COMPUTEC MEDIA
04/2000 AUSGABE 17
M 12,80
4,- sfr 12,80 lfr 275,-
75,- hfl 15,50 dkr 52,-
3.500 Pta 1.200

AUF CD: WWF SMACKDOWN, N-GEN RACING, MOBIL 1 RALLY

PLAY STATION ZONE

DAS MEISTVERKAUFTE PLAYSTATION-MAGAZIN

Die Nr. 1

DAS MULTIMEDIA-ORIGINAL!

AUF DER CD

SPIELE-LEXIKON
700 Tests zu allen erhältlichen Spielen!

TIPPS-LEXIKON
Tipps zu über 350 Spielen (von A bis Z)

TOP-DEMOS

WWF SMACKDOWN
Exklusiv-Film: Die neue Referenz!

N-GEN RACING
Spielbare Demo-Premiere: Top-Rennwagenrennen mit Mega-Grafik

GEKIDO
Spielbare Demo-Premiere: Der Fighting-Force-Killer (extralang)

PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY
Exklusiv: Spielb. Flipper-Demo

MOBIL 1 RALLY
Exklusiv-Film: EAs neuer Hit!

ARMY MEN 3D
Exklusiv-Film: Soldaten in Action

SPIDERMAN
Exklusiv-Film: Top-Abenteuer!

GRANDIA
Exklusiv-Film: Der Rollenspielhit

172 Seiten!
Doppelposter
Einkaufsführer
PlayStation2-Beilage
Tipps & Tricks u.a.

RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR

Feuer frei: Der Lightgun-Shooter im Vorabtest

VANISHING POINT

Besser als Gran Turismo 2: Acclaims Rennspielsensation

STIRB LANGSAM

DIE FORTSETZUNG

Die Hard Trilogy 2 für PlayStation im Test



MIT SONDERBEILAGE!

PLAYSTATION 2

04
4 194802 512806

PLAY STATION ZONE

Die PlayStation-Zone-CD Vol. 17 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!

N-GEN RACING



SPIELBAR

Die Macher von *WipEout 1* und *2* geben mit *N-Gen Racing* ein fantastisches Debüt bei Infogrames. Hervorragende Optik, rasantes Gameplay und tolle Flugaction begeistern jeden Speed-Freak.

GEKIDO



SPIELBAR

Eine extralange Demo liefern wir Ihnen mit der neuesten Action/Beat-'em-Up-Mixtur von Infogrames. Wer Fighting Force mag, wird Gekido lieben. Hier müssen Sie sich Ihren Weg freiprügeln.

PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY



SPIELBAR

Der vierte Teil der *Pro Pinball*-Reihe kann neue Maßstäbe setzen. Nun müssen Sie nicht mehr in die Kneipe nebenan, sondern können es sich zu Hause gemütlich machen und flippern.

WWF SMACKDOWN



EXKLUSIV-FILM

Wahnsinn! Wer gedacht hat, *WWF Attitude* oder *WCW Mayhem* wären die Krönung des Wrestling-Genres auf der PlayStation, sollte sich diesen exklusiven Film zu Gemüte führen.

GRANDIA



EXKLUSIV-FILM

Sie haben *Final Fantasy VIII* schon durchgespielt und warten nun auf neues Rollenspiel-Futter? Dann dürfte Ihnen die Umsetzung des Sega-Saturn-Klassikers *Grandia* gerade recht kommen.

ARMY MEN 3D



EXKLUSIV-FILM

Die hitverdächtigen Plastiksoldaten von 3DO erobern nun endlich auch Europa! Wir zeigen Ihnen auf dieser CD das erste von insgesamt drei angekündigten *Army Men*-Spielen in voller Länge.

SPIDERMAN



EXKLUSIV-FILM

Die Macher von *Apocalypse* und *Tony Hawk's Skateboarding* liefern mit *Spiderman* ein hitverdächtiges Game, das gute Chancen hat, Lara Croft vom Referenzthron zu verdrängen.

MOBIL 1 RALLY CHAMPIONSHIP



EXKLUSIV-FILM

Das Kampf um die Poleposition im Rallye-Genre wird immer härter. Während an *Colin McRae Rally 2* und *Rally Masters* noch eifrig gebastelt wird, wagt Electronic Arts bereits den Angriff.

TIPPS-&-TRICKS-LEXIKON

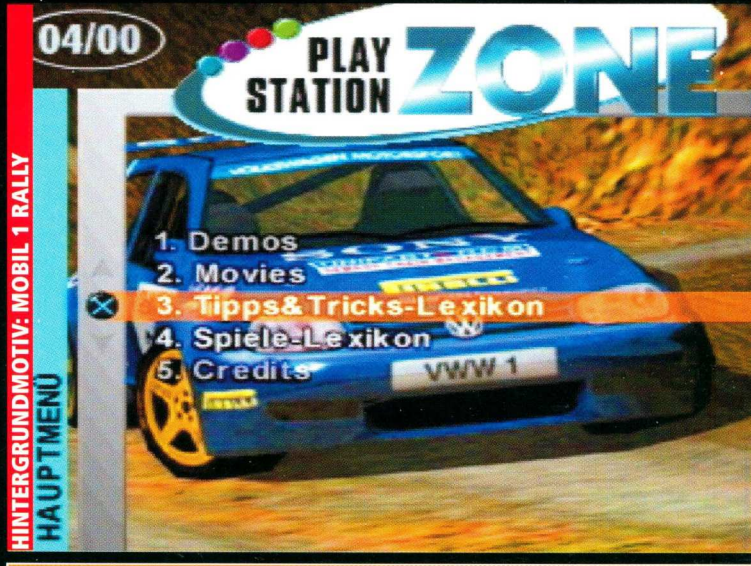
Sie sind auf der Suche nach einem knackigen Cheat oder Trick für eines Ihrer Spiele? In unserem nun schon über 350 Spiele umfassenden Tipps-&-Tricks-Lexikon, das ständig aktualisiert wird, sollten Sie fündig werden! Es versteht sich von selbst, dass alle Tipps überprüft wurden.

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 Demo-Zusammensetzung betrifft. Auf diese Entscheidung hatten wir keinen Einfluss. Vielen Dank für Ihr Verständnis!



HINTERGRUNDMOTIV: MOBIL 1 RALLY HAUPTMENÜ

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

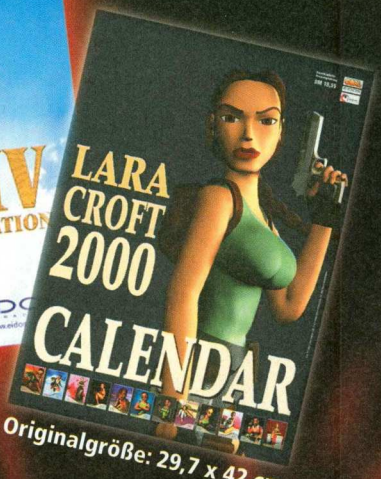
PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo PLAYSTATION ZONE: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Tomb-Raider-4-Plakat oder den ultimativen Lara-Kalender 2000 abstauben!



Originalgröße: 84 x 119 cm



Originalgröße: 29,7 x 42 cm

*Wer jetzt PLAYSTATION ZONE im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Plakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie!
Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!



X Ja, ich möchte PLayStation Zone mit CD eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- ○ **Original-Plakat „Tomb Raider IV", Art.-Nr 1198**
- ○ **„Lara-Croft-Kalender" 2000, Art.-Nr 2020**

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

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

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

Datum, Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 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



Endlich!
Das neue Adventure
von Kult-Autor Terry Pratchett...

DISCWORLD NOIR

Jetzt auch für PlayStation

PlayStation

9/10 [Fun Generation]
[Next Level]
„...eines der besten Adventures überhaupt."
8/10 [Offizielles PlayStation Magazin]
„...gnadenlos guter Humor..."
84% [Maniac]
84% [Mega Fun]
84% [PlayStation Games]

Erhältlich ab Februar!

PC-Adventure des Jahres!
in 'Powerplay' und 'PC-Games'

www.gtinteractive.de









Features:

- Charakter-Design und Texte von Scheibenwelt-Schöpfer Terry Pratchett
- Fesselnder Kriminalplot- angelehnt am klassischen Film-Noir-Ambiente
- Hochauflösende Render-Hintergründe
- Komplett in Deutsch, Übersetzung vom Originalübersetzer der Romane
- Cineastische Computeranimationen
- PSX-Maus wird unterstützt

PERFECT

PlayStation

Discworld Noir© 1998 Perfect Entertainment Ltd. All rights reserved. Discworld is a registered trademark of Terry Pratchett. Published & Distributed by GT Interactive Software (Europe) Limited. PlayStation and the PlayStation Logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. GT™ is a trademark, and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective companies.

WILLKOMMEN IN DER PLAYSTATION ZONE!



28. Januar 2000

Mit einigen Monaten Verspätung ist *Gran Turismo 2* endlich in Deutschland erschienen! Es versteht sich von selbst, dass sich Tausende von *Gran Turismo*-Fanatikern mit großer Freude auf das Spiel stürzen, allerdings nicht ohne einen Notizblock und einen Stift zu zücken, um mit beispielloser Gründlichkeit Fehler, Bugs und Schwächen niederzuschreiben. Viele davon, wie beispielsweise die fehlerhafte Grafik oder den nur durchschnittlichen Rallye-Modus, haben wir in unserem Riesentest bereits offen gelegt. Was allerdings unsere Leser alles herausgefunden haben, finden wir zum Teil wirklich bemerkenswert, zum anderen Teil ungerechtfertigt und kleinlich. Sicherlich, die Durchnittsgeschwindigkeiten mögen nicht passen, einige versprochene Features wurden aus Zeitgründen weggelassen, sich aber bei einem Fuhrpark von sage und schreibe 594 Wagen darüber zu echauffieren, dass diese und jene Modelle fehlen, ist nun alles andere als angebracht. Insgesamt gesehen hat Polyphony Digital ein grandioses Rennspiel auf die Beine gestellt, das nur von *Gran Turismo 2000* auf der PlayStation 2 übertroffen werden kann.

18. Februar 2000

Resident Evil 3: Nemesis ist endlich in Deutschland erhältlich! Die zum Teil veränderte deutsche Version (grauer Rauch statt Blutspritzer, verändertes Zwischenspiel, kein Verlust von Körperteilen) wird zweifellos bei einigen Hardcore-Gamern nicht auf Gegenliebe stoßen, doch was bleibt den Softwareherstellern anderes übrig? Würden Eidos und Capcom die Original-Version hier zu Lande veröffentlichen, müsste man damit rechnen, dass das Spiel innerhalb weniger Tage indiziert werden würde und nur noch in wenigen Freak-Läden unter der Ladentheke erhältlich wäre. Sprich: Die Masse der User hätte keine Möglichkeit mehr, *Resident Evil 3* zu erwerben. Eidos und Capcom hier nun vorzuwerfen, sie würden das Spiel nur aus „purer Geldmacherei schneiden", ist ungerechtfertigt. Im Gegenteil: Um möglichst vielen Usern das grandiose Action-Spektakel zugänglich zu machen und nicht 90% der PlayStation-Fangemeinde vom RE-Fieber auszuschließen, hat man in monatelanger Arbeit eine vernünftige deutsche Version auf die Beine gestellt, die in Sachen Spielspaß kaum weniger ergiebig ist als das Original. Im Zweifelsfall gilt: Lieber weniger Spielspaß als gar keinen!



21. Februar 2000

Es war soweit: Über ein Dutzend PlayStation-2-Spiele durften am vergangenen Wochenende in Tokio ausgiebig angetestet werden. Es versteht sich von selbst, dass wir Ihnen diesen Mega-Event nicht vorenthalten wollten, obgleich die Filme für die vorliegende Ausgabe größtenteils bereits am 18. Februar abgegeben werden mussten. Die Lösung: Während unser Japan-Korrespondent Warren Harrod vor Ort die Spiele testete und Infos sammelte, bereiteten wir eine zusätzliche 8-Seiten-Beilage vor, in der wir Sie nicht nur über das PlayStation- 2 Festival 2000 informieren, sondern auch alle wichtigen Infos zum Deutschland-Start im Herbst liefern.

4. März 2000

Der Tag der Erlösung ist da: Die PlayStation 2 ist in Japan endlich erschienen! In der nächsten Ausgabe liefern wir Ihnen einen Härtetest zu Hardware, Peripherie und Software. 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
März			
Army Men – Sarge´s Heroes	Action	3DO	Ende März
Battletanx-Global Assault	Action	3DO	Ende März
Beatmania - European Edit	Musik	Konami	März
Colony Wars 3 – Red Sun	Action	SCEE	22. März
Crusaders of Might & Magic	Action	3DO	Mitte März
Die Hard Trilogy 2	Action	EA	30. März
Duke Nukem – Planet of the Babes	Action	GT Interactive	31. März
ECW Hardcore Revolution	Sport	Acclaim	3. März
European Super League	Sport	Virgin	März
F1 2000	Rennspiel	EA	30. März
Fear Effect	Action-Adventure	Eidos	17. März
Grandia	Rollenspiel	Ubi Soft	März
Grudge Warriors	Action	Take 2	Mitte März
Jet Rider 3	Rennspiel	SCEE	März
Micro Maniacs	Rennspiel	Codemasters	März
NBA in the Zone 2000	Basketball	Konami	März
Need for Speed – Porsche	Rennspiel	EA	30. März
NHL Faceoff 2000	Eishockey	SCEE	1. März
Player Manager 2000	Sport	3DO	17. März
Radical Bikers	Rennspiel	Infogrames	31. März
Rollcage Stage 2	Rennspiel	SCEE	8. März
Rugrats: Studio Tour	Rennspiel	THQ	Ende März
Saga Frontier 2	Rollenspiel	SCEE/Square	22. März
Star Ixiom	Shoot 'em Up	Namco/SCEE	29. März
Street Skßer 2	Sport	EA	23. März
The Dukes of Hazzard	Rennspiel	Ubi Soft	März
Theme Park World	Wirtschaftssimulation	Bullfrog/EA	9. März
UEFA C.L. 2000	Fußball	Eidos	31. März
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos	17. März
Vandal Hearts 2	RPG	Konami	März
Walt Disney World: Mystical Racing	Rennspiel	Disney/Eidos	März

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

Dex Drive 10
Ferrari-Gewinnspiel 121

RUBRIKEN

Charts 60
CD-Anleitung 155
Impressum 160
Inserenten-Verzeichnis 160
Kleinanzeigen 115
Leserbriefe 110
PlayStation-Lexikon 56
Poster Einkaufsführer 79-82
Poster Ronaldo V-Football I 83-86
Schon getestet! 62
Vorschau 162
Zeugnis 161

CHEATS & CODES

Aktuelle Cheats 116
Lesertipps 120

SPIELEREGISTER

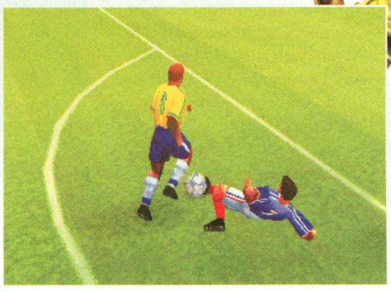
Alone in the Dark 4 53
All Star Pro Wrestling (PS2) 12
Alundra 2 54
Army Men Sarge's Heroes 90
Barbie Super Sports 20
Baseball (PS2) 12
Beatmania 108
Bundesliga 2000: Der Fußball-Manager 92
Chase the Express 17
Colin McRally 2.0 40
Colony Wars 3: Red Sun 72
Crusaders of Might & Magic 34
Danger Girl 19
Die Hard Trilogy 2 96
Digimon World 17
Dune 2000 136
ECW Hardcore Revolution 68
Euro 2000 11
Galerians 24
Gekido 44
Getaway (PS2) 13
Ghoul Panic 17
Grandia 76
Gran Turismo 2 122
Grudge Warriors 105
Hydro Thunder 36
In Cold Blood 51
Jikkyou World Soccer 2000 (PS2) 13
Midnight Club: Street Racing (PS2) 13
MediEvil 14
Muppet Race Mania 20
NASCAR Racers 20
NBA In The Zone 2000 18
N-Gen Racing 52
NHL Blades Of Steel 2000 18
Nightmare Creatures 2 11
Rescue Shot 17
Resident Evil: Gun Survivor 28
Road Rash: Jailbreak 106
Rollcage Stage 2 94
Ronaldo V-Football 46
Sky Surfer (PS2) 13
Snow X 11
Speedball 2100 25
Spin Jam 20
Superbike 2000 19
Tenchu 2 19
Tomb Raider III 14
TOCA WTC 10
UEFA Champions League 2000 48
Urban Chaos 104
Vandal Hearts II 16
Vanishing Point 38
Wacky Races 21

Ronaldo V-Football

Der Superstar als Spielspaß-Garant?

Infogrames setzt im Kampf gegen *ISS Pro Evolution* und *FIFA 2000* nicht nur auf die bei *UEFA Striker* unter Beweis gestellte Fußball-Kompetenz, sondern auch auf die Zugkraft von Namenspate Ronaldo. Obgleich der brasilianische Superstar derzeit mehr durch seine Verletzungen als durch Traumtore für Schlagzeilen sorgt, gilt der sympathische Wunderstürmer noch immer als eine der Ausnahme-Erscheinungen in der Fußball-Branche. Jens Quentin liefert Ihnen den ersten Spielbericht!

Seite 46





Resident Evil Gun Survivor

Vorabtest der Action-Orgie!

Kaum hat *Resident Evil 3* die Charts erobert, laden Capcom und Eidos ihre Magazine nach: Mit *Resident Evil Gun Survivor* stehen schon bald gnadenlose Lightgun-Abenteuer an, bei denen man ohne ein gutes Auge und schnelle Reaktionen kaum eine Straße sicher überqueren kann. Die Besonderheit an *Gun Survivor*: Man kann die zu beschreitenden Wege selbst wählen und folgt nicht vorgeschriebenen Pfaden. Reicht dieses Feature zum Erreichen der Hit-Areale?

Seite 28





PlayStation2

SONDER-BEILAGE

Pünktlich zum Japan-Start: Alle Infos auf 8 Seiten!



Kann Sony Computer Entertainment die gemachten Versprechungen halten? Wir durften am 18. und 19. Februar in Japan die ersten Spiele einem Vorabtest unterziehen und stellen Ihnen in unserer brandaktuellen Sonderbeilage jeden Titel kritisch vor! Außerdem liefern wir Ihnen eine Übersicht über die in Japan bereits verfügbaren Produkte und befragten die größten deutschen Konsolenhändler über ihre Ansichten zum Thema PAL-Veröffentlichung, Konsolenpreis und Marktchancen.

Gran Turismo 2

Seite 122

Komplettlösung der Rennspiel-Sensation

Es dürfte derzeit keinen ernst zu nehmenden PlayStation-User geben, der (Rennspiel-Muffel ausgenommen) nicht *Gran Turismo 2* spielt. Damit auch Sie an alle 594 Wagen herankommen, erklären wir Ihnen auf zwölf Seiten alle Führerscheinprüfungen und geben Tipps für alle wichtigen Rennen. Damit werden auch Fahranfänger zu Racing-Profis!



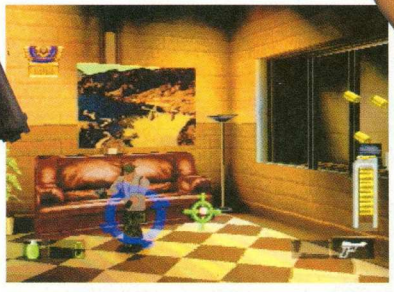
Die Hard Trilogy 2

Exklusiv auf der PlayStation: Bruce Willis ist zurück!

Die Reihe populärer Filmumsetzungen auf der PlayStation reißt nicht ab. Nach *Star Wars Episode I* und *Der Morgen stirbt nie* lassen Fox Interactive und Electronic Arts die legendäre *Stirb langsam*-Reihe mit Bruce Willis auf der PlayStation wieder aufleben. Wir kämpften uns für Sie durch die Straßen von *Die Hard Trilogy 2* und stehen ab Seite 96 zum Rapport bereit.

Seite 96





KOMPLETTLÖSUNGEN

Dune 2000 136
Deine Spuren im Sand ...
Gran Turismo 2 122
594 Wege zum Glück

ANGESPIELT

Alone in the Dark 4 53
Comeback des *RE*-Vorfahren
Alundra 2 54
Die Rollenspiel-Fortsetzung
Colin McRally 2.0 40
Codemasters wieder in Bestform
Crusaders of Might & Magic 34
Klassische Action/Rollenspiel-Mixtur
Galerians 24
Der *Resident Evil 3*-Konkurrent
Gekido 44
Die Action-Überraschung
Hydro Thunder 36
Furiose Speedboad-Rennen
In Cold Blood 51
Metal Gear Solid unter Beschuss?
N-Gen Racing 52
Rennspiel der *WipEout*-Macher
Resident Evil: Gun Survivor 28
Lightgun-Action von Capcom
Ronaldo V-Football 46
Infogrames ist zurück auf dem Rasen
Speedball 2100 25
Der Amiga-Klassiker kehrt zurück
UEFA Champions League 2000 48
Konkurrenz für *UEFA Striker*?
Vanishing Point 38
Acclaims Rennspielsensation

TESTS

Army Men Sarge's Heroes 90
Neuer Einsatz der Plastiksoldaten
Beatmania 108
Musik-Spiel für Japan-Fans
Bundesliga 2000:
Der Fußball-Manager 92
Endlich: Der Bundesliga Manager
Colony Wars 3: Red Sun 72
Der beste Teil der Weltraum-Saga
Die Hard Trilogy 2 96
Stirb langsam: Die Fortsetzung
ECW Hardcore Revolution 68
Acclaim klettert wieder in den Ring
Grandia 76
Die Umsetzung des Sega-Saturn-Hits
Grudge Warriors 105
Action für Harte
Road Rash: Jailbreak 106
Technisch schwach, aber unterhaltsam
Rollcage Stage 2 94
Furioses Autorennspiel
Urban Chaos 104
Chaos bei Eidos: Schwaches Spiel!


„ÜBERRASCHE DEINE GEGNER BEI DER MORGENTOILETTE!“
General HQ. Access all areas.
3DO
PlayStation
© 2000 The 3DO Company. All Rights reserved. 3DO, Army Men, Air Attack, Sarge's Heroes, 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.
INFOGRAMES
www.infogrames.de

AMAA/52-9

Green Forces

Headquarters

Stamp:

REAL COMBAT. PLASTIC MEN.™

Order No: AMAA/52-9

Date: Mrz. 15th 2000

Sign:

From:

RgtCmdr of Green Forces

To:

StffSgnt Sarge

Mission:

1. Luftraum von feindl. Objekten räumen.
2. Bodentruppen aus d. Luft aufspüren u. vernichten.
3. Alle feindl. Pers. ausschalten.
4. Hals- u. Beinschuss.









NEXT MISSIONS:

ARMY MEN™

ARMY MEN™ SARGE'S HEROES

PLAY STATION NEWS

PSZ TOPS & FLOPS

Tops

1. TRANSRAPID!
PlayStation 2 erscheint in Deutschland noch in diesem Jahr!

2. METAL PLATINUM
Ab März gibt es *Metal Gear Solid* zum Platinum-Preis!

3. BOTSCHAFTEN
SCED-Werbekampagne saugt sich im Hirn fest.

4. FUSSGÄNGER
In *Driver 2* dürfen Sie im Level die Fahrzeuge wechseln.

5. DEUTSCHLAND ATMET AUF!
Front Mission 3, Vagrant Story und *Parasite Eve 2* kommen.

Flops

1. SABOTAGE?
Eidos hat die Entwicklung von *Saboteur* eingestellt.

2. NEED IT!
Bisher kein *Need for Speed: Porsche*-Preview-Muster.

3. FINALE VERZWEIFLUNG
Trotz Square-Event noch keine *FF IX*-Bilder.

4. FÜRCHTERLICH!
Test von *Fear Effect* war uns noch nicht möglich.

5. CHAOTISCH
Urban Chaos stellt sich als Enttäuschung heraus.

PSZ DEX-DRIVE-GEWINNSPIEL

PlayStation Zone und InterAct Europe helfen beim Aufräumen!



GEDÄCHTNISLÜCKEN? Kein Problem mit PC und Dex Drive!

Wer lange und häufig mit der PlayStation spielt, kennt das Problem: Im Schrank stapeln sich die – meist nur halbherzig beschrifteten – Memory Cards mit diversen Spielständen, das Auffinden eines bestimmten Speicherstandes gerät zum Suchspiel. Um Ihnen beim Frühjahrsputz im Speicherdschungel zu helfen, verlosen wir in Zusammenarbeit mit InterAct Europe zehn mal je ein Dex Drive. Diese Schnittstelle zwischen Memory-Card und PC ermöglicht Ihnen, PlayStation-Spielstände auf die Festplatte Ihres PC zu übertragen und dort komfortabel zu verwalten. Die Benutzeroberfläche erlaubt Ihnen neben dem Kopieren, Formatieren und Löschen auch das Versenden Ihrer Spielstände an Freunde via E-Mail. Das Dex Drive wird von InterAct (www.interact-europe.com) vertrieben und sollte im Fachhandel zu einem Preis von DM 79,99 erhältlich sein. Beantworten Sie die folgende Preisfrage, um kostenlos in den Genuss dieses empfehlenswerten PlayStation-Haushaltshelfers zu kommen:

An welches Gerät muss das Dex Drive angeschlossen werden?

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

0190 / 59 58 51*

Aktionsende ist der 5. April 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von InterAct Europe und der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

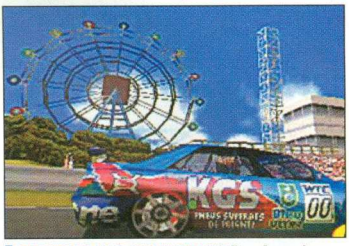
*Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80.

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

TOCA World Touring Car

Codemasters lässt die Motoren warmlaufen!

Auf der letztjährigen ECTS in London kündigte Codemasters an, dass sich der nächste Teil der TOCA-Serie in Arbeit befinde. Außer dem Titel und einem kurzen Ausschnitt wurde von *TOCA WORLD TOURING CAR* – kurz: *TOCA WTC* – allerdings noch nichts gezeigt. Nun sind jedoch erste, spektakuläre Screenshots aufgetaucht, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen. Die über 40 verschiedenen Autos, mit denen Sie über 23 Strecken auf fünf Kontinenten flitzen, werden in edler Grafik dargestellt. Wenn Sie aus der Kurve driften oder Stoßstange an Stoßstange mit den eiligen Computerfahrern zusammengeraten, werden auch schwerste Deformationen der Karosserie realistisch dargestellt. Besonders gespannt darf man auf den Vierspieler-Splitscreen-Modus sein! **(fb)**



RIESENRAD UND RIESENGRAFIK Das Aussehen der Renner hat Ridge-Racer-Qualität.



POWERDRIFT Wie viel Staub wird Codemasters mit diesem Titel aufwirbeln können?



AFTERBURNER Ab Mai dürfen Sie den Auspuff der hochgezüchteten PS-Raketen röhren lassen.



TÜR AN TÜR TOCA WTC soll sogar einen Vierspieler-Splitscreen-Modus bieten. Ein solches Feature wird mittlerweile von jedem Top-Renner erwartet!

Nightmare Creatures II

Schockierender Streifzug durch London und Paris!



TOURISTEN-ATTRAKTION? Sie wandern durch die düstersten Viertel von Paris.



GUT GEÖLT Ein Gegner lässt hinter Ihrem Rücken die Motorsäge warmlaufen.

Im Mai wird Konami Sie mit dem 3D-Action-Adventure *Nightmare Creatures II* zu einem albtraumhaften Ausflug in die übelsten Stadtviertel von London und Paris einladen. Sie schlüpfen in das Mullbinden-Kostüm von Herbert Wallace, der sein Dasein zunächst in einer Irrenanstalt fristet, dann aber von Ihnen durch Slums und Katakomben geführt werden muss, bis er schließlich den bösartigen Dr. Crowley zum Endkampf herausfordern kann. Das bizarre Abenteuer zeichnet sich schon jetzt durch eklige Monster, ungewöhnliche Power-Ups wie zum Beispiel Killer-Fliegen und fließende Übergänge zwischen Spielabschnitten und Filmsequenzen aus. In den 30 Sektoren, in die die virtuelle Geisterbahnfahrt unterteilt ist, dürfen Sie mit vielen Objekten Ihrer Umgebung interagieren und bestimmte Passagen auch schwimmend zurücklegen. Der französische Entwickler Kalisto hat den Titel nicht nur in dem ihm eigenen Grafikstil gezimmert, sondern darüber hinaus viel Zeit darauf verwandt, wirksame Schockeffekte einzubauen. Rasante Kamerafahrten, bedrohliche Perspektiven und eine dichte Story sollen Sie demnächst erschreckt von Ihrem Stuhl aufspringen lassen. **(fb)**

Snow-X

YAMAHA-Schneemobile preschen auf die PlayStation zu!



KRISTALL-KLAR Sie glauben, die Schneeflocken einzeln greifen zu können.



SCHNEEGESTÖBER Ein eisiger Wind bläst Ihnen auf dieser Strecke ins Gesicht.

Wenn Sie sich für rasante Snowmobil-Rennen begeistern, dann sollten Sie sich auf *Snow-X* von Crave Entertainment freuen. Bei diesem Titel dürfen Sie mit Original-Yamaha-Schneemobilen den Schnee auf insgesamt acht anspruchsvollen Pisten aufwirbeln. Die Kurse sind Strecken aus Nagano oder Aspen nachempfunden, die in der Realität Schauplatz internationaler Rennen sind. In den Spielmodi Hill-Climbing, Meisterschaftsrennen, Kopf-an-Kopf und Time-Trial reißen Sie am Gaszug, bis der Motor kotzt. Dabei können Sie Schneemobil-Modelle der 500cc-, 600cc- und 700cc-Rennklasse ausprobieren. Große Besonderheit von *Snow-X* soll der einzigartige Editor werden, mit dem Sie Ihre eigenen Strecken zusammenbasteln dürfen. Derzeit wachsen die Programmierer von UDS noch die Kufen des verheißungsvollen Rennspieles. Ab Juli sollten Sie dann auf den Schnee-Geschossen Platz nehmen dürfen. **(fb)**

Euro 2000

Am 10. Juni beginnt die Euro 2000! Holland, wir kommen!



AUSTRAGUNGSORT Im offiziellen Spiel sind die zwölf Stadien der Vor- und Endrunde enthalten.



KEEP SMILING Das Maskottchen „Benelucky" begleitet Sie nicht nur durch die Menüs.



LAMENTO Die 4.200 Gesichtsvariationen kommen auch beim Gespräch mit dem Schiri zum Einsatz.

Während sich die deutsche Nationalmannschaft derzeit mit Freundschaftsspielen auf die Europameisterschaft 2000 vorbereitet, bastelt Electronic Arts an der passenden Fußball-Simulation, die rechtzeitig im 2. Quartal für PlayStation erscheinen soll. Voraussichtlich sogar schon im April erschallt der Anpfiff für den mit der exklusiven Euro-2000-Lizenz gesegneten Titel. Dann dürfen Sie nicht nur alle 51 Nationalteams durch die Vor- und Endrunde steuern, sondern auch große Begegnungen vergangener Europameisterschaften mit einem neuen Endergebnis versehen. Ihre Aktionen auf dem Feld werden von Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahlmann kommentiert. Spezielle Jubelszenen und das häufige Auftauchen des „Benelucky"-Maskottchens werden *Euro 2000* zusätzlich helfen, die Atmosphäre des Spektakels einzufangen. Neu ist die integrierte Managementfunktion, mit der Sie das Training und die jeweilige Spielvorbereitung Ihrer Recken genau festlegen. Ob diese auch den Ausschluss der Spielerfrauen von der Teamunterkunft ermöglicht? **(fb)**

Nike-Cross-Training-Kampagne

Videospiel-Werbespot für Top-Treter!

Derzeit startet der Sportartikel-Hersteller Nike eine aufwendige Werbekampagne, um Turnschuhe aus der Cross-Training-Linie zu bewerben. Dazu gehört unter anderem ein Videospiel-Werbespot, in dem der Polygon-Held Leo durch virtuelle Spielwelten turnt und sogar die Ikone Lara Croft zu Boden werfen darf – die Erwiderung der lasziven Lady fällt natürlich erwartungsgemäß aus! Neben Sportspielen, die die erforderliche Nähe zum Produkt herstellen, werden in dem rasant geschnittenen Spot auch Klassiker wie *Pong* zitiert. Letztlich bleibt zweierlei festzuhalten. Erstens: Videospiele lassen sich mittlerweile auch für die zielgruppenaffine Vermarktung von Trendartikeln aus dem Konsumgüterbereich einsetzen. Und zweitens: Virtuelle Helden wie Leo sind unsterblich und beliebig veränderbar. Wenn reale Spitzensportler wie Ronaldo, Bo Jackson oder John McEnroe längst „abgehakt" sind, kann sich ein ewig junger Leo zum nächsten Sieg schwingen. **(fb)**



FLACHGELEGT So nahe wie Leo im Werbespot ist Lara noch kein anderer virtueller Charakter gekommen.

Square Millennium Event

Schöne Aussichten

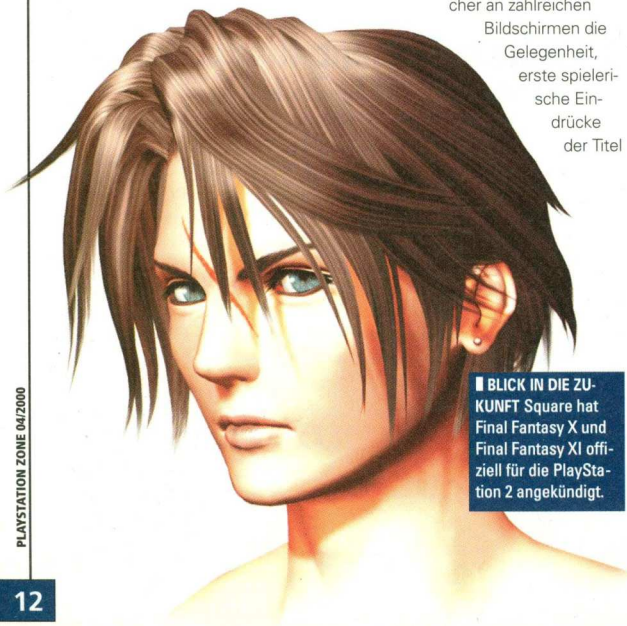
Im Rahmen der am 29. Januar stattfindenden Pressekonferenz hat die japanische Edelschmiede Square ihre ehrgeizigen Pläne für die PlayStation 2 vorgestellt. Bei den beiden rund 1,5 Stunden dauernden Präsentationen waren jeweils 5.000 Zuschauer anwesend, die vorher in langen Schlangen vor dem National Convention Centre in Yokohama geduldig auf Einlass warteten. Square-Präsident Hironobu Sakaguchi stellte in seiner Rede die Online-Pläne der Firma vor. Der Service mit dem Namen „PlayOnline" wird ab dem nächsten Jahr Online-Spiele, elektronische Vertriebswege sowie „E-Commerce" bieten. In einer benachbarten Halle wurden auf zwei riesigen Leinwänden Trailer zu geplanten PlayStation-2-Titeln gezeigt. Außerdem hatten die Besucher an zahlreichen Bildschirmen die Gelegenheit, erste spielerische Eindrücke der Titel *Driving Emotion Type-S* und *Baseball: The End of the Century 1999* zu gewinnen. Das Baseball-Spiel stellen wir Ihnen zusammen mit weiteren kommenden Highlights der nächsten Videospiele-Generation auf diesen Seiten näher vor. **(jq)**



BITTE WARTEN Vor dem National Convention Centre mussten sich die Besucher in Geduld üben.



BIG BROTHER Der Präsident von Square, Hironobu Sakaguchi, informierte die Zuschauer.



BLICK IN DIE ZUKUNFT Square hat Final Fantasy X und Final Fantasy XI offiziell für die PlayStation 2 angekündigt.

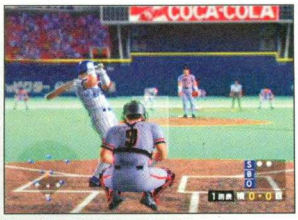


PRÜFSTAND An den zahlreichen in der Halle aufgestellten Racks durfte Probe gespielt werden.

Baseball: The End of the Century 1999

Durchschlagende Baseball-Simulation

Mit einem bis dato nicht gekannten hohen Grad an Realismus glänzt die Baseball-Simulation *Baseball: The End of the Century 1999*. Dank der PlayStation-2-Power werden nicht nur die Sportler bis auf die Schnürsenkel exakt dargestellt, auch die Stadien gleichen den Original-Spielstätten bis ins letzte Detail. Bei den Teams konnte Square dank Lizenz der japanischen Baseball-Liga auf die Spielerdaten der Saison 1999 zurückgreifen. Schlag-Animationen und Slides zu den Bases werden in bester TV-Tradition kommentiert und sollen kaum noch von einer Fernsehübertragung zu unterscheiden sein. Baseballfans dürfen sich schon mal im Batting Circle aufwärmen. **(jq)**



REFLEX Hier weicht der Batter einem Wild Pitch des Werfers aus.



SWING Konzentriert verfolgt der Schlagmann die Flugbahn des Balles.

All Star Pro Wrestling

Square betritt den Ring

Dass der bisher vor allem für exzellente Rollenspiele bekannte Hersteller Square sich nun auch im Sportgenre verstärkt engagiert, zeigt neben der Baseball-Simulation auch *All Star Pro Wrestling*. Ähnlich wie *Baseball: The End of the Century 1999* wird auch bei *All Star Pro Wrestling* Authentizität groß geschrieben. So steigen reale Athleten aus der japanischen Wrestling-Liga in den Ring, um den Gegner mit einem krachenden Clothesline oder einem Back Supplex auf die Matte zu schicken. Neben individuellen Manövern besticht der Titel durch Details wie sichtbares Muskelspiel der Wrestler. *All Star Pro Wrestling* soll im Frühjahr in Japan erscheinen. **(jq)**



HANDKANTE Jeder Athlet hat individuelle Moves auf Lager.



ALLES IM GRIFF Dieser Figure-4-Leg-Lock tut dem Gegner mächtig weh.

Jikkyou World Soccer 2000

Anpfiff zum Fußballfest



TORSCHUSS Dieser Spieler zeigt eine vorbildliche Schusshaltung.

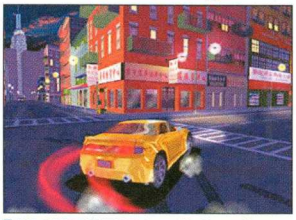


DRIBBLING Alle technischen Feinheiten eines realen Matches wurden integriert.

Konami setzt mit *Jikkyou World Soccer 2000* die geniale *ISS*-Serie auf der PlayStation 2 fort. Dabei sind erstmals alle Aktionen eines realen Fußballspiels wie schnelle Drehungen und Dribbeleinlagen in TV-Qualität möglich. Die Original-Namen gibt es zwar nur von dem japanischen Olympia-Team, dank eines Editors können jedoch auch die restlichen 100 National-Teams mit realen Kickernamen versehen werden. In einem RPG-ähnlichen Spielmodus kann der Spieler einen Kicker vom örtlichen Bolzplatz in die Nationalelf führen. Im Olympia-Modus greift man mit seinem Team nach der Goldmedaille. Details wie Balljungen, aufgeregte Trainer oder wehende Spielerhaare sorgen für ein realistisches Fußball-Flair. **(jq)**

Midnight Club. Street Racing

Duell der Raser



BIG CITY LIGHTS Zeigen Sie Ihren Konkurrenten in Metropolen den Auspuff.

Bei *Midnight Club. Street Racing* vom Entwicklerteam Angel Studios heizen Sie gegen einen Konkurrenten in einem illegalen Rennen in den Straßen der Großstadt um den ersten Platz. Dabei kreuzen Sie mit einem aufgemotzen Boliden so lange durch die Straßenzüge, bis ein Mitglied des Midnight Club Ihre Herausforderung annimmt. Neben detailliert nachgebauten Metropolen und einem rasanten Mehrspielermodus dürfen sich Rennspielfans auf einen umfangreichen Fuhrpark freuen. Der Titel soll in den USA im Herbst erscheinen. **(jq)**

Getaway

Heiße Schmuggelware

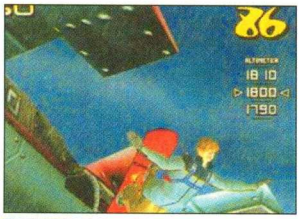


JUMP! Die rasenden Boliden machen auf der Flucht vor nichts Halt.

Ab Herbst kann man in den USA dank Getaway virtuell Waren schmuggeln. Dabei muss der Spieler bestimmte Güter „zollfrei" über die Grenze transportieren, ohne von den aufmerksamen Sheriffs geschnappt zu werden. Um dem langen Arm des Gesetzes zu entgehen, rasen tollkühne Schmuggler rücksichtslos durch Farmzäune und dichte Wälder. Darüber hinaus helfen nicht-spielbare Charaktere den rasenden Gesetzesbrechern, die lästigen Verfolger abzuschütteln. Die Entwickler der Angel Studios versprechen eine ausgezeichnete Fahrphysik und eine hohe Sichtweite mit vielen Landschaftsdetails. **(jq)**

Sky Surfer

Über den Wolken



STURZFLUG Um nicht unsanft zu landen, sollte man den Höhenmesser beachten.



TRICKY Vor der malerischen Kulisse beeindrucken die Flieger die Punktrichter.

Sky Surfer ist eine Extremsportart-Simulation, bei der Sie sich tollkühn aus einem Flugzeug stürzen, um während des freien Falls auf einer Art Snowboard tollkühne Tricks zu zeigen. Je nach Schwierigkeitsgrad der Moves werden Sie mit entsprechenden Punktzahlen belohnt. Dabei hat die Wahl der verschiedenen Flugkünstler Einfluss auf die luftige Performance, jeder Charakter hat eigene Spezialtricks auf Lager. Im Übungsmodus trainieren Anfänger den Freiflug über einer riesigen Turbine. Japanische Himmelsstürmer dürfen ab dem 4. März abheben. **(jq)**



ANFLUG Hoffentlich landet dieser Springer nicht im Burggraben.

Info KURZ & KNAPP

AUF DIE PISTE EA Square bringt am 30. März die Snowboard-Simulation *Super Snowboarding Cross* in Japan auf den Markt.

KRIEG DER AFFEN TalonSoft/ Silicon Dreams arbeitet zurzeit an einem Echtzeitstrategiespiel namens *War Monkeys*. Die Geschichte des für das 4. Quartal in den USA angekündigten Titels spielt auf einem kleinen Planeten im Jahr 2162.

TOT ODER LEBENDIG Am 30. März soll in Japan die PlayStation-2-Version des Beat 'em Ups *Dead or Alive 2* von Namco erscheinen.

AUSSPIONIERT Midway tüftelt derzeit an einer PlayStation-2-Umsetzung des Oldie-Klassikers *Spy Hunter*. Das Spiel soll pünktlich zum US-Launch der PlayStation 2 in den Regalen stehen.

STREITWAGEN Ab Frühjahr können japanische Spieler bei *Battle BuchiGire* eigene virtuelle Kriegs-Vehikel basteln, um damit in die Schlacht zu ziehen.

FLIEGENDE FÄUSTE Midway hat offiziell eine Umsetzung der spaßigen Arcade-Prügelei *Ready 2 Rumble* für die PlayStation 2 angekündigt. Der Titel soll im Herbst in den USA erscheinen.

PLATINUM HARDWARE NEWS

Logic 3 Challenger

PSX-Conroller mit Turbo



TURBO Trotz Zusatzfunktionen überzeugt der Controller im Silber-Weltraum-Design nicht völlig.

Der Logic 3 Challenger entspricht in Form und Design fast 1:1 dem Original-SCE-Controller für die PlayStation, wobei die silberfarbene Oberseite des Controllers sicherlich Geschmackssache ist. An der Steuerung per Acht-Wege-Kreuz gibt es nichts zu beanstanden, sie funktioniert präzise und zuverlässig. Die Actionbuttons haben einen angenehm deutlich spürbaren Druckpunkt und als Zusatzfunktionen verfügt der Analog-Digital-Conroller über eine Turbo- sowie eine Slow-Motion-Taste. Diese funktionieren allerdings nicht mit allen Spielen. Da zudem Gummibeläge gegen ein Abrutschen der Finger sowohl am Controller selbst als auch an beiden Joysticks fehlen, ist bei einem vergleichsweise hohen Preis von rund 40 Mark die Anschaffung des ansonsten rundum solide verarbeiteten Geräts nicht ohne Einschränkung zu empfehlen. **(mg)**

Test ERGEBNIS

Der Logic 3 Challenger ist ein guter, solider Controller, aber mehr auch nicht. Als Ersatzgerät gut geeignet, bietet er aber keine wirklich herausragenden Extras.

Titel	Logic 3 Challenger
Typ	PlayStation-Controller
Hersteller	Logic 3
Release	Erhältlich
Preis	DM 39,95

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMTWERTUNG
79%	80%	84%	82%

Fanatec Speedster

Rumble-Lenkrad der Oberklasse

GEFÜHLSECHT Bei Fanatecs Speedster kommt intensiver Fahrspaß auf.



Das neue Speedster von Fanatec ist mit Sicherheit kein Schickimicki-Gerät, sondern präsentiert sich schnörkellos und sehr solide. Das vollgummibeschichtete Steuer lässt Sie, dank sechsstufig einstellbarer Stabilitätskontrolle, stets die Gewalt über Ihren Wagen behalten und verfügt über alle wichtigen Knöpfe für die individuelle Fahreinstellung. Angenehm gelöst ist auch die Gestaltung der Pedale: Eine Einbuchtung in der Bodenplatte ermöglicht einen bequemen Fußwinkel beim Schalten, Gasgeben und Bremsen. Der Schaltknauf aus Metall bietet neben professioneller Optik auch entsprechende Bedienung und mit der Dual-Shock-kompatiblen Elektronik lassen sich drei Einstellungsmodi vorwählen, mit denen Sie selbst alte PlayStation-Spiele mit neuem Spaß erleben können. Solide Verarbeitung ohne Schnickschnack und realistisches Fahrgefühl – was will man mehr?! **(mg)**

Test ERGEBNIS

Das neue Speedster bringt mit drei Einstellungsmodi, verbesserter Elektronik und wirklich guter Handhabung viel Spaß zu einem voll gerechtfertigten Preis.

Titel	Speedster
Typ	PlayStation-Lenkrad
Hersteller	Fanatec
Release	Erhältlich
Preis	ca. DM 170,-

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMTWERTUNG
89%	90%	92%	91%

Info PLATINUM-SPIELE

MediEvil

Rabenschwarzer Humor mit Knochenmann Dan Fortesque



FRIEDHOFSRUHE Taucht Skelettritter Dan auf, gehen die lebenden Toten bald wieder schlafen.

Im Action-Adventure mit dem extraschwarzen Humor kämpfen Sie als auferstandener Skelettritter Dan Fortesque gegen lebende Leichen und die Knochenarmee des finsteren Magiers Zarok. Unmengen skurriler Widersacher und agenhafte Entdeckungen erwarten Sie in diesem nicht ganz ernst gemeinten, spannenden Titel von SCEE, also machen Sie sich hurtig auf Entdeckungsreise. **(mg)**

Test ERGEBNIS

Ein einmalig skurriler Titelheld, liebevoll animierte Grusel-Szenarios, die eingängige Steuerung und eine abwechslungsreiche, äußerst spannende Storyline können bei diesem Titel voll überzeugen.

Titel	MediEvil
Genre	Action-Adventure
Hersteller	SCEE
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
86%	84%	88%	85%

Tomb Raider III

Lara Crofts drittes Mega-Abenteuer als echtes Schnäppchen



VERZWICKT Helfen Sie Lara, knifflige Rätsel zu lösen und den Weg durch Teil 3 der Serie zu finden.

Der dritte Teil von Tomb Raider gilt zwar nicht als der beste der Serie, bietet aber mindestens genauso viel Lara Croft wie die übrigen 3 Serien-Titel. Die äußerst populäre Heldin muss erneut viele Abenteuer in fremden Ländern bestehen, Rätsel lösen und Feinde bekämpfen, um ihre Mission zu beenden. Wer das Spiel noch nicht besitzt, kann für wenig Geld eine Lücke in seiner Sammlung schließen. **(mg)**

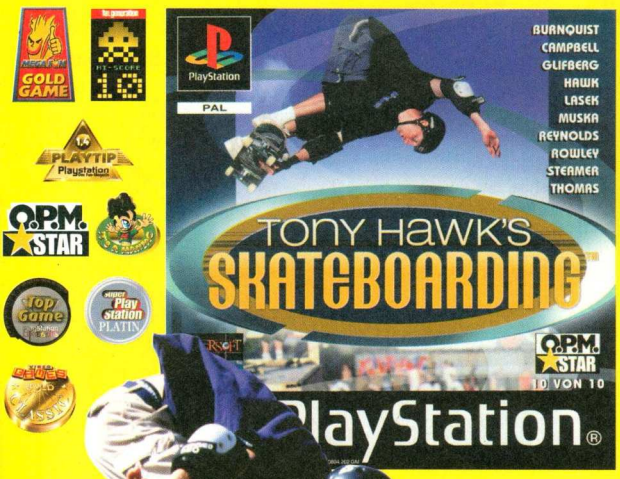
Test ERGEBNIS

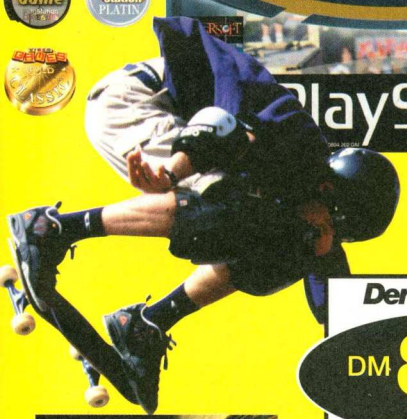
Der dritte Teil der *Tomb Raider*-Serie gilt zwar nicht als der beste von allen, bietet aber trotzdem eine Menge Abwechslung und dürfte, bei dem Preis, nicht nur für Lara-Fetischisten und Komplettisten interessant sein.

Titel	Tomb Raider III
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Eidos
Release	10. März

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
87%	80%	93%	91%

JETZT KANN DER FRÜHLING KOMMEN!







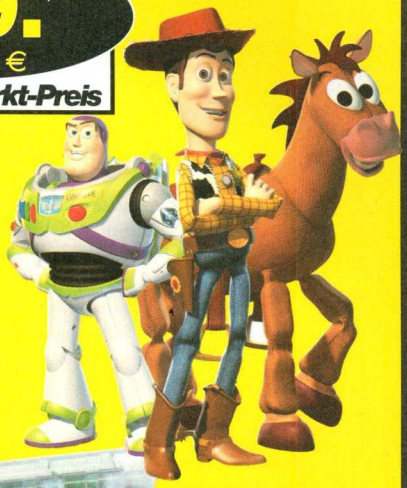
Der Fachmarkt
DM **89.95**
45,99 €
Der ProMarkt-Preis

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



Der Fachmarkt
DM **89.95**
45,99 €
Der ProMarkt-Preis

Tony Hawk's Skateboarding ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. 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. Alle Rechte vorbehalten.





MEMORY-CARD
1 MB, 15 Blöcke
in verschiedenen
Farben

Der Fachmarkt
DM **9.95**
5,09 €
Der ProMarkt-Preis

ProMarkt

TV · VIDEO · HIFI · CD · FOTO · TELECOM · PC · ELEKTRO

ALSDORF • AUGSBURG • BAD HERSFELD • BONN • CHEMNITZ • DETMOLD • DA-WEITERSTADT • DIEZ • DORTMUND • DÜSSELDORF • EHINGEN • ELSTERWERDA • ESCHBORN • FFM-GRIESHEIM • GERSTHOFEN • GIESSEN
GÖTTINGEN HOMBURG • JENA • KAISERSLAUTERN • KEMPTEN • KÖLN • MAINZ-HECHTSHEIM • MEMMINGEN • MONTABAUR-HEILIGENROTH • MÜLHEIM-KÄRLICH • MÜNSTER • NEU-ULM • NEUNKIRCHEN • NEUWIED
SAARBRÜCKEN • SAARLOUIS-LISDORF • ST. INGBERT • TRIER • ULM • WEIMAR-SCHÖNDORF • WETZLAR • 2 x WIESBADEN • WILHELMSHAVEN • WUPPERTAL-BARMEN

JAPAN NEWS

Im Vorfeld des PlayStation-Festivals ist nur sicher, dass bezüglich PlayStation 2 nichts sicher ist. Von der Gerüchteküche ließen wir uns nicht beirren und haben trotzdem etwas Glaubhaftes ausgemacht.

Welche Leistungsmerkmale hat der DVD-Spieler? Laufen alle PlayStation-Spiele auf der neuen Konsole? Wie viele Titel gibt es zum Japan-Start? Antworten finden Sie in unserer brandaktuellen Beilage. Doch da diese News-Rubrik noch vor dem Festival entsteht, wollen wir Ihnen hier nur eine Kleinigkeit verraten, die von offizieller Seite schon bestätigt ist: Wenn Sie die PlayStation 2 anschalten oder ein Reset machen, wird sich die Startsequenz jedes Mal zufällig verändern. Der Wechsel wird zudem noch von der jeweiligen Software beeinflusst, die Sie gerade eingelegt haben. Ein ständiger Wandel, auf den man sich freuen darf!

JAP KURZ & KNAPP

✏ **SPAGAT** Die Ankündigung von *Dancing Stage Featuring Dream Come True* ermuntert japanische Tanzfans schon jetzt zu verstärkten Aufwärmübungen. Denn der Titel, den Konami im April veröffentlicht, enthält nicht nur 13 neue Musikstücke, sondern unterstützt erstmals eine Sechs-Punkt-Matte (*Dance Dance Revolution* hat nur vier Standflächen). Fröhliche Verrenkung!

✏ **BACK FOR FUTURE** Aufmachung und Gameplay von *Final Fantasy IX*, das Square schon im Sommer in Japan herausbringen will, sollen sich wieder stärker an *Final Fantasy VI* orientieren. Der letzte Teil der Mega-Saga, der noch für PlayStation erscheint, spielt in einer „klassischen" Fantasy-Welt mit Kristallen und schwarzer Magie.

✏ **DAS TUT WEH!** Für japanische Rollenspieler eine Katastrophe, für Hersteller Enix ein finanzielles Debakel: Der Release-Termin des sehnlichst erwarteten Rollenspiels *Dragon Quest VII* wurde erneut verschoben. Da der Titel nun erst im Mai erscheinen soll, weist der Geschäftsjahresbericht des Unternehmens (Berichtszeitraum endet im März) nun einen Rückgang von 49 Prozent gegenüber dem Vorjahr aus!

✏ **TRAUMNOTE** Das marktführende japanische Videospielmagazin *Weekly Famitsu* hat das Rollenspiel-Abenteuer *Vagrant Story* mit 40 von 40 möglichen Punkten bewertet. Eine derartige Ehrung ist pro Jahr nur ein bis zwei Spielen vergönnt. Noch besser: Der Titel wird definitiv noch in diesem Jahr in Deutschland erscheinen!

JAP VERKAUFS-CHARTS

1.	**JET DE GO!**	**TAITO**
2.	**BIO HAZARD GUN SURVIVOR**	**CAPCOM**
3.	**POPOLOCROIS STORY II**	**SCEI**
4.	Accompainment Anywhere – Addition Disc	SCEI
5.	GI Jockey 2000	Koei
6.	Pachislot Aruze Kingdom 2	Aruze
7.	Densha de Go! Nagoya	Taito
8.	Gran Turismo 2	SCEI
9.	Dance Dance Revolution 2nd ReMix	Konami
10.	Valkyrie Profile	Enix

Quelle: Famitsu, Japan

Vandal Hearts II

Politisches Intrigenspiel und spannende Strategie!

In Japan schon seit einiger Zeit verfügbar, in Deutschland ab April in den Läden: das Strategie-Rollenspiel *Vandal Hearts II* von Konami erzählt die Geschichte des Bauernjungen Joshua, den dunkle Kreise als Mordwerkzeug missbrauchen. Auf der Flucht schließt sich der Held des Abenteuers einer Diebesbande an und Sie erhalten ausreichend Gelegenheit, in diversen Taktik-Gefechten Ihr strategisches Geschick zu beweisen. Während Sie Ihre Truppen auf einer multidimensionalen Gitterkarte bewegen, hetzt zeitgleich der Computer seine Monster- und Söldnerhorden über das Feld. Neben Schlachtenglück sind vor allem die verschiedenen Waffen entscheidend, die erst nach mehrfachem Gebrauch ihre magische Wirkung preisgeben. Mit den effektvollen Zaubersprüchen lassen sich dann selbst hartgesottene Widersacher in den Orkus blasen! **(fb)**



HALBES HEMD? Schwingt diese Dame ihren Zauberstab, verglühen ganze Armeen.



DUALES SYTEM Es gibt keine Zugphasen, sondern der Computer reagiert parallel zu Ihren Kommandos. Da muss jeder Hieb sitzen!



FEUERSTURM Wer auf dem Schlachtfeld so einen Zauber loslässt, hat hohe Erfolgsaussichten. Zuvor müssen Sie diese Fähigkeit aber erst freischalten.

Digimon World

Sammeln, trainieren, kämpfen – wer kriegt sie alle?



FANTASIEWELT In der bunten Welt der Digimon gibt es hübsche Wasserfälle.



MONSTER-TREFF Stoßen gute und böse Digimon aufeinander, wird gekämpft.

Digimon World, das schon seit einiger Zeit in Japan erhältlich ist und im Mai zum Sprung in die Staaten ansetzt, könnte die PlayStation-Alternative zu dem Pokémon-Phänomen darstellen, an dem sich nur die Nintendo-Kundschaft ergötzen darf. Das von Bandai ersonnene Spielkonzept versetzt Sie in die Lage eines Jungen, den es auf wundersame Weise in die Welt der Digimon verschlägt. Auf der Suche nach einem Rückweg in die Realität freunden Sie sich mit einigen guten Digimon an, die Sie sammeln und trainieren können, um mit diesen die bösen Digimon in Echtzeit-Kämpfen zu besiegen. Die Wünsche der Digimon, die sich Ihnen auf Ihrer Wanderschaft durch die 3D-Welt angeschlossen haben, werden durch Symbolblasen über deren Kopf angezeigt. In Japan konnten die martialischeren Digimon den Pokémon-Hype nicht überflügeln, doch sobald in den USA und Europa die Fernsehserie anläuft, könnten die Monster schnell viele Freunde unter den jüngeren PlayStation-Nutzern gewinnen. **(fb)**

Chase the Express

Stoppen Sie eine rollende Bombe!

Endlich können wir Ihnen bessere Bilder zu dem Action-Adventure *Chase the Express* präsentieren, das seit kurzem in den Regalen japanischer Videospielhändler liegt. Der von Sugar and Rockets für SCEI entwickelte Titel versetzt Sie in die Rolle des Spezialagenten Jack Morton, der einen von Terroristen gekaperten Schnellzug unter seine Kontrolle bringen muss. Das Gameplay setzt sich aus heftigen Schusswechseln mit den Bösewichtern und der zwischenzeitlichen Suche nach Gegenständen, die den Vormarsch durch den Stahlschlauch erleichtern, zusammen. Obwohl der Titel optisch einiges hermacht, wissen unsere Kollegen von incitegames.com anderes zu berichten. Zu keinem Zeitpunkt soll der vermeintliche Action-Thriller an die Stärke von *Metal Gear Solid* heranreichen. Schade! **(fb)**



ATEMPAUSE In den engen Wagons suchen Sie nach nützlichen Gegenständen.



SCHMUTZIGES HANDWERK In diesem Zug fragt Sie keiner nach der Bahncard.



BESETZT! Auch ein Blick in das stille Örtchen kann sich als hilfreich erweisen.

Ghoul Panic

Irre Geisterjagd mit der Lightgun!



BLAUES WUNDER Dieser Obermotz schluckt eine Menge Magazine.



SCHIESSBUDE Ein Trainingsmodus führt Sie in das simple Spielprinzip ein.

Ab April lässt Namco mit *Ghoul Panic* die Geister los. Der heitere Lightgun-Shooter besteht aus zahlreichen Minispielen, in denen Sie jeweils so viele Geister wie möglich vom Bildschirm putzen müssen. An dem Abräumen unter Zeitdruck dürfen zudem zwei Spieler gleichzeitig teilnehmen. Und wer keine Lichtpistole besitzt, kann sich mit dem Analog-Controller behelfen. Die Grafik ist durchweg in einem poppigen Comicstil gehalten und wird durch ulkige Spezialeffekte zusätzlich aufgewertet. Bilder, für die hier kein Raum mehr war, machen deutlich, dass dieser harmlose Party-Spaß mehr als schräg werden dürfte. Die „Ghoul Panic" soll demnächst auch Deutschland erfassen. **(fb)**

Rescue Shot

Amnesie und blaue Bohnen



ANSPORN Durch gezielte Schüsse lassen Sie Bo über Hindernisse springen.



WACHWECHSEL Im Spielzeugland marschieren putzige Soldaten auf.

Im Februar hat Namco japanische Scharfschützen mit einem weiteren Lightgun-Shooter beglückt. Bei *Rescue Shot* besteht Ihre Aufgabe darin, dem armen Hasenkönig Bo dabei zu helfen, Gedächtnis und Königreich wiederzuerlangen. Während Ihr Schutzbefohlener treudoof durch die Szenarien wankt, halten Sie mit der Lichtpistole putziges Ungeziefer von ihm fern. Nebenbei stauben Sie mit gezielten Schüssen Power-Ups, Schatzkisten oder Kristalle ab. Heitere Melodien, eine fröhliche Grafik und witzige Animationen empfehlen diesen Titel als Kontrastprogramm zu *Resident Evil Gun Survivor*. **(fb)**

JAP DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Release
ZULETZT ERSCHIENEN		
Popolocrois Story II	Rollenspiel	2. Februar
Vagrant Story	Action-Adventure	10. Februar
Strider 2	Action	24. Februar
MÄRZ		
Beatmania Append 5th Mix	DJ-Simulation	2. März
King of Fighters	2D-Beat-'em-Up	23. März
World Stadium 4	Baseball	23. März
Kisha de Go!	Dampflok-Simulation	März
APRIL		
Muscular Ranking Vol. 2 Sasuke	Sportspiel	27. April
Paka Paka Passion 2	Musikspiel	April

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: 19.02.2000

U.S.A. NEWS

Die nächste Spielgeneration soll auch eine neue Dimension des Erlebens bieten. Ein amerikanisches Unternehmen will den Begriff „Force Feedback" neu definieren. Lenkräder, Controller und Spezial-Joysticks sind für PlayStation 2 schon geplant!

Dafür, dass der Spielgenuss bei PlayStation-2-Titeln durch mehr als ein Rütteln verstärkt wird, will die Firma Immersion sorgen. Das in Kalifornien ansässige Unternehmen hat jüngst ein Abkommen mit SCE unterzeichnet und wird Peripheriegeräte für PlayStation 2 herausbringen, die die so genannte TouchSense-Technologie ausnutzen. Mit dieser können Federn, Vibrationen oder Lenkwiderstände simuliert werden. Und wenn Sie in einem Spiel durch eine Flüssigkeit schwimmen, vermittelt Ihnen eine TouchSense-Steuerungseinheit die Wellenbewegung und den Gegendruck. Wir reiben uns schon erwartungsfroh die Hände!

USA KURZ & KNAPP

✏ **DAS IST GENUG** Electronic Arts hat bestätigt, dass die Power der PlayStation 2 für eine Umsetzung des nächsten James-Bond-Spieles *The World is not Enough* mehr als ausreicht. Ein Veröffentlichungstermin für den intelligenten Ego-Shooter wurde noch nicht festgelegt.

✏ **ROLLKOMMANDO** Jetzt hat auch SCEA einen Skateboard-Titel auf die Release-Liste genommen. Ende Mai soll das von Shaba Games entwickelte Grind Session für Laune unter Skatern sorgen. Acht Parcours, ein Spieler-Generator und zehn namhafte Größen – darunter Daewon Song und Ed Templeton – sollen das Sportspiel ins Rollen bringen.

✏ **VON DER LEINE** THQ hat ein Abkommen mit Warner Bros. unterzeichnet, durch das der Firma die weltweiten Lizenzrechte an der beliebten Fernsehfigur Scooby-Doo eingeräumt werden. Ein erstes PlayStation-Spiel ist für den Herbst vorgesehen.

✏ **GEZINKT?** Für November hat Midway ein 3D-Plattformspiel namens *Deuce* angekündigt, in dem Sie als Spielkarte – begleitet von einem Krieger und einem Zauberer – durch originelle Fantasiewelten touren dürfen. Ihr Ziel: Die Königsfamilie retten und so von der Nummer 2 zum Buben aufsteigen. Hoffentlich sticht das Gameplay!

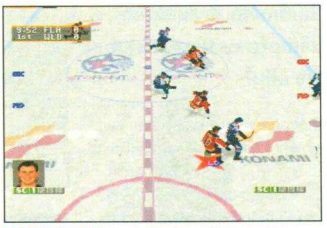
USA VERKAUFS-CHARTS

1.	**GRAN TURISMO 2**	**SCEA**
2.	**TONY HAWK'S PRO SKATER**	**ACTIVISION**
3.	**SPYRO THE DRAGON**	**SCEA**
4.	Gran Turismo	SCEA
5.	Crash Bandicoot Warp	SCEA
6.	NBA Live 2000	EA
7.	Medal of Honor	EA
8.	Namco Museum Vol. 3	Namco
9.	Metal Gear Solid	Konami
10.	Tomorrow Never Dies	EA

Quelle: www.MCVNOW.com

NHL Blades of Steel 2000

Flüssige Eishockey-Simulation mit NHL und NHL-PA-Lizenz!



KUH VOM EIS Dank 60 fps verfügt der Titel über eine herausragende Spielbarkeit.

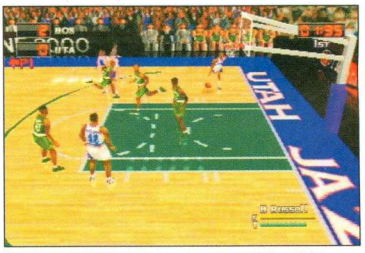


EINPRÄGSAMES REPLAY Sie dürfen sich jeden Spieler im Posterformat betrachten.

In den USA wird eine Veröffentlichung im Mai erwartet, doch für Deutschland rechnet Konami damit, dass das Eishockey-Spiel *NHL Blades of Steel 2000* schon im April erscheint. Neben allen Spielerporträts, dem dynamischen Kommentar von Randy Hahn und einer unglaublichen Statistikfülle bietet *NHL Blades of Steel 2000* vor allem eines: ein Gameplay, das jeden Sportspiel-Fan von den Kufen haut. Tolle Animationen, eine Frame-Rate, die selbst bei Hochbetrieb vor dem Goalie nicht ins Rutschen kommt, und die durchdachte Steuerung machen diesen aufwendig produzierten Titel zu einem echten Geheimtipp. Wir konnten uns diesen Eindruck anhand einer spielbaren Vorversion verschaffen und werden uns auch von etwaigen Namensänderungen (in Deutschland hieß die Serie ehemals *NHL Pro*) nicht verwirren lassen. **(fb)**

NBA In the Zone 2000

Ausgebuffte Basketball-Simulation von Konami



FRISCH GEWISCHT Spiegelungen auf dem Parkett verstärken den atemberaubenden Realismus.



DING DONG Bei den Close-Ups im Replay meint man, den Achselschweiß riechen zu können.

Für Mai hat Konami in den USA die Veröffentlichung der empfehlenswerten Basketball-Simulation *NBA In the Zone 2000* festgelegt. Hier prallen in unterschiedlichen Spielmodi 29 NBA-Teams mit insgesamt 300 personifizierten Spielern aufeinander. Ein ausgeklügeltes Pass-System, mächtige Dunks und realistische Animationen, bei deren Betrachtung Ihnen die Freudentränen in die Augen steigen, sollten die Basketball-Simulation zu einem Fest für jeden NBA-Fan machen. Zusätzliche Features wie das Drei-Punkte-Turnier, die Sprüche von NBA-Kommentator Ray Clay sowie eine effektvolle Hallen- und Publikumsgrafik erzeugen eine Atmosphäre, in der sogar Anfänger mit Freude den Basketball aufdotzen. In Deutschland darf im April mit *NBA In the Zone 2000* gerechnet werden – allerdings wiederum unter einem anderen, bisher noch nicht bekannten Titel. **(fb)**

Danger Girl

Abbey! Sydney! Natalie? Und wo ist Silicon Valerie?



RÜCKEN GERADE! Neben der Grafik haben auch die Heldinnen selbst einiges zu bieten.



ANMACHE? Das Mündungsfeuer des Gegners erwidern Sie in „trefflicher" Weise.

Wer wollte nicht eine Elite-Truppe „gut aussehender, schlagfertiger junger Damen" (so der Pressetext) durch insgesamt 14 Spielstufen begleiten? Mit dem Action-Adventure *Danger Girl* wird Ihnen THQ ab August diesen Wunsch erfüllen. In dem auf einer Comic-Serie basierenden Spiel treten Sie mit einer von mehreren kurvenreichen Heldinnen gegen eine Verbrecherorganisation an, die sich unter anderem im Regenwald und der Arktis verkrochen hat. Dabei wird das Geschehen aus der Third-Person-Perspektive dargestellt und durch häufige Schusswechsel aufgelockert. In den Handtaschen der Mädels finden sich jedoch nicht nur Waffen, sondern auch hoch entwickeltes Technikspielzeug, das Sie zur Erfüllung des jeweiligen Spionage-Auftrages benötigen. Hoffentlich hilft bald eine erste Vorversion, die erste Erregung weiter zu steigern. **(fb)**

Superbike 2000

Eindeutige Handbewegungen und bleibende Schäden!



HOCH ZU ROSS Mit einem Wheelie demonstrieren Sie dem Feld Ihre Überlegenheit.



REALE RASEREI Das interessante Superbike 2000 beinhaltet 13 Strecken der 99er-Saison.



WINDSCHNITTIG Aus dieser Perspektive zieht die Landschaft noch flotter an Ihnen vorbei.

Noch im Frühjahr dürfen Sie sich bei *Superbike 2000* von Electronic Arts in den Sattel schwingen. Das Motorrad-Rennspiel ist der Nachfolger zu *Superbike World Championship* und enthält unter anderem die bekannten Fahrer Eric und Ben Bostrom. Neben dem obligatorischen Zweispielermodus und der Tatsache, dass die insgesamt 13 Kurse auf den Stand der letztjährigen Saison gebracht wurden, sind auch neue Features angekündigt worden: So werden Stürze und Unfälle nun noch besser dargestellt und selbst Motorschäden können während des Rennens auftreten. Noch verheißungsvoller klingt die Möglichkeit, dass Sie Ihren Konkurrenten während des Rennens per Handzeichen zu verstehen geben können, was Sie von ihnen halten. Das nenne ich Realismus! **(fb)**

Tenchu 2

Ausbildungskurs zum Attentäter!

Was man im Programm der örtlichen Volkshochschule bisher schmerzlich vermisst, verspricht Activision Ihnen im Sommer 2000 beizubringen. In *Tenchu 2: Birth of the Assassins* – so der volle Titel – können Sie ein komplettes Ninja-Trainingsprogramm absolvieren. Das Action-Spiel beinhaltet satte 32 Levels und darüber hinaus auch noch einen Missions-Editor. Im Rahmen des aufwendigen Dramas lernen Sie den Umgang mit Blasrohr, Blendstaub, Explosivpfeilen oder Ninja-Magie. Die Sichtweite hat sich gegenüber dem Vorgänger nahezu verdoppelt und noch mehr Details lassen nicht nur Bambusrohre nach einem gezielten Hieb sauber auseinanderklappen. Wer dann noch lernt, die beseitigten Gegner im Unterholz abzulegen, damit die restlichen Wachen keinen Verdacht schöpfen, ist dafür gewappnet, eine ganze Invasion zurückzuschlagen. **(fb)**



KÜHLES NASS Sie können feindliche Posten auch aus dem Wasser heraus anfallen.



VON HINTEN! Jeder der drei Charaktere hat seinen persönlichen Schleich-Stil.



LEKTION 1: Erst um die Ecke schauen, dann um die Ecke bringen. Es ist so simpel!

USA DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Hersteller	Release
ZULETZT ERSCHIENEN			
Army Men: Sarge's Heroes	Action	3DO	23. Februar
Deception 3	Action	Tecmo	25. Februar
Fear Effect	Action-Adv.	Eidos	25. Februar
FEBRUAR			
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway	8. März
Street Sk8er 2	Sportspiel	Electronic Arts	15. März
Triple Play 2001	Baseball	Electronic Arts	15. März
Extreme Hockey Rock Rink	Eishockey	Electronic Arts	22. März
MÄRZ			
Danger Girl	Action	THQ	April
Misadventures of Tron Bonne	Action	Capcom	April

Als besonderen Service für alle unersättlichen Import-Freaks liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten in den nächsten Wochen in den USA erscheinenden Titel. Stand: 19.02.2000

Wacky Races

Ein weiterer Fun-Racer mit Cartoon-Lizenz



KARGE CARTOON-OPTIK Die Grafik wurde leider stilgemäß simpel gehalten.

Erneut wird eine Zeichentrick-Serie zu einem Funracer verarbeitet – allerdings lassen die ersten Bilder von *Wacky Races* kaum davon ausgehen, dass sich mit dem Spiel die Popularität der Zeichentrickserie steigern ließe. Spielerisch können wir zwar über das von Appaloosa für Infogrames entwickelte Spiel noch nicht urteilen, doch wirkt zumindest die Grafik derzeit sehr detailarm. Dies mag zwar dem Stil der TV-Serie entsprechen, optisch ansprechend ist es dadurch aber noch lange nicht. Doch bis zum Release am 21. Juni können die Entwickler ja noch einiges verbessern. **(mp)**

Muppet Race Mania

Rasante Rennen mit Pistensau Piggy und Co.

Derzeit ist es scheinbar in, Fernsehfiguren in Fun-Racer-Form zu versoften. Auch Jim Hensons kultige Muppets haben den Sprung hinter sich gebracht und das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen: Rein technisch haben die Entwickler von Traveller's Tales ein sehr ansprechendes Spiel geschaffen, bei dem die hervorragende Grafik über die etwas eingeschränkte Sichtweite locker hinwegsehen lässt. Spielerisch sorgen die Fahrzeuge von Miss Piggys Monstertruck bis hin zu Gonzos fliegender Untertasse für Abwechslung – Fans der Serie und/oder solcher Spiele können sich auf den Release am 19. April freuen! **(mp)**



ANIMALISCHE AUFHOLJAGD Tier versucht hier das Feld von hinten aufzurollen.



TIERISCH! Die Muppets gehen erstmals auf der PlayStation-Piste an den Start.

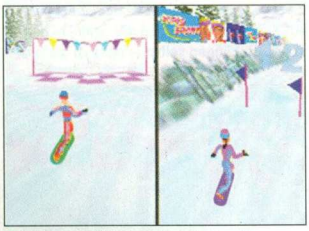
Barbie Super Sports

Doppelte Ladung Trendsport mit der Kultpuppe von Mattel



SPORTLICH Barbie beehrt die PlayStation ein weiteres Mal.

Mattel Media lässt nicht locker und präsentiert die populäre Plastik-Blondine demnächst in einem neuen Spiel, das sowohl Snowboarding als auch Inline-Skating abdecken soll. Die zehn Levels werden auch in einem Splitscreen-Modus zu zweit befahrbar sein, die Zielgruppe dürfte sich zudem über die umfangreichen Outfit-Auswahlmenüs freuen. Wir hoffen nur, dass das Gameplay diesmal etwas mehr Substanz als *Barbie Race & Ride* bietet. **(mp)**



WEISS IN WEISS Die Inlineskating-Abschnitte sehen hoffentlich besser aus.

Spin Jam

Puzzle Bobble mal andersrum



INNOVATION LEICHT GEMACHT Das Spielprinzip erinnert etwas an Puzzle Bobble.

Ein interessantes Puzzlespiel für einen oder zwei Spieler hat Empire mit *Spin Jam* am Start. Das Spielprinzip erinnert ein wenig an den Genreklassiker *Puzzle Bobble*, nur dass Sie diesmal eine Kugel in der Mitte des Screens drehen müssen und die neuen Kugeln immer von unten in ihre Richtung geschossen werden. Kommen mehrere gleichfarbige Kugeln miteinander in Kontakt, werden die ihnen gegenüberliegenden (!) von der Mitte aus weggeschleudert – Ihr Ziel ist es, die Felder am Rand mit den jeweils richtigfarbenen Kugeln zu füllen. Das Ganze spielt sich relativ frisch und macht entsprechend Spaß – Test demnächst! **(mp)**



MURMEL-MANGA Spin Jam könnte vom Design her ein japanischer Titel sein.

NASCAR Racers

Das Rennspiel zur Zeichentrick-Serie

Die Serie ist gerade erst in den USA angelaufen, da kündigt Hasbro Interactive auch schon das Spiel dazu an. Hier können Sie in der NASCAR Unlimited Racing Division antreten und Ihr Können mit einem von acht Autos auf einer der ebenfalls acht futuristischen Strecken aus der Zeichentrick-Vorlage beweisen. Hasbro verspricht drei verschiedene Spielmodi für das Spiel, das zumindest in den USA im Herbst erscheinen soll. **(mp)**



ZEICHENTRICK-RASER Nascar Racers basiert auf der gleichnamigen TV-Serie.

Spielend sparen.

Ganz einfach bei so kleinen Preisen.



25.-

Racing Simulation 2
Playstation-Spiel



25.-

Rayman
Playstation-Spiel



25.-

Theme Park
Playstation-Spiel

Shock^2
Racing Wheel Playstation-Lenkrad - das einzige Lenkrad mit 2 digitalen Schalthebeln im Stil von Ferrari



Spiele-Hotline
0190/824 662
DM 3.63/Min.
7 Tage
8.00 - 24.00 Uhr
Tipps - Cheats - Komplettlösungen

99.-

voraussichtlich ab 01.03.2000



49.-

Lucky Luke
Playstation-Spiel

voraussichtlich ab 17.03.2000



89.-

Fear Effect
Playstation-Spiel

voraussichtlich ab 02.03.2000



auch für N64 und Game Boy Color

89.-

ECW Hardcore Revolution
Playstation-Spiel



89.-

Resident Evil 3
Playstation-Spiel

voraussichtlich ab 03.03.2000



89.-

Track'n Field 2
Playstation-Spiel



89.-

ISS Evolution
Playstation-Spiel

voraussichtlich ab 23.03.2000



89.-

Theme Park World
Playstation-Spiel



89.-

Army Men 3D
Playstation-Spiel

Hier sind die Guten:

ProMärkte:
2 x 10365 **Berlin-Lichtenberg**
10719 **Berlin-Charlottenburg**
12055 **Berlin-Neukölln**
12277 **Berlin-Marienfelde**
12351 **Berlin-Gropiusstadt**
12619 **Berlin-Hellersdorf**
13187 **Berlin-Pankow**
13357 **Berlin-Wedding**
13405 **Berlin-Reinickendorf**
13597 **Berlin-Spandau**
16356 **Eiche**
03044 **Cottbus**
04329 **Leipzig**
04463 **Großpösna**
06128 **Halle**
06217 **Merseburg**
06449 **Aschersleben**
06766 **Bobbau/Wolfen**
06842 **Dessau-Mildensee**
06886 **Wittenberg**
09247 **Röhrsdorf**
09456 **Annaberg-Buchholz**
14473 **Potsdam**
14624 **Dallgow**
14778 **Wust/Brandenburg**
15230 **Frankfurt/Oder**
(neu ab 30.3.00)
16225 **Eberswalde**
17036 **Neubrandenburg**
17489 **Greifswald**
28259 **Bremen/Huchting**
28277 **Bremen**
38820 **Halberstadt**
38855 **Wernigerode**
39104 **Magdeburg**
39326 **Hermsdorf**
39576 **Stendal**
67059 **Ludwigshafen**
67065 **Ludwigshafen**
67346 **Speyer**
04509 **Wiedemar**
67433 **Neustadt an der Weinstraße**
67549 **Worms**
68161 **Mannheim**
68163 **Mannheim**
68519 **Viernheim**
68789 **St.-Leon-Roth**
69115 **Heidelberg**
69123 **Heidelberg**
70173 **Stuttgart**
74076 **Heilbronn**
76185 **Karlsruhe**
79194 **Gundelfingen**
82166 **Gräfelfing**
94315 **Straubing**
84030 **Landshut**
90429 **Nürnberg**
90482 **Nürnberg**
92637 **Weiden**
93051 **Regensburg**
94032 **Passau (neu ab 9.3.00)**
99734 **Nordhausen**
L-1610 **Luxemburg**
L-4011 **Luxemburg**
MakroMärkte:
42853 **Remscheid**
40878 **Ratingen**
22525 **Hamburg**
24768 **Rendsburg**
(neu ab 22.3.00)
30517 **Hannover**
46395 **Bocholt**
(neu ab 9.3.00)
49074 **Osnabrück**
01589 **Riesa**

KLICK MICH:
www.promarkt.de

KLICK MICH:
www.makromarkt.de

ProMarkt MakroMarkt

Wir sind die Guten.

Mighty Aphrodite: „Spiele und Musik werden zusammenwachsen!"

Immer mehr Dancefloor-Kings veredeln PlayStation-Spiele wie Gran Turismo 2, Beatmania oder Rollage Stage 2 mit ihren Songs. Wir unterhielten uns mit Skank und Mighty Aphrodite über die Zukunft von Videospielen und Musik.

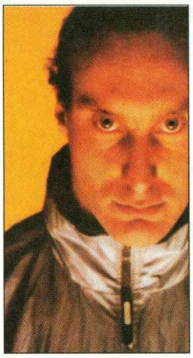
Mighty Aphrodite lieferte einen Song zum Rennspiel-Knaller Rollcage ab. Welche Visionen er für die Zukunft hat, verriet er uns im Exklusiv-Interview.

PSZ: Du warst mit einem Stück auf dem ersten *Rollcage* vertreten. Gibt es von dir Stücke für kommende Spielen?
APHRODITE: Ja, ich bin auf einem Spiel von Electronic Arts, das in diesem Jahr erscheint, vertreten. Ich werde allerdings verschiedene Teile wie Bassline, Breakdowns, Drums und Sounds liefern, damit die Akustik besser mit dem tatsächlichen Spiel in Einklang gebracht werden kann.

PSZ: Warum sind Drum&Bass-Stücke bei den Videospielen so beliebt?
APHRODITE: Weil Drum&Bass die perfekte Musik während des Spielens ist. Es ist Techno und es ist aufregend. Ich würde es aber trotzdem nicht für ein Billard-Spiel empfehlen.

PSZ: Was sind deine Lieblingsspiele für die PlayStation?
APHRODITE: Klassiker wie *Ridge Racer* oder *Gran Turismo*.

PSZ: Was sind deine liebsten Technik-Spielzeuge?
APHRODITE: Mein Video-CD-Player und der Mac G3.



VISIONÄR Mighty Aphrodite arbeitet an innovativen Musik-Techniken für EA.

PSZ: Wie sieht deiner Meinung nach die Zukunft von Spielen und Musik aus?
APHRODITE: Die Spiele und die Musik werden noch enger zusammenwachsen. Das bedeutet, dass die Spieleentwickler von Musikern komplett neue Stücke schreiben lassen werden und alle Teile der Musik benutzen. Wenn man beispielsweise mit einem Auto auf einer Strecke fährt, wird in jeder Runde zum Sound ein neues Instrument oder ein neuer Breakbeat hinzugefügt, so dass die Musik immer aufregender wird, je länger man spielt. Baut man einen Unfall, dann springt die Musik zu einem Bass Breakdown und startet wieder von vorne.

Elliot und Alex sind die beiden führenden Köpfer hinter der Band „Skank", die einige Stücke für Konamis Beatmania ablieferten. Was Frauen und Eierkochen mit ihrem Job zu tun haben, erfahren Sie hier!!

PSZ: Wie kam es dazu, dass ihr Musik für *Beatmania* beigesteuert habt?
SKANK: Unser kurioser Beat-Mix-Stil schien perfekt für *Beatmania* geeignet zu sein. Wir machten zu dieser Zeit gerade eine Platte mit Ministry Of Sound, als uns Konami Interesse an unseren Songs zeigte und uns fragte.



