

PlayStation GAMES

2/2000 DM 5,99

Das PlayStation-Magazin für Insider

Auf 8 Seiten
getestet!

Gran Turismo 2

Das Rennspiel der Superlative: 20 heiße Strecken,
über 500 Wagen und brandneuer Rallye-Modus!

PlayStation 2 wird veröffentlicht!

Die Zukunft beginnt in Japan:
Alle Fakten zum März-Release
der neuen Traumkonsole!

+ Gratis-Spielekarten

Eure
Videospiel-
Helden zum
Sammeln und
Spielen



Colony Wars: Red Sun

Feuer frei: Psygnosis' filmreife
Space-Odyssee endlich gelandet!



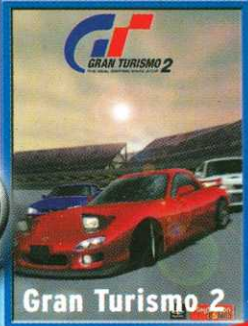
Tipps & Tricks zum Sammeln
WWF Attitude, Tomb Raider IV:
The Last Revelation, Gran Turismo 2,
No Fear Downhill Mountainbiking



Cool
Boarders
4



**GENIALE
MEGA-POSTER**



Gran Turismo 2



4 394575 405992



02

WIN YOUR
Xtreme
DREAM

An alle

Dreamcast-

Ihr verbringt

74.000

eures Lebens mit

In nur 5 Minuten



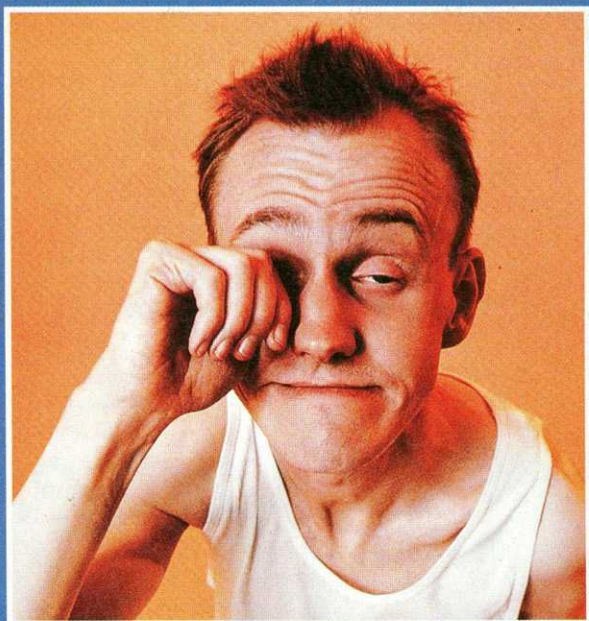
wahr

In der

SEGA

Was ist dein SEGA Xtreme Dream? Sag es uns – wir lassen ihn wahr werden. Snowboarden in den Rocky Mountains? Rasen im Formel-1-Boliden? Wandern im Schwarzwald? Wovon du auch träumst: Alles ist drin. Denn Dreamcast ist die erste 128-Bit-Konsole, die Internet und E-Mails über TV ermöglicht. Geh einfach mit

Besitzer: *



Stunden

Träumen.

kann

**einer davon
werden.**

Dreamarena!

** Um an diesem Gewinnspiel teilnehmen zu dürfen, müsst ihr eure Dreamcast vor dem 24.12.1999 erworben haben.*

deiner Dreamcast online, melde dich in der Dreamarena an und mach beim SEGA Xtreme Dream Wettbewerb mit: Jede Woche wird der extreme Traum eines Teilnehmers extreme Realität. So, und jetzt träum was Schönes.

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

Dieses Gewinnspiel läuft vom 24.12.1999 bis zum 03.03.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Von den Teilnehmern kann ein Nachweis des Kaufdatums verlangt werden.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

PSG Talkshow



Thema heute:
„Das neue Millennium“

Udo: Endlich ist das neue Jahrtausend angebrochen und es sind nur noch wenige Wochen, bis die PlayStation 2 in Japan erscheint!
Tom: Noch bin ich skeptisch, was die PS 2 angeht.

Udo: Wie meinst du das? Die Technik ist doch absolut beeindruckend!
Tom: Das mag schon sein, aber Technik ist bekanntlich nicht alles!

Udo: Spielerisch werden uns auf jeden Fall auch noch einige Highlights erwarten.
Tom: Mag sein, dennoch möchte ich erstmal ein Game in der Hand halten, bevor ich vollkommen durchdrehe.

Udo: Du hast selbst GT 2000 live vor Ort gespielt! Reicht dir das nicht?
Tom: Okay, hast ja Recht! Noch nie hat mich ein Rennspiel dermaßen gefesselt. Aber...

Udo: Hey, Markus! Tom ist skeptisch, was die PS 2 angeht.

Markus: Naja, über die technischen Fähigkeiten braucht man wohl kein Wort verlieren. Ich bin nur gespannt, ob Sony den Release-Termin einhalten kann.

Udo: Bin ich hier nur von Miesmachern umgeben?

Markus: Nein, nein. Sony sollte sich nur hüten, die Konkurrenz zu unterschätzen.

Tom: Sony hat schon einige Hits in der Mache. GT 2000, Tekken TT und coole Rollenspiele. Das reicht mir erstmal für 'ne Weile.

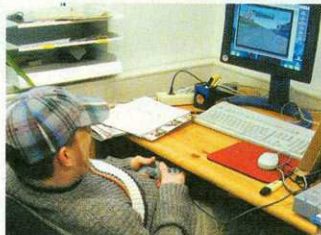
Udo: Es wird also spannend im Frühling...

Tom: Auf jeden Fall! Ich freue mich schon wie ein Kind auf den Weihnachtsmann!

Udo: Ach, auf einmal! Das hat vor wenigen Sekunden aber noch anders geklungen.

Tom: Jetzt leg doch nicht jedes Wort auf die Goldwaage! Ich bin lieber jetzt etwas voreingenommen, um dann im März die Korken erst recht knallen zu lassen.

Udo: Interessante Taktik! Daher schalten Sie sich auch beim nächsten Mal wieder zu unserer Talk-Runde, wenn es heißt: PS 2, kompatibel mit dem Jahr 3000?



■ Während Tom bei Gran Turismo 2 um neue Rekorde und Lizenzen rast...



■ ...trägt Markus die heißesten PlayStation2-Neuigkeiten zusammen.



■ Udo ist hingegen beschäftigt, dicke PlayStation-Bücher nach Tipps & Tricks zu wälzen.

Warten auf die nächste Generation

Mit Pauken und Trompeten

Auf dem Kalender hat bereits ein neuer Zeitabschnitt angefangen. Für PlayStation-Fans wird die neue Zeitrechnung spätestens im März dieses Jahres beginnen.

■ Nach der turbulenten Weihnachtszeit und dem Jahreswechsel (zum Glück ohne nennenswerten Computer-Crashes) kehrt nun wieder etwas beschiedene Ruhe in den Redaktionsräumen ein. Da geht einem schon fast etwas verloren, wenn die Kollegen nicht mehr wie aufgeschreckte Hühner über die Konsolen flattern und irgendwelche sinnlosen Kommentare abgeben. Unser Neuling Markus war nach dem riesigen Tomb Raider-Test und der Komplettlösung eh reif für die Insel. Als er jedoch aus seinem Urlaub zurückkehrte, hieß es gleich wieder „Ran an die Lara!“, um den letzten Teil der TR4-Lösung (ab Seite 92) zu dokumentieren. Als dann ein markerschütternder Schrei „Ich hab's geschafft!“ durch die Redaktion hallte, konnte er seine Emotionen nicht mehr

zurückhalten und spielte erst einmal eine Runde Gran Turismo 2 mit unserem Racing-Bleifuß Tom zwecks Entspannung. Um diesen Spielekracher aus dem Hause Sony gebührend zu würdigen, haben wir in dieser Ausgabe dem heiß erwarteten Rennspiel sage und schreibe achteinhalb Seiten gewidmet. Also wenn euch das nicht genug ist, dann wissen wir auch nicht mehr! Ab Seite 34 könnt ihr übrigens nachlesen, ob es für eine neue Referenz-Plakette nach unserem Test-TÜV gereicht hat. Mindestens genauso gespannt wie auf GT2 waren wir auf Squaresofts Beat'em Up-Streich Ehrgeiz. Wie sich das Game geschlagen hat, erfahrt ihr ab Seite 72. In die Sparte interessantes „Next-Generation-Zeugs“ fällt, wie in der letzten Ausgabe bereits versprochen, unser neuester PlayStation2-Ausblick. Udo und Markus haben sich die besten Games, geheime Infos und harte Facts zum

128Bit-Nachfolger vorgenommen und für euch übersichtlich auf zwei Doppelseiten zusammengefasst. Ab Seite 8 lest ihr, für welche Games es sich lohnt zu sparen. Ebenfalls in dieser Ausgabe findet ihr natürlich wieder 18 unserer Final-Stage-Karten, die bereits sehr positiven Anklang unter euch fanden. Mit diesem Heft solltet ihr nun endlich ein spielfähiges Set zusammen haben. Also dann mal ran an die Karten! Übrigens wurde diese erste Ausgabe nach unserem Facelifting im Millennium-Heft noch weiter optimiert und trifft hoffentlich euren Geschmack. In diesem Sinne viel Spaß beim Zocken und Lesen wünscht euch

euer
PlayStation-Games-Team



Wahre Helden werden im Schlaf geboren...

WIE IN DER SCHULE:
MIT GESCHLOSSENEN AUGEN
KANNST DU WAS ERLEBEN!
DIE TRAUMWELT IST IN GEFÄHR!
DESHALB BEGINNT NACH MITTERS
GUTENACHTKUSS DEINE
HÄRTESTE MISSION: KÄMPFE GEGEN
DEN FINSTEREN NITEKAP
UND SEINE FIESEN SPIESGESELLEN:
ALS ROBOTER, NINJA ODER SUPERHELD,
UND BEWAHRE DAS TRAUMLAND
VOR EINEM ALPTRAUM!
ALSO KÄMPF FÜR DEINE TRÄUME!

Augen zu und durch!

RUFF & TUMBLE

- RUFF & TUMBLE VERWANDELN SICH IN MONSTER, ROBOTER, SUPERHELDEN ODER NINJAS
- MOVIE-SEQUENZEN MACHEN DER TRAUMFABRIK ALLE EHRE
- VOLLE BEWEGUNGSFREIHEIT IN AUFWENDIGEN 3D-WELTEN
- SECHS WELTEN: GEISTERSCHLOSS, WELTRAUM, PIRATENSCHIFF, UNTERWASSER-, ALPTRAUM- UND URZEIT-WELT
- DIE N64-VERSION UNTERSTÜTZT DAS EXPANSION-PACK
- ZWEI SPIELER MIT SPLIT-SCREEN AUF DEM N46



ERHÄLTlich IM GUTSOR-
TIERTEN FACHHANDEL
UND AUSSERDEM BEIM
OTTO-VERSAND UNTER:

www.otto.de/telespiele

Bild interactive

EUROCOM
ENTERTAINMENT
SOFTWARE

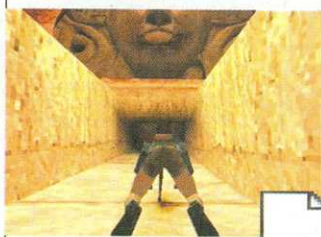


www.gtinteractive.de



tri+

Der Morgen stirbt nie.....	84
Dino Crisis	86
Gran Turismo 2	84
NBA Live 2000	86
No Fear Downhill Mountainb..	86
Renegade Racers	84
Space Invaders	86
Supercross 2000	86
Tomb Raider IV	92
Warpath: Jurassic Park	84
WWF Attitude.....	104



**Tomb Raider
The Last Revelation**

92



WWF Attitude

104



34

Polyphony Digital meldet sich eindrucksvoll zurück. Gran Turismo 2 stellt eindringlich unter Beweis, dass mit dem Prequel das letzte Wort in Sachen Rennspiel-Simulationen noch nicht gesprochen war.

geestet

Ace Combat 3.....	46
Let's Rock: Konzern-Krieg in Top-Gun-Manier.	
Cool Boarders 4.....	44
Snowboarden bis zum Unfall, und das ganz ohne Lawinengefahr.	
Ehrgeiz	72
Japanisches Faible für deutsche Sprache: Squaresofts Edelklopper.	
F1 World Grand Prix	45
Neues Formel-1-Futter aus dem Hause Eidos.	
Gran Turismo 2	34
Die Fortsetzung ist ein Muss für jeden Rennspiel-Fan.	
Lego Racers	74
Baut euch euren eigenen Boliden aus kleinen Lego-Steinchen.	
NFL Blitz 2000	71
Actionhaltige American-Football-Version zu viert.	
NHL Face Off 2000.....	50
989 Studios wagen den Kampf gegen die übermächtige EA-Konkurrenz.	



Ehrgeiz

72



Ace Combat 3

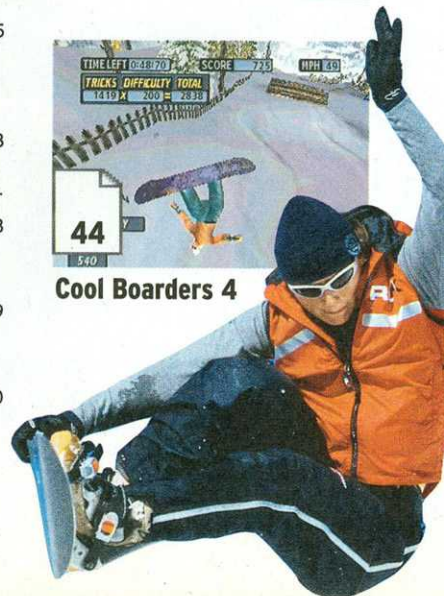
46

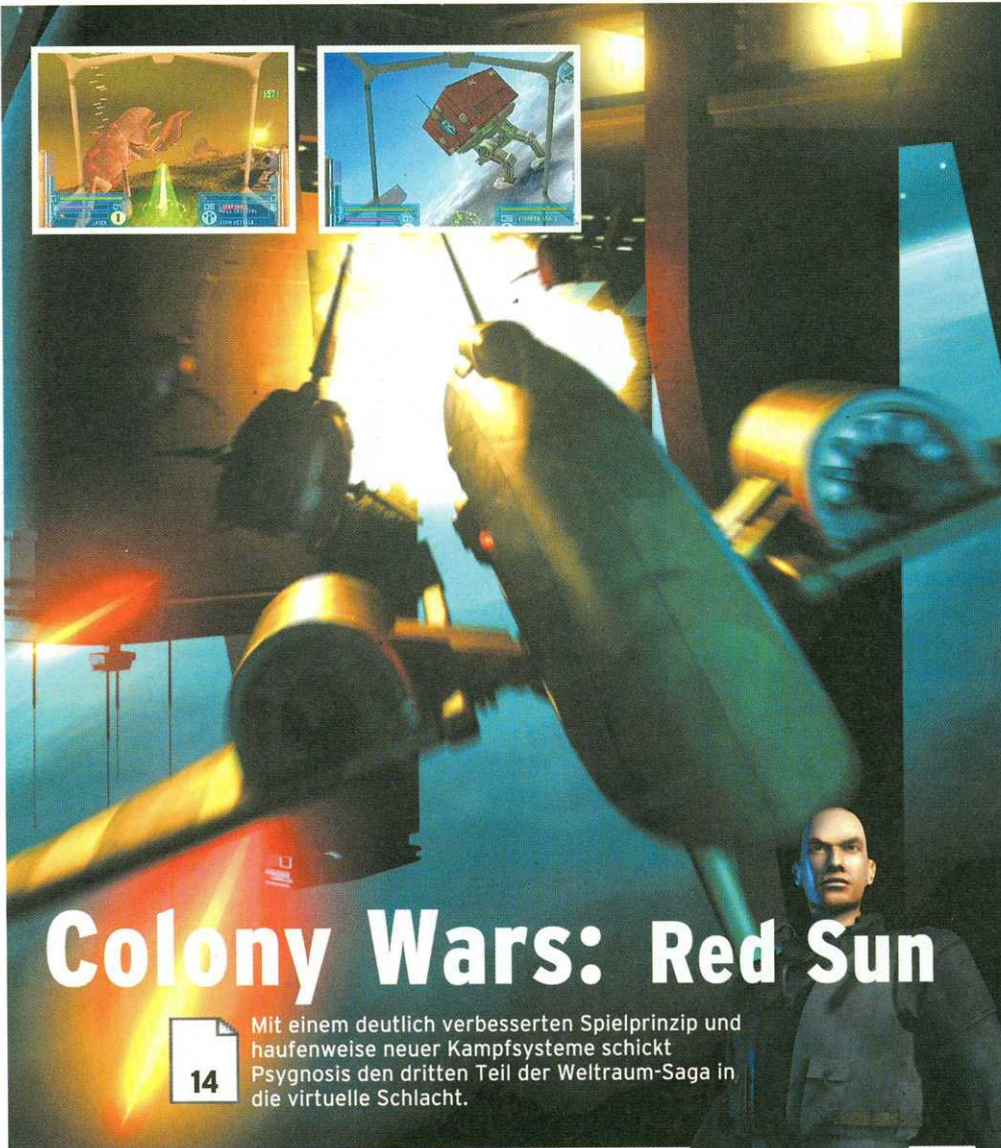
Renegade Racers	45
Auch Interplay möchte im aufstrebenden Fun-Racer-Geschäft mitmischen.	
SaGa Frontier 2	68
Nach dem Erfolg in Japan nun die Fortsetzung des non-linearen RPGs.	
Shaolin	48
Massenschlacht mit bis zu acht Leuten per Multitap.	
South Park Rally	69
Da muss sich Crash Team Racing warm anziehen.	
Warpath: Jurassic Park.....	70
Rabiate Prügelei zwischen Dinosauriern.	



Cool Boarders 4

44





Colony Wars: Red Sun

14 Mit einem deutlich verbesserten Spielprinzip und haufenweise neuer Kampfsysteme schickt Psygnosis den dritten Teil der Weltraum-Saga in die virtuelle Schlacht.



Army Men 3D.....21
3DO zeigt uns, wie ein Krieg in der Spielzeugkiste aussehen muss.

Army Men: Air Attack.....21
Was für Erwachsene Soviet Strike ist, könnte für Kinder Air Attack werden.

Colony Wars: Red Sun.....14
Alles über Psygnosis' neuestes Meisterwerk!

Galerians.....19
Auch Crave möchte etwas vom lukrativen Horror-Adventure-Kuchen abhaben.

LMA Manager.....26
Codemasters aussichtsreicher Kandidat im Bereich Fußball-Management.

Railroad Tycoon 2.....22
Väter, schenkt euren Kindern eine Eisenbahn!

Rollcage Stage II.....20
Mit Höchstgeschwindigkeit rückt Psygnosis Wip3out auf den Leib.

Spiderman.....28
Marvels Superheld spinnt jetzt auch auf der PlayStation.

The Dukes of Hazard.....24
Der Nachzügler zur TV-Serie orientiert sich an Titeln wie Driver.



Rollcage Stage II **20**



LMA Manager **26**

The Flintstones.....24
Einfach gestricktes Rennspiel mit erfolgversprechender Lizenz im Rücken.

Urban Chaos.....18
Sagt mit der schönen Polizistin Darci dem Verbrechen den Kampf an.



Spiderman **28**

index:

Ace Combat 3	46
Army Men 3D	21
Army Men: Air Attack	21
Colony Wars: Red Sun	14
Cool Boarders 4	44
Der Morgen stirbt nie	84
Dino Crisis	86
Ehrgeiz	72
F1 World Grand Prix	45
Galerians	19
Gran Turismo 2	34
Gran Turismo 2	84
Lego Racers	74
LMA Manager	26
NBA Live 2000	86
NFL Blitz 2000	71
NHL Face Off 2000	50
No Fear Downhill Mountainb.	86
Railroad Tycoon 2	22
Renegade Racers	45
Renegade Racers	84
Rollcage Stage II	20
SaGa Frontier 2	68
Shaolin	48
South Park Rally	69
Space Invaders	86
Spiderman	28
Supercross 2000	86
The Dukes of Hazard	24
The Flintstones	24
Tomb Raider IV	92
Urban Chaos	18
Warpath: Jurassic Park	70
Warpath: Jurassic Park	84
WWF Attitude	104



Coming Up	112
Die Zukunft hat begonnen	8
Favoriten	80
Final Stage	89
Game Mail	108
Highscore	111
Impressum	114
Inserentenverzeichnis	114
Interface Leserbefragung	114
Select	6
Sony-Gewinnspiel	111
So wird getestet	32
Start	4
Weltweit	30

PlayStation 2
news

Ridge Racer V

Es ist eigentlich Pflicht, dass ein neuer Ridge-Racer-Teil zur Veröffentlichung der neuen Sony-Konsole erscheint. Namco war schließlich einer der ersten Entwickler, die den Einstand von Sony im Konsolengeschäft powernten und somit der ersten PlayStation den nötigen Software-Schub gaben. Bisher konnte man sich in vier Ridge-Racer-Spielen auf der PlayStation austoben. Zum Start des neuen Wundergerätes von Sony kann das neuste Meisterwerk der japanischen Spielehersteller betrachtet werden. Vergleicht man die Bilder des Namco-Racers mit Gran Turis-



Bei der Jagd durch die Stadt fällt vor allem die realistische Häuserkulisse auf.

mo 2000, wird schnell klar, dass zumindest optisch Ridge Racer V die Nase vorne hat. Natürlich bleibt abzuwarten, ob dieses Spiel einen ähnlichen Umfang zu bieten hat, wie es bisher bei Gran Turismo der Fall war. Jedoch dürfte es sich bei diesem Spiel auf alle Fälle um einen absoluten Top-Titel handeln.



Die hervorragenden Lackspiegelungen verleihen den Fahrzeugen ein besonders realistisches Aussehen.

Es ist endlich so weit! Nach einer schier endlosen Wartezeit erscheint in Japan die brandheiße PlayStation 2. Wir haben für euch noch einmal die ersten Titel dieser Wunderkonsole aufgelistet.

■ Es ist schon wirklich erstaunlich, wie schnell sich die Nachricht verbreitet hat, als Sony den neuen Nachfolger der PlayStation ankündigte. Diese News schlugen wie eine Bombe in die Videospielszene ein. Sämtliche Chat-Foren behandelten ausschließlich dieses

Thema. Seit dieser Zeit ist eine wahre Euphorie ausgebrochen, die das Erscheinen von Segas Konkurrenzgerät in der Menge untergehen ließ.

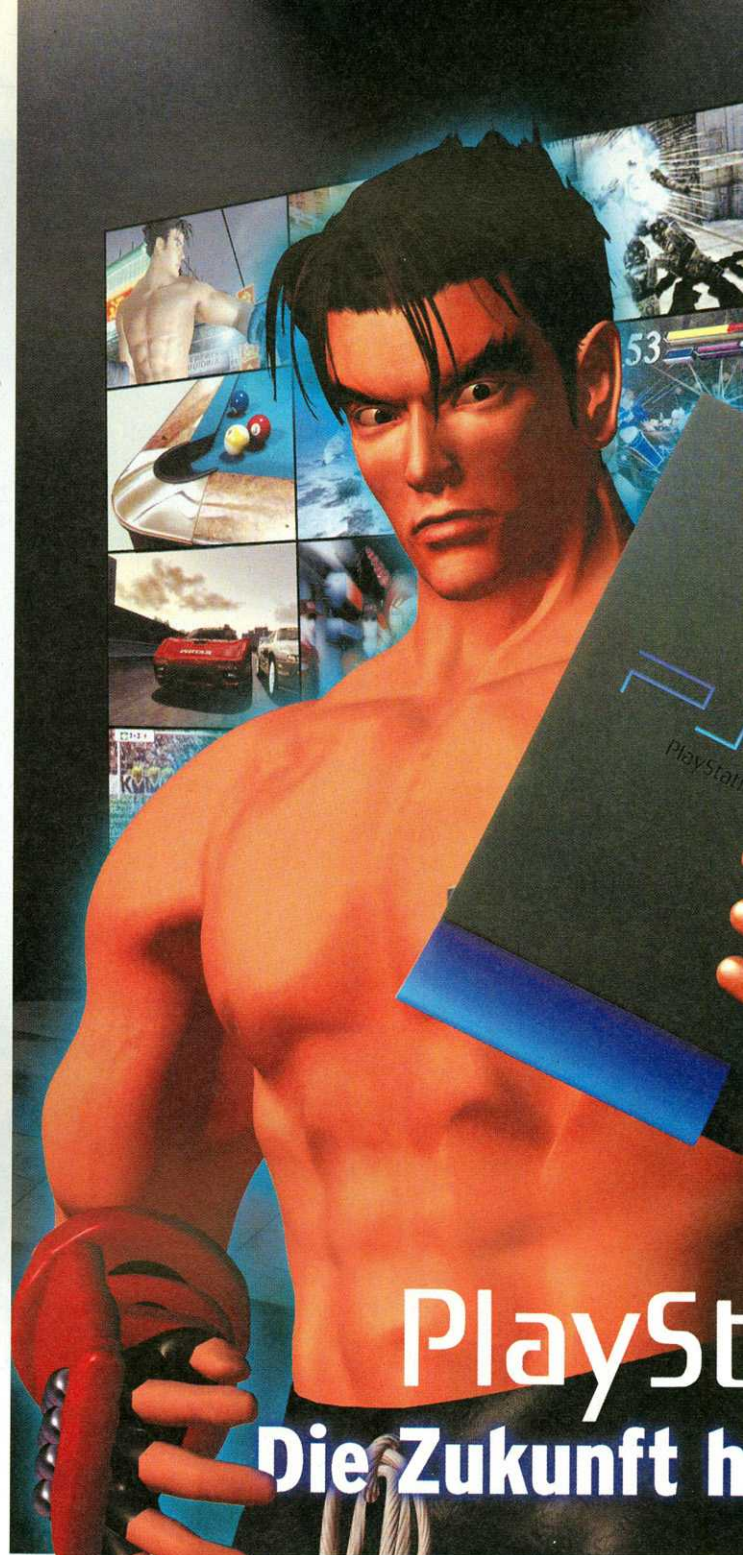
■ **Hardware:** Die eigentliche Sensation offenbarte sich aber erst, als man sich die genauen technischen Daten der PlayStation 2 ansah. Über 20 Millionen Polygone soll die Grafikeinheit, genannt Emotion Engine, ohne Probleme darstellen können. Auch DVD-Filme werden von der Konsole ohne weiteres wiedergegeben. Was aber



■ **Jikkyou World Soccer 2000** Konami entwickelt schon fleißig an dem ersten Fußballspiel für die PlayStation 2.



■ **Kessen** Echtzeit-Strategie-Fans werden besonders an diesem Titel ihre wahre Freude haben.



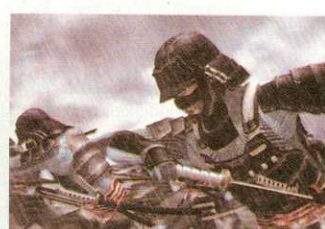
für viele ein absoluter Kaufgrund sein wird, ist die Abwärtskompatibilität der Hardware. Ohne Probleme können auf der PS2 auch alte PS-Games gespielt werden. Sony hat zu diesem Zweck einfach den alten Prozessor mit auf die

“Es wird spannend zu beobachten, wie sich der DVD-Markt entwickelt”

Platine der PS2 gepackt. Leider werden die alten Spiele aber nicht besser aussehen, da hierfür eine wesentlich höhere



■ **Lakemasters EX** Angelfreunde kommen zum Zug. Ob allerdings ein Angel-Controller erhältlich sein wird, bleibt abzuwarten.



■ **OniMusha: Demon Warrior** Mit diesem Titel setzt Capcom ein ursprüngliches PS1-Projekt auf Sonys neue Wunderkiste um.

