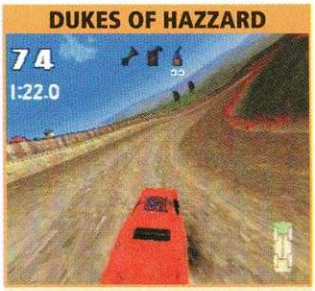
DRIVER II



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

Hersteller	GT Interactive
Release	2000
GENRE:	Rennspiel

DUKES OF HAZZARD



***Dukes Of Hazzard* (siehe Seite 50) basiert auf einer amerikanischen Fernsehserie.**

Hersteller	Ubi Soft
Release	März
GENRE:	Rennspiel

DUNE 2000



In der letzten Ausgabe hat das Spiel sagenhafte 90% als Testwertung eingefahren.

Hersteller	EA
Release	10. Februar
GENRE:	Strategie

ACTION-ADVENTURE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Tomb Raider IV	Eidos	12/99	92%
2. Soul Reaver	Eidos	8/99	92%
3. Metal Gear Solid	Konami	2/99	91%
4. Tomb Raider III	Eidos	11/98	91%
5. Silent Hill	Konami	7/99	90%

ADVENTURE

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

BASKETBALL

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

EISHOCKEY

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

FUSSBALL

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

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

SNOWBOARDING

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

WRESTLING

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

SPORT (SONSTIGES)

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

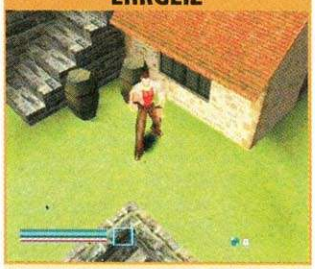
FLIPPER

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

GESCHICKLICHKEIT

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

EHRGEIZ



Auf Seite 108 finden Sie einen Kurztest zu diesem von SCED veröffentlichten Square-Spiel.

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

F1 2000



Mehr Infos zum ersten PlayStation-Formel-1-Spiel von EA finden Sie auf Seite 44!

Hersteller	EA
Release	30. März
GENRE:	Strategie

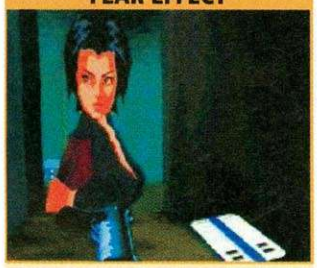
F-1 RACING CHAMPIONSHIP



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

Hersteller	Ubi Soft
Release	März
GENRE:	Rennspiel

FEAR EFFECT



Exklusiv: Auf dieser CD präsentieren wir Ihnen einen ausführlichen Film zum Horrorschocker.

Hersteller	Eidos
Release	März
GENRE:	Action-Adventure

GRAN TURISMO 2



In dieser Ausgabe bieten wir einen Megatest und eine spielbare Demo auf der CD!

Hersteller	SCEE
Release	28. Januar
GENRE:	Rennspiel

GTA 2: BERLIN



Oha: Möglicherweise wird Berlin durch eine amerikanische Stadt ausgetauscht.

Hersteller	Take 2
Release	2000
GENRE:	Action

INT. TRACK&FIELD 2



***Int. Track & Field 2* testen wir auf den Seiten 90 und 91 in dieser Ausgabe.**

Hersteller	Konami
Release	Februar
GENRE:	Sport

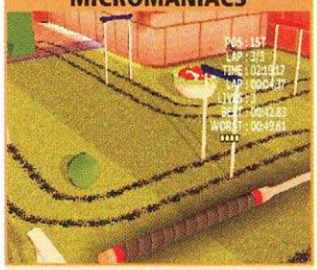
IN COLD BLOOD



***In Cold Blood* ist eines der wichtigsten Produkte von Sony Computer Entertainment in diesem Jahr.**

Hersteller	SCEE
Release	2. Quartal
GENRE:	Action

MICROMANIACS



Der Test zu diesem famosen Rennspiel folgt in der nächsten Ausgabe.

Hersteller	Codemasters
Release	März
GENRE:	Rennspiel

NEED FOR SPEED: PORSCHE



Nicht schlecht: Electronic Arts setzt die Porsche-Lizenz im nächsten *Need For Speed*-Teil ein!

Hersteller	EA
Release	30. März
GENRE:	Rennspiel

N-GEN



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

Hersteller	Infogrames
Release	5. Mai
GENRE:	Rennspiel

PRINCE NASEEM BOXING



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

Hersteller	Codemasters
Release	April
GENRE:	Boxen

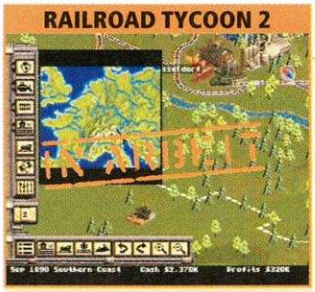
PRINCE OF PERSIA 3D



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

Hersteller	Mindscape
Release	2. April
GENRE:	Action-Adventure

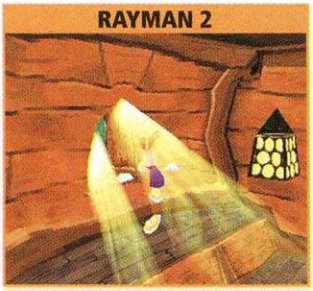
RAILROAD TYCOON 2



Auf den Seiten 92 und 93 können Sie einen ausführlichen Test zur PC-Umsetzung nachlesen.

Hersteller	Take 2
Release	Februar
GENRE:	Strategie

RAYMAN 2



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

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

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



Die *RE*-Megapackung in dieser Ausgabe: Test der deutschen Version und exklusiver Film auf CD!

Hersteller	Capcom
Release	18. Februar
GENRE:	Action-Adventure

JUMP&RUN

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

ROLLENSPIEL

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

SHOOT 'EM UP

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

SIMULATION

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

STRATEGIE

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

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

WAS KOMMT WANN?

In dieser Übersicht finden Sie alle aktuellen Release-Daten für den deutschen Markt. Es versteht sich von selbst, dass die Daten jeden Monat aktualisiert werden, wir jedoch aufgrund zahlreicher Verschiebungen keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen können. Stand: 18.01.2000

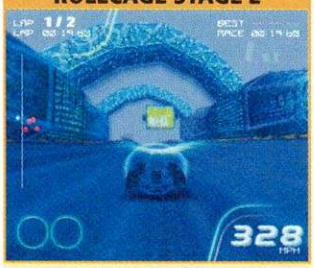
FEBRUAR

Titel	Genre	Hersteller	Release
Arcade Party Pak	Compilation	Midway/Konami	Februar
Army Men – Air Attack	Action	3DO	Mitte Februar
Battletanx – Global Assault	Action	3DO	Februar
Bundesliga 2000 – Der Fussball Manager	Fußball	EA	3. Februar
Cool Boarders 4	Snowboarding	SCEE	23. Februar
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	11. Februar
Dune 2000	Echtzeitstrategie	EA	10. Februar
Eagle One – Harrier Attack	Action	Infogrames	4. Februar
Ehrgeiz	Kampfspiel	SCEE	9. Februar
International Track & Field 2	Sport	Konami	Februar
ISS Pro Evolution	Fußball	Konami	Februar
Legend of Legaia	Rollenspiel	SCEE	23. Februar
Lucky Luke Platinum	Jump&Run	Infogrames	Ende Februar
Messiah	Action-Adventure	Virgin/Interplay	Februar
NBA Showtime	Basketball	Midway/Konami	Februar
NHL Faceoff 2000	Eishockey	SCEE	16. Februar
Player Manager 2000	Sport	3DO	Ende Februar
Railroad Tycoon II	Simulation	Take 2	Februar
Rally Championship	Rennspiel	EA	17. Februar
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Eidos/Capcom	Februar
Road Rash Jailbreak	Rennspiel	EA	24. Februar
Shadow Madness	Rollenspiel	SCEE/Crave	23. Februar
Superbike 2000	Rennspiel	EA	10. Februar
Tiger Woods PGA Tour 2000	Golf	EA	24. Februar
Tiny Tank	Action	SCEE	2. Februar
TOCA 2 Touring Cars Platinum	Rennspiel	Codemasters	Februar
Toy Story II	Action-Adventure	Activision	1. Februar

MÄRZ

Titel	Genre	Hersteller	Release
Army Men – Sarge's Heroes	Action	3DO	März
Baldur's Gate	Rollenspiel	Virgin	März
Beatmania – European Edit	Musik	Konami	März
Brunswick Bowling 2	Sport	THQ	März
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	Codemasters	März
Colony Wars 3	Action	SCEE	22. März
Crusaders of Might & Magic	Action	3DO	März
Die Hard Trilogy 2	Action	EA	30. März
Disney World Racing	Rennspiel	Disney/Eidos	März
Duke Nukem – Planet of the Babes	Action	GT Interactive	31. März
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Virgin	März
ECW Hardcore Revolution	Sport	Acclaim	3. März
European Super League	Sport	Virgin	März
F1 2000	Rennspiel	EA	30. März
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	März
Fear Effect	Action-Adventure	Eidos	März
Fußball Manager (Arbeitstitel)	Sport	Codemasters	März
Grandia	Rollenspiel	Ubi Soft	März
Grudge Warriors	Action	Take 2	März
Jeremy McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	März
Jet Rider 3	Rennspiel	SCEE	März
Jojo's Bizarre Adventure	Beat 'em Up	Capcom	März
Micro Maniacs	Rennspiel	Codemasters	März
Misadventures of Tron	Action-Adventure	Capcom	März
NBA in the Zone 2000	Basketball	Konami	März
Need for Speed – Porsche	Rennspiel	EA	30. März
Premier Manager	Fußball-Manager	Infogrames	29. März
Rally (Arbeitstitel)	Rennspiel	Konami	März
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	März
Rollcage Stage 2	Rennspiel	SCEE	8. März
Ronaldo V-Football	Football	Infogrames	29. März
Rugrats: Studio Tour	Rennspiel	THQ	März
Saga Frontier 2	Rollenspiel	SCEE/Square	1. März
Silicon Valley	Geschicklichkeit	Take 2	März
Snooker	Simulation	Codemasters	März
Star Ixiom	Shoot 'em Up	Namco/SCEE	29. März
Star Ocean 2	Rollenspiel	SCEE/Enix	März
Street Fighter EX + Alpha 2	Beat 'em Up	Capcom	März
Street Skater 2	Sport	EA	23. März
The Dukes of Hazzard	Rennspiel	Ubi Soft	März
Theme Park World	Wirtschaftssimulation	Bullfrog/EA	2. März
UEFA 2000	Fußball	Eidos	März
Vandal Hearts 2	RPG	Konami	März
Vegas Games	Puzzle	3DO	März

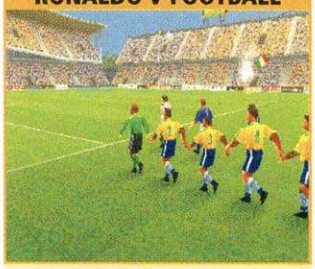
ROLLCAGE STAGE 2



In der kommenden PSZ werden wir die mit Spannung erwartete Rennspiel-Fortsetzung testen.

Hersteller	Psygnosis
Release	8. März
GENRE:	Rennspiel

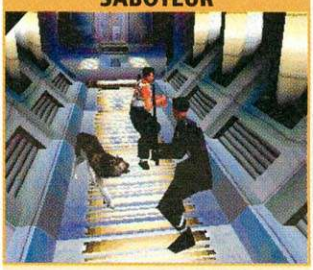
RONALDO V-FOOTBALL



Erste Bilder zum kommenden Fußball-Sensation finden Sie im Newsteil der aktuellen Ausgabe.

Hersteller	Infogrames
Release	29. März
GENRE:	Fußball

SABOTEUR



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

Hersteller	Eidos
Release	2000
GENRE:	Action-Adventure

SILENT BOMBER



Offiziell: *Silent Bomber* (mehr dazu in den News) wird in Europa von Virgin veröffentlicht!

Hersteller	Virgin
Release	2000
GENRE:	Action

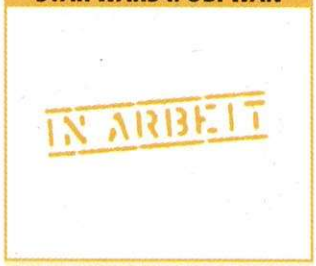
SPIDERMAN



Ein Action-Spiel rund um Spiderman haben die Macher von Apocalypse in der Mache.

Hersteller	Activision
Release	Mai
GENRE:	Action-Adventure

STAR WARS I: OBI WAN



Das 3D-Actionspiel *Star Wars Episode I: Obi Wan* hat sich einmal mehr verschoben!

Hersteller	LucasArts
Release	2000
GENRE:	3D-Action

STAR WARS I: JEDI POWER BATTLES



***Star Wars Episode I: Jedi Power Battles* ist ein brandneues Action-Spiel! Mehr ab Seite 36!**

Hersteller	LucasArts
Release	April
GENRE:	Action

SYPHON FILTER 2



Ab Seite 30 präsentieren wir Ihnen einen exklusiven Vorabbericht zum Action-Hammer!

Hersteller	989 Studios
Release	2000
GENRE:	3D-Action

TECHNO MAGE



Das erste PlayStation-Spiel der *Anno 1602*-Macher hat sich mittlerweile auf Juni verschoben.

Hersteller	Sunflowers
Release	Ende Juni
GENRE:	Rollenspiel

THEME PARK WORLD



Der Strategiehit wird laut EA bereits im März für die PlayStation erscheinen!

Hersteller	EA
Release	2. März
GENRE:	Strategie

TOSHINDEN 4



Virgin sicherte sich die Rechte an Takaras viertem Teil der legendären Beat-'em-Up-Reihe!

Hersteller	Virgin
Release	2000
GENRE:	Beat 'em Up

TOCA WTC



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

Hersteller	Codemasters
Release	Mai
GENRE:	Rennspiel

UEFA C.L. 2000



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

Hersteller	Eidos
Release	März
GENRE:	Fußball

VERFOLGUNGSJAGD



Ein brandneues Rennspiel von THQ, dessen Verfolgung wir bereits aufgenommen haben.

Hersteller	THQ
Release	Mai
GENRE:	Rennspiel

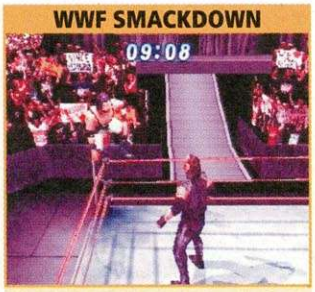
VANISHING POINT



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

Hersteller	Acclaim
Release	April
GENRE:	Rennspiel

WWF SMACKDOWN



Spitze: *WWF Smackdown* kann sich in den Most-Wanted-Charts halten!

Hersteller	THQ
Release	Mai
GENRE:	Wrestling

APRIL

Titel	Genre	Hersteller	Release
4 x 4 World Trophy	Rennspiel	Infogrames	19. April
Armorines Project SWARM	Action	Acclaim	April
Gekido	Beat 'em Up	Infogrames	21. April
Martian Gothic	Action-Adventure	Take 2	April
Prince Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	April
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Mindscape	2. April
Radical Bikers	Rennspiel	Infogrames	14. April
Speedball 2100	Action	Empire	April
Star Wars: Episode I – Jedi Power Battles	Action	LucasArts	April
Suikoden 2	RPG	Konami	April
Vanishing Point (Arbeitstitel)	Rennspiel	Acclaim	April
WWF Smackdown	Wrestling	THQ	April

MAI

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

JUNI

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

2000

Titel	Genre	Hersteller	Release
Ford Racing	Rennspiel	Empire	1. Quartal
Sheep!	Action	Empire	1. Quartal
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Virgin	1. Quartal
The Golf Pro	Golf	Empire	1. Quartal
Tunguska	Action-Adventure	Project 2	1. Quartal
In Cold Blood (Arbeitstitel)	Adventure	SCEE	2. Quartal
Panzer General IV Western Assault	Strategie	Mindscape	2. Quartal
Spiderman	Action-Adventure	Activision	2. Quartal
Team Buddies	Puzzle	SCEE	2. Quartal
102 Dalmatiner	Action-Adventure	Disney/Eidos	3. Quartal
Championship Motocross 2	Rennspiel	THQ	3. Quartal
Evil Dead: Ashes 2 Ashes	Action-Adventure	THQ	3. Quartal
Bugs Bunny Lost in Time – Again	Action-Adventure	Infogrames	September
Plasma Sword	Beat 'em Up	Capcom	September
Alone in the Dark IV	Action-Adventure	Infogrames	Oktober
Alien Resurrection	Action	EA	2000
Bishi Bashi Special	Compilation	Konami	2000
Magical Stones	Puzzle	Konami	2000
Mystical Ninja – Starring Goemon	Action-Adventure	Konami	2000
Omikron	Action-Adventure	Eidos	2000
Saboteur	Action-Adventure	Eidos	2000
Star Wars Episode I: Obi Wan	Action	THQ	2000
Submarine Commando	Action	Virgin/Interplay	2000
Velocity	Rennspiel	Acclaim	2000

PLAYSTATION 2

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

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

SCHON GETESTET!



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

Titel	Beschreibung	Hersteller	Test in PSZ	Grafik	Sound	Spaß	Gesamt
Ace Combat 3	Gelungene Flugsimulation	Namco	2/00	82%	75%	79%	80%
Arcade Party Pak	Tolle Spielesammlung	Midway	2/00	53%	58%	70%	68%
Box Champions 2000	Die Box-Referenz	EA	1/00	78%	70%	85%	83%
Cool Boarders 4	Knapp geschlagen von MTV Sports	SCEE	2/00	79%	64%	80%	78%
Cyber Tiger	Akzeptables Golfspiel	EA	1/00	70%	69%	71%	70%
Demolition Racer	Kerniges Autorennspiel	Infogrames	1/00	85%	80%	84%	84%
Die 24 Stunden von LeMans	Hervorragendes Rennspiel	Infogrames	1/00	85%	83%	86%	85%
Die Schlümpfe	Gelungenes Schlümpfe-Jump&Run	Infogrames	1/00	74%	65%	75%	73%
Discworld Noir	Enttäuschendes Adventure-Sequel	GT Int.	1/00	76%	84%	63%	69%
Dune 2000	Die PC-Umsetzung des Spiels zum Buch	EA	2/00	78%	78%	95%	90%
Eagle One Harrier Attack	Die neue Flugsim-Referenz	Infogrames	2/00	84%	86%	82%	84%
Extreme 5000	Enttäuschendes Motorradrennspiel	Ascaron	1/00	40%	60%	63%	60%
F1 World Grand Prix	Eidos gibt nun auch Gas	Eidos	2/00	62%	69%	70%	67%
Fighting Force 2	Akzeptables Action-Game	Eidos	1/00	74%	77%	66%	74%
Glover	Gelungene Umsetzung des N64-Hits	Hasbro Int.	1/00	73%	74%	80%	78%
Hellnight	Langweiliges Horrorspiel	Konami	2/00	58%	72%	54%	56%
Jade Cocoon	Famoses Rollenspiel von Crave	Crave	1/00	84%	81%	87&	86%
Jet Rider 3	Gelungenes Rennspiel	SCEE	2/00	74%	72%	78%	77%
Jurassic Park: Warpath	Dinos unter sich	EA	2/00	78%	72%	80%	80%
Lego Racers	Putziges Kinderrennspiel	Lego Media	2/00	72%	74%	85%	79%
Lego Rock Raiders	Das Strategiespiel für Kinder	Lego Media	2/00	63%	74%	60%	61%
Magical Tetris Challenge	*Tetris* ist wieder da!	Capcom	2/00	80%	80%	86%	82%
Marvel vs. Capcom	Ein neuer 2D-Prügler	Capcom	2/00	73%	52%	78%	75%
Mighty Hits Special	Neues Futter für die Lightgun	SCEE	1/00	74%	72%	78%	76%
Music 2000	Der geniale Musikeditor	Codemasters	2/00	65%	86%	90%	91%
MTV Sports Snowboarding	Schönes Snowboarding-Game	THQ	1/00	79%	83%	80%	79%
NASCAR 2000	Gelungene Umsetzung des US-Rennsports	EA	1/00	75%	78%	81%	79%
NBA Live 2000	Die Basketball-Referenz	EA	1/00	85%	73%	88&	86%
NFL Blitz 2000	Hervorragendes Action-Football-Spiel	Midway	2/00	76%	76%	88%	85%
Pro Pinball: Fantastic Journey	Guter Flipper	Empire	2/00	79%	73%	81%	77%
Ready2Rumble	Witziges Box-Spiel	Midway	1/00	85%	79%	83%	82%
Rising Zane	Langweiliges Action-Game	Konami	1/00	57%	60%	55%	56%
Ruff & Tumble	Hervorragendes Jump&Run-Game	GT Int.	1/00	86%	85%	87%	86%
Shadow Madness	Enttäuschendes Rollenspiel	SCEE	2/00	52%	81%	61%	59%
Shaolin	Schwaches Prügelspiel	THQ	2/00	64%	59%	37%	46%
South Park: Chef's Luv Shack	Quiz in South Park	Acclaim	2/00	67%	77%	68%	70%
South Park Rally	Die TV-und Kinostars auf Achse	Acclaim	2/00	72%	75%	78%	78%
Space Debris	Besser als sein Name (= Weltraummüll)	SCEE	2/00	73%	79%	49%	60%
Spec Ops	Die Spezialeinheit von Take 2	Take 2	2/00	75%	83%	87%	84%
Supercross 2000	Tolles Motocross-Spiel	EA	2/00	85%	82%	87%	85%
Thrasher	Schönes Skateboard-Spiel	Take 2	2/00	72%	87%	70%	72%
Tomb Raider IV	Das beste Lara-Croft-Spiel	Eidos	1/00	88%	81%	93%	92%
Tomorrow Never Dies	Akzeptables James-Bond-Game	EA	1/00	78%	82%	75%	76%
Toy Story II	Das Spiel zum Kinohit	Disney	2/00	83%	80%	89%	87%
Trick 'n' Snowboarder	Mittelmäßiges Snowboardspiel	Virgin	2/00	69%	66%	68%	68%
Tiny Tank	Mini-Panzer im Einsatz	SCEE	1/00	68%	74%	76%	71%
Vigilante 8: 2. Herausf.	Die Autoschlacht geht weiter	Activision	2/00	75%	80%	77%	77%
War Of The Worlds	Ungewöhnliches Action-Spiel	GT Int.	1/00	79%	78%	75%	77%
WCW Mayhem	Die neue Wrestling-Referenz	EA	1/00	85%	80%	89%	88%
Xena Warrior Princess	Packende TV-Umsetzung	EA	1/00	85%	80%	82%	82%

REMPEN & PARTNER

Von deinen Gegnern kannst du dir ruhig

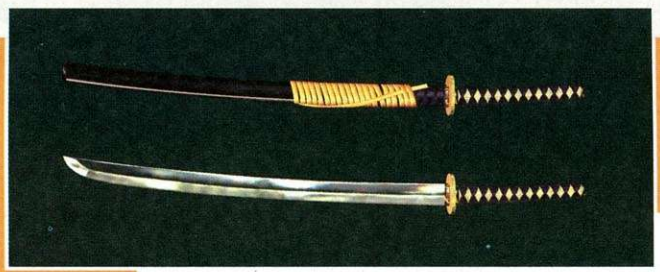
SEGA







ein paar *Scheibchen*



abschneiden.

SOULCALIBUR™

namco



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

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

Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

SEGA & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of SEGA Enterprises, Ltd. SoulCalibur™ & ©1998, 1999 NAMCO LTD., All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.

PLAYSTATION CHARTS

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	**(1)**	**Tomb Raider IV**	**92%**	**2**
2.	**(5)**	**Final Fantasy VIII**	**95%**	**3**
3.	**(7)**	**FIFA 2000**	**85%**	**3**
4.	(3)	Dino Crisis	86%	3
5.	(WE)	Tony Hawk's Skateboarding	90%	3
6.	(Neu)	Autobahn Raser 2	71%	1
7.	(12)	Rainbow Six	75%	2
8.	(8)	Jade Cocoon	86%	2
9.	(11)	Formel 1 '99	91%	3
10.	(Neu)	Music 2000	90%	1
11.	(Neu)	NBA Live 2000	86%	1
12.	(Neu)	WCW Mayhem	88%	1
13.	(2)	Tomorrow never dies	76%	2
14.	(WE)	Driver	90%	7
15.	(Neu)	Fighting Force 2	74%	1

Quelle: Theo Kranz-Versand

Die bekanntesten Spielemarken dominierten das Nachweihnachtsgeschäft: Lara Croft verteidigte den ersten Rang vor dem wieder erstarkten *Final Fantasy VIII* und der traditionell verkaufsstarken *FIFA*-Reihe. Schade ist nur, dass das spielerisch stärkere *UEFA Striker* noch nicht einmal in den Top 15 zu finden ist. *Autobahn Raser* entwickelt sich auch auf der PlayStation zum unerklärbaren Phänomen.

LESER-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	**(1)**	**Tomb Raider IV**	**92%**	**2**
2.	**(2)**	**Dino Crisis**	**86%**	**3**
3.	**(4)**	**Final Fantasy VIII**	**95%**	**3**
4.	(Neu)	Formel 1 '99	91%	1
5.	(Neu)	Rainbow Six	75%	1
6.	(WE)	Gran Turismo	94%	15
7.	(3)	GTA 2	90%	3
8.	(14)	Tony Hawk's Skateboarding	90%	3
9.	(5)	Metal Gear Solid	91%	12
10.	(Neu)	Music 2000	90%	1
11.	(9)	Spyro 2	87%	2
12.	(7)	Driver	90%	7
13.	(WE)	Mission: Impossible	85%	1
14.	(8)	WCW Mayhem	88%	2
15.	(Neu)	Worms: Armageddon	90%	1

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

In den Lesercharts bietet sich ein ähnliches Bild wie in den Verkaufscharts: *Tomb Raider IV* liegt vorne, gefolgt von *Dino Crisis*, *Final Fantasy VIII* und *Formel 1 '99*, lediglich *FIFA 2000* ist nicht zu finden. Offensichtlich sind die Leser ebenso wie wir vom jüngsten Teil der Serie enttäuscht, wie sonst lässt sich erklären, wieso der namhafte Titel lediglich auf Platz 25 auftaucht? Überraschend ist übrigens die Platzierung von *Rainbow Six*!

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1.	**(1)**	**Resident Evil 3**	**Capcom**	**9**
2.	**(3)**	**Driver 2**	**GT Interactive**	**6**
3.	**(2)**	**Gran Turismo 2**	**SCEE**	**11**
4.	**(Neu)**	Colin McRae Rally 2	Codemasters	1
5.	(10)	Final Fantasy IX	Squaresoft	2
6.	**(Neu)**	GTA 2 Berlin	Take 2	1
7.	(7)	Saboteur	Eidos	2
8.	(WE)	TOCA WTC	Codemasters	2
9.	(4)	WWF Smackdown	THQ	2
10.	(8)	Techno Mages	Sunflowers	2

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

Die Langeweile an der Spitze hat bald ein Ende: *Resident Evil 3* dürfte sich nämlich aller Voraussicht nach bereits in der nächsten Ausgabe in den Lesercharts wiederfinden, was man von *Driver 2* wohl nicht behaupten kann, das sich nun schon seit einem halben Jahr in den Most-Wanted-Charts befindet. Wie gut der Ruf von Codemasters ist, beweisen die Top-Platzierungen von *Colin McRae Rally 2* und *TOCA WTC*.

MACH MIT!

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

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

NEU IM REGAL

TOMB RAIDER IV



Wer ein *Tomb Raider* der neuen Art sucht, ist bei *Tomb Raider IV* absolut richtig, denn hier wird nicht nur etwas für Lara-Fans geboten. Selbst Einsteiger kommen bei diesem hervorragenden Action-Adventure auf ihre Kosten.

Dagmar Stricker, PSZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	LESER-WERTUNG
88%	85%	93%	92%

MUSIC 2000



Codemasters gelingt nach dem guten, aber wenig erfolgreichen *No Fear Downhill Mountain Biking* die Rückkehr auf die Erfolgsspur. *Music 2000* ist schlicht und einfach das faszinierendste PlayStation-Produkt überhaupt.

Albin Oswald, PSZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	LESER-WERTUNG
41%	98%	93%	95%

TOMORROW NEVER DIES



Wer nach *Die Welt ist nicht genug* von James Bond noch nicht genug hat, sollte sich unbedingt *Tomorrow never dies* holen. Technisch ist dieses Spiel zwar nicht ganz auf der Höhe, allerdings bietet es packende Action-Power.

Johannes Giglinger, PSZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	LESER-WERTUNG
68%	89%	83%	83%

IHRE CHANCE

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

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

PLAYSTATION ZONE

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

DIE REDAKTION



HANS IPPISCH
Chefredakteur, 29
Aktuelles Lieblingsspiel: *Gran Turismo 2*

Stieg direkt nach Beendigung dieser Produktion ins Flugzeug und erholt sich am Sandstrand von den Anstrengungen der letzten zwei Jahre.



MICHAEL PRUCHNICKI
Redakteur, 21
Aktuelles Lieblingsspiel: *Saga Frontier 2*

Jetzt reicht's aber: Immer, wenn man sich an seine ständige Präsenz gewöhnt hat, tauscht er für einige Wochen den Schreibtisch mit der Berufsschulbank.



FLORIAN BRICH
Redakteur, 28
Aktuelles Lieblingsspiel: *Resident Evil 3*

Kehrte als frischgebackener Ressortleiter der PlayStation Zone mit allerhand Kuriositäten wohlbehalten von seiner Japan-Reise zurück.



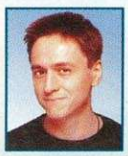
WERNER SPACHMÜLLER
Redaktionsassistent, 23
Aktuelles Lieblingsspiel: *Army Men 3D*

Kommt langsam in das Alter, in dem man nicht mehr alleine durch das Leben ziehen will, und schmiedet entsprechende Zukunftspläne!



JENS QUENTIN
Redakteur, 29
Aktuelles Lieblingsspiel: *Resident Evil 3*

Ist glücklich, dass das Kapitel *Resident Evil 3* nach diversen Previews, Test und Komplettlösung nun endlich abgeschlossen ist.



MATTHIAS GLASER
Redakteur, 33
Aktuelles Lieblingsspiel: *MOBIL 1 Rally Championship*

Entwickelt sich mehr und mehr zum Rennspielexperten unter den PlayStation-Zone-Redakteuren.



ANDRÉ HORN
Redakteur, 26
Aktuelles Lieblingsspiel: *Saga Frontier 2*

Blickt als jüngster Neuzugang der PlayStation-Zone-Redakteur auf ein Studium der Kultur- und Medienwissenschaften in London zurück.



MISTER X
Redakteur, 20-35
Aktuelles Lieblingsspiel: *Beliebig*

Sie wollen Redakteur werden? Schicken Sie Zeugnisse und Probeartikel an COMPUTEC MEDIA AG, z. Hd. Hr. Ippisch, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

DER AUFTRAG

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

TEST-SYSTEM

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

NEU! PLAY-STATION 2

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

NEU! MOST WANTED PLAY STATION ZONE

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

NEU! PLAY STATION ZONE KIDS

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

PLAYSTATION ZONE HIT

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

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

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

PLAYSTATION ZONE HIT

MOST WANTED PLAYSTATION ZONE

Am 18. Februar ist es soweit! Nachdem in Japan und den USA bereits die Jagd nach den Untoten eröffnet wurde, dürfen dann auch endlich alle deutschen Zombiejäger durchladen, um das grausame Geheimnis von Raccoon City aufzudecken.

Nach den schrecklichen Ereignissen um den mysteriösen T-Virus in einer Villa in den Arclay Mountains kehrte in Raccoon City allmählich wieder der amerikanische Alltag ein. Die Berichte der Spezialeinheit S.T.A.R.S., nach denen harmlose Tiere und Menschen durch biologische Experimente in Fleisch fressende Ungeheuer verwandelt wurden, wollte in der Bevölkerung keiner glauben. Als sich Jill Valentine, eine der wenigen Überlebenden der S.T.A.R.S.-Crew, nach Europa zurückziehen will, erschüttern Berichte über grausige Morde und die seuchenartige Ausbreitung eines Virus in Raccoon City die Kämpferin. Das T-Virus hat die Bewohner der Stadt in lebende Leichen verwandelt, doch das ist erst der Beginn des Albtraums, in den Jill Valentine gerät ...

„Filmreif inszeniertes Horrorabenteuer mit schrecklich schönen Schockmomenten."

Explosiver Start

Sie finden sich nach einem ebenso kurzen wie eindrucksvollen Intro in der Rolle von Jill auf den von Monstern übersäten Straßen der Stadt wieder, wobei die Ansicht der Heldin in der für die Survival-Horror-Serie typischen Third-Person-Ansicht erfolgt. Nachdem Sie sich von dem ersten Schock erholt haben, machen Sie sich auf den Weg durch die unheimliche City, um dem Geheimnis der Bio-Experimente auf die Spur zu kommen. Während Jill am Beginn des Horrortrips nur mit einer Pistole und Medizin auskommen muss, füllt sich das Inventory im Verlauf des Abenteuers beachtlich an. So sammelt die Heroin neben besseren Waffen wie einem Schrotgewehr oder einem Granatwerfer auch lebenswichtige Medizin-

TAPFERE LADY Die attraktive Hauptdarstellerin des interaktiven Horrorfilms ist Schrecken gewohnt.



AUSWEICHMANÖVER Mittels Tastenkombination weichen Sie den gierigen Zombiehänden aus.



ICH DRÜCK' DICH Die aggressiven Mutationen sind extrem flink und sehr anhänglich.

Info DIE QUAL DER WAHL

Eines der neuen Features bei *Resident Evil 3: Nemesis* sind die Szenarien, in denen Sie aktiv den weiteren Verlauf des Gruselabenteuers bestimmen. Meist stehen die Entscheidungen in Zusammenhang mit dem Auftritt des mächtigen Nemesis. Nachfolgend präsentieren wir ein Beispiel:



WAHLBILDSCHIRM Hier müssen Sie sich schnellstmöglich zwischen den Alternativen „Flucht" oder „Verstecken" entscheiden.



ALTERNATIVE 1 Wenn Sie in den Keller flüchten, sind Sie vorerst vor dem Monster sicher. Eine Überflutung zwingt Sie jedoch zur Umkehr.



ALTERNATIVE 2 Haben Sie „Versteck" gewählt, suchen die beiden Protagonisten Schutz, nachdem Jill dem Nemesis eingeheizt hat.

packs oder wohltuende Heilkräuter (die wie im ersten Teil gemischt werden können, um die Heilwirkung zu erhöhen). Neben dem Einsatz roher Waffengewalt gegen die finstere Gegnerschar, wie gefräßige Untote, echsenähnliche Monster, Riesenspinnen, Blutegel und hungrige Bluthunde, muss auch von den Hirnzellen Gebrauch gemacht werden. Um in Arealen wie einem nächtlichen Park, einem Krankenhaus, den verwinkelten Straßenzügen der Großstadt oder einem Fabrikgelände voranzukommen, muss die Heldin beispielsweise beim Nachspielen einer Melodie musikalisches Talent beweisen oder durch exakte Regulierung der Voltzahl elektrisch gesicherte Türen öffnen. An anderer Stelle gilt es, verschiedene Gegenstände miteinander zu kombinieren, um zum Erfolg zu kommen. Im Verlauf der albtraumhaften Expedition wird die tapfere Jill sogar außer Gefecht gesetzt. In der Rolle des Söldners Carlos machen Sie sich dann auf die Suche nach dem rettenden Serum.



RIESENMUTANT Diese widerwärtige Kreatur ist nur mit einer wirksamen Waffe wie dem Raketenwerfer zu erledigen.

Neuigkeiten aus Raccoon City

Erfahrene *Resident Evil*-Veteranen werden im dritten Teil der gespenstischen Horror-Saga mit einigen neuen Features bedacht, die den Spielverlauf auffrischen und für spannende Wendungen der packenden Story sorgen. So fällt als Erstes ins Auge, dass Jill neue Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung stehen. Wenn ihr im heißen Gefecht mit den Kreaturen des Grauens die Munition ausgeht, kann sie den gierigen Klauen der Monster mit Hilfe der R-Tasten mit einer Rolle oder durch Abducken ausweichen. Durch eine Kombination der Richtungstaste mit dem Quadrat-Knopf ist es außerdem möglich, eine blitzschnelle Drehung auf dem Absatz auszuführen. Dieses Feature lernt man spätestens dann schätzen, wenn man zum ersten Mal von einer Meute untoter Menschenfresser umzingelt wird. Mithilfe eines Nachladegeräts können virtuelle ➤

Info UNTERSCHIEDE

Die deutsche Version von *Resident Evil 3: Nemesis* weist gegenüber der US- und der japanischen Version (dort lautet der Titel „Biohazard 3") einige Unterschiede auf. Neben einer Umfärbung des Blutes verlieren die Zombies in der deutschen Fassung auch nach Dauerfeuer keine Extremitäten. Im Bonusspiel „The Mercenaries" gibt es überdies in der deutschen Fassung bei Beseitigung der Untoten keine Zeitgutschriften. Die beiden Schwierigkeitsgrade (Leicht oder Schwer) dagegen haben alle drei Versionen der Zombiehatz gemeinsam.



FARBENFROH In der US- bzw. in der japanischen Version fließt der Lebenssaft in Strömen.



GRAU IN GRAU In der deutschen Version ist das Blut grau – und auch der Kopf bleibt dran.



RETTER In der Rolle des Söldners Carlos helfen Sie Jill Valentine, ein Gegengift zu finden.



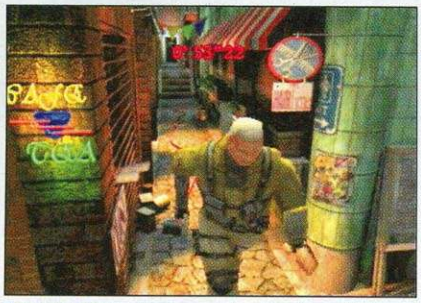
DUNE? Im Park wird die Protagonistin mit einem widerlichen Riesenwurm konfrontiert.



MUTATION Der mutierte Kampfkoloss sucht die Heldin während des Spiels immer wieder heim.

Info EXTRA INBEGRIFFEN

Wie schon bei den Vorgängern werden gute spielerische Leistungen mit Extras belohnt. Haben Sie den Abspann genossen, wird Ihr Können mit dem Bonusspiel „The Mercenaries" auf die Probe gestellt. Hier gilt es, innerhalb von zwei Minuten einen Zielpunkt zu erreichen, an dem eine im Körper befindliche Zeitbombe entschärft wird. Neben Carlos nehmen die Söldner Mikhail und Nicholai an dem Wettlauf durch Raccoon City teil, wobei jeder der drei Soldaten mit unterschiedlicher Ausrüstung startet. Wenn Sie nach dem ersten Durchspielen das normale Spiel erneut in Angriff nehmen, können Sie mit Jill überdies die Boutique besuchen, um dort alternative Outfits auszusuchen.



WETTLAUF Im Bonusspiel laufen Sie mit einem von drei Charakteren um Ihr Leben.



MEMORIES Auch im Look des ersten Teils macht Jill noch immer eine gute Figur.



RESIDENT CRISIS Die Dinojägerin Regina lieh Jill freundlicherweise das Outfit aus Dino Crisis.



DIE VÖGEL Wiedersehen mit alten Bekannten. Auch im dritten Teil der stimmungsvollen Gruselsaga attackieren Sie aggressive Raben. Weichen Sie dem Federvieh frühzeitig aus.

➤ Abenteurer erstmals selbst Munition herstellen, indem sie die zahlreich verteilten, verschiedenartigen Pulver erst mischen und dann entscheiden, für welche Waffe Nachschub produziert werden soll. Um in den zu erforschenden, weitläufigeren Arealen nicht verloren zu gehen, erleichtert ein Blick auf die zoombare Karte des jeweiligen Abschnitts die Orientierung.



HORRORFILM Die exzellent gelungenen Introsequenzen und Cut-Szenen des aufregenden Abenteuers versprechen eine Gänsehautgarantie.

Der Nemesis und die Qual der Wahl

Als ob die Begegnungen mit den grässlich mutierten Kreaturen nicht schon schockierend genug wären, hetzt Sie diesmal der mächtige Nemesis durch dunkle Gassen, verfallene Gebäudekomplexe und brennende Straßenzüge. Der erbarmungslose Kampfkoloss, ein als perfekte Biowaffe gezüchtetes Monstrum, verbreitet mit seinem stahlharten Griff und einem Raketenwerfer Angst und Schrecken. In bestimmen Schlüsselszenen haben Sie die Wahl zwischen zwei Alternativen, mit der Sie den weiteren Verlauf der schaurigen Story aktiv beeinflussen. So werden Sie z. B. vor die Wahl gestellt, den Kampf mit dem Monster aufzunehmen oder lieber die Flucht zu ergreifen. Der Mut zum Gefecht wird manchmal mit zusätzlichen Gegenständen wie einem Waffen-Power-Up belohnt. Je nach Entschei-



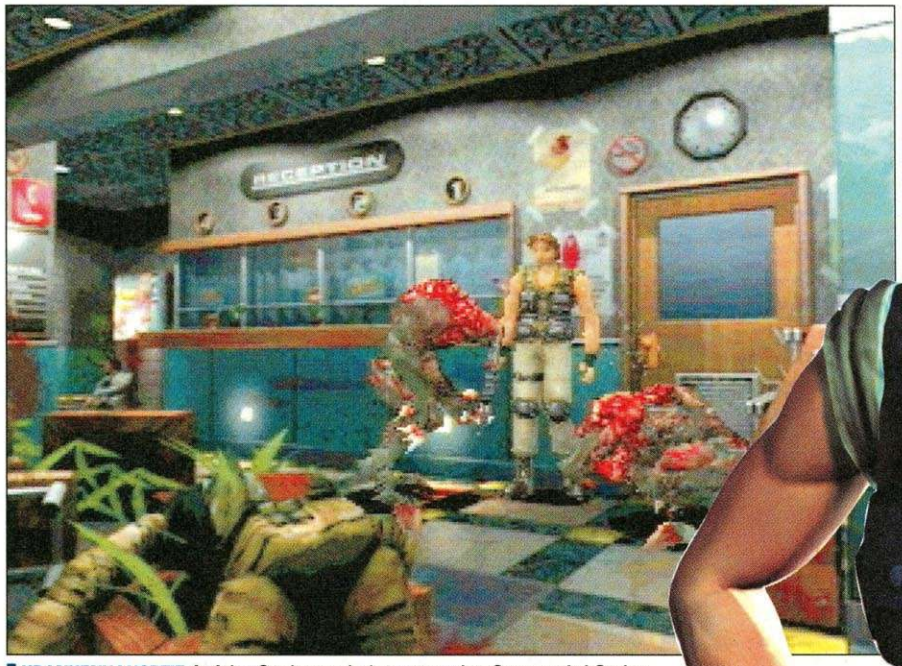
SCHIEBUNG Nur der kräftige Carlos kann die Glocke von dem Ausgang entfernen.



VERSCHLUSSSACHE In den gesammelten Dokumenten erfahren Sie alles über die Verschwörung.



REPARATUR-ARBEITEN In der Straßenbahn fehlen eine Sicherung und das richtige Ölgemisch.



KRANKENHAUSREIF Auf der Suche nach dem rettenden Serum wird Carlos im Krankenhaus von pfeilschnellen, echsenhaften Wesen attackiert.

dung starten Sie den darauf folgenden Abschnitt an unterschiedlichen Lokalitäten, daneben hat die getroffene Wahl Einfluss auf die Reihenfolge einiger Rätseleinlagen. An einigen Stellen kämpfen Jill und Carlos gemeinsam gegen die bedrohliche Bestie, dabei sollte man jedoch darauf achten, dass Jills Abenteuer auch beim Ableben des helfenden Söldners ein jähes Ende findet. Um den Neustart zu erleichtern, speichern Sie mit Hilfe der verteilten Farbbänder den Spielstand in einem der Ruheräume ab. In diesen Räumen befinden sich auch Kisten, aus denen gesammelte Gegenstände in das begrenzte Inventory aufgenommen werden können. ➤



COOLER CARLOS Der südamerikanische Söldner hilft Jill mit Rat und Tat.

Info JILLS WIRKSAME WAFFENKAMMER

Um den schrecklichen Albtraum von Raccoon City zu überleben, wehrt sich Jill Valentine mit Hilfe eines umfangreichen Waffenarsenals. Wir geben Ihnen kurze Tipps zu den einzelnen Waffen und erläutern, welche Wumme für welchen Gegner am besten geeignet ist.



MESSER Auf das dolchartige Messer sollten Sie nur im absoluten Notfall zurückgreifen.

M92F SONDERANFERTIGUNG Solide Handfeuerwaffe für anfangs auftretende Gegner.



STI EALE 6.0 Die Pistole gefällt durch eine schnelle Schussfrequenz. Zombies werden deutlich schneller aus dem Weg geräumt.



BENELLI M3S Der hohen Durchschlagskraft steht ein mühseliges Nachladen gegenüber. Nicht bei mehreren Gegnern benutzen!

M4A1 STURMGEWEHR Dank der Automatik und einer schnellen Schussfrequenz hervorragend für mehrere Gegner geeignet.



HK-P GRANATWERFER Mit den Geschossen können selbst große Monster erledigt werden. Aufgrund der langsamen Schussfrequenz sollte die Waffe nur auf große Distanz eingesetzt werfen.



S&W M629C Die Magnumgeschosse dieser Waffe hauen den stärksten Gegner um, allerdings muss aufgrund des kleinen Magazins häufig nachgeladen werden. Zur Nemesisjagd empfohlen.

M66 RAKETENWERFER Diese verheerende Waffe sollte man sich für den Endgegner aufsparen. Durch das enorme Gewicht schwer zu handhaben.



KAMPFGETÜMMEL Im verwüsteten Vorgarten kommt es abermals zum erbitterten Kampf zwischen der tapferen Jill und dem scheinbar unbesiegbaren Supermonster Nemesis.



GUTES GEHÖR GEFRAGT Die logischen Rätsel sind in bester Resident-Evil-Tradition gehalten.

Schaurig-schöner Horrortrip

Die Entwickler von Capcom haben kräftig an den Umgebungen gefeilt und präsentieren allen Zombiejägern eine im Vergleich zum Vorgänger sehr viel detailliertere Darstellung der düsteren Szenarien. So sprudeln realistische Wasserfontänen aus defekten Hydranten und beim Annähern an die brennenden Autowracks meint man die Hitze zu spüren, die von dem authentisch dargestellten Flammenmeer ausgeht. Rostige Türen öffnen sich mit einem Knarren und in den verwaisten, von Straßenlaternen in sanftes Licht getauchten Gassen stehen Fahrräder neben verwüsteten Autowracks. Neben den gerenderten Hintergründen wurden auch die verschiedenen Mutanten einer „Schönheitsoperation" unterzogen. Die grässlich stöhnenden Untoten unterscheiden sich nicht nur durch Statur, Geschlecht und Verwesungsgrad, auch in Bezug auf die Angriffslust zeigen sich Unterschiede. Während einige sich in gewohnt gemächlichem Tempo der potenziellen Mahlzeit nähern, schlurfen andere in erstaunlicher Geschwindigkeit den beiden Charakteren entgegen. Die für die Horrorserie typischen, wohl dosierten Schockmomente sorgen für die eine oder andere Gänsehaut. Dank des neuen Ausweichmanövers sowie der neuen schnellen Drehung und der verbesserten Steuerung hat man jedoch auch bei plötzlich auftauchenden Kreaturen die Situation gut im Griff. Die ständig wechselnden Kameraperspektiven verdichten die ohnehin exzellente Atmosphäre des Spiels, führen aber hin und wieder zu leichter Konfusion bei der Steuerung. Bemerkenswert ist auch die schaurige Soundkulisse. So sorgen Effekte wie das Schlurfen der Untoten oder das Knirschen beim Laufen über Glassplitter zusammen mit der der Situation angepassten, orchestralen Musikuntermalung für einen wahren Ohrenschmaus.

„Resident Evil 3 bietet eine gelungene Mischung aus bekannten Elementen und neuen Features."

Jens Quentin

Info VERGLEICH

1.	**Tomb Raider IV**	Eidos	92%
2.	**Silent Hill**	Konami	90%
3.	**Resident Evil 3: Nemesis**	**Eidos**	**89%**
4.	**Dino Crisis**	Capcom	86%
5.	**Deathtrap Dungeon**	Eidos	83%

Im Vergleich zu anderen Action-Adventure-Games mit Horrortouch muss sich *RE 3* nur dem in Echtzeit dargestellten *Silent Hill* beugen, das aufgrund einer superben Atmosphäre und knackigeren Rätseln die Nase leicht vorn hat. Gegenüber *Dino Crisis* hat der dritte Teil der Zombiejagd in Sachen Grafik (wegen der gerenderten Hintergründe) sowie in Sachen Gruselstimmung deutliche Vorteile.



JENS

MEIN FAZIT

Sehr Gut

Die zahlreichen Fans der *RE*-Serie werden auch diesmal vollkommen zu Recht zombieartig ihre Hände nach dem (vorläufig) letzten Teil der Serie ausstrecken. Auch im dritten Teil wird ein geniales Horrorflair mit schockierenden Überraschungsmomenten geboten und durch eine aufgebohrte Grafik und überarbeitete Animationen veredelt. Die neuen Features wie der unbarmherzige Nemesis, das Mischen der Pulver oder die Entscheidungs-Situationen erhöhen den Spielspaß der atmosphärisch meisterhaft inszenierten Monsterjagd, jedoch ist der Großteil der Kreaturen schon vorher über den Bildschirm gekrochen. Etwas mehr Artenvielfalt bei den Gegnern hätte nicht geschadet. Die Rätseleinlagen sind stark an die bekannten Schemata der Vorgänger angelehnt und bieten keine allzu große Herausforderung. Einziger Wermutstropfen in der ansonsten tadellos eingedeutschten Version ist das arcademäßige Ableben der Mutationen, ausgeschaltete Menschenfresser verschwinden mit einem schnellen Blinken vom Bildschirm, worunter die gespenstische Atmosphäre der Zombiehatz leidet.



UNWETTER Hier wanken die hungrigen Zombies im strömenden Regen auf Jill zu.

Test ERGEBNIS



Optisch und akustisch beeindruckende Monsterjagd in bester *RE*-Tradition. Neue Features und größere Areale sorgen für Abwechslung bei der genial-gruseligen Suche nach dem Geheimnis des T-Virus

Titel	Resident Evil 3: Nemesis
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	2 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ ja
Levels	7 Areale
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Eidos
Entwickler	Capcom
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, engl. Sprache
Release	18. Februar

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
90%	84%	88%	89%

Playcom
Software Vertriebs GmbH

SONY Playstation

Versand

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

SOFTWARE

Autobahn Raser 2	dt		84.99
CTR (Crash Team Racing)	dt		89.99
Dino Crisis	dt		89.99
Grand Theft Auto 2 (GTA 2)	dt		84.99
Int. Superstar Soccer Pro Evolution	dt	*	94.99
International Track & Field 2	dt	*	89.99
Jade Cocoon:Die Tamamayu Legen.	dt		84.99
James Bond: Tomorrow Never Dies	dt		89.00
Le Mans 24	dt		89.99
Metal Gear Solid Premium Pack	dt		89.99
Plane Crazy	dt		84.99
Rainbow Six	dt		79.99
Resident Evil 3 - Nemesis	dt	*	99.00
Ruff & Tumble	dt		79.99
Soul Reaver - Legacy of Kain	dt		89.99
The Next Tetris	dt		79.99
Tomb Raider 4 - The Last Revelation	dt		99.00
Tony Hawk's Skateboarding	dt		84.99
WWF Attitude	dt		79.99
You don't know Jack	dt	*	94.99

SOFTWARE SONDERANGEBOTE

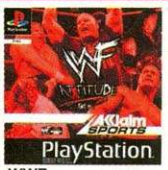
Actua Soccer 3 (Oliver Bierhoff)	dt	29.99
Alien Trilogy Platinum	dt	29.99
Breath of Fire 3 Special Edition	dt	29.99
Bust a Move 2 The Arcade Platinum	dt	29.99
Jeremy McGrath Supercross 98	dt	29.00
Resident Evil 1 Director's Cut	dt	44.99
Vs.(Versus)	dt	29.99
Wipe Out 2097 Platinum	dt	34.99



The next Tetris
dt DM **79.99**



James Bond: Tomorrow Never Dies



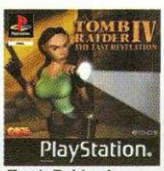
WWF Attitude
dt DM **79.99**



Dino Crisis
dt DM **89.99**



Grand Theft Auto 2 GTA 2
dt DM **84.99**



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



CTR Crash Team Racing
dt DM **89.99**



Plane Crazy
dt DM **84.99**



Tony Hawk's Skateboarding
dt DM **84.99**

☎ 0361 - 49 29 300

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

HARDWARE

Sony PSX+Dual Shock Joypad	dt	249.00
Dual Shock Pad Joyte. - div. Farben	dt	34.99
Gun P7K (blau oder silber)	dt	39.00
Joypad Joytech Airpad - div. Farben	dt	54.99
Joytech Airpad ID-Clip - div. Farben	dt	12.00
Joypad Resident Evil	dt	14.00
Lautsprech. Sound Station Imacblue	dt	109,99
Lautsprecher Sound Station Violett	dt	109.99
Lenkrad Ferrari Race Shock 2	dt	109.99
Lenkrad Jordan Grand Prix 1	dt	79.99
Mem. Card Joyt. 1 Meg Jordan GP	dt	11.99
Memory Card Joytech 1 Meg platin	dt	11.99
Mem. Card Joyt. 1 Meg - div. Farben	dt	11.99
Mem. Card Joyt. 4 Meg - div. Farben	dt	27.99
Mem. Card Joyt. 8 Meg - div. Farben	dt	34.99
Mem. Card Jo. 24 Meg - div. Farben	dt	44.99
Mem. Card Jo. 56 Meg - div. Farben	dt	49.99



DM **89.99**

Acclaim Action Pack
- Alien Trilogie
- Bust a Move 2
- Super Cross 98



DM **27.99**

Memory Card
4 MB Joytech
div. Farben



DM **249.-**

Sony Playstation
+ Dual Shock Joypad



DM **34.99**

Dual Shock
Joypad Joytech
div. Farben

Händleranfragen erwünscht!
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

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

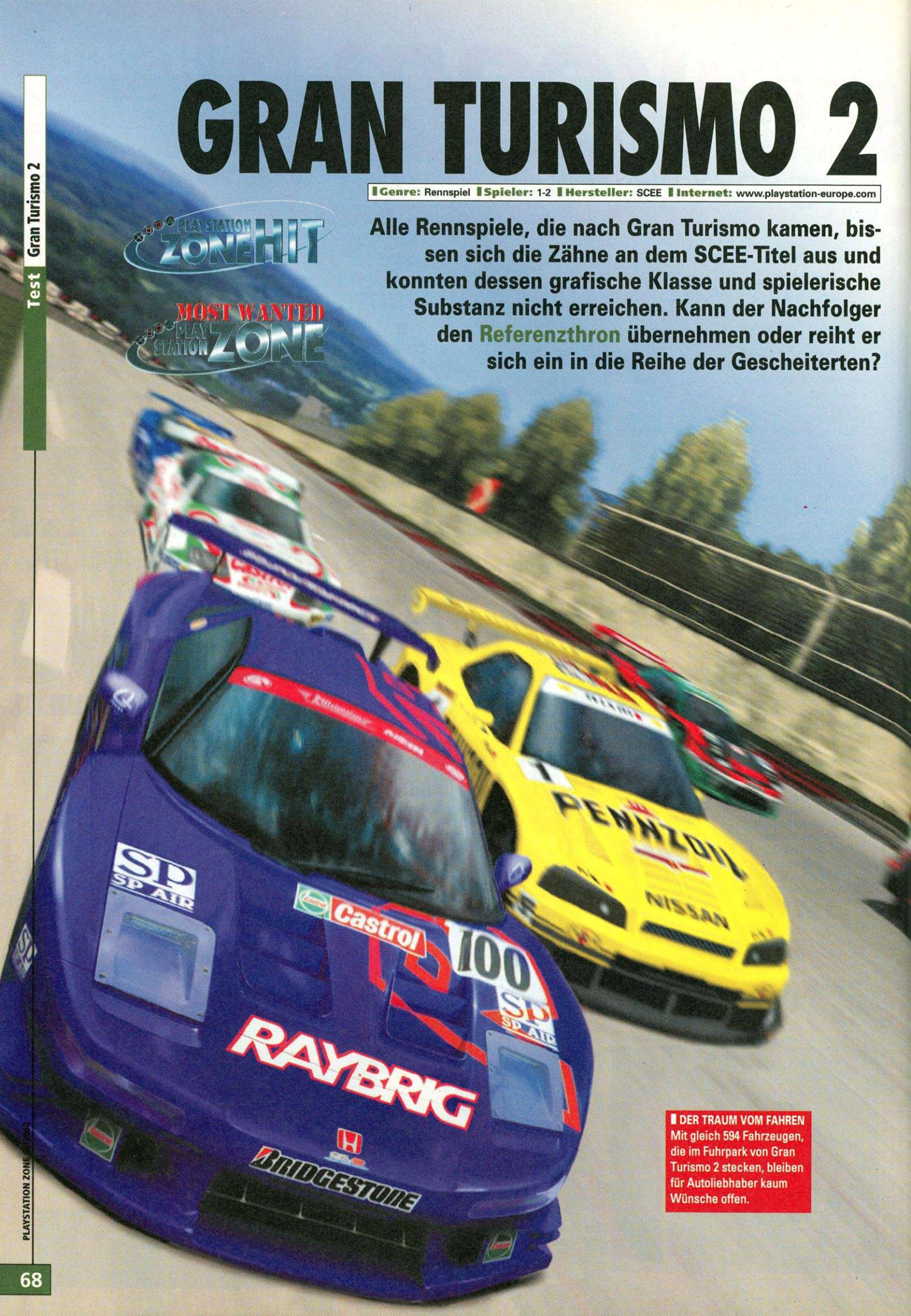
GRAN TURISMO 2

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

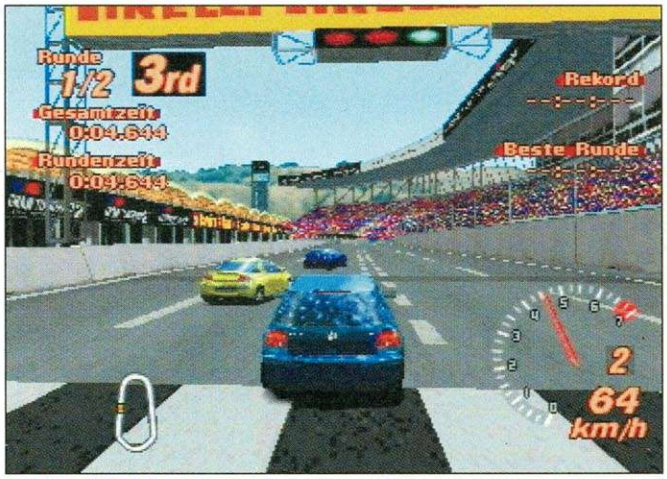
PLAYSTATION ZONE HIT

MOST WANTED PLAYSTATION ZONE

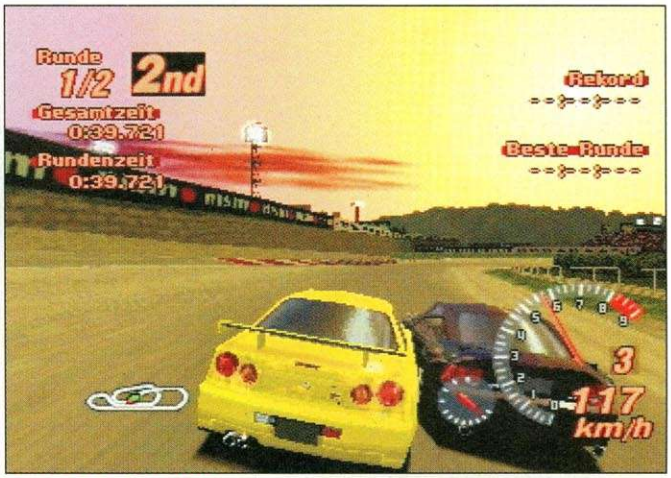
Alle Rennspiele, die nach Gran Turismo kamen, bissen sich die Zähne an dem SCEE-Titel aus und konnten dessen grafische Klasse und spielerische Substanz nicht erreichen. Kann der Nachfolger den Referenzthron übernehmen oder reiht er sich ein in die Reihe der Gescheiterten?



DER TRAUM VOM FAHREN
Mit gleich 594 Fahrzeugen, die im Fuhrpark von Gran Turismo 2 stecken, bleiben für Autoliebhaber kaum Wünsche offen.



SPIEGELUNGEN Die Schwächen bei der Streckendarstellung werden durch die wunderschönen Spiegeleffekte auf den Wagen kompensiert.

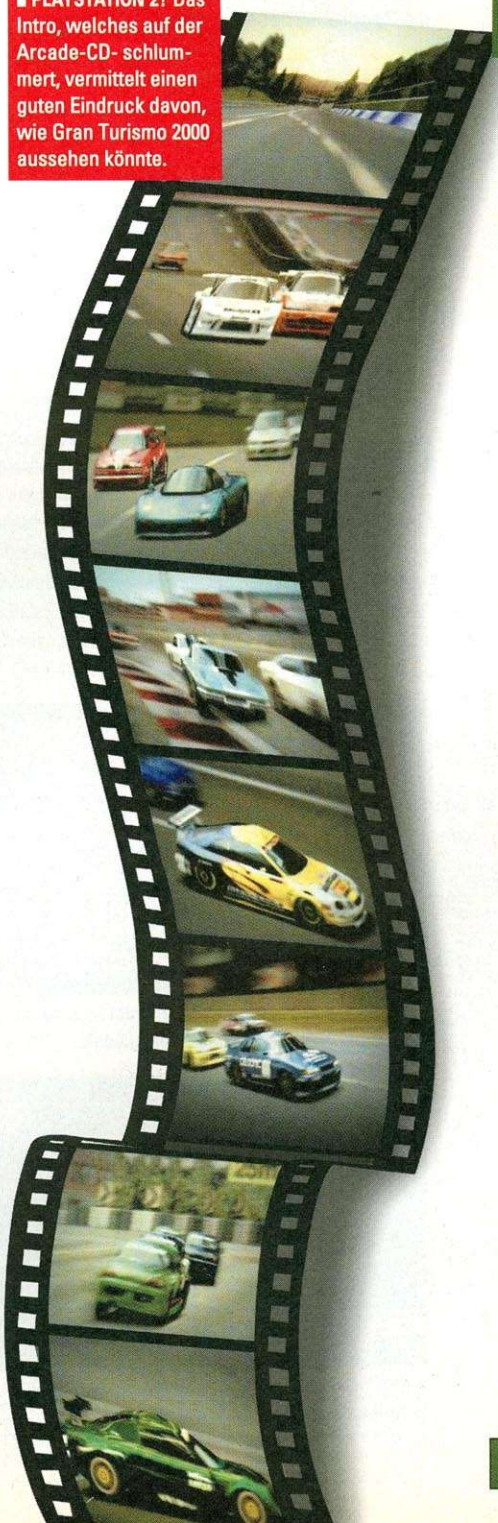


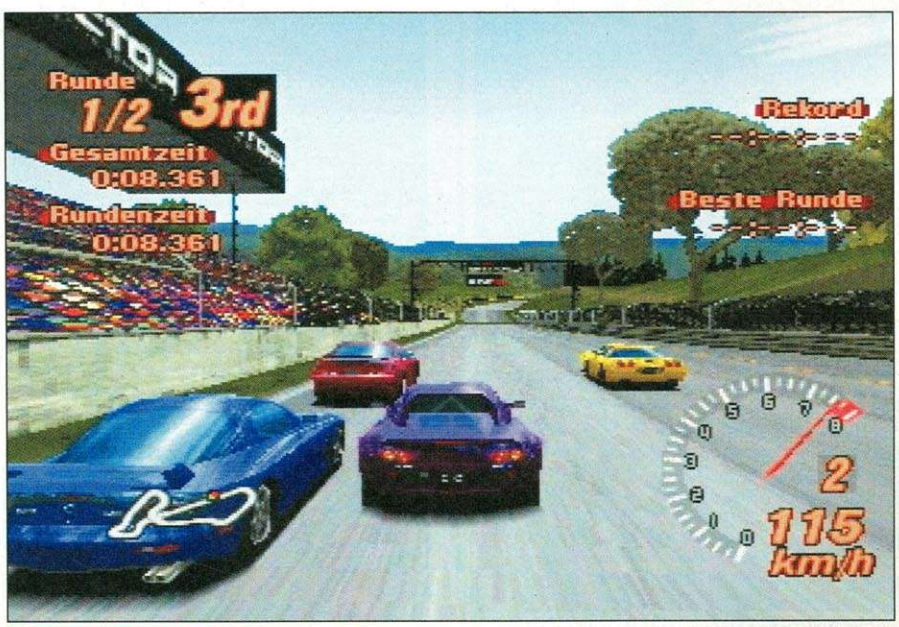
KONTRASTPROGRAMM Trotz des romantisch wirkenden Sonnenunterganges tobt in dieser Runde ein erbitterter Kampf um die Spitzenposition.

Darauf hat die Autonation Deutschland mit Spannung gewartet! *Gran Turismo 2* bietet Ihnen die ganze Welt des Motorsports auf zwei CDs. Der schnelle Einstieg in die Welt von *Gran Turismo 2* ist dabei der Arcade-Modus, der aus den Kernbereichen Einzelrennen und Zwei-Spieler-Kampf besteht. Wenn Sie sich für Punkt 1 entscheiden, haben Sie noch die Wahl zwischen Straßenrennen, die in drei Wagenklassen unterteilt sind, den neuen Rallye-Rennen und der klassischen Zeitprobe (auch als Time-Trial bekannt).In der ersten Wagenklasse bei den Straßenrennen befinden sich die Sportwagen (z. B. Ford Mustang SVT Cobra oder Mitsubishi Lancer Evolution), in der zweiten die Hochleistungswagen (Mercedes Benz CLK 320 Sports, Honda S2000 etc.) und in der dritten die Stadtfahrer (mit Perlen wie dem Mini Cooper oder dem Opel Tigra). Die Rallye-Rennen, bei denen Sie nicht wie sonst gegen fünf Gegner, sondern gegen die Zeit fahren, stellen selbst *Gran Turismo*-Veteranen zunächst vor einige Probleme. Mit Rallye-Boliden wie dem Toyota Corolla und dem Lancia Delta hat man dort Schotterpisten zu befahren, die eine gehörige Umstellung des Fahrverhaltens verlangen. Zu Beginn werden Sie sich häufiger neben der Piste wiederfinden, als Ihnen lieb ist, denn die Boliden brechen aufgrund des nicht asphaltierten Untergrunds öfters aus als auf den „normalen" Strecken. Nach einer gewissen Zeit hat man sich aber daran gewöhnt und sieht diesen Teil des Spiels dann als sinnvol-

„Die neuen Rallye-Strecken sind selbst für Gran-Turismo-Veteranen eine Herausforderung."

PLAYSTATION 2? Das Intro, welches auf der Arcade-CD- schlummert, vermittelt einen guten Eindruck davon, wie Gran Turismo 2000 aussehen könnte.

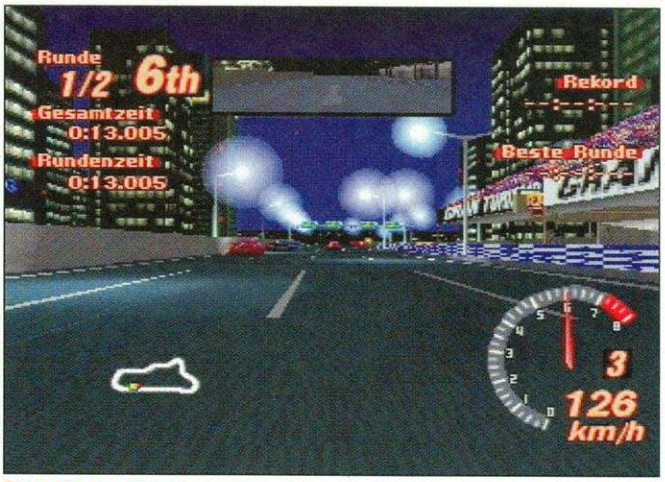




INTELLIGENTE GEGNER Die Positionskämpfe bei Gran Turismo 2 zählen zu den spannendsten in der Geschichte der Videospiele. Der Rennausgang wird meist erst auf den letzten Metern entschieden.



DIFFERENZIERT Alle Wagen bieten ein völlig anderes, der Realität angepasstes Fahrverhalten. Es dauert, bis Sie alle Nuancen herausgefunden haben.



I DROVE ALL NIGHT Speziell die Fahrten bei Nacht machen optisch viel hier. Die Egóansicht ist dabei eine von drei wählbaren Perspektiven.

le Ergänzung an. Der dritte und letzte Punkt, die Zeitprobe, bedarf wohl keiner weiteren Erklärung. Beim Zwei-Spieler-Kampf per Splitscreen tummeln sich zwar keine CPU-Gegner auf den Strecken, aber dafür ist die Darstellung auch herrlich flüssig und kommt ohne größeren Detailverlust aus.