FRAUEN-FREUNDE Elliot und Alex von Skank steuerten einige Stück für Beatmania bei.

PSZ: Viele sagen: Jeder kann Dance-Musik machen! Es ist eigentlich keine richtige Musik! Eure Meinung?
SKANK: Dance-Musik ist die einzige Musik, die wir jemals kannten. Wir sind mit Dance-Musik aufgewachsen. Ein Ei zu kochen, ist ebenso einfach wie Dance-Musik zu machen, aber selbst da kann man scheitern. Vertrau' uns, wir kennen uns da aus!

PSZ: Was glaubt ihr, wie neue Technologien die Zukunft beeinflussen werden?
SKANK: Die Technologie bringt die Szene gewaltig weiter, wir können es kaum abwarten, die neuen Kits zu sehen. *Beatmania* ist der erste Versuch, jeden dazu zu ermutigen, selber Remixes anzufertigen.

PSZ: Wie die Rapper von „De La Soul" richtig beobachtet haben: „Everyone wants to be a DJ". Wie kommt es dazu?
SKANK: Frauen! Man bekommt einfach massenweise Frauen! Die Krönung des Ganzen: Es ist eine tolle Möglichkeit, zu entspannen und geniale Partys mitzuerleben.

PSZ: Vielen Dank für das Gespräch.

Info AKTUELLE MUSIK-NEUHEITEN



THE CURE
Bloodflowers

Mit *Bloodflowers* knüpfen Robert Smith und seine Mitstreiter an das düster-melancholische Meisterwerk *Disintegration* aus dem Jahr 1989 an. Locker-flockige Songs wie „Friday I'm in love" sind hier nicht zu finden, vielmehr erinnern insbesondere „The Last Day Of Summer" und „There Is No If …" an klassische Cure-Perlen wie „Pictures Of You" oder „This is a lie". Für Fans von The Cure ist dieses Album einfach göttlich.

Anspieltip: „The Last Day Of Summer", „There Is No If …"
Gesamtspielzeit: 43:32 Minuten, 9 Songs
Urteil: SUPERHIT SUPERHIT SUPERHIT SUPERHIT SUPERHIT



TOUCHÉ
Another Part Of Us

Es kräht zwar keiner mehr nach Boygroups, doch die Recken von Touché hoffen dank des goldenen Händchens von Modern-Talking-Chef Dieter Bohlen (alias Joseph Cooley) auch als Quartett (Karim wurde rausgeworfen) auf neue Chart-Erfolge. Musikalisch ist der neue Longplayer zweifellos das Beste, was die Gruppe bislang abgeliefert hat. Ob Sie damit den Backstreet Boys Konkurrenz machen können, ist jedoch fraglich.

Anspieltip: „Heaven Is For Everyone", „Dinner In Heaven"
Gesamtspielzeit: 40:13 Minuten, 11 Songs
Urteil: SUPERHIT SUPERHIT SUPERHIT



JEAN MICHEL JARRE
Metamorphoses

Neben Vangelis ist Jean Michel Jarre der bekannteste Wegbereiter für elektronische Instrumental-Musik, der mit Synthesizer-Stücken wie „Oxygene" oder „Rendezvous" echte Klassiker schuf. Auf seinem neuen, nur teils orientalisch angehauchten Album vollzieht Jean Michel Jarre eine dezente, aber gelungene Wandlung hin zum Enigma-Stil. Das Album klingt frisch, modern und ist klangtechnisch herausragend.

Anspieltip: „C'est La Vie", „Je Me Souviens"
Gesamtspielzeit: 42:34 Minuten, 12 Songs
Urteil: SUPERHIT SUPERHIT SUPERHIT SUPERHIT



WILLIAM ORBIT
Pieces In A Modern Style

William Orbits *Strange Cargo*-Alben sind nur Insidern ein Begriff, größere Bekanntheit erlangte der Soundtüftler jedoch als Remixer (The Cure, Erasure) und Mitstreiter von Madonna, der zusammen mit ihr die meisten Songs des *Ray Of Light*-Albums schrieb und produzierte. Sein neues Album verwandelt klassische Songs von Vivaldi, Beethoven oder Samuel Barber in moderne Klangteppiche.

Anspieltip: „Adagio For Strings", „Opus 132"
Gesamtspielzeit: 60:10 Minuten, 11 Songs
Urteil: SUPERHIT SUPERHIT SUPERHIT SUPERHIT

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

Game It!

ENTERTAINMENT SOFTWARE

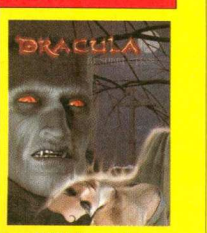
Titel des Monats
Ehrgeiz*
99,99
incl. Versandkosten!!!

PSX SOFTWARE

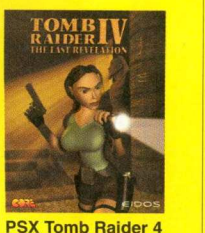
Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	49,99
Ace Combat 3*	99,99 N
Action Man	79,99
AK Tennis	79,99
Akuji	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Resurrection*	89,99
Alien Triology	29,99 P
Amerzone*	79,99
Anna Kourn. Tennis	89,99
Anstoß Prem. Man.*	89,99
Armorines in Pr.Swarm*	84,99
Army Men 3D	89,99
Army Men-Air Attack*	89,99
Army Men-Sarges Her.	89,99
Asterix	87,99
Asterix & Obelix	84,99
Atlantis	59,99
Autobahn Raser 2	79,99 P
B-Movie	24,99
Baldur's Gate*	84,99
Baseball 2000	79,99
Battletanx-Global Assault*	89,99
Beatmania*	119,99 N
Big Race USA	84,99
Billard Nights	74,99
Blasto	89,99
Bleem!	**69,99**
Bloody Roar 2	82,99
Bomberman	74,99
dto. Fantasy Racing	82,99
dto. World	89,99
Box Champions2000	84,99
Bugs Bunny	92,99
Bugs Life Plat.*	49,99 N
Bundesliga 2000-Der Fussball Manager*	89,99 N
Bundesliga Stars 2000	89,99
Bust a Move 2	29,99 P
Bust a Move 3	49,99
Bust a Move 4	87,99
Caesars Palace 2000	84,99
Carmageddon dt.	79,99
Castrol Honda Superbike	84,99
Centipede*	79,99
Champ. Motocross	89,99
Cheatbuch	**24,99**
Chessmaster Millennium	79,,99
Chokoso Racing	89,99
Civilisation 2	87,99
C & C 1 Platinium	49,99
C & C 2 Plat.	49,99
C & C Gegenschlag	82,99
Colin McRae Rally	84,99
Colony Wars 3: Red Sun*	99,99N
Constructor	49,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Cool Boarders 4*	89,99 N
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3 Plat*	49,99N
Crash Team Racing	99,99
Crisis Beat*	79,99 N
Croc 2	89,99
Crusaders of M&M*	89,99
Cueball*	74,99 N
Cyber Tiger	84,99
Monopoly	59,99
MTV Snow Boarding	89,99
Mulan Story	89,99
Nascar 2000	84,99
NBA in the Zone 2000 *	89,99N
NBA Showtime*	89,99 N
Need 4 Speed 4	89,99
NFL Blitz 2000*	84,99
NHL 2000	89,99
NHL Blades of Steel 2000	89,99
NHL Face Off 2000*	99,99 N
Ninja	94,99
No Fear Downhill	84,99
Omega Boost	89,99
Omikron	89,99
Overblood 2	79,99
Pharao	97,99
Plasma Sword*	79,99 N
Tarzan	99,99
Techno Mage*	89,99 P
Tekken 3 Platin.	49,99
The Next Tetris	79,99
Theme Park World*	84,99
Thrasher	89,99
Tiger Woods 2000*	84,99
Tiny Tank*	89,99 N
TOCA 2	84,99
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
Toshinden 4*	84,99 N
Toy Story 2	94,99
Trap Runner	89,99
Race Station Shock	94,99
Scorpion Gun	69,99
Space Station	39,99
X-Ploder FX	79,99
X-Ploder Pro	**99,99**

N64 SOFTWARE

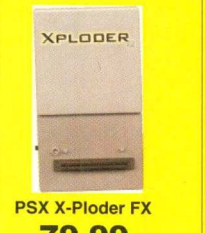
A Bugs Life	94,99
All Star Baseball 2000	97,99
Army Men-Sarges Her.*	99,99
Asteroids Hyper*	84,99
Bass Hunter	99,99
Battletanx-Global Assault*	99,99
Battle Zone*	104,99
California Speed*	109,99
Carmageddon dt.	89,99
Castlevania 2*	99,99 N
C & C	104,99
Destruction Derby 64	109,99
Donkey Kong	124,99
Duke Nukem Zero	104,99
Earthworm Jim 3D	84,99
EPGA Golf*	104,99
Fighting Force	99,99
Gauntlet Legends	99,99 P
Gex 3: Deep Cover*	109,99
Grand Theft Auto*	99,99
Hot Wheels	94,99
Hybrid Heaven	84,99 N
Hydro Thunder*	99,99 N
Int. Superst. Socc.2000 *	99,99N
Int.Track & Field	
Summer Games*	99,99 N
Jet Force Gemini	109,99
Knock Out Kings*	94,99
Lego Racers	104,99
Magical Tetris	84,99 N
Mario Golf	104,99
Mario Party	87,99
Mission Impossible	94,99
Monster Truck Mad.	99,99
Mystical Ninja 2	109,99 P
NBA i.t. Zone 2000	99,99 N
NBA Jam 2000	89,99 N
NBA Live 2000	94,99
NBA Pro 99	109,99 P
NFL Blitz*	102,99
NFL Quat. 2000*	99,99
NHL Pro 99	109,99 P
Nuclear Strike*	109,99 P
Operation WinbacK*	99,99
Paperboy 3D*	99,99 N
Perfect Dark*	104,99
Playmobil Hype	104,99
Armada*	84,99
Billard Nights	84,99
Blue Stinger	84,99
Buggy Heat	89,99
Bust a Move 4*	84,99
Ceasar's Palace*	84,99
Chu Chu Rocket*	89,99 N
Crazy Taxi*	89,99 N
D2*	89,99
Deadly Skies*	89,99 N
Deep Fighter*	89,99 N
Dragon's Blood*	84,99
Dynamite Cop	89,99
Ecco the Dolphin*	89,99 N
ECW Hardcore Rev.*	84,99
Evolution*	84,99 P
F1 Racing Championship*	89,99N
Fighting Force 2	89,99
Formula 1	99,99 P
Furbalts*	84,99
Geist Force*	109,99
Get Bass incl. Angel	169,99 P
Heroes of M&M 3*	89,99 N
Hot Road City*	89,99 N
Hydro Thunder	99,99 P
Incoming	109,99
Jeremy McGrath*	84,99
Jojo's Bizzare Adv.*	99,99 N
Leg.Of Kain: Soul Reaver*	84,99
Marvel vs. Capcom	89,99 P
MDK 2*	94,99
Metropolis*	109,99
Millenium Soldier	89,99 P
NBA 2K*	89,99
NBA Showtime*	104,99
NFL Blitz 2000	104,99
NFL Quaterback	84,99
Penpen	94,99
Plasma Sword*	94,99
Powerstone	84,99 P
Mystical Ninja	89,99 P
Racing Simulation 2	89,99 P
Rayman 2*	89,99 N
Ready to Rumble 2	99,99 P
Red Dog	89,99
Renegade Racing*	89,99
Revolt*	84,99
Roadsters*	89,99 N
Sega GT*	99,99 N
Sega Rally 2	99,99 P
Shadowman	84,99
Shenmue*	99,99 N
Snow Surfer	89,99



PSX Dracula
79,99



PSX Tomb Raider 4
89,99



PSX X-Ploder FX
79,99

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

① ☎ **0831/57 51 57**
Mo-Fr 7-20h Samstag 9-16h **0180/522 5300**
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.com
④ email info@gameit.com
⑤ ✉ Game It!· D-87488 Betzigau

Unsere Bestell-adresse für

Österreich

Game It!
A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch
Der Versand erfolgt mit öster-reichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussée 100 – 03072325248

16761 Henningsdorf
JE Games
Postplatz 4 – 03302/272706

19322 Wittenberge
Am Stern 1

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

70372 Stg-Cannstatt
Marktstr. 47 – 0711/550 595 50

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 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 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

89073 Ulm
Hafengasse 23 – 0731/ 921 64 97

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650

Hit des Monats:
N64 Racing Simulation 2
39,99
solange Vorrat reicht

Konsolenartikel ab 45,- versandkostenfrei!!
Ab DM 100,-: 3% Skonto

Lösungshefte ab DM 9,99
zu Software ab DM 6,99
X-Ploder Buch DM 24,99

PSX HARDWARE

Vidis	
Evol. Control Pad	**79,99**
Evol. Contr. System	**99,99**
Dual Force Wheel	**99,99**
Adapter Gameboy	84,99
Arcadeshock Pro Joyst.	**69,99**
Dual Shock Sony	59,99
Shock 2 Infrarot	44,99 P
Shock 2 Analog	44,99 N
Gamebuster Pro + PC Link	**79,99**
Lenkrad Ferrari Shock	**99,99**
Link Kabel	19,99
Memory Cards	
Sony 15 Slot	29,99
15 Slot	**9,99**
Pak 3 Stk. 15 Slot	**19,99**
120 Slot	**29,99**

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
N64 Colour Ed.	199,99 P
Controller	54,99 P
Controller Stingray	34,99 N
Expansion Pak	**49,99 P**
Ferrari Shock2 Wheel	99,99
Gamebuster	89,99
Memory Card 1MB	**19,99**
RGB Kabel	14,99 P
Verlängerungskabel	14,99 P

DREAMCAST SOFTWARE

Aerowings	84,99
Arcatera*	89,99 N
Ronaldo V-Football*	89,99
Ronin Blade	89,99
Ruff & Tumble	79,99 P
Saga Frontier 2*	99,99 N
Shadowmadness*	89,99 N
Shadowman	89,99
Shao Lin	89,99
Sheep	94,99
Silent Bomber*	84,99 N
Silent Hill	89,99
Silicon Valley*	89,99
Sled Storm	89,99
Snow-X*	84,99 N
Soul Blade	49,99
South Park	79,99
Space Debris*	89,99 N
Space Invaders	64,99
Spec Ops	89,99
Speed Freaks	99,99
Sports Car GT	69,99 P
Spyro 1 Plat. *	49,99 N
Spyro the Dragon2	**99,99**
Star Wars:	
Dunkle Bedrohung	89,99
Streak	24,99
Trick'n Snowboarder	84,99
Tricky Sliders	84,99
Triple Play Baseball	89,99
Tunguska*	82,99
Ubik*	84,99
UEFA 2000*	84,99 N
UEFA Striker	84,99 PO
Um Jammer Lammy*	89,99
Urban Chaos*	89,99
V-Rallye	49,99
V-Rally 2	89,99
Vampire Hunter*	79,99 N
Vandal Hearts 2	89,99 P
Vegas Games*	89,99
Versailles	97,99
Victory Boxing 3*	79,99 N
Vigilante 8	57,99
dto. Die 2.Offensive	89,99
Vs.	97,99
War of the Worlds	69,99
Warhammer 2 (Dark O.)	89,99
Warzone 2100	84,99
WCW Mayhem	89,99
WipEout 2097	49,99
Wipeout 3	99,99
World Rally Champion	
Tommi Mäkinen	84,99
Worms Armageddon	79,99
Worms Pinball	79,99 P
Worms Platinium	44,99 P
Wu Tang Clan	89,99
WWF Attitude	64,99 P
Xena: Warrior Princess	84,99
X-Files	99,99
X-Game Pro Boarder	99,99
Y.A.R.G.	84,99
Racing Sim 2	64,99
Rainbow Six	99,99
Rampage 2 Univ. t.	104,99
Rayman 2	104,99
Ready 2 Rumble Boxing*	99,99
Road Rash 64	114,99
Roadsters	89,99
Ruff & Tumble* a.A. Ru-grats-Die Schatzs.	109,99
Shadowgate	104,99
Snowboard Kids 2*	87,99
Shadowman	89,99 P
Star Wars: Racer	109,99
Super Cross 2000	89,99
Super Smash Bros	89,99
Revolt	99,99
Starcraft*	104,99
Tazmanian Express*	99,99
The New Tetris	89,99
Tonic Trouble	104,99
Tony Hawk's Skateb.*	94,99
Top Gear Hyper Bike*	109,99
Top Gear Rally 2*	109,99
Toy Story 2	89,99 P
Turok 2	**89,99 P**
Vigilante 8 -2-*	89,99 P
WCW Mayhem	89,99
World Driver Champ.*	99,99 N
World League Soccer	109,99
Worms Armageddon	104,99
Wrestlemania 2000	114,99
WWF Wrestlem. 2000	114,99N
Xena	94,99
Zelda	104,99
Slave Zero*	94,99
Sonic Adventures	89,99
Soul Calibur	89,99 P
Soul Fighter	94,99
South Park	84,99
South Park Rally*	94,99
Speed Devils	84,99 P
Street Figh. Alpha 3	89,99 P
Stunt GP*	94,99
Super Magnetic Neo*	84,99 N
Super Run About*	99,99 N
Suzuki Alstare Racer	84,99 P
The Nomad Soul*	84,99 N
Time Stalkers*	89,99 N
Tokyo Highway Chall.	84,99
Tony Hawk's Skateboard.*	84,99
Toy Commander	89,99
Trick Style	84,99
UEFA Striker	94,99
Virtua Fighter	89,99
Virtua Striker 2	89,99
Wild Metal*	89,99 N
World Wide Soccer	89,99
Worms Armageddon	94,99
WWF Attitude	49,99 P
Y.A.R.G.*	84,99
Zombie Revenge*	89,99 N

DREAMCAST HARDWARE

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

ACTIONFIGUREN

Crash Bandicoot je	29,99
Metal Gear Solid je	24,99
Resident Evil je	29,99
Spawn je	24,99
Tekken 3 je	29,99
Wing Commander je	19,99

www.gameit.com
- ✓ noch mehr Auswahl
- ✓ tagesaktuelle News
- ✓ bequem bestellen!
- ✓ Links ohne Ende

Game It!-Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8–24 Uhr
3,63 DM / Min.

Leserbefragung
(Gamestar 9/98)
Game It! ist der bevorzugte Versender!
Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben!

Versandkosten
Nachnahme: 9,99 + 3,-
Vorkasse/Scheck: 4,99
Versandkostenfrei: ab 45,- ab DM 100,- 3% Skonto
P = Preisänderung **N = Neu!**
Preise Stand 14.2.2000
* = noch nicht verfügbar am 14.2.

Kundenservice groß geschrieben:
1.Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2.Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3.Wir geben Preissenkungen sofort weiter, bitte anrufen
4.Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

Medievil Plat.	49,99
Messiah*	79,99
Metal Gear Solid Pl.*	44,99
dto. Special Miss.	39,99
Midnight in Vegas*	89,99 N
Millenium Soldier	79,99
Missile Command	79,99
Miss. Impossible	89,99
Monkey Hero	87,99
Street Fighter EX+	49,99
dto. Alpha 2*	79,99 N
Street Skater	84,99
Suikoden 2*	89,99 P
Super Bike 2000*	84,99
Supercross	49,99
Supercross 2000	84,99
Swing	79,99
Syphon Filter	89,99

360 Slot **39,99**
720 Slot **49,99**
1080 Slot **64,99**
30 Slot unkomprimiert 19,99 P
60 Slot unkomprimiert 29,99 P
Mouse Sony 59,99
Multi Tap Sony 69,99
neGcon 89,99
Playstation 249,99

Sie suchen ein Spiel? – Wir haben alle! - PC, Playstation, Dreamcast, N64

GALERIANS

Genre: Action-Adventure **Spieler:** 1 **Hersteller:** Crave **Internet:** www.crave.de

Vergessen Sie Schrotflinte und Granatwerfer: Der Held der Zukunft setzt auf Drogen und parapsychologische Kräfte.



ENTZUG Mangelt es Rion an Medikamenten-Nachschub, kann dies sein Ende bedeuten.



SCHOCKWELLE Rions Repertoire mentaler Angriffe ist äußerst vielfältig und effektiv.

In der Rolle des Teenagers Rion wachen Sie auf dem Behandlungstisch eines Labors auf. Schnell stellen Sie fest, dass Sie über merkwürdige Fähigkeiten verfügen. Rion wurde nämlich von skrupellosen Wissenschaftlern als Versuchskaninchen eingesetzt, mit Drogen unterschiedlichster Art voll gepumpt und gerät nun außer Kontrolle. Vom Labor aus machen Sie sich auf, den Grund für die Manipulationen herauszufinden. Die Reise führt Sie durch ein düsteres SciFi-Szenario, in dem die Welt von Computern beherrscht wird und sich die so genannten Galerians, Vertreter einer mächtigen neuen Lebensform, anschicken, die Menschheit zu vernichten. Rion wurde den Experimenten ausgesetzt, um der Gefahr durch die Überwesen Einhalt zu gebieten. Und so stellen Sie sich per Analogstick dem Kampf gegen die Galerians, richten Ihren Zorn aber auch gegen die Wissenschaftler, die Ihr Alter Ego missbraucht haben. Technisch erinnert das Spiel stark an *Resident Evil*. Kommt es zum Kampf, setzt sich Rion mit mentalen Mitteln zur Wehr. So kann er Gegner beispielsweise per Telekinese anheben und ihnen eine harte Landung bereiten oder sie kraft seines Willens unter Feuer setzen. Für seine Kunststücke muss Rion sich aber ständig mit neuen Präparaten versorgen, sonst setzt bald der Entzug ein, der neben den üblichen Katersymptomen sogar den Tod des Helden mit sich bringen kann. Es liegt an Ihnen, das empfindliche Gehirn des jungen Supermanns durch Einsatz von Medikamenten einsatzfähig zu halten. Schließlich wollen Sie bestimmt keine der wunderschönen FMV-Sequenzen verpassen, die sich über drei CDs erstrecken. Laut Aussagen der Entwickler dürfen Sie sich auf runde 50 Stunden Spielspaß freuen, die Sie ganz ohne Rat Ihres Arztes oder Apothekers genießen dürfen.

André Horn



PSYCHOKRIEG Die wunderschönen Zwischensequenzen erzählen eine packende Geschichte.



DEUS EX MACHINA Technische Einrichtungen prägen die Grafik des düsteren SciFi-Szenarios.



WARME GEDANKEN Rion braucht für Aktionen wie diese keinen herkömmlichen Flammenwerfer.



DOPING Der Teenager Rion verfügt unter Drogeneinfluss über enorme Geisteskräfte.

AN GESPIELT

Eine fesselnde Story, die hohe grafische Qualität, beeindruckende Zwischensequenzen und ein innovatives Spielkonzept lassen auf ein Action-Adventure-Fest hoffen. Verstärkt wird diese Hoffnung durch Craves Vertrauen in sein Produkt, denn für die PlayStation 2 ist bereits ein Nachfolger angekündigt.

Titel	Galerians
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Nicht bekannt
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	4 Levels
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Crave
Entwickler	ASCII
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./nicht bekannt
Release	Mai

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**



NEON NATION Das rüde Treiben auf dem Spielfeld findet in grellem Scheinwerferlicht statt. Die gepanzerten Recken treten hart aufeinander ein.



LOS GEHT'S Erscheint der Chromium-Ball am Anstoßpunkt, explodieren Sie aus Ihrer Startposition. Links oben sehen Sie den Spielfeld-Radar.

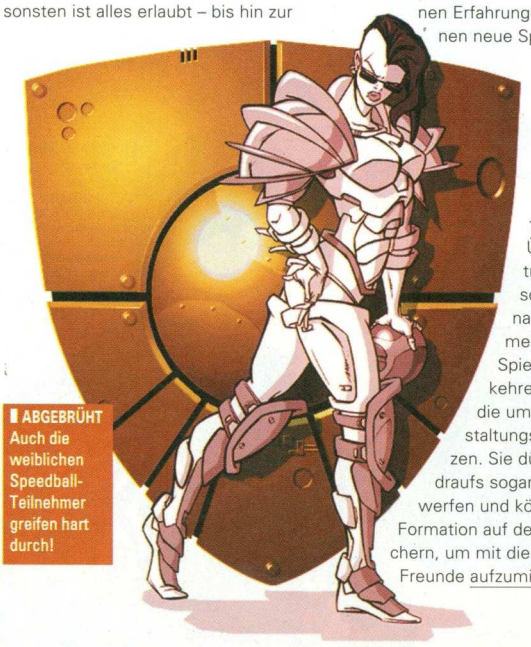
SPEEDBALL 2100

Genre: Action **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Empire Interactive **Internet:** www.empire.co.uk

Ab Mai werden die Lautsprecher von Empire Interactive die ersten Speedball-Turniere auf der PlayStation ausrufen. Lesen Sie, ob Speedball 2100, dessen Vorgänger auf dem Amiga für Furore sorgte, das Zeug hat, sich das Prädikat „Brutal Deluxe" zu verdienen.

Die rasante Mischung aus American Football und Überlebenskampf wird von den Bitmap Brothers, die schon *Speedball* (Amiga) knochenknackend in Szene gesetzt hatten, programmiert. Das Ziel des harten Sports, der in futuristischen Arenen ausgetragen wird, ist simpel: Sie müssen einen Chromball in der Feldmitte aufschnappen und in das Tor der gegnerischen Mannschaft werfen. Ansonsten ist alles erlaubt – bis hin zur Schiedsrichterbestechung. Zu Beginn dürfen Sie aus sechzehn Teams auswählen, mit denen Sie zu Arcade-, Simulations-, Knockout- oder Liga-Spielen in das grelle Licht der 3D-Hallen treten. Wenn Sie in den Begegnungen die Power-Ups nutzen, vorher Star-Spieler zugekauft haben und sich im Trubel auf dem Feld durchsetzen, können Sie die Halle nach der Schluss-Sirene triumphierend verlassen und gewinnen Erfahrungspunkte hinzu, die Ihnen neue Spezial-Manöver eröffnen. Als Anfänger dürfen Sie Trainingseinheiten bestreiten und sich mit der Seitschritt-Technik sowie den Orientierungspfeilen, die auch im dicksten Handgemenge für Übersicht sorgen, vertraut machen. Sind Sie so erfahren, dass Sie nach einer Halbzeit nicht mehr die Gliedmaße Ihrer Spielfiguren zusammenkehren müssen, lernen Sie die umfangreichen Team-Gestaltungsmöglichkeiten schätzen. Sie dürfen für Ihre Haudraufs sogar ein eigenes Logo entwerfen und können Ihre Lieblings-Formation auf der Memory-Card abspeichern, um mit dieser die Trupps Ihrer Freunde aufzumischen.

Florian Brich



ABGEBRÜHT Auch die weiblichen Speedball-Teilnehmer greifen hart durch!



TUMULT Das im Ballbesitz befindliche blaue Team holt sich in der roten Zone blutige Nasen.



FAHNDUNGSAKTE? Sie dürfen Ihr Team bis hin zu den Gesichtszügen individualisieren.

AN GESPIELT

Das intelligente Kamerasystem, die knallige 3D-Grafik und eine flinke Steuerung sollten eine angemessene Umsetzung des klassischen *Speedball*-Konzepts auf der PlayStation erlauben. Zudem werden zahlreiche Spielmodi, derbe Power-Ups und saftige Soundeffekte dazu beitragen, dass das Gameplay ein beinhartes Vergnügen wird.

Titel	Speedball 2100
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Nicht bekannt
Preis	ca DM 99,-
Hersteller	Empire Interactive
Entwickler	Bitmap Brothers
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte
Release	Mai

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

NASTROVJE POTSDAM

www.napo.de

"Mike"
Asybag, schwarz
32x27x10cm
Best. Nr. 163468
DM 39.90

"Mike"
Adventurebag
schwarz bestickt
44x33x13 cm
Best. Nr. 101915
DM 59.90

"Mike"
Kapuzensweatshirt, blau
Grösse L: Best. Nr. 101340 - DM 69.90
Grösse XL: Best. Nr. 101341 - DM 69.90
T-Shirt, blau
Grösse L: Best. Nr. 101342 - DM 25.00
Grösse XL: Best. Nr. 101343 - DM 25.00

Backprint
"Devil DJ"
T-Shirt, grau
Grösse M: Best. Nr. 162791 - DM 39.90
Grösse L: Best. Nr. 162792 - DM 39.90
Grösse XL: Best. Nr. 162793 - DM 39.90
Kapuzensweatshirt, grau
Grösse M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90
Grösse L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90
Grösse XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

"NYPD"
Baseballcap mit Stick. navy
Best.Nr. 166530 - DM 29.90

Achtung!
Original
NYPD
LOGO!

"NYPD"
Kapuzensweatshirt, navy, bestickt
Grösse L: Best. Nr. 166535 - DM 69.90
Grösse XL: Best.Nr. 166536 - DM 69.90
T-Shirt, 100% Cotton, navy, bestickt.
Grösse L: Best. Nr. 166532 - DM 29.90
Grösse XL: Best.Nr 166533 - DM 29.90

"Go big go home"
Fathat, schwarz
Best. Nr. 163472
DM 29.90

"Japan Samurai"
Wollmütze, grau
Best.Nr. 164953 - DM 29.90

"Rasta Lighter"
Sweatshirt, creme
Grösse M: Best. Nr. 164425 - DM 69.90
Grösse L: Best. Nr. 164426 - DM 69.90
Grösse XL: Best. Nr. 164427 - DM 69.90
T-Shirt, creme
Grösse M: Best. Nr. 164421 - DM 35.00
Grösse L: Best. Nr. 164422 - DM 35.00
Grösse XL: Best. Nr. 164423 - DM 35.00

"Polizei"
Kapuzensweatshirt, grün
Grösse L: Best. Nr. 166341 - DM 59.90
Grösse XL: Best. Nr. 166342 - DM 59.90
T-Shirt , grün
Grösse L: Best. Nr. 192320 - DM 20.00
Grösse XL: Best. Nr. 192321 - DM 20.00

"Allen MC"
Kapuzensweatshirt, blau
Grösse M: Best. Nr. 164565 - DM 79.90
Grösse L: Best. Nr. 164566 - DM 79.90
Grösse XL: Best. Nr. 164567 - DM 79.90
T-Shirt, schwarz
Grösse M: Best. Nr. 164560 - DM 35.00
Grösse L: Best. Nr. 164561 - DM 35.00
Grösse XL: Best. Nr. 164562 - DM 35.00

"Hippie Allen"
Kapuzensweatshirt, creme
Grösse L: Best. Nr. 102169 - DM 69.90
Grösse XL: Best. Nr. 101336 - DM 69.90
T-Shirt, creme
Grösse L: Best. Nr. 101337 - DM 29.90
Grösse XL: Best. Nr. 101339 - DM 29.90

"Allen DJ"
Wollmütze, blau
Best. Nr. 104846
DM 29.90

HOTLINE
07720 - 1000

"Fick mich"
Keramiktasse mit Aufdruck
Best. Nr. 164326 - DM 9.90

"Allen Rasta Insect Skater"
Kapuzensweatshirt, grau
Grösse L: Best. Nr. 101369 - DM 69.90
Grösse XL: Best. Nr. 101370 - DM 69.90
T-Shirt, hellgrau
Grösse L: Best. Nr. 101371 - DM 29.90
Grösse XL: Best. Nr. 101372 - DM 29.90

"Scream"
Maske
Die Original Maske
zum Kultfilm
»Glow in the Dark!«
Best. Nr. 163994
DM 25.90

"Allen DJ"
Kapuzensweatshirt, blau
Grösse L: Best-Nr. 100751 - DM 69.90
Grösse XL: Best-Nr. 100752 - DM 69.90
T-Shirt, blau
Grösse L: Best-Nr. 100753 - DM 29.90
Grösse XL: Best-Nr. 100754 - DM 29.90

"Allen Smiley"
Kapuzensweatshirt, blau
Grösse L: Best. Nr. 102168 - DM 69.90
Grösse XL: Best. Nr. 101333 - DM 69.90
T-Shirt, blau
Grösse L: Best. Nr. 101334 - DM 29.90
Grösse XL: Best. Nr. 101335 - DM 29.90

"Allen Smiley"
Adventurebag, schwarz
bestickt 44x33x13 cm.
Best. Nr. 163463 - DM 59.90

"Tribal Wave"
Pothat, grau/schwarz
Best. Nr. 166404 - DM 29.90

Crossover Tribals

"Bertrand"
Longsleeve, Rundhals
schwarz, 100% Cotton
Grösse M: Best. Nr. 165161 - DM 59.9
Grösse L: Best. Nr. 165162 - DM 59.9
Grösse XL: Best. Nr. 165163 - DM 59.9
Kapuzensweatshirt schwarz
70% Cotton, 30% Polyester
Grösse L: Best. Nr. 165167 - DM 79.9
Grösse XL: Best. Nr. 165168 - DM 79.9

CROSSOVER
Toulouse

ACHTUNG! Kein Umtausch auf Poster und Tonträger. Poster werden gerollt geliefert.

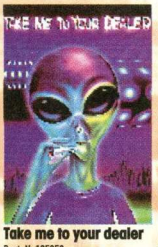
POSTER 60 x 95 cm



South Park - Group shot
Best.Nr.120412
Nur DM 14.95



Pokemon - Ash ball
Best. Nr.120886
Nur DM 12.95



Take me to your dealer
Best. Nr.105858
Nur DM 12.95



X-Files - I want to believe
Best. Nr.105855
Nur DM 12.95

V.A. Das Techno/ House Cheapo CD-Paket

Best. Nr.120039
3 CD's, 3 Full Length CD's unserer Wahl aus der Techno / House / Trance - Ecke.
Nur DM 13.95

V.A.Das Club Cheapo CD-Paket

Best. Nr.105579
3 DoCD's, 3 Doppel CD's unserer Wahl aus House, Techno, Trance, Drum+Bass. Kein Schrott .Trendiger Underground.
Nur DM 24.95

V.A. Das DJ Vinyl Jumbo 12" Paket

Best. Nr.120040
10 x 12", 10 verschiedene House/Trance/Techno Maxis unserer Wahl. Überaschungspaket !!!
Nur DM 24.95

V.A. Das DJ Techno / House Vinyl-Paket

Best.NR. 104051
3 x 12", 3 Techno Vinyl Maxis unserer Wahl
Nur DM 9.95

Best.Nr.104047
5 x 12" 5 House Vinyl Maxis unserer Wahl
Nur DM 12.00



"Great fuckin Cowboys 2"
Sweatshirt, creme
Grösse M: Best. Nr. 164705 - DM 69.90
Grösse L: Best. Nr. 164706 - DM 69.90
Grösse XL: Best. Nr. 164707 - DM 69.90
T-shirt, creme
Grösse M: Best. Nr. 164701 - DM 35.00
Grösse L: Best. Nr. 164702 - DM 35.00
Grösse XL: Best. Nr. 164703 - DM 35.00

"Absolute Beginner"
Sweatshirt, creme
Grösse L: Best. Nr. 192332 - DM 59.90
Grösse XL: Best. Nr. 192333 - DM 59.90
T-Shirt, braun
Grösse L: Best. Nr. 192330 - DM 29.90
Grösse XL: Best. Nr. 192331 - DM 29.90
Kapuzensweatshirt, schwarz
Grösse L: Best. Nr. 192334 - DM 69.90
Grösse XL: Best. Nr. 192335 - DM 69.90



"Spaceclock"
mit Melodie
+ Flashlight
metallic rot
Best. Nr.164271
DM 29.90
metallic silber
Best. Nr.164272
DM 29.90

HOTLINE 07720 - 1000



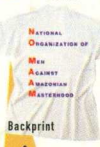
"Polk High"
T-Shirt, royal
Grösse S: Best. Nr. 192241 - DM 20.00
Grösse M: Best. Nr. 192240 - DM 20.00
Grösse L: Best. Nr. 101367 - DM 20.00
Grösse XL: Best. Nr. 101368 - DM 20.00

"Polk High"
Tasse,
BEST. NR. 163999
DM 9.90



"No Ma'am"
Tasse,
Best. Nr. 164001
DM 9.90





Backprint

"No Ma'am"
T-Shirt, weiss
Grösse L: Best. Nr. 100757 - DM 20.00
Grösse XL: Best. Nr. 100759 - DM 20.00
Grösse XXL: Best. Nr. 100760 - DM 20.00



Psykoman "Evil Pilz"
Kapuzensweatshirt, blaugrau
Grösse M: Best. Nr. 163005 - DM 79.90
Grösse L: Best. Nr. 163006 - DM 79.90
Grösse XL: Best. Nr. 163007 - DM 79.90
T-Shirt, blaugrau
Grösse M: Best. Nr. 163001 - DM 35.00
Grösse L: Best. Nr. 163002 - DM 35.00
Grösse XL: Best. Nr. 163003 - DM 35.00

FAX 07720 22782



"Atari-kapuze"
schwarz, mit Backprint, start game now
70% Baumwolle, 30% Polyester
Grösse M: Best.Nr. 166585 - DM 79.90
Grösse L: Best.Nr. 166586 - DM 79.90
Grösse XL:Best.Nr. 166587 - DM 79.90

"Atari - Fisherhat"
Mit "atari" Stricktogo
Best.Nr. 166610
DM 29.90



"Atari - Junkie"
T-Shirt, schwarz 100% Baumwolle
Grösse M: Best.Nr. 166591 - DM 35.00
Grösse L: Best.Nr. 166592 - DM 35.00
Grösse XL: Best.Nr. 166593 - DM 35.00

ATARI Backprint

Japan "Rising Sun"
Langarmshirt, oliv
Frontprint + Ärmeltasche
220 Gramm Interlock - Qualität
Girl: Best. Nr 163095 - DM 49.90
Boy: Best. Nr. 163096 - DM 49.90
T-Shirt, oliv
mit Frontprint
Grösse S: Best. Nr. 163090 - DM 35.00
Grösse M: Best. Nr. 163091 - DM 35.00
Grösse L: Best. Nr. 163092 - DM 35.00
Grösse XL: Best. Nr. 163093 - DM 35.00



Japan "Samurai"
Langarmshirt, schwarz
+ Backprint + Ärmeltasche
220 Gramm Interlock - Qualität
Boy: Best. Nr. 163076 - DM 49.90
Girl: Best. Nr. 163075 - DM 49.90
T-Shirt, schwarz + Backprint
Grösse S: Best. Nr. 163070 - DM 35.00
Grösse M: Best. Nr 163071 - DM 35.00
Grösse L: Best. Nr. 163072 - DM 35.00
Grösse XL: Best. Nr. 163073 - DM 35.00



Backprint

SOUTH PARK



"Kenny"
Plüschfigur, ca. 16 cm hoch
Best.Nr. 166406 - DM 24.90



"Stan Pukes"
Baseballcap
Best. Nr. 164342 - DM 35.00

"Skewered Kenny"
Baseballcap
Best.Nr. 164343 - DM 35.00



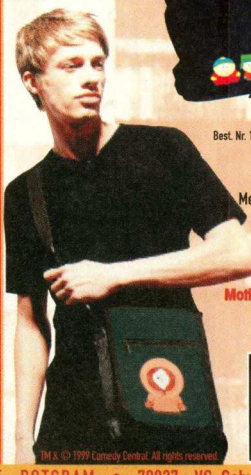
Southpark "oh my god"
T-Shirt, navy
Grösse M: Best. Nr. 166250
DM 35.00
Grösse L: Best. Nr. 166251
DM 35.00
Grösse XL: Best. Nr. 166252
DM 35.00



"Southpark"
Wallet, PVC, camouflage
Best. Nr. 163506 - DM 19.90
Wallet, PVC, schwarz
Best. Nr. 164285 - DM 19.90



"Southpark"
Rucksack
Best. Nr. 164284 - DM 59.90



Southpark "Kenny"
Messenger bag.
PVC, grün
Best. Nr. 163502
DM 39.90

Motiv Kenny auf Innenseite der Tasche!



TM & © 1999 Comedy Central. All rights reserved.

Bestellnummer	Artikelbezeichnung	Grösse	Anzahl	Preis DM
162258	4 T-SHIRTS UNSERER WAHL IN GRÖSSE XL	XL		25,-

☐ Ich möchte nur den neuen kostenlosen 60 Seiten starken NP-Mailorderkatalog (liegt Bestellungen automatisch bei).

1. Inland: Lieferung per Post zzgl. 14,- DM Porto und Verpackung incl. Zahlkartengebühr. Bei Vorauskasse per Scheck oder Kreditkartenzahlung nur 6,-DM Porto und Verpackung. Ab einem Bestellwert von 200,- DM ist die Lieferung portofrei. 2. Ausland: Versand grundsätzlich nur gegen Vorauskasse (Euroschecks, Visa, Euro-/Mastercard werden akzeptiert). Porto 20,- DM. Keine portofreie Lieferung (Leider ist keine Nachnahmesendung möglich). 3. Ein Anspruch auf Nachlieferung besteht nicht. 4. Umtausch defekter oder falsch gelieferter Ware innerhalb 14 Tagen möglich. Bitte Rechnungs- und Kundennummer angeben. Die Rücksendung muß frankiert werden. 5. Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung unser Eigentum. 6. Alle Preise sind Endpreise incl. 16 % Mehrwertsteuer.

Ab einem Bestellwert von DM 50.- gibt's ein Freishirt unserer Wahl!
Ab einem Bestellwert von DM 150.- tegen wir ein No Ma´am T-Shirt dazu!
Mindestbestellwert DM 29.90

NASTROVJE POTSDAM • 78027 VS-Schwenningen
• Postfach 3864 • Phone 07720 - 1000 • Fax 07720 - 22782
• E-Mail: mailorder@napo.de • www.napo.de

Vorname / Name

Strasse

Postleitzahl

Ort

Telefon

KENNWORT: PSZ1

Geburtsdatum ☐☐ ☐☐ ☐☐

Zahlung ☐ per Nachnahme ☐ Euroscheck

Kreditkarte: ☐ VISA ☐ EURO-/MASTERCARD

Kartennummer:

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Gültig bis: ☐☐ ☐☐

Datum / Unterschrift:

Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten



MUND AUF! Die Kreaturen in Racoon City verstehen nur eine Sprache – und die heißt Blei!



KUGELN AUF KNOCHEN Wenn der staubige Herr ein Herz hätte, wäre es jetzt getroffen.



GSG-9? Neben der üblichen Untotenschar haben Sie es mit diesen unangenehmen Herren zu tun.

RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR

Sie haben gedacht, Nemesis sei besiegt und Sie hätten etwas Ruhe? Weit gefehlt: Es gibt erneut Ärger in Racoon City! Schultern Sie Ihre Lightgun und geben Sie den Zombies Saures!

Genre: Action **Spieler:** 1 **Hersteller:** Eidos/Capcom **Internet:** www.capcom.com

Als einsamer Streiter finden Sie sich nach einem Hubschrauberabsturz allein in Racoon City wieder. Erinnern können Sie sich an nichts, nicht einmal an Ihren Namen. Während Sie noch über Ihr weiteres Vorgehen grübeln, hören Sie schlurfende Geräusche. Langsam, aber sicher kommt das Schlurfen näher. Immer näher. Plötzlich erinnern Sie sich an eine Sache, die man vor allem in Racoon City nie vergessen sollte: das Abfeuern Ihrer Pistole. Schießen Sie schnell, schießen Sie viel, schießen Sie auf alles und schießen Sie vor allem, ohne vorher Fragen zu stellen!

Handgelenkschmerzen

Mit *Resident Evil Gun Survivor* erwartet Sie ein Spiel, das sich vor allem technisch stark von den anderen Titeln der Serie unterscheidet. Sie steuern Ihren vergesslichen Helden mit einer Lightgun, haben aber dennoch volle Bewegungsfreiheit. Mit Hilfe der Tasten auf der Pistole können Sie sich nach links und rechts drehen. Mit Hilfe des Abzuges können Sie dann nach vorne gehen. Richten Sie die Kanone dazu einfach auf ei-

„Resident-Evil-Fans sollten keinesfalls nur wegen des Titels zugreifen."



WER IST JILL? Unser bedauernswerter Held landet mit Gedächtnisschwund in einem Haufen Untoter. Wir haben halt alle mal einen schlechten Tag.



NACHT DER LEBENDEN TOTEN Den Körper voller Gift, einen Haufen Zombies im Garten und nur dreizehn Kugeln im Magazin: Videospielhelden haben es manchmal schon schwer!



BLEISCHLUCKER! Manche Gestalten zeigen sich auch nach 15 Treffern noch völlig unbeeindruckt.



UNGEZIEFER Ein paar kugelhaltige Argumente und die Spinne stirbt schnell und unspektakulär.

nen Bereich außerhalb des Bildschirms. Dieses Konzept ist recht löblich, da der Titel dadurch einiges an Spieltiefe gewinnt. So können Sie Ihren Weg durch die Stadt über mehrere Routen frei wählen, können sich alle möglichen Gegenstände anschauen, müssen Schlüssel einsammeln und andere *RE*-typische Rätsel lösen. Auf diese Weise finden Sie allmählich heraus, wer Sie sind, warum die Stadt voller Monster ist und was die Umbrella Company mal wieder angestellt hat. Unglücklicherweise sind die im Handel erhältlichen Pistolen nicht wirklich für die Art der Bedienung ausgelegt, die diesem Zombiedrama zugrunde liegt. Je nachdem, wo die Knöpfe auf dem Produkt angelegt sind, kann das Gehen im Spiel unter Umständen in unerträgliche Fummelei ausarten.

Pixeliges Vergnügen

Auch grafisch geht der Lightgun-Trip in Racoon City neue Wege. Im Gegensatz zu vorherigen Titeln der Serie sind die Hintergründe hier nicht vorgerendert, sondern werden in Echtzeit berechnet. Obwohl dies prinzipiell ruckelfrei geschieht, sind einige Objekte doch arg pixelig, wenn Sie sich ihnen nähern. Auch die Animationen der Gegner können nicht überzeugen. Die Monster bewegen



SCHROTFLINTE Sie haben doch nicht ernsthaft gedacht, es gäbe nur eine Waffe, oder?



TOTER ALS TOT Bei näherer Betrachtung werden viele Objekte leider sehr grobpixelig.



NICHT SCHIESSEN! Die in Zwischenszenen erzählte Story erinnert an den Rest der Serie.

sich sogar für Untote recht stockend, ein paar Bewegungsphasen mehr hätten hier bestimmt nicht geschadet.

Die berühmte Katze im Sack

Objektiv betrachtet bietet *Resident Evil Gun Survivor* nur durchschnittliche Kost. Fans der Serie werden enttäuscht sein, wenn sie dieses Spiel nur wegen des Titels erstehen. Für Fans von Lightgun-Shootern ist die Zombiejagd aber annehmbares Futter, obwohl das Spieltempo schneller sein könnte. Haben Sie als Lightgun-Fan keine gute Spielhalle in Ihrer Nähe, dürfen Sie sich auf diesen Titel durchaus freuen, zumal Spiele für Ballerfreunde mit Plastikpistole doch eher dünn gesät sind.

André Horn

AN GESPIELT

Resident Evil Gun Survivor bietet annehmbaren Nachschub für alle Fans von Lightgun-Shootern. Wer allerdings einen weiteren Leckerbissen wie *Resident Evil 3* erwartet, wird enttäuscht. Das neue Zombie-Gemetzel präsentiert sich technisch recht durchschnittlich und dürfte wirklich in erster Linie Fans dieser besonderen Sorte Spiel ansprechen.

Titel	Resident Evil Gun Survivor
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Entfällt
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Eidos/Capcom
Entwickler	Capcom
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Nicht bekannt
Release	2000

EINSCHÄTZUNG **Gut**

Info KANONEN FÜR KILLER

Titel wie *Resident Evil Gun Survivor* machen nur mit der entsprechenden Ausrüstung richtig Spaß. Das Spiel lässt sich zwar auch mit dem Controller steuern, um das Geschehen richtig genießen zu können, sollten Sie aber eine Pistole besitzen, die mit dem GunCon-Standard kompatibel ist. Über etwaige Änderungen der Anforderungen werden wir Sie natürlich auf dem Laufenden halten, wenn der deutsche Release unmittelbar ins Haus steht. Sollten Sie schon jetzt mit dem Kauf einer Lightgun liebäugeln, stellen wir Ihnen an dieser Stelle vorab einige der erhältlichen Geräte vor: Alle drei Wummen sind brauchbar, am besten fahren Sie jedoch mit der G-Con 45, die den Standard setzt und die wenigsten Kompatibilitätsprobleme bereiten dürfte. Die Scorpion Light Gun ist ebenfalls gut verarbeitet und gerade wegen ihres Designs auch eine gute Wahl. Bei engem Budget sollten Sie die Erazor vorziehen.



DER STANDARD Gute Verarbeitung und Funktionalität zeichnen die G-CON 45 aus.



DIE SCHÖNSTE Die Scorpion besticht vor allem durch das Design im Stil der Walther-PPK.



DIE BILLIGSTE Der niedrigere Preis der Erazor bedeutet auch eine schlechtere Verarbeitung.

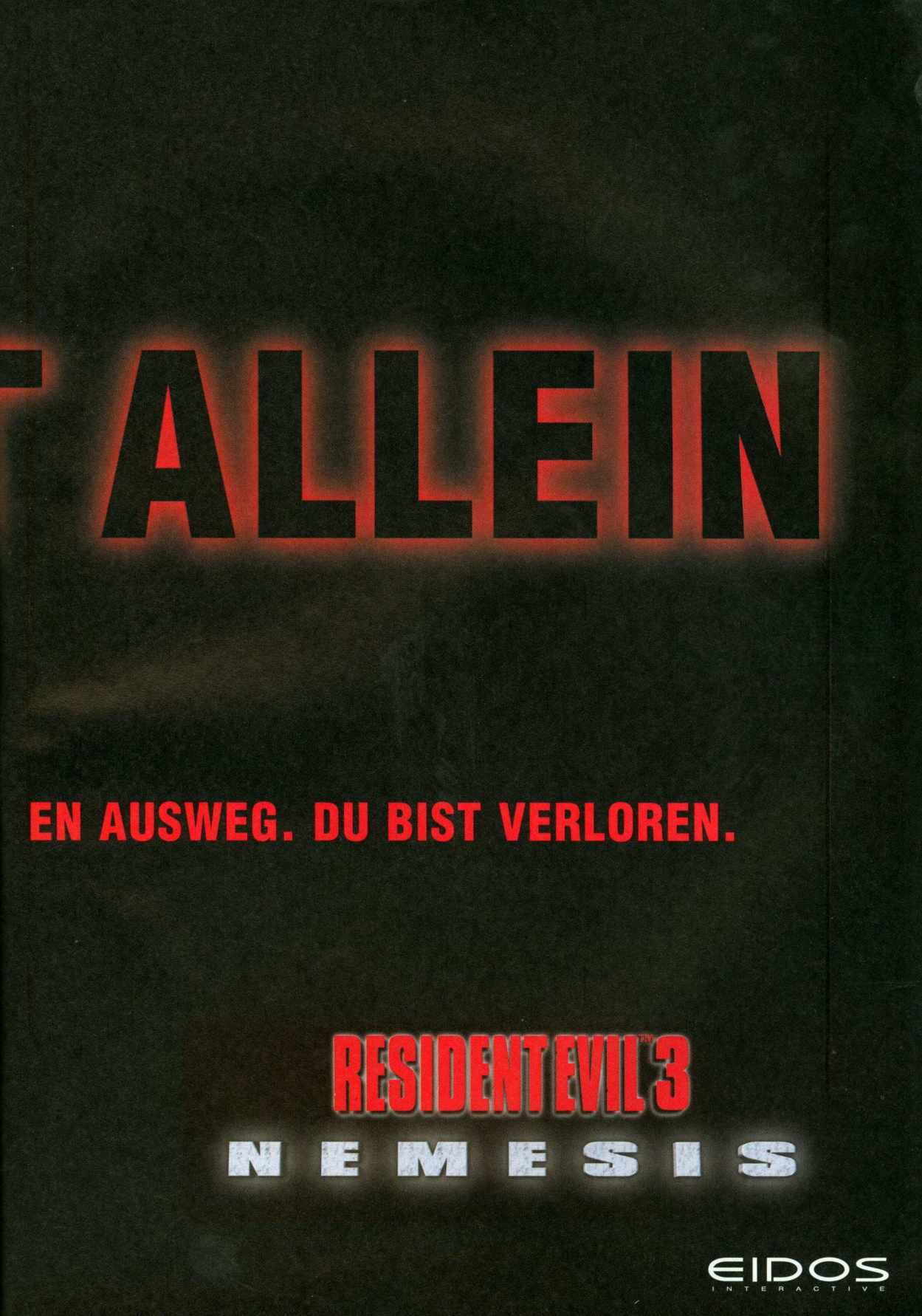
DU BIST

DAS GRAUEN NAHT. ES GIBT KEIN

CAPCOM



www.eidos.com


T ALLEIN
EN AUSWEG. DU BIST VERLOREN.
RESIDENT EVIL 3
NEMESIS
EIDOS
INTERACTIVE

RESIDENT EVIL™ 3 NEMESIS © CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. Published under license by Eidos Interactive Limited. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

DU HAST

ES GIBT KEIN VERSTECK. KEINER HÖ

CAPCOM

PlayStation

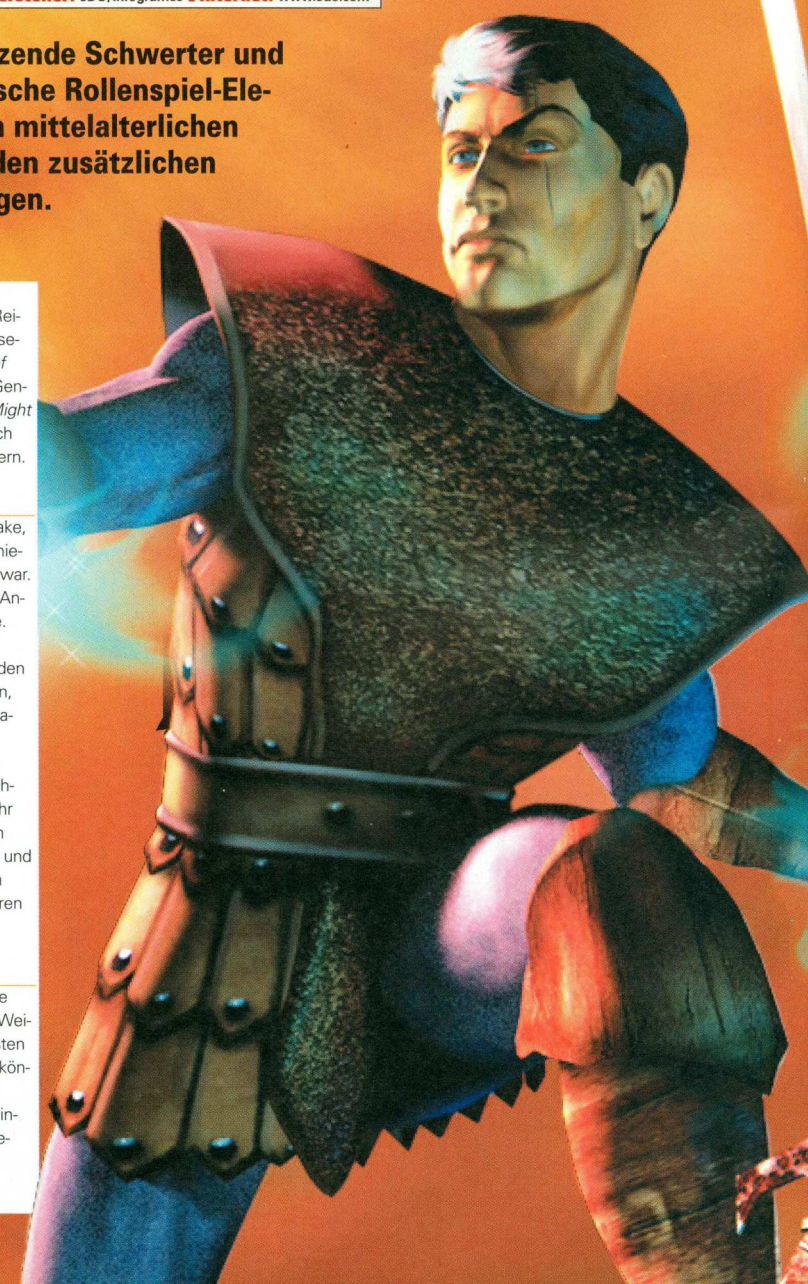
www.eidos.com


T ANGST
RT DICH. DU HAST KEINE HOFFNUNG.
RESIDENT EVIL 3
NEMESIS
EIDOS
INTERACTIVE

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

Genre: Action-Adventure **Spieler:** 1 **Hersteller:** 3DO/Infogrames **Internet:** www.3do.com

Düstere Kavernen, blitzende Schwerter und mächtige Zauber: Typische Rollenspiel-Elemente sollen in diesem mittelalterlichen Action-Adventure für den zusätzlichen Innovations-Bonus sorgen.



Auf dem PC stellt die *Might & Magic*-Reihe eine der langlebigsten Rollenspielserien dar und unternahm dort mit *Heroes of Might & Magic* auch schon Ausflüge ins Genre der Strategiespiele. Mit *Crusaders of Might & Magic* schickt sich die Serie nun an, auch das Genre der Action-Adventures zu erobern.

Conan lässt grüßen

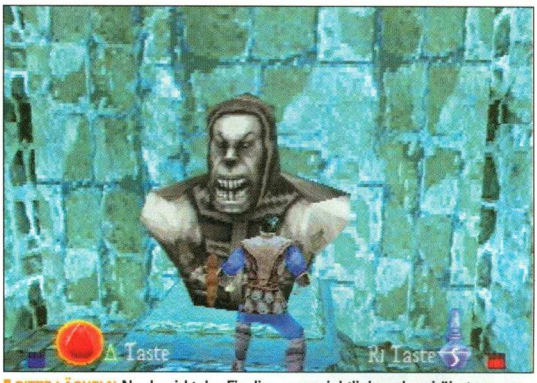
Im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle von Drake, dessen Dorf von der Legion der Untoten niedergemetzelt wurde, als er noch ein Kind war. Durch Zufall überlebte er als Einziger den Angriff der Monster und sinnt nun auf Rache. Mit Waffen und Zauberkraft ausgerüstet, schließt er sich einer Gruppe tapferer Helden unter Führung der mysteriösen Celestia an, um der düsteren Legion den Garaus zu machen und sich ihrem Anführer im finalen Kampf zu stellen. Bis dahin ist es aber ein weiter Weg, denn die Fähigkeiten des rachsüchtigen Helden sind zu Beginn doch sehr bescheiden. In bester Rollenspiel-Tradition gilt es daher, bessere Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche zu sammeln, um sich vom hoffnungsvollen Abenteurer zum legendären Helden zu mausern.

Über die Schulter geschaut

Im eigentlichen Geschehen betrachten Sie Drake in für Action-Adventures typischer Weise von hinten. Haben Sie sich mit den ersten essenziellen Gegenständen ausgerüstet, können Sie Hiebe ausführen, mit dem Schild blocken, springen und mit der Spielewelt interagieren, indem Sie z. B. Kisten verschieben. Auf diese Weise kämpfen Sie sich durch fünf unterschiedliche Welten, die



MACHT & MAGIE Die Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel wirkt durchaus viel versprechend. Leider ist die Einrichtung der Levels etwas karg.



BITTE LÄCHELN Noch wirkt der Fiesling zuversichtlich und verhöhnt unseren Helden. Sie sollten dafür sorgen, dass sich dies bald ändert.

sich in zahlreiche Levels unterteilen. Sie können zudem jeweils einen Gegenstand und einen Zauber aus Ihrem Inventar wählen, die sich dann mit schnellem Tastendruck einsetzen lassen. Wollen Sie diese allerdings austauschen (um zum Beispiel zwischen Heil- und Manatrank zu wechseln), müssen Sie erst einen umständlichen Auswahlbildschirm aufrufen. Dies hätte besser gelöst werden können. Die Grafik in der Vorabversion ist ordentlich, fällt aber durch einige Programmierfehler auf, besonders beim Öffnen von Türen. Außerdem könnten die Räume etwas detaillierter ausgestattet sein. Der Level, in dem das Spiel beginnt, ist selbst für eine mittelalterliche Burg sehr karg eingerichtet.

Info STARKE SPRÜCHE

Crusaders of Might & Magic lässt Ihnen die Freiheit, die Entwicklung Ihres Charakters selbstständig zu bestimmen. Fähigkeiten werden durch stetige Benutzung verbessert, der Werdegang des Charakters passt sich also Ihrem Spielstil an. Alle Magiebesessenen unter Ihnen dürfen nun schon vorab über unserer Liste der im Spiel verfügbaren Zaubersprüche brüten und ihr Zauberbuch bereithalten:



FEUERSTURM Mit diesem populären Spruch schießen Sie Feuerbälle auf Ihre Gegner. Zielen müssen Sie aber selber.



BLITZ Dieser Zauber sucht sich automatisch sein Ziel und trifft in höheren Levels auch mehrere Gegner auf einmal.



FROST Mit dieser Formel frieren Sie alle Gegner in einem bestimmten Bereich ein und legen sie damit für eine Zeitlang lahm.



TÖDLICHER SCHWARM Ein Schwarm herbeigezauberter Insekten sucht sich selbstständig ein Ziel und kämpft für Sie.



HEROISMUS Einmal gezaubert, sorgt die Heldenhaftigkeit für eine vorübergehende Steigerung Ihrer Charakter-Werte.



REGENERATION Ihre Lebensenergie erneuert sich für die Dauer dieses Spruches mit einer deutlich schnelleren Rate.



HEILIGER ZORN Dieser Zauber wirkt besonders gut gegen untote Kreaturen, die sich unmittelbar in Ihrer Nähe befinden.



MANÁ-SCHILD Sind Sie mit einem Schild ausgerüstet, können Sie sich mit diesem Spruch gegen Zauberattacken wappnen.

Deutsche Sprache, schwere Sprache

Crusaders of Might & Magic hinterlässt einen durchaus positiven Eindruck; die Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure wird sicherlich ihre Freunde finden und kann durch generell saubere Technik überzeugen. Die Vorabversion zeigt aber deutlichen Verbesserungsbedarf. Neben der bereits erwähnten kargen Gestaltung der Levels fehlt es auch etwas an Balance im Gameplay. Monster sind keine echte Herausforderung, dafür kann eine winzige Mine am Boden gerade zu Beginn den sofortigen Tod bedeuten. Glücklicherweise lässt sich das Spiel

„Crusaders of Might & Magic wirkt zurzeit noch sehr unausgereift, besitzt aber sehr gutes Potenzial“

recht häufig an speziell ausgewiesenen Stellen abspeichern. Mit Abstand die größte Enttäuschung im Spiel stellt die deutsche Synchronisation dar. Die Sprecher im Spiel klingen, als habe man die übermüdete Belegschaft der Buchhaltung an einem Montagmorgen ins Tonstudio beordert. Man sollte meinen, der Markt in Deutschland sei mittlerweile groß genug, um den Einsatz professioneller Sprecher zu rechtfertigen. Wir warten gespannt, ob die genannten Mängel für die fertige Version ausgemerzt und das Spiel seinen guten Ansätzen gerecht werden kann.

André Horn



DAUERBESCHUSS Gnadenlos zerstört die Armee der Untoten das Dorf, in dem Drake aufwächst.



ZAUBERKRAFT Heizen Sie den bösartigen Monstern mit einigen potenten Sprüchen ein.

AN GESPIELT

Die Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure zeigt durchaus Potenzial. Die Freude wird aber durch einige gravierende Schwächen getrübt. Besonders die grausame deutsche Vertonung und die mangelhafte Übersetzung der Bildschirmtexte sorgen für Kopfschütteln.

Titel	Crusaders of Might & Magic
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Drei Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	5 Welten
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames/3DO
Entwickler	3DO
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Deutsch/deutsch
Release	Mitte März

EINSCHÄTZUNG **Gut**



TURBO-CRASH Mit fast 200 Meilen/Stunde fliegen beim Kaimauer-Kontakt gewaltig die Funken.



AM ABGRUND Segeln die Boote über Wasserfälle hinab, erleben Sie bombastische Aussichten.



NASS-RAKETE Mit Hilfe vieler Goodies peitschen Sie die Wasser-Raser zu Höchstleistungen hoch.

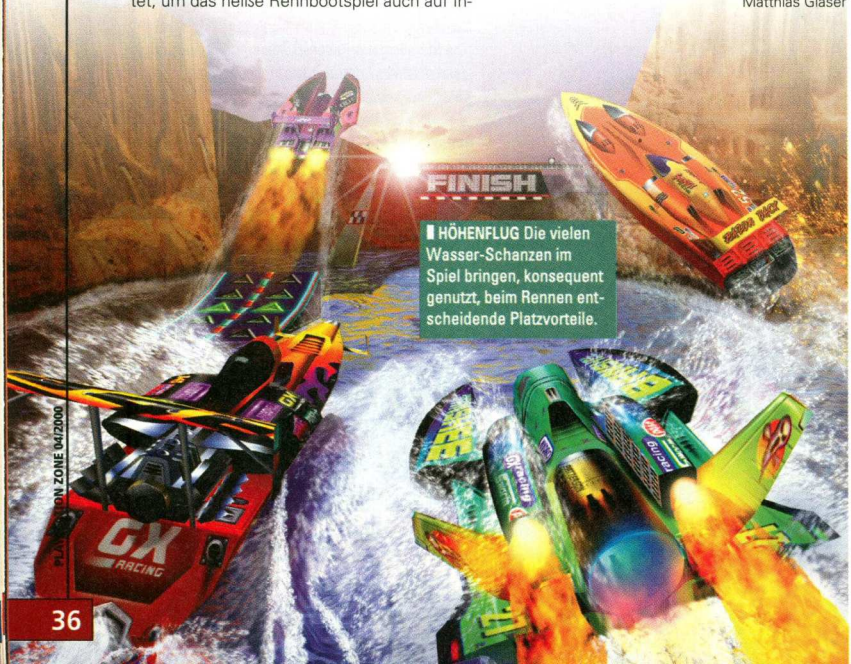
HYDRO THUNDER

Genre: Rennspiel **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Midway **Internet:** www.midway.com

Das Rennerlebnis der besonderen Art zu Wasser und – per Speedboat-Schanze – auch in der Luft bietet Midways Hydro Thunder. Der kurzweilige Nass-Raser mit Affenzahn-Garantie schippert bald auch über Ihre PlayStation.

Mit *Hydro Thunder* setzt ein Spaßrenner zum Wasserschanzen-Sprung auf Ihre Konsole an, der bisher Dreamcast-Spielern vorbehalten blieb. Wer aber vermutet, dass bei der PlayStation-Version größere grafische Abstriche zu erwarten sind, wird positiv überrascht. Hier wurde Beachtliches geleistet, um das heiße Rennbootspiel auch auf Ihrer Lieblings-Konsole gut aussehen zu lassen: Die Optik steht dem Original kaum nach und die vielen Details wie Riesenräder, Heißluftballons oder Luxusdampfer sind eine Augenweide. Nach und nach fetzen Sie über 14 anspruchsvolle Wasserpisten und fahren immer mehr Hochgeschwindigkeitsboote frei, bis Sie schließlich aus 13 aufregenden Modellen wählen können. Die meisten Boote steuern sich – trotz unterschiedlichem Äußeren – zwar sehr ähnlich, doch dafür sorgen die recht anspruchsvollen Strecken mit Wasserfällen, Sprungschanzen, Geschwindigkeits-Boostern und versteckten Abkürzungen in drei Schwierigkeitsgraden für mehr als genug Abwechslung. Der Zweispielermodus und die PlayStation-exklusive Möglichkeit, sich neben Arcade-Rennen auch im Zeitfahren und beim Preisgeld-Wettkampf zu profilieren, komplettieren ein ungewöhnlich spaßiges Rennspiel, bei dem man fast vergessen kann, dass man selbst sich vorm Fernseher auf dem Trockenen befindet.

Matthias Glaser



HÖHENFLUG Die vielen Wasser-Schanzen im Spiel bringen, konsequent genutzt, beim Rennen entscheidende Platzvorteile.



BOHRINSEL Auch der Zweispielermodus hält schöne Rennkulissen für mehr Fahrspaß bereit.



MIT ANLAUF Trotz toller Hintergründe sollten Sie nie die nächste Schanze aus dem Blick verlieren.

AN GESPIELT

Mit *Hydro Thunder* wassert bald ein Rennspiel auf Ihrer PlayStation, das durch aberwitzige Sprünge und temporeiche Boots-Action überzeugt und dem Dreamcast-Original grafisch kaum nachsteht. Die sehr abwechslungsreich gestalteten Strecken führen von der Arktis bis nach Venedig und bieten wirklich überraschende Hintergrunddetails wie Zeppeline oder Killerwale. Der selbst auf leichter Stufe anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad erzeugt einen nicht zu unterschätzenden Suchtfaktor, ohne auch nur einen Funken Langeweile aufkommen zu lassen.

Titel	Hydro Thunder
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	14 Strecken
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Midway
Entwickler	Midway
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	April

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

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

expert

Preiswert und kompetent!

TYPISCH EXPERT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.





Army Men Air attack/3D
Der ewige Kampf zwischen der grünen u. braunen Armee der Plastiksoldaten. Stell Dich den neuen herausfordernden Levels und löse sie erfolgreich!

ISS International Superstar Soccer
Erlebe ein fantastisches Fußballfest mit perfekter Ballphysik und gelungener Langzeitmotivation!



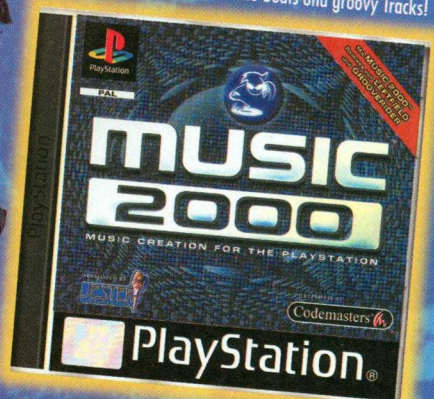
alle Games je DM 89.- / €45.50

FIT 4 FUN?

Toy Story 2
Sei auch diesmal dabei, wenn Buzz und Woody neue Abenteuer bewältigen!

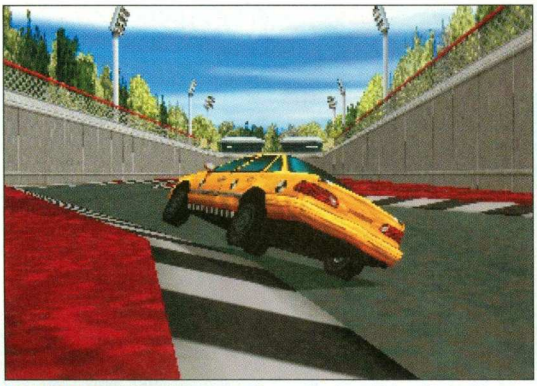


Music 2000
Komponier' ganz einfach schnelle Beats und groovy Tracks!





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



CRASHTEST Auf den abgesperrten Kursen des Stunt-Driver-Modus können Sie sich mit der beeindruckenden Fahrzeugphysik vertraut machen.



MARKANTE SCHNAUZE Die Darstellung einer Dodge Viper mit ihrer auffälligen Form ist den Entwicklern von Clockwork Games hervorragend gelungen.

VANISHING POINT

Genre: Rennspiel **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Acclaim **Internet:** www.acclaim.de

Als eine Mischung aus Gran Turismo und Ridge Racer wurde Vanishing Point im Vorfeld angekündigt. Lesen Sie hier, warum das nur die halbe Wahrheit ist und wieso der Titel direkt zur Spitzengruppe der Rennspiele stoßen dürfte!

Vanishing Point dürfte die Entwickler von Clockwork Games, die bisher auf der PlayStation nur *3D Lemmings* und *Speedster* programmiert haben, mit einem Schlag bekannt machen. In zwei Jahren Entwicklungszeit haben die Briten ein Rennspiel auf die Beine gestellt, das mit den Genregrößen locker mithalten kann und sie teilweise geradezu deklassiert!

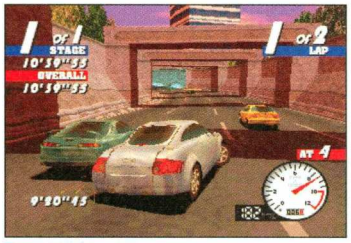
Eine technische Meisterleistung

Dank einer herausragenden Grafikengine, deren scheinbar endloser Zeichentiefe das Spiel seinen Namen verdankt, bleibt Ihnen holpriger Grafikaufbau und störender Nebel erspart – hier können Sie Ihren Blick stets bis zum Horizont schweifen lassen! Umso beeindruckender wirkt diese Fernsicht dadurch, dass der Titel optisch ansonsten einem *Gran Turismo* mit detailverliebten Strecken und hervorragenden Fahrzeugmodellen locker Paroli bieten kann. Die beliebten Spiegelungen auf den Karosserien dürfen da natürlich nicht fehlen und geben der Grafik zusammen mit Effekten wie fliegenden Funken bei Bodenkontakt den letzten Schliff.

Physikalisch korrekt aufs Dach gelegt

Ebenfalls sehr beeindruckend ist die Fahrzeugphysik, für die sich die Entwickler Unterstützung bei drei Fachleuten holten. Sprünge, Dreher, Kollisionen und Überschläge wirken absolut glaubwür-

GENIALES RENDERWERK Dieser Lotus Elise stammt direkt aus dem gerenderten Intro, das ein echtes Highlight unter den Computerfilmen darstellt.



KRATZER IM LACK Bei dieser Kollision des Audi TT mit dem Toyota sehen Sie die Funken fliegen.



WÜRDIGE GEGNER Die Künstliche Intelligenz soll Positionskämpfe extrem spannend machen.



HARTE LANDUNG Aufpralle nach solchen Sprüngen werden physikalisch korrekt berechnet.

INFO NEIL CASINI, DIRECTOR BEI CLOCKWORK GAMES

Im Rahmen einer Präsentation von *Vanishing Point* in Acclaims Münchener Büros unterhielten wir uns mit Neil Casini, der bei der Entwicklung des Spiels für das Streckendesign verantwortlich ist.



NEIL CASINI Der sympathische Brite stand uns im Interview Rede und Antwort.

PSZ: Was hat Sie bei der Gestaltung der Strecken von *Vanishing Point* beeinflusst? Gab es irgendwelche anderen Spiele, die Ihnen als Vorbild dienten?

Neil Casini: Oh ja! Bei *Scud Race* (Arcade-Automat von Sega, Anm. d. Red.) dachten wir „Das ist es! Genau so müssen Strecken aussehen!". Wir wollten Kurse kreieren, die zwar grundsätzlich realistisch sind, aber in dieser Intensität in der Realität niemals vorkommen würden. Das gilt sowohl für die Details am Streckenrand als auch für den Streckenverlauf: In *Gran Turismo* waren die Kurse beispielsweise relativ eben, während wir sie mit vielen Steigungen und Gefällen für den Spieler aufregender gestalten wollen. Auch bieten viele Spiele heute eine Vielzahl von Strecken, gerade wenn sie einen Streckeneditor enthalten, doch man sieht diesen die Baukasten-Herkunft zu sehr an. Wir wollten stattdessen lieber ein paar Strecken weniger haben, die dafür bis ins Detail durchdesignt sind.

PSZ: Gab es auch in Sachen Fahrverhalten ein Spiel, bei dem Sie dachten: „Die haben's genau richtig hingekriegt!"?

Neil Casini: Definitiv *Sega Rally Championship*. Zwar konnte man da im Gegensatz zu unserem Spiel die Autos noch nicht kippen, aber die Art, wie die Fahrzeuge auf den Untergrund und die Lenkbewegungen reagierten, war genial und ein großer Schritt für das Genre.

PSZ: Sie scheinen ein großer Sega-Fan zu sein. Gilt das für das gesamte Team hinter *Vanishing Point* oder gab es diesbezüglich Diskussionen, in welche Richtung das Spiel letztendlich gehen sollte?

Neil Casini: Nein, wir sind alle große Fans von Sega-Rennspielen! Die Erfahrung zeigt, dass dies für die meisten Hardcore-Spieler zutrifft. Es geht von diesen Spielen einfach eine Magie aus, die wir mit *Vanishing Point* einzufangen versuchen, ohne nur plump abzukupfern. Wir hoffen, es gelingt uns!

PSZ: Mit welchen Tricks haben Sie die enorme Sichtweite erreichen können? Verwenden Sie detailärmere Polygonmodelle oder Texturen für weiter entfernte Objekte?

Neil Casini: Es gibt keinen Trick. Wir haben einfach sehr fähige Programmierer!

PSZ: Vielen Dank für das Gespräch!

dig und lassen selbst *Gran Turismo* alt aussehen – da konnte man bekanntermaßen die Fahrzeuge trotz allem Realismus nicht kippen oder aufs Dach legen! Ähnlich überragend soll auch die Gegnerintelligenz werden: Statt vorgegebenen Ideallinien zu folgen, sollen die Fahrer einen eigenen Stil haben und sich stets der aktuellen Situation auf der Strecke anpassen. Die Entwickler sind bemüht, das Verhalten der CPU-Fahrer möglichst menschlich und die Positionskämpfe dadurch besonders packend zu gestalten. Zusätzlicher Verkehr auf den Strecken soll die Rennen noch dramatischer gestalten, alternativ können Sie auch im Splitscreen alleine gegen einen menschlichen Gegner antreten. Trotz aller Realismus-Ansprüche strahlt *Vanishing Point* vom Spiel- und Streckenaufbau pures Arcade-Flair aus – eine hochinteressante Kombination, die sich kein Rennspielfan entgehen lassen sollte!

Michael Pruchnicki



DRIFTEN IN PERFEKTION Solche Manöver bei 190 km/h verlangen perfekte Fahrzeugbeherrschung. Selbst einige der Computerfahrer werden bei Vanishing Point die Kurven so aggressiv nehmen.

AN GESPIELT

Vanishing Point stellt in Sachen Technik und Fahrzeugphysik neue Maßstäbe auf. Da auch das Gameplay sehr gut zu werden verspricht, können sich Rennspiel-Fans auf ein absolutes Highlight freuen, das für die Entwickler Clockwork Games den Durchbruch bedeuten dürfte.

Titel	Vanishing Point
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	8+4 Strecken, 16+16 Fahrzeuge
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Clockwork Games
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Deutsch/deutsch
Release	21. April

EINSCHÄTZUNG **Super**



WILDPFERD Kommt Ihr Wagen ins Schleudern, dürfen Sie sich auf extrem realistisch animierte Crash-Sequenzen freuen.



ANGEBANDELT Sehr zur Freude der Zuschauer verabschiedet sich bei diesem Aufprall auf die Pistenbegrenzung das Heck des Wagens.

COLIN MC RAE RALLY 2.0

MOST WANTED PLAY STATION ZONE

Genre: Rennspiel **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Codemasters **Internet:** www.codemasters.com/index2.htm

Selten wurden so viele Erwartungen an ein Rallye-Spiel geknüpft wie an *Colin McRae Rally 2.0* und das ist – mit Hinblick auf den wirklich exzellenten Vorgänger – auch gut nachvollziehbar. Damit sind die Programmierer bei Codemasters allerdings ziemlich unter Erfolgsdruck, denn mit einem einfachen Neu-Aufguss des ersten Teils werden sich die Fans natürlich nicht zufrieden geben. Gleichzeitig darf man sich aber nicht zu weit vom erfolgreichen Vorgänger entfernen, der vor allem durch ein absolut realistisches Fahrerlebnis bestechen konnte. Codemasters scheint jedoch einen

Colin McRae Rally war eines der beeindruckendsten Rennspiele von 1998. Zwei Jahre später steht nun der Nachfolger des Off-Road-Hits kurz vor seiner Vollendung – und er sieht schon jetzt verdammt gut aus.

Weg aus diesem Dilemma gefunden zu haben: Aufbauend auf den Stärken des ersten Teils, wird ein ganzer Batzen Neuerungen und Verbesserungen in den Nachfolger integriert und gleichzeitig werden die Schwächen des Vorgängers beseitigt. Was für ein leckeres Rallye-Süppchen die Entwickler aus diesen Zutaten hinter verschlossenen Türen zusammenkochen, ist derzeit noch nicht bis ins letzte Detail bekannt. Wer jedoch in den Genuss ei-

„Der Mix aus Anspruch, Fahrspaß und Realismus scheint optimal gelungen."

nes Probehappens kommt, kann sich des Eindrucks nicht erwehren, dass da genau die richtigen Mengenverhältnisse nach einem äußerst brauchbaren Rezept miteinander verquickt werden, um mit dem fertigen Produkt auch die anspruchsvollsten Rallye-Gourmets zufrieden zu stellen.

Fahrgefühl und Computer-Gegner

Um Sie gleich vorab zu beruhigen: *Colin McRae Rally 2.0* fährt sich mindestens genauso realistisch wie der Vorgänger, wobei jetzt sogar noch ein auf Ford-Technologie basierendes, verbessertes Innenleben der Rallye-Wagen und die Einzel-Radaufhängung aller vier Reifen hinzukommt. Unfallschäden wirken sich darüber hinaus nicht nur auf das virtuelle Fahrverhalten aus, sondern werden direkt in Form von Unwuchten über den Controller an Sie weitergegeben. Hatten Sie also ➤



PRÄZISION Bis ins letzte Detail von Optik und Fahrverhalten wurden die Boliden echten Rallye-Geschossen nachempfunden.

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 bei Bücher-Walther	**08280** Aue,	Schneebergerstr. 19, ☎03771/72 13 13
Highscore !	**27568** Bremerhaven,	Bm.-Smidt-Str. 92, ☎0471/4 19 29 39
Multi Media World	**31832** Springe,	Burgstr. 13, ☎05041/97 08 77
Gameshop	**35390** Giessen,	Katharinengasse 21, ☎0641/79 17 94
DNE Joy & Game	**38364** Schöningen,	Markt 7, ☎05352/90 98 67
Joypoint Düsseldorf	**40211** Düsseldorf,	Am Wehrhahn 24, ☎0211/36 44 45
Computerspiele & mehr	**41061** M'Gladbach,	Eickener Str. 14, ☎02161/18 30 93
Connaction	**41460** Neuss,	Klarissen Str. 15, ☎02131/27 57 51
Gameshop	**41515** Grevenbroich,	Ostwall 12, ☎02181/23 13 23
Wollyworld	**45127** Essen,	Viehofer Str. 17, ☎0201/2 43 72 95
Player One	**47839** Krefeld-Hüls,	Kempener Str. 22, ☎02151/518 90 04
Cheop's System Köln	**50676** Köln,	Mathiasstr. 24-26, ☎0221/9 23 15 45
KPM Computer Fun Store GbR	**51065** Köln,	Galerie Wiener Platz, ☎0221/9 62 44 48
Joysoft Point Aachen	**52062** Aachen,	Blondel Str. 10, ☎0241/40 69 12
Joybo	**53111** Bonn,	Münster Str. 11, ☎0228/65 97 26
Soft Paradise	**53474** Bad Neuenahr,	Hans-Frick-Str. 1a, ☎02641/206 506
Cheop's System Siegburg	**53721** Siegburg	Kaiser Str. 54 ☎02241/6 80 45
Joysoft Point Koblenz	**56068** Koblenz	Stegemannstr. 33 - 41 ☎0261/30 96 34
Joysoft Point Siegen	**57072**Siegen,	Am Bahnhof 35, ☎0271/2 21 20
Joysoft Point Lüdenscheid	**58507** Lüdenscheid,	Knapper Str. 12, ☎02351/39 07 72
Joysoft Point Frankfurt	**60311** Frankfurt,	Fahrgasse 87, ☎069/91 39 83 71
Soundcheck	**63065** Offenbach,	Kaiserstr.31, ☎069/88 42 99
Game-Shop 2000 NEU	**66877** Ramstein,	Miesenbacher Str.18, ☎06371/59 85 35
Mystic Games	**72458** Albstadt,	J. Mauthe Str. 7, ☎07431/93 30 80
Techno Land AUDIO VIDEO GmbH	**73779** Deizisau,	Sirnauer Str. 56, ☎07153/82 99 0
Flösch Emmendingen GmbH	**77933** Lahr,	Breisgaustr. 37, ☎07821/94 23 14
Flösch Emmerdingen GmbH	**79312** Emmendingen,Elzdamm 61,	☎07641/5 80 41 61
A & L Computer GmbH	**89518** Heidenheim,	Wilhemstr. 23, ☎07321/98 25 10
Softprice Wertheim	**97877** Wertheim,	Lindenstr. 16, ☎09342/91 23 15

Alle Angaben ohne Gewähr.