PlayStation 2 news

Tekken Tag Tournament

Diese Bilder sprechen Bände. Mit Tekken Tag Tournament sichert sich Namco erneut den Beat'emUp-Thron. Wie schon auf der PlayStation wird auch die PS2 mit einem Tekken Titel ausgeliefert. Die grafische Qualität dieses Spieles ist wirklich überaus erhaben. Noch bei keinem anderen Kampfspiel sah man derart viele Details in den Arenen. Auch die Körper der Kämpfer wirken wie aus einem Stück gegossen. Jeder kleine Muskel ist anatomisch perfekt angebracht und verändert sich mit den Bewegungen der Figur. Vor allem das Gras, welches am Boden wuchert, erscheint sehr real und ist in dieser Form noch in keinem anderen Videospiel zu betrachten. Im Gegensatz zur Arcade-Version finden sich in diesem Edelklopper mit Sicherheit etliche Bonusmodi, die dem Spiel auch eine gewisse Langzeitmotivation verleihen. Am Kampfablauf wird noch fieberhaft gearbeitet. Durch die immense Power der PlayStation 2 ist es möglich, spektakuläre Specialmoves einzubauen und neue Echtzeit-Lichteffekte zu generieren. Diese verleihen dem Kampfgeschehen noch mehr Power und machen diesen Titel zu einem absoluten Muss für Beat'emUp-Fans. Diesmal steht ihr aber nicht allein im Ring. Im Hintergrund befinden sich ständig Zivilisten, die euch mit vielen



Bei dieser Szene balgen sich die Kämpfer im kniehohen Gras, welches bisher in dieser Qualität in keinem Videospiel zu sehen war.

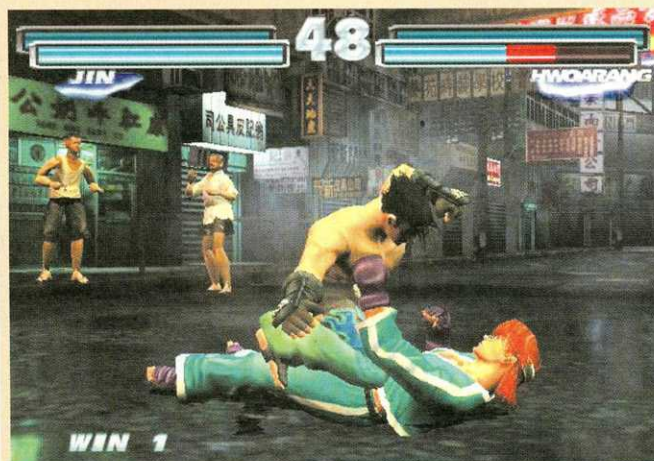
Gesten anfeuern. Das Kampfsystem dürfte den meisten Tekken-Fans bekannt vorkommen. Leichte Combos wechseln sich mit gekonnt ausgeführten Specials ab, die nur durch wenige Tastenkombinationen ausführbar sind. Neben altbekannten Charakteren finden sich in Tekken Tag Tournament auch viele neue Figuren, die neue Kampfstile mit sich bringen. Wer daran denkt, sich zum Erscheinungstermin der PS2 ein Gerät zuzulegen, der sollte diesen Titel auf alle Fälle auf seine Wunschliste setzen.



Auch das Abtauchen der Figur in den Hintergrund wurde in TTT wieder übernommen.



Mit einer perfekten Kollisionsabfrage sehen die Specials viel besser aus.



Im Hintergrund tummeln sich ständig einige Passanten, die den Kampf verfolgen und die Kämpfer mit Gesten anfeuern.

der normalen Speicherkarte entspricht. Auch die Anschlussmöglichkeiten der PS2 sind enorm. Mit zwei USB-Eingängen (aus der Computerbranche bekannt) dürfte man so ziemlich jedes Peripheriegerät an der Konsole anschließen können. Somit ist ein Zugang ins Internet mit einem normalen PC-Modem durchaus denkbar.

Auch ein Monitor lässt sich angeblich bequem mit dem Gerät verbinden, der an dem PC-Card-Slot angeschlossen werden soll. Dies wäre vor allem dann von Nutzen, wenn die PlayStation 2 höhere Auflösungen als die herkömmlichen 640 x 480 darstellen könnte. Besonders feinen Texturen würde dieses Feature sehr zum Vorteil

kommen. Die Zahl von nur zwei Anschlüssen für die Joypads und Memory-Card scheint schon fast wieder etwas zu gering, betrachtet man die aktuellen Konkurrenzprodukte. Wer zu Hause nur einen kleinen Wohnzimmerschrank besitzt, wird sich mit Sicherheit freuen, wenn er die kleine schwarze Konsole auch hochkant in ein

Datenmenge benötigt wird. Erstaunlich wirkt auch die Tatsache, dass alle alten Peripheriegeräte weiterhin verwendet werden können. Zusätzlich wird für die neue PS2 aber eine neue Memory-Card angeboten, die eine Speicherkapazität von 8 MB hat, was dem Achtfachen



I.Q. Remix Auch Knobel-Fans werden auf der PlayStation 2 mit diesem Spiel ordentlich versorgt.



Gradius III+IV Dieses klassische Ballerspiel dürfte auf einer derart leistungsfähigen Hardware besonders gut aussehen.



F-1 Der erfolgreiche Formel-1-Simulator wird von Video System auch für die neue Sony-Konsole umgesetzt.



American Arcade Mit einem Pinball-Spiel dürfte die Hardware der PS2 etwas unterfordert sein.



■ **1 to 1 Government** Auch Basketball-Fans werden auf der PlayStation 2 mit einem Spiel versorgt.



■ **A-Train 6** Bei diesem Eisenbahn-Manager lassen sich die erschaffenen Bahnhöfe aus allen Blickwinkeln betrachten.



■ **Baki the Grappler** Freunde des harten Wrestling-Sports können getrost aufatmen. Dieser Titel dürfte auch sie zufrieden stellen.



■ **Billard Masters 2** Ob die PlayStation 2 gekonnt Spiegelungen darstellen kann, wird sich spätestens an diesem Titel zeigen.



■ **Dark Cloud** Das erste Rollenspiel für die PlayStation 2 wird von Sonys Entwicklern selbst programmiert.



■ **Drum Mania** Für Freunde der rhythmischen Sportgymnastik entwickelt Konami derzeit dieses Musikspiel.

PlayStation 2 news

Street Fighter EX3



■ Ryu brennt mit einem perfekten Schlag ein wahres Effektfeywerk ab.



■ Auch der altbekannte Dragonpunch kommt im neusten Street-Fighter-Teil zum Einsatz.

Die PlayStation 2 wäre keine neue Spielkonsole, gäbe es nicht gleich zum Anfang einen weiteren Street-Fighter-Teil. Glücklicherweise sah man aber davon ab, einen weiteren 2D-Titel zu veröffentlichen. Mit Street Fighter EX3 wird der erste erfolgreiche 3D-Teil des Capcom-Prüglers fortgesetzt. Auch bei diesem Titel zeigt sich die immense Power der PlayStation 2. Noch nie



■ Chun-Li vs Chun-Li! Die beiden Schönheiten heizen sich gegenseitig mit gekonnten Specialmoves ein.

zuvor sah man an den Kämpfern perfektere Rundungen. Selbst die Bekleidung der Fighter wirkt sehr realistisch. Kleinste Stofffalten schmiegen sich genial an die Körper der Kämpfer und schwingen spielend leicht im Wind. In Street Fighter EX3 hat Capcom eine Idee verwirklicht, die schon in mehreren 2D-Teilen dieser erfolgreichen Serie angewandt wurde. Ganz im Stile von Wrestling-Kämpfen kann man jederzeit einen zweiten Charakter in den Ring holen, der einen tatkräftig unterstützt, während der eigentliche Kämpfer im Hintergrund wartet. Die Moves der Kampfsportler dürften jedem Street-Fighter-Fan wieder bekannt vorkommen. Die perfekten Specials werden auch bei diesem Spiel von zahlreichen Effekten unterlegt, die dem Geschehen eine gewisse Dramatik verleihen. Bekannte Kämpfer wie Ryu und Chun-Li



■ Weder Clipping noch störende Polygonverschiebungen trüben den Gesamteindruck.

werden ebenso mit von der Partie sein wie die restliche Street-Fighter-Crew. Dieser Titel dürfte auf alle Fälle den Kauf einer PS2 rechtfertigen, vor allem für diejenigen, die dieser Serie schon seit ihren Anfangstagen stets treu geblieben sind.

PlayStation 2 news

Gran Turismo 2000

Einer der ersten bestätigten PlayStation2-Titel ist wohl Gran Turismo 2000. Bereits die Vorgänger dieses Spieles lösten hier zu Lande eine wahre Begeisterungswelle aus. Kein anderes Rennspiel bietet einen derart großen Rennstall, wie es bei Gran Turismo der Fall war. Mit mehr als 300 Autos verschiedener Hersteller brach dieser Racer alle bisher aufgestellten Rekorde. Bereits in diesen Tagen dürfte der letzte PlayStation-Teil dieser Serie erscheinen. In Japan steht jedoch schon Gran Turismo 2000, der Nachfolger auf PlayStation 2, in den Startlöchern. Was dieser außer einer perfekten Grafik weiterhin zu bieten hat, ist leider noch nicht ausreichend bekannt. Jedoch dürfte auch hier mit einem gigantischen Fahrzeugstall, super realistischem Fahrverhalten und einem perfekten Karriere-Modus gerechnet werden. Leider steht zur Zeit noch nicht fest, ob dieser Top-Titel zum Release der PlayStation 2 bereits erhältlich sein wird. Dennoch hoffen wir inständig auf GT 2000, da es eine neue Ära des Videospieles einleiten dürfte.



■ Beim Drift durch die Haarnadelkurve qualmt heißer Rauch aus den Radkästen.



■ Bei diesem Bild kommen die genialen Wiederholungen des Vorgängers ins Gedächtnis.



■ Noch kein anderes Rennspiel vermochte ein so gutes Fahr-Feeling zu vermitteln. Die sehr gute Optik rundet dieses Vergnügen noch ab.



■ Auf den Scheiben der Fahrzeuge spiegelt sich sehr deutlich die Umgebung wieder.

noch freies Eck stellen kann. Das ganze Gehäuse der PS2 wirkt eher wie ein kleiner PC-Tower. Sogar der Hauptschalter, wie man ihn an der Hinterseite von Computern findet, ist bei diesem Gerät vorhanden. Eine Konsole mit einer derartigen Grafikleistung kommt heutzutage natürlich nicht mehr ohne ausreichende Kühlung aus. Deshalb hat Sony der PS2 einen kleinen Lüfter spendiert, der die überschüssige Wärme in den Raum bläst.

■ **Spiele-Entwickler:** Wenn ein Gigant wie Sony eine neue Konsole auf den Markt werfen will, dann darf natürlich eines nicht fehlen: Spiele. Dafür hat Sony namhafte Spielehersteller der ganzen Welt verpflichtet. Allen voran natürlich Spiele-Spezialist Namco. Dieser Traditionshersteller war bereits bei dem Release der ersten PlayStation mit einigen Titeln am Start, die dem Gerät einen Spitzenplatz in der Konsolenwelt sicherten. Für die PlayStation 2 haben die Programmierer, wie bei der Einführung der ersten Konsole auch, einen neuen Teil der überaus erfolgreichen Tekken-Serie und ein weiteres Rennspiel aus der Ridge-Racer-Reihe parat. Mit

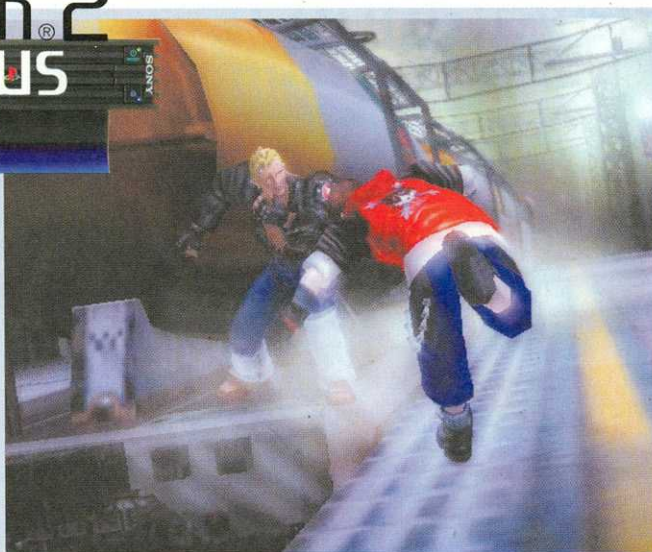
PlayStation 2
news

The Bouncer



■ Nicht nur mit Händen und Füßen, auch mit Einrichtungsgegenständen wird geworfen.

Keine Softwareschmiede hatte sich in den letzten Jahren eine größere Fan-Gemeinde geschaffen als Squaresoft. Mit Titeln wie Final Fantasy VII und VIII oder Bushido Blade



■ Lauf! Ob dieser Held den Zug noch erreicht, werden wir frühestens Mitte des Jahres erfahren.

versorgte diese Firma wie keine andere die Spielergemeinde. Auch auf der neuen PlayStation 2 wird sich das nicht ändern. In Zusammenarbeit mit Dream Factory werkeln die Coder bereits an einem Titel für Sonys neue Konsole. Dieser Action-Adventure-/Beat'emUp-Mix überzeugt bereits in einem sehr frühen Stadium. Besonders positiv fallen die perfekten Körperformen der Kämp-

fer auf, die auch bei einer Auseinandersetzung genial animiert sind. Die Hintergrundgeschichte ist leider noch nicht bekannt, aber in dieser Hinsicht war auf Squaresoft immer Verlass. Die ersten Bilder lassen bereits erahnen, welches Potential dieses Spiel haben wird. Sobald uns mehr Informationen über dieses Meisterwerk vorliegen, informieren wir euch darüber.

diesen Top-Titeln sollte es Sony spielend gelingen, den ganzen Videospiele-Markt erneut für sich zu gewinnen. Auch andere Hersteller zeigten großes Interesse, bei den Entwicklern der ersten Stunde dabei zu sein. Rollenspiel-Spezialist Squaresoft werkelt bereits seit längerer Zeit an dem Action-Adventure The Bouncer, das sich besonders grafisch von den anderen angekündigten Spielen abhebt. Mit Capcom hat Sony weiterhin einen mächtigen Verbündeten für ihr Vorhaben gewonnen. Mit dem bereits für die PlayStation angekündigten Spiel OniMusha: Demon Warrior und einem weiteren Teil der sehr erfolgreichen Street-Fighter-Saga sollte es spielend gelingen, die Fans zum Kauf anzuregen. Auch die alten Hasen von Konami steuern ihren Beitrag zu dem Erfolg von Sony bei. Mit gleich fünf Titeln powern sie auf der neuen PlayStation in ein neues Jahrtausend. Darunter befinden sich das erste Fußballspiel und eine Neuauflage des Ballerspieles Gradius, das zur damaligen Zeit schon sehr erfolgreich war. Allen voran produziert aber Sony selbst die meisten Titel für ihre neue Konsole, etwa das vielversprechende Gran Turismo 2000, das von Polyphony Digital programmiert wird. Dieser Rennsimulator, der schon auf der vorhergehenden Play-

PlayStation 2
news

Armored Core 2



■ Auf kilometerhohen Plattformen bahnt ihr euch den Weg durch die Gegnerscharen.

Bereits der erste Teil sorgte für Furore, doch mit dem Sequel erwarten wir ein völlig neues Spielkonzept. Armored Core 2 dürfte zu den interessantesten Titeln für die PlayStation 2 zählen. Durch die ausreichende Hardware-Power schweben die Mechs jetzt völlig dreidimensional über riesige Areale, um die Gegner aufzuspüren und zu vernichten. Mit zahlreichen Waffensystemen heizt ihr hierbei den feindlichen Eskorten ein, um an euer Missionsziel zu gelangen. Schon die ersten Screenshots lassen hoffen, wie perfekt die grafische Qualität dieses Spieles sein wird. Gigantische Explosionen und feine Texturen zeigen auch bei diesem Spiel die



■ Dieser feindliche Mech konnte den Raketen gerade noch ausweichen.



vorhandene Hardware-Power der PlayStation 2 auf. Gelingt es, die Steuerung dem dreidimensionalen Geschehen anzupassen, sollte dem Erfolg dieses Games nichts mehr im Wege stehen.



■ Die genialen Transparenzeffekte an den Düsen wissen sofort zu überzeugen.



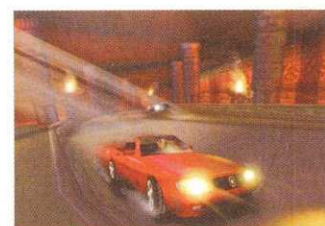
■ Auch in kleinen Vorgärten wird ein heißes Gefecht ausgetragen.



■ **Eternal Ring** Dieses Rollenspiel dürfte einer der grafisch opulentesten Titel für die nächste Generation der PlayStation werden.



■ **Go by Train** So realistisch hat noch kein Japaner von Zuhause aus eine Eisenbahn gesteuert.



■ **Roadsters Trophy 2000** Auch Titus will ein Stück vom großen Kuchen abhaben und steuert ein weiteres Rennspiel bei.



■ **Shanghai 5** Ein weiterer Klassiker feiert auf der PS 2 sein Comeback.



■ **Sky Surfer** Dieser Titel von Idea Factory lässt sich am besten mit Pilotwings vergleichen.



■ **Splash Dive** Ob dieses Spiel der große Konkurrent zu Segas Ecco werden soll, bleibt abzuwarten.

PlayStation 2 news



■ **The King of I** Über die Story dieses knuddeligen Rollenspiels ist leider nicht allzu viel bekannt.



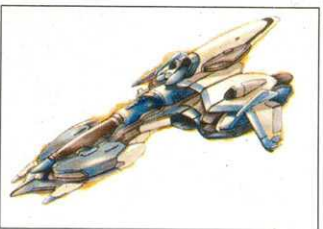
■ **Unison** Tanzen ist in Japan sehr beliebt, egal ob in Echt oder auf einer Videospielekonsole.



■ **Wild Wild Racing** Rage Games bringt mit diesem Titel den ersten Offroad-Racer für die neue PlayStation 2.



■ **XFire** Dieses actionlastige Adventure erinnert entfernt an den Prügel-Hit Fighting Force.



■ **Fly High** Zu diesem Shoot 'em Up stand uns bis zur Stunde nur dieses Artwork zur Verfügung. Wir halten euch auf dem Laufenden.



■ **Much's Odyssey** Auf der PlayStation 2 kann das Team um Lorne Lanning endlich seine Vorstellungen von einem 3D-Abe verwirklichen.



■ Beim Kampf mit der Riesenmotte sind viel Geduld und Geschick gefragt.

Mit Ever Grace kündigt sich das erste große Action-Adventure vom Hersteller From Software an. In der großen Fantasy-Welt schlägt ihr euch mit verschiedenem Ungeheir herum, das euch in den riesigen dreidimensionalen Welten begegnet. Bewaffnet mit einem großen Schwert und vielen kleinen Zaubersprüchen, macht ihr den fiesen Monstern den Garaus. Um eine gewisse Aktionsvielfalt zu erreichen, könnt ihr im Spiel zwischen verschiedenen Charakteren wechseln, die unterschiedliche Fähigkeiten haben. Je nach Erfahrungsstufe eures Kämpfers erhaltet ihr neue Möglichkeiten, den Gegner zu erledigen. Diese werden euch in einer kleinen Tabelle auf der rechten Seite des Bildschirms angezeigt. Natürlich sollte man stets darauf achten, dass die eigene Energieleiste nicht zu weit absinkt. Mit einem Heilzauber kann man diese nach dem Kampf sofort wieder auf Vordermann bringen. Grafisch wirkt dieses Action-Adventure bereits jetzt sehr ausgereift. Die Sichtweite wird durch keinerlei Nebel eingeschränkt und große Objekte sind schon aus weiter Entfernung auszumachen. Die Texturen der zahlreichen Gebäude wirken sehr realistisch und zeigen so gut wie keine Grafikfehler auf. Wird man im Kampf von mehreren Gegnern gleichzeitig angegriffen, wechseln sich diese mit den



■ Was in dem schwarzen Gehäuse der PlayStation 2 so alles steckt, kann man bei den Zaubereffekten von Ever Grace deutlich sehen.



■ Die Sichtweite ist schon bei der ersten Generation von PS2-Titeln unbegrenzt.



■ Unfair! Von allen Seiten greifen unseren Helden mehrere Monster an.



■ Diese schöne Maid ist einer der zahlreichen Charaktere in Ever Grace.

Attacken ab, damit der Spieler auch eine gewisse Chance hat. Alle Bäume und Büsche in der Landschaft erscheinen sehr fein, so dass man fast meint, kleine Blätter und Äste zu erkennen. Besonders gut sind die Zaubersprüche gelungen. Mit einer wahren Flut von Transparenz-, Licht- und Partikel-Effekten schleudert die Spielfigur einen gewaltigen Energieball den Gegnern entgegen. Dieser Titel dürfte das erste gigantische Action-Adventure auf der PlayStation 2 werden. Hoffentlich hält es alle Versprechungen.

PlayStation 2 news



Dass Namco nicht nur gute Konsolenspiele, sondern auch geniale Automaten programmiert, dürfte sich mittlerweile herumgesprochen haben. Wenn diese Arcade-Spiele dann auch noch auf eine sehr leistungsfähige Heimkonsole übertragen werden, ist dieses Spiel meist über allen Zweifel erhaben. Wer schon einmal das Vergnügen hatte, GP 500 in der Spielhalle zu bewundern, dem dürfte durchaus klar sein, dass es kein anderes Motorrad-Rennspiel gibt, das es mit diesem Titel aufnehmen kann. Nie zuvor sah man ein spannenderes Zweiradrennen in einer virtuellen Welt. Die Fahrer bewegen sich absolut korrekt zum Fahrverhalten der Rennmaschinen. Auch die Umgebung wirkt absolut authentisch. So steigen am Horizont Heißluftballons in den Himmel oder Zuschauer winken von der Tribüne herab. Sollte das Fahrverhalten genau dem Automatenvorbild entsprechen, dürfte dieser Titel das Motorrad-Rennspiel schlechthin werden. Leider wissen wir noch keinen genauen Erscheinungstermin, aber auf Namco war bis jetzt immer Verlass. Wir hoffen inständig auf einen Release dieses Titels kurz nach dem Erscheinen der PS2-Hardware.



■ Die Fahrer der Motorräder bewegen sich absolut korrekt auf ihren Maschinen.



■ Im dichten Gedränge des Verfolgerfeldes sind Rempleinen nicht auszuschließen.

Station von Erfolg gekrönt war, wird die meisten Rennspiel-Freaks überaus begeistern. Natürlich gibt es noch zahlreiche andere Spiele von anderen Entwicklern, auf die wir aber erst genauer eingehen, wenn uns ausreichende Informationen zur Verfügung stehen. Zumindest für das erste halbe Jahr nach dem Release der PS2 dürfte jeder Besitzer genügend Spiele aus allen Sparten auf dem Markt vorfinden, um seinen Bedarf ausreichend zu decken.

■ **Fazit:** Wer bis jetzt keine Konsole sein Eigen nennt, für den wird die PS2 sicherlich eine Offenbarung sein. Diese Konsole dürfte so ziemlich alle Anforderungen erfüllen, die man derzeit an ein Multimedia-Gerät stellt. Hoffentlich lässt sich Sony mit der Markteinführung hier zu Lande nicht so viel Zeit, denn wir alle warten schon sehnsüchtig auf diesen Hammer. (Markus H.)

JEFF WAYNE'S THE WAR OF THE WORLDS



GT
PIXELOGIC

INVASION!

Eine explosive Kombination
aus Action und Strategie
erobert die PlayStation!



Laserstrahlen vs Artillerie!
Eine explosive Mischung aus knallharter 3D-Action und Strategie erwartet Dich.

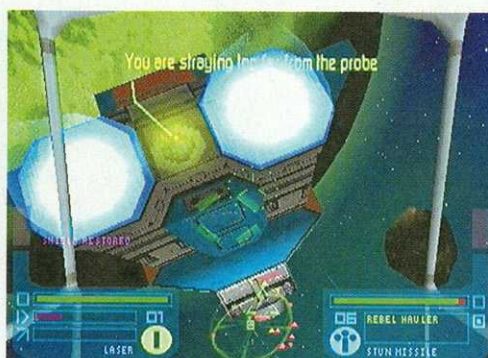
Lass' Dich nicht von großartigen Landschaften und dynamischen Lichteffekten ablenken, denn Mutter Erde steht auf dem Spiel!
Also: steig in den nächsten Panzer, LKW, auf's Motorrad oder in's Schiff - und tritt den Marsianern gewaltig in den Hintern!

www.gtinteractive.de

1999 © GT Interactive Software (Europe) Limited. All rights reserved. Incorporating under license copyright and/or trademark material from Jeff Wayne's Musical Version of 'The War of the Worlds' © Gullie Records Productions. All rights reserved.
Developed by Pixologic Limited. Published and distributed by GT Interactive Software (Europe) Limited under license from Gullie Records Productions. GT is a trademark and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners. Fandem!™



Der Radarschirm am unteren Bildschirmrand vermittelt ein wenig mehr Übersichtlichkeit als der des Vorgängers.



Die Missionen gestalten sich äußerst abwechslungsreich. Hier muss eine Transporter-Einheit vor Angriffen geschützt werden.

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 22. März 2000 | Entwickler: Psygnosis/SCED | Schwierigkeitsgrad: schwer

Geld regiert nicht nur die Welt

Colony Wars: Red Sun

Der dritte Teil der Space-Opera lässt euch in die Rolle eines gierigen Söldners schlüpfen, der für das nötige Kleingeld jeden Auftrag erfüllt.

■ Psygnosis neueste Weltraum-schlacht spielt in der gleichen Zeitepoche wie Colony Wars: Vengeance. Diesmal jedoch stehen nicht die gewaltigen Kämpfe zwischen der Navy und der League im Vordergrund. Ihr schlüpft vielmehr in die Rolle eines Söldners, der in einer Galaxie lebt, die sich Lichtjahre entfernt von den tosenden Schlachten befindet. Das riesige Schlachtschiff Red Sun sucht in diesem entlegenen Sternensystem nach einem Planeten namens Erde. Im weiteren Spielverlauf erkennt der Söldner jedoch, dass der Zerstörer in einem ganz anderen Auftrag unterwegs ist. Gesteuert von machthungrigen Aliens, hat die Besatzung der Red Sun nämlich keinerlei

friedvolle Absichten, sondern versucht mit Waffengewalt die gesamte Galaxie zu unterjochen.

■ **GAMEPLAY:** Nachdem ihr von einer aufwändigen Rendersequenz stimmungsvoll in den Alltag des Space-Söldners eingeführt wurdet, gelangt ihr in den Mission-Screen. Im Gegensatz zu den Vorgängern darf der Hobby-Weltraum-Abenteurer bei Colony Wars: Red Sun aus bis zu vier verschiedenen Missionen den interessantesten Auftrag auswählen. Dabei variieren diese in puncto Schwierigkeitsgrad deutlich voneinander. Mutige Piloten werden für die erfolgreiche Durchführung eines harten Auftrages mit einem deutlich höheren Sold belohnt als der eher ängstliche Kapitän, der



Insgesamt stehen euch acht unterschiedliche Kampfschiffe zur Verfügung, die sich bezüglich ihrer Kampf- und Abwehrsysteme unterscheiden.

sich für eine einfache Mission entscheidet. Angelangt in den unendlichen Weiten des Weltalls, werden sich erfahrene Colony-Wars-Spieler ohne große Eingewöhnungsphase sofort in den Kampf stürzen. Die Steuerung des Schiffes der Vorgänger wurde nämlich

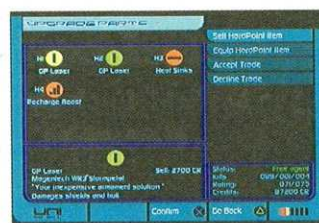


Insgesamt drei verschiedene Ansichten ermöglichen dem virtuellen Piloten zu jeder Zeit besten Überblick über das Geschehen.

Erneut ein sehr hoher Schwierigkeitsgrad: Das Verteidigen der eigenen Bodeninstallationen endet oftmals im Desaster.



Leider verhindert dichter Nebel den Weitblick an den Planetenoberflächen.



Neue Waffensysteme oder sogar komplette Kampfschiffe lassen sich durch Gelder finanzieren, die ihr nach einer bestandenen Mission erhaltet.



Die Explosionseffekte gehören zu den gelungensten Grafik-Schmankerln der Videospielgeschichte.



Das Design der unterschiedlichen Einheiten ist einfach genial. Hier trifft ihr auf einen riesigen Saurier, der mit einem Lasergeschütz ausgestattet ist.