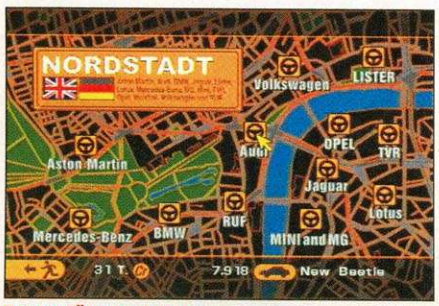
Das Herzstück

Richtig anspruchsvoll wird das Spiel dann in der *Gran-Turismo*-Variante. Dort warten vier verschiedene Rennserien (GT, Spezial, Ausdauer und Duelle auf unbefestigter Straße) auf Sie, die nochmals in unzählige Wettbewerbe unterteilt sind. Ein paar Beispiele: In der *GT*-Serie gibt es nationale- und Weltmeisterschaften, in der Rubrik Spezial Muscle-Car-Pokale und bei den Ausdauer-Rennserien muss man etwa Rennen über 300 Kilometer oder zwei Stunden bestreiten. Zwei entscheidende Details verhindern aber, dass Sie direkt an all diesen Wettbewerben teilnehmen können. Zum einen sind die meisten davon nationalen und anderen Restriktionen unterworfen (bei einigen Wettbewerben muss Ihr Gefährt über einen getunten Saugmotor verfügen, bei anderen werden beispielsweise nur amerikanische Wagen zugelassen), zum anderen benötigen Sie für viele davon den entsprechenden Führerschein. Zum Lösen des ersten Problems müssen Sie die 34 Hersteller (siehe Kasten) besuchen, und dort die entsprechenden Wagen kaufen. Um an alle Führerscheine (insgesamt gibt es sechs) zu kommen, sind zunächst einmal insgesamt 60 Lizenzprüfungen zu bewältigen. Mit immer schnelleren und schwerer zu kontrollierenden Boliden meistern Sie enge Kurven und suchen nach dem jeweils günstigsten Bremspunkt. Knappe Zeitlimits machen die Sache noch schwerer. Wer immer wieder an einer bestimmen Prüfung scheitert, kann sich anhand einer selbstlaufenden Präsentation anzeigen lassen, wie es richtig gemacht wird.

„Gran Turismo 2 dürfte Sie bis zum Deutschland-Release der PlayStation 2 beschäftigen."

Info EINKAUFSTOUR IN MOTOR-CITY

Die 34 Wagenhersteller von *Gran Turismo 2* sind in vier Städten angesiedelt. Zu Beginn des Spiels verfügen Sie nur über läppische 10.000 Credits und können sich daher gerade mal einen schnöden Gebrauchtwagen eines Herstellers aus Fernost leisten. Meine Einstiegsdroge war ein Honda CR-X. In den Läden von Mercedes, BMW, Opel etc. können Sie übrigens nicht nur Geld verpulvern. In den Läden kann man sich auch für spezielle Events anmelden, bei denen man auf einer per Zufallsgenerator ausgewählten Strecke ein Rennen bestreiten muss. Für Siege oder gute Platzierungen winkt dabei nicht nur Kohle. Wie bei einigen der normalen Rennserien auch, werden gute Leistungen des Öfteren mit einem Bonuswagen belohnt.



MAN FÄHRT DEUTSCH In der Nordstadt sind die deutschen Wagenhersteller angesiedelt.



ALLER ANFANG Zu Beginn reicht Ihr Geld nur für einen Gebrauchtwagen aus der Oststadt.



AMERICAN DREAM In der Südstadt können Sie amerikanische Boliden erwerben.



GO WEST Sieben Hersteller bieten in der Weststadt ihre motorisierten Fabrikate an.



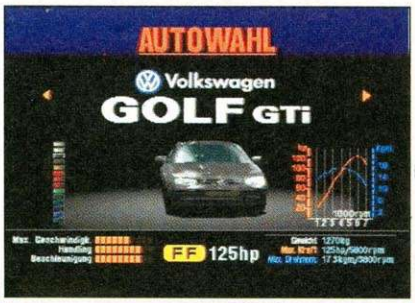
LIZENZ ZUM FAHREN Gran Turismo 2 bietet insgesamt 60 unterschiedliche Lizenzprüfungen.



SAUBER Selbst wenn zwei Spieler antreten, bleibt die Grafikdarstellung fast immer flüssig.

Info WAS IST NEU?

Konzeptionell lehnt sich *Gran Turismo 2* eng an den genialen Vorgänger an, bietet aber doch einige mehr bzw. große Neuerungen. Die wichtigste davon ist er neue Rallye-Modus. Ebenfalls zu begrüßen ist die Tatsache, dass nun zahlreiche europäische Hersteller (darunter auch viele deutsche) ihre Fabrikate anbieten. Um die unglaubliche Menge an Strecken, Lizenzprüfungen und Boliden unterzubringen, wird *Gran Turismo 2* zudem auf 2 CDs ausgeliefert. Teil 1 kam noch mit einer aus. Im ersten Silberling steckt der Arcade-Modus, im zweiten der Gran-Turismo-Mode. Eine CD ist sogar mit einer speziellen Beschichtung versehen worden. Reibt man an dieser, wird man mit dem Geruch von Gummi und Benzin „belohnt". Auch die anderen Novitäten liegen mehr im Bereich Masse – mehr und neue Strecken, Wagen und Lizenzprüfungen, einfach mehr von allem.





DEUTSCHE POWER Unter den 594 Wagen befinden sich endlich auch deutsche Fabrikate.



RALLYE Die Rallye-Kurse bieten Gran-Turismo-2-Kennern ein völlig neues Spielgefühl.

Streckenvielfalt und Tuningwahn

Insgesamt bietet *Gran Turismo 2* 28 Strecken, darunter auch zehn des Vorgängers und sechs Rallye-Pisten. Überdies dürfen Sie die Kurse auch umgekehrt und bei Nacht befahren. Bei dieser Vielfalt dürfte für jeden Geschmack und jeden Anspruch etwas dabei sein, denn der Schwierigkeitsgrad der Strecken und die Unterschiede in der Fahrphysik der diversen Autotypen sind sehr differenziert ausgefallen. Grob eingeteilt könnte man von zehn verschiedenen Stufen sprechen. Die ovale Teststrecke ist dabei am leichtesten, die Fahrt

Game It!
Titel des Monats Februar (PSX)
Le Mans 24 89,99
incl. Versandkosten!!!

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.com
⑤ ✉ Game It!· D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtum und Schreibfehler.
- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei bei Konsolenartikel: ab 49,99 Warenwert frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 4,99 ab DM 180,- frei, bei Konsolenartikel: ab 49,99 Warenwert frei

Preise Stand 04.01.00 *= noch nicht verfügbar am 04.01.00
N = Neu P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = OSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in OSch bezahlt, Kosten wie in D.

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

Army Men 3D	89,99
Army Men Air Attack	89,99
Carmaggeddon dt.	79,99
Driver	84,99
GTA 2	89,99
Medal of Honour*	89,99
Rainbow 6	89,99
Toy Story 2*	94,99
Worms: Armaggeddon	79,99
Wu Tang Clan	89,99

SONY PSX

Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	49,99
Action Man	79,99
Ak Tennis	79,99
Akuji	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Resurrection*	89,99
Alien Triology	49,99
Amerzone*	79,99 N
Anna Kourn. Tennis	89,99
Anstoß Prem. Man.*	89,99
Armories in Cyberswarm*	89,99
Army Men 3D*	89,99 N
Army Men Air Attack*	89,99
Army Men Sarges Her.	89,99
Asterix	84,99
Asterix & Obelix	84,99
Atlantis	69,99 P
Autobahn Raser 2	84,99
A-Movie	84,99
Baldur's Gate*	84,99
Baseball 2000	79,99
Battletanx-Global Assault*	89,99
Big Race USA	84,99
Billard Nights	74,99
Blasto	89,99
Bleem!	69,99
Bloody Roar 2	69,99
Bomberman	74,99
dto. Fantasy Racing	84,99
dto. World	84,99
Box Champions2000	84,99
Bugs Bunny	99,99
Bundesliga Stars 2000	89,99
Bust a Move 2,ed. 3	69,99
Bust a Move 4	84,99
Caesars Palace 2000	84,99
Carmageddon dt.	84,99
Castrol Honda Superbike	84,99
Centipede	79,99
Champ. Motocross	84,99
Cheatbuch	24,99
Chessmaster Millennium	84,99
Chokoso Racing	89,99
Civilisation 2	84,99
C & C Platinium	49,99
C & C 2 Plat.	49,99
C & C Gegenschlag	49,99
Colin McRae Rally	89,99
Constructor	79,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3	99,99
Crash Team Racing	89,99
Croc 2	89,99
Crusaders of M&M*	89,99 N
Cueball*	74,99
Cyber Tiger	84,99
Demolition Racer	89,99
Destraga	89,99
Destruction Derby 2	89,99
Die Schlumpfe	94,99
Dino Crisis	79,99
Driver	84,99
Duke Nuken: Time	84,99
Dune 2000*	84,99
Eagle One Harrier Attack	99,99
Earthworm Jim 3D*	84,99 N
ECW Hardcore Rev.*	84,99
Ehrgeiz*	99,99
Extreme 500*	89,99
Evil Zone	89,99
Formel 1 97	99,99
Formel 1 99	99,99
Fifa 2000	84,99
Fighting Force 2	84,99
Final Fantasy 7	49,99
Final Fantasy 8	119,99
dto. Spec. Edition	149,99
Fußball Live	89,99
dto. + Multi Tap	139,99
Galerians*	84,99 N
Gauntlet Legends*	89,99
G-Police 2	79,99
Glover	79,99
Golf Pro*	84,99 N
Gran Turismo	49,99
Grand Theft Auto	79,99
GTA 2	79,99
GTA London	49,99
GTA + London	49,99
Grand Theft Auto 2	89,99
Gran Tourismo 2*	89,99
Grudge Warriors*	89,99 N
Guardian of Crusade	89,99
Gungage	79,99
Heart of Darkness	49,99
Hell Night	89,99
Hot Wheels	89,99
International Track & Field	49,99
ISS Pro Evolution	89,99
Jade Cocoon	84,99
James Bond	84,99
Jeremy Mc Grath	89,99
Supercross 2000*	84,99 N
Kingsley's Wild Adv	89,99
KKND	89,99
Legacy of Kain: Soul Raver	89,99
Legends of Kertia	79,99
LEGO Racers	94,99
LEGO Rock Raiders	84,99
Le Mans 24	89,99
Lucky Luke Plat.	49,99
Lucky Luke Heroes*	89,99 N
Madden NFL 2000	89,99
Medal of Honour*	89,99
Medievil Plat.	49,99
Messiah*	89,99 N
Metal Gear Solid	89,99
dto. Special Miss.	39,99
Millenium Soldier	79,99
Missile Command*	79,99
Miss. Impossible	89,99
Monkey Hero	89,99
Monopoly	89,99
MTV Snow Boarding	89,99
Mulan Story	89,99
Music	84,99
Nascar 2000	89,99
Need 4 Speed 4	84,99
NFL Blitz 2000*	84,99
NHL 2000	84,99
Ninja	89,99
No Fear Downhill	84,99
Omega Boost	89,99
Omikron	89,99
Overblood 2*	89,99 N
Pharao	79,99
Player Manager	94,99
Pong	79,99
Point Blank 2	89,99
Pop'n Pop	84,99
Populous	84,99
Prince Naseem Boxing	84,99
Pro 18 Golf	89,99
Pro Pinball: Timesh.	89,99
Pro Pinb. Fantastic	89,99
Puchi Carat	79,99 N
Quake 2	89,99
Railroad Tycoon 2*	89,99
Rayman	49,99
Rayman 2*	84,99
Rainbow Six	89,99
Rallymasters*	89,99 N
Rat Attack	84,99
Re Stunt Copter	69,99
Ready 2 Rumble*	84,99
Real Fishing	74,99
Renegade Racing	79,99
Resident Evil Plat.	49,99
Resident Evil 3* a.	99,99
Ridge Racer 4	64,99
Riven	
Road Rash 3D	84,99
Road Rash Jail Break	84,99
Roadstars*	79,99 N
Rogue Trip	24,99
Rollcage	89,99
Ronaldo V-Football*	89,99 N
Ronin Blade	89,99
Ruff & Tumble	89,99
Shadowman	89,99
Shao Lin*	89,99 N
Sheep	84,99
Silent Hill	89,99
Silicon Valley*	89,99
Sled Storm	89,99
Soul Blade	49,99
South Park	79,99
Space Invaders	84,99
Spec Ops*	89,99 N
Speed Freaks	84,99
Sports Car GT	84,99
Spyro the Dragon2	**99,99**
Star Wars: Dunkle Bedrohung	89,99
Streak	24,99
Street Fighter EX+	84,99
Street Skater	84,99
Suikoden 2*	89,99
Super Bike 2000*	84,99
Supercross	89,99
Supercross 2000	84,99
Swing	79,99
Streetfighter Alpha 3	84,99
Syphon Filter	89,99
Tarzan	89,99
Techno Mage*	84,99
Tekken 3 Platin.	49,99
The Next Tetris	79,99
Theme Park World*	84,99
Tiger Woods 2000*	84,99
TOCA	89,99
Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
dto. Secret Treasure	34,99
Tomb Raider 4	99,99
Tony Hawk's Pro Skater	89,99
Toy Story 2*	89,99 N
Trap Runner	89,99
Trasher*	89,99
Trick'n Snowboarder	84,99
Tricky Sliders	84,99
Triple Play Baseball	89,99
Tunguska*	84,99
Turok*	89,99
UEFA Striker	84,99
Um Jammer Lammy*	89,99
Urban Chaos*	89,99
V-Ball	89,99
V-Rally 2	89,99
Vegas Games*	89,99 N
VeSailles	89,99
Vigilante 8	84,99
dto. Die 2.Offensive	89,99
Vs.	97,99
War of the Worlds	89,99
Warhammer 2 (Dark O.)	89,99
Warzone 2100	89,99
WCW Nitro	89,99
Wipeout 2097	49,99
Wipeout 3	99,99
World Rally Champion	84,99
Tommi Makinen	79,99
Worms Armageddon	89,99
Worms Pinball	89,99
Worms Platinium	49,99
WU Tang Clan	89,99
WWF Attitude	84,99
Xena: Warrior Princess	84,99
X-Files	89,99
X-Game Pro Boarder	99,99
Y.A.R.G.	84,99

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

Vidis Dual Force Wheel + GTA2 oder Driver 169,99

PSX HARDWARE

Vidis	
Evol. Control Pad	79,99
Lenkrad Contr. System	99,99
Dual Force Wheel	99,99
Adapter Gameboy	34,99
Arcadeshock Pro Joyst.	69,99
Dual Shock Sony	59,99
Shock 2 Infrarot	39,99
Gamebuster Pro + PC Link	79,99
Lenkrad Ferrari Shock	99,99
Link Kabel	19,99
Memory Cards	
Sony 15 Slot	29,99
5 Slot	9,99
PS 3 Stk. 15 Slot	19,99
120 Slot	29,99
360 Slot	39,99
720 Slot	49,99
1080 Slot	64,99
30 Slot unkomprimiert	29,99
60 Slot unkomprimiert	59,99
Mouse Sony	39,99
Multi Tap Sony	69,99
neGcon	89,99
Playstation 2	699,99
Race Station Shock	99,99
Scorpion Gun	69,99
Space Station	79,99
X-Ploder PS	79,99
X-Ploder Pro	99,99

NINTENDO N64

A Bugs Life	99,99
All Star Baseball 2000	97,99
Army Men Sarges Her.*	89,99 N
Asteroids Hyper	99,99
Bass Hunter	99,99
Battletanx-Global Assault*	89,99 N
Battle Zone	104,99
California Speed*	104,99
Carmageddon dt.	89,99
Cart	104,99
Destruction Derby 64	104,99
Donkey Kong	124,99
Duke Nukem Zero	104,99
Earthworm Jim 3D	84,99
F1GA Golf	104,99
Fighting Force	99,99
Gauntlet Legends	104,99 N
Gex 3: Deep Over*	99,99
Grand Theft Auto*	99,99
Hot Wheels	94,99
Jet Force Gemini	104,99
Knock Out Kings*	94,99
Lego Racers	104,99
Mario Golf	104,99
Mario Party	87,99
Mission Impossible	99,99
Monster Truck Mad.	99,99
NBA Live 2000	94,99
NFL Blitz*	104,99
NFL Quat. 2000*	104,99
Nuclear Strike*	114,99
Perfect Dark*	124,99
Playmogil Hype	104,99
Racing Sim 2	69,99 P
Rainbow Six	99,99
Rampage 2 Univ. t.	104,99
Rayman 2	114,99
Road Rash 64*	114,99
Roadsters	89,99 N
Ruff & Tumble*	a.A.
Sargats Die Schatzs.	109,99
Shadowgate	104,99
Snowboard Kids 2*	87,99
Stadowman	104,99
Star Wars: Racer	104,99
Super Cross 2000*	89,99
Super Smash Bros	89,99
Tetris	89,99
Starcraft*	104,99
Tazmanian Express*	99,99
The New Tetris	89,99
Tonic Trouble	94,99
Tony Hawk's Skateb.*	94,99 N
Top Gear Hyper Bike*	109,99
Top Gear Rally 2*	109,99
Toy Story 2*	104,99 N
Turok 2*	94,99 P
Vigilante 8 –2.*	94,99
WCW Mayhem	89,99
World League Soccer	104,99
Worms Armageddon	104,99
Wrestlemania 2000	114,99 N
Xena	104,99
Zelda	104,99

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
N64 Colour Ed.	219,99
Controller	39,99
Expansion Pak	59,99
Ferrari Shock2 Wheel	99,99
Gamebuster	99,99
Memory Card 1MB	19,99

DREAMCAST HARDWARE

Dreamcast	489,99
Controller Sega	49,99
Arcade Stick	94,99
Ferrari Shock2 Wheel	114,99
Keyboard CP	54,99
Racing CP	124,99
Scart Kabel	44,99
Vibration Pack	44,99
VMU Card	44,99

DREAMCAST SOFTWARE

Geheimtip des Monats:
Shadow Man 84,99
Die Macher von Turok haben wieder zugeschlagen! Kämpfen Sie mit irdischen und magischen Waffen gegen Untote und Killer auf ihrem Weg durch New Orleans um einen mächtigen Dämon zu jagen.

Aerowings	84,99
Armada	84,99 N
Billard Nights	84,99
Blue Stinger	94,99
Buggy Heat*	89,99
Bust a Move 4*	84,99
Caesar's Palace*	84,99
D2*	89,99
Dragon's Blood*	84,99 N
Dynamite Cop	89,99
ECW Hardcore Rev.*	89,99 N
Evolution*	89,99
Fighting Force 2	89,99
Formula 1	109,99 N
Furbaljs*	89,99
Geist Force*	109,99
Get Bass incl. Angel	189,99
Hydro Thunder	104,99
Incoming	109,99
J. White's Cueball	84,99
Jeremy McGrath*	84,99
Marvel vs. Capcom	94,99 N
MDK 2*	94,99 N
Metropolis*	109,99
Millenium Soldier	89,99
NBA 2000*	89,99
NBA Showtime*	104,99
NFL Blitz 2000	104,99
NFL Quaterback	84,99
Penpen	94,99
Plasma Sword*	94,99
Powerstone	89,99
Psychic Force	84,99
Racing Simulation 2	94,99
Ready to Rumble 2	104,99
Red Dog	89,99
Renegade Racing*	89,99
Revolt*	84,99 N
Sega Rally 2	109,99
Shadowman*	89,99
Snow Surfer	84,99
Slave Zero*	89,99 N
Sonic Adventures	89,99
Soul Calibur	109,99
Soul Fighter	84,99
South Park	84,99
South Park Rally*	94,99
Speed Devils	89,99
Street Figh. Alpha 3	94,99
Stunt GP*	94,99
Suzuki Alstare Racer	89,99
Tokyo Highway Chall.	84,99
Toy Commander	89,99
Trick Style	89,99
UEFA Striker	94,99
Virtua Fighter	89,99
Virtua Striker 2*	89,99
World Wide Soccer	84,99
Worms Armageddon	89,99
WWF Attitude	84,99
Y.A.R.G.*	84,99

Sonic+Virtua Fighter 3+ Sega Rally 2 299,99
DC+VMU+Vibration Pack +Controller 629,99
alles zusammen 899,99
Hierauf kein Skonto!!

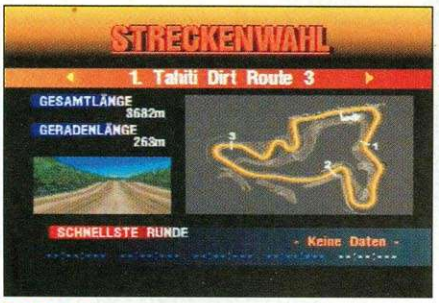
ACTION FIGUREN

Crash Bandicoot je	29,99
Metal Gear Solid je	29,99
Resident Evil je	29,99
Spawn je	29,99
Tekken 3 je	29,99
Wing Commander je	19,99

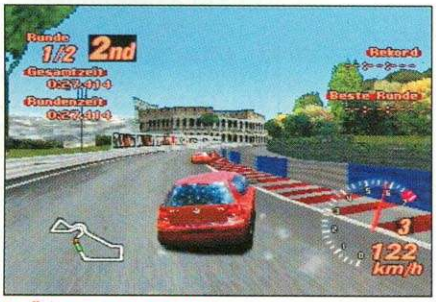
www.gameit.com
bequem bestellen!

LADEN
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 – 52 & -54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussee 100 – 030/7232524
16761 Hennigsdorf
JE Games
Postplatz 4 - 03302/272706
19322 Wittenberge
Am Stern 1
21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386
35625 Hüttenberg
Hauptstr. 149 – 06403/7790078
63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860
64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
70372 Stg-Cannstatt
Marktstr. 47 – 0711/560 595 50
71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847
76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045
76829 Landau
Lindelbrunnstr. 9 A – 06341/930570
78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8
07425/33840
79098 Freiburg
Eisenbahnstr. 47 – 0761/292 69 50
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/1 77 62
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 083 31/49 77 99
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 083 82/12 55
89073 Ulm
Hafengasse 23 -0731/92 16 497
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811
92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650



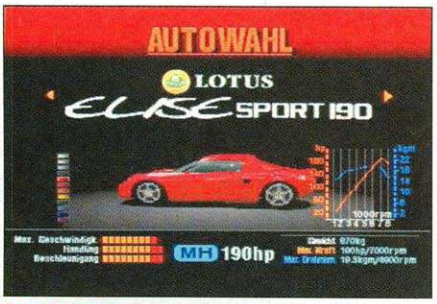
RALLYE Zwei der Schotterpisten befinden sich in Tahiti. Links unten sehen Sie eine Vorschau.



RÖMISCHER ALBTRAUM Neben langen Geraden bietet die Strecke in Rom hammerharte Kurven.



REPLAY Die abspeicherbaren Replays der Rennen sind erneut ein absolutes Grafik-Highlight.



AUTOWAHL Die schick dargestellten Flitzer drehen sich im Präsentationsraum.

durch die amerikanische Stadt Seattle hingegen mit am schwersten. Ähnlich vielfältig ist das Zubehör ausgefallen, mit dem Sie die Leistungsfähigkeit Ihrer Wagen erhöhen können. Mit dem entsprechenden Kleingeld, welches Sie in den Rennen gewinnen müssen, können Sie unter anderem verschiedene Schalldämpfer, neue Motoren oder High-Tech-Karosserieteile in Ihre Boliden einbauen lassen..

Alte Stärken und neue Schwächen

Einer der größten Pluspunkte des ersten *Gran Turismo* war die exquisite, realistische Steuerung, die eine präzise Kontrolle über die Wagen ermöglichte. Glücklicherweise hat Polyphony Digital hier keine Verschlimmbesserungen vorgenommen, denn das Fahrgefühl ist so brillant wie eh und je. Ganz gleich, ob Sie nun mit dem digitalen Steuerkreuz, dem Ana-

„Überschläge und sichtbare Schäden an den Boliden gibt es auch diesmal nicht."

log-Stick oder Peripheriegeräten (wie dem optional im Bundle mit *Gran Turismo 2* erhältlichen V3-Racing Wheel) lenken, an Präzision ist die Steuerung nicht zu überbieten. Auch sind die Unterschiede im Fahrverhalten wirklich spürbar, so ist ein PS-Monster wie die Dodge Viper logischerweise viel schwerer zu beherrschen als etwa ein VW Beetle. Eine besondere Erwähnung verdienen sich die intelligent programmierten Computer-Fahrer. Ihre fünf Gegner passen sich nämlich Ihrem Fahrverhalten an. Sind Sie gut, dann liefern Ihnen die Burschen einen harten Kampf um die Spitze. Fahren Sie hingegen eher bescheiden, dann lassen sich die Gegner etwas zurückfallen, so dass Sie dennoch eine reelle Siegchance haben. Hinsichtlich der Innovationen kann die Grafik mit dem Gameplay nicht ganz Schritt halten:Sie ist zufriedenstellend, aber der ganz große Aha-Effekt bleibt diesmal aus. Die Boliden mit ihren genialen Spiegelungen sind natürlich ein echtes Highlight, und auch die Replays sind so faszinierend wie eh und je, aber einige Mängel sind deutlich sichtbar: So bestehen die Hintergründe zumeist aus einem einzigen großen Pixelhaufen, und Blitzer sowie ein deutlicher Bildschirmaufbau sind ebenfalls zu verzeichnen. Leider ist darüber hinaus auch die Spielgeschwindigkeit nach meinem Empfinden etwas geringer als bei Teil 1. Der Sound hingegen sorgt für echte Begeisterungsstürme. Neben kernigen Motorengeräuschen darf man einen famosen Soundtrack mit Titeln bekannter Acts genießen. Bereits im Intro wird man mit einem Stück der Cardigans verwöhnt, in den Rennen selbst gibt es Musik von Bands wie Garbage, Beck und Apollo 440.

Marco Marzinkowski

Info VERGLEICH

1.	**Gran Turismo 2**	**SCEE**	**95%**
2.	**Gran Turismo**	SCEE	94%
3.	**V-Rally 2**	Infogrames	93%
4.	**Need For Speed IV**	EA	89%
5.	**Ridge Racer Type IV**	Namco	87%

Gran Turismo 2 bietet mehr Strecken, Wagen und Abwechslung als der Vorgänger, und kann diesen daher trotz der etwas schwächeren Optik überflügeln. Direkt hinter diesen beiden Titeln folgt schon *V-Rally 2* von Infogrames, das in Sachen Langzeitmotivation dank des eingebauten Streckeneditors fast schon mit *Gran Turismo 2* gleichziehen kann. Für Rallye-Fans dürfte dieser Titel sogar die allererste Wahl sein, denn die neue Rallye-Variante des SCEE-Titels ist eher als Ergänzung anzusehen. Auf den Plätzen 4 und 5 folgen weitere große Namen: *Need For Speed IV* hat Schwächen in der Grafik und bietet nicht so viel spielerische Substanz wie die Spiele auf den ersten drei Positionen. *Ridge Racer Type IV* hingegen hat die schönste Grafik, stellt aber nur ein kurzes Vergnügen dar.



MEIN FAZIT

Super

Um die wohl wichtigsten Fragen direkt zu beantworten: Ja, *Gran Turismo 2* kann sich mit dem Titel „Neue Referenz" schmücken. Und nein, speziell im grafischen Bereich ist den Entwicklern keine Revolution, kein Quantensprung gelungen – ganz im Gegenteil. Sieht man von den etwas detaillierteren Wagenmodellen und den verbesserten Spiegelungen ab, dann ist im Vergleich zum ersten Teil sogar ein kleiner Rückschritt zu verzeichnen, denn die neue Grafikengine ist einen Tick langsamer und Pop-Up-lastiger. Wenn man sich von diesen kosmetischen Aspekten löst, dann wird aber schnell klar, warum kein ernsthafter Rennspiel-Fan auf *Gran Turismo 2* verzichten kann. Bereits der Arcade-Modus sorgt für Laune, kann man sich doch bereits dort mit den neuen, extrem anspruchsvollen Rallye-Pisten vertraut machen. Beim Herzstück des Spiels, der Gran-Turismo-Variante, stellt sich dann ein süchtigmachender Sammeleffekt ein, der Sie nächtelang ans Pad kettet. Bis Sie den größten Fuhrpark in der Geschichte der PlayStation freigeschaltet haben, vergehen Monate!



AUSDAUER GEFRAGT Zu den neuen Rennserien gehören 300-Kilometer- und 30-Runden-Rennen.

Test ERGEBNIS

Die neue Referenz im Bereich der Rennspiele bietet 28 Strecken, 594 verschiedene Wagen, 60 Lizenzprüfungen und eine geniale Steuerung. Trotz der kleineren Schwächen im grafischen Bereich führt kein Weg an *Gran Turismo 2* vorbei.

Titel	Gran Turismo 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	28 Strecken
Preis	DM 99,95
Hersteller	SCEE
Entwickler	Polyphony Digital
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt. /dt. Texte
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
89%	90%	97%	95%

DESIGN: KREATIVKONTOR · PHOTO: CONNY STEIN

JOYTECH – AIRPAD™ FÜR PLAYSTATION™



Im Handumdrehen gewonnen!



Weltneuheit!

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



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

Gameboy™-Zubehör Pocket Pouch Light Magnifier Battery Pack

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

PlayStation™ Mouse* 2 control buttons

Bio>Grip Advanced Joystick*

Controller Plus 64**

Analogue Controller Plus* Dual Force

Arcade Light Gun* Blaster Light Gun*

Official Jordan™ Grand Prix Racing Wheel*/**

The Airpad™*

*PSX™ kompatibel

**N64™ kompatibel

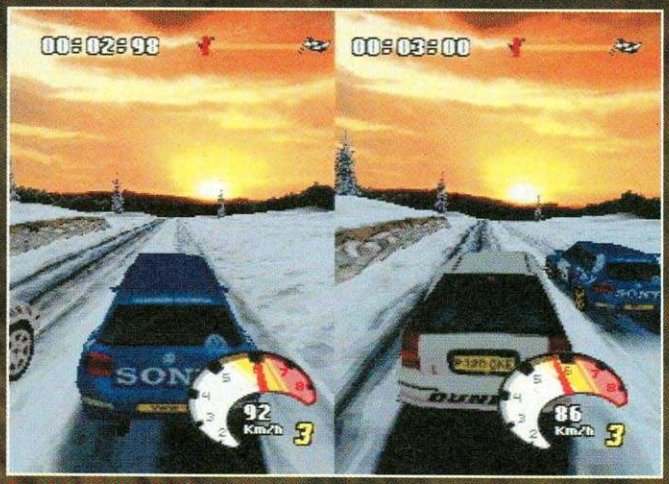
PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH



RAN GEZOOMT Neben der gewohnten Ganzwagen-Sicht kann man die Rennen im Spiel auch in der extremen Nahperspektive fahren.

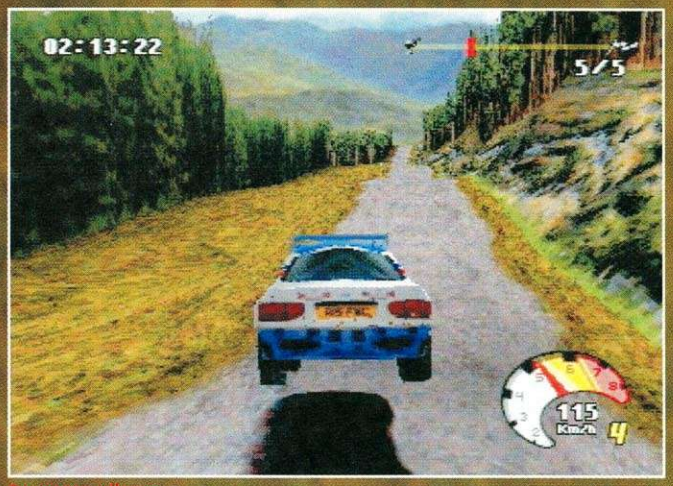


SONNENUNTERGANG Der übersichtliche Zweispieler-Modus bringt bei jeder Tageszeit vollen Fahrspaß im Doppelpack auf den Bildschirm.

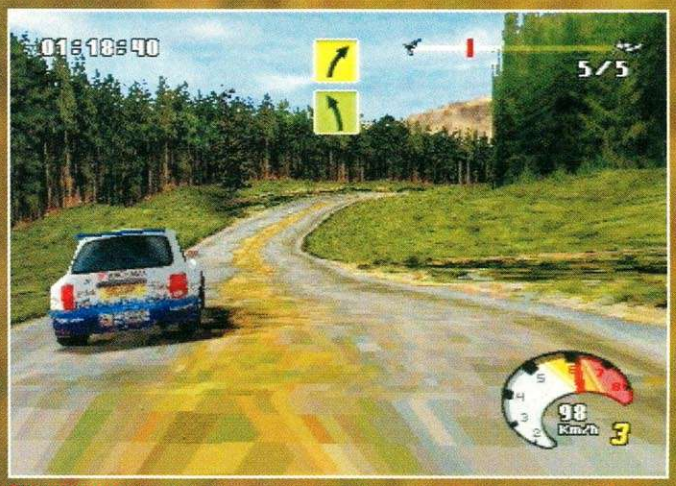
MOBIL 1 RALLY

Genre: Rennspiel **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Electronic Arts/Actualize **Internet:** www.hotgen.com

Am 18. März beginnt in Vauxalles/Wales die diesjährige Saison des Mobil 1 British Rally Championship. Da kommt die vielseitige Rally-Simulation von Electronic Arts mit der offiziellen Lizenz dieser Großveranstaltung gerade richtig, um nicht nur Rennsport-Fans mit Macht auf die Off-Road-Pisten zu locken.



HEISSER HÜPFER Die Bodenwellen in einigen Abschnitten der Rallye-Parcours lassen Sie mit über 100 Sachen richtig abheben.



FREIER BLICK Sind Ihr Wagen und die Fahreroptik ausgeblendet, lenkt Sie nichts mehr von Gegnern und Pistenführung ab.

PLAYSTATION ZONE HIT

CHAMPIONSHIP

Noch ein Rallye-Spiel, noch eine offizielle Lizenz? Na und??? – Wenn Sie so denken, dann lassen Sie sich gesagt sein: Ganz so einfach sollten Sie es sich in diesem Fall nun auch wieder nicht machen! Denn EAs neuer Handstreich im Ralley-Genre ist keine 08/15-Massenware, sondern beweist deutlich, welch enorme Vielfalt man in einen solchen Titel packen kann. Doch leider hat das Spiel auch seine Schwächen. Und um das Kind gleich beim Namen zu nennen: Die Grafik ist nicht optimal, was sich bereits in den ersten Rennrunden zeigt, wenn Hintergrunddetails aufpoppen und die Bildrate langsamer wird, sobald Sie sich einem Rallye-Gegner nähern. Da fühlt man sich etwas an die Zeit vor z.B. *V-Rally* erinnert (dort lief die Grafik immerhin schon flüssig) und denkt: „Mensch, Leute, muss das sein?!" Andererseits ist die große Schwäche des Spiels aber zugleich eine seiner größten Stärken, denn die Hintergründe der sechs enthaltenen Originalstrecken sind optisch so abwechslungsreich geraten, dass man nach den ersten Spielminuten in ehrfürchtigem Staunen die Luft anhält. Da fahren Sie im Tannenhain dem Sonnenuntergang entgegen, liefern sich erbitterte Duelle in Schnee und Eis, können in nebelverhangenen Dörfern kaum die Zuschauer am Straßenrand erkennen - und schon geht es wieder zurück ins Gelände, während die Dämmerung alles in blaue Schatten taucht. Schon bald ist da die nicht so tolle Grafik fast vergessen.

„Faszinierende Vielfalt und fahrerischer Anspruch zeichnen dieses Spiel aus."



TEMPORAUSCH Fetzige Fahrten über die anspruchsvollen Off-Road-Pisten des englischen Mobil 1 Rally Championship sind, dank offizieller Mobil-1-Lizenz, das Markenzeichen des EA-Ralley-Rasers.

Die harten Fakten

Mobil 1 Rally Championship bietet realistische Fahrphysik für 22 lizenzierte Boliden der Wagenklassen A6 bis A8, die Sie, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad, gleich zu Anfang bedienen oder, wie üblich, erst freifahren müssen. Die sechs enthaltenen Rallye-Strecken sind in 36 Etappen unterteilt, zu denen Sie nach und nach Zugang erhalten. Haben Sie erst eine Meisterschaft gewonnen, können Sie die Strecken danach auch noch in umgekehrter Richtung fahren. Da die Steuerung auf dem meist rutschigen Untergrund Sie selbst bei niedrigem Schwierigkeitsgrad zu fordern versteht, wird das Wagen-Setup zum wichtigen Programmpunkt, denn schon die Wahl der richtigen Reifen kann über Sieg oder Niederlage entscheiden. Erfreulicherweise findet man sich in den übersichtlichen Startmenüs

Info VERGLEICH

1.	**GRAN TURISMO 2**	SCEE	95%
2.	**V-RALLY 2**	Infogrames	93%
3.	**COLIN MCRAE RALLY**	Codemasters	86%
4.	**MOBIL 1 RALLY CHAMPIONSHIP**	**Electronic Arts**	**85%**
5.	**RALLY CROSS**	SCEE	82%

Obwohl *Mobil 1 Rally Championship* ein insgesamt gelungenes und spaßbringendes Spiel ist und unseren Hit-Stempel redlich verdient, schafft es den Anschluss an die Spitzengruppe der Genre-Referenzen, trotz offizieller Ralley-Lizenz, nicht ganz. Besonders im grafischen Bereich sind die Unterschiede zu *V-Ralley 2* oder auch *Gran Turismo 2* deutlich zu spüren. Denn obwohl die Wagen sehr detailliert und die Hintergründe so abwechslungsreich wie selten ausfallen, ist das Aufpoppen von Streckendetails schon etwas lästig. Die Tuning-Sektion hat dafür wirklich einmal entscheidende Bedeutung für den Rennverlauf (z.B. die Wahl der richtigen Reifen). Positiv zu vermerken sind vor allem die anspruchsvoll-realistische Fahrphysik und die frei wählbaren fünf Kameraperspektiven, die echte Ralley-Gefühle wecken.



ABENDSTIMMUNG Die Dämmerung bringt, neben schönen Farbeffekten, auch eingeschränkte Sichtverhältnisse für den Fahrer mit sich.

schnell und gut zurecht. Und als besonderes Bonbon gibt ein Off-Sprecher ausführliche Kommentare zu Vorzügen und Nachteilen des jeweiligen Wunsch-Boliden. Beim Rennen selbst haben Sie die Wahl zwischen den vier Einzelspielmodi Mobil-1-Meisterschaft, A8-Meisterschaft, Arcade und Zeitrennen. Dazu kommt noch der Split-Screen-Modus für den Spielspaß zu zweit. Und da neben den diversen Wetterbedingungen, Tageszeiten und Lichtverhältnissen noch fünf verschiedene Kameraperspektiven frei wählbar sind, kommt optisch und taktisch so schnell keine Langeweile auf.

„Multi-Route Environment"

Ein lustiger Einfall der Entwickler ist auch das so genannte „multi-route environment" (sinngemäß: vielschichtige Routenumgebung), welches es Ihnen ermöglicht, weiträumig die Ralley-Bahn zu verlassen, um so quasi ein „Rennen neben der Piste" zu fahren. Praktisch ist das zwar kaum von Nutzen, da Sie neben den Wegen wertvolle Zeit verlieren, aber zumindest werden Sie nicht bei jedem kleinen Seitwärtsausrutscher brutal zurück auf die Strecke gehievt, sondern müssen schon selber zusehen, wie Sie wieder in die Spur kommen. Dass Sie am Besten gar nicht erst von der Bahn geraten, dafür sorgt übrigens - neben den üblichen Richtungspfeilen auf dem Bildschirm - auch Ihr Co-Pilot, der Ihnen sehr realistische und passende Fahranweisungen zu jeder Kurve per Helmfunk

„Mit offizieller Lizenz hat EA hier wirklich solide Arbeit geliefert."

Info FREIE SICHT FÜR FREIE RASER

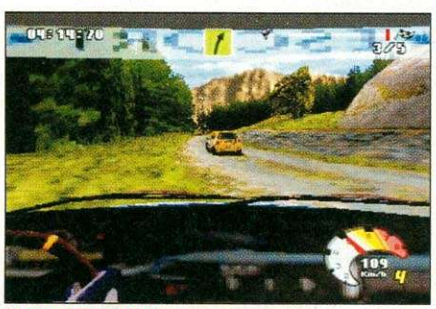
Die fünf verschiedenen Kameraperspektiven von *Mobil 1 Rally Championship* heben, trotz der gelegentlich auftretenden grafischen Pop-Ups, enorm den Spielspaß, da sie wirklich abwechslungsreich anzusehen sind und jede einzelne ihre besonderen Vorzüge hat. Zum Erlernen der Steuerung ist z.B. die ganz normale Sicht mit Ihrem Wagen im Zentrum gut geeignet, während in der Zoom-Optik die Fahrzeugdetails und Schlammspritzer besonders schön hervortreten. Das beste Fahrgefühl stellt sich bei den beiden Cockpit-Perspektiven ein, und rasante Geschwindigkeiten werden am deutlichsten durch die Kühler-Kamera vermittelt. Anders als bei den meisten anderen Rennspielen, lassen sich die verschiedenen Optiken übrigens mit der SELECT-Taste hin und her schalten, aber nach einer wirklich minimalen Umgewöhnungszeit klickt man fast im Schlaf zur jeweils gewünschten Sicht. Auch im Split-Screen-Modus haben beide Fahrer die freie Wahl ihrer jeweils bevorzugten Perspektive, wobei der Bildschirm löblicherweise selbst bei Unfällen und ungewöhnlichen Blickwinkeln immer übersichtlich bleibt. Da durch die relative Vielfalt der Perspektiven auch die Pisten immer wieder anders aussehen, kann man jeden Parcours sogar mehrfach hintereinander durchspielen, ohne dass auch nur ein Quäntchen Langeweile aufkommt.



DAS ÜBLICHE Der eigene Wagen im Zentrum des Bildschirms, so kennt man Rennspiele.



EXTREME NÄHE Optik zwei zoomt Sie noch einmal ein ordentliches Stück ans Geschehen heran.



BEIFAHRER SEIN Als Beifahrer haben Sie sowohl Cockpit-Sicht als auch Gesamtüberblick.



SELBER FAHREN Wie knifflig einige Strecken sind, erleben Sie aus Fahrer-Optik besonders gut.



UNENDLICHE WEITE Mit der Kamera vorm Kühler erleben Sie die Strecken als Temporausch.



SPLIT SCREEN Beide Spieler wählen auch hier ihre übersichtliche Wunschperspektive frei.

gibt. Falls aber auch das nichts hilft, können Sie im Replay immerhin eine Nachschau Ihrer schlimmsten Fahrfehler (oder natürlich der größten Triumphe) Revue passieren lassen. Mit all den genannten Standards und etlichen Stärken ist *Mobil 1 Rally Championship* insgesamt eine sogar für Rallye-Anfänger durchweg lohnende Anschaffung, die wirklich Spaß macht, ordentlich fordert und darum lange spannend bleibt. Ein wenig Wehmut blieb beim Tester trotzdem zurück: Das Spiel könnte noch viel besser sein und sich mit den Genregrößen voll berechtigt in eine Reihe stellen, wenn, ja, wenn die Grafik etwas glatter liefe ...

Matthias Glaser



MEIN FAZIT
Sehr Gut

Wenn man einmal von der nicht mehr ganz standardgemäßen Grafik absieht (andere Rennspiele machen schließlich vor, dass das auch besser geht), ist *Mobil 1 Rally Championship* ein echtes Kleinod unter den Ralley-Simulationen. Die Umsetzungen der Originalstrecken bieten insgesamt so viel Abwechslung bei Hintergründen, Witterung und Lichtverhältnissen, dass sich einem gelegentlich ein freudig überraschter Seufzer entringt. Auch die Fahrphysik ist insgesamt sehr gelungen umgesetzt und hält, mit drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden, vom Anfänger bis zum Profi für jeden genügend Herausforderungen bereit. Äußerst gut haben mir auch die frei wählbaren Perspektiven gefallen, die wirklich Rallye-Flair zu vermitteln verstehen (siehe Extrakasten). Eigentlich nur schade, dass man heutzutage eben nicht mehr ganz so einfach über aufpoppende Hintergründe hinwegsehen kann.

Test ERGEBNIS



Abwechslungsreiche Pistenumfelder, raffiniert-fordernde Fahrphysik und Steuerung sowie die große Zahl offiziell lizenzierter Boliden und Pisten machen, neben vielen anderen Pluspunkten, das *Mobil 1 Rally Championship* zu einem gelungenen Fahrspaß für weit mehr als nur einen Meisterschaftssieg. Leider sind aber die grafischen Schwächen des Titels beim besten Willen nicht ganz zu übersehen, so dass die Wertung niedriger ausfallen muss, als es die zahlreichen guten Ansätze eigentlich nahe legen.

Titel	Mobil 1 Rally Championship
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	5 Spielmodi/6 Rallys
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Electronic Arts/Actualize
Entwickler	HotGen
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	Februar

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
78%	82%	88%	85%

FAIRPLAY
by BauConTec

Sony Playstation	
Memory-Card 1 MB (15 Bl.)	9,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.)	24,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	29,99
Memory-Card 32 MB	39,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
SONY Dual-Shock Controller	55,99
Flashfire Power Shock	32,99
Flashing Dual Shock Controller	35,99
Infrarot Wireless Controller	55,90
Gun Universal Rocker	39,99
Gun Universal Rocker inkl. Pointer	69,99
Panther Gun	39,95
Shock Rattle Gun	69,95
PSX-Maus	22,99
Lenkrad Ferrari Shock 2	119,99
Lenkrad V3 CV-1118 A	129,95
Lenkrad Fanatec Speedster	179,90
PSX-Gehäuse	45,99
V-Box (Video to PC Converter)	129,99
PAL Booster	29,99
RF Adapter	19,99
Power Replay	39,99
Game Buster CDX	99,95
X-Ploder Classic	54,90
X-Ploder-FX	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,90
und vieles mehr !	

Software PSX	
Ace Combat 3	82,99
Box Champions 2000	82,99
Bundesliga Stars 2000	84,99
Dino Crisis	84,99
FIFA 2000	84,99
Fighting Force 2	82,99
Final Fantasy VIII	95,90
Formel 1 '99	84,99
GTA 2	89,99
Medal of Honor	89,99
Millenium Soldier	84,95
Mission Impossible	89,99
Music 2000	85,95
Nascar 2000	85,99
NBA Live 2000	84,99
HFL Blitz 2000	79,99
Railroad Tycoon 2	89,99
Rainbow Six	89,00
Ready to Rumble Boxing	89,99
ReVolt	84,99
Sled Storm	83,99
South Park Luc Shack	86,95
Spyro the Dragon 2	85,99
Tekken 3	81,99
The New Tetris	82,99
Tiger Woods 2	84,99
Tomb Raider IV	89,95
WCW Mayhem	84,99
und viele andere Titel	

SEGA DreamCast Software	
Blue Stinger	92,99
Buggy Heat	89,99
Cool Boarders	89,99
Dynamite Cop	89,99
Get Bass incl. Angelrute	179,99
Incoming	99,99
NBA	89,99
Psychic Force	84,99
Racing Simulation 2	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Sega Rally 2	109,99
Sonic Adventure	89,99
Soul Calibur	109,99
UEFA Striker	95,99
Toy Commander	89,99
World League Soccer	84,99
und viele andere Titel	

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

Nintendo 64	
N64 Grundgerät+Donkey Kong	299,99
N64 Grundgerät (versch. Farben)	199,99
Lenkrad inkl. Rumble Pack	129,99
Controller (versch. Farben)	69,95
Rumble & Tremor Pack & 1 MB MC	39,99
und andere N64 u. Gameboy Soft- u. Hardware	



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



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



Shock Rattle Gun 69,95



Flashfire Power Shock 32,99

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

Riesenauswahl – weitere Artikel auf Anfrage

CloseUp

Europas größter Film- & Musikposter Versand

Poster

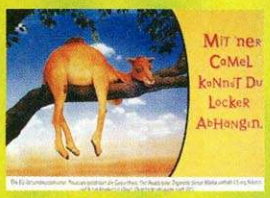
Postergröße variiert zwischen DIN A1 (60x80 cm) und ca. 70x100 cm



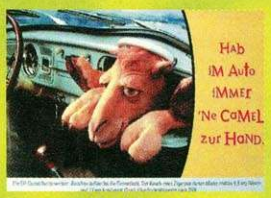
G-524.780 / DM 14,90
MATRIX



G-493.172 / DM 14,90
BLADE



K-414.760 / DM 8,90
MIT´NER CAMEL KANNST DU LOCKER ABHÄNGEN
Größe: 57x42 cm



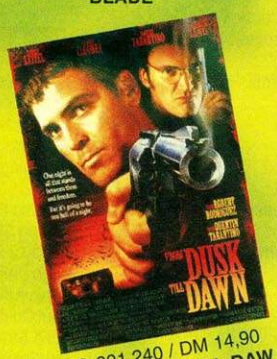
K-520.040 / DM 8,90
HAB IM AUTO IMMER´NE CAMEL ZUR HAND
Größe: 57x42 cm



K-591.250 / DM 8,90
FÜR´NE CAMEL GIBT´S KEINEN ERSATZ
Größe: 57x42 cm



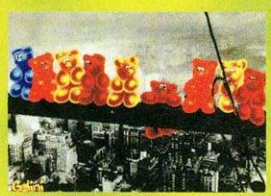
G-381.630 / DM 12,90
UFO



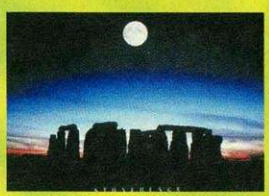
G-331.240 / DM 14,90
FROM DUSK TILL DAW



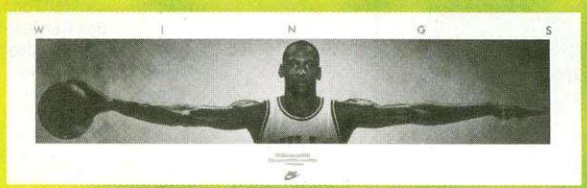
G-295.064 / DM 12,90
R-295.064 / DM 19,80
(Riesenposter 100x150cm)
PULP FICTION



G-514.640 / DM 9,90
GELINI



G-375.070 / DM 12,90
STONEHENGE



G-268.636 / DM 25,90 (44)
MICHAEL JORDAN
(Langbahnposter, Größe: 58x182 cm)



G-510.650 / DM 12,90
SOUTH PARK

Matrix Action-Figuren

Material: Hartgummi
Größe: ca. 16 cm
Jede Figur mit Waffensortiment



Z-594.390
DM 34,90
TRINITY



Z-594.290 / DM 34,90
NEO



Z-594.310 / DM 34,90
MORPHEUS

Scream



Original Scream-Kostüm besteht aus 100% Kunstfaser! One Size Fits All! Kostüm kommt mit Maske (nicht fluoreszierend), aber ohne Machete! Kult für alle Freunde des Splatters!

Z-485.215 / DM 59,90
SCREAM-KOSTÜM



Z-518.560 / DM 14,90
SCREAM-MESSER
(Bleeding Knife)

Z-514.170 / DM 9,90
SCREAM-MACHETE
(ca. 55 cm lang)

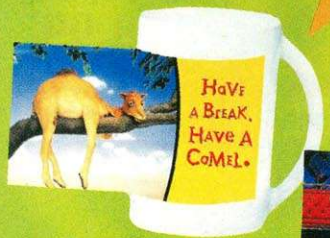


Z-485.210 / DM 25,90
SCREAM-MASKE

Tassen



Z-499.900 / DM 9,90
ICH CHEF DU NIX





Z-530.400 / DM 14,90
HAVE A BREAK, HAVE A CAMEL

Z-530.420 / DM 14,90
CAMEL. MIT DEM VERWÖHNAROMA



Z-499.870 / DM 9,90
NO MA'AM



Z-499.840 / DM 12,90
SCREAM

24-Hotline
(18 Pf./Min.)

01804-450450 CloseUp **www.closeup.de**

alles zu Film, Musik & Personality

Close Up



T-530.720 (XL) / DM 29,90
T-530.721 (L) / DM 29,90
NYPD - T-SHIRT



T-594.040 / DM 29,90
NYPD - WOOLHAT



T-594.020 (XL) / DM 39,90
T-594.021 (L) / DM 39,90
NYPD - POLOHEMD



T-530.730 / DM 29,90
NYPD - CAP



T-530.740 (XL) / DM 59,90
T-530.741 (L) / DM 59,90
NYPD - KAPUZENPULLI

NYPD *aufwendiger Stick! Original New York Police Department Logo!*

100% Baumwolle





T-510.890 (XL) / DM 25,90
PAFF DADDY

BACKPRINT





BACKPRINT

T-522.760 (XL) / DM 39,80
T-522.761 (L) / DM 39,80
BECKS



T-496.270 (XL) / DM 25,90
T-496.271(L) / DM 25,90
MIKE



T-486.810 (XL) / DM 24,90
T-486.811 (L) / DM 24,90
POLK HIGH 33



T-497.290 (XL) / DM 24,90
T-497.291 (L) / DM 24,90
ROTER STERN PEKING

3D SQUEEZIE KEYRINGS

Größe ca. 5-7 cm



Z-588.500 / DM 8,99
CARTMAN



Z-588.520 / DM 8,99
STAN



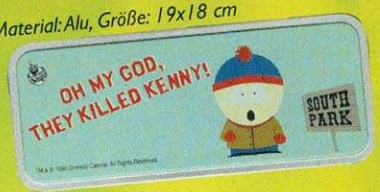
Z-588.550 / DM 8,99
KENNY

SOUTHPARK METAL GIFT BOXES

Material: Alu, Größe: 19x18 cm



Z-587.310 / DM 8,95



Z-587.330 / DM 8,95



Z-513.390 / DM 6,90
MR. BEAN-TEDDY

Coupon ausfüllen und an ➡ **Close Up Posters, Zeppelinstrasse 41, 73760 Ostfildern** ➡ *senden oder* **faxen** ➡ **0711 450 45 50** ➡ *oder 24Std. bestellhotline* **anrufen** ➡ **01804 450 450** *18Pf/Min*

Gleich bestellen!

Anzahl	Bestell-Nr.	Titel	Preis/Stück	Gesamt
1	T-990.998	**Close Up T-Shirt** *ab einem Bestellwert von DM 50,00*	DM 0,00	DM 0,00

Bestellung bei Bedarf bitte auf einem separaten Blatt fortsetzen

Ich bezahle

◯ **per Nachnahme**
(plus DM 11,70 Versandkosten)
Nachnahme ins Ausland nicht möglich!

◯ **per Kreditkarte**
(plus DM 6,70 Versandkosten
A & CH DM 15,00)

Visa ☐ Eurocard ☐ gültig bis ☐☐ ☐☐

Kreditkartennummer
☐☐☐☐ ☐☐☐☐
1 2 3 4 5 6 7 8
☐☐☐☐ ☐☐☐☐
9 10 11 12 13 14 15 17

◯ **per Verrechnungsscheck**
(plus DM 6,70 Versandkosten/A & CH DM 15,00)

Schecknummer

◯ Ja, bitte schickt mir den **kostenlosen** Gesamtkatalog mit ca. **10.000** Farbabbildungen!

Close Up Welcomeprämie

Besteller, die einen Warenwert über DM 50,00 erreichen, erhalten von uns als kleines **Dankeschön** ein *Close Up Gratis T-Shirt.*



Kundenummer

Name, Vorname

Geburtsdatum

Strasse

PLZ/Ort

Tel.Nr. (für eventuelle Rückfragen)

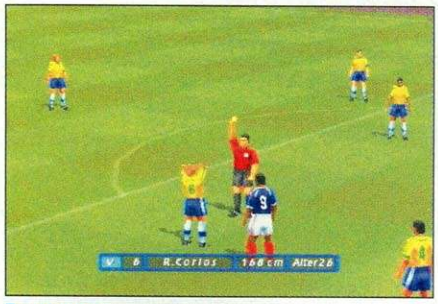
Email-Adress für News

Ort, Datum: _____

Unterschrift: _____
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Bestellhotline 01804 450 450
Bestellfax 0711 450 45 50
closeup@closeup.de
www.closeup.de

X07



EMOTION Nach Schiedsrichter-Entscheidungen lassen die Spieler ihren Emotionen freien Lauf.



STÜRMER-SCHRECK Mit Hilfe der Dreieck-Taste lassen Sie den Torwart aus dem Kasten stürmen.



ÜBUNGSSACHE Auf dem heimischen Trainingsgelände klügeln Sie neue Freistoßvarianten aus.

ISS PRO EVOLUTION

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

PLAYSTATION ZONE HIT

Nachdem sich das Duell um die Tabellenspitze im hart umkämpften Fußballgenre zuletzt zugespitzt hat, steht nun ein Sieger fest. ISS Pro Evolution bringt die ganze Faszination des Fußballs eindrucksvoll auf die heimische PlayStation.

Mit einem Blick auf die zur Verfügung stehenden Teams wird klar, dass Nationalmannschaften aus allen Teilen der Welt im Mittelpunkt stehen. Wettbewerbe wie eine Weltliga mit einem von 53 (!) Länderteams, ein von sechs nach Kontinenten aufgeteiltes Pokalturnier oder ein Allstar-Match mit den besten Ballkünstlern der Erde sorgen sowohl für schnellen Spielspaß als auch für Langzeitmotivation. Wer lieber mit Vereinsteams Pokale sammelt, kann sein Kicker-Können in der Master-Liga unter Beweis stellen. Hier starten Sie mit einem von 16 renommierten Clubs wie Mailand, Bayern oder Barcelona, das Spielerpersonal rekrutiert sich jedoch aus Nobodys. Obwohl keine Lizenz für die Original-Namen vorhanden ist, werden Fans ihre Lieblinge auf dem Spielfeld anhand des Aussehens schnell erkennen. Mit dem umfangreichen Editor können Sie überdies die Fantasienamen der Kicker umwandeln oder komplett neue Nachwuchstalente kreieren. Durch Siege stocken Sie ein Punktekonto auf, mit dem Starspieler aus rivalisierenden Vereinsmannschaften oder Nationalteams abgeworben werden können.

VOLLSPANN Die spielstarken CPU-Kicker haben alle Fußball-Feinheiten auf Lager.

Spitzenmäßige Spielkultur

Die spielerische Extraklasse des Titels offenbart sich dem virtuellen Fußballfan bereits nach den ersten Ballstafetten. Dank der jederzeit abruf- und änderbaren Taktikeinstellungen sowie einer genialen Ballphysik entwickelt sich jedes Match zu einem realistischen Fußballfest mit allen Feinheiten. Zu gewohnten Aktionen wie Kurzpässen, den harten Torschüssen oder Bananenflanken gesellen sich Doppelpässe, tödliche Pässe in die Tiefe, genaue Kopfballvorlagen, elegante Hackentricks oder gefühlvolle Heber, mit denen man auf Abseits spielende Abwehrketten effektiv ausspielen kann. Alle Aktionen auf dem Rasen sollten genau durchdacht sein, da stupide Alleingänge, sich ständig wiederholende Spielzüge oder planlose Befreiungsschläge vom angenehm intelligent aufspielenden CPU-Team schnell unterbunden werden. Die CPU-Gegner überraschen ihrerseits mit ständig wechselnden Strategien, halten je nach Spielverlauf den Ball in den eigenen Reihen oder spielen Ihre Abwehr mit gepflegten Kurzpässen schwindelig. Um dagegenhalten zu können, verlagern Sie durch Knopfdruck das Spiel in die gegnerische Hälfte oder Sie ziehen sich bei knapper Führung zurück, um auf Konter zu lauern.



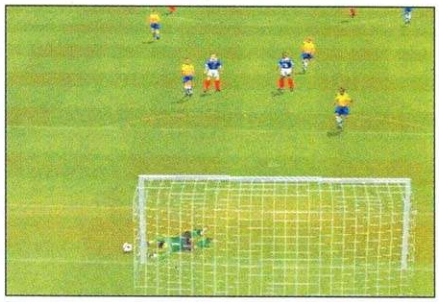
NERVENSPIEL Kann „Djerkoff" per Elfmeter den Ausgleich für die Franzosen erzielen?



LODDAR Die Fantasienamen können mit Hilfe des Editors kinderleicht geändert werden.



GROSSCHANCE Superstar „Ronnaldo" ist der südkoreanischen Abwehr enteilt.



GLANZPARADE Katzengleich taucht der Torwart ab und fischt das Leder aus der Ecke.

Revolution auf dem Rasen

Sie werden sich dabei ertappen, ein Sportsender-Logo auf dem Bildschirm zu suchen, so realistisch und packend ist der Spielverlauf dargestellt. Spieler geraten beim Antritt auf nassem Rasen ins Straucheln, nehmen den Ball elegant mit dem Außenrist aus der Luft an oder raufen sich nach vergebenen Chancen die Haare. Torhüter meckern wild gestikulierend mit der Abwehr und bei einem schwer zu platzierenden Schuss aus der Drehung fällt der Stürmer schon mal nach hinten, während das Leder hoch über den Kasten segelt. Ausgebuffte Stürmer-Schlitzohren lassen sich fallen, wenn sie den heißen Atem des Verteidigers im Nacken spüren, und bei Notbremsen des letzten Mannes zückt der Schiri regelkonform die rote Karte. Dank einer trotz vielfältiger Aktionsmöglichkeiten intuitiven und eingängigen Steuerung kann man ständig am eigenen Angriffsspiel feilen, um mit neuen Spielvarianten die aufmerksame gegnerische Abwehr zu knacken. Stets flüssige Animationen, eine stufenlos regelbare Spielgeschwindigkeit und zweckmäßige Kameraperspektiven inklusive Radar lassen keine Wünsche offen. Der deutsche Kommentar von Werner Kastor und Gottfried Weise (Eurosport) kann das auf dem Rasen gezeigte hohe Niveau dagegen nicht halten, ständige Satzwiederholungen dämpfen die Euphorie bezüglich der ansonsten tollen Live-Atmosphäre. Einer höheren Wertung standen nur drei weitere kleine Schwächen im Wege. So finden die Matches grundsätzlich nur unter zwei unterschiedlichen Wetterbedingungen statt (klarer Himmel oder Regen), außerdem lässt sich die Mauer bei gegnerischen Freistößen nicht verschieben und auch ein Spielerwechsel bei Standardsituationen ist nicht möglich.

Jens Quentin

„Wer ISS Pro Evolution nicht liebt, ist kein Fußballfan!"



TORJÄGER Während des Saisonverlaufs sind alle wichtigen individuellen Statistiken vorhanden.

Info VERGLEICH

1. ISS PRO EVOLUTION	**Konami**	**92%**
2. **UEFA STRIKER**	Infogrames	91%
3. **FUSSBALL LIVE**	SCEE	90%
4. **FIFA 2000**	EA	85%
5. **VIVA FOOTBALL**	Virgin	79%

Infogrames' *UEFA Striker* muss den Platz an der Sonne schon nach kurzer Zeit an *ISS Pro Evolution* von Konami abtreten. Grund dafür ist die geniale Mixtur aus hohem Realismus, einer im Vergleich zu *UEFA Striker* noch ausgereifteren Ballphysik sowie einer hohen Spielintelligenz der konsolengesteuerten Kicker.



TREFFER! Nach Torerfolgen lassen sich die Goalgetter stilecht bejubeln, da werden sogar die FIFA-Kicker blass vor Neid.



MEIN FAZIT
Super

JENS

Vergessen Sie Kicksimulationen, bei denen Sie den CPU-Gegner nach drei Spielen durchschaut und ausgespielt haben. *ISS Pro Evolution* bietet die stärksten nichtmenschlichen Kontrahenten der virtuellen Fußballgeschichte. Selbst erfahrenen Profis wird somit auch nach dem 50. Match eine echte Herausforderung geboten. Die Stärken des Konami-Kicks liegen darüber hinaus in der perfekt gelungenen Mischung aus unbedingtem Realismus, hoher Spielkultur und unerreichtem Spielspaß. Alle Chancen müssen wie in realen Partien klug herausgespielt werden, verpasste Großchancen werden nicht selten im Gegenzug mit einem tödlichen Konter bestraft. Dank einer ausgereiften Ballphysik kommt es zu ständig neuen, packenden Torraumszenen mit abgefälschten Bällen, Lattentreffern und spektakulären Glanzparaden der erfreulich starken Torsteher. Fußball-Fans kommen um diese Neuverpflichtung nicht herum!

Test ERGEBNIS

Furioses, technisch einwandfreies Fußballfest mit hohem Realitätsgrad, perfekter Ballphysik und gelungener Langzeitmotivation.

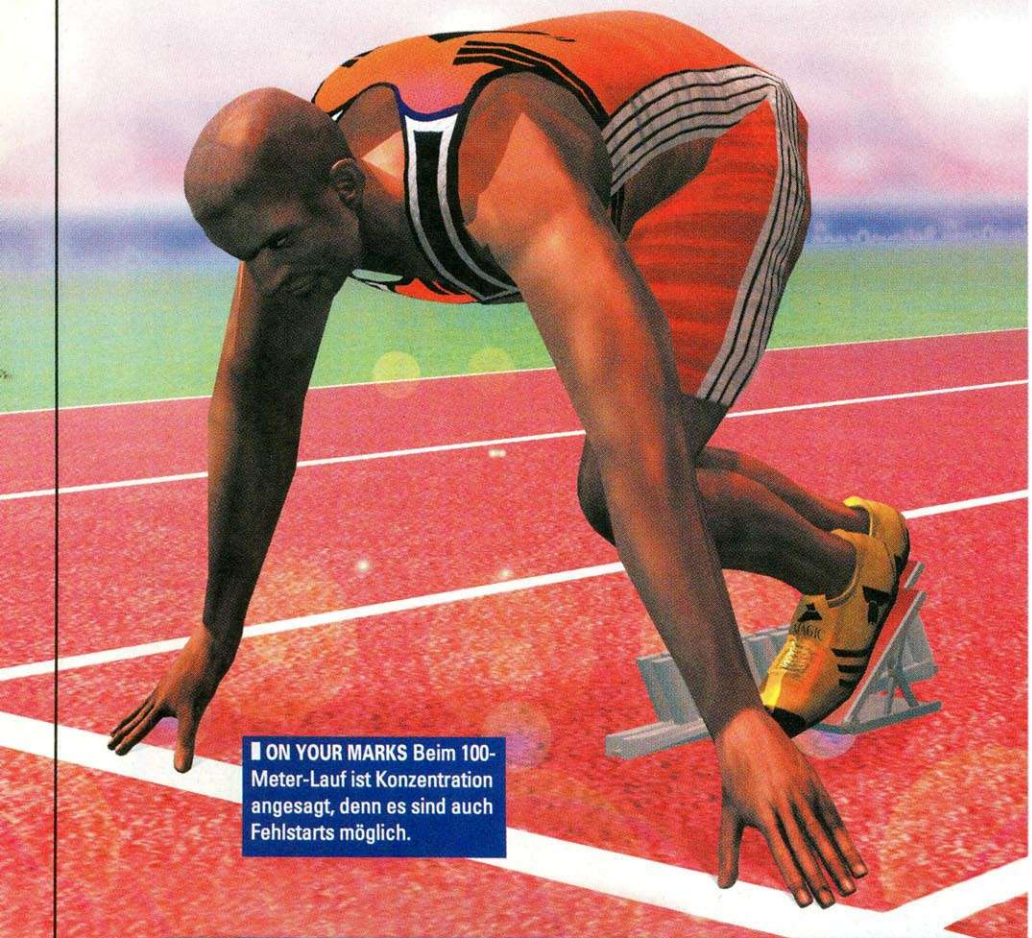
Titel	ISS Pro Evolution
Genre	Fußball
Spieler	1-4 (Multi-Tap-Unterstützung)
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/nein
Levels	11 Spielmodi
Preis	DM 109,95
Hersteller	Konami
Entwickler	KCE Tokio
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	Februar

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
85%	77%	94%	92%

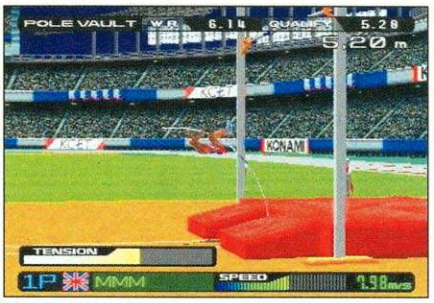
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

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

Dass in diesem Jahr die Sommer-Olympiade stattfindet, geht auch an den Videospielern nicht spurlos vorbei. Während Eidos noch am offiziellen Olympia-Spiel arbeitet, sorgt Konami mit International Track & Field 2 schon jetzt für Muskelkater und Gelenkschmerzen.



ON YOUR MARKS Beim 100-Meter-Lauf ist Konzentration angesagt, denn es sind auch Fehlstarts möglich.



DIFFIZIL Der Stabhochsprung ist eine schwierige Angelegenheit, die gutes Timing erfordert.



WINKELIGE ANGELEGENHEIT Beim Weitsprung liegt der optimale Absprungwinkel bei 45°.