Info DA KOMMT WAS AUF SIE ZU

Leider waren in der uns vorliegenden Vorab-Demo noch nicht alle Strecken und Fahrzeuge integriert, die das fertige Spiel, laut Aussagen von Codemasters, zu etwas ganz Besonderem machen sollen. Doch bereits das uns verfügbare Material hatte es gehörig in sich und lässt die Erwartungen an das Endprodukt ordentlich in die Höhe schnellen. Wenn *Colin McRae Rally 2.0* erst in den Läden liegt, werden Sie im Spiel Arcade-Rennen mit bis zu fünf KI-Gegnern fahren können und dürfen sich mit Ihren Freunden im Zweispieler-Splitscreen-Modus härteste Rennduelle liefern. Wie Sie die Rallye-Strecken dann erleben werden, können wir Ihnen jetzt schon anhand von ersten Pistenimpressionen präsentieren. Was meinen Sie: Sind das nicht schöne Aussichten?!



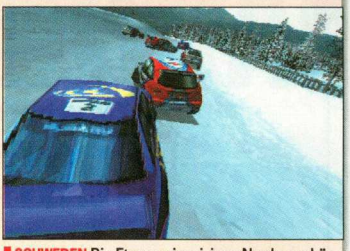
AUSTRALIEN Die Rennen unterm Ozonloch führen durch staubige Wüsten und tropische Vegetation.



GRIECHENLAND Steinige Sandpisten und karger Baumbestand erwarten Sie im Land der Hellenen.



ITALIEN Gemäßigtes Europa-Klima verhindert nicht, dass Sie trotzdem heiße Rennen bestreiten.



SCHWEDEN Die Etappen im eisigen Norden gehören zu den großen Herausforderungen des Spiels.

➤ bereits im ersten Teil zu kämpfen, um Ihren Wunsch-Renner in der Spur zu halten, so stellt auch der Nachfolger höchste Anforderungen an Ihr Fahrgeschick. Zusätzlich wird die Endversion des zweiten Teils jetzt erstmalig die Möglichkeit enthalten, im Arcade-Modus gegen bis zu fünf Computer-Gegner auf acht exklusiven Pisten anzutreten – ein dem Realismus äußerst förderliches Feature, das beim Vorgänger von vielen Rallye-Fans schmerzlich vermisst wurde. Auch ein sehr wünschenswerter Zweispieler-Splitscreen-Modus für das geteilte Rennerlebnis soll ins Endprodukt integriert werden.

Grafische Finessen

Besonderes Augenmerk wird bei Codemasters' *Colin McRae Rally 2.0* – neben dem Fahrrealismus – auch auf eine wirklichkeitsgetreue Optik von Boliden und Pistenumfeld gelegt. So verdoppelte man, rund gerechnet, kurzerhand die Polygonanzahl pro Fahrzeug (jetzt ca. 700 Polygone pro Auto), was extrem detaillierte Rallye-Geschosse zur Folge hat, durch deren Scheiben man sogar bis ins Wageninnere sehen kann. Auch die Szenenhintergründe wirken, dank neuer Grafik-Engine, so echt wie nie zuvor, und die Wahrscheinlichkeitsrate von Pop-Ups geht klar gegen null. Der Detailreichtum bleibt übrigens auch dann weitestgehend erhalten, wenn Sie, was nun an vielen Punkten der Rennstrecke möglich ist, kurzerhand die Piste verlassen, um eine Abkürzung durchs Gelände zu nehmen. Um diese Wirklichkeitsnähe zu erreichen, schickte Codemasters extra Kamerateams ins Gelände, die vor Ort Streckendetails wie Dörfer, Geländestrukturen und landestypische Vegetation einfingen. Ergebnis: Der oft bis zum Horizont reichende Ausblick ist ein echter Augenschmaus und jede Rennregion lässt sich an ihren lokalen Eigenheiten klar zuordnen.



EIS-EILIGER Wie diffizil sich die Schweden-Rallye fährt, sollten Sie am besten selbst erleben.

Alle Wetter!

Die Wetter-Engine des Vorgängers wurde für *Colin McRae Rally 2.0* komplett neu programmiert, so dass Sie sich nun, glaubt man den Entwicklern, auch im Verlauf einer Renn-etappe auf plötzliche Wolkenbrüche und Stürme einstellen müssen. Von einem Moment zum anderen wird dann aus der Sandpiste ein Schlammpfuhl, der eine völlig andere Fahrtaktik erfordert. Erkundigen Sie sich also besser vor dem Rennen nach den Wetteraussichten.



VIDEO SEHEN Die rasant geschnittenen Replays bieten abwechslungsreiche Kameraperspektiven.



EINBLICK Durchsichtige Scheiben erlauben Ihnen jetzt sogar den Blick ins Wageninnere.

Auf der Zielgeraden ...

Die Summe aller geschilderten Neuerungen beweist einmal mehr die Kreativität der Codemasters-Entwickler und macht gespannt auf ein Rallye-Erlebnis, das eindeutig Hit-Potenzial besitzt. Der Eindruck vom derzeit vorliegenden Material ist rundum positiv, wobei allerdings der Arcade- und der Splitscreen-Modus die Herz- und Nierenprüfung erst noch vor sich haben. Wenn jedoch die bisher gezeigte Klasse beibehalten wird, könnte *Colin McRae Rally 2.0* kurzerhand an der Konkurrenz vorbei und als neue Genre-Referenz direkt an die Spitze fahren.

Matthias Glaser

AN GESPIELT

Colin McRae Rally 2.0 von Codemasters reißt bereits als unvollendete Version zu etlichen kleinen Begeisterungsstürmen hin, denn der Titel überzeugt schon jetzt in den zwei wichtigsten Bereichen eines Rennspiels: Die Fahrphysik der Rallye-Flitzer ist unglaublich echt umgesetzt, und auch die Optik von Boliden und äußerst abwechslungsreichen Streckenhintergründen stimmt wirklich bis ins letzte Detail. Wenn Codemasters nun noch die gemachten Versprechen von bis zu fünf ernst zu nehmenden Arcade-Gegnern und dem Zweispieler-Splitscreen-Modus einlösen, muss sich die Genre-Konkurrenz zum Erscheinen des Titels im April wirklich warm anziehen.

Titel	Colin McRae Rally 2.0
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Nicht bekannt
Preis	DM 99,95
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	April
EINSCHÄTZUNG	Super

So, und jetzt haben wir alle abgehängt.

For Sale

2,9 Pf/Min.

inkl. Telefongebühren

Der günstige Internet Provider.

Von Mo-Fr ab 18 Uhr und das ganze Wochenende. Sonst 4,9 Pf/Min.

- Ohne Grundgebühr
- Ohne Mindestumsatz
- Ohne Verbindungsentgelt

+AddCom
einfach online

Jetzt wechseln: www.addcom.de
oder unter 0180/5 22 57 50 (24Pf/Min.)



WO BIN ICH? Manchmal leidet die Übersicht ein wenig unter den zahlreichen Explosionen.



NICHTS ANBRENNEN LASSEN Waffen wie Flammenwerfer sorgen für heiße Gefechte.



GRAFISCHES SCHMANKERL Diese gewaltigen Druckwellen sehen ziemlich imposant aus.

GEKIDO – URBAN ASSASSINS

Wer sich geärgert hat, dass der Nachfolger von Fighting Force mit dem ersten Teil nicht mehr so viel zu tun hatte, kann sich auf Gekido freuen – hier fliegen noch in bester Double-Dragon-Manier die Fäuste!

Genre: Action **Spieler:** 1-4 **Hersteller:** Infogrames **Internet:** www.gekido.net

Das Spielprinzip von *Gekido* kennen Veteranen noch von Spielhallen-Klassikern wie *Double Dragon* oder *Final Fight*. Wahlweise alleine oder zu zweit ziehen Sie mit einem von anfangs vier Kampfsport-Experten in den Kampf gegen eine feindliche Übermacht und befreien dabei ganze Stadtviertel von üblem Gesindel. Statt ausgefeilter Taktiküberlegungen – wie bei den heutzutage eher üblichen Mann-gegen-Mann-Beat-'em-Ups – steht dabei vor allem die reine Action im Vordergrund: Wenn Ihnen fünf schwer bewaffnete Schläger gegenüberstehen, hilft rohe Gewalt nun mal eher als irgendwelche technisch ausgefeilten Reversal-Manöver.

Mit Fäusten und Flammenwerfern

Mit insgesamt drei Angriffsknöpfen, die Sie zudem noch mit Duck- oder Sprung-Kommandos kombinieren können, lösen Sie einfache Combos aus und heizen Ihren Gegnern von Beginn an kräftig ein. Mit der Zeit lernen Sie zusätzliche, längere Schlagkombinationen und stärkere Special-Moves, die dann jeweils für einige Zeit auf dem Bildschirm eingeblendet werden. Das Arsenal an Waffen, die Sie zusätzlich unterwegs aufsammeln oder Ihren Gegnern abnehmen können, reicht bei *Gekido* von einfachen Waffen wie Messern und Baseballschlägern über Pistolen und Maschinengewehre bis hin zu Handgranaten und Flammenwerfern. Zusätzlich können noch diverse über die Stages verstreute Gegenstände als Waffen missbraucht werden, etwa Kisten oder Fässer.



JAPAN-EINFLÜSSE Die Character-Designs sind von diversen japanischen Beat 'em Ups inspiriert.

Grafisches Feuerwerk mit kleinen Schwächen

Gekido wurde weitgehend von lediglich zwei italienischen Entwicklern geschaffen – diese Tatsache wird noch beeindruckender, wenn man sich die grafischen Schmankerl des Titels vor Augen hält: Manche Schläge werden mit Feuer-, Blitz- oder Wirbeleffekten spektakulärer gestaltet, Explosionen füllen teilweise den halben Bildschirm und riesige Druckwellen gleich den gesamten Screen aus. Wenn Sie per Knopfdruck in den Rage-Modus schalten, in dem Sie besonders starke Moves ausführen können, wird Ihr Kämpfer effektvoll von Energie durchströmt, bevor er sich mit einem gelun-



COMBO-COUNTER Wie bei vielen Beat 'em Ups wird die Länge der Schlagkombinationen unter den Energie-Anzeigen der Kämpfer angezeigt.



BODENKAMPF EMPFOHLEN Dieser Endgegner kann Ihnen mit seiner streckbaren Metallkralle vor allem von weit oben gefährlich werden.

genen Schatten-Nachzieh-Effekt den Gegnern widmet. Die relativ detaillierten Polygon-Landschaften dienen als Kulissen für Schlägereien von bis zu zehn Leuten gleichzeitig, teilweise werden die Ressourcen auch für die Darstellung von harmlosen Passanten benutzt. Die Grafik ist dabei relativ flüssig und solide animiert, leidet bisher jedoch an merklichen Slowdowns, sobald wirklich viel auf dem Screen passiert – wir sind gespannt, inwieweit dies bis zur Endversion noch verbessert wird.

Multiplayer-Prügeleien und geheime Optionen

Als ob die 17 Missionen im Einzel- oder Zweispielermodus nicht genug wären, entwickelte das NAPS Team auf Basis der Grafikengine zusätzlich einen Multiplayer-Modus, der mittels Multitap bis zu vier menschlichen Spielern die Teilnahme an den Straßenschlachten ermöglicht (siehe Extrakasten). Bei mehrfachem Durchspielen des Titels entdecken Sie zudem neue, kämpferspezifische Abzweigungen innerhalb der Levels und spielen neue Kämpfer frei, die sowohl im normalen als auch im Multiplayer-Modus zum Einsatz kommen. Was einerseits nach einer motivierenden Maßnahme klingt, zeigt andererseits auch am deutlichsten die große Schwäche von *Gekido* auf:



JETZT REICHT'S! Der Eintritt in den Rage-Modus wird grafisch spektakulär dergestellt. Das Aussehen und die Moves dieses Kämpfers erinnern stark an Kyo Kusanagi aus SNKs *The King Of Fighters*-Serie.

Schon beim ersten Durchgang verlieren die Prügeleien relativ schnell an Reiz und auf Dauer mangelt es an Abwechslung. Zwar ist der Titel durch die gute Grafik und die gelungene Steuerung auf der PlayStation der beste seiner Art, doch ein echter Dauerbrenner dürfte *Gekido* nicht gerade werden.

Michael Pruchnicki

AN GESPIELT

Gekido – Urban Assassins ist eine gelungenere Version dessen, was Core Design mit *Fighting Force* nicht ganz gelungen war: die Umsetzung des alten *Double Dragon-/Final Fight*-Genres in die dritte Dimension. Derzeit trüben leichte technische Schwächen den guten Gesamteindruck ein wenig und dauerhaft dürfte es dem Titel genretypisch etwas an Abwechslung mangeln.

Titel	Gekido – Urban Assassins
Genre	Action
Spieler	1-2 bzw. 1-4 (Arena Battle)
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	17
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	NAPS Team
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Deutsch/deutsch
Release	21. April

EINSCHÄTZUNG **Gut**

Info DER ARENA-BATTLE-MODUS

Normalerweise ist *Gekido* für zwei Spieler ausgelegt. Beim speziellen Arena-Modus können jedoch bis zu vier menschliche Spieler teilnehmen, die fehlenden werden dabei auf Wunsch von der PlayStation ersetzt. Das Gameplay ist dabei im Endeffekt zwar etwas einfacher als beim vergleichbaren *Wu-Tang: Shaolin Style*, dafür können Sie aber wie im normalen Spiel zahlreiche Objekte und Waffen einsetzen, um Ihre Gegner in Schach zu halten. Zudem sind im Arena-Battle-Modus drei weitere Spielfiguren anwählbar, auf die Sie sonst nicht zugreifen können.



MULTIPLAYER-PRÜGELEI Mit einem Multitap können vier Spieler an den Kämpfen teilnehmen.



YOU WIN! Travis hat sich nach hartem Kampf gegen seine Widersacher durchgesetzt.

RONALDO V-FOOTBALL

Er gilt als der beste Stürmer der Welt: Ronaldo Luiz Nazario da Lima – kurz Ronaldo. Seine Zahnlücke ist inzwischen ebenso berühmt wie seine Ballkünste. Ronaldo V-Football bringt die attraktive Spielweise des Zauberers vom Zuckerhut im April auf die PlayStation.

Genre: Fußball **Spieler:** 1-8 **Hersteller:** Infogrames **Internet:** www.infogrames.de

Mit dem Ende letzten Jahres erschienenen *UEFA Striker* hat Infogrames bereits sein Können im Genre unter Beweis gestellt. Bei einer Präsentation in Paris wurde nun *Ronaldo V-Football* vorgestellt.

Action oder Authentizität?

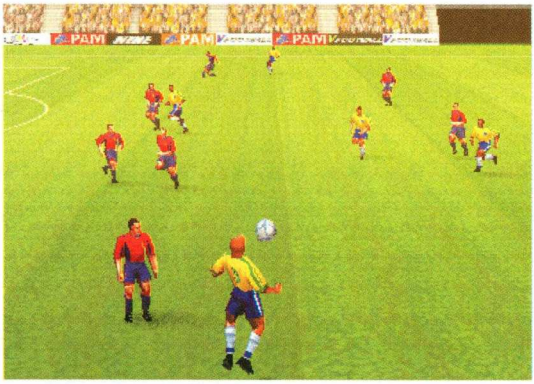
Die Entwickler von PAM wollen mit *Ronaldo V-Football* sowohl Fans unkomplizierter Bolzereien als auch Fußball-Strategen mit einem Faible für Realismus ansprechen. So treten Sie mit einem von 64 Nationalteams in einem Arcade-Spiel an oder versuchen im Rahmen einer Ligasaison, die gegnerischen Teams mit taktischen Finessen wie einer kontrollierten Defensive zu bezwingen. Neben dem gnadenlosen K.O.-System eines in Kontinente eingeteilten Cup-Wettbewerbs und einem Multiplayer-Turnier für bis zu acht menschliche Kicker dürfte der innovative Survival-Modus für Unterhaltung



MATCH-WINNER Nach dem Abpfiff hat der Vollblut-Stürmer meist allen Grund zur Freude.



FAIR PLAY Sportlich fair springt der Namenspate des Spiels über den mutigen Keeper.



ELEGANT Die elegante brasilianische Ballbehandlung kann sich sehen lassen.



HEXENKESSEL Authentische Fangesänge sorgen beim Einmarsch der Ballkünstler für Stimmung.



TRICKREICH Mit gekonntem Übersteiger spielen Sie den Verteidiger schwindelig.



GOOOAAAL! Die starke italienische Abwehr wurde von Brasilien erfolgreich entzaubert.

sorgen. Hier müssen 40 Nationalteams von Tunesien bis Brasilien bezwungen werden, um All-Star-Teams oder legendäre Mannschaften zu erhalten. Bis auf das deutsche Team laufen alle Spieler mit Originalnamen in insgesamt 15 fiktive Stadien ein.

Auffallende Ähnlichkeit

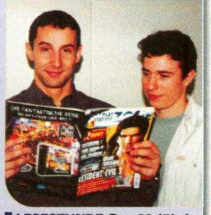
In Sachen Präsentation und Gameplay wird schon vor der Verlängerung die Ähnlichkeit zu *UEFA Striker* und *ISS Pro Evolution* offensichtlich. Besonders in Sachen Kontrolle konnten die Entwickler ihre Vorliebe für *ISS Pro Evolution* nicht verhehlen. Die Steuerung wurde bewusst einfach gestaltet, um auch Anfängern einen schnellen Einstieg in den Kick zu ermöglichen, ohne dabei die Spieltiefe zu vernachlässigen.



TECHNIK Der Verteidiger schaut gebannt zu, wie der Stürmer zum Volleyschuss ansetzt.

PSZ PIERRE ADANE, CHEF-PROGRAMMIERER BEI PAM DEVELOPMENT

PSZ: Können Sie unseren Lesern als erstes Ihre Funktion im PAM-Team erläutern?
Pierre Adane: Ich arbeite als Chef-Programmierer hauptsächlich an der Game-Engine des Spiels, bin aber auch für andere Teile von *Ronaldo V-Football* zuständig, z. B. für eine ausgereifte Steuerung oder die Pass- und Schuss-Animationen der Spieler. Zusammenfassend kann man sagen, dass ich für die gesamte technische Seite des Spiels verantwortlich bin und an allen technischen Aspekten des Spiels von der Basis bis zu den letzten Details mitarbeite.



LESESTUNDE Der 28-jährige Pierre Adane (links) studiert gemeinsam mit seinem 24-jährigen PAM-Kollegen Laurent Gorga Deutschlands PlayStation-Magazin Nr. 1.

PSZ: Was macht *Ronaldo V-Football* Ihrer Meinung nach besser als andere Fußballspiele wie z. B. *ISS Pro Evolution*, *FIFA 2000* oder *UEFA Striker*?
Pierre Adane: Wir haben uns bei der Entwicklung an realistischen Fußballsimulationen orientiert, weil wir selbst große Fans von Spielen dieser Art sind. Dabei gefällt uns vor allem *ISS Pro Evolution* aufgrund der gelungenen Spielbarkeit sehr gut. In grafischer Hinsicht haben wir uns an der Dreamcast-Version von *Virtua Striker* orientiert. Trotz dieser Einflüsse ist es uns wichtig, ein Spiel mit einer eigenen „Persönlichkeit" zu kreieren. Dabei haben wir von Anfang auf eine gute Spielbarkeit geachtet, denn das Gameplay ist der wichtigste Bestandteil eines Fußballspiels. *Ronaldo V-Football* soll sich von oben genannten Titeln unterscheiden, ohne dabei mit vielen überflüssigen Änderungen zu langweilen. Bezüglich der Steuerung haben wir uns beispielsweise an *ISS Pro Evolution* orientiert und einige Neuerungen eingebaut.

PSZ: Was würden Sie ändern, wenn Sie ein Fußballspiel für die PlayStation 2 programmieren würden.
Pierre Adane: Auf der neuen PlayStation sind viel mehr Animationsstufen möglich, ein Fußballspiel würde wirklich wie eine Fernsehübertragung wirken, mit unzähligen Schuss- und Pass-Animationen. Außerdem können Details wie Finger oder wehende Haare der Spieler exakt dargestellt werden, ohne dass darunter die Spielgeschwindigkeit und die Kontrolle leidet.

PSZ: Wie sehen Ihre weiteren Pläne hinsichtlich der PlayStation aus?
Pierre Adane: Wir wollen uns weiter auf das Fußballgenre spezialisieren und eine Serie ähnlich der *FIFA*-Serie etablieren. Ob es sich dabei um einen direkten Nachfolger von *Ronaldo V-Football* handeln wird, steht noch nicht fest. Gleichzeitig werden wir aber mit der Entwicklung von Spielen für die PlayStation 2 beginnen. Welcher Hardware wir letztendlich den Vorzug geben, muss noch entschieden werden.

PSZ: Vielen Dank für das Interview.

So können Sie neben den üblichen Aktionen wie Flanken, Kopfbällen oder Steilpässen per Knopfdruck die Strategie und Ausrichtung Ihrer gesamten Mannschaft oder einzelner Spieler ändern. Die Einschätzung der Profis spiegelt sich auf dem Spielfeld wider, so ist ein Schuss

„Ronaldo V-Football bietet sowohl Arcade-Kickern als auch Simulations-Fans Spielspaß."

eines eleganten Stürmers beispielsweise gefährlicher als der eines grobschlächtigen Abwehrrecken. Die Nationalteams spielen ihre Stärken voll aus, so schlagen die Engländer lange Bälle in den Strafraum, während die Brasilianer mit technischen Finessen die Gegner



REALISMUS PUR Statur und Aussehen der Kicker entsprechen den menschlichen Vorbildern.

schwindelig spielen. 250 verschiedene Animationen, Details wie am Spielfeldrand lodernde Feuerwerkskörper und eine Darstellung mit 25 fps sollen für eine technisch gelungene Präsentation sorgen. Neben zwei deutschen Kommentatoren sorgt ein brasilianischer Sprecher zusammen mit fanatischen Zuschauergesängen für südländische Stimmung.

Jens Quentin

AN GESPIELT

Ronaldo V-Football wird sowohl Freunde von realistischen Kicksimulationen als auch Anhänger von unkomplizierten Kick&Rush-Spielen vor die PlayStation locken. Zusammen mit einer sauberen Balltechnik, brasilianischer Spielkunst und Bonusteams hat das Spiel gute Chancen auf einen der vorderen Genreplätze.

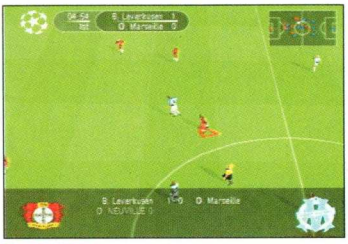
Titel	Ronaldo V-Football
Genre	Fußball
Spieler	1-8
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	8 Spielmodi
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	PAM Development
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	April
EINSCHÄTZUNG	**Sehr Gut**



ZWEIKAMPF Der Dortmunder Spieler spürt das harte Zweikampfverhalten des Holländers.



TV TOTAL Vor dem Match werden Sie mit Filmschnipseln auf die Partie eingestimmt.



FEHLSTART Olympic Marseille läuft schon nach wenigen Minuten einem Rückstand hinterher.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999/2000

Genre: Fußball **Spieler:** 1-8 **Hersteller:** Eidos **Internet:** www.eidos.de

Von den einen als Operettenliga verschrien, von anderen als Goldgrube geschätzt: die Champions League. Eidos lässt Europas Topstars nach dem letztjährigen Debüt zum zweiten Mal auflaufen.

Neben den insgesamt 32 an der diesjährigen Champions League beteiligten Teams wie Hertha BSC Berlin, AC Mailand oder Real Madrid stehen Ihnen wahlweise auch die 80 Finalisten der vergangenen 40 Jahre Cup-Geschichte für ein Match zur Verfügung. *Kicker*-Leser mit einem Faible für Realismus ermitteln den Sieger der aktuellen Champions-League-Runde, während betagtere Fans bei legendären Endspielen der Jahre 1968-1999 spielerisch in Erinnerungen schwelgen. Dank der UEFA-Lizenz treten Original-Kicker wie David Beckham, Rivaldo oder Legenden wie Beckenbauer oder Bobby Charlton gegen das Leder. Mit stimmungsvollen Fernsehbildern werden bis zu acht menschliche Mitspieler auf die Partien vorbereitet. Vor dem entscheidenden Spiel gegen den Gruppengegner feilen Sie an der taktischen Einstellung Ihres Teams und wechseln müde Jungmillionäre gegen hoffnungsvolle Talente aus.

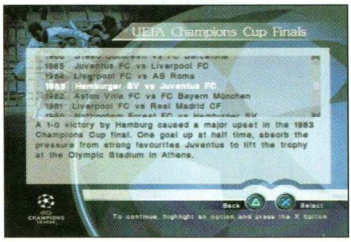


BALLARTIST Auf dem Trainingsplatz machen Sie sich mit den Fähigkeiten der Kicker vertraut.

Technisch verbessert

Neben der gewohnten grafischen Detailfülle (so schwenkt der Schiri-Assistent beispielsweise bei Abseits fleißig die Fahne) merkt man den virtuellen Spielern einen Aufenthalt im Entwickler-Trainingslager deutlich an. So ist der Spielablauf im Vergleich zum Vorgänger merklich schneller, was sich in einer hohen Anzahl an Torchancen bemerkbar macht. In Sachen Steuerung ist besonders die neue Zoom-Out-Funktion erwähnenswert. Treiben Sie den Ball im Mittelfeld voran, können Sie mit Hilfe der L2-Taste die Perspektive ändern, um die Position Ihrer Mitspieler besser zu erkennen. Andererseits fanden Feinheiten wie überraschende Doppelpässe oder gefühlvolle Heber keine Berücksichtigung. Die Mischung aus einer gelungenen Audiokulisse und netten grafischen Details sorgt für echte Champions-League-Atmosphäre im gewohnten TV-Stil, nur die Werbepausen wurden glücklicherweise nicht mit integriert. *UEFA Champions League 1999/2000* ist ein gelungenes Fußballspiel mit eingängiger Steuerung und hoher Authentizität, ob es allerdings die spielerische Klasse eines *ISS Pro Evolution* besitzt, bleibt abzuwarten.

Jens Quentin



NOSTALGIE In den vergangenen Cup-Endspielen schreiben Sie die Fußballhistorie um.



RINGELPIEZ Die abwechslungsreichen Jubelszenen sorgen für Stimmung und Schmunzeln.

AN GESPIELT

UEFA Champions League 1999/2000 ist ein TV-gerecht präsentierter Kick mit allen europäischen Top-Teams aus Gegenwart und Vergangenheit. Aufgrund der Verbesserungen im Gameplay hat der Titel berechtigte Chancen auf einen Platz im oberen Drittel der Genretabelle.

Titel	UEFA Champions League 1999/2000
Genre	Fußball
Spieler	1-8 (Multitap-Unterstützung)
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	5 Spielmodi
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Eidos
Entwickler	Silicon Dreams
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	10. März

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

POWERWARE

BOOTMASTER



CHEATMODUL MIT IMPORTFUNKTION!

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

49,99 DM

UNSER SERVICE

+ 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
+ 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software, Büchern & Action Figuren)
+ Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
+ Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
+ Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 20.00 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)

MOD CHIP



- f. Importe & - alle Spiele laufen - mit Anleitung
- Stealth/Ghost Technik

ab 5 Stk. 7,90 DM
ab 15 Stk. 5,50 DM
ab 50 Stk. 4,90 DM

10,00 DM

EINBAUPLATINE



- für Modchip
- kein Vorlöten
- Kabel bereits angelötet & abisoliert

5,00 DM

CHIP



- f. Importe & - alle Spiele laufen - SMD Technik - f. alle Modelle - mit Anleitung

4,99 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



PORTOFREI!
119,99 DM

PANTHER



PORTOFREI!
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

PSX SOFTWARE

Ace Combat 3	89,99 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
Gran Turismo 2	89,99 DM
Grandia*	89,99 DM
GTA 2	89,99 DM
James Bond	89,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Le Mans 24	92,99 DM
Medi Evil	44,99 DM
Medal of Honor	89,99 DM
Metal Gear Solid*	39,99 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
Silent Hill	88,99 DM
Spec Ops	89,99 DM
Tarzan	79,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
The Park WORLD*	89,99 DM
Tomb Raider 4	89,99 DM
Trasher Skateboarding	91,99 DM
V-Rally 2	82,99 DM
X-Files	82,99 DM
Xena	84,99 DM

LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)

Abe's Oddysee	Jade Cocoon
Alien Trilogy	Legacy of Kain
Alundra	Medi Evil
Alone in t.Dark 1-3	Medal of Honor*
Ark of Time	Nightmare Creat.
Atlantis 1&2	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
Croc 2	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+8 (16,90 DM)	Tomb Raider 3
	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)
Dino Crisis (24,95)
Final Fantasy 8 (24,95)
Metal Gear Sol. (19,95)
Tomb Raider 1 (19,95)
Tomb Raider 2 (19,95)
Tomb Raider 3 (19,95)
Tomb Raider 4 (19,95)
Resident Evil1 kompl. (19,95)
Resident Evil 3* (24,95)
X-Files (19,95 DM)



RE3 Lösungsbuch - komplett in Farbe
Das Offizielle Buch
24,95 DM

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

PLAYSTATION UMBAU 49,00 DM

CHUCKY & BRAUT



59,95 DM
PORTOFREI

CD-LEERHÜLLE



100% Identisch mit dem Original!

3,99 DM

CD-TOWER



Für 10 PSX-Spiele und Memory Cards (o. Inhalt)

29,99 DM

KEINE PORTOKOSTEN

Sparen Sie sich die Portogebühren (9,50 DM) - Wir liefern alle Produkte mit dem Zusatz "Portofrei!" OHNE Portogebühren aus

DREAMCAST

DC MODCHIP=69,99 DM

Grundgerät	494,99 DM
Controller	59,95 DM
Visual Memory	59,95 DM
Vibration Pack	49,95 DM
Keyboard	59,95 DM
Lenkrad	129,95 DM
4MB VMU	79,99 DM
Lightgun	89,99 DM
RGB Kabel	19,99 DM
Buggy Heat	69,99 DM
Dynamite Cop	79,99 DM
Incomming	69,99 DM
Resident Evil*	99,99 DM
Ready 2 Rumble	89,99 DM
ReVolt	89,99 DM
Sega Rally	69,99 DM
Shadowman	89,99 DM
Soul Calibur	99,99 DM
Toy Commander	69,99 DM

PSX ZUBEHÖR

1MB Hülle -> 2,49 DM	GB Deluxe -> 99,00 DM	RF Unit -> 24,99 DM
Game B. CDX -> 89,99 DM	X-Ploder -> 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

PLAYSTATION2+SPIELE AUF ANFRAGE!

04131/200580

CDG MEDIA - ROTE STR. 4 - 21335 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

PILOT ODER PROGRAMMIERER?



VON MANNSTEIN



BESSER DIE BARMER

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

IN COLD BLOOD

Genre: Action-Adventure **Spieler:** 1 **Hersteller:** SCEE **Internet:** www.revolution.co.uk.

Die Macher von Baphomets Fluch melden sich zurück – ihr neues Werk In Cold Blood soll ein actionlastiges Agenten-Abenteuer werden!



GELUNGENER STILMIX Die Hintergründe verschmelzen geradezu mit den Polygon-Figuren.



FILMREIFE HANDLUNG Revolution Software verspricht eine Story in Hollywood-Qualität.



LEUCHTENDES VORBILD Zahlreiche Licht- und Schatteneffekte werten die Grafik nochmals auf.

Bei *In Cold Blood* schlüpfen Sie in die Haut des MI6-Agenten John Cord, der auf einer Routine-Mission in einer ehemaligen Republik der UdSSR vor unerwartet große Aufgaben gestellt wird. Die von professionellen Drehbuchautoren entworfene Handlung wird durch Flashbacks interessant gemacht und bildet den Grundstein für ein spannendes Agenten-Spiel mit aufregenden Action-Einlagen. Sie müssen sich dabei durch insgesamt neun Missionen schleichen oder schießen, um der Wahrheit immer näher zu kommen – sicher ist dabei nur, dass Sie niemandem trauen können. Die aufwendigen, vorberechneten Hintergründe dienen als Kulisse für Polygonfiguren, die durch geschickte Licht- und Schatteneffekte hervorragend mit den Backgrounds harmonieren. Das Spiel soll laut Angabe der Entwickler die Spannung eines guten Actionfilms bieten und seine Stärken im einzigartigen Gameplay haben. Wie das in der Praxis genau aussieht, wird die erste spielbare Version zeigen. Angesichts der bisherigen Titel von Revolution Software kann man allerdings einen Hit erwarten.

Michael Pruchnicki



KLASSE ODER KLISCHEE? Hinter der harten Schale des Helden John Cord verbirgt sich laut den Entwicklern ein sensibler Mensch.

AN GESPIELT

Eine stimmungsvolle Story, ansprechende Technik und ein interessantes Gameplay-Konzept – *In Cold Blood* dürfte der nächste Hit für die bisher erfolgsverwöhnten Entwickler von Revolution Software werden!

Titel	In Cold Blood
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Nicht bekannt
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nicht bekannt
Levels	9 Missionen
Preis	Nicht bekannt
Hersteller	SCEE
Entwickler	Revolution Software
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Deutsch/dt. Text, dt. Sprache
Release	2. Quartal

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

Berufswahl ist Krankenkassenwahl.



Mit dem Start in den Job beginnt der Ernst des Lebens. Zur Pflicht gehört auch die Krankenversicherung. Die BARMER ist die Nr. 1. Keine Kasse hat mehr Versicherte! Und welche bietet bessere Informationen zum Berufseinstieg?



job-navigator 2.0 Diese Scheibe ist ein Hit. Die 3D-CD-ROM lädt ein zu einer virtuellen Reise in die moderne Berufswelt. Sie enthält jede Menge Tipps zum Arbeitsleben der Zukunft, informiert über viele Fragen der Gesundheit und bietet viel Spaß für die Freizeit.

Jetzt gratis bestellen!
203004

Vorname: .....

Name: .....

Straße, Nr.: .....

.....

PLZ: .....

Ort: .....

Alter: .....

Berufswunsch: .....

Die Anschrift wird aus versandtechnischen Gründen gespeichert. Die Angaben sind freiwillig und werden nicht an Dritte weitergeleitet.

So kommt man an den job_navigator 2.0:
Per Post: BARMER, 42271 Wuppertal
Per Internet: www.barmer.de
Persönlich: in jeder der 1.400 BARMER Geschäftsstellen

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse



VERFOLGERPERSPEKTIVE Aus dieser Ansicht können Sie den präzisen Schattenwurf Ihres Fliegers und die aufwirbelnde Gischt gut erkennen.



TURBO-KRINGEL Bevor Sie unter der in der Bildtiefe befindlichen Brücke hindurchtauchen, nehmen Sie noch die roten Turbo-Kreise mit.

N-GEN RACING

Genre: Rennspiel **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Infogrames **Internet:** www.ngen-racing.com

Anfang Mai startet Infogrames die N-Gen-Racing-Liga, in der Sie mit Düsenjägern die Luft zerschneiden dürfen. Mit scharfer Grafik, edlen Lichteffekte und einem harten Karriere-Modus setzt das vormals unter dem Titel Jet X bekannte Rennspiel nun zum Abheben an.

Bei *N-Gen Racing* schlüpfen Sie in den Spezialanzug eines Jagdpiloten, wählen sich eine Maschine und flitzen über verschiedene Rundkurse, die in Küstenregionen oder Canyons mit Lichtmarkierungen abgesteckt worden sind. Neben dem Arcade-Modus, der auch eine Zweispieleroption bietet, steht vor allem der Karriere-Modus im Mittelpunkt. Bevor Sie sich bei diesem in den Sitz eines ADV-Tornado, einer Mirage 2000C Extra oder einer F-18 Hornet pressen lassen dürfen, müssen Sie zunächst bei diversen Flugturnieren durch Erstplatzierungen Preisgelder einfliegen. So reicht Ihr Startkapital anfangs nur für eine A4 Skyhawk Plus, doch nach ersten Erfolgen dürfen Sie Ihren Jäger in einem umfangreichen Tuning-Menü mit besseren Triebwerken, Aerodynamik-Upgrades oder Speziallegierungen bestücken. Vor jedem Luftritt stehen Ihnen zwei Steuermodelle (Arcade- und Simulation) zur Auswahl. Um im Rennen als Erster die Checkpoints zu erreichen, laden Sie Ihren Afterburner durch das Passieren roter Turbo-Kreise auf. Beherrschen Sie den Tiefflug und schrammen Sie immer dicht an der Streckenmarkierung entlang, können Sie sich bald eine neue Hightech-Rakete leisten und sich zu den Lizenz-Prüfungen für höhere Turnier-Klassen melden. In der Fighter-Klasse können Sie dann – endlich! – auch scharfe Waffen an Bord nehmen und die computergesteuerten Luftakrobaten mit der Bordkanone oder Raketen vom Himmel holen.

Florian Brich



ÜBER ALLEN WIPFELN Im Tiefflug kacheln Sie haarscharf über diese Baumgruppe hinweg.



MACH ZWEI Der Zweispieler-Splitscreen-Modus leidet noch unter Pop-Up-Problemen.



GESCHWINDIGKEITSRAUSCH Das rasante Intro demonstriert, wo bei N-Gen der Kick liegt.



BURN, BABY, BURN Zünden Sie den Afterburner, katapultiert Sie eine Stichflamme nach vorne.

AN GESPIELT

Infogrames hat sich vorgenommen, die Spielspaß-Schallmauer mit klarer Grafik, eingängigen Techno-Tracks und einem motivierenden Gameplay zu durchbrechen. Wenn die computergesteuerten Piloten noch ein paar Kniffe dazulernen und der Schwierigkeitsgrad einen Tick zurückgeschraubt wird, können gleichartige Rennspiel-Vertreter bald nur noch den Leitstrahlen der N-Gen-Jäger hinterherschauen.

Titel	N-Gen Racing
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	14+ Strecken
Preis	ca DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Curlymonsters
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte
Release	5. Mai

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**



ALLEIN IM DUNKEL Welches düstere Geheimnis hält Shadow Island für Edward Carnby bereit?



NUMMER SICHER Einen solch dunklen Raum betritt man besser mit der Schrotflinte im Anschlag.



KEIN STROM? Die Taschenlampe wird wohl ein äußerst wichtiger Gegenstand im Spiel werden.

ALONE IN THE DARK 4

Genre: Action-Adventure **Spieler:** 1 **Hersteller:** Infogrames **Internet:** www.aloneinthedark.com

Der Urvater aller Action-Adventures der Gruselmarke meldet sich mit einem konkreten Releasetermin zurück: Im Oktober soll es in einer vierten Episode wieder alleine auf die Jagd durchs Dunkel gehen.

Alone in the Dark gehört zu den seltenen innovativen Spielen, deren Einfluss auf die Spielebranche auch Jahre später noch unübersehbar ist. Titel wie *Resident Evil* oder *Silent Hill* gehören wohl zu den bekanntesten Spielen, die von der Gruselserie aus Frankreich inspiriert wurden und die Faszination des Horrors weiterentwickelt haben. Nun schlägt Infogrames mit einer neuen Episode der Original-Serie zurück. Im Mittelpunkt des Spiels steht wieder Super-Detektiv Edward Carnby, in dessen Rolle es ein Geheimnis um eine Insel und ein mysteriöses Landhaus aufzuklären gilt. Carnbys bester Freund, Charles Fiske, wurde auf dieser Insel tot aufgefunden. Erste Recherchen führen unseren Detektiv auf die Spur dreier Tabletten, mit deren Hilfe man eine furchtbare Macht entfesseln kann. Fiske war der Wahrheit um diese Pillen wohl ein wenig zu nahe gekommen und musste dafür mit seinem Leben bezahlen. Carnby setzt nun alles daran, die Tabletten sowie den Mörder seines Freundes zu finden. Auf der Insel angekommen, trifft der Detektiv auf widerliche Kreaturen und eine Hand voll verstörter Einwohner. Alle Hinweise deuten auf ein dunkles Landhaus voller Fallen, in dem der Schlüssel zu dem Geheimnis verborgen zu sein scheint.



LICHT UND SCHATTEN Dunkle Gänge und eine verwinkelte Architektur prägen den optischen Eindruck der geheimnisvollen Gruseljagd.



BEKLEMMUNG Offene Konstruktionen sorgen dafür, dass Sie nie wissen, hinter welcher Biegung oder Öffnung das Böse auf Sie lauert.

Beklemmung statt Blut

Alone in the Dark 4 setzt auf Horror der subtilen Sorte. Das Spiel erzeugt gruselige Spannung durch das, was Sie nicht sehen können, statt die Hauptfigur durch Blut waten zu lassen. Aufwendige Lichteffekte, dunkle Gänge und eine beklemmende Atmosphäre sind also bei der Jagd eher zu erwarten als explizite Gewaltdarstellungen. So soll es lichtscheue Kreaturen geben, die im Dunkel lauern und sich mit Hilfe Ihres Lichtes in die Flucht schlagen lassen. Überhaupt sieht es so aus, als sei der Einsatz Ihrer Lichtquelle in dem allgemein dunkel gehaltenen Gebäude von elementarer Wichtigkeit für den Erfolg im Spiel. Genauere Details zur Struktur des Spielablaufs, der Art der Gegner und der Auswahl an Ausrüstung lassen aber leider noch auf sich warten. Die vorhandenen Bildschirmfotos machen jedoch eindeutig Lust auf mehr, so dass wir gespannt warten und Sie über den Fortgang der Entwicklung dieses potenziellen Gruselhits natürlich auf dem Laufenden halten werden.

André Horn

AN GESPIELT

Horror der subtilen Sorte wird Sie im vierten Teil der legendären *Alone in the Dark*-Reihe erwarten. Der erste Eindruck zeugt von Qualität, man wird aber auf weitere Details warten müssen, um wirklich beurteilen zu können, ob das Spiel seinem berühmten Namen gerecht wird.

Titel	Alone in the Dark 4
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Nicht bekannt
Save Game	Nicht bekannt
Analog/Dual Shock	Nicht bekannt
Levels	Nicht bekannt
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Infogrames
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Nicht bekannt
Release	Oktober

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**



ZELDA LÄSST GRÜSSEN In den Oberweltabschnitten finden Sie in Büschen Geld versteckt.



STREET FIGHTER Manchmal schaltet das Spiel bei Kämpfen in eine seitliche Perspektive.



KANTIGE KOLLEGEN Die Darstellung der Figuren im Spiel leidet an akuter Polygonarmut.

ALUNDRA 2

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

Wer schon länger neidisch auf Legend Of Zelda geschielt hat, kann sich freuen: Mit Alundra 2 erscheint bald eine interessante PlayStation-Alternative zu Nintendos Action-Adventure-Klassiker!

Action-Adventure-Fans werden sich noch an den Vorgänger erinnern – das von Climax entwickelte Spiel erschien damals über Psygnosis in Deutschland und konnte trotz nicht gerade zeitgemäßer Grafik etliche Fans finden. Der Nachfolger erscheint nun über Activision hier zu Lande und präsentiert sich technisch merklich aufgebohrt. Die ehemals karge 2D-Grafik ist einer ansprechenden Polygonkulisse mit wechselnden Perspektiven gewichen. Sie übernehmen die Rolle des Piratenjägers Flint, der in Zusammenarbeit mit Prinzessin Alexia die Schreckensherrschaft eines bösen Barons beenden soll. Mit zahlreichen Zwischensequenzen, die mit der Spielgrafik präsentiert werden und teilweise mit Sprachausgabe unterlegt sind, wird die Story erzählt. Genretypisch muss Flint auf seinem Abenteuer jede Menge Monster in Echtzeit vertrimmen – bei besonderen Anlässen schaltet das Spiel dabei sogar extra in eine seitliche Perspektive. Über zehn Endgegner und vier Arten von aufrüstbaren Zaubersprüchen sollen für spannende Kämpfe sorgen. Wer auf die Action-Komponente weniger Lust hat, kann am Anfang einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad anwählen, der das Monsterklopfen leichter gestaltet. Die andere Herausforderung für den Spieler sind die zahlreichen kleinen Puzzles, deren Lösung zum Weiterkommen in den frei begehbaren Spielabschnitten notwendig ist. Insgesamt zehn freispielbare Minispiele sollen dabei das stark an Klassiker wie *Legend Of Zelda* angelehnte Gameplay auflockern. Obwohl *Alundra 2* den ausgehungerten Fans von japanischen Action-Adventures gefallen dürfte, gibt es auch Kritik: Die Charaktere wirken stellenweise unschön kantig und die Dialoge sind nicht eben mitreißend. Spielerisch gibt es dagegen wenig Grund zum Meckern, so dass sich Genre-Liebhaber schon auf den Release der komplett eingedeutschten Fassung im Mai freuen dürfen.



FLINT STATT LINK Ob die Ähnlichkeit zum Namen von Nintendos Held purer Zufall ist?



TECHNISCHER FORTSCHRITT Die knallbunte Polygongrafik lässt den Vorgänger alt aussehen.



PIRATENJÄGER UND PRINZESSIN Alexia bittet Flint, ihr beim Kampf gegen den Baron zu helfen.

Michael Pruchnicki

AN GESPIELT

Alundra 2 verspricht ein ansprechendes Action-Adventure zu werden, das trotz der relativ unspektakulären Präsentation Genrefans längere Zeit vor die PlayStation fesseln dürfte.

Titel	Alundra 2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Entfällt
Preis	DM 99,95
Hersteller	Activision
Entwickler	Contrail/Matrix Software
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Text, dt. Sprache
Release	Mai

EINSCHÄTZUNG **Gut**



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.

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 2	SCEE	2/2000	95%
2. Gran Turismo	SCEE	5/98	94%
3. V-Rally 2	Infogrames	6/99	93%
4. Formel 1 '99	Psygnosis	10/99	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.

ALIEN RESURRECTION



Traurig, aber wahr: Selbst nach drei Jahren Entwicklungsdauer steht kein genauer Termin fest.

Hersteller	Fox Interactive
Release	2000
Genre:	Action-Adventure

ALONE IN THE DARK 4



Auf Seite 53 versorgen wir Sie mit einer Reihe neuer Infos zum Action-Adventure-Klassiker.

Hersteller	Infogrames
Release	Oktober
GENRE:	Action-Adventure

ARMORINES



Auf dem N64 ist die Insekten-Plage schon erhältlich, auf der PlayStation ab 7. April.

Hersteller	Acclaim
Release	7. April
GENRE:	3D-Action

BALDUR'S GATE



Wir haben's uns schon gedacht: Die Umsetzung des PC-Hits erscheint erst im Juli.

Hersteller	Interplay
Release	Juli
GENRE:	Rollenspiel

BEATMANIA



Anhänger von japanischen SPielen werden von *Beatmania* begeistert sein!

Hersteller	Konami
Release	März
GENRE:	Entertainment

COLIN MCRAE RALLY 2



Kurzfristig rutschte der Release der mit Spannung erwarteten Fortsetzung in den April.

Hersteller	Codemasters
Release	April
GENRE:	Rennspiel

COLONY WARS 3



Auf den Seiten 72 bis 74 stellen wir Ihnen das aktuelle Weltraum-Opus genauestens vor.

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



***Walt Disney World: Mystical Racing* lautet der offizielle Titel des Fun-Rennspiels.**

Hersteller	Eidos
Release	März
GENRE:	Rennspiel

DRIVER II



Die Sensation: In den kommenden Wochen erwarten wir erste Bilder zu *Driver 2*!

Hersteller	GT Interactive
Release	2000
GENRE:	Rennspiel

DUKES OF HAZZARD



***Dukes Of Hazzard* basiert auf einer amerikanischen Fernsehserie. Mehr in der PSZ 5/2000.**

Hersteller	Ubi Soft
Release	März
GENRE:	Rennspiel

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%
5. Silent Hill	Konami	7/99	90%
5. Resident Evil 3	Eidos	2/2000	89%

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. ISS Pro Evolution	Konami	2/2000	92%
2. UEFA Striker	Infogrames	10/99	91%
3. Fußball Live	SCEE	10/99	90%
4. FIFA 99	EA	12/98	90%
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. No Fear Moutain Biking	Codemasters	11/99	84%
5. Int. Track & Field 2	Konami	2/2000	83%

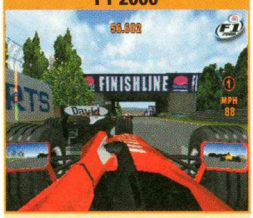
FLIPPER

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%

F1 2000



In der kommenden Ausgabe werden wir eine ausführliche Probefahrt unternehmen!

Hersteller	EA
Release	30. März
GENRE:	Rennspiel

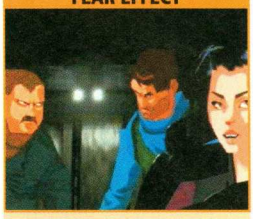
F-1 RACING CHAMPIONSHIP



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

Hersteller	Ubi Soft
Release	April
GENRE:	Rennspiel

FEAR EFFECT



Mit dem Test klappte es leider nicht, in der kommenden Ausgabe reichen wir diesen definitiv nach.

Hersteller	Eidos
Release	17. März
GENRE:	Action-Adventure

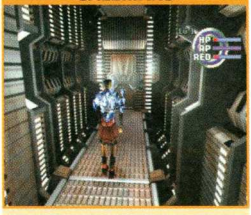
FINAL FANTASY IX

IN ARBEIT

Die Sensation: Crave-Tochterfirma SVG wird Squaresofts Rollenspiel-Werk vertreiben!

Hersteller	Squaresoft
Release	November
GENRE:	Rollenspiel

GALERIANS



Nachschub für Horrorfans: Crave arbeitet an einem neuen Action-Adventure mit Schockelementen!

Hersteller	Crave
Release	Mai
GENRE:	Action-Adventure

GRAN TURISMO 2



Jetzt zugreifen: Seit 28. Januar ist das Rennspiel des Jahres in Deutschland erhältlich!

Hersteller	SCEE
Release	28. Januar
GENRE:	Rennspiel

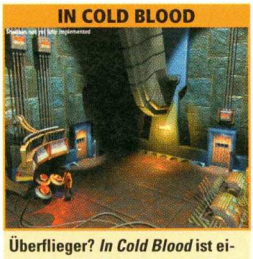
GTA 2: BERLIN

IN ARBEIT

Was ist los: Plötzlich ist das Add-On für *GTA 2* komplett von der Release-Liste gerutscht!

Hersteller	Take 2
Release	2000
GENRE:	Action

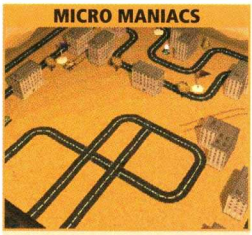
IN COLD BLOOD



Überflieger? *In Cold Blood* ist eines der wichtigsten Produkte von Sony Computer Entertainment.

Hersteller	SCEE
Release	2. Quartal
GENRE:	Action

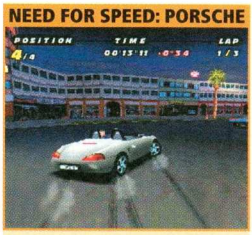
MICRO MANIACS



Schade: Leider erreichte uns keine Testversion vom *MicroMachines*-Nachfolger.

Hersteller	Codemasters
Release	März
GENRE:	Rennspiel

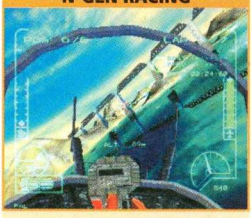
NEED FOR SPEED: PORSCHE



Spannend: In der kommenden Ausgabe geben wir den Zuffenhausenern Edel-Wagen Gas.

Hersteller	EA
Release	30. März
GENRE:	Rennspiel

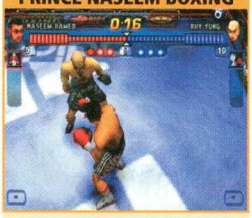
N-GEN RACING



Exklusiv: Auf der aktuellen Demo-CD finden Sie bereits eine spielbare Version!

Hersteller	Infogrames
Release	5. Mai
GENRE:	Rennspiel

PRINCE NASEEM BOXING



In Amerika wird das Spiel unter dem Titel *Mike Tyson Boxing* auf den Markt kommen.

Hersteller	Codemasters
Release	April
GENRE:	Boxen

PRINCE OF PERSIA 3D



Schade! *Prince Of Persia 3D* wird erst für die PlayStation 2 erscheinen!

Hersteller	Mindscape
Release	–
GENRE:	Action-Adventure

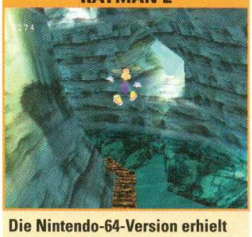
RAILROAD TYCOON 2



Seit Mitte Februar ist endlich neues Futter für Strategie-Anhänger verfügbar! Jetzt zuschlagen!

Hersteller	Take 2
Release	Februar
GENRE:	Strategie

RAYMAN 2



Die Nintendo-64-Version erhielt von der N-Zone 94%, die PS-Version wird erst im Mai erscheinen.

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

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



Der Horror hat Deutschland erreicht: Seit 18. Februar marschieren die Zombies wieder.

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. SaGa Frontier 2	Squaresoft	3/2000	88%
5. Breath Of Fire III	Capcom	12/98	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: 21.02.2000

FEBRUAR

Titel	Genre	Hersteller	Release
Arcade Party Pak	Compilation	Midway/Konami	Februar
Army Men – Air Attack	Action	3DO	11. 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
NBA Showtime	Basketball	Midway/Konami	Februar
Railroad Tycoon II	Simulation	Take 2	Mitte Februar
Rally Championship	Rennspiel	EA	17. Februar
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Eidos/Capcom	18. Februar
Road Rash Jailbreak	Rennspiel	EA	24. Februar
Shadow Madness	Rollenspiel	SCEE/Crave	23. Februar
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	4. Februar
Superbike 2000	Rennspiel	EA	10. Februar
Tiger Woods PGA Tour 2000	Golf	EA	24. Februar
Tiny Tank	Action	SCEE	2. Februar
Toy Story II	Action-Adventure	Activision	1. Februar

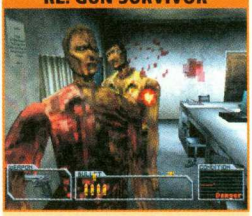
MÄRZ

Titel	Genre	Hersteller	Release
Army Men – Sarge's Heroes	Action	3DO	Ende März
Battletanx – Global Assault	Action	3DO	Ende März
Beatmania – European Edit	Musik	Konami	März
Brunswick Circuit Pro Bowling 2	Sport	THQ	Ende März
Caesar's Palace 2000	Puzzle	Interplay	März
Colony Wars 3 – Red Sun	Action	SCEE	22. März
Crusaders of Might & Magic	Action	3DO	Mitte März
Die Hard Trilogy 2	Action	EA	30. März
Duke Nukem – Planet of the Babes	Action	GT Interactive	31. März
ECW Hardcore Revolution	Sport	Acclaim	3. März
European Super League	Sport	Virgin	März
F1 2000	Rennspiel	EA	30. März
Fear Effect	Action-Adventure	Eidos	17. März
Fußball Manager (Arbeitstitel)	Sport	Codemasters	März
Grandia	Rollenspiel	Ubi Soft	März
Grudge Warriors	Action	Take 2	Mitte März
Jet Rider 3	Rennspiel	SCEE	März
Lucky Luke Platinum	Jump&Run	Infogrames	1. März
Micro Maniacs	Rennspiel	Codemasters	März
Midnight in Vegas	Denkspiel	3DO	Anfang März
NBA in the Zone 2000	Basketball	Konami	März
Need for Speed – Porsche	Rennspiel	EA	30. März
NHL Faceoff 2000	Eishockey	SCEE	1. März
Player Manager 2000	Sport	3DO	17. März
Radical Bikers	Rennspiel	Infogrames	31. März
Rally (Arbeitstitel)	Rennspiel	Konami	März
Rollcage Stage 2	Rennspiel	SCEE	8. März
Rugrats: Studio Tour	Rennspiel	THQ	Ende März
Saga Frontier 2	Rollenspiel	SCEE/Square	22. März
Star Ixiom	Shoot 'em Up	Namco/SCEE	29. März
Street Skater 2	Sport	EA	23. März
The Dukes of Hazzard	Rennspiel	Ubi Soft	März
Theme Park World	Wirtschaftssimulation	Bullfrog/EA	9. März
TOCA 2 Touring Cars Platinum	Rennspiel	Codemasters	März
Tomb Raider III Platinum	Action-Adventure	Eidos	10. März
UEFA C.L.2000	Fußball	Eidos	31. März
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos	17. März
Vandal Hearts 2	RPG	Konami	März
Vegas Games	Puzzle	3DO	März
Walt Disney World: Mystical Racing	Rennspiel	Disney/Eidos	März

APRIL

Titel	Genre	Hersteller	Release
4 x 4 World Trophy	Rennspiel	Infogrames	19. April
Armorines Project SWARM	Action	Acclaim	7. April
Barbie Super Sports	Sport	SCEE/Mattel	19. April
Bugs Bunny Favourite Heroes	Action-Adventure	Infogrames	26. April
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	Codemasters	April
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Virgin	April
Everybody's Golf 2	Golf	SCEE	26. April

RE: GUN SURVIVOR



Spitze: *Resident Evil: Gun Survivor* wird auch in Deutschland erscheinen – und zwar über Eidos!

Hersteller: Capcom
Release: 2000
GENRE: Shoot 'em Up

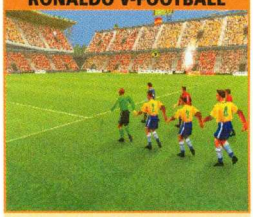
ROLLCAGE STAGE 2



Auf den Seiten 94 und 95 finden Sie einen ausführlichen Test des neuen SCEE-Rennspiels.

Hersteller: Psygnosis
Release: 8. März
GENRE: Rennspiel

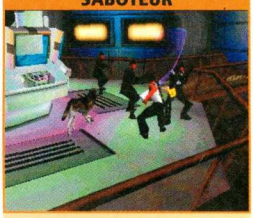
RONALDO V-FOOTBALL



Besser als *ISS Pro Evolution*? Lesen Sie unseren Vorabtest auf den Seiten 46 und 47!

Hersteller: Infogrames
Release: 26. April
GENRE: Fußball

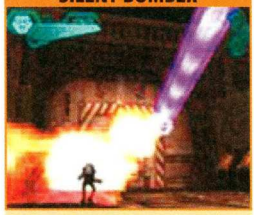
SABOTEUR



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

Hersteller: Eidos
Release: 2000
GENRE: Action-Adventure

SILENT BOMBER



Offiziell: Der Geheimtipp *Silent Bomber* wird in Europa von Virgin veröffentlicht!

Hersteller: Virgin
Release: 2. Quartal
GENRE: Action

SPIDERMAN



Ein Spiderman-Action-Spiel haben die Macher von Apocalypse in der Entwicklung.

Hersteller: Activision
Release: Mai
GENRE: Action Adventure

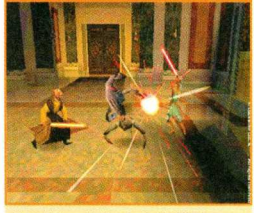
STAR WARS I: OBI WAN



Das 3D-Actionspiel *Star Wars Episode 1: Obi Wan* hat sich einmal mehr verschoben!

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

SW I: JEDI POWER BATTLES



***Star Wars Episode I: Jedi Power Battles* ist ein brandneues Action-Spiel, das im April erscheint.**

Hersteller: LucasArts
Release: April
GENRE: Action

SYPHON FILTER 2



Der Geheimtipp: *Syphon Filter 2* könnte zu einem der letzten PlayStation-Hits werden.

Hersteller	989 Studios
Release	2. Quartal
GENRE:	3D-Action

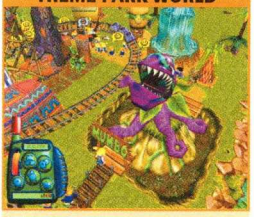
TECHNO MAGE



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

Hersteller	Sunflowers
Release	Ende Juni
GENRE:	Rollenspiel

THEME PARK WORLD



In der kommenden Ausgabe werden wir Ihnen den Strategiehit von EA vorstellen.

Hersteller	EA
Release	9. März
GENRE:	Strategie

TOSHINDEN 4



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

Hersteller	Virgin
Release	2. Quartal 2000
GENRE:	Beat 'em Up

UEFA C.L. 2000



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

Hersteller	Eidos
Release	31. März
GENRE:	Fußball

VANISHING POINT



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

Hersteller	Acclaim
Release	21. April
GENRE:	Rennspiel

WORLD TOURING CARS



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

Hersteller	Codemasters
Release	Mai
GENRE:	Rennspiel

WWF SMACKDOWN



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

Hersteller	THQ
Release	Mitte April
GENRE:	Wrestling

APRIL (FORTSETZUNG)

Titel	Genre	Hersteller	Release
Evo's Space Adventures	Geschicklichkeit	Take 2	Mitte April
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	April
Flintstones	Rennspiel	Ubi Soft	April
Gekido	Beat 'em Up	Infogrames	21. April
Goul Panic	Fun-Shooter	SCEE/Namco	12. April
Jeremy McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	28. April
Jimmy White's Cueball 2	Simulation	Virgin	April
Jojo's Bizarre Adventure	Beat 'em Up	Capcom	April
MediEvil 2	Adventure	SCEE	19. April
Misadventures of Tron	Action-Adventure	Capcom	April
Muppet Race Mania	Rennspiel	SCEE	19. April
Plasma Sword	Beat 'em Up	Capcom	April
Premier Manager	Fußball-Manager	Infogrames	April
Prince Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	April
Ronaldo V-Football	Football	Infogrames	26. April
Speedball 2100	Action	Empire	April
Star Ocean 2	Rollenspiel	SCEE/Enix	12. April
Star Wars: Episode I – Jedi Power Battles	Arcade	LucasArts	April
Suikoden 2	RPG	Konami	April
Vanishing Point (Arbeitstitel)	Rennspiel	Acclaim	21. April
World Championship Snooker	Simulation	Codemasters	April
WWF SmackDown!	Wrestling	THQ	Mitte April

MAI

Titel	Genre	Hersteller	Release
Alundra 2	Rollenspiel	Activision	Mai
Galerians	Action-Adventure	Crave	Mai
Martian Gothic: Unification	Action-Adventure	Take 2	Mai
N-Gen Racing	Flugsimulation	Infogrames	5. Mai
Rallymasters	Rennspiel	Infogrames	Ende Mai
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	Mai
Street Fighter EX + Alpha 2	Beat 'em Up	Capcom	Mai
WTC World Touring Cars	Rennspiel	Codemasters	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
Baldur's Gate	Rollenspiel	Virgin/Interplay	Juli
Snow-X	Rennspiel	Crave	Juli
Danger Girl	Action-Adventure	THQ	August
Messiah	Action-Adventure	Virgin/Interplay	August
Frogger 2	Jump&Run	Hasbro	Ende September
Galaga	Action	Hasbro	Mitte September
Alone in the Dark IV	Action-Adventure	Infogrames	Oktober
Championship Motocross 2	Rennspiel	THQ	Oktober
MTV Sports: Skateboarding	Skateboarding	THQ	Oktober
Verfolgungsjagd	Rennspiel	THQ	Oktober
Breakout	Geschicklichkeit	Hasbro	November
Evil Dead: Ashes 2 Ashes	Action-Adventure	THQ	November
Final Fantasy IX	Rollenspiel	Squaresoft	November
MTV Sports: BMX Extreme	Sport	THQ	November
MTV Sports: Snowboarding 2	Sport	THQ	November
Power Rangers Lightspeed Rescue	Action-Adventure	THQ	November
Rugrats in Paris	Adventure	THQ	November
Scooby-Doo	Nicht bekannt	THQ	November
WWF (Title tbd)	Wrestling	THQ	November
Alien Ressurection	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
Ford Racing	Rennspiel	Empire	1. Quartal
Sheep!	Action	Empire	1. Quartal
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Virgin	1. Quartal
Tunguska	Action-Adventure	Project 2	1. Quartal
Hydro Thunder	Rennspiel	Konami	2. Quartal
In Cold Blood (Arbeitstitel)	Adventure	SCEE	2. Quartal
Spiderman	Action-Adventure	Activision	2. Quartal
Team Buddies	Puzzle	SCEE	2. Quartal
102 Dalmatiner	Action-Adventure	Disney/Eidos	3. Quartal

PLAYSTATION 2

Titel	Genre	Hersteller	Release
Mud, Sweat and Gears	Rennspiel	Titus	2000
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
Getaway	Rennspiel	Take 2	November
Midnight Club: Street Racing	Rennspiel	Take 2	November
Summoner	Rollenspiel	THQ	November
Bloody Roar 2	Beat 'em Up	Hudson	Dezember
Technomancer	Action	Qube Software	Dezember
Freedom Ridge (Dreamland)	Strategie	Mythos Games Ltd.	Februar 2001

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

SCHON GETESTET!



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

Titel	Beschreibung	Hersteller	Test in PSZ	Grafik	Sound	Spaß	Gesamt
Ace Combat 3	Gelungene Flugsimullation	Namco	2/00	82%	75%	79%	80%
Arcade Party Pak	Tolle Spielesammlung	Midway	2/00	53%	58%	70%	68%
Army Men 3D	Die Spielzeugsoldaten in Action	3DO	3/00	84%	78%	85%	85%
Army Men Air Attack	Packende Ballerei	3DO	3/00	81%	76%	79%	79%
Autobahn Raser 2	Schwaches Rennspiel	Davilex	3/00	65%	70%	75%	71%
Baseball 2000	Mittelmäßiges Baseball-Spiel	Interplay	3/00	64%	68%	76%	72%
Box Champions 2000	Die Box-Referenz	EA	1/00	78%	70%	85%	83%
Chessmaster II	Schach für Profis	Mindscape	3/00	75%	50%	79%	78%
Cool Boarders 4	Knapp geschlagen von MTV Sports	SCEE	2/00	79%	64%	80%	78%
Demolition Racer	Kerniges Autorennspiel	Infogrames	1/00	85%	80%	84%	84%
Die 24 Stunden von Le Mans	Hervorragendes Rennspiel	Infogrames	1/00	85%	83%	86%	85%
Die Schlümpfe	Gelungenes Schlümpfe-Jump&Run	Infogrames	1/00	74%	65%	75%	73%
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%
Ehrgeiz	Ordentliches Beat 'em Up	Square	3/00	75%	50%	74%	73%
F1 World Grand Prix	Eidos gibt nun auch Gas	Eidos	2/00	62%	69%	70%	67%
Gran Turismo 2	Das Rennspiel des Jahres	SCEE	3/00	89%	90%	97%	95%
Hellnight	Langweiliges Horrorspiel	Konami	2/00	58%	72%	54%	56%
Int. Track&Field 2	Multidisziplinen-Sporthit der Extraklasse	Konami	3/00	82%	79%	84%	83%
ISS Pro Evolution	Die neue Fußball-Referenz	Konami	3/00	85%	77%	94%	92%
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%
MOBIL 1 Rally Championship	EA gibt Gas!	EA	3/00	78%	82%	88%	85%
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%
NHL Face Off 2000	Ordentliches Eishockey-Spiel	SCEE	3/00	68%	73%	77%	76%
Pro Pinball: Fantastic Journey	Guter Flipper	Empire	2/00	79%	73%	81%	77%
Railroad Tycoon 2	Strategiegut mit leichten Schwächen	Take 2	3/00	62%	72%	79%	78%
Renegade Racers	Lustiges Fun-Racingspiel	Interplay	3/00	72%	84%	69%	71%
Resident Evil 3	Das Spiel des Jahres!?	Eidos	3/00	90%	84%	98%	89%
Ruff&Tumble	Hervorragendes Jump&Run-Game	GT Int.	1/00	86%	85%	87%	86%
SaGa Frontier 2	Der neue Rollenspielhit von Square	Squaresoft	3/00	68%	82%	89%	89%
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 Southpark	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%
Vigilante 8: 2. Herausforderung	Die Autoschlacht geht weiter	Activision	2/00	75%	80%	77%	77%

Spiele bis an die GRENZEN Deiner PSX KONSOLE

CONCEPT 4 RACING WHEEL™

krasses Lenkrad-Feeling



INTERACT®

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33

www.interact-europe.de

Neben dem C4 Racing Wheel und der Weltneuheit DexDrive™, bietet INTERACT® Force Feedback Produkte und aktuelle Game Accessories für PC, PSX, N64 und Game Boy™

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers

PLAY STATION CHARTS

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	**(Neu)**	**Resident Evil 3**	**89%**	**1**
2.	**(Neu)**	**Gran Turismo 2**	**95%**	**1**
3.	**(Neu)**	**Dune 2000**	**90%**	**1**
4.	(Neu)	Eagle One Harrier Attack	84%	1
5.	(Neu)	Medal of Honor	—	1
6.	(Neu)	Spec Ops	84%	1
7.	(Neu)	Ehrgeiz	73%	1
8.	(Neu)	Toy Story II	87%	1
9.	(Neu)	Bundesliga 2000: Fußball-Manager	76%	1
10.	(Neu)	Thrasher: Skate & Destroy	72%	1
11.	(2)	Final Fantasy VIII	95%	4
12.	(4)	Dino Crisis	86%	4
13.	(Neu)	Ace Combat 3	80%	1
14.	(7)	Rainbow Six	75%	3
15.	(13)	Tomorrow never dies	76%	3

Quelle: Theo Kranz-Versand

Der seit Monaten tobende Zweikampf in den Most-Wanted-Charts findet hier seine Fortsetzung. *Resident Evil 3* kann *Gran Turismo 2* einmal mehr abhängen! Lara Croft greift in den Kampf um die Spitze nicht mehr ein, denn *Tomb Raider IV* ist aus den Top 15 gefallen. Zwei Sachen sind uns noch aufgefallen: Zum einen befinden sich elf Neuzugänge in den Charts, zum anderen platziert sich *Eagle One* vor *Ace Combat 3*.

LESER-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1	**(Neu)**	**Resident Evil 3**	**89%**	**1**
2.	**(3)**	**Final Fantasy VIII**	**95%**	**4**
3.	**(Neu)**	**Gran Turismo 2**	**95%**	**1**
4.	(7)	GTA 2	90%	4
5.	(2)	Dino Crisis	86%	4
6.	(Neu)	Need For Speed	89%	8
7.	(9)	Metal Gear Solid	91%	13
8.	(8)	Tony Hawk's Skateboarding	90%	4
9.	(Neu)	Syphon Filter	88%	1
10.	(6)	Gran Turismo	94%	16
11.	(12)	Driver	90%	8
12.	(Neu)	Autobahn Raser 2	71%	1
13.	(13)	Mission: Impossible	85%	2
14.	(Neu)	Fighting Force 2	74%	1
15.	(Neu)	Medal Of Honor	—	1

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

Heftige Erschütterungen wirbelten die Leser-Charts durcheinander. Sensationell finden wir die Tatsache, dass mit *Tomb Raider IV* der bisherige Spitzenreiter nicht nur seine Führungsposition abgeben musste (und zwar an *Resident Evil 3*), sondern komplett aus der Liste der 15 beliebtesten Spiele herausflog. Ähnlich erging es u. a. auch *Formel 1'99* oder *Spyro 2*. Den zweiten Rang konnte sich *Final Fantasy VIII* sichern.

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1.	**(2)**	**Driver 2**	**GT Interactive**	**7**
2.	**(Neu)**	**Syphon Filter 2**	**SCEE**	**1**
3.	**(9)**	**WWF Smackdown**	**THQ**	**3**
4.	(5)	Final Fantasy IX	Squaresoft	3
5.	(8)	TOCA WTC	Codemasters	3
6.	(Neu)	Die Hard Trilogy 2	EA	1
7.	(Neu)	F1 2000	EA	1
8.	(4)	Colin McRae Rally 2	Codemasters	2
9.	(Neu)	Dino Crisis 2	Capcom	1
10.	(Neu)	RE: Gun Survivor	Capcom	1

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

Endlich: Nachdem in den letzten Monaten ausschließlich *Resident Evil 3* und *Gran Turismo 2* die Liste der meistgewünschten PlayStation-Spiele dominierten, kann nun *Driver 2*, das übrigens schon zum siebten Mal vertreten ist, die Pole Position übernehmen. Dahinter folgen *Syphon Filter 2*, *WWF Smackdown* und *Final Fantasy IX*. Letzterer Titel wird im November in Deutschland über Crave erscheinen.

MACH MIT!

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

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

PLAYSTATION ZONE

NEU IM REGAL

GRAN TURISMO 2



Gran Turismo präsentiert sich wie noch nie, mit einem brisanten Intro, einem fertzigen Soundtrack, einer galaktischen Auswahl an Autos, einer stark vergrößerten Streckenauswahl und einem ultrarealistischen Fahrverhalten.

Patrick Tomys, PSZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	LESER-WERTUNG
85%	93%	97%	94%

GTA 2



Verbesserte Grafik, tolle Soundtracks und eine komfortable Steuerung machen *GTA 2* zum absoluten Action-Hammer. Lediglich der teilweise recht hohe Schwierigkeitsgrad gibt Anlass zu Kritik.

Christian Jeromin, PSZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	LESER-WERTUNG
55%	82%	82%	78%

CHRASH TEAM RACING



Crash gibt mal wieder Vollgas! Mit schönen grafischen Effekten und fast unübertrefflichem Spielspaß trumpft Crash erneut mächtig auf. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr gut angepasst. Alles in allem ein sehr gelungenes Spiel!

Dorn Rafael, PSZ-Leser

GRAFIK	SOUND	SPASS	LESER-WERTUNG
90%	89%	94%	92%

IHRE CHANCE

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

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

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

DIE REDAKTION



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

Kehrte gut erholt rechtzeitig zum Start der PlayStation 2 vom Urlaub zurück. Knobelt derzeit, wie man die PSZ noch interessanter machen kann.



MICHAEL PRUCHNICKI
Redakteur, 21
Aktuelles Lieblingsspiel: *Grandia*

Bereitet sich in einem Crash-Kurs auf die bevorstehende Abschlussprüfung als Verlagskaufmann vor. Dann entwischt er uns nicht mehr!



FLORIAN BRICH
Ressortleiter, 28
Aktuelles Lieblingsspiel: *Galerians*

Sorgte als Urlaubsvertretung von Hans dafür, dass die Angespielt-Artikel der vorliegenden Ausgabe pünktlich bei der Druckerei eintrafen.



WERNER SPACHMÜLLER
Redaktionsassistent, 23
Aktuelles Lieblingsspiel: *Hydro Thunder*

Setzte mit einer 21-Seiten-Auswertung das Faxgerät vom Club Med Mauritius außer Gefecht, damit Hans nicht ganz den Anschluss verlor.



JENS QUENTIN
Redakteur, 30
Aktuelles Lieblingsspiel: *Road Rash Jailbreak*

Orderte kurzerhand eine PlayStation 2 und *Jikkyou World Soccer* in der Hoffnung, dass dieses Spiel noch besser als *ISS Pro Evolution* ist.



MATTHIAS GLASER
Redakteur, 33
Aktuelles Lieblingsspiel: *Colin McRae Rally 2.0*

Frönt abseits der PSZ-Gefilde seiner Pokémon-Leidenschaft und hat seinen Arbeitsplatz mit diversen Pokémon-Utensilien ausgeschmückt.



ANDRÉ HORN
Redakteur, 26
Aktuelles Lieblingsspiel: *Colony Wars 3: Red Sun*

Macht Michael Pruchnicki langsam den Ruf als Rollenspiel-Experte streitig und wunderte sich über das heftige *Galerians* von Crave.



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.

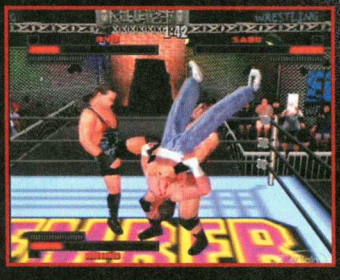
TEST-SYSTEM

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.

Berichte zu Spielen, die exklusiv auf der PlayStation 2 erscheinen, werden ab sofort mit diesem Button gekennzeichnet.	Wird ein Spiel von der Leserschaft ganz besonders herbeigesehnt, bekommt es ab sofort das begehrte Most-Wanted-Prädikat!	Spiele für die jüngere Zielgruppe werden mit dem Kids-Award ausgezeichnet. Ältere Semester können natürlich auch damit Spaß haben.	Gelungene Spiele mit einer Wertung von mehr als 85% erhalten den sogenannten „PlayStation Zone-Hit"-Award, der als Gütesiegel gilt.

ERST WENN ES SCHMERZT, FÄNGT DER SPASS SO RICHTIG AN!
KEINE REGELN, KEIN ERBARMEN, NICHTS FÜR WÄRMDUSCHER.
STEIG IN DEN RING UND KÄMPFE IN DER HÄRTESTEN WRESTLING-LIGA DER WELT.



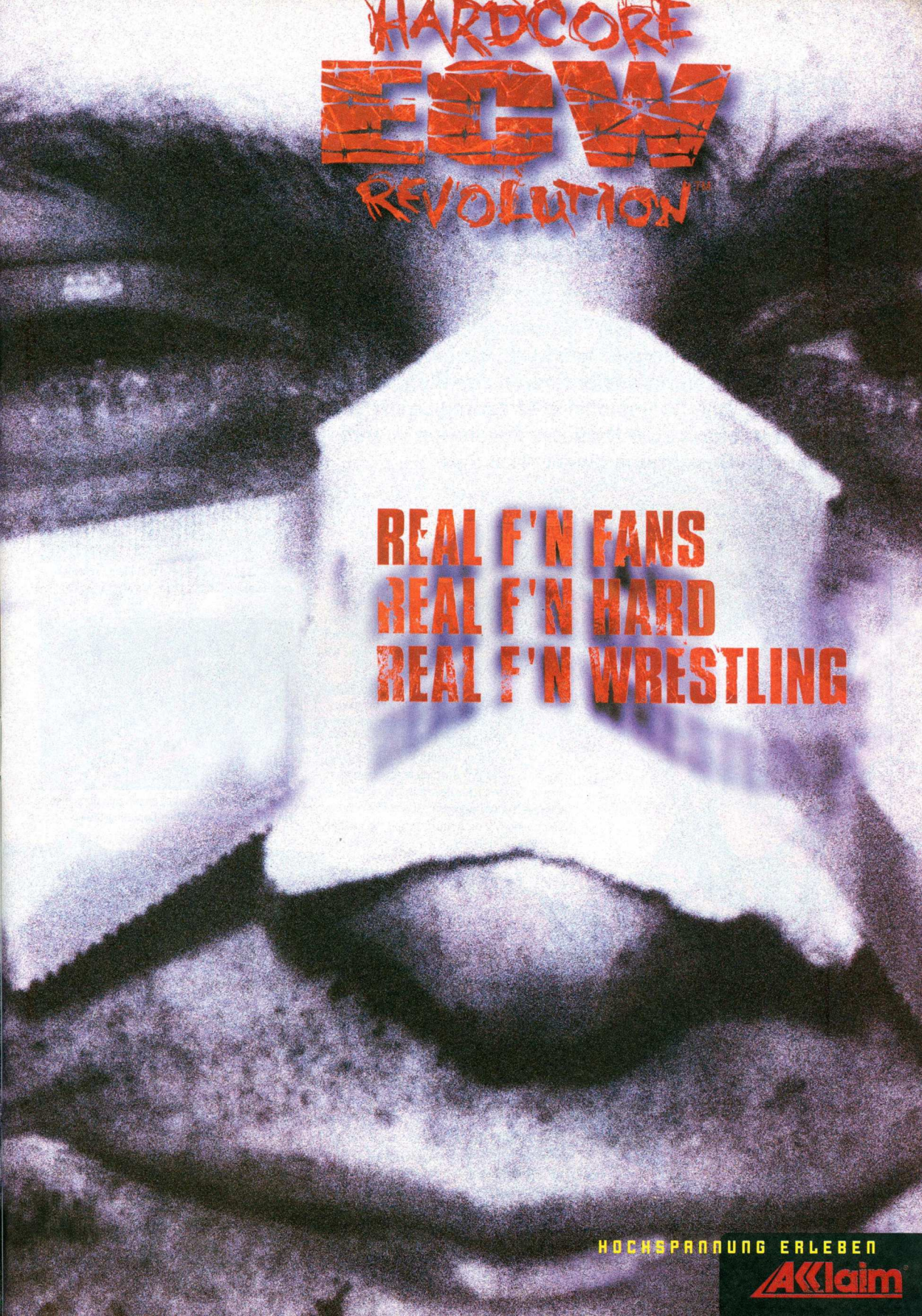




GAME BOY COLOR
PlayStation
NINTENDO64
Dreamcast

WWW.ACCLAIM.DE
WWW.HARDCOREREVOLUTION.COM

ECW is a trademark of HHG, Corp. ECW Hardcore Revolution™ and Acclaim ® & © 2000 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Salt Lake City. All Rights Reserved.


HARDCORE
ECW
REVOLUTION™
REAL F'N FANS
REAL F'N HARD
REAL F'N WRESTLING
HOCHSPANNUNG ERLEBEN
Acclaim

ECW HARDCORE REVOLUTION

PLAYSTATION ZONE HIT

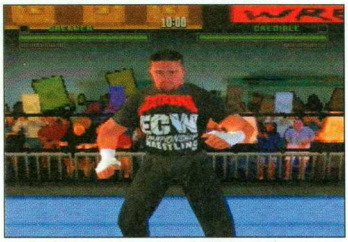
Genre: Wrestling **Spieler:** 1-4 **Hersteller:** Acclaim **Internet:** www.hardcorerevolution.com

Noch bevor THQ mit WWF Smackdown die Wrestlingspiele-Szene aufmischen kann, schickt Acclaim seinen neuesten Herausforderer in den Ring. Mit der neuen Extreme-Championship-Wrestling-Lizenz ausgestattet, bietet ECW Hardcore Revolution in erster Linie neue Gesichter in einem alten Spiel.

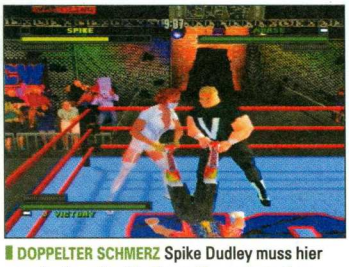
Nach den zahlreichen Lizenzwechseln im Wrestlingbereich ist jetzt scheinbar Ruhe eingekehrt: Electronic Arts feiert mit *WCW Mayhem* Erfolge, THQ hat im Nintendo-64-Bereich mit *WWF Wrestlemania 2000* einen Top-Hit gelandet und für die PlayStation-Fans mit *WWF Smackdown* einen ebenfalls hochinteressanten Titel in der Mache und Acclaim schnappte sich mangels attraktiverer Alternativen die Rechte an der ECW, ausgeschrieben Extreme Championship Wrestling. Damit nicht noch einmal ein Titel wie *WWF Attitude* aufgrund eines abgelaufenen Lizenzabkommens nicht mehr ausgeliefert werden darf, übernahm man gleich eine Minderheitenbeteiligung an der aufstrebenden US-Liga und legte damit den Grundstein für eine langfristige Zusammenarbeit. Mit *ECW Hardcore Revolution* liegt nun das erste Projekt mit der neuen Lizenz vor.



EXTREME CHAMPIONSHIP WRESTLING Rob Van Dams Akrobatik mit Einsatz des Stuhls als Waffe ist typisch für die Kämpfe in der ECW.



TOLLE TEXTUREN Tommy Dreamers ECW-T-Shirt ist eines der Highlights unter den Outfits.



DOPPELTER SCHMERZ Spike Dudley muss hier gerade einen Double-Team-Move einstecken.

ACID DROP Spike Dudley begab sich für seinen Finishing Move ins Motion-Capturing-Studio.