"Für Red Sun wurde von den Programmierern das bewährte Spielprinzip deutlich aufgemotzt"

weitestgehend beibehalten. Wie gewohnt entscheidet ihr mit den Schultertasten über die Geschwindigkeit eures Vogels. Ein Druck auf den Select-Button verändert die Perspektive (drei verschiedene Ansichten sind möglich). In bester Tradition gibt ein Radarschirm am unteren Bildschirmrand an, wo sich die feindlichen oder eigenen Einheiten gerade befinden. Die Missionen der dritten Colony-Wars-Saga gestalten sich äußerst abwechslungsreich. So gilt es beispielsweise stark bewachte feindliche Installationen auf einem Planeten zu zerstören oder

eine Weltraumbasis vor den vehementen Angriffen böser Weltraumpiraten zu beschützen. Natürlich stehen euch auch im dritten Teil wieder Massen unterschiedlicher Waffensysteme zur Verfügung, die strategisch klug genutzt werden sollten. Einem feindlichen Großkampfschiff müsst ihr zunächst mit dem entsprechenden Laser die Schilde zerballern, bevor ihr es mit Raketen endgültig erledigt. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, bauten die Programmierer zudem ein Zeitlimit für die Bewältigung einiger Missionen ein. Nach erfolgreichem Abschluss eines Auftrages



Der Schutzschild des Kampfschiffs lädt sich glücklicherweise immer wieder auf.



i Die Weltraum-Shooter im Vergleich



Blast Radius

Neben der Colony-Wars-Serie veröffentlichte Psygnosis mit Blast Radius einen weiteren Weltraum-Shooter, der jedoch im Vergleich zum Referenz-Produkt lediglich mit einem linearen Handlungsstrang aufwartet. Leider trifft der virtuelle Raumpilot nur selten auf abwechslungsreiche Missionen. Jeder der 40 Aufträge bietet spielerische Mittelklasse und lässt schnell Langeweile aufkommen. Einziger Pluspunkt ist der Link-Modus, der den Spielspaß zumindest kurzfristig erhöht.



Colony Wars

Der erste Weltraum-Streich von Psygnosis schlug im letzten Jahr ein wie eine Bombe. Dabei überzeugte vor allem die 3D-Engine mitsamt der tollen Grafikeffekte und der authentisch dargestellten Raumkreuzer. Mehr als 60 umfangreiche Missionen mussten vom Spieler mit vier unterschiedlichen Raumjägern, die mit bis zu 15 verschiedenen Waffensystemen ausgerüstet waren, gemeistert werden, bevor die gegnerische Flotte vollständig zerstört war.



Colony Wars: Vengeance

Der Nachfolger bedient sich der positiven Aspekte des ersten Teils, die im Sequel deutlich verbessert wurden. So stehen euch nun 22 unterschiedliche Waffensysteme zur Auswahl, mit denen ihr euch eurer Feinde erwehrt. Zusätzlich warten neben den üblichen Weltraummissionen nun Aufträge auf fremden Planeten auf euch, die während der mehr als 60 Missionen für Abwechslung sorgen. Darüber hinaus wurde die grafische Präsentation dank neuer Effekte deutlich aufgebohrt.



Colony Wars: Red Sun

Im neuesten Teil der Weltraum-Saga spielt ihr einen Söldner, der für Geld wirklich jeden Auftrag annimmt. Dabei habt ihr die Auswahl aus bis zu vier verschiedenen Missionen. Somit bestimmt ihr zu einem gewissen Teil auch bei Red Sun den Handlungsverlauf. Doch nicht nur spielerische Veränderungen fallen positiv auf, sondern auch die 3D-Engine zeigt sich deutlich verbessert. So wirken die Einsätze auf den Planeten grafisch wesentlich eindrucksvoller als im Vorgänger.



Wing Commander IV

Origins PC-Konvertierung glänzt durch einen genialen Story-Modus, der sich durch Interaktion des Spielers sogar beeinflussen lässt. Mit fünf verschiedenen Raumschiffen gilt es in 40 unterschiedlichen Missionen für Recht und Ordnung in der Galaxie zu sorgen. Allerdings ist die durchschnittliche Grafik nicht mehr zeitgemäß und beeinträchtigt den Spielspaß nachhaltig. Die genialen FMV-Sequenzen hingegen sorgen für totales Kino-Feeling.



“Red Sun besticht durch die filmreife Atmosphäre”

winkt als Belohnung nicht nur Ruhm, sondern auch Kleingeld, mit dessen Hilfe sich euer Schlachtschiff aufrüsten lässt. Sparsame Piloten dürfen sich nach einigen Missionen sogar einen neuen Donnervogel kaufen.

■ **TECHNIK:** Auch der neue Teil der Colony-Wars-Saga scheint grafisch wieder ein Meisterwerk zu werden. Die geniale 3D-Pracht des Vorgängers wurde von den Programmierern nochmals deutlich aufgebohrt, so dass Explosionseffekte beispielsweise noch realer



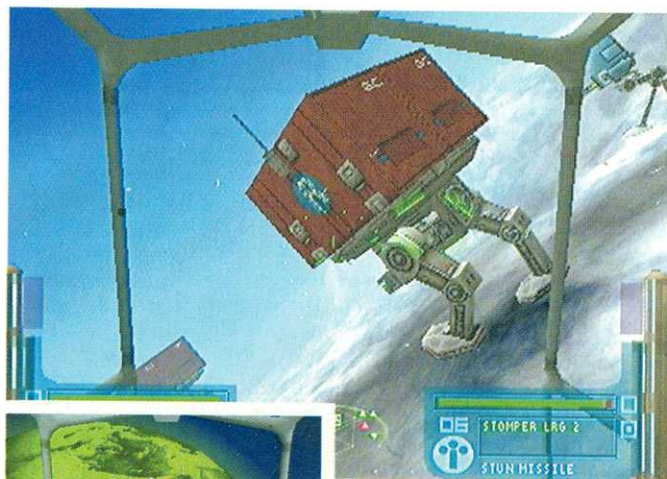
■ Die packende Story der Weltraum-Saga wird ständig durch eindrucksvolle Rendersequenzen fortgesetzt.



■ Im Verlauf des Abenteuers trifft ihr auf riesige Raumstationen, die es zu verteidigen gilt.

wirken. Dabei gerät die fließende Engine nie ins Stocken. Die Planetenoberflächen gestalten sich wesentlich detailreicher als im Vorgänger, wobei jedoch störende Nebelbänke (noch?) die Weitsicht trüben. Als gelungen kann man zudem das Design der vielen Kampfeinheiten bezeichnen. So stapfen etwa riesige Transport-Einheiten (Stomper) in bester AT-AT-Walker-Manier über die Planeten, riesige metallene Hirschkäfer greifen heimische Bodeninstallationen an und Großkampfschiffe stehen ihren Film Vorbildern aus Star Wars oder Kampfstern Galaktika äußerlich in nichts nach. Das cineastische Gesamtbild rundet der geniale Sci-Fi-Soundtrack ab, der von einem echten Orchester eingespielt wurde.

■ **FAZIT:** Psygnosis übernahm die Vorzüge der Saga, wie den non-linearen Handlungsstrang, und verband diese geschickt mit neuen Elementen. Es macht einfach Laune, das nach erfolgreichen Missionen erhaltene Kleingeld in neue Waffensysteme oder Kampfschiffe zu investieren und somit die Ausgangsbasis für den nächsten Auftrag, der deutlich mehr Sold bringt, zu verbessern. Zudem sorgen die vielen aufwändig gestalteten Cut-Scenes und der filmreife Orchester-Soundtrack für das totale Kino-Feeling. Fans der Vorgänger sollten sich schon mal das nötige Kleingeld zusammensparen, um im März in den Genuss eines noch besseren Colony Wars zu kommen. (Udo L.)



■ Die Stomper sind mächtige Transport-Einheiten, die jedoch über keinerlei Verteidigungsmöglichkeiten verfügen.



■ Eure Kampfschiffe dürfen mit einer Vielzahl neuer Waffen ausgestattet werden. Insgesamt 32 Ballermänner stehen euch zur Verfügung.



“Neuerungen im Spielkonzept sorgen für ein gelungenes Remake”

Das *beste* *Spiel,*



das ich je
gesehen habe.



adidas and others are the registered trademarks of adidas International B.V.
/Licensed by adidas International B.V.



Jungs! Virtua Striker 2 ver.2000.1 ist so realistisch, dass ihr nicht nur wie Profis spielen müsst.

Ihr müsst auch genauso reden. Hier die drei wichtigsten Sätze. Erstens: „Ja gut, ich sach mal ...“ Zweitens: „Diese Niederlage wird viel zu hochsterilisiert.“ Und drittens: „Dreamcast und ich – wir sind schon ein tolles Trio.“ Okay, und morgen üben wir den Trikottausch.

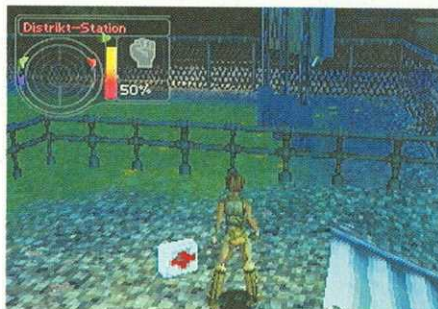
Dreamcast inkl. Modem DM 499,- unverb. Preisempfehlung.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com



■ Solltet ihr euch doch wider Erwarten einmal kräftemäßig übernommen haben, verschaffen Medi-Packs schnelle Linderung.



■ Besonders witzig: Damit ihr nicht alle Strecken zu Fuß ablaufen müsst, greift ihr einfach auf ein gekapertes Taxi zurück.



■ Herumlaufende Passanten versorgen euch mit mehr oder minder hilfreichen Hinweisen, die der Aufklärung der Verbrechen dienen.

Genre: Action-Adventure | Erscheint: Februar 2000 | Spieleranzahl: 1 | Entwickler: Eidos | Schwierigkeitsgrad: mittel

Verbrechensbekämpfung à la Eidos Urban Chaos

Eidos bringt bereits wenige Wochen nach dem letzten Part der Tomb-Raider-Saga die nächste weibliche Heroin auf die heimische Mattscheibe.

■ Die Coder aus dem Hause Eidos scheinen es wahrlich mit dem weiblichen Geschlecht in ihren Titeln zu haben. Nach der omnipräsenten Lara, die für viele immer noch das Cyber-Babe schlechthin darstellt, betritt nun die nächste Schönheit die Videospiellebühne.

■ **GAMEPLAY:** Hinter dem treffenden Titel Urban Chaos verbergen sich die durch zunehmende Kriminalität um sich greifenden Anarchie-ähnlichen Zustände in-

nerhalb einer Stadt. Naturgemäß ruft dies einen Retter, genauer gesagt eine Retterin, in Form der farbigen Darci auf den Plan. Die schlagkräftige Schönheit befindet sich erst einige Wochen im Polizeidienst, um den marodierenden Banden den Kampf anzusagen. Noch vor dem ersten Einsatz müssen einige Trainingsmissionen absolviert werden, um euch mit der Steuerung vertraut zu machen. Diese Übungseinheiten umfassen das Dirigieren der Akteurin ebenso wie das Manövrieren eines PKW. Darci verfügt neben Lara-typischen Aktionen wie Hangeln und Springen auch über gut ausgebildete Fähigkeiten in Bezug auf Kampfeskünste. Nachdem ihr euer Können erfolgreich unter Beweis

gestellt habt, geht die Verbrecherjagd auch schon los. Anfangs müssen lediglich Straßenräuber gefasst werden. Je weiter ihr euch vorarbeitet, desto verzwickter werden die euch befohlenen Aufträge. Beispielsweise ist ein brennendes Vehikel zu löschen und nach erledigter Löscharbeit zum Polizeirevier zu befördern. Im Laufe eurer polizeilichen Tätigkeiten kommt der Interaktion mit herumstreunenden Passanten mehr und mehr Gewicht zu. So hat eine Prostituierte wichtige Hinweise auf Lager, ohne die ihr einen Selbstmordkandidaten nicht vor dem Suizid bewahren könnt. Neben der Grazie Darci wird im weiteren Verlauf auch Roper, ein weit- aus versierterer Cop, spielbar sein.

■ **TECHNIK:** Eidos schickt den Spieler in eine völlig frei begehbare 3D-Umgebung, deren enorme Größe sich erst offenbart, solltet ihr eine bestimmte Aufgabe am anderen Ende der Stadt zu erledigen haben. Die KI der Gangmitglieder ist im oberen Bereich anzudeuten, denn die bösen Buben folgen



■ Im interessanten Intro mangelt es nicht an Gewaltszenen. Zumindest Gunther hatte seine helle Freude daran.

euren Blut- und Wasserspuren wie die Fährtenhunde. Soundtechnisch gibt es lediglich Mittelmaß zu vernehmen, denn außer den gut umgesetzten Kampfgeräuschen und dem Verkehrslärm tut sich in der urbanen Metropole herzlich wenig.

■ **FAZIT:** Urban Chaos könnte sich zu einer interessanten Mischung der Inhouse-Titel Tomb Raider und Fighting Force entwickeln. Wer schon immer ein Action-Adventure mit dem klaren Schwerpunkt auf Action erleben wollte, wird hier gutes Futter bekommen. Eine hohe Zahl unterschiedlicher Peacemaker, vom Baseballschläger bis hin zur Feuerwaffe, sorgen für Abwechslung im rauen Cop-Leben. (Tom S.)



■ Um den Straßenräuber dingfest zu machen, dürft ihr denselben unter Einsatz aller verfügbaren Waffen ausknocken.



■ Es ist schon beängstigend, welche Ausformungen das kriminelle Element angenommen hat. Selbst suizidgefährdete Psychopathen müssen von euch errettet werden.



■ Man merkt dem Titel von Zeit zu Zeit eine gewisse Ähnlichkeit zu Miss Crofts Abenteuern an, wie hier beim Herabhangeln am Seil.



■ Nach ein paar gezielten Faustschlägen dürfte selbst der abgezockteste Kriminelle das Zeitliche segnen.



■ Es lohnt sich, die herumliegenden Gegenstände genau unter die Lupe zu nehmen. Hier beispielsweise würde euch eine Pistole entgehen.



"Urban Chaos stellt eine nette Abwechslung im Polizei-Leben dar"



■ Galerians setzt auf ein **neuartiges Kampfsystem**: Anstatt mit Waffengewalt vorzugehen, nutzt ihr Rions übersinnliche Kräfte.



■ Rion sollte sich auf dem Weg durch die Locations mit Bedacht und Vorsicht bewegen, da ihn der Feind an vielen Ecken auflauert.



■ Den Widersachern scheint jedes Mittel recht zu sein. Selbst vor dem Einsatz giftiger Gase wird kein Halt gemacht.

Genre: Action-Adventure | Erscheint: 1. Quartal 2000 | Spieleranzahl: 1 | Entwickler: ASCII | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Crave betritt die Bühne der Action-Adventure Galerians

Nicht nur die Macher hinter der Resident Evil-Serie verstehen sich auf Horror-Games.

■ Die US-Amerikaner von Crave Entertainment machten sich in der letzten Zeit vor allem einen Namen durch das technisch überzeugende RPG Jade Cocoon. Die Entwickler von ASCII haben sich nun ihrerseits im Auftrag von Crave daran gemacht, im Genre der horrorlastigen Action-Adventure neue Akzente zu setzen.

■ **GAMEPLAY:** Galerians lässt euch in die virtuelle Haut des

Teenagers Rion schlüpfen. Der Heranwachsende erwacht, vollgepumpt mit Medikamenten, in einem Krankenhaus-OP. Die besagten Pharmazeutika haben jedoch eine beträchtliche Nebenwirkung, Rion besitzt von nun an merkwürdige, fast schon übersinnliche Kräfte. Euer Hauptanliegen besteht nun darin, herauszufinden, wer euch diese Stoffe in den Körper gepumpt hat und vor allem warum dies geschah. Hier beginnt das Unterfangen, was auf den ersten Blick wie ein erneuter Versuch anmutet, die allseits bekannte Capcom-Trilogie nachzuahmen. Doch schon nach wenigen Minuten entfernt sich der Titel merklich vom

großen Vorbild. Rion lernt im Zuge seiner Nachforschungen die so genannten Galerians kennen. Galerians sind eine von Menschenhand geschaffene Form von Spezies, deren Ziel es ist, ihre menschlichen Schöpfer auszulöschen. Ein renommierter Arzt kommt nun auf die Idee, mit Rions Hilfe gegen die Galerians vorzugehen. Auf dem Weg durch die drei Disks umfassende futuristische Welt lernt Rion mehr und mehr die Vorzüge der chemisch hergestellten Medikamente kennen. Durch die Einnahme besagter Pillen verstärkt der Protagonist seine Fähigkeiten. Anders als in der japanischen Horror-Referenz greift ihr anstatt auf Waffen nunmehr auf den Gebrauch der psychischen Attacken zurück. Zu den zum Einsatz gelangenden Kräften zählen neben Telekinese und Pyrokinese auch die Psycho-



■ In den weit ausladenden Räumlichkeiten gibt es einiges zu erkunden, zum Beispiel diese merkwürdige Statue.

kinese, also allerlei geistige Fähigkeiten, um dem Feindesvolk das Leben zur Hölle zu machen.

■ **TECHNIK:** Galerians setzt in Bezug auf die technische Umsetzung auf altbewährte Kost. In bester Biohazard-Manier durchwandert ihr die vorgerechneten Locations. Insgesamt befinden sich auf den drei CD-ROMs mehr als 70 Minuten imposanter CGI-Sequenzen, die den Handlungsstrang perfekt fortspinnen.

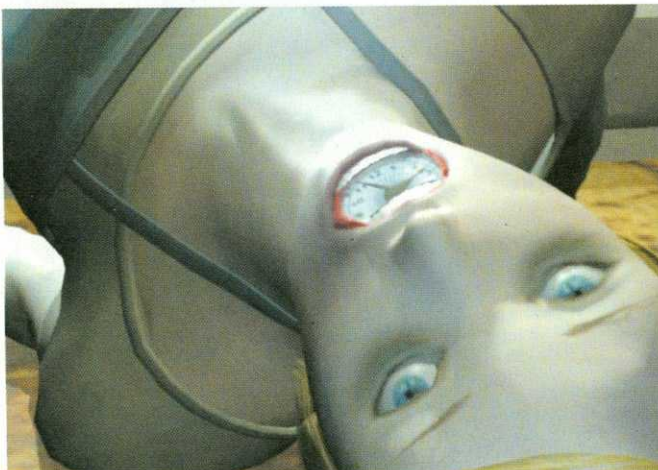
■ **FAZIT:** Ob Galerians den famosen dritten Streich aus der Feder des Shinji Mikami zu toppen im Stande sein wird, muss ein ausführlicher Test zeigen. Die ersten Eindrücke lassen jedoch viel erhoffen, zumal die Hintergrundstory nicht auf die bewährte Hatz nach untotem Leben setzt. (Tom S.)



■ Um herauszufinden, was es mit den Geschehnissen auf sich hat, müssen Locations in bester Biohazard-Manier untersucht werden.



■ Nicht alle Lebewesen sind euch feindlich gesinnt. Diese Laboranten beispielsweise versorgen euch nach dem erlittenen Schrecken mit Tipps.



■ Im Zuge eurer Nachforschungen werdet ihr vermehrt mit obskuren Entdeckungen konfrontiert. Wieso hat diese Schönheit eine Uhr im Mund?



■ Neben den äußerst aggressiven Galerians wollen euch diese in Trenchcoats gehüllten Ganoven ebenfalls ans Leder.



"Galerians bringt eine interessante Story ins Feld des Survival-Horrors"



■ Gegen die vier Computerfahrer muss man in den späteren Meisterschaften schon alle Register ziehen.



■ Mit diesem aggressiven Schutzschild lässt sich die Konkurrenz von der Bahn schubsen.



■ Der Scramble-Modus bietet euch teilweise recht abgehebene Grafik-Settings.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: Februar 2000 | Entwickler: Psygnosis | Schwierigkeitsgrad: mittel

Blebschaden? Dass ich nicht lache! Rollcage Stage II

Nur knapp ein Jahr nach dem Start von Rollcage bringt Action-Racer-Experte Psygnosis den Nachfolger. Macht Stage II genauso viel Spaß wie der respektable erste Teil?

■ Langsam, aber sicher wird für die PlayStation auch das Fun-Racer-Genre erschlossen. War diese Sektion früher noch der Konkurrenz aus dem Hause Nintendo zugehörig, setzen nun immer mehr Hersteller auf eine lustige Keilerei mit schnellen Vehikeln. Psygnosis geht mit Rollcage Stage II sogar schon in die zweite Runde.

■ **GAMEPLAY:** Zu Anfang habt ihr die Wahl zwischen fünf diversen Flitzern mit unterschiedlichen

Fahreigenschaften. Sie unterscheiden sich in Bodenhaftung, Beschleunigung sowie Top-Speed voneinander. Hinzu kommen die wichtigen Punkte Stärke, Panzerung und Waffen, die je nach Fahrzeug bis zu zwölf verschiedene Systeme umfassen. Auffälliger Unterschied der fahrenden Käfige zu einem normalen Wagen sind die überdimensionalen Reifen, deren Durchmesser größer sind als das Chassis selbst. Das hat den enormen Vorteil, dass, wenn es zu einem Überschlag kommt, die Kiste quasi auf dem Kopf weiterfährt. Durch den Einsatz von durchschlagenden Waffen, wie die obligatorischen Raketen jeglicher Couleur, Schutzschilde, Speed-ups oder Nahkampftricks, lassen sich die

vier computergesteuerten Gegner mit einiger Übung in Schacht halten. Zu Beginn verhalten sich die CPU-Fahrer noch recht zurückhaltend, sie werden jedoch mit fortschreitender Spieldauer immer gerissener. Um den Spieler diesmal auf Dauer bei der Stange zu halten, hat sich Psygnosis für den Nachfolger einiges einfallen lassen. Neben dem Standard-Rennmodus warten zahlreiche weitere Varianten und abwechslungsreiche Zweispieler-Modi auf euch. Wer alleine vorm Bildschirm sitzt, darf sich auf einen Arcade-, Time-Attack-, Trainings- und den so genannten Scramble-Modus freuen. Letzterer bietet trickreiche Geschicklichkeitskurse auf Zeit. Wer übrigens einen Modus komplett beendet hat, erhält eines der zahlreichen Extras. Zum Beispiel dürft ihr am Schluss zwischen 80 Wagen wählen oder alle Kurse spiegeln.

■ **TECHNIK:** Auch Rollcage Stage II beweist wieder einmal, wozu die PlayStation grafisch in der Lage ist.

“Wip3out bekommt eine gut ausgerüstete Konkurrenz aus eigenem Hause”



■ Am Start verschafft man sich mit einem gelungenen Kickstart einen gehörigen Vorsprung.



■ Ist man schnell genug, befahren die Buggys selbst Wände oder Tunneldecken.



■ Die Extras lassen sich mit L1 bzw. R1 zu einem beliebigen Zeitpunkt abfeuern. Leider darf man nur zwei davon gleichzeitig an Bord haben.



■ Schnell wie der Blitz und mit Seitenstabilisatoren macht dieses Goodie besonders Laune!



■ Mit vier blau schimmernden Energiekugeln sind die Pick-ups leicht von Gefahren-Stellen zu unterscheiden.



“Ein unglaublicher Umfang und eine solide Technik machen diesen Titel interessant”

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: März 2000 | Entwickler: 3DO/Infogrames | Schwierigkeitsgrad: mittel

Spielzeug-Söldner gehen in die Luft

Army Men: Air Attack

Spieler-Entwickler 3DO meldet sich aus dem Exil zurück. Mit seiner Flut von Army-Men-Spielen, die in Amerika sehr erfolgreich waren, fällt der Branchenoldie in Europa ein.

Die Zeiten, wo Kids mit kleinen Plastiksoldaten gespielt haben, dürften schon lange vorbei sein. Um diesen grünen Kämpfern eine neue Chance zu geben, kombiniert 3DO dieses Spielzeug mit einem Videospiel. In Army Men: Air Attack fliegt ihr einen kleinen Spielzeugkampfhubschrauber durch feindliches Gebiet. In 16 Einzelspielermissionen kämpft ihr euch durch Action- und Taktikmissionen hindurch.



Aus diesem Teleporter strömen die feindlich gesonnenen Invasoren.

Um diese erfolgreich zu bestehen, müssen verschiedene Missionsziele erreicht werden. Bei einem Einsatz bedarf es beispielsweise erst einer Batterie, be-



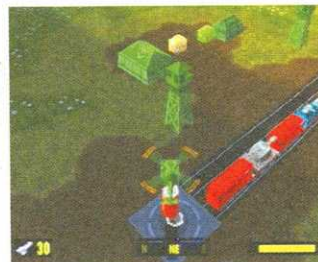
Auch lästige Achtbeiner greifen eure Basis an.

vor ein Zug eskortiert werden kann. Eure Missionsgebiete führen euch in Vorgärten, Sandgruben und Hinterhöfe. Hier greift euch nicht nur die feindliche Armee an, auch vor Spinnen, Bienen und Fliegen habt ihr euch zu verteidigen. Um den Gegnern gehörig einzuhetzen, stehen euch verschiedene Sonderwaffen zur Verfügung. Diese findet ihr in kleinen Kisten, die ihr mit einer Seilwinde in euer Gefährt befördern müsst. Habt ihr einige Aufgaben siegreich bestanden, stehen andere Hubschrauber und Copiloten, die euch

mit einer Menge witziger Kommentare versorgen, bereit. Die riesigen Welten, durch die ihr mit eurem Heli fliegt, sind sehr schön aufgebaut und passen perfekt zu dem Spielzeugambiente. Im März dieses Jahres werden wir euch rechtzeitig einen Test über dieses Spiel nachliefern. (Markus H.)



Bei dieser Mission ist es besonders wichtig, den Zug zu beschützen und die Gleise von Unrat zu befreien.



Diese erbeutete Batterie muss eingesetzt werden, soll sich der Zug von der Stelle bewegen.

Erster Eindruck
„Nette Kampfsimulation im niedlichen Spielzeugdesign“

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Januar 2000 | Entwickler: 3DO/Infogrames | Schwierigkeitsgrad: schwer

Krieg der grünen Plastiksoldaten

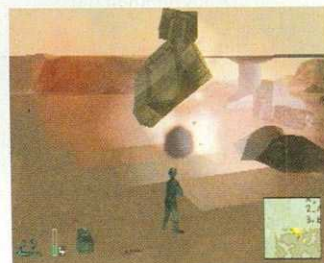
Army Men: 3D

Auch zu Fuß kämpfen die kleinen Kriegersoldaten gegen die feindlichen Invasoren. Aber Achtung! Wer in den Flammenwerfer läuft, schmilzt.

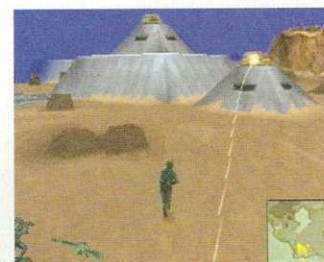
Dieser Teil der Army-Men-Serie ist eigentlich eher auf der realistischen Seite angesiedelt. Der Spieler bewegt

sich zwar auch hier mit Spielzeug durch die großen Gebiete, aber von angreifenden Insekten bleibt er größtenteils verschont. Bei Army Men: 3D geht es richtig zur Sache. Als durchtrainierter Einzelkämpfer (können Plastiksoldaten eigentlich trainieren?) zieht ihr in das feindliche Gebiet, um zahlreiche Auf-

träge auszuführen. Hierbei besteht eure primäre Aufgabe darin, die feindliche Armee zu untergraben. Um die unterschiedlichen Aufgaben perfekt zu meistern, solltet ihr euch das Briefing vor jedem Einsatz besonders gut einprägen. Damit euer Soldat nicht schon nach hundert Metern fußlahm wird, stehen euch verschiedene Fahrzeuge, wie Jeep oder Panzer, zur Auswahl. Aber auch mit diesen Gefährten ist es nicht besonders leicht, ein Minenfeld zu überqueren. Dieses sollte zuvor mit einem Minensuchgerät gründlich nach den kleinen Sprengkörpern untersucht werden. Die Ziele der Missionen sind meist taktischer Natur. Mit Sprengladungen, die ihr im feindlichen Gebiet einsammeln müsst, jagt ihr Brücken, Generatoren und ganze Gebäude in die Luft. Eure Lebensenergie und Sonderwaffen können mit speziell gekennzeichneten Kisten aufgefrischt werden. Da noch mehr Spiele aus dem Army-Men-Universum erscheinen sollen,



Mit genügend Granaten könnt ihr es sogar mit einem großen Panzer aufnehmen. Unter eurem starken Beschuss explodiert der Tank.



Gegen dieses fiese Geschütz habt ihr keine Chance. Im Inneren verbarrikadieren sich feindliche Soldaten.

verfolgen wir dieses Phänomen natürlich weiter. In einer der nächsten Ausgaben könnt ihr einen ausführlichen Test lesen. (Markus H.)