Bei der Fortsetzung des mittlerweile als Platinum-Titel erhältlichen *International Track & Field* gibt es insgesamt zwölf Disziplinen. Sechs (Stabhochsprung, Hammerwerfen, Speerwurf, Weitsprung, 100-Meter-Lauf und Freistil) wurden vom Vorgänger übernommen, sechs weitere sind völlig neu (siehe Kasten). Bei den bekannten Wettbewerben wurde das Freistil-Schwimmen geringfügig modifiziert. Statt 100 Metern ist diesmal nur eine Distanz von 50 Metern zu bewältigen. Das Witzige bei der Sache: Das digitale Steuerkreuz benötigen Sie nur, um sich durch die Menüs zu manövrieren, im Spiel selbst angelangt, sind dann nur noch die Buttons des Gamepads – oder besser des Arcade-Boards (siehe Kasten) – gefragt. Bei Wettbewerben wie etwa dem 100-Meter-Lauf oder dem 50-Meter-Freistil ist es dann erforderlich, so schnell wie möglich auf die Tasten zu hämmern, um eine gute Zeit zu erzielen. Gepflegte, belastbare Fingerkuppen und etwas Ausdauer und Kondition sollten Sie also mitbringen, zumal Sie bei *International Track & Field 2* keine Dopingmittel in Zahnpastatuben oder sonstigen Behältnissen finden werden.

Info NEUE DISZIPLINEN, NEUE BEGEISTERUNG?

Da der Vorgänger bereits zum Platinum-Schnäppchen-Preis erhältlich ist, stellt sich die Frage, warum man zum teureren Nachfolger greifen sollte. Nun, Konami betrieb einen regen Austausch, warf einige Disziplinen (110-Meter-Hürden, Dreisprung, Diskus, Kugelstoßen und Hochsprung) über Bord und tauschte diese gegen neue aus, die Sie rechts im Bild sehen können. Bei *International Track & Field* gab es zudem „nur" elf Wettbewerbe, bei Teil 2 gibt es einen mehr. Auf einen Vergleichskasten mit anderen Spielen haben wir diesmal verzichtet, da es keine anderen Games mit ähnlichem Konzept gibt.



KOMBO Beim Bocksprung müssen schnell bestimme Tastenkombinationen gedrückt werden.



GANZE KERLE Beim Gewichtheben können Sie stämmige Muskelpakete bewundern.

Info DAS RICHTIGE ZUBEHÖR

Um erfolgreich Sport zu betreiben, ist das richtige Zubehör von entscheidender Bedeutung. Diese Faustregel gilt auch für das virtuelle Pendant *International Track & Field 2*. Die kleinen Buttons eines normalen Controllers machen das muntere Knöpfchendrücken zu einer überaus schwierigen Angelegenheit. Mit einem so genannten Arcade-Stick kommt ungleich mehr Freude auf. Zwei Geräte können wir Ihnen ans Herz legen: Sowohl der Namco-Arcade-Stick (DM 119,95) als auch der Pro-Shock-Arcade-Joystick (DM 79,95) von Blaze überzeugen in den Punkten Verarbeitung, Komfort und Gesamteindruck.



TESTSIEGER Der Namco-Arcade-Stick hat im PSZ-Hardware-Test am besten abgeschnitten.



DUALSHOCK Der Pro-Shock-Arcade-Joystick bietet sogar eine gelungene Rumble-Funktion.

Ausnahmefälle

Wären alle zwölf Disziplinen auf reine Schnelligkeit ausgelegt, würde sich natürlich sehr schnell Monotonie breit machen, daher gibt es auch Sportarten, bei denen neben Schnelligkeit noch andere Dinge gefragt sind. Zwei Beispiele: Beim Speerwurf muss man zunächst schnell anlaufen und dann im richtigen Moment den Speer abwerfen, wobei auch noch der Abwurfwinkel von entscheidender Bedeutung ist. Besonders diffizil ist die gymnastische Übung des Bocksprungs ausgefallen. Der Sprung selbst läuft zwar vollautomatisch ab, aber während die Athletin in der Luft ist, muss man im Sinne einer hohen Punktzahl im Eilverfahren bestimmte Tastenkombinationen drücken. Angemerkt sei noch, dass es zwar zwei Spielmodi (Arcade und Challenge) gibt, diese sich aber nur in Nuancen unterscheiden. Im Arcade-Modus geht es um das Knacken der Qualifikationsmarken, bei der Challenge hingegen versucht man den jeweiligen Weltrekord einzustellen. Es steht Ihnen übrigens frei, in welcher Reihenfolge Sie die einzelnen Wettkämpfe angehen, und die Replays der erzielten Weltrekorde sind abspeicherbar.

Promi-Capturing

In grafischer Hinsicht kann sich *International Track & Field 2* wahrlich sehen lassen. Dynamische Kameraschwenks, fernsehreife Replays und eine sehr flüssige Darstellung sind neben den detaillierten, fein animierten Polygon-Sportlern die herausragendsten Merkmale der eingesetzten Engine. Konami ist übrigens ein ganz dicker Fisch ins Netz gegangen: Der weltbekannte Sprintweltmeister Maurice Greene (unter anderem gewann er bei der WM in Athen die Goldmedaille im 100-Meter-Lauf) stand den Entwicklern für das Motion-Capturing und das Verpackungsmotiv zur Verfügung. Obwohl ausschließlich englische Bildschirmtexte und Kommentare geboten werden, dürften selbst Englisch-Einsteiger kein Problem haben, mit der übersichtlichen Menüstruktur zurechtzukommen.

Marco Marzinkowski



SOLID SNAKE AUF ABWEGEN Beim 100-Meter-Lauf trat unser Metal-Gear-Solid-Fan André an.



DIE FREUDE IST GROSS Wenn Sie eine Disziplin bewältigen, feiern die Sportler frenetisch.



MEIN FAZIT

Sehr Gut

OLIVER

Das spielerische Konzept von *International Track & Field 2* basiert auf einer Idee, die es schon seit den frühen 80er-Jahren gibt. Dennoch wirkt der Titel keineswegs angestaubt – im Gegenteil. Klar, wer alleine auf die Jagd nach Rekorden und Bestzeiten geht, der dürfte sich schnell langweilen. Wer hingegen öfters mal in geselliger Runde seinen Spaß haben möchte, für den führt kein Weg an diesem Spiel vorbei.

Test ERGEBNIS

Für Solisten stellt *International Track & Field 2* nur ein kurzes Vergnügen dar, aber für Anhänger von Multiplayer-Duellen ist der Titel ein absolut launiges, langfristig motivierendes Spektakel.

Titel	International Track & Field 2
Genre	Sport
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/ja
Levels	12 Disziplinen
Preis	ca. DM 109,95
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./engl.
Release	11. Februar

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
82%	79%	84%	83%



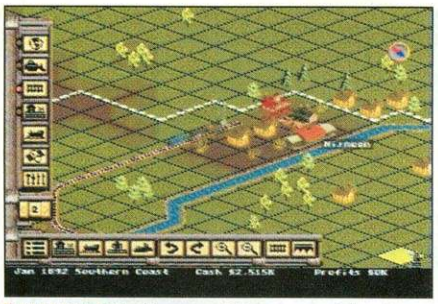
JUMP Das faszinierende Turmspringen gehört zu den anspruchsvollsten Disziplinen.



TAKTGEFÜHL Beim Kanufahren ist der richtige Rhythmus der Schlüssel zum Sieg.



IN DIE PEDALE TRETEN Gleich zwei Disziplinen beschäftigen sich mit dem Radfahren.



ANKUNFT Ein einsamer Güterzug erreicht einen verschlafenen Bahnhof in Belgien.



FUHRPARK Bei der Zugauflistung fehlt es leider etwas an Übersichtlichkeit.



STILECHT In der Gegend um Dortmund finden sich Kohlevorkommen und Stahlindustrie.

RAILROAD TYCOON 2

Genre: Strategie **Spieler:** 1 **Hersteller:** Take 2 Interactive **Internet:** www.take2.de

Manchmal liegt das Geld nicht auf der Straße, sondern auf den Schienen: Verdienen Sie sich als aufstrebender Eisenbahnunternehmer eine goldene Nase ...

Mit *Railroad Tycoon 2* findet mal wieder ein unsterblicher PC-Klassiker seinen Weg auf die PlayStation. Das Spielprinzip ist einfach: Sie gründen eine Firma, bauen ein Schienennetz auf und transportieren auf Ihren Zügen eine Auswahl von Gütern zwischen Ihren Bahnhöfen hin und her.

Transamerika- oder Orient-Express?

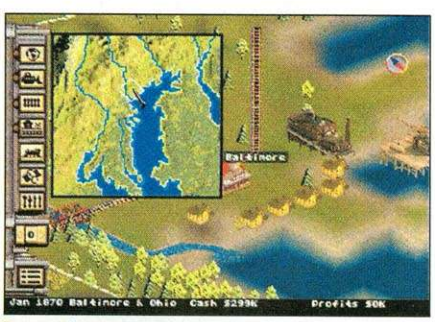
Ihren unternehmerischen Drang können Sie in insgesamt 30 Szenarien auf 24 Karten ausleben. Sie können Ihre Eisenbahn in fast jedem Winkel der Welt anlegen und eine zeitliche Epoche zwischen 1804 und 2020 wählen. Sind Sie nach dem Festlegen der Spielbedingungen auf der Landkarte gelandet, ist die Firmengründung durch Anklicken des entsprechenden Symbols schnell erledigt. Ihre erste Aufgabe besteht nun darin, zwei günstig gelegene Städte zu finden und diese durch eine Schienenstrecke und Bahnhöfe miteinander zu verbinden. Die Bedienungssymbole sind hierbei durchweg logisch und intuitiv angeordnet. Im Zweifelsfall steht per Knopfdruck eine Soforthilfe mit kurzen Erklärungen zur Verfügung. Einziger – aber schwer wiegender – Kritikpunkt hinsichtlich der Benutzerführung ist die umständliche Steuerung durch den Controller. Will man *Railroad Tycoon 2* wirklich vernünftig spielen, ist die Anschaffung einer Maus eigentlich Pflicht.



VOLLDAMPF Vermissen Sie Ihre gute alte Modelleisenbahn, dann ist Railroad Tycoon II vielleicht genau das Richtige für Sie.

Von der Industriellen Revolution zum Transrapid

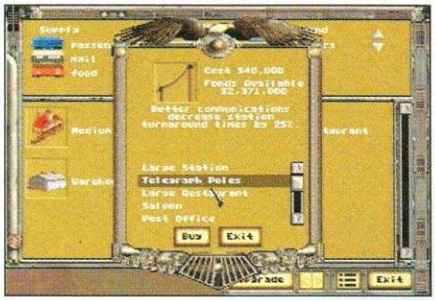
Die einfache Pendelei zwischen zwei Bahnhöfen bringt natürlich noch nicht den erwünschten Geldsegen. Wollen Sie also in



RADAR Auf der Gesamtkarte können Sie zu jedem Abschnitt des Spielbereiches wechseln.



FORTSCHRITT In regelmäßigen Abständen erhalten Sie neue und leistungsfähigere Lokomotiven.



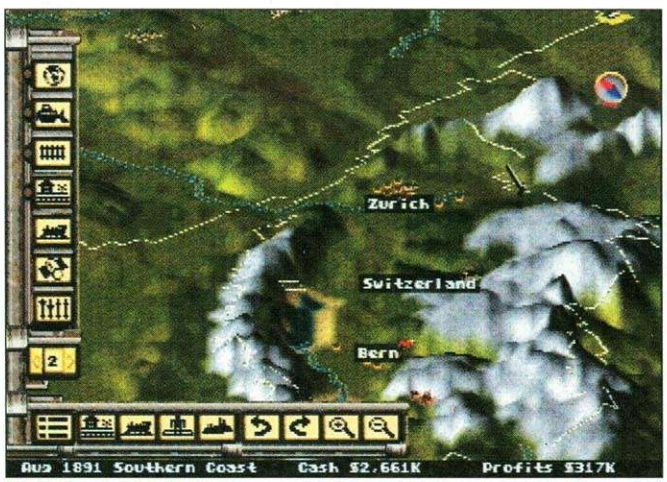
LUXUS Sie können Ihre Bahnhöfe mit einer Vielzahl von Extraeinrichtungen ausstatten.



FLACHLAND Der Schienenbau auf ebenem Gelände sorgt für schnelleren Transport.

den Olymp der Eisenbahnmagnaten aufsteigen, gilt es, Strecken und Zugauslastung sorgfältig zu planen und die komplexen Produktionsketten im Hinterkopf zu behalten. So lohnt es sich grundsätzlich am meisten, Rohstoffe zu einem Ort zu transportieren, an dem sich weiterverarbeitende Industrie befindet. So kann zum Beispiel mit Hilfe von Kohle in der entsprechenden Fabrik Stahl gewonnen werden, den Sie dann wiederum an einem anderen Ort mit hohem Profit abliefern können. Insgesamt stehen Ihnen im Spiel 60 Loks und 34 verschiedene Güter zur Verfügung. Sie müssen Ihr Unternehmen laufend den wechselnden Umgebungsverhältnissen anpassen. So versiegen Rohstoffquellen im Laufe der Zeit, während sich neue Industriezweige in Ihrem Einzugsbereich ansiedeln. Eine in mehreren Stufen zoombare Karte und viele Übersichtsbildschirme sollen Ihnen helfen, den Überblick über Ihr Schienennetz zu bewahren. Dennoch droht schon bald Orientierungsnot. Züge sind nur schwer auseinander zu halten; vor allem die Auslastung der Wagons lässt sich nicht mit einem schnellen Blick erfassen.

„Zwei Millionen verkaufte Exemplare der PC-Fassung sprechen eine deutliche Sprache."



SCHÖNE AUSSICHT Zoomen Sie die Karte, lassen sich Geländemerkmale gut ausmachen; grundsätzlich ist diese Perspektive aber nicht empfehlenswert.

Feindliche Übernahmen

Neben Ihrem eigentlichen Geschäft sollten Sie den Aktienmarkt stets im Auge behalten. Computergegner lassen sich durch Spekulationen unter Druck setzen und manchmal können Ihnen geschickte Transaktionen am Aktienmarkt den entscheidenden Wettbewerbsvorteil verschaffen. In der gelungenen Verflechtung der verschiedenen Spielelemente zeigt *Railroad Tycoon 2* spielerische Klasse. Am Design, an der Benutzerführung und am netten Ambient-Sound gibt es nichts zu mäkeln. Das Spiel leidet allerdings an einigen gravierenden Schwächen: Neben der schon erwähnten missratenen Controllersteuerung und der mangelnden Übersichtlichkeit verärgert die Tatsache, dass man aus nicht nachvollziehbaren Gründen nur am Ende eines Szenarios abspeichern kann.

André Horn

Info VERGLEICH

1.	**Civilization II**	Activision	92%
2.	**SimCity 2000**	Maxis	84%
3.	**Railroad Tycoon II**	**Take 2**	**78%**
4.	**Theme Hospital**	EA	78%
5.	**A-Train**	Maxis	76%

Railroad Tycoon 2 teilt sich mit *Civilization 2* den Original-Designer und die Genialität des Spielprinzips. Die PlayStation-Umsetzung ist bei der rundenbasierten Genre-Referenz jedoch deutlich gelungener. *SimCity 2000* bietet durch sein Endlos-Spielprinzip seinen ganz eigenen Reiz. *Theme Hospital* kann durch seinen Humor punkten; leider verdirbt dort die völlig verhunzte Steuerung einen großen Teil des Spielspaßes. *A-Train* ist seinerseits stark durch die Originalversion von *Railroad Tycoon* beeinflusst, wird aber von dessen Umsetzung auf der PlayStation knapp geschlagen; dem Genremischling *A-Train* fehlt einfach die Originalität im Design.



ANDRÉ

MEIN FAZIT

Gut

Schade! Als alter Fan der PC-Version hätte ich gerne eine bessere Wertung vergeben. Das Original hat bei mir für mehr als nur eine durchzockte Nacht gesorgt. Trotz der immer noch genialen Spielmechanik zeigt *Railroad Tycoon II* aber einige Schwächen, die man einfach nicht vernachlässigen kann. Vor allem die fehlende Speichermöglichkeit während eines Szenarios ist ein echtes Ärgernis und macht das ansonsten hervorragende Spiel für Feierabendspieler sehr unattraktiv. Ausgebuffte Strategen, die über eine Maus und genügend Zeit verfügen, können der Wertung fünf Prozentpunkte hinzufügen und beruhigt zugreifen. Allen anderen rate ich zu einem Probespiel, da die erwähnten Schwachpunkte durchaus für Frustration bei diesem ansonsten exzellenten Titel sorgen können.



JIM KNOPF Stimmige Sequenzen sorgen für die richtige Eisenbahner-Atmosphäre.

Test ERGEBNIS

Railroad Tycoon 2 glänzt durch sein geniales Spielprinzip, enorme Spieltiefe und eine prinzipiell gelungene Benutzerführung. Probleme gibt es in der Übersicht, die beim Betrieb größerer Streckennetze und vieler Lokomotiven leicht verloren gehen kann. Die geringe Bildschirmauflösung ist hier ein echtes Manko. Außerdem ist der Besitz einer Maus Voraussetzung für wirklich flüssiges Gameplay. Ein echtes Ärgernis stellt die Tatsache dar, nur am Ende eines Szenarios abspeichern zu können. Außerdem waren die Texte in der uns vorliegenden Testversion noch nicht eingedeutscht.

Titel	Railroad Tycoon 2
Genre	Strategie
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/nein
Levels	30
Preis	DM 99,-
Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	Tremor Entertainment
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Englisch/englische Texte
Release	4. Februar

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
62%	72%	79%	78%

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren:
1 DM = 7,8 OS, Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

0931-35452 22 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND UND LADEN

Laden Theo KRANZ GAMES Juliuspromenade 11 97070 Würzburg

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

Versand Theo KRANZ VERSAND Juliuspromenade 11 97070 Würzburg

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



Dreamcast

- Dreamcast 494,-
- Controller orig. 59,95
- Dreamcast-Stick orig. 94,95
- Keyboard orig. 59,95
- Vibration Pack orig. 49,95
- VMU-Card orig. 59,95
- Racing CP (Lenkrad) orig. ... 124,95
- Pistole Dreamblaster 74,95
- Scart-Kabel orig. 49,95
- Blue Stinger 94,95
- Crazy Taxi (Feb) 89,95
- Deadly Skies 89,95
- Dragon's Blood (März) 89,95



Virtua Striker 2 (DC) 99,95



Soul Calibur (DC) 89,95

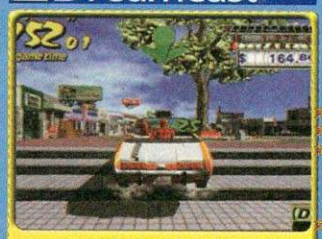


Shadowman (DC) 89,95



Zombie Revenge (DC) 99,95

Dreamcast



Crazy Taxi (DC) 89,95

- ECW Hardcore Revolut.(März) 89,95
- Evolution 84,95
- Fighting Force 2 89,95
- F1 Racing Championship (März) 89,95
- F1 World Grand Prix 99,95
- Get Bass inkl. Controller ... 169,95

Dreamcast

- Heroes o.Might & Magic 3(Mä.)89,95
- House of Dead 2 89,95
- Hydro Thunder 99,95
- Marvel vs. Capcom 89,95
- Millenium Soldier-Expandable 89,95
- NBA Y2K (Feb) 94,95
- NFL Quarterb.Cl.2000 89,95
- Power Stone 89,95
- Rainbow Six 89,95
- Rayman 2 (März) 89,95
- Ready 2 Rumble Boxing 99,95
- ReVolt 89,95
- Sega Rally 2 99,95
- Shadowman 89,95
- Slave Zero (Feb) 99,95
- Sonic Adventures 89,95
- Soul Calibur 89,95
- Speed Devils 89,95
- Streetfighter Alpha 3 89,95
- Suzuki Alstare Racer 89,95
- Trick Style 89,95

Dreamcast

- UEFA Striker 99,95
- Vigilante 8 2nd Off.(Feb) 94,95
- Virtua Fighter 3 tb 89,95
- Virtua Striker 2 89,95
- Wild Metal Country 89,95
- Zombie Revenge (Feb) 89,95



Deadly Skies (DC) 89,95



F1 Racing Champ. (DC) 89,95



Rayman 2 (DC) 89,95



WWF Attitude (DC) 49,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

NINTENDO 64

- Nintendo 64 Color Edition 199,-
- N64 Donkey Kong Pak 299,-
- Control Pad orig. clear purple 54,95
- Mem. Card orig. 0,25 M 34,95
- Mem. Card 1 M linear Blaze .. 29,95
- Expansion Pak - Blaze 49,95
- Equalizer - Mogelmodul 59,95
- XPloder 99,95
- Rumble Pak original 34,95
- Rumble Pak LX4 Tremor 29,95
- Rumble Pak LX4 Tr.+1M 49,95
- Transfer Pak orig. 29,95
- Armorines in Pr.Sw. (dt.) 89,95
- Armorines in Pr.Sw. (engl.) .. 89,95
- Army Men-Sarge's Heroes(Feb) 99,95
- Battle Zone 64 (Feb) 109,95
- Castlevania 3D 109,95
- Daikatana (März) 109,95
- Donkey Kong 64 (+Speicher) 129,95
- Earthworm Jim 3D 89,95
- ECW Hardcore Revolut.(März) 99,95
- F1 Racing Championship(April) 109,95

NINTENDO 64



Ruff & Tumble (N64) 109,95



Toy Story 2 (N64) 89,95



Daikatana (N64) 109,95



Rayman 2 (N64) 119,95

- Fighting Force 64 109,95
- Gauntlet Legends 109,95
- Gex 3: Deep Cover Gecko ... 119,95
- Grand Theft Auto 99,95
- Hybrid Heaven 99,95
- Jet Force Gemini 109,95
- Mario Party 89,95
- NBA Live 2000 99,95
- NBA Jam 2000 89,95
- Nuclear Strike 109,95
- Rocket - Robot on Wheels .. 114,95
- Rainbow Six 99,95



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

NINTENDO 64

- Rayman 2 119,95
- Ready 2 Rumble Boxing 109,95
- Roadsters '99 89,95
- RTL World League Soccer ... 109,95
- Ruff & Tumble (Feb) 109,95
- Shadowman 89,95
- South Park Rally (Feb) 89,95
- Star Wars Ep. 1: Racer 99,95
- Supercross 2000 (Feb) 99,95
- Super Smash Bros. 89,95
- Top Gear Rally 2 109,95
- Toy Story 2 (Feb) 89,95
- Turok Legenden d. verl. Landes 89,95
- Turok Rage Wars (engl.) 99,95
- Vigilante 8 2nd Offense 89,95
- WCW Mayhem 99,95
- Worms Armageddon 109,95
- Wrestlemania 2000 114,95



ECW Hardcore Revolution (N64) 99,95

GAME BOY COLOR

- GameBoy Color 139,95
- Linkkabel univers. 19,95
- Armorines in Pr.Sw. 59,95
- Army Men (Feb) 59,95
- Dragon Quest Monster 64,95
- ECW Hardcore (Feb) 64,95
- FIFA 2000 64,95
- Game & Watch Gallery 3 (Apr) 44,95
- Gex 3: Deep Cover Gecko 64,95
- Int. Track & Field 64,95
- Konami Winter Games 64,95
- Mission Impossible 64,95
- NHL 2000 64,95
- Oddworld: Abe's Exoddus(Feb) 64,95
- Pumuckl + B. Maja Case (SVR) 59,95
- Rainbow Six 64,95
- Rayman (Feb) 64,95
- Ready 2 Rumble Boxing 64,95
- Resident Evil (März) 59,95
- Star Wars Racer (Rumble) ... 64,95
- Street Fighter Alpha 54,95
- Super Mario Bros. DX 64,95
- TOCA Touring Car (Feb) 64,95
- Tomb Raider (März) 64,95
- Top Gear Rally 2 59,95
- Turok: Rage Wars 59,95
- Worms Armageddon 59,95
- Wrestlemania 2000 64,95

NINTENDO 64 Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- Aero Gauge 29,95
- Body Harvest 49,95
- Bomberman Hero 59,95
- Chalies Blasts Territory 49,95
- Dark Rift 29,95
- F-Zero X 59,95
- Forsaken 39,95
- G.A.S.P. 29,95
- Hexen 19,95
- Iggy's Reckin' Balls 39,95
- Int. Superstar Soccer'98 39,95
- Madden 64 29,95
- NBA Courtside 29,95
- NBA Jam '99 29,95
- NBA Pro '98 29,95
- NFL Quarterback Club'99 29,95
- NHL Pro '99 99,95
- NHL Breakaway Hock.'99 29,95
- Offroad Challenge 29,95
- Penny Racers 49,95
- Racing Simulation 2 49,95
- Rakuga Kids 29,95
- Silicon Valley 39,95
- Tetrisphere 79,95
- Tonic Trouble 79,95
- Turok 2 - deutsch 39,95
- Turok 2 - engl. PAL 39,95
- Waialae C.C. True Golf 49,95
- WCW Revenge 39,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

PLAYERS CHOICE

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

GAME BOY Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- Bust A Move 2 29,95
- Gargoyles Quest 34,95
- Oddworld: Abe's Abent. 34,95
- On the Tiles 34,95
- Spirou 34,95
- Superman 29,95
- Tamagotchi 29,95
- Top G. Rally (Rmbl) Color 59,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

Pokémon

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



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

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 235

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

10 Jahre Theo Kranz Versand

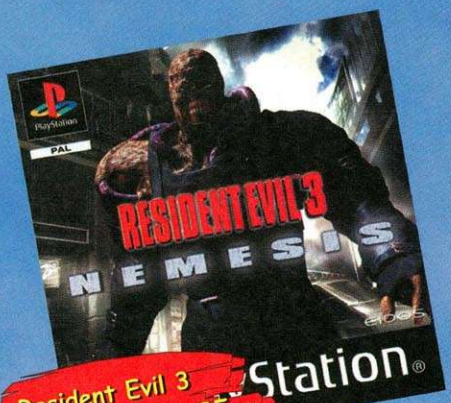
10 Jahre Theo Kranz Versand

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

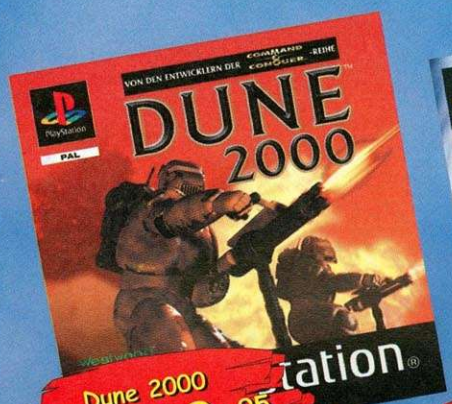
keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!

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

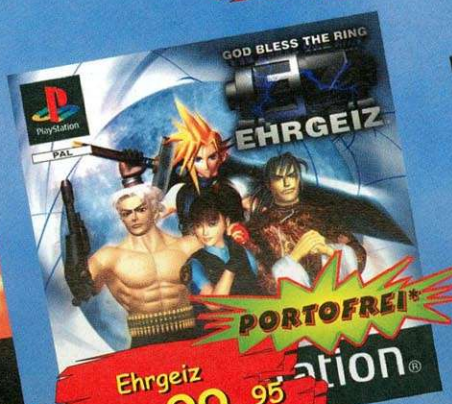
10 Jahre



Resident Evil 3 DM 99,95



Dune 2000 DM 89,95



PORTOFREI*

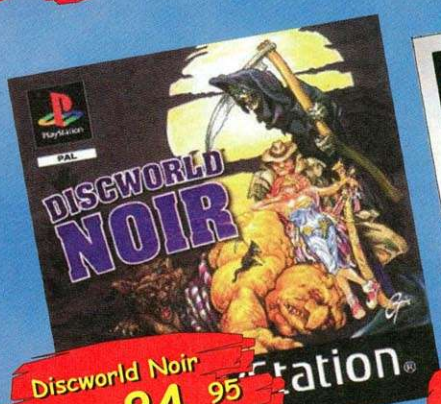
Ehrgeiz DM 99,95

Gran Turismo 2 inkl. Lenkrad DM 169,95



PORTOFREI*

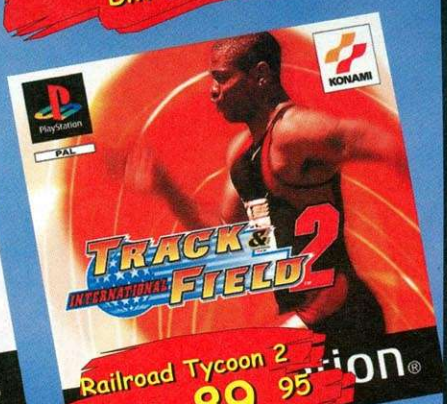
Gran Turismo 2 DM 99,95



Discworld Noir DM 84,95

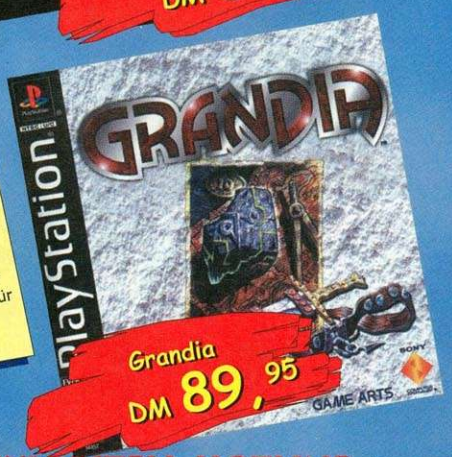


Railroad Tycoon 2 DM 89,95

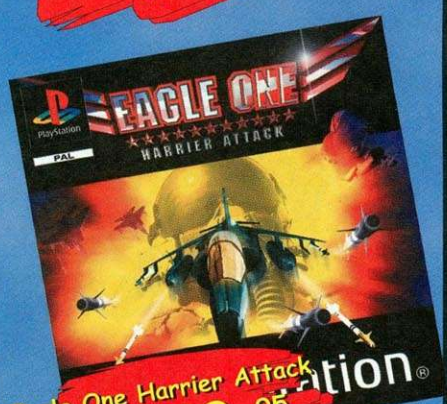


Railroad Tycoon 2 DM 89,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand! Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon **am nächsten Morgen** bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **portofrei***! Nutzen Sie unseren besonderen **Vorbestell-Service**: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt **portofrei***. **Bestell-Annahme**: 8:30-20:00 Uhr, Sa.10:00-16:00 Uhr.



Grandia DM 89,95



Eagle One Harrier Attack DM 89,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

09135 45 245

0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

KOSTENLOS – KOSTENLOS – KOSTENLOS

Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin durch Einsendung dieses Coupons - oder per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten und Sie adressierten Rückumschlag - oder einfach per E-Mail an info@tkgames.



Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur oder): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. : Dieser Artikel wird portofrei verschickt!* : Jubiläumsangebot, das aufgrund des niedrigen Preises bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt.

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND

Laden Theo KRANZ GAMES Juliuspromenade 11 97070 Würzburg

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

Theo KRANZ VERSAND Juliuspromenade 11 97070 Würzburg

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

0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

UND LADEN

PlayStation

PlayStation Dual Shock 249,-



PORTOFREI!

Contr. Original Dual Shock 59,95



Control Pad Evolution 99,95



Lenkrad Jordan GP Dual Shock (ohne Pedale) 89,95



Memory Card Blaze - 60 Blocks 34,95





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



Memory Card Innovation 15 Blocks 14,95

Memory Card Innovation 60 Blocks 29,95

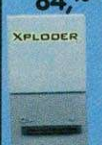


Memory Card Innovation 30 Blocks 22,50

Lenkrad Ferrari Shock 2 109,95



XPloder FX 84,95





Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 15:00 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*. Bestell-Annahme: 8:00-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr.

GESCHENKS - KOSTENLOS - KOSTENLOS - KOSTENLOS

Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an: durch Einsenden dieses Coupons - oder per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten und an Sie adressierten Rückumschlag - oder einfach per E-Mail an info@tkgames.de



PlayStation

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

PlayStation

PISTOLE	
Avenger Pro Lightgun -Blaze-	89,95
Blaze Falcon Light Gun	89,95
Blaze Scorpion Light Gun	59,95
JoyTech Real Arcade	99,95
Sony G-Con 45	79,95
SPIELEBERATER	
Croc 2	19,95
Dino Crisis	24,95
Final Fantasy VIII	24,95
Gex - Deep Cover Geck	19,95
James Bond (Tom.N.D.)	24,95
Soul Reaver	19,95
Metal Gear Solid	24,95
Ridge Racer Type 4	24,95
Silent Hill	24,95
Street Fighter Alpha 3	24,95
Tekken 3	24,95
Tomb Raider 3	19,95
Tomb Raider 4	19,95
Urban Chaos (Feb.)	19,95
Xena: Warrior Princess	24,95
Heft Final Fantasy VII	9,95
Heft Medi Evil	14,80
Heft Shadowman	11,95
Heft Syphon Filter	14,80
Action & Adventure Lim. Ed.	19,95
Game Breaker Vol.3	24,80
Game Breaker Vol.4	24,80
Jump & Run Lim. Edition	19,95
Tips&Tricks - Future Press	14,95
Xploder - Das offizielle Buch	29,95
SONSTIGES ZUBEHÖR	
Pro Carry Case - Blaze	69,95
Power Flash - Game Boy Adapt.	84,95
Space Station - Disk Station	24,95
Games Station	44,95
Staubschutzhaube -color	9,95
PSX-Aufkleber Graphic Kit	22,90



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

PlayStation

PORTOFREI!

Mouse Original inkl. MousePad 59,95





Pistole Original G-Con 45 79,95

Innovation Mouse 33,50





Pistole Scorpion 59,95

PORTOFREI!

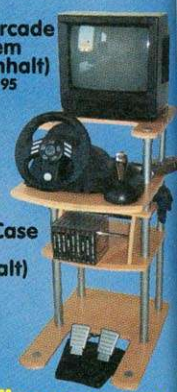
MultiTap Original 69,95



Innovation MultiTap 44,95



Home Arcade System (ohne Inhalt) 179,95





Pro Carry Case Blaze (ohne Inhalt) 69,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX: 0931-571602

Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

PlayStation



Vs (Versus) 29,95



„Z" 49,95



Popoulos 49,95



Ninja - Shadow of Darkness 39,95



Unholy War 49,95



Forsaken 49,95





World League Soccer '98 29,95



WWF Attitude 49,95



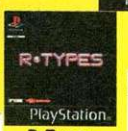
Supercross '98 (J.McGrath) 39,95



Wreckin' Crew 29,95



B-Movie 19,95



R-Types 29,95



NBA In the Zone 2 39,95



Dead or Alive 49,95



TOCA Touring Car 2 44,95



Wild 9's 39,95



International Superstar Soccer Pro '98 29,95



Racing Simulation 2 39,95

Zero Divide 2 29,95

Rascal 29,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

10 Jahre Theo Kranz Versand

10 Jahre Theo Kranz Versand

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-9313545222
Umrechnung inkl. Bankgebühren
1 DM = 7,8 ÖS, Porto 6,90 zzgl. NN-G

0931-354522 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

PlayStation

360 44,95
Ace Combat 3 99,95
Action Man 79,95
Action Pack 89,95
Alien Trilogy Plat., Bust A Move 2 Pt., Jeremy McGrath Supercross '98
Alien Resurrection (März) ... 89,95



Resident Evil 3 (PSX) 99,95

Amerzone 89,95
Armorines in Project Swarm . 94,95
Army Men 3D (Feb) 89,95
Army Men Air Attack (Feb) ... 89,95
Army Men-Sarge's Her.(März) 89,95
Autobahn Raser 2 79,95
Barbie Race & Ride 49,95
Billiard Nights 79,95
Box Champions 2000 89,95
A Bugs Life Malen & Spielen .. 49,95



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

Bundesliga Stars 2000 89,95
Buster & the Beanstalk 89,95
Caesar's Palace 2000 (März) . 89,95
Centipede PSX 79,95
Championship Motocross ... 89,95
Chessmaster II 89,95
C&C Alarmst.Rot:Gegenschlag 89,95
Colony Wars 3: Red Sun (März) 89,95
Cool Boarders 4 (Feb) 89,95
Crash Bandicoot 3 99,95
Crash Team Racing 99,95
Croc 2 89,95
Crusaders of Might & Mag(Mrz)89,95



Saga Frontier 2 (PSX) <TBA>



Space Debris (PSX) 89,95



ECW Hardcore Rev. (PSX) 89,95



Eagle One Harrier Attack (PSX) 89,95

Cueball 74,95
Demolition Racer 89,95
Die Hard Trilogy 2 (Feb) 89,95
Dino Crisis 89,95
Discworld Noir 84,95
Disneys Magical Tetris 89,95
Driver 89,95
Dune 2000 (Feb) 89,95
Eagle One Harrier Attack (Feb) 89,95
ECW Hardcore Revolution (Feb) 89,95
Earthworm Jim 3D (März) ... 89,95
Ehrgeiz (Feb) 99,95
Extreme 500 89,95
F1 Racing Championship (März) 89,95
F1 World Grand Prix '99 89,95
Fear Effect (März) 89,95
Fifa 2000 89,95
Fighting Force 2 89,95
Final Fantasy VIII 119,95
Ford Racing (Feb) 89,95
Formel 1 '99 99,95
Fussball Live 89,95
Gran Turismo 2 (Feb) 99,95

PlayStation

Gran Turismo 2 + Lenkrad .. 169,95
Grand Theft Auto 2 89,95
Grandia (Feb) 89,95
Grudge Warriors 89,95
Guardian 44,95
Gute Zeiten-Schl.Zeiten 2 79,95
Hot Wheels Turbo Racing 89,95
International Track & Field 2 . 89,95
Int.Sup.Star Soccer Pro Ev.(Feb)89,95
Jade Cocoon: Tamamayu L ... 89,95
J.Bond: Der Morgen stirbt nie 89,95
Warpath: Jurassic Park 89,95
Killer Loop (Y.A.R.G) 89,95
Kingsley's Wild Adventure ... 89,95
24 Stunden von Le Mans 89,95
Legacy of Kain: Soul Reaver . 99,95
LEGO Racers 89,95
LEGO Rock Raiders 89,95

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

keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!

Theo KRANZ VERSAND

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

10 Jahre



Ehrgeiz (PSX) 89,95

LMA Fussball - Manager (Feb)89,95
Lucky Luke Heroes (März) ... 44,95
Madden NFL 2000 89,95
Marvel vs. Capcom (Feb.) 79,95
Metal Gear Solid 89,95
Metal Gear Solid VR Miss. ... 44,95
Millenium Soldier - Expendable 79,95
Missile Command 79,95
Mission Impossible 89,95
Music 2000 89,95
Nascar 2000 89,95
NBA Live 2000 89,95
Need for Speed 4 89,95
The Next Tetris 79,95
NFL Blitz 2000 89,95
NHL 2000 89,95
No Fear-Downhill Mountain B. 89,95
Overblood 2 89,95
Pac-Man World 89,95
Plane Crazy 89,95
Player Manager 2000 (Feb) .. 89,95
Point Blank 2 89,95



ISS Pro Evolution (PSX) 89,95



Discworld Noir (PSX) 84,95



Alien Resurrection (PSX) 89,95



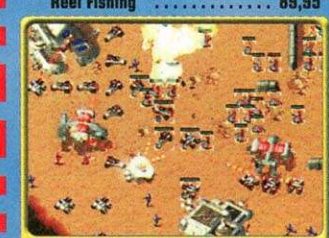
Grandia (PSX) 89,95

PlayStation



Tomb Raider 4 (PSX) 99,95

Point Blank 2 - inkl. G-Con 45 159,95
Prem. Manager(Anstoß)(März) 89,95
Prince Naseem Boxing (Feb) . 89,95
Pro Pinball - Big Race USA ... 44,95
Pro Pinball - Fantastic Journey 89,95
PSX 1 Pack 89,95
Need 4 Speed 3, Soviet Strike, Theme Hospital
PSX 2 Pack 89,95
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot, Future Cop, Road Rash 3D
PSX 3 Pack 89,95
Box Champions, Street Skater, Theme Park
Puchi Carat 89,95
Railroad Tycoon II (Feb) 89,95
Rainbow Six 89,95
Ready 2 Rumble Boxing 89,95
Reel Fishing 89,95



Dune 2000 (PSX) 89,95

Renegade Racing 89,95
Resident Evil 3 (Feb) 99,95
ReVolt 84,95
Road Rash Jailbreak (Feb) ... 89,95
Roadsters 89,95
Rollcage Stage 2 (März) 89,95
Ronin Blade 89,95
Ruff & Tumble 79,95
Saga Frontier 2 (März) 99,95
Shadow Madness (Feb) 89,95
Shao Lin 89,95
Silent Hill 89,95
Sled Storm 89,95
South Park 84,95
South Park Luv Shack 89,95
South Park Rally 89,95
Space Debris 89,95
Spec Ops 89,95
Speed Freaks - Wheel Nuts .. 99,95
Sports Car GT 69,95

PlayStation

Spyro 2 - Gateway to Gli. 99,95
Star Ixiom (März) 89,95
Star Wars Episode 1:Dunkle B. 89,95
Suikoden 2 (Feb) 89,95
Superbike 2000 (Feb) 89,95
J.McGrath Supercross 2 89,95
Supercross 2000 89,95
Tai Fu 64,95
Tarzan 99,95
Theme Park World (März) ... 89,95
Tiger Woods PGA Tour 2000 .. 89,95
Tiny Tank (Feb) 89,95
Tomb Raider 3 99,95
Tomb Raider 4 - Last R. 99,95
Tony Hawk's Pro Skater 89,95
Toy Story 2 89,95
Trasher Skate & Destroy 89,95
Trick'n'Snowboarder 89,95
Tunguska 84,95
UEFA Striker 84,95
Urban Chaos (Feb) 89,95
V-Rally 2 89,95
Vandal Hearts 2 (März) 89,95
Verrat i.d. verbot. Stadt 69,95
Vigilante 8 2nd Offense 89,95
Virus 44,95
War of the World 74,95
Warzone 2100 89,95
WCW Mayhem 89,95
Wipeout 3 99,95
Worms Armageddon 89,95
Worms Pinball 79,95
WWF Attitude 64,95
Xena: Warrior Princess 89,95
X-Files 99,95

inkl. Lenkrad 169,95 solange Vorrat reicht



Gran Turismo 2 (PSX) 99,95

PlayStation

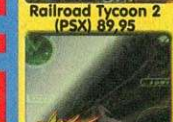
Alien Trilogy 29,95
A Bug's Life (Feb) 49,95
Bust A Move 2 29,95
C&C 2 Alarmstufe Rot 49,95
Colin McRae Rally 49,95
Cool Boarders 2 49,95
Crash Bandicoot 2 49,95
Crash Bandicoot 3 (März) ... 49,95
Croc 44,95
Destruction Derby 2 49,95
Fifa 98 49,95
Final Fantasy VII 49,95
Formel 1 97 49,95
Gran Turismo 49,95
Grand Theft Auto 44,95
Heart of Darkness 44,95
Hercules 49,95
Int. Track and Field 44,95
MediEvil 49,95
Mickey's Wild Adventure 49,95
Moto Racer 44,95
Oddworld:Abe's Oddysee 49,95
Porsche Challenge 49,95
Rayman 44,95
Ridge Racer Type 4 (Feb) 49,95
Spyro the Dragon (März) 49,95
Street Fig.EX Plus Alpha 44,95
Tekken 3 49,95
Tomb Raider 2 49,95
V-Rally 49,95
Wipeout 2097 49,95
Worms 44,95



Railroad Tycoon 2 (PSX) 89,95



Final Fantasy VIII (PSX) 119,95



Ace Combat 3 (PSX) 99,95



Die Hard Trilogy 2 (PSX) 89,95

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur oder): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. : Dieser Artikel wird portofrei verschickt*. : Jubiläumsangebot, das aufgrund des niedrigen Preises bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt.

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

09313545245

SAGA FRONTIER 2

PLAYSTATION ZONE HIT

Genre: Rollenspiel **Spieler:** 1 **Hersteller:** Squaresoft **Internet:** www.squaresoft.com

Ein verbanntes Königskind sinnt auf Rache. Eine Waise versucht, das Rätsel um ein geheimnisvolles Artefakt und den Tod seiner Eltern zu lüften. In einem japanischen Rollenspiel-Juwel aus dem Hause Squaresoft kreuzen sich ihre Wege.

Saga Frontier 2 bietet Ihnen die Möglichkeit, in die Rolle gleich mehrerer Protagonisten zu schlüpfen, hauptsächlich in die des Königskindes Gustav und in die des Waisen Will Knights. Gustav wird mitsamt seiner Mutter aus der Familie verbannt, da ihm die „Anima" fehlt, womit die Fähigkeit bezeichnet wird, Magie zu wirken. Will Knights wächst bei Onkel und Tante auf und zieht als „Digger" aus, um nach einem mysteriösen, eiförmigen Artefakt zu suchen, was ihn gleichzeitig auf die Spur seiner Eltern bringt, die auf rätselhafte Weise ums Leben gekommen sind.



MANN AUS STAHL Gustav kann zwar keine herkömmliche Magie anwenden, hat dafür aber die Kunst des Schwertkampfes perfektioniert und eine eigene „Magie des Stahls" entwickelt.



INFERNO Die Effekte im Kampf sind äußerst zahlreich und spektakulär.



GEHEIMWISSENSCHAFT Brüten Sie über unzähligen Waffen und magischen Schlagtechniken.



KOMBO Ein blauer Bildschirm signalisiert eine Multikombination.

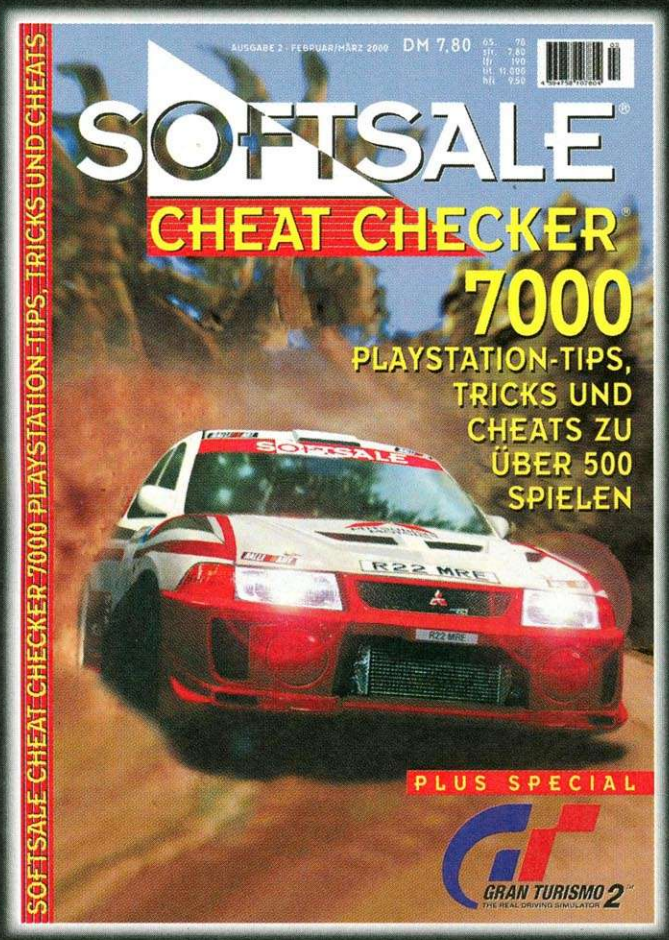
Die Wege der beiden Kinder werden sich im Laufe der 100 Jahre kreuzen, in denen *Saga Frontier 2* spielt. Die jeweiligen Spielabschnitte für die Charaktere sind auf einer Landkarte frei wählbar, Sie können also zwischen den Szenarien wechseln, ohne einer allzu linearen Geschichte folgen zu müssen.

Kampfkunst für Tüftler

Besondere Mühe haben sich die Entwickler beim Kampfsystem gegeben. Eine Vielzahl von Waffen, Zaubersprüchen und Kampftechniken, die zudem untereinander kombiniert werden können, um den anzurichtenden Schaden zu vervielfachen, machen *Saga Frontier 2* zu einer eigenen Rollenspielwissenschaft für ➤

MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!

DIE SOFTSALE® CHEAT CHECKER®:



AUSGABE 2/00 PLAYSTATION

JETZT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!



SONDERHEFT NR. 2 20 PLAYSTATION-KOMPLETTLÖSUNGEN

JETZT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

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

ONLINE-SHOP: WWW.SOFTSALE.DE



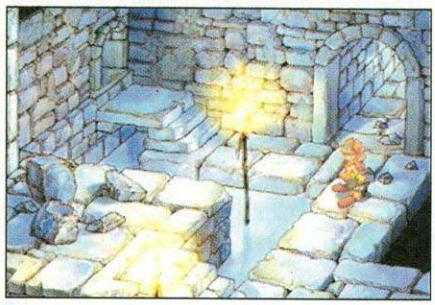
ANDRÉ

MEIN FAZIT
Sehr Gut

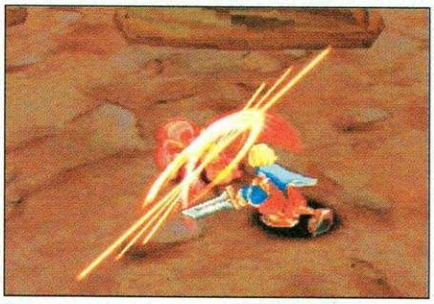
Fast hätte ich mich durch den grafisch recht armseligen Auftritt von *Saga Frontier 2* täuschen lassen. Aber siehe da! Nach der ersten halben Stunde entpuppt sich das hässliche Entlein als waschechte Schönheit unter den Rollenspielen. Fast jeder Kampf bringt eine neue Kombo und einen neuen Animationseffekt. Die für japanische Rollenspiele üblichen, langwierigen und zahlreichen Kämpfe haben mich hier ausnahmsweise auch nach längerer Zeit nicht genervt, da es immer etwas Neues zu entdecken gibt und man mit viel Sorgfalt und Aufmerksamkeit an die Auswahl der diversen Kampftechniken herangehen muss. Außerdem werden Sie mit einer innovativen und erfrischend nichtlinearen Story verwöhnt. Meine persönliche Empfehlung des Monats.



ELTERNSORGEN Saga Frontier 2 glänzt durch eine dichte Story und innovativen Spielablauf.



WASSERFARBEN Gruselige Dungeon-Atmosphäre kommt bei diesen Hintergründen nicht auf.



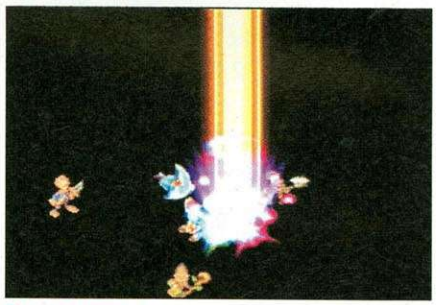
DUELL Einige Kämpfe können Sie auf Wunsch auch mit einem einzelnen Charakter bestreiten.



ALLER ANFANG IST SCHWER In diesem kleinen Dorf findet Will seine ersten Mitstreiter.



SCHMETTERHIEB Erfolgreiche Kombinationen sollten Sie sich unbedingt notieren.



ZU DEN STERNEN Dieses Monster wird gleich weit nach oben fliegen sehr, sehr hart landen.

➤Tüftler. Besonders reizvoll wird die Angelegenheit durch die Tatsache, dass sich Schlagkombinationen nicht nur durch einzelne Charaktere ausführen lassen, sondern auch durch Zusammenarbeit mehrerer Figuren. Wenn Sie also die richtigen Kombinationen wählen, so attackieren Ihre Charaktere gemeinsam in einer Multikombo. Neben dem traditionellen Kampf zwischen Gruppen bietet der Titel der *Final Fantasy*-Macher auch Einzelduelle, in denen es wiederum gilt, Kombos aus individuellen Schlagtechniken selbstständig zusammenzusetzen. Erfolgreiche Kombinationen können theoretisch auf der PocketStation abgespeichert werden. Da diese aber in Deutschland nicht erhältlich ist, sollten Sie sich die Kombos unbedingt für den späteren Gebrauch notieren. Als besonderen Bonus bietet das Spiel in einigen Situationen die Möglichkeit strategischer Schlachten, in denen eine ganze Armee ins Feld geführt wird. Das ausgefeilte Kampfsystem mit immer neu zu entdeckenden Techniken und Manövern sorgt dafür, dass die zahlreichen Auseinandersetzungen im Spiel nie ihren Reiz verlieren.

„Hinter der grafisch dürftigen Fassade verbirgt sich ein spielerisch hochkarätiges Rollenspiel."

Schwache Optik – Starkes Spiel

Den einzigen Schwachpunkt dieses ansonsten herausragenden Rollenspiels bildet die etwas dürftige grafische Präsentation. Die gemalten Hintergründe im Wasserfarbenstil sind zwar recht nett anzuschauen, aber leider etwas detailarm. Außerdem sind die Figuren nur unzureichend auf das Gelände abgestimmt und scheinen meist auf seltsame Weise über die Szenerie zu gleiten. Über diese technische Schwäche trösten aber immerhin der überdurchschnittliche Soundtrack und die gelungene deutsche Übersetzung hinweg, die durchweg für die passende Atmosphäre im Spiel sorgen.

André Horn

Test ERGEBNIS

Saga Frontier 2 bietet Rollenspielvergnügen pur. Liebhaber des Genres werden sich über das ausgefeilte Kampfsystem freuen. So lassen sich die unzähligen Waffen, Sprüche und Kampftechniken nicht nur bei einer Figur, sondern auch unter den Charakteren kombinieren und führen zu immer neuen, individuell animierten Moves. Leider erreicht die Grafik im allgemeinen Spiel nicht die Qualität und Atmosphäre der Kampfsequenzen. Trotz dieser Schwäche wird Sie die dichte Story aber nicht zuletzt wegen der qualitativ hochwertigen Übersetzung auch in der deutschen Version an dieses Juwel fesseln.

Titel	Saga Frontier 2
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja/ja
Analog/Dual Shock	Entfällt
Levels	ca. DM 99,-
Preis	Squaresoft
Hersteller	Ab 16 Jahre
Entwickler	Deutsch/deutsche Texte

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
68%	82%	89%	88%

Info VERGLEICH

1.	FINAL FANTASY VIII	Squaresoft	95%
2.	FINAL FANTASY VII	Squaresoft	94%
2.	GUARDIAN'S CRUSADE	Activision	90%
4.	SAGA FRONTIER 2	Squaresoft	88%
5.	JADE COCOON	Crave	86%

An die grafische Opulenz und spielerische Vielfalt der *Final Fantasy*-Spiele reicht *Saga Frontier* nicht heran. Die Saga-Reihe ist aber in Japan neben *Final Fantasy* Squaresofts erfolgreichste Spieleserie. *Guardian's Crusade* wirkt auf Grund der zeitgemäßeren Grafik spritziger und kann auch Spieler begeistern, die sich nicht zu den Hardcore-Rollenspielern zählen. *Jade Cocoon* ist zwar optisch sehr ansprechend und erzählt eine gelungene Story, kann aber in Sachen Spieltiefe den anderen Titeln bei weitem nicht das Wasser reichen.



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

FREAK'S SHOP

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

Sonderangebote:

nur solange Vorrat reicht !!!

360°	44,95
A Bug´s Life Activity	44,95
Abe´s Exodus JR	39,95
Abe´s Oddworld	44,95
Actua Ice Hockey	39,95
Actua Pool	39,95
Actua Soccer C. E.	19,95
Akuji	49,95
Alien Trilogy	44,95
Armored Core A	39,95
Assault Rigs A	39,95
Atlantis ADV	49,95
Azure Dreams RO	49,95
B-Movie <a> A	39,95
Barbie Race & Ride	44,95
Beast Wars A	49,95
Bio Freaks B	49,95
Black Dawn A	29,95
Blast Radius A	39,95
Blood Omen RO	44,95
Box Champions	29,95
Brahma Force	49,95
Breath of Fire 3	49,95
Breath of F. 3 & Pin, T-Shirt & Drachenfigur	59,95
Bug Riders A	39,95
Buggy R	39,95
Bust-A-Move 2	44,95
Cardinal Syn B	49,95
Colin McRae Rally	44,95
C & C 1 STR	44,95
C & C Alarmstufe	29,95
Constructor STR	44,95
Crash Bandicoot	49,95
Crash Bandicoot 2	44,95
Crime Killer R	39,95
Critical Depth A	39,95
Criticom B	29,95
Croc JR	44,95
Cyberspeed R	29,95
Dark Omen - Warhammer 2 STG	44,95
Darklight Conflict	29,95
Darkstalkers B	29,95
Devils Deception	44,95
Diablo STR	44,95
Dodgem Arena <a>	39,95
Dreams	49,95
Dynasty Warriors	29,95
Extreme Snowb.	39,95
FIFA Soccer '97	39,95
Final Fantasy 7	44,95
FF7 & 4c Berater	59,95
Formel 1 '97	44,95
Formula Karts	39,95
Frankreich '98	44,95
Future Cop LAPD	39,95
G-Darius A	44,95
G-Police A	44,95
Gex Deep Cover G.	49,95
Gex Enter the G.	49,95
Golden Goal '98	29,95
Gran Turismo R	44,95
Grand Theft Auto	44,95
GTA London A	39,95
Guardian of Darkne.	44,95
Hard Boiled A	29,95
Heart of Darkness	44,95
Herc´s Adventure <a	39,95
Hercules JR	44,95
Hugo JR/G	49,95
Int. S. Soccer Del.	44,95
Int. S.Soccer 98	39,95
Iron & Blood	39,95
Iznogud JR	39,95
J. McGrath Supercr.	44,95
Jet Rider 2 R	44,95
Jurassic Park A	44,95
Kick Off World	39,95
Little Big Adventure	39,95
Medievil A	44,95
Mega Man Battle	44,95
Mickey´s Wild Adv.	44,95
Micro Machines	44,95
Mr. Domino	49,95
MTV - Slamscape	29,95
NBA Live 99	49,95
Need for Speed 3	39,95
Newman H. Racing	39,95
NHL Hockey '97	39,95
NHL Hockey 99	49,95
NHL Pow. Hockey	29,95
NHL Powerplay 98	39,95
Ninja A	49,95
O.D.T. A	49,95
One A	44,95
Pandemonium 2	44,95
PaRappaTheRapper	44,95
Perfect Weapon	29,95
Phat Air Snowboard.	44,95
Pitball Future/SP	29,95
Populous STR	49,95
Powerboat Racing	39,95
Poy Poy G	44,95
Premier Manager	49,95
Pro Pinball Big Race	44,95
Psybadek R	44,95
R-Type Collection	39,95
Racing Simulation 2	44,95
Rally Cross R	44,95
Rapid Racer R	39,95
Rascal JR	44,95
Rayman JR	44,95
Reboot 3D SH	44,95
Resident Evil D.C.	44,95
Riot SP	39,95
Rivals School	49,95
Road Rash 3D	39,95
Robopit A	29,95
Rogue Trip A	49,95
Rosco Mc Queen	49,95
S.C.A.R.S. R	39,95
Sensible Soccer	49,95
Sentinent incl. CD	44,95
Sentinel Returns	39,95
Shadowmaster A	44,95
Slam´n Jam SP	29,95
Small Soldier	49,95
Soviet Strike	29,95
Spawn A	49,95
Speedster R	49,95
Spider JR	39,95
Spot - Hollywood JR	29,95
Star Gladiator B	29,95
Streak A	44,95
Street Skater	39,95
S. Football Champ	39,95
S. Match Soccer	39,95
S.Puzzle Fighter T.	39,95
S.Sonic Racer <a>	29,95
Tekken 3 B	44,95
Tennis Arena	39,95
ThemeHospital STR	49,95
Theme Park STR	49,95
Thunderhawk 2 A	29,95
Thunderhawk 2 a/ungeschnitten	49,95
Toca Touring Car 2	49,95
Tombraider 1 & 2 je	44,95
Total Driving R	29,95
Tunnel B1 A/R	39,95
Unholy War, The	44,95
V 2000 <a> A	49,95
V-Ball A / SP	44,95
Versailles <a> ADV	49,95
Victory Boxing 2	49,95
Viewpoint A	39,95
Vigilante 8 A	49,95
Viper <a> A	49,95
Virtual Pool G	44,95
Virus	44,95
Warhammer STR	44,95
Warhawk A	44,95
W. Gretzky Hockey	39,95
Wild 9 & PSX-Symbol T-Shirt	49,95
Wing Commander 4	49,95
World Cup Golf	39,95
World Leage Soccer	39,95
Wreckin' Crew R	29,95
WWF in your House	44,95
X 2 SH	29,95
X-Men Children...	44,95
Z STR	49,95
Zero Divide B	39,95
Zero Divide 2 B	44,95

PSX - Bundle:

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

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

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

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

Lösungsbücher:

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

Zubehör:

Adapter/ MOD	39,95
Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung)	39,95
Antennenkabel	19,95
Baracuda 2 Pad	59,95
CD Leerhüllen 10er Set	4,95
2er-Leerhüllen 10er Set	8,95
CD-Case	9,95
Cyber Shock	49,95
Dual Shock	ab 29,95
Gehäuse blau o. je	39,95
Gun "Adventure" - mit Rückschlag + Pedal	89,95
Gun "Dual"	29,95
Gun & Laseraufsatz	59,95
Gun "Scorpion"	49,95
Infarot-Pad Set	69,95
Joyboard "Arcade	79,95
Joypad <blau, rot je	9,95
Lenkrad Jordon GP	89,95
Link Kabel	14,95
Memory Card 1MB	9,95
Memory Card 8 MB <unkomprimierte Cards>	39,95
Mouse	34,95

Das Einsteigerangebot!

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

nur 269,-

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

http://www.freaksshop.de



PSX - Games:

Amerzone ADV	84,95
Ape Excape JR	69,95
Apocalypse A a/ungeschnitten	69,95
Asterix & Obelix	84,95
Autobahn Raser 2	84,95
Blaze´n Blade RO	59,95
Blasto	59,95
Box Champion 2000	84,95
Bugs Bunny JR	69,95
Bundesliga 2000	84,95
Bust-A-Move 4	59,95
Buster & Beanstalk	79,95
C3 Racing	59,95
Carmageddon Dt.	79,95
Champ. Motorcross	84,95
Chessmaster Mill.	84,95
Colony Wars 1	59,95
Colony Wars 2	69,95
C & C Gegenschlag	79,95
Cool Boarders 3	84,95
Crash Team Racing	84,95
Croc 2 JR	79,95
Cyber Tiger	84,95
Demolition Racer	84,95
Destrega	74,95
Dino Crises	84,95
Disney Magical Tetris	79,95
Driver R	84,95
Duke Time to kill	69,95
Extreme 500	79,95
F1 World GP	84,95
FIFA Soccer 2000	84,95
Fighting Force 2	84,95
Final Fantasy 8	94,95
Formel 1 '98	59,95
Formel 1 '99	84,95
F1 '99 & V3 Lenkrad	159,-
G-Police 2 A	74,95
Grand Theft Auto 2	84,95
Granstream Saga	79,95
Gungage	79,95
G. Z. - S. Z. 2	79,95
Hell Night	84,95
Hot Wheels Turbo	69,95
Hugo 2 JR	79,95
Jade Cocoon RPG	84,95
Jurassic Park Warp.	84,95
Kensai Sacred Fist	69,95
Killer Loop R	79,95
Kingsley Wild Adv.	74,95
KKND 2	69,95
Le Mans 24 Std R.	84,95
Legacy of Kain 1 & 2	89,95
Legend of Kartia	69,95
Lego Racers R	89,95
Lone Soldier uncut	59,95
Madden 2000	84,95
Medal of Honor SH	84,95
Megaman Legends	69,95
M. G. S. Mission CD	39,95
Mighty Hits SH	74,95
Millennium Soldier	84,95
Mission Impossible	84,95
Monkey Hero RO	59,95
Music	59,95
Music 2000	84,95
Nascar 2000	84,95
NBA 2000 / -Fox je	84,95
NFL Blitz 2000	84,95
NHL 2000 / -Fox je	84,95
No Fear M. Biking	69,95
Overblood a/uncut	59,95
Pac Man World	69,95
Panzer General 2	59,95
Pocket Fighter	69,95
Pool Hustlers SP	59,95
Pro Pinball Fant. J.	84,95
Puchi Carat	84,95
Rainbow Six	84,95
Rampage 2	69,95
Ready 2 Boxing	84,95
Reel Fishing	84,95
ReVolt	69,95
Ridge Racer 4	69,95
Riding Star	84,95
Ronin Blade	84,95
Ruff & Tumble	79,95
Schlümpfe, Die	84,95
Shadowman & Dekor	89,95
Shaolin B	84,95
Silent Hill A	84,95
Sled Storm R	69,95
Soul Reaver A	69,95
South Park / Luv je	79,95
Speed Freaks	79,95
Spyro the Dragon	59,95
Spyro 2	84,95
Stadt d.verl. Kinder	69,95
Star Wars Dunkle B.	84,95
Supercross 2000	84,95
Syphon Filter A	79,95
Tarzan A	84,95
Tombraider 4	89,95
Tomorrow Never D.	84,95
Tony Hawk Skater	84,95
Treasures of Deep <a	59,95
Trick Snowboarder	84,95
UEFA Champ. 99	79,95
Umjammer Lammy	79,95
V-Rally 2	69,95
Versailles dt.	84,95
Vigilante 8 2. Teil	84,95
VIVA Fußball	59,95
War of the Worlds	79,95
WCW Mayhem	84,95
Worms Armageddon	84,95
Worms Pinball Add.	79,95
Wu Tang Clan	84,95
WWF Attitude	79,95
X - Files (Akte X)	84,95
Xena	84,95

Geplante Neuheiten PSX:

<können sofort vorbestellt werden>

Ace Combat 3	84,95
Army Men 3D	89,95
Army Men - Air Attack	
Beatmania	84,95
Champ. Manager	84,95
Discworld Noir	84,95
Eagle One	89,95
Gran Tourismo 2	84,95
Gran T. 2 & Lenkrad	159,-
Grudge Warriors	84,95
Int. Superstar S.Evol.	84,95
Jack Chan´s Stuntmaster	
Jeff Gordon Racing	TBA
Missile Command	79,95
Overblood 2 ADV	84,95
Plane Crazy	84,95
Railroad Tycoon 2	84,95
Resident Evil 3	TBA
Roadster R	84,95
Rollerball A	84,95
Ronaldo V. Football	84,95
South Park Rally	84,95
Space Debris	84,95
Spec Ops	79,95
Submarine Commando	
Tiger Woods 2	84,95
Tiny Tank A	84,95
Toy Story 2	89,95
Track & Field 2	84,95
Trasher - Skate &	84,95
Tunguska	84,95
Uprising X STR	84,95

...und viele andere !!!

Dreamcast:

Dreamcast	479,-
Controller	49,95
Gun (Pistole)	69,95
Joypadverlängerung	19,95
RGB Kabel Special	29,95
Visual Memory	49,95
Aero Wings	84,95
Billiard Nights	89,95
Blue Stinger A	89,95
Dynamite Cop 2 A	84,95
F-1 World G.P.	89,95
Fighting Force 2	84,95
House of the Dead	89,95
HydroThunder	99,95
Incoming A	89,95
Pen Pen R	89,95
Power Stone	84,95
Ready 2 Rumble	99,95
Resident Evil Code	99,95
Sega Rally 2	99,95
Shadowman (02)	89,95
Sonic Adventures	84,95
Soul Calibur	99,95
Soul Fighter	99,95
South Park Rally	89,95
Speed Devils	84,95
Suzuki Alstare Racer	84,95
Tokyo Highway C.	79,95
Toy Commander	84,95
UEFA Striker	99,95
Vigilante 8 2nd O.	99,95
Virtua Fighter 3	84,95
Worldwide Soccer	84,95
Worms Armageddon	89,95
WWF Attitude	79,95

Importe auf Anfrage !!!
02504 - 933012

LADENGESCHÄFTE:

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

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

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

A=Action / ADE=Adventure / B=Beatm Up / D=Denkspiel / G=Geschicklichkeit / J=Jump'n'run / K=Kampfspiel / KL=Rollenspiel / SP=Sport / S/K=Strategie

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

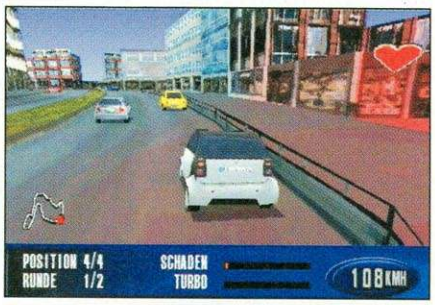
AUTOBAHN RASER II

Genre: Rennspiel **Spieler:** 1 **Hersteller:** Davilex **Internet:** www.davilex.com/de/games/abr2index.htm

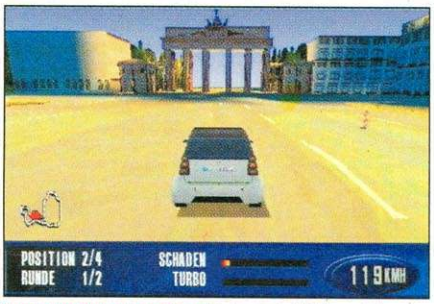
Im Nachfolger des PC-Originals treiben Sie nun auch auf der PlayStation die deutsche Polizei mit viel Spaß in den Wahnsinn. Also geben Sie Gas und tun Sie auf dem Bildschirm alles, was Sie im echten Straßenverkehr besser bleiben lassen sollten.