Recycling im Ring

Die anfängliche Spannung dürfte bei den meisten beim Anblick des fertigen Spiels zuerst der Enttäuschung weichen. Die Entwickler nutzten nicht die Gelegenheit, angesichts der anderen Sitten in der ECW das Spielsystem der eigenen Wrestlingtitel einer längst angebrachten

Info DIE INTERESSANTESTEN GIMMICK-MATCHES



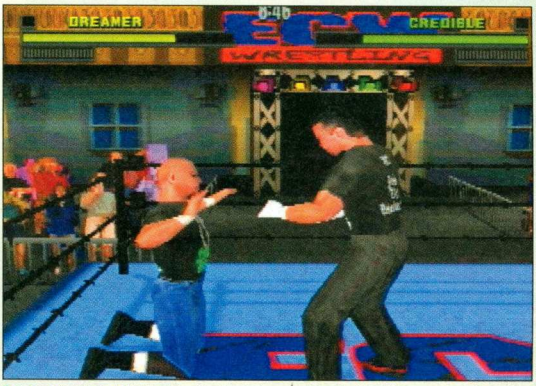
CAGE MATCH Beim Käfigmatch ist das vorrangige Ziel der Wrestler das Verlassen des Käfigs. Wer aus der Umgebung Vorteile ziehen will, knallt den Gegner einfach knallhart gegen die Eisenstäbe des Käfigs.



STREET FIGHT Bei einem Streetfight-Match kann sich das Geschehen von innerhalb des Ringes nach außen verlagern. Ausgezählt werden kann hier niemand und Pins zählen sowohl auf dem Hallenboden wie auch im Ring.



DEATH MATCH In diesem Modus ist die Ringumgebung stets voll mit allerlei Gegenständen, die Sie umgehend an Ihrem Gegner ausprobieren können. Im Bild links sehen Sie eines der Highlights unter den Waffen: eine Käsereibe.



BARBED WIRE MATCH Wie die Reaktion von Justin Credible auf dem Screenshot zeigt, kann das Whippen eines Gegners innerhalb eines mit Stacheldraht umzäunten Rings äußerst schmerzhafte Folgen haben.

Generalüberholung zu unterziehen. Stattdessen nahmen sie ganz einfach die Grafikengine und Spielmechanik von *WWF Attitude* als Basis für das neue ECW-Spiel – mit allen damit verbundenen Vor- und Nachteilen.

> **„Acclaim hätte aus der ECW-Lizenz noch mehr herausholen können."**

Grafik wie gewohnt

Wie schon bei den beiden Vorgängern *WWF Warzone* und *WWF Attitude* bietet auch *ECW Hardcore Revolution* digitalisierte Gesichtstexturen auf den Polygonwrestlern, deren Animationen je nach Aktion qualitätsmäßig zwischen „beeindruckend" und „belustigend" schwanken. Speziell die noch aus dem Ur-*WWF Warzone* übernommenen Bewegungen wirken unausgereift und sorgen für einen unausgewogenen Gesamteindruck – auch wenn sie, wie das gesamte Spiel generell, diesmal etwas flotter ablaufen. Meist sehr ansprechend animiert sind dagegen die ECW-spezifischen neuen Moves, für die die ECW-Stars Spike Dudley und Chris Chetti ins Motion-Capturing-Studio geholt wurden. Nach wie vor etwas merkwürdig sieht es übrigens aus, wenn ein Wrestler eine Waffe vom Boden aufhebt – weder die Geschwindigkeit noch das stocksteife Bücken wirken der Situation angemessen – oder plagen die Wrestler etwa kollektiv Rückenbeschwerden? Soundmäßig bietet der Titel eine teils unfreiwillig komische Sprachausgabe, einen durchschnittlichen Kommentar von ECW-Ikone Joey Styles und recht ordentliche Stöhn- und Ächzlaute der gepeinigten Athleten.

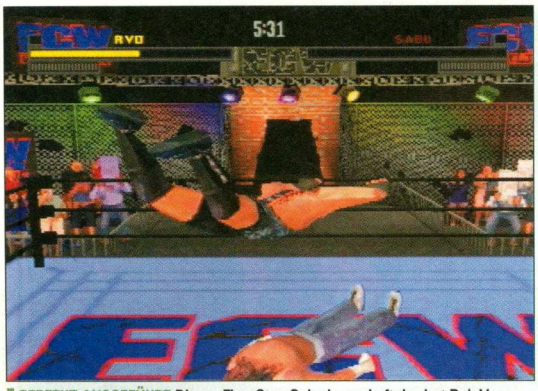
Optionen-Overkill

Wie schon beim Vorgänger lässt die Anzahl an Optionen bei *ECW Hardcore Revolution* kaum Wünsche offen: Einzel- oder Tag-Team-Spieler suchen die Herausforderung im Karriere-Modus, der die Jagd auf drei Championtitel (der Reihe nach) über Houseshows, TV-Shows und PPVs zum Inhalt hat. Diverse Gimmicks wie Käfig- oder Stacheldraht-Matches sorgen für ➤

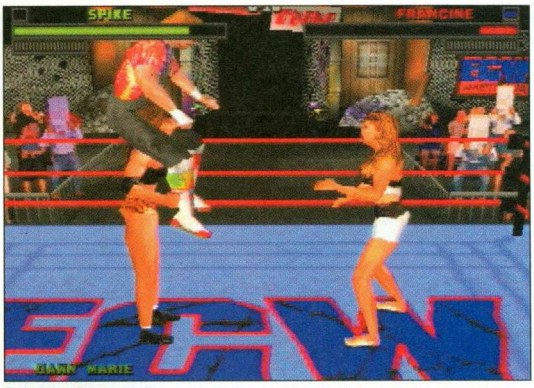
Info VERGLEICH

1.	**WCW MAYHEM**	Electronic Arts	88%
2.	**ECW HARDCORE REVOLUTION**	**Acclaim**	**87%**
3.	**WWF ATTITUDE**	Acclaim	87%
4.	**WWF WARZONE**	Acclaim	85%
5.	**WCW VS. THE WORLD**	THQ	78%

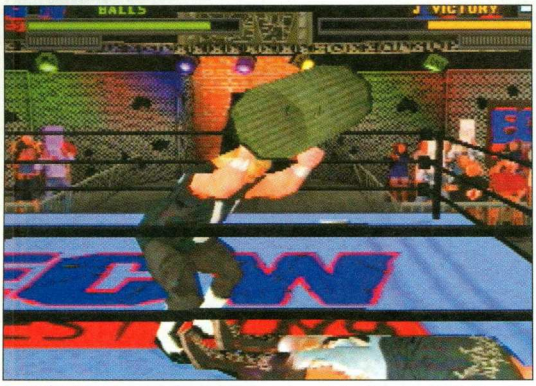
Aufgrund nur minimaler Veränderungen an Gameplay und Technik kann *ECW Hardcore Revolution* nicht am eigenen Vorgänger *WWF Attitude* vorbeiziehen. Um an unsere aktuelle Referenz *WCW Mayhem* heranzukommen, wären schon ein paar echte Neuerungen und merkliche Verbesserungen nötig gewesen.



PERFEKT AUSGEFÜHRT Dieser Five-Star-Splash von Luftakrobat Rob Van Dam trifft sein Ziel, Robs Tag-Team Partner Sabu, äußerst präzise.



HILFE VON AUSSEN Dawn Marie konnte hier die Prügel für Francine nicht mit ansehen und kam in den Ring gestürmt, um ihr zu helfen.



TONNE IM RING Nein, wir meinen nicht etwa die beiden etwas beleibteren Herren im Bild. Balls Mahoney missbraucht hier den Mülleimer als Waffe.



KEINE GNADE Obwohl sein Gegner schon blutet, bearbeitet Big Sal ihn weiter hart. Der Tree-Of-Woe ist nur einer von vielen Moves in der Ringecke.

➤ einen zusätzlichen Kick und mittlerweile fast zum Standard gewordene Einstellungen wie „Sieg nur durch Aufgabe", „Best of 3"oder „Iron-man Match" können teilweise noch damit kombiniert werden. Erwähnenswert wäre noch der „First Blood"-Modus, bei dem der erste, der blutet, verliert – diesmal wird das Blut laut Acclaim im Gegensatz zum Vorgänger nicht aus der deutschen Fassung des Spiels entfernt! Als Höhepunkt können einzelne Matches auch zu einem großen Pay-Per-View zusammengeschlossen werden. Bis zu vier Wrestler tummeln sich gleichzeitig im Ring, über ein Elimination-System sind auch Battle Royals mit (der Reihe nach) 30 oder Stable-Matches mit 16 Teilnehmern möglich. Bei den Death-Match- und Last-Man-Standing-Spielmodi wird das Kampfgeschehen mit zahlreichen, als Waffe tauglichen Gegenständen im Ringbereich attraktiver gestaltet. So dürfen sich die Kämpfer beispielsweise mit Mülleimern und Stoppschildern bis hin zu Leitern

„ECW Hardcore Revolution ist kaum mehr als WWF Attitude mit anderen Wrestlern."



BATTLE ROYAL Nach dem Eliminations-Prinzip können bis zu 30 Leute am Match teilnehmen.

und Käsereiben beharken – gerade beim Einsatz letzterer bleibt kein Auge trocken.

Extrem guter Editor

Direkt vom Vorgänger übernommen und noch leicht verfeinert wurde der Wrestler-Editor, der das Kreieren eigener Muskelpakete mit selbst zusammengestellten Outfits (was Stunden dauern kann!), Aufschriften und umfangreichen Moverepertoires ermöglicht. Auch diesmal ist dieses Feature ein absolutes Highlight des Spiels und gerade in Kombination mit dem Karriere-Modus ein Motivationsfaktor – wer möchte nicht seinen eigenen Schützling an die Spitze führen? Ebenfalls können nach wie vor eigene Arenen für den PPV-Modus designt werden.



GENMANIPULIERT? Der Zufallsgenerator des Wrestler-Editors ist immer für schräge Typen gut.

Steuerungs-Schwierigkeiten

Während *ECW Hardcore Revolution* auf dem Datenblatt überzeugen kann, ist die Steuerung des Ganzen leider etwas unnötig umständlich geraten. Durch die unbedingt zu lernenden Movelisten für jeden Wrestler (die meisten Moves sind nicht standardisiert) gestaltet sich der Einstieg ins Spiel etwas langwierig. Auch wirkt es merkwürdig, dass nach wie vor direkt angesetzte Wurftechniken einfach wie Schläge geblockt werden können (was zudem recht komisch aussieht) – der zusätzliche Grappling-Modus, beim dem die Wrestler sich erst in den so genannten Lock-Up begeben, hilft dagegen, doch wirkt dieses doppelte Wurfsystem unausgegoren.



MEIN FAZIT

Sehr Gut

MICHAEL

Beim Vorgänger hatte ich noch geschrieben, man könnte Acclaim aufgrund der zahlreichen Verbesserungen keine Geldmacherei mit einer guten Lizenz vorwerfen. *ECW Hardcore Revolution* fehlen leider diese Verbesserungen, um diese Aussage noch einmal zu verdienen. Sachlich betrachtet ist es damit ein (von minimalen Veränderungen abgesehen) genauso gutes Spiel wie *WWF Attitude*. Persönlich finde ich das wenig berauschend, war der Vorgänger doch alles andere als perfekt. Es ist schon etwas frustrierend, exakt die gleichen Schwachpunkte nun erneut herausstellen zu müssen. Acclaim hat es sich zu leicht gemacht und dabei auch die Chance ausgelassen, der ECW ein wirklich der Liga angemessenes Spiel zu verpassen. Derzeit gehört *ECW Hardcore Revolution* letztendlich zu den besten seines Genres auf der PlayStation – doch nach dem baldigen Release von *WWF Smackdown* bin ich mir ziemlich sicher, dass kaum jemand noch davon sprechen wird. Nicht nur wegen der schwächeren Lizenz.

Kaufen oder warten?

ECW Hardcore Revolution verpasst es bis auf den neuen Stacheldraht-Modus völlig, neue Akzente zu setzen. Wer unbedingt mit seinen ECW-Stars in den Ring steigen will, hat ohnehin keine Wahl und kann hier gleich zugreifen. Die anderen Wrestling-Fans sollten aber nicht vergessen, dass THQs überragendes *WWF Smackdown* kurz vor dem Release steht. Es mag daher vielleicht ganz weise sein, auf die Konkurrenz zu warten – in der Redaktion besteht jedenfalls kein Zweifel, dass *WWF* Smackdown seinen ECW-Kontrahenten deutlich übertreffen wird.

Michael Pruchnicki

Test ERGEBNIS



ECW Hardcore Revolution hat die gleichen Stärken und Schwächen wie der damalige Champion *WWF Attitude*. Der Wrestler-Editor und die bemerkenswerte Optionsvielfalt überzeugen wie gewohnt, die Steuerung und einige Animationen dagegen nach wie vor weniger. Trotz allem bleibt als Fazit: *ECW Hardcore Revolution* ist eines der besten Wrestlingspiele für die PlayStation und ECW-Fans haben ohnehin keine Wahl.

Titel	Hardcore Revolution
Genre	Wrestling
Spieler	1-4 (Multitap)
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/ja
Levels	40+ Wrestler
Preis	DM 99,95
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Acclaim Studios Salt Lake City
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Deutsch/engl. Texte, engl. Spr.
Release	3. März

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
80%	75%	88%	87%

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

WESEMANN WA.BS

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

COLONY WARS: RED SUN

PLAYSTATION ZONE HIT

Genre: Action **Spieler:** 1 **Hersteller:** Psygnosis **Internet:** www.colonywars.com

Mit Colony Wars: Red Sun legt Psygnosis den dritten und besten Teil seiner grandiosen Weltraumsaga vor. Lesen und staunen Sie mit uns, was gute Entwickler so alles mit der PlayStation anstellen können.

Valdemar ist frustriert. Wie viele tausend andere Menschen verdingt er sich als Minenarbeiter auf Dendray, einem Mond der Empiret-Heimatwelt Peripolis. Doch seit einiger Zeit wird der Arme von Träumen geplagt – beunruhigenden Träumen!
Die undurchsichtige Herrscherin über die Empiret-Welten hat ein majestätisches Raumschiff konstruieren lassen, die Red Sun, und will dieses zu einer Erkundungsmission in Richtung Erde ausschicken, der Ursprungsheimat aller menschlichen Kolonien. Doch in Valdemars Träumen ist diese Mission alles andere als friedlich: Es sieht nämlich so aus, als habe die Königin einen Pakt mit mysteriösen Aliens geschlossen und die Red Sun ausgeschickt, um die Erde und alles Leben auf ihr zu zerstören. Zu allem Überfluss ist da noch dieser mysteriöse General, der Valdemar von Zeit zu Zeit kontaktiert und ihn in seinen Befürchtungen bestätigt. Sind die Visionen des Minenarbeiters mehr als bloße Träumereien? Was für ein Spiel betreibt der General? Irgendwann platzt Valdemar der Kragen. Er kauft sich ein kleines Raumschiff, kehrt der Mine den Rücken und zieht aus, um seiner Bestimmung entgegenzufliegen.

Schicksalhafte Suche

Sie haben es wahrscheinlich erraten: Da es bestimmt nicht sonderlich aufregend wäre, ein virtuelles Leben als Minenarbeiter zu bestreiten, kommen Sie ins Spiel, sobald Valdemar aufbricht, um dem Wahrheitsge-

SCI-FI-FEST Der Ex-Minenarbeiter Valdemar bricht auf, um die Erde zu retten und sich selbst zu finden. Er ist Ihr Alter Ego in diesem Weltraumepos der Superlative.

Info MISSIONEN MIT HIRN

Die Qualität missionsbasierter Action-Spiele steht und fällt mit der Güte der Einsätze, die es zu bestreiten gilt. Laufen Missionen immer nach dem gleichen Prinzip ab, so kommt auch bei prächtiger Grafik schnell Langeweile auf. *Colony Wars: Red Sun* glänzt glücklicherweise mit kreativem Missionsdesign, zumal Sie nicht an einen linearen Ablauf der Ereignisse gebunden sind, sondern meist aus einer Reihe von Aufträgen wählen können. Die Einsätze enthalten zudem meist eine Reihe von Teilzielen, die es innerhalb der Mission zu erfüllen gilt. Um Ihnen einen Eindruck von der Qualität der Aufträge zu vermitteln, stellen wir Ihnen eine der ersten Missionen im Detail vor: Sie müssen einen hochrangigen Kommissar finden und eliminieren.



EINSCHLEICHEN Die Störsonde schützt Sie vor dem feindlichen Radar. Halten Sie sich immer in ihrer Nähe und fliegen Sie auf diese Weise unbemerkt in das Einzugsgebiet der Gegner ein.



DARTH VADER? Dieser Herr teilt mit dem Star-Wars-Fiesling nicht nur den Modegeschmack, sondern auch die Tendenz zur Überreaktion.



EINFACH SCHÖN Die Lichteffekte nutzen die Fähigkeiten der PlayStation voll aus.



IM VISIER Die Gegner sind anspruchsvoll programmiert und liefern Ihnen spannende Kämpfe.

halt seiner Träume auf den Grund zu gehen. Ihre Reise führt Sie dabei durch insgesamt fünf Sonnensysteme, in denen sich die epische Geschichte über 50 Missionen entfaltet. Und diese haben es in sich: Ob im freien Raum oder beim rasanten Flug durch enge Schluchten, grafisch erwartet Sie bei jedem Auftrag ein neues Effektfeuerwerk. Spannende Atmosphäre ist garantiert, wenn Sie vor knallbunter Kulisse einem gegnerischen Raumjäger so lange einheizen, bis er in einer herrlich inszenierten Explosion vergeht. Die intelligente Belegung des Controllers sorgt für einwandfreies Fluggefühl und erlaubt umfangreiche Manöver, verzichtet aber auf unnötige Komplexität. Die Action steht bei *Colony Wars: Red Sun* eindeutig im Vordergrund. Damit die Jagd nicht auf Dauer langweilig wird, stehen Ihnen insgesamt acht Schiffstypen und 32 Waffensysteme zur Verfügung, mit denen Sie Ihr Vehikel ausrüsten können.

Skrupelloses Söldnerleben

Dies alles ist natürlich nicht gratis. Um die notwendige Durchschlagkraft finanzieren zu können, verdingen Sie sich als Söldner auf allen Seiten. So kämpfen Sie mal für, mal gegen Empiret, schlagen sich mit Piraten herum, ärgern die Liga Freier Planeten und bestreiten sogar Kämpfe in einer Paralleldimension. Manche Einsätze fliegen Sie dabei nur, weil eine hohe Belohnung lockt, andere wiederum bringen Sie der Wahrheit um die Red Sun und Ihr eigenes Schicksal ein Stück näher. Diese Missionen werden von ▶

„Bei einem Spiel dieser Güte sehnt man schon die Fortsetzung auf der PlayStation 2 herbei."

RESOLUT Die schöne, wortkarge Diva wird Valdemars Begleiterin auf seiner Reise und hilft ihm mehr als einmal aus Schwierigkeiten.



ERFASSEN Ihre Spione haben in Erfahrung gebracht, auf welchem der beiden Schiffe sich die Zielperson befindet. Jetzt gilt es, das richtige Ziel ins Visier zu nehmen und anzugreifen.



ELIMINIEREN In der anschließenden Schlacht müssen Sie das Schiff mit dem Verräter zerstören. Versuchen Sie, die Störsonde möglichst lange zu erhalten, dann wird es wesentlich einfacher.



ENTKOMMEN Nach dem erfolgreichen Abschluss des Einsatzes öffnet sich ein Dimensionstor und ermöglicht Ihnen die Flucht vor der langsam eintreffenden feindlichen Verstärkung.

Info VERGLEICH

1.	**COLONY WARS: RED SUN**	**Psygnosis**	**92%**
2.	**FORSAKEN**	Acclaim	90%
3.	**COLONY WARS: VENGEANCE**	Psygnosis	89%
4.	**G-POLICE 2**	Psygnosis	88%
5.	**COLONY WARS**	Psygnosis	88%

Es gibt keine wirkliche Alternative zur *Colony Wars*-Serie, wenn es um actionreiche Kämpfe im Weltraum geht. *Forsaken* ist ein reinrassiges Actionspiel, dichte Atmosphäre wie bei Psygnosis' Epos sucht man dort vergebens. *G-Police 2* kann durch erstklassige Renderse-quenzen trumpfen, zeigt aber deutliche Schwächen in der Grafik-Engine. Nur die *Colony Wars*-Reihe kann sowohl durch atmosphärische Dichte als auch erstklassige Grafikleistung überzeugen.



SANDMANN Der undurchsichtige General erscheint Valdemar in seinen Träumen. Welche Rolle spielt er im dunklen Spiel der Mächte?



FILMREIF Drehbuch und Technik der gerenderten Sequenzen sind durchweg vom Allerfeinsten.



MAJESTÄTISCH Manche der Raumstationen und Schiffe im Spiel sind groß – beeindruckend groß!

➤ insgesamt 28 gerenderten Zwischensequenzen exzellenter technischer Qualität begleitet, die für dichte Atmosphäre sorgen. Auch der Soundtrack spielt hier eine nicht unerhebliche Rolle. Eingespielt von einem professionellen Orchester, erschallt die Musik in Dolby Surround, passt immer perfekt zum Geschehen und erinnert im Stil stark an die Musik der *Star Wars*-Filme.

Spektakel (fast) ohne Makel

Schwächen muss der Kritiker bei *Colony Wars: Red Sun* mit der Lupe suchen. Der Schwierigkeitsgrad ist etwas unausgewogen. Einige Missionen sind kinderleicht, bei anderen werden Sie der Verzweiflung nahe sein. Außerdem hätte man die deutsche Übersetzung der Bildschirmtexte etwas sorgfältiger gestalten können. Schließlich könnten einige der Zwischensequenzen einen Tick länger sein. Man hätte einem solch herausragenden Titel ruhig zwei CDs gönnen können. Aber kein Spiel ist perfekt. *Colony Wars: Red Sun* kommt dem aber schon recht nahe, Sie sollten also beruhigt zugreifen und Platz nehmen im Sitz Ihres Raumjägers, um Ihrem Schicksal entgegenzufliegen. Möge die Macht mit Ihnen sein!

André Horn

„Colony Wars: Red Sun reizt die PlayStation bis zur Leistungsgrenze."



SINKFLUG Bei den Bodeneinsätzen geht es gegen feindliche Raumjäger und Panzer.



ADRENALINSTOSS Wenn um Sie herum die Raumjäger schwirren, wird das Spiel zur Sucht.



MEIN FAZIT

Super

ANDRÉ

Hut ab! Es ist unglaublich, was sich so alles aus der PlayStation herauskitzeln lässt. *Colony Wars: Red Sun* gehört zum grafisch Besten, was ich bisher auf der Konsole gesehen habe, vor allem wenn man die Rechenleistung bedenkt, die bei einem Spiel dieser Sorte zu erbringen ist. Glücklicherweise steht das Gameplay der technischen Qualität in nichts nach. In Sachen Spielbarkeit und Missionsdesign können sich eine Menge vergleichbarer PC-Titel trotz ihrer 3D-beschleunigten Super-Grafik mehrere Scheiben von dieser PlayStation-Perle abschneiden.

Test ERGEBNIS

Es mag nicht sonderlich viele Weltraum-Actionspiele für die PlayStation geben, aber die Qualität der *Colony Wars*-Serie tröstet über die fehlende Masse an Titeln in diesem Bereich locker hinweg. Der dritte Teil der Saga aus dem Hause Psygnosis bietet Ihnen ein grandioses Epos ohne wirklich ernst zu nehmende Schwächen.

Titel	Colony Wars: Red Sun
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	50 Missionen
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	Psygnosis
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Deutsch
Release	22. März

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
93%	90%	93%	92%

Graphic Kit
SONY PLAYSTATION
je 22,80 Bat-Mania Born to kill Brutus Crash Crash Bandicoot / - Warped Destiny

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	Pax Corpus	39,95
A Bugs Life (23.2.)	44,95	Perfect Weapon	29,95
A Bug´s Life Activity	44,95	Phat Air Snowboard.	44,95
Abe´s Exodus JR	39,95	Pitball Future/SP	29,95
Abe´s Oddworld	44,95	Populous STR	49,95
Actua Pool	39,95	Powerboat Racing	39,95
Actua Soccer C. E.	19,95	Poy Poy 2 G	49,95
Aironauts	49,95	Premier Manager	49,95
Akuji	49,95	Pro Pinball Big Race	44,95
Alien Trilogy	39,95	Psybadek R	44,95
Armored Core A	39,95	Psycho Force	39,95
Assault Rigs A	39,95	R-Type Collection	39,95
Atlantis ADV	49,95	R-Type Delta	49,95
Azure Dreams RO	49,95	Racing Simulation 2	44,95
B-Movie <a> A	39,95	Rally Cross R	44,95
Barbie Race & Ride	44,95	Rapid Racer R	39,95
Batman & Robin	44,95	Rascal JR	44,95
Beast Wars A	49,95	Reboot 3D SH	44,95
Bedlam	39,95	Resident Evil D.C.	44,95
Bio Freaks B	44,95	Retro Force	49,95
Black Dawn A	29,95	Ridge Racer 4 23.2.	44,95
Blast Radius A	39,95	Riot SP	39,95
Blood Omen RO	44,95	Rivals School	49,95
Box Champions	29,95	Road Rash 3D	39,95
Brahma Force	49,95	Robopit A	29,95
Breath of Fire 3	39,95	Rogue Trip	49,95
Breath of F. 3 & Pin, T-Shirt & Drachenfigur	49,95	Rosco Mc Queen	49,95
Buggy R	39,95	S.C.A.R.S. R	39,95
Bust-A-Move 2	39,95	San Francisco Rush	49,95
Cardinal Syn	49,95	Sensible Soccer	49,95
C & C 1 STR	44,95	Sentinel incl. CD	44,95
C & C Alarmstufe	29,95	Sentinel Returns	39,95
Constructor STR	44,95	Shadowmaster A	44,95
Contra	39,95	Slam n Jam SP	29,95
Crash Bandicoot	49,95	Small Soldier	49,95
Critical Depth A	39,95	Soviet Strike	29,95
Criticom B	29,95	Spawn A	49,95
Croc JR	44,95	Speed Freaks (03)	44,95
Cyberspeed R	29,95	Speedster R	49,95
Dark Omen-Warh.2	44,95	Spider JR	39,95
Darklight Conflict	29,95	Sports Car GT	49,95
Darkstalkers B	29,95	Spyro the Dragon (3)	44,95
Devils Deception	44,95	Star Gladiator B	29,95
Dodgem Arena <a>	39,95	Streak A	44,95
Dreams	49,95	Street Skater	39,95
Dynasty Warriors	29,95	S. Football Champ	39,95
FIFA Soccer '97	39,95	S. Match Soccer	39,95
FIFA Soccer '99	49,95	S.Puzzle Fighter T.	39,95
Final Fantasy 7	44,95	S.Sonic Racer <a>	29,95
FF7 & 4c Berater	59,95	Swagman	44,95
Formel 1 '97 R	44,95	Tekken 3 B	44,95
Formel 1 '98	49,95	Tennis Arena	39,95
Formula Karts R	39,95	Test Drive 4 x 4	49,95
Forsaken	39,95	ThemeHospital STR	49,95
Frankreich '98 SP	44,95	Theme Park STR	49,95
Future Cop LAPD	39,95	Thunderhawk 2 A	29,95
G-Darius A	39,95	Thunderhawk 2 A	49,95
Gex Enter the G.	49,95	**a/ungeschnitten**	
Golden Goal '98	29,95	Toca Touring Car 2	49,95
Gran Turismo R	44,95	Tombraider 1 & 2 je	44,95
Grand Theft Auto	44,95	Total Driving R	29,95
GTA Mission CD	39,95	Trap Runner	49,95
Guardian of Darkne.	44,95	Unholy War, The A	44,95
Hard Boiled	29,95	V 2000 <a> A	44,95
Heart of Darkness	44,95	V-Ball A / SP	44,95
Herc´s Adventure <a>	39,95	Versailles <a> AD	49,95
Hugo JR/G	49,95	Victory Boxing 2	49,95
Int. S. Soccer Del.	44,95	Vigilante 8 A	49,95
Int. S.Soccer 98	29,95	Viper <a> A	49,95
Iron & Blood	39,95	Virtual Pool G	44,95
Iznogud JR	39,95	Virus	44,95
J. McGrath Supercr.	44,95	Wrhammer S	44,95
Jet Rider 2 R	44,95	Warhawk A	44,95
Johnny Bazookatone	39,95	W. Gretzky Hockey	39,95
Jurassic Park A	44,95	Wild 9 & PSX-Symbol	49,95
Kick Off World	39,95	T-Shirt	44,95
Little Big Adventure	39,95	Worms	44,95
Lucky Luke 01.03.	44,95	Wreckin´ Crew R	29,95
Medievil A	44,95	WWF Attitude	49,95
Mega Man Battle	44,95	X 2 SH	29,95
Metal Gear Solid (2)	44,95	Z	49,95
M. G. S. Mission CD	39,95	Zero Divide	39,95
Mickey´s Wild Adv.	44,95		
Mr. Domino	49,95		
MTV - Slamscape	29,95		
Nascar Racing	49,95		
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		
Ninja A	49,95		
O.D.T. A	49,95		
One A	44,95		
Pandemonium 2	44,95		
PaRappaTheRapper	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 & 2 je	14,80
Crash Bandicoot 2 &	14,80
Croc 2	24,80
D	14,80
Dark Omen	14,80
Deathtrap Dungeon	14,80
Diablo	14,80
Dino Crises ab	14,80
Discworld 1 & 2	14,80
Discworld Noir	14,80
D.N. Time to kill	14,80
Excalibur	14,80
Fade to black	14,80
Final Fantasy 7 in 4c	19,80
Final Fantasy 8	24,95
Forsaken	14,80
G-Police	14,80
Gex 3D & Rayman	14,80
Grab des Pharao &	19,80
Grand Theft Auto 2	24,95
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
Rayman 2	24,95
Rebell Assault 2	14,80
Resident Evil "Bundle" <farbig & viele Bilder>	19,80
Resident Evil 3 <a>	39,95
Riven	19,80
Shadowman	19,80
Silent Hill in 4c	24,95
Skull Monkeys & 3	14,80
Soul Reaver in 4c	24,95
Spawn	14,80
Sport & Rennspiele	29,95
Stadt der verl. Kinder	14,80
Suikoden	14,80
Swagman	14,80
Syphon Filter	14,80
Tekken 1 - 3	14,80
Tombraider 1-4 je	19,95
Vandal Hearts	14,80
Versailles & 3 Andere	19,80
Warcraft	14,80
Wild 9 & MKM	14,80
Wild Arms	14,80
Wing Commander 4	14,80
Worms Armageddon	24,80
X-Files	19,95
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
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"	79,95
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
Lenkrad V4	139,95
Memory Card 1MB	9,95
Memory Card 8 MB	39,95
<unkomprimierte Cards>	
Mouse	34,95

Das Einsteigerangebot!

PlayStation
mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Perfect Weapon oder Wreckin Crew
nur 269,-

PlayStation
mit Dual Shock & Tombraider 4 & Tomb Raider 4 Berater
nur 289,-

PSX-Gehäuse	je 39,95
RGB Kabel	9,95
RGB Kabel Special	14,95
Xploder Classic	59,95
Xploder FX	84,95
Xploder Pro	104,95

http://www.freaksshop.de



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

PSX - Games:

Ace Combat 3	84,95
Alien Trilogy a/uncut	59,95
Apocalypse A	69,95
a/ungeschnitten	
Army Men 3D	89,95
Asterix & Obelix	84,95
Autobahn Raser 2	84,95
Blasto	59,95
Bomberman Fantasy	69,95
Box Champion 2000	84,95
Bundesmanager 2000	84,95
Bugs Bunny JR	69,95
Bust-A-Move 4	59,95
C3 Racing	59,95
Castrol Superbike	69,95
Champ. Motorcross	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	69,95
Demolition Racer	79,95
Dino Crises	84,95
Driver R	69,95
Duke Time to kill	69,95
Dune 2000	89,95
Eagle One	84,95
Ehrgeiz	84,95
Evil Zone	59,95
Extreme 500	79,95
F-1 World G.P.	84,95
FIFA Soccer 2000	79,95
Fighting Force 2	79,95
Final Fantasy 8	94,95
Formel 1 '99	84,95
F1 '99 & V3 Lenkrad	159,-
Gran Tourismo 2	84,95
Gran T. 2 & Lenkrad	159,-
Grand Theft Auto 2	84,95
Granstream Saga	79,95
Gran Tourismo 2	84,95
Gran T. 2 & Lenkrad	159,-
Guardian Crusade	84,95
GZ - SZ	69,95
Hot Wheels Turbo	69,95
Hugo 2 JR	79,95
Jade Cocoon RPG	79,95
Jurassic Park Warp.	79,95
Kensai Sacred Fist	69,95
Killer Loop R	79,95
KKND 2	69,95
Le Mans 24 Std R.	84,95
Legacy of Kain 1 & 2	84,95
Legend of Kartia	59,95
Live Wire	59,95
Lone Soldier uncut	59,95
Madden 2000	79,95
Medal of Honor SH	89,95
Megaman Legends	59,95
Missile Command	79,95
Monkey Hero RPG	59,95
Music	59,95
Music 2000	79,95
Nascar 2000	79,95
NBA / NHL 2000 je	79,95
No Fear M. Biking	69,95
Overblood a/uncut	59,95
Overblood 2 ADV	84,95
Pac Man World	69,95
Panzer General 2	59,95
Pocket Fighter	69,95
Pool Hustlers	59,95
Pro Pinball Fant. J.	84,95
Rainbow Six	84,95
Rampage 2	69,95
Reel Fishing	84,95
Renegade Racers	69,95
ReVolt	59,95
Ronin Blade	69,95
Ruff & Tumble	79,95
Schlümpfe, Die	84,95
Shadowman & Dekor	69,95
Silent Hill A	84,95
Sled Storm	69,95
Soul Reaver	59,95
South Park	59,95
South Park Rally	84,95
Space Debris	84,95
Spec Ops	84,95
Spyro the Dragon 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	79,95
Tiny Tank	79,95
Tombraider 4	69,95
Tomorrow Never D.	79,95
Tony Hawk Skater	84,95
Toy Story 2	89,95
Trasher - Skate &	84,95
Treasures of Deep <a	59,95
UEFA Champ. 99	69,95
UEFA Striker	79,95
V-Rally 2	69,95
Vigilante 8 2. Teil	84,95
VIVA Fußball	59,95
WCW Mayhem	84,95
WCW NWO Thunder	79,95
Wild Arms	79,95
Worms Armageddon	84,95
Wu Tang Clan	84,95
X - Files (Akte X)	84,95
Xena	79,95

Geplante Neuheiten PSX 12.99 - 02.2000:

<können sofort vorbestellt werden>

Army Men - Air Attack
Caesars Palace 2000 6.3.
Catan - Die erste Insel 13.3.
Champ. Manager 84,95
Cool Boarders 4 23.02.
Crusader O. Might & Magic
Discworld Noir 2/3. 84,95
Duke Planet of the Babes
ECW Hardcore Revolution
Earthworm Jim 3D 84,95
Grudge Warriors 84,95
Int. Superstar S.Evol. 89,95
Int. Track & Field 2 89,95
Jack Chan´s Stuntmaster
Marvel Vs Capcom 84,95
Plane Crazy 06.03. 84,95
Player Manager 2000 28.2.
Premier Manager 2000 2.
Prince Naseem Boxing 15.2.
Railroad Tycoon 2 84,95
Rally Championship 17.2.
Resident Evil 89,95
Resident Evil 3 99,95

a / ungeschnitten

Road Rash Jailbreak 24.2.
Roadster 06.03. 84,95
Ronaldo V. Football 84,95
Shadow Madness 84,95
Sheep 27.03. 84,95
Silicon Valley 6.03. 84,95
Superbike 2000 24.02.
The Nomad Soul - Omikron
Theme Park World 09.3.
Tiger Woods 2000 16.03.
Tunguska 06.03. 84,95
Urban Chaos 03.03.TBA
Vandal Hearts 2 31.03.
Vegas Games 13.03
...und viele andere !!!

DREAMCAST:

Dreamcast	399,-
Controller	49,95
DekorKit Shadowman	19,80
DekorKit Trick Style	19,80
Gun (Pistole)	69,95
Joypadverlängerung	19,95
RGB Kabel Special	29,95
Vibration Pak	39,95
Visual Memory	49,95
Aero Wings	79,95
Billiard Nights incl.	84,95
Blue Stinger A	89,95
Buggy Heat R	84,95
Dynamite Cop 2	84,95
Evolution	84,95
F-1 World G. P.	89,95
Fighting Force 2	84,95
House of the Dead 2	89,95
HydroThunder	59,95
Incoming	89,95
Power Stone	84,95
Ready 2 Rumble	89,95
Resident Evil Code	99,95
ReVolt	89,95
Sega Rally 2	99,95
Shadowman a/uncut	89,95
Sonic Adventures	84,95
Soul Calibur	99,95
Soul Fighter	99,95
South Park Rally	89,95
Speed Devils	79,95
Tokyo Highway C.	79,95
Toy Commander	84,95
Vigilante 8 2nd O.	99,95
Virtua Fighter 3	84,95
Virtua Striker 2	84,95
Worms Armageddon	89,95

Importe auf Anfrage !!!
02504 - 93012

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

Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (+ DM 30,- Porto) / Versand per Nachnahme DM 9,90 / Rückgabe innerhalb 14 Tagen / Keine Garantie auf kompatibilität / Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten

je 22,80 Cross Spyro 1 Spyro 2 Star Air Force Grand Prix ReVolt Shadowman Skate 4 Fun Wild Cat Invasion Mission GP Psx Symbol Rally Banana Space Sparkle Spiderman
je 14,80
Energy Evil Fire Light Formula 1 Fury Girl Hacker Hand

GRANDIA

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

Unter importfreudigen Rollenspiel-Fans genießt Game Arts vor allem wegen der Lunar-Serie einen sehr guten Ruf; der andere Grund dafür heißt Grandia und gilt bei vielen Spielern sogar als besser als Final Fantasy VIII. Wir haben topaktuell schon die deutsche Version im Test!

Bei *Grandia* schlüpfen Sie in die Rolle des Jungen Justin, der den ganzen Tag davon träumt, als Abenteurer in die Fußstapfen seines Vaters zu treten. Immer an seiner Seite zu finden ist seine jüngere Freundin Sue mit ihrem knuffigen Haustier Puffy. Das Spiel beginnt mit einem amüsant kindlichen Abenteuer, bei dem Sie die Suche nach einigen „magischen" Gegenständen aufnehmen – wobei sich der gesuchte Helm als Topf, der Schild als der passende Deckel, die Rüstung als dreckige Schürze und das Schwert als ein simpler

SCHWACHES GESCHLECHT? Justins Partykollegin Feena ist eine weitere starke Heldin in einem Rollenspiel.



WEG NACH OBEN Nicht selten können und müssen Sie Höhenunterschiede mittels Seilen überwinden. Aber von solchen Beschwerlichkeiten lässt sich Ihre Abenteuertruppe keinewegs aufhalten.

Stock entpuppen. Ein magischer Stein, den Justin von seinem Vater erhalten hat, rückt die Handlung allerdings recht bald eine andere Dimension und Justin erlebt im Spiel den Wechsel vom Kinderspiel zu großen Abenteuern letztendlich schneller, als er je gedacht hätte. Die Story beginnt somit relativ gemütlich und im kleinen Rahmen, was sich aber im Laufe des Spiels grundlegend

„Grandia sollte sich kein Rollenspiel-Fan entgehen lassen!"

ändert. Relativ früh schließen sich Justin und Sue der erfahrenen Abenteurerin Feena an und erleben auf einem Geisterschiff ihr erstes „richtiges" Abenteuer, das nur den Anfang einer langen Reise darstellt, die die Helden bis ans Ende der Welt führt – und weit darüber hinaus ...

Das Abenteuer beginnt

Die auf zwei CDs schlummernde Welt von *Grandia* präsentiert sich auf dem Bildschirm ungemein farbenfroh und lebendig. Schon beim ersten Kameraschwenk über die Stadt



GEFAHR IM ANMARSCH Die Konfrontation mit dem Geisterschiff steht unmittelbar bevor.



GROSSE KLAPPE Justin eilt seiner Partykollegin Feena in letzter Sekunde zu Hilfe.



ESSEN UND ERZÄHLEN Die Tischgespräche sind oft für den Fortgang der Handlung wichtig.

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

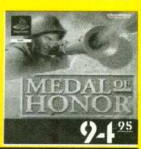


Playstation 2 jpn	**a.A**
8Meg Memory Card	a.A
Dual Shock Contr.	a.A
PS 2 Ständer	a.A









Resident Evil: Gun Survivor Der Megashooter jetzt mit Lightgun Unterstützung ab 9-4.95

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



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 GAMES

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

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
Double 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 Gun	**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





29.95

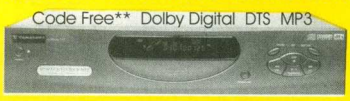
Game-Hunter 9002 1Memory Card + Cheat Catridge, incl. Einbau Mod Chip+ CD. 59.95



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 !!!**



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!!



DES KÄPT'NS LOGBUCH **In diesem prächtigen Raum erwartet Sie eine kleine Überraschung. Das Buch auf dem Tisch sollten Sie sich näher ansehen.**



FEUER FREI! **Die Zaubersprüche füllen teilweise den gesamten Bildschirm aus. Vom Flammenwirbel erfasste Unholde werden einfach weggeschmolzen.**



MICHAEL

MEIN FAZIT
Super

Ich weiß gar nicht, wie oft ich *Grandia* mittlerweile in den diversen Versionen angefangen habe, aber das Spiel gefällt mir immer noch ungemein! Die Grafik mag stellenweise leicht ruckeln und pixelig werden, aber sie sieht trotz allem klasse aus und lässt die Spielwelt lebendig werden wie in kaum einem anderen Rollenspiel. Der abwechslungsreiche Soundtrack kann ebenso gefallen und das Kampfsystem gehört zu meinen Favoriten innerhalb des Genres. Die Story kommt zwar nur recht langsam in Fahrt und das Spiel verläuft ziemlich linear, doch die sympathischen Charaktere alleine motivieren hier schon zum Weiterspielen. Schade nur, dass die Sprachausgabe nicht auch eingedeutscht wurde – den englischen Sprechern kann ich im Gegensatz zu den japanischen Originalen nur wenig abgewinnen. Ein Vergleich mit *Final Fantasy* fällt schwer – *Grandia* hat weniger mit einem Film und mehr mit klassischen 16-Bit-Rollenspielen zu tun als Squares Render-Epos –, welches Spiel besser ist, darüber entscheidet letztendlich der persönliche Geschmack.Rollenspiel-Fans dürfen sich *Grandia* jedenfalls nicht entgehen lassen.



REGES TREIBEN **Die zahlreichen Personen lassen die Städte in Grandia lebendig wirken.**

Parm, in der Justin und Sue ihr Abenteuer beginnen, können Sie die zahlreichen Details, herumlaufenden Personen und Animationen bestaunen, die einem den Einstieg ins Spiel angenehm gestalten. Selten harmonierte eine Polygonumgebung so gut mit zweidimensionalen, comichaften Sprite-Charakteren. Ebenso schnell dürfte Ihnen der tolle Soundtrack auffallen, der stets wunderbar zur Situation passt und einige echte Ohrwürmer bereithält. Die weitere Klangkulisse mit zahlreichen Soundeffekten lässt die Stadt noch lebendiger wirken und gehört innerhalb des Genres zu den besten.

Kampf dem Zufall

Wer sich bei *Final Fantasy* über die dauernden Zufallskämpfe geärgert hat, darf aufatmen: Bei *Grandia* können Sie die Gegner meistens schon von weitem auf der Oberweltkarte erkennen und Konfrontationen so aus dem Weg gehen – andererseits können Sie dadurch auch gezielt auf die Jagd gehen, um Ihre Charaktere aufzupowern. Das Kampfsystem von *Grandia* ist sehr gut gelungen: Obwohl die Kommandos in aller Ruhe während einer Pause über Menüs verteilt werden, laufen die Kampfszenen ansonsten in Echtzeit ab. Das Kampfgebiet wird dabei auch wirklich genutzt, so dass Sie im Gegensatz zu *Final Fantasy* bewusst eine bestimmte Position einnehmen können. Die Grafikeffekte bei Zaubern können zwar nicht ganz mit der großen Square-Konkurrenz mithalten, doch auch hier gibt es später einige Highlights. Die zwei normalen Angriffskommandos „Kombi" und „Kritisch" unterscheiden sich nicht nur durch die Anzahl und Stärke an Schlägen (mehrere leichtere gegen einen starken) – ein kritischer Schlag kann einen Angriff eines Gegners direkt abbrechen, was gerade bei Kämpfen gegen Endgegner ein sehr wichtiges Spielelement ist. Praktisch ist der Autofight-Modus, der Ihnen gerade bei einfachen Gegnern viel Arbeit abnimmt. Das Level-Up-System, bei dem je nach Waffen- und Element-Level neue Angriffe und Zauber zum Repertoire Ihrer Helden hinzukommen, ist ebenfalls gut durchdacht.

Nur wenige Schwächen

Bei *Grandia* ernsthafte Kritikpunkte zu finden, fällt nicht leicht. So wurde die deutsche Fassung leider doch nicht synchronisiert, so dass Sie neben den deutschen Texten in den (wenigen) gesprochenen Zwischensequenzen mit wenig begeisternden englischen Sprechern vorlieb nehmen müssen. Genretypisch mussten in den Menüs viele Begriffe abgekürzt werden, was anfangs etwas irritieren kann. Technisch fallen die recht langen Ladezeiten beim Betreten und Verlassen von Gebäuden, die leichten Ruckeleinlagen und die manchmal etwas pixelig werdende Grafik negativ auf, was aber angesichts der sonstigen optischen Pracht leicht zu verschmerzen ist.

Michael Pruchnicki

Info VERGLEICH

1.	**FINAL FANTASY VIII**	Squaresoft	95%
2.	**FINAL FANTASY VII**	Squaresoft	94%
3.	**GRANDIA**	**Ubi Soft/Game Arts**	**90%**
4.	**GUARDIANS CRUSADE**	Activision	90%
5.	**SAGA FRONTIER 2**	Squaresoft	88%

Neben den monumentalen *Final Fantasy*-Episoden ist *Grandia* das beste PlayStation-Rollenspiel hier zu Lande. Im Vergleich zu den beiden Squaresoft-Titeln fehlt es Game Arts' Spiel in erster Linie an technischer Brillanz, doch *Grandia* hat seinen eigenen Reiz und sollte in keiner Rollenspiel-Sammlung fehlen.

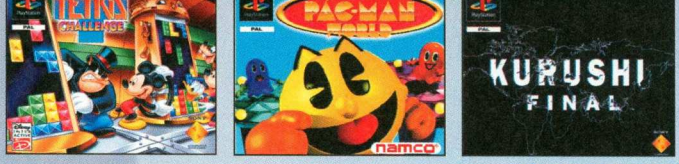
Test ERGEBNIS



Sympathische Charaktere, knallbunte Grafik, ein toller Soundtrack und ein durchdachtes Kampfsystem – trotz fehlender technischer Brillanz und der etwas langsam in Gang kommenden Story gehört *Grandia* zu den besten Rollenspielen der letzten Zeit und ist für jeden Fan des Genres ein Pflichtkauf!

Titel	Grandia
Genre	Rollenspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	–
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Ubi Soft/ESP
Entwickler	Game Arts
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Handbuch/Spiel	Deutsch/dt. Texte, engl. Sprache
Release	Ende März

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



FUTTER FÜR DIE GRAUEN ZELLEN.

Ein gesunder Körper ist nichts ohne einen gesunden Geist. Höchste Zeit also für den 3-fachen Kleinhirn-Powerriegel von PlayStation. Versorg deine Kombinationsgabe mit einer extra dicken Portion Magical Tetris Challenge oder gib deiner Logik Zucker mit einem Löffel voll Kurushi Final. Und für ausgesprochen hungrige Gemüter gibt es als besonderen Nachschlag noch einen großen Teller Pac-Man World.

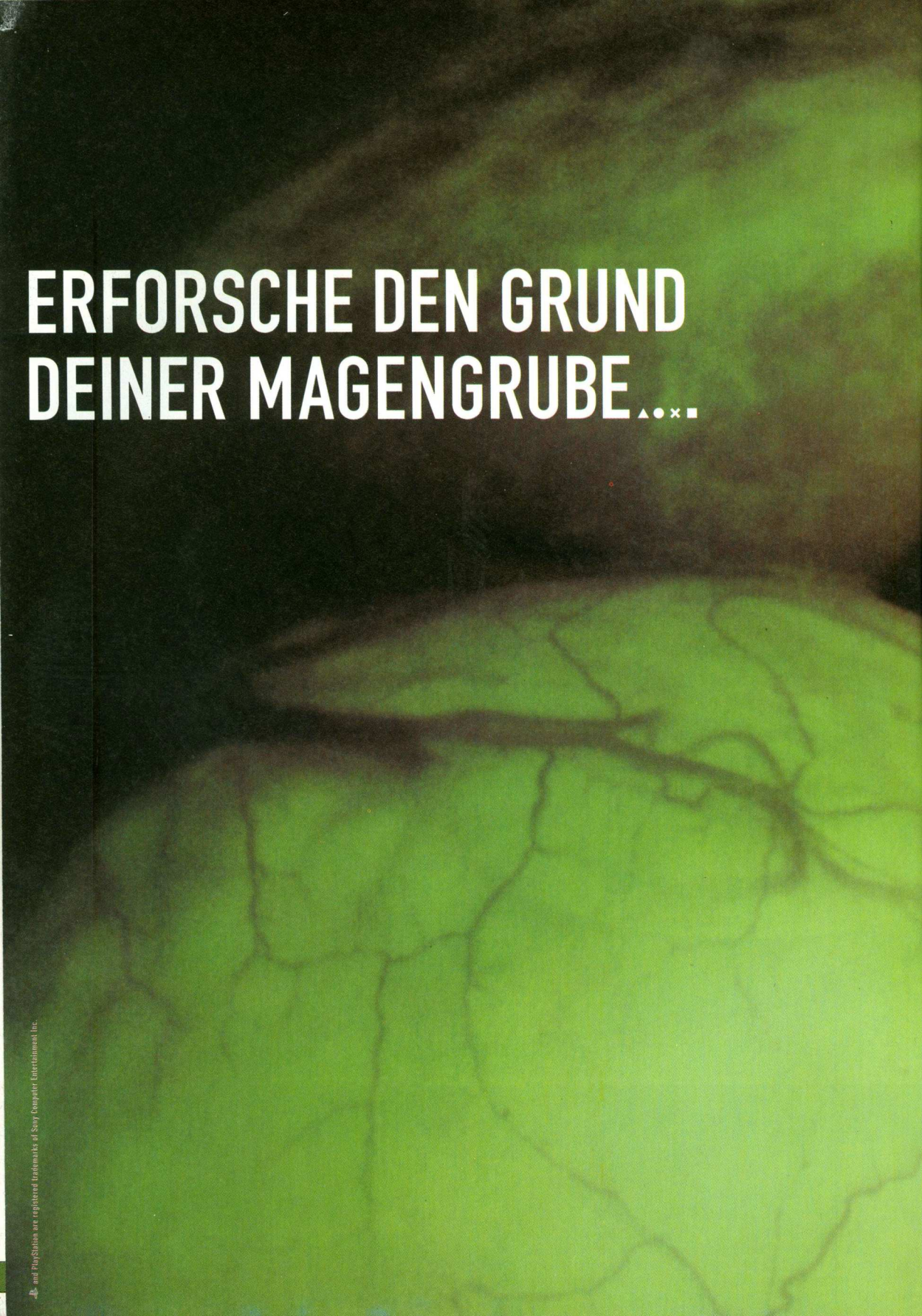
PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (DM 1.21/Min.)
www.playstation.de

TBWA FRANKFURT

PlayStation®

IT´S NOT A GAME

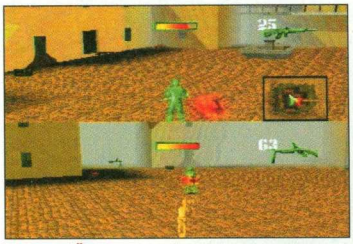
Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Offizieller Sponsor der UEFA Europameisterschaft. Sponsor der Frankfurt Lions. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. is a trademark of Sony Corporation. Pac-Man World™/20th Anniversary ™ & © 1980, 1999 Namco Ltd., all rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd. Kurushi Final ™ & © 1998, 1999 Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment, Inc. Tetris © 1987 Elorg. Magical Tetris Challenge © 1998 Elorg. Original concept & design by Alexey Pajitnov. Magical Tetris Challenge licensed to The Tetris Company and sublicensed to Capcom Co., Ltd. Magical Tetris Challenge™ sublicensed to Capcom Co., Ltd. by The Tetris Company. All rights reserved. Disney characters, scenes, storyline, animation, art, sound, music © Disney. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



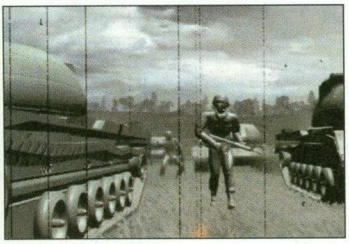
and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



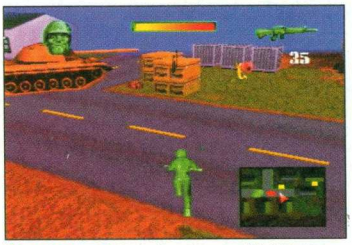
www.playstation.de



HINTERRÜCKS Nur selten gelingt Ihnen ein solcher Überrumpelungsangriff auf den Gegner.



ARMEE-NACHRICHTEN Das Intro des Spiels ist im Flimmer-Stil alter Kino-Nachrichtenfilme gehalten.



PLASTO-KRIEG Beim Kampf in der Mini-Stadt bekommt Sarge es mit einer Übermacht zu tun.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

Genre: Action **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** 3DO/Infogrames **Internet:** www.3do.com

Knallharte Action im Miniatur-Format, die massig taktische Spannung liefert, ohne dabei auch nur einen einzigen Tropfen Blut zu vergießen – das ist eine Mischung an Spielzutaten, die es wirklich in sich hat.

General Plastro und die böse braune Armee haben einen Weg gefunden, über Dimensionsportale in die Menschenwelt zu gelangen und von dort neue Vernichtungswaffen gegen ihre grünen Feinde zu beschaffen: Ein riesiges Brennglas beispielsweise, mit dem die armen grünen Soldaten gleich reihenweise zerschmolzen werden. Doch als sei dieser militärische Vorteil noch nicht genug, wurden auch noch die grünen Elite-Kämpfer der „Bravo-Kompanie" von den braunen Fieslingen gefangen genommen – bis auf einen: Seargant „Sarge" Hawk, den Helden des vorliegenden Action-Spektakels. Ob es Sarge gelingt, seine Mitstreiter aus den finsteren Klauen der Braunen zu befreien und deren Vormarsch im Spielzeugland aufzuhalten, hängt jetzt allein von Ihnen ab ...

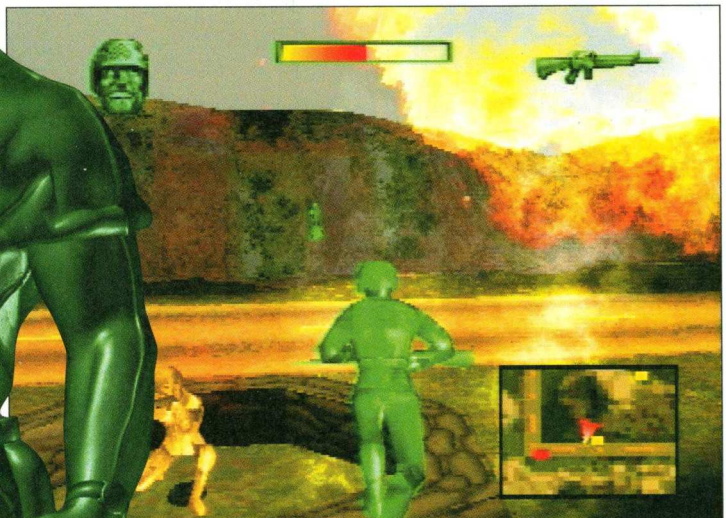


HELDENHELD Kaum zu glauben, dass der stattliche Sargeant „Sarge" Hawk mit seinem markanten Kinn nur aus virtuellem Plastik sein soll.

Plastikmüll produzieren

In insgesamt 14 Missionen, die jeweils in bis zu fünf Einzelaufträge unterteilt sind, steuern Sie Sarge, den Mann mit dem markanten Kunststoff-Kinn, in der dritten Perspektive durch die verschiedenen Levels im Spielzeugland und der realen Welt. Zur Lösung Ihrer strategisch anspruchsvollen Aufgaben stehen Ihnen dabei 13 verschiedene Waffen zur Auswahl, die Sie wohl überlegt einsetzen sollten, um Ihr Ziel zu erreichen, denn nicht jedes Kriegsgerät ist gleich effektiv und einige führen nur bei geschickter Kombination zum gewünschten Erfolg. Nützlich ist da der umfangreiche Trainingslevel im Basislager, der Sie mit der Steuerung des Helden und den verschiedenen Kampfwerkzeugen vertraut macht. Denn sind Sie erst im Gefechtsgebiet unterwegs, werden Sie mit einer

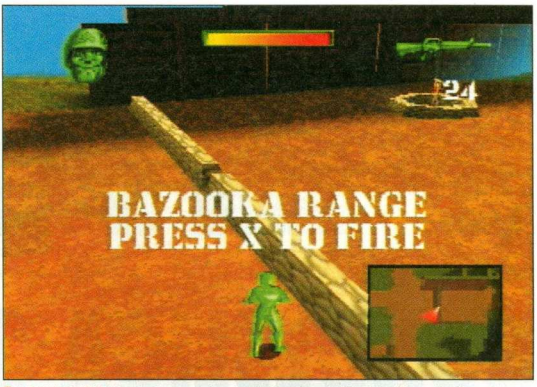
PLAYSTATION ZONE HIT



RATTENNEST Sie haben keine Zeit zu verlieren, wenn Sie mit dem braunen Ungeziefer aufräumen wollen. Sind Sie so nahe dran, wird es mit dem Zielen schwierig.



HEISSER HÜPFER Ein gut gezielter Schuss des feindlichen Panzers lässt Sarge vor Freude in die Luft gehen. Die Energieleiste freut sich weniger.



AUSBILDUNG Ein umfangreicher Trainingslevel klärt Sie über die Benutzung der verschiedenen Waffen auf und bietet zudem eine Hindernisbahn.

schieren Übermacht von bösen Braunlingen konfrontiert, gegen die Sie nur eine Chance haben, wenn Sie sich effektiv Ihrer Haut wehren können. Klüger ist es da im Regelfall, sich anzupirschen und per Sniper-Gewehr aus dem Hinterhalt etwas braunen Plastikmüll zu produzieren, anstatt einfach draufloszustürmen. Ihre Sturmläufe durch das Gelände müssen Sie nur dann unterbrechen, wenn Sie sich langsam durch ein Minenfeld tasten.

Info VERGLEICH

1.	**ARMY MEN: SARGE'S HEROES**	**3DO/Infogrames**	**86%**
2.	ARMY MEN 3D	3DO/Infogrames	85%
3.	SPEC OPS	Take 2	84%
4.	FIGHTING FORCE	Core Design	78%
5.	RAINBOW SIX	Redstorm Entertainment	75%

Im Direktvergleich mit anderen Titeln aus dem taktischen Militär-Action-Bereich schneidet *Army Men: Sarge's Heroes* wirklich bestens ab. Die Missionen des putzigen Plastik-Kameraden Sarge und seiner Mannen fordern deutlich Ihre taktische Intelligenz, bieten dabei aber eine bessere Grafik als z. B. *Spec Ops* und sind, bei jeder Menge Schusswechsel und Action, trotzdem völlig unblutig, so dass auch zart besaitete Gemüter nicht von Gewaltdarstellungen abgeschreckt werden.

Glanzgrafik und Stimmungsmusik

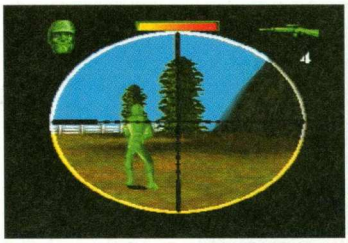
Dank so genannter „Plastosheen"-Technik glänzen Sarges Mitstreiter und seine Gegner wie echte Kunststoff-Krieger aus früheren Kinderzimmergefechten und auch die Hintergründe und Kampfumgebungen sind, wenn auch manchmal etwas spärlich ausgestattet, so doch wenigstens hinreichend glaubhaft umgesetzt, um den guten Gesamteindruck nicht zu stören. Die schicksalsschwangere Begleitmusik der Missionen könnte dabei auch aus einem Kinofilm stammen und anhand der diversen Geräuscheffekte erkennen Sie z. B. frühzeitig, wenn sich ein feindlicher Panzer nähert und es Zeit wird, die Bazooka zu zücken. Zwar müssen PlayStation-Besitzer auf den Vierspieler-Modus der N64-Version verzichten, doch auch der Zweispieler-Familienmodus oder das gleichfalls enthaltene Doppel-Deathmatch sorgen für reichlich Spielspaß. Sobald Sie die Steuerung intus haben, können Sie sich daher auf einen äußerst kurzweiligen Mini-Krieg am Bildschirm freuen, der selbst eingefleischte Militär-Action-Zocker durch den anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad und feine Animationen zu fesseln versteht.

Matthias Glaser

„Bei diesem Krieg zwischen Plaste und Elaste entscheidet Ihre Taktik."



EIS-DOPPEL Im Zweispielermodus sorgen abwechslungsreiche Kampfarenen für Spaß.



HYPER-SNIPER Mit Ihrem Zielfernrohr zoomen Sie den Feind heran. Die Munition ist meist knapp.



MEIN FAZIT

Sehr Gut

MATTHIAS

Wie viele Nachmittage ich als Grundschüler im Sandkasten beim Stellungsbau für die kleinen Plastiksoldaten verbracht habe, kann ich wirklich nicht mehr zählen. Und jetzt laufen Sarge und Genossen plötzlich quicklebendig über den Bildschirm und müssen knallharte Missionen bestehen, um die (Spielzeug-)Welt zu retten: Was für eine Freude für jeden ehemaligen Mini-Rambo! Mit stimmiger Musik, spannenden Aufträgen, knackigem Schwierigkeitsgrad und toll animierten Rendersequenzen bietet *Army Men: Sarge's Heroes* wirklich alles, was junge und jung gebliebene Hobbygeneräle erfreut.

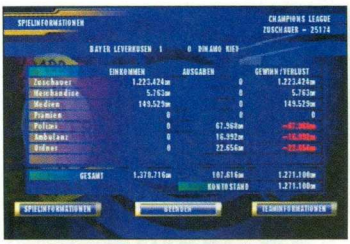
Test ERGEBNIS



Die strategisch anspruchsvollen Missionen in *Army Men: Sarge's Heroes* sind abwechslungsreich genug, um Sie lange vor den Bildschirm zu bannen. Allein dieser Faktor kann den Kauf schon rechtfertigen. Dass auch noch Sound und Grafik weitestgehend überzeugen können und die Plastikkrieger zudem jede Menge Kindheitserinnerungen wieder erwecken, macht den Titel zu einem Muss für jeden, der schon in der Schule mit den kleinen Kunststoffhelden Spaß hatte.

Titel	Army Men: Sarge's Heroes
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	14 Missionen
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	3DO/Infogrames
Entwickler	3DO
USK-Freigabe	Ab 16 Jahre
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	31. März

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
82%	83%	87%	86%



ABRECHNUNG Heimspiele in der Champions League sorgen beim Verein für klingelnde Kassen.



SPIELBETRIEB Die niveaulosen Spielübertragungen leiden unter starken Ruckeleinlagen.



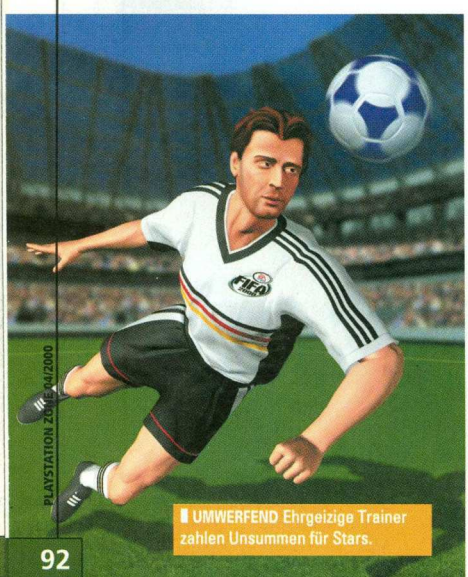
SPIELERMATERIAL Aus den übersichtlichen Menüs lesen Sie Leistung und Form der Kicker ab.

BUNDESLIGA 2000 DER FUSSBALLMANAGER

Genre: Simulation **Spieler:** 1 **Hersteller:** EA **Internet:** www.bundesligamanager2000.de

Einmal die Geschicke des Lieblingsvereins lenken – davon hat so mancher Bundesliga-Fan sicher schon öfter geträumt. Bundesliga 2000 Der Fußballmanager bietet Ihnen die Gelegenheit, das Schicksal Ihres persönlichen Dream-Teams selbst in die Hand zu nehmen.

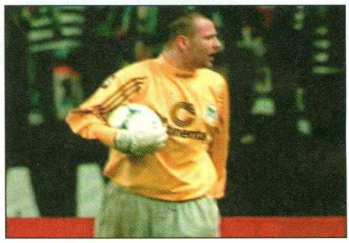
Haben Sie sich auch schon über zweifelhafte Trainer-Entscheidungen geärgert? Dann können Sie jetzt selbst Ihr Glück im harten Bundesligageschäft versuchen. Als Trainer und Manager in Personalunion wählen Sie sich einen deutschen Verein aus der 1. oder 2. Bundesliga, um diesen finanziell und sportlich nach ganz oben zu führen. Dabei warten neben der Herausforderung Bundesliga auch der DFB-Pokal sowie der UEFA-Pokal und die Champions League auf ambitionierte Strategen. Als virtueller Uli Hoeneß halten Sie das Budget zusammen, investieren in Merchandising-Artikel oder errichten ein hochmodernes Hospital für verletzte Starspieler. Ein Hotel für Anhänger gegnerischer Teams, ein neues Trainingsgelände oder VIP-Logen für betuchte Edelfans können ebenfalls aus dem Boden gestampft werden. Den Transfermarkt sollten Sie stets gut im Auge behalten, um der Rente entgegendribbelnde Spieler durch hoffnungsvolle Nachwuchstalente oder bekannte Bundesligaprofis zu ersetzen. Neben wichtigen Personalentscheidungen und Vertragsverhandlungen sorgen Sie beispielsweise durch Sponsoringverträge und Erhöhung der Ticketpreise für eine volle Vereinskasse.



UMWERFEND Ehrgeizige Trainer zahlen Unsummen für Stars.

Trainer gesucht

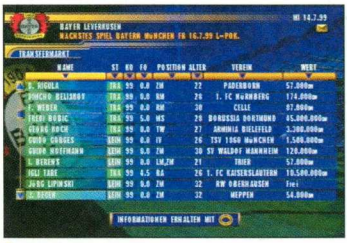
Um auch den sportlichen Erfolg Ihres Lieblingsvereins zu erreichen, scheuchen Sie Ihre Truppe über den Trainingsplatz oder variieren die Spieltaktik. So lassen Sie die Mannschaft über die Flügel stürmen oder überraschen das gegnerische Team mit kurzen Pässen oder knallhartem Pressing. Das Spielgeschehen wird je nach Wunsch in drei verschiedenen Varianten dargestellt. Wenn Sie das gesamte Spiel verfolgen wollen, sehen Sie die Kicker in typischer *FIFA*-Präsentation über den Rasen rennen. Das planlose Gebolze mit unzähligen Spielunterbrechungen und wenig Torchancen wird in ruckeliger Grafik dargestellt und sorgt schnell für Langeweile an der Seitenlinie. Wählen Sie die schnellere Alternative, werden Sie in einem Statistikbildschirm mit Angabe von Toren und Spielanteilen auf dem Laufenden gehalten. Wer dem Nervenkitzel während einer entscheidenden Partie nicht gewachsen ist, lässt sich kurz und schmerzlos lediglich das Endergebnis präsentieren. Je nach Spielverlauf und Leistung auf dem Rasen steigt oder fällt die Formkurve der hoch bezahlten Ballkünstler.



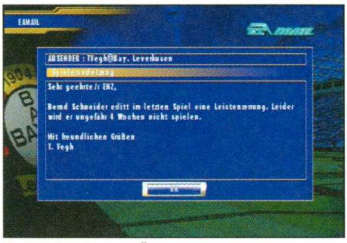
SPORTSCHAU Ausschnitte aus vergangenen Bundesliga-Partien bereiten Sie auf den Job vor.

Modernes Management

Da die moderne Technik auch vor dem Beruf des Trainers nicht Halt macht, erfolgt die Kommunikation mit Spielern, Bauunternehmen und dem Mannschaftsarzt über EA-Mail. Mit einem Klick auf das Briefsymbol erhalten Sie elektronische Post und werden somit über die Fertigstellung neuer Bauten, Angebote anderer Clubs oder tra-



MENSCHENHANDEL? Auf dem Transfermarkt verstärken Sie sich mit Nachwuchstalenten.



HIOBSBOTSCHAFT Über das EA-Mail-System erreichen den Trainer nicht nur frohe Botschaften.



MEIN FAZIT

Gut

JENS

Die größte Stärke von *Bundesliga 2000 Der Fußballmanager* liegt zweifelsohne in der offiziellen Liga-Lizenz. Es ist einfach sehr unterhaltsam, Mario Basler über den Platz zu scheuchen, das Team durch ein Transfermarkt-Schnäppchen entscheidend zu verstärken oder mit Rainer Calmund um Neuverpflichtungen zu feilschen. Der umfangreiche Statistikteil lässt kaum Wünsche offen. EA hat es gut verstanden, den Spieler nicht mit Menüs und Einstellungsmöglichkeiten zu überladen, so dass sich auch Neulinge schnell im harten Trainergeschäft zurechtfinden. Die Menü-Steuerung dagegen ist unnötig umständlich geraten. Die FIFA-Spielszenen können nicht überzeugen, das von Ruckeln geplagte Fehlpass-Festival ohne Torchancen lässt einen schnell zur reinen Statistikanzeige wechseln. Für Dauerkartenbesitzer und Kicker-Abonnenten ist der Titel auf jeden Fall empfehlenswert.

gische Verletzungen von Leistungsträgern informiert. Während die umfangreichen Statistiken zu einzelnen Spielern sowie die Tabellen übersichtlich dargestellt werden, präsentiert sich die Menüführung leider ziemlich umständlich.

Jens Quentin



BAUHERR Mit dem kostspieligen Bau neuer Gebäude verbessern Sie das Image Ihres Clubs.

Test ERGEBNIS

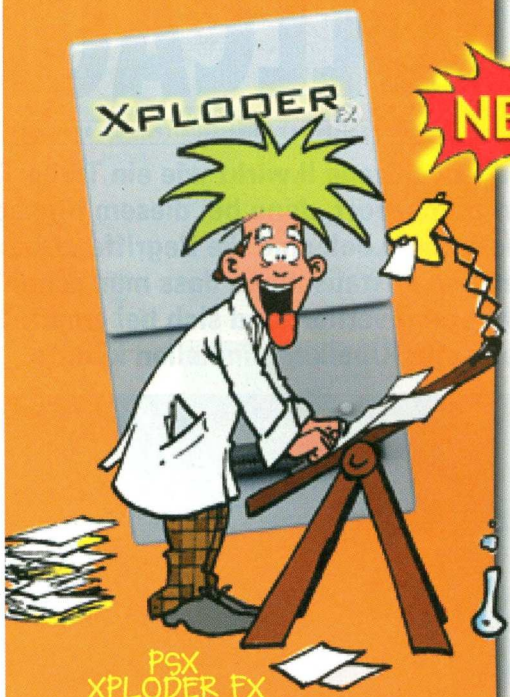


Dank der offiziellen Lizenz, der eingängigen Menüs und der Statistikteile können Fans der Bundesliga den virtuellen Trainerjob bei EA bedenkenlos annehmen. Eine verunglückte Darstellung der Spiele mit langweiligen deutschen Kommentaren und Mängel in der Menüführung trüben das Vergnügen an der ansonsten unterhaltsamen Simulation.

Titel	Bundesliga 2000 Der Fußballmanager
Genre	Simulation
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/nein
Levels	1 Spielmodus
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
65%	68%	79%	76%

Genialität kennt keine Grenzen!



PSX XPLODER FX
- die ultimative Cheat-Cartridge
- On-Screen-Cheatfinder
- Movieplayer (mit Vorschau)
- Updatefähig
- Cheatfile mit über 2000 Codes

Stets aktuelle Codedatenbank im Internet!

DM 99.95*

XPLODER N64



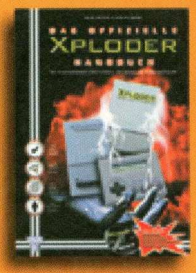
- über 200 Codes vorab gespeichert
- PC-Link - Updatefähig

DM 119.95*

PSX XPLODER Pro
- mit zusätzlichem X-Assist zur Suche neuer Codes



DM 149.95*



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

DM 29.95*

*empf. VK

Copyrights: Playstation ist ein eingetragenes Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

BLAZE

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

ROLLCAGE STAGE II

Genre: Rennspiel **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Psygnosis **Internet:** www.rollcage-game.com

Rollcage Stage II wirkt wie ein Turbo-Tiefenrausch im Tauchsport, denn bei diesem Highspeed-Raser im Weltraum-Look sind die Begriffe „Oben" und „Unten" so austauschbar, dass man schon mal die Orientierung verliert und sich bei empfindlichen Naturen sogar Übelkeit einstellen könnte.



DREHMOMENT Bei den 360°-Rennen werden Gegner schon mal blitzschnell an der Decke überrundet.

PLAYSTATION ZONE HIT

Hereinspaziert zum schnellsten Rennen Ihres Lebens! Nehmen Sie Platz in einem futuristischen Edelstahlgeschoss mit Riesenreifen und sammeln Sie bei mörderischen 400 Meilen pro Stunde Turbo-Booster und hundsgemeine Waffen vom Parcours, mit denen Sie auf Knopfdruck noch schneller werden oder Ihre Konkurrenz von der Piste radieren. Aber passen Sie um Himmelswillen auf, dass Sie in diesem 360°-Spektakel nicht gerade an der Decke entlang kacheln, wenn der letzte Tunnelabschnitt plötzlich endet, sonst treten Ihre Mammutreifen Luft und Sie werden in die bodenlose Weite des Alls hinauskatapultiert ...



HIMMELSPRACHT Die Sci-Fi-Renngeschosse fetzen durch futuristische Planeten-umgebungen.



EXPLOSIV Zwölf verschiedene Waffen sorgen für funkensprühende Explosions-Spektakel.



KOPFSTAND Bei aberwitzigem Tempo wird auf den 360°-Pisten auch die Decke zur Piste.



MEIN FAZIT

Super

MATTHIAS

Rollcage Stage II ist eine gelungene Fortentwicklung des ersten Teils mit mehr Waffen, mehr Wagen, mehr Strecken und mehr Wettkampfmöglichkeiten für einen und zwei Spieler. Im Klartext: Sämtliche Spaßfaktoren des futuristischen 360°-Highspeed-Spektakels wurden konsequent aufgeblasen, was der Langzeitmotivation ausgesprochen gut tut. Da die eingängige Steuerung und der Spielablauf des Vorgängers im Wesentlichen beibehalten wurden, entfällt auch die sonst oft lästige Eingewöhnungszeit, so dass Sie vom ersten Moment an mit Vollspaß loskacheln können. Ein wirklich freudebringender Sci-Fi-Raser zum Durchstarten.

Presto Prestissimo

Die Tour de Force, auf die Sie *Rollcage Stage II* schickt, ist nichts für schwache Mägen. Geheizt wird in wirklich jeder Lage, denn Booster und Waffen sind vorwiegend an Wänden und der Pistendecke platziert. Und spätestens nach den ersten drei Kopfüber-Fahrten bei Mördertempo sind Sie gar nicht mehr so sicher, wo eigentlich oben ist. Damit Sie trotzdem Siegchancen haben, wurden von den Entwicklern im zweiten Teil zwölf Waffen-Extras integriert (acht im ersten Teil), deren durchschlagende Wirkung sich sogar noch steigert, sobald Sie zwei identische Extras sammeln. So mancher Rennplatz lässt sich nämlich gutmachen, wenn Sie die Konkurrenz geschickt mit Ihren Raketen oder dem vernichtenden Stasis-Strahl eindecken.

Extreme Erweiterungen

Auch der Fuhrpark hat sich, im Vergleich zum Vorgänger, mit jetzt 20 Vehikeln mehr als verdreifacht (vorher sechs). Und statt wie bisher eine Liga enthält Teil 2 nun ganze fünf, die Sie nach und nach freifahren müssen. Äußerst befriedigend sind auch die extrem erweiterten Spielvarianten für Einzel- und Doppelspaß. In nunmehr insgesamt sieben verschiedenen Modi von Arcade über Zeitfahren bis zum Zerstörer-Rennen können Sie sich alleine – oder, per Split-Screen –, auch zu zweit austoben. Die Zahl der nach und nach verfügbaren Pisten liegt hier im Schnitt bei 20, in einzelnen Modi sogar noch darüber (z. B. Scramble-Modus: 25).

Total Turbo

Auch grafisch lässt *Rollcage Stage II* keine Wünsche offen. Vor allem die optischen Effekte der diversen Spezialwaffen und die Explosionen sind sehr gut gelungen. Gleiches gilt für die Soundeffekte, die die rasante Wirkung des Renngeschehens voll unterstützen. Und zu guter Letzt garantieren die zwölf enthaltenen Original-Soundtracks des Moving Shadow Labels die richtige Anzahl Beats für Ihren rennbeschleunigten Herzschlag. Wenn Sie also auf aberwitziges Tempo und heißeste Pistengefechte in wirklich jeder denkbaren Rennlage stehen, dann greifen Sie hier ruhig beherzt zu.

Matthias Glaser

Test ERGEBNIS

Rollcage Stage II behält das Spielkonzept des erfolgreichen Vorgängers bei und stockt bei Waffen, Fahrzeugen, Strecken und Ligen gewaltig auf. Auch die Spielmodi für ein und zwei Rennteilnehmer wurden drastisch erweitert. Mit imposanter Grafik und treibendem Soundtrack bietet der Titel damit die volle Dosis Highspeed par excellence.

Titel	Rollcage Stage II
Genre	Rennspiel
Spieler	Spieler: 1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel bis schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	5 Ligen
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	Attention To Detail
USK-Freigabe	Ab 6 Jahre
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	8. März

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMTWERTUNG
91%	89%	93%	91%



Das einzige offizielle Lösungsbuch in deutscher Sprache

RESIDENT EVIL 3™

NEMESIS

Game System Alles Wissenswerte über Steuerung, HPs, Items, Waffen, Munition, Heilkräuter und Monster. **Komplettlösung** Lerne das ganze Abenteuer kennen! Alle Schätze, alle Waffen, alle Dokumente. Hilft Einsteigern und Profis. **Speed-Lösung** Jills Abenteuer in 1 Stunde 18 Minuten durchgespielt! Wir zeigen Dir Schritt für Schritt, wie es geht. **Mercenaries-Mode** Separater Walkthrough für alle drei Söldner. Alle Geiseln gerettet. **Secrets** Die komplette Übersicht aller Geheimnisse in Raccoon City. Wir verraten Dir alles! **Kartenheft** 8-seitiger Beileger mit allen Karten aus Resident Evil 3. **164 Seiten – komplett in Farbe**

ORDER IN TIME
VIDEO & PC GAMES
EXKLUSIV-VERTRIEB
Bestell-Hotline 0180-5778800
www.orderintime.com
eMail: info@orderintime.com

...gönn Dir den vollen Spielspaß!

FUTURE PRESS CAPCOM

©CAPCOM CO., LTD. 1999. ALL RIGHTS RESERVED. Resident Evil is a trademark of CAPCOM CO., LTD. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD.

USK Geeignet ab 16 Jahren

Das Buch basiert auf einem Spiel mit der folgenden USK-Altersfreigabe: Geeignet ab 16 Jahren.

DIE HARD TRILOGY 2

PLAYSTATION ZONE HIT

Genre: Action **Spieler:** 1 **Hersteller:** Fox Interactive **Internet:** www.foxinteractive.com

Am falschen Ort zur falschen Zeit: Superbulle John McClane schlägt sich in Die Hard Trilogy 2 im Spielerparadies Las Vegas mit gemeingefährlichen Terroristen herum.

Die *Die Hard*-Filme (in Deutschland bekannt als *Stirb Langsam*) sind echte Action-Klassiker und verhalfen Bruce Willis zu seiner Paraderolle. Mit der Videospieleumsetzung hat dieser zwar weniger zu tun, dafür haben Sie nun die Möglichkeit, in der Rolle des Cops John McClane im Alleingang gegen eine Armee von Terroristen anzutreten.

„Das Spiel zur ‚Stirb Langsam'-Filmserie macht der berühmten Vorlage alle Ehre."

Welches Genre darf's denn sein?

Wie schon der Vorgänger bietet *Die Hard Trilogy 2* drei Spiele in einem: Der erste Teil bietet Ihnen Action-Adventure-Vergnügen, in dem es neben handfesten Schießereien auch die für dieses Genre typischen Puzzles zu lösen gilt. Außer mit Ihrem Arsenal aus zwölf Schusswaffen und Granaten beschäftigen Sie sich dort also mit vielen Hebeln, Schaltern und der Suche nach Türen. Im zweiten Teil erwartet Sie reinrassige Lightgun-Action. Sie betrachten das Geschehen aus der Ego-Perspektive, haben keinen Einfluss auf die Bewegungen des Cops und sollten sich daher ausschließlich auf die von allen Seiten auftauchenden Gegner und Ihr Fadenkreuz konzentrieren. Dieser Modus erfordert schnelle Reaktionen. Mit der Pistole im Controller-Anschluss 2 nehmen Sie Terroristen aufs Korn, müssen aber darauf achten, keine Unschuldigen zu treffen. Besitzen Sie keine Lightgun, lässt sich dieser Modus auch ohne weiteres nur mit dem Controller spielen, was aber natürlich längst nicht so viel Spaß macht. Im dritten Teil gilt es, Ihr Können hinter dem Steuer diverser Wagen zu beweisen. Mit Controller oder Lenkrad rammen Sie in diesem Modus Fahrzeuge der Terroristen, zerstören Bomben oder überfahren Kühe. Ein knackiges Zeitlimit sorgt hier für den nötigen Nervenkitzel. Die Reihenfolge, in der Sie die drei Modi spielen, können Sie weitestgehend selbst bestimmen. So steht Ihnen zum Beispiel ein Filmmodus zur Verfügung, in dem Sie einer Geschichte folgen und die

Info VERGLEICH

1.	**METAL GEAR SOLID**	Konami	92%
2.	**SYPHON FILTER**	SCEÖ	88%
3.	**DIE HARD TRILOGY 2**	**Fox Interactive**	**85%**
4.	**MISSION: IMPOSSIBLE**	Infogrames	85%
5.	**URBAN CHAOS**	Eidos	49%

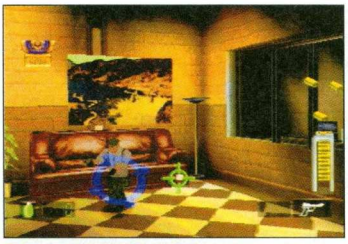
Die Hard Trilogy 2 lässt sich aufgrund seiner Zusammensetzung aus drei Teilspielen nur schwer mit anderen Titeln vergleichen. Sowohl *Meal Gear Solid* als auch *Syphon Filter* und *Mission: Impossible* sind Action-Adventures, die geschickt verschiedene Elemente (Scharfschützenmodus, Autofahrten, etc.) in den Spielfluss einbinden. Auch *Urban Chaos* verlässt den Pfad traditioneller Action-Adventures und bietet zum Beispiel Rennspielelemente. Leider verdirbt dort die schlampige Programmierung den Spielspaß.



HARTER COP In der Rolle von John McClane sollten Sie nicht langsam, sondern am besten gar nicht sterben.



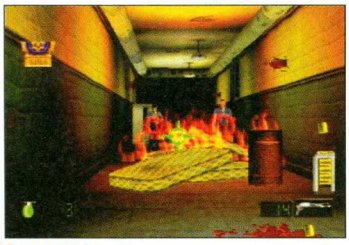
JAMES BOND? Zu Beginn trägt John McClane schwarzen Anzug statt Feinripp-Unterhemd.