Erster Eindruck
„Sehr schwere Einsatzsimulation mit riesigen Welten und aufreibenden Missionen“



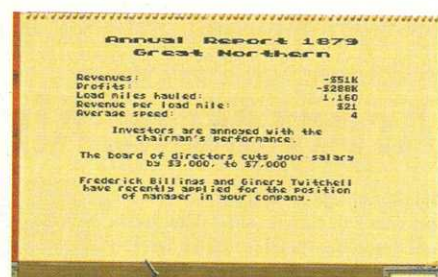
Um diese Radaranlage in die Luft zu jagen, sollten sich einige Sprengsätze in eurem Rucksack befinden.



■ Auf der Satellitenkarte seht ihr, wo ihr euch befindet. Leider sind die Perspektiven zu stark verzerrt, um sich genau zu positionieren.



■ Größere Bahnhöfe solltet ihr ausbauen. Sie bringen dann mehr Passagiere oder lassen die Züge schneller be- und entladen.



■ Der Jahresabschlussbericht lässt hoffen, obwohl unser Jahresgehalt etwas gekürzt wurde.

Genre: Simulation | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: tba. | Entwickler: Take 2 | Schwierigkeitsgrad: einfach bis schwer

Tuff, tuff, tuff, die Eisenbahn

Railroad Tycoon 2

Erinnert ihr euch noch an die TV-Werbung mit den zwei crashenden Dampfloks? Hier kommt endlich das Spiel dazu.

■ Wirtschaftssimulationen sind auf der PlayStation absolute Mangelware. Der Grund dafür ist der zu geringe Hauptspeicher, der ungenügend Raum für die vielen Daten liefert, mit denen eine komplexe Simulation arbeitet. Zudem bereitet die Konvertierung vom PC mit seinen hochauflösenden Grafiken gewisse Probleme, da man starke Abstriche bei der Darstellung in Kauf nehmen muss.

■ **GAMEPLAY:** Ihr spielt einen Transport-Mogul, der sein auf Zügen basierendes Unternehmen aufbauen will. Ihr habt die Wahl, ob ihr euer Können in einer in Levels aufgeteilten Kampagne oder in einem Endlos-Spiel einsetzt. Als

Karten stehen euch verschiedene Gebiete Nordamerikas, Asiens und Europas zur Verfügung. Ihr startet als reines Transportunternehmen, das Güter von einer Ortschaft zur anderen fährt, mit einem geringen Startkapital. Dazu baut ihr in den beiden Orten jeweils einen Bahnhof und verbindet diese mit ein paar Gleisen. Alsdann kauft ihr einen Zug und legt den Fahrplan fest. Wie dieser aussieht, bestimmen im Wesentlichen das Angebot und die Nachfrage in den Bahnhöfen. Während ihr zwischen Städten in der Regel Passagiere und Post transportiert, baut ihr eine Verbindung zwischen zwei Produktionsstätten auf, die zufällig auf der Karte verteilt sind. So liefert ihr Holz aus einem Waldstück an eine Sägemühle, deren Endprodukte werden dann in eine Fabrik befördert, welche wiederum zu einem Hafen



■ Geschafft: Die Ostküste ist erreicht und die transamerikanische Eisenbahnlinie ist gebaut.

gefahren werden. Läuft euer Unternehmen recht gut, habt ihr die Möglichkeit, Fremdinvestitionen vorzunehmen. Entweder steckt ihr euer Geld in gewinnträchtige Produktionsstätten oder kauft Aktien von Konkurrenten.

■ **TECHNIK:** Leider hat auch Railroad Tycoon 2 die gleichen Probleme wie ähnlich gelagerte Wirtschaftssimulationen. Die isometrische Grafik ist alles andere als berauschend und die Geräuschkulisse beschränkt sich auf Bau- und fahrende Züge.

■ **FAZIT:** Railroad Tycoon 2 ist nach langer Zeit wieder eine ordentliche Transport-Simulation, die sich sehr einfach bedienen lässt. Allerdings sind hin und wieder ein paar Ungereimtheiten zu finden. Beispielsweise müssen gleiche Fabriken in verschiedenen Levels mit unterschiedlichen Rohstoffen beliefert werden. Werden solche Inkonsistenzen beseitigt und wird die magere Grafik noch aufgepeppt, ist endlich wieder Licht am Horizont des WiSim-Himmels zu sehen. (Markus H.)



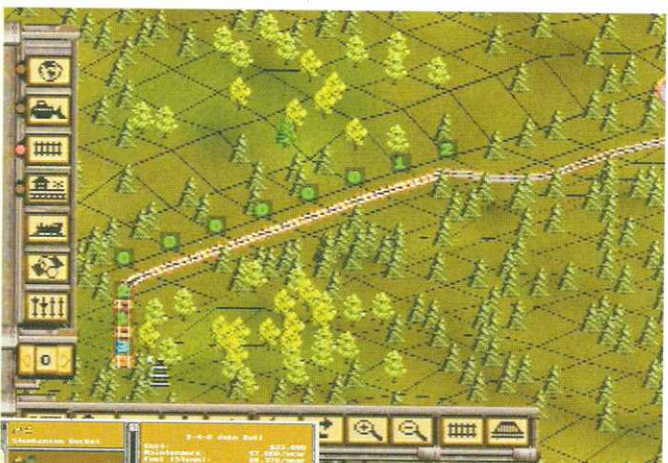
■ Am Anfang jedes Levels erhaltet ihr eine Beschreibung der Levelziele. Bronze bekommt ihr für das Minimalziel, Gold für das anspruchsvollste.



■ Im Fahrplan-Fenster stellt ihr ein, welche Bahnhöfe angefahren und welche Wagons bis dorthin mitgenommen werden sollen.



■ Errichtet häufig befahrene Strecken am besten zweigleisig. Die Mehrkosten habt ihr schnell wieder drin, da sich die Züge nicht behindern und deshalb schneller vorankommen.



■ Beim Bau neuer Strecken solltet ihr auf die Steigung achten, da die Geschwindigkeit der Züge von dieser abhängt.

■ Welche Lok soll es denn sein? Jede hat ihre Vorteile. Die eine ist billig, die andere gut bei Steigungen und die dritte schnell bei vielen Wagons.



„Kann eine der wenigen WiSims für den Massenmarkt werden“

Der Weg zum Herzen eines Mannes
führt durch seinen Brustkorb.



Xena zieht ihr Schwert -
das Abenteuer kann beginnen.

ELECTRONIC ARTS™



Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: tba. | Entwickler: Southpeak Interactive | Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

Aufruhr in Bedrock-City

The Flintstones Bedrock Bowling

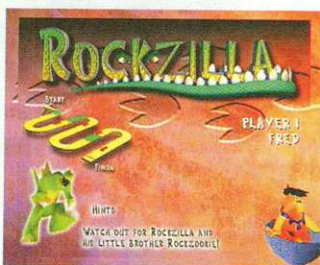
High Voltage Software werkeln an einem neuen Spiel rund um die Familie Feuerstein.

Die Flintstones ist, obwohl schon etwas in die Jahre gekommen, immer noch eine der bekanntesten Zeichentrickserien der Welt. Mit einer solch starken Lizenz im Rücken macht man sich bei Southpeak Interactive daran, ein ebenso starkes Spiel zu entwickeln. Doch wie so häufig bei großen Lizenzen, kann auch The Flintstones - Bedrock Bowling noch nicht so recht überzeugen bzw. es enttäuscht bisher. Ihr

übernimmt die Rolle eines der bekannten Charaktere und nehmt an einer Art Abfahrtsrennen teil. So sitzt ihr in einer Schale und rauscht eine der zahlreichen unterschiedlichen Strecken hinab, um dabei so viele Edelsteine, Kegel und Vögel wie möglich einzusammeln. Klingt zwar vielversprechend, wird in Wirklichkeit aber leider sehr schnell eintönig. Etwas mehr Abwechslung würde dem Spiel gut zu Gesicht stehen. Immerhin ist das Kurs-Design angenehm vielseitig ausgefallen. Ich hoffe nur, dass es sich bei unserer Version um eine sehr frühe Fassung handelt,



Auf dem Highway ist die Hölle los. Rast ihr in den Gegenverkehr, werdet ihr abrupt abgebremst und verliert wertvolle Zeit. Also aufpassen!



Vor jeder Abfahrt wird die Strecke gezeigt und kleinere Tricks werden dazu verraten, so dass ihr jeden Kurs problemlos meistern müsst.



Die grafischen Qualitäten dieses Titels blieben uns leider verborgen. Hier gibt es für die Programmierer noch viel zu tun.

denn gerade technisch fallen noch große Schwächen auf. Die Grafik, sowohl Spiel- als auch Hintergrundgrafik, wirkt monoton, detailarm und ist von Fehlern übersät. So fehlen zum Teil noch ganze Hintergrundpartien oder sie ploppen beim Näherkommen einfach weg. Die Steuerung steht dem in nichts nach, denn auch sie ist schwammig und ungenau, was häufig zu Abstürzen und somit zu Frust führt. Hier gibt es für die Coder von Southpeak noch viel zu tun, wenn man die

sicherlich teure Lizenz halbwegs sinnvoll nutzen möchte. Der Titel macht vom Spielprinzip her zwar Spaß, doch technisch ist das Game noch meilenweit von einer anständigen Version entfernt. Aber was noch nicht ist, kann ja noch werden und muss es in diesem Fall auch. (Markus H.)



"Da muss bei Southpeak Interactive noch ordentlich rangeklotzt werden"

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: tba. | Entwickler: Sinister Games | Schwierigkeitsgrad: mittel

Die Dukes geben wieder Gas

The Dukes of Hazard

Obwohl die Fernsehserie schon lange nicht mehr läuft, erscheinen die Dukes nun auch auf der PlayStation. Auch hier wirbeln sie ordentlich Staub auf.

Vor ein paar Jahren waren die Dukes aus der Serie "Ein Duke kommt selten

allein" auch in Deutschland recht bekannt. Doch seitdem die Serie abgesetzt wurde, wurde es still um die Dukes. Sie kämpften mit nicht immer ganz legalen Mitteln gegen das Verbrechen. Allerdings gerieten sie dabei häufig (eigentlich in jeder Folge!) dem She-



Der Sheriff jagt euch in nahezu jeder Mission gnadenlos und versucht euch auszubremsen und anzuhalten. Da hilft nur Vollgas.



An dem Kameraverhalten im Zweispieler-Modus muss noch etwas gefeilt werden, denn zu oft verliert man die Orientierung aufgrund ungünstiger Kameraswenks.

riff in die Quere und mussten mit ihrem orangefarbenen Renner mit den zugeschnittenen Türen die Flucht ergreifen. Um denselben Inhalt geht es auch im nun bald erscheinenden Spiel rund um die Duke-Sippschaft. Vor jedem Level bekommt ihr in einem Renderfilmchen die Mission erklärt und schon geht es los mit eurem Wagen. Die Missionen sind insgesamt recht abwechslungsreich, obwohl sie alle mit dem Auto

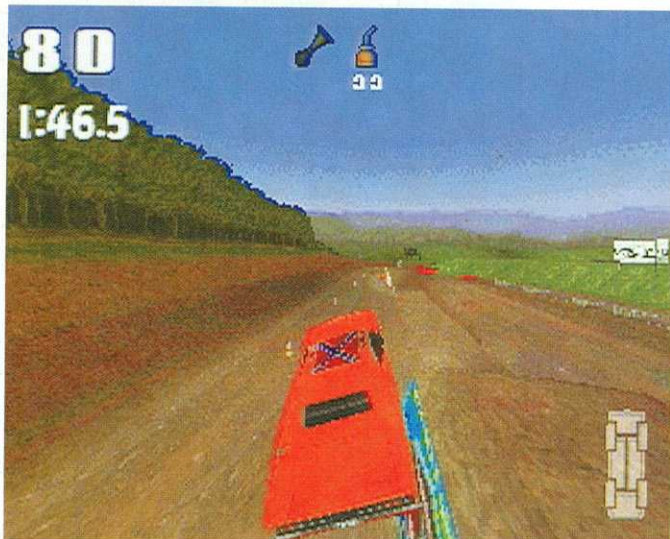
erledigt werden. Mal müsst ihr lediglich euer Fahrkönnen beweisen, ein anderes Mal dem Sheriff entkommen und nebenbei noch den Pick-up eures Opas finden. Auch zu zweit könnt ihr das Spiel bestreiten, dann allerdings nur gegeneinander. So übernimmt zum Beispiel einer den Part des Sheriffs und jagt den anderen durch die Wälder. Technisch macht der Titel jetzt schon einen ausgereiften Eindruck. Zwar ist gerade an der Grafik noch etwas Feinarbeit zu leisten, aber spielerisch ist das Game schon top. Schafft man es bei Sinister Games bis zum Release, die Grafik und vor allem den Zweispieler-Modus zu verbessern, steht uns ein guter Renntitel im Stil von Driver bevor. (Markus H.)



Das sind nicht Siegfried und Roy auf dem Weg zur nächsten Show, sondern die Gebrüder Duke auf der Flucht vor dem Sheriff.



"Die Dukes geben auch auf der PlayStation mächtig Gas"



Wie in der Fernsehserie fliegt ihr beim Spiel mit eurem Auto häufig durch die Luft. Riesige Sprungschancen laden euch dazu ein.

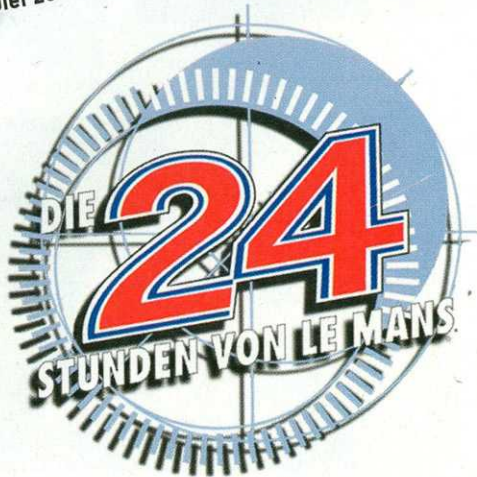
PC
CD
ROM



24 Stunden Vollgas

NIEMER SCHLÄFT - VERLIERT!

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



AB NOVEMBER 99
IM HANDEL!



EUTECHNYX

Genre: Strategie | Erscheint: März 2000 | Spieleranzahl: 1-2 | Entwickler: Codemasters | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

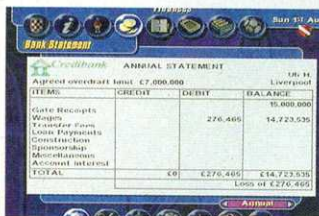
Money makes the world go around

LMA Manager

Codemasters versucht mit einer überaus umfangreichen und gut steuerbaren Manager-Simulation in die Gunst der Käufer zu gelangen.

■ Durch Fehlinvestitionen und sportlichen Misserfolg hat der Pleitegeier schon über so manchem Fußball-Club seine Kreise gezogen. Jüngstes Beispiel ist Eintracht Trier, die nach dem Ausscheiden aus dem DFB-Pokal jetzt den Weg zum Insolvenzverfahren antreten müssen. Wer selbst in das harte Geschäft eines Managers in der Profiligen einsteigen will, sollte in diesem Jahr wohl ein Auge auf LMA Manager werfen.

■ **GAMEPLAY:** Um sich nicht alleine in das Chaos von Rechnungen, Stadionausbau und Trainingslager zu stürzen, steht euch auf Wunsch ein Mitarbeiterstab zur Seite, der jedoch zusätzliche Kosten verursacht.



■ Nur mit einer guten finanziellen Bilanz ist das Überleben eures Clubs gesichert.



■ Mit einem großen Stadion füllt sich eure Kasse sehr schnell, da Fan-Artikel und Sponsoren ebenfalls Geld in die Kassen spülen.

sacht: Der Finanzberater ist natürlich billiger als eine komplette Hilfsmannschaft. Greift nun aber selbst in das Geschehen ein! Nachdem ihr euch die einzelnen Kicker eingehend angesehen habt, wechselt ihr ins Trainingsmenü und verpasst den jeweiligen Spielern individuelle Übungen. So schult ihr zum Beispiel Stürmer in Torschuss, Kopfball oder Taktik. Eure Keeper hingegen werden auf sicheres Fangen von hohen Bällen oder auf Reaktionsschnelligkeit getrimmt. Ferner legt ihr die allgemeine Taktik der Mannschaft während eines Spiels fest. Formation, Pass- und Verteidigungs- bzw. Angriffsverhalten lassen sich genauso verändern wie das spielerische Auftreten der einzelnen Balltreter. Nachdem auch die wichtigen Werbepartner an Land gezogen sind, bringt ihr erst einmal eine Partie hinter euch, um zu sehen, auf welcher Position ihr euch noch verstärken müsst. Während eines Spiels habt ihr keinen direkten Einfluss auf das Geschehen, jedoch wechselt ihr aus oder legt eine neue Taktik fest. Das Gebolze läuft vor euren Augen ab, ihr fiebert mit und seht die einzelnen Aktionen vor euch eingeblendet. Nach Ablauf der 90 Minuten geht es ins TV-Studio,



■ Nach jedem Spiel schaut ihr euch im TV-Studio die Highlights der Begegnung nochmals an.



■ Während der Schlacht auf dem Rasen seid ihr wie ein richtiger Trainer zum Zuschauen verdonnert. Lediglich Taktik und Auswechslung werden von euch bestimmt.

wo ihr euch die Highlights der Begegnung nochmals anschaut. Mit eurem Erfolg steigt natürlich auch die Erwartung und so kann nach einer guten Saison ein Platz im internationalen Geschäft nicht mehr ausreichen, sondern der Gewinn der Meisterschaft ist das Ziel der Vereinsführung.

■ **TECHNIK:** Bei der Umsetzung der Steuerung haben sich die Jungs von Codemasters wirklich einmal hingesetzt und sich ein paar warme Gedanken gemacht: Via L-Tasten werden die einzelnen Hauptmenüs, zum Beispiel Transfermarkt oder Trainingslager, angewählt und durch die R-Tasten steuert ihr die dazugehörigen Unterpunkte. Dadurch gelangt man schnell und

effektiv durch die Alltags-Routine eines Managers und kann sich so besser dem Geschehen auf dem Rasen widmen. Bei wichtigen Meldungen oder einem Torerfolg eurer Mannschaft zeigt auch das Dual-Shock-Pad, dass Leben in ihm steckt.

■ **FAZIT:** Dank umfangreicher Optionen sind dem Manager kaum Grenzen gesetzt. Vom individuellen Training über Spielerkauf bis hin zum Stadionausbau ist alles gegeben. Darüber hinaus ist die Steuerung einfach und übersichtlich, was einen stetigen Spielfluss ermöglicht. Mit einer DFB-Lizenz in der Tasche dürfte einem Erfolg nichts im Wege stehen. (Tom S.)



■ Nach dem Spiel ist vor dem Spiel: Die Analyse der letzten Partie gibt euch nützliche Tipps, wo es bei euch im Team noch hapert.



■ Wichtige Meldungen, wie zum Beispiel dieses Transferangebot, werden euch zusätzlich durch ein vibrierendes Pad mitgeteilt.



■ Die meiste Zeit werdet ihr damit verbringen, das Training zu leiten, um so aus euren Spielern alles herauszuholen.



■ Taktik ist alles. Auf der Tafel seht ihr, wie sich eure Einstellungen in der Theorie machen.

„Überzeugt schon in der Preview-Version durch ein umfangreiches Gameplay“



Um nicht den Verlust eines ganzen Gebäudes zu riskieren, trägt Spider-Man die Bombe aus dem Hochhaus.



Während die Geiseln in Sicherheit flüchten, beschäftigt ihn der übliche Verbrecher.



Den bewaffneten Gangstern kann Spider-Man nur durch geschicktes Springen aus dem Weg gehen.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 3. Quartal 2000 | Entwickler: Neversoft | Schwierigkeitsgrad: mittel

Spider-Man erobert die PlayStation

Spider-Man

Außer einem kleinen Gast-auftritt in X-Men vs Street Fighter hörte man schon lange nichts mehr von dem Marvel-Helden.

Mutationen haben ja meist etwas eher Abschreckendes. Bei den meisten Wesen entstehen Schleimblasen auf der Haut, lange Fangzähne im Mund oder riesige Warzen auf dem Rücken. Es gibt leider nur ein Wesen im ganzen Universum, das zu seinem Vorteil mutiert ist. Peter

Parker alias Spider-Man ahnte damals noch nicht, wie weit sich der Biss der verstrahlten Spinne auf sein restliches Leben auswirken würde. Dass er sogar für Activisions neuestes PlayStation-Spiel erhalten muss, hätte er sich wahrscheinlich nie zu träumen gewagt.

GAMEPLAY: Als Spider-Man vereitelt ihr die finsternen Machenschaften einiger Gangster, die in New York ihr Unwesen treiben. Mit Hilfe eurer Netzspender

hängelt ihr euch durch die gigantischen Häuserschluchten auf der Ausschau nach den Schandtätern. Diese könnt ihr entweder mit ein paar gekonnten Tritten erledigen oder sie bis zur Unkenntlichkeit einspinnen. Das ist vor allem dann von Vorteil, wenn ihr gefangene Geiseln vor den Bösewichten beschützen müsst. Was dieses Spiel aber besonders interessant macht, ist die Tatsache, dass Spider-Man an allen Wänden und Decken entlang klettern kann. Dadurch öffnen sich völlig neue Wege, an einen versteckten Schalter oder eine gefangene Geisel zu kommen. Um Gebäude zu schützen, ist es manchmal nötig, überdimensional große Bomben mit euren Spiderkräften aus dem Hochhaus hinauszuwerfen.

TECHNIK: Um eine Comic-Welt gut darzustellen, bedarf es keiner besonderen Zauberkünste. Wenn diese Welt aber dreidimensional



Glüht der Kopf des Helden, befinden sich einige Gegner in unmittelbarer Reichweite.

aussehen soll, wird es schon etwas schwieriger. Dennoch ist es Activision recht gut gelungen, den Bewegungsablauf der Hauptfigur zu übernehmen.

FAZIT: Spiele, in denen Comic-Helden als Hauptfiguren vorkommen, kann man einen gewissen Bonus nicht verleugnen. Auch wenn die spielerische Komponente nicht immer perfekt ist, macht es dennoch Spaß, die Idole seiner Kindheit über den Bildschirm zu scheuchen. (Markus H.)



Mit euren Netzen spinnt ihr einen Gegner kurzerhand ein, um leichter an ihm vorbeizukommen.



Auch beim Handgemenge hat Spider-Man durch seine Superkräfte stets einen kleinen Vorteil.



Um sich in der Stadt schnell von einem Hausdach zum anderen zu bewegen, nimmt Spider-Man seine Netzspender zur Hilfe.



Hin und wieder findet ihr wertvolle Goodies, mit denen ihr eure Lebensenergie oder den Vorrat an Spinnweben auffüllen könnt.



Aus dieser Perspektive sucht ihr nach einer geeigneten Stelle am Nachbarhaus, an der sich eure Spielfigur festhalten soll.

Erster Eindruck „Comic-Game mit guten Ansätzen, aber noch einigen technischen Mängeln“

DExplore the world



Verbinde
Deine Sony
PlayStation™
mit PC und
Internet!

Weltneuheit!



PC

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

PSX

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

WWW

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



INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33
www.interact-europe.de

Neben 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



■ KOEI wird den PlayStation2-Launchtitel **Kessen** nicht auf einer gewöhnlichen CD-ROM, sondern auf einer DVD veröffentlichten.

■ Squaresoft gab bekannt, dass insgesamt **6 Millionen** Einheiten von **Final Fantasy VIII** weltweit ausgeliefert wurden. Rund **3,6 Millionen** Einheiten entfielen dabei auf **Japan**, während der amerikanische Markt mit 1,35 Millionen Exemplaren beliefert wurde.

■ Konami Japan soll Gerüchten zufolge an einem **2D-Nachfolger** zu **Castlevania: Dracula X** werkeln.

■ Taito hat einen Nachfolger zu dem Shooter **RayStorm** angekündigt. Der Nachfolger namens **RayCrisis** soll fünf riesige Stages bieten und bereits im **Februar** im Land der aufgehenden Sonne erscheinen.

■ From Software soll bestätigt haben, **Evergrace** bereits zum japanischen Verkaufsstart der PlayStation 2 am **4. März 2000** in Japan auszuliefern.

■ Bereits vor dem Verkaufsstart von **Jackie Chan Stuntmaster** denkt der Entwickler **Radical** über eine Fortsetzung für die PlayStation 2 nach. Aufgrund der enormen Rechen-Power der neuen **Mega-Konsole** erhoffen sich die Programmierer dem **Filmbild** deutlich näherzukommen.

■ Bereits im März soll EAs **Vergnügungspark-Simulation** **Sim Theme Park** erscheinen. Dabei wurde das bewährte Gameplay des Vorgängers, **Theme Park** überarbeitet. Besonderen Wert legten die Programmierer auf eine einfache Handhabung. Zusätzlich unterstützt das Sequel den **Analog-Stick** und die **Dual-Shock-Funktion**.

■ Takara veröffentlicht mit **EX Billards** eine reinrassige **Billard-Simulation** zum Launch der PlayStation 2.

Syphon Filter 2 (PS)

Virtuelle Polizeischule, die Zweite

■ Besonders in den USA sorgte **989 Studios** Action-Kracher **Syphon Filter** für Furore. Es galt in Person eines Spezialagenten Amerikas Hauptstadt Washington DC aus der Gewalt des fiesigen **Erich Rhoemer** zu befreien. Die zahlreichen **Waffen**, die realistischen Kämpfe und das intelligente Verhalten der Gegner ließen die Herzen der **Hobby-Agenten** höher schlagen. Aufgrund des großen Erfolges entschied man sich natürlich dazu, eine Fortsetzung zu kreieren, die auf insgesamt **zwei Silberlingen** ausgeliefert wird. Dabei werden Besitzer beider PlayStation-Konsolen mit einem Sequel bedacht, das vor allem im Bereich der **Ballermänner** deutlich aufgewertet wird. In puncto Gameplay oder Story können wir derzeit leider noch keine Aussagen tätigen, da sich die Programmierer noch etwas bedeckt halten. Fest steht aber, dass der Action-Titel **20 neue Missionen** beinhalten wird und bereits im **Spätsommer** erhältlich sein soll.



Resident Evil: Gun Survivor

Neues Kanonenfutter für die Lightgun



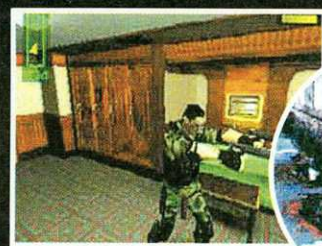
■ Gerade haben japanische Horror-Freunde **Capcoms** neuestes Gruselwerk **Resident Evil 3: Last Escape** zum neunten Mal durchgezockt, da rückt für sie der nächste Zombie-Thriller in greifbare Nähe. Bereits Anfang Februar sollen Freunde der Action-Serie zum ersten Mal in den Genuss kommen, das Abenteuer aus der Ego-Perspektive zu erleben. In bester **Zeitkrisen-Manier** bestückt sich der Spieler mit einer **Lightgun** und ballert sich durch die zombieverseuchten Straßenzüge **Raccoon Citys**. Neben den obligatorischen Action-Einlagen sollen erstmals in einem Shooter auch **Denkaufgaben** zu lösen sein. Wichtige Items, ohne die ein Weiterkommen nicht möglich ist, müssen vom virtuellen Helden nämlich in den Locations entdeckt werden. Ob und wann **Capcoms** Shooter nach **Deutschland** kommt, ist leider noch nicht bekannt.



Chase the Express

Besser als Metal Gear Solid?

■ Sony Computer Entertainment Inc. werkelt derzeit an einem äußerst interessanten Agenten-Thriller, der sogar **Metal Gear Solid** vom Genre-Thron stoßen könnte. Ihr schlüpft dabei in die Rolle des **NATO-Agenten Jack Morton**. Ein Zug namens **Blue Harvester**, der sich auf dem Weg von **Russland** nach **Frankreich** befindet, gerät in die Gewalt einer Terroristen-Gruppe. Diese wird von einem ehemaligen russischen Top-Spion angeführt, der den im Zug befindlichen **Staatspräsidenten Frankreichs**



als Druckmittel nutzt, um Europa in Angst und Schrecken zu versetzen. Grafisch bewegt sich **Chase the Express** auf **Resident-Evil-Niveau**, was vor allem die vorgerenderten Hintergründe verdeutlichen. Zudem ist die Kameraperspektive nicht starr, sondern bewegt sich in bester **Dino-Crisis-Manier** mit den Bewegungen der Spielfigur. In Japan soll **Chase the Express** bereits im Februar erscheinen, ein Release-Datum für unsere heimischen PAL-Gefilde steht leider noch nicht fest.