Vergessen Sie alles, was Sie in der Fahrschule gelernt haben! Denn wenn Sie in *Autobahn Raser II* hinterm Steuer eines der sechs enthaltenen Wagen loskacheln, interessieren sich höchstens noch die Jungs in Grün für die allgemeinen Verkehrsregeln. Sie hingegen sammeln in dem Fun-Renner sogar Extrapunkte, wenn Sie bei Ihrer Jagd über neun Autobahnen ein paar Blitzanlagen verschrotten und danach auch noch die Polente abhängen. Mit den Punkten rüsten Sie Ihr Fahrzeug auf und kaufen neue Asphalt-Schlitten, bis Sie im Königsmodus einen echten Nobel-Hobel an seine Grenzen peitschen. Die Rennen laufen wahlweise als „Small Car League" (z. B. MCC Smart), „Medium Car League" (z. B. BMW Z3), oder „Big Car League" (z. B. Porsche 911) und sind insgesamt recht anspruchsvoll zu fahren. Auch der Wiedererkennungswert beim Rasen durch deutsche Großstädte ist als Spaßfaktor nicht zu verachten. Leider gibt die Grafik Anlass zu Kritik: So richtig können die pixeligen Hintergründe nicht überzeugen. Auch Fahrverhalten und die Steuerung der flinken Flitzer wurden wenig realistisch umgesetzt. Wer jedoch Spaß beim Losbrettern haben will, sollte bei Autobahn Raser II zugreifen.

Matthias Glaser



BIG LOVE Am Straßenrand buhlst das horizontale Gewerbe um Ihre Aufmerksamkeit.



BRANDENBURGER TOR Bekannte Wahrzeichen fördern Wiedererkennung und Spielspaß enorm.



STARKER VERKEHR Vollgestopfte Straßen und viel Gegenverkehr, gewöhnlich ein Ärgernis, bringen Sie hier erst so richtig in Raser-Laune.

MEIN FAZIT



MATHIAS

Gut

Realistische Fahrphysik und Steuerung sowie Spielgrafik der Oberklasse sucht man bei *Autobahn Raser II* zwar vergebens, wer aber einfach einmal Spaßrennen fahren und dabei auch noch die deutsche Polizei auf die Schippe nehmen will, wird bei diesem Titel nichts vermissen. Besonders gut hat mir als Ex-Berliner der Wiedererkennungseffekt gefallen, denn mit über hundert Sachen durchs Brandenburger Tor zu heizen, war mir in der Realität bisher noch nicht vergönnt.

Test ERGEBNIS



Autobahn Raser II ist ein recht gelungener und abwechslungsreicher Spaß-Renner über deutsche Autobahnen, der nicht nur für Berufspendler viele Wiedererkennungseffekte bereithält, auf realistische Steuerung und Fahrphysik aber wenig Wert legt.

Titel	Autobahn Raser II
Genre	Rennspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	3 Ligen, 9 Strecken
Preis	DM 89,95
Hersteller	Davilex
Entwickler	Davilex
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
65%	70%	75%	71%

Info GEWINNEN SIE DEN VOLLEN TANK



Um als Autobahn Raser nicht schon in den Startlöchern stecken zu bleiben, braucht es vor allem eines: Benzin! Und das schenken wir Ihnen gleich in der großen „Familienpackung", denn der Hauptpreis unserer Verlosung in Zusammenarbeit mit der Firma Davilex ist: ein Spritgutschein im Wert von 500,- DM! Aber auch, wenn Sie sich am Ende nicht auf fremde Kosten den Tank füllen dürfen, lohnt sich für Sie das Mitmachen. Als 2. bis 16. Preis verlosen wir 15 mal den *Autobahn Raser II* für die PlayStation und außerdem gibt es noch 50 mal je 3 Duftbäume für Ihre Handschuhablage zu gewinnen, damit Sie auch im dichtesten Verkehr frei durchatmen können. Um sich eine Chance auf einen der vielen Preise zu sichern, müssen Sie einfach folgende Frage beantworten:

Ab welcher Blutalkoholkonzentration ist bereits mit einer Beeinträchtigung der Fahrtüchtigkeit zu rechnen?

Rufen Sie die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgen Sie der Ansage:

0190/595851*

Aktionsende ist der 1. März 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Davilex, KOCH Media und der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
*Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80.
Leser aus dem Ausland können uns die Antwort auch auf einer Postkarte an die folgende Adresse schicken: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PlayStation Zone, Kennwort: Autobahn Raser II, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Immer schneller

Jetzt testen!
Gratisheft
anfordern unter
0180/5959506
P3 030Z

monatlich mit vier Pokémon-Starkarten nur

3,90

Die PC- und Videospiele-Illustrierte alle 14 Tage neu!

PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • PC • Dreamcast

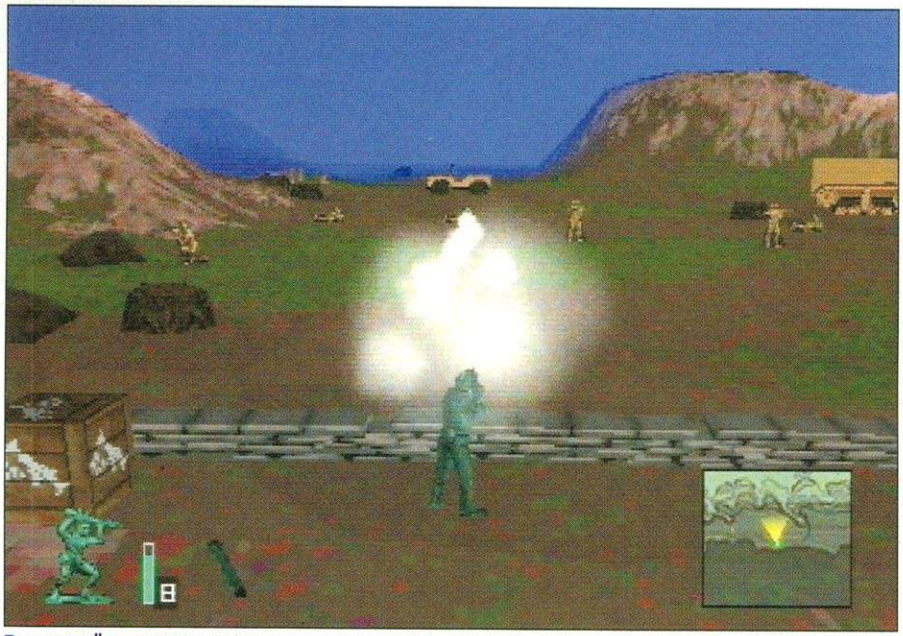
Die neuesten Games – Tests – Charts – Tipps & Tricks – More Fun

ARMY MEN 3D

Genre: Action **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** 3DO **Internet:** www.3doeurope.com

Wer bei den putzigen grünen Soldaten nur an harmlose Sandkastenspiele denkt, wird in diesem Action-Spektakel eines Besseren belehrt.

PLAYSTATION ZONE HIT



SCHIESSÜBUNGEN Im Trainingscamp können Sie sich im Umgang mit Ihrem Waffenarsenal üben, welches unter anderem diese hübsche Bazooka enthält.

Die braune Armee ist böse. Die grüne Armee ist gut. So einfach ist das. Merkwürdige Ereignisse drohen nun aber, die langjährige Balance im Krieg der Spielzeugsoldaten empfindlich zu stören. Die braune Armee scheint über neuartige Waffen zu verfügen, welche die tapferen grünen Soldaten mit Hilfe von Lichtstrahlen schnell und ohne Chance zur Gegenwehr in den Spielzeughimmel schicken. Nun liegt es an Ihnen, in der Rolle des Einzelkämpfers Sarge, die grüne Armee wieder auf die Siegerstraße zu bringen. Hierzu stehen Ihnen zahlreiche Optionen zur Verfügung. So können Sie sich robbend von Deckung zu Deckung arbeiten oder durch eine Seitwärtsrolle dem gegnerischen Beschuss entziehen. Die Kamera schwenkt hierbei durchweg intelligent mit und sorgt für die notwendige Übersicht. Um dem gegnerischen Feuer Paroli bieten zu können, kann Sarge sein Waffenarsenal durch Aufsammeln der überall verstreuten Kisten stetig ergänzen. In einigen Situationen ist neben roher Waffengewalt auch der Einsatz von Fahrzeugen erforderlich, von denen Ihnen vier Typen vom Jeep bis zum Panzer zur Verfügung stehen. Spielen Sie mit Freunden und können sich nicht einigen, wer Sarge erfolgreich durch die nächste Mission geleiten soll, dürfen Sie dies im Zwei-Spieler Modus ausfechten, bei dem es die gegnerische Fahne in einem von fünf Szenarien zu erobern gilt. *Army Men 3D* kann in allen Bereichen punkten. Die 3D-Darstellung ist durchweg gelungen, auch wenn Sarge ab und zu in einigen Objekten hängen bleibt. Die Sounduntermalung bietet nichts Spektakuläres, ist aber atmosphärisch stimmig. Nur einige Geräuscheffekte sind recht lieblos gestaltet. Der durchdachte und aufwendig gestaltete Zweispieler-Modus rundet den hervorragenden Gesamteindruck ab. Für Action-Fans ein Volltreffer.

André Horn



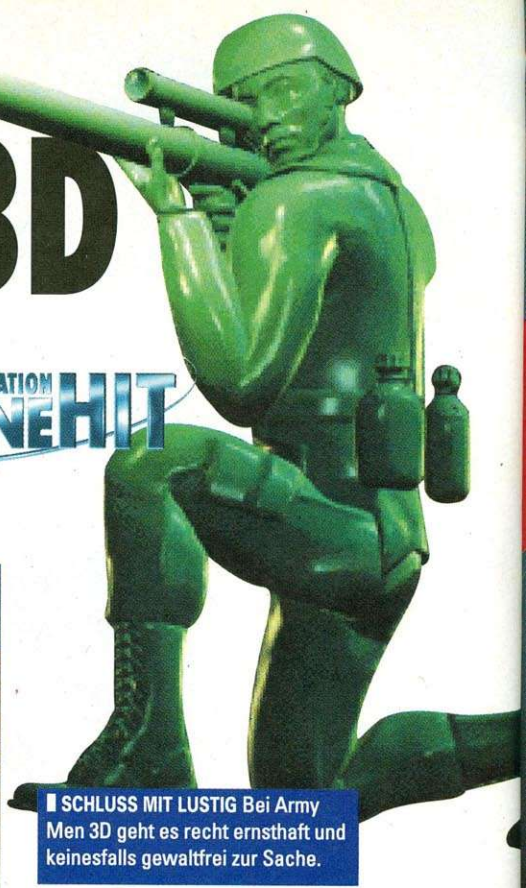
CAPTURE THE FLAG Erobern Sie in fünf Zweispieler-Szenarien die gegnerische Fahne und bringen Sie diese in Ihr Hauptquartier.



ANDRÉ

MEIN FAZIT
SEHR GUT

Klare Sache, *Army Men 3D* macht einen Heidenspaß, auch wenn der hohe Schwierigkeitsgrad Sie so manches Mal in Versuchung führen wird, Ihren Controller mit Schwung gegen die nächste Wand zu feuern. Beruhigen Sie sich: Es ist nur ein Spiel. Und ein verdammt gutes noch dazu. Wer allerdings knallbunte Spielzeugatmosphäre erwartet, wird enttäuscht. Hier geht es recht ernsthaft zur Sache. Fans von Ballereien der knuffigen Sorte sollten daher eher einen Blick auf *Army Men – Air Attack* werfen.



SCHLUSS MIT LUSTIG Bei Army Men 3D geht es recht ernsthaft und keinesfalls gewaltfrei zur Sache.

Test ERGEBNIS



Der Krieg im Spielzeugland ist ein technischer und spielerischer Treffer ins Schwarze. Die kleinen Mängel in der Grafikdarstellung und bei den Soundeffekten können den Spielspaß nur unwesentlich trüben. Die abwechslungsreichen Missionen bieten ausreichend Action, setzen gerade aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades aber auch ein gehöriges Maß an strategischer Planung voraus.

Titel	Army Men 3D
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	18 (+5 Multiplayer-Level)
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	3DO/Infogrames
Entwickler	3DO
USK-Freigabe	Ab 16 Jahre
Handbuch/Spiel	Deutsch/deutsche Texte
Release	4. Februar

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
84%	78%	85%	85%


UM MIT DIESER MISSIONS-CD SPIELEN ZU KÖNNEN, BENÖTIGEN SIE DIE ORIGINALVERSION VON METAL GEAR SOLID
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR®
SOLID
SPECIAL MISSIONS
300 NEUE MISSIONEN
PlayStation®
www.konami-europe.com • Hotline: 069-95 08 12 88
METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS® Developed by KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. KONAMI CO., LTD.
METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS and KONAMI® are registered trademarks of KONAMI CO., LTD. © 1999 Konami Co., Ltd. All Rights Reserved. Published by KONAMI.
" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Konami of Europe GmbH • Berner Straße 103-105 • 60437 Frankfurt/Main • Germany
KONAMI®



and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



www.playstation.de

EHRGEIZ



Die Tobal-No.1-Entwickler von Dream Factory versuchen mit Ehrgeiz, dem Beat-'em-Up-Genre neue Impulse zu geben.

Auch wenn die Umsetzung grafisch nicht ganz an den Automaten heranreicht, kann sie doch mit geschmeidigen Animationen punkten. Die toll designten Kämpfer, unter denen sich auch eine Hand voll alte Bekannte aus *Final Fantasy VII* finden, duellieren sich mit ihren diversen Waffen vor steril wirkender Polygonkulisse, die zum Abstoßen für einige Attacken eingesetzt werden kann. Nette Beigaben sind einige Minispiele und ein ungewöhnlicher Rollenspiel-Modus, der die Kämpfe allerdings drastisch vereinfacht. Das Hauptproblem ist die unausgegorene Steuerung, die das Blocken auf der richtigen Höhe zu einem echten Problem macht.

Michael Pruchnicki



GASTAUFTRITT Bösewicht Sephiroth ist einer der Charaktere aus Final Fantasy VII.

Test ERGEBNIS

Titel	Ehrgeiz
Genre	3D-Beat-'em-Up
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	17 Kämpfer
Preis	DM 99,95
Hersteller	SCEE/Squaresoft
Entwickler	Dream Factory
USK-Freigabe	Ab 16 Jahre
Handbuch/Spiel	Deutsch/Englisch
Release	9. Februar

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
75%	50%	74%	73%

ARMY MEN – AIR ATTACK



Wem *Army Men 3D* zu kriegerisch ist, der findet hier knallbunte Arcade-Action mit Spielzeugatmosphäre.

In *Army Men – Air Attack* steuern Sie einen von vier verschiedenen Helikoptern im Kampf gegen die braune Spielzeugarmee. In 22 Missionen geht es allein oder je nach Mission auch zu zweit auf eine rasante Jagd, in deren Verlauf Sie zwischen der Spielzeugwelt und der realen Welt hin und her wechseln. So müssen Sie sich nicht nur gegen feindliche Spielzeugsoldaten, sondern auch gegen Bienen, Käfer und tödliche Rasensprenger behaupten. Das Hubschrauber-Spiel um die grünen Plastiksoldaten sorgt für kurzweiligen Spielspaß. Für echte Langzeitmotivation fehlt es dem Titel aber deutlich an Substanz.

André Horn



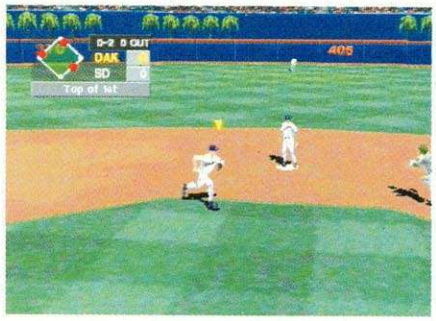
RÜCKENDECKUNG Wer möchte nicht gern von einem Riesenteddy abgeschirmt werden.

Test ERGEBNIS

Titel	Army Men – Air Attack
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	22
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	3DO/Infogrames
Entwickler	3DO
USK-Freigabe	Ab 12 Jahre
Handbuch/Spiel	Dt./englische Texte
Release	Mitte Februar

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
81%	76%	79%	79%

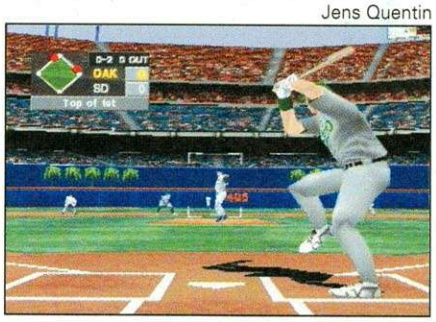
BASEBALL 2000



Virgin bringt die Millenniums-Ausgabe von Baseball 2000 im Baseball-Entwicklungsland Deutschland heraus.

Der Nachfolger von *VR Baseball 99* bietet eine gewohnte Auswahl an Spielmodi, neben der Saison spielen Sie ein Übungsspiel, dreschen den Ball im Home-Run-Derby aus dem Stadion oder steigen gleich in die Playoffs oder ein Turnier ein. Durch die insgesamt gut gelöste, eingängige Steuerung haben Sie sowohl an der Schlagplatte als auch auf dem Feld ausreichende Kontrolle über die Original-MLB-Cracks. Aufgrund der vergleichsweise schwachen Soundeffekte sowie einer von Rucklern geplagten, grafisch durchschnittlichen Darstellung des Spielgeschehens sind Fans des US-Sports mit der Referenz *Triple Play 2000* besser bedient.

Jens Quentin



SWING! Steuerung und Schlagkontrolle an der Platte sind insgesamt gut gelungen.

Test ERGEBNIS

Titel	Baseball 2000
Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	5 Spielmodi
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Virgin
Entwickler	Interplay Sports
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./engl. Texte, engl. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
64%	68%	76%	72%

DU RIECHST SO GUT!



MAD #17 AB 26.01. IM HANDEL!

©2000 by E.C. Publications Inc. All Rights Reserved.

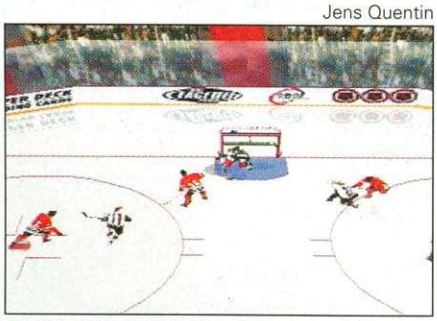
NHL FACE OFF 2000



In bester Sportspiel-Tradition schicken auch die Entwickler der 989 Studios ihre Kufencracks erneut aufs Eis.

Dabei fällt zunächst die vergleichsweise geringe Anzahl an Spielmodi auf: Neben einem Übungsmatch nehmen Sie entweder den Ligabetrieb auf oder fighten gleich in den Playoffs um den Stanley Cup. Außer den obligatorischen 28 NHL-Teams stehen zwei Allstar-Teams sowie acht Ländermannschaften zur Verfügung. Die Steuerung ist direkt und eingängig, die hohe Spielgeschwindigkeit wird jedoch mit einer grobpixeligen Grafikdarstellung erkauft. Lediglich der fachmännische englische Kommentar sowie Details wie das Werfen von Caps, nachdem ein Profi einen Hattrick erzielt, können im ansonsten durchschnittlichen Spiel überzeugen.

Jens Quentin



STURM UND DRANG Marco Sturm sucht im deutschen Team einen Anspielpartner.

Test ERGEBNIS	
Titel	NHL Face Off 2000
Genre	Eishockey
Spieler	1-8 (Multi-Tap-Unterstützung)
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	3 Spielmodi
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	989 Studios
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, engl. Sprache
Release	1. März

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
68%	73%	77%	76%

CHESSMASTER II



Tauchen Sie ein in die Welt der Rochaden und Bauernopfer, kurz: die wunderbare Welt des Schach.

Chessmaster II ist grafisch aufwendig präsentiert, bietet glücklicherweise aber auch angemessene Übersicht und Spielstärke. Nett gelöst ist die Wahl des Schwierigkeitsgrades. Statt trockener Zahlen wählt man aus einer Reihe historischer und fiktiver Schachspieler unterschiedlicher Spielstärke, die mitsamt ihren persönlichen Strategien ins Spiel integriert wurden. Lob verdient auch die Möglichkeit, in „bewerteten" Partien anzutreten, in denen Sie sich Ihr eigenes Rating erspielen können. Abgerundet wird der gute Gesamteindruck durch umfangreiche Hilfen und Analysen, die sich je nach Geschmack an- und abschalten lassen.

André Horn



FARBENFROHES BRETT Figurensets und Hintergrund lassen sich nach Geschmack verändern.

Test ERGEBNIS	
Titel	Chessmaster II
Genre	Schach
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/nein
Levels	–
Preis	DM 89,95
Hersteller	Mindscape
Entwickler	Starsphere Interactive Inc.
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./englische Texte
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
75%	50%	79%	78%

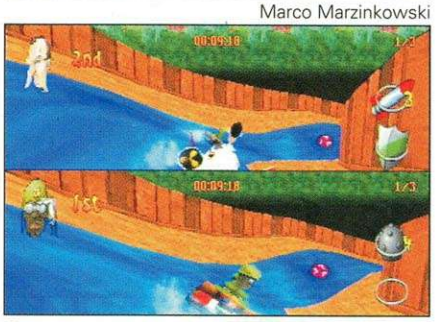
RENEGADE RACERS



Renegade Racers ist eine Art Crash Team Racing auf Wasser, kommt aber nicht an das Vorbild heran.

Obwohl im Interplay-Titel zahlreiche Spielmodi stecken (unter anderem werden Zwei-Spieler-Duelle per Splitscreen und ein Arcade-Modus, in dem man neue Strecken freischalten kann, geboten) und insgesamt 48 Kursvariationen zu befahren sind, bleiben größere Begeisterungsschübe aus. Die Extras (Minen, Raketen, Turbos und Energie) sind unspektakulär und die 3D-Grafik ist zwar technisch sauber und flüssig, aber nur besserer Durchschnitt. Das größte Manko ist aber die Tatsache, dass *Renegade Racers* keinen Vierspielermodus bietet. *Crash Team Racing* und auch *Speed Freaks* bieten eindeutig mehr.

Marco Marzinkowski



PERSPEKTIVISCHE PROBLEME Die Splitscreen-Duelle sind leider etwas unübersichtlich.

Test ERGEBNIS	
Titel	Renegade Racers
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	48 Kursvariationen
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Interplay
Entwickler	Promethean Designs
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
72%	74%	69%	71%

Anzeige

DR. EXPERT TEAM

Resident Evil 3 raubt mir den letzten Nerv!

Olli, 17: Ich bin völlig am Ende! Eigentlich bin ich Profi-Spieler und nehme NIE den leichten Schwierigkeitsgrad. Bei Resident Evil 3 komme ich auf "hart" aber ums Verrecken nicht weiter – helft mir!

Dr. Expert Team:

Ruhig Blut! Dir kann geholfen werden ...

Olli, du bist nicht alleine! Auch wir waren am Anfang oft dem Nervenzusammenbruch nahe. Es wollte einfach nicht so richtig losgehen. Andauernd waren wir verletzt, hatten keine Munition mehr und wußten nicht, wo der nächste Speicherraum ist. Und dann noch dieser hundsgemeine Nemesis, der einen immer dann angreift, wenn man es am wenigsten erwartet. Aber wir haben es in tage- und nächtelanger Arbeit dann doch geschafft. Du brauchst Munition? Einen Speicherpunkt? Du willst wissen, wo es wieder Heilungssprays gibt? Wir haben detaillierte Karten gezeichnet, auf denen du alles findest. Und natürlich haben wir Resident Evil 3 auf "hart" durchgespielt.

Verliebt in Lara, doch sie stürzt immer ab!

Torsten, 15: Für Lara Croft würde ich alles tun. Wirklich alles! Aber ich stürze andauernd in die Tiefe und muß mit ansehen, wie meiner geliebten Lara die Lebensenergie unaufhaltsam schwindet. Ich kann es einfach nicht ertragen, dass die Liebe meines Lebens so unter mir leiden muss.

Dr. Expert Team:

Keine Bange, so rettest du deine Süße:

Es ist allerdings kein schöner Anblick, wenn die graziöse Lara leblos am Boden liegt, nur weil sie den richtigen Absprungpunkt verpasst hat. Beruhige dich erst einmal. Wir haben alle Sprünge geschafft und verraten dir (und allen anderen) natürlich gerne, wie Frau Croft ihr Abenteuer unbeschadet übersteht. Und noch was: Wir verlosen jede Menge Lara-Croft-Fanartikel – wenn das nichts ist!

Bei 007 blick´ ich nicht durch

Mike, 18: Ich zweifle ernsthaft an meinen Fähigkeiten als Geheimagent. Könnt Ihr mir nicht weiterhelfen?

Dr. Expert Team:

Fernsehen hilft!

Nein! Nicht mit der Glotze! Aber mit dem Scharfschützengewehr! Mit dieser Präzisionswaffe kannst du aus weiter Entfernung lästige Wachen aufs Korn nehmen. Wie? Wann? Welche Wache? Unser Handbuch für Geheimagenten hilft dir weiter!

Ich will Komplettlösungen, die nicht gleich alles vorwegnehmen

Hans, 19: Wenn ich in einem Spiel nicht weiterkomme, möchte ich schnell und unkompliziert den richtigen Tipp bekommen. Wenn ich dann in eine Komplettlösung schaue, muß ich erst lange suchen und verderbe mir dabei den ganzen Spielspaß, weil zuviel verraten wird.

Dr. Expert Team:

Aber Hans, das gibt´s doch schon!

Wenn man rund 100 Mark für ein Spiel abdrückt, will man auch Spaß haben – klar! Wir verraten in unseren Lösungen zwar alles, aber ein ausgeklügeltes Frage-Antwort-System läßt dich schnell den richtigen Tipp finden. Lies dir einfach die Fragen durch. Nur wenn du die Antwort auch wirklich wissen willst, kannst du sie lesen. Außerdem gibt es auf jeder Doppelseite eine kurze Übersicht, dämit du dich auch in der Lösung schnell zurecht findest. So kommst du leicht zu dem Tipp, den du suchst!

Ich hänge bei Final Fantasy 8

Sandra, 21: Ich bin bei Final Fantasy 8 schon ziemlich weit. Aber die Propagatoren im Raumschiff Ragnarok kann ich einfach nicht besiegen. Die kommen immer wieder!

Dr. Expert Team:

Ein hartes Rätsel, aber wir wissen, wie es geht.

Die widerlichen Propagatoren sind mit einem Trick zu besiegen: Immer schön in der richtigen Reihenfolge. Hält man die richtige Folge nicht ein, regenerieren sich die Biester immer wieder, und man kann nie die Heimreise antreten.

Komplettlösungen, Tipps, Tricks für die PlayStation



Jetzt neu!
Ab 26. Januar am Kiosk!

LESERBRIEFE

Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappen Sie sich bitte einen Stift und schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legen Sie keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, die Briefe persönlich zu beantworten! Schreiben Sie einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PLAYSTATION ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

E-Mail: pszone@computec.de

INDIZIERUNGEN

In eurer aktuellen Ausgabe (02/2000) gibt es einen bestimmten Leserbrief, der mich sehr verärgert hat. Da schreibt doch einer, es würde Arbeitsplätze bringen, wenn man indizierungsgefährdete Spiele herausbringt. Dies ist unsinnig! Man sollte erst einmal ein bisschen nachdenken und dann losschreiben, denn wenn der Brief gedruckt wird, dann hat man auch den Eindruck, dass man ernst genommen wird für das, wofür man sich einsetzt! Ich meine: Man braucht nicht nur Gewalt, aber es muss auch nicht so etwas wie *Schlümpfe* oder *Croc* sein. Wenn ich Lust auf Action habe, dann spiele ich *Metal Gear Solid* (bietet zwar auch ein bisschen Gewalt, aber Hirnschmalz ist wenigstens gefragt). Ansonsten gibt es genug Rennspiele oder Beat 'em Ups wie *Gran Turismo* und *Tekken 3* für Leute unter 18 Jahren, die einen herausfordern.

Michael Haines

INDIZIERUNGEN II

Stellen Sie sich vor, auf der Suche nach Ihrem Lieblingswein im Supermarkt finden Sie alle Regale, die bis jetzt mit Weinflaschen voll waren, leer vor. Eine freundliche Verkäuferin erklärt, dass ab jetzt nicht nur der Alkoholverkauf an Minderjährige, sondern auch die Werbung und das Aufstellen von Erzeugnissen mit mehr als 3% Alkoholgehalt gesetzwidrig ist. Schnapsidee? Genau das haben wir aber mit so genannten indizierten Spielen. Vielleicht klagt mal ein Videospielhersteller gegen diese Ungleichstellung: Werbung für Alkohol und Zigaretten – ja, Berichte oder Spieletipps für Spiele für Erwachsene – nein. Wenn das keine Doppelmoral ist.
Ich mit meinen 39 Jahren darf zwar, habe aber bis jetzt in Deutschland nie ein indiziertes Spiel gekauft. Wer kauft schon gerne eine Katze im Sack? Die Kids spielen ungeschnittene US-Importe. Sie brauchen dazu keine Werbung: Mundpropaganda und CD-Brenner reichen ihnen völlig aus.

PlayStation Zone: *Dies ist wirklich ein interessanter Vergleich, denn Sie hier darlegen. Diesen Gedanken sollte tatsächlich einmal die Rechtsabteilungen der Software-Publisher aufgreifen. Was Ihre Bemerkung mit dem CD-Brenner angeht, wollen wir noch eines anmerken, das sehr viele Leute immer wieder vergessen: Das Kopieren von Spielen ist illegal und wird strafrechtlich verfolgt. Es handelt sich um kein Kavaliersdelikt, sondern um Diebstahl. Die Begründung, dass man sich die Spiele nicht leisten kann, zieht nicht, schließlich kann man sich auch nicht gerade das Auto klauen, das man will.*

Alexander Zlotos, Frickenhausen

FINAL FANTASY VIII

Es hat mich sehr gefreut, dass mein Leserbrief in der Ausgabe 02/2000 abgedruckt wurde. Da ich jedoch glaube, dass ich mich vielleicht bei einigen FF VIII-Fans unbeliebt gemacht habe, möchte ich meine Kritik nun noch etwas ausführlicher darstellen (ich weiß jetzt nicht, ob ihr mir noch einmal die Gelegenheit gebt, und meinen Brief wieder in eure Zeitschrift aufnehmt, aber sollte noch etwas Platz sein, wäre ich sehr dankbar, denn nichts ist mir mehr ein Gräuel als unbegründete Kritik). Als erstes wären da natürlich die vielen Konflikte, die im Spiel einfach keine Lösung erhalten. Bei Irvine zum Beispiel wird darauf eingegangen, dass er Probleme hat, seinen Scharfschützenjob zu erledigen, er zeigt Schwächen bei dem Attentat auf Edea und schießt daneben. Es ist schön, dass in dem Spiel auf solch eine Problematik eingegangen wird, aber wieso wird sie im späteren Spielverlauf nicht weiter verfolgt? Warum verliert Irvine nie wieder ein Wort über seine Probleme? Das Gleiche gilt für Selphie. Sie zeigt tiefe Trauer über den Verlust ihres Gardens, doch nach ihrer Trauerszene wird darauf nie wieder eingegangen, auch das Problem mit Xells Ersatzeltern wird einfach außer Acht gelassen. Rinoa hat eigentlich schwer wiegende Probleme mit ihrem Vater, beide kämpfen auf unterschiedlichen Seiten, doch wird auf diesen Konflikt eingegangen? Er wird genau wie bei den anderen einfach aufgegriffen und im Raum stehen gelassen. Ich erwarte ja nicht, dass sämtliche Probleme der Charaktere gelöst werden, aber man sollte sie doch auch nicht einfach so stehen lassen, das wirkt sehr unbefriedigend auf den Spielverlauf. Das nächste große Kriterium sind die vielen Logikbrüche in der Story, zuerst ist Cifer auf Edeas Seite, da er schon immer ein Hexenritter sein wollte, unlogischerweise kämpft er jedoch später, nach Edeas Fall, trotzdem weiter für Galbadia, mit der unglaublich kreativen Begründung: Ich bin ein Rebell! Nicht besonders glaubwürdig in meinen Augen. Warum kommen meine Charaktere eigentlich nie auf die Idee, Cifer zu inhaftieren? Im Spiel muss man ihn etwa vier Mal bekämpfen, jedesmal wird er besiegt, aber nie kommen die Hauptcharaktere auf die Idee, ihn festzunehmen, nein, sie lassen ihn einfach liegen bis er abhauen kann, so agieren bestimmt gut ausgebildete Soldaten ...
Und warum müssen sich meine Hauptcharaktere ab der dritten CD nicht mehr um den Garden kümmern? Sie sind Sie nicht die Führungspersonen des Garden? Stattdessen laufen sie einfach über den Kontinent und



LESER BRIEFE

erfüllen andere Missionen, der Garden bleibt einfach an seiner Stelle stehen, ohne eine Führungsperson, sehr logisch …
Der dümmlichste Fehler befindet sich jedoch auf der vierten CD, während der Zeitkompression können also nur Artemisia und die Helden existieren? Und was ist mit den ganzen Monstern, die immer noch auf der Welt herumlaufen? Warum sind alle Städte und friedlichen Menschen von der Zeitkompression beeinflusst und die Chocobo-Wälder nicht? Der Chocobo-Junge natürlich auch nicht, warum auch immer … Und von wem erhalte ich eigentlich während einer Zeitkompression einen Sold?!
Das letzte und größte Kriterium gilt jedoch nicht der Geschichte, sondern dem unausgewogenen Kampf- und Magiesystem. Warum darf ich für den Kampf bloß lächerliche drei Abilities einsetzen?! Dass dadurch ein strategisches Vorgehen gewährleistet werden soll, ist ziemlich lachhaft, da ich sowieso immer die GFs beschwören muss. Ohne diese Zauber sind so gut wie alle Endgegner nicht zu besiegen, bleiben also nur noch zwei Abilities übrig, tja, und ohne Zauber sind meine Helden ebenso aufgeschmissen, also brauchen sie den Befehl „Draw", außerdem wollen wir ja keine GF verpassen. Nun bleibt dem Spieler nur noch eine Ability, die er wirklich einigermaßen frei wählen kann, im späteren Spielverlauf ist jedoch auch diese nur durch den Befehl „Zaubern" zu belegen, wenn man gegen die Gegner bestehen will, denn irgendwie müssen sich meine Helden ja auch heilen und schützen können. Nun könnte man sagen, das Zusammenspiel er Helden würde nun mehr gefragt sein, klar kann ich die Gruppe so zusammenstellen, dass einer immer die Restlichen heilt, einer die Items benutzen kann usw. Stirbt dieser eine Held jedoch während des Kampfes, ist meistens alles vorbei, das Konzept bricht zusammen. Als nächstes Problem stellt sich die Kopplung der Zauber an die Eigenschaften der Charaktere, denn ich werde wohl kaum die mit Mühe gesammelten Ultima-Zauber im Kampf anwenden, da sonst die Eigenschaften meines Helden wieder schlechter werden, also sammle ich mächtige Zauber bloß, um die Charakterwerte meines Helden zu verbessern, gezaubert wird nicht, denn ich habe keine Lust, wieder unzählige Stunden mit dem Sammeln von Zaubersprüchen zu verbringen. Hier ist der springende Punkt, ein Magiesystem sollte doch zum Anwenden von Zaubern dienen und nicht zum sturen Sammeln und Horten, oder? Hieraus resultiert eben, dass ich im Kampf nur Heil- und Schutzzauber ausführe, angegriffen wird nur über die GFs. Daraus resultiert bald Langeweile, anders als wie in *FF VII*, rufe ich sie nicht nur im Kampf gegen Endgegner auf, sondern fast in jedem Kampf, damit die Freundschaft zu dem Charakter besser wird, dies hat jedoch zur Folge, dass ich mir die Animationen unzählige Male anschauen muss. Gerade bei Eden kostet das sehr viel Zeit, der Kampf wird eher zu einem Video … Hinzu kommt das äußerst umständliche Upgraden der Waffen, man muss schon sehr viel Aufwand betreiben, um überhaupt eine neue Waffe zu erhalten, schließlich will ich ja der Geschichte folgen und nicht stundenlang durch die Steppe laufen, um irgendwelchen Monstern Gegenstände zu klauen. Somit hatte der Großteil meiner Gruppe selbst am Ende des Spiel immer noch die ersten Waffen. Dass man für die besten Waffen natürlich Zeit investieren muss, ist klar, aber dass ich selbst für die schlechteren Waffen unzählige Items brauche, stört einfach den Spielfluss. Hinzu kommt das Fehlen einer Ausrüstung, meine Helden haben praktisch nur ihre Waffen, sonst nichts. Ein weiteres Problem ist der Ebenenanstieg, egal in welcher Ebene sich mein Held befindet, werden immer nur knapp 1.000 Erfahrungspunkte benötigt, um die nächste Ebene zu erreichen. Ab der dritten CD ist dies kein Problem mehr, denn fast jeder Kampf bringt 1.000 AP, so steigen meine Helden schnell auf sehr hohe Ebenen, was nicht zwangsläufig heißt, dass sie auch über gute und zahlreiche Zauber verfügen. Die Gegner jedoch richten sich nur nach meiner Ebene, und werden schnell zu unglaublich widerstandsfähigen Gegner mit vernichtenden Zaubern. Und warum gibt es so viele Monster, die meine Gruppe mit einem Schlag vernichten können?! Ich erinnere da nur an den Morbol oder die Drachen.

Letztendlich bleibt zu sagen, dass das Kampf- und Magiesystem von *FF VIII* zwar sehr innovativ und unverbraucht ist, jedoch spielerisch seine Tücken hat. Vielleicht meckere ich so viel, weil ich von Square so etwas nicht erwartet hätte. *FF VII* zeigt doch sehr schön, wie ein Kampf- und Magiesystem gut funktionieren kann. FF VIII bleibt trotz all dieser Kritik ein gutes Spiel für mich, kommt aber um Längen nicht an den genialen Vorgänger ran, vor allem wegen des Schurken Sephirot. Das Böse hatte in *FF VII* ein Gesicht, Artemisia ist seelenlos …

PlayStation Zone: *Mit Ihrer Vermutung, dass Sie sich mit dem ersten Brief bei vielen Final Fantasy VIII-Fans unbeliebt gemacht haben könnten, liegen Sie richtig. Nie zuvor haben wir zu einem Thema derart viel Post bekommen. Mehr dazu in den folgenden Briefen.*

Michael Langreder



LAGE UNGEKLÄRT Auch in dieser Ausgabe sind die Meinungen zu Final Fantasy VIII geteilt.

12/99



Heft verpaßt?

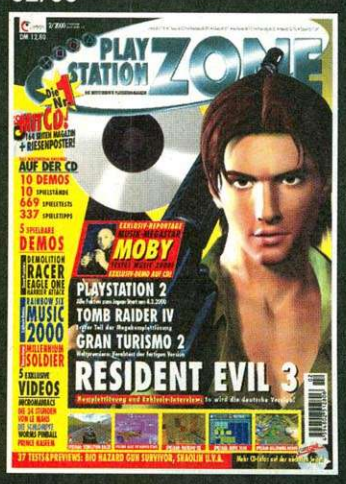


01/00



Kein Problem!

02/00



Die letzten drei Ausgaben von PLAYSTATION ZONE einfach nachbestellen...

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

Hiermit bestelle ich:

❒ PlayStation ZONE 12/99	zu DM 12,80	
❒ PlayStation ZONE 01/00	zu DM 12,80	
❒ PlayStation ZONE 02/00	zu DM 12,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl. Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)
❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
❒ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:
Konto.-Nr.
BLZ

Datum, Unterschrift

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

FINAL FANTASY VIII 2

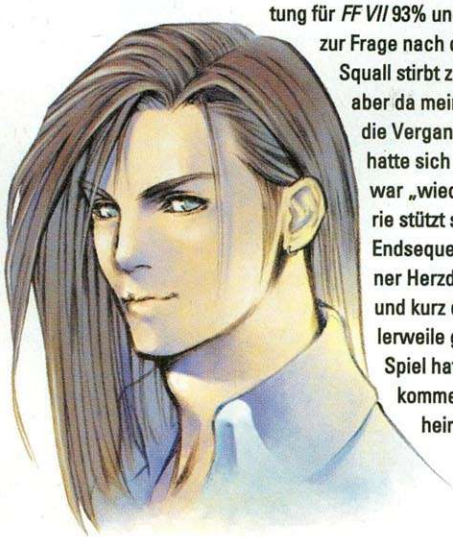
Wir haben den Leserbrief von Michael über *FF VIII* gelesen und sind empört! Wie kann sich dieser Michael als *FF*-Fan bezeichnen. Wahrscheinlich hat er die Feinheiten von *FF VIII* nicht ganz begriffen , denn es ist mir ein Rätsel, wie man erst „ganz locker" alle Endgegner besiegt und dann auf CD 4 scheitert. Sein Spiel sah wohl so aus wie das des Spielers auf eurer Demo-CD. Wenn man derartig durch solch ein Spiel rast, kann man ja nichts davon haben. Das ganze Kopplungs- und Zaubersystem ist doch absolut genial und ermöglicht dem Spieler totale Freiheit in der Ausbildung seiner Charaktere. Und das ist zumindest meiner Meinung nach bei einem Rollenspiel das „Herz des Ganzen". Auch die Story finde ich schlüssiger und logischer als bei *FF VII*. Und es gibt ein richtiges Happy End. Meiner Meinung nach ist *FF VIII* zwar nicht viel besser (aber ein bischen) aber auf jeden Fall eine positive Weiterentwicklung im Vergleich zu FF VII. Die Sagenhaftigkeit der Grafik steht dabei natürlich außer Frage. Ich bin jetzt beim dritten Durchgang mit über 400 Spielstunden und ich denke, ich werde auch weiterhin noch Freude daran haben und das eine oder andere Geheimnis entdecken.
Frage: Gibt's eigentlich einen *FF*-Fan-Club ?

PlayStation Zone: *Danke für Ihre Ausführungen. Gleichzeitig der Aufruf an alle Final-Fantasy-Clubs: Schreiben Sie uns unter dem Kennwort „FF-Club".*

Jule Birkholz

FINAL FANTASY VIII 3

Einige der Kritikpunkte an *Final Fantasy VIII*, welche in einem Leserbrief in der Ausgabe 02/2000 genannt wurden, kann ich beim besten Willen nicht nachvollziehen. Zum einen möchte ich sagen, dass die komplette vierte CD als letzter Kampf gesehen werden kann, wodurch eine Weiterführung der Story nicht notwendig ist.
Ebenso finde ich keinesfalls, dass die Geschichte auch nur ein wenig konfus wird. Sie ist gut durchdacht und jederzeit klar verständlich. Auch der angeblich stark ansteigende Schwierigkeitsgrad ist mir nicht aufgefallen. Ich finde sogar, dass die letzten Kämpfe, wie das gesamte Spiel, insgesamt etwas zu leicht ausgefallen sind. Dass *Final Fantasy VIII* linear ist, stimmt allerdings vollkommen, aber dies dürfte eigentlich nicht sonderlich überrascht haben, da Squaresoft RPGs meistens sehr geradlinig gestaltet. Zum Thema Minispiele möchte ich nur schreiben, dass mir persönlich *Triple Triad* mehr Spaß bereitet als die gesamten Spiele aus *FF VII*. Zur Kritik am Endgegner kann ich nur schreiben, dass jeder dieser Bosse auf seine ganz eigene Art und Weise seinen Charakter zeigt. Als vollkommen falsch kann ich leider nur die Aussage des Leserbriefes zum Spielerischen bewerten. Wo bei *FF VII* riesige Befehlsleisten in Kampfsituationen und Hunderte von Materia Substanzen den Spieler erst einmal verwirren, ist *FF VIII* mit seinen Kopplungen und übersichtlichen Kampfmenüs wirklich lobenswert. Zur Atmosphäre kann ich nur schreiben, dass dies auf den jeweiligen Geschmack des Spielers ankommt. Als Resultat dieses Kurzvergleichs beider Spiele muss ich sagen, dass *FF VIII* insgesamt besser ist als *FF VII* und das die wirklichen Kritikpunkte in diesem Leserbrief nicht angesprochen wurden. Meine Wertung für *FF VII* 93% und für *FF VIII* 96%. Nun noch zur Frage nach der Endsequenz. Ich glaube, Squall stirbt zuerst in dieser Sequenz, aber da meiner Ansicht nach irgendwie die Vergangenheit abgeändert wurde, hatte sich die Zukunft geändert und er war „wieder" am Leben. Meine Theorie stützt sich auf die Szenen in der Endsequenz, in welchen Laguna seiner Herzdame einen Ring schenkt und kurz darauf zum Grab seiner mittlerweile gestorbenen Frau geht. Im Spiel hat er, soweit ich es mitbekommen habe, doch gar nicht geheiratet.



Jérôme Brindle, Gerolstein

KLEINANZEIGEN

Ob Sie nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollen oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt sind, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht Sie die potenzielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf dieser Seite abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

SUCHE

Suche die PlayStation-Spiele Colony Wars 1 u. Wing Commander 4, wenn vorhanden mit Lösungsheften, sowie das Spielheft für Colony Wars 2, Tel: 06247/7014

Suche dringend PlayStation mit Controller und Memory Card. Möglichst ohne Spiele. Christina Eggers, Vahter Str. 1, 37170 Uslar

Suche Schachspiel für PlayStation (Chess Master 3D o. Chess Master Millennium) Tel: 06321/489661 Mo.-Fr. 17-19 Uhr

Suche für PlayStation das Spiel Baphomets Fluch 2 zum Preis von 40-50 DM Tel: 0173/8088664

Suche gut erhaltenes Tomb Raider II Spiel für PlayStation, biete 30 DM, bitte nur schriftlich an Chris Thomas, Potsdamer Str. 6, 03119 Welzow

Suche dringend Panzer-Spiel für PlayStation Tel: 04392/915070, Michael Dobbratz, Bahnhofstr. 16, 24644 Timmaspe

VERKAUFE

PlayStation-Spiele von A-Z, immer ca. 50 Spiele da, 25-50 DM, Liste gegen Rückporto, Marcus Gerresheim, Donaustr. 9, 46395 Bocholt

PlayStation Konsole + Controller + Memory Card und Lenkrad mit Pedalen, Preis VHB Tel: 03886/711283

Verkaufe PlayStation-Spiele, The X-Files 60 DM, Point Blank mit Avenger Pro Light Gun 130 DM und Mickey's Wild Adventure 30 DM Tel: 03397172169

NFS 4, Tomb Raider III, Future Cop, Music, Dino Crisis, V-Ralley 2, Mad-Catz-Lenkrad mit Pedalen, Spiele ab 50 DM, Christian Schleiff, An der Promenade 2, 16928 Pritzwalk

GTA 2 650,- ATS, Starwars Episode 1 650,- ATS, R/C Stunt Copter 500,- ATS, Warcraft 2 650,- ATS, Rene Klampfer, A-6370 Kitzbühl, Sinnwell Nr. 8, Tel: 0043/535671860

Soviet Strike gut erhalten für 15 DM mit Cheats Tel: 07534/99680 ab 14 Uhr

Verkaufe PlayStation für 120 DM m. Dual S. und M. C., außerd. F 1 99 30 DM und Football Live 40 DM Tel: 0173/8072387

Verkaufe F1 98 und Constructor für je 40 DM, Rapid Racer, GTA London 69 für je 35 DM, Rayman für 25 DM, alle Spiele im perfekten Zustand! Tel: 04604/2060

Tomb Raider II und Adidas Power Soccer 2 für je 25 DM, Sascha Gutrung, Rosenweg 6, 78554 Aldingen Tel: 07424/84717

Vier sehr gut erh. PlayStation-Spiele: Tekken 2, FIFA 97, Total NBA 98, Lost World, ODT, MDK, Gex 3D je 35 DM, Stephan Schulte, Dr.-Niermann-Str. 5, 26169 Friesoythe

Verkaufe Puma Street Soccer (PAL), sehr gut erhalten für 45-70 DM, Ronald Dienel, Am Reitplatz 3, 02748 Kemnitz

Verkaufe sehr gut erh. PlayStation-Spiele + Zubehör, Preise nach Vereinbarung, täglich erreichbar ab 18 Uhr, Tel: 06124/9443, Andre Dietrich

Verkaufe PlayStation für 200 DM mit 2 Controllern, Chip u. Maus, RGB-Kabel, Tel: 038370/20143

Verkaufe/tausche Spiele (PAL): Final Fantasy VIII, Formel 1 99, Driver, V-Rally 2, Wild Arms, Crash Bandicoot 3, 40-60 DM Tel: 02735/6613 ab 18 Uhr

Suche Theme Park für 20-30 DM, suche Teme Hospital 20-25 DM, anrufen unter Tel: 07541/56934, verk. Ace Combat 2 für 25 DM



TAUSCHE

Ich tausche Test Drive 4X4 gegen Them Park oder Sim City 2000 oder Theme Hospital, Thomas Scholl, Tel: 02522/61787

Tausche aktuelle PlayStation PAL-Spiele, auch Tausch gegen Dreamcast-Spiele möglich! Tel: 07354/1487 17-22 Uhr

Tausche/kaufe alte und aktuelle PAL-Spiele, Ralf Steinkrüger, Gerstenkamp 12, 33605 Bielefeld, Tel: 0171/2810452

Jetzt mit Kleinanzeigen!

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit veränderten Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet DM 5,-. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

PlayStation Zone: Private Kleinanzeige

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von PlayStation Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

☐ Suche ☐ Verkaufe ☐ Tausche ☐ Clubs ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar / ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:

Computec Media, PLAYSTATION ZONE, Kleinanzeigen, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

CHEATS & CODES



Hereinspaziert! Mit den Cheats & Codes in der PlayStation Zone öffne ich Ihnen die Hintertürchen zu mehr Spaß mit Ihren Spielen. Dabei ist interessant zu wissen, dass die Idee für Passwörter und Tastenkombinationen ursprünglich aus einer Not der Programmierer geboren wurde. Vermuteten diese in einer höheren Spielstufe einen Fehler, wollten yie nicht alle Levels durchspielen, um die entsprechende Stelle zu überprüfen. Mittlerweile sind diese taktischen Abkürzungen natürlich auch bei Ihnen sehr beliebt – und ich finde sie für Sie heraus! **Ihr Florian Brich**

TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

Konnten wir Ihnen in der letzten Ausgabe nur die Gamebuster-Codes zum aktuellen Abenteuer der weltbekannten Archäologie-Heroine liefern, enthüllen wir diesmal endlich die entscheidenden Abkürzungen, mit denen Sie bei *Tomb Raider IV* Hindernisse überspringen und Widersacher aus dem Weg räumen können.

WICHTIG: Für die korrekte Cheateingabe ist es jeweils erforderlich, dass die Kompassnadel im Inventory-Bildschirm präzise nach Norden zeigt. Damit Sie sich dabei nicht auf Ihre Augen verlassen und die Position der Heldin ständig nachjustieren müssen, können Sie sich mit einem einfachen Trick behelfen: Suchen Sie in nördlicher Richtung nach einem Podest, Graben oder zumindest einem kniehohen Sims und ziehen Sie sich an diesem hoch. Dabei wird Ihre Figur automatisch exakt nach Norden ausgerichtet, sofern Sie nicht gleich eine weitere Bewegung ausführen.



NO WAY? Scheitern Sie an einer Stelle zu oft, rücken Sie eben mit dem Levelskip eine Stufe vor.

Levelskip

Richten Sie Lara exakt nach Norden aus (siehe oben). Begeben Sie sich in den Inventory-Bildschirm. Warten Sie, bis sich der rote Richtungszeiger der Kompassnadel nahe um Norden herum eingependelt hat. Highlighten Sie das „Spiel Laden"-Symbol. Halten Sie nun L1, L2, R1, R2 und Oben gedrückt und drücken Sie ▲. Anmerkung: Dieser Cheat funktioniert schon im Training.

Alle Waffen

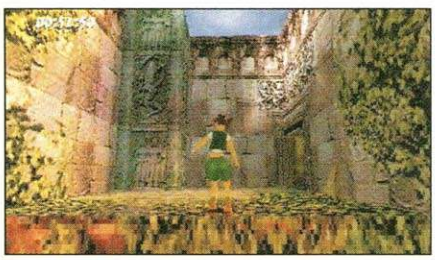
Richten Sie Lara exakt nach Norden aus (siehe oben). Begeben Sie sich in den Inventory-Bildschirm. Warten Sie einen Moment, bis sich der rote Richtungszeiger der Kompassnadel nahe um Norden herum eingependelt hat. Highlighten Sie das „Kleine Medipack"-Symbol. Halten Sie nun L1, L2, R1, R2 und Oben gedrückt und drücken Sie ▲. Anmerkung: Sie erhalten jeweils die Waffen, die in dem jeweiligen Level vorkommen.



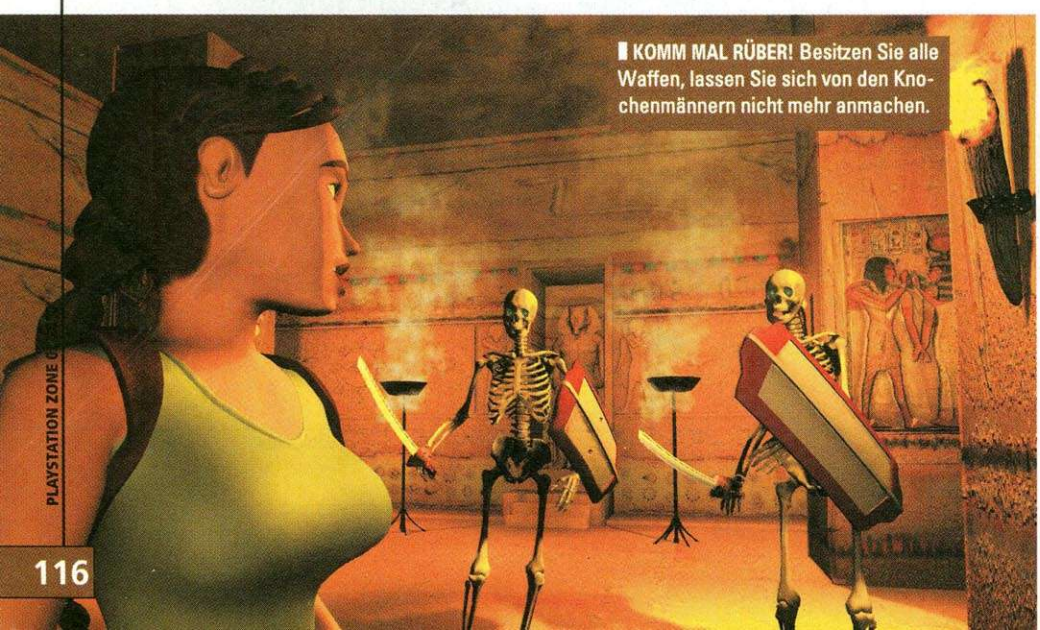
DURCHGENKNALLT Wir zeigen Ihnen, wie Sie das komplette Arsenal in Laras Tornister zaubern.

Alles unbegrenzt

Richten Sie Lara exakt nach Norden aus (siehe oben). Begeben Sie sich in den Inventory-Bildschirm. Warten Sie einen Moment, bis sich der rote Richtungszeiger der Kompassnadel nahe um Norden herum eingependelt hat. Highlighten Sie das „Große Medipack"-Symbol. Halten Sie nun L1, L2, R1, R2 und Unten gedrückt und drücken Sie ▲. Anmerkung: Was Sie konkret erhalten, richtet sich nach dem jeweiligen Level (z. B. goldener Totenschädel im Trainingsabschnitt).



RICHT DICH! Suchen Sie eine Erhebung in nördlicher Richtung, um den Kompass auszurichten.



KOMM MAL RÜBER! Besitzen Sie alle Waffen, lassen Sie sich von den Knochenmännern nicht mehr anmachen.

Info MODUL-ECKE

Der Gamebuster und der Xploder sind externe Module, die über den Expansionport der PlayStation angeschlossen werden. Nur wer eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, kann mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen.
Diese Codes stammen von Stefan Redel. Gamebuster-/Xploder-Fans finden auf dessen Webseite www.gbparadise.de ausführliche Listen zu aktuellen Spielen. Wenn Sie über einen Internetzugang verfügen, ist das die erste Adresse.

AUTOBAHN RASER II

Für Vollgas-Spezialisten, die bei *Autobahn Raser II* gnadenlos auf die Tube drücken möchten, haben wir Kombinationen ausfindig gemacht, mit denen sich selbst die letzten Drosselungen aus der freizügigen „Verkehrssimulation" entfernen lassen.



CRASH TEST Trotzdem bleibt die Schadensanzeige auf dem Nullpunkt.

Viel Geld	**800D A4E6 0098**
Kein Schaden	**8004 8422 0000**
Erster sein	**8007 6F8C 0000**
In letzter Runde starten	**8007 6EC0 0002**
Unendlich Turbo	**8004 8848 0000**
Keine Verwarnungen	**8004 D670 0000**

WARPATH: JURASSIC PARK

Damit Sie im *Jurassic Park* gleich mächtig aufstampfen können, bedarf es keines Urschreis, sondern lediglich nachstehend aufgeführter Kombinationen, mit denen Sie sogar die Extra-Modi freischalten.

Schneller Sieg Spieler 1	**8006 144C 0003**
	8006 144E 1480
	8006 145A 3C00
Schneller Sieg Spieler 2	**8006 144C 0003**
	8006 144E 1880
	8006 145A 3C00
Unbegrenzte Gesundheit Spieler 1 & 2	**8006 145A 3C00**
Start in letzter Stufe	**8003 13B6 0008**
Alle Saurier freischalten (ROM-Version 2.2 oder höher benötigt)	**5000 0601 0000**
	3003 13CD 0001
Alle Spielstufen freischalten (ROM-Version 2.2 oder höher benötigt)	**5000 0401 0000**
	3003 13F9 0001
Alle Extra-Modi freischalten	**3003 143F 0001**

FIGHTING FORCE 2

Lassen Sie sich vom Härtegrad von *Fighting Force 2* nicht einschüchtern! Es genügen wenige Kniffe, um dem Action-Adventure von Eidos Interactive mehr Spielbarkeit einzuhauchen.

ABGEKÄMPFT? Jetzt treten Sie den Fighting-Force-2-Robotern mit Leichtigkeit die Schrauben raus!



Unendlich Energie	**D007 0CCC 0044**
	8011 642C 03FC
Unendlich Geld	**D007 0CCC 0044**
	800C CE2A 003C
Unendlich Continues	**D007 0CCC 0044**
	800C CE24 000A
Habe alle Karten	**800C D46C 0101**
	800C D46E 0101
Wut sinkt nicht	**8007 0D72 3C00**
Unendlich Munition	**8007 3A0A 3C00**

KILLER LOOP

Wer bei dem virtuellen Achterbahn-Ritt von Crave Entertainment gleich in den höchsten Stufen mit den aufregendsten Vehikeln durchstarten möchte, greift auf unsere Cheats zurück, die uns direkt aus dem Hangar der deutschen Entwickler zugespielt wurden.



IM TAKT! Mit unseren Cheats können Sie sofort in das bewegte Holodrom vorstoßen.

Die aufgeführten Cheats werden eingegeben, während der Auswahl-Bildschirm angezeigt wird. Drücken Sie START und halten Sie diese Taste während der Eingabe der unten aufgeführten Abfolgen gedrückt. Lassen Sie START erst wieder los, wenn Sie das Programm mit der gewählten Kombination gefüttert haben.

Tripod-Typ	Steuerung
Pulse Class 1	**Unten, links, oben, links, unten, links, oben, links**
Sinus Class 1	**Unten, links, oben, links, unten, links, oben, rechts**
H&K Class 1	**Unten, links, oben, links, unten, rechts, oben, links**
Pulse Class 2	**Unten, links, oben, links, unten, rechts, oben, rechts**
Sinus Class 2	**Unten, links, oben, rechts, unten, links, oben, links**
H&K Class 2	**Unten, links, oben, rechts, unten, links, oben, rechts**
Pulse Class 3	**Unten, links, oben, rechts, unten, rechts, oben, links**
Sinus Class 3	**unten, links, oben, rechts, unten, rechts, oben, rechts**
H&K Class 3	**Unten, rechts, oben, links, unten, links, oben, links**
Pulse Class 4	**Unten, rechts, oben, links, unten, links, oben, rechts**
Sinus Class 4	**Unten, rechts, oben, links, unten, rechts, oben, links**
H&K Class 4	**Unten, rechts, oben, links, unten, rechts, oben, rechts**
Killer Loop	**Oben, links, unten, links, oben, links, unten, links**
25% schneller	**Oben, links, unten, links, oben, links, unten, rechts**

AdOne Surfen zahlt sich aus!
ZEIT ist...
AO -57-
GELD
DAS GAB`S NOCH NIE!
Wir bezahlen Sie für jede Minute im Internet!
www.AdOne.de

CHEATS & CODES

PLATINUM

Die Spiele aus der Platinum-Schatztruhe sind vor allem für Neueinsteiger interessant. Wer sich preisgünstig aus diesem Arsenal hochkarätiger Titel bedient, darf in meinem silbernen Erste-Hilfe-Kasten wühlen.

V-RALLY – PLATINUM

Wer sich mit dem Rallye-Modus von *Gran Turismo 2* nicht zufrieden geben möchte und noch nach einer kostengünstigen Erweiterung für seine Rennspiel-Sammlung Ausschau hält, ist mit dem legendären *V-Rally* von Infogrames gut beraten. Wir sagen Ihnen, welche geheimen Upgrades möglich sind. Drücken Sie im Startbild – während sich das Gürteltier-Logo der Firma Infogrames aufbaut – schnell die nachstehende Tastenfolge: Oben, unten, ▲, ●, oben, unten, ▲ + ●. Während nun ein kleiner, grüner „LOCK OFF"-Schriftzug erscheint, müssen Sie sehr flott die folgenden Kombinationen eingeben, um den jeweiligen Cheat zu aktivieren:

Kein Zeitlimit im Arcade-Modus	**Links + L1**
Engere Pisten	**Links + L2**
Jeep als Fahrzeug	**Links + R1**
Zusätzlicher Restart-Punkt	**Links + R2**

ABE'S ODDYSEE – PLATINUM

Um sich die aufreibende Jump&Run-Reise mit dem außergewöhnlichen Mudokon etwas zu versüßen, halten Sie im Spiel R1 gedrückt und geben dann Folgendes ein:
Oben, links, rechts, ▲, ●, ✕
Nun stehen ein paar besondere Goodies zu Ihrer Verfügung.



WINDS OF CHANGE Mit unseren Tipps können Sie bei Abe's Oddysee so richtig Dampf ablassen.

VIGILANTE 8: 2. HERAUSFORDERUNG

Um mit dem formidablen Action- Rennspielmix von Activision noch mehr Rasanz zu erleben, empfehlen wir die unten angeführten, durchschlagenden Cheats. Um diese eingeben zu können, müssen Sie ins Optionsmenü wechseln, dort den Unterpunkt „Game Status" highlighten, dann L1 und R1 gedrückt halten und zwei Mal X drücken. Auf den nun erschienenen Unterstrichen platzieren Sie die folgenden Passwörter für den jeweiligen Effekt. Beachten Sie dabei bitte die durch Unterstriche angezeigten Leerstellen.



GUT VERSTECKT Bei diesem Spiel müssen Sie zunächst die Passwort-Eingabe freischalten.

Gegner auf sich ziehen	**UNDER_FIRE**
Schnellere Action	**QUICK_PLAY**
Großen Reifen	**GO_MONSTER**
Höhere Aufhängung	**JACK_IT_UP**
Schwerere Fahrzeuge	**GO_RAMMING**
Slow-Motion-Modus 1	**GO_SLOW_MO**
Slow-Motion-Modus 2	**MORE_SPEED**
Super-Raketen	**BLAST_FIRE**
Dauerfeuer	**RAPID_FIRE**
Reduzierte Erdanziehung	**NO_GRAVITY**
Alle Endsequenzen betrachten*	**LONG_MOVIE**

*Wählen Sie einfach den Charakter, dessen Abspann Sie sehen möchten.



RICHTUNGSWEISEND Wir verraten Ihnen, wie Sie zum harten Kern der V8-Truppe aufschließen.

CYBER TIGER

Damit Sie gleich auf allen im Spiel enthaltenen Kursen einlochen können, greifen Sie einfach auf die nachstehenden Passwörter zurück. Und so geht's: Begeben Sie sich in den Kursauswahl-Bildschirm mit dem Wegweiser und drücken Sie ●, damit der Passwort-Eingabebildschirm erscheint. Geben Sie dann die nachstehenden Passwörter ein, um in Ihrem Golf-Kart sofort zu dem entsprechenden Kurs rollen zu können.

Kursname	**Passwort**
Badlands Kurs	**HARESO**
Canyons Kurs	**NAMOPI**
Sawgrass Kurs	**SECARE**
Summerlin Kurs	**PORASO**



ANFAHRTSWEG In diesem Bildschirm können Sie einen gesonderten Passwortbildschirm aufrufen.

NFL BLITZ 2000

In unserer letzten Ausgabe konnte sich die rabiate Football-Variante à la Midway eine Wertung von satten 85% und damit einen Hit sichern. Obwohl der aggressive Titel der Devise „Keine Regeln, keine Schiedsrichter" folgt, haben sich die Entwickler bezüglich geheimer Codes überhaupt nicht zurückgehalten. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl! Zur Eingabe: Sobald der Versus-Ladebildschirm mit den zwei Helmen erscheint, verstellen Sie rasch die drei NFL-Symbole. Die erste Stelle wird mit der **Turbo-Taste (L1)**, die zweite mit der **Jump-Taste (▲)** und die dritte mit der **Pass-Taste (✕)** verändert. In unserer Liste haben wir aufgeführt, wie oft Sie das entsprechende Symbol für den jeweiligen Code ändern müssen. Sind die Symbole verändert, müssen Sie zusätzlich auf dem D-Pad noch in die angegebene Richtung drücken.

Effekt	Code
Unbegrenzte Turbos	**5-1-4 Oben**
Unbeschränkte Wurfdistanz	**2-2-3 Rechts**
Schnelles Turbo-Rennen	**0-3-2 Links**
Power-Up Offense	**3-1-2 Oben**
Power-Up Defense	**4-2-1 Oben**
Power-Up Teammates	**2-3-3 Oben**
Power-Up Blockers	**3-1-2 Links**
Super Blitzing	**0-4-5 Oben**
Super Field Goals	**1-2-3 Links**
Keine Interceptions	**3-4-4 Oben**
Keine zufälligen Fumbles	**4-2-3 Unten**
Keine First Downs	**2-1-0 Oben**
Kein Punting	**1-5-1 Oben**
Stepping out of bounds möglich	**2-1-1 Links**
Schnelle Pässe	**2-5-0 Links**

Field goal % anzeigen	0-0-1 Unten
Punt hang meter anzeigen	0-0-1 Rechts
Receiver name anzeigen	1-0-2 Rechts
Unsichtbare Receiver anzeigen	3-3-3 Links
Unsichtbarkeit	4-3-3 Oben
Rot, weiß, blauer Football	3-2-3 Links
Großer Football	0-5-0 Rechts
Kopfloses Team	1-2-3 Rechts
Team kleine Spieler	3-1-0 Rechts
Team große Spieler	1-4-1 Rechts
Team große Köpfe	2-0-3 Rechts
Altes Stadion	5-0-1 Oben
Tages-Stadion	5-0-1 Unten
Stadt-Stadion	5-0-1 Links
Altes Stadion (Nacht)	5-0-2 Oben
Nacht-Stadion	5-0-2 Unten
Zukunfts-Stadion	5-0-2 Links
Altes Stadion (Schnee)	5-0-3 Oben
Schnee-Stadion	5-0-3 Unten
Römisches Stadion	5-0-3 Links



PASSENDE KULISSE Sie dürfen Ihre Sturmläufe auch in einem römischen Kolosseum vollführen.

COOL BOARDERS 4

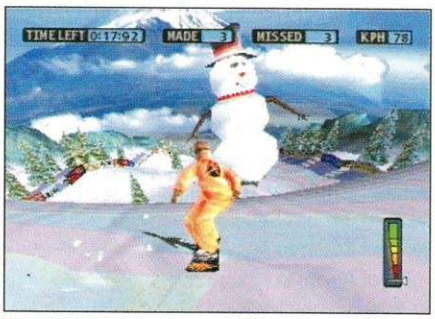
Damit Sie bei *Cool Boarders 4* sofort richtig professionell abfahren und auch die witzigen Nebenstrecken unsicher machen können, bieten wir Ihnen die zwei folgenden Cheats.

Alle Bergregionen, Charaktere und Bretter

Wählen Sie den Einspielermodus und geben Sie als Namen „ICHEAT" ein. Ein Kommentar bestätigt die korrekte Eingabe.

Alle Special-Events freischalten

Wählen Sie den Einspielermodus und geben Sie als Namen „IMSPECIAL" ein. Eine Bestätigungsmeldung ertönt nach der richtigen Eingabe.



WEISSE PISTE In diesem ulkigen Special-Event rammen Sie Schneemänner von der Strecke.

RUFF & TUMBLE

Damit Sie nach dem Spielen dieses putzigen Jump&Runs von GT Interactive beruhigt einschlafen können, listen wir hier ein paar verträumte Tipps auf, mit denen Sie mit schlafwandlerischer Sicherheit vorankommen müssten.

Pausieren Sie das Spiel in der angegebenen Spielumgebung, highlighten Sie „Level beenden" (diese Option muss zwingend anwählbar sein), halten Sie SELECT gedrückt und geben Sie die folgende Kombination ein, um den angeführten Effekt zu erzielen:

Effekt	Areal	Kombination
Alle Traumschlüssel	Im Haus	●, L1, L2, L1, L2
Alle Winks	Im Haus	Links, unten, rechts, rechts, rechts
Volle Zs	Überall	Rechts, L1, oben, R1, L1
Alle Monde	Überall	Oben, L2, links, R2, links
Alle Zahnräder	Überall	Unten, R2, L1, oben, R2
Volle Leben	Überall	L1, oben, rechts, L2, oben



UNTERM BETT müssen Sie jetzt nicht mehr nach Spielhilfen für Ruff & Tumble suchen.