SCHADE UM DIE COUCH Die Einrichtung ist nach einer Schießerei schwer renovierungsbedürftig.



HOT WHEELS Im Rennmodus geht es darum, Fahrzeuge der Terroristen auszuschalten.



AUFSTAND Barrikaden versperren den Weg. Dabei will McClane doch nur zurück zur Party.



ZIELSICHER Die herumstehenden Geiseln sollten Sie nach Möglichkeit nicht unter Feuer nehmen.



TAXI, BITTE Mit McClane am Steuer wird die Fahrt durch Las Vegas zum Glücksspiel.

verschiedenen Spielelemente im Wechsel in Angriff nehmen. Alternativ gibt es einen Arcade-Modus, in dem es alle Missionen eines Spielelementes hintereinander durchzuspielen gilt. Bevorzugen Sie also Rennspiele, können Sie sich auf Wunsch in einem Rutsch durch alle Missionen spielen, in denen John McClane als Passantenschreck hinterm Steuer auftritt.

Kontroverses Konzept

Am Vorgänger schieden sich die Geister. Während die einen von dem Genre-Mix sehr angetan waren und die Abwechslung hervorhoben, die ein solcher Mix dem Spieler bietet, bemängelten die anderen die➤

Info DER FILM ZUM FILM

Ein flüssiges Spiel aus drei grundverschiedenen Teilelementen zusammenzusetzen, ist eine knifflige Angelegenheit, die *Die Hard Trilogy 2* mit Bravour löst. Der so genannte Film-Modus gibt Ihnen die Möglichkeit, die verschiedenen Teilspiele im Rahmen einer aufwendig in Zwischensequenzen erzählten Story anzugehen. In dieser begibt sich John McClane nach Las Vegas, um seinem alten Freund Kenny Sinclair einen Besuch abzustatten und ein wenig auszuspannen. Leider überschneidet sich der kleine Ausflug unseres Helden mit dem teuflischen Plan einer Gruppe multinationaler Terroristen, die es ebenfalls auf Las Vegas abgesehen haben. Bei einer Besichtigungstour in einem Gefängnis kommt es zum ersten Eklat. John McClane ist mal wieder am falschen Ort zur falschen Zeit, hat einen verdammt schlechten Tag und wird von einer Armee von Terroristen genervt!



HELDENFRÜHSTÜCK Unrasiert, verkatert und zum Frühstück kalte Pizza: John McClane erfüllt alle gängigen Klischees, die man von einem Action-Helden erwartet.



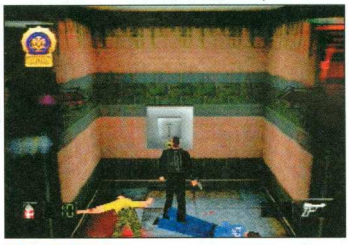
SMALL TALK Noch werden brav Hände geschüttelt, bald steht man sich aber erbittert mit der Waffe im Anschlag gegenüber und verzichtet auf diplomatische Konversationen.



SCHLECHTER TAG Bei einem Gefängnisbesuch kommt es zur ersten Konfrontation zwischen John McClane und einer Armee von Terroristen, die sich im ganzen Spiel fortsetzt.



KREUZFEUER Bei einer großen Zahl von Gegnern wünscht man sich eine klärende Granate. Die müssen Sie aber erst einmal finden.



HEBELWIRKUNG In diesem Teilspiel gilt es, für Action-Adventures typische Rätsel zu lösen.



AUGE IN AUGE Hintergründe und Figuren sind durchweg sauber und aufwendig gezeichnet.



FÜHRERSCHEIN WEG? McClane weiß, wie man für eine explosive Stimmung sorgt.



VIVA LAS VEGAS Ein echtes Action-Spektakel kommt natürlich nicht ohne eine verführerische Schönheit aus. Elena ist im wahrsten Sinne des Wortes eine feurige Frau.

➤ technische Minderwertigkeit der einzelnen Teilspiele gegenüber vollwertigen Titeln der jeweiligen Genres. Die *Hard Trilogy 2* sorgt für ähnlich gespaltene Meinungen. Alle Teile sind einwandfrei programmiert und nett anzuschauen, können aber natürlich nicht mit den jeweiligen Spitzentiteln des Genres konkurrieren. Man darf sich vom Rennspielteil deshalb kein zweites *Driver* erwarten. Der Reiz dieses Titels liegt gerade in der Abwechslung. So kommt es im Endeffekt darauf an, ob Sie den in *Die Hard Trilogy 2* enthaltenen Genres etwas abgewinnen können. Wenn dem so ist, dann mag sich der Mix für Sie als echter Glücksgriff erweisen. Keiner der Teile zeigt nennenswerte Schwächen im Design, der Schwierigkeitsgrad ist angemessen und die Story sorgt für einen Zusammenhang zwischen den einzelnen Elementen, so dass der Titel nicht wie ein notdürftig zusammengeflickter Spielteppich wirkt. Der gekonnte Genremix spielt sich durch die thematische Verbindung und die populäre Filmlizenz wie aus einem Guss. Diese Tatsache macht das Spiel zum Meister seiner eigenen Klasse.

André Horn



ANDRÉ

MEIN FAZIT
Sehr Gut

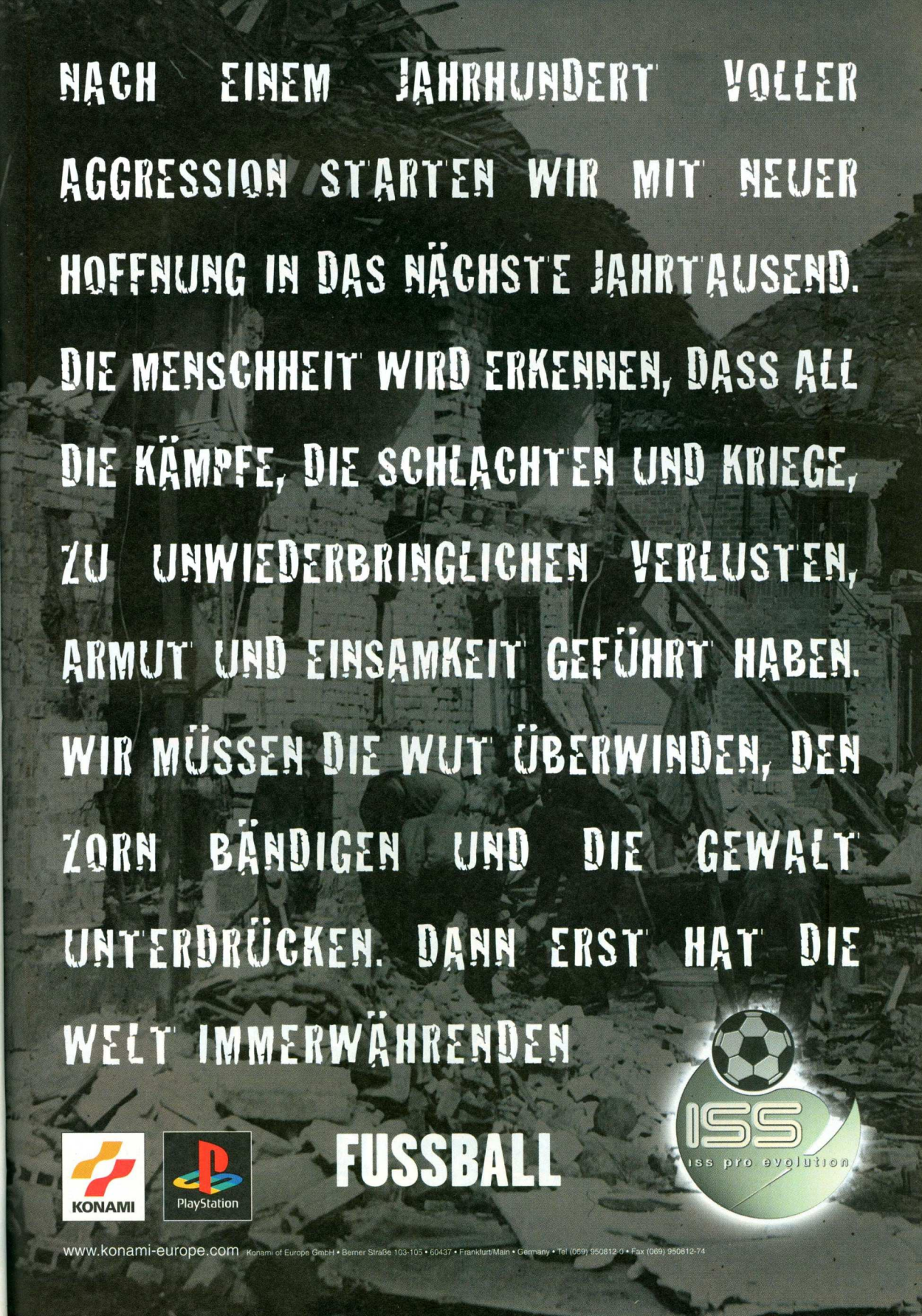
Die Masse macht's. *Die Hard Trilogy 2* ist erstaunlich umfangreich und zeigt keine nennenswerten Schwächen. Die einzelnen Teilspiele können natürlich nicht mit den jeweiligen Genre-Referenzen konkurrieren, müssen sich aber auch nicht verstecken. Der Action-Adventure-Modus zum Beispiel kann ohne weiteres mit vollwertigen Titeln durchschnittlicher Qualität mithalten. John McClanes Abenteuer in Las Vegas bietet Ihnen abwechslungsreichen Spielspaß und die Möglichkeit, vielleicht einmal in ein Genre hineinzuschnuppern, das Ihnen den Kauf eines eigenständigen Spiels nicht wert ist. Ich zum Beispiel habe die meiste Zeit im Lightgun-Modus zugebracht, mich aber selbst als Rennspiel-Muffel gerne ab und zu mal hinters Steuer geklemmt.

Test ERGEBNIS

Die Hard Trilogy 2 weiß die Filmlizenz zu nutzen und bietet einen gekonnten Mix aus drei Genres. Dank des Filmmodus, der durch Zwischensequenzen für die passende Atmosphäre sorgt, spielt sich der Titel wie aus einem Guss und entwickelt seinen ganz eigenen Reiz. Auch die grafische Qualität – größter Kritikpunkt am Vorgänger – kann in allen Teilspielen überzeugen und glänzt mit aufwendigen Texturen und Explosionen. Einzig der Soundtrack hätte etwas liebevoller und aufwendiger ausfallen können.

Titel	Die Hard Trilogy 2
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	25
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Fox Interactive
Entwickler	n-Space
USK-Freigabe	nicht bekannt
Handbuch/Spiel	Deutsch/englisch
Release	30. März

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
82%	73%	86%	85%


NACH EINEM JAHRHUNDERT VOLLER AGGRESSION STARTEN WIR MIT NEUER HOFFNUNG IN DAS NÄCHSTE JAHRTAUSEND. DIE MENSCHHEIT WIRD ERKENNEN, DASS ALL DIE KÄMPFE, DIE SCHLACHTEN UND KRIEGE, ZU UNWIEDERBRINGLICHEN VERLUSTEN, ARMUT UND EINSAMKEIT GEFÜHRT HABEN. WIR MÜSSEN DIE WUT ÜBERWINDEN, DEN ZORN BÄNDIGEN UND DIE GEWALT UNTERDRÜCKEN. DANN ERST HAT DIE WELT IMMERWÄHRENDEN
FUSSBALL
KONAMI
PlayStation
ISS
iss pro evolution
www.konami-europe.com
Konami of Europe GmbH • Berner Straße 103-105 • 60437 • Frankfurt/Main • Germany • Tel (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren:
1 DM = 7,8 ÖS; Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND

Laden
Theo KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
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 ES'N-Messe 1997 in Nürnberg



UND LADEN

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

PlayStation



PlayStation Dual Shock 249,-



Contr. Original Dual Shock 59,95



Control Pad Evolution 69,95



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.

PlayStation

PlayStation - Dual Shock	249,00

CONTROL PAD

Original - neGcon Pad	89,95
Blaze - Cyper Shock	39,95
Blaze - Micro Wizard	34,95
Dual Shock Orig. Sony (Color)	59,95
Dual Shock - Innovation	34,95
JoyTech-DualShock-color	34,95
JoyTech - Airpad	49,95
Infra Red Pad Shock 2	44,95
Evolution Pad	69,95
Control System Evolution	119,95

JOYSTICK

Pro Shock Arcade - Lite (Mrz)	44,95
Bio-Grip Advanced	34,95

KABEL

Antennenkabel Innovation	24,95
Antennenkabel JoyTech	24,95
Antennenkabel Sony	49,95
Joypadverlängerung Blaze	9,95
Linkkabel Blaze	9,95
RGB-Kabel Low Budget	14,95
RGB/Super AV Cabel	16,95

LENKRAD

Blaze - Formula GTR (März)	119,95
Fanatec Speedster mit Pedale	174,95
Ferrari Shock 2 Racing Wheel	109,95
Gamester Dual Force Wheel	119,95
JoyTech Jordan-GP 2 in 1	119,95

MEMORY CARD

Innovation 120 Block	34,95
NexGen/Datel 120 Blocks	44,95
Innovation 15 Blocks	16,95
Original Sony 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	44,95
Xploder FX	84,95
Xploder Pro	134,95
Xploder CD 9000 (Feb)	69,95
Equalizer	39,95
Gamebuster CDX (Anschluss an Mem-Card-Slot)	99,95

MOUSE

Original inkl. MousePad	59,95
Innovation Low Buget	34,95
Samurai Mouse	29,95
Blaze Hyper Mouse inkl. Pad	34,95

PlayStation

MEHR-SPIELER-ADAPTER

Multi Tap Original	69,95
Multi Tap Innovation	44,95

PISTOLE

Avenger Pro Lightgun -Blaze-	89,95
Blaze Falcon Light Gun	89,95
Blaze Scorpion Light Gun	39,95
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
Dex - Deep Cover Geck	19,33
James Bond (Tom.N.D.)	24,95
Metal Gear Solid	24,95
Resident Evil 3	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 Medi Evil	14,80
Heft Shadowman	11,95
Game Breaker Vol.3	24,80
Game Breaker Vol.4	24,80
Tips&Tricks - Future Press	14,95
Xploder-Das offizielle Buch(Mrz)	19,95

SONSTIGES ZUBEHÖR

MP3-Player basta	129,95
Pro Carry Case - Blaze	54,95
Power Flash - Game Boy Adapt.	84,95
Game Station - Disk Station	24,95
Games Station	44,95
Staubschutzhaube -color	9,95
PSX-Aufkleber Graphic Kit	22,50



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

PlayStation



Mouse Original inkl. MousePad 59,95



Innovation Mouse 34,95



Pistole Scorpion 39,95



MultiTap Original 69,95



Innovation MultiTap 44,95



Home Arcade System (ohne Inhalt) 179,95



Pro Carry Case Blaze (ohne Inhalt) 54,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX: 0931-571602

Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

PlayStation



Poy Poy 2 39,95



"Z" 49,95



Trap Runner 39,95



WWF Attitude 49,95



TOCA Touring Car 2 44,95



Wild 9's 29,95



Popoulos 49,95



Supercross '98 (J.McGrath) 39,95



Ninja - Shadow of Darkness 39,95



Wreckin' Crew 29,95



Hard Boiled 19,95



B-Movie 19,95



Gungage 39,95



Unholy War 49,95



R-Types 29,95



Rascal 29,95



Dead or Alive 49,95



NBA In the Zone 2 39,95

ohne Abbildung:

Alundra	34,95
Evil Zone	39,95
Rollcage	34,95

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

PlayStation

- Ace Combat 3 99,95
- Action Pack (3 Spiele) 89,95
- Alien Resurrection (Mai) 89,95
- Armorines in Project Sw.(Apr.) 79,95
- Army Men 3D 89,95
- Army Men Air Attack 89,95
- Army Men-Sarge's Her.(März) 89,95



Resident Evil 3 (PSX) 99,95

- Autobahn Raser 2 79,95
- Barbie Race & Ride 49,95
- Battletanx (März) 89,95
- Beatmania (Spiel + Contr.) . 139,95
- DJ Controller (März) 69,95
- Box Champions 2000 89,95
- Brunswick Bowling 2 (März) . 89,95
- A Bugs Life Malen & Spielen .. 49,95
- Bundesliga Stars 2000 89,95
- Buster & the Beanstalk 89,95



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

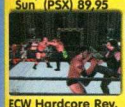
- Caesar's Palace 2000 (März) . 89,95
- Catan - die erste Insel 89,95
- Chessmaster II 89,95
- Colony Wars 3 - Red Sun(Mrz) 89,95
- C&C Alarmst.Rot:Gegenschlag 89,95
- Cool Boarders 4 89,95
- Crash Team Racing 99,95
- Croc 2 89,95
- Cueball 74,95
- Cyber Tiger 89,95
- Demolition Racer 89,95
- Destrega 99,95
- Die Hard Trilogy 2 89,95



Colony Wars 3 - Red Sun (PSX) 89,95



Roll Cage Stage 2 (PSX) 89,95



ECW Hardcore Rev. (PSX) 89,95



Eagle One Harrier Attack (PSX) 89,95

- Dino Crisis 89,95
- Discworld Noir 84,95
- Disneys Magical Tetris 89,95
- Disney World Racing (März) . 89,95
- Driver 89,95
- Dukes of Hazzard Racing(März) 89,95
- Dune 2000 89,95
- Eagle One Harrier Attack 89,95
- ECW Hardcore Revolution ... 89,95
- Earthworm Jim 3D (März) ... 89,95
- Ehrgeiz 99,95
- Extreme 500 89,95
- F1 2000 (März) 89,95
- F1 Racing Championship(Mrz) 99,95
- 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
- Flintstones: Bedrock Bowling . 89,95
- Ford Racing (Juni) 89,95
- Formel 1 '99 99,95
- Galerians (April) 89,95

PlayStation

- Gran Turismo 2 99,95
- Gran Turismo 2 + Lenkrad .. 169,95
- Grand Theft Auto 2 89,95
- Grandia (dt. od. engl.)(März) . 89,95
- Grudge Warriors 89,95
- Gute Zeiten-Schlechte Zeiten 2 79,95
- International Track & Field 2 . 89,95
- ISS Pro Evolution 89,95
- Jade Cocoon: Tamamayu L ... 89,95
- J.Bond: Der Morgen stirbt nie 89,95
- Jimmy White's Cueball 2 79,95
- 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
- LMA Fussball - Manager ... 89,95

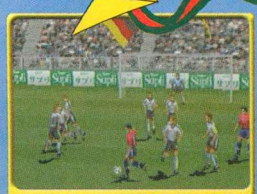
3% Rabatt (Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert bei Konsolenartikel)

Keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!

Theo KRANZ VERSAND

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

10 Jahre



Int. Superstar Soccer Pro Evolution (PSX) 89,95

- Lucky Luke Heroes (März) ... 44,95
- Marvel vs. Capcom 79,95
- Metal Gear Solid VR Miss. ... 44,95
- MGS Pack (Plat.Vers.+Miss.) 74,95
- MGS Artbook 89,95
- Millenium Soldier - Expendable 79,95
- Mission Impossible 89,95
- Music 2000 89,95
- NBA Live 2000 89,95
- NBA Showtime (Feb) 89,95
- Need for Speed 4 89,95
- Need for Speed Porsche(März) 89,95
- The Next Tetris 79,95
- NFL Blitz 2000 89,95
- NHL 2000 89,95
- NHL Blades of Steel 2000(Mrz) 89,95
- NHL Face Off 2000 (März) ... 89,95
- No Fear-Downhill Mountain B. 89,95
- Overblood 2 89,95
- Pac-Man World 69,95
- Player Manager 2000 89,95
- Point Blank 2 - inkl. G-Con 45 159,95



Grandia (dt. od. EV) (PSX) 89,95



Rally Championship (PSX) 89,95



Need 4 Speed Porsche (PSX) 89,95



Saga Frontier 2 (PSX) 99,95

PlayStation



Fear Effect (PSX) 89,95

- Prem. Manager(Anstoß)(März) 89,95
- Prince Naseem Boxing 89,95
- Pro Pinball - Fantastic Journey 89,95

- PSX 1 Pack (3 Spiele) 89,95
- PSX 2 Pack (3 Spiele) 89,95
- PSX 3 Pack (3 Spiele) 89,95
- Q-Bert 79,95
- Radical Bikers (März) 89,95
- Railroad Tycoon II 89,95
- Rainbow Six 89,95
- Rally Championship Mobil 1 .. 89,95
- Rayman 2 (Mai) 89,95
- Ready 2 Rumble Boxing 89,95
- Reel Fishing 89,95
- Renegade Racing 89,95
- Resident Evil 3 (dt.) 99,95
- Resident Evil: Survivor (März) 99,95
- ReVolt 84,95
- Road Rash Jailbreak 89,95



Dune 2000 (PSX) 89,95

- Roadsters (März) 79,95
- Rollcage Stage 2 (März) 89,95
- Ronin Blade 89,95
- Ruff & Tumble 79,95
- Saga Frontier 2 (März) 99,95
- Die Schlümpfe 89,95
- Shadow Madness 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
- Spyro 2 - Gateway to Gli. 99,95
- Star Ixiom (März) 89,95
- Star Wars Episode 1:Dunkle B. 89,95

PlayStation

- Star Wars Jedi Power (April) 89,95
- Suikoden 2 (Juni) 89,95
- Superbike 2000 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 89,95
- Tomb Raider 3 99,95
- Tomb Raider 4 - Last R. 99,95
- Tony Hawk's Pro Skater 89,95
- Toshinden 4 (März) 84,95
- Toy Story 2 89,95
- Trap Runner 69,95
- Trasher Skate & Destroy 89,95
- Trick'n'Snowboarder 89,95
- Tunguska 84,95
- UEFA Striker 84,95
- Urban Chaos 89,95
- V-Rally 2 89,95
- Vandal Hearts 2 (März) 89,95
- Victory Boxing 3 (März) 79,95
- Vigilante 8 2nd Offense 89,95
- War of the World 74,95
- Warzone 2100 89,95
- WCW Mayhem 89,95
- Wipeout 3 99,95
- Worms Armageddon 89,95
- Worms Pinball 79,95
- WWF Attitude 49,95
- WWF Smack Down! (April) ... 89,95
- Xena: Warrior Princess 89,95
- X-Files 99,95

inkl. Lenkrad 169,95 solange Vorrat reicht PORTOFREI



Gran Turismo 2 (PSX) 99,95

PlayStation

- Alien Trilogy 29,95
- A Bug's Life 49,95
- C&C 2 Alarmstufe Rot 49,95
- Colin McRae Rally 49,95
- Cool Boarders 2 49,95
- Crash Bandicoot 3 (März) ... 49,95
- 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
- Jurassic Park 49,95
- MediEvil 49,95
- Metal Gear Solid (März) 49,95
- Mickey's Wild Adventure 49,95
- Micro Machines V3 49,95
- Moto Racer 2 (März) 49,95
- Oddworld:Abe's Oddysee 49,95
- Rayman 44,95
- Ridge Racer Type 4 49,95
- Spyro the Dragon (März) 49,95
- Street Fig.EX Plus Alpha 44,95
- Tekken 3 49,95
- Tomb Raider 2 49,95
- Tomb Raider 3 (März) 49,95
- True Pinball 44,95
- V-Rally 49,95
- Worms 44,95



Tomb Raider 4 (PSX) 99,95



Final Fantasy VIII (PSX) 119,95



Ace Combat 3 (PSX) 99,95



Superbike 2000 (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 EC oder VISA): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. PORTOFREI: Dieser Artikel wird portofrei versichert* JUBEL: 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

0931-354522 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

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



10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND UND LADEN

Laden KRANZ GAMES Julius-promenade 11 97070 Würzburg

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

Neu! Versand KRANZVERSAND Julius-promenade 11 97070 Würzburg

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

0931-35452 22 ODER 0180-521 1844

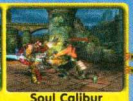
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-57160 2

Dreamcast

Dreamcast (ohne Skonto!!!)	399,-
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	89,95
Deadly Skies	89,95
Dragon's Blood (März)	89,95

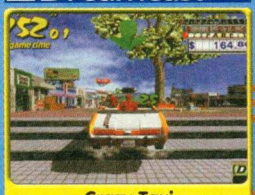

Virtua Striker 2 (DC) 99,95


Soul Calibur (DC) 89,95


NBA 2K (DC) 94,95


Zombie Revenge (DC) 89,95

Dreamcast


Crazy Taxi (DC) 89,95

ECW Hardcore Revolut.(März)	89,95
Evolution	84,95
Fighting Force 2	89,95
F1 Racing Championship (Mai)	89,95
F1 World Grand Prix	99,95
Get Bass inkl. Controller	169,95

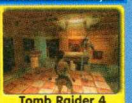
Dreamcast

Heroes o.Might & Magic 3(Mä.)	89,95
House of Dead 2	89,95
Legacy of Kain: Soul Reaver	89,95
Marvel vs. Capcom	89,95
MDK 2 (März)	99,95
NBA Y2K	94,95
NFL Quarterb.Cl.2000	89,95
Power Stone	89,95
Rayman 2 (März)	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Resident Evil: Code Veron.(Apr)	99,95
Sega Rally 2	99,95
Shadowman	89,95
Slave Zero	99,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	89,95
Star Wars Ep. 1 Racer (April)	89,95
Streetfighter Alpha 3	89,95
Suzuki Alstare Racer	89,95
Tomb Raider 4 (März)	89,95
Toy Story 2 (März)	89,95

Dreamcast

UEFA Striker	99,95
Vigilante 8 2nd Off.	94,95
Virtua Fighter 3 th	89,95
Virtua Striker 2	89,95
Wild Metal Country	89,95
Zombie Revenge	89,95


L. of K.: Soul Reaver (DC) 89,95


Tomb Raider 4 (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	99,95
Battle Zone 64	109,95
Castlevania: Leg. of Darkness	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 Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Aero Gauge	29,95
Body Harvest	49,95
Bomberman Hero	49,95
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
Madden 64	29,95
NBA Jam '99	29,95
NBA Pro '99	49,95
The New Tetris	74,95
NFL Quarterback Club'99	29,95
NHL Pro '99	49,95
Penny Racers	49,95
Premier Manager 64	39,95
Racing Simulation 2	49,95
Rakuga Kids	29,95
Silicon Valley	39,95
Tonic Trouble	79,95
Turok 2 - engl. PAL	39,95
V-Rally	39,95
Waialae C.C. True Golf	49,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

NINTENDO 64


Ruff & Tumble (N64) 109,95


Pokémon Stadium (dt.) (N64) 139,95


Daikatana (N64) 109,95


Rayman 2 (N64) 119,95

Gex 3: Deep Cover Gecko	119,95
Grand Theft Auto	99,95
Int. T&F: Summer Games(Apr)	109,95
Jeremy McGrath Supercross 2	89,95
Jet Force Gemini	109,95
Mario Party	89,95
NBA Live 2000	99,95
Nuclear Strike	109,95
Operation Winback (April)	99,95
Paperboy 3D (März)	109,95
„Secret" (P..... D...) (Mai)	109,95
Pokémon Stadium+Tra.P.(Apr)	139,95


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

PLAYERS CHOICE

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

NINTENDO 64

Rainbow Six	99,95
Rayman 2	119,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Ridge Racer 64 (April)	109,95
Ruff & Tumble	109,95
Shadowman	89,95
South Park Rally	89,95
Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Supercross 2000	99,95
Super Smash Bros.	89,95
Tony Hawk's Skateboard.(Mrz)	89,95
Top Gear Rally 2	109,95
Toy Story 2	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
Wrestlemania 2000	114,95


Int. T&F Summer Games (N64) 109,95


Ridge Racer 64 (N64) 109,95


Castlevania 2: Leg.of Darkn.(N64) 109,95


ECW Hardcore Rev. (N64) 99,95

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!

GAME BOY COLOR

GameBoy Color	139,95
Linkkabel univers.	19,95
Armorines in Pr.Sw.	59,95
Army Men	59,95
Dragon Quest Monster	64,95
ECW Hardcore	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
Janosch - das grosse...	59,95
Konami Winter Games	64,95
Mask of Zorro (März)	59,95
Mission Impossible	64,95
NHL 2000	64,95
Oddworld: Abe's Exoddus	64,95
Pumuckl + B. Maja Case (SVR)	59,95
Rainbow Six	64,95
Rayman	64,95
Ready 2 Rumble Boxing	64,95
Resident Evil (März)	59,95
Star Wars Racer (Rumble)	64,95
Street Fighter Alpha	54,95
TOCA Touring Car	64,95
Tomb Raider (März)	64,95
Top Gear Rally 2	59,95
Worms Armageddon	59,95
Wrestlemania 2000	64,95

POKÉMON

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

TEILEN KOSTENLOS KOSTENLOS KOSTENLOS

Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an: durch Einsenden dieses Coupons - oder per Einsenden eines mit 3,- DM frankierten und an Sie adressierten Rückumschlag - oder einfach per E-Mail an info@tkgames.de



10 Jahre Theo Kranz Versand

10 Jahre Theo Kranz Versand

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren:
1 DM = 7,8 ÖS. Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

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

Reine Nachnahmegebühr bei Lieferterminzahlung!

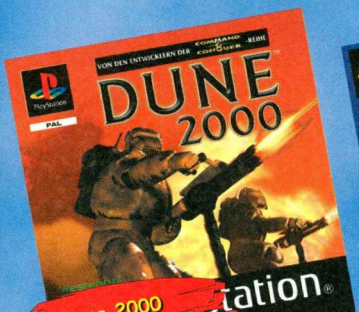
Theo KRANZ VERSAND

feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit NEUHEIT gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur 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*

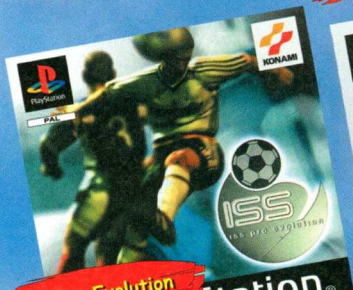
Colony Wars 3
DM 89,95

Gran Turismo 2
inkl. Lenkrad
DM 169,95



PORTOFREI*

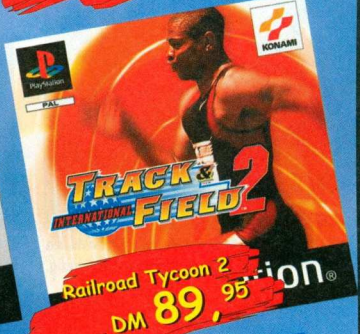
Gran Turismo 2
DM 99,95



ISS Pro Evolution
DM 89,95

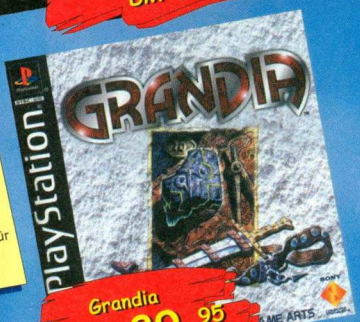


Rally Championship
DM 89,95



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



Theme Park World
DM 89,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

09313545245

0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Versandkosten: Post Nachnahme 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme 16,50 DM bei Versand nur Euroscheck bis 300,- DM oder Kartenzahlung (nur oder). A. DM. Porto Ausland 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Die von uns angebotenen Artikel wurden nicht von SONY vertrieben. Sollte ein Artikel trotzdem "portofrei" verschickt* sein, so ist dies ausschließlich 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

URBAN CHAOS

Genre: Action-Adventure **Spieler:** 1 **Hersteller:** Eidos **Internet:** www.eidos.de/www.muckyfoot.com

Manche Spiele sind einfach schlecht. Das kann passieren und stört nicht weiter. Richtig ärgerlich wird es, wenn ein Spiel sich sehr viel versprechend anhört und dann als herbe Enttäuschung erweist.

So geschehen mit *Urban Chaos*: Wir hatten uns wirklich auf den Endzeit-Thriller zur Jahrtausend-Panik gefreut. Die tollen Websites zum Spiel ließen einen Knaller erwarten. Das Intro ist ebenfalls exzellent, stimmt hervorragend auf das Spiel ein und wirft eine Menge Fragen auf, denen man sofort mit dem Controller in der Hand nachgehen will. Die Entwickler hatten eine sorgfältig entworfene, interaktive Spielwelt versprochen, mit Passanten, umherfahrenden Autos und aufwirbelnden Blättern. Das Areal ist in der Tat groß, nur leider passiert wenig. Die Passanten haben dümmliche Sprüche auf Lager, die Autos kriechen durch die Straßen und der größte Akt der Interaktion besteht im Rammen von Mülltonnen. Womit wir bei der Grafik wären: Das Spiel hat mehr gravierende Programmierfehler als Missionsziele und gerade bei Fahrten mit dem Polizeiwagen nehmen Ihnen recht seltsame Kameraperspektiven zuweilen auch den letzten Rest von Übersicht. Apropos Missionsziele: Stellen Sie sich folgende Situation vor: Sie spielen ein Spiel, von dem Sie sich düstere Endzeitstimmung erwarten. Es gilt, einen Lebensmüden zu retten, der sich auf der Spitze eines Hochhauses befindet. Mühsam klettern Sie am Gebäude hoch, wobei die ungenaue Steuerung das größte Hindernis darstellt. Oben erfahren Sie dann den Selbstmordgrund: Der Mann wollte zur Feuerwehr, weil diese über die schönsten roten Autos verfügt, seine Bewerbung wurde aber abgelehnt. Dabei wollte er doch nur einen großen Schlauch. Soll das witzig sein? Vielleicht hat das alles ja einen tieferen Sinn, der sich erst später erschließt. Vielleicht will man das aber zu diesem Zeitpunkt schon gar nicht mehr herausfinden.

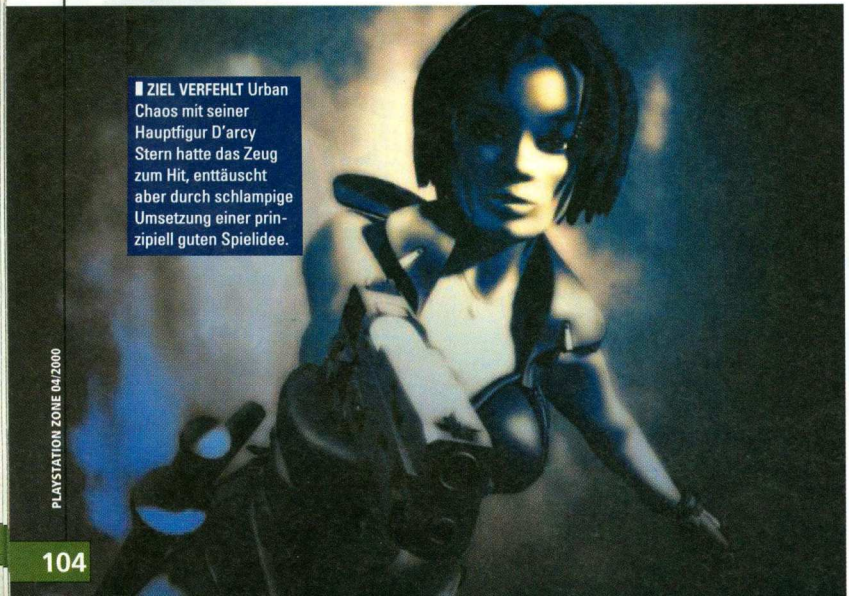
André Horn



MASCHENDRAHTZAUN Die Animationen erinnern an Lara Croft, sind aber längst nicht so aufwendig.



REALISMUS? D'arcy kann rennend jedes fahrende Auto überholen. Können Sie das auch?



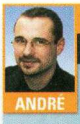
ZIEL VERFEHLT Urban Chaos mit seiner Hauptfigur D'arcy Stern hatte das Zeug zum Hit, enttäuscht aber durch schlampige Umsetzung einer prinzipiell guten Spielidee.



INTRO GUT, ALLES GUT? Die Anfangssequenz ist wirklich gelungen und macht Lust auf mehr.



FEHLER ÜBER FEHLER Leider ist das Spiel voller Mängel in der Grafikdarstellung.



ANDRÉ

MEIN FAZIT
Schwach

Was für eine Schande! Der gute Vorgeschmack durch die Ankündigungen, die wirklich ansprechenden Websites, das tolle Intro, die coole Musik, und dann … Schweigen. Das Spiel ist schlampig programmiert, der Dialog lachhaft und die Missionen schon am Anfang einfach zu öde. Zumindest der Soundtrack ist wirklich überdurchschnittlich und zeigt deutlich, dass der Titel eigentlich für die erste Spieleliga gedacht war. *Urban Chaos* ist einer dieser Fälle von verschwendetem Potenzial, die mich persönlich immer besonders ärgern.

Test ERGEBNIS

URBAN CHAOS

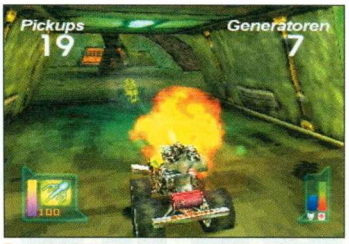
Die schlampig programmierte Engine und das mäßige Missionsdesign machen *Urban Chaos* zu einer der größten Enttäuschungen in den letzten Monaten. Es hätte ein echter Volltreffer werden können, hat das Ziel aber um Meilen verfehlt. Auch die Aussicht auf einen zweiten Charakter und die Entwicklung der recht ansprechenden Story kann nicht zum Weiterspielen motivieren. Einzig der Soundtrack fällt positiv auf.

Titel	Urban Chaos
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	32
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Eidos
Entwickler	Mucky Foot Productions
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Deutsch/deutsch
Release	10. März

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
48%	79%	47%	49%



ANGELIEFERT Zu Levelbeginn werden Sie vom Trägerraumschiff auf der Kampfinsel abgesetzt.



TUNNELGEFECHT In den verwinkelten Inselgängen warten überall schießwütige Gegner.



DAS ENDE Der Kampf tobt auch im Zweispielermodus so lange, bis einer den Kürzeren zieht.

GRUDGE WARRIORS

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

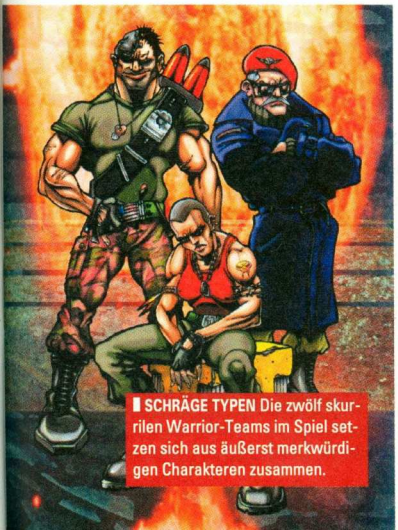
Wenn sich die mächtigsten Gangs der Welt auf Geheim-Inseln zum Vernichtungskampf treffen, dann wird wohl kaum mit Wattebäuschchen geworfen. Setzen Sie sich ans Steuer eines waffenstarrenden Panzerungetüms und zeigen Sie dem Feind mal so richtig, wer hier die größte Wumme hat.

Die Hintergrundgeschichte des explosiven Action-Spektakels ist schnell erzählt: Eskalierende Bandengewalt hat in *Grudge Warriors* dazu geführt, dass sich die zwölf mächtigsten Gangs der Welt zu einem Wettkampf um die Oberherrschaft entschlossen haben. Auf eigens dafür präparierten Inseln treten die Teams mit raketenstrotzenden Megapanzern gegeneinander an. Das Ziel ist die totale Vernichtung des Gegners. Der Sieger erhält als Preis das Territorium des Verlierers. Kein Wunder also, dass Sie bei einem solchen Plot alle Hände voll zu tun bekommen, sich erfolgreich Ihrer Haut zu wehren.

Reif für die Insel

Zwölf Inseln und genauso viele Gangs sind im Spiel integriert. Verschiedene Tageszeiten und Wetterlagen sorgen für zusätzliche Abwechslung bei den nicht-linearen Kampfmissionen, die Sie mit einem von über 20 Fahrzeugen bestreiten können. Jede der skurrilen Gangs verfügt dabei über eigene Stärken und Schwächen und setzt die gefundenen Waffen (es gibt insgesamt 20 verschiedene) mit individuellen Auswirkungen ein, die beim Gegner jedoch stets bleibende Wirkung hinterlassen. Die so genannte PACK-KI ermöglicht es zudem, dass sich die Feinde gegen Sie verbünden, was Sie ordentlich unter Druck setzt. Im Zweispielermodus decken Sie hingegen Ihren Widersacher im ausgewogenen 1:1-Verhältnis mit Pyrotechnik ein. Grafik und Sound sind hinreichend gelungen, der Spielverlauf ist flüssig und temporeich und bei den vielen harten Gegnern ist auch der Schwierigkeitsgrad hoch genug, um für etliche heiße Bildschirm-Schlachten Spaß zu garantieren.

Matthias Glaser



SCHRÄGE TYPEN Die zwölf skurrilen Warrior-Teams im Spiel setzen sich aus äußerst merkwürdigen Charakteren zusammen.



REALISMUS Die animierte Intro-Sequenz ist toll in Szene gesetzt und wirkt unglaublich echt.

MEIN FAZIT



MATTHIAS

Gut

Friedliche Konfliktlösungen sucht man in *Grudge Warriors* vergeblich. Dafür lassen sich massenweise Waffen zum Aufrüsten Ihres Panzers finden, die – je nach Team – unterschiedliche Wirkungen entfalten und auch immer anders aussehen. Wenn sich dann noch Ihre KI-Gegner miteinander verbünden und Ihnen gemeinsam einheizen, sollten Sie schleunigst mit dem Aufräumen beginnen. Äußerst kurzweilig ist bei dem Brachialgeballer auch der Zweispielermodus ausgefallen, in dem Sie und ein Bekannter sehr schnell feststellen können, wer von Ihnen der fiesere Gangster ist.

Test ERGEBNIS

Grudge Warriors ist ein reinrassiges Actionspiel mit hohem Explosivgehalt, das durch harte Gefechte und schnelles Tempo spannend bleibt. Zwölf Teams mit spezialisierten Waffen und zwölf Inseln als Kampforte bieten strategische Abwechslung und ausreichend Platz, um sich als „Panzerknacker" gehörig auszutoben.

Titel	Grudge Warriors
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel bis schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	12 Inseln
Preis	DM 89,-
Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	Tempest Software
USK-Freigabe	Ab 12 Jahre
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	17. März

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
72%	71%	75%	73%

ROAD RASH JAILBREAK

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

Electronic Arts' berühmt-berüchtigte Road-Rash-Rüpel kehren zurück – und die Befreiung von Biker-Ikone Spaz aus dem Gefängnis erweist sich als erstaunlich unterhaltsam!

Electronic Arts' Biker-Prügeleien gehen in die nächste Runde. Herzstück des neuesten *Road Rash* ist der namensgebende Jailbreak-Modus, bei dem Sie sich quasi die Karriereleiter einer Bikergang hinaufkämpfen, um letztendlich den eingebuchteten Spaz aus dem Gefängnis zu befreien. Für jedes erfolgreiche Rennen erhalten Sie neue Punkte und Waffen, Superwaffen, Nitros oder gar Zugriff auf neue Motorräder. Unterwegs zählt nicht nur die beste Platzierung, auch das Ausschalten der Kontrahenten mit allen erdenklichen Mitteln macht sich bezahlt. Neben normalen Schlägen und Kicks, die Sie Ihren Gegnern in voller Fahrt verpassen können und die als Combos besonders effektiv sind, können Sie dabei auf Schlagstöcke, Holzbalken, Ketten, Tazer und andere fiese Geräte zurückgreifen. Besonders durchschlagskräftig sind dabei Special Moves, die zwar etwas länger in der Ausführung dauern, dafür aber einen Gegner mit einem Treffer vom Bike werfen können.

Spaßige neue Spielmodi

Im neuen Five-0-Modus schlüpfen Sie in die Rolle eines Polizisten, der innerhalb eines Zeitlimits eine Zielperson (oder vier beliebige andere Gangmitglieder) ins Gefängnis bringen soll. Im Splitscreen-Modus können Sie wahlweise mit zwei Bikern gegeneinander im Rennen antreten – alternativ kann auch ein Mit-



FREAKSHOW Punt ist das beste Beispiel für das ausgefallene Design der Road-Rash-Charaktere.



MIT HARTEN BANDAGEN Solche Kicks gehören im Spiel noch zu den harmloseren Angriffen.



FEUERSTUHL Mit den Nitros können Sie kurzzeitig enorme Geschwindigkeiten erreichen.



STARKER ARM DES GESETZES Bei der Verbrecherjagd kommt der Schlagstock zum Einsatz.



RÄUBER UND GENDARM Der Spielmodus mit klar verteilten Rollen ist eine der Neuerungen.

PSZ INTERVIEW MIT PUNT

Die echten Experten kennen ihn bereits – Spaz' Beifahrer, der zwielichtige Zwerg Punt, ist der wahre Star des neuen *Road Rash*-Spiels. Trotz eines engen Terminplans nahm er sich die Zeit, uns einige Fragen zu seinem neuen Spiel zu beantworten.



BÖSER BIKER-ZWERG Spaz' Beifahrer Punt ist sicherlich eine der schillerndsten Gestalten in Road Rash Jailbreak.

PSZ: Auf welche Moves aus *Road Rash Jailbreak* bist du besonders stolz?
Punt: Ich mag die neuen Supermoves und Killer-Combos wirklich. Besonders angetan haben es mir der Crowbar Crunch und der 2x4-Smash. Beide Aktionen können, wenn sie von einem Experten wie mir ausgeführt werden, einen Schwächling mit einem Treffer vom Bike werfen. Soll ich das mal vormachen?

PSZ: Was ist die Geschichte hinter dem Geweih?
Punt: Frag' nicht. Ich könnte es dir sagen aber dann müsste ich dir sehr wehtun. Komm etwas näher und ich zeige dir, wozu es da ist.

PSZ: Als der Bösewicht, der du bist, spielst du jemals den Five-0-Modus?
Punt: Oh ja, ich spiele Five-0. Diese Donuts mampfenden Schweinchen werden ganz rot im Gesicht. Ich liebe es, ihnen eine Kette um den Hals zu legen und richtig fest daran zu ziehen … ooohhh! Aber ich spiele nicht als Cop. Verdammt, nein. Bist du verrückt? Ich als Bulle? Das wird niemals passieren. Ich und die Cops, das geht genauso gut zusammen wie die DeSades und die Kaffe Boys. Ich könnte nie wieder mit meinen Jungs fahren, wenn sie mich als Polizist herumfahren sehen würden. Aber diese Cops fahren einen verdammt heißen Reifen!

PSZ: Vielen Dank für das Gespräch.

spieler die Rolle des Polizisten übernehmen! Ebenfalls für zwei geeignet ist der neue Beiwagen-Modus, bei dem der Beifahrer mit Gewichtsverlagerung in Kurven und handfesten Argumenten gegen die Gegner kräftig mitmischen kann. Besonders reizvoll ist dieser Modus im Splitscreen – via Multitap können dann sogar bis zu vier menschliche Spieler gleichzeitig am Spiel teilnehmen, wobei in allen Spielmodi auch weiterhin CPU-Gegner auf der Strecke sind.

Info VERGLEICH

1.	ROAD RASH JAILBREAK	Electronic Arts	83%
2.	MOTO RACER	Electronic Arts	83%
3.	ROAD RASH 3D	Electronic Arts	82%
4.	CASTROL HONDA SUPERBIKE	THQ	78%
5.	ROAD RASH	Electronic Arts	77%

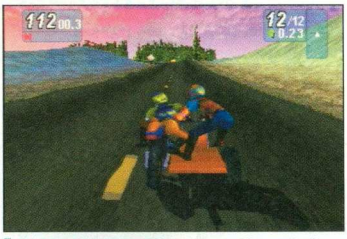
Im Direktvergleich mit dem Vorgänger *Road Rash 3D* punktet *Jailbreak* vor allem durch den Beiwagen-Modus für bis zu vier Spieler und den Five-0-Modus. Das ältere Ur-*Road Rash* ist technisch nicht mehr ganz auf der Höhe und die anderen Genrevertreter bieten natürlich keine Prügeleinlagen während der Rennen.

Technisch kein Glanzstück

Bezüglich der Grafik haben sich die Entwickler von Electronic Arts nicht gerade mit Ruhm bekleckert: Neben leichtem Pop-Up im Hintergrund stören vor allem die Ruckeleinlagen, die vor allem mit mehreren Gegnern auf dem Screen nicht zu übersehen sind. Auch was die Details angeht, ist das Spiel bestenfalls Durchschnitt. Die Soundkulisse ist recht gelungen, nur die gitarrenlastigen Musiktracks von ziemlich unbekannten Bands können kaum überzeugen. Etwas störend sind die Ladezeiten:



UNFREIWILLIGER STUNT Die Freiflüge nach Kollisionen mit Autos sind besonders schmerzhaft.



ALLES NACH RECHTS! Für engere Kurven ist im Beiwagen-Modus Teamwork erforderlich.

Bricht man ein Rennen vorzeitig ab, um neu zu starten und damit negative Auswirkungen auf seine Karriere zu vermeiden, muss der Kurs erst komplett neu geladen werden.

Michael Pruchnicki



VIER-SPIELER-SPASS Mit einem Multitap können vier Spieler an den Beiwagen-Rennen teilnehmen.



MICHAEL

MEIN FAZIT

Gut

Irgendwie hatte in der Redaktion anfangs niemand *Road Rash Jailbreak* sonderlich ernst genommen. Die eh nur durchschnittliche Grafik ruckelt stellenweise merklich und bei der Musikbegleitung haben die Talentsucher von Electronic Arts teilweise auch ziemlich danebengelangt. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, entdeckt ein äußerst kurzweiliges Action-Rennspiel, das gerade im Vierspielermodus einen ganz besonderen Reiz entfaltet. Die grobe Technik in Kombination mit den abgedrehten Charakteren verleiht dem Spiel einen trashig-kultigen Touch – wichtig dabei ist, dass die Spielbarkeit trotz allem hervorragend ist. Insgesamt ist *Road Rash Jailbreak* zwar wegen der technischen Schwächen kein Hit, aber auf jeden Fall eine Empfehlung wert!

Test ERGEBNIS

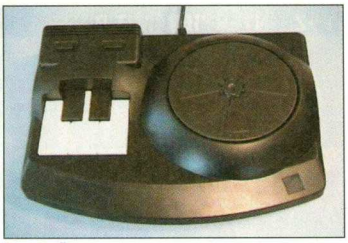
Trotz angestaubter Technik vermittelt *Road Rash Jailbreak* erstaunlich viel Spielspaß. Die neuen Multiplayer-Modi sind sehr gute Beigaben zum ohnehin ordentlichen Spiel.

Titel	Road Rash Jailbreak
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4 (Multitap)
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	18+ Strecken
Preis	Ca. DM 90,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Deutsch/dt. Texte, engl. Sprache
Release	24. Februar

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
69%	72%	87%	83%



URLAUBSFOTOS? Zum genaueren Betrachten der animierten Clips haben nur DJ-Profis Zeit.



VERSTÄRKER So sieht der Controller aus, der einzeln zu einem Preis von 69 Mark erhältlich ist.



QUIETSCHE-ENTCHEN Kommen Sie aus dem Rhythmus, taucht die Ente verärgert ab.

BEATMANIA

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

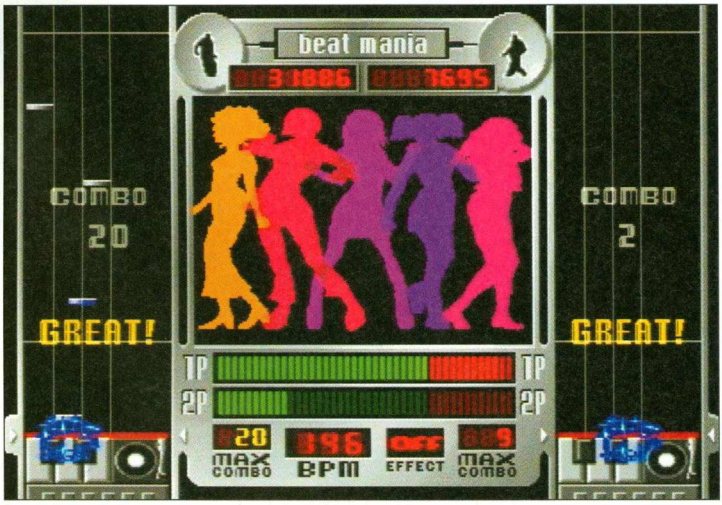


DRILL INSTRUCTOR Mit einem gewinnenden Grinsen kommentiert DJ Konami den Abschluss .

Endlich bringt Konami auch deutschen Spielern die Flötentöne bei! Die DJ-Simulation Beatmania ist ein flotter Reaktions- und Rhythmus-Test, der in Japan schon seit langem mit Erfolg für wunde Finger sorgt. Tanzen die Europäer mit?

Die Idee hinter *Beatmania* ist rasch erklärt: Sie müssen zu einem Song, der automatisch abgespult wird, im richtigen Moment Töne und Samples ergänzen. Diese werden durch Striche symbolisiert. Sobald ein Strich den unteren Abschnitt Ihres Spielfeldes passiert, müssen Sie auf dem *Beatmania*-Controller, der im Lieferumfang enthalten ist, die entsprechende Keyboard-Taste anschlagen oder am Scratchpad drehen. Auf diese Weise dürfen Sie über 20 Musikstücke – unter anderem aus den Bereichen Hip-Hop, Rap oder Techno – in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen oder einem Wettbewerb begleiten. Geraten Sie aus dem Takt und greifen zu häufig daneben, werden Sie bei der Endauswertung vom imaginären Publikum gnadenlos ausgepfiffen. Bei den ersten Tracks können Sie den einfachen und rasch erlernbaren Passagen noch leicht folgen. Hier ist es Ihr Ziel, die Bewertungsleiste durch fehlerfreies Spiel in den roten Bereich zu treiben. Auf höheren Schwierigkeitsstufen regnen die Notenstriche dann teils wolkenbruchartig herab und Ihre Aufgabe wird zusätzlich durch knifflige Rhythmuswechsel erschwert. Wer sich bis zum „Balearean Anthem" vorgearbeitet hat, weiß, was ich meine! Die poppigen Grafiken und Animations-Sequenzen, die in der Bildmitte eingeblendet werden, sind letztlich nur schmückendes Beiwerk.

Florian Brich



MUSIKANTENSTADEL Im Zweispielermodus versuchen Sie, Ihren Herausforderer an die Wand zu grooven. Die Optik ist auch hier alles andere als berauschend.



MEIN FAZIT

Sehr Gut

FLORIAN

Das Gameplay von *Beatmania* begeistert, weil es die übliche Hand-Auge-Koordination um die Dimension von Musik und Rhythmus erweitert. Um zu so einen Gassenhauer wie „Sing it Back" von Moloko in die Tasten zu greifen, bin ich immer wieder an die Konsole geschlichen. Trotz des nicht zu unterschätzenden Lerneffekts verpasst der Titel jedoch die Super-Einstufung, da die Track-Auswahl nicht auf gleich bleibend hohem Niveau ist.

Test ERGEBNIS



Innovative DJ-Simulation, die dank des originellen Controllers noch deutlich an Spielspaß gewinnt. Der Zweispielermodus, unterhaltsame Tracks und zahlreiche Optionen sorgen für Langzeitmotivation.

Titel	Beatmania
Genre	Entertainment
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/ja
Levels	20+ Musikstücke
Preis	DM 150,-
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./engl. Texte
Release	Ende März

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
58%	81%	88%	86%

ACTIVATED.de

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

ACTIVATED

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

SPARPAKET 2000

1. MP3 PLAYER
2. SCHUMMELMODUL
3. ZUSATZFUNKTION
4. INCL. CODEBUCH
5. INCL. RGB-KABEL PRO

NICHT FÜR SCPH-9002 !

INFRAROTFERNBEDIENUNG NUR 30 DM AUFPREIS

3349 KOMPLETT NUR 99 DM

DER ACTIVATOR

SCHUMMELN BIS DER ARZT KOMMT

nicht für SCPH 9002 !

mit Zusatzfunktion !

DAS OFFIZIELLE ACTIVATOR® CODEBUCH
... MIT ÜBER 8000 CODES ZU ÜBER 500 SPIELEN
PAL-CODES
INCL. ANLEITUNG ZUM ACTIVATOR

ACTIVATOR + RGB-KABEL + CODEBUCH

3129 SET NUR 49,99 DM

ZUSÄTZLICH MIT ARPEX MODUL 79,99 DM 3278

ACTIVATOR "PUR" NUR 34,99 DM 3130

KOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

8 MB (120 Block) 22,99 DM 1708
56 DM (840 Block) 49,99 DM 1756
72 MB (1080 Block) 59,99 DM 1772

MEMORYCARDS OHNE KOMPRESSION

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

6 MB (90 Blöcke) 48 DM 1806

1701
1 MB MEMORYCARDS in 5 Farben lieferbar
STÜCK NUR 12 DM

1902
PARALLELPORTBAUSATZ FÜR PSX 9002
- Gehäuse muss nicht zerstört werden
- nur 6 Lötstellen
NUR 35 DM, MIT EINBAU 85 DM

SUPERCHIP®

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

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

1001 Stück 15 DM
3 St. je 12 DM
5 St. je 7,80 DM
10 St. je 5,90 DM
25 St. je 5,56 DM
50 St. je 4,98 DM

SUPERSET ! SUPERCHIP + EINBAUPLATINE + RGB-KABEL NUR 20 DM 1101

7101 DC SUPERSET
IMPORTCHIP FÜR SEGA DREAMCAST NUR 5 LÖTSTELLEN + RGB - KABEL NUR 85 DM

ARPEX

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

49,99 DM

Ramnet

3049

unsere 1. Wahl für Memorycard-Management

FÜR PSX

49,99 DM
unverbindliche Preisempfehlung

POCKETSTATION KOMPATIBEL !

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.

nicht für 100Hz Fernseher geeignet !

test 9/99 World of play station sehr gut

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 IHR LADENGESCHÄFT ERSCHEINEN TEL. 030 399031-53
WORLD OF GAMES * Unnaerstr. 2 58636 Iserlohn Tel. 02371-836663	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			

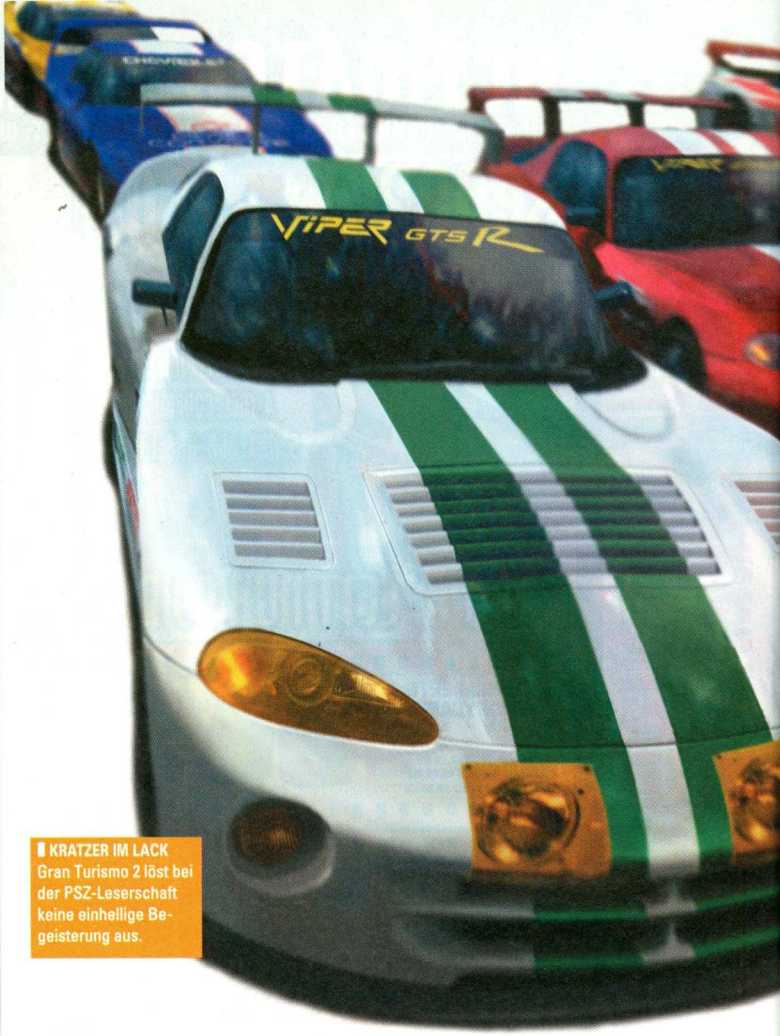
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT – VERSANDKOSTENPAUSCHALE 10 DM, BEI NACHNAHME 15 DM – ES GELTEN UNSERE AGB'S

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



KRATZER IM LACK
Gran Turismo 2 löst bei der PSZ-Leserschaft keine einhellige Begeisterung aus.

DIVERSES

1. Wieso gibt es euren Einkaufsführer nur noch in Posterform und nicht mehr als kleines praktisches Heftlein zum Mitnehmen ins Geschäft?

PlayStation Zone: *Leider gab es beim Druck und der Konfektionierung des Magazins aufgrund des so genannten Booklets immer wieder massive Störungen, welche häufig verspätete Heftauslieferungen zur Folge hatten. Aus diesem Grund haben wir uns dazu entschlossen, lieber den Heftumfang um acht Seiten zu erhöhen und den Inhalt des Extrahefts auf der Posterrückseite zu integrieren. In dieser Ausgabe bieten wir zusammen mit der PlayStation-2-Sonderbeilage sogar erstmals 172 Seiten!*

2. Warum vergebt ihr den so genannten „PlayStation-Zone-Hit" bereits ab einer Wertung von 83% und nicht erst ab 88%?

PlayStation Zone: *Seit vier Monaten vergeben wir den Award nur noch an Spiele, die eine Gesamtwertung von 85% oder höher erhalten. Dies haben wir deswegen geändert, weil die durchschnittliche Produktqualität in den letzten zwölf Monaten deutlich gestiegen ist. Davon abgesehen: Grundsätzlich werten wir ohnehin sehr kritisch, nur wenige Spiele schaffen den Sprung über diese Hürde, ich erinnere nur an die Tests zu Space Debris (60%), Shadow Madness (59%), Hellnight (56%) oder Shaolin (46%).*

3. Wenn Spiele für die PlayStation 2 erhältlich sind, werdet ihr dann 100%-Wertungen für Titel wie *Ridge Racer*, *Gran Turismo 2000* oder *Tekken Tag Tournament* vergeben oder werdet ihr die Spiele strenger bewerten?

PlayStation Zone: *Die Wertungen beziehen sich natürlich immer auf die technische Leistungsfähigkeit der Konsole, dementsprechend werden sich die Wertungen für PlayStation-2-Produkte kaum von den bisherigen Wertungen unterscheiden, sprich, ein gutes Spiel wird Wertungen über 70% erhalten.*

4. Wird *Formel 1 2000* von Psygnosis für die PlayStation oder die PlayStation 2 erscheinen?

PlayStation Zone: *Zunächst einmal wird Electronic Arts F1 2000 für die PlayStation veröffentlichen, welche Pläne Psygnosis hat, ist noch nicht bekannt.*

Mathias Janke

NTSC UND PAL

Das übliche Lob sparen wir uns, denn ihr seid zu Recht die Nr. 1 in Deutschland. Wir haben jede Ausgabe und sind Abonnenten. Damals dachte



LESER BRIEFE

wohl keiner, dass ihr das Niveau des ersten Heftes beibehalten könnt.

PlayStation Zone: *Danke für das Kompliment!*

Doch nun zu unserem Anliegen: Wir haben das Gefühl, dass die Europäer auf dem PlayStation-Markt benachteiligt ist. Das jüngste Beispiel ist *Dino Crisis*. Vergleicht man die PAL- und die NTSC-Version, fällt einem sofort auf, dass die europäische Version viel langsamer ist. Wir wissen zwar, dass es an der Hertzfrequenz der Fernseher liegt, die in Deutschland niedriger ist als z. B. in Amerika, doch könnte man die Spiele doch portieren und auf der Verpackungsrückseite des Spiels vermerken, ob es für einen Fernseher mit mehr Hertz ist oder nicht. Schließlich hat heutzutage jeder einen Fernseher, der die nötige Leistung bringt. Dann ist es zwar klar, dass die Spiele teurer werden, aber wir zahlen sowieso schon mehr als genug und da kommt es auf die paar Mark auch nicht mehr an. Den Nachteil, den wir Deutsche mit brutalen Spielen haben, wollen wir gar nicht erst ansprechen.

PlayStation Zone: *Leider ist das Ganze nicht so einfach, wie du glaubst: Beim Vergleich der PAL- und NTSC-Version an einem Multinorm-Fernsehgerät müsste dir beispielsweise aufgefallen sein, dass die NTSC-Version von Dino Crisis am oberen und unteren Bildschirmrand von dicken schwarzen Balken umgeben wird. Der Grund: Das NTSC-Format bietet nur rund 525 Zeilen (bei 60 Halbbildern pro Sekunde), während das PAL-Format auf rund 625 Zeilen (bei 50 Halbbildern pro Sekunde) ausgelegt ist. Nachdem die Konsolen und die dazugehörigen Spiele eben für den PAL- bzw. NTSC-Standard gebaut werden (schließlich will man eine Vollbild-Darstellung), werden die Spiele dementsprechend programmiert. Man könnte nun zweifellos die NTSC-Versionen beinahe 1:1 auf die PAL-Konsolen umsetzen, das Resultat wären jedoch dicke schwarze Balken – etwa 19 Prozent des Bildschirms blieben schwarz. Da die Prozessoren in der PAL-Version jedoch rund 19% mehr an Grafikdarstellung bewältigen müssen (625 statt 525 Zeilen), ergibt sich daraus häufig eine langsamere Geschwindigkeit. Daran ändert auch ein 100-Hz-Fernseher nichts. Übrigens, aufgrund der PAL- und NTSC-Norm haben selbst die Prozessoren häufig geringfügig andere Leistungsdaten.*

Nun zu unserem zweiten Problem: Leider gibt es zurzeit auf dem PlayStation-Markt keine Innovationen. Nur Sequels, wo man hinsieht, und die werden nicht unbedingt besser (*FIFA 2000, Need for Speed 4*). Der grafische Fortschritt ist zwar immer sehr groß, aber was bringt einem das, wenn der Spielspaß zu kurz kommt? Hoffentlich geht ihr auf diese Themen ein, denn es gibt bestimmt mehrere, die dieser Ansicht sind.

PlayStation Zone: *Dies ist tatsächlich so, allerdings wurde die PlayStation technisch mittlerweile weitestgehend ausgereizt und mit der gegebenen Technik lassen sich keine Innovationen mehr realisieren, denn die Möglichkeiten, komplett neue Spielideen bei der vorhandenen grafischen Leistungsfähigkeit umzusetzen, sind nicht da.*

Heinz Schmid

GRAN TURISMO 2 I

Ich muss mich erst mal abreagieren. Da wird *Gran Turismo 2* in jeder Fachzeitschrift gelobt wie ein Goldenes Ei und wer *Gran Turismo* (1) gezockt hat, legt sich das Spiel natürlich auch zu, so auch ich. Leider war ich schwer enttäuscht:

1. Die europäischen Hersteller haben nur aktuelle Modelle beigesteuert, gebrauchte, ältere Wägen kann man wieder einmal nicht kaufen.
2. Von europäischen Fahrzeugen sind keine Kombi-Versionen verfügbar. Von Fließ- und Stufenheck will ich gar nicht erst reden. Hat schon mal jemand die Anzahl der Kombis im Spiel gezählt, die im Kombirennen benutzt werden können?
3. Wer will vier verschiedene Golf-IV-Varianten fahren? Bora und Passat? Fehlanzeige!
4. Wer mit einem 2.2 Prelude fährt, wird bei 200 km/h (!) auf der Geraden von einem Lupo 1.4 überholt, wir trauten unseren Augen kaum ...
5. Wenn ich den erwische, der die Meisterschaften gestrichen hat, dem würde ich gern mal die Meinung sagen. Die Einzelrennen, die bei Bedarf jederzeit noch einmal gefahren werden können, beeinträchtigen die Motivation in erheblichem Maße. Verschiedene Lizenzen für einen Renntyp zu benötigen, ist ein weiterer „Geniestreich".
6. Wenn ich schon alle Einzelrennen gewinne, möchte ich auch ein neues Auto bekommen, ist das etwa zu viel verlangt? Klar, die Herstellerrennen machen es möglich, aber das kann doch noch nicht alles gewesen sein?
7. Das Handbuch ist schlecht (das Strategiebuch nicht, das ist bloß für Einsteiger zu kompliziert). Was man zur Bedienung wissen möchte, steht nicht drin. Teilweise sind noch die englischen Originaltexte zu lesen. Die Hersteller sollten sich schämen.
8. Beim Konvertieren in die deutsche PAL-Version scheinen die Schriftarten nicht ganz mitgespielt zu haben ... Der Umlaut des „ü" bei „nicht verfügbar" zum Beispiel.

Allerdings hat das Spiel auch seine Stärken: Der Sound ist einfach spitze. Die neuen Strecken ebenfalls, die Wagenvielfalt ist sowieso nicht mehr zu überbieten. Die Steuerung ist genial wie eh und je. Die Profituningoptionen sind eine Wucht. Ich hoffe trotzdem, dass sich *Gran Turismo 2000* in Sachen Spielaufbau wieder mehr am ersten Teil orientiert. Ich für meinen Teil werde meine Meinung auch an SCEE und Polyphony Digital weitergeben und hoffe, alle Fans helfen dabei, dass dieses Desaster nicht noch einmal vorkommt. O.k., jetzt gebt Gas und dran denken: Vor der Ziellinie ist noch nichts entschieden!

Matthias Petz

GRAN TURISMO 2 II

Wenn man kurze Spiele mag, dann kauft man sich am besten *Gran Turismo 2*. Ich habe dieses Spiel erst seit zwei Wochen und spiele wirklich nicht jeden Tag, aber ich habe es bereits durchgespielt. Ich habe jedes Rennen gewonnen, ohne dass ich einen Cheat benutzt hätte. Da mag es auch noch so schön sein, dass man 594 Autos fahren kann, massenweise Lizenzen erwerben und neue Strecken fahren kann. Dieses Spiel ist zu einfach. Wenn man bei jeden Rennen mit dem Preisgeld auch noch ein Auto gewinnt, dann frage ich mich, warum und wofür? Beispiel: Im Rennen „Allstar" gewinnt man das Auto Speed 12 (Wert: 500.000,-). Dieses Rennen gewinnt man vier Mal und schon hat man 2.000.000 Geldeinheiten zusammen. Mit diesen Geld geht man zu Suzuki und kauft sich einen Escudo mit 980 PS. Dieser Wagen ist unschlagbar. Alle PS-freien Rennen gewinnt man ohne Mühe mit diesem Wagen. PS-schwache Rennen bestreitet man mit dem Audi TT 1.8. Der Wagen ist in den Kurven und im Sprint einfach unschlagbar. 90% der gewonnenen Autos braucht man nicht. Die Lizenzen sind lächerlich leicht. Andere Rennspiele bringen mehr Langzeitvergnügen als *Gran Turismo 2*. Ansonsten ist dieses Spiel ganz in Ordnung, wenn man den Kaufpreis nicht mitrechnet.

Ede

GRAN TURISMO 2 III

Ich möchte in diesem Brief Stellung nehmen zu Ihrem *Gran Turismo 2*-Test in der aktuellen Ausgabe (3/2000). Ich habe mir das Spiel direkt am Er-

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. Jetzt hat die deutsche Version auch unsere Charts erobert.



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!



ISS Pro Evolution
Giftige Gegner, brillantes Gameplay und eine perfekte Mischung aus Realismus und Spielspaß – das ist ISS Pro Evolution. Der brandneue Kick ist die Fußball-Referenz der PlaySation Zone.



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.



Music 2000
Das rockt! Komponieren Sie mit diesem virtuellen Tonstudio Ihre eigenen Tracks und binden Sie sie in ein effektvolles Musikvideo ein. Das innovative Music 2000 läßt dank seines bahnbrechenden Bedienkomforts Anfängern und Profis alle Freiheiten.

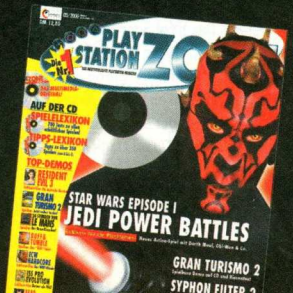


Autobahn Raser II
Endlich ein Rennspiel, bei dem Sie auf deutschen Straßen nach Herzenslust die Verkehrsregeln brechen können. Hoher Wiedererkennungswert und pengiges Gameplay – hier können Sie richtig Dampf ablassen!

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

Telefonnummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer

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)**
- ❒ **„ISS Pro Evolution" (Art.-Nr.: TK 637 00 21)**
- ❒ **„Resident Evil 3" (Art.-Nr.: TK 635 00 09)**
- ❒ **„Music 2000" (Art.-Nr.: TK 636 00 260)**
- ❒ **„Gran Turismo 2" (Art.-Nr.: TK 630 00 20)**
- ❒ **„Autobahn Raser II" (Art.-Nr.: TK 639 00 20)**

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

01/00



02/00



03/00





Heft verpaßt?

Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von PLAYSTATION ZONE einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Hiermit bestelle ich:

❒ PlayStation ZONE 01/00	zu DM 12,80	
❒ PlayStation ZONE 02/00	zu DM 12,80	
❒ PlayStation ZONE 03/00	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

scheinungstag gekauft und habe mir ehrlich gesagt etwas mehr davon versprochen. Trotz attraktiver Lizenzen kann ich mit meinem Startkapital wieder erstmal nur japanische Gebrauchtwagen kaufen, warum nicht mal zum Beispiel einen gebrauchten Volkswagen, Renault, Peugeot oder Fiat? Auch die Auswahl der neuen Autofirmen lässt meiner Meinung nach etwas zu wünschen übrig. Audi hat zum Beispiel nur fünf Wagen im Angebot, obwohl man das Angebot durchaus um vier Autos erweitern könnte (A6, S6, A8, S8), gerade im Hinblick auf die Luxuslimousinen-Rennklasse. Wo sind der VW Polo oder der Mercedes CLK-GTR? Sie schreiben in Ihrem Test von nationalen Restriktionen der Rennklassen. Warum kann ich dann aber jede Landesmeisterschaft in der GT-Serie mit meinem kleinen, gebrauchten Japaner fahren? Das war meiner Meinung nach in *Gran Turismo 1* besser gelöst. Gut wiederum finde ich die PS-Beschränkung in den meisten Rennklassen. Weiterhin schreiben Sie etwas von sechs Führerscheinen, ich finde aber nur fünf (B-Lizenz, A-Lizenz, IC-Lizenz, IB-Lizenz, IA-Lizenz) und dementsprechend auch nur 50 Lizenzprüfungen. Zusätzlich gibt es im Spiel auch noch einige Ungereimtheiten. Die Spiegeleffekte auf den Autos ändern sich bei Tunneldurchfahrten komischerweise nicht, neugekaufte Autos haben in meiner Garage (ohne Tuning) andere PS-Zahlen als beim Händler. So hat ein 201 PS Golf V6 in meiner Garage plötzlich nur noch 147 PS (Ähnliches bei anderen Automodellen). Etwas merkwürdig sind auch die Durchschnittsgeschwindigkeiten, die unter der Rundenzeit angezeigt werden. So erreiche ich mit einem VW Lupo Durchschnittsgeschwindigkeiten von über 210 Stundenkilometern, obwohl ich den Wagen während des Rennens mit Mühe und Not auf knapp 200 Sachen bringe. Weiterhin erziele ich hin und wieder trotz schnellerer Rundenzeiten langsamere Durchschnittsgeschwindigkeiten (das Prinzip muss mir mal jemand erklären) oder eine um wenige Hundertstel schnellere Rundenzeit erhöht die Durchschnittsgeschwindigkeit um mehr als 10 km/h! Ich finde, solche Kriterien gehören zu einer Bewertung dazu, da man dafür das Spiel ja auch nicht unbedingt sonderlich lange spielen muss, um auf solche Mängel aufmerksam zu werden. Obwohl es sich jetzt vielleicht nicht so anhört, bin ich trotzdem der Meinung, dass *Gran Turismo 2* eine Bereicherung für jede Spielesammlung ist!!

PlayStation Zone: *Als wir die fertig verpackte Verkaufsversion von Gran Turismo 2 erhalten haben, waren wir ähnlich überrascht wie Sie. Im Unterschied zu unserer Testversion wurden wohl aufgrund des Zeitmangels tatsächlich noch einige Kürzungen vorgenommen beziehungsweise Bugs wie die fehlerhaften Durschnittsgeschwindigkeiten nicht beseitigt. Gerade bei einem Titel wie Gran Turismo 2, der ja nun wirklich oft genug verschoben wurde, haben wir nicht mit derartigen Schwächen gerechnet. Ingesamt gesehen ist Gran Turismo 2 zwar dennoch ein Meisterwerk, allerdings hat der Lack doch einige kleiner Kratzer beim Einparken in die Verkaufsregale erhalten.*

Stefan Doelen

FINAL FANTASY VIII

Michael Langreder muss ich in einigen Punkten zustimmen. Die Story von *Final Fantasy VIII* ist nicht so spannend wie die von *Final Fantasy VII*. Bei Clouds Abenteuer wurden selbst die kleinsten Details erklärt, beispielsweise wo Cloud seine Uniform und Waffe herhat. Der Nachteil: Die Story ist schwieriger zu kapieren. Erst beim zweiten Durchgang habe ich alles richtig verstanden. Nun zu *Final Fantasy VIII*: Ich denke, dass die vierte CD nur für den Endgegner gedacht war, denn Artemisia inklusive Abspann hätte nicht mehr auf die dritte CD gepasst. Es ist etwas übertrieben, dass man vier schwierige Kämpfe am Stück bestreiten muss, aber ich persönlich finde die Herausforderung gut, denn *Final Fantasy VII* fand ich zu einfach (abgesehen von den Weapons, die nur in der PAL- und US-Version enthalten sind). Wenn man ohne gut ausgebauten Zauber gegen Artemisia antritt, ist man gezwungen, sich zur Weltkarte zu begeben. So kann man nebenbei auch einige der zahlreichen Geheimnisse lüften. Ich glaube, dass die Grafik eine sehr große Rolle spielt. Bei *Final Fantasy VII* schreckt die Knuddeloptik etwas ab, dank der sehr detailreichen Figuren und ihren Aktionen und Bewegungen macht es Spaß, den Protagonisten in *Final Fantasy VIII* bei der Arbeit zuzusehen. Das trägt auch etwas zur Atmosphäre bei. Fazit: *Final Fantasy VII* und *VIII* sind klasse Spiele und wenn es Square gelingen würde, diese beiden Elemente (Grafik und Story) zu kombinieren, dann würden sie mit größter Wahrscheinlichkeit wieder einmal alle Verkaufsrekorde brechen und es gäbe in Japan wieder ein bis zwei Tage schulfrei. Als Spieler von *Final Fantasy I* und *Dragon Quest I* lege ich eigentlich mehr Wert auf eine gute Story, aber auf der PlayStation 2 wird man erwarten dürfen, dass die Grafik noch spektakulärer wird.

George Eisenhauer

PLAYSTATION ZONE KLEINANZEIGEN

Ob Sie nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollen oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt sind, mit einer privaten Kleinanzeige auf dieser Seite erreichen Sie Ihre potenzielle Kundschaft. Nutzen Sie dazu den auf dieser Seite abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legen DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Es dürfen nur Original-Spiele angeboten werden. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

SUCHE

Suche dringend Theme Park und Arcades Greatest Hits, Midway Collection Volume 2, Preis bis 50,- DM. Tel.: 08233/20385

Suche jemand, der Destruction Derby 2 gegen FIFA 98 tauscht, tausche auch noch andere Spiele, z. B. Moto Racer 2, Croc 2 und vieles mehr. Tel.: 05429/380

Suche F1 99, FIFA 99, V-Rally 2, NBA Live 2000, nur Top-Zust., zahle 20,- bis 45,- DM/Fr!!! Tel.: CH-0041 (0)41/8282856 Michael

Ghost in the Shell, Need for Speed 2, Lösungsbücher oder Hilfen zu Tales of Destiny & Lunar Silver, Star Story Complete, Pr. n. VB. Tel.: 0177/7076748

Suche PlayStation-Spiele von A-Z. Tel.: 0172/6784890 ab 17 Uhr

Suche alles über FF 8! Angebote und Materialien schickt bitte an: David Gronewold, Elbinger Str. 2, 26603 Aurich Tel.: 04941/991388

VERKAUFE



Verk. Autobahnraser II 85,- DM, NHL 98 20,- DM, Ridge Racer Pla. 20,- DM, Porsche Ch. Pla. 20,- DM, alles Top-Qualität f. PlaySt., Preis VHS. Tel.: 0179/3969130

Verk. Test Drive 4x4! Preis verhandelbar! Tausch auch möglich. 14-15 Uhr und 18-20 Uhr, Tel.: 02522/61787

Verk. Sled Storm 55,- DM, Speed Freaks 55,- DM, Crash Bandic. 3 50,- DM, Wild 9 29,- DM, Alien 26,- DM,Blasto 23,- DM, Jet Rider 2 23,- DM, alle incl. Porto. Tel.: 07621/62354 Stephan

Verk. verschiedene PlayStation-Spiele, pro Stück ca. 25,- bis 40,- DM, je nach Aktualität. Tel.: 0941/447001

F1 World Grand Prix, Formel 1 97, FIFA 98, FIFA 99, Colin McRae Rally, C3 Racing, Syphon Filter, V-Rally 2, Preise nach VB. Tel.: 08431/2810

Verkaufe Joypad „The Glove" für PlayStation inkl. Demo auf Video für 110,- DM. Tel.: 0221/664158 (ab 13 Uhr)

Tekken 3, Metal Gear Solid, diverse Demos, Spiele in sehr gutem Zustand, Dennis Stenzel, Haslinghauserstr. 27, 45549 Sprochövel Tel.: 0173/8348092

Verkaufe/tausche PSX-Spiele: FIFA 98, TR2, WM 98, C&C 1, Gran Turismo je 35,- DM, Batman & Robin, G-Police je 30,- DM, MDK 25,- DM. Tel.: 03722/94017 (Soeren)

Metal Gear Solid in gutem Zustand für 45,- DM, Janis Essinger, Mühlstr. 34, 35390 Giessen. Tel: 0641/9709690

MediEvil, TR3, Tekken 3, V-Rally für jeweils 40,- DM, Final Fantasy 8 70,- DM (alle mit Anleitungen und sehr gut erhalten). Tel: 089/3002142

V-Rally-Platinum, TR3, Racing Simulation 2, Driver, GTA-Platinum, verschiedene Demos. Tel.: 07031/602294

TAUSCHE

Tausche PSX mit 7 Spielen, 2 Pads, Memory Card, Gamehunter mit Verpackung gegen Dreamcast mit 1 Pad und 2 Spielen. Tel.: 08234/420211

Tausche aktuelle PlayStation- und Dreamcast-Spiele, habe und suche neue PAL-Spiele! Tel.: 07354/1487 17 bis 22 Uhr

Tausche/kaufe PAL-Spiele von A-Z, ca. 50 Spiele vorhanden, Angebote unter Tel.: 0171/2810452, Ralf Steinkrüger, Gerstenkamp 2, 33605 Bielefeld

SONSTIGES

Verkaufe 2 Disco-Plattenspieler + Mischpult u. Platten für 80,- DM. Tel: 04492/1855 ab 18 Uhr. -Zustand!!

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 5,- DM. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

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



Wenn ich aktuelle Tipps für die Cheats-&-Codes-Rubrik zusammentrage, stelle ich immer wieder erfreut fest, dass es keine unbestechlichen Spiele gibt. Für diese Ausgabe habe ich einmal mehr meinen schwarzen Koffer geöffnet, um die „undichten Stellen" bei Rainbow Six, FIFA 2000 und No Fear Downhill Mountainbiking für Sie aufzuspüren. Keine Angst: Wenn Sie mit unendlicher Munition, versteckten Mannschaften oder verfremdeter Grafik den Unterhaltungswert Ihrer Lieblingsspiele steigern, führt das weder zu Millionenschulden noch in eine Staatskrise. Ihr Florian Brich

RAINBOW SIX



AUG' IN AUG' Mit unseren Cheats brauchen Sie solche Situationen nicht mehr zu fürchten.