Tomba! 2: The Evil Swine Return

Tierischer Hüpfspaß

■ Das tierische **Jump & Run** knüpft rein storytechnisch nahtlos am Vorgänger an. Nachdem **Tomba** sein erstes Abenteuer überstanden hat, wird seine Freundin **Tabby** von diesen Schweinen gekidnappt. Natürlich macht sich der **pinke Held**, in dessen Rolle ihr schlüpft, sofort auf die Suche nach seiner Geliebten und erlebt dabei eine noch aufregendere Geschichte als im Prequel. Kenner des Vorgängers werden sich auf Anheiß an der neuen



Grafik-Engine erfreuen, die dem Auge eine **Dreidimensionalität** vorgaukelt. Die Pfade, auf denen der Held hüpfert, sind nämlich ähnlich wie bei **Crash Bandicoot** oder **Klonoa** vorgegeben. Eigentlich sollte der grafisch und spielerisch beeindruckende Hüpfspaß bereits seit einigen Wochen in den Regalen japanischer Kaufhäuser stehen. Der Entwickler **Whoopee Camp** entschied sich jedoch dafür, **Tomba! 2** etwas zu verschieben, um auch die geringsten Mängel auszumerzen. Aller Voraussicht nach dürfte das **Jump & Run** bei uns nicht vor dem **3. Quartal 2000** erhältlich sein.



Neue Lenkräder

Vollgas auf der PlayStation

■ Gleich zwei neue Lenkräder trudelten im vergangenen Monat in unsere Redaktionshallen. Das offizielle Jordan-Grand-Prix-Racing-Wheel der Firma Joytech erhält nämlich einen Nachfolger. Die V2-Version ist ein wahrer Alleskönner. Besitzer einer PlayStation und eines



Nintendo 64 können das Steuerrad für beide

Konsolen nutzen. Das für 149 DM erhältliche Gerät gibt es auch in einer abgespeckten Version für Sonys 32-

Bitter. Dass dabei die Fußpedale wegfallen, lässt

sich aufgrund des niedrigeren Verkaufspreises von DM 99 jedoch

locker verkraften. Interessant ist auch die Spiel-Lenkrad-Kombination,

die Sony seit kurzer Zeit zum Preis von 169,95 DM anbietet. Dem bewährten V3-Racing-Wheel der Firma Interact wird nämlich der Rennspielkracher Formel 1 '99 beigelegt.



Chessmaster II

Schachmatt auf der PlayStation

■ Mehr als vier Millionen Exemplare der Schachsimulation Chessmaster konnten bislang auf den unterschiedlichsten Spiele-Plattformen verkauft werden. Daher ist es nicht weiter verwunderlich, dass nun auch unsere geliebte PlayStation mit einem Ableger des Denkspiels versorgt wird. Entscheidend für ein gelungenes Schachprogramm ist sicherlich eine feine Dosierbarkeit des Schwierigkeitsgrades. Diese ist bei Chessmaster II auf jedem Fall gegeben. In einem speziellen Editor lässt sich ein individueller Gegner kreieren, dessen Stärken und Schwächen sich bestens auf die eigenen Fähigkeiten abstimmen lassen. In puncto Steuerungskomfort hingegen existieren einige Mängel. So wird beispielsweise das Analog-Pad nicht unterstützt. Alles in allem ist Chessmaster II aber eine gelungene Schachsimulation, die jedem Fan des Genres ans Herz gelegt werden kann.



Tipps&Tricks-Bücher

Neue Schummelhilfen

■ Ein gelungenes wie preisgünstiges (19,95 DM) Kompendium ist der Game Guide PlayStation Edition 2000 der Firma bhv Bürohandels- und Verlagsgesellschaft mbH. Auf mehr als 1000 Seiten findet ihr Tipps, Tricks und Lösungen zu beinahe jedem derzeit erhältlichen PlayStation-Titel. Zusätzlich gibt euch der Wälzer Auskunft über die gängigsten Peripheriegeräte, die für unsere geliebte Konsole käuflich zu erwerben sind. Das Trickwerk hat ebenfalls wieder zugeschlagen und löst alle Rätsel des neuen Tomb-Raider-Abenteuers ausführlich und äußerst anschaulich. Für 19,95 DM erhaltet ihr ein kunterbuntes Nachschlagewerk, das zudem über alle neuen Moves der Heroin informiert.



aufgeschnappt



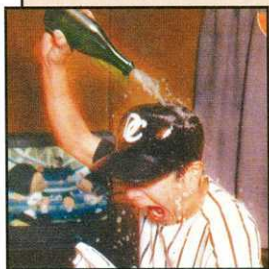
■ Squaresofts Software-Welle rauscht bereits ab dem Frühjahr in die Software-Regale amerikanischer Kaufhäuser. Im April werden Vagrant Story und Front Mission 3 käuflich zu erwerben sein. Im Sommer folgen dann Chrono Cross, Dewprism, Parasite Eve 2 und Legend of Mana. Wann und ob die Titel PAL-Gefilde erreichen, wurde noch nicht bekannt gegeben.

■ Konami und die Universal Interactive Studios haben eine strategische Allianz für Entwicklung, Vertrieb und Marketing bei Videospielen der nächsten Generation angekündigt.

■ Infogrames werkelt derzeit fleißig an einer Fortsetzung des virtuellen Agenten-Thrillers Mission: Impossible. Ob es das Action-Adventure jedoch noch rechtzeitig bis zum Filmstart in die Regale der Kaufhäuser schaffen wird, ist derzeit noch ungewiss.

Kurioses aus Japan

So wirbt Sega Japan um die Gunst der Videospieler...



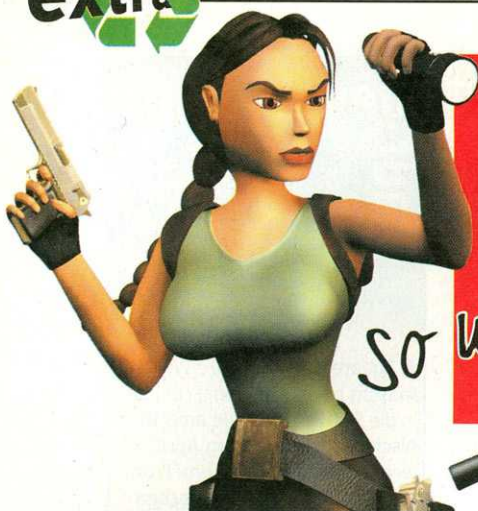
ChartBreaker

1. Tomb Raider IV	1. NBA Live 2000	1. Gran Turismo
2. Tomorrow Never Dies	2. Tomorrow Never Dies	2. Parasite Eve 2
3. Dino Crisis	3. Resident Evil 3: Nemesis	3. Dewprism
4. Ruff & Tumble	4. Spyro 2	4. Derby Stallion '99
5. Final Fantasy VIII	5. Tony Hawk's Skateboarding	5. Powerful Baseball '99

IHR ONLINESHOP FÜR PC, PSX, DREAMCAST & LÖSUNGEN

WWW.GAMECENTRAL.DE

IHR ONLINESHOP FÜR PC, PSX, DREAMCAST & LÖSUNGEN



PlayStation GAMES

So wird getestet

Grafik

Im Vordergrund steht vor allem die Frage, inwieweit das Spiel die technischen Möglichkeiten der PlayStation ausnützt. Für die Einstufung sind ferner die Farbwahl, Abwechslungsreichtum und die handwerkliche Sauberkeit relevant. Die Einstufung erfolgt in den Abstufungen "schlecht", "dürftig", "mittel", "gut", "sehr gut" sowie "super".

Sound

Ein Soundtrack muss zum Spielverlauf optimal passen, aufwändige Kompositionen bieten und abwechslungsreich sein, damit eine gute Einstufung herauspringt. Bei Soundeffekten sind vor allem der Realismus und der Abwechslungsreichtum wichtig. Die Einstufung erfolgt ebenfalls in den Abstufungen "schlecht", "dürftig", "mittel", "gut", "sehr gut" sowie "super".

Spielepaß

Diese entscheidende Wertung drückt den Gesamteindruck aus, der sich aus den Komponenten Grafik, Sound und natür-

lich maßgeblich dem Spielspaß zusammensetzt. Eckpfeiler für den Spielspaß sind vor allem die Spielbarkeit, Dauer motivation sowie Einfallsreichtum. Nur Titel mit einer Prozentwertung von mindestens 85 % erhalten das begehrte Ausgezeichnet-Siegel.

Genre-Gewichtung

Damit ihr auf einen Blick erfahrt, welche Schwerpunkte ein Spiel zu bieten hat, haben wir uns ein spezielles Punktesystem in den Rubriken Action, Atmosphäre, Strategie, Abenteuer, Geschicklichkeit und Simulation einfallen lassen. Kein schwarzer Punkt in der Kategorie Abenteuer bedeutet beispielsweise keinerlei Adventure-Flair, während ein Rollenspiel wie Final Fantasy VII in dieser Einstufung natürlich drei orangene Punkte verdient hat.

Symbolerklärung:

Lightgun: Ballereien, wie beispielsweise Point Blank, werden durch eine Lichtpistole unterstützt.



Analog-Controller: Beim Spiel kommt mindestens ein Analog-Stick zum Einsatz.



Flight-Stick: In der Regel werden Flug- oder Panzer-Simulationen durch diesen speziellen Analog-Stick unterstützt.



Mouse: Dieses PC-typische Eingabegerät wird vor allem bei Strategie-Spielen à la Command & Conquer häufig eingesetzt.



Lenkrad: Besonders wichtig bei Rennspiel-Simulationen.



Password: Durch ein Passwort könnt ihr euren Spielstand auch ohne Memory-Card sichern.



Dual-Shock-Controller: Durch ein heftiges Vibrieren werden beispielsweise bei Gran Turismo Karambolagen spürbar.



Dolby-Surround: Das Spiel bietet Dolby-Surround-Sound. Jedoch kann diese Funktion nur genutzt werden, wenn ihr die Konsole an eine Musik-Anlage oder einen Fernseher anschließt, die dieses Feature unterstützen.



PocketStation: Unterstützt ein Spiel die PocketStation, so lassen sich Spielstände auf Sonys kleinem Peripheriegerät unterschiedlich nutzen. In manchen Prügelspielen dürft ihr eure Kämpfer auf der PocketStation trainieren, so dass sie anschließend über vollkommen neue Moves verfügen.



Das Wertungssystem

0% - 25%: Ein Grauen eines jeden Videospielers! Bei Spielen dieser Wertungsklasse ist jede ausgegebene Mark eine herausgeworfene Mark! Weder die technische noch die spielerische Komponente erreichen ein wertungstechnisches Mittelmaß. Daher raten wir selbst hartgesottene Fans des entsprechenden Genres vom Kauf dieses Produktes dringend ab.

26% - 50%: Ein solches Spiel erreicht nur bedingt den Standard heutiger Videospiele. Es liegen beachtliche Mängel in spielerischer wie in technischer Hinsicht vor. Selbst Hardcore-Zockern oder Sammlern ist ein Probespiel vor dem Kauf zu empfehlen.

51% - 75%: Videospiele dieser Klasse sind solide Produkte mit kleinen Fehlern. Genre-Fans dürfen bei Titeln dieser Wertungsklasse jedoch ruhigen Gewissens zuschlagen, da dem Spieler akzeptable digitale Unterhaltung geboten wird. Leider jedoch fehlt es solchen Spielen zumeist an Innovation. Somit ist auch zu erklären, warum sich hier viele Sequels finden lassen.

76% - 100%: Spiele dieser Gattung gehören in jede Spielesammlung. Vor allem ab der 80er-Region setzen die Produkte oftmals neue Maßstäbe im technischen sowie im spielerischen Bereich. Ab einer 85er-Wertung vergeben wir unser "Ausgezeichnet" für besonders gelungene Titel. Diese Auszeichnung ist somit gleichzeitig eine uneingeschränkte Kaufempfehlung, die nicht nur für Genre-Fans gilt.



Vor- & Nachteile der Mitstreiter

Unserem Testkasten haben wir eine wichtige Neuerung hinzugefügt. Damit das getestete Produkt von euch besser eingeschätzt werden kann, erläutern wir die Vorzüge sowie die Nachteile von mindestens einem Genre-Kollegen und stellen sie dem Testkandidaten gegenüber. Für Sammler der PlayStation Games geben wir darüber hinaus die Ausgabe an, in der das Konkurrenzprodukt getestet wurde.

getestet

Action	3 Punkte	Geschick	3 Punkte
Strategie	2 Punkte	Simulation	2 Punkte
Abenteuer	1 Punkt	Atmosphäre	1 Punkt

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

94% Metal Gear Solid 12/99

- + fulminante Spieltiefe
- + innovative Spielidee mit Edeloptik
- zu kurze Spieldauer

93% Soul Reaver: Legacy of Kain 11/98

- + überragende Grafik-Engine
- + verdammt guter Vorspann
- zu wenig Speichermöglichkeiten

90% Tomb Raider: The Last Revelation 1/00

- + sehr gute Grafik-Engine
- + intelligente Gegner
- + gewöhnungsbedürftige Steuerung

Titel des Spiels

Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: SCE
Internet: www.namco.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: Gitarre, Mütze

Grafik	Sound / FX
super	durchschnittlich
Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	super

SPIELEPASS

90%

Ausgeplaudert

Tous Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Gran Turismo 2
2. Gran Turismo 2
3. Gran Turismo 2

Hört zur Zeit:

1. KORN - KORN
2. Portishead - Dummy
3. Kyuss - Sky Valley

Schaut zur Zeit:

1. Natural Born Killers
2. Face Off
3. Susi und Strolch

Uwes Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Gran Turismo 2
2. Wip3out
3. Dino Crisis

Hört zur Zeit:

1. Music - Tiefschwarz (House)
2. Why Does My Heart Feel ... - Moby (Electro)
3. I Got Your Money - Ol Dirty Bastard

Schaut zur Zeit:

1. Matrix (DVD)
2. Fight Club (Kino)
3. Das Leben ist schön

Udos Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Biohazard 3: Last Escape
2. Gran Turismo 2
3. Final Fantasy VIII

Hört zur Zeit:

1. Enjoy The Silence - Depeche Mode
2. See You - Depeche Mode
3. Strangelove (Blind Mix) - Depeche Mode

Schaut zur Zeit:

1. Fight Club
2. Jackie Brown
3. Luv u more

Karels Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Metall off Horror (us)
2. Gran Turismo 2
3. Dino Crisis

Hört zur Zeit:

1. Bayern 3 (Matthias Matuschik)
2. James Bond Themes
3. alles, was meine Freundin hört...

Schaut zur Zeit:

1. Hör' mal, wer da hämmert (Tool Time)
2. The Sixth Sense
3. Deep Blue Sea

Markus' Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Tomb Raider IV
2. Gran Turismo 2
3. M. o. H.

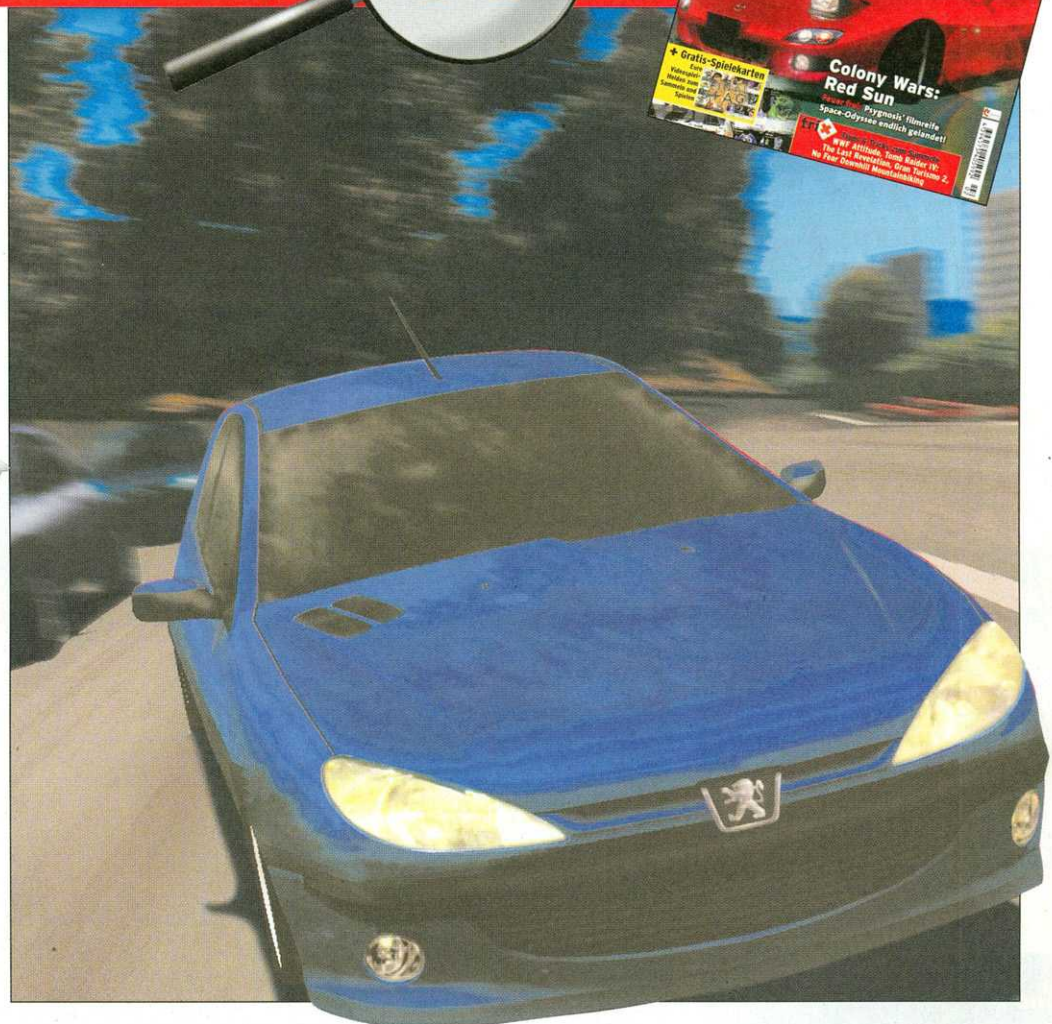
Hört zur Zeit:

1. Crystal Method - Vegas
2. Moby - Play
3. Tori Amos - Little Earthquakes

Schaut zur Zeit:

1. Die Mumie
2. The Lost Boys
3. The Dark Crystal

Das haben wir getestet



Wertungs-Countdown

Titel	Seite	Genre	Vertrieb:	Wertung
Gran Turismo 2	34	Rennspiel	SCED	94%
Ehrgeiz	72	Beat 'em Up	SCED	86%
South Park Rally	69	Rennspiel	Acclaim	83%
Cool Boarders 4	44	Fun-Sports	989 Studios	80%
Ace Combat 3	46	Shoot 'em Up	Namco	74%
Shaolin	48	Beat 'em Up	THQ	72%
Lego Racers	74	Rennspiel	Lego Media	72%
NHL Face Off 2000	50	American Sports	SCED	70%
Renegade Racers	45	Rennspiel	Interplay	69%
F1 World Grand Prix	45	Rennspiel	Eidos	61%
NFL Blitz 2000	71	American Sports	Midway	56%
SaGa Frontier 2	68	Rollenspiel	Square Europe	75%
Warpath: Jurassic Park	70	Beat 'em Up	Electronic Arts	55%



■ Ab und an kommt es schon einmal vor, dass ihr selbst mit einem Muscle-Car einen unfreiwilligen Dreher ablieft.



■ Das gab's noch nie in GT: Mit einem waschechten Drag-Car über die Pisten rauschen und dies mit weit über 300 Sachen.

Endlich! Vor einigen Tagen war soweit: Die lang ersehnte Test-Version von GT 2 trudelte in die Redaktionshallen. Die Zeit der Lobhudeleien im Vorfeld hat somit nun ein Ende gefunden. Schluss mit Trübsal blasen - jetzt wird kräftig in die Pedale getreten!

■ Wer bereits das famose Über-Racer-Prequel aus den Federn von Polyphony Digital geockt hat, weiß genau, was es mit dem Begriff Suchtpotential auf sich hat. Im Rennspiel-Genre gab es bislang, und dies konsolenübergreifend, keinen anderen Racer, der es schaffte, ein solch hohes Motivationspotential über eine lange Zeitperiode aufzubauen.



■ Auch an die Rally-Fans unter den Zockern wurde endlich gedacht: Der Subaru Impreza ist hierbei nur eine unter vielen Kisten.



■ So muss es sein: Drängt die Nervensäge einfach in Richtung Streckenrand und arbeitet euch bei den Auto-Klassikern nach vorne.

Bot der Vorgänger bereits eine für die damalige Zeit (und diese liegt erst oder schon, je nach Blickwinkel, eineinhalb Jahre zurück) mehr als stattliche Anzahl an verschiedensten Cups, Pisten und zu guter Letzt vor allem eins: Autos noch und nöcher. Europäischen Autonanren wurde es, von wenigen Ausnahmen abgesehen, nicht vergönnt, den heimischen PKW über die virtuellen Strecken zu manövrierern, da lediglich einige britische Modelle, wie Gefährte aus dem Hause TVR fahrbar waren. Doch genau hier scheinen die Coder von Polyphony anzusetzen, denn der Gesamtumfang sollte noch einmal klar angehoben werden, ohne dabei den hohen Simulationscharakter des ersten Teils zu vernachlässigen. Bemerkenswert für Kenner des Prequels ist mit Sicherheit die Tatsache, dass man zum Release-Zeitpunkt des Vorgängers durch langwierige Analysen der festen Überzeugung



■ Eines der am schwierigsten zu beherrschenden Vehikel ist der Speed 12. Doch oft tut's auch eine Abkürzung...

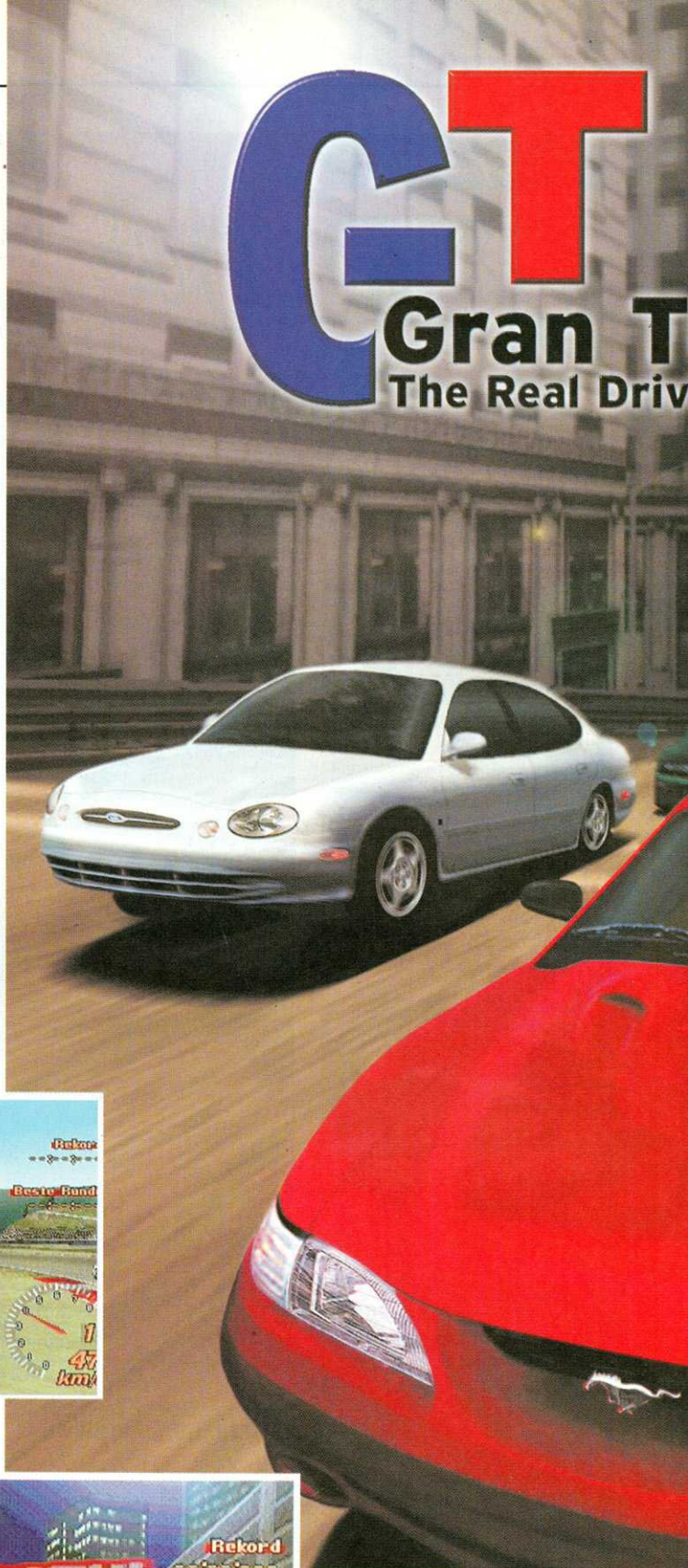


■ Neben zahlreichen neuen Pisten bekommt ihr auch einige bekannte zu Gesicht, wie etwa die SS Route 5 aus dem Vorgänger.

GT

Gran Turismo

The Real Drive



war, die Hardware nahezu völlig ausgenutzt zu haben. Eineinhalb Jahre später nun wurde umgedacht und "lediglich" von 75% Ausnutzung der vorhandenen Ressourcen gesprochen. Da man nun von einer 100%-igen Ausreizung ausgeht, sollte einem ein leichtes Überflügeln Gran Turismos wohl

"Gran Turismo 2 schafft tatsächlich das Unmögliche und übertrifft selbst den ersten Teil"

Musikalischer Overdrive

Ash "Death Trip"
Cardigans "My Favourite Game"
Everything
But The Girl "Blame" (Grooverider Jeep Mix)
Fatboy Slim "Living In Heaven"
Mansun "Take It Easy Chicken"
Propellerheads "Big Dog"
Stereophonics "The Bartender & The Thief"

Gran Turismo 2 Simulator



Zusätzlich zu zahllosen Wettbewerben bekommt ihr es mit einer Art "Editor", dem sogenannten Rennplaner, zu tun.



Besonderen Spaß bereitet es, während einer Rally-Etappe mit einem Subaru gegen ein Pferd aus der gleichen japanischen Schmiede anzutreten.



Selbst von hinten betrachtet, vermag dieser hochgepowerte Bolide zu gefallen, jedoch nur solange man denselben nicht vor der eigenen Kühlerhaube fahren sieht.



Habt ihr euch durch die langwierigen Lizenzen gezeugt, lässt sich euer Fuhrpark stetig ausbauen und verbessern.

men. Ihr bekommt eine visuelle Einführung zu Gesicht, die euch den Atem stocken lässt. Die gezeigten Szenen stimmen eindrucksvoll auf das Motorenheulen ein. Man mag es kaum glauben, aber die Bilder im zweiten Teil des Intros entstammen In-Game-Sequenzen aus dem kommenden PlayStation-2-Kracher Gran Turismo 2000. Alleine diese phänomenalen Eindrücke rechtfertigen schon fast einen Kauf des Games. Doch nun zurück zu besagtem

nichts mehr entgegenstehen, denn in den Augen der Millionen Besitzer des Erstlings galt und gilt GT als eines der besten PlayStation-Games überhaupt.

GAMEPLAY: Hier stellt sich dem Zocker wohl bereits die alles entscheidende Gretchen-Frage, womit Sony den Klassiker eigentlich noch verbessern will. Zum einen wird bereits im Lieferumfang

deutlich, dass GT 2 nunmehr die doppelte Größe angenommen hat. Gran Turismo 2 erscheint nämlich als Doppel-CD, wobei die erste Scheibe dem Arcade-Modus, die zweite hingegen dem Kernstück, dem Simulations-Modus vorbehalten ist. Um nun endlich ins Renngeschehen einsteigen zu dürfen, müsst ihr euch nur noch für eine der beiden schwarzen Scheiben entscheiden, und schon kann's losgehen! Beginnt ihr mit der kurzweiligen Arcade-Variante, so werdet ihr beim Betrachten des Intros aus dem Staunen kaum herauskom-



Intro

Interview

Interview mit Jay Kay, Frontmann und Aushängeschild der Acid Jazzer Jamiroquai.