EINGESACKT Wir zeigen Ihnen, wie Sie im Handumdrehen die 40 Krabbler in die Tasche stecken.

-> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr -> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr -> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr -> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr -> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr -> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr -> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr -> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr -> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr -> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach

Die Tipps-&-Tricks-Hotline:

0190/82 46 66

Dieser Service der Firma MCMF kostet DM 3,63 pro Minute

Ausschneiden und aufheben!

Tipps-&-Tricks-Hotline:
0190/82 46 66
Schnell Einfach Kompetent

LESERTIPPS

VON LESERN FÜR LESER

Haben Sie einen geheimen Level erspielt? Oder ein nützliches Passwort herausgefunden? Dann stellen Sie Ihr Wissen den anderen Lesern zur Verfügung. Senden Sie Ihre Cheats & Codes an die unten stehende Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse, Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.

COMPUTEC MEDIA
Redaktion
PLAY STATION ZONE
Kennwort Lesertipps
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Herzlichen Dank!

Stefan Bach – Peter Bäcker – Arifa Bekic – Mark Dannenberg – Matthias Förster – Eike Franke – Manuel Friedrich – Silvio Fuchs – Christian Gaastra – Eric Gleß – Sven Gleß – Peter Goldhorn – Anis Hadzic – Dirk Heinrich – Axel Heinze – Kai Herche – Benjamin Hezel – Jannes Hölzer – Carsten John – Christain Junker – Tim Kaiser – Andreas Kirwitzke – Stefan Klages – Michael Klingenberg – Patrick Knickenberg – Tim Koehl – Sandro Langenauer – Marcel Lorenz – Rüdiger Meyer – Alexander Petri – Gregor Recke – Jan Reisner – Valentin Rettich – Manuel Reuß – Mario Rudolf – Christopher Rühmann – Eugen Schell – Yannick Schmaeler – Marcel Schulte – Dominik Seifert – Martin Wiersig – Boris Wittich – Thorsten Ziem – Matthias Zimmermann – Tino Zündorf

Die Einsendungen der hier genannten Personen werden leider nicht honoriert.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Super-Punkte-Trick:

Wenn Sie im Downhill-Jam Phoenix sind, müssen Sie bis kurz vor dem Ziel zu der Wasserpfütze mit den zwei Schanzen fahren. Drehen Sie nun die Spielfigur in die entgegengesetzte Richtung und fahren am rechten Rand entlang, bis am Ende der Mini-Half-Pipe ein weißes Stück zu sehen ist. Springen Sie nun mit viel Anlauf kurz vor dem Ende dieser Mini-Half-Pipe die Mauer hoch und der Skater bleibt vor der Wand schwebend kleben.



FALKENFLUG Mit Tony Hawk stellten wir diesen Programmierfehler nach und sammelten Punkte.

Alle möglichen Tricks und Moves können hier mit Leichtigkeit durchgeführt werden. Wenn Sie jedoch wieder auf den Boden möchten, wird es ein bisschen knifflig. Drehen und wenden Sie den Skater mit den Richtungstasten, L1 und R1. Über die Kante müssten Sie dann wieder auf die normale Strecke kommen. Wenn die Landung auf der Piste erfolgreich war, sind Highscores bis zu 100.000.000 Punkten möglich.

Moritz Weller

TARZAN

Das Dschungel-Fieber wird Sie hoffentlich noch nicht erfasst haben. Für den Fall, dass Sie doch von diesem Virus befallen wurden, lieferte uns ein fleißiger Leser das nötige Serum:

Cheat-Modus freischalten:

Starten Sie ein neues Spiel und beenden dieses gleich wieder, um zum Hauptmenü zurückzukehren. Dort angelangt, drücken Sie folgende Tasten auf dem Steuerkreuz:
links, links, rechts, rechts, oben, unten, links, rechts, oben, oben, unten, unten
Nun bewegen Sie die Markierung unterhalb des Menüpunktes „Spiel laden" und eine neue Option „Cheat-Menü" wird sichtbar.

Unendlich Leben und mehr:

Wechseln Sie in das Cheat-Menü und geben Sie schnell folgende Tastenkombination ein:
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2

Alexander Dronsgalla

MISSION: IMPOSSIBLE

In der Ausgabe 1/2000 stellten wir bereits einige Cheats zum Agentenknüller vor. Von unserem Geheimagenten Markus Wacker sind uns nun Level-Passwörter zugespielt worden, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten möchten. Eingegeben werden diese Geheimbotschaften unter der Option „Spiel laden – Passwort".

MISSION:	PASSWORT
Eiseskälte	
02	ABEMJQLNVTPG
Die Noc-Liste	
03	OGLIESHVIRLL
04	OQRFFSITJMNI
05	EHNJHSURWJMP
06	GDPSISJOWUAN
07	GGHIHSJVWRML
08	GQOFISKTLMAI
09	IGCJMJMVMRBL
10	IQDSNJNTOMCI
Flucht aus dem CIA-Gebäude	
11	IJENMUNHONCJ
12	IMQPNHNKOSCM
13	PBFROUOPPWDB
14	PMGKPUPKQSDM
15	PJGNOUPHQNDJ
16	KEJPPUPSRKEE
Jagd nach dem Maulwurf	
17	HDGGFPKQMOBC
18	IGILGPMLMYBO
19	HDGOFTKQMOBC
20	IGJDGTMLMYBO
Schneesturm	
21	NGHSMGQTXMGI
22	MOEEOJGHVXJH
23	MKEHTJSSVVJD
24	AFQMOJGPVTPG

Markus Wacker



LEVEL-ZENTRALE Von diesem Menü aus starten Sie direkt in den gewünschten Level.

HITMAN®

LOBO®

Das FRÄGG 'n' kill Dreamteam!



Start von HITMAN in LOBO: garantiert nix für Handschuh-Schneeballer!

EXTRA:
Mit abgeFRÄGGtem HITMAN/LOBO-POSTER!

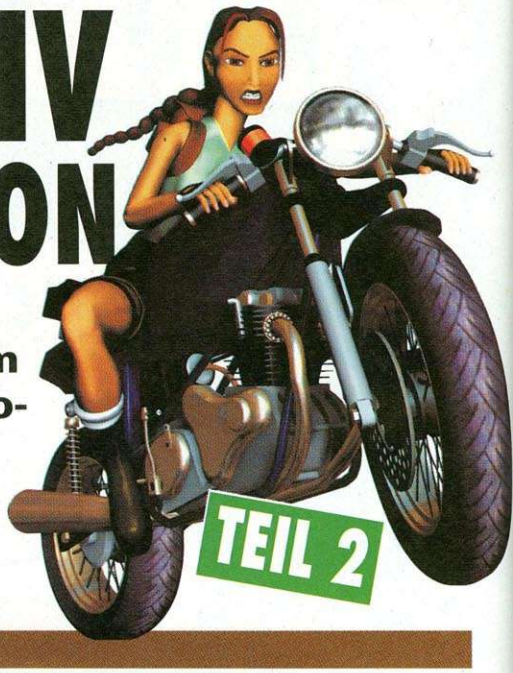
LOBO #28 mit US-Hitman #1
Ab 26. Januar im Handel!

Dino entertainment

DC®

© 2000 DC Comics. All rights reserved.

TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION



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

Laras neuestes Abenteuer nähert sich dem großen Finale. Von der Vergessenen Bibliothek geht es den ganzen Weg hinauf zu den Großen Pyramiden, bis hin zur letzten Station, dem Tempel des Horus. Laras Schicksal liegt in Ihrer Hand.

DIE VERGESSENE BIBLIOTHEK

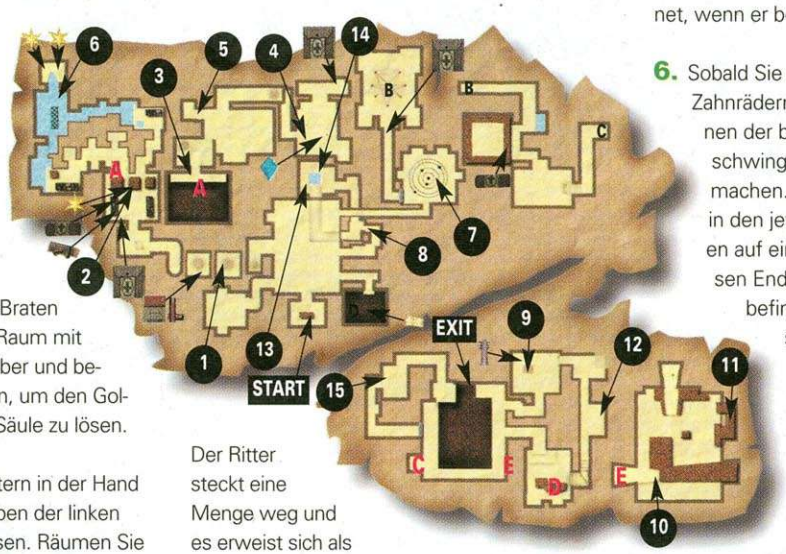
1. Zuallererst sollten Sie sich der zentralen Tür auf der linken Seite zuwenden. Haben Sie diese durchschritten, lassen Sie sich durch die drei Löcher fallen, die sich dort befinden. Aber Vorsicht: Jedes wird von rotierenden Messern umkreist. Greifen Sie nach der Stange und warten Sie, bis die Messer das gegenüberliegende Ende erreicht haben. Gleiten Sie dann hinab und warten sie in einer sicheren Lücke, bevor Sie das nächste Loch in Angriff nehmen. Unten angekommen folgen Sie dem Korridor. Am Ende springen Sie hoch und ziehen sich hinauf in den nächsten Raum.

2. Ein Fall für die Schrotflinte. Braten Sie dem Ritter, der Sie in dem Raum mit den Zahnrädern angreift, eins über und benutzen Sie dann das Brecheisen, um den Goldenen Stern aus der mittleren Säule zu lösen.

3. Halten Sie den Goldenen Stern in der Hand und benutzen Sie die Leiter neben der linken Säule, um den Raum zu verlassen. Räumen Sie die beiden Ritter aus dem Weg und benutzen Sie wiederum die Leiter, um durch das Loch im hinteren Bereich des Raumes zu gelangen.

4. Im nächsten Raum werden Sie von einem Ritter auf einem großen Metallpferd angegriffen. Sie benötigen den Edelstein auf seinem Brustpanzer, um weiterzukommen, müssen ihn also in jedem Fall ausschalten.

5. Am besten bleiben Sie dazu immer in Bewegung, während Sie ihn kontinuierlich mit Ihren Uzis und Pistolen unter Beschuss nehmen.



Der Ritter steckt eine Menge weg und es erweist sich als äußerst schwierig, einen gezielten Treffer zu landen, aber mit Geduld werden Sie ihn schließlich vom Rücken seines Pferdes schießen. Nun benötigen Sie noch einige weitere Treffer, um ihn endgültig auszuschalten. Heben Sie den vom Brustpanzer des Ritters abgefallenen Reiter-Edelstein auf.

5. Begeben Sie sich zurück in den vorhergehenden Raum und kombinieren Sie den Reiter-Edelstein mit dem Schloss rechts von dem Tor. Das Tor öffnet sich nun und enthüllt einen Zugring, der seinerseits ein Tor unter Wasser öffnet, wenn er betätigt wird.

6. Sobald Sie sich wieder im Raum mit den Zahnrädern befinden, gehen Sie durch einen der beiden Korridore, in denen Ihnen schwingende Ketten das Leben schwer machen. Öffnen Sie die beiden Falltüren in den jeweiligen Korridoren. Sie schauen auf einen Raum voller Wasser, an dessen Ende sich das soeben geöffnete Tor befindet. Schwimmen Sie durch dieses Tor; dort finden Sie zwei weitere Goldene Sterne.

7. Nun sollten sich drei Goldene Sterne in Ihrem Besitz befinden. Gehen Sie zurück in den Hauptraum, durch den Sie den Level betreten haben. Öffnen Sie nun die Tür ganz links am Ende. Durch diese gelangen Sie in einen großen Raum mit einer Reihe von Kreisen auf dem Boden. Benutzen Sie unseren Extrakasten weiter unten, um das Planeten-Puzzle zu lösen.

DAS PLANETEN PUZZLE



1. Wenn Sie den Raum betreten, sollten Sie als Erstes die Planeten-Statue nach rechts in den innersten Kreis schieben.

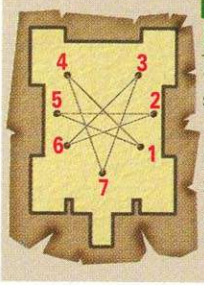
2. Befindet sich die Statue am richtigen Platz, benutzen Sie einen Goldenen Stern auf das Schloss am Tor auf der rechten Seite und ziehen Sie die nächste Planeten-Statue heraus. Diese müssen Sie nun auf den angegebenen Punkt auf dem äußersten Ring schieben.

3. Fügen Sie einen weiteren Goldenen Stern in die Rückwand ein; Sie erhalten Zugang zu zwei weiteren Statuen. Die rechte dieser Statuen müssen Sie auf den innersten Ring schieben.

4. Die Statue in der Nische auf der linken Seite müssen Sie auf den zweiten inneren Ring schieben.

5. Der letzte Goldene Stern öffnet das letzte Tor. Sie finden eine weitere Statue, die Sie auf den letzten freien Platz auf dem Boden schieben müssen. Haben Sie alles richtig gemacht, sollte sich in einer Ecke eine Tür öffnen und den Weg zum nächsten Puzzle freigeben.

DIE VERGESSENE BIBLIOTHEK (FORTSETZUNG)

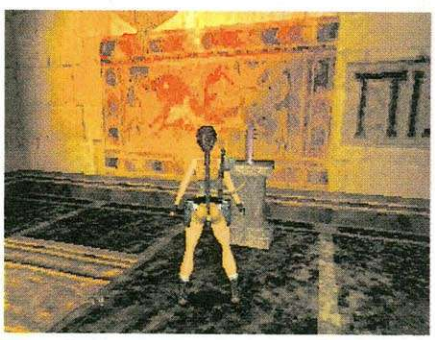


Das Feuer Puzzle

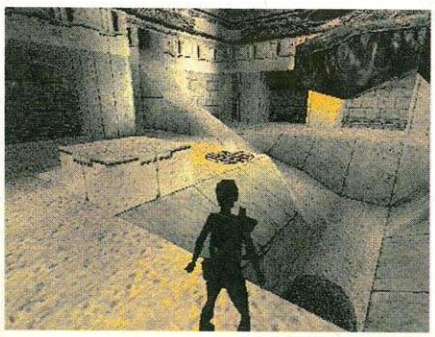
Solange Sie nicht wissen, nach welchem Prinzip dieses Puzzle funktioniert, werden Sie Stunden damit verbringen, Schalter in diesem Raum umzulegen. Ihr Ziel ist es, alle sieben Feuer auf den Schlangenstatuen zu entfachen. Unglücklicherweise muss jeder Schalter zum jeweils richtigen Zeitpunkt betätigt werden, da einige Schalter Feuer entfachen und einige Knöpfe bereits brennende Feuer wieder auslöschen. Sollte etwas schief laufen, können Sie jederzeit auf die Stufe auf der rechten Seite des Raumes treten und so alle Feuer löschen, um wieder von vorne anfangen zu können. Betätigen Sie die Schalter in der Reihenfolge, die Sie aus unserer Zeichnung links ersehen können. Sobald alle Feuer brennen, erhebt sich ein Sims in der Mitte des Raumes, an dem Sie zum Ausgang in der Decke hinaufklettern können. Sie sollten sich aber beeilen, da Sie nach Lösung des Puzzles von einem Feuergeist angegriffen werden.

8. Im nächsten Korridor stoßen Sie auf ein Becken voll Wasser. Stürzen Sie sich so schnell wie möglich in die Fluten, um den lästigen Feuergeist loszuwerden. Sobald die Luft rein ist, gehen Sie weiter in den nächsten Raum. Folgen Sie dem Durchgang, bis Sie sich auf der oberen Balustrade über dem Hauptraum wiederfinden.

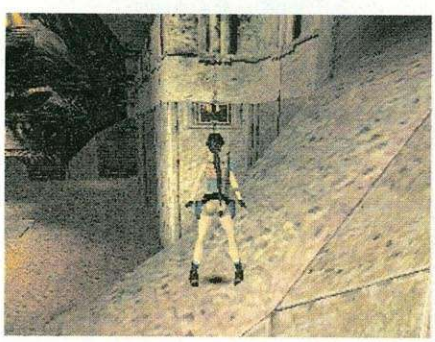
9. Folgen Sie der Balustrade nach rechts und öffnen Sie die dritte Tür. Sobald Sie den Raum betreten, tauchen zwei weitere Feuergeister auf. Der einzige Weg, um diese loszuwerden, ist die Flucht den ganzen Weg zurück zum Wasserbecken, daß sich im Kampf gegen den ersten Geist als so nützlich erwiesen hatte. Sind die beiden Geister ausgelöscht, begeben Sie sich zurück und nehmen die Pharos-Säule von dem Sockel in der Ecke. Denken Sie daran, die Falltür zu öffnen, bevor Sie den Raum verlassen.



10. Mit der Pharos-Säule in der Hand verlassen Sie den Raum und gehen durch die zweite Tür auf der linken Seite. Nach einer kurzen Rutschpartie über einige Abhänge finden Sie sich in einem großen Raum wieder, in dem Sie einen weiteren Abhang in der Mitte vorfinden. Sobald Sie die Kontrolle über Lara nach der Rutscherei wiedererlangt haben, sollten Sie sofort seitwärts nach links springen und sich zu den beiden Simsen hochziehen, um auf die höhere Ebene zu gelangen. Auf diese Weise retten Sie sich vor einem großen, rollenden Felsbrocken, der sie sonst zermalmt hätte. Räumen Sie den Ritter aus dem Weg und klettern Sie auf den Abhang in der Mitte. Zu Ihrer Linken sollten Sie nun einen Hebel in der Wand sehen. Sobald Sie merken, dass die Erde ein wenig bebt, sollten Sie sich erneut vom Abhang entfernen, da sich ein zweiter Felsbrocken auf dem Weg befindet. Erst wenn dieser vorbeigerollt ist, sollten Sie wieder zurück auf den Abhang gehen, den Hebel betätigen und damit den Block vor Ihnen in die Höhe heben.



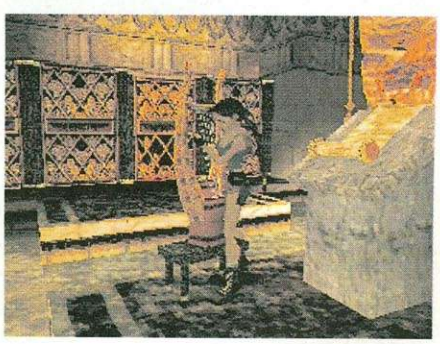
11. Haben Sie diese Aufgabe erledigt, können Sie in den Kriechgang in der gegenüberliegenden Wand springen. Folgen Sie dem Durchgang und Sie werden bald an eine Stelle gelangen, von der Sie auf einen großen eisernen Löwenkopf schauen. Sie müssen Anlauf nehmen und auf diesen Kopf springen. Speichern Sie aber unbedingt vorher ab, der Sprung ist nämlich recht knifflig und es kann Ihnen passieren, dass Sie den ganzen Weg bis zum Boden nach unten rutschen, sollten Sie den Kopf verfehlen. Sind Sie auf dem Kopf angekommen, ziehen Sie an dem Ring, um sein Maul zu öffnen. Rutschen Sie dann an der Nase hinab und halten Sie sich an der Kante fest. Lassen Sie sich anschließend fallen und greifen Sie nach dem Sims weiter unten. Drücken Sie dann „Kriechen" und „Hoch", um in das Maul zu gelangen.



12. Im nächsten Raum begeben Sie sich durch das Tor und heben die Fackel vom Boden auf. Treten Sie nun auf eine der Bodenplatten auf der Seite, um ein Feuer auf einem der Sockel zu entfachen. Zünden Sie daran die Fackel an. Halten Sie die brennende Fackel in der Hand und gehen Sie durch den Korridor bis zu dem Raum mit dem Holzboden. Werfen Sie die Fackel auf den Boden. Dieser wird sich nun entzünden und verbrennen.

13. Lassen Sie sich durch das entstandene Loch fallen und heben Sie die Musik-Schriftrolle auf. Klettern Sie aus dem Raum. Sie werden feststellen, dass Sie sich wieder in der unteren Ebene des Hauptraumes befinden.

14. Um im Hauptraum wieder nach oben zu gelangen, öffnen Sie die zentrale Tür auf der rechten Seite. Sie begegnen nun den mittlerweile bekannten Feuergeistern. Diese werden Sie auf ebenfalls bekanntem Wege durch einen Sprung in das Wasserbecken im dahinter liegenden Raum los. Nach diesem kurzen Umweg gehen Sie zurück und benutzen die Leiter in dem Raum, in dem die Feuergeister lauerten. Klettern Sie an der Leiter hoch und durch die Falltür, die Sie zu einem früheren Zeitpunkt geöffnet hatten.



15. Sie haben diesen Level nun fast hinter sich gebracht. Gehen Sie nur noch durch die letzte Tür auf der oberen Balustrade im Hauptraum und folgen Sie dann dem Korridor, bis Sie die Harfe finden. Wenden Sie die Musik-Schriftrolle auf den grauen Stein neben der Harfe an. Lara beginnt nun zu spielen, woraufhin sich eine Tür im Raum öffnet. Diese Tür führt zu einem Zugring, der die große Tür öffnet. Durch diese verlassen Sie die Vergessene Bibliothek.

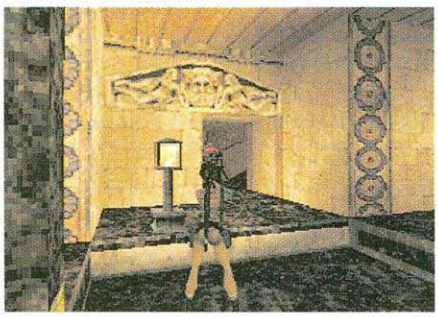


DIE HALLE DES DEMETRIUS:

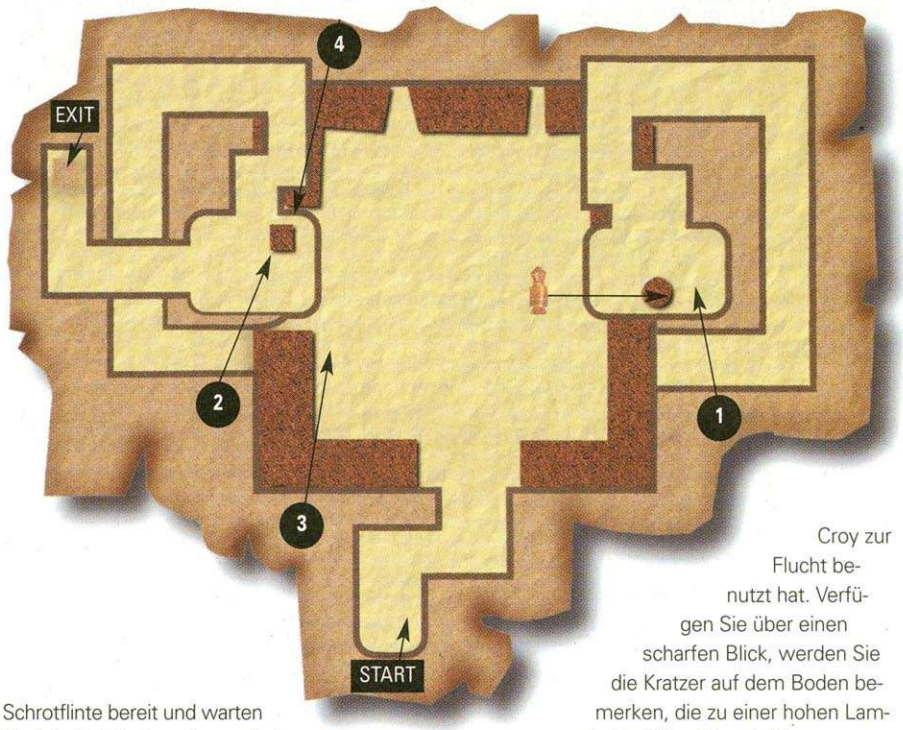


1. Als Erstes sollten Sie in der Halle des Demetrius den Pharos-Knoten aufsammeln. Sie finden diesen, wenn Sie sich durch den Durchgang auf der linken Seite des Raumes begeben.

2. Befindet sich der Knoten in Ihrem Besitz, lassen Sie sich wieder auf die untere Ebene fallen und gehen Sie durch den zweiten Durchgang. Dieser führt hinauf zu einem kleinen Raum, in dem Sie noch einmal Von Croy begegnen. Dicht hinter ihm folgen drei rote Wachen.



3. Nach der Zwischenszene erlangen Sie wieder die Kontrolle über Lara, die sich nun auf der unteren Ebene befindet. Stürmen Sie nicht sofort wieder nach oben. Zunächst gilt es, die drei Wachen auszuschalten. Halten Sie Ihre Schrotflinte bereit und warten Sie, bis die Wachen eine nach der anderen die Treppe hinab kommen. Sie benötigen zwei Treffer für jede Wache.



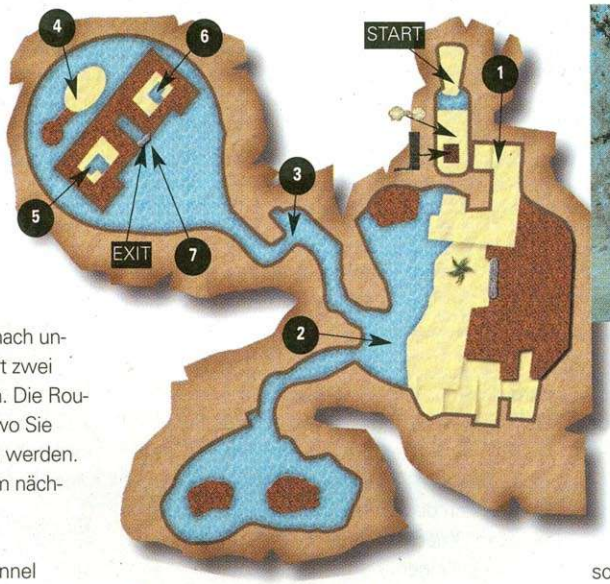
4. Haben Sie die Wachen erledigt, sollten Sie sich über die Stufen wieder zurück in den kleinen Raum nach oben begeben, in dem die Zwischenszene eingesetzt hatte. Dort angekommen müssen Sie den Weg öffnen, den Von Croy zur Flucht benutzt hat. Verfügen Sie über einen scharfen Blick, werden Sie die Kratzer auf dem Boden bemerken, die zu einer hohen Lampe in der Nähe führen. Diese drücken Sie einfach so lange nach vorne, bis sich die Tür öffnet.

ZURÜCK ZU DEN RUINEN AN DER KÜSTE

1. Sobald Sie den Level betreten, fällt Lara in ein Becken voller Wasser. Klettern Sie aus diesem heraus und heben Sie die zerbrochene Brille auf, die Ihnen sehr bekannt vorkommen dürfte. Sobald Sie die Brille haben, benutzen Sie die Leiter, die an dem Loch im Dach entlang führt und schwingen sich zurück an die frische Luft.

2. Springen Sie ins Wasser und dort nach unten. Sie werden erkennen, dass es dort zwei Wege gibt, die Sie einschlagen können. Die Route nach links führt ins offene Wasser, wo Sie recht schnell die Orientierung verlieren werden. Der Weg nach rechts führt Sie zu Ihrem nächsten Ziel.

3. Während Sie durch den rechten Tunnel schwimmen, sollten Sie Ausschau halten nach einigen blauen Algen. Diese weisen Sie auf den nächsten Abschnitt im Tunnel hin. Sie sind etwas schwierig zu erkennen, wenn Sie aber im Hinterkopf behalten, dass die Algen immer in Richtung des angrenzenden Tunnels schwimmen, sollten Sie keine Schwierigkeiten haben, sie zu finden.



4. Irgendwann sollten Sie auf diesem Wege einen weiträumigen Unterwasser-Bereich erreichen und einen großen Tempel vor sich sehen. Bevor Sie diesen erkunden, sollten Sie aber kurz an die Oberfläche schwimmen, um Luft zu holen (es gibt ein Luftloch in der Decke).

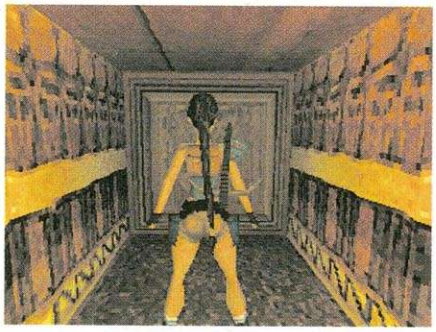
5. Sobald Sie wieder Atem geschöpft haben, schwimmen Sie hinunter und suchen den Eingang auf der linken Seite. Schwimmen Sie hindurch und Sie werden sich in einer kleinen Nische wiederfinden, in der Sie den Pharos-Knoten in einen Schlitz in der Wand einfügen können.



6. Haben Sie den Knoten platziert, schwimmen Sie wieder hinaus in den Hauptbereich und dann durch den Durchgang auf der rechten Seite. Sie werden eine ähnliche Nische finden wie auf der anderen Seite. Hier platzieren Sie die Pharos-Säule.

7. Wenn beide Artefakte sich an ihrem Platz befinden, wird sich die Haupttür des Tempels öffnen. Schwimmen Sie hindurch und in den nächsten Level.

PHAROS, DER TEMPEL DER ISIS



1. Als Erstes sollten Sie hier durch den Unterwassertunnel schwimmen, dann heraus klettern und sich in das nächste Wasserbecken fallenlassen. In diesem Becken versunken befinden sich drei Türen. Zwei von ihnen führen nirgendwo hin, die dritte – sie befindet sich rechts, wenn Sie in den Bereich schwimmen – bringt Sie in den Hauptbereich des Tempels. Öffnen Sie diese Tür und schwimmen Sie hindurch.



2. Sie finden sich in einem Raum mit einem Becken in der Mitte und drei Treppen wieder. Bevor Sie allerdings den Raum näher erkunden, sollten Sie ihre stärkste Waffe benutzen, um den Flammen-Phönix aus dem Weg zu räumen, der Sie dort angreift.

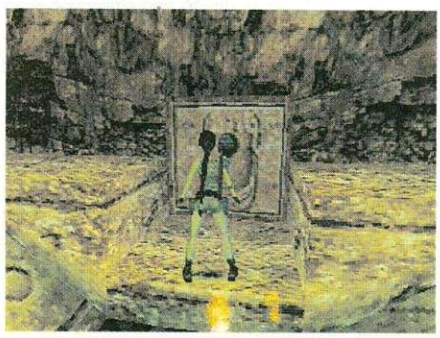
3. Ihre erste Station sollte die linke Treppe vom Eingang aus gesehen sein. Diese führt in einen großen Raum voller Säulen. Erklimmen Sie zuerst den Sims in der gegenüberliegenden linken Ecke des Raumes und entfernen Sie den Zerbrochenen Käfer mithilfe Ihres Brecheisen aus der Wand. Ein Schwarm von Parasiten erscheint nun, um Ihnen das Leben schwer zu machen. Springen Sie also schnell herunter und begeben Sie sich dann zur rechten Wand. Hier finden Sie einen nunmehr erhobenen Steinblock. Hüpfen Sie auf diesen, bis Sie einen Schalter an der Wand sehen und betätigen Sie diesen. Lassen Sie sich wieder herunterfallen und richten Sie ihr Augenmerk nun auf die Säule in der Ecke, die dem Ort gegenüberliegt, an dem Sie den Zerbrochenen Käfer gefunden hatten. Klettern Sie auf die Säule und brechen Sie den Schwarzen Käfer aus der Wand. Ein weiterer Block wird sich auf der linken Seite erheben. Dort finden Sie einen zweiten Schalter. Sind beide Schalter betätigt, öffnet sich eine Falltür in dem Hauptraum mit den Säulen. Lassen Sie sich durch diese fallen und begeben Sie sich dann schnell zu der Kletterwand und klettern Sie hinab. Lassen Sie sich zügig auf den Boden fallen und begeben Sie sich zu dem Sims mit der geschwungenen Spitze am Ende des Raumes. Klettern Sie dort hinauf und machen Sie dann eine Rückwärtsrolle, um auf den Sims hinter Ihnen zu gelangen. Dort finden Sie den Geschwungenen Schlüssel und einen Schalter, der den Ausgang zum Hauptraum mit den Säulen öffnet. Sie müssen noch drei weitere Schwarze Käfer einsammeln, begeben Sie sich also zurück in den Raum mit den drei Treppen und wenden Sie sich der mittleren Treppe zu.

5. Sie sollten sich nun vor einer grauen Pyramide wiederfinden. An jeder ihrer Seiten findet sich ein Loch, in das genau ein Schwarzer Käfer passt. Sie können den einen Käfer, den Sie haben, schon einfügen. Auf dem Zerbrochenen Käfer bleiben Sie aber sitzen, da er sich nicht in ein Loch einfügen lässt. Im dem Raum befinden sich außerdem drei weitere Löcher im Boden. Sie führen in tödliche Räume, in denen Sie jeweils einen weiteren Schwarzen Käfer einsammeln können. Einzige Ausnahme ist der rechte Raum, in dem sich lediglich ein nutzloser Zerbrochener Käfer befindet.

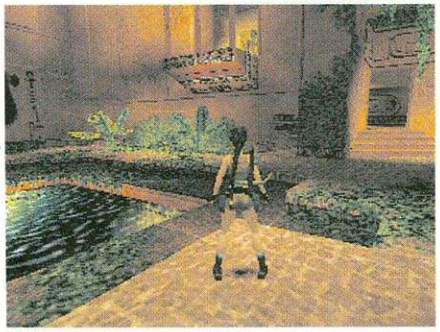
6. Sobald Sie sich durch das Loch fallen lassen, rutschen Sie einen Wasserstrom hinab. Kurz bevor Sie ins Wasser fallen, sollten Sie so weit wie möglich nach vorne springen. Das Wasser ist leicht entflammbar und es gibt Flammen seitlich des Abhangs, die dazu dienen, das Wasser zu entzünden. Stehen Sie einmal in Flammen, ist es fast unmöglich, diese zu löschen. Waten Sie durch das Wasser in Richtung der Rückseite des Raumes und sammeln Sie den Schwarzen Käfer ein. Um aus dem Raum herauszukommen, vollführen Sie einen Sprung vom seitlichen Sims zurück in den Durchgang, den Sie vorher heruntergerutscht waren. Sie werden sehen, dass dort nun Stufen erschienen sind, über die Sie den Bereich verlassen können.

7. Wiederholen Sie an dieser Stelle die Prozedur, durch die Sie an den vorherigen Käfer gelangt sind. Hüten Sie sich aber vor den Parasiten, die aus dem Loch krabbeln, sobald Sie den Käfer entfernt und eingesammelt haben. Um dem Ungeziefer zu entgehen, sollten Sie sich so schnell wie möglich aus dem Raum entfernen und zurück zur Pyramide eilen.

8. Sie nennen nun drei der benötigten Käfer Ihr Eigen. Um den vierten zu finden, müssen Sie den Tempel der Isis verlassen und im Hauptraum die linke Treppe benutzen; so gelangen Sie in Kleopatras Palast.



KLEOPATRAS PALAST



1. Gehen Sie zunächst durch die Öffnung vor Ihnen und dann den Hang hinauf auf die obere Ebene. Versuchen Sie nicht, einen Weg über die Messergrube in der unteren Ebene zu finden. Sie können diese zu diesem Zeitpunkt noch nicht überqueren.

2. Hier angekommen sollten Sie das Brecheisen benutzen, um die Tür auf der Rückseite zu öffnen. Folgen Sie dem Korridor, bis Sie eine zweite Tür erreichen, die Sie wiederum mit Hilfe des Brecheisens öffnen.

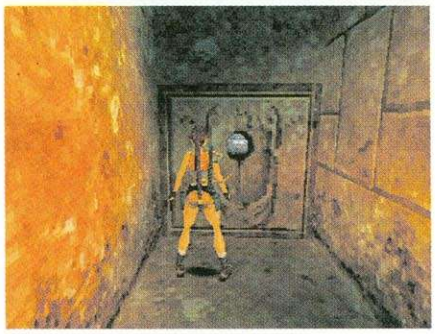
3. Lassen Sie sich durch das Loch fallen. Sie rutschen nun einen Abhang hinunter und gelangen in einen Raum mit Feuer und Wasser. Springen Sie vorwärts, sobald Sie das Ende des Abhangs erreichen, um so viel von dem Wasser wie möglich hinter sich zu lassen. Eilen Sie nun auf schnellstem Wege zu dem Sims auf der Rückseite, bevor sich das Wasser entzündet.



4. Vom hinteren Sims aus müssen Sie auf die Plattform ganz hinten rechts in der Ecke springen. Passen Sie auf Ihren Kopf auf, wenn Sie hochspringen, damit Sie nicht an die Decke stoßen. Stellen Sie also sicher, daß Sie nicht an einer Stelle abspringen, an der die Decke zu niedrig ist, sonst landet Lara im Wasser und fängt Feuer.



6. Von diesem Sims aus sollten Sie sich umdrehen und Ihren Blick auf die Nische richten, die sich etwas links befindet. Springen Sie dort herüber. Hier finden Sie den vierten Schwarzen Käfer, den Sie mit Ihrem Brecheisen lösen können.



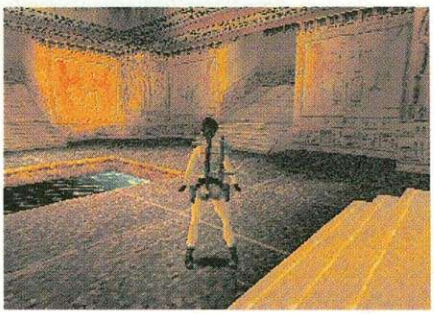
6. Mit dem Käfer in Ihrem Besitz springen Sie wieder auf den Sims, von dem Sie gekommen sind. Führen Sie nun einen gekonnten Sprung zum dem Loch in der Wand aus, aus dem Sie zu Beginn in den Raum gefallen sind. Dieser Sprung ist sehr kniffflig. Sollten Sie ins Wasser fallen und Feuer fangen, versuchen Sie, im Wasser hin und her zu springen, bis das Feuer ausgeht (dies könnte Sie einige große Medipacks kosten). Sobald das Feuer ausgeht, springen Sie hoch und verlassen den Raum.

7. Gehen Sie nun den ganzen Weg zurück zum Hauptteil des Palastes und verlassen Sie ihn auf dem Weg, den Sie zum Betreten des Bereiches benutzt haben. Er führt Sie zurück in den Tempel der Isis.

ZURÜCK ZUM TEMPEL DER ISIS

Sie besitzen nun den vierten Schwarzen Käfer und können sich somit zurück zur grauen Pyramide begeben. Seien Sie auf der Hut, wenn Sie den Bereich betreten, da Sie von einem Feuer-Phönix angegriffen werden. Er befindet sich am oberen Ende der Treppe und wird einige Feuerbälle auf Sie loslassen. Diese kosten Sie mit jedem Treffer eine Menge Energie, bleiben Sie also in Bewegung und benutzen Sie Ihre stärkste Waffe. Haben Sie die Armbrust mit Explosivgeschossen, dann reicht ein Treffer, um den Phönix auszuschalten. Haben Sie den Vogel aus dem Weg geräumt, folgen Sie den Stufen auf der linken Seite nach oben und gehen Sie weiter in den Raum mit der Pyramide. Fügen Sie den Schwarzen Käfer in das letzte Loch ein. Es öffnet sich und gibt den Weg frei zu einen Mechanischen Skarabäus. Heben Sie ihn auf und kombinieren Sie ihn mit dem Geschwungenen Schlüssel. Sie besitzen nun einen Uhrwerk-Käfer, den Sie benutzen können, um die Messergrube in Kleopatras Palast zu passieren. Sie sollten sich also dorthin zurückbegeben.

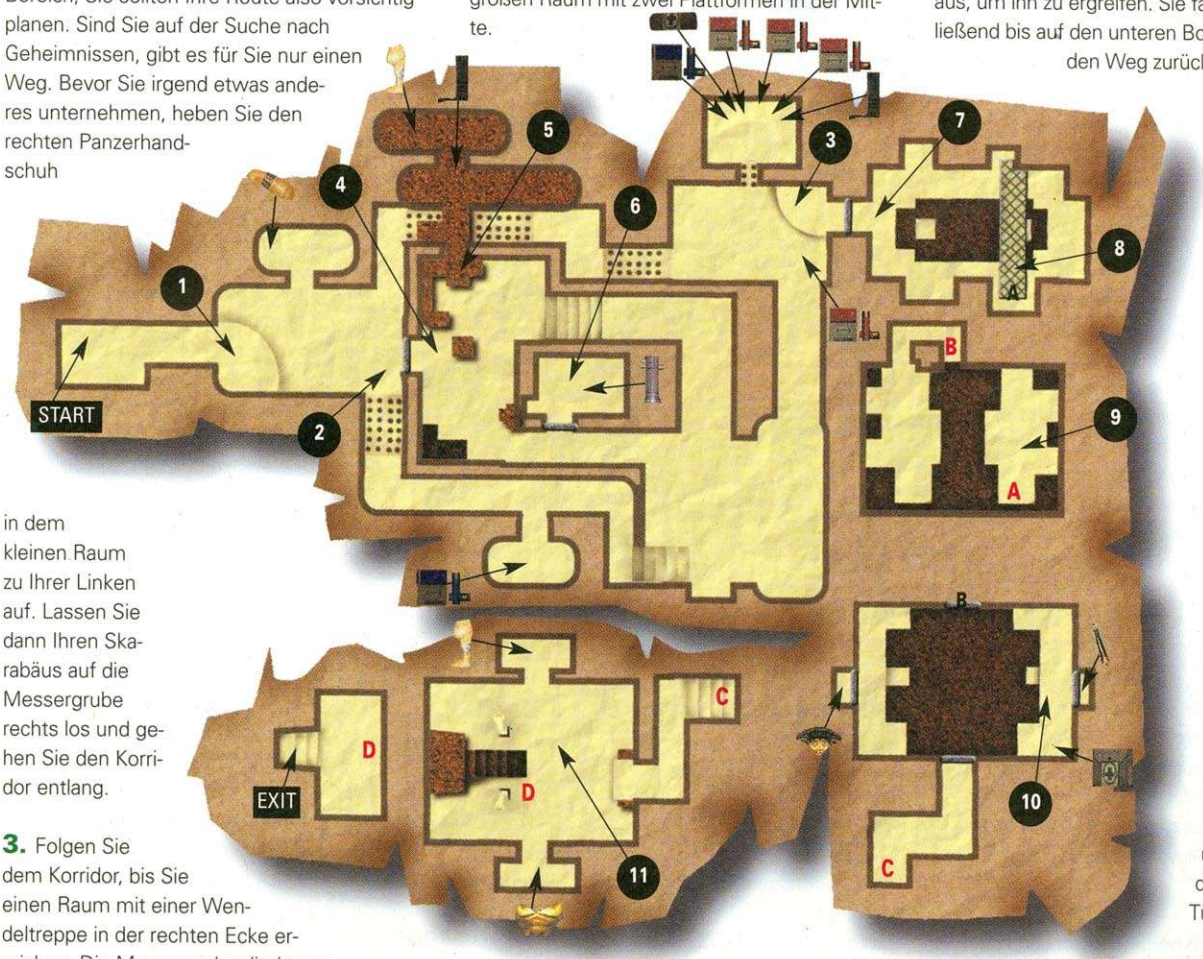




ZURÜCK ZU KLEOPATRAS PALAST

1. Durchqueren Sie den Eingangsbereich, bis Sie die Messergrube im Boden erreichen. Sie werden dort ein Skarabäus-Symbol auf dem Boden bemerken. Dieses zeigt Ihnen an, dass die Zeit gekommen ist, Ihren Skarabäus zu verwenden. Sobald Sie den Skarabäus benutzen, macht dieser sich auf den Weg über die Grube, löst die Falle aus und entschärft sie auf diese Weise. Sobald dies geschehen ist, können Sie die Grube überqueren und den Skarabäus auf der anderen Seite auflesen.

2. Haben Sie die erste Grube hinter sich gelassen, können Sie den Skarabäus noch zwei weitere Male verwenden. Beim vierten Versuch wird er explodieren. Unglücklicherweise gibt es vier weitere Messergruben in diesem Bereich, Sie sollten Ihre Route also vorsichtig planen. Sind Sie auf der Suche nach Geheimnissen, gibt es für Sie nur einen Weg. Bevor Sie irgend etwas anderes unternehmen, heben Sie den rechten Panzerhandschuh in dem kleinen Raum zu Ihrer Linken auf. Lassen Sie dann Ihren Skarabäus auf die Messergrube rechts los und gehen Sie den Korridor entlang.



3. Folgen Sie dem Korridor, bis Sie einen Raum mit einer Wendeltreppe in der rechten Ecke erreichen. Die Messergrube direkt vor Ihnen führt zu einem Geheimbereich, in dem Sie einen großen Vorrat an Munition finden.

4. Begeben Sie sich in den Raum mit Weinranken und finden Sie den Hebel in einer kleinen Nische an der Wand. Wenn Sie ihn entdeckt haben, springen Sie nach oben und ziehen ihn. Dies öffnet eine große Tür, die Sie zurück in den Bereich nach der ersten Messergrube bringt. Der Hebel hebt außerdem einen Block in der Mitte des Raumes. Haben Sie außerdem den geheimen Hebel im ersten Bereich des Palastes gezogen, finden Sie einen Vorrat an Munition in einer nunmehr offenen Ecke des Raumes.

5. Der erhöhte Block erlaubt Ihnen nun, hochzuklettern und zum Sims zu springen, an dem Sie sich um den L-förmigen Block hangeln können. Hangeln Sie sich also herum, bis Sie sich heraufziehen und in den nächsten Raum begeben können. Dort finden Sie ein weiteres Rüstungsteil, den Rechten Fußpanzer.

6. Befinden sich der Rechte Panzerhandschuh und der Rechte Fußpanzer in Ihrem Besitz, öffnet sich eine Tür in dem Bereich mit dem Hebel. Dorthin sollten Sie sich begeben, um den Pharos-Knoten aufzusammeln.

7. Benutzen Sie den Pharos-Knoten und öffnen Sie so die Tür neben dem Geheimraum. Gehen Sie hindurch. Sie befinden sich in einem großen Raum mit zwei Plattformen in der Mitte. Begeben Sie sich auf die erste Plattform und heben Sie den kleinen Medipack auf. Sie finden sich nun in gleißendem Licht wieder und auf der anderen Plattform erscheint ein Hologramm von Lara. Im Zusammenhang mit diesem Raum müssen Sie eines bedenken: Wann immer das Hologramm angegriffen wird verlieren Sie Energie.

8. An dieser Stelle sollten Sie sich zunächst auf den Block auf der linken Seite begeben und nach der Decke greifen. Sie können sich dort festhalten. Schwingen Sie sich hinüber zur Öffnung auf der anderen Seite. Drehen Sie sich dann um 180 Grad und springen Sie hoch, um auf den Sims zu klettern. Sollten Sie bemerken, daß Sie Energie verlieren, wundern Sie sich nicht. Ihr Hologramm wird gerade weiter unten von einem Feuer-Phönix angegriffen.

9. Hüpfen Sie hinüber zu dem Sims auf der linken Seite. Von dort aus können Sie den Phönix aus dem Weg räumen. Suchen Sie nach dem Kriechgang am Ende des Simses und benutzen Sie diesen, um hinauf auf die dritte Ebene zu gelangen.

10. Begeben Sie sich auf die Plattform in der Mitte. Dort werden Sie zwei Hebel sehen, einen auf jeder Seite. Suchen Sie sich einen aus und führen Sie dann einen Sprung aus dem Stand aus, um ihn zu ergreifen. Sie fallen anschließend bis auf den unteren Boden. Gehen Sie den Weg zurück nach oben bis auf die dritte Ebene und legen Sie dort den anderen Hebel um. Nach Ihrem erneuten Fall müssen Sie wiederum den ganzen Weg bis auf die dritte Ebene zurückgehen. Rennen und Springen Sie nun in Richtung der zwei mittlerweile offenen Türen. Hinter diesen finden Sie den Geschmückten Griff und die Hathor-Plastik. Kombinieren Sie diese zwei Gegenstände und öffnen Sie damit die dritte Tür.

11. Wenn Sie den nächsten Raum betreten, werden zwei riesige Wachen freigelassen, welche die beiden letzten Rüstungsteile schützen. Die linke Wache schießt auf Sie, schalten Sie diese also mit Ihrem Granatwerfer aus und schnappen Sie sich den Linken Fußpanzer. Die zweite Wache steht einfach nur da, huschen Sie also an ihr vorbei und sammeln Sie den Brustpanzer ein. Nun befindet sich die komplette Rüstung in Ihrem Besitz. Lassen Sie sich durch das Loch im Boden fallen und verlassen Sie den Level. Es folgt eine Zwischenszene, in der Sie von Jeans Entführung erfahren. Am Ende der Szene rauscht Lara auf einem Motorrad von dannen.

DIE STADT DER TOTEN

1. Ihre erste Aufgabe hier besteht darin, die zwei Wachen im Eingangsbereich auszuschalten. Eine befindet sich in der abgedunkelten Nische oben auf der linken Seite, der anderen begegnen Sie ganz oben auf dem Dach, ebenfalls zu Ihrer Linken. Sobald Sie die Wachen aus dem Weg geräumt haben, können Sie den Revolver in der kleinen Nische aufsammeln und auf Ihr Motorrad steigen.

2. Auf dem Weg zu Ihrem nächsten Ziel gilt es, einige weitere Wachen aus dem Weg zu räumen. Dies sollte aber kein großes Problem darstellen. Geben Sie einfach Gas und fahren Sie die Wachen über den Haufen. Dies sollte ausreichen, um den größten Teil der Gegner auszuschalten.

3. Sie müssen durch den überwölbten Tunnel fahren. Während Sie dies tun, werden Sie von einem weit entfernten Maschinengewehr unter schweren Beschuss genommen. Gegen diese Waffe können Sie nichts ausrichten, geben Sie also Gas, um die Gefahrenzone schnell hinter sich zu bringen und nehmen Sie den Schaden in Kauf.

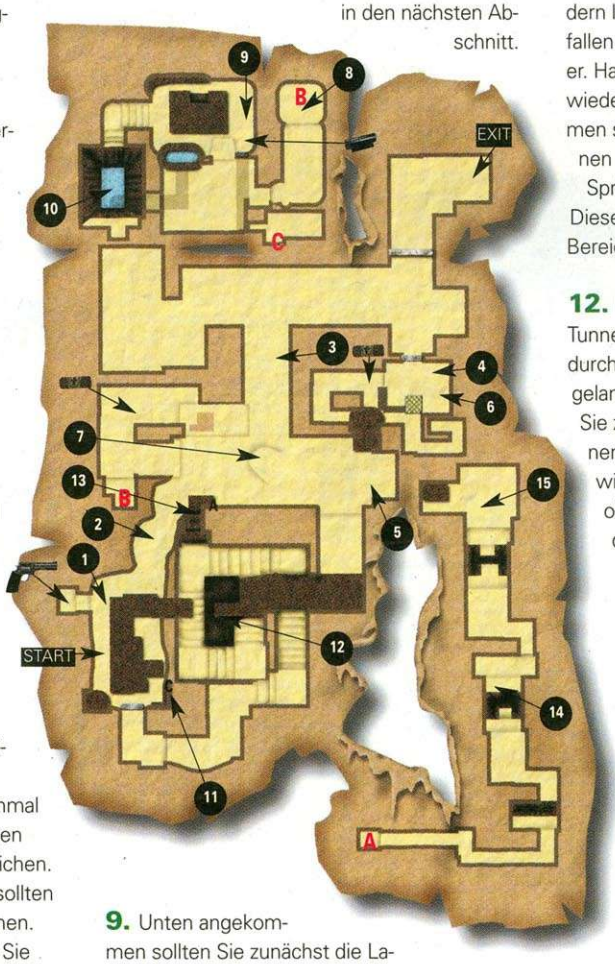
4. Das Maschinengewehr wird immer noch auf Sie feuern, wenn Sie um die Ecke und in das dort befindliche Gebäude fahren. Zerstören Sie die vor Ihnen liegende Tür so schnell wie möglich und bringen Sie sich in Sicherheit. Sie finden sich in einem Raum wieder, in dem sich toter Soldat befindet. Seine Leiche liegt auf einem Gitter. Ziehen Sie den Toten vom Gitter weg und verlassen Sie dann den Raum.

5. Weichen Sie den Kugeln des Maschinengewehrs aus und steigen Sie so schnell wie möglich auf Ihr Motorrad. Einmal aufgestiegen, fahren Sie zurück durch den Tunnel, bis Sie eine sandige Rampe erreichen. Halten Sie sich an der Rampe links. Sie sollten nun einen Kriechgang in der Ecke erreichen. Steigen Sie vom Motorrad und kriechen Sie hinein.

6. Lassen Sie sich herunterfallen und finden Sie den Hebel. Dieser öffnet das Gitter, auf dem der tote Soldat gelegen hat. Dieses Gitter befindet sich nun direkt über Ihnen. Sie können nun einfach hochspringen, nach der Kante des Kriechgangs im Raum über Ihnen greifen und sich an dieser hochziehen. Kriechen Sie hindurch, um einen zweiten Schalter zu finden, der eine Tür im Bereich über Ihnen öffnet. Diese sollten Sie aber zu diesem Zeitpunkt ignorieren und stattdessen zu Ihrem Motorrad zurückkehren.

7. Wieder auf Ihrem Motorrad begeben Sie sich mit Vollgas zurück zur Rampe. Benutzen Sie diese, um auf den Steinsims mit den Barrikaden zu gelangen. Fahren Sie durch die Barrikaden. Das Motorrad wird sich als zu schwer erweisen, durch den Boden brechen und mit Ihnen in den darunterliegenden Tunnel fallen.

8. Finden Sie die Nische im Tunnel und steigen Sie dann von Ihrem Motorrad, um sie zu untersuchen. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie zu fallen beginnen, da Sie im Wasser landen werden. Klettern Sie aus dem Wasser. Sie finden sich in einem Raum wieder, der einer Kathedrale gleicht. Ein paar Fledermäuse werden Sie hier belästigen, ziehen Sie also Ihre Pistolen und beseitigen Sie das Ungeziefer. Sobald die Luft rein ist sollten Sie den Abhang auf der rechten Seite hinabrutschen. Dies führt Sie in den nächsten Abschnitt.



9. Unten angekommen sollten Sie zunächst die Laser-Zielvorrichtung an sich nehmen, die neben dem toten Soldaten liegt. Gehen Sie nun nach rechts um die Ecke. Schauen Sie in den Winkel an der Rückwand. Sie sollten einen greifbaren Sims entdecken, an dem Sie sich erst entlang hangeln und schließlich hochziehen können, bis sie oben auf dem Sims stehen. Wenn Sie sich jetzt umdrehen, sollten Sie einen Gaskanister sehen, hinter dem eine Kugel hin und her schwingt. Kombinieren Sie die Laser-Zielvorrichtung mit dem Revolver und zielen Sie dann auf die Kugel. Durch diese Aktion entfesseln Sie einen Eisgeist.

10. Lassen Sie sich fallen, sobald der Geist auftaucht und rennen Sie dann die Stufen auf der Rückseite des Raumes hinauf. Gleiten Sie hinab in das Wasserbecken. Der Geist wird Ihnen folgen und das Wasser gefrieren lassen. Schwimmen Sie durch das Loch in der Ecke des Beckens, dann hoch und wieder an Land. Lassen Sie sich nun wieder hinunter in den Eingangsbereich fallen, benutzen Sie dann wieder die Stufen und gehen Sie über das Eis. Sie sollten auf einen Hebel stoßen, der ein Tor in dem Raum öffnet, in dem Sie die Laser-Zielvorrichtung gefunden haben.

11. Sie werden eine mittlerweile offene Tür auf der Rückseite dieses Raumes vorfinden. Folgen Sie dem Weg und Sie gelangen an eine Stelle, an der Sie hochklettern können. Von dort können Sie den Startbereich des Levels überblicken. Springen Sie nicht hinunter, sondern lassen Sie sich stattdessen nach hinten fallen und greifen Sie nach der Kante der Mauer. Hangeln Sie sich seitlich weiter, bis Sie sich wieder hinaufziehen können. Oben angekommen sollten Sie sich umdrehen. Sie finden einen Hebel an der gegenüberliegenden Wand. Springen und greifen Sie nach dem Hebel. Diese Aktion wird ein Tor im hinteren Teil des Bereiches öffnen.

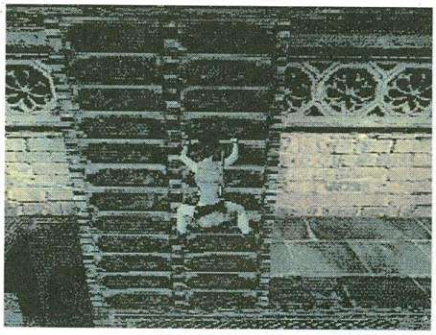
12. Kehren Sie zurück zu Ihrem Motorrad im Tunnel, fahren Sie vorwärts und brechen Sie durch, um zurück in den Hauptspielabschnitt zu gelangen. Fahren Sie weiter durch das Tor, das Sie zuvor geöffnet haben. Sie finden sich in einem Bereich mit einer Reihe von Treppen wieder. Ungefähr auf halbem Wege nach oben sollten Sie auf eine Rampe stoßen, die nach links wegführt. Bringen Sie Ihr Motorrad in Position, geben Sie Gas und springen Sie über die Rampe. Am Ende des Sprungs sollten Sie auf einen Hebel stoßen. Betätigen Sie ihn, steigen Sie danach wieder auf das Motorrad und begeben Sie sich zurück zu den Treppen.

13. Sie müssen nun einen Sims finden, der sich mittlerweile auf den Treppen erhoben hat. Er befindet sich ungefähr auf halbem Weg nach oben. Von hier aus können Sie die Straße übersehen. Rennen Sie los, springen Sie dann und greifen Sie nach dem Sims gegenüber. Ziehen Sie sich hinauf zu der Tür, die Sie zu einem früheren Zeitpunkt im Level geöffnet haben.

14. Bevor Sie nun um die Ecke stürmen, sollten Sie den Revolver mit der aufmontierten Zielvorrichtung bereithalten. Sie müssen nun das Maschinengewehr ausschalten. Jagen Sie dazu das Fass voll Sprengstoff in die Luft, das neben dem Geschütz steht.

15. Nun steht Ihnen der Weg nach vorne offen. Lassen Sie sich auf die Plattform fallen, rennen, springen und greifen Sie dann nach dem Sims vor Ihnen und betätigen Sie den Schalter, der das Tor zum Ausgang öffnet. Steigen Sie vorsichtig wieder auf Ihr Motorrad und fahren Sie den ganzen Weg zurück durch den Level in Richtung Ausgang.

DIE KAMMERN DES TULAN



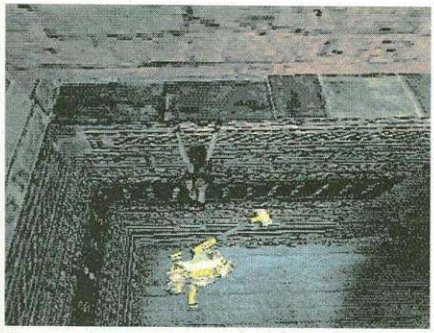
1. Gehen Sie die Rampe am Eingang hinab und räumen Sie die Wache mit dem riesigen Gewehr aus dem Weg. Sobald sie ausgeschaltet ist, parken Sie Ihr Motorrad neben der kleinen Öffnung und betreten Sie durch diese die Kathedrale.

2. Rennen Sie durch die Kathedrale und dann um die Ecke nach links. Rennen Sie weiter nach vorne, bis ein großer mechanischer Minotaur vor Ihnen erscheint. Unglücklicherweise können Sie dieses Monster nicht töten, Sie müssen also einen alternativen Weg finden, es auszuschalten.

3. Sprinten Sie zurück zur Kathedrale und stellen Sie dabei sicher, dass Sie sich immer in sicherer Entfernung zum Minotaur befinden. Sein Hammer kostet Sie riesige Mengen von Energie, schon alleine durch die Schockwellen, die er aussendet. Klettern Sie auf einen der Simse in der hinteren Ecke der Kathedrale. Von hier aus drehen Sie sich um, vollführen einen Sprung aus vollem Lauf und greifen nach dem gegenüberliegenden Sims. Rennen und springen Sie noch einmal, greifen Sie nach dem dünnen Sims zu Ihrer Linken und hangeln Sie sich an diesem entlang, bis Sie nach oben klettern können.

4. Springen Sie von diesem Sims aus nach vorne und greifen Sie nach der Leiter zu Ihrer Rechten. Klettern Sie um den Block herum und lassen Sie sich auf den Sims auf der anderen Seite fallen. Folgen Sie dem Korridor um die Ecke und klettern Sie dann an den Simsen hinauf, bis Sie sich auf dem Dach wiederfinden und die Kathedrale überblicken können.

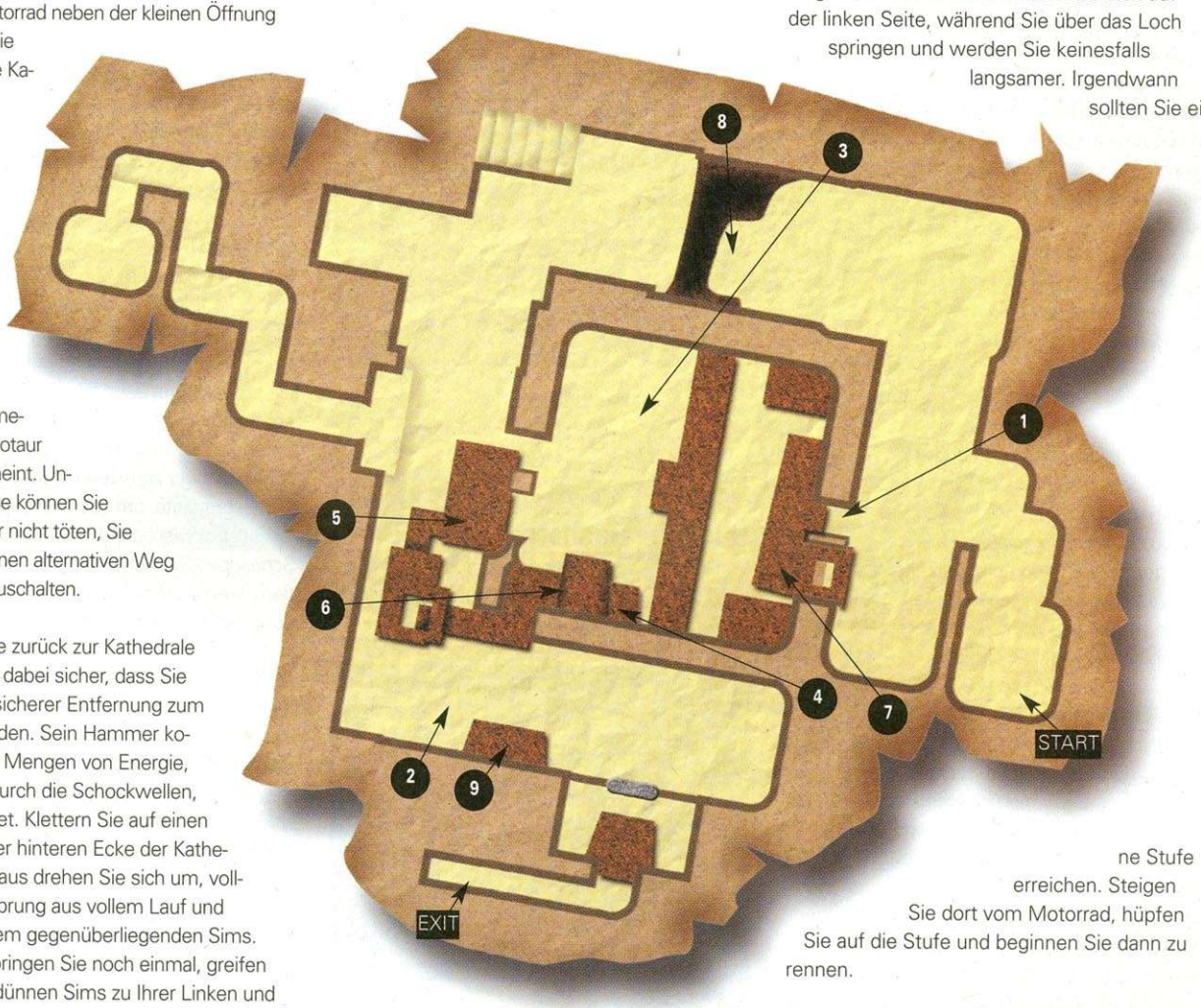
5. Speichern Sie an dieser Stelle unbedingt Ihren Spielstand, da der nächste Abschnitt in diesem Level sich sehr knifflig gestaltet. Ziehen Sie an dem Hebel. Diese Aktion schließt alle Türen der Kathedrale. Der Minotaur ist nun innen gefangen. Die Türen bleiben aber nur für eine begrenzte Zeit geschlossen. Sie haben also nicht viel Zeit, um das Dach und den Level zu verlassen, bevor die Türen sich wieder öffnen und den Minotaur freilassen.



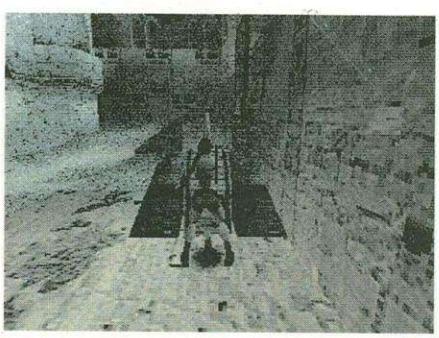
6. Sobald Sie den Hebel betätigt haben, rollen Sie sich ab, um sich umzudrehen. Rennen und springen Sie dann auf das Dach zu Ihrer Rechten. Betreten Sie das geneigte Dach, das etwas herausragt. Rennen, springen und greifen Sie dann nach dem Seil, das ganz oben in der Mitte des Raumes hängt. Haben Sie den Sprung geschafft, sollten Sie warten, bis das Seil nicht mehr schwingt. Drehen Sie sich dann nach links, so dass Sie in Richtung des Simses auf der rechten Seite schauen. (Falls es Sie ach einem Geheimvorrat an Munition gelüstet, können Sie sich auch direkt auf den Sims schwingen, dann müssen Sie jedoch noch einmal zurück und die Türen der Kathedrale erneut schließen)

7. Schwingen Sie sich nun hinüber auf den Sims. Ignorieren Sie die Wache, die auf Sie feuert. Lassen Sie sich durch das Loch in der Ecke fallen. Sie gleiten nun hinab und landen direkt neben Ihrem Motorrad. Steigen Sie schnell hinauf und geben Sie Gas.

8. Fahren Sie so schnell wie möglich los und biegen Sie um die Ecke. Halten Sie sich auf der linken Seite, während Sie über das Loch springen und werden Sie keinesfalls langsamer. Irgendwann sollten Sie eine Stufe erreichen. Steigen Sie dort vom Motorrad, hüpfen Sie auf die Stufe und beginnen Sie dann zu rennen.



9. Hinter der nächsten Ecke werden Sie ein Rad finden. Drehen Sie das Rad dreimal, um eine Tür auf der linken Seite zu öffnen. Gehen Sie durch diese Tür, klettern Sie an der Wand hoch und verlassen Sie den Level.





Der Soldat und die Bestie

Lassen Sie sich in den Zitadellentor-Abschnitt fallen und gehen Sie zu dem Soldaten, der hier an einer Wand zusammengesunken ist. Er wird Ihnen von einer Bestie erzählen, die die Stadt terrorisiert. Außerdem berichtet er von einem Minendetektor mit den dazugehörigen Codes, den zwei seiner Männer irgendwo in der Stadt bei sich haben. Nach dieser Zwischensequenz laufen Sie vorwärts, bis Sie schließlich selbst die Bestie erblicken. Sprinten Sie nun geradeaus und scheren Sie sich nicht um die schwärmenden Heuschrecken ringsumher, bis Sie schließlich zu einer Öffnung auf der anderen Seite gelangen. Einmal in Sicherheit, verscheuchen Sie die Heuschrecken mit einer Salve aus Ihren Pistolen, und setzen dann Ihren Weg fort. Suchen Sie nach einer Öffnung zur Rechten. Hüpfen Sie hier hinein und suchen Sie drinnen die erhöhte Stufe auf der rechten Seite. Von hier aus können Sie nun ein Seil hinter einem grau gedeckten Dach erkennen. Lassen Sie sich vom Rand des Daches fallen, und Sie befinden sich in einem Raum mit zwei reich verzierten Schreinen.