Um zu verhindern, dass bei dem erfolgreichen Actionspiel von Redstorm Entertainment die EKG-Linie Ihrer Befehlsempfänger frühzeitig auf die Null-Linie einschwenkt, haben wir die nachstehenden Cheats für Sie zusammengetragen. Pausieren Sie Ihr Spiel, halten Sie L1 gedrückt und geben Sie dann die aufgeführte Kombination ein, um die entsprechende Wirkung hervorzurufen. Wahlweise lassen sich die Cheats auch aktivieren, während das Hauptmenü eingeblendet wird. Auch hier muss L1 gedrückt gehalten werden. Diese Verfahrensweise brachte bei unseren Testläufen übrigens die höhere Erfolgsquote.

Effekt	Kombination
Alle Türen im Level offen	▲, ■, ■, ▲, ✕, ●, ■, ▲
Gesundheit des Teams auffüllen	▲, ▲, ✕, ●, ●, ✕, ■, ■
Geiseln unverwundbar	●, ●, ■, ▲, ✕, ▲, ✕, ●
Extra-Munition	■, ■, ●, ▲, ✕, ▲, ✕, ▲
Endsequenz betrachten	■, ▲, ■, ■, ●, ●, ✕, ▲

FIFA 2000

Als „geheim" lassen sich die Teams, die wir Ihnen hier vorstellen, eigentlich nicht einstufen. Da die EA-Teams und die Gastmannschaft aber einfach in die Fülle der anwählbaren Mannschaften eingelistet wurden, sagen wir Ihnen hier, wie Sie die Spezial-Teams finden und welche Besonderheiten diese bieten. So können Sie bei *FIFA 2000* ohne Umwege mit Experten gegen das Leder treten.



GEFÄHRLICHE GÄSTE Vor diesen Profis ohne klangvolle Namen zittern sogar die Brasilianer.

EA-Sports-Teams

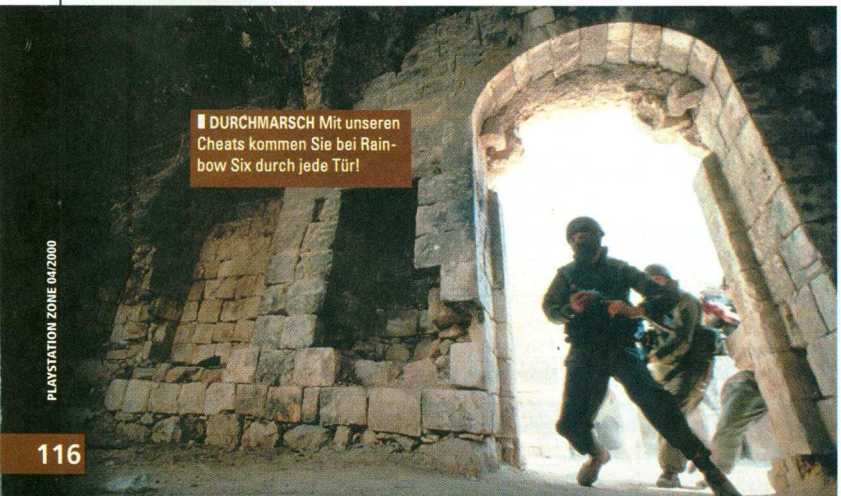
Wählen Sie bei der Teamwahl die Kategorie „Rest der Welt" und scrollen Sie die Liste bis zum Anfangsbuchstaben „ E" durch. Dort stoßen Sie auf Mannschaften, die die Bezeichnung EA 1, EA 2, EA 3 und EA 4 tragen. Die Werte der Spieler, die unter diesem Kürzel aufgestellt sind, wurden von den EA-Sports-Programmierern festgelegt.

Gäste

Wählen Sie bei der Teamwahl die Kategorie „Rest der Welt" und scrollen Sie die Liste bis zum Anfangsbuchstaben „G" durch. Dort findet sich ein Team, das den schlichten Namen „Gäste" trägt. Dieser Haufen wurde ebenfalls von EA Sports zusammengestellt. Die Kicker der Gäste verfügen über Traumwerte in allen Bereichen und treiben sogar Top-Clubs den Angstschweiß auf die Stirn.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAINBIKING

An dieser Stelle präsentieren wir Ihnen viele hilfreiche Passwörter zu dem innovativen Trendsportspiel *No Fear Downhill Mountainbiking* von Codemasters. So können Sie die



DURCHMARSCH Mit unseren Cheats kommen Sie bei Rainbow Six durch jede Tür!

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.

GRAN TURISMO 2

Flankierend zu unserer gehaltvollen Komplettlösung zu *Gran Turismo 2* bieten wir Ihnen an dieser Stelle noch einige nützliche Codes. So brauchen Sie beispielsweise bei dem ultimativen Fahrsimulator nicht ultimative Wartezeiten in Kauf nehmen, bis Sie sich edle Karossen leisten können.

Unendlich Geld	**801D 1598 E0FF, 801D 159A 05F5**
Habe Gold-B-Lizenz (ROM-Version 2.2 oder höher erforderlich)	**5000 0AA4 0000, 801C CD30 0400**
Habe Gold-A-Lizenz (ROM-Version 2.2 oder höher erforderlich)	**5000 0AA4 0000, 801C C6C8 0400**
Habe Gold-International-C-Lizenz (ROM-Version 2.2 oder höher erforderlich)	**5000 0AA4 0000, 801C C060 0400**
Habe Gold-International-B-Lizenz (ROM-Version 2.2 oder höher erforderlich)	**5000 0AA4 0000, 801C B9F8 0400**
Habe Gold-International-A-Lizenz (ROM-Version 2.2 oder höher erforderlich)	**5000 0AA4 0000, 801C B390 0400**
Have Spezial-Lizenz (ROM-Version 2.2 oder höher erforderlich)	**5000 0AA4 0000, 801C AD28 0400**
Rennuhr anhalten	**8002 F894 0000, 8004 6F44 0000**

Extra-Strecken und -Fahrzeuge im Arcade-Modus freischalten (ROM-Version 2.2 oder höher erforderlich)
5000 0A02 0000, 801C 99C8 0505, 301C 99DC 0005
Mit L2 durch das Szenario schweben (ROM-Version 2.2 oder höher erforderlich)
E00A 95E4 0080, 800A 96CC 0006, E00A 95E4 0080, 800A 9CE4 0006



GELDSACK Mit unseren Cheats brauchen auch Anfänger keinen Bogen um die teure Nordstadt, in der die deutschen Hersteller sitzen, zu machen.

RENEGADE RACERS

Mit unseren Gamebuster-Cheats können Sie bei dem witzigen Renegaten-Rennen von Interplay siegessicher an den Start gehen.

Immer erster Platz	**300A AD17 0000, 300A AD18 0000**
Unbegrenzte Gesundheit	**8002 35FE 3C00**
Vollendete Sprünge	**800A AFC6 7FFF, 800A AFCA 7FFF**
Habe alle Gegenstände	**800A AFF8 7FFF**
Maximale Punktzahl	**800A AFD8 7FFF**

TRICK 'N' SNOWBOARDER

Wie Sie bei diesem Snowboard-Spiel in Windeseile ein sattes Punktekonto erhalten, zeigen wir Ihnen hier:

Hohe Punktzahl	**800C 130E 0001**
Jeder Sprung gibt viele Punkte	**800C 11D4 1388**

Schussfahrten ins Tal gleich mit allen möglichen Fahrern angehen oder die grafisch verfremdeten Pfade auskosten. Sie müssen nur den Menüpunkt „Zeitfahren" auswählen und mit „Ja" den Passwortbildschirm aufrufen. Geben Sie dann das entsprechende Passwort ein, um den nachstehend aufgeführten Effekt zu bewirken. Bitte beachten Sie die durch Unterstriche angezeigten Leerstellen.

Passwort	Effekt
LOTSOFFEAR	**Alle Pfade (= Strecken)**
LOTSOFGEAR	**Alle Upgrades**
MONKEYBIKE	**Trick-Pfad**
GOOBERS	**Alle Fahrer**
ABDUCTION	**Außerirrischer Pfad (Dry River Valley Pro)**
TOON_IT_UP	**Cartoon-Pfad (Haworth Hill Amateur)**
TYREFRAME	**Wireframe-Pfad (Watzmann Pfad Amateur)**
JACKED_IN	**Virtual Reality Pfad (Cuevas Del Drac Pro)**
EDOMRORRIM	**Mirror-Modus**
BIGFLOATER	**Niedrige Schwerkraft**



KENNEN WIR UNS? Dank unserer nützlichen Geheimcodes können Sie nun gleich die versteckten Radfahrer ausprobieren.



HOCH HINAUS! Dank diverser Passwörter hält Sie bei der Extremsport-Simulation nichts mehr am Boden.



SUPERCROSS 2000

Wir haben den großen Cheat-Schraubenschlüssel ausgepackt und zeigen Ihnen, welche Besonderheiten sich damit aus der kernigen Motocross-Simulation von Electronic Arts herausholen lassen. Um die nachfolgend aufgeführten Passwörter einzuspeisen, begeben Sie sich in das „Event wählen"-Menü und drücken R1, damit der Cheat-Bildschirm eingeblendet wird. Bitte beachten Sie bei der Eingabe, dass sich die Codes aus Zahlen und Buchstaben zusammensetzen. Weiterhin ist zu berücksichtigen, dass Sie gemäß der klassischen EA-Sportspiel-Menüstruktur die Cheats noch einschalten müssen, bevor diese im Spiel Wirkung zeigen.

Effekt	Passcode
Keine Unfälle	N0CR4SH
Zusätzliche Perspektiven	M0R3C4MS
Extra-Hop mit L1	H0P
Kein Track-Reset	N00FFTR4CK
Track-Reset überspringen	SK1PP1NG0K
Große Motorräder	B1GB1K3S
Große Schmutzspritzer	B1GSPR4Y
Gegner blocken Sie	BL0CKM3
Große Fahrer	G14NTS
Kopflose Fahrer	H34DL3SS
Keine Fahrer	N0R1D3RS
Schwerkraft des Mondes	M00N
Schwerkraft der Venus	V3NVS
Schwerkraft des Mars	M4RS
Schwerkraft des Merkur	M3RCVRY
Schwerkraft des Jupiter	JVP1T3R
Schwerkraft des Saturn	S4TVRN
Schwerkraft des Uranus	VR4NVS
Schwerkraft des Neptun	N3PTVN3
Schwerkraft des Pluto	PLVT0



MONSTER-CROSS Mit den Riesenreifen gleichen die sonst filigranen Bikes eher Monster-Trucks.

ARMY MEN AIR ATTACK (US)

Da 3DO den Army-Men-Konflikt an allen Fronten vorantreibt, haben wir für Sie auch Cheats zu *Army Men Air Attack* zusammengetragen. Diese sollten Ihnen helfen, rasch die absolute Luftüberlegenheit zu erringen. Die nachstehenden Cheats sind zwar für die US-Version bestimmt, dürften aber auch beim deutschen Pendant Wirkung zeigen.

Level-Passwörter

Wählen Sie im Hauptmenü die Passwort-Eingabe und tragen Sie die folgende Kombination ein, um direkt zum jeweiligen Level vorzurücken.

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.

MEDIEVIL – PLATINUM

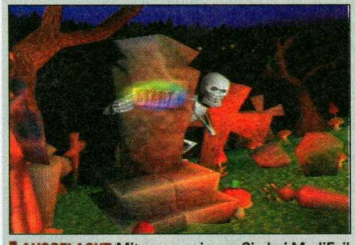
Mit den folgenden Cheats können Sie bei dem humorvollen Action-Adventure von SCEE dafür sorgen, dass Ihr tapferer Ritter wieder rasch seine Totenruhe fortsetzen kann. Drücken Sie während des Spiels die START-Taste und geben Sie bei gedrückter L2-Taste folgende Cheats ein:

Trick-Cheats:

Unten, oben, ■, ▲, ▲, ●, unten, oben, ■, ▲
Ein Geräusch ertönt, woraufhin in der fehlenden Zeile das Wort „Tricks" erscheint.
Folgende Cheats sind nun anwählbar:
1. Level beenden
2. Unverwundbar
3. Seelenkelch auffüllen

Debug-Cheats:

▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, links, ●, oben, unten, rechts, ●, links, links, ▲, rechts, ●, links, links, ▲, ●, unten, ●, ●, rechts
Die zusätzliche Option „DEBUG" wird im Menü sichtbar.



AUSGELACHT Mit uns gewinnen Sie bei MediEvil rasch die Oberhand über die Unterwelt!

Cheats

Sie müssen das Steuerkreuz auf die Herstellungsanzeige bewegen, wo Bau- und Herstellungsmöglichkeiten mittels Symbolen angezeigt werden. Auf der Symbol-Eingabeleiste wechseln Sie mit dem Steuerkreuz hin und her. Die Eingabebestätigung erfolgt mit der §-Taste. Folgende Cheats können so eingegeben werden:

Level gewinnen:
✕, ■, ■, ●, ▲, ●
Level verlieren:
●, ●, ●, ▲, ■, ✕
Unshroud (nur für Multiplayer):
■, ▲, ●, ✕, ▲, ■
Our Names (nur für Multiplayer):
●, ●, ●, ▲, ▲, ▲
Soylent Green (nur für Multiplayer):
✕, ●, ▲, ▲, ●, ✕
Geld:
■, ■, ●, ✕, ▲, ●
Parabombe:
■, ✕, ●, ●, ✕, ▲
Nuke:
●, ✕, ●, ▲, ■, ▲
Chronoshift:
▲, ●, ●, ■, ■, ✕
Eiserner Vorhang:
●, ■, ●, ✕, ■, ▲



VORMARSCH Über diesen Bildschirm geben Sie die Level-Passwörter ein.

Sowjetische Seite		Allierte Seite	
Level	*Passwort*	*Level*	*Passwort*
1	17DUXFJ6C	1	LZ9SE4HPN
2	VMBWOQ284	2	FG0WEU9OO
3	XN37MCCSO	3	EC5NAHTU
4	LH06FZZQL	4	9BFVYZAZ8
5	BUVV20LFF	5	P4XS4CZVC
6	AVYQ10YA8	6	FMNAE6U08
7	LZRJTMQAN	7	7XIQW4KQI
8	YQX4C9GFH	8	WPLAGLJ2G
9	1QESO8LE0	9	4TNT8RJ21
10	RKP0UOXJA	10	FZ0ZY7ZQA
11	CDLKYL7Q4	11	X9FJZVJZI
12	8T5GGDK25	12	5RNHTXLRY
13	X5CDE0KN	13	J7VEWVT09

COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT – PLATINUM

Zu dem Strategie-Highlight *Command & Conquer Alarmstufe Rot*, das – vor allem zum Platinum-Preis! – in jede gutsortierte PlayStation-Sammlung gehört, leisten wir Ihnen mit den folgenden Cheats und Passwörtern umfangreiche Schützenhilfe:

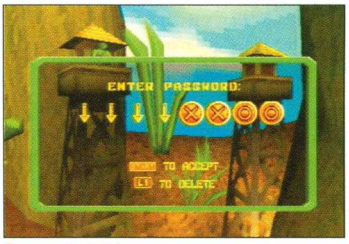


VERTRAUENSERWECKEND Mit Sergeant Hawk an Ihrer Seite hat der Feind nichts zu lachen.

Level	Passwort
2	✕, unten, links, links, ■, ●, ●, rechts
3	▲, oben, links, rechts, unten, ▲, ●, oben
4	Unten, unten, ■, ■, links, rechts, ●, ✕
5	Rechts, rechts, ✕, ●, unten, oben, unten, oben
6	■, ●, ✕, ■, ▲, links, oben, rechts
7	■, ●, ✕, ■, links, oben, rechts
8	Rechts, unten, links, oben, ▲, unten, oben, unten
9	●, ●, rechts, oben, rechts, oben, ✕, ✕
10	✕, 4 mal unten, ✕, links, rechts

Level	Passwort
11	▲, oben, ●, unten, ■, links, ✕, rechts
12	Oben, oben, ▲, ▲, links, links, ●, ●
13	Links, unten, links, unten, ■, ●, ■, ●
14	Unten, unten, unten, unten, ✕, ✕, ●, ●
15	■, rechts, links, ●, ●, oben, unten, ■
16	Oben, unten, oben, unten, ▲, ●, ▲, ●

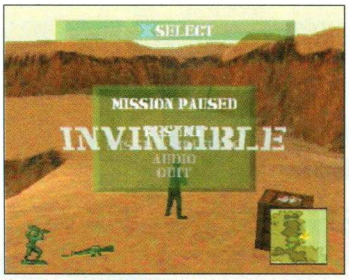
Alle Kopiloten
Damit Ihnen gleich alle Kopiloten zur Auswahl stehen, geben Sie oben, unten, oben, unten, oben, unten, oben und unten als Passwort ein.



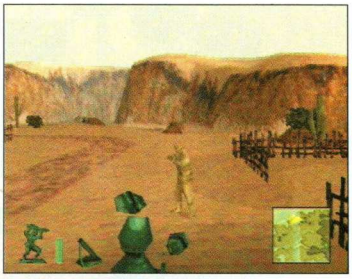
GUT LESERLICH Die von Ihnen eingegebenen Kombinationen werden anschaulich dargestellt.

ARMY MEN 3D

Im Folgenden erklären wir Ihnen, wie Sie bei *Army Men 3D* mit zwei nützlichen Cheats das Feld innerhalb kurzer Zeit bereinigen können.



GRUSS VOM OBERKOMMANDO Diese Meldung bestätigt Ihnen die korrekte Cheat-Eingabe.



GEGENSCHLAG Der Granatwerfer zerreißt Ihre Feinde in rauchende Plastiksplitter.

Unverwundbarkeit
Pausieren Sie Ihr Spiel und drücken Sie rasch ■, ●, L1, L1 und L2. Ihr Grünling wird daraufhin im aktuellen Level unverwundbar und Sie können die braunen Horden ungestört zum Teufel jagen.

Alle Waffen
Pausieren Sie Ihr Spiel und drücken Sie rasch ■, ●, R1, L1, R1 und R2. Nun besitzt Sarge alle Waffen, die für das aktuelle Szenario verfügbar sind.



FEUERSTURM Haben Sie alle Waffen, wird gnadenlos zurückgeschossen!

Graphic Kit® collection
for SONY® PLAYSTATION®
PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE
GRAPHIC-KIT!
DIE FARBREVOLUTION FÜR PLAYSTATION JETZT AUCH FÜR DREAMCAST
JETZT AUCH FÜR DREAMCAST
● DAS ORIGINAL VON PROMOVIDEO ÜBER 30 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK
● GARANTIERT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND SOGAR WIEDERVERWENDBAR
Exklusiv-Vertrieb in Deutschland durch:
dynatex
dynatex GmbH • Schloefstraße 8 - 44287 Dortmund
Fax: 02 31/45000-29 • Tel.: (0231) 45000-0 - www.dynatex.de • eMail: dynatex@dynatex.de
Erhältlich bei:
DEUTSCHER VIDEO RING WIR MACHEN PROGRAMM
RED ZAC
TOYS 'R' US

© Lorenz Foto&Grafik-Design

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
PLAYSTATION ZONE
Kennwort Lesertipps
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Herzlichen Dank!

Petra Bockwinkel – Tobias Böhre – Florian Burggraf – Kevin Cavelti – Camillo Cuppok – Tobias Diefenbach – Alexander Dronsgalla – Sören Focke – Daniel Frahner – Patrick Fust – Peter Leo Gorski – Sandro Langenauer – René Ortloff – Armin Pfäffle – Birgit Quaas – Peter Schreiber – Simon Schulz – Reinhard Strey – Sascha Schwarzer – Silke Weiß – Thorsten Ziem

Die Einsendungen der hier genannten Personen werden leider nicht honoriert.

STAR WARS EPISODE I D.D.B.

Mehr-Munition-Trick:

Beginnen Sie einen beliebigen Level und sammeln Sie so viel Munition ein, wie es nur geht. Vor einem zu erwartenden Tod speichern Sie den Spielstand ab. Nun starten Sie einen neuen Level und beginnen so mit der vorher abgespeicherten Munitionsmenge. Sie können dies so oft wiederholen, wie Sie wollen, die Munitionsmenge wird dadurch immer größer.

Beispiel:

In den Levels „Arena von Mos Espa" und „Begegnung in der Wüste" ist es von Nutzen, wenn Sie mehrere Thermaldetonatoren haben. Den einen benutzen Sie beim Kampf gegen den besten Krieger von Jabba, den anderen gegen Stith. Auf diese Weise steigen die Chancen, die Levels zu gewinnen.

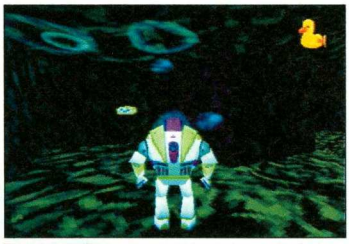
Robin Drenk

TOY STORY 2

Unendlich Leben:

Falls Sie beim Spiel zum Kinohit *Toy Story 2* unendlich Leben haben möchten, dann gehen Sie in den Level „Gassen und Rinnen". Hier laufen Sie zum Marktplatz und springen ins Wasser. Dort befindet sich direkt unter dem Absprungplatz ein geheimer Tunnel, in dem sich ein Extraleben befindet. Wenn Sie nun ein Leben verlieren, gehen Sie einfach zu dieser Stelle zurück und füllen Ihre Leben wieder auf.

Sebastian Fiebig



SUPERLEBEN In diesem Tunnel wartet ein Extraleben darauf, eingesammelt zu werden.

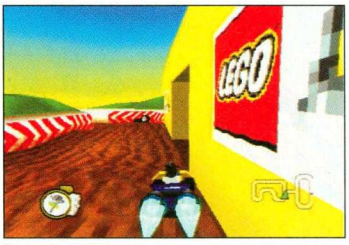
LEGO RACERS

Cheat-Modus:

Wählen Sie vom Hauptmenü die Option „Neuer Rennfahrer" aus. Nun geben Sie einen der unten aufgeführten Cheats als Name unter „Führerschein" ein. Nachdem Sie den letzten Buchstaben eines Cheats eingegeben haben, drücken Sie sofort die Taste Unten, ohne den letzten Buchstaben mit X zu bestätigen. Nach der Codeeingabe gehen Sie direkt zur Option „Autobau" und erstellen ein Fahrzeug.

Raketenauto	**FLYSKYHGH**
Gespiegelte Strecke	**LNFRRRM**
Turbo-Modus	**FSTFRWRD**
Immer volle Geschwindigkeit	**NSLWJ**
Alle Extras haben Maximum	**MXPMX**
Alle Extras sind Haken	**RPCRNLY**
Alle Extras sind grün	**PGLLGRN**
Alle Extras sind gelb	**PGLLYLL**
Alle Extras sind rot	**PGLLRD**
Kein Fahrer	**NDRVR**
Keine Räder	**NWHLS**
Kein Rahmen	**NCHSSS**
Alle Cheats abschalten	**NMRCHTS**

Robin Meyer



DAUERFEUER Das Raketenauto ist während der Fahrt – oder besser noch Flug – nicht zu bremsen.

DEMOLITION RACER

Alle Strecken, Autos und Modi:

Um alle Strecken, Autos und Modi freizuschalten, müssen Sie im Titelbildschirm folgende Tastenkombination sehr schnell eingeben. Bei richtiger Eingabe ist ein Motorengeräusch zu hören.

✕, ✕, ■, ■, ▲, ▲, ●, ●

Thomas Unterseher



MENÜFOLGE Flinke Finger schaffen es, hier schnell die nötige Tastenkombination einzugeben.

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

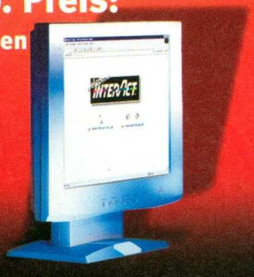
Und zusätzlich! Jeden Monat Verlosung von vier Top-PCs!



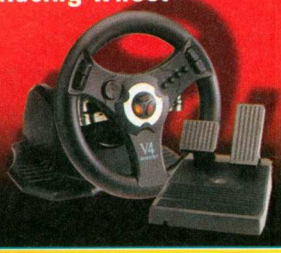
2. - 5. Preis:
VIP Weekend bei einem heimischen Grand-Prix



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

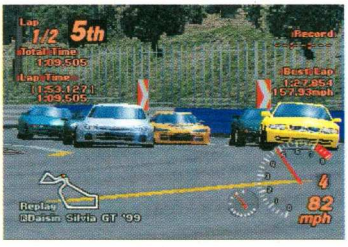
GRAN TURISMO 2

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

Die lange herbeigesehnte Fortsetzung zum besten Rennspiel aller Zeiten ist endlich erhältlich. Mit Hilfe unserer ausführlichen Anleitung werden Sie die kniffligen Führerscheinprüfungen bestehen, um so im Gran-Turismo-Modus antreten zu können. Wir geben Ihnen weiterhin Tipps, wie Sie jedes der Rennen in diesem Modus gewinnen.

DER ANFANG





Am besten beginnen Sie mit dem Ablegen der diversen Führerscheinprüfungen und arbeiten sich dann durch die Foundation-Rennen vor. Das Bestehen von Führerscheinprüfungen bringt Ihnen Geld, Extrawagen (wenn Sie die Prüfung mit Gold-Standard bestehen) und erlaubt ihnen Zugang zu den vier Gruppen von Foundation-Rennen. Die Prüfungen an sich fangen sehr leicht an, werden aber später extrem schwierig.

Das Kaufen eines Autos

Bevor Sie die Foundation-Rennen in Angriff nehmen können, müssen Sie über einen Wagen verfügen. Sollten Sie in den Führerschein-Prüfungen Extrawagen gewonnen haben, können Sie diese benutzen, ansonsten sollten Sie bei den Herstellern auf der Weltkarte einen Neuwagen erstehen (oder einen Gebrauchtwagen, falls Ihr Budget begrenzt ist).

Das Aufrüsten des Wagens

Sie sollten sich Zusatzteile bei den jeweiligen Herstellern kaufen, um Ihren Wagen konkurrenzfähiger zu gestalten. Ihre erste Wahl sollte hier ein vernünftiger Satz Reifen sein, da Sie dadurch auch bei höherer Geschwindigkeit problemlos beschleunigen, bremsen und Kurven fahren können. Die nächsten Extras auf der Liste sollten ein Schalldämpfer und ein Motorchip sein, um die Gesamtleistung zu erhöhen. Falls für den Wagen Ihrer Wahl ein Turbo zur Verfügung steht, kann dieser auch entscheidend zur Leistungssteigerung beitragen. Tuning bietet schließlich den besten Weg, die Leistung so zu steigern, dass Ihr Wagen zweifellos konkurrenzfähig ist. Jedes Rennen im Foundation-Modus enthält gewisse Leistungseinschränkungen. Übersteigt Ihr Wagen diese Grenze, so können Sie nicht antreten. Am besten absolvieren Sie so viele Rennen wie möglich im Rahmen Ihrer Leistungskapazität und benutzen dann Ihre Gewinne, um Ihren Wagen bis zur nächsten Leistungsgrenze aufzurüsten.

Der schnelle Weg zum Geld

Um schnell eine erhebliche Menge Geld zu verdienen, absolvieren Sie am besten den B-Führerschein mit Gold-Standard, um sich so den Spoon Integra Type-R zu verdienen. Treten Sie mit diesem im Sunday Cup Challenge in den Special Events an. Es sollte mit diesem Wagen ein Leichtes sein, alle drei Rennen zu gewinnen. Rüsten Sie den Wagen mit den Gewinnen auf und treten Sie dann bei den Nationals an, um mehr Wagen und Geld zu verdienen. Im Laufe unserer Anleitung weisen wir Sie auf seltene Events hin (sie erscheinen hervorgehoben); diese stellen grundsätzlich sehr gute Gelegenheiten dar, um schnell viel Geld zu verdienen.



MAMMUT-SPIEL Gran Turismo 2 beinhaltet sage und schreibe 594 Wagen, die Sie sich aber erst mühevoll erarbeiten müssen.

B-FÜHRERSCHEIN-PRÜFUNGEN

Von den sechs Prüfungen ist es bei den B- und A-Scheinen mit Abstand am einfachsten, den Gold-Standard zu erreichen. Wenn Sie um Kurven fahren müssen, finden Sie eine gelbe Linie vor, welche die effizienteste Route markiert, der Sie folgen sollten. Zu Frustration kann die Toleranzgrenze beim Ausbrechen aus dem Kurs führen. Ein fehlplatziertes Rad auf dem Rasenstreifen kann schon bedeuten, dass es für Sie zurück auf die Startlinie geht.

B-1

Test – Anfahren und Anhalten Nr. 1

Hier handelt es sich um eine schnurgerade Strecke, vermeiden Sie also unnötiges Lenken. Bemühen Sie sich stattdessen, perfekt geradeaus zu fahren. Der Toyota Yaris ist ein aufgemotztes Stock-Car; beschleunigen Sie bis in den vierten Gang und wenn Sie die 900-Meter-Markierung erreichen, bereiten Sie sich auf Ihren Bremspunkt bei 950 Metern vor. Wechseln Sie von voller Beschleunigung auf volles Bremsen und schalten Sie dabei herunter.

B-2

Test – Anfahren und Anhalten Nr. 1

Gehen Sie beim Losfahren und Anhalten genauso vor wie zuvor, aber mit dem etwas stärkeren First Coupe. Beschleunigen Sie in den vierten Gang und bereiten Sie sich auf die 860-Meter-Markierung vor. Beschleunigen Sie von dort an nicht mehr und beginnen Sie bei der 900-Meter-Markierung mit der Vollbremsung.

B-3

Test – Anfahren und Anhalten 2

Verwenden Sie wieder die gleiche Start/Stop-Prozedur. Der Nissan Skyline GT-R ist ein sehr viel schnellerer Wagen, beschleunigen Sie also und bereiten Sie sich auf die 850-Meter-Markierung vor. Beschleunigen Sie von dort nicht mehr und beginnen Sie das Bremsmanöver an der 900-Meter-Markierung.

B-4

Test – Kreiskurven 1: Beschleunigungsgrundlagen

Radius-Test. Es handelt sich hier um einen kreisförmigen Kurs. Der Schlüssel hier liegt in einem konstant engen Wendekreis, indem Sie den Nissan Micra in den unteren Gängen fahren. Beschleunigen Sie bis zum zweiten Gang und steuern Sie gleichmäßig um den Kurs; nehmen Sie dabei laufend Feinkorrekturen vor, so dass Sie zum einen unterhalb des roten Drehzahlbereiches bleiben und Ihr Wagen zum anderen knapp die rotweißen Grenzstreifen auf dem Kurs berührt.







B-5

Test – Kreiskurven 2: Beschleunigungsgrundlagen

Gehen Sie genauso vor wie beim vorherigen Test: Beschleunigen Sie in den zweiten Gang und kalkulieren Sie die höhere Leistung des Impreza WRX ein. Wenn der Wagen unter- oder übersteuert, sollten Sie etwas Gas zurücknehmen, um den Wagen wieder auf die Spur zu bringen.

B-6

Test – Kurvengrundlagen 1

Der Mazda Demio ist perfekt für diese grundlegende Kurvenübung. Die gelben Linien vor Ihnen illustrieren den Außen-nach-Außen-Ansatz, dem Sie folgen sollten, um dieses Manöver zu perfektionieren. Beschleunigen Sie in den dritten Gang und nähern Sie sich der Außenseite der ersten Kurve, fahren Sie dann nach innen und halten Sie sich an der Außenseite der gelben Linie. Geben Sie dabei weiter Vollgas und steuern Sie auf die Spitze der Kurve zu. Sollten Sie feststellen, dass Ihr Wagen untersteuert, dann mag es daran liegen, dass Sie zu früh gedreht und die Kurve geschnitten haben.

B-7

Test – Kurvengrundlagen 2

Diese Übung beginnt mit einem Start ohne Warnung. Es ist prinzipiell der gleiche Test wie zuvor, aber mit dem wesentlich leistungsfähigeren Honda Integra Type-R. Schalten Sie hoch, sobald die Übung beginnt, da der Honda im ersten Gang schnell in den roten Drehzahlenbereich gerät. Beschleunigen Sie in den vierten Gang und nähern Sie sich der Außenseite der Kurve. Bremsen Sie dann sanft ab und steuern Sie wie zuvor an der gelben Linie entlang. Schalten Sie dabei zurück in den dritten Gang, um in der Spitze der Kurve besser steuern zu können, und verlassen Sie die Kurve genau an der Biegung. Schalten Sie dann wieder hoch in den vierten Gang und beenden Sie die Übung.

B-8

Test – Kurvengrundlagen 3

Hier handelt es sich um genau die gleiche Übung wie zuvor mit demselben Wagen. Der Kurs ist ebenfalls fast exakt der gleiche, ist allerdings spiegelverkehrt und formt eine Rechtskurve. Der Kurvenradius ist der gleiche wie zuvor, der Kurs verfügt aber über eine längere Start- und Zielgerade.

B-9

Test – Kurvengrundlagen 4: S-Kurven

Benutzen Sie wieder die gelben Linien als Orientierung für den Kurs. Beschleunigen Sie vom Start aus in den dritten Gang und nähern Sie sich der ersten Kurve von der Außenseite. Bremsen Sie beim Einfahren in die Kurve sanft ab und schalten Sie in den zweiten Gang zurück, um durch die Spitze der Kurve zu navigieren. Schalten Sie kurzzeitig wieder in den dritten Gang und nähern Sie sich der zweiten Kurve ebenfalls von der Außenseite. Schalten Sie wieder zurück in den zweiten Gang für die Spitze der Kurve, dann wieder in den dritten, um die Übung zu beenden. Ein fließender Übergang durch die beiden aufeinanderfolgenden Ein-Aus-Ein-Manöver ist sehr wichtig für den Erfolg bei dieser Übung.

B-10

Test – Kurvengrundlagen 5: S-Kurven

Es handelt sich hier um die gleiche Übung, aber mit dem leistungsfähigeren Ford Cougar. Die Übung beginnt mit einem Start ohne Warnung, schalten Sie also hoch, sobald der Test beginnt, um nicht in den roten Drehzahlenbereich zu geraten. Wiederholen Sie die Prozedur des Gangwechsels aus dem vorherigen Test; bremsen Sie dabei lediglich ein wenig stärker ab, wenn Sie in die erste Kurve einfahren, da Sie dieses Mal sehr viel schneller sind.



PREISWAGEN

Spoon Integra Type-R

Absolvieren Sie den B-Führerschein mit Gold-Standard, dann erhalten Sie den Spoon Integra als Bonuswagen. Dieses Leichtgewicht bietet Rennkurs-Leistung. Von Honda aufgerüstet, lässt sich seine Leistung von 259 PS auf 312 PS verbessern, was ihn zu einem ernsthaften Konkurrenten in seiner Leistungsklasse macht. Er stellt den idealen Wagen für den Start in den Nationals dar.



A-FÜHRERSCHEINPRÜFUNG

A-1

Test – Hochgeschwindigkeitsbremstest

Diese Übung beginnt mit einem Start ohne Warnung, Sie müssen aber nicht den Gang wechseln. Lassen Sie den leistungsfähigen Nissan Skyline GT-R im vierten Gang und bereiten Sie sich auf die 800-Meter-Marke vor. Gehen Sie dort vom Gas und starten Sie die Vollbremsung an der 860-Meter-Marke.

A-2

Test – Kurvenbremstest

Nach dem erneuten Start ohne Warnung sollten Sie bis in den vierten Gang beschleunigen, sich auf die 700-Meter-Marke vorbereiten und an diesem Punkt sanft in die Kurve hinein lenken. Gehen Sie bei der 800-Meter-Marke vom Gas, biegen Sie in die Kurve und starten Sie eine Vollbremsung bei der 940-Meter-Marke. Der Wagen wird sich automatisch nach links drehen und im Bremsbereich zum Halten kommen.

A-3

Test – Kurven für Fortgeschrittene 1: FF

Vom Start ohne Warnung aus sollten Sie sofort in den fünften Gang schalten, da der Integra Type-R im vierten Gang fast in den roten Drehzahlbereich gerät. Bremsen Sie hart ab und fahren Sie in die Rechtskurve ein, schalten Sie dann aber herunter



in den dritten Gang, wenn Sie über die Spitze der Kurve hinaus sind. Schalten Sie für die Abschlussgerade wieder in den vierten Gang hoch.

A-4

Test – Kurven für Fortgeschrittene 2: FH

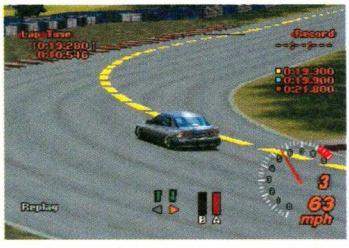
Hier handelt es sich um die gleiche Übung wie zuvor, allerdings mit dem Toyota Altezza, der über einen Hinterrad-Antrieb verfügt. Sie werden den Unterschied im Kurvenverhalten bemerken. Versuchen Sie, einen gleichmäßigen Weg durch die Kurve zu nehmen, um zu verhindern, dass der Wagen hinten ausbricht.

A-5

Test – Kurven für Fortgeschrittene 3: FF

In dieser Übung stehen Ihnen die gelben Richtlinien nicht mehr zur Verfügung. Vom Blitzstart aus sollten Sie den Integra Type-R im vierten





Gang lassen und dann hart bremsen und in die Linkskurve einfahren. Schalten Sie herunter in den dritten Gang beim Verlassen der Kurvenspitze und dann wieder hoch in den vierten Gang für die Abschlussgerade.

A-6

Test – Kurven für Fortgeschrittene 4: FH

Vom Blitzstart aus sollten Sie in den vierten Gang schalten und sich darauf vorbereiten, so spät wie möglich für die Linkskurve abzubremsen. Der Toyota Altezza verfügt über einen Vorderradantrieb und muss mit hoher Geschwindigkeit durch die Kurve fahren. Benutzen Sie die Bremse, um den Wagen in die Kurve zu bringen, und schalten Sie herunter in den dritten Gang, um die Kurve schnell verlassen zu können. Schalten Sie dann wieder in den vierten Gang für die Abschlussgerade.

A-7

Test – Kurventechnik 1: S-Kurven

Vom Blitzstart aus sollten Sie hoch in den vierten Gang schalten und sich der ersten Rechtskurve nähern. Bremsen Sie hart und schalten Sie zurück in den zweiten Gang für ein schnelles Durchqueren der Kurve. Nach der Kurve schal-



ten Sie dann wieder rauf in den dritten Gang, bevor Sie in die zweite (Links-)Kurve einbiegen. Schalten Sie zurück in den zweiten Gang für die Kurve und dann wieder in den dritten für die Abschlussgerade. Um die niedrige Geschwindigkeit des leistungsfähigen 3000GT Turbo MRs für die Kurven kompensieren zu können, sollten Sie sich den Wechsel vom vierten direkt in den zweiten Gang zu Nutze machen. Dies führt zu höherer Geschwindigkeit in den Kurven.

A-8

Test – Kurventechnik 2: S-Kurven

Hier handelt es sich um die gleiche Übung wie zuvor, aber mit dem Toyota Supra, der über Frontantrieb verfügt. Wechseln Sie nach dem Start in den vierten Gang und bremsen Sie dann hart in gerader Linie. Schalten Sie dabei zurück in den zweiten Gang für die erste Rechtskurve. Beschleunigen Sie in der Kurve und steuern Sie gegen, um ein Ausbrechen des Wagens zu verhindern. Nach dem Verlassen der Kurve schalten Sie in den dritten Gang und wiederholen dann die Prozedur für die zweite Kurve.

A-9

Test – Kurventechnik 3: Leicht

Vom Blitzstart aus sollten Sie in den vierten Gang schalten und sich bereit halten, um frühzeitig vor dem Eintritt in die erste der zwei rechtwinkligen Kurven zu bremsen. Fahren Sie in die Kurve ein und schalten Sie dabei in den zweiten Gang zurück. Bringen Sie den 3000GT Turbo dabei in die richtige Position für die zweite Kurve. Bleiben Sie im zweiten Gang, biegen Sie in die Kurve ein und benutzen Sie die Bremse, um den Wagen herumzureißen. Schalten Sie dann für die Abschlussgerade wieder hoch in den dritten Gang.

A-10

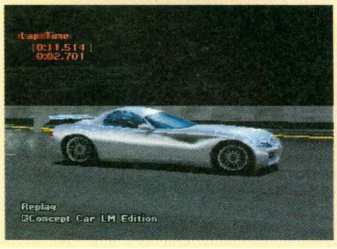
Test – Kurventechnik 4: Leicht

Hier handelt es sich um die gleiche Übung wie zuvor, allerdings mit dem Toyota Supra mit Frontantrieb. Wenn Sie sich dieses Mal der ersten Kurve nähern, sollten Sie hart bremsen und in den zweiten Gang zurückschalten. Beschleunigen Sie nicht beim Einfahren in die Kurve, um zu verhindern, dass der Wagen hinten ausbricht. Beschleunigen Sie dann bis zum Beginn der zweiten Kurve und benutzen Sie dann wieder nur Steuerung ohne Beschleunigung. Schalten Sie anschließend wieder hoch in den dritten Gang für die Abschlussgerade. Sollten Sie über die Kurve hinausschießen, dann verändern Sie am besten Ihren Bremspunkt, um den optimalen Weg durch die Kurve zu finden.

PREISWAGEN

Dodge Concept Car

Absolvieren Sie den A-Führerschein mit Gold-Standard, dann erhalten Sie den Dodge-Concept-Wagen. Diesen können Sie nicht mehr über sein bestehendes Leistungslimit hinaus aufrüsten. Dies liegt an seinem Hybrid-Design aus Einzelteilen. Mit 526 PS muss man diesen Wagen mit Frontantrieb in die Hochleistungsklasse einordnen, seine Steuerung kann sich aber an der Leistungsgrenze als knifflig erweisen, vor allem auf Kursen mit engen Kurven. Er eignet sich am besten für Kurse wie den Speed Ring oder das Red Rock Valley und stellt dort den idealen Vertreter für Mid-Engine-Wettbewerbe dar.



INTERNATIONALE FÜHRERSCHEINE – IC-PRÜFUNGEN

Die internationalen Führerscheine verlangen Ihnen Ihr ganzes Können ab. Die Wagen sind sehr leistungsfähig und diese Prüfungen reflektieren ihr unterschiedliches Fahrverhalten. Um hier den Gold-Standard zu erreichen, müssen Sie jede Übung mit perfektem Timing bestehen, da die vorgegebenen Rundenzeiten nicht den kleinsten Fehler zulassen.

IC-1

Test – Kurven für Fortgeschrittene: J-Kurven

Dies ist eine der Kurvenprüfungen, die sich am schwierigsten perfektionieren lassen. Vom Blitzstart aus sollten Sie in den fünften Gang beschleunigen und in die Kurve einfahren. Achten Sie darauf, nicht zu früh einzubiegen. Folgen Sie der Linie und bremsen Sie, wenn Sie auf die Spitze der Kurve zufahren. Schalten Sie runter in den dritten Gang, um die Kurve zu verlassen. Anschließend können Sie für die Abschlussgerade wieder in den vierten Gang schalten.

IC-2

Test – Kurven für Fortgeschrittene: J-Kurven

Hier handelt es sich um die gleiche Übung wie zuvor, aber mit dem leistungsfähigeren 244 PS Nissan Silvia. Schalten Sie vom Blitzstart aus in den vierten Gang hoch und biegen Sie schnell in die Linkskurve. Bremsen Sie dann kurz vor der Spitze hart ab und schalten Sie runter in den dritten Gang. Beschleunigen Sie dann für die Abschlussgerade wieder bis in den vierten Gang .



IC-3

Test – Mehrfachkurven 1: Einsehbar

Vom Blitzstart aus sollten Sie in den vierten Gang hochschalten und dann hart bremsen, sobald Sie sich der ersten Biegung der U-Kurve nähern. Schalten Sie in den zweiten Gang runter und biegen Sie in die Linkskurve. Beschleunigen Sie dann wieder bis zur zweiten Kurve und bremsen Sie für diese sanft ab. Schalten Sie für die Abschlussgerade wieder in den vierten Gang, sobald Sie die Kurve verlassen.

IC-4

Test – Mehrfachkurven 2: Nicht einsehbar

Hier handelt es sich um die gleiche Übung wie zuvor, Sie können die Kurven allerdings in dieser Prüfung nicht einsehen. Mit dem Camaro Z28 steht Ihnen für diese Übung der gleiche Wagen wie zuvor zur Verfügung, Sie können also die gleichen Bremspunkte anwenden wie im vorherigen Test. Sollten sich die uneinsehbaren Kurven als Problem herausstellen, sollten Sie einfach den vorherigen Test so lange üben, bis Sie intuitiv die richtige Linie finden.

IC-5

Test – Rennkurventechnik 1: Red Rock Valley

Vom Blitzstart aus sollten Sie sich darauf vorbereiten, sofort den Gang zu wechseln. Schalten Sie in den vierten Gang, da der Toyota Supra RZ im dritten Gang schnell in den roten Drehzahlbereich gerät. Hören Sie kurz vor Eintritt in die S-Kurve auf zu beschleunigen. Nach der ersten Biegung beschleunigen Sie wieder, bis Sie die zweite Kurve erreichen, und schalten beim Verlassen der Kurvenspitze in den dritten Gang herunter. Beschleunigen Sie für die Abschlussgerade wieder in den vierten Gang.

IC-6

Test – Rennkurventechnik 2: Red Rock Valley

Prinzipiell handelt es sich hier um die gleiche Übung wie zuvor, der Kurs verfügt jedoch über eine sehr lange und geschwungene Rechtskurve, die in den Zielbereich führt. Wiederholen Sie die Prozedur für die S-Kurve aus der letzten



Übung, beschleunigen Sie dann für die Rechtskurve bis in den vierten Gang, nehmen Sie aber rechtzeitig Gas zurück, damit Sie nicht über die Kurve hinaus schießen. Schalten Sie im Zentrum der Kurve zurück in den dritten Gang und beschleunigen Sie aus der Kurve heraus dann wieder für das letzte Stück.

IC-7

Test – Rennkurventechnik 3: Mid-Field

Vom Blitzstart aus sollten Sie in den fünften Gang schalten und auf der Innenseite des Kurses fahren, wenn Sie sich der ersten Kurve der Schikane nähern. Fahren Sie mit Vollgas und berühren Sie leicht den Randstreifen. Bremsen Sie dann leicht ab, wenn Sie in die zweite Kurve einfahren; so verhindern Sie, dass der Wagen beim Austritt aus der Kurve an Stabilität verliert. Bewegen Sie sich dann in Richtung Außenseite der Strecke, bremsen Sie dort hart ab und schalten Sie in den zweiten Gang herunter, wenn Sie sich der rechtwinkligen Kurve nähern. Beschleunigen Sie für die Abschlussgerade wieder bis in den dritten Gang.

IC-8

Test – Rennkurventechnik 4: Mid-Field

Bei dieser Prüfung handelt es sich um den gleichen Test wie zuvor, aber mit dem leistungsfähigeren 241 PS Honda S2000. Wiederholen Sie die Prozedur aus der letzen Übung, schalten Sie aber vom Blitzstart aus in den vierten Gang und bremsen Sie etwas härter bei der Ausfahrt aus der Schikane. Sie müssen hier sehr exakt bremsen, damit der Wagen nicht auf die Innenseite der Strecke rutscht.

IC-9

Test – Rennkurventechnik 5: Rom

Vom Blitzstart aus sollten Sie in den fünften Gang beschleunigen und die erste Rechtskurve mit Vollgas nehmen. Bremsen Sie anschießend hart ab, wenn Sie sich der nicht einsehbaren U-Kurve nähern. Schalten Sie für die Kurve in den zweiten Gang, im Zentrum der Kurve dann in den dritten und nach dem Kurvenaustritt wieder in den vierten Gang für das letzte Stück.





IC-10

Test – Rennkurventechnik 6: Seattle

Vom Blitzstart aus sollten Sie bis in den dritten Gang beschleunigen und durch die erste Kurve hindurch Vollgas geben. Bremsen Sie dann hart ab, sobald Sie die zweite rechtwinklige Rechtskurve erreichen. Wechseln Sie für diese Kurve in den zweiten Gang, beschleunigen Sie dann bis zur nächsten Kurve, nehmen Sie dort Gas zurück und fahren Sie durch die Kurve. Beschleunigen Sie nun wieder bis in den dritten Gang durch die leichte Linkskurve. Anschließend müssen Sie aber wieder hart abbremsen und in den zweiten Gang zurückschalten, da Sie auf eine rechtwinklige Linkskurve zufahren. Beschleunigen Sie nach dieser Kurve für das letzte Stück wieder bis in den dritten Gang.

PRIZE CAR

Mitsubishi GTO

Der GTO war Mitsubishis erster vollwertiger Rennwagen. Gewichtsreduzierung und technologischer Fortschritt machen den GTO immer noch zu einem Paradebeispiel für Mitsubishis Fähigkeiten.



INTERNATIONALE FÜHRERSCHEINE – IB-PRÜFUNGEN

IB-1

Test – Unbefestigte Straße 1: Smokey Mountain

Bereiten Sie sich nach dem Blitzstart auf umgehendes Wechseln in den dritten Gang vor, da der Impreza-Rallye-Wagen im zweiten Gang schnell überdreht. Der erste Abschnitt des Kurses besteht aus leichten Rechts- und Linkskurven über einige ernst zu nehmende Geländeunebenheiten. Beschleunigen Sie bis in den fünften Gang und steuern Sie sanft gegen, damit der Wagen auf den Unebenheiten nicht außer Kontrolle gerät. Fahren Sie für die letzte Linkskurve ganz auf der Außenseite der Strecke. Bremsen Sie frühzeitig, schalten Sie in den dritten Gang und beschleunigen Sie dann durch die Kurve hindurch wieder, damit Sie für das letzte Stück wieder im vierten Gang fahren können.

IB-2

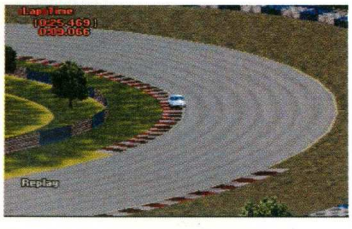
Test – Unbefestigte Straße 2: Tahiti

Wechseln Sie unmittelbar nach dem Blitzstart in den dritten Gang und fahren Sie auf die Außenseite des Kurses. Biegen Sie in die erste der drei aufeinander folgenden Haarnadelkurven. Bremsen Sie sanft ab und schalten Sie in den zweiten Gang, um die Kurve im hohen Drehzahlenbereich zu durchfahren. Schalten Sie anschließend wieder in den dritten Gang und wiederholen Sie die Prozedur für die beiden übrigen Kurven. Beschleunigen Sie für das letzte Stück zum Ziel wieder bis in den vierten Gang.

IB-3

Test – Übersteuerungstechnik 1: FWD

Bereiten Sie sich auf einen unmittelbaren Wechsel in den vierten Gang nach dem Blitzstart vor. Bremsen Sie dann hart in einer geraden Linie ab, um ein Übersteuern des Wagens zu verhindern. Biegen Sie in die Kurve ein, schalten Sie in den zweiten Gang herunter und beschleunigen Sie dann durch die Biegung hindurch. Schalten Sie beim Verlassen der Kurve wieder in den dritten



Gang. Wiederholen Sie diese Prozedur für die nächste Linkskurve und beenden Sie die Übung danach im vierten Gang.

IB-4

Test – Übersteuerungstechnik 2: RWD

Es handelt sich hier um die gleiche Übung wie zuvor, aber in einem übersteuernden MSX mit Hinterradantrieb. Wiederholen Sie die Prozedur aus der letzten Übung, steuern Sie aber beim Austritt aus den Kurven etwas gegen, um ein Ausbrechen des Wagenhecks zu verhindern. Sie müssen darauf achten, Ihr Heck unter Kontrolle zu behalten, dann sollte diese Übung kein größeres Problem darstellen.

IB-5

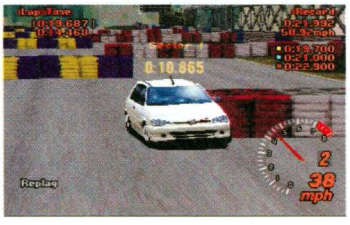
Test – Mehrfachkurventechnik 3

Wechseln Sie vom Blitzstart aus direkt in den vierten Gang, bremsen Sie dann vor der ersten Kurve hart und in gerader Linie ab, schalten Sie zurück in den zweiten Gang und beschleunigen Sie anschließend durch die Kurve hindurch. Schalten Sie wieder hoch in den dritten Gang und wiederholen Sie die Prozedur für die folgende Linkskurve. Beschleunigen Sie für danach für das letzte Stück wieder in den vierten Gang.

IB-6

Test – Langsamer Slalom

Bei dieser Übung handelt es sich um einen Test mit niedriger Geschwindigkeit im Peugot-106-Rallye-Wagen. Sie müssen gleichmäßig um die Hindernisse fahren, die sich in 20-Meter-Intervallen auf der Strecke befinden. Beschleunigen Sie bis in den zweiten Gang und steuern Sie nach rechts am ersten Hindernis vorbei. Geben Sie dann kein Gas mehr und umfahren Sie das linke Hindernis. Es ist wichtig, dass Sie einen gleichmäßigen Rhythmus für die Durchfahrt durch den Parcours finden. Dies bewerkstelligen Sie am besten, indem Sie bis zu einem Hindernis beschleunigen, es dann umfahren und erst danach wieder neu beschleunigen. Sobald Sie das zehnte Hindernis links hinter sich gelassen haben, können Sie für das letzte Stück wieder bis in den dritten Gang beschleunigen.



IB-7

Test – Mehrfachkurventechnik

Vom Blitzstart aus sollten Sie den Wagen im dritten Gang belassen. Der Skyline GT-R verfügt über 309 PS, bremsen Sie also hart und frühzeitig, bevor Sie in die erste Rechtskurve einfahren. Wenn Sie diese Kurve zu aggressiv angehen, dann wird der Skyline zur falschen Seite des Kurses driften, was ein Einfahren in die nächste Kurve sehr erschwert. Beschleunigen Sie durch die Kurve hindurch und schalten Sie beim Verlassen der Biegung in den zweiten Gang. Bremsen Sie leicht ab, bevor Sie durch die Linkskurve hindurch beschleunigen. Auf der Abschlussgeraden können Sie dann wieder bis in den vierten Gang Gas geben.

IB-8

Test – Hochgeschwindigkeitsslalom

Es handelt sich hier prinzipiell um den gleichen Kurs wie in der vorherigen Slalom-Übung, Sie benutzen aber den leistungsfähigeren 241 PS Honda S2000. Beschleunigen Sie bis in den dritten Gang und verwenden Sie die gleiche Methode wie zuvor, um die Hindernisse zu umfahren. Dieser Test ist bei höherer Geschwindigkeit etwas einfacher, da Sie nur sehr behutsam gegensteuern müssen. Achten Sie darauf, nicht zu sehr zu beschleunigen, da Ihr Wagen sonst etwas ins Schlingern geraten könnte.

IB-9

Test – Rennkurventechnik 7: Red Rock Valley

Bereiten Sie sich auf einen umgehenden Wechsel in den vierten Gang nach dem Blitzstart vor. Nehmen Sie die erste Kurve mit Vollgas und so eng wie möglich. Gehen Sie anschließend für einen kurzen Moment vom Gas, bevor Sie die zweite (Links-)Kurve der Haarnadel in Angriff nehmen. Sie sollten diese wiederum so eng wie möglich und mit Vollgas nehmen. Nach dem Verlassen der Haarnadelkurve sollten Sie scharf bremsen und in den dritten Gang schalten, bevor Sie in die letzte Linkskurve einbiegen. Sobald Sie die Kurve verlassen haben, können Sie für die Abschlussgerade beschleunigen.



IB-10

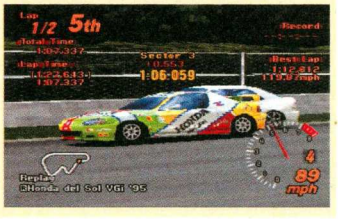
Test – Rennkurventechnik 8: Laguna Seca

Wechseln Sie nach dem Blitzstart in den vierten Gang und halten Sie sich auf der Außenseite der Strecke. Bremsen Sie hart in gerader Linie und schalten Sie in den zweiten Gang, sobald Sie sich der Spitze des Hügels nähern. Nun geht es nach links in eine Korkenzieher-Kurve; vermeiden Sie hier Kontakt mit der Randbegrenzung, da Sie dies aus der Ideallinie bringen könnte. Steuern Sie in der Kurve gegen, um ein Ausbrechen des Hecks zu verhindern, und schalten Sie beim Verlassen der Kurve wieder in den dritten Gang. Beschleunigen Sie bis zur letzten Linkskurve und geben Sie auch durch diese hindurch weiter Gas. Bremsen Sie aber beim Austritt aus der Kurve ab, um den Wagen gerade zu halten.

PREISWAGEN

Honda CRX Del-Sol

Hondas modischer Zweisitzer stellt einen großen Fortschritt gegenüber seinem Vorgänger, dem Civic, dar. Der V-Tec-Motor sorgt für komfortable Steuerung mit guter Kontrolle über die Motorleistung. Er benötigt aber etwas Tuning, bevor er in den höheren Leistungsklassen antreten kann.



IA-1

Test – Kreiskurven 3: Übersteuerungstechnik

Es handelt sich hier um einen kreisrunden Kurs. Der Schlüssel zum Erfolg liegt in einer konstant engen Durchfahrt der Kurven. Machen Sie sich hierzu die hohe Geschwindigkeit in den niedrigen Gängen des Viper GT mit Hinterradantrieb zu Nutze. Beschleunigen Sie bis in den zweiten Gang und versuchen Sie, den Wagen innerhalb der zentralen Linien zu halten. Wenn Sie dem roten Drehzahlbereich zu nahe kommen, sollten Sie schnelle Wechsel zwischen Beschleunigung und dem Steuern nach rechts durchführen. Dies sollte eine gleichmäßige Linie durch den Kurs gewährleisten. Sie sollten unbedingt darauf achten, nicht zu übersteuern; dies kann passieren, wenn Sie beim Fahren einer Kurve zu sehr beschleunigen.

IA-2

Test – Ultrahochgeschwindigkeitsmehrfachkurven

Wechseln Sie nach dem Blitzstart in den dritten Gang und bewegen Sie sich auf die Außenseite der Strecke. Es kommt nun darauf an, die schnellen Kurven mit hoher Geschwindigkeit zu durchfahren. Fahren Sie mit Vollgas in die erste Kurve ein und gehen Sie erst vom Gas, wenn sich der Wagen auf der Randbegrenzung befindet. Bringen Sie jetzt das Fahrzeug für die zweite Kurve auf die rechte Seite, beschleunigen Sie in einem weiten Bogen durch die ansteigende Kurve und bremsen Sie dann hart ab, wenn Sie sich der nicht einsehbaren Biegung nähern. Wechseln Sie für die Rechtskurve in den zweiten Gang; für das letzte Stück können Sie dann wieder bis in den dritten Gang beschleunigen.

IA-3

Test – Rennkurventechnik 9: Palm Strip

Wechseln Sie nach dem Blitzstart in den dritten Gang und nehmen Sie die erste Linkskurve mit Vollgas. Fahren Sie dabei über die Randbegrenzung, um die Kurve zu schneiden. Bremsen Sie anschließend etwas ab und fahren Sie nach links



in die Kurve ein; schalten Sie beim Verlassen dieser Biegung in den zweiten Gang. Beschleunigen Sie nun wieder bis in den dritten Gang und geben Sie durch die schnelle Folge von Rechts-Links-Rechts-Kurven hindurch Vollgas.

IA-4

Test – Startplatztechnik 3: Smokey Mountain

Vom Blitzstart aus sollten Sie sofort nach rechts durch die erste Kurve lenken, um danach die erste Reihe von Unebenheiten in gerader Linie überqueren zu können. Rutschen Sie durch die zweite



(Links-)Kurve; beschleunigen Sie dabei nicht, um eine Kollision mit den Begrenzungen zu vermeiden. Geben Sie durch die nun folgenden Kurven hindurch Vollgas und lassen Sie den Wagen dann frühzeitig und steil in die letzte Kurve nach links rutschen; schalten Sie dabei in den dritten Gang, um die Drehzahlen hoch zu halten und schnell aus der Kurve heraus Richtung Ziel beschleunigen zu können.

IA-5

Test – Steigungstechniken

Für diese Übung ist es essenziell, dass Sie sich ein gutes Gefühl für einen Wagen verschaffen, der sehr empfindlich auf Beschleunigung reagiert. Geben Sie in Kurven nicht zu viel Gas, um eine 180-Grad-Drehung des Escudo-Pike's-Peak-Wagens zu vermeiden. Beschleunigen Sie daher so hart wie möglich auf den Geraden, bremsen Sie dann ebenso hart ab und wechseln Sie in den zweiten Gang, um die engen Kurven zu meistern.

IA-6

Test – Abfahrttechniken

Der Peugeot 306 verfügt über einen Vorderradantrieb, Sie sollten die Kurven also nicht zu aggressiv in Angriff nehmen, da das Fahrzeug sich sehr schwer abbremsen lässt. Halten Sie eine konstante Geschwindigkeit im dritten Gang, bremsen Sie frühzeitig und benutzen Sie in Kurven den zweiten Gang, um ein Untersteuern zu vermeiden. Hier könnten Sie Zeit verlieren, da es eine Weile dauert, wieder an Geschwindigkeit zu gewinnen.



Aber dies ist genau der entscheidende Punkt in dieser Übung: Es geht darum, eine konstante Geschwindigkeit auch bei schwierigem Fahrverhalten zu halten.

IA-7

Test – Rennkurventechnik 10: Rom

Vom Blitzstart aus sollten Sie in den vierten Gang wechseln und die erste Rechtskurve mit Vollgas nehmen. Bremsen Sie nach Verlassen der Kurve hart in gerader Linie ab und schalten Sie dabei zurück in den zweiten Gang für die folgende Rechtskurve. Schneiden Sie die Innenseite der Kurve und beschleunigen Sie dann bis in den dritten Gang für die beiden übrigen Linkskurven.

IA-8

Test – Rennkurventechnik 11: Mid-Field

Es handelt sich hierbei um die gleiche Slalom-Übung, die Sie schon vorher absolviert haben. Dieses Mal sind die Intervalle zwischen den Hindernissen aber etwas größer. Beschleunigen Sie bis in den dritten Gang und wiederholen Sie die Prozedur aus den vorherigen Slalom-Tests. Steuern Sie nur sanft gegen, um ein Ausbrechen des Wagens während der Zeit zu verhindern, in der Sie nicht beschleunigen.

IA-9

Test – Rennkurventechnik 12: Laguna Seca

Vom Blitzstart aus sollten Sie sofort in den dritten Gang wechseln. Gehen Sie vom Gas, sobald Sie in die erste Linkskurve einbiegen, und geben Sie beim Austritt aus der Kurve dann wieder Vollgas. Schalten Sie auf der Geraden bis in den vierten Gang hoch. Bleiben Sie auf der Innenseite des Kurses und fahren Sie mit Vollgas durch die Schikane. Anschließend sollten Sie hart bremsen und für die Haarnadelkurve in den zweiten Gang wechseln. Geben Sie auf dem letzten Stück dann wieder Vollgas.

IA-10

Test – Ultrahochgeschwindigkeitsmehrfachkurven

Bei dieser Übung handelt es sich um den gleichen Test wie die IB-10-Prüfung. Dieses Mal benutzen Sie jedoch den 453 PS Dodge Viper GTS. Wiederholen Sie die Prozedur der IB-10-Übung, halten Sie eine konstante Geschwindigkeit über den gesamten Kurs und bremsen Sie für die Korkenzieher-Kurve hart ab. Dadurch verhindern Sie, dass der Wagen in der ersten Linkskurve instabil wird. Der Dodge Viper verfügt aufgrund seiner 453 PS über ein riesiges Drehmoment, achten Sie daher in den Kurven auf die Beschleunigung, damit die Reifen nicht durchdrehen und der Wagen sich nicht um sich selbst dreht.

PREISWAGEN

Mitsubishi FTO

Der Mitsubishi FTO ist ein weiterer glamouröser Vertreter des gleichen Stalls, aus dem auch der GTO stammt. Die Hauptverbesserungen dieses Boliden finden sich in der Kombination aus Hochleistungsmotor und angemessener Aufhängung, die ihn zu einem der Flitzer mit dem gleichmäßigsten Fahrverhalten macht. Ein großartiger Wagen, der viele Fahrfehler verzeiht und sich daher besonders für Anfänger eignet.



SUPER-FÜHRERSCHEIN-PRÜFUNGEN

Sobald Sie alle Führerscheine bestanden haben, können Sie die Super-Führerschein-Prüfungen ablegen. Während die bisherigen Prüfungen auf kurzen Kurvensektionen oder isolierten Kursabschnitten basierten, so handelt es sich bei den nun folgenden Tests um Übungen, die sich auf kompletten Kursen abspielen. Üben Sie alle bisher erlernten Techniken, vor allem zum Bremsen und Kurvenfahren, da Sie die Kurse in den folgenden Tests wirklich in Ideallinie fahren müssen, um den Gold-Status zu erlangen. Am besten üben Sie zunächst, bevor Sie versuchen, Bestzeiten zu erreichen. Benutzen Sie die Bildschirmkarte und betrachten Sie die Wiederholungen, um zu sehen, in welchem Bereich Sie sich verbessern können.

S-1

Test – Tahiti Road

Hierbei handelt es sich um ein Rennen über eine Runde, das Sie in einem Mini 1275S über den Tahiti-Kurs führt. Vom Blitzstart aus sollten Sie umgehend in den dritten Gang wechseln und bis in den vierten Gang durch die drei leichten Kurven hindurch weiter beschleunigen. Bremsen Sie dann kurz ab, schalten Sie zurück in den dritten Gang für die S-Kurve, beschleunigen Sie dann auf der Geraden wieder bis in den fünften Gang und bremsen Sie wieder für die anschließende Rechtskurve. Geben Sie durch die nun folgenden leichten Kurven wieder Vollgas, bevor Sie für die letzte Rechtskurve wiederum abbremsen. Biegen Sie nach rechts in die Zielgerade ein und vermeiden Sie dabei die Boxengasse.

S-2

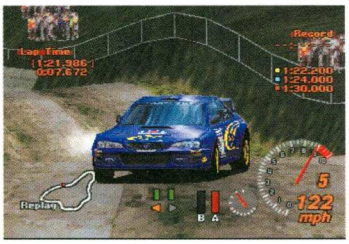
Test – Seattle Circuit Full Course

Vom Blitzstart im Ford GT40 aus sollten Sie durch die Gerade hindurch bis in den vierten Gang beschleunigen und dann hart und frühzeitig vor der U-Kurve abbremsen. Schalten Sie dort zurück in den zweiten Gang, nehmen Sie die Kurve recht eng und beschleunigen Sie dann wieder bis in den dritten Gang. Nehmen Sie die folgende Linkskurve dann mit Vollgas. Biegen Sie nach links in Richtung des Hügels ab und beschleunigen Sie weiter bis in den vierten Gang. Achten Sie auf die Stabilität Ihres Fahrzeugs, wenn Sie auf der Spitze des Hügels für die anschließende rechtwinklige Kurve abbremsen. Beschleunigen Sie danach auf der Straße bis in den dritten Gang, bremsen Sie für die Rechtskurve scharf ab, benutzen Sie anschließend den zweiten Gang für die zwei Rechtskurven und schalten Sie dann auf der Straße wieder bis in den dritten Gang hoch. Bremsen Sie für die folgende Linkskurve scharf ab, geben Sie auf dem Straßenabschnitt dann wieder Vollgas, bremsen Sie aber anschließend wieder hart für die Rechtskurve. Beschleunigen Sie bis in den dritten Gang für die Reihe von engen Kurven und schalten Sie auf dem letzten Stück wieder bis in den vierten Gang hoch.

S-3

Test – Smokey Mountain North Course

Der Schlüssel zum Erfolg auf diesem Kurs liegt in der konstanten Kontrolle über den Impreza-Rally-Wagen. Der Kurs ist in Teilen sehr instabil, was den Bremsweg extrem verlängert. Sollten Sie irgendwann die Kontrolle über den Wagen verlieren, dann wird es schwer, sie wieder zu gewinnen. Die Abschnitte, an denen Sie wichtige Sekunden gewinnen können, sind die sanft geschwungenen Bereiche mit einigen Unebenheiten. Beschleunigen Sie dort bis in den fünften Gang. Gehen Sie etwas vom Gas, wenn der Wagen abhebt, damit Sie bei der Landung nicht die Kontrolle verlieren. Bremsen Sie für die rechtwinkligen Kurven scharf ab und rutschen Sie im dritten Gang durch die Biegungen, damit Sie danach mit hoher Geschwindigkeit weiterfahren können. Die sanften Kurven können Sie locker im vierten Gang angehen, solange Sie beim Einfahren etwas vom Gas gehen. Seien Sie bei der Einfahrt in den hinteren Abschnitt vorsichtig, schalten Sie in den dritten Gang zurück und bremsen Sie scharf für die Kurve, um eine Kollision zu vermeiden. Benutzen Sie den zweiten Gang für die enge letzte Kurve, damit Sie für das letzte Stück noch einmal beschleunigen können.



S-4

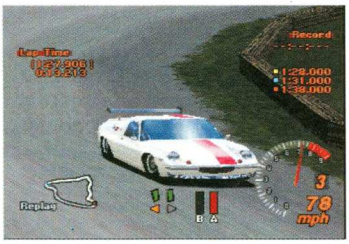
Test – Midfield Raceway

Benutzen Sie die massiven 702 PS des Nismo GT-R, um die Hochgeschwindigkeitsabschnitte dieses reinrassigen Rennkurses auszunutzen. Der Wagen fährt sich sehr gut bei hohen Geschwindigkeiten, Sie müssen aber beim Bremsen etwas Vorsicht walten lassen. Bremsen Sie daher immer in gerader Linie und schalten Sie entsprechend herunter, wenn Sie sich Kurven nähern. Die erste Kurve lässt sich sehr schwer einsehen, bremsen Sie also scharf ab. Beschleunigen Sie danach aber für die lange Gerade wieder bis in den fünften Gang und benutzen Sie die Begrenzungsstreifen, um bei Ein- und Ausfahrt Zeit und Geschwindigkeit zu gewinnen. Bremsen Sie scharf und frühzeitig in der Rechtskurve für die Einfahrt in den Tunnel und gehen Sie auch in der Kurve, die aus ihm hinausführt, etwas vom Gas. Beschleunigen Sie auf der folgenden Geraden wieder bis in den fünften Gang und fahren Sie auf den Begrenzungsstreifen durch die Schikane, bevor Sie für die enge Linkskurve wieder in den zweiten Gang zurückschalten. Geben Sie für den folgenden Hügel noch einmal Vollgas bis ins Ziel.

S-5

Test – Grindelwald

Hier handelt es sich um einen Spezialkurs durch ein Alpingebiet. Der Lotus Europa verfügt über die notwendige Leistung für diese Strecke, Sie müssen aber sehr akkurat beschleunigen, um den Kurs in der nötigen Zeit zu absolvieren. Vom Blitzstart aus sollten Sie sofort in den dritten Gang wechseln und dann auf der Geraden bis in den vierten Gang weiter beschleunigen, bevor Sie nach links in Richtung des Hügels biegen. Schalten Sie für die Steigung zurück in den dritten Gang, gehen Sie in den Kurven vom Gas und benutzen Sie den zweiten Gang, sollten Sie auf dem Berg ein höheres Drehmoment benötigen. Beschleunigen Sie bergab auf der Geraden bis in den fünften Gang, gehen Sie dann etwas vom Gas und bewegen Sie sich auf die Außenseite der Strecke, um die Ideallinie durch die Schikane fahren zu können. Bremsen Sie für die folgenden Kurven scharf ab und benutzen Sie den zweiten und dritten Gang für die engen Biegungen. Beschleunigen Sie für das letzte Stück dann wieder bis in den fünften Gang.



S-6

Test – Rome Circuit Full Course

Der Peugeot 406 Sedan hat, verglichen mit den meisten anderen Wagen, ein sehr leises Motorengeräusch. Es ist daher recht schwierig, die Geschwindigkeit anhand des Geräusches einzuschätzen. Meistens werden Sie feststellen, dass Sie schneller fahren, als es sich anhört. Achten Sie bei dieser Strecke darauf, auf den Geraden bis in den fünften Gang Vollgas zu geben, ohne sich von den Hindernissen beeindrucken zu lassen. Bremsen Sie scharf für die Kurven und benutzen Sie die Randstreifen für die Ein- und Ausfahrt im dritten Gang. Wenn Sie die Straßenabschnitte erreichen, sollten Sie für die Kurven et-

EREIGNIS-GENERATOR

Sobald Sie den Super-Führerschein bestanden haben, können Sie auf den Ereignis-Generator zurückgreifen. Mit diesem Werkzeug können Sie Ihre eigenen Rennen kreieren und sie Ihren Leistungswünschen anpassen. Gewinnen Sie die ersten vier Rennen von Leicht bis Experte und dann die nächsten fünf generierten Rennen, dann winken Ihnen 50.000 Credits. Einen guten Wagen für diese Rennen stellt der Escudo Pike's Peak dar. Sein Leistungs-Gewichts-Verhältnis sollte Ihnen die besten Chancen in den Wettbewerben ermöglichen.



was vom Gas gehen und erst auf dem Boulevard wieder voll bis in den fünften Gang beschleunigen. Bremsen Sie anschließend für die Kurven in Richtung des Ziels wieder scharf ab.

S-7

Test – Laguna Seca Raceway

Der Schlüssel zur Bestzeit auf diesem berühmten Kurs liegt in der geschickten Fahrt durch die Kurven. Der Viper GTS-R verfügt über 713 PS und kann sich als unkontrollierbar herausstellen, wenn Sie in den niedrigen Gängen beschleunigen. Wenn Sie in engen Kurven scharf bremsen müssen, sollten Sie immer in den dritten Gang wechseln, um dies zu vermeiden; steuern Sie bei der Kurvenausfahrt immer leicht gegen. Die berüchtigte Korkenzieher-Sektion auf der Spitze des Hügels lässt sich extrem schwer meistern. Sie sollten aber schon in vorherigen Übungen auf diese Stelle gestoßen und daher ausreichend geübt sein, um die schnelle Linkskurve gleichmäßig durchfahren und Richtung Ziel durchstarten zu können.



S-8

Test – Tahiti Maze

Für diesen Kurs gelten die gleichen Richtlinien wie für die Smokey-Mountain-Strecke. Der Lancer-Evo-Rallye-Wagen ist dem Impreza vergleichbar. Halten Sie eine gleichmäßige Geschwindigkeit zwischen drittem und viertem Gang, um durch den Irrgarten aus konsistent engen Kurven zu navigieren.

S-9

Test – Rome Night

Die Runde durch Rom bei Nacht ist längst nicht so schwierig, wie Sie vielleicht denken. Konzentrieren Sie sich auf die blauen und roten Barrikaden, die Ihnen den Weg durch die Kurven weisen. Halten Sie eine konstant hohe Geschwindigkeit durch den Kurs, bremsen Sie für die Kurven hart ab und wechseln Sie in den dritten Gang. Lassen Sie sich durch die Dunkelheit nicht einschüchtern und fahren Sie so eng wie möglich in die Kurven ein und aus, um wertvolle Zeit zu gewinnen. Die letzten drei Kurven der Strecke sind diejenigen, auf die Sie achten sollten. Die Entfernung zwischen den Kurven ist regelmäßig, finden Sie also das richtige Timing, um die Entfernung abschätzen und in Richtung Ziel durchstarten zu können.

S-10

Test – Apricote Hill Speedway

Der Apricote-Hill-Kurs ist für schnelle Wagen und selbstbewusste Fahrer entworfen. Der Toyota GT-ONE verfügt über 572 PS, benutzen Sie also die Streckenmarkierungen, die Ihnen die Entfernungen und Richtung anzeigen, um eine konstant hohe Geschwindigkeit zu halten und eine Gold-Status-Rundenzeit zu erreichen. Bremsen Sie für die engen Kurven scharf ab und wechseln Sie in den dritten Gang. Seien Sie aber vorsichtig mit der Beschleunigung von niedriger zu hoher Geschwindigkeit, da der Toyota sich aufgrund seines geringen Gewichtes sehr schwer kontrollieren lässt.

PREISWAGEN

GT-One

Absolvieren Sie den Super-Führerschein mit Gold-Standard, dann erhalten Sie den GT-One. Er wurde für das Le-Mas-24-Stunden Rennen entworfen. Der mit einem Doppel-Turbo angetriebene GT-One wird von manchen als die ultimative Rennmaschine angesehen. Seine 591 PS lassen sich auf massive 975 PS aufrüsten, was ihn zu einer ernsthaften Auswahl-Konkurrenz für straßenbasierte Rennwagen macht.



DIE GRAN-TURISMO-FOUNDATION-RENNEN-ANLEITUNG

GT Japan Nationals

Kurse

Midfield Raceway-197
Midfield Raceway-295
Midfield Raceway-345

Konkurrenz

Japanische Sportwagen wie zum Beispiel der Nissan March G-97, Dahatsu Mira TR-98, Civic Type-R und das ZZ-S Coupe

Empfehlungen

In allen drei Leistungsbeschränkungen sollte ein Sieg kein Problem darstellen, solange Sie sich eng am PS-Limit bewegen. Der Mitsubishi GTO oder der Mugen CRX Pro-2 sollten Ihnen gute Dienste leisten.

GT French Nationals

Kurse

Tahiti Road- 246
Tahiti Road- 295

Konkurrenz

Französische Hersteller, unter anderem der Renault Laguna V6 und Atlantic.

Empfehlungen

Der Clio Sports V6 24V stellt hier eine gute Wahl dar. Wählen Sie wiederum einen Wagen dicht am Leistungslimit, um das Rennen ohne großen Aufwand zu gewinnen.

GT Italian Nationals

Kurse

Rome Short- 197
Rome Short- 295

Konkurrenz

Italienische Hersteller; die Lancia Deltas und Fiats fahren hier an vorderster Front, ihnen fehlt es aber an ernsthafter Leistung.

Empfehlungen

Der Alpha 156 2.5 V6 24V stellt hier eine sehr gute Wahl dar.



GT US Nationals

Kurse

Laguna Seca- 246
Laguna Seca- 295
Laguna Seca- 394

Konkurrenz

Amerikanische Muskel-Wagen wie der Mustang, Corvette, Camaros und die Shelby-Serie.

Empfehlungen

Der Mitsubishi 3000GT VR34 ist die erste Wahl hier, da er auch bei ‚nur' 377PS gegen die schwerfälligen amerikanischen Giganten in Kurven bestehen kann.

GT EURO NATIONALS

GT Euro Nationals

Kurse

Apricot Hill-591
Grand Valley-591

Konkurrenz

Hochklassewagen wie Jaguar, Lotus, TVR, Aston Martin und RUF

Empfehlungen

Der Skyline ist auch hier eine gute Wahl. Wenn Sie es sich leisten können, dann ist der GT-R V-Sec R34 das bessere Modell mit mehr Potenzial zur Aufrüstung.

Preiswagen

Apricot Hill-591 – Castrol Supra (R)
Grand Valley- 591 – Zexel R33 Skyline (R)
Rome Circuit-591 – Kure Skyline (R)

Schnelles Geld

Sie können hier sehr schnell Geld verdienen, indem Sie alle Preiswagen aus diesem Wettbewerb erringen. Jeder von ihnen ist 250.000 Credits wert. Gehen Sie zurück und wiederholen Sie Ihre Siege, um die gleichen Wagen wieder und wieder zu bekommen. Verkaufen Sie diese und Sie werden schnell über eine Menge Geld verfügen.



GT UK Nationals

Kurse
Trial Mountain-197
Trial Mountain-345
Trial Mountain-394
Konkurrenz
Hochleistungswagen von TVR, Lotus, Aston Martin und Jaguar. Der Lotus Elise ist hier der Spitzenreiter und lässt sich nur sehr schwierig einholen.
Empfehlungen
TVR und Lotus sind teuer, benutzen Sie daher am besten den Mitsubishi 3000GT.

GT German Nationals

Kurse
Deep Forest-216
Deep Forest-295
Deep Forest-443
Konkurrenz
Deutsche Hersteller wie BMW, Audi, Mercedes; außerdem taucht der RUF in den späteren Rennen auf.
Empfehlungen
Prinzipiell sind die Rennen leicht zu gewinnen, nur der RUF kann Probleme bereiten. Kaufen Sie einen Gebrauchtwagen mit viel Aufrüstungspotential wie den Skyline GT-R 91.

GT Pacific League

Kurse
Midfield Raceway-542
Seattle Circuit-542
Laguna Seca-542
Konkurrenz
Japanische und amerikanische Wagen, unter anderem RX-7, Supra und Sports Vette
Empfehlungen
Der Skyline GT-R V-Spec R34 sollte hier wiederum Ihre erste Wahl sein.
Preiswagen
Midfield Raceway-542 – Nissan 300 ZX GTS (R)
Seattle Circuit-542 – Mazda RX7 LM Edition (R)
Laguna Seca-542 – HKS Drag 180SX (R)

GT World League Entry

Kurse
Trial Mountain
Laguna Seca Raceway
Apricot Hill
Rome Circuit
Midfield Raceway
Konkurrenz
Die besten Wagen, die das Spiel zu bieten hat, der Jaguar XJ220, Toyota GT-One und Audi TT LM.
Empfehlungen
Die Konkurrenz macht einen Sieg in diesem schwierigen Rennen sehr knifflig. Die bisherigen Preiswagen bieten sich hier an: Der Kure R33 GT oder der Castrol Supra sind gut, aber schwer in den Kurven zu handhaben. Der Skyline GT-R V-Spec R34 sollte daher wiederum Ihr Favorit sein.
Preiswagen
Die Wagen werden zufällig vergeben:
Toyota GT-One Racer (R)
Nissan R390 GT-1 Racer (R)
Castrol Mugen NSX
Calsonic R33 Skyline



BESONDERE EREIGNISSE

Die besonderen Ereignisse decken einen weiten Bereich von Rennklassen ab und belohnen Sie bei einem Sieg mit Preiswagen. Diese Preiswagen finden Sie hier je nach Ereignis aufgelistet. Sie werden aber in einigen Fällen nach dem Zufallsprinzip vergeben. Sie werden also in diesen Fällen niemals einen bestimmten Wagen bekommen und müssen im Zweifelsfall das Rennen mehrmals gewinnen, um das gewünschte Fahrzeug zu erhalten. Alle rennspezifischen Wagen, die Sie erringen können, sind mit einem (R) gekennzeichnet.

Sunday Cup Entry

Kurse
Tahiti Road
High Speed Ring
Red Rock Valley
Konkurrenz
Wagen mit hoher Leistung wie der Audi TT, Mustang GT und der S2000
Empfehlungen
Da es sich hierbei um ein freies Rennen handelt, können Sie vom Clio Sports bis zum Skyline frei wählen.
Preiswagen
In diesem Rennen erhalten Sie keine Preiswagen für einen Sieg.

Clubman Cup

Kurse
Rome Short Course
Grindelwald
Rome Circuit
Konkurrenz
Ähnlich wie im letzten Rennen; der Audi S4, Lancia und Renault bestechen alle durch gute Leistungen.
Empfehlungen
Es gelten ebenfalls die gleichen Empfehlungen wie zuvor. Wählen Sie frei aus allem, das mehr als 250 PS besitzt.
Preiswagen
In diesem Rennen erhalten Sie keine Preiswagen für einen Sieg.