PSG: Du bist bekannterweise ein großer Fan schöner Autos. Wieviele besitzt du und welches ist dein Lieblingsstück?

Jay Kay: Im Moment habe ich acht Wagen in meinem "Stall" stehen. Ich liebe meine Ferraris, aber auch mein Aston Martin DB 5 ist ein wahrer Klassiker.

PSG: Fährst du die Kisten auch einmal oder stehen sie nur zu Sammlerzwecken zu Hause?

Jay Kay: Nein, ganz im Gegenteil, ich liebe es, zu fahren. Es ist meine Art und Weise, meine Freiheit auszudrücken und auszuleben.

PSG: Welche Art von Musik hörst du on the road?

Jay Kay: Genau die gleichen Sachen, die ich überall höre. Mein liebster Jamiroquai-Song im Auto ist und bleibt "Travelling without moving".

PSG: Wenn man dies so hört, sollte man vermuten, dass du Video-Games wie etwa Ridge Racer oder Gran Turismo liebst. In einigen Tagen

erscheint die PAL-Version von GT2 in Europa. Kennst du den ersten Teil?

Jay Kay: Natürlich, aber GT2 wird noch besser und realistischer ausfallen als der Vorgänger. Im Gegensatz zu anderen Racern kannst du die PKW ständig tunen und verbessern, Teile ein- und ausbauen, um am Ende die ultimative Kiste dein Eigen zu nennen.

PSG: Was hältst du von dem zweiten Teil des Racers?

Jay Kay: GT2 hat einen weit größeren Umfang zu bieten als der Vorgänger. Während im ersten Part neben Aston Martin, TVR und den US-Kisten hauptsächlich japanische Boliden unterwegs waren stehen im Nachfolger weit mehr zur Auswahl. Nun gibt es auch endlich die Möglichkeit, Mercedes und Porsche zu steuern.

PSG: Wie schätzt du die Realitätsstreue des Sequels ein bzw. was stört dich daran?

Jay Kay: Ich persönlich halte es für enorm realistisch. Gerade durch die Art des Handlings wird ein unglaublich authentisches Fahrgefühl vermittelt. Man meint fast, in einem realen Auto zu sitzen.

PSG: Wieviele Konsolen besitzt du momentan?

Jay Kay: Im Moment nur eine PlayStation, aber

Arcade-Modus. Wie bereits aus dem Vorgänger eventuell bekannt sein dürfte, müsst ihr euch zuerst für eine von drei Rennklassen entscheiden. In der A-Klasse finden sich einige Sportwagen vom Kaliber eines Chevrolet Coupé, während ihr in der B-Klasse mit Flitzern wie dem Audi TT Vorlieb nehmen müsst. Zu guter Letzt werden in der C-Klasse Modelle vom Format eines Opel Tigra 1.6i, die sogenannten City-Runner, zur Verfügung stehen, um die Kurse unsicher zu machen. Insgesamt dürfen drei Schwierigkeitsgrade angewählt werden, wobei gerade die härteste Spielstufe anfangs zu erbitterten Renn-Duellen mit den fünf gegnerischen CPU-Schumachern ausartet. Ihr habt nun zwei Möglichkeiten: Entweder beginnt ihr sofort mit dem Hocharbeiten in der Arcade-Variante oder aber ihr zockt zuerst den GT2-Modus auf der zweiten Disc, um

euren dort erworbenen Fuhrpark in die Arcade-Variante zu importieren.



"Ich glaube nicht, dass Spielcharaktere wie Lara Croft irgendwann als reale Personen betrachtet werden"

sobald die neue PS2 erscheint, werde ich mich ganz vorne in den Warteschlangen vor den Geschäften befinden. Mit der Next-Generation-Hardware wird Sony dem Dreamcast gehörig den Marsch blasen. Entscheidend ist hierbei nicht alleine die Abwärtskompatibilität, sondern auch

Wählt ihr letztere Möglichkeit, so habt ihr Disc 1 im Handumdrehen durchgezockt, da ihr den CPU-Jungs in puncto Leistungsfähigkeit in der Regel meilenweit voraus seid. Wählt ihr die andere Möglichkeit, euch durch die Rennen zu kämpfen, dauert dies zwar etwas länger, jedoch wird euch mehr an echtem Competition-Flair vermittelt, da euch die Widersacher zumindest ebenbürtig sind. Beide Optionen bringen jedenfalls das Freispiel diverser Bonus-Boliden mit sich. Ferner dürft ihr euch an dem vorher nicht ansehbaren Abspann berauschen. Wer es vorzieht, gegen einen menschlichen Rivalen der Rennbahn anzutreten, erhält im

der Einsatz als vollwertiger DVD-Player. Vielleicht lasse ich mir eine in mein Auto einbauen!

PSG: Welche Spiele gehören zu deinen Favoriten neben besagten Rennspielen?

Jay Kay: Keine, ich spiele ausschließlich Racer.

PSG: Nun gut, nennst du mir deine Lieblings-Racer?

Jay Kay: Meine Faves sind GT, Ridge Racer Type 4, Speed Freaks, F1-99 und Crash Team Racing.

PSG: Spielst du nicht einmal Dance-Games wie etwa Bust-A-Groove?

Jay Kay: Nein.

PSG: Nun noch eine abschließende Frage. Sicherlich hast du davon gehört, dass sich sogar eine

Pop-Ikone wie David Bowie für den Soundtrack eines Video-Games verantwortlich zeichnete, genauer gesagt für Nomad Soul. Würdest du einen derartigen Job annehmen und den musikalischen Score für ein Game komponieren?

Jay Kay: (Überlegt kurz)...Ich denke schon!

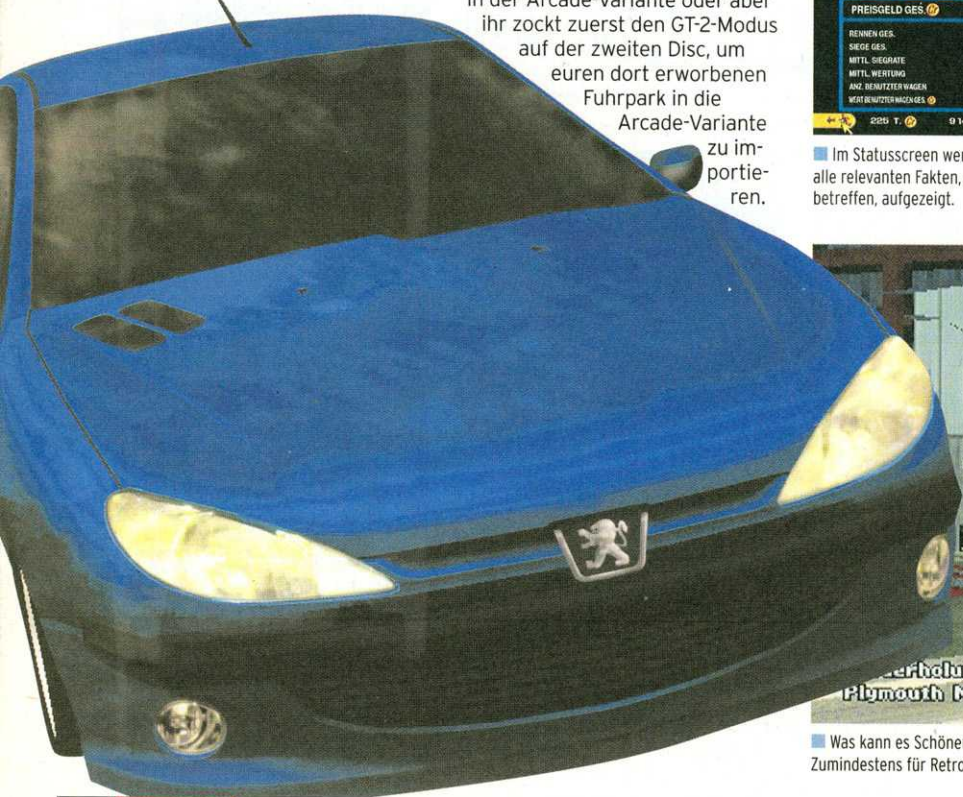
PSG: Danke für das Interview und weiterhin viel Glück für die Zukunft!

Zweispeler-Modus per horizontalem geteiltem Splitscreen die beste Möglichkeit, sein fahrerisches Können auf den Asphalt zu zaubern. Doch das Kernstück in dem mit "The Real Driving Simulator" untertiteltem Spektakel ist und bleibt der famose GT-2-Modus, gegen den die Arcade-Variante lediglich wie ein schmückendes Beiwerk erscheint. Zwar erhält ihr auch beim Zocken der Simulations-Scheibe die gleichen Pisten zu Gesicht, doch hier darf und muss einiges geleistet werden, um überhaupt in den Genuss zu gelangen, die Kurse komplett zu bekommen. Neulinge werden sich die berechnete Frage stellen,



ung
GT-ONE '99

■ So muss ein Auto aussehen, dann klappt's auch mit der Nachbarin! Na gut, doch zumindest optisch überzeugt die Kiste vollends.



SPIELSTATUS	
GESCHAFFT	44.29%
PREISGELD GES.	2,456,900
RENNEN GES.	233
SIEGE GES.	120
MITTL. DIEGRATE	51.50 %
MITTL. WERTUNG	2.01
ANZ. BENUTZTER WAGEN	70
WERT BENUTZTER WAGEN GES.	22,188,000
200 T.	9 14,583
	Concept Car

■ Im Statusscreen werden euch schonungslos alle relevanten Fakten, die eure Leistungen betreffen, aufgezeigt.



■ Die unbefestigten Rally-Prüfungen überzeugen vor allem durch ein durchdachtes Streckendesign.



■ Was kann es Schöneres geben, als mit einem Muscle-Car über die Hügel von Seattle zu brettern? Zumindestens für Retro-Fans wohl nichts!



Gran Turismo 2 erlaubt euch erstmals, gegen solch heißspornige Gefährte, wie etwa das "Gogo" aus dem Hause Fiat, einen Boliden vom alten Schlag, anzutreten.



Gerade in den Wiederholungen macht Polyphony erneut deutlich, wieviel Mühe man sich mit der Spieldynamik gemacht hat.



Geschick angebrachtes Product-Placement darf selbst in einem Knaller vom Format eines Gran Turismo 2 nicht fehlen.

wieso komplett? Nun, dies liegt in der Tatsache begründet, dass es erneut einige(!) Lizenzen zu gewinnen gibt, um überhaupt erst an den zahllosen Cups und Wettbewerben teilnehmen zu können. Waren im Vorgänger "lediglich" drei Lizenzen zu absolvieren, wurde das Angebot um die bekannte B-, A- und die internationale A-Lizenz weiter aufgestockt. Hinzugekommen sind im Nachfolger zu Sonys Über-Racer die internationale B- und C-Lizenz sowie die sogenannte Super-Lizenz. Somit wird euch erneut einiges abverlangt, denn nun stehen in den sechs Prüfungen insgesamt 60 einzelne Fahrtests am Start, um alles freizuschalten. Bestehen die ersten Übungen noch darin, schnell zu beschleunigen bzw. punktgenau zum Stillstand zu gelangen, werden euch im weiteren

i Alle Hersteller



Verlauf schon härtere Nüsse vorgeworfen. Neben Slalomfahrten durch versetzt angeordnete Reifenstapel oder schnittigen Kurvenfahrten über abgedrehte Pisten, wird alles geboten, um das Rennfahrerherz höher schlagen zu lassen. Als wäre dies noch nicht mühevoll genug, bekommt ihr für jeden Einzeltest ein neues, sich komplett anders verhaltendes Auto vorgesetzt. Erschwerend kommt hinzu, dass euch, gerade wenn ihr glaubt, die Kiste halb-

"Polyphony Digital setzt sich mit Gran Turismo 2 selbst ein Denkmal, denn das Ende des Machbaren dürfte hiermit erreicht sein"



AB 19. 1. 2000

ACE COMBAT 3 electrosphere

MIT GROSSER GEWINNSPIELAKTION

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

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

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

NAME _____
ADRESSE _____
E-MAIL _____
ANTWORT _____

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



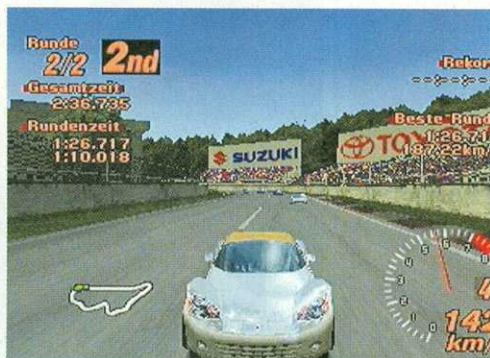
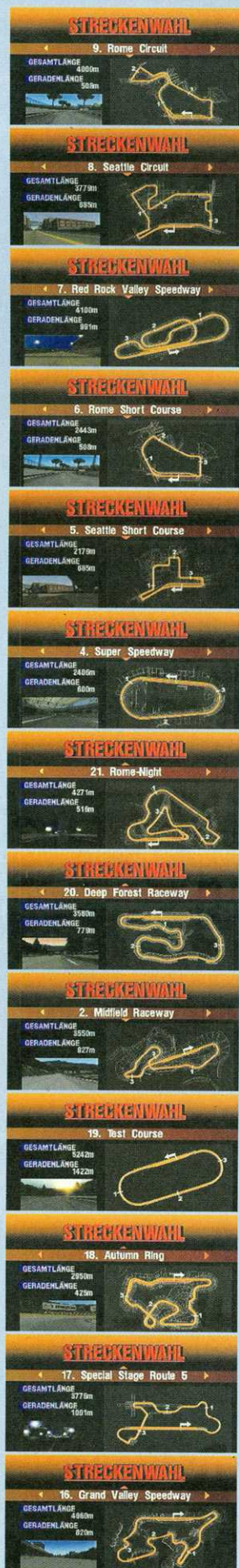
PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1.21 DM/MIN.)
WWW.PLAYSTATION.DE/ACECOMBAT3



IT'S NOT A GAME

namco

i Alle Strecken I



Der gute alte Spyder! Nun gut, dieses Modell entstammt einer neueren Produktreihe, die optisch ziemlich verführerisch daher kommt.



Anschnallen und Vollgas geben! Die Testfahrt auf dem Oval erfordert wenig Können, lediglich der Top-Speed bleibt am Ende interessant.

wegs zu beherrschen, mitunter ziemlich knackige Zeitlimits für die erfolgreiche Absolvierung auferlegt werden. Schafft ihr es dennoch, denkt daran die Grünflächen und Reifenstapel zu meiden, denn ein Crash oder Ausritt endet stets mit dem unheilvollen "Nicht bestanden" und führt unweigerlich zum nächsten Versuch. Gerade die Heckschleudern, wie die äußerst giftig reagierende Dodge Viper, werden euch des Öfteren an den Rand der Verzweiflung bringen. Gleiches gilt auch für illustre Vertreter der Marke Escudos Pike-Peak-Version, mit dem ihr einen äußerst kurvigen Anstieg in bester Walter Röhrl-Manier zu meistern habt. Im direkten Vergleich zum ersten

"Noch nie zuvor gab es eine derart riesige Anzahl verschiedener Wagen, ganze 594"

Teil gestalten sich die einzelnen Aufgaben teils zwar immer noch enorm happig, dennoch fallen diese in der Gesamtheit deutlich leichter aus als im Prequel. Kenner des Vorgängers dürften in wenigen Stunden alle Aufgaben zumindest mit einem Bronze- oder Silber-Ranking abgehakt haben. Hierbei sollten Besitzer alter Spielstände sich nicht scheuen, GT-(1)-Spielstände einzuladen und zu konvertieren, denn dies erspart euch schon einmal die zeitraubenden ersten 20 Fahrspiele. Schafft ihr es gar, eine Lizenz komplett mit den begehrten Gold-Auszeichnungen zu beenden, so erhaltet ihr für jede auf diese Weise auf eurem Konto verbuchte Lizenz jeweils einen adretten Bonus-Wagen in euren noch leeren Fuhrpark gestellt. Ist diese erste aufwendige Hürde absolviert,

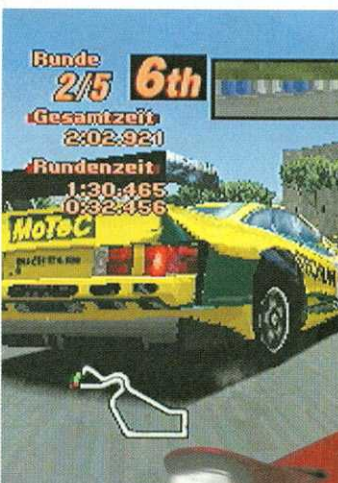
beginnt GT2 erst richtig zu wirken, denn nun dürft ihr in die lang ersehnten Rennen einsteigen. Vorausgesetzt allerdings, ihr beschafft euch ein passendes Gefährt, um überhaupt an den Pokalwettbewerben teilnehmen zu dürfen. Anfangs zeigt sich die Auswahlmöglichkeit noch etwas mager, doch dies hat durchaus seine Berechtigung, denn wie im richtigen Leben gibt's für wenig Moneten eben auch wenig Gegenleistung. Ein Neuwagenwerb fällt nahezu flach, außer ihr besitzt eine masochistische Ader und steigt in einen Kracher vom Format eine Fiat-Kleinwagens. Soll heißen, ihr habt lediglich die Auswahl aus einigen gebrauchten japanischen Reiskochern, welche dieser Bezeichnung alle Ehre machen, denn die Leistungsfähigkeit zeigt sich stark eingeschränkt.



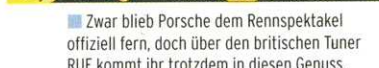
Besonders hilfreich kann es in manchen Situationen sein, das Verfolgerfeld ab und an zu analysieren, um die Gasse zu schließen.



Der 502 PS-starke Phaeton stellt mit Sicherheit aufgrund seines Gewichts keine großartige Konkurrenz dar, dennoch zählt er zu den Exoten im Feld.

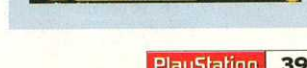


Manchmal macht es sogar Spaß, dem Feld hinterherzufahren.



Anfangs werdet ihr des Öfteren vor die unleidliche Aufgabe gestellt, gerade diese leichten

Renngetriebe darf so
ziemlich an jedem



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

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

Chessmaster Millennium	79,99	Rainbow Six*	89,99
Nokosok Racing	89,99	Vidiz Dual Force Wheel	
Civilisation 2	89,99	+	
C & C 1 Platinum	49,99	GTA2 oder Driver	
C & C 2 Plat.	49,99	169,99	
C & C Gegenschlag	82,99		

Croc 2	89.99	Resident Evil Plat.	49.99
Cueball*	79.99	Resident Evil 3* a.A.	49.99
Cyber Tiger	84.99	Ridge Racer 4	99.99
Demolition Racer	89.99	Riven	64.99
Destraga	89.99	Road Rash 3D	84.99
Destruction Derby 2	49.99	Road Rash Jail Break	84.99
Duke	46.99	Resident Evil 2	34.99

Earthworm JHSD	84.99	Deep	84.99
Chgeiz*	99.99	ilent Hill	84.99
Extreme 500*	89.99	ilicon Valley*	89.99
Evil Zone	89.99	in City 2000*	84.99
Formel 1 97	49.99	led Storm	89.99
Formel 1 99	99.99	oul Blade	49.99
Fda 2000...	84.00	outh Park	79.99

Gauntlet Legends*	84.99	Streak*	24.99
G. Police 2	99.99	Super Bike 2000*	84.99
Glover	79.99	Street Fighter EX+	49.99
Gran Turismo	49.99	Street Skater	84.99
Grand Theft Auto	49.99	Supercross	49.99
GSX 2	79.99	Supercross 2000*	84.99

Heart of Darkness	49.99	The Next Tetris	79.99
Hell Night	89.99	Theme Park World*	84.99
Hot Wheels	89.99	Tiger Woods 2000*	84.99
International		TOCA 2	84.99
Track & Field	49.99	Tomb Raider 1	49.99
dto. 2*	99.99	Tomb Raider 2	49.99
Ultimate Edition	99.99	Tomb Raider 3	89.99

Hotlines	
Konsolen-Spiele:	Trick 11 Snowboarder* 82,99
	Tricky Sliders* 82,99
	Triple Play Baseball 89,99
	Tunguska* 82,99
	Ubik* 82,99
	UEFA Striker* 92,99
	Um Jammer Jammi* 82,99

Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:

Wu Tang Clan	89.99
Wu Tang Special Edition	99.99
WWF Attitude	84.99
WWF Warzone Platinum	49.99
Xena: Warrior Princess	84.99
X-Files	99.99

Legends of Kertia	79,99	X-Game Pro Boarder	99,99
LEGO Racers*	94,99	Y.A.R.G.*	84,99

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

PSX HARDWARE		NTSC Showtime*		104.99	
Vidix		Blitz 2000		104.99	
Evol. Control Pad	79.99	Quaterback*		99.99	
		penpen*		94.99	
		Plasma Sword*		94.99	

Shock 2 Infrabot	24.99	Mega Rally 2	109.99
Controller	24.99	Shadowman*	109.99
Gamebuster Pro		Now Surfer*	109.99
+ PC Link	79.99	onic Adventures	109.99
Lenkrad Mad Catz	99.99	oul Calibur*	109.99
Lenkrad Ferrari Shock99.99		oul Fighter*	109.99
Link Kabel	19.99		

720 Slot	49.99	Tokyo Highway Chall.	99.99
1080 Slot	64.99	Toy Commander	99.99
30 Slot unkomprimiert	39.99	Trick Style	99.99
60 Slot unkomprimiert	59.99	UEFA Striker*	99.99
Mouse, Sony	39.99	Virtua Fighter	99.99
Multi Tap Sony	39.99	Virtua Striker 2*	99.99
		Wing Wingler***	99.99

NINTENDO 64	DC+VMU+Vibration Pack +Controller	629,99
A Bugs Life®	alles zusammen	899,99
All Star Baseball 2000	<i>Hierauf kein Skonto!!</i>	
Asteroids Hyper®	ACTION FIGURE	

Yester Finger	1	29.99	Starbaw	je	24.99
struction Derby 64*	1	29.99	Starcraft	je	24.99
Donkey Kong	1	29.99	Iekken 3	je	29.99
Duke Nukem Zero	1	24.99	Warcraft	je	24.99
Earthworm Jim 3D	1	24.99	Wing Commander	je	19.99
PGA Golf*	1	29.99			
ighting Force*	1	29.99			

Fragen Sie nach unsere Händler-

Road Rash 64*	114,99	12277 Berlin
Ruff & Tumple*	109,99	JE Games Marienfelde
Sagrats Die Schatzk.	109,99	Buckower Chaussee 100 - 030/723252
Shadowgate	104,99	16761 Hennigsdor
Nowboard Kids 2*	87,99	JE Games
Shadowman	104,99	

Top Gear Hyper Edge	109,69
Top Gear Rally 2*	84,99
Turok 2	84,99
Vigilante 8 - 2.*	84,99
WCW Mayhem*	84,99
World League Soccer	84,99

N64 HARDWARE
 Ferrari Shock2 Wheel 99.99
 Gamebuster 88.88
 Memory Card 1MB 19.99

**DREAMCAST
HARDWARE**

**DREAMCAST
SOFTWARE**

90762 Fürth
 Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/74188
 92224 Amberg
 Erzherzog-Karl-Str. 6 - 09621/487

Millennium Soldier	88,88	95615 Marktreddw Leopoldstr. 52 - 09231/667650
NBA 2000*	89,99	

Raritäten-Kabinett I

R390GT1 Road Car

VERKAUFPRES: 250,000

97
237hp
1020kg

226 T. 914.583

Ferrari F40

VERKAUFPRES: 250,000

588hp
1020kg

226 T. 914.583

Castrol Mugen NSX

VERKAUFPRES: 250,000

38
608hp
1180kg

226 T. 914.583

Unisia Jecs Skyline

VERKAUFPRES: 250,000

98
702hp
1180kg

226 T. 914.583

Datsun Silvia

VERKAUFPRES: 125,000

138
413hp
980kg

226 T. 914.583

Epson Taikan

VERKAUFPRES: 250,000

38
645hp
1180kg

226 T. 914.583

Kure R33

VERKAUFPRES: 250,000

37
670hp
1180kg

226 T. 914.583

Tuscan Speed Six

VERKAUFPRES: 125,000

38
98hp
1000kg

226 T. 914.583

Zexel Skyline

VERKAUFPRES: 250,000

97
670hp
1180kg

226 T. 914.583

Castrol Supra GT '90

VERKAUFPRES: 250,000

96
695hp
1180kg

226 T. 914.583



Die Positionskämpfe im neuen Gran Turismo 2 wirken noch spannender als im ersten Teil, da sich die CPU-Fahrer des Öfteren einiger wirklich fieser Tricks bedienen.

verfügbaren Teilchen Hand angelegt werden. Diese Aufzählung setzt sich nahtlos mit einer "ins Gewicht fallenden" Gewichtsreduktion bzw. der Wahl der passenden Reifen, von sportlichen Renn-Gummis bis hin zu Rally-tauglichen Mischungen, fort. So lassen sich aus vielen Modellen wahre Geschosse basteln, die sich mit voll integriertem Turbo-Satz und weiteren Änderungen im Handling um einiges von ihrer Ur-Form unterscheiden. Apropos Boliden: Hier hat sich doch merklich was getan im Land der aufgehenden Sonne. Waren im

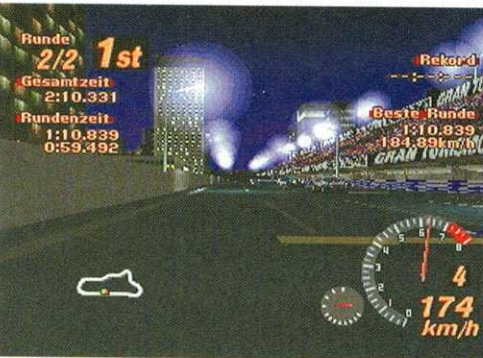
ersten Teil "lediglich", mit einigen wenigen Ausnahmen wie TVR oder Dodge, japanische Untersätze zu erwerben, wurde das Angebot jetzt spürbar aufgestockt. Der Grund mag wohl vor allem in der Tatsache seinen Ursprung haben, dass Polyphony niemals mit einem derartig einschlagenden Erfolg des Prequels gerechnet hatte. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, kommen nun auch endlich europäische Automarken sowie einige neue japanische und US-amerikanische Hersteller zu ihrem lang ersehnten GT-Debüt. Neben italienischen und französischen Fabrikaten vom Format Renault, Venturi und



Da ist er, der getunte, 1.000.000 Credits teure Traum aus Ingolstadt, der Super-TT!



Sogar die Fans von Leichtmetall-Felgen kommen auf ihre Kosten, denn selbst diese Teile dürfen an eure Kiste montiert werden.



Die Nachtstrecken erstrahlen in ganzem Glanz. Schön anzusehende Lichteffekte garnieren den Augenschmaus.



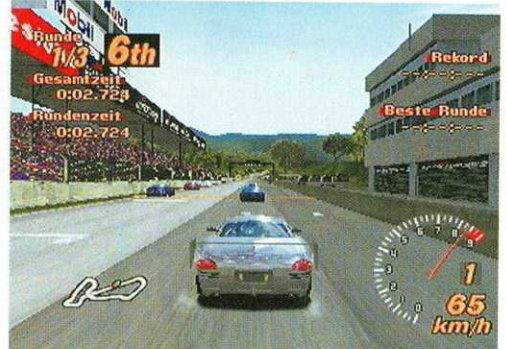
Erneut darf jede Schraube sprichwörtlich ausgewechselt und dafür neue leistungsstärkere Teile eingebaut werden.

Fiat stehen auch alle renommierten deutschen Manufakturen bereit, um in den virtuellen Rennzirkus einzugreifen. Neben Opel, Audi, BMW und Volkswagen steigen auch die schwäbischen Autobauer aus dem Hause Mercedes-Benz ins Cockpit. Vom Aufsehen erregenden Audi TT über den New Beetle bis hin zum BMW 850i darf und sollte alles einmal Probe gefahren werden. Auto-Narren wird es unter Umständen etwas säuerlich aufstoßen, dass man erneut auf PKW von Lamborghini, Ferrari sowie Porsche verzichten muss. Zumindest Porsche zog jedoch durch ein Hintertürchen, in Form der auf Porsche-Tuning spezialisierten Werkstatt RUF, in das Aufgebot ein. GT2 bietet dem virtuellen Piloten insgesamt 594 Wagen, bei denen wirklich vom VW Polo bis

"GT 2 bietet beste Unterhaltung und dies nicht nur für virtuelle Hobbymechaniker"



Beinahe armselig wirken die Fahrten mit den Kleinwagen vom Format eines VW Polo. Ihr quält euch fast schon den Berg in Seattle hinauf, die Widersacher stets im Blickfeld.