Schreine und Hebel

Checken Sie den Kompass und begeben Sie sich zur nördlichen Wand. Hier befinden sich drei Schalter, die in der richtigen Reihenfolge betätigt werden wollen. Aktivieren Sie zuerst den mittleren Schalter und begeben Sie sich dann zur südwestlichen Ecke. Hier finden Sie eine erhöhte Stufe, von wo aus Sie abspringen und sich an einem Sims festhalten können. Ziehen Sie sich hoch und betätigen Sie den Schalter in der kleinen Nische hier oben. Nun geht es wieder hinunter und zurück zu den drei Hebeln. Diesmal aktivieren Sie den linken Schalter, um den Schrein hinter Ihnen zu bewegen, unter dem ein Loch zum Vorschein kommt. Springen Sie nicht sofort hier hinein, sondern betätigen Sie vorher der rechten Hebel, wodurch sich auch der zweite Schrein verschiebt. Auch darunter befindet sich eine Bodenöffnung, und hier müssen Sie zuerst hinein. Unten finden Sie einen weiteren Hebel, den Sie nur unter Einsatz Ihres Stemmeisens bewegen können. Dafür öffnet er aber die Wand auf der Rückseite des anderen Bodenlochs, in das Sie als nächstes klettern. Auch hier unten finden Sie jetzt einen Hebel, den Sie schnell aktivieren sollten, denn kaum befinden Sie sich im Loch, schwärmen auch schon neue Heuschrecken aus, um Ihnen das Leben schwer zu machen. Steigen Sie nun wieder hinauf in den Hauptraum und

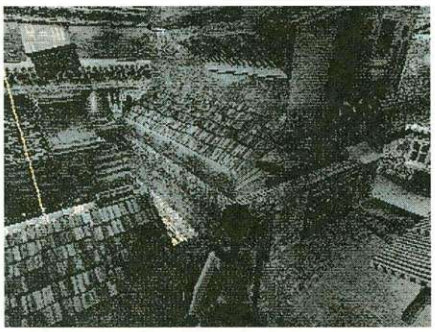




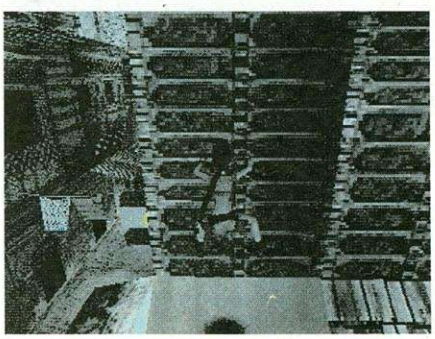
Sie werden an der Rückseite eine frisch geöffnete Tür erblicken, durch die Sie in den nächsten Abschnitt gelangen.

Über den Dächern

Von Ihrem jetzigen Standpunkt aus können Sie den Raum mit den Schreinen gut überblicken. Außerdem können Sie von der neuen Position



nun endlich das Seil von vorhin erreichen: Laufen Sie los, springen Sie ab und packen Sie zu. Sobald Sie daran hängen, schwingen Sie vorwärts und springen Sie im richtigen Moment ab, um die Plattform zu erreichen, die gegenüber aus der Wand ragt. Nun drehen Sie sich nach links und sehen ein rotes Dach, auf das Sie wiederum mit Anlauf springen müssen. Dann geht es auf dieselbe Art weiter zum gelben Dach und von dort noch weiter zu einem Dach aus Eisen, das Sie an der rechten Wand des Raumes sehen können. Von hier aus lässt sich nun ein Vorsprung oben erreichen, um den Sie sich herumhangeln müssen. Die Cut-Szene, die nun folgt, zeigt Ihnen auch den Vorsprung, auf den Sie sich herablassen können. Wenden Sie sich nun wieder nach links, bis Sie zwei aus



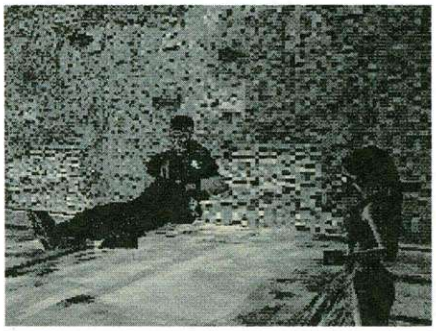
der Wand ragende Holzbalken sehen. Dahinter befindet sich die nächste Plattform Ihres Weges, an der Sie sich mit Anlauf festklammern können. Schauen Sie hier nun auf der rechten Seite nach unten, und Sie entdecken ein weiteres Metalldach, auf das Sie mit einem Anlauf springen können. Von hier aus erreichen Sie mit einem weiteren Sprung den Rand eines Loches auf der gegenüberliegenden Wand.

Der Jeep

Folgen Sie nun dem Korridor, bis Sie an eine Stelle kommen, von der aus Sie die ganze Stadt überblicken können. Zur Rechten werden Sie eine geräumige Nische entdecken, in der ein umgekippter Jeep liegt. Sichern Sie an dieser Stelle Ihr Spiel, denn der anschließende Sprung ist ziemlich knifflig. Springen Sie mit Anlauf hinüber zum Jeep und ziehen Sie sofort Ihre Schrotflinte, um das bösartige Rieseninsekt zu erwischen, das Sie hier angreift. Schnappen Sie sich den Nitro-Kanister hinter dem Jeep und springen Sie dann mit Anlauf über die vor Ihnen liegende Grube und hinüber zu dem langen Durchgang auf der anderen Seite, an dessen Ende Sie ein gelbes Auto entdecken.

Zurück nach Tulan

Sind Sie erst einmal gut über die Grube gekommen, laufen Sie weiter die Straßen entlang, bis sie zurück in die Gegend mit dem Biest gelangen. Sobald Sie nun wieder ein Heuschreckenschwarm angreift und Sie die Schreie des Biests hören, sollten Sie schnell vorwärts sprinten, bis Sie außer Gefahr sind und erneut auf den Soldaten vom Anfang stoßen. Er wird Ihnen raten, zu den Kammern von Tulan zurückzukehren, um dort nach den Explosions-Codes zu suchen. Klettern Sie also dorthin zurück, wo Sie zu Beginn des Levels herkamen.



ZURÜCK ZU DEN KAMMERN VON TULAN



Im Wesentlichen müssen Sie hier nur die Region durchqueren, nehmen Sie sich allerdings vor dem Minotaurus in Acht, den Sie vorher hier eingesperrt haben. Er ist jetzt wieder frei und ziemlich wütend auf Sie. Klettern Sie die Leiter hinunter und dann durch eines der Löcher auf der linken Seite nach draußen. Der Minotaurus steht schon bereit, sobald Sie wieder auf die Straße kommen. Sprinten Sie an ihm vorbei und dann rechts herum. Sobald Sie wieder die Stufen erreichen, lassen Sie sich hinunter und besteigen wieder Ihr Motorrad. Fahren Sie gerade aus, die Sandrampe hoch und in die Gräben hinein.

DIE GRÄBEN

1. Stellen Sie das Motorrad ab und suchen Sie nach einer Palme zur Rechten, gehen Sie an ihr vorbei und folgen Sie dem anschließenden Pfad. Halten Sie Ihren Revolver in Bereitschaft, denn hier lauert hinter einer Ecke ein gemeiner Wächter.

2. Schließlich erreichen Sie einen Raum, in dem weit hinten ein Maschinengewehr steht. Jetzt braucht es etwas Umsicht, denn falls das Gewehr Sie entdeckt, wird es Sie automatisch mit Salven eindecken. Huschen Sie also schnell hinter eine der Kisten und kriechen Sie dann geduckt weiter, bis Sie schließlich eine Mauer erreichen. Hier bewaffnen Sie sich nun mit Revolver und Laser-Sichtgerät, um aus der Entfernung den Spritkanister am hinteren Ende des Gewehrs zur Explosion zu bringen. Auch das Maschinengewehr übersteht das nicht, und so können Sie jetzt gefahrlos auf die Kisten steigen und sich in den Kriechgang hinaufziehen, in dem das Gewehr eben noch stand.

3. Lassen Sie sich nun durch das Loch fallen und folgen Sie dem anschließenden Gang. Unterhalb der Dampfschwaden können Sie hier einen weiteren Kriechgang entdecken, durch den Sie müssen. Dummerweise können Sie den zwei äußerst gesundheitsschädlichen Abgasrohren unterwegs und dem gut bewaffneten Wächter am Ende kaum ausweichen. Die einzigen Dinge, die Ihnen hier beim Fortkommen helfen, sind Ihre Schnelligkeit und einige große Medipacks. Sind Sie einmal durch den Kriechgang hindurch, nehmen Sie sich den Wächter vor und laufen dann weiter durch den Durchgang in der Ecke.

4. Klettern Sie nun in den nächsten Kriechgang hinauf

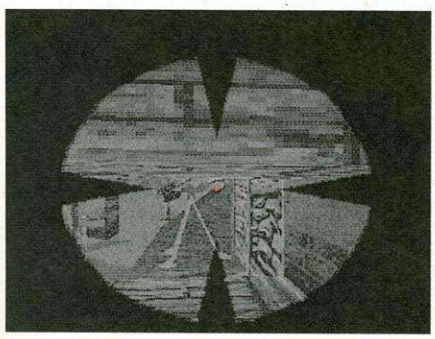


5. Schließlich werden Sie zu einer T-Kreuzung gelangen, wo Sie den linken Weg weitergehen, bis Sie durch einen zweiten Tunnel mit Abgasrohren kriechen können. Am anderen Ende finden Sie endlich den Waffen-Codeschlüssel. Haben Sie ihn eingesammelt, krabbeln Sie wieder zurück.

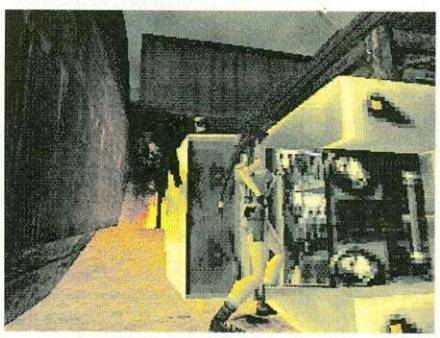
6. Laufen Sie weiter zu der großen Kiste vor Ihnen, springen Sie und halten sich dort am Rand fest. Hangeln Sie nun an den Abgasrohren vorbei und um die Ecke herum, bis Sie endlich die Sicherheit eines Vorsprungs erreichen.

7. Erledigen Sie hier den Wächter und ziehen Sie sich dann zu dem umgekippten Jeep hoch. Benutzen Sie Ihr Stemmeisen am freiliegenden Motor, um hier ein Ventilstück herauszubrechen. Nun müssen Sie nur noch den ganzen Weg zurück bis zu Ihrem Motorrad.

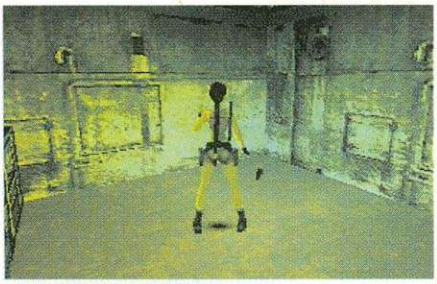
8. Beim Motorrad angekommen, kombinieren Sie das Ventilstück mit dem vorher gefunden Nitro-Kanister und setzen Sie dann beides zusammen ein. Dadurch erhält Ihr Motorrad zusätzliche Schubkraft, so dass Sie jetzt problemlos zu den Kammern von Tulan zurückkehren können, und zwar über die Rampe, von der Sie anfangs kamen.



und setzen Sie von hier aus mit dem Laser-Sichtgerät das nächste Maschinengewehr außer Gefecht, indem Sie wieder den Kanister an seinem hinteren Teil explodieren lassen. Dahinter befindet sich ein weiterer Wächter, den Sie ruhig mit einigen Salven eindecken sollten, bis auch diese Gefahr gebannt ist. Haben Sie alles erledigt, kriechen Sie zurück durch den verqualmten Gang und halten Sie sich dahinter links.



ZURÜCK ZU DEN KAMMERN VON TULAN

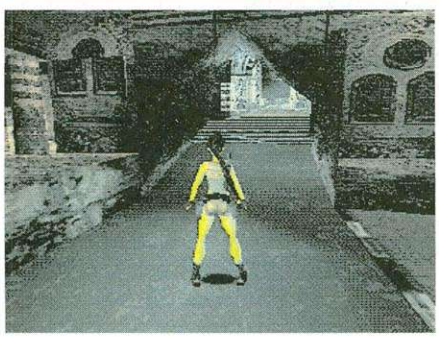


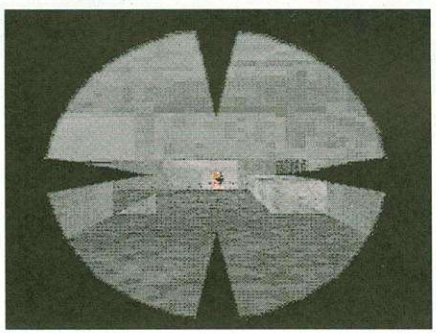
Sind Sie zurück in den Kammern von Tulan, steuern Sie das Motorrad nach links. Dort werden Sie in einer Ecke eine Reihe grauer Stufen entdecken, die Sie nun als Rampe nutzen können, um in den nächsten Abschnitt hinüberzuwechseln. Nehmen Sie soviel Anlauf wie möglich, dann geben Sie Gas und aktivieren gleichzeitig die zusätzliche Nitro-Schubkraft. Rasen Sie nun die Stufen hinauf, und Sie werden in den nächsten Abschnitt fliegen. Hier steigen Sie ab und springen die Stufen hoch, um zu einem Durchgang zu gelangen. Nehmen Sie sich dort zuerst des Granaten werfenden Wächters an, der dahinter wartet, bevor Sie einfach hindurch stürmen. Suchen Sie nun die nördliche Wand und folgen Sie hier dem Korridor hinauf. Schalten Sie den Wächter aus, der hinter einer Ecke wartet, und schnappen Sie sich dann die Fackel in der Ecke des blau erleuchteten Raumes. Kehren Sie nun in den Hauptraum zurück und nehmen Sie dort den Durchgang rechts von Ihrem Eingang. Der anschließende Gang führt Sie hinunter in einen rot erleuchteten Korridor mit einer Kletterwand und zwei geschlossenen Türen. Wenn Sie die linke Tür öffnen, finden Sie Feuer für Ihre Fackel und einen Wächter. Erledigen Sie den Wächter und entzünden Sie Ihre Fackel. Mit der brennenden Fackel kehren Sie nun den ganzen Weg zurück bis zu Ihrem Startraum, wo Sie die Flamme unter die Sprinkleranlage halten. Dadurch öffnet sich die rechte Tür im rot beleuchteten Gang

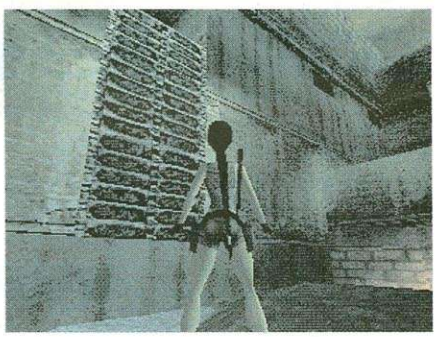
Der Dachschlüssel

Gehen Sie durch die nun offene Tür und ziehen Sie hier den Hebel zur Linken. Dadurch wird eine Kiste in den Raum geschoben, in dem Sie vorhin die unentzündete Fackel gefunden haben. Kehren Sie dorthin zurück und nutzen Sie die Kiste, um von dort auf den Sims entlang der Rückwand zu springen. Lassen Sie sich nun in den vor Ihnen liegenden Raum hinunter und zerschießen Sie hier die Kisten, um dahinter ein Tor freizulegen. Mit dem Laser-Sichtgerät können Sie das Schloss daran zerschießen, um hinter der Tür den Dachschlüssel an sich zu nehmen, der dort in einer Nische liegt. Mit dem Schlüssel in Ihrem Besitz laufen Sie nun zurück durch die von der Sprinkleranlage geöffnete Tür und halten sich dann links, um Ihr Motorrad zu erreichen. Fahren Sie nun zurück und auf dem Weg, den Sie vorhin gekommen sind, weiter zu den Gräben.

RÜCKKEHR ZU DEN GRÄBEN







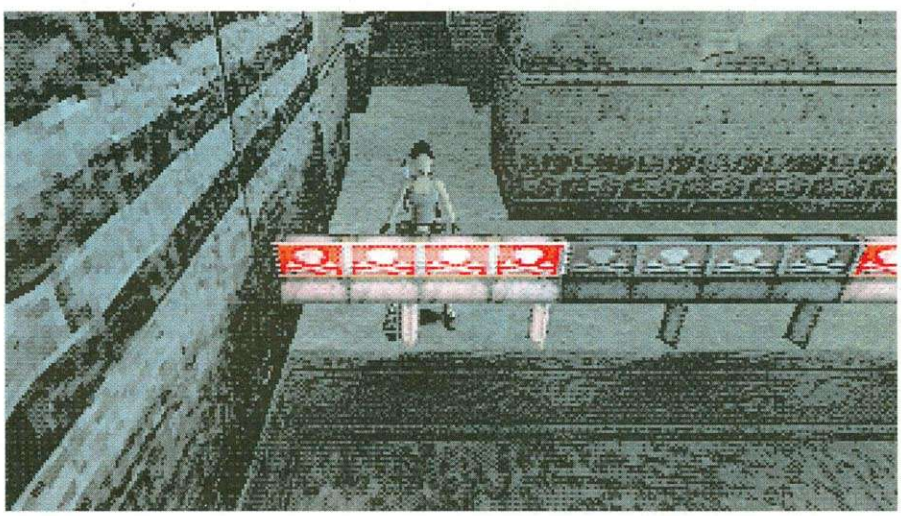
Sobald Sie bei den Gräben angelangt sind, lassen Sie das Motorrad stehen und gehen nach rechts, bis Sie, kurz vor einer Palme, einen grün erleuchteten Bogengang zu Ihrer Linken sehen. Folgen Sie dem Gang die Stufen hinauf und schauen Sie dabei nach rechts. Springen Sie auf den Sims, den Sie so entdecken können, und ziehen Sie hier an dem Hebel über Ihnen. Dadurch wird vor Ihnen eine Bodenluke geschlossen, von der aus Sie nun springend den Kriechgang darüber erreichen können. Klettern Sie hier hinauf und kriechen Sie hindurch bis zur anderen Seite. Klettern Sie dann hoch auf den nächsten Sims, und Sie können einen guten Ausblick auf die Palmenregion genießen. Zerschießen Sie nun mit Revolver und Laser-Sichtgerät den Felsblock, der Ihnen den Weg versperrt, dann hangeln Sie sich ganz nach links und um die Ecke herum, bis Sie sich dahinter auf einen weiteren Vorsprung herablassen können.

Den Dachschlüssel benutzen

Hangeln Sie sich nun hinüber in die Gegend mit den Dächern und, dort angekommen, schaffen Sie den Granaten werfenden Wächter aus dem Weg, der dort wartet. Ist das erledigt, benutzen Sie den Dachschlüssel an der vor Ihnen liegenden Tür und gehen Sie hindurch. Schließlich finden Sie sich hoch über der Straße wieder und müssen hier mit einem Anlaufsprung den gegenüberliegenden Sims zu fassen kriegen. Haben Sie sich festgekrallt, hangeln Sie sich nach links und ziehen sich hoch, sobald das geht. Hinter der nächsten Ecke müssen Sie durch das Wandloch mit Ihrem Revolver einen weißen Schalter am hinteren Ende des Raumes treffen. Erledigen Sie dabei den unfreundlichen Wächter mit den Granaten, der hier wartet, am besten gleich mit.

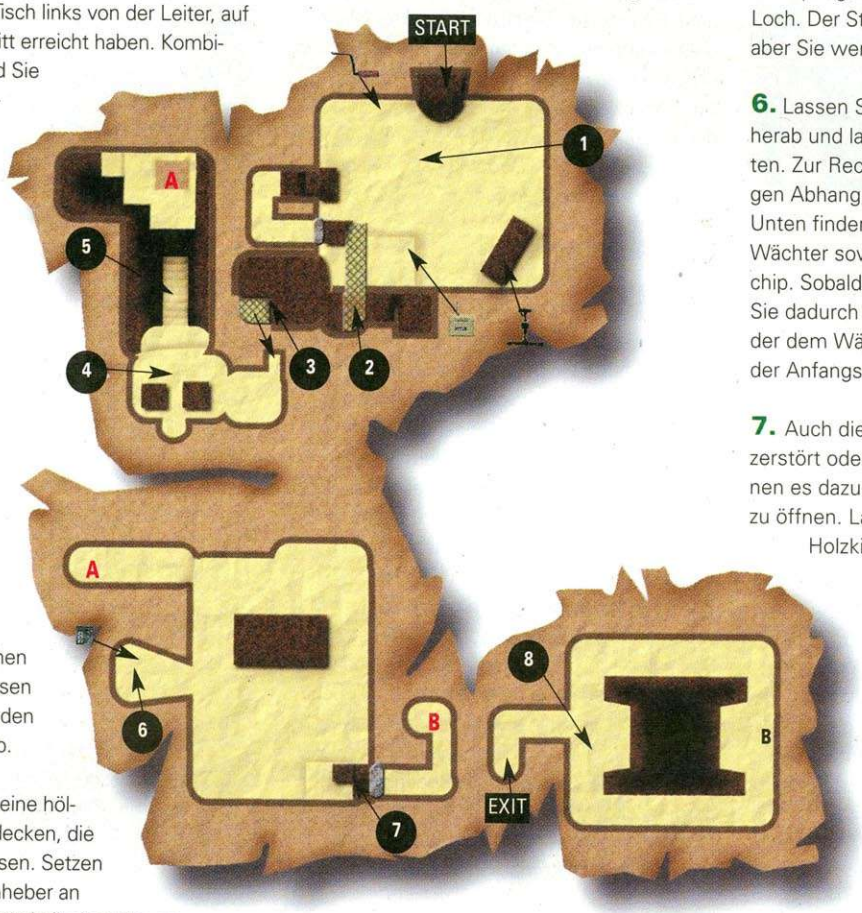
Zum Straßenbasar kommen

Sobald Sie sicher sind, dass Sie den weißen Schalter getroffen haben, lassen Sie sich wieder hinunter auf den Boden und kehren zu Ihrem Motorrad zurück. Wenn Sie nun um die Ecke fahren, werden Sie zwei Abschnitte mit Treppenstufen entdecken, die Sie hinauf müssen, um den nächsten Level zu erreichen. Dazu rasen Sie mit Vollgas die rechten Stufen hinauf, halten Ihr Vehikel geradeaus und aktivieren den Nitro-Zusatzschub. Bei gutem Timing sollten Sie nun in einen neuen Abschnitt fliegen. Falls es jedoch nicht klappt, müssen Sie es einfach mehrmals versuchen. Im nächsten Abschnitt angelangt, stellen Sie das Motorrad ab und klettern die Wand hinauf bis zum Straßenbasar-Abschnitt.



DER STRASSENBASAR

1. Gehen Sie zu dem verletzten Soldaten auf der Rampe in der Ecke, und er wird Ihnen schließlich den Minenzünder überlassen. Danach sichern Sie sich das Wagenheberteil, das hinter dem Auto liegt, und anschließend den Handgriff auf dem Tisch links von der Leiter, auf der Sie den Abschnitt erreicht haben. Kombinieren Sie beide und Sie erhalten einen funktionierenden Wagenheber. Nun drücken Sie den roten Knopf am Rande des Abhangs, um dort die Tür zu öffnen.



2. Klettern Sie jetzt die Leiter hinauf und hangeln Sie sich oben weiter bis zum Sims auf der rechten Seite, wo Sie sich in den Kriechgang rechts hinauf ziehen. Kriechen Sie hindurch und lassen Sie sich am Ende in den Raum darunter hinab.

3. Hier werden Sie eine hölzerne Dachluke entdecken, die Sie aufbrechen müssen. Setzen Sie dazu den Wagenheber an dem kleinen Sims unterhalb der Luke an, und Lara wird damit hebeln, bis dieser die Luke aufknackt. Klettern Sie nun durch die Luke und hinauf aufs Dach.

4. Hier oben finden Sie auch den Grund für das laute Getöse, das Sie schon eine Weile gehört haben – die Ursache ist ein riesiges Blitzgewitter. Als erstes müssen Sie nun die Blitzregion umrunden bis auf die Rückseite, wo Sie drei hölzerne Kisten finden werden. Ignorieren Sie die erste und schieben Sie diejenige direkt hinter der Blitzregion so weit nach hinten, wie es geht. Ist die Kiste aus dem Weg, schieben Sie die mit der Metallplatte oben bis unter die Blitzregion. Dadurch treffen die Blitze nun eine nahegelegene Brücke.

5. Gehen Sie in Richtung Brücke und springen Sie mit Anlauf zu der Kletterwand gegenüber, an der Sie sich festklammern. Klettern Sie nun so weit Sie können und lassen Sie sich schließlich in die Sicherheit des nächsten Vorsprungs fallen. Klettern Sie hier weiter hinauf und springen Sie dann in das dort befindliche Loch. Der Sturz sieht weit und gefährlich aus, aber Sie werden sicher landen.

6. Lassen Sie sich in den nächsten Raum herab und laufen Sie dort die Rampe nach unten. Zur Rechten sehen Sie bald einen sandigen Abhang, den Sie weiter hinunter müssen. Unten finden Sie schließlich einen kopflosen Wächter sowie den Minen-Positions-Datenchip. Sobald Sie Letzteren aufheben, befreien Sie dadurch einen sehr gefährlichen Wächter, der dem Wächter des Semerkhet aus einem der Anfangslevel ähnelt.

7. Auch dieses Wächter-Ungetüm kann nicht zerstört oder getötet werden, aber Sie können es dazu bringen, Ihnen den Levelausgang zu öffnen. Laufen Sie in die Ecke mit dem Holzkistenstapel, worauf die Kameraoptik in die Vogelperspektive wechselt. Stellen Sie sich direkt vor die Kisten und beobachten Sie, wie der Wächter auf Sie zustürmt. Hat er Sie fast erreicht, springen Sie mit einer Rückwärtsrolle über ihn hinweg, und lassen ihn in den Kistenstapel krachen. Hinter dem so entstandenen Kleinholz befindet sich der gesuchte Durchgang.

8. Laufen Sie hindurch und hinauf zu dem Balkon, von dem aus Sie den vorigen Raum überblicken können. Schalten Sie hier den Wächter aus, der Sie von links angreift, und verlassen Sie dann den Level durch die nahegelegene Tür. Dahinter rutschen Sie schließlich zum Graben-Level zurück.

ZUR ZITADELLE KOMMEN

Rückkehr zu den Gräben

Nun müssen Sie ein ordentliches Wegstück hinter sich bringen, um zum Straßenbasar zu gelangen. Laufen Sie von da, wo Sie angekommen sind, weiter geradeaus, und Sie erreichen bald bereits vertrautes Gebiet. Bewegen Sie sich vorwärts bis zu den zwei Stufenabschnitten und laufen Sie diesmal die linken Stufen hinauf. Die rechte Treppe hatte Ihnen vorher schon als Motorrad-Sprungschanze gedient. Wenn Sie also links weitergehen, sehen Sie schließlich zur Rechten einen Sandhaufen. Nutzen Sie den daraus hervorragenden Block als Absprungstelle, um den höher gelegenen Vorsprung erreichen zu können, und ziehen Sie sich dort hinauf. Dann klettern Sie die Leiter hinauf bis zum Straßenbasar.

Rückkehr zum Straßenbasar

Sie gelangen schließlich wieder in den Raum mit dem sterbenden Soldaten, der Ihnen den Minenzünder überlassen hat. Diesmal hat sich allerdings die Tür geradeaus geöffnet, durch die Sie weitergehen. Die nächste Tür, auf die Sie stoßen, müssen Sie auftreten. Erledigen Sie den Wächter in der anschließenden Region und laufen Sie dann weiter zu den roten Absperrungen in der Ecke, um dahinter wieder in den Graben-Abschnitt zu gelangen.

Rückkehr zu den Gräben

Kombinieren Sie nun den Minenzünder mit den Zündcodes und benutzen Sie das entstandene Gerät, um alle Minen in der Region explodieren zu lassen. Nun können Sie auch über die rote Absperrung hüpfen. Drücken Sie dahinter den roten Schalter, um eine nahegelegene Tür zu öffnen, laufen Sie hindurch und nehmen Sie das Motorrad wieder in Besitz. Steigen Sie auf, fahren Sie zurück durch die Tür und dann die Rampe hoch, um zurück zum Zitadellentor zu gelangen.

Rückkehr zum Zitadellentor

Aktivieren Sie den Nitro-Zusatzschub, um durch die Absperrung zu brechen und über das anschließende Minenfeld zu fliegen. Weiter geht es geradeaus und dann rechts hinunter in den Tunnel. Fahren Sie über das Krokodil und immer weiter geradeaus. Als nächstes müssen Sie an einem feuerspuckenden Monster vorbei, und es ist bestimmt nicht schlecht, auch dazu den Nitro-Zusatzschub einzuschalten. Hinter der nächsten Ecke treffen Sie dann den ersten Soldaten wieder, der sich heldenhaft des Feuermonsters annimmt. Danach finden Sie sich in der Zitadelle wieder.

DIE ZITADELLE

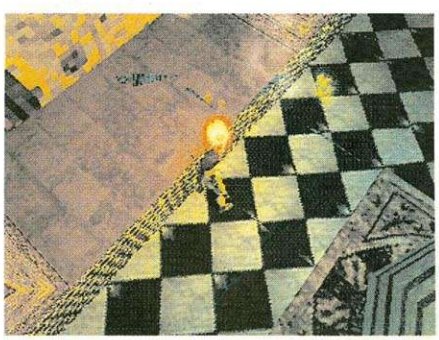


Das Seil in Brand stecken

Wenn Sie vorwärts laufen, finden Sie bald Jean. Lara wird ihn befreien, während Von Croy eine Demonstration seiner Macht liefert. Nach der Cut-Sequenz bewegen Sie Lara durch die Öffnung zur Linken und immer weiter, bis Sie auf einige rote Stufen stoßen. Am Kopf der Treppe finden Sie auf der rechten Seite einen Hebel, den Sie ziehen, wodurch im ersten Raum eine Tür geöffnet wird. Bevor Sie sich jedoch dorthin begeben, sammeln Sie zuerst die Fackel in der westlichen Nische des Hebelraumes ein. Entzünden Sie die Fackel und gehen sie damit in den Raum mit dem Seil an der Decke. Warten Sie, bis die Kameraoptik in die Vogelperspektive wechselt, um besser Maß zu nehmen, dann stellen Sie sich direkt unter das Seil, springen hoch und entzünden es mit der Fackel. Dadurch wird im nächsten Raum eine Bodenluke geöffnet.

Die Bodenluke hinab

Lassen Sie sich durch die Luke fallen und sie werden unten eine kleine Öffnung finden. Laufen Sie den anschließenden Tunnel entlang und genießen Sie, nach der nun folgenden Cut-Szene mit dem Wächter, die Aussicht über ein riesiges Wasserbassin. Springen Sie hinüber zu dem erleuchteten Bogengang links, drehen Sie sich



dann um, lassen Sie sich fallen, und klammern Sie sich sofort wieder am Rand fest. Lassen Sie sich noch ein Stück fallen, und packen Sie gleich in der nächsten Rille wieder zu. An dieser müssen Sie sich entlanghangeln, so weit es geht. Dann lassen Sie sich noch weiter fallen, greifen nach der nächsten Rille in der Wand und hangeln diese entlang, bis Sie sich in einen Gang hochziehen können. Lassen Sie sich auf der anderen Seite des Kriechgangs ins Wasser gleiten und klettern Sie von dort aus weiter in den nächsten niedrigen Tunnel.

Der nächste Hebel

Lassen Sie sich auf der anderen Seite des Gangs vorsichtig hinab und halten Sie sich am Rand fest. Lassen Sie sich nun auf die schräge Plattform unter Ihnen fallen und vollführen Sie sofort einen Rückwärtssalto auf die nächste Plattform. Von dort aus springen Sie sofort wieder vorwärts und greifen nach dem Sims gegenüber. Ziehen Sie sich hoch, drehen Sie sich um und springen Sie mit Anlauf zum Sims gegenüber, an dem Sie sich festklammern und hochziehen. Erledigen Sie nun den Wächter, der Sie hier unter Beschuss nimmt, laufen Sie danach die lange Treppe hoch und weiter über die Steinrampe links. Oben schalten Sie einen weiteren Wächter aus und aktivieren anschließend den Hebel. Daraufhin stürmt der nächste Wächter herein, den Sie in seine Schranken verweisen, bevor Sie sich durch das Bodenloch neben dem Schalter in den darunterliegenden Raum hinablassen, um von dort den Stufen weiter hinunter bis zum Kompassraum zu folgen.

Der Kompassraum

Das Rätsel, das Sie hier erwartet, ist nicht allzu schwer. Sie müssen lediglich die passenden Richtungs-Sockel auf die entsprechenden Bodenmarkierungen im Kompassraum schieben. Schauen Sie zur Orientierung auf Ihren eigenen Kompass und suchen Sie zuerst die nördliche Bodenmarkierung. Sehen Sie sich nun die Richtungs-Sockel an und wählen Sie den mit dem weißen N darauf. Schieben Sie ihn auf die Markierung. Haben Sie das erledigt, können Sie nun die anderen Sockel auf ihren jeweiligen Platz verschieben. Sind alle Sockel in Position, öffnet sich im Westen eine Tür.

Die Tür im Westen

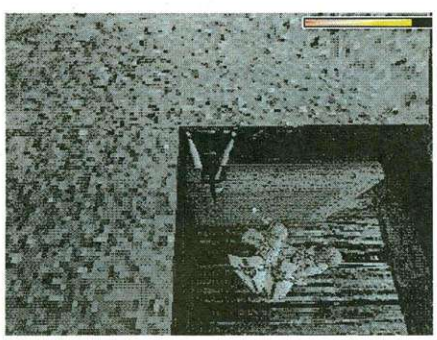
Gehen Sie durch die Tür und folgen Sie dem anschließenden Gang, bis Sie zu einer Stufe



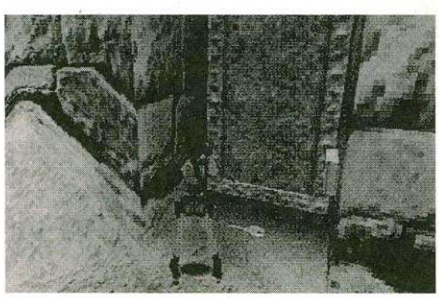
kommen, auf die Sie klettern können. Oben lassen Sie sich durch das Bodenloch ins Wasser gleiten. Tauchen Sie hinunter in den Tunnel, bis Sie einen Unterwasserraum erreichen. Betätigen Sie hier schnell den Schalter an der Decke und tauchen Sie zurück, um am Luftloch Atem zu holen. Tauchen Sie dann wieder hinab und nehmen Sie den tiefsten Tunnel, durch den Sie schließlich wieder trockenen Boden erreichen. Wenn Sie nun dem anschließenden Gang folgen, erreichen Sie wieder den Kompassraum.

Die Tür im Osten

Laufen Sie nun durch die Tür im Osten und erledigen Sie die zwei Wächter, die Sie sofort unter Feuer nehmen, sobald Sie den nächsten Raum betreten. Danach aktivieren Sie in Ruhe den Hebel hier, wodurch im vorigen Raum der Wasserspiegel abgesenkt wird. Kehren Sie nun zurück zum Wasserbassin und schwimmen Sie von dort weiter zum Raum mit dem großen Rohr aus der letzten Cut-Szene. Nun können Sie hier in den Tunnel hinaufklettern und dort den Hebel betätigen. Ist das geschehen, schwimmen Sie zurück und überzeugen Sie sich, dass jetzt noch mehr Wasser abgelassen wurde. Nun können Sie hier mit dem Flaschenzug eine nahegelegene Tür öffnen. Schalten Sie dort den Wächter aus und gehen Sie durch die Tür.



ZUM SPHINX KOMPLEX FINDEN



Gehen Sie durch die Tür und halten Sie Ausschau nach einem Kriechgang an der linksseitigen Wand. Durchqueren Sie diesen und lassen Sie sich auf der anderen Seite fallen. Hier werden Sie von zwei Rittern bedrängt, die, genau wie der Wächter des Semerkhet, nicht getötet werden können. Setzen Sie die beiden ein, um die Regale abzureißen, die den Ausgang verstellen. Klettern Sie dazu auf das Holzgerüst und



warten Sie, bis die zwei Ritter heran sind. Sobald sie zuschlagen wollen, springen Sie über die beiden hinweg. Mit etwas Glück zerschmettern sie statt Ihnen die Holzlatten, so dass Sie nun schnell durch das Loch dahinter klettern können und weiter hinab zum Sphinx Komplex.

DER SPHINX KOMPLEX

Die ersten zwei Türen öffnen

Laufen Sie den Sandpfad hinab und servieren Sie die zwei Ihnen begegnenden Wächter ab. Bemächtigen Sie sich anschließend des Schlüssels, den einer von beiden fallen lässt, und öffnen Sie damit das Schloss. Gehen Sie durch die geöffnete Tür und entledigen Sie sich in der Gegend dahinter der nächsten zwei Wächter. Suchen Sie nun zwei Hebel auf der rechten Seite, springen Sie hoch und ziehen Sie beide, worauf sich in der hinteren rechten Ecke eine Tür öffnet.

Gefährliche Sprünge

Wenn Sie nun diese Tür durchqueren, sollten Sie Ihren Revolver bereithalten, denn dahinter lauert ein roter Wächter auf Sie. Ist er beiseite geschafft, überqueren Sie das große Loch im Boden zur Rechten. Rutschen Sie hinunter auf die flachen Vorsprünge rechts von der Bodenöffnung und machen Sie dann einen Anlaufsprung zum Sims gegenüber. Nun können Sie eine sandige Ecke auf der anderen Seite des Weges erkennen. Springen Sie von der Ecke Ihrer Plattform ab, klammern Sie sich gegenüber fest und ziehen Sie sich hoch. Ignorieren Sie fürs Erste das verschlossene Garagentor und schauen Sie stattdessen hinunter ins nächste große Bodenloch. Springen Sie hier hinüber auf den Vorsprung in der Ecke. Drehen Sie sich hier nach links und springen Sie weiter zum nächsten Vorsprung in der gegenüberliegenden Ecke.

Das geheime Tor

Sind Sie sicher über das zweite Loch hinweg, springen Sie hoch und öffnen Sie oben die Tür des vor Ihnen liegenden Gebäudes. Es mag so aussehen, als führe hier kein anderer Weg wieder hinaus, aber wenn Sie genau hinschauen, können Sie die Ecken eines Gitters hinter den grauen Regalen erkennen. Ziehen Sie die Regale aus dem Weg und zerschießen Sie mit Laser-Sichtgerät und Revolver das Gitter. Kriechen Sie durch die Öffnung in den nächsten Raum und drücken Sie dort den Knopf, um das Garagentor von vorhin zu öffnen. Sobald es sich öffnet, kommen zwei Wächter herbei, um nachzusehen, was los ist. Setzen Sie sie mit dem Revolver außer Gefecht und zerschießen Sie anschließend die Kisten, um in den Trümmern eine Metallklinge zu finden. Sobald Sie diese haben, laufen Sie zurück und überqueren dann vorsichtig die beiden Bodenlöcher.

Der Grabstein

Haben Sie das zweite Loch sicher überquert, gehen Sie geradeaus weiter, bis ein Grabstein Ihre Aufmerksamkeit weckt. Gehen Sie dorthin, um eine kurze Cut-Szene zu starten, und laufen Sie dann weiter zum nächsten großen Loch im Boden. Springen Sie am Rand hinunter bis auf den Absatz in der Ecke, dann mit Anlauf weiter zum Absatz gegenüber, und schließlich erneut mit Anlauf zum nächsten Vorsprung auf der anderen Seite. Sobald Sie angekommen sind, werden Sie von zwei roten Wächtern attackiert, die Sie mit Ihrem Revolver ausschalten, bevor Sie weiter nach oben klettern. Zerschießen Sie oben die Kiste in der hinteren Ecke, um an einen Holzstiel zu kommen, den Sie mit der gefundenen Metallklinge kombinieren, um eine funktionierende Schaufel zu erhalten. Mit dieser kehren Sie zum Grabstein zurück und beginnen, ein Loch zu schaufeln. Lassen Sie sich in dieses hineinfallen, um unter die Sphinx zu gelangen.

UNTER DER SPHINX



Die Wächter einfangen

Laufen Sie den langen Tunnel hinab, bis Sie auf zwei Wächterstatuen stoßen. Wecken Sie zuerst eine auf, indem Sie in ihre Nähe gehen, und locken Sie sie dann in einen der zwei Seitenräume nahe Ihres Eingangs. Kaum hat die Statue den Raum hinter Ihnen betreten, springen Sie darüber hinweg, rennen schnell hinaus und betätigen draußen den Schalter, um die Tür zu schließen und Ihren Gegner einzusperren. Sichern Sie nun das Spiel, wecken Sie die zweite Statue und wiederholen Sie die obige Aktion.

Die Knöpfe aus Stein

Stecken Sie den Papierschnipsel ein, den Sie links neben den schriftverzierten Steinen an der hinteren Wand finden. Eigentlich brauchen Sie ihn nicht, aber sammeln Sie ihn trotzdem ein. Nun können Sie sich daran machen, ein paar Türen zu öffnen. Stellen Sie sich vor die Steinknöpfe und drücken Sie zuerst den rechten, danach den linken und schließlich den mittleren. Schon öffnet sich das Tor in Richtung Westen.

Das erste westliche Tor

Hier müssen Sie erneut zwei große Bodenlöcher überwinden, also speichern Sie besser vorher. Springen Sie anschließend von ganz rechts aus über das erste Loch; das zweite von ganz links. Haben Sie wieder sicheren Boden unter den Füßen, werden Sie einen Raum mit einem verschlossenen Tor am anderen Ende und vier Öffnungen in der Decke finden. In jeder dieser Öffnungen können Sie ein Wort aus drei Buchstaben lesen, das mit den Beschriftungen der Steine von vorhin übereinstimmt und jeweils eine andere Levelregion öffnet. Laufen Sie nun erst einmal zu den Steinknöpfen zurück und drücken Sie diese jetzt in folgender Reihenfolge: Rechts, Mitte, Links. Dadurch öffnet sich das zweite Tor in Richtung Westen.

Das zweite westliche Tor

Holen Sie zuerst die Fledermäuse vom Himmel, dann springen Sie über die Schlucht. Suchen Sie auf der anderen Seite im Süden den Kriechgang und krabbeln Sie hinein. An der ersten Kreuzung wenden Sie sich nach links, an der nächsten nach rechts. Wenn Sie sich nach einigen Metern erneut nach links wenden, können Sie den Schalter aktivieren, den Sie hier vorfinden. Kriechen Sie nun zurück in den Hauptraum und nehmen Sie nun den Kriechgang direkt vor Ihnen. An der ersten Kreuzung halten Sie sich hier links, ignorieren die Abzweigung rechts und biegen dann erneut links ab. Hier finden Sie den ersten von vier Schlüsseln, die Sie brauchen, den Stein des Maat. Im Hauptraum zurück, finden Sie im dritten Kriechgang noch ein Munitionsversteck. Schließlich kehren Sie zu den Steinknöpfen zurück und drücken Mitte, Rechts und Links, um das dritte Tor im Westen zu öffnen.

Das dritte westliche Tor

Nachdem Sie hinter dieser Tür beide Gruben übersprungen und die Krokodile erledigt haben, begeben Sie sich in den wassergefüllten Raum. Hier müssen Sie die vier Schalter in den Wandlöchern aktivieren, um das Gitter im Zentrum des Raumes zu öffnen. Dort können Sie anschließend den zweiten Schlüssel, den Stein des Khepri, an sich nehmen und danach den Hebel an der westlichen Wand ziehen. Gehen Sie noch einmal zu den Steinknöpfen zurück und drücken Sie Links, Mitte und Rechts, damit sich nun auch das Tor im Osten öffnet.



UNTER DER SPHINX (FORTSETZUNG)

Das erste östliche Tor

Springen Sie über die Grube vor Ihnen, um einen Raum mit neun Schaltern zu erreichen. Drücken Sie hier den rechten Schalter an der Nordseite, dann den rechten an der Ostseite, und sie erhalten Schlüssel Nummer drei, den Stein des Ke. Laufen Sie nun wieder zurück zu den Steinknöpfen und drücken Sie Mitte, Rechts und Links.

Das zweite östliche Tor

Springen Sie über die Grube und lassen Sie sich in das Wasserloch dahinter hinab. Tauchen Sie nach unten und nach links, dann weiter in östlicher Richtung bis zum nächsten Luftloch. Steigen Sie hier aus dem Wasser und aktivieren Sie den Schalter. Tauchen Sie zurück zum Eingangsraum, um dort Luft zu holen, dann tauchen Sie wieder hinab und halten sich diesmal südlich, dann rechts und nach oben, um hier einen zweiten Schalter zu betätigen. Tauchen Sie nun noch einmal ab, nehmen den ersten Tunnel links (Osten), biegen dann zweimal nach rechts ab, und erreichen so schließlich einen dritten Schalter, den Sie gleichfalls aktivieren. Springen Sie nun wieder ins Wasser und tauchen diesmal nach Norden. Nach einer längeren Strecke geradeaus, wenden Sie sich bei erster Gelegenheit nach rechts und können schließlich den nächsten Schalter drücken. Für den letzten Schalter tauchen Sie nun an der ersten Kreuzung weiter nach unten und am Ende wieder hinauf, um Luft zu schnappen. Sind Ihre Lungen gefüllt, tauchen Sie in Richtung Osten, bis Sie wieder nach oben kommen und nehmen Sie hier, neben dem letzten Schalter (den Sie drücken), den vierten Schlüssel, den Stein des Atum, an sich.

Die Schlüssel benutzen

Tauchen Sie nun den ganzen Weg wieder zurück, speichern Sie dann ab und kehren Sie zu den Steinknöpfen zurück. Laufen Sie hier durch das erste Tor, das Sie im Westen geöffnet hatten und springen Sie über den Abgrund. Platzieren Sie hier die vier Schlüssel in den entsprechenden Wandnischen und gehen Sie dann durch das dadurch geöffnete Tor. Hangeln Sie sich hier an der Decke über die Grube, und schnappen Sie sich im folgenden Raum schnell alle vier Statuen, bevor die messerbewehrte Decke sich senkt. Hangeln Sie sich anschließend an der nächsten Decke aus dem Level.

DIE PYRAMIDE VON MENKAURE

Der Wachschlüssel

Öffnen Sie die Dachluke und klettern Sie hinaus. Erledigen Sie den angreifenden Riesenskorpion und laufen Sie dann weiter nach rechts. Springen Sie über den Abgrund und wenden Sie sich nach rechts, um einen weiteren Abgrund zu überspringen und so die Basis der Pyramide zu erreichen. Besiegen Sie auch hier den Skorpion und laufen Sie anschließend nach Osten bis zum nächsten großen Loch im Boden. Speichern Sie nun ab, denn der nächste Sprung hat es in sich. Drehen Sie sich mit dem Gesicht nach Süden und springen Sie mit Anlauf zum Sims auf der gegenüberliegenden Seite, wo Sie sich festklammern. Ziehen Sie sich hinauf und, sobald Sie anzurutschen beginnen, drücken Sie die Sprungtaste. Von dem Vorsprung, auf dem Sie landen, können Sie nun den nächsten Abschnitt erreichen. Öffnen Sie die Tür auf Ihrer rechten Seite und schauen Sie zu, wie ein Wächter von einem Skorpion attackiert wird. Wenn Sie hier schnell sind und die Wache retten, gibt sie Ihnen dankbar einen Schlüssel zu einem geheimen Munitionsversteck, an dem Sie später vorbeikommen. Ob Sie ihn aber retten oder nicht, seinen Wachschlüssel erhalten Sie in jedem Fall, und diesen brauchen sie bald. Verlassen Sie den Raum und kehren Sie zum Abgrund zurück, den Sie, an der Kante des Blocks auf der rechten Seite hangelnd, sicher überqueren können.

Die Pyramide betreten

Springen Sie auf die erhöhte Stufe und erklimmen Sie von hier aus die Pyramide, wobei Sie die etwas blasseren Vorsprünge für Ihr Fortkommen nutzen. Nach jedem Sprung sollten Sie abspeichern, nur für den Fall, dass Sie einen Vorsprung nicht erreichen und in den Abgrund rutschen. Schließlich gelangen Sie oben zu einer großen, rostigen Tür. Öffnen Sie diese mit dem Wachschlüssel und gehen Sie hindurch.

IN DER PYRAMIDE VON MENKAURE



Der goldene Stern

Laufen Sie den Weg hinunter und weichen Sie dabei den pendelnden Klingen aus. Haben Sie anschließend das Ende der Treppe erreicht, halten Sie Ausschau nach einem Stern auf der südlichen Wand. Schießen Sie auf ihn mit dem Laser-Sichtgerät, öffnet sich eine Luke in der Steinkugel des darunter liegenden Raumes öffnet sich, durch die Sie sich nun fallen lassen können. Hier angelangt, schwingen Sie sich über die erste Stachelgrube, nur um auf der anderen Seite zwei weitere Gruben rechts und links zu finden. Speichern Sie vor allen Seilsprüngen ab, besonders vor Sprüngen von Seil zu Seil wie hier, wenn Sie nun die rechte Stachelgrube überqueren. Dahinter laufen Sie nach oben und aktivieren hier den Schalter. Dadurch öffnet sich die Luke im Raum hinter der linken Stachelgrube, also schwingen Sie zurück und weiter nach links, wo Sie Ihren Granatwerfer zücken, um den metallenen Wächter im Raum zu erledigen. Ein paar Schüsse sind dazu schon nötig, aber als Belohnung können Sie sich den Schlüssel zum westlichen Schacht sichern. Kehren Sie nun den ganzen Weg bis zur grauen Kugel zurück und gehen Sie hier die Treppen wieder hinauf.

Ein neuer Weg

Suchen Sie nun nach einem neu geöffneten Weg und laufen Sie diesen entlang. Entzünden Sie eine Ihrer Fackeln und folgen Sie der nächsten Passage weiter. Sobald Sie metallische Geräusche hören, kriechen Sie besser, um den zwei Klingen auszuweichen, die durch den Tunnel zischen. Klettern Sie anschließend durch die Dachluke nach draußen und wenden sich dort nach links. Betätigen Sie den Hebel auf der linken Seite der Pyramide, um den Zugang an der Spitze der Pyramide hinter Ihnen zu öffnen. Drehen Sie sich nun um, bis Sie in der Ferne den Raum sehen können, in dem Sie den Wachschlüssel bekommen haben, und springen Sie dann über die blasseren, flacheren Absätze der Pyramide links von Ihnen bis zur Spitze hinauf. Oben angelangt, benutzen Sie die Leiter, um hineinzugelangen. Überspringen Sie hier die erste Stachelgrube, danach die zweite und dritte, wobei Sie sich aber vor den pendelnden Klingen in Acht nehmen müssen. Ziehen Sie am Ende an einem Griff und springen Sie anschließend vorsichtig wieder zurück. Hangeln Sie sich nun durch den Gang zu Ihrer Rechten, speichern Sie das Spiel, und laufen Sie dann weiter durch das offene Tor. Hier rutschen Sie unaufhaltsam auf eine Stachelgrube zu. Springen Sie erst im letzten Moment ab, um sie sicher zu überqueren, und lassen Sie sich am Ende der Rutschpartie in das Loch am Boden fallen, um den Level zu verlassen.

Rückkehr zum Sphinx Komplex

Klettern Sie aus dem Loch und bewegen Sie sich nach rechts. Überwinden Sie den nächsten Abgrund auf der linken Seite, indem Sie dort zum Absatz rechts hinüberspringen. Drehen Sie sich nun um und springen Sie zum Sims in der entfernten rechten Ecke des Abgrunds. Dort ziehen Sie sich hoch und können jetzt mit dem Wachschlüssel das große Tor öffnen.


NEULICH BEIM WELLENREITEN...
Ein Magazin von
COMPUTEC
MEDIA
Have fun, baby!
KREIIIISCH!
MEGA FUN
NINTENDO · SEGA
DM 5.90
02/2000
Gran Turismo 2 PS
Ausgefahren: Erreicht GT 2 die Klasse seines Vorgängers?
Resident Evil: Code Veronica DC
Horror pur: Aufregende Bilder zur HiRes-Version des Gruselspektakels
Insektenkiller für N64: Der Turok-Herausforderer im Megatest!
Armorines PROJECT S.W.A.R.M. N64
Komplett gelöst:
Alle 34 Levels von Tomb Raider IV auf 14 Seiten enthüllt
& tricks zum Sammeln
tipps
Armorines: Project S.W.A.R.M., Donkey Kong 64, Tomb Raider IV: The Last Revelation, Ace Combat 3, Der Morgen stirbt nie, Dino Crisis, FIFA 2000, Grand Theft Auto 2
! Jetzt noch rasanter !
! Jetzt noch fetter !
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories !
Mega Fun – das Megazin für mehr Konsolenspaß!

MASTABAS

Der Löwenkopf

Holen Sie sich hier den Topf mit Benzin aus der Garage links und kehren Sie dann zur linken Passage zurück. Öffnen Sie hier die linke Tür, treten Sie ein, öffnen Sie nun die Bodenluke und lassen Sie sich auf den darunter liegenden Weg fallen. An der ersten Gabelung halten Sie sich links, und Sie erreichen bald einen Raum mit drei steinernen Löwenköpfen. Mit dem Laser-Sichtgerät zerschießen Sie nun die Steine in den Löwenmäulern, worauf sich eine Tür öffnet und zwei Mumien freilässt. Entledigen Sie sich ihrer und nehmen Sie dann den Wasserschlauch sich, den Sie hier finden. Laufen Sie zurück durch die Tunnel und nehmen Sie diesmal den ersten links, wo Sie sich schließlich wieder zur Oberfläche hinaufziehen können. Wenden Sie sich nun nach rechts und springen Sie über die Schlucht. Zerschießen Sie die Bretter, die hier die Tür versperren, und gehen Sie hindurch. Lassen Sie sich nun durch die nächste Bodenluke gleiten, um einen weiteren Raum mit Löwenköpfen zu finden. Hinter der Tür auf der Rückseite des Raumes entdecken Sie diesmal einen Sandsack. Kehren Sie nun in den Gang zurück und halten Sie sich rechts, bis Sie wieder aus der Luke klettern können. Öffnen Sie die nächste Tür, springen Sie dahinter über den rechten Abgrund und dann weiter zu dem Landfleck dahinter. Die nächste Bodenluke führt Sie anschließend zum dritten Raum mit Löwenköpfen. Haben Sie die Tür an der Rückseite mit der bewährten Methode geöffnet, betreten Sie den dahinterliegenden Raum.

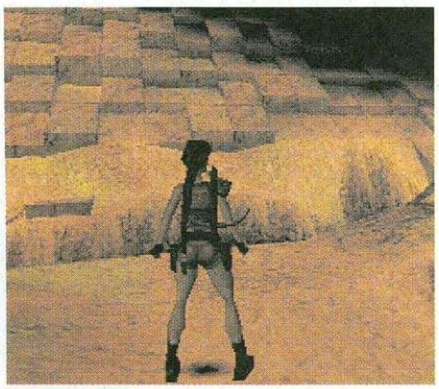
Der Stufenraum

Füllen Sie den Wasserschlauch mit Wasser aus dem Pool hinter den Stufen und benutzen Sie ihn anschließend an der Bodenplatte mit den drei geschwungenen Linien darunter. Benutzen Sie den Sandsack an der Platte mit dem roten Dreieck und den Benzintopf an der letzten Platte. Nun brauchen Sie eine Fackel, also laufen Sie den Weg zurück und an der Gabelung geradeaus, bis Sie schließlich eine finden. Entzünden Sie diese und setzen Sie damit das Benzin auf der mittleren Platte in Brand. Dadurch wird der Raum mit dem nördlichen Schachtschlüssel geöffnet. Sobald Sie ihn haben, öffnet sich im Stufenraum eine weitere Tür, durch die Sie Ihren Weg fortsetzen. Zerschießen Sie auch hier die Steine in den Löwenmäulern, während Sie die Stufen emporeilen. Schließlich können Sie wieder an die frische Luft klettern. Springen Sie hier zur linken Seite des Abgrunds und drehen Sie sich nach Süden. Machen Sie nun einen gewaltigen Anlaufsprung und halten Sie sich am gegenüberliegenden Sims fest. Lassen Sie sich durch die nächste Bodenluke hinab und durchqueren Sie den folgenden Tunnel bis zur anderen Seite. Gehen Sie nun durch die Tür gegenüber und lassen Sie sich durch die nächste Bodenluke fallen, worauf Sie sich links halten und im nächsten Raum mit Löwenköpfen erneut die Steine in den Mäulern zerschießen.

Der Affenraum

Nun stehen Sie drei Affenstatuen in bekannten Haltungen gegenüber: „Nichts hören", „nichts sehen" und „nichts sagen". Sie brauchen bloß den Hebel vor der „nichts sagen"-Statue zu ziehen, und ein lebendiger Affe lässt sich zu Ihnen herab und öffnet den Ausgang für Sie. Erledigen Sie die dahinter lauernden Mumien und sichern Sie sich den südlichen Schachtschlüssel. Kehren Sie anschließend in den Affenraum zurück.

DIE GROSSE PYRAMIDE



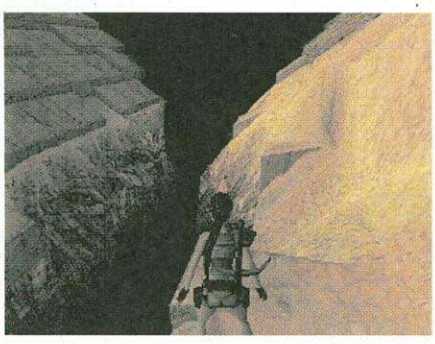
Klettern Sie nun an der Decke des Raumes wieder hinaus und springen Sie oben an der linken Seite über den Abgrund. Durchqueren Sie die nächsten beiden Räume, bis Sie schließlich vor der großen Pyramide wieder ganz nach draußen kommen. Um auf die Pyramide zu gelangen, nutzen Sie den Vorsprung in der Ecke des Abgrunds links und machen Sie einen Anlaufsprung dorthin. Sobald Sie nun nach links abrutschen, springen Sie und krallen sich am Felsblock gegenüber fest. Wenn Sie nun von hier aus die große Pyramide erklettern, sollten Sie wieder vor jedem Sprung speichern, weil der Abgrund unter Ihnen schon wartet. Springen Sie über die blassen, flachen Absätze nach oben. Einige davon bringen Sie weiter nach oben, auf andere Absätze müssen Sie auch wieder ein Stück hinunterzuspringen. Folgen Sie trotzdem dem Weg und weichen Sie dabei herabrollenden Steinen und fliegenden Käfern aus, bzw. holen Sie letztere mit Waffengewalt vom Himmel. Es ist wirklich ein langwieriger Aufstieg, doch schließlich werden Sie eine ausgedehnte Rampe hinunterrutschen und sich danach in der großen Pyramide wiederfinden.

KUFUS KÖNIGINNEN PYRAMIDE

Gehen Sie geradeaus und erledigen Sie die Skorpione. Suchen Sie unterwegs hinter den zwei Türen nach Munition, und falls Sie vorhin vom Soldaten den Schlüssel zum Munitionsversteck bekommen haben, können Sie Ihre Patronenreserve ordentlich auffüllen. Überqueren Sie den nächsten Abgrund, indem Sie sich auf den hellen Block links stellen und von dort zu dem dunklen Block gegenüber springen, dann weiter zu dem Landfleck dahinter. Beseitigen Sie hier den Skorpion und drehen Sie sich dann nach Osten. Vollführen Sie einen Anlaufsprung über den nächsten Abgrund und krallen Sie sich auf der anderen Seite fest. Nun drehen Sie sich nach Süden und springen hinüber zur Plattform vor Ihnen. Klettern Sie hoch und drehen Sie sich zur nördlichen Plattform. Der nächste Anlaufsprung bringt Sie auf den Absatz gegenüber, von wo aus Sie springend den Block im Nordwesten erreichen können. Von hier aus springen Sie erneut über den Abgrund und klettern auf der anderen Seite nach oben. Ein weiterer Sprung nach rechts bringt Sie zu einem Skorpion, der daran nicht lange Freude hat, und wenn Sie anschließend dem Weg folgen, stecken Sie bald in einer vermeintlichen Sackgasse. In Wahrheit fungiert der verschiebbare Block, den Sie hier sehen, als geheimer Schalter. Bewegen Sie ihn, und links öffnet sich eine Tür, durch die Sie sich in die Pyramide hinab lassen können.

Das Labyrinth

Nun betreten Sie ein Labyrinth mit vielen Löchern in den Wänden. Darin finden Sie entweder eine Menge nützlicher Dinge, z.B. Medi-Packs, oder aber etwas Bösartiges. Ob Sie die Löcher durchsuchen, ist natürlich Ihr eigenes Risiko. Um aber durch das Labyrinth zu finden, müssen Sie an jeder Kreuzung, auf die Sie stoßen, nach Westen weitergehen und an jeder Ecke unterwegs links abbiegen. Am Ende des Labyrinths wartet als Belohnung der letzte Schachtschlüssel auf Sie. Zerstören Sie den dort wartenden Metallwächter, nehmen Sie den Schlüssel an sich und verlassen das Labyrinth auf demselben Weg, wie Sie es betreten haben. Springen Sie danach wieder über den Abgrund und gehen Sie weiter nach links. Ein Anlaufsprung bringt Sie bis auf den nächsten Vorsprung, von wo aus Sie nun hüpfend und springend auf die bekannte Weise die Pyramide erklettern. Oben angelangt, können Sie den Eingang mit dem Wachschlüssel öffnen.



PlayStation Games: der komplette Check durch's Game Universe.
Mit News, Tipps, Special Rankings und 'ner
Menge Background zu deiner PlayStation-Konsole.

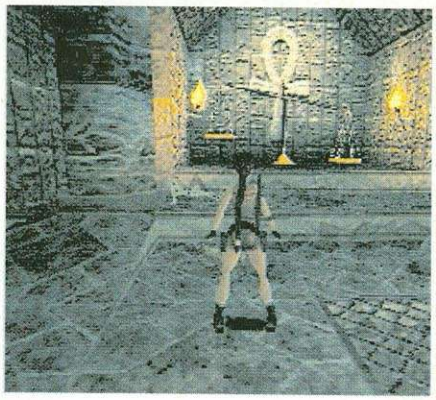
Ab 16.2. für 5,99 DM neu am Kiosk.

Wissen ist Macht.



IN DER GROSSEN PYRAMIDE

Springen Sie über den ersten Abgrund, nehmen Sie dann den rechten Weg und folgen Sie ihm nach unten. Schließlich erreichen Sie einen Korridor, in dem sich riesige Steinblöcke vor und zurück schieben. Sichern Sie vor der Durchquerung Ihr Spiel und achten Sie beim Sprint auf Ihr Timing. Im Raum dahinter finden Sie eine Fackel, die Sie entzünden. Mit dieser stecken Sie nun alle anderen Fackeln im Raum an, um im Licht einen weiteren schmalen Gang zu entdecken. Betätigen Sie an dessen Ende den Hebel und kehren Sie dann ganz zurück bis in die Haupthalle. Nehmen Sie nun die Rampe bis zum blau erleuchteten Raum und benutzen Sie hier die vier Schachtschlüssel, um die Bodenluke im blauen Lichtschein zu öffnen. Drücken Sie nun den Schalter an der Nordwand des Raumes und laufen Sie anschließend wieder zurück durch den Korridor mit den beweglichen Steinblöcken. Der Raum dahinter liegt nun in Trümmern, wodurch Sie jetzt einen weiteren Gang entdecken können. Gehen Sie dort hinein und drücken Sie drinnen den Schalter, bevor Sie den Raum mit der Rampe verlassen und zurück zur Eingangspassage laufen. Absolvieren Sie hier wieder die drei Sprünge und betreten Sie den neu geöffneten Gang. Nun lassen Sie sich in den hellen Schacht hinab in den Tempel des Horus.



DER TEMPEL DES HORUS (1)

In diesem vorletzten Level müssen Sie diverse Wasserrätsel lösen, in denen Sie mit Ihren beiden Wasserschläuchen die richtigen Litermengen abmessen müssen. Stimmt Ihr Ergebnis, öffnet sich jeweils die Tür zum nächsten Abschnitt. Liegen Sie falsch, wird stattdessen ein bösartiges Monster auf Sie losgelassen.

Ebene eins – 2 Liter benötigt

Füllen Sie den großen Wasserschlauch, in den fünf Liter passen. Nun kombinieren Sie ihn mit dem kleinen Wasserschlauch, der drei Liter fasst. Die übrigen zwei Liter im großen Schlauch legen Sie nun auf die Waage, und schon öffnet sich die nächste Tür.

Ebene zwei – 4 Liter benötigt

Füllen Sie den großen Wasserschlauch mit fünf Litern und kombinieren Sie ihn mit dem kleinen, wodurch im großen zwei Liter übrig bleiben. Leeren Sie nun den kleinen Wasserschlauch und kombinieren Sie ihn mit dem großen. Wenn Sie nun den großen noch einmal ganz füllen und mit dem kleinen kombinieren (in dem sich bereits zwei Liter befinden) bleiben im großen genau vier Liter übrig.

Ebene drei – 1 Liter benötigt

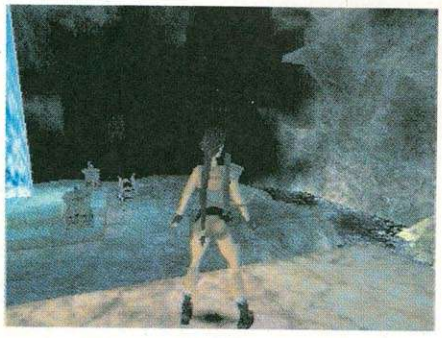
Füllen Sie diesmal den kleinen Wasserschlauch (drei Liter) und kombinieren ihn mit dem großen. Füllen Sie danach den kleinen erneut und kombinieren Sie ihn wieder mit dem großen. Nun befindet sich nur noch ein Liter im kleinen Schlauch, mit dem Sie weiter kommen. Folgen Sie nun dem Schacht und machen Sie sich bereit für den Endkampf.

DER TEMPEL DES HORUS (2)



1. Sobald Sie den Level betreten und die vier Statuen auf ihre Sockel gestellt haben, taucht Horus persönlich auf, und sein Amulett wird Ihnen aus der Hand gerissen. Springen Sie ins Wasser und tauchen Sie nach dem Amulett. Nehmen Sie es an sich und öffnen Sie das erste Tor.

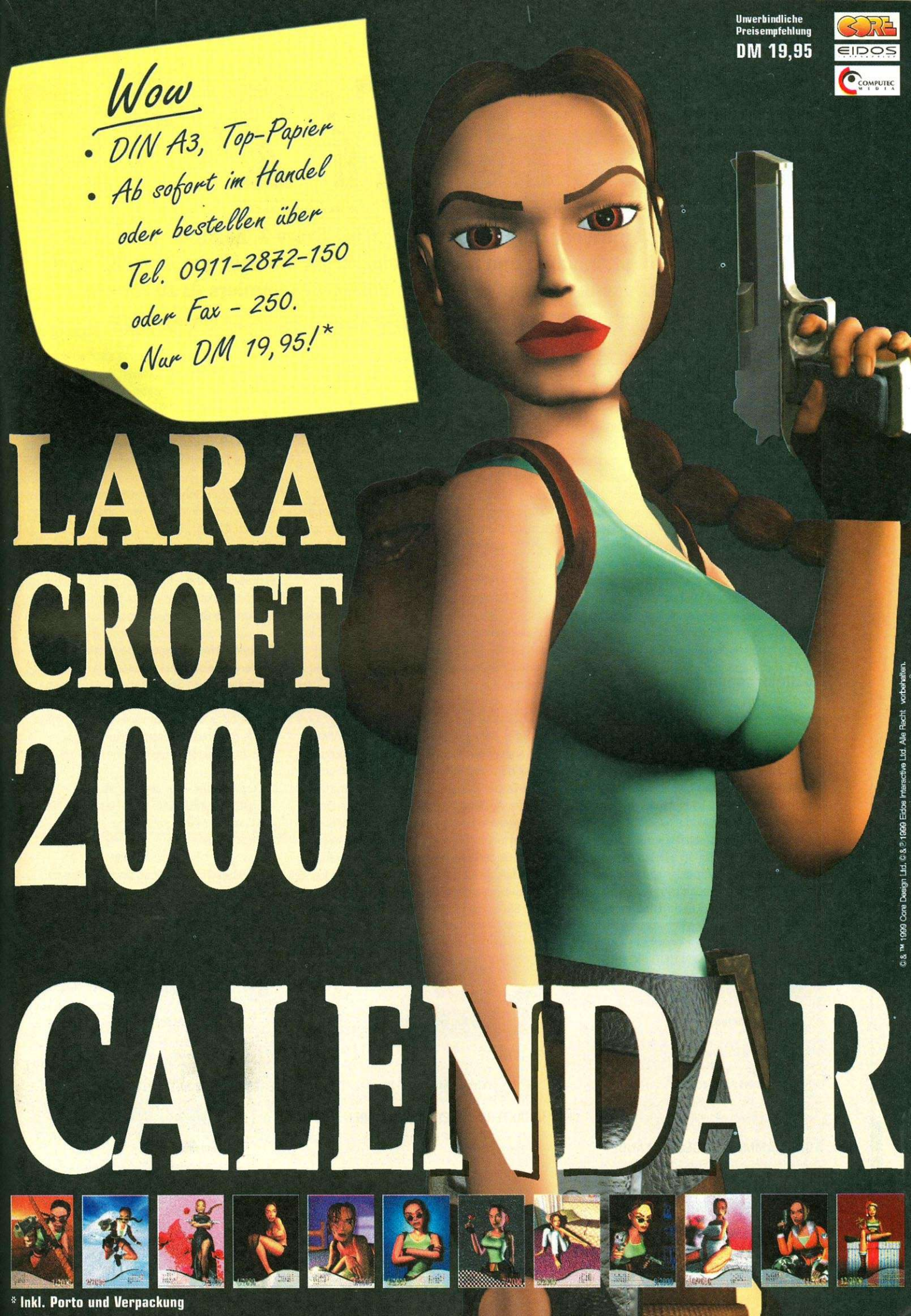
2. Gehen Sie durch das Tor, dann nach oben und weiter bis zu einem Raum, in dem Sie einen Schalter betätigen können, der das Tor auf der gegenüberliegenden Seite öffnet. Gehen Sie dort hindurch und aktivieren Sie auch hier den Schalter, der die Dachluke entriegelt.