FF Car Challenge Entry

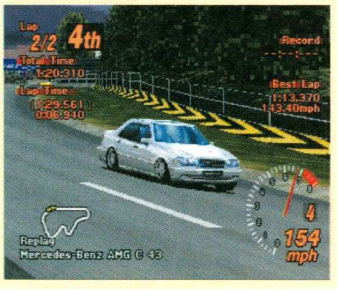
Kurse
Tahiti Road-295
Midfield Raceway-345
Trial Mountain-394
Konkurrenz
Wagen mit Vorderradantrieb wie der Integra, Xantia, Vectra und andere mittelgroße Fahrzeuge
Empfehlungen
Der Mitsubishi FTO ist in diesem Fall eine gute Wahl.
Preiswagen
Tahiti Road-295 – Mugen Accord SIR-T
Midfield Raceway-345 – Tom's T111
Trial Mountain-394 – Mugen Prelude Type-S

Mid-Engine Challenge

Kurse
Grand Valley East-345
High-Speed Ring-493
Red Rock Valley-591
Konkurrenz
Der MR2, Clio 24V und Vector M12 sind alle schwer zu schlagen, der Spitzenreiter ist jedoch der Lotus Esprit.
Empfehlungen
Wenn Sie einmal etwas anderes versuchen möchten, dann wählen Sie den Concept Car für das Rennen mit dem 591-Limit; benutzen

LUXURY SEDAN CUP ENTRY

Kurse
Rome Circuit-394
Special Stage-R5 495
High-Speed Ring-591
Konkurrenz
Leistungsfähige Gegner, unter anderem von BMW, Audi und Mercedes
Empfehlungen
Der BMW 328i stellt hier eine sehr gute Wahl dar.
Preiswagen
Rome Short-147 – Accord Type-R
Seattle Short-98 – Chaser TRD Sports X30
Tahiti Road-98 – GT-R Nismo
Rennklassifikationen
Einige der Spezialrennen scheinen auf bestimmte Wagentypen beschränkt zu sein, wie zum Beispiel der Luxury Sedan oder der Muscle Car Cup. Wenn Sie am Luxury Sedan Cup teilnehmen wollen, so ist dies mit jedem beliebigen Wagen möglich, solange er mit seiner Leistungsgrenze innerhalb der Beschränkung bleibt. Versuchen Sie am besten, mit dem Skyline oder dem BMW 840ci bei diesem Rennen anzutreten.





Sie ansonsten den Clio Sports 24V.

Preiswagen

Grand Valley East-345 – TRD 2000GT
High-Speed Ring-493 – Tom's TO20
Red Rock Valley-591 – Ford GT40

FR Car Challenge Entry

Kurse

Grand Valley East-345
High-Speed Ring-493
Red Rock Valley-591

Konkurrenz

Der MR2, Clio 24V und Vector M12 sind alle schwer zu schlagen, der Spitzenreiter ist jedoch der Lotus Esprit.

Empfehlungen

Wenn Sie einmal etwas anderes versuchen möchten, dann wählen Sie den Concept Car für das Rennen mit dem 591-Limit; benutzen Sie ansonsten den Clio Sprts 24V.

Preiswagen

Grand Valley East-345 – TRD 2000GT
High-Speed Ring-493 – Tom's TO20
Red Rock Valley-591 – Ford GT40

4W Challenge Entry

Kurse

Seattle Short-345
Seattle Circuit-394
Laguna Seca-690

Konkurrenz

Rallye-Wagen wie der Lancer und Impreza. In der 690-PS-Klasse ist der Skyline der Spitzenreiter.

Empfehlungen

Benutzen Sie den Skyline GT-R V-Spec R34 oder den Mitsubishi GTO, um alle drei Rennen zu gewinnen.

Preiswagen

Seattle Short-345 – Legacy Wagon GT-B
Seattle Circuit-394 – Nismo 400R
Laguna Seca-690 – Mines R32.5 Skyline GT-R

Lightweight K Cup Entry

Kurse

Rome Short-147
Seattle Short-98
Tahiti Road-98

Konkurrenz

Kleinwagen wie der Suzuki Capacino, Daihatsu, Dangan und Alto Works.

Empfehlungen

Dies ist ein sehr enges Rennen aufgrund des Gewichtes und der Leistung Ihrer Konkurrenz. Benutzen Sie den MGF 1.8l für das 147-Limit und einen Mini für das 98-Limit.

Preiswagen

Rome Short-147 – Mugen Beat
Seattle Short-98 – Demio A-Spec
Tahiti Road-98 – Mugen CRX Pro 2



Convertible Car World Cup Entry

Kurse

Tahiti Road-246
Grindelwald-345
Trial Mountain-591

Konkurrenz

Leistungsfähige Sportwagen wie der MX-5, S200 und der Lotus Elan; in den späteren Rennen kommen noch der Shelby Series 1, Aston Martin und verschiedene TVRs hinzu.

Empfehlungen

Der TVR Griffith stellt hier eine gute Wahl für die 591-Rennen dar, während wir für die niedrigeren Limits den Spoon S2000 empfehlen.

Preiswagen

Tahiti Road-246 – MX-5 Miata A-Spec
Grindelwald-345 – Toyota MR-S Show Car
Trial Mountain-591 – Concept Car LM Edition

Compact Car World Cup Entry

Kurse

Rome Short-246

MUSCLE CAR CUP ENTRY

Kurse

Seattle Short
Seattle Circuit
Laguna Seca

Konkurrenz

Große amerikanische Giganten wie der Plymouth Superbird, Dodge Charger oder der Camaro Z28

Empfehlungen

Halten Sie sich an die Konkurrenz und wählen Sie einen Viper GTS.

Preiswagen

Seattle Short – Playmouth PT Spyder
Seattle Circuit – 67 Cobra 427
Laguna Seca – Chrysler Phaeton

Schnelles Geld

Fahren Sie den Seattle Circuit, um einen 67 Cobra zu gewinnen, der 75.000 Credits wert ist. Wiederholen Sie das Rennen beliebig oft und verkaufen Sie den Wagen, um Ihren Kontostand aufzustocken.



Seattle Short-246
Autumn Ring-295

Konkurrenz

Kombis wie Golf, Clio Lancia und Vintz

Empfehlungen

Benutzen Sie den Golf V6, um sich vom Fahrerfeld abzusetzen, da das Leistungs-Gewicht-Verhältnis dieses Rennen sehr eng gestaltet.

Preiswagen

Rome Short-246 – Plymouth PT Spider
Seattle Short-246 – 67 Cobra 427
Autumn Ring-295 – Chrysler Phaeton

Historic Car Trophy Event

Kurse

Tahiti Road-246
Rome Circuit-295
Grindelwald-394

Konkurrenz

Die späteren Rennen stellen eine große Herausforderung dar und beinhalten den Aston Martin DB6, Fort GT40 und den Stratos.

Empfehlungen

Sie können aus Nostalgiegründen entweder mit amerikanischen Muskel-Wagen antreten oder etwas Moderneres und Leistungsfähigeres wie den Skyline oder den Mitsubishi 3000GT wählen.



Preiswagen

Tahiti Road-246 – Mugen CRX Pro 3
Rome Circuit-295 – Lotus Europa
Grindelwald-394 – XYR Celica Concept Car

Station Wagon Cup Entry

Kurse

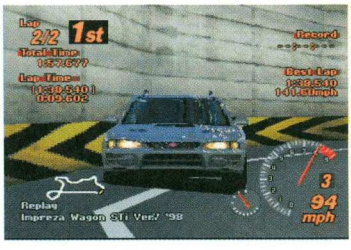
Rome Short-394
Super Speedway-394
Special Stage R5-394

Konkurrenz

Die Wagen mögen Ihnen nicht sehr leistungsfähig erscheinen, aber der Impreza Wagon und der Legacy GT-B leisten für ihr Gewicht enorm viel.

Empfehlungen

Der Impreza Wagon WRX Sti ist eine gute Wahl, um in dieser Klasse zu dominieren.



Preiswagen
Rome Short- 394 – Impreza Wagon WRX Sti
Super Speedway – Mugen Accord Wagon
Special Stage R5 – Stagea 260 RS Nismo

Pure Sports Car Cup

Kurse
Laguna Seca-394
Deep Forest-443
Trial Mountain R5-591
Konkurrenz
Reine Sportwagen wie der ZZ-S Coupe, Lotus Elan, Honda S2000 oder der Acura NSX
Empfehlungen
Benutzen Sie einen Skyline oder Lotus Elan; wenn Sie viel Geld zur Verfügung haben, können Sie auch in einen RUF investieren.
Preiswagen
Laguna Seca-394 – Tom's Angel T01
Deep Forest-443 – ZZ 111
Trial Mountain R5-591 – Tuscan Speed Six

Grand Touring Car Trophy Entry

Kurse
Red Rock Valley-394
Grand Valley-493
Midfield Raceway-591
Konkurrenz
Alle Hochleistungswagen, wie z. B. Mustang, Camaro, Jaguar XKR und der RUF
Empfehlungen
Der RFU Turbo-R oder der Skyline sind hier eine gute Option.
Preiswagen
Red Rock Valley-394 – Daisan Silvia GT
Grand Valley-493 – Mugen NSX-GT
Midfield Raceway-591 – Unisia GT-R GT

80's Sports Car Cup

Kurse
Trial Mountain-197
Special Stage R5-345
Deep Forest-345
Seattle Circuit-394
Tahiti Road-394
Konkurrenz
Wagen aus den goldenen 80ern wie der Celica GT-Four, der March Turbo oder der RX7 Turbo



Empfehlungen
Versuchen Sie sich an einem Wagen aus dieser Periode wie dem Celica.
Preiswagen
Trial Mountain-197 – Mugen Civic Ferio
Special Stage R5-345 – Mugen CRX Pro 3
Deep Forest-345 – Mugen Civic Type-R
Seattle Circuit-394 – Mugen Integra Type-R
Tahiti Road-394 – R30 Skyline Silhouette Formula (R)

Tuned NA No 1 Cup Entry

Kurse
Autumn Ring
Grindelwald
Laguna Seca
Konkurrenz
Hoch aufgerüstete Wagen ohne Turbo; unter anderem erwarten Sie der Mugen Preluda und der Civic Type-R.
Empfehlungen
Der Viper ist die beste Option, um die Konkurrenz in ihre Schranken zu weisen.
Preiswagen auf zufälliger Basis
Miata C-Spec
Miata B-Spec
Spoon Civic Type-R
Spoon Integra Type-R

Tuned Turbo Car No 1 Cup

Kurse
Special Stage R5, Test Course, Deep Forest
Konkurrenz
Aufgerüstete Turbo-Wagen. Diese beinhalten den Tommy Kaira R, Nismo 270R und Mines Lancer EvoV.
Empfehlungen
Der Jaguar XJ220 GT ist teuer, aber seinen Preis wert, wenn Sie ihn sich leisten können. Ansonsten ist wie immer der Skyline eine ausgezeichnete Wahl.
Preiswagen auf zufälliger Basis
Mines R33 Skyline GT-R
Nismo 400R
HKS Drag Skyline



Super Touring Car Trophy

Kurse
Apricot Hill-493
Trial Mountain-493
Laguna Seca-493
Deep Forest-493
Rome Circuit-493
Konkurrenz
Konvertierte Wagen wie der Chaser Tourer, Civic Si und Accord SiR-T
Empfehlungen
Das PS-Limit schränkt Sie hier sehr stark ein. Wählen Sie den Skyline wegen seines Aufrüstungspotenzials und tunen Sie ihn bis kurz vor das Leistungslimit.
Preiswagen auf zufälliger Basis
TRD 3000 GT
Camaro 30th Anniversary
Tom's Supra

GT 300 Championship Entry

Kurse
Grand Valley East- 591
Laguna Seca
Deep Forest
Midfield
Apricot Hill
Konkurrenz
Authentische GT-Rennwagen wie der Silvia GT, Impreza GT, Celica Sport GT und als Spitzenreiter der Cusco Subaru und der RX-7
Empfehlungen
Investieren Sie etwas Geld in den Suzuki Escudo Pike's Peak. Seine massiven 981 PS und sein niedriges Gewicht machen ihn zum besten Wagen im Spiel.
Preiswagen auf zufälliger Basis
Momo MR-2 GT
BP APEX Craft Trueno
Weds Sport Celica
Xanavi Silvia

GT 500 Championship Entry

Kurse
Laguna Seca
Super Speedway
Rome Circuit
Trial Mountain
Apricot Hill
Konkurrenz
Die beste Auswahl an Wagen, die das Spiel zu bieten hat; unter anderem haben Sie es mit dem Takata NSX, dem Tom's Supra und dem STP Viper zu tun.

GRAN TURISMO ALL STARS

Kurse
Super Speedway
Special Stage R5
Red Rock Valley
Rome Circuit
Laguna Seca
Konkurrenz
Authentische Rennwagen wie der Lista Storm, der Calibra-Touring-Wagen, Ford GT40 und Lotus Elise GT1
Empfehlungen
Der Jaguar XJ220 oder der Ford GT40 sind hier eine gute Wahl. Sollten Sie Probleme mit der Kontrolle dieser Wagen bekommen, kehren Sie zurück zum Skyline.
Preiswagen
Super Speedway – Mines Lancer Evo V
Special Stage R5 – Mines R34 Skyline GT-R
Red Rock Valley – TVR Speed 12
Rome Circuit – ZZ 11 (R)
Laguna Seca – R390 GT1
Schnelles Geld
Gewinnen Sie das Laguna-Seca-Rennen, um den R390-GT1-Wagen zu bekommen, der 250.000 Credits wert ist. Wiederholen Sie das Rennen, so oft Sie wollen, und verkaufen Sie anschließend den Wagen, um Ihren Kontostand aufzustocken.





NO RISK. BUT FUN.

Der Tiefschnee wartet und die Piste ruft. Schnall dir dein Board unter die Füße und messe dich im Downhill Event mit so berühmten Pro-Snowboardern wie Jim Rippey. Oder kreiere dein eigenes Board und vollführe in der Halfpipe die waghalsigsten Airs und Grabs, die die Welt je gesehen hat.

„... ein sauber programmiertes, abwechslungsreiches und gelungenes Snowboard-Spektakel ... 8 von 10 Punkten." (OPM 01/00)

PlayStation-Powerline: 01 90/57 85 78 (1,21 DM/Min.)
www.playstation.de/coolboarders4

TBWA FRANKFURT

PlayStation®

IT'S NOT A GAME

989 STUDIOS

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Offizieller Sponsor der UEFA Europameisterschaft. Sponsor der Frankfurt Lions. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. is a trademark of Sony Corporation. Game © 1999 Sony Computer Entertainment America, Inc. Cool Boarders is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America, Inc. 989 Studios and the 989 Studios Logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe under license from 989 Studios. Designed and developed by Idol Minds, LLC.



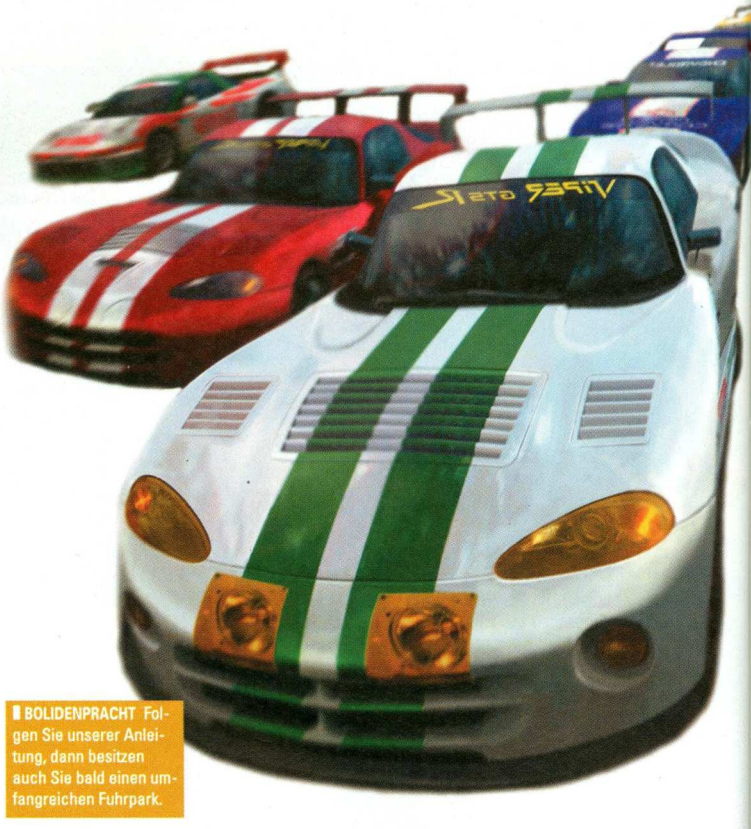
Empfehlungen
Benutzen Sie den besten Wagen im Spiel, den Suzuki Escudo Pike's Peak Car.

Preiswagen auf zufälliger Basis
STP Taisan Viper
Zexel Skyline
Takata Dome NSX
Serumo Supra

AUSDAUERRENNEN

Bei den Ausdauerrennen handelt es sich um die härteste Herausforderung in der Gran Turismo Foundation. Sie führen über große Distanzen und Sie werden teilweise zwei Stunden benötigen, um sie zu absolvieren. Wählen Sie den leistungsfähigsten Wagen in Ihrem Fuhrpark, so etwas wie z. B. den Nissan Skyline R34 oder den Mitsubishi 3000GT, da die Konkurrenz ebenfalls aus sehr leistungsfähigen Fahrzeugen besteht. Die eigentliche Herausforderung stellt aber die Renndauer dar. Unten finden Sie eine Liste der Preiswagen, die Sie nach Zufallsprinzip für einen Sieg erhalten können.





BOLIDENPRACHT Folgen Sie unserer Anleitung, dann besitzen auch Sie bald einen umfangreichen Fuhrpark.

Grand Valley 300 KM Endurance
Impreza Rally Car (R)
R390 GT-1

Apricot Hill 200 KM Endurance
Viper GTS-R (R)
Lancia Stratos

Seattle 100 Mile Endurance
Escort Rally Car (R)
Ford GT-90

Millennium in Rome 24hr Endurance
Altezza LM Edition (R)
Corolla Rally Car (R)

Trial Mountain 30 lap Endurance
Denso Supra GT (R)

SS Route 5 All-Night 50 Laps
Cerbera LM Edition
Lancer Evo V1 Rally car

RALLYE-RENNEN



Die Rallye-Rennen unterscheiden sich von den anderen Rennklassen dadurch, dass ihre Konkurrenz immer nur aus einem Wagen besteht. Der Sieg sollte kein großes Problem darstellen. Wählen Sie einfach immer einen leichteren und leistungsfähigeren Wagen als ihr Gegner. Unten finden Sie eine Liste mit Empfehlungen für jedes Rennen. Im Rallye-Modus gibt es keine Preiswagen.

Empfehlungen

Der Esudo Pike's Peak ist der beste Wagen, den Sie für Geld kaufen können: leicht, sehr leistungsfähig und unglaublich schnell. Die Hauptkonkurrenz in der Rallye besteht aus dem Impreza, dem Tigra Ice und dem Corolla-Rallye-Wagen. Der Escudo sollte diesen leicht davonfahren; sein einziger Nachteil besteht in seinem schwachen Kurvenverhalten. Mit dem Escudo sollte ein Sieg in allen Rennen leicht sein. Die einzige Herausforderung könnte der Pike's Peak Hill Climb darstellen, da Sie dort auf Konkurrenz in den gleichen Wagen wie dem Ihren treffen.



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, damit 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!

DUNE 2000

Genre: Strategie **Spieler:** 1 **Hersteller:** Electronic Arts **Internet:** www.ea.com

Arrakis ist ein sehr unwirtlicher und gefährlicher Planet, doch Sie müssen schon den Elementen trotzen, wenn Sie diese wertvolle Welt erobern wollen. Unsere Komplettlösung hilft Ihnen mit nützlichen Tipps zu jeder einzelnen Kampagne und versorgt Sie mit allen wichtigen taktischen Tricks für Ihren Weg zum Sieg. Entscheiden Sie sich für eines der drei Herrschaftshäuser und lassen Sie den Planetenkrieg beginnen.

ATREIDES-MISSION 1: 2 VARIANTEN

Errichten einer kleinen Basis

Zu Anfang der Mission verfügen Sie bereits über ein einsatzbereites Konstruktionsgebäude sowie etwas leichte Infanterie und einige Trikes (Dreirad-Fahrzeuge). Fassen Sie alle Truppenteile zu einer großen Einheit zusammen und platzieren Sie diese abseits von Ihrem verfügbaren Bauterrain. Sämtliche Gebäude werden übrigens schon als Neubau Beschädigungen aufweisen, wenn sie nicht auf soliden Fundamenten fußen, also errichten Sie zuerst entsprechende Betonsockel als Untergrund. Betonsockel sind allerdings nicht im ganzen Einzugsbereich eines Gebäudes notwendig, sondern es reicht, wenn das Gebäude selbst komplett auf einer soliden Basis ruht. Bauen Sie das erste Betonfundament und platzieren Sie dieses direkt neben Ihrem Konstruktionsgebäude. Errichten Sie anschließend eine Windenergie-Station für Ihre Stromversorgung. Platzieren Sie die Windanlage so, dass sie komplett auf den Betonsockeln steht.

Bau einer Raffinerie

Bauen Sie zwei weitere Betonsockel in einer Reihe nebeneinander und beginnen Sie dann mit der Konstruktion einer Raffinerie. Diese Phase dauert etwas, da eine Raffinerie teuer ist und entsprechend langsam entsteht. Wählen Sie also in der Zwischenzeit Ihre Truppen an, falls die gegnerischen Harkonnen ausgerechnet jetzt einen Angriff versuchen. Ist Ihre Raffinerie dann fertig, platzieren Sie diese mittig auf ihrem Betonfundament. Inzwischen sollten Sie auch etwas Verstärkung erhalten haben. Beordern Sie diese neuen leichten Infanterie-Truppen auf die den ersten Kampfeinheiten gegenüberliegende Seite Ihrer Basis. Nun müssen Sie nur noch ein Silo bauen, um Ihr gesammeltes Gewürz zu speichern.

Gewürzabbau im Wert von 2.500 Solaris

Sobald Ihre Raffinerie den Betrieb aufnimmt, erhalten Sie auf dem Luftweg einen Gewürzsammler zur Unterstützung. Da Sie jetzt noch keine schwere Maschinenfabrik konstruieren können, um weitere Erntefahrzeuge zu bauen, müssen Sie erst einmal mit diesem einen vorlieb nehmen. Einen zweiten Gewürzsammler können Sie bekommen, wenn Sie noch eine zweite Raffinerie bauen, aber da Sie momentan lediglich für 2.500 Solaris Gewürz einsammeln müssen, lohnt dieser Aufwand eigentlich nicht. Kaum macht sich Ihr Erntefahrzeug an die Arbeit, müssen Sie nun die vereinzelt in der Wüste lauernden Harkonnen-Verbände aus leichter Infanterie und Trikes bekämpfen. Schicken Sie dazu Ihre Haupttruppe auf die Jagd und zerstören Sie jeden Gegner, den Sie treffen, was Ihnen angesichts Ihrer Überzahl nicht schwer fallen dürfte. Haben Sie schließlich die ganze Karte abgegrast, kehren Sie zur Basis zurück und warten einfach ab, bis die erforderliche Gewürzmenge in Ihr Silo geflossen ist. Wenn Sie übrigens Wurmangriffe vermeiden wollen, sollten Sie besser keine Kampfverbände in der offenen Wüste zurücklassen.

ATREIDES-MISSION 2: 2 VARIANTEN

Errichten Ihrer Basis

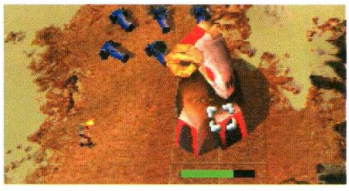
Zu Beginn dieser Mission sollten Sie schnellstmöglich eine starke Basis errichten und ausbauen. Teilen Sie dazu Ihre Truppen in zwei Kampfverbände und schicken Sie diese auf beiden Seiten Ihres Konstruktionsgebäudes in Stellung, um erste Angriffe abzuwehren. Nun sollten Sie wieder einige Betonsockel als Fundamente für zukünftige Gebäude bauen, die Sie am besten hinter Ihrem Konstruktionsgebäude platzieren. Errichten Sie darauf zwei Windenergie-Stationen und eine Mannschaftsbaracke, in der Sie nun die ersten Einheiten leichter Infanterie produzieren können. Als nächsten Schritt sollten Sie jetzt eine Raffinerie errichten, um Ihre Einkünfte durch Gewürzabbau zu sichern.

Truppen und Außenposten bauen

Nachdem nun alle wesentlichen Gebäude für Ihre Basis errichtet sind, sollten Sie sich an die Erweiterung Ihres Territoriums machen. Lassen Sie dazu Ihre Trikes auf Erkundungstour gehen und erweitern Sie so den Sichtradius um Ihre Basis. Sobald Sie genug Gewürz gesammelt haben, konstruieren Sie eine Leichtfabrik, in der Sie weitere Trikes bauen können, um Ihre Truppen zu verstärken. Trikes sind jedoch recht teuer, so dass Sie sich auch zum Bau von leichter Infanterie entschließen können. Behalten Sie Ihre Energieanzeigen im Blick und sobald Sie genug Überschüsse haben, sollten Sie einen Außenposten Ihrer Basis bauen, denn dadurch erhalten Sie ein Radarbild des bisher erkundeten Terrains. Ist der Außenposten in Betrieb, könnten Sie den Bau einer weiteren Raffinerie erwägen, um so einen zweiten Erntesammler zu erhalten, aber das kommt erst in Frage, wenn zuvor wirklich alle wichtigen Gebäude errichtet worden sind.

Alle Harkonnen vernichten

Während langsam Ihre Einnahmen wachsen, sollten Sie nun eine große Armee Trikes erzeugen und gegen die Harkonnen-Streitkräfte ins Feld führen. Vereinzelte feindliche Einheiten können Sie bei Erkundungsfahrten durch offenes Wüstengebiet aufstöbern und leicht ausschalten. Schließlich werden Sie bei Ihrer Suche auf die Harkonnen-Basis stoßen. Gewöhnlich wäre Ihr erstes Ziel jetzt direkt das feindliche Konstruktionsgebäude, doch in den frühen Levels ist auch ein Angriff auf andere Basisgebäude, z. B. die Mannschaftsbaracke, genauso erfolgreich. Unterbinden Sie also die Produktion von neuen feindlichen Kampfeinheiten und beginnen Sie anschließend Ihr Großreinemachen.



ATREIDES-MISSION 3: 2 VARIANTEN

Ausbau einer Atreides-Basis

Zu Beginn der Mission sichern etliche mobile Einheiten von allen Seiten Ihr Konstruktionsgebäude. Bewegen Sie diese aus dem Weg, ohne sie dabei auf Wüstenflächen zu platzieren. Bauen Sie nun zwei Windenergie-Stationen auf Betonfundamenten, anschließend eine Raffinerie und schicken Sie dann sofort den Erntesammler an die Arbeit. Als Nächstes erbauen Sie eine Leichtfabrik und eine Mannschaftsbaracke. Sobald Sie genügend Geld besitzen, rüsten Sie Ihre Baracke im Upgrade-Menü auf, um dort bessere Soldaten (Trooper) produzieren zu können. Diese neuen Einsatzkräfte sind gegen leichte Infanterie ziemlich ineffektiv, werden jedoch sehr gut mit Fahrzeugen fertig. Bilden Sie mehrere Mischverbände aus je drei Troopern und zwei leichten Infanterie-Einheiten, um eine extrem effektive Kampftruppe zu erhalten. Sie benötigen mindestens zwei dieser Mischverbände, bevor Sie sich nun daran machen können, Ihre Leichtfabrik im Upgrade-Menü aufzurüsten, um dort anschließend die für Ihren Sieg äußerst wichtigen Panzerwagen (Quads) produzieren zu können.

Mit Panzerwagen Ordos-Streitkräfte besiegen

Auch wenn es eigentlich kein wesentliches Missionsziel ist, alle feindlichen Ordos-Streitkräfte in Ihrem Gebiet zu vernichten, stellt dieser Punkt doch eine gute Übung für spätere Missionen dar. Stellen Sie also einen Großverband aus Trikes und Quads zusammen und unterstützen Sie diesen zusätzlich mit ein paar Infanterie-Mischverbänden. Denken Sie aber immer daran, einige Einheiten zum Schutz Ihrer Basis zurückzubehalten. Haben Sie eine ausreichend große Truppe zusammengestellt, können Sie schließlich den Verband in die Wüste entsenden. Die feindlichen Ordos-Stoßtrupps, die Ihnen hier vereinzelt begegnen, sollten für Ihre Übermacht leicht zu bewältigen sein. Wenn Sie nun weiter die Karte erkunden, stoßen Sie bald auf eine kleine Ordos-Basis. Sofern Sie noch über genügend Truppen verfügen, sollten Sie zielstrebig das feindliche Konstruktionsgebäude angreifen. Hat sich dieses erst in Rauch aufgelöst, sind Ihre restlichen Gegner kein Problem mehr. Sollten jedoch Ihre Truppen bei diesem Kampf unterliegen, dann ziehen Sie die verbliebenen Einheiten zur Basis zurück und warten dort einfach auf die Vollendung Ihrer Mission.

Gewürz für über 5.000 Solaris ernten

Um Ihre Mission mit Erfolg zu beenden, müssen Sie Gewürz im Wert von über 5.000 Solaris ernten. Das ist eine ganze Menge, darum lohnt es sich hier, über eine zweite Raffinerie für eine beschleunigte Ernte nachzudenken. Um das geerntete Gewürz lagern zu können, brauchen Sie außerdem ein oder zwei Silos (abhängig davon, ob Sie eine oder zwei Raffinerien besitzen). Sollten Sie also nicht alle Ordos besiegt haben, können Sie die Mission trotzdem erfolgreich abschließen, sobald die benötigte Gewürzmenge Ihre Silos füllt.



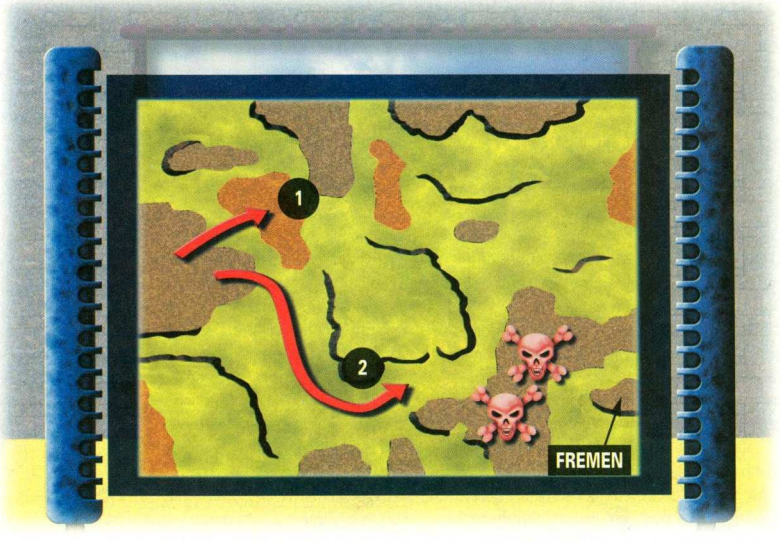
ATREIDES-MISSION 4: 1 VARIANTE

Ausbau einer Atreides-Basis

Zu Anfang dieser Mission verfügen Sie über einige leichte Einheiten und sechs Kampfpanzer. Fassen Sie die Kampfpanzer an einem Ort zusammen, denn diese stellen später Ihre Hauptmacht dar. Bündeln Sie die restlichen Einheiten an einer anderen Stelle, wobei Sie darauf achten müssen, genügend freien Bauplatz zu schaffen. Nun errichten Sie mit den entsprechenden Betonfundamenten zwei Windenergie-Stationen, als Nächstes eine Mannschaftsbaracke und eine Raffinerie. Dann bauen Sie noch eine Leicht- und eine Schwerfabrik, in der Sie weitere Kampfpanzer sowie zusätzliche Erntesammler produzieren können, um Ihre Gewürzausbeute deutlich zu beschleunigen (Pfeil 1). Achten Sie genau auf Ihren Energiebedarf. Erreicht Ihr Verbrauch die verfügbare Auslastung, müssen Sie noch eine weitere Windenergie-Station bauen. Auch eine Reparatur-Station können Sie nun errichten. Reparatur-Stationen sind äußerst wichtige Einheiten im Spiel, da sie aus fast zerstörten Verbänden im Handumdrehen wieder funktionierende Einheiten machen. Anders als in *Command & Conquer* können Sie zudem etliche Einheiten im Großverband reparieren lassen, statt sie alle einzeln zur Wartung zu beordern. Zuletzt müssen Sie noch einen Außenposten erbauen, dann können Sie den Aufenthaltsort der Fremen ausmachen.

Die Fremen vor Harkonnen-Angriffen verteidigen

Sobald Ihre Truppen langsam zu Kampfstärke heranwachsen, folgen Sie dem Pfeil auf unserer Karte bis zum Harkonnen-Hauptquartier. Es empfiehlt sich, bei Ihrem Angriff auf Kampfpanzer zu setzen, denn auch wenn deren Schüsse gegen Infanteristen nicht besonders effektiv sind, können Sie diese mit den Panzern doch sehr einfach überrollen. Greifen Sie zuerst die Geschütztürme auf dem Schutzwall an und wenden Sie sich dann der Schwerfabrik im Lager zu (Pfeil 2). Haben Sie diese erst in Trümmer gelegt und auch die Mannschaftsbaracke zerstört, werden Sie das Feindeslager schnell überrennen. Produzieren Sie unterdessen weiter Truppen in Ihrer Heimatbasis, um sich auch der vereinzelten Harkonnen-Einheiten anzunehmen, die Ihren Stützpunkt von Norden her angreifen. Sind Ihre Feinde genügend geschwächt, müssen Sie nur noch deren letzte Überreste von der Karte putzen, um Ihre Mission zu beenden.



ATREIDES-MISSION 6: 2 VARIANTEN

Den Schmuggler-Raumhafen besetzen

Zu Beginn dieser Mission verfügen Sie lediglich über eine Leichtfabrik, was Ihren Auftrag ziemlich erschwert. Sie können allerdings den Schmuggler-Raumhafen besetzen, wodurch Sie in den Besitz einer mobilen Konstruktionseinheit gelangen. Bauen Sie dazu schnell eine Streitmacht aus Trikes und Quads auf und schicken Sie diese nordwärts, aber achten Sie darauf, auch Ihre Basis nicht unbeschützt zurückzulassen (Pfeil 1). Außerdem müssen Sie einen Ingenieur eng am östlichen Kartenrand nach Norden schicken (Pfeil 2). Sobald Ihre kleine Angriffstruppe die Schmugglerbasis erreicht, greifen Sie dort als erstes die leichte Infanterie an, die die Basis schützt. Haben Sie diese Verteidigungskräfte bezwungen, sollten Sie das Schmuggler-hauptquartier gefahrlos in Besitz nehmen und nach Süßen sichern können. Holen Sie nun Ihren Ingenieur und schicken Sie ihn die sandige Rampe in die Schmugglerbasis hinauf, dann machen Sie sich an die Eroberung des Raumhafens. Dort werden Sie feststellen, dass eben Verstärkung eintrifft, so auch die oben erwähnte mobile Konstruktionseinheit. Beordern Sie nun alle Einheiten zu Ihrem Hauptlager zurück und konzentrieren Sie die bewaffneten Einheiten in der nordwestlichen Ecke des Plateaus.

Ausbau der Atreides-Basis

Sobald die mobile Konstruktionseinheit bei Ihnen eintrifft, platzieren Sie diese im Zentrum Ihres Lagers, wo sie vor Angriffen vorläufig sicher ist. Nun beginnen Sie mit dem Bau einiger Windenergie-Stationen, um Ihre verfügbare Energie aufzustocken. Errichten Sie anschließend einige Betonfundamente und bauen Sie darauf eine Schwerfabrik. Sobald diese in Betrieb ist, bauen Sie einen zusätzlichen Erntesammler, um Ihre Gewürzausbeute zu erhöhen, und konstruieren Sie anschließend ein paar Kampfpanzer. Errichten Sie dann noch im Nordwesten Ihrer Basis einige Geschütztürme zur Verteidigung, denn aus dieser Richtung müssen Sie mit Angriffen rechnen. Zuletzt bauen Sie noch eine Reparatur-Station und ein IX-Forschungszentrum. Im IX-Forschungszentrum können Sie eine neue Einheit, den Raketenpanzer, entwickeln. Während dieser Forschungszeit werden Sie voraussichtlich einige Male angegriffen, also behalten Sie Ihre Verteidigungslinie im Blick und reparieren Sie Ihre Geschütztürme, wann immer und so oft dies nötig ist. Einige Einheiten leichter Infanterie in Turmnähe sind ein zusätzlicher Schutz vor zu großen Schäden.



Mannschaftsbaracken der Harkonnen einnehmen

Produzieren Sie einige Kampfpanzer und Raketenpanzer, dann schicken Sie diese nach Norden zu den Felsformationen östlich des Harkonnen-Lagers. Nun produzieren Sie einen zweiten Kampfverband aus leichter ersetzbaren Einheiten wie Trikes, Quads und leichter Infanterie. Befehlen Sie diesen Truppenteilen einen Ablenkungsangriff auf den südwestlichen Eingang der Harkonnen-Basis, um die dortigen Verbände herauszulocken und Verwirrung zu stiften (Pfeil 3). Sobald dieser erste Angriff in Gang ist, stoßen Sie mit Ihren Panzern in das leer gefegte Lager vor und zerstören möglichst schnell das feindliche Konstruktionsgebäude sowie die Leicht- und Schwerfabrik (Pfeil 4). Möglicherweise werden Sie bis zum Erfolg mehrere Angriffe brauchen, aber die Mühe lohnt sich wirklich. Haben Sie erst die wesentlichen Gebäude der Harkonnen-Basis zerstört, können Sie eine weitere Panzerarmee abstellen, um mit den schwer angeschlagenen Gegnern aufzuräumen. Nun brauchen Sie nur noch die feindliche Mannschaftsbaracke mit einem Ihrer Ingenieure zu besetzen. Sie können diese Mission grundsätzlich auch bestehen, ohne die Harkonnen-Basis zu zerstören, aber es ist beinahe unmöglich, Ihre Ingenieure wohlbehalten durch das gut gesicherte, feindliche Gebiet zu bringen (Pfeil 5).

ATREIDES-MISSION 6: 2 VARIANTEN

Errichten einer Atreides-Basis

In dieser Mission müssen Sie wirklich schnell Ihre Basis ausbauen, damit Sie beizeiten zum Angriff übergehen können, denn sonst erhalten Ihre Feinde zu viel Truppennachschub und Sie werden es äußerst schwer haben, sie zu besiegen. Bauen Sie zur ersten Sicherung Ihrer Basis am besten Geschütztürme, denn so sparen Sie viel Geld, das Sie noch für bewegliche Einheiten brauchen. Sobald dann Ihre Leichtfabrik steht, produzieren Sie einige Trikes, die Sie sofort die nähere Umgebung erkunden lassen, denn nun können Sie feindliche Angriffe frühzeitig entdecken und Ihre Truppen rechtzeitig auf Abfangjagd schicken. Errichten Sie jetzt noch eine Hightech-Fabrik, in der Sie Carryalls (Flugtransporter für Erntesammler) bauen können, um Ihre Gewürzernte weiter zu beschleunigen. Außerdem benötigen Sie noch ein IX-Forschungszentrum, um Raketenpanzer zu entwickeln.

Zerstören der Schmuggler-Basis

Während Ihre Basis langsam Formen annimmt, schicken Sie nun ein paar Trikes los, die das Umland erkunden. Trikes sind schnell genug, um dem meisten Ärger einfach davonzufahren, und dabei in der Herstellung so günstig, dass vereinzelte Verluste noch zu verschmerzen sind. Setzen Sie die Erkundung fort, bis Sie die Schmuggler-Basis entdecken. Falls Sie beim Versuch, die Schmugglerbasis mit einer kleinen Streitmacht zu erreichen, allerdings einen starken Verband von Ordos-Kampftruppen durchbrechen müssen, dann verschieben Sie Ihren Plan besser, bis Sie erst einmal die Ordos-Einheiten dezimiert haben. Die Schmuggler-Basis lässt sich auch danach noch mit einem kleinen Verband aus Kampf- und Raketenpanzern leicht erobern.

Den Raumhafen zerstören

Um Ihre Mission zu beenden, müssen Sie den Raumhafen zerstören, aber auch sämtliche Ordos-Verbände in der Region vernichten. Das einzelne Raumhafengebäude ist also nicht Ihre oberste Priorität. Bündeln Sie stattdessen Ihre Streitkräfte und befehlen Sie ihnen den Angriff auf die Ordos-Stellungen, deren Hauptverteidigung aus Geschütztürmen besteht. Sind diese erst ausgeschaltet, bilden Sie aus Ihren Truppen zwei Angriffsverbände, einen aus den verschiedenen Panzerarten, den zweiten aus schnelleren Trikes und Quads. Während Ihre schweren Einheiten nun die Ordos angreifen und dadurch aus ihrer Basis locken, manövrieren Sie Ihren zweiten Verband am Gefecht vorbei bis ins Lager und fangen an, es einzuebnen. Halten Sie auch einige Ingenieure bereit, denn wenn Sie nun einen eigenen Geschützturm produzieren, können Sie mit einem Ingenieur gegnerische Basisgebäude in Besitz nehmen, den Geschützturm anschließend dort platzieren und so von innen heraus die Gegner mit Kreuzfeuer eindecken.

ATREIDES-MISSION 7: 1 VARIANTE

Errichten der Atreides-Basis

Zu Beginn Ihrer Mission verfügen Sie bereits über ein einsatzbereites Konstruktionsgebäude, das allerdings taktisch nicht sehr günstig steht, doch Ihnen bleibt nichts anderes übrig: Sie müssen das Beste daraus machen. Platzieren Sie einige Windenergie-Stationen hinter dem Konstruktionsgebäude, dann bauen Sie Betonfundamente im Osten Ihrer Basis, bis Sie an den Rand des Plateaus stoßen. Errichten Sie nun dort Ihre Raffinerie, denn so liegt sie günstig zu den Gewürzvorkommen. Stellen Sie als nächstes ein paar Kampftruppen ab, um die Raffinerie vor den vereinzelten Feindeinheiten zu schützen, die hier angreifen können. Anschließend bauen Sie eine Schwerfabrik und produzieren darin einen zweiten Erntesammler, den Sie sofort an die Arbeit schicken. Nun wird es Zeit, Ihren Außenposten zu errichten, der Ihnen nicht nur ein Radarbild Ihrer Umgebung liefert, sondern Sie im aufgerüsteten Konstruktionsgebäude jetzt auch verbesserte Geschütztürme (Raketentürme) produzieren lässt. Zu diesem Zeitpunkt der Mission werden Sie feststellen, dass Ihre Truppen immer wieder starken Angriffen ausgesetzt sind, so dass sich der Bau einer Reparatur-Station lohnen könnte. Haben Sie schließlich Ihre Basis aufgebaut und gut gesichert, können Sie dazu übergehen, auch weniger lebenswichtige Gebäude wie die Hightech-Fabrik oder das IX-Forschungszentrum zu errichten.

Verteidigen der Atreides-Basis

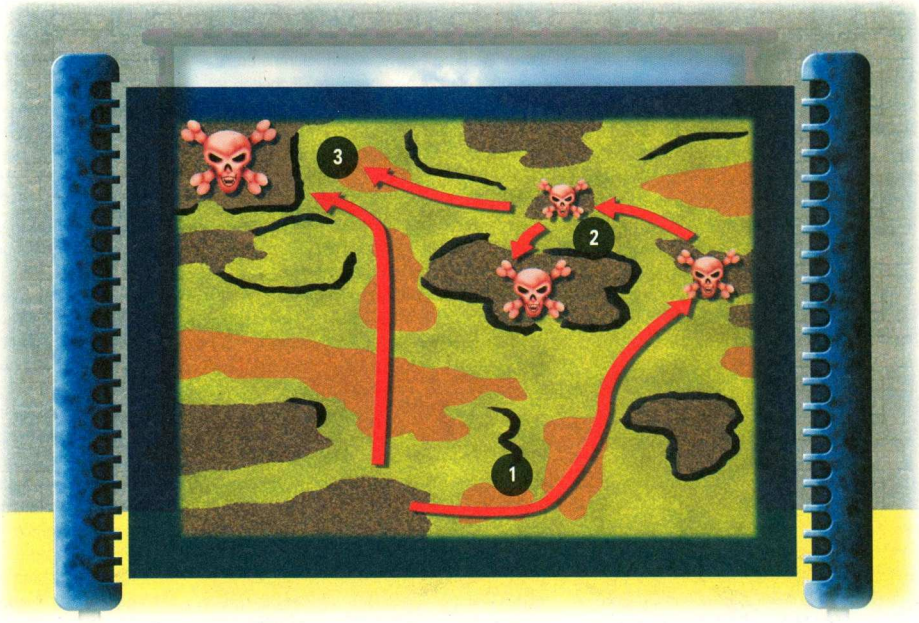
Bevor Sie jetzt die letzten Gebäude errichten, sollten Sie noch einmal überprüfen, ob Ihre Basis zur Verteidigung vor Harkonnen-Truppen ausreichend gesichert ist. Obwohl Sie nämlich gehört haben, dass sich der Feind zurückzieht, ist dies eine Falschmeldung, eine Falle. Statt mit sich zurückziehenden Feinden werden Sie bald mit großen Angriffsverbänden konfrontiert. Sie müssen also versuchen, Ihre Basis bis zu dem Punkt aufzurüsten, an dem Ihnen auch größere Kampfeinheiten kaum noch gefährlich werden können, um sich anschließend auf die Produktion eigener schwerer Einheiten zum Gegenangriff zu konzentrieren. Bauen Sie daher im Norden Ihres Konstruktionsgebäudes einige weitere Fundamente und errichten Sie darauf ein paar Raketentürme, die guten Schutz gegen Harkonnen-Angriffe bieten. Produzieren Sie nun noch einige Schützenpanzer und postieren Sie diese bei den Raketentürmen, denn die Panzer werden mit Infanterie-Angriffen fertig, gegen die die Türme machtlos sind.

Zurückschlagen der Harkonnen-Angriffe

Sobald die Harkonnen in Reichweite kommen, eröffnen Ihre Raketentürme das Feuer, woraufhin die feindlichen Truppen diese direkt angreifen. So erhalten Sie genug Raum, mit einigen Kampf- und Raketenpanzern Ihre Verteidigungslinie zu verstärken und unter den Gegnern aufzuräumen. Eine solche Taktik führt dazu, dass nicht nur Ihre Einheiten die Gefechte nahezu unbeschädigt überstehen sollten, sondern auch die Angreifer in wenigen Augenblicken bezwungen sein müssten. Ein weiterer Vorteil dieser Taktik liegt darin, dass Sie dann auch während eines Angriffs Ihre Türme reparieren können, um Ihre Feuerkraft ständig auf Topniveau zu halten und dem Gegner dadurch keinerlei Atempause zu gönnen. Setzen Sie zum Kampf gegen feindliche Infanterie besser Schützenpanzer als eigene Infanterie ein, denn diese besitzen eine größere Reichweite und sind außerdem viel effektiver als gewöhnliche Soldaten. Wenn im Osten Ihrer Basis die Gewürzvorräte zur Neige gehen, werden sich Ihre Erntesammler automatisch zu neuen Gewürzfeldern im Norden aufmachen, was sie direkt in die Schusslinie weiterer Harkonnen-Angriffe bringt. Auch wenn Ihre Gegner die Erntesammler meist ignorieren, werden sie diese doch gelegentlich angreifen. Halten Sie für solche Fälle eine schnelle Eingreiftruppe aus Raketenpanzern, Trikes und Squads in der Nähe bereit, um jede Unterbrechung Ihrer Gewürzernte im Keim zu ersticken.

Zerstören aller Harkonnen-Gebäude und -Truppen

Während Sie die Harkonnen-Angriffe erfolgreich zurückschlagen, können Sie sich innerhalb Ihrer gesicherten Basis endlich an die Produktion weiterer Einsatzkräfte machen. Entsenden Sie einige Trikes, um so viel Territorium auf der Karte zu erforschen wie möglich. Sicher werden Sie dabei angegriffen, aber das hohe Tempo der Trikes sollte ein Entkommen ermöglichen. Schicken Sie nun einige Kampf- und Raketenpanzer zu der kleinen Harkonnen-Basis in der nordöstlichen Kartenregion und attackieren Sie diese zuerst (Pfeil 1). Von dort aus lenken Sie Ihre Truppen Richtung Westen und zerstören sämtliche Feindeinheiten und Gebäude auf Ihrem Weg (Pfeil 2). Ihre letzte Aufgabe ist nun die Vernichtung der stark befestigten Harkonnen-Basis im Nordwesten. Setzen Sie Raketenpanzer und Schallpanzer ein, um schnell mit den feindlichen Geschütztürmen fertig zu werden. Während Ihre Hauptangriffstruppe dies erledigt, beordern Sie eine kleinere Streitmacht ins feindliche Lager, um dort in der nordwestlichsten Ecke der Karte das gegnerische Konstruktionsgebäude zu zerstören (Pfeil 3).



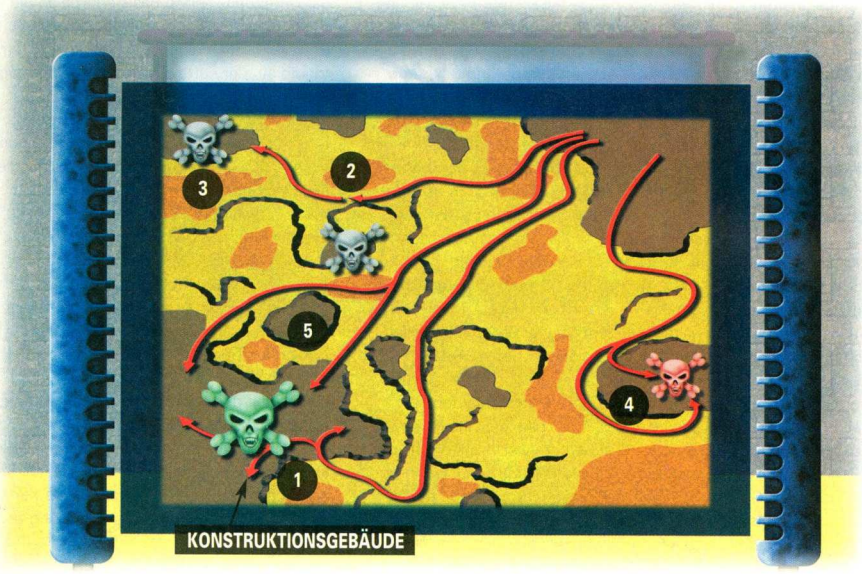
ATREIDES-MISSION 8: 1 VARIANTE

Aufbau einer Atreides-Basis

Zu Beginn der Mission schicken Sie Ihre Einheiten nach Westen, überwinden die angreifenden Kleinverbände der Ordos und errichten Ihr Konstruktionsgebäude dort in der Ecke der Karte. Rüsten Sie nun Ihr Konstruktionsgebäude auf und bauen Sie einige Fundamente, auf denen Sie Windenergie-Stationen und eine Mannschaftsbaracke errichten. Als nächstes rüsten Sie auch die Mannschaftsbaracke auf und bauen eine Raffinerie. Das nächstliegende Gewürzfeld befindet sich westlich von Ihrer Position. Haben Sie dann auch einen Außenposten errichtet, können Sie sich an die Produktion von Raketentürmen machen. Platzieren Sie etliche Raketentürme am westlichen Eingang Ihres Basisplateaus und errichten Sie im Süden eine Verteidigungsmauer. Zwischen jedem Mauersegment erbauen Sie zusätzlich je einen Raketenturm und postieren zum Schluss noch einzelne Schützenpanzer hinter dem Verteidigungswall. Nachdem Ihr Lager nun bestens gegen Angriffe gesichert ist, können Sie mit dem Bau weiterer Basisgebäude und Kampfeinheiten beginnen.

Ordos-Gebäude besetzen

Diese Teilmission hat es ordentlich in sich, so dass Sie schon etwas hinterhältig vorgehen müssen, um sie zu bestehen. Sobald Sie die Mannschaftsbaracke errichtet haben, rüsten Sie sie auf, um dort Ingenieure zu produzieren. Haben Sie fünf oder sechs dieser Einheiten zur Verfügung, schicken Sie diese nach Süden, wo sie einen Geheim-Eingang zum Ordos-Lager finden werden (Pfeil 1). Wenn Sie hier schnell genug sind, können die Ingenieure heimlich in die Feindbasis schleichen, bevor Ihr Gegner überhaupt ausreichend Truppen produziert hat. Einmal im Ordos-Lager, sollten Sie als erstes einige Schlüsselgebäude besetzen. Das Wichtigste ist das Konstruktionsgebäude, denn wenn Sie dieses einnehmen, kann der Feind zerstörte Bauten nicht mehr einfach ersetzen. Auch sollten Sie versuchen, das Konstruktionsgebäude so lange wie möglich zu halten, denn selbst wenn Sie dort nach Ihrer Übernahme unter konzentrierten Beschuss geraten, gibt das Ihren übrigen Ingenieuren den Spielraum, sich auf die nächsten Ziele zu stürzen. Diese sind jetzt vorrangig die beiden Schwerfabriken im Westen und im Süden der Ordos-Basis. Natürlich gibt es noch andere Bauten zu besetzen, aber diese sollten Sie eher als „Bonus-Gebäude" ansehen. Erobern Sie beispielsweise den Raumhafen, wird Ihr Feind keinerlei schwere Einheiten mehr produzieren können, doch am nachhaltigsten schaden Sie dem Gegner wirklich, wenn Sie seine Schwerfabriken besetzen.



Vernichten der Schmuggler

In der nordwestlichen Ecke der Karte werden Sie auf eine kleine Schmuggler-Basis stoßen. Fallen Sie hier mit Raketenpanzern ein und machen Sie alle Gebäude dem Erdboden gleich (Pfeil 2). Zum Schutz Ihrer Raketenpanzer sollten Sie außerdem einige Kampfpanzer und Schallpanzer mitschicken, doch beim Einsatz der letzteren müssen Sie darauf achten, dass nicht Ihre eigenen Kräfte Opfer der Angriffe werden. Um das zu verhindern, positionieren Sie am besten die Schallpanzer in einer Reihe vor den Raketenpanzern, um so jede sich nähernde Feindeinheit sofort zu eliminieren, ohne eigene Truppen zu gefährden. Haben Sie das Gebiet schließlich gesäubert, rücken Sie mit Ihren Verbänden weiter zum etwas weniger verteidigten Teil der Basis in der nordwestlichen Kartenecke vor (Pfeil 3). Vernichten Sie auch dort die Schmuggler und Sie sind bereit für den nächsten Teil Ihrer Mission.

Vernichten der Harkonnen

Südlich Ihres Lagers treffen Sie auf eine Harkonnen-Basis (Pfeil 4), die Sie auf zwei verschiedene Weisen einnehmen und zerstören können. Entweder Sie greifen mit einem Großverband schwerer Kampfeinheiten direkt an oder Sie versuchen, heimlich einige Ingenieure in die Feindesbasis zu schmuggeln. Sollten Sie sich für die Ingenieure entscheiden, dann bewegen Sie diese möglichst vorsichtig zur Südseite der Basis, schicken sie dort die Rampe ins Lager hinauf und lassen sie hier feindliche Gebäude übernehmen. Auch einen Raketenturm sollten Sie zu diesem Zeitpunkt schon in Reserve haben, den Sie beim ersten von Ingenieuren besetzten Gebäude platzieren, um Ihren Angriff zu unterstützen. Produzieren Sie gleich noch einen zweiten, den Sie weiter im Inneren der Feindesbasis errichten. Wiederholen Sie dieses Verfahren einige Male, bis Sie schließlich die Harkonnen-Basis besetzt haben. Die Alternative zum Sieg besteht im geballten Einsatz von Raketenpanzern, die in bewährter Manier von Sturm- und Schallpanzern unterstützt werden sollten. Auch mit dieser Taktik dürften Sie den kleinen Harkonnen-Stützpunkt bald erobern.

Vernichtung aller Truppen und Gebäude der Ordos

Nachdem Sie den Ordos-Streitkräften schon zu Beginn Ihrer Mission entscheidende Verluste zugefügt haben, müssten Sie nun relativ leicht durch die Überbleibsel von deren Verteidigung kommen (Pfeil 5). Falls die Ordos immer noch eine Leichtfabrik oder einen Raumhafen besitzen, müssen Sie diese Gebäude aufstöbern, um sie anschließend mit Angriffen einzudecken. Zu Ihrer Unterstützung und Übernahme gegnerischer Gebäude können Sie dabei jederzeit weitere Ingenieure ins feindliche Lager schleichen lassen. Haben Sie erst die Hauptmacht der Ordos überwunden, müssen Sie nur noch die letzten verbliebenen Feind-Gebäude vom Wüstenboden wischen. Die für diesen Zweck bestens geeigneten Raketenpanzer sollten Sie jedoch immer mit anderen Einheiten sichern.





Sammeln der Atreides-Truppen und Basis-Sicherung

In dieser Mission sollten Sie sich auf ein hartes Stück Arbeit einstellen, denn anfangs müssen Sie gleichzeitig zwei Basen beschützen. Ihr Ziel sollte es daher sein, möglichst bald eine mobile Konstruktionseinheit zu besitzen, um Ihr Lager an einem Ort zu konzentrieren, da es so wesentlich leichter zu verteidigen ist. Treiben Sie den Ausbau Ihres Lagers voran, ohne dabei vorerst zu viel Energie auf die Produktion weiterer Angriffseinheiten zu verschwenden. Stattdessen konzentrieren Sie sich besser auf die Lagersicherung und errichten an sämtlichen Zugängen Ihrer Basis Raketentürme. Platzieren Sie Schützenpanzer hinter diesen, um auch mit angreifender Infanterie fertig zu werden. Anschließend benötigen Sie eine ganze Menge Windenergie-Stationen, damit nicht während einer gegnerischen Attacke Ihre Raketentürme plötzlich stromlos den Betrieb einstellen. Auch der Bau einer weiteren Raffinerie und zweier zusätzlicher Erntesammler ist empfehlenswert, um den hohen Bedarf Ihrer Fabriken zu gewährleisten. Die Erntesammler sollten Sie außerdem mit den flugfähigen Carryalls unterstützen, um Ihre Ausbeute noch weiter zu beschleunigen. Ein weiteres Muss auf Ihrer Gebäudeliste ist eine Reparatur-Station und zur Sicherung Ihres Truppennachschubs brauchen Sie auch einen Raumhafen. Sind diese wesentlichen Gebäude errichtet, ergänzen Sie, was in Ihrer Basis noch fehlt, bis Sie komplett funktionsfähig und einsatzbereit sind.

Die Basis vor Feinden verteidigen

Fast sofort werden Sie nun von Harkonnen-Verbänden und imperialen Truppen angegriffen, was eine gute Verteidigungsstrategie erforderlich macht. Lassen Sie als Erstes ein paar Trikes die Umgebung erkunden, um sich einen Überblick über alle möglichen Angriffsrouten Ihrer Gegner zu verschaffen. Dann errichten Sie an diesen Punkten Fundamente und Mauern und platzieren in den Lücken dazwischen eine große Zahl von Raketentürmen. Postieren Sie hinter dieser „Wand aus Raketen" einige Schützenpanzer, um auch gegen Infanterie gewappnet zu sein. Ein anderes Mittel zum selben Zweck besteht im Einsatz von Schallpanzern zwischen den Raketentürmen, da diese sehr schnell mit schweren Gegner-Einheiten fertig werden und auch feindliche Infanterie pulverisieren können. Postieren Sie einige Kampfpanzer in sicherer Entfernung hinter den Raketentürmen, denn diese werden Sie für Ihren Gegenschlag brauchen. Es kommt nämlich vor, dass feindliche Raketenpanzer sich außerhalb des Gefechtsradius Ihrer Türme bewegen. Ist dies der Fall, stoßen Sie mit Ihren Kampfpanzern zum Gegner vor und vernichten die betreffenden Einheiten. Von Zeit zu Zeit schießen die Harkonnen auch Nuklearwaffen auf Sie ab, die große Gebiete in Ihrem Lager zerstören und dabei gleich mehrere Gebäude beschädigen können. Werden Sie von einer solchen Waffe getroffen, untersuchen Sie die Gebäude am Einschlagpunkt weiträumig auf Beschädigungen ab und reparieren Sie diese schnellstmöglich.

Vernichten der Harkonnen

Ist Ihr Lager erst vollständig gesichert, können Sie endlich selbst zum Angriff übergehen. Bilden Sie einen Verband aus Trikes und Quads und schicken Sie diesen los, um die Harkonnen-Basis aufzuspüren. Sollten Sie dabei auf die imperiale Basis stoßen, meiden Sie diese fürs Erste. Konzentrieren Sie sich auf einen Gegner zur Zeit, sonst übernehmen Sie sich. Haben Sie die Harkonnen-Basis schließlich entdeckt, kundschaften Sie dort alle vorhandenen Zugänge aus. Nachdem dies erledigt ist, schicken Sie Ihre Kundschafter-Einheiten direkt ins Zentrum des Feindeslagers und lokalisieren Sie dort sofort das Konstruktionsgebäude. Andere Bauten anzugreifen ist hier wirklich nutzlos, denn mit intaktem Konstruktionsgebäude werden diese nach ihrer Zerstörung einfach wieder ersetzt. Um das Konstruktionsgebäude auszuschalten, stellen Sie am besten eine große Angriffstruppe zusammen, die die Harkonnen-Basis attackiert, um, während der Gegner abgelenkt ist, mit einem kleineren Verband ins Zentrum der Basis einzudringen und dort ohne nennenswerte verbliebene Gegenwehr das Konstruktionsgebäude unter Feuer zu nehmen. Sie brauchen es nur leicht zu beschädigen, den Rest können Sie dann mit einem Luftschlag erledigen. Ist das Konstruktionsgebäude aus dem Weg, können Sie nun Stück für Stück ins Lager vorrücken. Die wichtigsten Ziele Ihres weiteren Angriffs sollten dort die Schwerfabriken, Leichtfabriken und der Raumhafen sein. Sind diese vernichtet, haben Sie den Kampf um das Lager effektiv schon gewonnen, Ihr Sieg ist nur noch eine Frage der Zeit. Auf der Karte existiert auch noch eine weitere, kleine Harkonnen-Basis, die jedoch, im Vergleich zum Hauptlager, leicht zu überrumpeln ist.

Vernichten der imperialen Armee

Sobald die Harkonnen bezwungen sind, machen Sie sich sofort auf die Suche nach der imperialen Basis. Diese befindet sich hinter den nun bezwungenen Harkonnen-Lagern in derselben Richtung. Ist die Basis entdeckt, setzen Sie Quads ein, um dort das Konstruktionsgebäude zu lokalisieren. Dabei werden Sie sicher schwere Verluste hinnehmen müssen, aber es ist wichtig, sich Klarheit zu verschaffen, womit Sie es hier zu tun haben. Ingenieure in die imperiale Basis zu schmuggeln, ist übrigens weniger schwer, denn alle Gebäude hier sind schön in Reihen angeordnet, so dass imperiale Verbände nur schwer an Ihre Deckung herankommen. Schicken Sie daher große Mengen von Ingenieuren in die gegnerische Basis und beginnen Sie damit, nach und nach so viele feindliche Gebäude wie möglich zu übernehmen. Entsenden Sie auch einige Kampfverbände zu Ihrem eigenen Raumhafen. Wenn Sie nun den imperialen Raumhafen besetzen und zu Ihrem Hauptraumhafen machen, werden Ihre Einheiten vom ersten Raumhafen direkt ins Zentrum des imperialen Lagers transportiert, wo sie einige Verwüstung anrichten können. Zu Gefechtsbeginn sollten Sie sich auf die gegnerischen Türme konzentrieren, danach das imperiale Konstruktionsgebäude besetzen und schon können Sie mit der erfolgreichen Zerstörung der imperialen Basis beginnen. Räumen Sie danach noch Truppenüberbleibsel und die letzten feindlichen Gebäude aus dem Weg, um Ihren Auftrag abzuschließen. Bis zuletzt werden Ihnen dabei die imperialen Truppen harte Kämpfe liefern, doch mit einer ausreichenden Überzahl an Einheiten können Sie nicht mehr verlieren.





HARKONNEN-MISSION 1: 2 VARIANTEN

Aufbau einer kleinen Basis und einer Raffinerie

Zu Beginn Ihrer Mission konzentrieren Sie Ihre Truppen in zwei Verbänden und postieren diese auf beiden Seiten Ihres Konstruktionsgebäudes, danach errichten Sie ein Betonfundament neben letzterem und bauen darauf eine Windenergie-Station. Nun können Sie zwei weitere Fundamente für Ihre Raffinerie errichten. Steht auch die Raffinerie, schicken Sie sofort Ihren Erntesammler an die Arbeit. Nun brauchen Sie noch ein Silo, um die zum erfolgreichen Beenden Ihrer Mission benötigte Gewürzmenge lagern zu können.

Gewürzabbau im Wert von 2.500 Solaris

Beordern Sie Ihre zwei Kampfeinheiten in die Wüste und machen Sie Jagd auf alle Feinde, denen Sie dort begegnen mögen. Erkunden Sie so viel Terrain wie möglich und achten Sie dabei ständig auf feindliche Landetruppen. Sobald Sie merken, dass Atreides-Streitkräfte mit der Landung beginnen, schicken Sie Ihre Trikes dorthin und schalten Sie den Gegner aus, bevor er Zeit für einen Angriff auf Ihren Erntesammler oder Ihre Basis findet. Sollten Sie dabei Einheiten in der Wüste zurücklassen, postieren Sie diese unbedingt auf felsigem Untergrund, da sonst die Gefahr von Wurmangriffen besteht.







HARKONNEN-MISSION 2: 2 VARIANTEN

Aufbau Ihrer Basis

Zu Beginn der Mission verfügen Sie über einige Trikes und ein paar Einheiten leichter Infanterie. Beordern Sie diese von Ihrem Konstruktionsgebäude weg an den Rand des Plateaus, um den nötigen Raum zum Basisbau freizumachen. In vielen frühen Missionen werden Sie bald von Atreides-Truppen angegriffen, mit denen Sie schnell fertig werden müssen. Bauen Sie neben Ihrem Konstruktionsgebäude ein Betonfundament und errichten Sie darauf eine erste Windenergie-Station, um alle Ihre Gebäude in diesem Level mit Energie zu versorgen. Später müssen Sie wahrscheinlich eine weitere bauen, doch haben Sie vorerst noch wenig Finanzmittel und sollten damit besser warten. Bevor Sie nun aber zum Bau einer Raffinerie übergehen, sollten Sie vorher eine Mannschaftsbaracke errichten. Dies ist vor allem in den frühen Missionen wichtig, da Sie so die Versorgung mit billigen Kampfeinheiten gewährleisten. Steht die Mannschaftsbaracke, beginnen Sie mit der Produktion von leichter Infanterie und errichten parallel Ihre Raffinerie. Achten Sie immer darauf, nicht schon zu früh zu viel Geld auszugeben, denn sonst können Sie keine Raffinerie errichten, ohne vorher etwas anderes zu verkaufen.

Truppen und Außenposten bauen

Mit der Raffinerie in Betrieb errichten Sie nun eine zweite Windenergie-Station und bauen danach einen Außenposten, wodurch Sie ein Radarbild des bisher erkundeten Terrains erhalten. Schicken Sie eines Ihrer Trikes auf weitere Erkundungsfahrten. So können Sie nicht nur die Lage der gegnerischen Basis feststellen, sondern auch frühzeitig feindliche Einheiten erkennen und sich auf deren Angriff vorbereiten. Nun sollten Sie eine Leichtfabrik bauen und in dieser zusätzliche Trikes produzieren. Ab und zu werden Sie nun zu hören bekommen, dass Wurmzeichen gesichtet wurden. Sobald eine solche Nachricht Sie erreicht, sollten Sie sofort Ihren Erntesammler anwählen und auf sicheren Untergrund schicken, bevor dieser von einem Wurm verschlungen wird. Wenn Sie mit dem Erntesammler einige Sekunden auf sicherem Grund abwarten, werden Sie sehen, wie die Wurmzeichen wieder verschwinden, woraufhin Sie die unterbrochene Gewürzernte gefahrlos wieder aufnehmen können. Falls Sie leichte Infanterie in der Wüste postieren wollen, sollten Sie diese auf Felsformationen postieren, da dort die Würmer nicht angreifen können.

Vernichten aller Atreides

Entsenden Sie eine Gruppe Trikes in die Wüste und lassen Sie diese alles erkunden, bis Sie auf die Atreides-Basis stoßen. Greifen Sie jedoch nicht sofort beim ersten Sichtkontakt an, sonst bekommen Sie wirklich Probleme. Sammeln Sie erst einmal weitere Truppen bei Ihrer Basis und produzieren Sie zusätzliche Einheiten, bis Sie über eine stattliche Streitmacht verfügen. Diese sollte aus etwa zehn Trikes und rund 30 leichten Infanteristen bestehen. Um das Entstehen Ihrer Einsatztruppe zu beschleunigen, können Sie eine zweite Raffinerie bauen, deren zusätzlicher Erntesammler Ihre Gewürzausbeute erhöht und so zur schnelleren Produktion von Einheiten beiträgt. Ist Ihre Truppe schlagkräftig genug, ziehen Sie diese vor der Atreides-Basis zusammen. Sobald die langsamen Infanteristen zu den wendigen Trikes aufgeschlossen haben, geben Sie den Angriffsbefehl. Konzentrieren Sie Ihre Kräfte auf die gegnerischen Trikes und sobald die meisten von diesen ausgeschaltet sind, gehen Sie zum Angriff auf die Leichtfabrik und die Mannschaftsbaracke über. Sind diese erst zerstört, haben Sie mit den Überbleibseln der Atreides-Basis leichtes Spiel. Suchen Sie dabei weiter nach vereinzelten Atreides-Einheiten und vernichten Sie diese, wo Sie sie treffen. Bauen Sie unterdessen weitere Einheiten in Ihrer Basis, falls Sie auch dort noch einmal angegriffen werden sollten. Haben Sie die Gegend von den Atreides gereinigt, ist auch Ihre Mission vorbei.





HARKONNEN-MISSION 3: 2 VARIANTEN

Errichten einer Harkonnen-Basis

Gleich zu Beginn stellen Sie fest, dass Sie über eine neue Art Einheit verfügen: sen Quad (Panzerwagen). Quads sind bestens für Angriffe auf gegnerische Fahrzeuge geeignet, haben aber Schwierigkeiten mit feindlicher Infanterie, also schaffen Sie sie erst einmal aus dem Weg. Errichten Sie Ihre Basis auf die bekannte Weise, diesmal jedoch mit dem Unterschied, dass Sie sofort eine Raffinerie bauen sollten, ohne zuerst eine Mannschaftsbaracke zu errichten, denn in der vorliegenden Situation ist es wichtiger, dass Sie möglichst zügig Geldmittel zur Verfügung haben. Versehen Sie Ihre Basis mit allen dazu benötigten Gebäuden und errichten Sie danach Ihre Mannschaftsbaracke.

Leichtfabrik und Mannschaftsbaracke aufrüsten

Sobald die Mannschaftsbaracke steht, haben Sie die Möglichkeit, diese aufzurüsten, was zwar einiges kostet, Sie aber dafür im Anschluss bessere und stärkere Einheiten produzieren lässt. Stellen Sie nun also einige verbesserte Soldaten (Trooper) her, die zusätzlich mit Raketenwerfern ausgerüstet sind. Ähnlich wie die Quads sind die Trooper gegen leichte Infanterie ziemlich ungeeignet. Bilden Sie also Verbände aus je drei leichten Infanteristen und zwei Troopern. Nun starten Sie den Bau Ihrer Leichtfabrik und sobald diese steht, können Sie auch dort aufrüsten. Sobald Sie dies tun, können Sie in der Leichtfabrik danach eigene Quads produzieren.

Ausradieren der Atreides-Basis bei Sietch Tabar

Fassen Sie rund acht Quads zu einem Kampfverband zusammen und unterstützen Sie diesen mit Trikes. Unterdessen muss unbedingt die Produktion gemischter Einsatzverbände in Ihrer Basis weitergehen und gleichzeitig sollten Sie ein einzelnes Trike entsenden, um den Zugang zum Feindeslager auszukundschaften. Während des Aufbaus Ihrer Truppen sind Sie einigen Angriffen ausgesetzt, derer Sie jedoch recht einfach Herr werden müssten. Ist Ihre Streitmacht dann stark genug, beordern Sie sie zum Eingang der Atreides-Basis. Greifen Sie an, indem Sie Ihre Infanterie zur Rückendeckung einsetzen, während die Quads in das Lager einfallen und die einzelnen Gebäude attackieren. Sehr bald werden Sie die Basis einnehmen können und müssen, um die Mission zu beenden, nur noch die übrig gebliebenen Atreides-Einheiten eliminieren.



HARKONNEN-MISSION 4: 1 VARIANTE

Aufbau einer sicheren Harkonnen-Basis

Zu Anfang dieser Mission finden Sie sich auf einem Plateau wieder, dessen Hauptzugang im Norden und ein weiterer, kleinerer im Süden liegt. Machen Sie sich über letzteren keine Gedanken, denn von Süden her werden Sie nicht angegriffen, sondern konzentrieren Sie stattdessen Ihre Kräfte auf den Nordzugang. Platzieren Sie Ihre Infanterie auf den dem Zugang vorgelagerten Felsformationen, wo Sie sowohl vor Wurmangriffen als auch feindlichen Panzern gut geschützt sind. Machen Sie sich nun an den Aufbau Ihrer Basis und errichten Sie möglichst schnell alle wesentlichen Gebäude. Zu Anfang verfügen Sie nur über wenig Geld, daher sollten Sie einige Einheiten Infanterie produzieren, die mit gegnerischen Fahrzeugen fertig werden können. Sobald schließlich Ihre Schwerfabrik steht, sollten Sie sofort einen zweiten Erntesammler bauen. Nun beginnen Sie mit der Produktion einer Armee Kampfpanzer, die Sie zum vernichtenden Schlag gegen die Atreides dringend brauchen. Auch wenn Kampfpanzer im Feuergefecht Infanteristen kaum treffen, können sie diese doch mit Leichtigkeit überrollen.

Vernichten aller Atreides-Truppen

Während Sie Ihre Armee Kampfpanzer aufbauen, sollten Sie eine Leichtfabrik errichten und dort einige Trikes produzieren. Diese schicken Sie nun auf Erkundung, bis Sie die Atreides-Basis entdecken (Pfeil 1). Sobald Sie in die Basis eindringen, halten Sie sich westlich, um das Konstruktionsgebäude zu entdecken. Wählen Sie nun alle Kampfpanzer aus, verlegen Sie sie an den Eingang der Atreides-Basis und unterteilen Sie sie dabei in zwei einzelne Verbände mit am besten zehn Panzern pro Verband. Schicken Sie den ersten Verband ins Lager, um mit den Geschütztürmen aufzuräumen, und machen Sie dann einen Vorstoß in den östlichen Teil der Basis. Die feindlichen Truppen folgen Ihrem ersten Verband und lassen das eigentliche Lager ohne Bewachung zurück, so dass Sie nun mit dem zweiten Panzerverband das gegnerische Konstruktionsgebäude vernichten können. Danach werden Sie leichtes Spiel mit der restlichen Basis haben.



Vernichten der Fremen

In dieser Teilaufgabe gilt es, zwei Lager der Fremen zu vernichten, eines im Süden, das andere im Norden der Karte (Pfeile 2 & 3). Auch diesmal brauchen Sie für die Mission nur Ihre Kampfpanzer. Bevor Sie jedoch die Fremen selbst angreifen, sollten Sie besser zuerst die Geschütztürme ausschalten, die deren Höhleneingänge bewachen. Zerstören Sie also die Türme und stoßen Sie in Richtung der Fremen-Höhlen vor. Die effektivste Methode, die Infanterie der Fremen auszuschalten, besteht darin, den Gegner einfach zu überrollen, also sind Ihre Panzer bestens geeignet. Ist die gegnerische Infanterie dahin, müssen Sie nur noch die Höhleneingänge im Felsen zerstören. Schießen Sie mit Ihren Kampfpanzern auf die Höhlen, bis das Gestein herabstürzt und die Eingänge verschließt.

HARKONNEN-MISSION 5: 1 VARIANTE



Verteidigen des Harkonnen-Außenposten

Sofort zu Beginn dieser Mission müssen Sie Ihre Bodentruppen vom Konstruktionsgebäude weg nach Süden schicken, um Ihren Außenposten zu verteidigen (Pfeil 1). Lassen Sie jedoch Ihren Kampfpanzer bei Ihrer Hauptbasis zurück, falls Sie dort überraschend von Ordos-Verbänden angegriffen werden. Während der Truppenbewegung bauen Sie schnell ein paar Fundamente, die Sie bei Ihrem Außenposten platzieren. Produzieren Sie einige Einheiten leichter Infanterie, um mit den schon bald angreifenden Ordos-Truppen fertig zu werden. Da diese ihre Attacke auf die beiden Geschütztürme konzentrieren, können Sie mit der Infanterie siegen, ohne auch nur eine Einheit zu verlieren. Stellen Sie sich auf eine Reihe ähnlicher Angriffe ein und halten Sie darum immer etliche Einheiten in Reserve. Während die Ordos also alles daransetzen, Ihren Außenposten zu vernichten, beginnen Sie in Ihrem Hauptlager mit dem Ausbau Ihrer Basis. Errichten Sie zügig eine Raffinerie und eine Schwerfabrik und bauen Sie, sobald es Ihre Mittel zulassen, noch eine Leichtfabrik und eine Reparatur-Station. Produzieren Sie einen zweiten Erntesammler und erzeugen Sie anschließend eine Armee Kampfpanzer.

Einnehmen der kleinen südwestlichen Basis

Haben Sie einige Kampfpanzer zusammen, schicken Sie diese nach Süden, wo Sie eine kleine Ordos-Basis entdecken werden (Pfeil 2). Greifen Sie dort den ersten Geschützturm an und überrollen Sie die gegnerischen Infanterie-Einheiten, die das verhindern wollen. Ist der erste Turm aus dem Weg, setzen Sie den Angriff auf die Leichtfabrik fort, die Sie zerstören müssen, bevor der Feind zu viele Quads produziert. Nun müssen Sie nur noch die Mannschaftsbaracke und den zweiten Geschützturm vernichten. Sind alle Defensivanlagen ausgeschaltet, schicken Sie Ihre Kampfpanzer zur Reparatur in Ihr Hauptlager zurück. Produzieren Sie nun eine Reihe von Ingenieuren und schicken Sie diese ins kleine Ordos-Lager, um dort die feindlichen Gebäude zu übernehmen. Wenn Sie mit der Übernahme der Raffinerie warten, bis dort ein Erntesammler angeliefert wird, können Sie diesen gleich mit dem Gebäude in Ihren Besitz bringen.

Vernichten aller Ordos-Einheiten

Haben Sie die kleine Ordos-Basis eingenommen, können Sie sich erst einmal zurücklehnen und Ihre Streitkräfte ausbauen. Produzieren Sie unausgesetzt Kampfpanzer, Quads und Trikes. Sobald Sie über eine große Armee verfügen, schicken Sie diese nach Osten, wo Sie eine große Ordos-Basis entdecken werden (Pfeil 3). Stoßen Sie mit Ihren Einheiten ins Herz des gegnerischen Lagers vor, wo Sie zuerst das Konstruktionsgebäude zerstören müssen. Vernichten Sie anschließend auch die umliegenden Produktionsgebäude für Truppen und Einheiten. Eventuell braucht es mehrere Angriffswellen, bis die Ordos-Basis geschlagen ist, aber zuletzt wird sie fallen.

HARKONNEN-MISSION 6: 2 VARIANTEN

Errichten einer Harkonnen-Basis

Es gibt zwei Wege, diese Mission zu beenden, und beide erfordern unterschiedliche Baustrategien für Ihre Basis. Die schnellere Lösung besteht darin, zügig Ihre Basis auszubauen, bis Sie Ihre Mannschaftsbaracke aufrüsten können. Nun produzieren Sie Trooper, bis eine ganze Armee zu Ihrer Verfügung steht. Die etwas umständlichere Lösung besteht im möglichst schnellen Bau einer Schwerfabrik, in der Sie anschließend in einem fort Kampf-, Raketen- und Schützenpanzer bauen. Setzen Sie einige Trikes ein, um die Umgebung zu erkunden, bis Sie die kleine Schmuggler-Basis und das kleine Ordos-Lager entdecken.

Erobern der kleinen Basen

Haben Sie sich für die schnelle Lösung entschieden, brauchen Sie sich um diesen Abschnitt keine Gedanken zu machen. Haben Sie jedoch die zweite Methode gewählt, die einige längere Gefechte beinhaltet, müssen Sie hier sorgfältig vorgehen. Setzen Sie Ingenieure und gemischte Panzerverbände ein, um die kleinen Basen zu erobern, bevor der Gegner Zeit zu einem Gegenschlag findet. Mit diesem Schachzug gewinnen Sie weitere Raffinerien für Ihre Gewürzernte hinzu und können mit etwas Glück sogar das Konstruktionsgebäude der Ordos in Ihre Gewalt bringen.

Zerstören des Raumhafens

Haben Sie die schnelle Methode gewählt, dann schicken Sie alle Trooper in die Ordos-Basis. Sie müssen im Zentrum der Basis wirklich so viele Trooper wie möglich konzentrieren. Während nun Ihre schwereren Einheiten die Ordos-Verbände beschäftigt halten, greifen Sie mit Ihren Troopern direkt den Raumhafen an. Das Gebäude ist nur schwach geschützt und hält nicht vielen Treffern stand. Zerstören Sie den Raumhafen und Sie werden Ihre Mission mit Erfolg beenden. Für die zweite Lösungsvariante mit längeren Offensiven müssen Sie die große Ordos-Basis Stück für Stück auseinander nehmen. Solange Sie das Konstruktionsgebäude in der kleinen Ordos-Basis besitzen, ist es bis zu Ihrem Sieg nur eine Frage der Zeit. Seien Sie allerdings vor Störpanzern auf der Hut, denn diese Ordos-Einheiten setzen Gaswolken ab, die die Steuerung und Zielfunktion Ihrer Panzer verwirren. Entdecken Sie einen Störpanzer in einem Angriffsverband, sollten Sie diesen sofort ausschalten. Setzen Sie hierzu Trooper ein, da diese nicht von den Gaswolken beeinträchtigt werden. Beginnt die Ordos-Basis zusammenzubrechen, müssen Sie nur noch einen letzten Großangriff auf den Raumhafen starten.



HARKONNEN-MISSION 7: 1 VARIANTE

Erobern des Atreides-Konstruktionsgebäudes

Zu Beginn der Mission verfügen Sie lediglich über einen Ingenieur und einige Fahrzeuge. Warten Sie dort, wo Sie sind, und Sie erhalten bald etwas Verstärkung. Bewegen Sie nun alle Einheiten nach Süden, bis Sie auf eine kleine Atreides-Basis stoßen. Schalten Sie dort die feindliche leichte Infanterie aus und entsenden Sie den Ingenieur, um das Konstruktionsgebäude zu besetzen. Nun müssen Sie nur noch die Windenergie-Station der Atreides eliminieren.

Errichten einer Harkonnen-Basis

Ihre Basis muss sehr früh aufgebaut und funktionsfähig sein, denn gleich von Anfang an werden Sie unter Beschuss stehen. Errichten Sie als erstes eine eigene Windenergie-Station und rüsten Sie das Konstruktionsgebäude auf. Auch eine Raffinerie zu bauen, ist eine gute Idee, um Ihren Gewürz- und Geldvorrat zu sichern. Anschließend errichten Sie eine Mannschaftsbaracke und einen Außenposten, wodurch Sie endlich in der Lage sind, Raketentürme für Ihre Verteidigung zu produzieren. Bauen Sie nun im Westen Ihrer Basis Betonfundamente und errichten Sie darauf einige Raketentürme, um feindliche Angriffe zurückzuschlagen. Der einzige Zugang Ihrer Basis für schwere Gefechtseinheiten liegt im Westen, also errichten Sie hier eine ganze Reihe von Raketentürmen, die allen Angriffen – außer den allerschwersten – standhalten können. Der einzige andere Weg in Ihre Basis führt durch einen schmalen Durchgang im Südosten, durch den jedoch nur Fußsoldaten eindringen können. Postieren Sie einige Schützenpanzer in größtmöglicher Entfernung zu diesem Durchgang, so dass diese die heranstürmenden Trooper schon beim Eindringen vernichten können, ohne selbst in Gefahr zu geraten. Ist Ihr Plateau derart geschützt, können Sie sich nun in aller Ruhe an den Ausbau Ihrer Basis begeben. Errichten Sie eine zweite Raffinerie und lassen Sie insgesamt vier Erntesammler auf Gewürzsuche gehen, um Ihre Finanzen abzusichern.