Noch lacht das Feld, denn scheinbar wissen die Jungs noch nicht, dass sie nach dem Burn-Out des Concept-Cars nix mehr zu lachen haben!



■ Langstreckenrennen arten zu wahren Nervenschlachten aus. Doch ist erstmal ein gutes Vehikel gewählt, vornehmlich ein Vierrad-getriebener PS-starker Bolide, so liegt der Sieg nahe.



■ Der Startscreen wird einigen Zockern sicherlich bekannt vorkommen, denn in puncto Menü-Führung hat sich kaum etwas geändert, sieht man vom erweiterten Umfang ab.



■ Die beste Fahrperspektive stellt immer noch die Sicht aus dem Cockpit heraus dar. Erst hier kommt das wahre Renn-Feeling auf, alles andere ist reine Spielerei.

hin zum Unisia GTR alles aufgefahrend wird, was Rang und Namen hat. Angesichts des Erfolgs des Vorgängers bzw. des zu erwartenden Einschlagens von GT2 und GT 2000 dürften sich die Lizenzierungsverhandlungen mit diesem Trio Infernale in der Zukunft einfacher gestalten lassen. Je nachdem wie schnell ihr in der Lage seid, eure virtuelle Garage zu füllen, stehen euch vermehrt unterschiedliche Pokalwettbewerbe zur Auswahl. Wie bereits im Vorgänger so werden nun auch Cups für Fronttriebler, heckangetriebene Autos und Vierradgetriebene Kisten angeboten. Die Aufzählung alleine dieser spezifischen Angebote übersteigt den Umfang des Prequels um ein Vielfaches. Während ihr bei den soeben erwähnten Spezialrennen

jeweils eine andere Antriebsvor- gabe oder aber eine festgelegte maximale Leistung erfüllen müsst, stehen neben den dort feilgebotenen 76 Einzelrennen, zu denen sich Oldie-Wettbewerbe gesellen, auch Muscle-Car-Cups zur Auswahl. Hinzu kommen noch Fahrten in der GT-Serie. Zu allererst solltet ihr die jeweiligen nationalen Meisterschaften der angebotenen Länder von Japan über die USA, Italien, Frankreich, Großbritannien bis hin zu der hiesigen Meisterschaft absolvieren, um die internationalen Ländervergleiche bzw. die GT-Welt-Serie anwählen zu dürfen. Zudem findet sich im umfangreichen GT-2-Repertoire eine weitere Innovation, denn mit den Dirt-Cups auf unbefestigten Straßen kommen auch Rally-Freaks auf ihre Kosten.

Allerdings bestreitet ihr diese Ein- Runden-Cups lediglich gegen einen CPU-Ghost im Gegensatz zu den sonst üblichen fünf Kontra- henten. Zu guter Letzt wären da noch die Ausdauerrennen, welche sich wahrlich nur für nervenstarke Piloten eignen, denn die Dauer der sieben quälenden Events be- trägt ab eineinhalb Stunden auf- wärts. Nichtsdestotrotz sollten wirklich alle einzelnen Wettbewer- be gefahren und gewonnen wer- den, um an die begehrte Kohle zu gelangen, nicht zu vergessen, dass ihr in vielen Competitions Autos als nette Beigabe erhaltet, von welchen einige nicht käuflich zu erwerben sind. Somit bringt Polyphony ein enorm motivieren- des Element ins Spiel, denn alle Boliden euer Eigen nennen zu dürfen, ist wohl das Höchste der



■ Es lohnt sich, die vorausfahrenden Rivalen stets zu beobachten, um einen geeigneten Moment zum Ausscheren abzuspielen.

Graphic Kit[®] collection

for **SONY[®] PLAYSTATION[®]**

DIE NEUEN SIND DA!

GRAPHIC-KIT, DIE FARBREVOLUTION FÜR PLAYSTATION! 3.2 MILLIONEN GERÄTE WARTEN AUF IHR KIT...

NEU

- DAS ORIGINAL VON PROMOVIDEO ÜBER 24 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHBLANZ-EFFEKT-OPTIK
- GARANTIRT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND Sogar WIEDERVERWENDBAR

Exklusiv-Vertrieb in Deutschland durch:

dynatex

dynatex GmbH • Schiefstraße 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 PROGRAMME

RED ZAC

TOYS 'R' US

i Raritäten-Kabinett II

ESCORT RALLY CAR	VERKAUFPRES: 125,000	440hp 1230kg 225 T	VERKAUFEN WEDERHALEN
IIKS DRAG 180SX	VERKAUFPRES: 250,000	1011hp 980kg 225 T	VERKAUFEN WEDERHALEN
RX-7 LM EDITION	VERKAUFPRES: 250,000	550hp 980kg 225 T	VERKAUFEN WEDERHALEN
NISSAN 300ZX-GTS	VERKAUFPRES: 250,000	377hp 1190kg 225 T	VERKAUFEN WEDERHALEN
BP APEX KRAFT TRUSNO	VERKAUFPRES: 125,000	98hp 958hp 925kg 225 T	VERKAUFEN WEDERHALEN
Concept Car LM EDITION	VERKAUFPRES: 125,000	928hp 903kg 225 T	VERKAUFEN WEDERHALEN
GT40 RACE CAR	VERKAUFPRES: 250,000	482hp 928kg 225 T	VERKAUFEN WEDERHALEN
SKYLINE R32	VERKAUFPRES: 125,000	555hp 980kg 225 T	VERKAUFEN WEDERHALEN
Impreza RALLY CAR	VERKAUFPRES: 125,000	404hp 980kg 225 T	VERKAUFEN WEDERHALEN
Speed 12	VERKAUFPRES: 500,000	807hp 950kg	VERKAUFEN WEDERHALEN



■ Mit 340 km/h ist bei weitem noch nicht das Ende der Fahnenstange erreicht. Einige Kisten schaffen sogar die magische 400er-Marke!



■ Selbst die konkurrierenden PKWs dürfen in den Replays gesondert betrachtet werden, um alle Aspekte der Rennen zu sehen.



■ Bei dem Anblick bleibt kein Auge trocken. Mit dem Oldie GT 40 hinein ins Abendrot. Bedenkt man, dass der Flitzer schon mehr als 20 Jahre auf dem Buckel hat, ist er doch enorm agil.



■ Alle Vehikel aus eurem Repertoire dürfen erst einmal auf die Teststrecke entlassen werden, um deren Stärken herauszufinden.

“Was kann es Schöneres geben, als mit einem Ford GT 40 über die GT-Pisten zu heizen?”

aus und die CPU erstellt je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad ein Rennen nach Maß. Hierbei unterscheidet sich das gebotene Bild der Pisten von Rennen zu Rennen und selbst Kenner der zu Grunde liegenden “normalen” Kurse bekommen einiges an Schwerstarbeit zu tun.

■ **TECHNIK:** Man muss bereits einleitend feststellen, dass es den Entwicklern gelungen ist, einiges aus der Hardware zu kitzeln. Angefangen vom bombastischen Intro, welches die Wartezeit auf die kommende Konsolengeneration fast noch unerträglich gestaltet, bis hin zum gebotenen optischen wie auch

GT-Gefühle. Getoppt wird dieses opulente Erscheinungsbild allenfalls vom Umfang der Pisten. Neben altbekannten Kursen wie dem Autumn-Ring oder dem Grand-Valley-Speedway trifft ihr einige neue “Gesichter”. Beispielsweise darf mal so richtig durch das nordamerikanische Seattle oder durch Tahiti gebolzt werden. Auch könnt ihr eure Kiste den weltbekannten Pikes-Peak hinaufschleichen. Ferner bieten manche Hersteller spezifische Competitions für ihre führenden

Modellreihen, wie etwa einen Audi-TT-Wettbewerb, an. Der Gesamtumfang beläuft sich auf sage und schreibe 49 unterschiedlichste Strecken, Reverse- und Nachtstrecken mitgerechnet. Hut ab! Zu guter Letzt integrierten die Coder noch einen sogenannten Rennplaner. Unter diesem leicht für Verwirrung sorgenden Titel habt ihr euch folgendes vorzustellen: Ihr wählt ein Auto aus eurem Repertoire





Im Arcade-Modus tretet ihr via Splitscreen ohne Einbußen in der Framerate gegen euren Rivalen an.



Während des rasanten Rennvergnügens könnt ihr so richtig den Tiger in den Tank packen und die Pisten abschrubben.



Da hat der Golf VR6 nun schon 270 PS und eiert dem Feld immer noch hinterher. Ist er zu schwach, sind sie zu stark.



akkustischen Erscheinungsbild fügt sich alles in einen perfekten Gesamtraum ein. Betrachtet man die hohe Zahl an Kursen, so lässt sich auch leicht verschmerzen, dass man nicht immer absolut durchgestylte Optik zu Gesicht bekommt. Vor allem bei der Tahiti-Strecke hätte es in Sachen Gestaltung ruhig etwas liebevoller zugehen dürfen. Dahingegen überzeugen alle restlichen Kurse mit einem sehr großen Detailreichtum, der sich

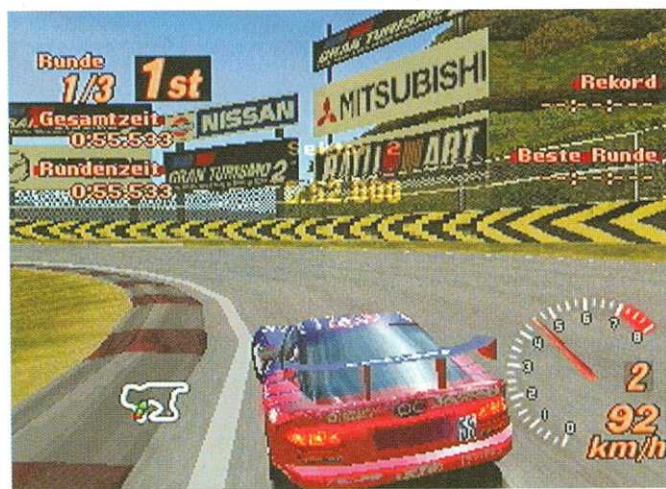
vor allem bei den Rom- und Seattle-Ausflügen sehr verspielt und authentisch gestaltet. Zwar ist gelegentlich der Grafikaufbau sichtbar, dies fällt jedoch ob der hohen Geschwindigkeiten und der konstanten Framerate lediglich Co-Piloten oder aber in den Replays auf. Apropos Replays: Polyphony schafft es erneut, durch den Einsatz äußerst dynamischer Kamerafahrten und -positionen einen hohen Grad an Realitäts-treue und Rasanzen zu vermit-

eln. Die einzelnen Bolide wirken nicht zuletzt in den Replays wie frisch vom Fließband kommend. Erneut wurden die Vehikel beinahe verschwenderisch auf Hochglanz poliert und zudem mit den vertrauten wunderschönen Spiegelungen der Umgebung auf dem Lack und in den Scheiben versehen. Die Entwickler scheinen sich zudem die Kritiken bezüglich der zeitweise monotonen Motoren-Sounds des ersten Teils zu Herzen genommen zu haben. Gerade die In-Game-Geräusche vermitteln Renn-Feeling pur durch die Verwendung der abgedrehtesten Engine-Sounds. Noch ein Wörtchen zur Musik: Angefangen beim bombastischen Cardigans-Titel des sehr langen Intros fügt sich vor allem der Kracher des Ex-Housemartins-Mitglieds Fatboy Slim super ins Renngeschehen ein und nichts wirkt in irgendeiner Form deplatziert. (Tom S.)

Hier wird VOLLGAS neu definiert!!!

Positiv: Gran Turismo 2 bietet alles, was ein guter Racer braucht. Die riesige Anzahl an Pisten und fahrbaren Untersätzen reißt selbst den größten Auto-Hasser vom Sitz. Selten zuvor, mit Ausnahme diverser Square-RPGs und GT 1, habe ich ein derart langfristig motivierendes und zugleich immer wieder aufs Neue faszinierendes Game in die Finger bekommen. Um GT 2 komplett durchzuspielen, vergeht mehr Zeit, als einem Normalbürger im Jahr Urlaub zur Verfügung steht. Was will man mehr? "Value for money" sollte der eigentliche Untertitel lauten! Meiner Meinung nach stellt Gran Turismo das Ende des Machbaren für die noch aktuelle Konsolengeneration aus dem Hause Sony dar, denn dieses Game ist, wie bereits der Vorgänger, ein definitiver Meilenstein des 32-Bitters. Punkt!

Negativ: Trotz allem Lob bleiben einige Fragen offen. Wieso fällt etwa die Tahiti-Strecke gegenüber den restlichen Pisten durch geradezu grobpixelige Randobjekte auf? Zum anderen schafft es kein Normalsterblicher, die magische 100%-Marke zu schaffen, lediglich 98,2% sind machbar? Da war wohl der im letzten Moment gechasste Drag-Modus schuld?! Shame on Sony! Trotz einiger Grafik-Blitzer, die nicht schwer ins Gewicht fallen, stört mich wirklich nur die Tatsache, dass Bestzeiten nicht automatisch auf die Memory-Card gebannt werden und die Ladezeiten doch etwas lange ausgefallen sind.



Selbst auf die amüsante Waschanlage, die ihr braucht, um die Autos wieder zum Glänzen zu bringen, muss im Sequel nicht verzichtet werden.



Die Strecke im malerischen Grindelwald erweist sich durch den Kurvenreichtum als harter Test für Mensch und Maschine.

Eine gute Kurvenlage ist die halbe Miete. Wer zu schnell in die Schikane einfährt, wird bald merken, wo die technischen Grenzen liegen.



Die meisten Cups beschern euch nicht lediglich virtuelles Geld, meist erhaltet ihr auch Bonus-Fahrzeuge.

Gran Turismo 2: The real Driving Simulator

getestet

Action ☐ Geschick ☐
Strategie ☐ Simulation ☐
Abenteuer ☐ Atmosphäre ☐

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

94% Gran Turismo 2 02/00

- + fulminante Spieltiefe
- + ungeschlagener Motivationsfaktor
- + 594 Fahrzeuge
- + geniale Spielbarkeit

93% Gran Turismo 06/98

- + innovativer Titel zum Release-Zeitpunkt
- + sehr gute Replays
- + hoher Grad an erzeugter Motivation
- + sehr gute Steuerung

Grafik	Sound / FX
sehr gut	super
Mehrspielspaß	Steuerung
sehr gut	super

SPIELSPASS

94%

Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: S.C.E.D.
Internet: www.playstation-europe.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./entfällt
Besonderheiten: keine

ausgezeichnet
PlayStation
T.M.E.E.



■ Der Big-Air-Wettbewerb im fernen Japan hat es wahrlich in sich. Nicht nur ein langer Steilhang muss gemeistert werden, es wurden auch noch diese Brücken eingebaut.



■ Völlig abgehoben präsentiert sich dieser Boarder von der fotogenen Seite. Ein schöner Melancholy-Grab vollendet den spektakulären Trick.



■ In den Replays dürfen eure gekonntesten Aktionen noch einmal betrachtet werden. Ein 1080-er dürfte selbst manchem Profi in der Realität noch einiges an Kopfschmerzen bereiten.

Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: Februar 2000 | Entwickler: 989 Studios | Schwierigkeitsgrad: mittel

Ab in die Bindungen! Cool Boarders meldet sich zurück

Cool Boarders 4

Die 989 Studios sorgen für Nachschub für den Konsolen-Snowboarder. Mittlerweile begibt sich die renommierte Cool-Boarders-Reihe bereits in die vierte Runde.

■ Der reale Winter hat mittlerweile seinen Höhepunkt erreicht, wobei man im Moment eher von einem schneelosen Tiefpunkt sprechen kann. Nichtsdestotrotz zieht es Scharen von wintersportbegeisterten Freaks in die schneesicheren Gebiete der Alpen. Grund genug für die 989 Studios, einen Nachfolger zur beliebten Cool-Boarders-Trilogie aufzulegen.

■ **GAMEPLAY:** Verglichen mit den Vorgängern stehen euch zu Beginn des virtuellen Schnee-Treibens relativ wenig Auswahlmöglichkeiten bezüglich der zugänglichen Pisten, Boards und Boarder zur Verfügung. Lediglich die Spots in Vermont und Colorado sind von Anfang an anwählbar. Wie schon aus den Vorgängern bekannt sein dürfte, stehen erneut mehrere Modi, vom schlichten Trainings-Trip auf den Berg bis hin zu Boarder-X sowie dem Big-Air-Contest, in den Startlöchern. Ferner dürfen die Events Downhill, Slope-Style und natürlich die Halfpipe beackert werden. Ganz im Gegensatz zum Prequel sparten die Macher diesmal nicht mit bekannten Pro-Ridern. Noah Salasnek und Jimmy Halopoff sind nur einige der zahlreich vertretenen

Alleskönner, welche auch gleich ihre Boards mitbringen. So dürft ihr die Boards von Burton und K2 anschnallen

oder aber im Editor eure eigenen Untersätze basteln. Das Hauptanliegen besteht erneut darin, über den Gewinn der Competitions weitere Locations zugänglich zu machen sowie neue Rider und Boards freizuspielen. Um dieses Vorhaben zu einem glücklichen Ende zu bringen, müsst ihr in den Disziplinen Downhill, CBX und dem Boarder-X lediglich als Erster die Ziellinie überqueren. In den technischen Abstechern in die Halfpipe, den Big-Air-Contest sowie den Slope Style sind möglichst viele gekonnte Moves abzuliefern. Je mehr ihr davon in einen Jump packt, desto höher fällt schließlich die Wertung aus. Mit dem Trickmaster hielt auch ein neuer Modus Einzug. Erfüllt ihr exakt die Vorgaben des Coaches, steht euch eine Überraschung bereit.

■ **TECHNIK:** Die 989 Studios haben sich erneut einiges einfallen lassen, um ein abwechslungsreiches Streckendesign auf die Mattscheibe zu zaubern.



■ Zahlreiche Board-Hersteller sorgen für eine galante Form der Schleicherwerbung. Zumindest erhöht dies den Identifikationsgrad mit dem rasanten Schnee-Gestöbere.

bern. Einzig und alleine die etwas groß geratenen Boarder fallen negativ ins Gewicht. Ferner trüben kleine grafische Schnitzer den optischen Spaß. (Tom S.)

Gelungener Nachfolger der beliebten Trilogie

Positiv: Cool Boarders 4 weiß wie seine Vorgänger durchaus zu gefallen. Im direkten Vergleich ziehen alte Hasen dennoch den dritten Teil vor, da dieser trotz allem grafisch ausgereifter wirkte. Neueinsteigern darf Cool Boarders 4 jedoch bedenkenlos ans Herz gelegt werden.

Negativ: Meiner Meinung nach wurden die einzelnen Brett-Artisten zu groß gestaltet. Hinzu kommen noch einige ab und an störende Pop-ups, die in diesen Zeiten wirklich keine Existenzberechtigung mehr besitzen, zumal sich der Titel grafisch sowieso nicht vom Vorgänger absetzen kann. Hätte man hier etwas mehr Sorgfalt walten lassen, wäre mehr drin gewesen.



■ Im Boarder-X besteht eine Möglichkeit zu gewinnen darin, gegen die Rivalen gezielte Fausthiebe auszuteilen.

getestet

Action ☐ Geschick ☐
Strategie ☐ Simulation ☐
Abenteuer ☐ Atmosphäre ☐

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

80% Cool Boarders 4 2/00

+ Profi-Boarder spielbar
+ zahlreiche Original-Boards
+ zu kurze Gesamtspielzeit

80% Cool Boarders 3 11/98

+ 20 Charaktere
+ 36 Pisten
+ zu kurze Gesamtspielzeit

Cool Boarders 4



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: SCED
Internet: www.playstation-europe.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./entfällt
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
gut	mittel
Mehrspieler Spaß	Steuerung
sehr gut	sehr gut

SPIELSPASS
80%



Das Drehverhalten samt Reifenspuren wirken sehr realistisch. Ansonsten ist die Engine schwach.

Genre: Rennspiel | Erscheint: erhältlich | Spieleranzahl: 1-2 | Entwickler: Eidos

Ordentlich Gummi gelassen

F1 World Grand Prix

Anhänger der schnellen PS-Unterhaltung haben mittlerweile schon genügend Hochprozentiges für ihre Konsole. Was bietet also Eidos' Variante?

Neben der Lizenz zum Geldddrucken (Lara Croft) möchte Eidos nun in ein weiteres sehr lukratives Genre vorstoßen: die Formel-1-Spiele. Mit dem Know-how der F1-Experten von Video System und dem finnischen Programmier-Team Lankhor gibt es nun eine Umsetzung des N64- bzw. Dreamcast-Produkts. F1 WGP wartet mit einer 99er-FIA-Lizenz auf, also alle Teams, Fahrer und Strecken, inklusive Malaysia, sind enthalten. Neben dem Zweispieler-Modus, bei dem sich immerhin auch drei CPU-Gegner auf der Strecke befinden, darf man ferner aus drei unterschiedlichen Rennvarianten wählen: schnelles Rennen, Grand Prix und Meisterschaft. Je nachdem wie hoch die Realitätsstufe und die Lenk- und Bremshilfen eingestellt sind, ist der Schwierigkeitsgrad zwischen total easy bis zu extrem schwer einzustufen. Das Fahrverhalten der Boliden ist bemerkenswert realistisch.

Zum ersten Mal heben die Boliden richtig ab, wenn es zu einem Zusammenprall kommt. Leider sind die sonstige Präsentation und die technische Umsetzung alles andere als zufrieden stellend. Grafisch hat man schon zur 97er-Version von Psygnosis' Racer Besseres gesehen.

FAZIT: F1-Fans sollten durchaus mit F1 WGP eine Testrunde drehen, allen anderen sei gesagt, dass es nächstes Jahr sicher wieder Updates der Konkurrenz gibt. Video System muss eben noch an sich arbeiten, um die PS besser auszunutzen. (Udo L.)



Heinz-Harald Frentzen macht Bekanntschaft mit dem Kiesbett.

F1 World Grand Prix

getestet

Action ☒ Geschick ☒
Strategie ☒ Simulation ☒
Abenteuer ☒ Atmosphäre ☒

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

92% Formel Eins 99 11/99
+ detaillierte, schnelle Grafik
+ realistische Steuerung
+ komplette Lizenz

72% Racing Simulation 2 4/99
+ schnelle, fehlerfreie Grafik
+ viele Einstellmöglichkeiten
- Unzulänglichkeiten im Gameplay

61% F1 World Grand Prix 2/00
+ realistisches Fahrverhalten
- schwache Grafik-Engine
- zu geringer Umfang

Levels: 22 Fahrer, 16 Strecken
Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Eidos
Internet: www.eidos.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
düftig	gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
mittel	gut

SPIELSPASS

61%



Was bietet sich mehr an, als die vor euch liegenden Gegner einfach per Abschuss aufzuhalten.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-8 | Erscheint: erhältlich | Hersteller: Interplay

Witzige Wellenreiter

Renegade Racers

Immer mehr Fun-Racer halten auf der PlayStation Einzug. Renegade Racers lässt euch mit Hovercrafts über das Wasser fegen.

In Interplays neuem Rennspiel lädt ein reicher Exzentriker die zwölf besten Hovercraft-Piloten zu einem Wettbewerb ein. Am Anfang stehen euch schon sechs der sehr unterschiedlichen Fahrer zur Verfügung. So dürft ihr beispielsweise einen Major in seinem Panzer oder einen Cowboy steuern. Insgesamt habt ihr vier verschiedene Spielmodi zur Auswahl. Hinter Arcade verbergen sich 32 Rennen (oder Levels), in denen ihr diverse Ziele erreichen müsst. Ein Battle-Race müsst ihr gewinnen, was meist nur klappt, wenn ihr die herumliegenden Goodies einsammelt. Mit Raketen könnt ihr die Gegner abschießen, Minen legen oder seinen Charakter heilen. In anderen Rennen versucht ihr, eine bestimmte Menge an Gegenständen aufzufinden oder mit einem gezielten Sprung einen Sensor zu treffen. Die wichtigsten Wettkämpfe sind jedoch die Head-to-Head-Races, in denen ihr im Zweikampf einen Gegner besiegen müsst.



Das passiert, wenn ihr besiegt werdet. Gebt euch also Mühe!

Schafft ihr das, habt ihr ihn freigespielt und dürft ihn ab sofort steuern. Des Weiteren habt ihr in einem Quick-Race oder im High-Score-Mode die Möglichkeit, allein oder zu zweit ein schnelles Rennen zu fahren. Interessant ist noch das Party-Spiel, in dem bis zu acht Spieler im K.O.-System gegeneinander antreten.

FAZIT: Technisch bewegt sich der Fun-Racer auf recht hohem Niveau. Grafik und Sound geben aber längst nicht so viel her, wie ein Crash Team Racing zu bieten hat. Auch die Spielmodi und Rennvarianten sind auf Dauer zu anspruchslos. Allerdings kann ich ihnen eine gewisse Kurzweiligkeit nicht abstreiten. Daher landet Renegade Racers im guten Mittelfeld. (Tom S.)

Renegade Racers

getestet

Action ☒ Geschick ☒
Strategie ☒ Simulation ☒
Abenteuer ☒ Atmosphäre ☒

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

90% Crash Team Racing 12/99
+ erstklassige Grafik-Engine
+ abwechslungsreich
+ zwei spannende Multiplayer-Varianten

86% Speed Freaks 9/99
+ abwechslungsreiche, detaillierte Strecken
+ überzeugende Technik
- Charaktere zu gleichartig

69% Renegade Racers 2/00
+ viele kurzweilige Spielvarianten, bis 8 Spieler
+ gute, flüssige Grafik
- auf Dauer zu anspruchslos

Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Interplay
Internet: www.interplay.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./entfällt
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
gut	mittel
Mehrspielerpaß	Steuerung
gut	gut

SPIELSPASS

69%

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Namco | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Tödlicher Rock'n Roll am virtuellen Himmel

Ace Combat 3

Die Edelschmiede Namco lässt es zum dritten Mal krachen und schickt euch in Top-Gun-Manier in den Krieg zweier Großkonzerne. Mit 16 grandios gestalteten Maschinen donnert ihr durch über 20 heikle Missionen.

Die Fusionswelle von Großunternehmen in der Globalisierungsphase des ausgehenden 20. Jahrhunderts hat dazu geführt, dass in der Mitte des 21. Jahrhunderts nur noch wenige Weltkonzerne das

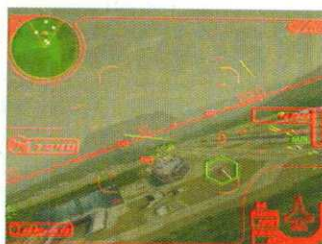
wirtschaftliche Leben der Erdbevölkerung prägen. Zwei der dicken Brocken, die Waffenschmiede General Resources und das Technologie-/Informationsunternehmen, stehen sich seit geraumer Zeit äußerst feindselig gegenüber und bekämpfen sich mit ihren militärischen Einheiten bis aufs Blut. Diesem brutalen Treiben kann die NUN (Neo United Nations) jedoch nicht tatenlos zusehen und schickt ihre eigenen Kampfverbände in die verschiedenen Krisengebiete, um als neutrale Macht die Auseinandersetzung zu einem friedlichen Ende zu bringen.