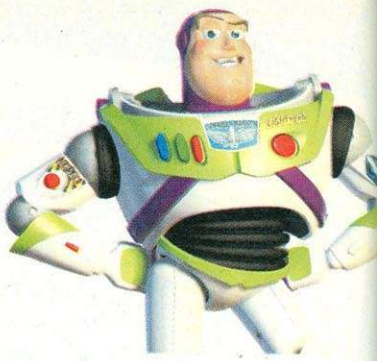
3. Klettern Sie nun über die Simse an den Seiten des Raumes zur offenen Dachluke hoch. Dabei müssen Sie sich ausgesprochen vorsehen, denn Horus wird Sie währenddessen die ganze Zeit beschießen. Am besten setzen Sie ein paar Medi-Packs ein, um bei Gesundheit zu bleiben. Laufen Sie dann hinüber zum nächsten Torabsatz und springen Sie von dort auf den Vorsprung darunter hinab. Von hier aus können Sie einen Absatz sehen, der aus der Wand ragt. Springen Sie und greifen Sie danach, und so geht es weiter, Stück für Stück an der Wand entlang und hinauf. Schließlich erreichen Sie einen Kriechgang, durch den Sie müssen, und wenn Sie sich auf der anderen Seite hinunterlassen, können Sie über den Abgrund springen und gegenüber an der Wand dem blauen Licht entgegenklettern, bis Sie endlich die Dachluke erreichen. Ziehen Sie sich hinauf in einen weiteren Raum.



4. Um zum Tempelausgang zu gelangen, müssen Sie einen ganzen Korridor voller Fallen überwinden. Sichern Sie das Spiel, bevor Sie ihm nach oben folgen. An den rutschenden Blöcken kommen Sie vorbei, indem Sie sich links halten und vorwärtsschnellen, sobald die Blöcke nach rechts rutschen. Dahinter müssen Sie einige Sprünge schaffen, bei denen zwischen den Plattformen Steine nach unten regnen. Sobald der Boden zu beben beginnt, ziehen Sie sich zurück und weichen so den fallenden Felsen aus. Dahinter liegt endlich der Tempelausgang – und Laras Zukunft.


Unverbindliche Preisempfehlung
DM 19,95
CORE
EIDOS
COMPUTEC MEDIA
Wow
• DIN A3, Top-Papier
• Ab sofort im Handel oder bestellen über Tel. 0911-2872-150 oder Fax - 250.
• Nur DM 19,95!*
LARA CROFT 2000 CALENDAR
© & ™ 1999 Core Design Ltd. © & ℗ 1999 Eidos Interactive Ltd. Alle Recht vorbehalten.
* Inkl. Porto und Verpackung

TOY STORY 2



Genre: Action-Adventure **Spieler:** 1 **Hersteller:** Disney Interactive **Internet:** www.disneyinteractive.com

Begleiten Sie Buzz Lightyear durch die Welt von Toy Story 2, bekämpfen Sie Revolverhelden, Spielzeugmännchen und hinterhältige Brummkreisel, um Ihren Kumpel Woody aus den teuflischen Klauen des bösen Spielzeugsammlers Al zu retten.

BEVOR ES LOSGEHT

Durch die Levels kommen

Um gut in den Levels von *Toy Story 2* voranzukommen und schließlich Woody vor dem Spielzeugsammler Al zu retten, müssen Sie jeweils Pizza-Planet-Münzen einsammeln. In jedem Level gibt es fünf davon, die Sie in der Regel erst bekommen, wenn Sie zuvor einige Aufgaben erfolgreich meistern. Diese Aufgaben sind in unserer Lösung entsprechend der Zahlen auf den Levelkarten durchnummeriert, was Ihnen die Orientierung erleichtert. Jeder Spielabschnitt ist dabei aus zwei Levels aufgebaut, und beide haben jeweils ihren eigenen Mini-Boss. Jeder Levels endet erst mit dem Ende des jeweiligen Mini-Boss, und um in diesen Kämpfen siegreich zu bleiben, müssen Sie vorher immer eine bestimmte Anzahl Münzen eingesammelt haben.

Goldtaler sammeln

In jedem Level gibt es eine Anzahl Goldtaler, die genaue Menge ist jeweils in unserer Lösung angegeben. Sie müssen nicht alle Goldtaler einsammeln, aber wenn Sie erst einmal 50 Stück zusammen haben, können Sie diese bei Specki, dem Sparschwein, gegen eine Pizza-Planet-Münze eintauschen. In den meisten Abschnitten sind die Goldtaler gut zu sehen, und wo sie an schwer erreichbaren Plätzen liegen, verrät unsere Lösung Ihnen Mittel und Wege, sie trotzdem zu ergattern. Goldtaler können Sie auch sammeln, indem Sie die auf jedem Level herumstreunenden Spielzeuge besiegen. Jedes Spielzeug hinterlässt, wenn es besiegt wird und verschwindet, einen Goldtaler, den Sie nehmen können.

Bösartige Spielzeuge besiegen

Buzz Lightyear verfügt über eine Laserpistole und die Fähigkeit zur Kreiselattacke. Beides können Sie nutzen, um mit den bösen Spielzeugen fertig zu werden, die Ihnen in allen Levels begegnen. Die meisten Bodenspielzeuge können Sie bestens mit Ihrem Laser ausschalten. In Acht nehmen müssen Sie sich dabei vor den gepanzerten Robotern, die Ihren Laserstrahl reflektieren und denen nur mit der Kreiselattacke oder dem Diskuswerfer beizukommen ist. Auch die mit Lasern schießenden UFOs sind nicht zu unterschätzen. Sobald Sie den Level „Als Penthouse" erreichen, sind auch die Spielzeugbanditen mit Pistolen bewaffnet.

Waffen und Extras

Im Spiel gibt es viele unterschiedliche Waffen und andere nützliche Gegenstände, die Buzz für seinen Weg durch die Levels brauchen wird. Diese können Sie von Herrn Kartoffelkopf im Austausch gegen seine verlorenen Körperteile aktivieren lassen. Das ist jedoch nicht in jedem Level möglich, in dem Sie einen dieser Gegenstände entdecken, denn Herr Kartoffelkopf ist nur in fünf von den zehn Levels zu Hause. Also seien Sie sich im Klaren, dass Sie einige Levels vorerst unbeendet lassen müssen, bis Ihnen Herr Kartoffelkopf später die Gegenstände aktiviert, und Sie danach noch einmal zurückkehren können. In diesem Fall enthält unsere Lösung die nötige Information, welche Levels Sie besuchen müssen und wo Sie Herrn Kartoffelkopfs abgefallene Körperteile finden können.

Kosmischer Schild – Eine Panzerung, die Sie vor grünem Schleim, Feuer und Laserwaffen schützt. Der einzige Nachteil daran ist, dass die Sprungkraft von Buzz dadurch nachlässt.

Raketenschuhe – Mit ihnen schießt sich Buzz weite Strecken durch die Luft, um an schwer erreichbare Stellen zu gelangen.

Diskuswerfer – Dies ist eine machtvolle Waffe, deren Zielsuchgeschosse immer den Gegner finden. Auch Schlösser an verschiedenen Objekten lassen sich mit dem Diskuswerfer aufschießen und existenziell wichtig ist diese Waffe gegen den Boss der Hammermännchen im Baustellen-Level.

Hakengewehr – Ein Zubehör, dessen Haken in bestimmten Gebieten äußerst nützlich sind, um Buzz den Weg durch hohe Gegenden zu erleichtern.

Schwebeschuhe – Diese sind den Raketenschuhen vergleichbar, ermöglichen Buzz jedoch, gemütlich nach oben zu schweben.

ZEICHENERKLÄRUNG

AKTIVIERBARE WAFFEN UND EXTRAS

- Kosmisches Schild
- Raketenschuhe
- Diskuswerfer
- Hakengewehr
- Schwebeschuhe

AUFZUSAMMELNDE GEGENSTÄNDE

- Laser
- Gesundheitsbatterie
- Extraleben

BUZZ LIGHTYEARS FREUNDE

- Rex
- Herr Kartoffelkopf

INFO-PUNKTE

- Wissenskiste

CHARAKTERE, DIE ETWAS VERLOREN HABEN

- Bo Peep
- Sarge
- Tyke
- Mutter Ente
- Huhn
- Raumschiff
- Mutter Maus
- Jessie

GEGENSTÄNDE MIT ZEITLIMIT

- Schraubenschlüssel
- Knochen
- Gewichte
- Hufeisen

ANDYS ZUHAUSE

1. RC herausfordern

Sie beginnen in Andys Schlafzimmer, wo Sie erst einmal die Steuerung von Buzz erlernen. Klettern Sie über die Schachtel und den Stuhl auf den Tisch. Springen Sie nun hinüber auf das Bücherregal und schieben Sie dort das Buch auf den Boden, um eine Rampe auf das Bett zu erhalten. Springen Sie hinüber zur Kommode und klettern Sie dort die Stange bis zum Regal nach oben, nehmen Sie die Batterie an sich und rutschen Sie an der Kordel hinunter in die Krippe. Dort sammeln Sie das Extraleben ein und zerschießen beide Krippenschlösser, um wieder herauszukommen. Verlassen Sie nun das Zimmer und folgen Sie der linken Treppe nach unten, wobei Sie die Batterie auf dem Geländer an sich bringen. Gehen Sie nun nach links durch die Tür in die Garage und liefern Sie sich dort ein Rennen mit RC. Haben Sie ihn nach drei Runden um das Auto geschlagen, gewinnen Sie eine Pizza-Planet-Münze.

2. Verlorenes Schaf Nummer 1

Springen Sie auf die Werkbank neben der Tür, weiter über die Sägen und nutzen Sie die Gartengeräte, um auf die Werkbank gegenüber zu springen. Laufen Sie an den Bohrern vorbei und springen Sie über den hängenden Spaten weiter zum Mülleimer. Sammeln Sie hier die Batterie ein und springen Sie danach zum Auto, auf dessen Dach Sie den Laser finden. Weiter geht es zur Lampe. Klettern Sie hier die Stange nach oben für ein Extraleben. Springen Sie nun auf das oberste Regalbrett und folgen Sie ihm einmal um das Zimmer bis zu dem verlorenen Schaf.

3. Herrn Kartoffelkopfs verlorenes Ohr

Verlassen Sie nun den Raum und begeben Sie sich ins Wohnzimmer. Gehen Sie zum Stuhl in der Ecke und stampfen Sie auf das





mit einem X markierte Kissen, wodurch Sie hinüber zum Eckregal abfedern werden. Springen Sie von dort hinunter auf das oberste Brett des Bücherregals, wo Sie Herrn Kartoffelkopfs verlorenes Ohr finden.

4. Verlorenes Schaf Nummer 2

Von Ihrem letzten Standort springen Sie nun zum Fernseher weiter, wo Sie eine Batterie bekommen können, und dann hinüber zum Eckregal mit Büchern, um sich ein weiteres Extraleben zu sichern. Springen Sie nun zum Regalbrett darüber, wo Sie das zweite verlorene Schaf entdecken.

5. Verlorenes Schaf Nummer 3

Verlassen Sie nun das Wohnzimmer durch die Tür unter den Stufen und begeben Sie sich in den Keller, wo Sie bald Herrn Kartoffelkopf begegnen. Im Austausch für sein gefundenes Ohr aktiviert er Ihnen den Kosmischen Schild für weitere Einsätze. Mit dem Schild können Sie nun die Goldtaler auf dem grünen Schleim einsammeln. Springen Sie dann auf die Holzplattform im Zentrum des Kellerraums. Erklettern Sie hier den Kistenstapel und springen Sie von hier hinunter auf die nächsten Kisten vor Ihnen. Springen Sie weiter auf das niedrigere rechte Regal in Ihrer Nähe und von dort auf das höhere linke Regal. Lassen Sie sich nun an der Kordel hinunterrutschen bis zum Regal in der Ecke, wo sie das dritte verlorene Schaf in Ihre Obhut nehmen können.

6. Versteckte Pizza-Planet-Münze

Von Ihrer letzten Position verfolgen Sie Ihren Weg zurück bis auf das letzte Regal, aber statt an der Kordel hinabzurutschen, springen Sie diesmal zu dem höheren Regalbrett rechts hinüber. Mit den Lampen als Zwischenstation können Sie nun von hier aus die Batterie auf der Schachtel erreichen und weiter zu den Regalen an der Zimmerrückwand hüpfen. Erklettern Sie hier das Regal in der linken Ecke und schieben Sie dort die Schachtel auf das Regalbrett darunter und auf der gepunkteten Linie weiter. Wiederholen Sie diese Maßnahme mit den zwei verbliebenen Schachteln auf der anderen Seite des Regals und klettern Sie anschließend über die Schachteln zur Pizza-Planet-Münze auf dem Regal in der rechten Ecke hinauf.



7. Verlorenes Schaf Nummer 4

Kehren Sie zu Ihrer Anfangsposition zurück und erklimmen Sie die Pflanze im Hausflur. Springen Sie von hier aus weiter und klettern Sie am Seil bis zum Dachboden hoch. Schieben Sie hier wieder die Schachtel auf der gepunkteten Linie entlang, um schließlich über sie auf das Regal dahinter zu klettern. Vom Bodenbrett des Regals springen Sie hinüber zu der Stange und schwingen sich dann am Balken weiter zu den Barren, hinter denen Sie eine Batterie aufnehmen können. Hier finden Sie unter dem Fenster auch das verlorene Schaf. Springen Sie nun hinunter zu den Schachteln im Zentrum des Raumes, wo der Zinnmann schon auf Sie wartet.

8. Der Zinnmann (Mini-Boss)

Der Zinnmann ist ein Aufzieh-Roboter, der Sie vom ersten Moment Ihrer Landung auf seinem Schachtelstapel an attackieren wird. Er verfügt nur über einen begrenzten Bewegungsspielraum und muss von Zeit zu Zeit neu aufgezogen werden, um Sie weiter verfolgen zu können. Rennen Sie also von einem Ende der Plattform zum anderen hin und her und decken Sie den Zinnmann immer dann mit Lasersalven ein, wenn er anhält, um sich selbst wieder aufzuziehen. Sobald sein Energiebalken rot blinkt, braucht es nur noch wenige Lasertreffer, um ihn abzuservieren und an die Pizza-Planet-Münze zu kommen, die er bei seinem Verschwinden hinterlässt.

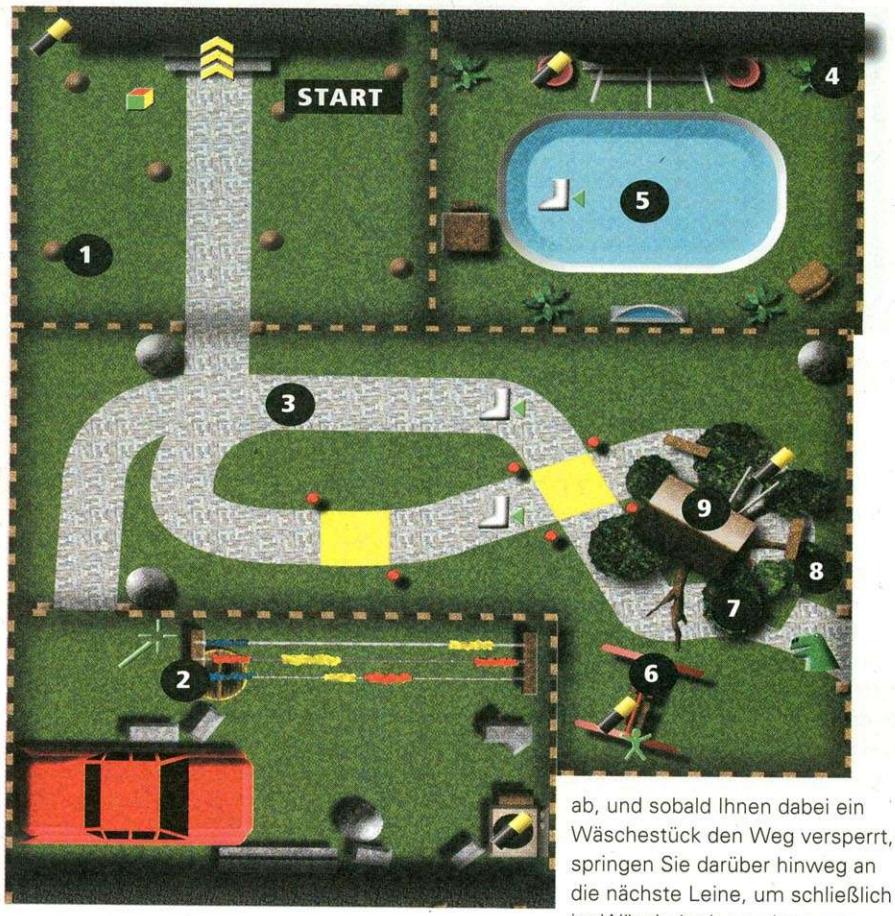
9. Verlorenes Schaf Nummer 5

Begeben Sie sich in die Küche und klettern Sie dort über die Schachtel auf den hohen Stuhl, dann folgen Sie der Arbeitsplatte hinüber zum Kühlschrank. Von dort springen Sie auf das Küchenregal und schieben die Waage auf die Platte darunter. Über die Waage können Sie nun das letzte verlorene Schaf auf dem Regal vor Ihnen erreichen. Mit sämtlichen Schafen in Ihrer Obhut begeben Sie sich nun zum Küchentisch, wo Sie Bo Peep für Ihre erfolgreiche Suche mit einer Pizza-Planet-Münze belohnt.

10. Goldtaler für Specki

Im Haus sind 93 Goldtaler zu finden. Haben Sie 50 Stück eingesammelt, begeben Sie sich zum Wohnzimmer und klettern Sie auf das grüne Sofa, wo Specki Ihnen die Taler in eine Pizza-Planet-Münze umtauscht.

ANDYS NACHBARSCHAFT



1. Verlorener Soldat Nummer 1

Sie beginnen in Andys Garten, wo Sie vom Sergeant auf der Treppe aufgefordert werden, seine vermissten Soldaten wiederzufinden. Der erste Soldat taucht immer wieder kurz aus einem der sieben Löcher im Garten auf. Weichen Sie dem Amok laufenden Rasenmäher aus und stampfen Sie auf das Loch, in dem er gerade zum Vorschein kommt, dann steigen dort Rauchwolken auf und der Soldat erscheint danach in einem der anderen Löcher. Wiederholen Sie dort Ihren Stampfer. Haben Sie so erst sechs Löcher für den Soldaten unbrauchbar gemacht, klettert er schließlich aus dem letzten Loch an die Oberfläche, um sich einsammeln zu lassen. Sammeln Sie nebenbei die Batterie nahe Ihrer Startposition ein und verlassen Sie das Terrain anschließend durch das Gartentor.

2. Verlorener Soldat Nummer 2

Folgen Sie dem Weg durch die Nachbarschaft und schlüpfen Sie durch das Zaunloch in den Garten mit dem roten Auto. Nehmen Sie hier links den Laser an sich und stampfen Sie auf die beiden Vorrichtungen, die den Wagen aufgebockt halten. Nun erklettern sie die Front des Wagens und stampfen als nächstes auf das X-Symbol weiter hinten, um von hier aus zur Waschmaschine hinüberzuspringen. Dort nehmen Sie die Batterie an sich und verschieben die Holzplanke, um eine Rampe zur Wäscheleine zu erhalten. Rutschen Sie die Leine hinab, und sobald Ihnen dabei ein Wäschestück den Weg versperrt, springen Sie darüber hinweg an die nächste Leine, um schließlich im Wäschekorb anzukommen, wo sich der zweite Soldat versteckt.

3. RC herausfordern

Verlassen Sie nun den Garten wie Sie ihn betreten haben, denn RC erwartet Sie bereits für ein neues Wettrennen. Diesmal ist RC so schnell, dass Buzz ohne aktive Raketenschuhe nicht gewinnen kann. Lassen Sie also vorher die Raketenschuhe von Herrn Kartoffelkopf in Als Spielwarenladen aktivieren, jagen Sie nun mit echten Siegchancen RC dreimal durch den Garten und sammeln Sie dabei gleich noch die herumliegenden Raketenschuhe ein. Haben Sie RC nach drei Runden bezwungen, ist eine Pizza-Planet-Münze ihre Belohnung.

4. Verlorener Soldat Nummer 3

Gehen Sie nun in den nachbarlichen Hinterhof mit dem Schwimmbecken und nutzen Sie hier den Stuhl, um von dort weiter auf die Pflanze zu springen. Von deren oberem Ende springen Sie nun zum Vogelbad und von auf die nächste Pflanze. Von hier aus springen Sie hinüber zum Vogelhaus und verschieben dort das Holzbrett, um so eine Rampe zur nächsten Pflanze zu bekommen, die Sie bis zur Spitze erklettern. Nun springen Sie weiter zum Topf, wo Sie die Batterie aufsammeln. Nutzen Sie dann die Fahnenstangen vor Ihnen, um den nächsten Topf zu erreichen. Von hier aus springen Sie zur Pflanze in der Nähe Ihres Startpunktes hinüber, auf deren Spitze der dritte Soldat auf Sie wartet.

5. Versteckte Pizza-Planet-Münze

Von Ihrer letzten Position begeben Sie sich nun zur aufblasbaren Ente am Schwimmbecken, stampfen auf deren Luftpumpe und sobald die Ente ganz aufgeblasen ist, wird sie ins Becken rutschen. Springen Sie nun auf das Gummitier hinüber und stampfen Sie kräftig auf, um die Pizza-Planet-Münze zu erhalten. Die übrigen Taler auf dem Wasser können Sie mit Hilfe Ihrer Raketenschuhe einsammeln, sobald diese erst von Herrn Kartoffelkopf aktiviert wurden.

6. Verlorener Soldat Nummer 4

Verlassen Sie nun das Terrain wie Sie gekommen sind, und begeben Sie sich anschließend zu den Schaukeln unter dem Baum im Nachbargarten. Klettern Sie auf die niedrigste Schaukel, wo Sie eine Batterie und den Soldaten finden. Wenn Sie es nun über den Reifen bis zur höchsten Schaukel hinauf schaffen, können Sie sich auch noch das Extraleben sichern.

7. Goldtaler für Specki

Kehren Sie nun zurück auf den Reifen und klettern sie von hier hinauf in die Baumwipfel, wo Sie Specki Sparschwein treffen werden. In Andys gesamter Nachbarschaft können Sie insgesamt 98 Goldtaler sammeln, aber schon 50 stellen Specki zufrieden, und er gibt Ihnen im Austausch eine Pizza-Planet-Münze.

8. Verlorener Soldat Nummer 5

Klettern Sie nun weiter in die Baumkronen hinauf, wobei Ihnen die Laubansammlungen als Plattform dienen. Schließlich werden Sie eine Holzplanke entdecken, die auf einem der Äste wie eine Wippe liegt. Sammeln Sie hier auf der Nachbarplattform den Soldaten ein und benutzen Sie dann die Planke, um zur Laubplattform vor Ihnen zu gelangen. Hier gehen Sie nun den anschließenden Ast entlang, springen dann an das Seil, an dem Sie gefahrlos nach unten rutschen können. So gelangen Sie zurück zu Ihrer Ausgangsposition, ohne mühselig den ganzen Weg zurücklaufen zu müssen. Begeben Sie sich nun zur Spitze des Baumhauses, wobei Sie die Bretter und Holzplanken nutzen, um springend und hangelnd dorthin zu gelangen.

9. Zurg Drachenflieger (Mini-Boss)

Oben auf dem Baumhaus wartet Zurg, der Drachenflieger. Benutzen Sie L1, um mit dem Laser auf Zurg zu zielen und zu schießen, während er hoch über Ihnen durch die Luft segelt. Sobald Sie ihn treffen, wird er herunterkreisen, um Sie unter Beschuss zu nehmen, bevor er sich wieder in luftige Höhen hinaufschraubt. Bleiben Sie in Bewegung, um seinen Angriffen auszuweichen und wiederholen Sie den Lasereinsatz so lange, bis Sie sich Zurgs Pizza-Planet-Münze sichern können. Ist Zurg erst aus dem Weg, holen Sie sich noch die Batterie aus dem Laub ganz oben im Baum.

Info **BOMBENSTIMMUNG (ENDE DES LEVELBOSS)**

Um den ersten Levelboss ausschalten zu können, müssen Sie zuvor mindestens drei Pizza-Planet-Münzen besitzen. Ihr erster Endgegner ist ein Spielzeugflugzeug, das sie über den Gartenzaun hinweg angreift. Während Ihr Gegner Sie im Tiefflug mit seinen MGs unter Beschuss nimmt, erwidern Sie das Feuer mit Ihrem Laser, um das Flugzeug zeitweise außer Kontrolle geraten zu lassen. Wenn Sie dies oft genug wiederholen und außerdem die Batterie für Extra-Gesundheit aufsammeln, müssten Sie den ersten Levelboss bald bezwungen haben.

DIE BAUSTELLE

1. Verlorener Bauarbeiter Nummer 1

Rechts von Ihnen befindet sich der Vormann der Bauarbeiter, für den Sie seinen verstreuten Bautrupp zusammensuchen sollen. Heben Sie links den Laser auf und klettern Sie über die Kiste vor Ihnen zur Schubkarre hinauf, wo Sie den ersten Bauarbeiter entdecken.

2. Verlorener Bauarbeiter Nummer 2

Gehen Sie hinüber zum gelben Bagger, klettern Sie die Leiter an der Rückseite hinauf ins Innere und sammeln Sie dort die Batterie und den zweiten Bauarbeiter auf der linken Seite des Sitzes ein. Stampfen Sie dann auf den Knopf, um die Baggerschaufel anzuheben, denn darunter liegt ein Taler versteckt. Rennen Sie schnell nach vorne und springen Sie in die Schaufel, um mit ihr am Baugerüst nach oben zu fahren.

3. Verlorener Bauarbeiter Nummer 3

Hier gibt es vier Ebenen mit Stahlträgern, über die Sie sich den Weg das Gerüst hinauf suchen müssen. Klettern Sie die Träger entlang und weichen Sie dabei den herabfallenden Hämmern und Bolzen aus, bis Sie den dritten Bauarbeiter retten können, der am Ende auf Sie wartet.

4. Herrn Kartoffelkopfs verlorenes Auge

Gehen Sie weiter und drücken Sie den Schalter, den Sie bald entdecken, um den Fahrstuhl auf Ihre Ebene zu holen. Sollten Sie herunterfallen, kommen Sie mit diesem übrigens auch wieder nach oben. Springen Sie jetzt auf den Stahlträger, der rechts von Ihnen in die Höhe schwebt, und dann von diesem weiter auf die herankommende rote Plattform. Sie sind jetzt auf Ebene zwei. Folgen Sie der Plattform, überspringen Sie die Löcher im Boden und weichen Sie wieder den herabfallenden Bolzen aus, bis Sie den nächsten Schalter betätigen können, um den Fahrstuhl zu holen. Springen Sie nun wieder auf die Stahlträger, die rechts in die Höhe gleiten, und Sie werden mit ihnen bis auf Ebene 3 angehoben. Gehen Sie hier die Plattform entlang, bis Sie auf drei hängende Ketten stoßen, an denen Sie sich zu Herrn Kartoffelkopfs verlorenem Auge auf der anderen Seite des Abgrunds schwingen können. Nun bringen Sie das Auge zu Herrn Kartoffelkopf, der vor dem Schuppen wartet, um sich im Tausch dafür von ihm Ihren Diskuswerfer aktivieren zu lassen. Mit aktivem Diskuswerfer können Sie nun per Fahrstuhl zu Ihrer vorherigen Position zurückkehren.

5. Verlorener Bauarbeiter Nummer 4

Halten Sie sich geradeaus und stampfen Sie auf den nächsten Schalter, um erneut den Fahrstuhl zu rufen. Gehen Sie die Plattform entlang und springen Sie dann auf den Stahlträger zu Ihrer Linken, von dort geht es weiter auf die nächste Plattform links, wo Sie den Holzbalken zum Dach des Gebäudes erklimmen. Hier wenden Sie sich nach links, um eine Batterie und den nächsten Bauarbeiter aufzusammeln.

6. Jack Hammer (Mini-Boss)

Jack, der Chef der Spielzeughammermännchen, erwartet Sie mitten auf dem Dach. Sobald Sie zu ihm hinübergehen, macht er sofort Jagd auf Sie. Rennen Sie auf dem Dach herum und weichen Sie den Bolzen aus, die Jack verschießt und fallen lässt, denn diese können Sie vom Dach schubsen. Bleiben Sie aber möglichst nahe bei Jack, um ihn in einem günstigen Moment mit ihrem Diskuswerfer aufs Korn zu nehmen. Mit der verschossenen Zielsuch-Munition, die ihren Gegner automatisch aufspürt, sollten Sie einfach genug mit Jack fertig werden. Anschließend sammeln Sie die Batterien und die Ersatzmunition für den Diskuswerfer an den Ecken des Daches ein. Nehmen Sie auch gleich die Pizza-Planet-Münze mit, die Jack hinterlässt.

7. Verlorener Bauarbeiter Nummer 5

Kehren Sie zurück zum Fundort des vierten Bauarbeiters. Springen Sie von dort auf das Dach des Schuppens, wo Sie sich ein Extraleben einverleiben können. Springen Sie anschließend hinunter und betreten Sie den Schuppen durch die Ritze in der Tür. Halten Sie sich drinnen vom grünen Schleim fern und springen Sie stattdessen über den Stuhl auf den Tisch, dann weiter zu den Schubfächern am Werkzeugschrank, die sich öffnen und schließen. Über sich entdecken Sie den letzten verlorenen Bauarbeiter.

8. Versteckte Pizza-Planet-Münze

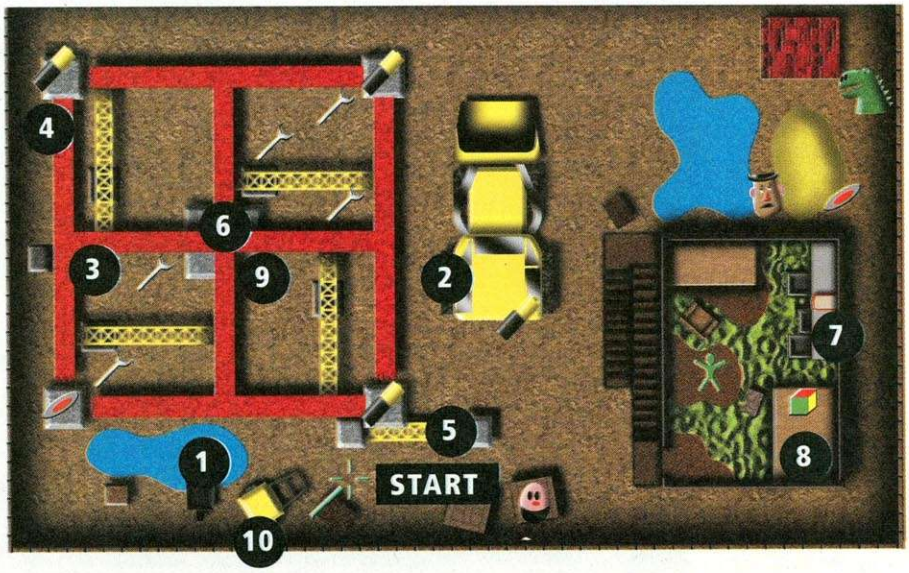
Vom Werkzeugschrank springen Sie hinüber auf den Tisch. An der Wand erkennen Sie eine Farbtafel, deren Farben Sie mit den drei Farbspendern vor Ihnen nachmischen müssen. Mischen Sie Rot und Blau, um Violett zu erhalten, Rot und Gelb für ein sattes Orange und Blau und Gelb zu einem schönen Grün. Schieben Sie dazu die Dose unter den jeweiligen Farbspender und stampfen Sie auf dessen Knopf, um die Farbe herauszupressen. Haben Sie die benötigte Farbe gemischt, schieben Sie die Dose wieder auf ihre Startposition und wiederholen dann den Prozess noch zweimal, bis alle drei Farben gemischt sind. Zur Belohnung erhalten Sie eine Pizza-Planet-Münze.

9. Slinky dem Hund helfen

Verlassen Sie den Schuppen, gehen sie hinüber zur Basis des Baugerüstes und weiter durch den Zement, um auf der zentralen Plattform Slinky, den Hund, zu treffen. Dieser stellt Ihnen die Aufgabe, fünf verlorene Schraubenschlüssel aus dem Zement in einem Zeitlimit von 50 Sekunden zu finden. Alle fünf Schraubenschlüssel befinden sich zum Glück in Sichtweite der Gerüstbasis, und Ihre Belohnung für diese Aufgabe ist eine Pizza-Planet-Münze.

10. Goldtaler für Specki

Haben Sie mindestens 50 der insgesamt 68 im Baustellen-Level vorhandenen Goldtaler eingesammelt, gehen Sie zu Specki, der Ihnen dafür eine Pizza-Planet-Münze eintauscht. Sie finden Specki auf dem Generator links von Ihrer Startposition.



GASSEN UND RINNEN

1. Verlorene Ente Nummer 1

Um alle verlorenen Enten des Levels zu finden, müssen Sie zuvor Ihr Hakengewehr aus dem Fahrstuhl-Sprung-Level und die Raketenschuhe aus dem Spielzeugscheunen-Level von Herrn Kartoffelkopf aktivieren lassen. Gehen Sie dann von Ihrer Startposition geradeaus und sammeln Sie rechts den Laser auf. Folgen Sie nun der Straße nach links, und schon bald treffen Sie auf Mutter Ente, die Ihnen für ihre fünf verlorenen Küken eine Pizza-Planet-Münze zum Tausch anbieten wird, sobald sie alle gefunden haben. Klettern Sie nun über die Schachteln und Kisten auf den Abfalleimer hinauf und gleiten Sie von dort an der Kordel hinab bis zum Zaunloch vor Ihnen, durch das Sie weiter gehen, um schließlich den Marktplatz zu erreichen. Gehen Sie hier nach rechts bis zum wasserüberfluteten Areal und sammeln Sie dort eine Batterie und das erste Entenküken ein.

2. Goldtaler für Specki

Kehren Sie nun zum gegenüberliegenden Ende der Straße zurück und verschieben Sie dort die Kiste, um über sie auf den Tisch mit dem Diskuswerfer zu kommen. Rechter Hand können Sie oben Specki sehen, der Ihnen erneut 50 Goldtaler gegen eine Pizza-Planet-Münze tauscht, sobald sie diese Anzahl erst eingesammelt haben.

3. Verlorene Ente Nummer 2

Springen Sie auf das Melonenregal rechts vor Ihnen und nutzen Sie die Plattformen, um das Regal mit den Messbehältern zu erreichen. Stampfen Sie auf diese, um weiter hinauf zum ersten Baldachin zu springen. Mit ihren Raketenschuhen können Sie von hier aus den nächsten Baldachin erreichen, wo Sie das zweite Entenküken finden. Um sich die Goldtaler auf den Schirmen zu sichern, setzen Sie entweder die Raketenschuhe ein oder, falls Sie deren Energie aufsparen wollen, springen Sie einfach von den Baldachinen zu den Schirmen hinüber.

4. Versteckte Pizza-Planet-Münze

Kehren Sie zum Regal mit den Messgeräten zurück und stampfen Sie auf den Knopf daneben, um den Ventilator anzuschalten. Springen Sie nun auf den Tisch unter Ihnen, und Sie werden einige Ballons entdecken, die von einer Gasflasche aus nach oben schweben. Springen Sie nach einem der Ballons und ergreifen Sie seine Ballonschnur, schon schweben Sie gemütlich und sicher im Luftstrom hinüber zum Abfalleimer, wo Sie die Pizza-Planet-Münze finden können.

5. Slinky dem Hund helfen

Verlassen Sie nun die Gegend auf demselben Weg, wie Sie gekommen sind, und gehen Sie in Richtung Ihrer Startposition. Folgen Sie der Straße weiter nach links und nutzen Sie die Holzplanke, um eine Brücke über den Fluss zu bauen, auf der Sie anschließend die Kiste bis zum Zaun schieben. Klettern Sie über die Kiste durch das Loch im Zaun. Slinky erwartet Sie mit einer neuen Aufgabe auf der kleinen Insel im Zentrum des Gartenteichs. Springen Sie über die schwimmenden Trümmerstücke zu ihm hinüber, wo Sie nun genau 30 Sekunden Zeit bekommen, um fünf Knochen einzusammeln. Dazu springen Sie kurz zu jedem Knochen hinüber und sofort zur Insel zurück, sobald Sie ihn haben. Am Boden des Teiches lassen sich noch Raketenschuhe finden, mit denen Sie sich, wenn sie aktiviert sind, das Extraleben von der Lilienplattform sichern können.

6. Verlorene Ente Nummer 3

Von Ihrer letzten Position aus benutzen Sie entweder die Raketenschuhe oder springen über die Schwimmtrümmer, um die Treppenstufen in der Ecke links hinten zu erreichen. Springen Sie dort hinunter in das Loch und sammeln Sie die dritte Ente ein.

7. Verlorene Ente Nummer 4

Kehren Sie nun zu Ihrer Ausgangsposition zurück, sammeln Sie unterwegs das Hakengewehr ein und schießen Sie eine Hakenleine an den roten Griff des großen Mülleimers. Steigen Sie dort weiter die Leiter hinauf und schießen Sie dann einen weiteren Haken ab, um so den Vorsprung hinter Ihnen zu erreichen. Gleiten Sie dort an der Kordel hinüber auf die andere Straßenseite und füllen Sie hier Ihr Hakengewehr mit neuer Munition. Springen Sie nun hinüber zum Fenstersims und gleiten Sie dort an der nächsten Kordel erneut auf die andere Straßenseite weiter. Klettern Sie nun die Leiter empor zur nächsten Plattform, um hier die Batterie aufzusammeln. Benutzen Sie dann die Kordel erneut zur anderen Straßenseite und retten Sie dort die vierte Ente vom linken Fenstersims.



GASSEN UND RINNEN (FORTSETZUNG)

8. Verlorene Ente Nummer 5

Springen Sie zurück zur Plattform, laden Sie das Hakengewehr nach und benutzen Sie es, um die graue Kiste zu erreichen. An der gespannten Kordel gelangen Sie wieder auf die andere Straßenseite, wo Sie auf die Plattform unter Ihnen springen, um anschließend die Regenrinne dort hinaufzuklettern. Springen Sie nun hinüber zum Fenstersims, laden Sie das Hakengewehr nach, gleiten Sie an der Kordel zum nächsten Fensterbrett weiter und dann an der nächsten Kordel diagonal die Straße entlang. Springen Sie schließlich ab auf den Vorsprung und klettern Sie die Regenrinne entlang bis zum Abfluss. Gehen Sie nun nach links und retten Sie die fünfte Ente.

9. Springteufel (Mini-Boss)

Folgen Sie der Regenrinne weiter nach unten, überspringen Sie die Lücke und gehen Sie nach rechts, wo der Springteufel schon auf dem Dach wartet. Dieser Mini-Boss dreht sich sehr schnell und wird sich sofort in Bewegung setzen, um Sie anzugreifen. Der Boden ist hier von glitschigen Wasserpfützen übersäht, die sehr rutschig sind, also warten Sie am Besten ab, bis der Springteufel angreift, um ihn dann jeweils mit Ihrer Kreiselattacke abzuwehren. Wiederholen Sie den Gegenangriff so oft, bis der Teufel das Zeitliche segnet, sammeln Sie dann die Batterie mit einem Sprung von der Fahnenstange ein, wobei Sie der gefährlichen Kraftzelle darunter nicht zu nahe kommen sollten. Nehmen Sie zuletzt noch die Pizza-Planet-Münze an sich und verlassen Sie dann den Level.

Info SCHLEIMZEIT (ENDE DES LEVELBOSS)

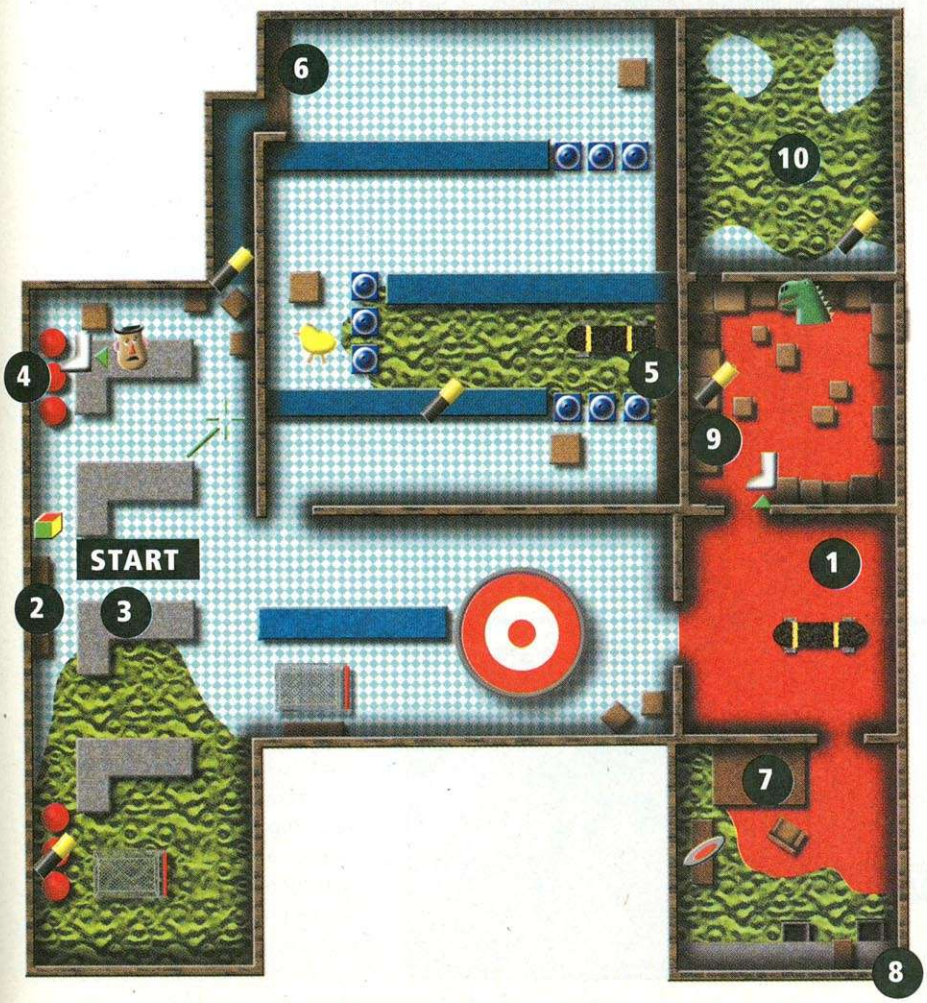


Um den zweiten Levelboss besiegen zu können, müssen Sie mindestens zehn Pizza-Planet-Münzen gesammelt haben. Ihr zweiter Level-Endgegner ist ein Schleimmonster, das in einer Abfalltonne haust. Beim Angriff springt es auf Sie zu und streckt dann seine Schleimpranken weit aus, um Sie zu schnappen. Wenn Sie seinen Angriff mit dem Laser erwidern und treffen, zieht sich der Schleimbeutel in seine Tonne zurück, um kurz darauf ein Stück gewachsen wieder daraus aufzutauchen. Lassen Sie sich von seiner zunehmenden Größe jedoch nicht verwirren, denn mit jedem Wachstumsschub verliert der Fiesling Lebenskraft. Weichen Sie geschickt dem grünen Schleim aus, den er verspritzt und beschießen Sie ihn weiter mit dem Laser, um ihn schließlich zu besiegen.

ALS SPIELZEUGSCHEUNE

1. Verlorenes Hühnchen Nummer 1

Um alle Hühnchen in diesem Level retten zu können, müssen Sie zuvor Ihre Schwebeschuhe aus dem Flughafen-Infiltrations-Level aktivieren lassen. Gehen Sie nun von Ihrer Startposition an den Kassenschaltern vorbei und nehmen Sie links den Laser mit. Ein Stück weiter geradeaus treffen Sie



ALS SPIELZEUGSCHEUNE

auf einen Gockel, der von Ihnen verlangt, dass Sie das erste verlorene Hühnchen in einem Zeitlimit von 50 Sekunden aus dem Brutkasten retten. Springen Sie dazu auf das Skateboard, dann weiter zum Trampolin und von dort auf den Ständer voraus. Der nächste Sprung führt Sie auf den Einkaufswagen, von dort geht es zum Regal und dann hinüber zur Kordel. Rutschen Sie diese hinunter und springen Sie rechtzeitig ab auf die Strohballenmaschine, von wo aus Sie das Hühnchen erreichen.

2. Dem Gockel helfen

Wenn Sie zum Gockel zurückkehren, stellt dieser Ihnen noch einmal dieselbe Aufgabe. Allerdings ist nun eine Pizza-Planet-Münze Ihr Preis, und Sie haben diesmal nur noch 23 Sekunden Zeit, alles zu schaffen. Strengen Sie sich also an, nehmen Sie denselben Weg wie zuvor und an Stelle des Hühnchens finden Sie diesmal die begehrte Münze.

3. Herrn Kartoffelkopfs verlorener Arm

Verfolgen Sie noch einmal Ihre Schritte zurück und rutschen Sie wieder an der Kordel hinab, springen Sie diesmal aber auf den Tresen zur Linken. Nehmen Sie hier Herrn Kartoffelkopfs verlorenen Arm an sich und springen Sie dann hinunter zur Strohballenmaschine.

4. Verlorenes Hühnchen Nummer 2

Springen Sie auf den Knopf am Fuß der Strohballenmaschine, um sie in Gang zu setzen. Nun haben Sie genau 44 Sekunden Zeit, um das zweite Hühnchen zu retten. Springen Sie auf den rechten Tresen am Ende des Ladens und geben Sie Herrn Kartoffelkopf seinen Arm zurück, worauf er Ihnen die Raketenschuhe aktiviert. Mit diesen fliegen Sie nun an den Kassentheken vorbei und lassen sich in den Einkaufswagen fallen. Stampfen Sie nun auf die Kiste, um mit Schwung hinüber zu den Kaugummi-Automaten zu springen, wo Sie den Laser einsammeln. Schwingen Sie sich anschließend an den Stangen hinüber zur Strohballenmaschine, die Sie gleich zu den nächsten Kaugummi-Automaten weiterschleudert. Dort finden Sie schließlich das zweite Hühnchen.

ALS SPIELZEUGSCHEUNE (FORTSETZUNG)

5. Verlorenes Hühnchen Nummer 3

Von Ihrer ursprünglichen Startposition aus gehen Sie nun noch einmal durch den Laden und folgen dem nach links führenden Korridor. Weichen Sie den hüpfenden Bällen aus und benutzen Sie die Kiste, um von dort auf den Ständer mit Fahrrädern zu springen. Klettern Sie an den Radspeichen nach oben zum darüber liegenden Ständer, wo Sie die Batterie einsammeln. Springen Sie hinüber zum Skateboard und retten Sie direkt daneben das dritte Hühnchen.

6. Verlorenes Hühnchen Nummer 4

Springen Sie auf das Skateboard, um auf ihm unbeschadet über den grünen Schleim zu kommen. Auf der anderen Seite wartet Mutter Henne, die sich schon darauf freut, Ihnen später für ihre fünf verlorenen Küken eine Pizza-Planet-Münze zu geben. Folgen Sie aber erst einmal dem anschließenden Korridor und verschieben Sie dort die Kisten, um über sie die höher gelegenen Plattformen zu erreichen und dort das vierte Hühnchen auf dem Vorsprung beim Lüftungsschlitz einzusammeln. Gehen Sie weiter durch den Lüftungsschlitz und nehmen Sie unterwegs die Batterie mit.

7. Goldtaler für Specki

Kehren Sie zum Gockel zurück und betreten Sie dort den Raum auf der rechten Seite. Springen Sie nun vom Stuhl auf den Tisch, wo Specki bereits wartet, um Ihnen 50 der insgesamt 67 im Level zu findenden Goldtaler in eine Pizza-Planet-Münze umzutauschen.

8. Versteckte Pizza-Planet-Münze

Springen Sie hinüber zum Tisch neben Specki und sammeln Sie dort den Diskuswerfer ein. Zielen Sie damit auf die Schlösser des Aktenschrankes und schießen Sie darauf, um die Schubladen zu öffnen. Über diese können Sie nun zur Pizza-Planet-Münze in der hinteren Ecke gelangen.

9. Verlorenes Hühnchen Nummer 5

Verlassen Sie den Raum und betreten Sie nun das Zimmer zu Ihrer Rechten. Mit den Schwebeschuhen gelangen Sie hier bis auf die Kisten rechts vom Eingang, von wo Sie zu den Fahrstühlen und weiter zu dem Kistenstapel direkt vor dem Eingang springen können, wo Sie das letzte Hühnchen entdecken werden. Sind Ihre Schwebeschuhe noch nicht aktiv und Sie können sie nicht einsetzen, dann klettern Sie nach Betreten des Zimmers den Kistenstapel direkt vor Ihnen hinauf, wo Sie Rex, den Dinosaurier, treffen. Halten Sie sich von da an links, sammeln Sie noch die Batterie ein und gehen Sie dann rechts durch den Lüftungsschlitz in der Wand.

10. Dinosaurier (Mini-Boss)

Klettern Sie am Seil hinunter in den Lagerraum, wo der Dinosaurier-Mini-Boss schon auf Sie wartet. Der Boden ist hier von grünen Schleimpfützen bedeckt, über die Sie springen müssen, um auf der anderen Seite die Batterie einzusammeln. Der Dinosaurier greift Buzz mit seinem Feueratem an, aber wenn Sie den Gegner sofort mit Ihrem Laser eindecken, werden Sie ihn in wenigen Sekunden besiegen, ohne dass seine Flammen Ihnen geschadet haben. Ist Dino erst geschafft, schnappen Sie sich die Pizza-Planet-Münze, die er hinterlässt.

ALS WELTRAUMLAND

1. Verlorenes Alien Nummer 1

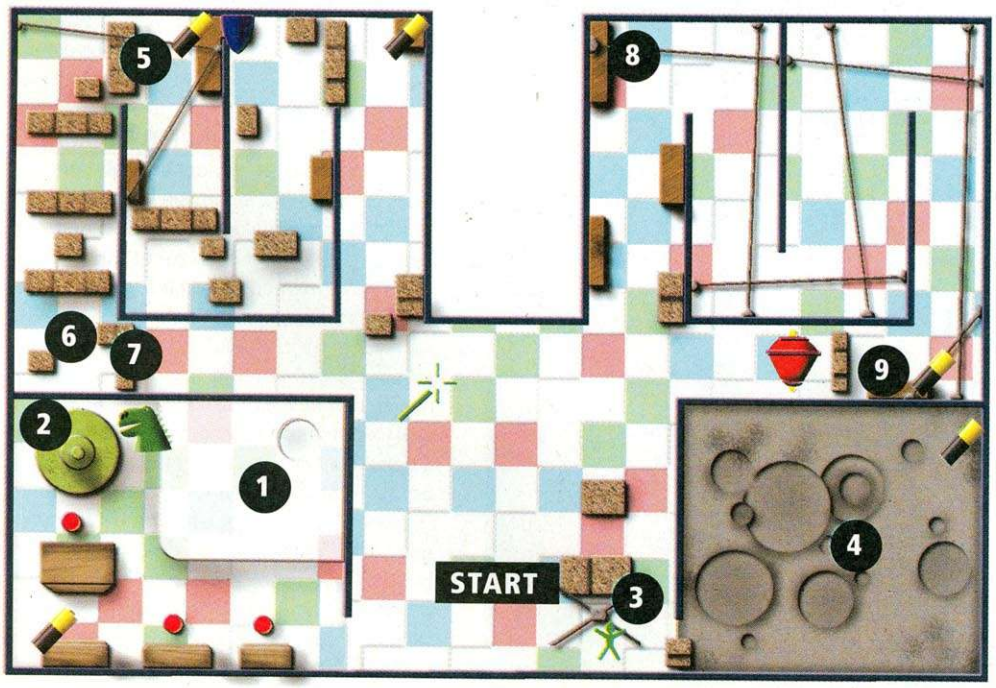
Von Ihrer Startposition aus betreten Sie den linken Raum und klettern hier an den Tassen nach oben bis auf den ersten Videospielautomaten links. Springen Sie weiter bis zum dritten Automaten, auf dem eine Batterie für Sie liegt, und dann auf den vierten Automaten, wo Sie die Tasse verschieben, bis sie auf den Fußboden fällt. Springen Sie nun auf den Glastank und durch das Loch in dessen Decke hinein, um hier das erste verlorene Alien zwischen den farbigen Bällen zu suchen. In der Ecke des Tanks gibt es noch einen Abschnitt mit Goldtalern. Klettern Sie anschließend an der Stange wieder aus dem Tank.

2. Versteckte Pizza-Planet-Münze

Begeben Sie sich zur Greifarm-Maschine in der Ecke und klettern Sie über die Tasse, die Sie vorhin auf den Boden geschubst haben, hinauf auf den Stuhl und weiter zum Kontrollbrett der Maschine. In der Maschine ist eine Pizza-Planet-Münze versteckt, die Sie folgendermaßen ergattern können: Stampfen Sie auf den Kontrollknopf, um den Greifarm horizontal in Bewegung zu setzen. Wenn der Schatten des Greifers über die Münze gleitet, stampfen Sie erneut auf den Knopf, um den Greifer nun vertikal zu bewegen. Fällt der Schatten nun zum zweiten Mal auf die Münze, stampfen Sie noch ein letztes Mal auf den Knopf und der Greifer senkt sich, um die Münze aufzusammeln, die Sie anschließend im Ausgabeschlitz am Fuß des Automaten an sich nehmen können. Kehren Sie nun zu Ihrer Startposition zurück.

3. Verlorenes Alien Nummer 3

Sammeln Sie den Laser geradeaus von Ihrer Startposition ein. Über eine Kiste rechts können Sie nun weiter auf den rechten Kistenstapel springen. Hüpfen Sie von dort auf das von der Decke hängende Mobile und weiter zu jeder der Fahnenstangen, um ein Extraleben und das zweite Alien einzusammeln. Springen Sie nun vom Mobile hinab auf den Kistenstapel, der den Eingang rechts neben Ihrer Startposition blockiert, und betreten Sie dahinter den Raum mit den Mondkratern.



4. Der Buzz Lightyear Buggy (Mini-Boss)

Von Ihrem letzten Standort aus gehen Sie hinüber zum Buzz Lightyear Buggy. Das Gefährt ist ein ziemlich ernstzunehmender Mini-Boss, denn er schießt mit Laserwaffen und feuert zudem Zielsuchraketen auf Sie ab, während er auf Sie zufährt.

ALS WELTRAUMLAND (FORTSETZUNG)

Die beste Verteidigungstaktik ist deswegen, mit Ihrer Kreiselattacke seine Raketen abzulenken und dabei immer im Kreis um den Buggy herumzulaufen, um seinen Laserschüssen zu entgehen. Decken Sie ihn dabei selbst fortwährend mit Lasersalven ein und sammeln Sie zwischendurch schnell die Batterie auf, um Ihre Stärke zu vergrößern. Sobald er erledigt ist, schnappen Sie sich seine Pizza-Planet-Münze.

5. Verlorenes Alien Nummer 3

Gehen Sie von Ihrer Startposition geradeaus den Korridor entlang und springen Sie dann auf die Kisten. Weichen Sie dabei den heranfliegenden Tennisbällen aus, die sich auf Sie einschießen, wenn Sie lange genug still stehen. Schwingen Sie sich von den Kisten weiter über die sechs Stangen, bis Sie den blauen Absatz erreichen. Nehmen Sie die Batterie vom nächst höheren Sims an sich und benutzen Sie dann die Regale vor Ihnen, um den Kosmischen Schild in der Ecke zu erreichen. Lassen Sie sich nun auf den Boden fallen und folgen Sie dem vor Ihnen liegenden Korridor. Ihr Schild wird Sie vor den bösen Zarg-Spielzeugen schützen, die mit Lasern auf Sie schießen. Klettern Sie nun die Kisten hoch bis auf das Regalbrett und rutschen Sie von hier an den zwei Kabeln hinunter, wobei Sie unterwegs noch die Batterie aufsammeln sollten. Das dritte Alien erwartet Sie am Ende der Kabel oben auf den Kisten.

6. Goldtaler für Specki

Wenn Sie von Ihrem letzten Standort geradeaus weitergehen, werden Sie bald auf Specki treffen. Wieder tauscht er Ihnen 50 der insgesamt 68 im Level versteckten Goldtaler in eine Pizza-Planet-Münze um.

7. Verlorenes Alien Nummer 4

Springen Sie auf den Kistenstapel links von Specki, wo Sie das vierte Alien finden.

8. Wettlauf mit der fliegenden Untertasse

Gehen Sie von Ihrer letzten Position geradeaus weiter und nehmen Sie den zweiten Korridor links, wo Sie die Kisten erklettern und sich dann über die Regalbretter hin und her hüpfend weiter hinaufarbeiten, bis Sie ganz oben die fliegende Untertasse treffen. Diese müssen Sie nun beim Wettrennen die Kordeln hinab schlagen. Rutschen Sie also die erste Kordel hinunter, bis Sie die rote Endmarkierung darauf erreichen, springen Sie dann weiter zur nächsten und rutschen und springen Sie immer so weiter, bis Sie die fliegende Untertasse besiegt haben und Ihre Belohnung, eine Pizza-Planet-Münze, an sich nehmen können.

9. Verlorenes Alien Nummer 5

Springen Sie hinüber zum blauen Regal direkt geradeaus von Ihrem derzeitigen Aufenthaltsort und sammeln Sie dort die Batterie und das fünfte verlorene Alien ein. Mit der Batterie und dem geretteten Alien springen Sie nun wieder hinunter auf den Boden, um bei dem dort bereits wartenden Alien-Raumschiff die fünf glücklich gefundenen Besatzungsmitglieder gegen eine Pizza-Planet-Münze einzutauschen.

Info BEGEGNUNG IN DER SPIELZEUGSCHEUNE (ENDE DES LEVELBOSS)

Wenn Sie den dritten Levelboss besiegen wollen, müssen Sie zuvor mindestens 18 Pizza-Planet-Münzen gesammelt haben. Der dritte Levelboss ist ein großes Alien-Raumschiff mit sechs Kapseln daran, die Spielzeuge enthalten. Sammeln Sie schnell die Batterie zu Ihrer Rechten auf und schießen Sie mit Ihrem Laser auf das Auge des Raumschiffs. Bei jedem Treffer öffnet sich eine von dessen Spielzeugkapseln, und Sie bekommen alle Hände voll zu tun, sich der daraus hervorstürmenden Spielzeuge zu erwehren. Die ersten beiden Kapseln enthalten jeweils nur ein Spielzeug, die anderen jeweils zwei Gegner. Seien Sie vor den Lasern auf der Hut und – wenn erst alle Kapseln und Spielzeuge zerstört sind – schießen Sie weiter auf das Raumschiffauge, um den Levelboss schließlich schachmatt zu setzen.

FAHRSTUHL SPRUNG

1. Goldtaler für Specki

Von Ihrer Anfangsposition aus begeben Sie sich in die Energiezentrale hinter Ihnen. Der wasserbedeckte Boden hier steht unter Hochspannung. Schwingen Sie sich an den Stangen darüber hinweg zur Rückwand, wo Specki wartet, um Münzen zu tauschen. 62 Goldtaler können Sie im Level finden, schon für 50 gibt's Speckis Pizza-Planet-Münze.

2. Herrn Kartoffelkopfs verlorener Fuß

Springen Sie zu den Stromkästen, ohne der Elektrizität zu nahe zu kommen. Nutzen Sie von dort aus die Kordel, um an der gegenüberliegenden Wand Herrn Kartoffelkopfs verlorenen Fuß einzusammeln.

3. Verlorene Maus Nummer 1

Von Ihrer letzten Position aus finden Sie nun die erste verlorene Maus an der Wand.

4. Verlorene Maus Nummer 2

Von Ihrem Ausgangspunkt gehen Sie durch das Lüftungsloch und geben dort Herrn Karoffelkopf den Fuß zurück, um Ihr Hakengewehr aktiviert zu bekommen. Schießen Sie damit auf die roten Griffe und klettern Sie weiter hinauf durch die Lüftungslöcher. Hüten Sie sich dabei vor den Flammen, die aus dem Fußboden schlagen. Arbeiten Sie sich bis zur vierten Ebene hoch und sammeln Sie unterwegs Laser und Hakengewehre ein. Die zweite Maus finden Sie bei Ihrem Dino-Kumpel Rex in einem Loch oben auf der linken Seite.

5. Verlorene Maus Nummer 3

Gehen Sie nun weiter hinunter, klettern Sie dann mit Hilfe Ihres Hakengewehrs die nächsten Schächte hinauf. Seien Sie auf der Hut vor Flammen und den Ventilatoren, die Sie beim Klettern wild herumpusten. Wenn Sie dann den Kontrollraum erreichen, treffen Sie auf Mutter Maus, die Ihnen für ihre verlorenen Kinder gerne eine Pizza-Planet-Münze geben würde. Klettern Sie also über den Hocker auf das Kontrollbrett hinauf und sammeln Sie dort oben die dritte verlorene Maus ein.

6. Fahrstuhlrätsel

Auf dem Kontrollbrett befinden sich drei Knöpfe, die, in der richtigen Reihenfolge gedrückt, das Kabel in Position bringen. Stampfen Sie dazu auf den rechten und dann auf den mittleren Knopf. Als Resultat öffnet sich hinter Ihnen das Tor zum Fahrstuhlschacht, wo Sie eine Pizza-Planet-Münze finden. Springen Sie danach hinunter und stampfen Sie dort auf den Schalter, um den Schacht daneben zu aktivieren. Durch ihn

FAHRSTUHL SPRUNG

können Sie bequem zu Ihrem Ausgangspunkt zurückkehren.

7. Verlorene Maus Nummer 4

Wenn Sie die aktivierten Fahrstühle beobachten, sehen Sie, dass diese sich unabhängig voneinander auf und ab bewegen. Springen Sie in den rechten Fahrstuhl, wenn dieser herunterkommt. Fahren Sie mit ihm nach oben, und wenn der andere Ihnen abwärts entgegenkommt, springen Sie hinüber auf dessen Dach, um so eine höher gelegene Plattform erreichen zu können. Auf dem Weg nach oben sammeln Sie nun die vierte Maus an der Wand hinter dem Kontrollraum ein, wozu Sie nur vom Fahrstuhl zu springen brauchen.

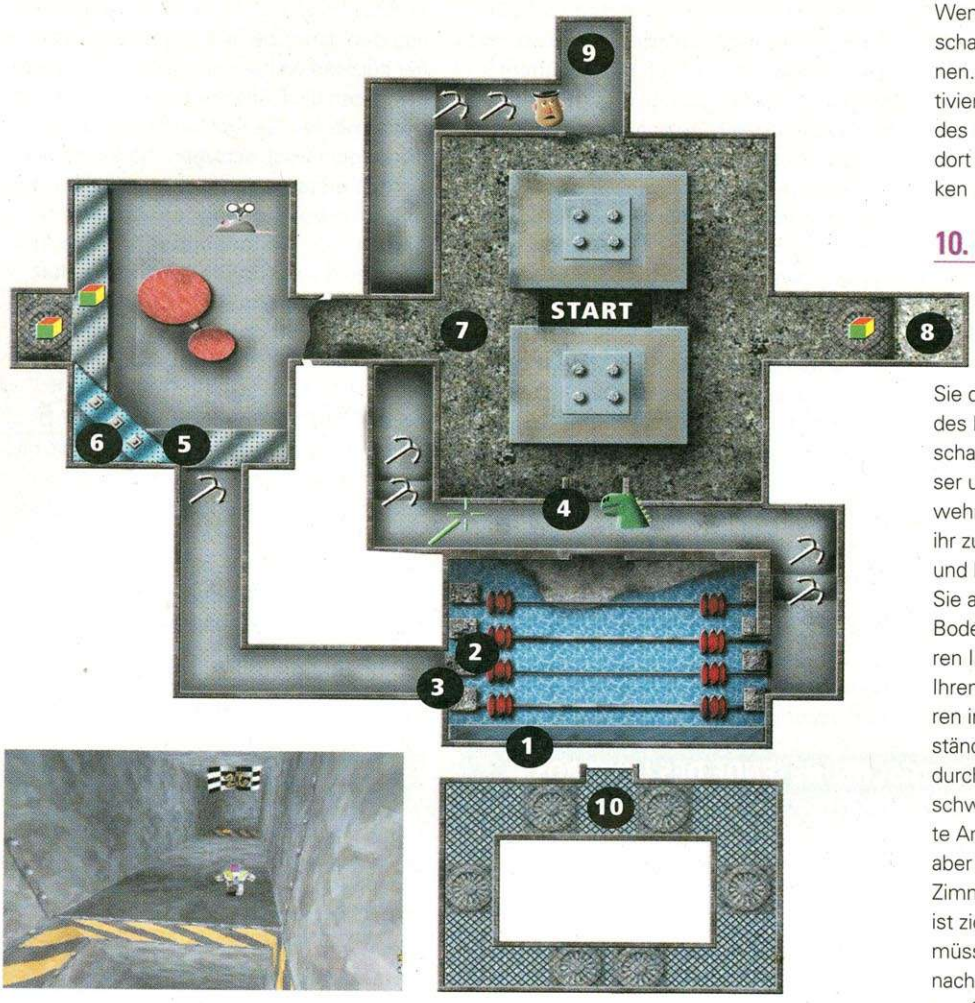
8. Verlorene Maus Nummer 5

Kehren Sie über die Luftschächte zur letzten Position zurück und wiederholen Sie die Fahrstuhlaktion, um diesmal ganz nach oben zu fahren. Hier springen Sie hinüber zum Luftloch, wo die fünfte Maus schon auf ihre Rettung wartet. Stampfen Sie nun auf den Schalter hier oben, und der zweite Luftschacht in der Nähe wird aktiviert. Über diesen können Sie zum oberen Ende des Fahrstuhlschachts zurückkehren, falls Sie abstürzen.

9. Rennen für Vater Maus

Springen Sie auf den Fahrstuhl und dann weiter in das Loch in der Wand oben rechts. Hier stellt Ihnen Vater Maus seine Aufgabe. Folgen Sie der Pizza-Planet-Münze den Luftschacht hinab und springen Sie dabei über die gefährlichen Löcher im Boden. Auch Goldtaler können Sie hier einige sammeln; um aber alle zu bekommen, müssen Sie den Weg womöglich noch einmal machen, weil einige der Taler schwer zu erreichen sind.

FAHRSTUHL SPRUNG (FORTSETZUNG)



Wenn Sie Ihre Rennaufgabe in 30 Sekunden schaffen, gehört die Pizza-Planet-Münze Ihnen. Nehmen Sie anschließend den vorhin aktivierten Luftschacht bis zum oberen Ende des Fahrstuhlschachtes und springen Sie von dort auf das Fahrstuhldach, um weiter zur linken Luftöffnung zu gelangen.

10. Gunroe Spinne (Mini-Boss)

Nun werden Sie ganz bis zur Spitze des Schachtes nach oben getragen, wo die Spinne Gunroe Sie erwartet. Springen Sie hinunter auf den Boden, aber fallen Sie dabei nicht durch das Loch in der Mitte des Raumes, das tief bis zum Fahrstuhlschacht hinunterreicht. Benutzen Sie Ihren Laser und die Kreiselattacke, um Gunroe abzuwehren, und versuchen Sie dabei, sich hinter ihr zu halten, um den klebrigen Seidenbällen und Feuerstößen zu entgehen, mit denen sie Sie attackiert. Wo immer die Seidenbälle zu Boden fallen, bleiben sie kleben und versperren Ihnen den Weg, also lassen Sie sich bei Ihrem Kampf nicht zu viel Zeit. Die Ventilatoren im Boden springen in regelmäßigen Abständen an und pusten Buzz dabei gehörig durch die Luft, was es Ihnen deutlich erschwert, Ihren Helden zu steuern bzw. gezielte Angriffe auf Gunroe zu starten. Achten Sie aber vor allem darauf, nicht in das Loch in der Zimmermitte zu stürzen. Gunroe, die Spinne, ist ziemlich schwer zu besiegen, aber zuletzt müssten Sie es schaffen. Sammeln Sie danach die Pizza-Planet-Münze ein und verlassen Sie das Gebiet.