Zerstören der kleinen Atreides-Basis im Nordwesten

Haben Sie schließlich eine ordentliche Truppe aus gemischten Panzerverbänden produziert, entsenden Sie diese nach Westen, wo Sie auf eine kleine Atreides-Basis stoßen (Pfeil 1). Greifen Sie mit Ihren Verbänden an und zerstören Sie dabei vordringlich alle Einheiten produzierenden Gebäude der Basis. Vernichten Sie die Leichtfabrik mit Ihren Raketenpanzern von der Wüste aus, während Ihre Hauptstreitmacht in die Basis eindringt. Ist die Leichtfabrik ausgeschaltet, attackieren Sie die Geschütztürme und alle übrigen Atreides-Bauten bis auf die Raffinerie und das Silo. Produzieren Sie anschließend einige Ingenieure, warten Sie, bis ein Erntesammler zur Raffinerie zurückkehrt, und übernehmen Sie dann sofort beide Gebäude inklusive des Erntesammlers.

Vernichten des Atreides-Konstruktionsgebäudes

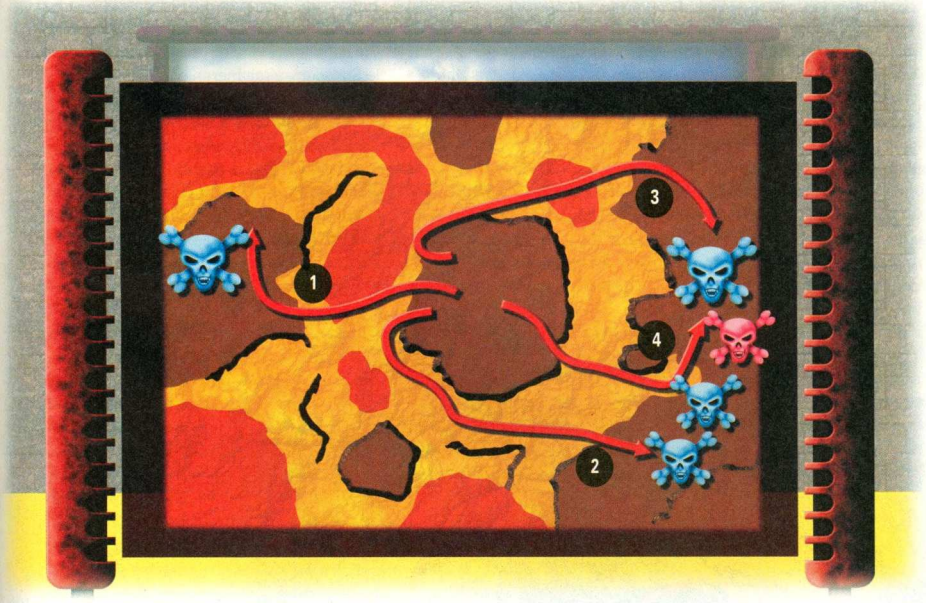
Produzieren Sie eine kleine Armee aus Trikes und Quads und schicken Sie diese direkt in die Atreides-Basis im Südosten. Es handelt sich hierbei an sich um einen Selbstmordeinsatz, aber nur so können Sie das feindliche Konstruktionsgebäude lokalisieren (Pfeil 2). Haben Sie den Standort ausgekundschaftet, produzieren Sie eine große Armee gemischter Panzerverbände und greifen mit diesen die Atreides-Basis an. Zerstören Sie vordringlich das Konstruktionsgebäude, denn damit bringen Sie sich der Lösung Ihrer Aufgabe ein ganzes Stück näher. Wahrscheinlich werden Sie all Ihre Einheiten bei dem Vorhaben verlieren, aber der Einsatz lohnt den Preis.

Zerstören der Hightech-Fabrik

Als Nächstes müssen Sie die Hightech-Fabrik ausschalten, die sich südlich des Konstruktionsgebäudes befindet. Wenden Sie dabei dieselbe Strategie an wie zuvor. Wieder werden Sie einige teure Verluste verschmerzen müssen, aber auch hier lohnt der Preis. Sobald die Fabrik verschwunden ist, haben Sie die Atreides-Truppen von der imperialen Verstärkung abgeschnitten.

Vernichten der Atreides

Während Sie durch das Atreides-Lager vorrücken, zerstören Sie sämtliche Gebäude und Kampfeinheiten, denen Sie unterwegs begegnen (Pfeile 3 & 4). Für Ihre Aufräumarbeit setzen Sie am günstigsten gemischte Panzerverbände und Verwüster (schwere Harkonnen-Panzer mit Plasmageschossen) ein. Eventuell brauchen Sie bis zur endgültigen Vernichtung der Basis mehrere Angriffe, aber effektiv haben Sie zu diesem Zeitpunkt schon gesiegt.



Vernichten der imperialen Basis

Im Nordosten des Atreides-Stützpunktes treffen Sie auf eine kleine imperiale Basis. Da Sie diese schon vorher mit dem Ausschalten der Hightech-Fabrik von den Atreides-Truppen isoliert haben, werden Sie hier nur noch auf wenig Gegenwehr stoßen. Zerstören Sie mit Ihren Panzerverbänden erst sämtliche Gebäude und überrollen Sie anschließend die Gegenwehr der Infanterie. Sollte die Mission damit noch nicht abgeschlossen sein, müssen Sie noch einen versteckten Erntesammler aufspüren und zur Strecke bringen.

HARKONNEN-MISSION 8: 1 VARIANTE

Aufbau einer gesicherten Harkonnen-Basis

In dieser Mission ist Ihre Schnelligkeit beim Basisbau äußerst wichtig, wenn Ihre Verteidigung stehen soll, bevor Sie unter schweren Beschuss geraten. Bauen Sie zuerst einige Windenergie-Stationen und gleich darauf eine Mannschaftsbaracke, die Sie sofort aufrüsten, um Trooper zu produzieren. Zu Beginn müssen Sie sich bei der Verteidigung Ihrer Basis auf diese billig und schnell herzustellenden Einheiten verlassen, da Sie schon sehr bald aus westlicher Richtung angegriffen werden. Haben Sie anschließend Ihre Raffinerie errichtet, machen Sie sich sofort an den Bau einer Schwerfabrik. Dort produzieren Sie sodann einen Erntesammler und gleich anschließend einige Schützenpanzer. Bauen Sie nun Fundamente nach Westen und Norden bis zum Rand Ihres Plateaus. Errichten Sie anschließend zwei Raketentürme zur Verteidigung. Eigentlich können Sie nie genug Raketentürme besitzen, also dürfen Sie auch mehr als zwei produzieren, aber behalten Sie Ihre verfügbaren Energiemittel im Blick, da die Türme eine Menge Strom schlucken. Bauen Sie im Zweifelsfall also weitere Windenergie-Stationen. Da die Raketentürme gegen Infanterie nicht viel ausrichten, sollten Sie hinter jeder Stellung zusätzlich einen Schützenpanzer platzieren, um größere Schäden an den Türmen abzuwenden. Haben Sie immer ein Auge auf Ihre Türme, denn wenn Sie sie ignorieren, wird der Feind langsam, aber sicher einen nach dem anderen ausschalten, bevor Sie entstandene Schäden reparieren können. Haben Sie die Basis auf die beschriebene Weise gesichert, können Sie nun weitere Gebäude wie die Hightech-Fabrik oder das IX-Forschungszentrum errichten. Anschließend bauen Sie noch einen Palast, wodurch Sie endlich auch die kampfentscheidenden Atomwaffen produzieren können.

Erobern der Söldner-Schwerfabrik

Ihr erster Angriff sollte sich nun gegen die Söldner-Basis richten, da diese nicht nur die schwächste Gruppe in der Kampfarena sind, sondern außerdem überzeugt werden können, sich Ihnen anzuschließen. Produzieren Sie einige Kampfpanzer und mächtige Verwüster, danach einen Ingenieur. Schicken Sie nun Ihre große Panzerarmee nach Nordwesten bis zur Söldner-Basis (Pfeil 1), deren Zugang sich auf der Westseite befindet. Bevor Sie das Lager stürmen, schalten Sie mit Ihren Verwüstern zuerst den Geschützturm am Zugang aus. In der Basis werden Sie anschließend auf einige Söldner-Einheiten treffen, die Sie bekämpfen müssen, ohne dabei die Gebäude in Mitleidenschaft zu ziehen, da Sie diese noch brauchen. Ist der gegnerische Widerstand gebrochen, besetzen Sie mit Ihrem Ingenieur die feindliche Schwerfabrik und zwingen so die Söldner, sich Ihnen anzuschließen. Bevor Ihr Ingenieur die Schwerfabrik besetzen kann, werden Sie feststellen, dass der Feind dort noch einige Kampfeinheiten produziert. Wenn Sie jedoch Ihre Panzer bei der Fabrik versammeln, schalten diese die Gegner bereits bei deren Erscheinen aus. Sobald Sie die Schwerfabrik besetzt haben, werden die Söldner an Ihrer Seite kämpfen. Sie können allerdings nicht beeinflussen, gegen welchen Ihrer Gegner sie zu Felde ziehen.

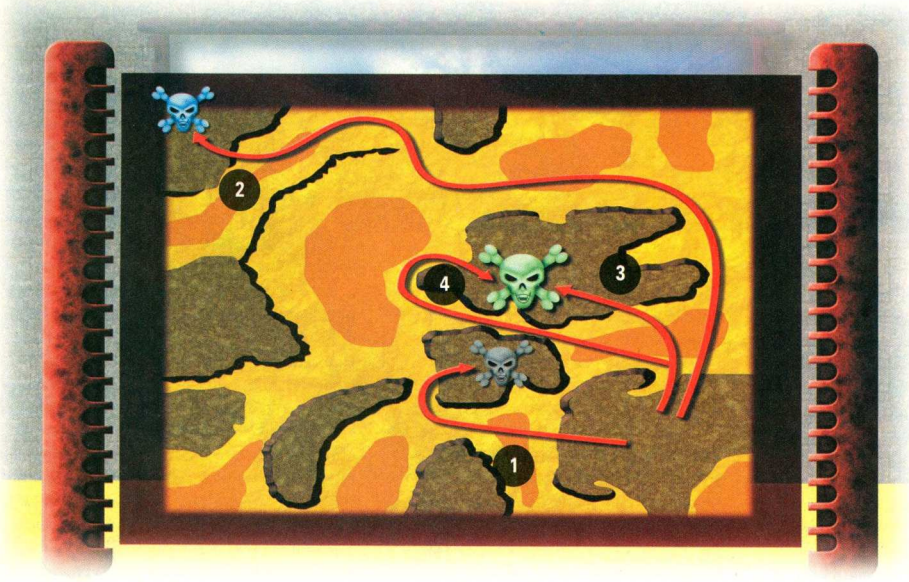
Zerstören der Atreides-Basis

Auch wenn Ihre Hauptgegner in dieser Mission die Ordos sind, halten sich im Nordwesten der Karte auch einige Atreides-Kräfte verborgen (Pfeil 2). Da diese nicht so gut gesichert sind wie die Ordos, sollten Sie hier als Nächstes zuschlagen. Produzieren Sie eine große Armee aus Kampfpanzern, Raketenpanzern und Verwüstern und schicken Sie diese zur Atreides-Basis. Zuerst müssen Sie die Raketentürme am Eingang ausschalten und danach sofort weiter ins Zentrum vorstoßen, wo Sie Ihren Angriff auf die Waffenproduktionen und das Konstruktionsgebäude konzentrieren.



Zerstören der Ordos-Basis

Zum Abschluss Ihrer Mission müssen Sie nun nur noch die Ordos-Basis zerstören, die über je einen Zugang im Norden, Westen und Süden verfügt. Greifen Sie mit einer Armee aus Quads und Kampfpanzern den Südzugang an. Zerstören Sie hier den Schutzwall gleich über dem Geschützturm und ziehen Sie dann Ihre Einheiten zurück, um eventuelle Schäden zu reparieren (Pfeil 3). Nun produzieren Sie eine zweite große Armee aus Kampfpanzern sowie rund zehn Ingenieure. Schicken Sie die Panzer zum Westeingang und halten Sie sie dort außerhalb der Reichweite der Raketentürme, wodurch Sie alle Ordos-Truppen aus der Basis locken können. Während Ihre Panzer die Ordos-Einheiten am Westeingang beschäftigen (Pfeil 4), schicken Sie die Ingenieure durch die Felsspalte nahe des südlichen Zugangs. In der Basis sollten Sie nun sowohl das feindliche Konstruktionsgebäude als auch diverse andere Bauten übernehmen können. Anschließend beginnen Sie damit, die gegnerische Basis mit Angriffen und Atomschlägen Stück für Stück einzuebnen. Zerstören Sie vordringlich die Einheiten produzierenden Gebäude und die Raffinerien. Danach ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis die Ordos Ihrer Macht unterliegen.



HARKONNEN-MISSION 9: 2 VARIANTEN

Errichten einer Harkonnen-Basis

Ihr erstes Teilziel in dieser Mission besteht im Aufbau einer gut organisierten und gesicherten Basis. Errichten Sie sofort einige Windenergie-Stationen für Ihre Stromversorgung und bauen Sie gleich anschließend eine Mannschaftsbaracke, die Sie umgehend aufrüsten. Produzieren Sie dort große Mengen Trooper und teilen Sie diese in Fünfergruppen ein. Während Sie nun Ihre Basis weiter ausbauen, haben Sie so immerhin einen gewissen Schutz gegen feindliche Angriffe. Nach dem Errichten einer Raffinerie auf Betonfundamenten sollten Sie sich sofort an den Bau einer Schwerfabrik machen, um dort mächtigere Einheiten zu produzieren. Rüsten Sie die Schwerfabrik sofort auf, um Schützenpanzer zu bauen, mit denen Sie herannahende Infanterie wirkungsvoll bekämpfen können. Setzen Sie währenddessen eine Fünfergruppe Trooper zur Gebietserkundung ein. Beachten Sie auch die schmalen Zugänge zu Ihrem Plateau und postieren Sie einige Schützenpanzer nicht weit davon entfernt. Diese werden mit den Infanteristen fertig, die sich durch die engen Zugangsspalten in Ihre Basis quetschen. Haben Sie einige Schützenpanzer produziert, beginnen Sie mit der Herstellung einer großen Anzahl Kampfpanzer und postieren diese vor Ihrer Basis, von wo aus sie Ihre Gegner ausschalten können, wenn diese versuchen, aus der Entfernung Ihre Gebäude zu zerstören. Währenddessen errichten Sie einige weitere Windenergie-Stationen und anschließend einen Außenposten, der Ihnen neben einem Radarbild auch die Option liefert, Raketentürme zu bauen. Errichten Sie Fundamente an jedem Zugang zur Basis und platzieren Sie Raketentürme darauf. Wie zuvor sollten Sie die Türme zusätzlich mit Schützenpanzern sichern. Auch empfiehlt es sich, vor jedem Turm eine Reihe Fundamentplatten freizulassen, auf denen Sie Verteidigungswälle zur zusätzlichen Sicherung gegen Kampfpanzer-Attacken errichten können. Ist Ihre Basis schließlich gut gesichert, sollten Sie eine zweite Raffinerie in Angriff nehmen, wodurch Sie nicht nur einen weiteren Erntesammler erhalten, sondern auch das Gewürz schneller entladen können. Sobald nun Ihre Geldmittel rascher wachsen, sollten Sie mit dem Bau der übrigen Gebäude Ihrer Basis beginnen, um Zugriff auf weitere Kampfeinheiten zu erhalten. Außerdem brauchen Sie noch eine aufgerüstete Leichtfabrik, um Quads zu produzieren. Ihre Erntesammler werden inzwischen regelmäßig unter Beschuss geraten, also müssen sie verteidigt werden. Produzieren Sie hierzu einen großen Verband aus Trikes und Quads und schicken Sie diesen draußen auf den Gewürzfeldern in Stellung. Von hier aus können Sie schnell auf Erntesammler-Angriffe reagieren. Um Ihre Truppenproduktion weiter anzukurbeln, müssen Sie nun noch einen Raumhafen bauen. Mit ihm können Sie billigen Truppen-Nachschub für Ihre zu erwartenden schweren Verluste heranschaffen.

Vernichten der Atreides und imperialen Streitkräfte

Ist Ihre Basis derart ausgebaut, machen Sie sich nun auf in feindliches Gelände. Der Schlüssel zum Erfolg liegt in Ihrer Kenntnis der gegnerischen Aufenthaltsorte und der Position feindlicher Erntesammler. Erkunden Sie mit Trikes so viel Territorium wie möglich und lokalisieren Sie die feindlichen Basen. Auch wenn es etwas kostspielig ist, werden Sie es sinnvoll finden, einige Selbstmordkommandos zu entsenden. Schicken Sie zuerst eine Fünfergruppe Trikes direkt in die Atreides-Basis, um sich einen Überblick über die Stärke Ihres Gegners zu verschaffen. Auch können Sie dabei möglicherweise schon das Konstruktionsgebäude ausschalten, sofern Sie es entdecken. Der kostengünstigste Weg besteht allerdings darin, das Gebäude von Ihren Ingenieuren besetzen zu lassen. Produzieren Sie also eine große Zahl Ingenieure und leichte Angriffsfahrzeuge und greifen Sie anschließend einen einzelnen Punkt der gegnerischen Basis an, um dort alle feindlichen Einheiten aus der Basis zu locken. Sobald dann die Kämpfe beginnen, schleichen Sie mit Ihren Ingenieuren in die verlassene Basis und besetzen das Konstruktionsgebäude. Schaffen Sie dies allerdings nicht, haben Sie eine Menge Finanzen für nichts verschwendet. Haben Sie jedoch das Konstruktionsgebäude besetzt, können Sie es für einen Batzen Geld verkaufen, bevor Ihre Gegner es zerstören. Sie können, wenn Sie wirklich große Zerstörung anrichten wollen, auch eine Verwüster-Armee in die feindliche Basis schicken. Da Verwüster sehr gut gepanzert sind, um ihr Schneckentempo wettzumachen, können sie mit Leichtigkeit weit in gegnerisches Gebiet vorstoßen. Ein weiterer Vorteil dieser Einheiten besteht in deren Selbstzerstörungsfunktion, wobei alle umliegenden Bauten schwer beschädigt oder auch ganz vernichtet werden. Lassen Sie also einige Verwüster in der Nähe des Konstruktionsgebäudes hochgehen und dieses wird Ihnen nie wieder Sorgen machen. Auf dieselbe Art können Sie natürlich auch andere Gebäude ausschalten. Zwar sind Verwüster ziemlich teuer in der Produktion, aber eben auch äußerst effektiv. Haben Sie erst die Einheiten produzierenden Gebäude ausgeschaltet, können Sie das restliche Lager ohne nennenswerte Gegenwehr umpflügen. Versuchen Sie, sämtliche Windenergie-Stationen auszuschalten, um dadurch alle Geschütztürme vom Netz zu holen, so dass Sie nun ohne große Verluste weiter vorrücken können. Lassen Sie die Geschütztürme dabei ruhig stehen, da sie weiterhin Energie verbrauchen und so die Einheiten-Produktion Ihres Gegners verlangsamen. Wischen Sie nun Ihre Gegner von Arrakis' Oberfläche und die Harkonnen werden die Galaxis beherrschen.







ORDOS-MISSION 1: 2 VARIANTEN

Errichten einer kleinen Ordos-Basis

Sie beginnen Ihre Mission mit einem Konstruktionsgebäude und einigen leichten Bodeneinheiten. Schicken Sie Ihre Infanterie und Trikes an den Rand des Plateaus, um Raum für den Basisbau zu schaffen. Bauen Sie ein einzelnes Betonfundament neben dem Konstruktionsgebäude und errichten Sie darauf eine Windenergie-Station. Mit gesicherter Energieversorgung müssen Sie nun weitere Fundamente bauen, die Sie horizontal in einer Reihe platzieren. Errichten Sie darauf eine Raffinerie und schicken Sie den Erntesammler sofort an die Arbeit. Nun benötigen Sie nur noch ein Silo, um das zum Bestehen der Mission benötigte Gewürz zu lagern.

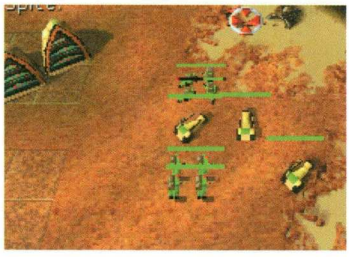
Verteidigen der Ordos-Basis gegen Harkonnen-Angriffe

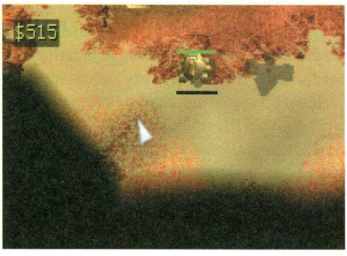
Im Verlauf der Mission werden immer wieder leichte Harkonnen-Infanterieverbände auf dem Luftweg in Ihre Region gebracht. Sammeln Sie also Ihre Einheiten und behalten Sie sie immer in Basisnähe, damit Ihre Truppen schnell auf jeden Angriff reagieren können. Große Verbände können darüber hinaus mit konzentrierter Feuerkraft Lücken in den gegnerischen Angriff reißen, ohne dabei selbst zu schwere Schäden zu riskieren.

Gewürz im Wert von 2.500 Solaris sammeln

Ist Ihr Erntesammler eingetroffen, schicken Sie ihn auf dem nächstgelegenen Gewürzfeld an die Arbeit. Um hierbei die Produktivität zu erhöhen, befehlen Sie den Abbau von Gewürz möglichst nahe bei Ihrer Raffinerie. Ist dort die Ernte eingebracht, schicken Sie das Erntefahrzeug zum zweitnächst gelegenen Gewürzfeld und so fort, denn wenn Sie den Sammler sich selbst überlassen, wird er weit entfernte Gegenden abernten und dadurch viel kostbare Zeit verschwenden. Wann immer Sie also die Zeit finden, sollten Sie den Erntesammler direkt befehligen, um die Ernteausbeute zu optimieren.







ORDOS-MISSION 2: 2 VARIANTEN

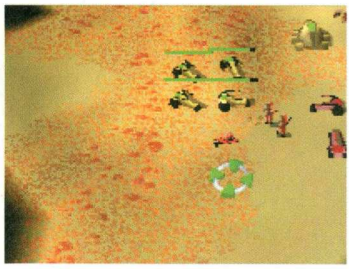
Errichten einer Ordos-Basis

Zu Beginn Ihrer Mission verfügen Sie bereits über ein Konstruktionsgebäude und eine funktionierende Windenergie-Station. Da Sie aber erst wenig Bodentruppen besitzen, bauen Sie als erstes eine Mannschaftsbaracke und beginnen mit der Produktion von leichter Infanterie. Ordnen Sie einen Fünfertrupp leichter Infanteristen zum Eingang Ihrer Basis ab, wo sie effektiv gegen angreifende Harkonnen-Einheiten vorgehen können. Nachdem Ihre Mannschaftsbaracke steht, sollten Sie gleich als Nächstes eine Raffinerie errichten und mit der Gewürzernte beginnen. Nun können Sie sich auf die verbliebenen Bauaufgaben konzentrieren. Um Ihnen die Lokalisierung der Harkonnen-Basis zu erleichtern, brauchen Sie einen Außenposten bzw. dessen Radarmöglichkeiten, doch zuvor müssen Sie noch eine zweite Windenergie-Station für Ihre Energieversorgung errichten. Haben Sie anschließend auch den Außenposten gebaut, schicken Sie eines Ihrer Trikes auf Erkundungsfahrt ins Gelände, woraufhin Sie nun heran nahende Gegnerverbände frühzeitig erkennen und noch vor Erreichen Ihrer Basis abfangen können. Schließlich benötigen Sie noch eine Leichtfabrik, um in ihr eine Armee von Trikes zu produzieren.

Vernichten aller Feinde in der Umgebung

Ist Ihre Basis ausgebaut, konzentrieren Sie sich jetzt auf die Produktion Ihrer Truppen. Auch wenn Ihre Anfangsbefehle nur den Bau von Trikes vorsahen, werden Sie es sicher hilfreicher finden, auch einige Einheiten leichter Infanterie zu produzieren. Um hierbei effektiver vorgehen zu können, sollten Sie sich den Bau einer zweiten Raffinerie zur schnelleren Gewürzernte überlegen, brauchen dann für dieses recht teure Gebäude aber auch noch eine zusätzliche Windenergie-Station. Sind Ihre Armeen auf Kampfstärke angewachsen, entsenden Sie zuerst noch ein einzelnes Trike, um die Harkonnen-Basis auszukundschaften, und ziehen erst dann alle Einheiten an einem Punkt vor dem gegnerischen Lager zusammen. Sind auch die langsamen Leicht-Infanteristen dort eingetroffen, attackieren Sie die Basis und konzentrieren sich dabei zuerst auf die feindliche Mannschaftsbaracke. Schaffen Sie es nicht, diese zügig zu zerstören, wird der Truppennachschub der Harkonnen Ihrer Angriffsmacht mitunter ziemlich gefährlich. Haben Sie die Mannschaftsbaracke jedoch rechtzeitig zerstört, können Sie sich anschließend dem feindlichen Konstruktionsgebäude zuwenden. Auch dieses müssen Sie zügig ausschalten, weil sonst die Mannschaftsbaracke einfach ersetzt wird, was Sie einen ganzen Eroberungsschritt zurückwirft. Ist auch dieses Teilziel erreicht, brauchen Sie nur noch die übrigen Feindgebäude zu zerstören. Aus jedem zerstörten Gebäude werden Infanteristen hervorstürmen, die Sie gleichfalls schnell ausschalten sollten. Ist Ihre Mission damit noch nicht zu Ende, halten sich noch einige Harkonnen-Einheiten irgendwo in der Wüste versteckt, die Sie mit Ihren Trikes aufspüren und zur Strecke bringen müssen, um den Auftrag abzuschließen.







ORDOS-MISSION 3: 2 VARIANTEN

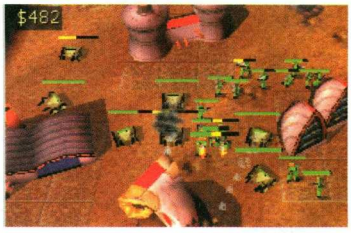


Bau einer gesicherten Ordos-Basis

Sie beginnen den Aufbau Ihrer Basis nach derselben Methode wie in Mission 2 und errichten dieselben Gebäude und Einheiten wie dort. Sobald Sie diesmal allerdings die Mannschaftsbaracke und die Leichtfabrik gebaut haben, können Sie jetzt beide Gebäude aufrüsten, um dort anschließend Quads und Trooper zu produzieren. Da die neuen Einheiten allerdings etwas teurer sind, sollten Sie sich vorerst noch auf die Produktion von leichten Infanteristen und Trikes beschränken, um Ihre Basis gegen erste feindliche Angriffe zu verteidigen. Auch Ihr Erntesammler wird, wie Sie bald feststellen können, in regelmäßigen Abständen von Harkonnen-Verbänden attackiert, so dass Sie immer einige Einheiten als schnelle Eingreiftruppe in seiner Nähe stationieren sollten.

Zerstören der Harkonnen-Basis

Nachdem Ihre Basis funktioniert, beordern Sie einige Trikes als Kundschafter in die Wüste, bis diese schließlich die Harkonnen-Basis entdecken. Haben Sie das Feindeslager lokalisiert, beginnen Sie mit der Produktion einer großen Fahrzeugarmee. Trooper und Quads werden die Harkonnen-Basis recht schnell einnehmen können, aber Sie sollten auch einige Trikes und Infanteristen mitschicken, um mit den feindlichen Gegenangriffen fertig zu werden. Haben Sie etwa zehn Quads und ein ganzes Bataillon Infanterie erzeugt, senden Sie diesen Verband zur Harkonnen-Basis. Warten Sie, bis sich alle Einheiten dort wieder gesammelt haben, und schicken Sie dann die geballte Truppe ins Lager hinein. Dort sind Ihre ersten Ziele die Leichtfabrik und die Mannschaftsbaracke. Sind diese Bauten aus dem Weg, konzentrieren Sie sich anschließend auf das Konstruktionsgebäude, bevor Sie das restliche Lager in den Wüstenboden stampfen. Denken Sie unbedingt daran, die gegnerischen Erntesammler aufzuspüren, die sich draußen in der Wüste verstecken, denn sonst können Sie die Mission nicht beenden. Setzen Sie Ihr Radar ein, um bisher unerforschte Regionen aufzuklären, und schicken Sie danach einige Trikes auf Zerstörungsfahrt gegen die letzten Erntesammler.



ORDOS-MISSION 4: 1 VARIANTE

Errichten einer Ordos-Basis

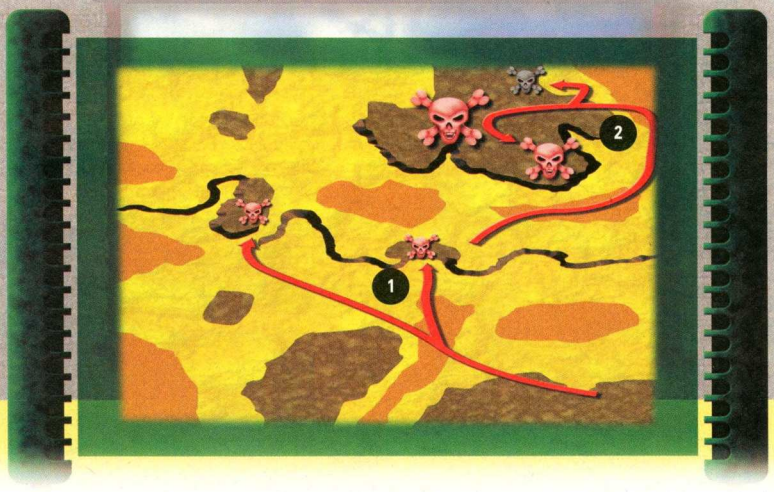
Da in dieser Mission Ihr Startplateau recht klein ist, müssen Sie den Auf- und Ausbau Ihrer Basis ökonomisch und platzsparend organisieren. Errichten Sie alle üblichen Gebäude, bis Sie an den Punkt gelangen, an dem Sie eine Schwerfabrik bauen können. Tun Sie dies, produzieren Sie dort anschließend einen zweiten Erntesammler für bessere Gewürzausbeute und stellen Sie anschließend etliche Kampfpanzer her. Diese sind zum Kampf gegen feindliche Gebäude und Fahrzeuge bestens geeignet, lassen sich in größeren Verbänden aber auch gut zum Überrollen feindlicher Infanteristen einsetzen. Auch eine Reparatur-Station können Sie jetzt bauen, die Ihnen hilft, Ausgaben für die Truppenproduktion zu minimieren und das Optimum aus Ihren Vehikeln herauszuholen.

Zurückschlagen der großen Harkonnen-Streitmacht

Nach einer Weile erhalten Sie Nachricht von einer herannahenden großen Harkonnen-Streitmacht. Diese besteht aus rund 40 leichten Infanteristen und wird Ihre eigene Infanterie im Handumdrehen vernichten, wenn Sie versuchen sollten, den Gegner mit dieser zu bekämpfen. Ziehen Sie stattdessen die Kampfpanzer heran und walzen Sie damit die Feinde platt, bevor diese auch nur einen Schuss auf Ihre Basis abgeben konnten.

Erobern des Söldner-Außenpostens

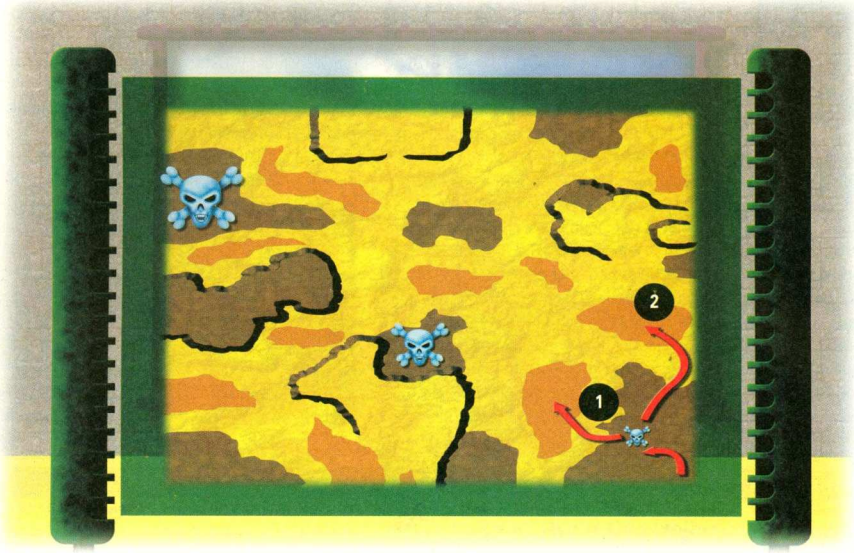
Produzieren Sie einen großen Verband Kampfpanzer und schicken Sie diese zum Angriff gegen die beiden kleinen Harkonnen-Basen, die den Zugang zur zweiten Kartenhälfte versperren (Pfeil 1). Sind diese ausgeschaltet, kehren Sie zur Basis zurück und reparieren alle beschädigten Einheiten. Produzieren Sie anschließend weitere Einheiten, bis Sie etwa 20 Kampfpanzer befehligen, und stellen Sie außerdem einige Quads und Trikes als deren Begleitschutz her. Zu guter Letzt müssen Sie noch einige Ingenieure produzieren, um den Söldner-Außenposten besetzen zu können. Der Außenposten verfügt über zwei Zugänge, einen im Westen und einen im Südosten. Durch den südöstlichen Zugang lassen Sie nun Ihre Kampfpanzer die Söldner angreifen (Pfeil 2), schalten dabei zuerst den Geschützturm aus und stoßen dann weiter in die Basis vor. Hier teilen Sie nun Ihre Streitmacht in zwei Gruppen, greifen mit einer Hälfte die Harkonnen-Basis an und zerstören mit der anderen den Schutzwall, der das Söldner-Lager von der Harkonnen-Basis trennt. Haben Sie ein Loch in diese Verteidigungsmauer geschossen, schicken Sie Ihre Ingenieure hier hindurch, um den Außenposten zu besetzen und dadurch Ihre Mission zu beenden. Für eine erfolgreiche Mission ist es nicht erforderlich, die Harkonnen-Basis zu zerstören, es sei denn, Sie wollen den Gefechtsablauf üben. Sollte dies der Fall sein, greifen Sie am besten durch den Söldner-Eingang an.



ORDOS-MISSION 5: 1 VARIANTE

Errichten einer Ordos-Basis

Wählen Sie zu Beginn der Mission alle Einheiten außer Ihren Ingenieuren an und schicken Sie sie etwas westwärts, wo Sie einen Atreides-Raumhafen entdecken. Greifen Sie dort mit gebündelten Kräften zuerst den Geschützturm an und kümmern Sie sich anschließend um die verbliebenen Feindeinheiten. Haben Sie das Gebiet von den Atreides gereinigt, wird es Zeit, Ihre Ingenieure zum Raumhafen zu schicken, um zuerst diesen und anschließend die zwei Windenergie-Stationen zu besetzen, was Sie für den Anfang mit reichlich Energie versorgt. Sobald der Raumhafen besetzt ist, wird zu Ihrer Unterstützung eine mobile Konstruktionseinheit eingeflogen. Schicken Sie diese neue Einheit in die Gegend, wo Sie die Mission begonnen haben, und verankern Sie sie dort. Nun können Sie sich an den Aufbau Ihrer Basisverteidigung machen. Da Sie inzwischen über einen Raumhafen verfügen, können Sie dort Verstärkung und einen Erntesammler anfordern. Nun errichten Sie eine Raffinerie und bauen anschließend einen Außenposten, um das Nahen Ihrer Feinde frühzeitig zu bemerken. Als letzten Bauabschnitt errichten Sie nun noch eine Schwerfabrik und eine Mannschaftsbaracke. Natürlich können Sie noch einige Geschütztürme bauen, aber wenn Sie genügend mobile Einheiten zur Sicherung Ihrer Basis bereithalten, ist dies nicht nötig.



Gewürz für 15.000 Solaris ernten

Beginnen Sie mit der Produktion von Wächter-Einheiten und postieren Sie diese rings um Ihre Basis. Außerdem benötigen Sie weitere Erntesammler, um Ihr Missionsziel möglichst schnell zu erreichen. Um die erforderliche Gewürzmenge lagern zu können, brauchen Sie außerdem mindestens acht Silos. Errichten Sie diese in geschützter Lage, um feindliche Angriffe auf Ihre Ausbeute auszuschließen. Schicken Sie Ihre Erntesammler auf den Gewürzfeldern an die Arbeit, aber behalten Sie sie im Auge (Pfeile 1 & 2). Sollte ein Sammler einen weiten Weg zum Gewürz wählen, geben Sie ihm sofort den Befehl, in näher gelegenen Feldern zu arbeiten. Sie werden feststellen, dass Sie relativ regelmäßig von Feindverbänden angegriffen werden, also achten Sie auf eine ausreichende Verteidigung Ihrer Basis. Sobald Sie nun die erforderliche Gewürzmenge eingebracht haben, ist Ihre Mission erfolgreich abgeschlossen.

ORDOS-MISSION 6: 2 VARIANTEN

Verteidigen des Raumhafens

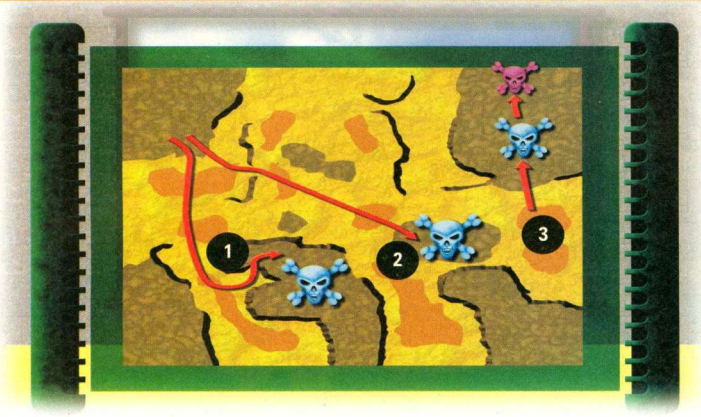
Zu Beginn dieser Mission bauen Sie gleich eine weitere Windenergie-Station, sofort danach eine Mannschaftsbaracke und beginnen gleich anschließend mit der Produktion von leichter Infanterie. Währenddessen rüsten Sie die Baracke auf, um auch Trooper herstellen zu können. Sobald einige Trooper zu Ihrer Verfügung stehen, beordern Sie diese zum Raumhafen, wo sie bei seiner Verteidigung helfen können. Nun errichten Sie eine Schwerfabrik und produzieren dort einen zweiten Erntesammler. Sobald Ihre Basis ausgebaut ist, machen Sie sich an die Produktion von Kampfeinheiten. Rüsten Sie Ihre Schwerfabrik auf und bauen Sie dort Schützenpanzer. Diese können gegen Fahrzeuge zwar nicht viel ausrichten, werden aber äußerst schnell mit feindlicher Infanterie fertig. Beordern Sie ein Kontingent Schützenpanzer zum Raumhafen, um diesen effektiv gegen angreifendes Fußvolk zu verteidigen. Nun produzieren Sie so viele Einheiten wie nur möglich, platzieren etwa zwei Drittel davon in der Nähe des Raumhafens und sichern mit dem verbliebenen Drittel die Fabriken in Ihrer Basis. Sie können auch über den Raumhafen Verstärkung herbeirufen, wodurch Sie Zugriff auf Technologien erhalten, über die Sie selbst bisher noch nicht verfügen. Es dauert nicht lange und Sie erfahren, dass der Feind Verstärkung erhalten hat und Sie nun mit einem großen Verband gemischter Einheiten angreift. Verteidigen Sie den Raumhafen gegen die Attacke und Sie erhalten bald mit der eintreffenden Verstärkung auch die sehr wichtigen Störpanzer, die gegnerische Einheiten so verwirren können, dass diese für Ihre Ziele arbeiten.

Zerstören der Atreides und der Harkonnen-Basis

Da Sie ab jetzt in regelmäßigen Intervallen Verstärkung erhalten, gestaltet sich die restliche Mission recht einfach. Entsenden Sie Trikes, um die Eingänge zu beiden Feindeslagern auszuspähen. Wahrscheinlich werden Sie dabei ein paar Trikes verlieren, dafür gewinnen Sie jedoch wertvolle Informationen über Ihre Gegner. Haben Sie beide Basen entdeckt, fallen Sie mit einer großen Kampftruppe in das erste Lager ein und machen dort alles dem Erdboden gleich. Postieren Sie dabei Ihre Störpanzer als gesonderten Verband, um im Gefecht feindliche Einheiten für Ihre Zwecke einzusetzen, anstatt diese zu vernichten. Gliedern Sie hingegen einzelne Störpanzer größeren Gefechtsverbänden an, haben diese kaum noch Einfluss auf den Kampfverlauf. Legen Sie auch die zweite Basis in Trümmer und Sie haben Ihr Missionsziel erreicht. Endet Ihr Auftrag dann noch nicht, finden Sie sicher in der Wüste noch einen feindlichen Erntesammler, den Sie zur Strecke bringen müssen.



ORDOS-MISSION 7: 1 VARIANTE



Die Söldner-Basis verteidigen helfen

Zu Beginn dieser Mission verfügen Sie lediglich über einige Infanteristen und zwei Schützenpanzer. Postieren Sie einen davon am oberen und den anderen am unteren Zugang zu Ihrer Basis. Sobald Sie Ihr Lager weitgehend aufgebaut haben, beginnen Sie mit der Produktion von Kampfpanzern und Troopern. Einige Panzer postieren Sie wieder am oberen Zugang, ein paar andere sollten den Schützenpanzer am unteren Zugang verstärken. Nun errichten Sie etliche Raketentürme, mit denen Sie die meisten schweren Gegner-Einheiten bezwingen können.

Vernichten der Atreides

Sobald Ihre Basis gesichert ist, beginnen Sie mit der Produktion von Infanteristen, die Sie mit den vorhandenen Troopern mischen. Wenn nun die Söldner ihren nächsten Angriff auf die kleine Atreides-Basis im Süden der Karte starten, bewegen auch Sie Ihr Fußvolk dorthin (Pfeil 1). Umrunden Sie das Plateau, auf dem die Atreides-Basis steht, und Sie finden einen versteckten Zugang ins Lager, der für Ihre Soldaten wie geschaffen ist. Schicken Sie Ihre Einheiten hier ins Lager und lassen Sie sie unterwegs alle Feindbauten und die Mannschaftsbaracke vernichten. Ist die Basis dann ausgeschaltet, entsenden Sie eine große Gruppe Kampfpanzer nach Südosten, wo Sie auf eine zweite kleine Atreides-Basis stoßen werden (Pfeil 2). Lassen Sie sich dort gar nicht erst auf einen Kampf mit den vorgelagerten Raketentürmen ein. Besser, Sie umrunden diese einfach und halten sich dabei außer Reichweite. In der Basis müssen Sie neben einigen Windenergie-Stationen auch eine Raffinerie zerstören. Reparieren Sie danach die verbliebenen Einheiten und schicken Sie sie mit Verstärkung zu dem Gewürzfeld in der südöstlichen Ecke der Karte, wo Sie auf die letzten verbliebenen Atreides-Erntesammler treffen müssten. Vernichten Sie diese und drehen Sie damit den Atreides gleichzeitig den Geldhahn zu, so dass diese weder neue Einheiten produzieren noch vorhandene Schäden reparieren können.

Vernichten der imperialen Sturmtruppen

Im Norden der Atreides-Hauptbasis stoßen Sie auf eine kleine imperiale Basis (Pfeil 3). Dank einiger Söldner-Angriffe ist deren Streitmacht jedoch ziemlich erschöpft, so dass Ihre schweren Einheiten leichtes Spiel haben.

-> 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

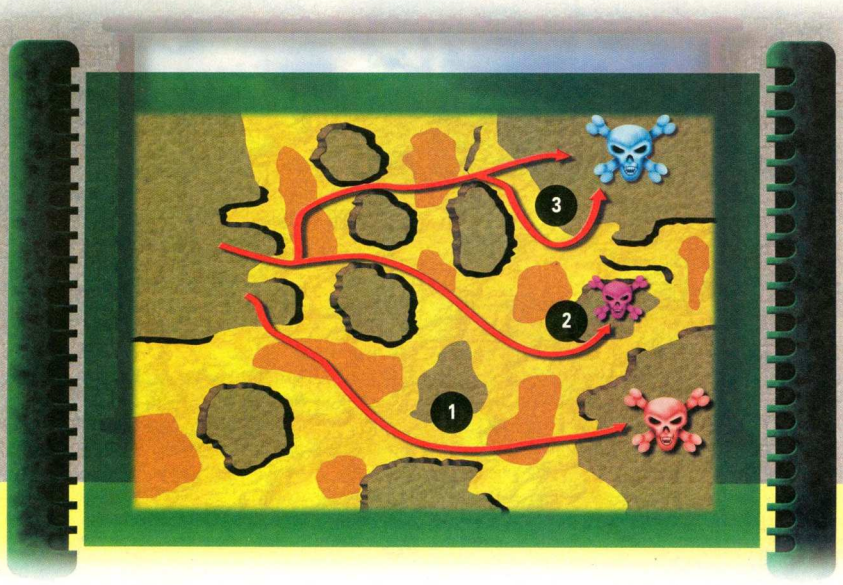
Ausschneiden und aufheben!

Tipps-&-Tricks-Hotline:
0190/82 46 66
Schnell Einfach Kompetent

ORDOS-MISSION 8: 1 VARIANTE

Zurückschlagen des Atreides-Bodenangriffs

Zu Beginn dieser Mission müssen Sie Ihre Streitkräfte an den richtigen Positionen in Stellung bringen oder Sie werden beizeiten von massiven Attacken der Atreides-Infanterie überrannt. Postieren Sie Ihre zwei Schützenpanzer vor dem Zugang der Schutzwallsektion im Osten Ihrer Basis und schicken Sie anschließend Ihre Infanterie von den Schützenpanzern in Stellung. Damit sollten Sie in der Lage sein, den großen Kampfverband abzuschmettern, der Sie nun bald von Osten her angreift.



Errichten einer Ordos-Basis

Als erstes sollten Sie in Ihrer neuen Basis eine Mannschaftsbaracke bauen und diese sofort aufrüsten, um gleich darauf mit der Produktion gemischter Infanterie-Einheiten zu beginnen. Für den Anfang versorgt Sie das mit billigen Schutzkräften für Ihre Basis, bis diese so weit ausgebaut ist, dass andere Verteidigungsanlagen diese Aufgabe übernehmen können. Steht Ihre Baracke, bauen Sie danach eine Raffinerie und eine Schwerfabrik, in der Sie nun einen zweiten Erntesammler produzieren können. Mit zwei Erntesammlern unter Ihrem Befehl können Sie sich jetzt daranmachen, eine kleine Streitmacht aus Kampfpanzern herzustellen. Rüsten Sie Ihre Fabrik weiter auf, sobald Sie über das notwendige Kleingeld verfügen, und erweitern Sie Ihre tödliche Panzerarmee noch um ein paar Schützenpanzer. Nun errichten Sie eine Leichtfabrik und produzieren dort eine Anzahl Trikes, die Sie auf Erkundungsfahrt in die Umgebung schicken sollten, um bei feindlichen Attacken rechtzeitig gewarnt zu sein.

Während sich Ihre Basis jetzt langsam entwickelt, bauen Sie einige Betonfundamente im Süden und Osten Ihres Lagers und errichten darauf eine Batterie Raketentürme gegen schwere feindliche Einheiten. Verstärken Sie diese Abwehr wieder mit Schützenpanzern, um auch gegen feindliche Infanterie gewappnet zu sein. Nun brauchen Sie noch dringend eine Reparatur-Station, da Ihre Erntesammler ausgesprochen häufig angegriffen werden und eine Reparatur wesentlich günstiger ist als die Neuproduktion verlorener Einheiten oder die Arbeit mit beschädigtem Erntegerät. Produzieren Sie zum zusätzlichen Schutz Ihrer Erntesammler einige Quads, die Sie in der Nähe Ihrer Basis als schnelle Eingreiftruppe postieren.

Verteidigen der Söldner

Genauso wie Sie Ihre Basis auf der unteren Hälfte des Plateaus ausgebaut haben, sollten Sie diese auch nach Westen hin zum Söldner-Lager erweitern. Errichten Sie auf der Spitze des Plateaus Betonfundamente und platzieren Sie darauf zum Schutz vor Ihren Verbündeten Raketentürme und Schützenpanzer. Sollten sich die Söldner im Verlauf der Mission gegen Sie wenden, müssen Sie diese ausschalten können, bevor sie zuviel Schaden in Ihrer Basis anrichten. Um die Söldner jedoch bei Laune zu halten, empfiehlt es sich, deren Angriffe mit eigenen Einheiten zu unterstützen.

Vernichten der Harkonnen und imperialen Basis

Wie Sie feststellen werden, verfügen die Harkonnen von Missionsbeginn an über Atomwaffen, die Sie unbedingt ausschalten müssen, bevor sie zu große Zerstörung anrichten können. Schicken Sie ein Kontingent Trikes auf Erkundung, bis diese in der südöstlichen Ecke der Karte die Harkonnen-Basis entdecken (Pfeil 1). Erkunden Sie dort die zwei vorhandenen Zugänge zur Basis und holen Sie anschließend die Trikes zurück in Ihr Lager. Machen Sie sich nun an die Produktion einer starken Truppe aus Kampf- und Raketenpanzern, auch einige Störpanzer können dabei nicht schaden. Produzieren Sie gleichzeitig eine Streitmacht aus Troopern und Ingenieuren. Sollten Sie bereits Saboteure produzieren können, sind auch einige dieser neuen Einheiten nicht fehl am Platz. Verlegen Sie Ihre gebündelten Streitkräfte in die Nähe der Harkonnen-Basis und greifen Sie dort mit Ihren schweren Einheiten den Nordzugang an. Währenddessen schicken Sie die Ingenieure und Trooper zum anderen Eingang und attackieren dort die Verteidigungsanlagen. Während Ihre Trooper noch mit den Geschütztürmen beschäftigt sind, schleichen Sie mit Ihren Ingenieuren/Saboteuren ins Lager und übernehmen bzw. vernichten dort so viele Gebäude wie nur möglich. Sind die Harkonnen erst besiegt, greifen Sie als Nächstes die kleine imperiale Basis an (Pfeil 2).

Zerstören der Atreides-Basis

Gehen Sie auch bei der Zerstörung der Atreides-Basis nach derselben Taktik wie oben vor. Vielleicht wollen Sie aber noch einen dritten Kampfverband hinzuziehen, mit dem Sie in den Gewürzfeldern südlich der Atreides-Basis in Stellung gehen, um von dort aus die feindlichen Erntesammler zu beseitigen (Pfeil 3). Wenn Sie hierzu Störpanzer einsetzen, können Sie diese sogar übernehmen. Auch wenn diese Übernahme zeitlich begrenzt ist, werden Sie damit der Gewürzversorgung der Atreides schweren Schaden zufügen. Überrollen Sie anschließend das gegnerische Lager mit Ihrer Übermacht und vernichten Sie so viele Bauten wie möglich, das Konstruktionsgebäude natürlich eingeschlossen. Sobald der feindliche Widerstand endlich gebrochen ist, schaffen Sie noch die letzten Überbleibsel der Atreides beiseite und beenden Ihre Mission.

Anleitung zum Glücklichsein.

PlayStation Games: der komplette Check durch's Game Universe.
Mit News, Tipps, Tricks, Special Rankings und 'ner Menge Background zu deiner PlayStation-Konsole.

Ab 22.3. für 5,99 DM neu am Kiosk.



ORDOS-MISSION 9: 2 VARIANTEN

Aufbau einer Ordos-Basis

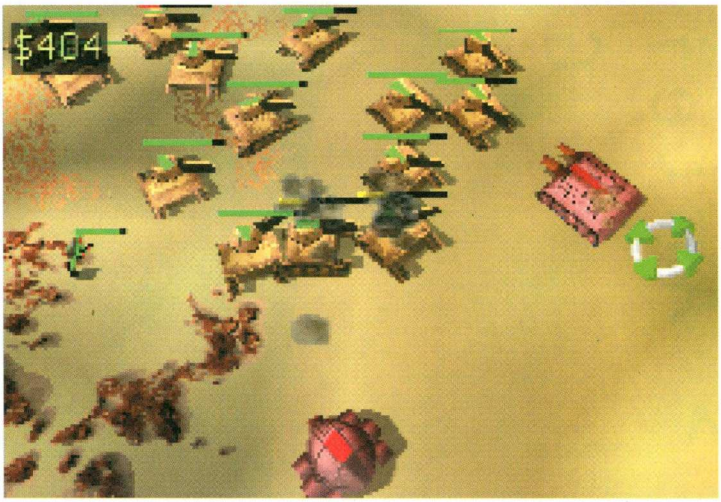
In dieser Mission müssen Sie schnellstmöglich eine funktionsfähige Basis aufbauen. Die Harkonnen verfügen bereits über Atomwaffen, die jedoch nicht besonders zielgenau sind, also errichten Sie die einzelnen Gebäude weiter auseinander, damit nicht bei einem Treffer gleich mehrere Bauten auf einmal zerstört werden. Errichten Sie als Erstes eine Mannschaftsbaracke und eine Schwerfabrik und setzen Sie die vorhandene Infanterie zum Schutz Ihrer Basis ein. Um Ihre Gewürzausbeute sicherzustellen, ohne die Schwerfabrik mit der Produktion von Erntesammlern zu blockieren, ist es ratsam, eine zweite Raffinerie zu bauen. Zwar ist die Raffinerie etwas teurer als ein zweiter Erntesammler alleine, doch dafür können Sie sofort mit der Produktion von Kampfpanzern beginnen. Legen Sie in dieser Mission etliche Gewürzvorräte an, bauen Sie daher einige Silos im sicheren Hintergrund Ihrer Basis. Errichten Sie auch bald einen Außenposten und schicken Sie einige Trikes auf Erkundungsfahrt in die Umgebung, um gegnerische Attacken frühzeitig erkennen zu können. Achten Sie auf Ihren Energieverbrauch und widerstehen Sie der Versuchung, so lange weiterzubauen, bis Ihr Energiehaushalt ausgeschöpft ist. Errichten Sie lieber rechtzeitig weitere Windenergie-Stationen. Sollten Sie die verfügbare Energie überreizen, wird das Ihre Produktionsintervalle extrem in die Länge ziehen, was tödlich für Sie enden kann. Errichten Sie darum am Besten immer zwei Windenergie-Stationen zugleich, eine nach der anderen. Ein weiteres Schlüsselgebäude auf Ihrem Bauplan ist der Raumhafen, über den Sie schnell Verstärkung anfordern können. Wenn Sie nun einen dritten und vierten Erntesammler produzieren und dazu noch einige Carryall-Flugzeuge bereitstellen, wird Ihr Geldvolumen so dramatisch anwachsen, dass Sie über den Raumhafen sogar zusätzliche Streitkräfte einkaufen können. Ist Ihre Basis vernünftig gesichert, können Sie nun die verbliebenen Gebäude wie die Hightech-Fabrik oder das IX-Forschungszentrum errichten. Zuletzt bauen Sie noch den Ordos-Palast, wodurch Sie Zugriff auf die Produktion von Saboteur-Einheiten erhalten.

Verteidigen der Ordos-Basis gegen Angriffe

Dies wird mit Sicherheit Ihre schwerste Mission, bei der Sie alles mittlerweile erworbene Geschick brauchen werden, um zu überleben. Wieder wird Ihre Basis sehr frühzeitig von Feinden attackiert, daher müssen Sie schleunigst Ihre Verteidigungsanlagen auf- und ausbauen. Sie sollten gleich ganze Batterien von Raketentürmen am Zugang Ihrer Basis postieren, die Sie wie zuvor mit Schützenpanzern gegen feindliche Infanterie sichern müssen. Sobald Sie auch Störpanzer produzieren können, sollten Sie einige davon Ihren Schützenpanzern zur Seite stellen, damit Sie wenigstens ein paar der angreifenden Fahrzeuge kurzfristig für sich kämpfen lassen können, um Verwirrung in den gegnerischen Reihen zu stiften und den Angriff zu verzögern oder gar aufzuhalten. Bauen Sie Verteidigungswälle, um die heranrückenden Gegner zu Umwegen in Ihr Lager zu zwingen, setzen Sie anschließend Raketentürme und Schützenpanzer ein, um die Angreifer zu dezimieren, während sie auf den von Ihnen vorgegebenen Routen in Ihre Basis zu gelangen versuchen. Wenn Sie Raketen- oder Geschütztürme errichten, sollten Sie direkt davor Wälle bauen, um Ihre Türme vor Angriffen durch Kampfpanzer zu schützen. Zur Sicherung Ihrer Erntesammler sollten Sie zudem ein Kontingent leichterer Fahrzeuge als schnelle Eingreiftruppe produzieren. Setzen Sie hierzu Trikes und Quads ein, da diese große Distanzen äußerst schnell bewältigen können. Trikes werden hierbei gut mit Infanterie fertig, während Sie mit den Quads auch feindliche Panzer angreifen können. Es könnte außerdem wünschenswert sein, Störpanzer im Gelände zu postieren, um angreifende feindliche Einheiten zu übernehmen, statt diese zu zerstören.

Vernichten jeder Feindpräsenz

Der Schlüssel zum Erfolg liegt hier in der Entsendung von Trikes zur Terrainerkundung. Dies führt erneut zu Verlusten, aber Sie brauchen die Informationen über Standort, Zugänge und Größe der gegnerischen Basen, damit Sie sich nicht gleich an der größten Basis aufreiben, sondern sich zuerst die schwächeren Gegner vornehmen. Erforschen Sie also so viel Terrain wie möglich und, haben Sie eine feindliche Basis ausgemacht, umrunden Sie diese und erkunden die vorhandenen Zugänge. Holen Sie anschließend die Trikes zurück zur Heimatbasis, beseitigen Sie etwaige Beschädigungen und schicken Sie sie dann erneut zum Gegner und mitten hinein in die feindliche Basis, um die Lage des Konstruktionsgebäudes auszuspähen. Produzieren Sie drei große Kampfverbände, bevor Sie Ihren Angriff starten. Mit der ersten Gruppe bleiben Sie vor der feindlichen Basis und machen dort Jagd auf die arbeitenden Erntesammler. Die zweite Gruppe setzen Sie unterdessen zum Angriff auf einen der Basiszugänge ein, worauf Ihre dritte Gruppe den anderen Eingang stürmen kann und mit etwas Glück bis zum Konstruktionsgebäude vordringt, um es zu zerstören. Sind Sie schon einmal hier, sollten Sie auch gleich noch den Palast angreifen, um weiteren Attacken mit Spezialwaffen von dort vorzubeugen. Wenn Sie außerdem Saboteure und Ingenieure gemeinsam mit diesem Panzerverband einsetzen, können Sie sehr schnell eine große Anzahl von Gebäuden vernichten. Um den Kampferfolg Ihres zweiten Panzerverbandes zu verbessern, sollten Sie hier einige Störpanzer als Rückendeckung bereitstellen. Setzen Sie unterdessen mit der ersten Gruppe die Zerstörung der Erntesammler fort, um den Gegnern langsam, aber sicher den Geldhahn zuzudrehen, dann dürfte Ihr Sieg nur noch eine Frage der Zeit sein. Haben Sie schließlich die feindliche Basis richtig eingekreist, können Sie sich diejenige Kampftaktik aussuchen, die Ihnen persönlich in der herrschenden Situation am geeignetsten erscheint. Eine gute Methode ist beispielsweise die Produktion einer großen Zahl von Ingenieuren, mit denen Sie einen Blitzangriff auf den Gegner starten und all seine Silos besetzen. Mit einem oder mehreren Feindgebäuden in Ihrem Besitz können Sie dort Raketentürme errichten, denen Sie den Angriff auf umliegende Bauten befehlen. Halten Sie bei allem Überschwang Ihren Feind unausgesetzt beschäftigt oder er wird sich zur Gegenoffensive sammeln. Vernichten Sie nach und nach die feindlichen Verteidigungsanlagen, bis Sie mit einem letzten Schlag in die gegnerische Basis vorstoßen können. Vernichten Sie dort die verbliebenen Gebäude mit einer großen Streitmacht aus Kampfpanzern, Quads, Trikes und Raketenpanzern. Zu guter Letzt müssen Sie nur noch etwaige versteckte oder verstreute Gegnereinheiten aufstöbern und zur Strecke bringen, und Sie beenden die Mission mit Erfolg.



PLAY STATION ZONE

CD VOL. 17



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.

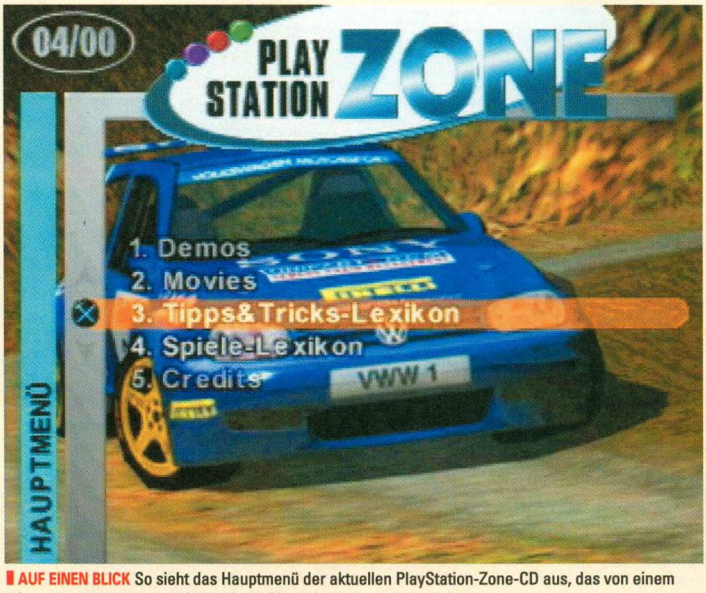
Schalten Sie Ihre PlayStation aus und legen Sie die CD in das Laufwerk ein. Sobald Sie die PlayStation nun wieder einschalten, startet die CD auf serienmäßigen PAL-PlayStations automatisch. Wenn alles in Ordnung ist, dann sehen Sie etwa vierzig Sekunden nach dem Einschalten (nachdem die beiden PlayStation-Logos 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

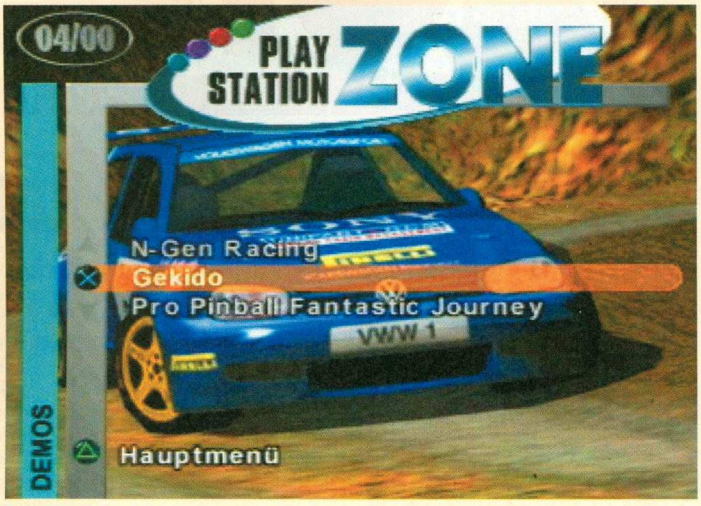
Im Hauptmenü können Sie sich mit der grundsätzlichen Bedienung der PSZ-CD-Benutzeroberfläche vertraut machen. Drücken Sie auf dem digitalen Steuerkreuz nach oben oder unten, so scrollt das Hauptmenü wunschgemäß in die entsprechende Richtung. Drücken Sie die X-Taste (wie im Symbol daneben gezeigt), so 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 MOBIL 1 Rally Championship verziert wird.

1. DEMOS

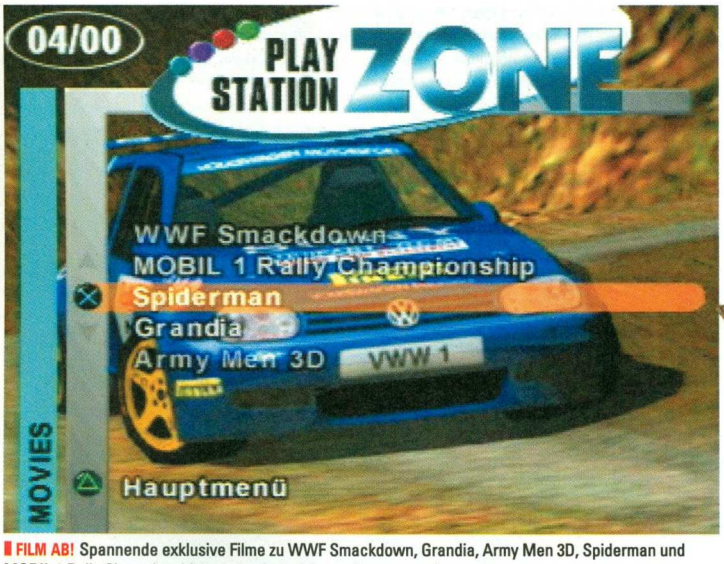
Unter diesem Menüpunkt finden Sie fünf ausschließlich spielbare Demos zu den neuesten Spielen, die in diesen Tagen erscheinen. Drücken Sie die X-Taste, um eine der gewünschten Demos zu starten, oder das Dreieck, wenn Sie in das Hauptmenü zurückkehren wollen. Beachten Sie bitte eventuelle Hinweise vor dem Laden!



BRANDAKTUELL Spielbare Demos zu N-Gen Racing (Demo-Premiere), Gekido (extralang) und Pro Pinball: Fantastic Journey (Exklusiv-Demo) sind auf dieser CD zu finden.

2. MOVIES

Hier finden Sie fünf weitere, nicht spielbare Demos zu Spielen, die erst in den nächsten Monaten erscheinen. Diese Demos wurden von der Redaktion aufgenommen und produziert. Um einen der Filme zu starten, müssen Sie lediglich die X-Taste betätigen. Sie können natürlich jederzeit (auch während der Film läuft) mittels des Dreiecks in das Menü zurückkehren. Die Gesamtlaufzeit der Filme beträgt fast 20 Minuten.



FILM AB! Spannende exklusive Filme zu WWF Smackdown, Grandia, Army Men 3D, Spiderman und MOBIL 1 Rally Championship warten darauf, betrachtet zu werden.

Info KEINE GEWALT

Aus rechtlichen Gründen müssen wir von der Vorstellung indizierter, indizierungsgefährdeter und Gewalt verherrlichender Spiele absehen. Wenn Sie also auf der Suche nach Tipps, Tests, Infos und/oder Bildern zu indizierten Spielen (bzw. deren Nachfolgern oder Vorgängern) sind, müssen wir Sie leider enttäuschen. Eine derartige CD darf von uns nicht ausgeliefert werden.

3. TIPPS&TRICKS-LEXIKON



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



AKTUELL Die Tests der Ausgabe 3/2000 sind nun auch auf der CD enthalten.



UMFASSEND Im Spiele-Lexikon finden Sie die Tests zu allen erhältlichen PlayStation-Spielen.

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.

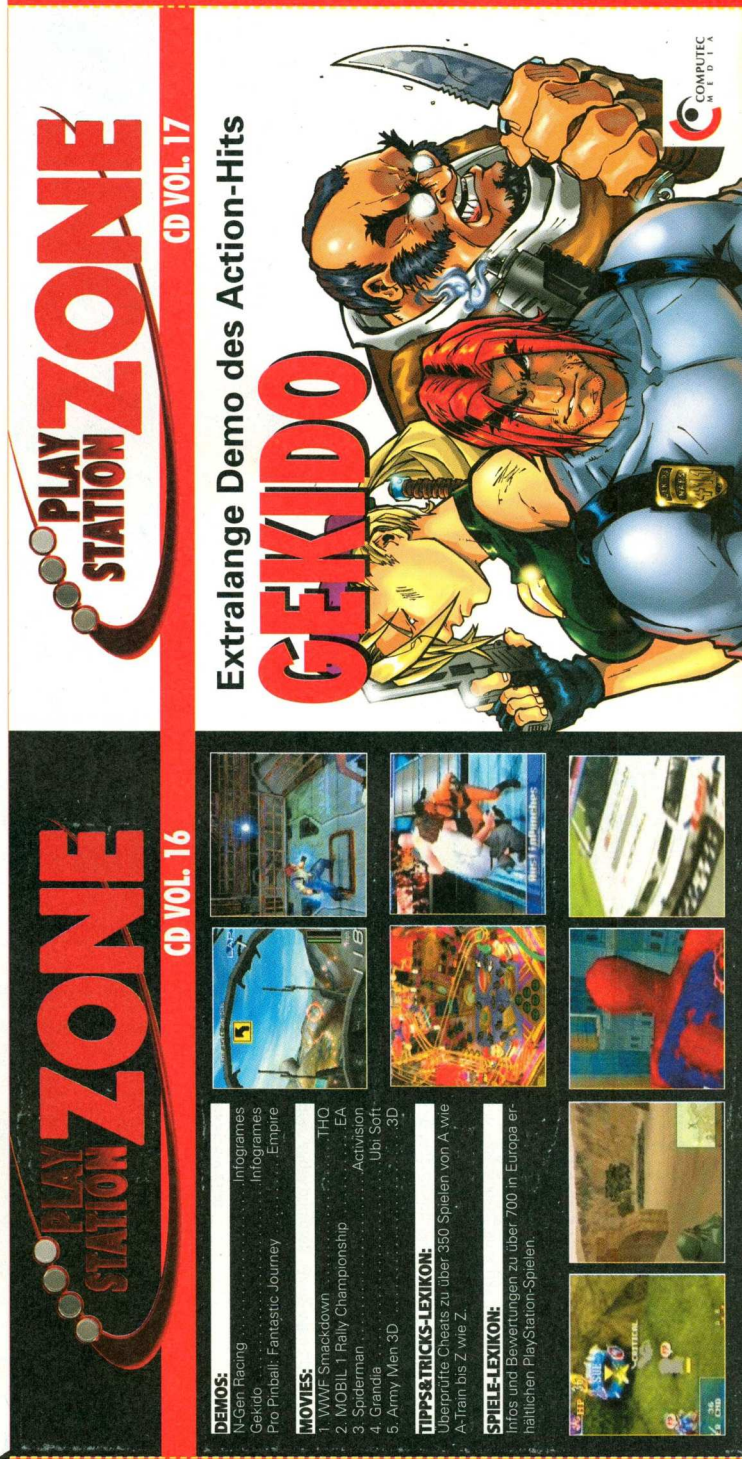
Info CD DEFEKT?

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 4/2000
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.

„PlayStation" logo and „PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5. CREDITS

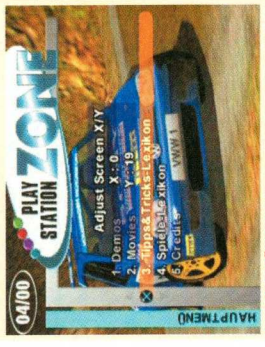
Zu guter Letzt gibt es natürlich auch noch ein interaktives Impressum, in dem alle Mitarbeiter und Kontaktpersonen gezeigt werden, die an der Entstehung dieser CD beteiligt waren. Unser besonderer Dank gilt allen Mitarbeitern von Sony Computer Entertainment Europe und SCE Deutschland.



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. 17

N-GEN RACING
Spielbar

Die Macher von *WipEout 1* und *2* geben mit *N-Gen Racing* ein fantastisches Debüt bei Infogrames. Hervorragende Optik, rasantes Gameplay und tolle Flugaction begeistern jeden Speed-Freak.

Die Steuerung

Steuerkreuz	Flugzeug steuern
Analogstick	Flugzeug steuern
▲	Waffe wechseln
●	Feuern
✕	Thrust
■	Afterburner
L1	Speed-Roll
R1	Speed-Roll
L2	Linkes Ruder
R2	Rechtes Ruder
Select	Demo beenden
Start	Pause

GEKIDO
Spielbar

Eine extralange Demo liefern wir Ihnen mit der neuesten Action/ Beat 'em Up-Mixtur von Infogrames. Wer *Fighting Force* mag, wird *Gekido* lieben. Hier müssen Sie sich Ihren Weg freiprügeln und dürfen eine hervorragende Grafik genießen.

Die Steuerung

Steuerkreuz	Charakter steuern
Analogstick	Ohne Bedeutung
▲	Schwerer Schlag
●	Rage (Extra-Move)
✕	Tritt
■	Leichter Schlag
L1	Springen
R1	Ohne Bedeutung
L2	Ducken/ Aufnehmen
R2	Lock-Modus
Select	Demo beenden
Start	Pause

PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY
Spielbar

Premiere: Der vierte Teil der legendären *Pro-Pinball*-Reihe kann einmal mehr neue Maßstäbe setzen. Nun müssen Sie für eine gepflegte Runde Flipper nicht mehr in die Kneipe nebenan, sondern können es sich zu Hause gemütlich machen.

Die Steuerung

Steuerkreuz Links:	Linker Flipper
Analogstick	Ohne Bedeutung
▲	Ohne Bedeutung
●	Rechter Flipper
✕	Ohne Bedeutung
■	Ohne Bedeutung
L1	Rütteln
R1	Rütteln
L2	Rütteln
R2	Rütteln
Select	Demo beenden
Start	Pause

WWF SMACKDOWN
Exklusiv-Film

Wahnsinn! Wer gedacht hat, WWF Attitude oder WCW Mayhem wären die Krönung des Wrestling-Genres auf der PlayStation soll sich diesen exklusiven Film zum neuen THQ-Hit zu Gemüte führen. Nie war Wrestling aufregender!

GRANDIA
Exklusiv-Film

Sie haben *Final Fantasy VIII* schon durchgespielt und warten nun auf neues Rollenspiel-Futter? Dann dürfte die langerwartete Umsetzung des Sega-Saturn-Klassikers *Grandia* gerade rechtzeitig kommen.

ARMY MEN 3D
Exklusiv-Film

Die hitverdächtigen Plastiksoldaten von 3DO erobern nun endlich auch Europa! Wir zeigen Ihnen auf dieser CD das erste von insgesamt drei angekündigten *Army-Men*-Spielen in voller Länge. Der Geheimtipp für Action-Fans!

SPIDERMAN
Exklusiv-Film

Die Macher von *MDK, Apocalypse* und *Tony Hawk´s Skateboarding* bleiben Ihrem Ruf treu und liefern mit *Spiderman* einmal mehr ein hitverdächtiges Game, das gute Chancen hat, *Lara Croft* und *Soul Reaver* vom Referenzthron zu verdrängen.

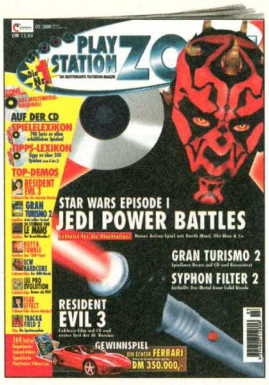
MOBIL 1 RALLY CHAMPIONSHIP
Exklusiv-Film

Das Kampf um die Pole-Position im Rally-Segment wird immer härter. Während an *Colin McRae Rally 2* und Rally Master noch eifrig gebastelt wird, wagt Electronic Arts mit *MOBIL 1 Rally Championship* bereits den Angriff.

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

JA, ich möchte das PlayStation-Zone-CD-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

Telefon-Nummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

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 mit CD.

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:
0180-5959513

Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:

Assistent des Chefredakteurs:
Werner Spachmüller

Ressortleitung: Florian Brich

Redaktion: Matthias Glaser, André Horn, 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:
Die Hard (c) 2000 Fox

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: aebner@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 64 Power · PC Games · PC Action · MCV · N-Zone · Sega Saturn · PlayStation Power · Mega Fun

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 PlayStation ZONE Kennwort: CD 04/2000
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Inserentenverzeichnis

COMPUTEC MEDIA AG . . 3, 112, 113, 135, 153, 159
3DO 8, 9
Acclaim 66, 67, 164
Addcom 43
Barmer Ersatzkasse . . 50, 51
Baucontec 71
CDG 49
Deutscher Expert 37
Dynatex 119
Eidos 30, 31, 32, 33
Fire 93
Freak Shop 75
Game It 23
GT Interactive 4
G-Press 109
Infogrames 8, 9
InterAct 63
Joysoft 41
Konami 99
MCM 151
MLC 77
Nastrovje Potsdam . . 26, 27
Nike 163
NBG 15
O.I.T. 95
Pro Markt 21
Sony CED . . 55, 87, 88, 89, 133
Theo Kranz . 100, 101, 102, 103
Vartex 117

Zeugnis

PLAY STATION ZONE

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*
Sonderbeilage PlayStation 2	___	❑	❑	❑
Resident Evil Gun Survivor	___	❑	❑	❑
Vanishing Point	___	❑	❑	❑
Crusaders Of Might & Magic	___	❑	❑	❑
Colin McRae Rally 2.0	___	❑	❑	❑
Gekido	___	❑	❑	❑
Ronaldo V-Football	___	❑	❑	❑
Alone in The Dark 4	___	❑	❑	❑
N-Gen Racing	___	❑	❑	❑
ECW Hardcore Revolution	___	❑	❑	❑
Colony Wars 3: Red Sun	___	❑	❑	❑
Grandia	___	❑	❑	❑
Army Men Sarge's Heroes	___	❑	❑	❑
Bundesliga 2000	___	❑	❑	❑
Die Hard Trilogy 2	___	❑	❑	❑
Lösung: Gran Turismo 2	___	❑	❑	❑
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? Welche Rubrik/welches Demo hat Ihnen am besten gefallen?

Schulnote gesamt: ____

Demos: ___ Filme: ___ Tipps&Tricks-Lexikon: ___ Spiele-Lexikon: ___

Diese Demo hat mir am besten gefallen: ____

Dieser Film hat mir am besten gefallen: ____

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: 04/2000)

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 • PLAY STATION ZONE • **Kennwort: PSZ-Zeugnis 4**

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 5/2000 AB 5.4.2000 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.

April

Titel	Release
4 x 4 World Trophy	19. April
Armorines Project SWARM	7. April
Barbie Super Sports	19. April
Bugs Bunny Favourite Heroes	26. April
Colin McRae Rally 2.0	April
Earthworm Jim 3D	April
Everybody's Golf 2	26. April
Evo's Space Adventures	Mitte April
F1 Racing Championship	April
Flintstones	April
Gekido	21. April
Goul Panic	12. April
J. McGrath Supercross 2000	28. April
Jimmy White's Cueball 2	April
Jojo's Bizarre Adventure	April
MediEvil 2	19. April
Misadventures of Tron	April
Muppet Race Mania	19. April
Plasma Sword	April
Premier Manager	April
Prince Naseem Boxing	April
Prince of Persia 3D	2. April
Ronaldo V-Football	26. April
Speedball 2100	April
Star Ocean 2	12. April
Star Wars: Jedi Power Battles	April
Suikoden 2	April
Vanishing Point (Arbeitstitel)	21. April
World Championship Snooker	April
WWF Smackdown	Mitte April

PLAYSTATION 2

Die Konsole im Härtetest!

Endlich ist es soweit: Die PlayStation 2 erscheint in Japan! Wenn sich nicht noch eine kurzfristige Verschiebung ergibt, dann können wir Ihnen in der kommenden Ausgabe die japanische PlayStation 2 und alle erhältlichen Spiele im Detail vorstellen. Wir zerlegen die angebliche Wundermaschine, unterziehen das Zubehör einem Härtetest und kämpfen uns durch Spiele wie *Tekken Tag Tournament*, *Ridge Racer V* oder *Golf Paradise*.





WWF SMACKDOWN

Das Aus für EA und Acclaim?

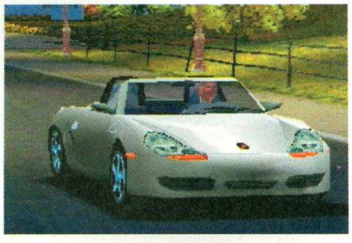
Angesichts der aktuellen Wrestlinghits wie *WCW Mayhem* oder *WWF Attitude* könnte man meinen, dass die PlayStation in diesem Genre technisch ausgereizt ist. Weit gefehlt, denn THQ hat mit *WWF Smackdown* schlichtweg das optisch und spielerisch beste Wrestlingspiel aller Zeiten in Vorbereitung. Davon können Sie sich übrigens schon anhand des spektakulären Films auf der aktuellen PSZ-CD überzeugen.

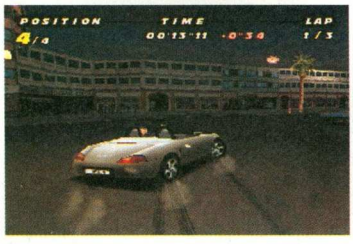


NEED FOR SPEED: PORSCHE

EA wieder auf der Überholspur?

Der Kampf um den Nummer-1-Status im PlayStation-Rennstall hält an. Kaum hat *Gran Turismo 2* die Pole-Position erobert, schicken sich zahlreiche Konkurrenten an, Polyphony den Sonderstatus abzujagen. Electronic Arts engagierte für den fünften Teil der legendären *Need For Speed*-Reihe die Zuffenhausener Edel-Sportwagen und hofft einmal mehr auf die Begeisterung der Massen.





VANISHING POINT

Verliert Gran Turismo 2 die Pole-Position an Acclaims Megarenner?

Eine echte Überraschung gelang dem Softwaregiganten Acclaim mit *Vanishing Point*, mit der man nach Titeln wie *Shadowman* oder *South Park Rally* nicht rechnen konnte. Diese Autorennspiel ist technisch und grafisch schlichtweg das Beste, was wir bislang auf der PlayStation gesehen haben. Ob es *Gran Turismo 2* auch spielerisch überflügeln kann, klären wir im großen Vorabtest in der nächsten Ausgabe.



05/00 WEITERE THEMEN

- **TEST: Fear Effect von Eidos**
- **TEST: Theme Park World von EA**
- **TEST: F1 2000 von Electronic Arts**
- **TEST: MicroManiacs von Codemasters**
- **EXKLUSIV: Tolle Demos auf der CD!**
- **EXKLUSIV: Die PSZ-Multimedia-CD**

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

GESTOHLEN



HABEN SIE DIESEN BALL GESEHEN?

DIESER PROTOTYP WURDE AUS DER NIKE-DESIGN-ZENTRALE HILVERSUM, NIEDERLANDE, AM 22. FEBRUAR ZWISCHEN 22.30 UND 23.00 UHR ENTWENDET. NIKE SUCHT NACH JEDER INFORMATION, DIE ZU SEINER WIEDERAUFFINDUNG BEITRAGEN KÖNNTE. IDENTIFIKATIONSMERKMALE SIND UNTER ANDEREM EIN AUFFÄLLIGES GEOMETRISCHES MUSTER UND DIE CHARAKTERISTISCHE GOLDENE FARBE. AUSSERDEM IST DIESER FUSSBALL RUNDER.

FÜR SACHDIENLICHE HINWEISE MELDEN SIE SICH BITTE UMGEHEND BEI NIKE UNTER

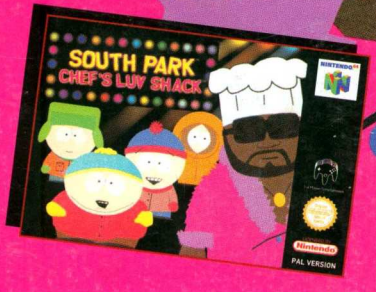
WWW.NIKEFOOTBALL.COM

FAST-FOOD HELDEN

SOUTH PARK RALLY

CARTMAN

SOUTH PARK Chef's LUVSHACK





PlayStation · PC CD · Dreamcast

RTL TELEVISION

ERLEBEN

South Park™ & © 1998 Comedy Central. All Rights Reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ™ and © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Austin. Marketed by Acclaim. All other trademarks are the properties of their respective companies. South Park Chef's Luv Shack™ & © 1998 Comedy Central. All Rights Reserved. Software And Its Characters Are Copyrights And Trademarks Of Comedy Central. Developed by Acclaim Studios Austin. All Rights Reserved. South Park Rally™ & © 1998 Comedy Central. All Rights Reserved. Software And Its Characters Are Copyrights And Trademarks Of Comedy Central. Developed by Acclaim Studios Austin. All Rights Reserved.