ALS PENTHOUSE

1. Glubschauges Aufgabe

Gehen Sie von Ihrer Anfangsposition geradeaus, bis Sie Glubschauge, den Esel, treffen, der Ihnen 27 Sekunden Zeit gibt, um im Austausch für eine Pizza-Planet-Münze fünf Hufeisen einzusammeln. Zum Glück befinden sich alle fünf Hufeisen in Reichweite. Schnappen Sie sich das erste in der Nähe von Rex, das zweite vor dem Kamin, das dritte unter dem Fenster, das vierte auf dem Sofa und das fünfte auf dem Tisch. Beenden Sie die Aufgabe innerhalb der vorgegebenen Zeit und die Pizza-Planet-Münze gehört Ihnen.

2. Verlorenes Tier Nummer 1

Kehren Sie zu Ihrer Startposition zurück und sammeln Sie hier das Kosmische Schild ein, mit dem Sie sich anschließend das Extraleben aus dem Kamin holen können, und gehen Sie dann weiter zu Rex, dem Dinosaurier. Nun durchqueren Sie die Luke zur Linken bis in die Küche, wo Sie rechts die Batterie an sich nehmen. Gehen Sie weiter bis zum Kühlschrank, dessen Türschloss Sie aufschießen. Aus dem Inneren des Kühlschrankes können Sie nun hinüber auf den Tisch springen, wo Sie Jessie erwartet, um Ihnen später als Dank für die wiedergefundenen Tiere eine Pizza-Planet-Münze zu schenken. Springen Sie hinüber zu den Waagen und stampfen Sie darauf, um die hohen Regalbretter mit der Kanone zu erreichen. Folgen Sie dort den Plattformen bis zum ersten verlorenen Tier und stampfen Sie dabei auf den Knopf, um die Kanone zu zerstören.

3. Goldtaler für Specki

Kehren Sie zum Wohnzimmer zurück und schießen Sie das Schloss beim Fernseher kaputt, gehen Sie anschließend durch die Luke ins Badezimmer, wo Sie Specki in der Badewanne treffen. Für 50 der insgesamt 72 im Level zu findenden Goldtaler tauscht er wiederum bereitwillig eine Pizza-Planet-Münze mit Ihnen.

4. Verlorenes Tier Nummer 2

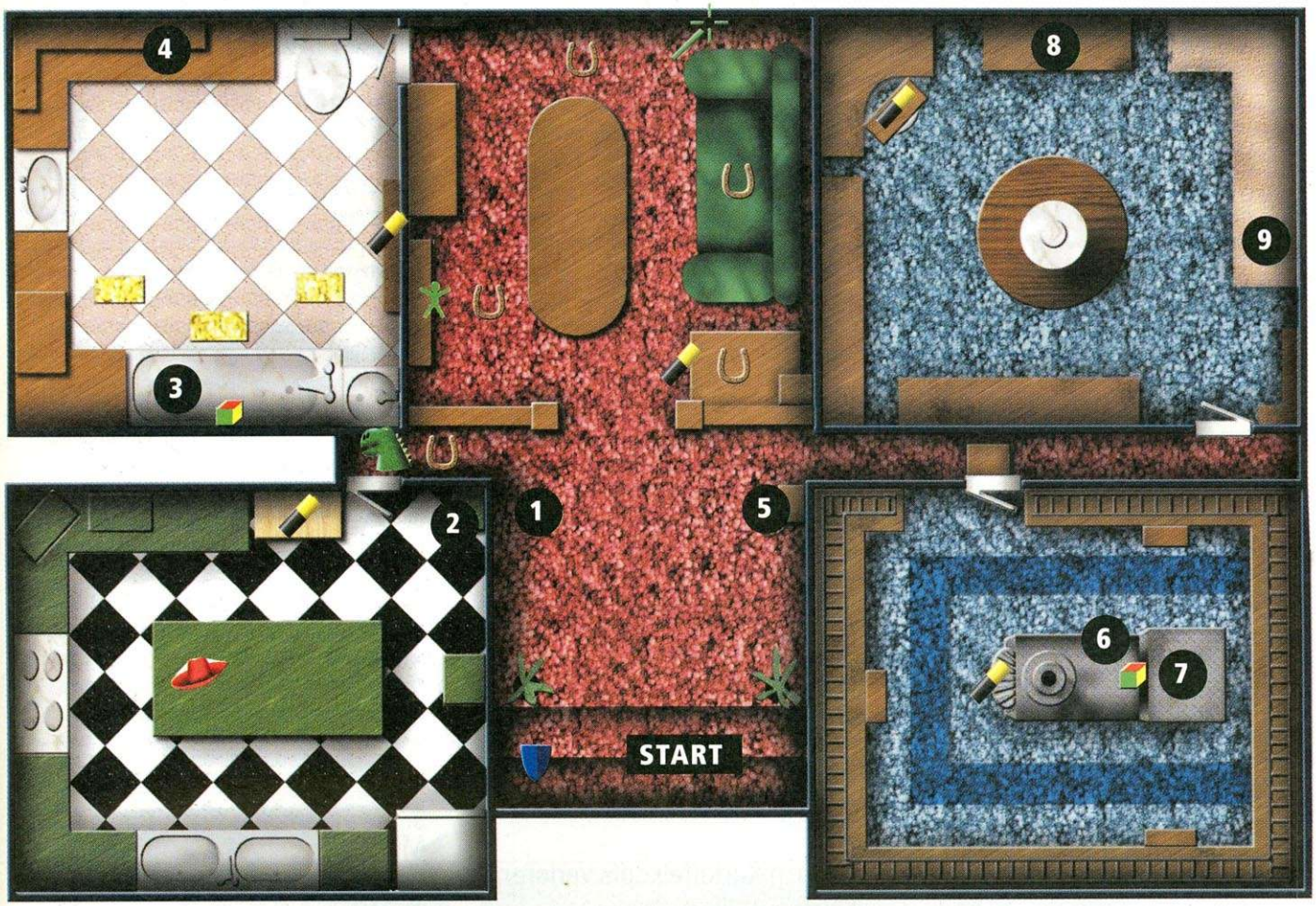
Stampfen Sie auf den Knopf neben den Abflussstöpseln, um den Raum zu fluten. Nehmen Sie die Schwämme, um nun zur Arbeitsfläche links von Ihnen zu gelangen und stampfen Sie dort wieder auf den Knopf. Kehren Sie jetzt über die Schwämme zur gegenüber liegenden Seite zurück und zerstören Sie mit einem weiteren Stampfer auf den dortigen Knopf die Kanone. Schnappen Sie sich die Batterie und springen Sie hinüber zur Dusche, stampfen Sie auch dort auf den Knopf, begeben Sie sich wieder über die Schwämme und retten Sie das verlorene Tier aus der Nische, wo die Kanone stand. Sollten Sie an irgendeiner Stelle abstürzen, kehren Sie zu Specki zurück und stampfen Sie dort noch einmal auf den Knopf, um das Wasser wieder abzulassen und von vorne zu beginnen.

5. Verlorenes Tier Nummer 3

Gehen Sie zurück ins Wohnzimmer und nehmen Sie hier die Batterie unter dem Tisch mit, bevor Sie weiter auf das Sofa und von dort auf den Tisch daneben springen. Laufen Sie die Schiene entlang hinüber zur Feuerstelle und klettern Sie dann an der Lampe hinauf zum Regal. Sammeln Sie den Laser ein und schwingen Sie hinüber zum nächsten Knopf, um per Fußstampfer eine weitere Kanone zu zerstören. Retten Sie dann das dritte Tier vom Regalbrett direkt vor Ihnen.

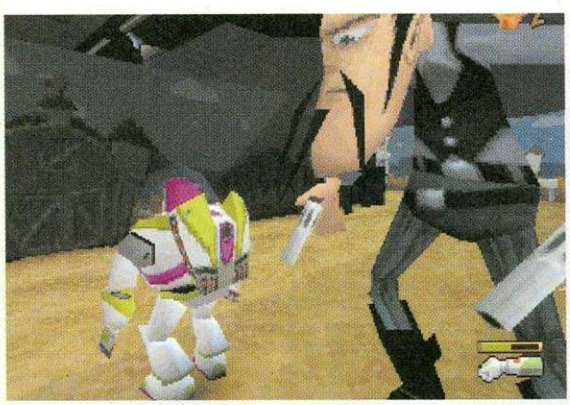
6. Verlorenes Tier Nummer 4

Springen Sie nun wieder hinunter und begeben Sie sich in die Eingangshalle. Schieben Sie hier die Kiste in den Raum zu Ihrer Rechten, um über sie auf den Zug zu klettern. Schnappen Sie sich dort das vierte Tier.



7. Die versteckte Pizza-Planet-Münze

Klettern Sie hinauf auf die Eisenbahnanlage und folgen Sie den Schienen nach links. Stampfen Sie auf den Signalknopf. Gehen Sie dann Ihren Weg über die Schienen in der Richtung zurück, aus der Sie gekommen waren. Ignorieren Sie den zweiten Signalknopf, den Sie passieren, gehen Sie stattdessen weiter zum dritten Knopf und stampfen Sie darauf. Warten Sie, bis der erste Zug auf der Strecke die Sackgasse nahe beim ersten Signalknopf erreicht hat, und schieben Sie dann die Kiste um den großen Zug in der Mitte des Raumes herum. Um die versteckte Pizza-Münze einzusammeln, müssen Sie auf den Zug springen und dort auf den Knopf stampfen. Dadurch zerstören Sie die Kanone. Heben Sie die Batterie an der Vorderseite des Zuges auf.



8. Verlorenes Tier Nummer 5

Gehen Sie zum Anfang zurück und benutzen Sie erneut die Kiste. Schieben Sie sie in den Raum am Ende des Korridors. Klettern Sie über die Kiste auf den Schrank auf den Schrank, schieben Sie dort die nächste Kiste nach vorne, so dass Sie das oberste Regal des Schrankes erreichen können. Gehen Sie auf dem Regal entlang, bis Sie das verlorene Tier finden. Springen Sie nun herunter, um die Batterie am Fernseher einzusammeln, und hüpfen Sie gleich weiter in die Westernstadt zu Ihrer Rechten.

9. Revolverheld (Mini-Boss)

Sie sind nun in dem Bereich, in dem der Chef der Revolverhelden auf Sie wartet. Gehen Sie zu ihm hinüber und stampfen Sie auf den Knopf, um die Kanone zu zerstören. Sind Sie dabei schnell genug, sollten Sie in der Lage sein, den Schüssen des Bosses auszuweichen. Der Revolverheld wird Ihnen entgegenkommen und dabei mit seinen Pistolen schießen. Den Schüssen können Sie recht einfach ausweichen, indem Sie über die Kugeln springen. Sie sollten den Boss ständig umkreisen, so dass er immer von Ihnen abgewandt steht. Auf diese Weise sollte es Ihnen ein Leichtes sein, nicht getroffen zu werden. Wiederholen Sie diese Prozedur und benutzen Sie Ihre Kreiselattacke; damit sollten Sie ihn leicht besiegen. Sammeln Sie die Pizza-Planet-Münze ein und verlassen Sie den Level.

Info DER BÖSE IMPERATOR ZURG (ENDE DES LEVELBOSS)

Sie benötigen mindestens 28 Pizza-Planet-Münzen, um den vierten Endgegner zum Kampf fordern zu können. Der dritte Boss ist der böse Imperator Zurg, der über dem Aufzug schwebt und Sie mit zwei Sorten von Kugeln beschießt. Die gelben Bälle fliegen an Ihnen vorbei, wenn Sie ihnen ausweichen. Bei den grünen Bällen handelt es sich dagegen um zielsuchende Kugeln, diese wenden also im Flug, um Sie zu treffen. Benutzen Sie Ihre Kreiselattacke, um die Bälle abzuwehren. Zurg wird eine Weile über Ihnen umherschweben und sich wieder senken, wenn er neue Schüsse abzugeben gedenkt. Benutzen Sie Ihre Kreiselattacke, um ihm Schaden zuzufügen. Bleiben Sie dabei immer in Bewegung, um seinen Schüssen begegnen zu können. Wiederholen Sie das Ganze mehrmals, dann sollten Sie ihn schließlich besiegen können.

FLUGHAFEN INFILTRATION

1. Verlorener Passagier Nummer 1

Von der Anfangsposition aus gehen Sie soweit vorwärts wie möglich, dann so weit wie möglich links und dann rechts, bis Sie einen Koffer auf dem Boden erreichen. Stampfen Sie auf den Koffer und springen Sie hoch auf das Fließband. Klettern Sie hier auf einen weiteren Koffer und springen Sie dann auf die Gitterstäbe zu Ihrer Linken, um sich über das zweite Fließband zu schwingen. Wiederholen Sie diese Prozedur, um auf das dritte Fließband zu gelangen. Schwingen Sie diesmal nach rechts über die Gitterstäbe und treten Sie auf den Koffer, um auf die Durchleuchtungsmaschine zu springen. Gehen Sie den Weg zurück zum ersten Fließband, indem Sie über jede Durchleuchtungsmaschine springen, und Sie werden den verlorenen Passagier finden.

2. Goldtaler für Specki

Gehen Sie den Weg zurück zum dritten Fließband. Zu Ihrer Linken befindet sich ein Sims, auf dem Specki darauf wartet, 50 der 64 Goldtaler einzutauschen, die sich in diesem Level befinden. Haben Sie den richtigen Betrag, wird er ihn gegen eine Pizza-Planet-Münze eintauschen.

3. Verlorener Passagier Nummer 2

Zurück auf dem dritten Fließband, gehen Sie durch das Loch in der Wand und treten auf den Koffer, um auf die Plattform über Ihnen zu springen. Springen Sie weiter auf das Fließband und treten Sie auch dort auf den Koffer, um auf das nächst höhere Fließband zu gelangen. Wiederholen Sie das Treten auf Koffer, Heraufklettern von Stäben und Schwingen über Gitterstäbe, bis Sie die oberste Plattform erreichen. Hüten Sie sich vor den Löchern in einigen Fließbändern, durch die Sie leicht hindurchfallen könnten. Oben angekommen, benutzen Sie die Kordel, um hinabzugleiten und den zweiten verlorenen Passagier aufzusammeln.

4. Gewichtheber-Wettbewerb

Springen Sie von der Plattform herunter und gehen Sie zu dem Gewichtheber in der Ecke. Er wartet darauf, Ihnen eine Aufgabe zu stellen. Sammeln Sie die fünf Gewichte, die ihm fehlen, innerhalb des Zeitlimits von einer Minute ein. Gehen Sie nach links und heben Sie das erste Gewicht vor der Tür auf. Gehen Sie nach rechts durch das Loch in der Wand, um das Gewicht vor Ihnen einzusammeln. Gehen Sie zurück und benutzen Sie die Kiste zu Ihrer Linken, um das Gewicht auf dem Fließband zu bekommen und lassen Sie sich anschließend fallen, um das Gewicht unter dem Fließband zu erlangen. Gehen Sie durch das Loch in der Wand zu Ihrer Linken und sammeln Sie das letzte Gewicht ein, das sich vor Ihnen befinden. Kehren Sie nun zum Gewichtheber zurück, und Sie erhalten von ihm eine Pizza-Planet-Münze.

5. Verlorener Passagier Nummer 3

Gehen Sie zu dem Hangar, in dem Sie das zweite Gewicht eingesammelt haben. Gehen Sie vorwärts und nehmen Sie den Laser an sich. Nun gehen Sie nach links und benutzen den Reifen an der Wand, um auf die Tragfläche zu Ihrer Rechten zu gelangen. Stellen Sie sich an das Ende der Tragfläche, um die andere Seite anzuheben, und springen Sie dann auf die Tragfläche zu Ihrer Rechten. Wiederholen Sie diese Prozedur, bis Sie auf der roten Tragfläche ankommen. Springen Sie nun hinüber zu den Plattformen an der Flugzeugspitze. Klettern Sie die Stufen zu Ihrer Linken hinauf und folgen Sie den Plattformen nach oben. Benutzen Sie die Stangen zu Ihrer Rechten, um zu dem unteren Motor zu springen. Dort finden Sie den dritten verlorenen Passagier.

6. Herrn Kartoffelkopfs verlorener Mund

Kehren Sie zu Ihrer vorherigen Position auf der Plattform zurück und benutzen Sie diesmal die Stange zu Ihrer Linken, um die höheren Plattformen zu erreichen, die sich an der Flugzeugspitze befinden. Behalten Sie den Motor im Auge, der sich an- und ausschaltet, um Sie von der Stange zu blasen. Sobald Sie drüben angekommen sind, sammeln Sie den verlorenen Mund des Herrn Kartoffelkopf auf und bringen ihm diesen zurück. Sie finden ihn in dem Raum, in dem Sie das fünfte Gewicht gefunden hatten. Herr Kartoffelkopf wird Ihnen zum Dank die Schwebeschuhe aktivieren.

7. Prospektor (Mini-Boss)

Klettern Sie auf den Haufen von Koffern und benutzen Sie dann die Schwebeschuhe, um deren Spitze zu erreichen. Sammeln Sie auf dem Weg die Batterie ein. Springen Sie nun hinüber auf das Fließband, wo der Prospektor auf Sie wartet. Der Prospektor bewegt sich nicht übermäßig viel, dies sollten Sie zu Ihrem Vorteil nutzen. Sammeln Sie die Batterie ein und springen sie ständig hoch und über den Prospektor, um den Beben zu entgehen, die seine Spitzhacke verursacht. Setzen Sie Ihre Kreiselattacke ein, denn damit sollten Sie ihn leicht besiegen können, ohne auch nur einen Treffer einstecken zu müssen. Sobald Sie ihn überwunden haben, erhalten Sie eine weitere Pizza-Planet-Münze.

8. Verlorener Passagier Nummer 4

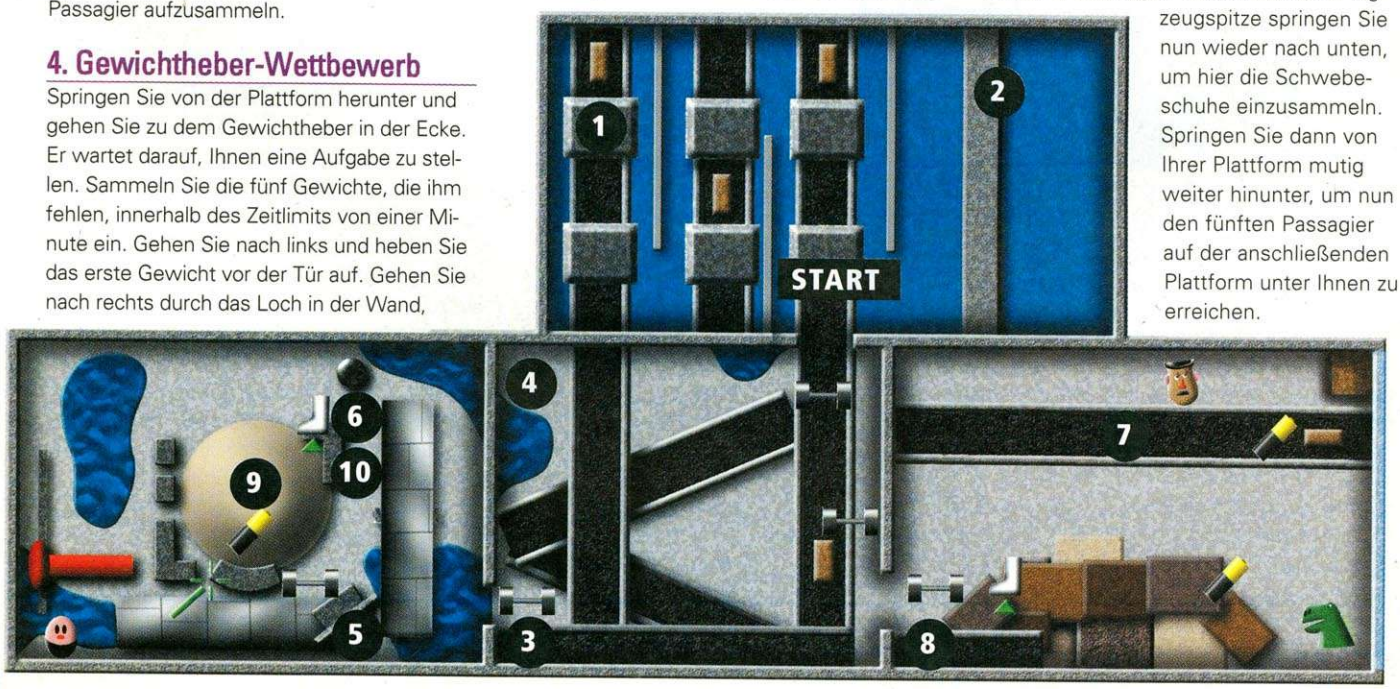
Gehen Sie zu Ihrer vorherigen Position, treten Sie auf den Koffer und springen sie auf die Plattform. Klettern Sie an der Stange hoch und benutzen Sie dann die Kordel, um den vierten Passagier auf dem Fließband zu erreichen.

9. Die versteckte Pizza-Planet-Münze

Kehren Sie an die Stelle zurück, die Sie vorne beim Flugzeug im Hangar erreicht hatten, und benutzen Sie dort die Schwebeschuhe, um die Flugzeugspitze zu erreichen. Dort befindet sich die versteckte Pizza-Planet-Münze. Springen Sie danach nach unten, um die Batterie auf dem Sims direkt unter Ihnen zu erreichen. Achten Sie dabei aber darauf, nicht von der Plattform zu fallen.

10. Verlorener Passagier Nummer 5

Von Ihrer vorherigen Position auf der Flugzeugspitze springen Sie nun wieder nach unten, um hier die Schwebeschuhe einzusammeln. Springen Sie dann von Ihrer Plattform mutig weiter hinunter, um nun den fünften Passagier auf der anschließenden Plattform unter Ihnen zu erreichen.



1. Verlorener Koffer Nummer 1

Von Ihrer Startposition aus drehen Sie sich nach links und gehen dann nach vorne, bis Sie auf den ersten verlorenen Koffer stoßen.

2. Das Rennen für Slinky, den Hund

Gehen Sie zur Mitte der Startbahn und benutzen Sie die Raketenstiefel, die um den Bereich herum verteilt sind, um über das Gras auf den Pfad zu springen; das Gras kann Sie nämlich verletzen. Auf dem Pfad bietet Slinky, der Hund, Ihnen einen Wettkampf an. Sie müssen die Insel innerhalb von 67 Sekunden verlassen, ohne zu springen und ohne auf das Gras zu treten. Halten Sie sich auf dem Weg hinaus immer auf dem Pfad und achten Sie auf das Zeitlimit. Am Ende winkt eine Pizza-Planet-Münze.

3. Verlorener Koffer Nummer 2

Kehren Sie zur Insel zurück, auf der sich Slinky befindet. Klettern Sie dort auf die Stange und springen Sie hinüber zur Tragfläche des Flugzeugs, das den Bereich überfliegt. Hüten Sie sich vor den Propellern, die Sie vom Flugzeug blasen können, wenn Sie nicht aufpassen. Sammeln Sie den verlorenen Koffer am Rumpf ein.

4. Verlorener Koffer Nummer 3

Von Ihrer vorherigen Position aus warten Sie, bis das Flugzeug Terminal 2 passiert hat. Springen Sie dann hinunter auf die Vorderseite des Gepäckwagens und sammeln Sie innen den verlorenen Koffer ein.

4. Die versteckte Pizza-Planet-Münze

Klettern Sie vom Gepäckwagen herunter und springen Sie auf den Anhänger auf der Rückseite, auf dem sich Rex befindet. Klettern Sie auf die Stange an der rechten Seite des Anhängers und benutzen Sie die Kordel, um hinüber zu Terminal 1 zu gleiten. Gehen Sie zur Kontrollkonsole, an der Sie die untere Reihe von Lichtern in die gleiche Reihenfolge bringen müssen wie die obere. Dies wird den Helikopter vor Ihnen senken. Das Puzzle wechselt übrigens mit jedem neuen Spiel. Wenn Sie auf die vier Knöpfe schauen, sehen Sie Symbole, die anzeigen, welche Farbe im Austausch für eine andere Farbe eingeschaltet wird. Sie haben drei Versuche, um auf die Knöpfe zu treten und die Lichter in die richtige Farbreihenfolge zu bringen. Ein Beispiel: Um den Grünen Knopf in der unteren Reihe dem Gelben Knopf in der oberen Reihe anzugleichen, drücken Sie den Blau/Grün-Knopf, um das grüne Licht in ein blaues Licht zu ändern. Dann drücken Sie Blau/Rot, um das blaue Licht in ein rotes zu ändern und anschließend Rot/Gelb, um das rote Licht dem gelben Licht auf der oberen Reihe anzugleichen.

6. Verlorener Koffer Nummer 4

Wiederholen Sie die Prozedur, durch die Sie auf das Flugzeug gesprungen sind. Springen Sie nun beim Terminal 6 herunter und auf das Gepäckband. Sammeln Sie das Extraleben und den verlorenen Koffer ein.

7. Goldtaler für Specki

Springen Sie vom Fließband und Sie werden Specki finden, der am Termnal 5 wartet, um 50 der 81 in diesem Level erreichbaren Münzen gegen eine Pizza-Planet-Münze einzutauschen.

8. Verlorener Koffer Nummer 5

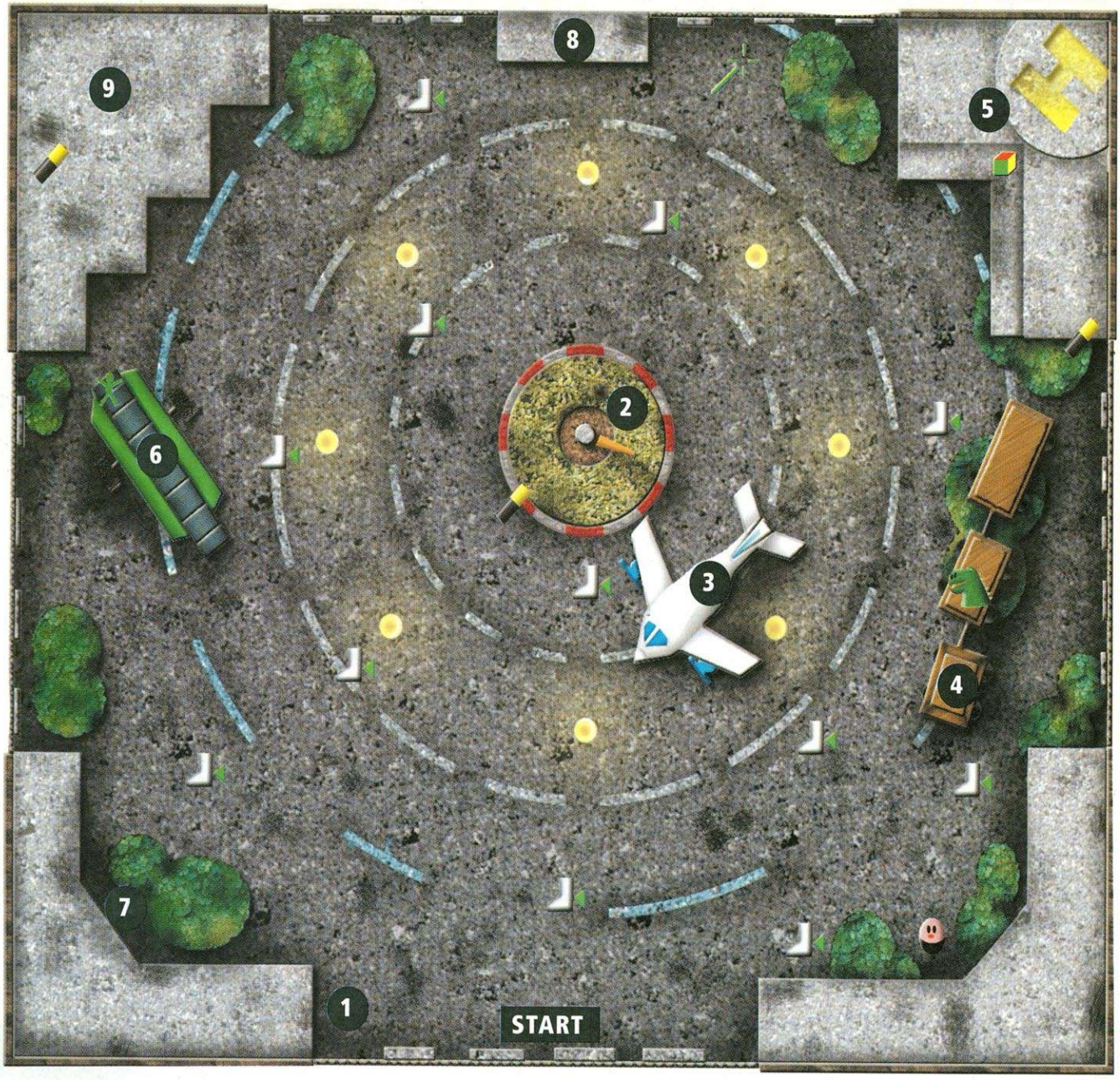
Kehren Sie noch einmal zum Flugzeug zurück und springen Sie am Terminal 8 herunter, um den fünften verlorenen Koffer einzusammeln.

9. Schmied (Mini-Boss)

Kehren Sie zum Flugzeug zurück und springen Sie hinüber zu Terminal 7, an dem der Schmied-Boss auf Sie wartet. Sammeln Sie die Batterie und die Pizza-Planet-Münze ein, sobald Sie den Schmied besiegt haben.



ÄRGER BEI TARMAC (FORTSETZUNG)



Info DAS GROSSFINALE

Um das Große Finale zu erreichen, müssen Sie vierzig Pizza-Planet-Münzen im Laufe Ihrer Abenteuer eingesammelt haben. Der letzte Level des Spiels beinhaltet den Revolverheld, den Schmied und den Prospektor, die alle aus einem Koffer springen, um Sie an der Befreiung Woodys zu hindern. Jeder Boss besitzt immer noch seine individuelle Attacke aus dem jeweiligen Level, in denen er Ihnen vorher begegnet ist. Laufen Sie in die den Bossen entgegengesetzte Richtung, um diese etwas aufzuspalten. Der Revolverheld wird Sie als Erster jagen, die anderen beiden Bosse folgen ihm dicht auf. Setzen Sie Ihre Kreiselattacke ein, um den Revolverhelden auszuschalten, und verfahren Sie dann genauso mit den anderen Bossen. Bleiben Sie immer in Bewegung und umkreisen Sie die Gegner, um ihren Attacken zu entgehen. Wenn Sie das Finale hinter sich gebracht haben, können Sie sich zurücklehnen und den Abspann genießen.

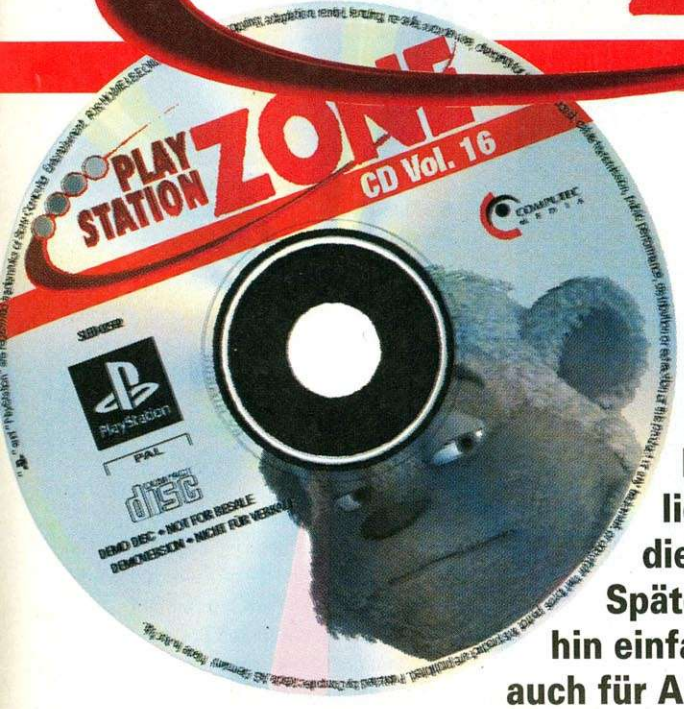






PLAY STATION ZONE

CD VOL. 16



DAS IST AUF DER CD!

Sie haben die PlayStation Zone mit der CD gekauft? Sie wollen wissen, was denn nun genau auf der CD enthalten ist und wie das Ganze funktioniert? Dann lesen Sie sich bitte unsere detaillierte Anleitung durch! Wir erklären Ihnen die Anwendung und jede einzelne Rubrik! Spätestens nach der Lektüre sollte die ohnehin einfache Bedienung der Benutzeroberfläche auch für Anfänger ein Kinderspiel sein.

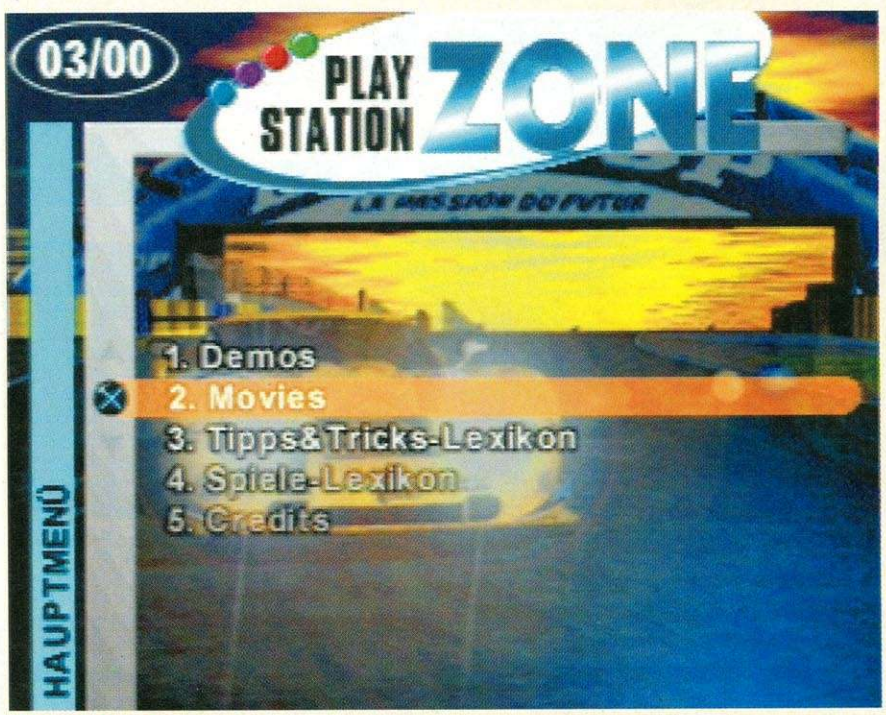
Schalten Sie Ihre PlayStation aus und legen Sie die CD in das Laufwerk ein. Sobald Sie die PlayStation nun wieder einschalten, startet die CD auf serienmäßigen PAL-PlayStations automatisch. Wenn alles in Ordnung ist, dann sehen Sie etwa vierzig Sekunden nach dem Einschalten (nachdem die beiden PlayStation-Logos und der Raubkopierer-Screen auf dem Screen aufgetaucht sind) einen Hinweis, der besagt, dass sich die auf CD vorgestellten Spiele größtenteils noch im Entwicklungsstadium befinden und die Endversionen sowohl grafisch als auch inhaltlich abweichen können. Wenige Sekunden danach geht es dann endlich auch wirklich los. Ein schickes Intro (das mit der X-Taste abgebrochen werden kann) entführt Sie in die Welt der PlayStation-Zone-CD ...



JETZT GEHT'S LOS Wenn Sie dieses Intro sehen (das Sie mit der X-Taste abbrechen können), ist das Hauptmenü nur noch wenige Augenblicke (oder einen Knopfdruck) entfernt.

Das Hauptmenü

Im Hauptmenü können Sie sich mit der grundsätzlichen Bedienung der PSZ-CD-Benutzeroberfläche vertraut machen. Drücken Sie auf dem digitalen Steuerkreuz nach oben oder unten, so scrollt das Hauptmenü wunschgemäß in die entsprechende Richtung. Drücken Sie die X-Taste (wie im Symbol daneben gezeigt), so gelangen Sie sofort in das entsprechende Untermenü. Um von dort in das Hauptmenü zurückzukehren, müssen Sie in der Regel nur das Dreieck (gemeint ist der Knopf mit dem Dreieck) betätigen. Im Folgenden werden wir Ihnen jeden einzelnen Menüpunkt detailliert erklären!



AUF EINEN BLICK So sieht das Hauptmenü der aktuellen PlayStation-Zone-CD aus, das von einem PS-starken Boliden aus Die 24 Stunden von LeMans verziert wird.

1. DEMOS

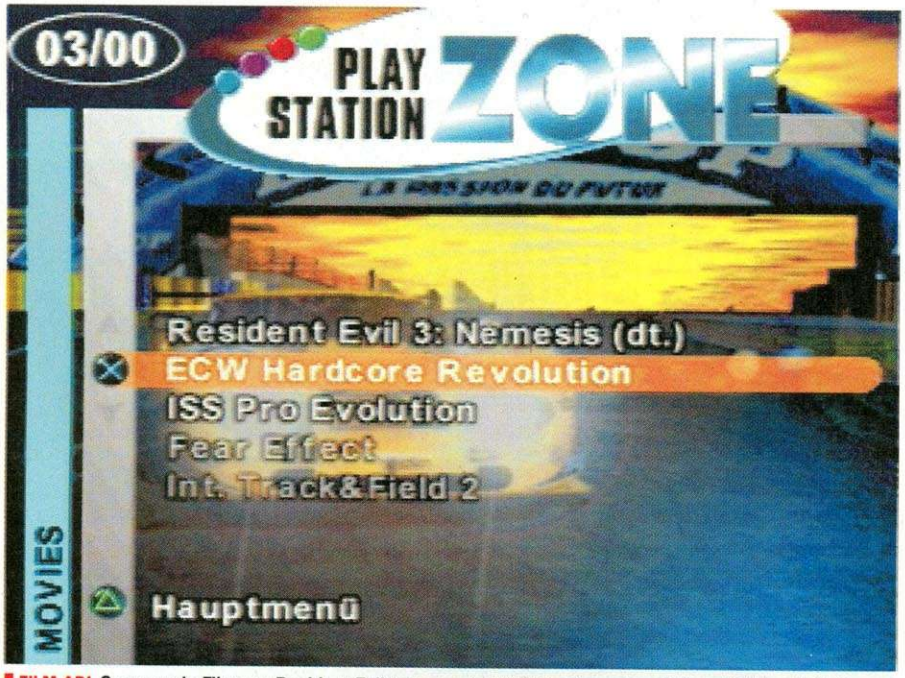
Unter diesem Menüpunkt finden Sie fünf ausschließlich spielbare Demos zu den neuesten Spielen von Infogrames, Codemasters und Take 2. Drücken Sie die X-Taste, um eine der gewünschten Demos zu starten, oder das Dreieck, wenn Sie in das Hauptmenü zurückkehren wollen. Beachten Sie bitte eventuelle Hinweise vor dem Laden!



BRANDAKTUELL Spielbare Demos zu Gran Turismo 2 (Sony Computer Entertainment), Die 24 Stunden von LeMans (Infogrames) und Ruff&Tumble (GT Interactive) sind auf dieser CD zu finden.

2. MOVIES

Hier finden Sie fünf weitere, nicht spielbare Demos zu Spielen von Infogrames, Codemasters und Take 2. Diese Demos wurden komplett von der PlayStation-Zone-Redaktion aufgenommen und produziert. Um einen der Filme zu starten, müssen Sie lediglich die X-Taste betätigen. Sie können natürlich jederzeit (auch während der Film läuft) mittels des Dreiecks in das Menü zurückkehren. Die Gesamtlaufzeit der Filme beträgt über 10 Minuten.



FILM AB! Spannende Filme zu Resident Evil 3: Nemesis, ECW Hardcore Revolution, ISS Pro Evolution, Fear Effect und International Track & Field 2 warten darauf, betrachtet zu werden.

Info KEINE GEWALT

Aus rechtlichen Gründen müssen wir von der Vorstellung indizierter, indizierungsgefährdeter und gewaltverherrlichender Spiele absehen. Wenn Sie also auf der Suche nach Tipps, Tests, Infos und/oder Bildern zu indizierten Spielen (bzw. deren Nachfolgern oder Vorgängern) sind, müssen wir Sie leider enttäuschen. Eine derartige CD darf von uns nicht ausgeliefert werden.

3. TIPPS&TRICKS-LEXIKON



HILFREICH! Im Tipps&Tricks-Lexikon finden Sie Kurz-Tipps zu über 350 verschiedenen PlayStation-Spielen.

Die ultimative Tipps&Tricks-Datenbank versteckt sich hinter diesem Menüpunkt. Mit dem digitalen Steuerkreuz können Sie problemlos durch die in alphabetischer Reihenfolge sortierte Datenbank sausen, während Sie mit der X-Taste die (überprüften) Tipps zu einem bestimmten Spiel auf den Screen scrollen lassen. Sobald Sie während des automatischen Scrollvorgangs Rauf oder Runter drücken, wird das Scrolling abgebrochen und Sie können manuell die gewünschte Position im Tipps-Text ansteuern. Es versteht sich von selbst, dass die bekannten Button-Symbole in Form von grafischen Icons auf dem Screen erscheinen. Als Zusatz-Service wird Ihnen währenddessen auch noch ein Lauftext zur Power Line angezeigt, bei der Sie sich für DM 1,21 pro Minute Tipps zu aktuellen Spielen von Sony Computer Entertainment Europe (*Ape Escape, Wild Arms* u. ä.) besorgen können. Dies ist ein Service von SCEG und keine Dienstleistung von PlayStation Zone! Übrigens: Es versteht sich von selbst, dass diese Datenbank jeden Monat aktualisiert wird!

Info DAS ORIGINAL

Ende 1998 haben wir als weltweit erstes Magazin eine Multimedia-CD für die PlayStation veröffentlicht. Darauf enthalten waren neben Filmen und spielbaren Demos ebenso Screenshots in verschiedenen Rubriken, ein Tipps-Lexikon, ein Spiele-Lexikon und Spielstände. Aufgrund einer neuen Regelung von Sony Computer Entertainment, die getroffen wurde, um für einen gerechten Wettbewerb unter den PlayStation-Zeitschriften zu sorgen (unsere CD wurde als ungerechtfertigter Wettbewerbsvorteil eingestuft), ist es uns leider nicht mehr erlaubt, Spielstände und Bilderrubriken auf der CD anzubieten. Ebenso wurde die Anzahl an spielbaren Demos und Filmen reglementiert, gleichzeitig erhielten wir eine größere Gestaltungsfreiheit hinsichtlich der Demozusammensetzung. So können wir nun auf beliebig viele Publisher zurückgreifen, während wir in der Vergangenheit nur drei Hersteller bei den Demos berücksichtigen konnten. Übrigens, ab sofort dürfen wir auch spielbare Demos von Sony-CED-Produkten anbieten! Auf diese Entscheidung hatten wir keinen Einfluss. Vielen Dank für Ihr Verständnis!

4. SPIELE-LEXIKON



UMFASSEND Im Spielelexikon finden Sie die Tests zu allen erhältlichen PlayStation-Spielen.



STETS AKTUELL Alle Tests aus der Ausgabe 2/2000 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 700 PS-Titeln. Um die Suche zu erleichtern (und langwierige Scroll-Aktionen zu vermeiden), haben wir die Spiele in insgesamt 16 verschiedene Genres aufgeteilt, wobei das Sportspiel-Genre selbst noch einmal in neun Unterkategorien gegliedert wurde. Die Bedienung ist denkbar einfach: Haben Sie sich mit der X-Taste für ein bestimmtes Genre entschieden, dann können Sie mit den Richtungstasten problemlos durch alle in diesem Genre verfügbaren Spiele scrollen und mit der X-Taste die Infos abrufen. Sobald Sie das Dreieck betätigen, gelangen Sie in das vorherige Menü zurück.

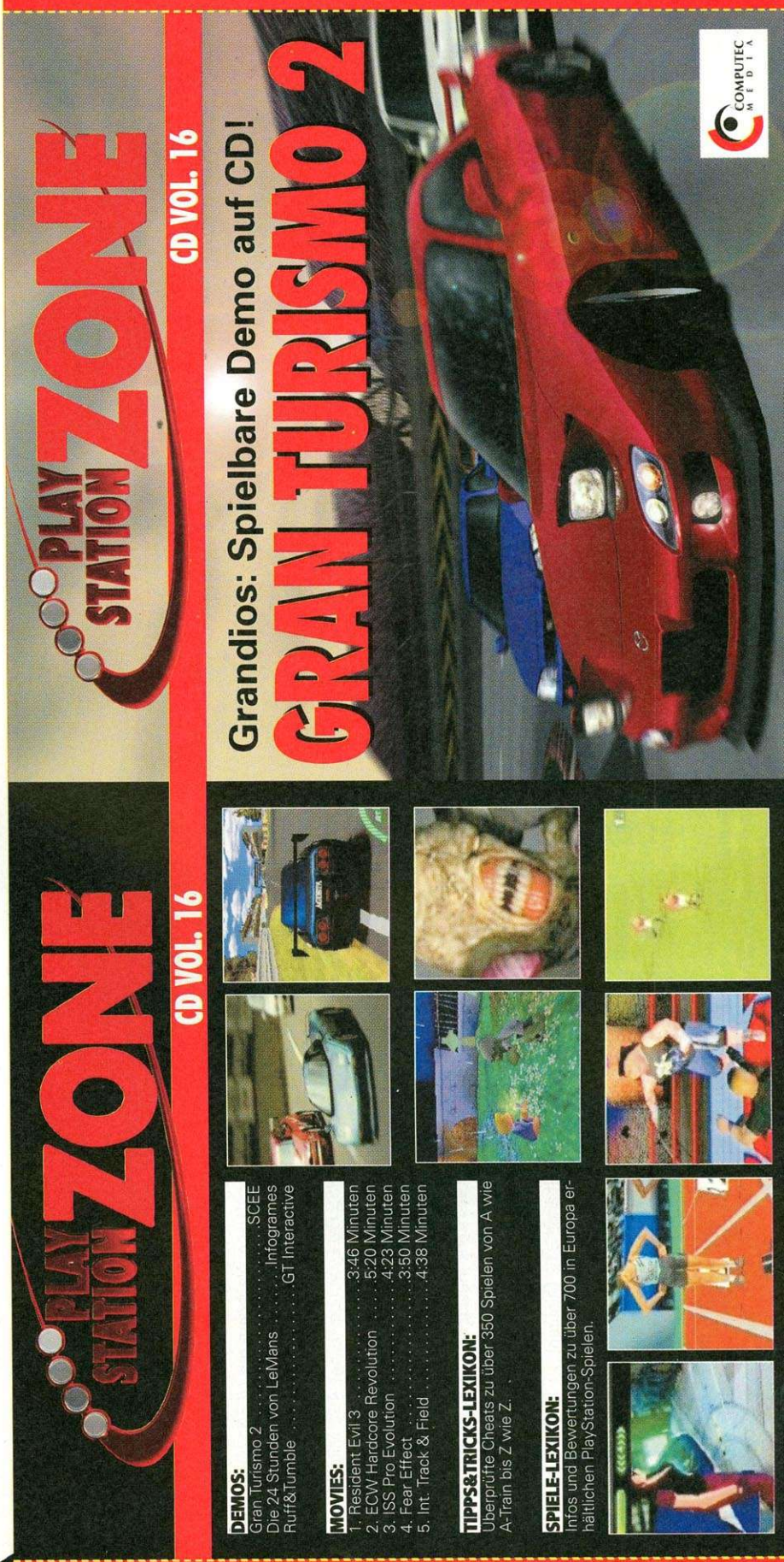
Info CD DEFEKT?

Die CD-ROMs werden mit größter Sorgfalt entwickelt und geprüft. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort zu den mehreren tausend Zeitschriftenhändlern in Deutschland kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine CD-ROM beschädigt wird. Sollte die CD-ROM auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die CD-ROM dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PlayStation Zone
Kennwort CD 3/2000
Roonstraße 21
90429 Nürnberg



LEERHÜLLEN GIBT ES IN JEDEM GUTSORTIERTEN AUDIO-CD-FACHGESCHÄFT ODER ALS ABO-PRÄMIE!

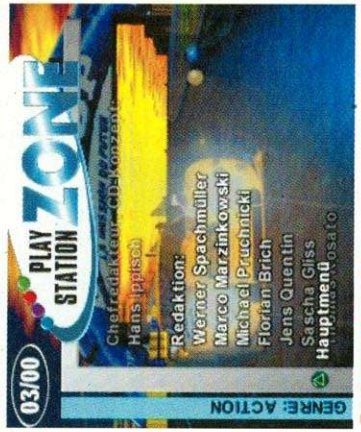


□ ○ ✕ △ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Published by COMPUTEC MEDIA AG.

„PS" logo and „PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5. CREDITS

Zu guter Letzt gibt es natürlich auch noch ein interaktives Impressum, in dem alle Mitarbeiter und Kontaktpersonen gezeigt werden, die an der Entstehung dieser CD beteiligt waren. Unser besonderer Dank gilt allen Mitarbeitern von Sony Computer Entertainment Europe und SCE Deutschland.



DIE MACHER DER CD Wie viel Arbeit in der PlayStation-Zone-CD steckt, können Sie anhand der Credits-Liste erkennen.

Info BILDSCHIRM VERSCHOBEN?

Sollte das Bild auf Ihrem Fernseher grundsätzlich etwas verschoben sein, so müssen Sie das Gerät dafür nicht extra justieren, sondern Sie können ein kleines Tool anwenden, das in der Oberfläche integriert ist. Halten Sie L1 und R1 gedrückt und positionieren Sie den Screen mit dem Steuerkreuz so, dass Sie alles auf dem Fernseher erkennen können.



GERADERÜCKEN Mittels eines integrierten Tools können Sie den Screen verschieben.

Info AUFGEPASST!

Von PlayStation Zone sind zwei Varianten erhältlich: eine mit exklusiver Multimedia-CD für DM 12,80, eine ohne CD für DM 6,50. Sollten Sie gerade letztere in Händen halten, dann besitzt diese Anleitung für Sie nur informativen Charakter. Fragen Sie Ihren Zeitschriftenhändler am besten schnellstmöglich nach der PlayStation Zone mit CD. Danke für Ihr Verständnis!



HEFT PLUS CD: Das Magazin mit CD gibt es für DM 12,80 am Kiosk!

PLAY STATION ZONE CD VOL. 16

Gran Turismo 2
Spielbar

Fantastisch: Dank dieser Demo dürfen Sie das Rennspiel des Jahres bei uns ausführlich Probe spielen. Übrigens: Wenn Sie im Hauptmenü keine Taste betätigen, wird Ihnen bei der zweiten automatischen Demonstration der Rally-Modus vorgeführt!

Die Steuerung

Steuerkreuz .....Fahrzeug steuern
Analogstick .....Fahrzeug steuern
▲ .....Runterschalten
● .....Bremsen
✕ .....Beschleunigen
■ .....Bremsen
L1 .....Nach hinten schauen
R1 .....Perspektive wechseln
L2 .....Runterschalten
R2 .....Hochschalten
Select .....Demo beenden
Start .....Pause

Die 24 Stunden von Le Mans
Spielbar

Premiere: Das härteste Autorennen der Welt dürfen Sie nun auch auf der PlayStation erleben! Wir bieten Ihnen als erstes Magazin eine spielbare Demo des neuen Rennspielhits der *C3 Racing*-Macher.

Die Steuerung

Steuerkreuz .....Fahrzeug steuern
Analogstick .....Fahrzeug steuern
▲ .....Ansicht ändern
● .....Ohne Bedeutunng
✕ .....Beschleunigen
■ .....Bremsen
L1 .....Runterschalten
R1 .....Hochschalten
L2 .....Drehzahlbereich erhöhen
R2 .....Drehzahlbereich verringern
Select .....Ohne Bedeutung
Start .....Pause

Ruff&Tumble
Spielbar

Premiere: Ein im wahrsten Sinne des Wortes „bild"-schönes Jump&Run-Abenteuer erwartet Sie mit dieser extralangen spielbaren Demo von *Ruff&Tumble*. Dabei handelt es sich übrigens um das zweite Spiel der „Bild"-Zeitung.

Die Steuerung

Steuerkreuz .....Charakter steuern
Analogstick .....Charakter steuern
▲ .....Ego-Perspektive
● .....Distanz-Angriff
✕ .....Springen
■ .....Nahangriff
L1 .....Kamera bewegen
R1 .....Kamera bewegen
L2 .....Ohne Bedeutung
R2 .....Ohne Bedeutung
Select .....Ohne Bedeutung
Start .....Pause

Resident Evil 3
Exklusiv-Film

Darauf haben alle Horror-Fans gewartet: die deutsche Version des Capcom-Millionensellers! Dank unseres Filmes können Sie sich schon jetzt ein Bild vom kommenden Charts-Spitzenreiter verschaffen. (Länge 3:46 Minuten)

ECW Hardcore Revolution
Exklusiv-Film

Der Kampf um den Wrestling-Thron geht weiter! Nachdem *WCW Mayhem WWF Attitude* überwältigte, will Acclaim mit *ECW Hardcore Revolution* die Wrestlingsfans wieder für sich gewinnen. Wir haben den exklusiven Film! (Länge 5:20 Minuten)

ISS Pro Evolution
Exklusiv-Film

Fußball-Spiel-Fans dürfen sich glücklich schätzen: Nachdem mit *UEFA Striker*, *Fußball Live* und *FIFA 2000* kürzlich erst drei hochkarätige Soccer-Knaller erschienen sind, gelingt Konami nun die Revolution mit *ISS Pro Evolution*. (Länge 4:23 Minuten)

Fear Effect
Exklusiv-Film

Die Hitquote von Eidos bleibt stabil: Nach *Tomb Raider IV* will man mit dem Capcom-Geschenk *Resident Evil 3* und der Eigenproduktion *Fear Effect* den Horror-Fans schlaflose Nächte bereiten. Wir zeigen Ihnen exklusive Sequenzen aus *Fear Effect*! (Länge 3:52 Minuten)

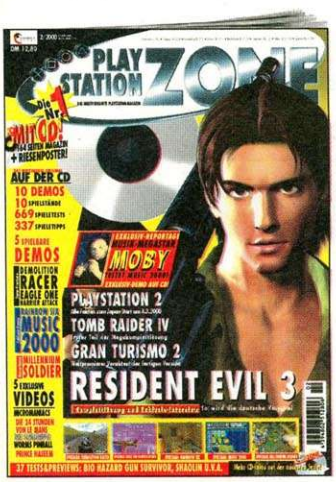
Int. Track & Field 2
Exklusiv-Film

Dass dieses Jahr die olympischen Sommerspiele stattfinden, geht auch an den Videospiele-Fans nicht spurlos vorbei. Konami stimmt sie mit dem hervorragenden Mehrspieler-Sportspektakel *Int. Track & Field 2* auf die Saison ein. (Länge 4:38 Minuten)

Voll der Speicher



Wenn Sie für PlayStation Zone einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als Dankeschön die Lara-Memory-Card – europaweit exklusiv nur bei uns im Abo. So haben Sie wieder 1 MB freien Speicherplatz.



- **Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.**
- **Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.**
- **Da die Auflage limitiert ist, erfolgt die Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.**

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PlayStation Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

X JA, ich möchte das PlayStation-Zone-Abo
für nur 138,- DM jährlich (Ausland: 162,- DM jährlich); 990,-ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Aborechnung):
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

Als Dankeschön erhalte ich die Lara-Memory-Card für meine PlayStation (Art.-Nr. 1196)

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

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PlayStation Zone.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung könnt ihr innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
PlayStation Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

○ **Per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

○ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Bitte beachten: Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas – restliches Ausland auf Anfrage!

P3 Z 020

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PlayStation Zone
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Fax: 0911/2872-235
E-Mail: pszone@computec.de

Anschrift des Abonnement-Services:
PlayStation Zone
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Service-Nummer:
0911-2872-150

Service-Fax:
0911-2872-250

Zentrale Abo-Nummer:
0180-5959506

Abo-Fax:
0180-595 95 13

Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:

Assistent des Chefredakteurs:
Werner Spachmüller

Ressortleitung: Florian Brich

Redaktion: Matthias Glaser, André Horn, Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki, Jens Quentin

Japan-Korrespondent: Warren Harrod

Tipps & Tricks: Jonathan Eves

Bildredaktion: Albert Kraus

CD-Programmierung: Vision Media GmbH, Langen

Textredaktion: Michael Ploog

Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer

Layout:
Alexandra Böhm, Nero A. Kaiser, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Titel & Poster:
Star Wars Episode I © 2000 Lucasfilm Ltd. &TM

All Rights Reserved. Used under authorization

Urheberrecht:
Alle in PlayStation Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

■ ✕ ● ▲
are trademarks of
Sony Computer Entertainment Inc.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg
Telefon: ++49-911-2872-143
Fax: ++49-911-2872-241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Website: www.computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 13 vom 01.10.1999 Anforderung über Claudia Rudolph

Anzeigenberatung
Hardware, Versand:
Wolfgang Menne -144
Games: Jens Klüver -348
Online: Susanne Szameitat -142
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat -141
Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph -143
Anzeigendisposition
Andreas Klopfer -140
Anzeigen- und Officekoordination
Ina Schubert -346
Anzeigenmarketing
Monika Fleenor -345
Anzeigengrafik
Sabine Klier -138

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie, unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA Sonderdrucke
Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an:
Kontakt: Claudia Rudolph

Verlag

Verlagsleitung:
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag, Sandra Wendorf, Hans Fauth

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
PlayStation Zone kostet im Abonnement pro Jahr DM 138,- für 12 Ausgaben mit CD (Ausland DM 162,-). Ohne CD: DM 69,- pro Jahr (Ausland: DM 93,-)

Abonnementbestellung Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246-8820, Fax:06246-8825277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit CD: öS 990,- (ohne CD: öS 540,-)

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
PlayStation Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
VKZ: Mit CD: B 48013, ohne CD: B 48025
ISSN: Mit CD: 1437-0891, ohne CD: 1437-0883

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:
GAMES PC GAMES PC ACTION MCV N-ZONE SEGA PlayStation GAMES

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage IV. Quartal 1999 148.008 Exemplare

Spiele-Hotlines

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Cryo Interactive	0190-510059	Mo.-Fr. 18°°-20°°, Sa.-So. 14°°-16°°
Eidos Interactive	0180-5223124	Mo.-Fr. 11°°-13°°, 14°°-18°°, Sa.-So. 14°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510 550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Sony Powerline	0190-578578	Mo.-Fr. 10°°-20°°
Sony PlayStation (Techn. Hilfe)	01805-766977	Mo.-Fr. 10°°-20°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
THQ	01805-605511	Mo., Mi., Fr. 16°°-20°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin Interactive	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

CD-ROM defekt?



Die CD-ROMs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort zu den mehreren tausend Zeitschriftenhändlern in Deutschland kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine CD-ROM während des Transports beschädigt wird. Sollte die CD-ROM auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die CD-ROM dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PLAY STATION ZONE Kennwort: CD 03/2000
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Inserentenverzeichnis

COMPUTEC MEDIA AG . . 3, 8, ... 9, 103, 111, 114, ... 137, 139, 141, 159
Activision 4, 27
Baucontec 77
CDG 21
Close Up 78, 87
Deutsche Expert 51
Dino Verlag 109, 121
Dynatex 153
Eidos 164
Freak Shop 101
Game It 71
G-Press 49
Konami 105
Infogrames 28, 29
InterAct 21, 23
Joysoft 39
Joytech 73
MCM 119
MLC 43
MMI 47
Playcom 67
Sega 59
Softsale 99
Sony CED . . . . . 33, 34, 35, 41, ... 106, 107
Take 2 . . . . . 73, 163
Theo Kranz Versand . . . . 94, 95, ... 96, 97
Vartex 117

Zeugnis

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt sind Sie? _____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich:	*Will ich kaufen:*	*Berichte erwünscht!*
Sony PlayStation PAL	❑	❑	❑
Sony PlayStation NTSC	❑	❑	❑
Sony PlayStation Multinorm	❑	❑	❑
Dual Shock Controller	❑	❑	❑
Memory Cards	❑	❑	❑
Game Buster/Xploder	❑	❑	❑
Maus	❑	❑	❑
Light Gun	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Ihnen die aktuelle Titelseite? * Schulnote: _____

4. Welche Schulnote bekommt die aktuelle Ausgabe? * Schulnote: _____

*(1 = Sehr gut, 6 = Ungenügend)

5. Besitzen Sie einen Computer mit Internet-Zugang?

❑ Ja ❑ Nein

6. Welche Spiele haben Sie in den letzten drei Monaten gekauft, welche wollen Sie kaufen?

Gekauft in den letzten drei Monaten: Will ich demnächst kaufen:

_____ _____

_____ _____

_____ _____

7. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	*Mehr*	*Genauso viel*	*Weniger*
WWF Smackdown	___	❑	❑	❑
Syphon Filter 2	___	❑	❑	❑
Star Wars: Jedi Power Battles	___	❑	❑	❑
Die Hard Trilogy 2	___	❑	❑	❑
Fear Effect	___	❑	❑	❑
MediEvil 2	___	❑	❑	❑
F1 2000	___	❑	❑	❑
F1 Racing Championship	___	❑	❑	❑
Spiderman	___	❑	❑	❑
Resident Evil 3	___	❑	❑	❑
Gran Turismo 2	___	❑	❑	❑
MOBIL 1 Rally Championship	___	❑	❑	❑
ISS Pro Evolution	___	❑	❑	❑
Int. Track&Field 2	___	❑	❑	❑
Railroad Tycoon 2	___	❑	❑	❑
Poster: Star Wars	___	❑	❑	❑
Poster: Einkaufsführer	___	❑	❑	❑

8. Welche PlayStation-Zone-Variante haben Sie gekauft:

❑ Mit CD-ROM ❑ Ohne CD-ROM

9. Falls Sie die Variante ohne CD-ROM gekauft haben, was war der Grund dafür:

❑ CD-Variante nicht vorrätig ❑ CD-Variante zu teuer

❑ CD-Inhalt uninteressant ❑ Habe selbst keine PlayStation

10. Falls Sie die Variante mit CD-ROM gekauft haben: Welche Schulnote erhält die beigelegte Demo-CD-ROM? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: ____

Demos: ___ Filme: ___ Tipps&Tricks-Lexikon: ___ Spiele-Lexikon: ___

Diese Rubrik/dieses Demo hat mir am besten gefallen: _____

11. Welche Eigenschaften treffen auf PlayStation Zone zu?

	Sehr	*Ziemlich*	*Weniger*
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

12. Welche der aufgeführten Systeme besitzen Sie?

❑ PlayStation

❑ Game Boy

❑ Nintendo 64

❑ Sega Dreamcast

❑ PC

13. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PlayStation Zone? (Aktuelle Ausgabe: 03/2000)

Ausgabe: _____/_____

14. Werden Sie die nächste Ausgabe von PlayStation Zone kaufen?

❑ Ja ❑ Nein

15. Was hat Ihnen allgemein an PlayStation Zone gefallen?

_____

_____

16. Was hat Ihnen an PlayStation-Zone weniger gefallen?

_____

_____

17. Lesercharts: Welche fünf PlayStation-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

18. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA • PLAYSTATION ZONE • Kennwort: PSZ-Zeugnis 3

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

AUSGABE 4/00 AB 1.3.2000 AM KIOSK!

Info VORSCHAU

In dieser Übersicht finden Sie die Release-Daten für alle Spiele, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und deshalb ebenfalls für einen Test in Frage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

März

Titel	Release
Army Men – Sarge's Heroes	März
Baldur's Gate	März
Beatmania – European Edit	März
Brunswick Bowling 2	März
Colin McRae Rally 2	März
Colony Wars 3	22. März
Crusaders of Might & Magic	März
Die Hard Trilogy 2	30. März
Disney World Racing	März
Duke Nukem – Planet of the Babes	31. März
Earthworm Jim 3D	März
ECW Hardcore Revolution	3. März
European Super League	März
F1 2000	30. März
F1 Racing Championship	März
Fear Effect	März
Fußball Manager (Arbeitstitel)	März
Grandia	März
Grudge Warriors	März
Jeremy McGrath Supercross 2000	März
Jet Rider 3	März
Jojo's Bizarre Adventure	März
Micro Maniacs	März
Misadventures of Tron	März
NBA in the Zone 2000	März
Need for Speed: Porsche	30. März
Premier Manager	29. März
Rally (Arbeitstitel)	März
Rayman 2	März
Rollcage Stage 2	8. März
Ronaldo V-Football	29. März
Rugrats: Studio Tour	März
Saga Frontier 2	1. März
Silicon Valley	März
Snooker	März
Star Ixiom	29. März
Star Ocean 2	März
Street Fighter EX + Alpha 2	März
Street Skater 2	23. März
The Dukes of Hazzard	März
Theme Park World	2. März
UEFA 2000	März
Vandal Hearts 2	März

COLONY WARS 3

Die Weltraumschlacht geht weiter

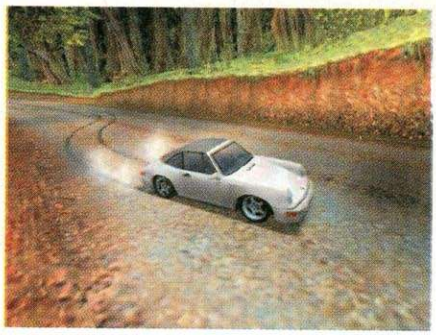
Ein kleiner Schritt für Psygnosis, ein großer für die PlayStation-Astronauten? Die Testversion von Psygnosis' neuestem Actionspiel traf leider nicht mehr rechtzeitig für eine Besprechung in dieser Ausgabe ein, allerdings dürfen sich alle Raumschiffpiloten schon jetzt auf einen alles andere als angenehmen Weltraumspaziergang in der kommenden Ausgabe vorbereiten. Brandneue Aufgaben warten auf Sie!



NEED FOR SPEED: PORSCHE

Electronic Arts gibt wieder Gas!

Die Rennspielabteilung von EA scheint einem notorischen Bleifuß-Syndrom erlegen zu sein: Kurz nach Erscheinen des aktuellen Hits *MOBIL 1 Rally Championship* will der Softwaregigant mit *F1 2000* und *Need For Speed: Porsche* erneut auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen und neue Awards einfahren. Ob dieses Unterfangen klappen kann, klären wir bereits in der kommenden Ausgabe.



RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR

Der neueste Teil der Horror-Serie

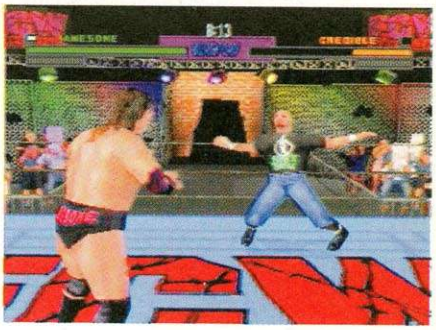
Ende Januar erschien in Japan mit *Biohazard Gun Survivor* der neueste Vertreter von Capcoms legendärer Action-Adventure-Serie, die mit *Resident Evil 3* gerade ihren Höhepunkt erreichte. Bei *Gun Survivor* handelt es sich im Gegensatz zu den bisherigen Spielen jedoch um ein knackiges Shoot 'em Up, bei dem man ohne die Lichtpistole nicht weit kommt. Wir kämpfen bis zum Erscheinen der nächsten Ausgabe um unser Überleben und hoffen, Sie am 1. März am Kiosk wiederzutreffen.



ECW HARDCORE REVOLUTION

Die Wrestling-Schlacht geht weiter!

Wer ruht, der rostet! Getreu diesem Motto legt sich Acclaim erst gar nicht auf die faule Haut, sondern treibt die Entwickler zu neuen Höchstleistungen an, was durchaus seinen Grund hat. Denn nachdem *WCW Mayhem* den Referenztitel an sich reißen konnte und *WWF Smackdown* drauf und dran ist, neue Rekorde aufzustellen, kann man nun mit *ECW Hardcore Revolution* in den Ring zurückkehren.



04/00 WEITERE THEMEN

- **TEST: Die Hard Trilogy 2 von Fox Interactive**
- **TEST: Bundesliga 2000: Der Fußball-Manager**
- **VORABTEST: Vanishing Point von Acclaim**
- **KOMPLETTLÖSUNG: Gran Turismo 2**
- **EXKLUSIV: Die PSZ-Multimedia-CD**
- **EXKLUSIV: Tolle Demos auf der CD!**

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

TALONSOFT

TAKE2interactive

PlayStation

PAL

SPEC OPS™

STEALTH PATROL







Im unerbittlichen Kampf gegen den weltweiten Terrorismus brauchen wir Männer wie Sie, Ranger. Männer mit Nerven aus Stahl. Wir suchen einen echten Helden, der mit einer Expertengruppe der besten Anti-Terror-Einheit den Extremisten die Stirn bietet. Wir suchen den Besten. Sind Sie der Beste, Ranger? **BEWEISEN SIE ES.**

JETZT. AUF IHRER PLAYSTATION.

Wählen Sie Tarnmodus oder den offenen Kampf gegen die Terroristen dieser Welt • Realistische 360° -Action mit detaillierter 3D-Grafik • Riesiges Arsenal aus High-Tech-Ausrüstung und konventionellen Feuerwaffen • Brilliante, dramatische Explosionen und Animationen mittels Motion-Capture-Verfahren • Realistische Soundeffekte

BEI TEMPO 30 KM/H EIN KIESELSTEIN, BEI TEMPO 300 KM/H DEIN ENDE

F1 WORLD GRAND PRIX

DRIVEN BY DETAIL









PUBLISHED BY VIDEO SYSTEM

DISTRIBUTED BY EIDOS INTERACTIVE

DEVELOPED BY Lankhor

www.eidos.com

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

© 1999 Video System/Eidos Interactive Limited. All trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. „ " and „PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.