■ GAMEPLAY: Wer sich schon mit den beiden Vorgängern rumgeschlagen hat, wird keine Probleme haben, wenn ihr ohne großes Intro sofort in ein Luftgefecht katapultiert werdet und eure Künste am Knüppel unter Beweis stellt. Zunächst am Steuer des modernen Eurofighters 2000 geht es in die ersten beiden Missionen, in denen

euch altertümlich wirkende Mig-21 zu Leibe rücken. Nachdem ihr die zweitklassigen Piloten aus ihren fliegenden Kisten geschossen habt, werdet ihr erst einmal zu einem Fortbildungslehrgang geschickt, bei dem ihr zahlreiche Kniffe in puncto Flugmanöver und Luftkampf zu sehen bekommt. Danach schöpft ihr aus den Vollen und düst von einem Einsatz zum nächsten. Diese bestehen meist aus verschiedenen Aufgaben, zum Beispiel dem Abfangen eines feindlichen Bombergeschwaders und der anschließenden Vernichtung einer Nachschubbasis. Darüber hinaus gilt es, eigene Kampfverbände vor dem Feind zu schützen, Bodenziele aller Art, wie Brücken, Bohrtürme oder Kraftwerke, zu bombardieren oder die Hochseefloten der Konzerne zu versenken. Vor jedem Einsatz werdet ihr im visuell gut dargestellten Missionbriefing mit allen nennenswerten Informationen versorgt und seid somit für die virtuellen Luftmanöver bestens gerüstet. Immer wieder tauchen feindliche Kampffjets während der Missionen



auf, die euch an der Erfüllung eurer Aufgabe mit Infrarotraketen und Vulkangeschossen hindern. Dank eures umfangreichen Angebots an zielsuchenden Raketen und dem dicken Maschinengewehr zerblast ihr die bösen Kameraden über kurz oder lang zu feinen Metallpartikeln und widmet euch wieder der eigentlichen Aufgabe. Bodenziele fliegt ihr am besten tief an, um dem feindlichen Radar ein Schnippchen zu schlagen und so meist ohne große Probleme bis auf Zieldistanz (1000 Meter) an Flakstellungen, Bunkeranlagen oder Häuserkomplexe heranzufiegen. Danach schaltet sich euer Ziel-Computer automatisch aus, markiert das Objekt und ihr schickt die tödliche Fracht in Form von Bomben oder



Werdet ihr von feindlichen Geschützen oder Raketen erfasst, warnen euch ein roter Schirm und eine Sirene vor dem möglichen Treffer.

i Die Top-Gun-Überflieger



F-14 Tomcat

Der Schwenkflügler der US-Navy wird bevorzugt auf Flugzeugträgern eingesetzt und wurde durch den Film Top Gun (1986) weltberühmt. Trotz des Dienstantritts 1970 gehört die Tomcat noch lange nicht zum alten Eisen und ist mit ihren Phoenix- und Sidewinder-Raketen und mit einer Geschwindigkeit von bis zu 2,4 Mach immer noch ein wahrer Killer der Lüfte.

F-15 Strike Eagle

Die F-15 wurde als taktisches Kampfflugzeug in den frühen 70er-Jahren in Dienst genommen, um die Luftüberlegenheit der russischen Mig-25 Foxbat zu brechen. Vor allem wird dieser 2,5 Mach schnelle und extrem wendige Düsenjäger von der Air Force eingesetzt und wird primär mit Luft-Luft-Raketen bestückt.



F-16 Falcon

Der Falcon ist wohl eines der meist verwendeten Kampfflugzeuge der Welt und so halten sich auch kleine Staaten diesen Kampffjet. Mit einem Einsatzradius von über 2000 Meilen, der multifunktionalen Bewaffnung und einer exzellenten Manövrierfähigkeit kann die F-16 auch mit vielen Kampffjets der 90er-Jahre konkurrieren.



F-18 Hornet

Seit dem Dienstantritt 1979 wurden sieben neue Modelle des Überschalljägers entwickelt und daher gehört er auch heute noch zu den wichtigsten taktischen Jagdmaschinen in den Streitkräften der USA. Entwickelt wurde die F-18, um die beiden alten Damen F-14 und F-15 abzulösen. Bewaffnung, Reichweite (1600 Meilen), Geschwindigkeit (2,5 Mach) und Flugverhalten werden diesen Erwartungen gerecht.



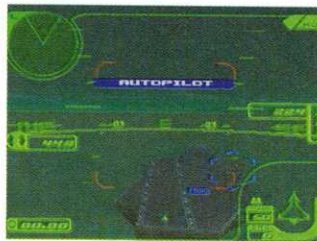
F-22 Raptor

Dieser Kampffjet wurde für das 21. Jahrhundert entwickelt und wird zum Beginn des neuen Jahrtausends (ca. 2005) in großer Stückzahl an die Air Force ausgeliefert. Mit der neusten Technologie und Waffensystemen ausgerüstet, soll die F-22 die Luftüberlegenheit der Amerikaner auf lange Sicht hin garantieren.

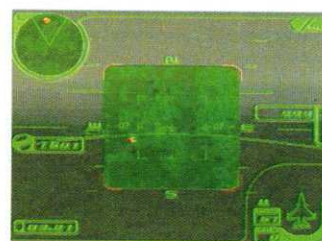


F-117 Nighthawk

Seit dem 2. Golfkrieg 1990/91 ist dieser Stealth-Bomber weltweit bekannt. Mit einer Tarntechnik (spezielle Farbe und Konstruktion) ausgerüstet, wird der "Unsichtbare Tod" nicht vom gegnerischen Radar erfasst und kann so unbemerkt in feindliches Gebiet eindringen, seine tödliche Last abwerfen und unbeschadet heimkehren.



Der mächtige Flugzeugträger wird zwischenzeitlich eure mobile Basis. Die schwierigen Landemanöver lassen sich durch einen Autopiloten vereinfachen.



Auf Knopfdruck erscheint auch während der Mission auf dem HUD-Display eine grobe Karte des Einsatzgebietes.

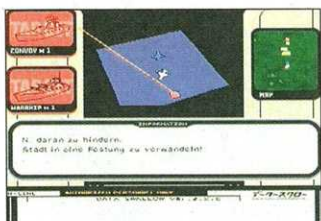


Die beiden Raketen sind auf ihrem tödlichen Flug zu der Raketenlafette am Rande der feindlichen Basis.



"Ace Combat 3 überzeugt wieder mit einer authentischen Grafik"

Raketen auf den Weg. Vernichtet ihr ein Ziel, wird euch dies in gewohnter Form mittels eines Schriftzuges, zum Beispiel "Bingo" oder "Ins Schwarze", vor Augen geführt. Nach dem Abschluss einer Mission werdet ihr automatisch zum Debriefing geführt oder dürft von Zeit zu Zeit auf einem Flugzeugträger zwischenlanden, um neue Munition zu schöpfen. Das Landemanöver auf dem schwimmenden Flugplatz ist die heikelste Aktion des ganzen Spiels und endet selbst durch eine visuelle Anflugschneise erst einmal im Wasser. Wem dies zu stressig ist, der kann getrost den Autopiloten aktivieren und so eine exzellente Landung betrachten. Nach ein-



Das Missionbriefing versorgt euch mit allen relevanten Informationen über euren kommenden Einsatz.



Im Anflug auf das Bodenziel (TGT) wird uns das authentische Design der Gebäude vor Augen geführt. Die kleinen grünen Kreise zeigen die verschiedenen Flak-Nester an.

schlägigen Missionen werdet ihr mit neuen Flugzeugen belohnt, die sich von da an ebenfalls zum Einsatz benutzen lassen. Hierzu gehören die gängigen Modelle, wie F-16 Falcon oder die Mig-29 Fulcrum.

TECHIK: Die Jungs von Namco haben es schon beim Vorgänger in puncto Realitätsnähe sehr genau



Mit vier zielgesteuerten Raketen fliegt die Brücke in die Luft und wird so schnell keinen Verkehr mehr sehen.



Bevor ihr in die wirklich harten Einsätze geschickt werdet, zeigt euch euer Trainer ein paar Flugmanöver und Angriffstaktiken.



Sowjet-Power: Die Mig-29 Fulcrum ist einer der besten Allrounder in eurer Staffel.

genommen und präsentieren auch bei ihrem dritten Streich authentische Kampfmaschinen. Aussehen und Flugverhalten sind eine Klasse für sich. Es motiviert ungemein, mit einer echten F-14 Tomcat von einem Flugzeugträger aus zu starten und die Feinde das Fürchten zu lehren. Ferner steuern sich die Jäger sehr gut und der Einsatz der Waffen geht leicht von der Hand. Eine Überraschung der anderen Art erlebte ich, als die deutsche Review-Version aus nur einer CD bestand und mir schon nach kurzer Zeit klar wurde, dass die guten

Zwischensequenzen der Japan-Version fehlten. Dieser harte Einschnitt in das Kampfgeschehen sorgt auf jeden Fall für eine geminderte Dauermotivation. (Markus H.)

Tolle Grafik, aber keine richtige Story



Positiv: Absoluter Pluspunkt des dritten Teils ist wieder einmal das authentische Aussehen und Flugverhalten der Kampfflugs. Mit einer sehr guten Grafik können auch die feindlichen Luft-, Boden- und Seestreitkräfte und die zahlreichen Gebäude der Städte und militärischen Anlagen aufwarten. Darüber hinaus lässt sich jede Maschine exzellent mit dem Analog-Stick durch die virtuellen Weiten navigieren.

Negativ: Wo bitte ist die Story? Im Vergleich zur US- und Japan-Version wird uns Europäern wieder einmal nur die halbe Kost geboten. War man von der Import-Version noch überzeugt, da auch die Background-Stimmung vorhanden war, bin ich von der deutschen Luftjagd enttäuscht. Ohne Hintergrundgeschichte wirken einige Missionen noch fader und selbst die Großoffensiven werden stimmungsmäßig gemindert. Im Gegensatz zu Eagle One und Ace Combat 2 sind die Dogfights auch nicht so actionreich, sondern meist nicht mehr als "Fire-and-Forget-Missionen".

getestet

Action ☒ Strategie ☒ Abenteuer ☒ Geschick ☒ Simulation ☒ Atmosphäre ☒

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

81% Eagle One: Harrier Attack 1/00	
+ authentische Zwischensequenzen	
+ anspruchsvolle Missionen	
- geringe Langzeitmotivation	
77% Ace Combat 2 12/97	
+ detaillierte Grafik	
+ actionreiche Luft-/Bodenkämpfe	
- zu wenig Missionen	
74% Ace Combat 3 2/00	
+ detaillierte Grafik	
- keine Zwischensequenzen	
- eintönige Missionsverläufe	

Ace Combat 3



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: SCED
Internet: www.playstation.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
super	gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
entfällt	sehr gut

SPIELSPASS

74%

Genre: Beat 'em Up | Erscheint: erhältlich | Spieleranzahl: 1-8 | Entwickler: Polygon Magic | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

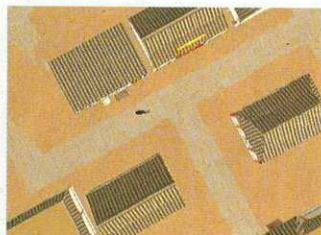
Massenschlägerei via Multitap

Shaolin

Cocktails aus verschiedenen Genres haben es bisher schwer gehabt, sich bei den Käufern zu behaupten. Polygon Magic versucht sich an einer Mixtur aus RPG-, Adventure- und Beat'em-Up-Elementen, die zusätzlich über einen deftigen Mehrspieler-Modus verfügt.

Vor rund 200 Jahren war das Leben für den normalen Bürger in China nicht einfach. Wenn heute die Regierungsräte bei der Bevölkerung den Chef markiert, so waren dies früher die mächtigen Kaiserdynastien des asiatischen Kulturlandes. Dorthin versetzt uns auch Polygon Magic, genauer gesagt zum Beginn des 19. Jahrhunderts, als die langjährige Ching-Dynastie zerbrochen war und das weite Land von tyrannischen Regionalfürsten beherrscht wurde. In der Person des Jünglings Jun begeben wir euch auf die gefährliche Reise, um dem Tyrannen Han Lao Tai das Handwerk zu legen.

GAMEPLAY: Am Anfang des Abenteuers seid ihr noch ein zart besaiteter Knabe, der erst einmal Erfahrung im heimischen Dorf sammelt und dann den Problemen der großen Welt entgegentritt. Insgesamt gibt es sechs verschiedene



Für eine bessere Übersicht in den einzelnen Locations könnt ihr in die Vogelperspektive wechseln.

Ortschaften, die sich sowohl im Aussehen als auch in den verschiedenen Kampfstile von voneinander unterscheiden. Habt ihr euch die Zustimmung eurer Mitbewohner erkämpft, klappert ihr erst einmal die fünf anderen Ortschaften ab, um Informationen und Erfahrungspunkte zu sammeln. Diese bekommt ihr für jeden gewonnenen Kampf, bei dem bis zu drei Feinde auf einmal auf euch treffen. Während des Contests nutzt ihr diverse Schlag- und Trittkombinationen sowie einige Spezialgriffe und Verteidigungsmoves. Via L1-Taste wechselt ihr zwischen den verschiedenen Feinden hin und her und fügt so jedem in eurer Reichweite effektiv Schaden zu. Erreicht ihr darüber hinaus eine gewisse Punktzahl, steigt ihr eine Stufe auf und erhaltet eine höhere Kondition, mehr Schlagkraft und eine bessere Verteidigung. Nachdem ihr in



Bei Shaolin stept der Bär. Die Pandas tauchen immer wieder auf und wollen mit euch kämpfen. Leider haben die Jungs feste Schläge und eine gute Kondition im Repertoire.

einer Ortschaft die Schüler der einheimischen Kampfschule besiegt habt, stellt ihr euch dem dortigen Meister. Überwindet ihr auch diesen, winken als Belohnung sowohl massenhaft Erfahrungspunkte als auch einige neue Moves. So reist ihr von einem Ort zum nächsten und stellt euch neuen Aufgaben, die durch Kämpfe gelöst werden. In den Locations betretet ihr auch Gasthäuser, in denen ihr erholsamen Schlaf und deftige Mahlzeiten bekommt und zusätzlich euren Spielstand speichert.

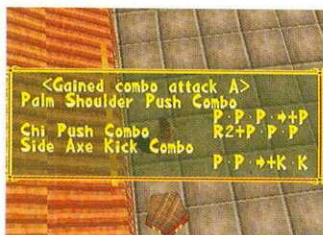
TECHNIK: Das Hauptaugenmerk hat Polygon Magic auf den Kampfmodus gelegt. Dieser fällt demnach gut aus und kann sich mit durchschnittlichen Beat'em-Up-Games locker messen. Zahlreiche

Moves, die Flucht in die dritte Dimension und eine einfache Wahl des Gegners (bei Massenschlägereien) lassen das derbe Kampfgeschehen einfach von der Hand gehen. Die einzelnen Locations und Personen sind gut und detailliert gestaltet und vermitteln eine ordentliche Atmosphäre. (Tom S.)

Guter Kampf, wenig Adventure

Positiv: Für einen Genre-Cocktail sind die Prügelsequenzen gut geraten und sorgen für viel Freude, vor allem wenn eine deftige Massenschlägerei ansteht. Dies sorgt besonders im Mehrspieler-Modus mit ein paar Kumpels für dauerhaften Spielspaß. Die Gestaltung der einzelnen Charaktere und der Locations ist authentisch ausgefallen und vermittelt gut das Flair Chinas zu Beginn des 19. Jahrhunderts.

Negativ: Im Bereich Adventure wird noch weniger geboten als auf Seiten der RPG-Elemente. Keine Rätsel, sondern lediglich Gespräche werden der Bezeichnung Abenteuer nicht gerecht. Gleiches gilt für den Gewinn von Erfahrungspunkten und neuen Moves, was auf lange Sicht einfach niemanden vom Hocker reißt. Unterm Strich ergibt sich für beide Teilbereiche zu wenig, um eine andauernde Motivation zu gewährleisten.



Via Tastendruck erfahrt ihr, welche besonderen Fähigkeiten und Schlagkombinationen ihr schon gelernt habt.



Werdet ihr in einem Kampf besiegt, besteht die Möglichkeit eure Kräfte durch ein Ritual wieder neu zu belegen. Anschließend greift ihr abermals in das Geschehen ein.



Im Mehrspieler-Modus kämpft ihr gegen bis zu acht Gegner, wenn ihr zwei Multitaps besitzt.



Wenn ihr über das Land reist, werdet ihr auf die überdimensionale Landkarte geschickt und wählt zwischen den möglichen Zielorten.

getestet

Action ☒ Strategie ☒ Abenteuer ☒ Geschick ☒ Simulation ☒ Atmosphäre ☒

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

72% Shaolin 2/00

- + guter Beat'emUp-Modus
- + einfache Auswahl der Gegner
- keine richtigen Adventure-Komponenten

71% Wu Tang 12/99

- + gute taktische Komponente
- + coole Rap-Musik
- Wechsel der Gegner zu schwer

Shaolin



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: THQ
Internet: www.thq.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Besonderheiten: mit zwei Multitaps bis zu 8 Spieler

Grafik	Sound / FX
gut	gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
gut	gut

SPIELSPASS

72%

DESIGN: KREATIVKONTOR PHOTO: GUNNY STEIN

JOYTECH – AIRPAD™ FÜR PLAYSTATION™



Im Handumdrehen gewonnen!

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



Weltneuheit!



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



Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack



Expansion RAM**
Memory Cards***
Joit Packs**



PlayStation™
Mouse*
2 control buttons



Bio>Grip
Advanced
Joystick*



Controller
Plus 64**



Analogue
Controller Plus*
Dual Force



Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*



Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel***



The Airpad™*

* PSX™
kompatibel

** N64™
kompatibel

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

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

Genre: Sport | Erscheint: Februar 2000 | Spieleranzahl: 1-8 | Entwickler: 989 Studios | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

989 Studios wagen sich nun auch aufs Eis

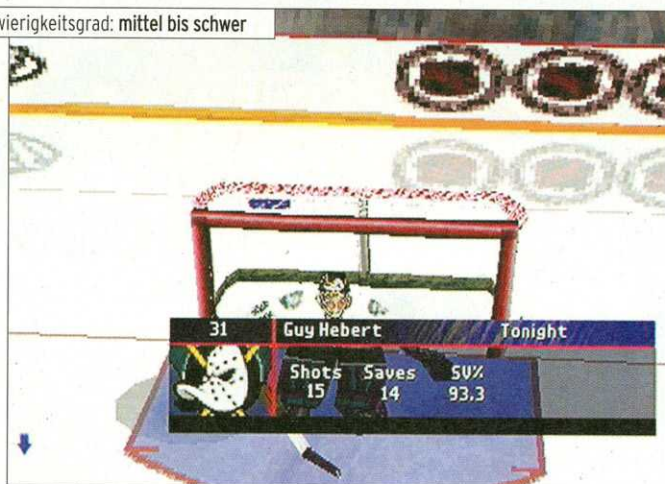
NHL Face Off 2000

Die Konkurrenz unter den Sportspielen ist wahrlich mächtig. Auch Sonys eigene Softwareschmiede 989 Studios versucht sich wieder an einer Puck-Simulation.

■ Wenn man die letzten Jahre der Eishockey-Simulationen Revue passieren lässt, dann kommt man unweigerlich an dem Konkurrenzkampf zwischen EAs NHL-Serie und Sonys Eigengewächs NHL Face Off nicht vorbei. In jedem Jahr konnten die Jungs von EA den Sieg davontragen und 989 Studios musste sich mit einer blutigen Nase und dem zweiten Platz zufriedengeben. Auch in der aktuellen 2000er-Saison kommt es zum Duell auf dem Eis.

■ **GAMEPLAY:** Nach dem gewohnt fetzigen Intro steigen wir gleich in ein Einzelgame ein und wagen die ersten Schritte auf dem Eis. Den ersten Bully gewinnt noch der Gegner, aber nach einem harten Crosscheck bekommen wir das schwarze Rund in

den Besitz und die Pass-Organie beginnt. Hin und her wogt das Spiel, defensiv geprägte Strategien beherrschen das Geschehen und sorgen immer noch für eine torlose Partie. Dies veranlasst mich dazu, via Strategietaste (R1) die Offensive auf „aggressiv“ einzustellen, und schon sind meine Mannen wieder im Vorwärtsgang. Mit Hilfe der Passtaste (L2) werden die Mitspieler durch die vier PS-Symbole markiert und das erleichtert ein direktes Abspiel auf die linke Seite der gegnerischen Hälfte. Der Passgeber skatet weiter auf das Tor zu, bekommt den Puck in voller Fahrt auf die Kelle und netzt mit einem 125 km schnellen Schuss ein. In der Defensive stehen euch die diversen Checks zur Verfügung, die je nach Situation angewandt werden und vom brutalen Bodycheck in die Bande bis zum Stockschlag reichen. Eine gnadenlose Verteidigung ist vor allem dann wichtig, wenn euer Keeper einen gegnerischen Schlagschuss wieder einmal nicht gefangen hat und ein



■ Besonders gute Spieler werden mit ihren bislang erreichten Leistungen im aktuellen Spiel immer wieder extra eingeblendet.

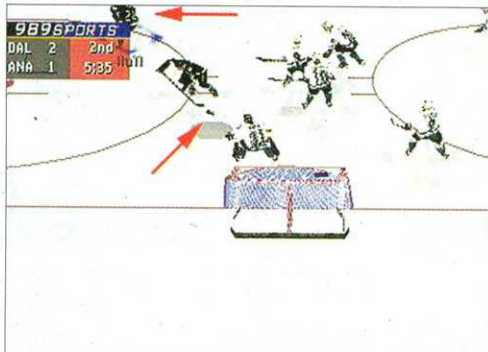
Abstaubertor in der Luft liegt. Habt ihr euch bei den Einzelgames warmgespielt, wartet entweder eine langatmige Saison auf euch oder ihr steigt gleich mit eurem Lieblingsteam aus der NHL in die Play Offs ein.

■ **TECHNIK:** Im Gegensatz zum erstklassigen NHL 2000 zeigt sich Face Off 2000 in unschönem Design. Aus einer erhöhten Kameraposition heraus lässt sich das Geschehen optimal betrachten, während die Nahaufnahmen Grafik zum Abgewöhnen bieten. Da hätte man trotz der ausge-

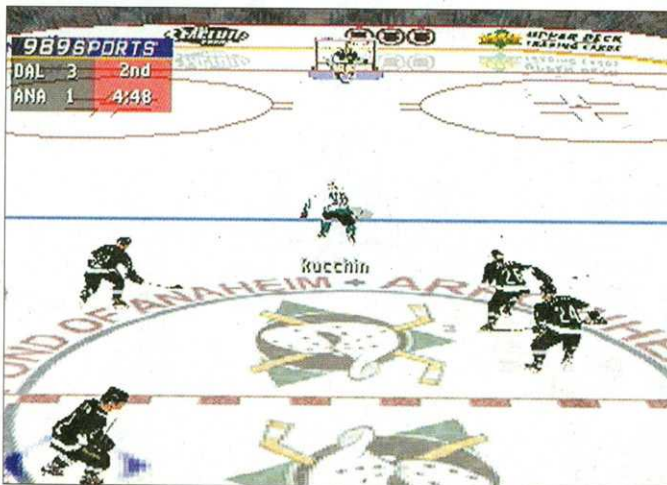
lutschten Technik der PlayStation mehr entlocken können. Die Steuerung hingegen ist gut und auch Greenhorns finden sich bald zurecht. Wären bei der Passtaste die grau-grünen Icons farblich kontrastreicher hervorgehoben, würde man sie auf dem weißen Eis besser erkennen. (Tom S.)



■ Ein gewonnener Bully ist manchmal die halbe Miete zum Torerfolg: Schnell weitergepasst, eine Drehung und ein Schuss aufs Tor. Versucht's ruhig einmal!



■ Schnelles Passspiel von der rechten Seite auf den freien Stürmer (Pfeil oben), der eine Direktabnahme (One-Timer) vollführt, sorgt in diesem Fall für ein weiteres Tor.



■ Der gegnerische Stürmer ist alleine auf dem Weg zum Tor und kann nur noch durch den Keeper gestoppt werden.



Wieder eine blutige Nase abgeholt

Positiv: Wirklich gut geraten ist vor allem die Soundkulisse: Die Fans sorgen für ein wahres Background-Spektakel und die beiden Kommentatoren sind bares Gold in ihrer Branche wert. Anfänger werden mit dem geringen Schwierigkeitsgrad ihre Freude haben, was den Profis hingegen über kurz oder lang negativ aufstößt.

Negativ: Neben der durchwachsenen Grafik stört vor allem die Auswahl der Spielmodi, die leider nur drei verschiedene Varianten zur Verfügung stellt. Sorry, Sony, das ist zu wenig! Minuspunkte werden darüber hinaus beim Schwierigkeitsgrad gesammelt. Die Goalies bilden einfach einen Unsicherheitsfaktor und man ärgert sich, wenn die CPU zum x-ten Mal einen Abstauber einnetzt und man wie ein begossener Pudel daneben steht.

getestet

NHL Face Off 2000



Action ☒ Geschick ☒
Strategie ☒ Simulation ☒
Abenteuer ☒ Atmosphäre ☒

Vor- & Nachteile der Mitsstreiter

87% NHL 2000 11/99

+ exzellente Steuerung
+ detaillierte Grafik
+ sehr gute KI (künstliche Intelligenz)

85% NHL Championship 2000 12/99

+ sehr gute Steuerung
+ gute Kommentatoren
+ detaillierte Grafik

70% NHL Face Off 2000 2/00

+ exzellente Soundkulisse
- wenig Spielmodi
- grobe Grafik

Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: SCED
Internet: www.989sports.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
mittel	gut

Mehrspielerpaß	Steuerung
gut	gut

SPIELSPASS
70%

PlayStation
OX GAMES

PlayStation
OX GAMES

PlayStation
OX GAMES

FINAL FINAL FINAL
S+AGE S+AGE S+AGE

PlayStation
OX GAMES

PlayStation
OX GAMES

PlayStation
OX GAMES

FINAL FINAL FINAL
S+AGE S+AGE S+AGE

PlayStation
OX GAMES

PlayStation
OX GAMES

PlayStation
OX GAMES

FINAL FINAL FINAL
S+AGE S+AGE S+AGE

Jill Valentine

Resident Evil

#019

4
4
1/0



© 1999 Capcom

Gegen **Nemesis** erhält sie einen zusätzlichen Bonus: **Verteidigung +2**

Action-Adventure
Capcom
83% - PlayStation Games

www.finalstage.de

Regina

Dino Crisis

#020

4
3
1/1



© 1999 Capcom

Gegen **T-Rex** lädt Regina richtig durch und erhält einen weiteren Bonus: **Angriff +1**

Action-Adventure
Capcom
86% - PlayStation Games 12/99

www.finalstage.de

White Bomber

Bomberman World

#021

3
2



© 1999 Hudson

Würfelt der Gegner eine **5** oder **6** bei seiner Attacke, nimmt der White Bomber ihn automatisch mit ins Grab!

Geschicklichkeit
Hudson
74% - PlayStation Games 5/98

www.finalstage.de

Ayane

Dead or Alive

#022

3
3
1/1



© 1999 Tecmo

Gewinnt Ayane ihre Verteidigung in der Pyramide, verführt sie ihren Kontrahenten und diese Helden-Karte wird sofort aus dem Spiel genommen.

Beat 'em Up
Tecmo
86% - PlayStation Games 7/98

www.finalstage.de

Kincaide

Apocalypse

#023

4
3



© 1999 Neversoft

Der Einzelgänger Kincaide lässt sich von nichts und niemanden unterstützen.

Jump & Shoot
Neversoft
85% - PlayStation Games 12/98

www.finalstage.de

Fighting Force

Fighting Force 2

#024

4
2



© 1999 Eidos

Misslingt die Verteidigung der Fighting Force, bekommt die Truppe eine zweite Würfel-Chance gegen dieselbe Attacke!

Beat 'em Up
Eidos
75% - PlayStation Games 1/00

www.finalstage.de

Ruff & Tumble

Ruff & Tumble

#025

2
3
1/1



© 1999 GT Interactive

Da sich beide nur in ihrer Traumwelt befinden, dürfen sie sofort wieder auf die Hand genommen werden, obwohl sie besiegt wurden.

Jump & Run
GT Interactive
79% - PlayStation Games 1/00

www.finalstage.de

Abe

Abe's Oddysee

#026

4
2
0/1



© 1999 GT Interactive

Sprachlos, aber nicht tatenlos.

Jump & Run
GT Interactive
88% - PlayStation Games 8/98

www.finalstage.de

Meryl

Metal Gear Solid

#027

2
3
1/0



© 1999 Konami

Meryl ist ein Ass in der Irreführung des Gegners. Du darfst sofort zwei beliebige Karten der beiden ersten eigenen Reihen austauschen.

Action-Adventure
Konami
95% - PlayStation Games 12/99

www.finalstage.de

Dantes Papagei

#028

Croc 2



1
1
0/2

Plappert viel und gibt **Dante** einen weiteren Bonus durch sein wildes Flattern:
Verteidigung +1

Jump & Run
Argonaut

84% - PlayStation Games 8/99

Evil Bomber

#029

Bomberman World



3
1

Gegen gelbe Karten (Feindschaft) braucht nicht gewürfelt zu werden! Er reißt sich und seinen Gegner sofort in den Tod. Beide Karten werden entfernt.

Geschicklichkeit
Hudson

74% - PlayStation Games 5/98

Yoshimitsu

#030

Tekken 3



4
2
0/1

Yoshimitsu darf sich vor einem Kampf teleportieren. Er wandert dann unter den Helden-Pool und wird sofort durch eine Karte aus der Hand ersetzt. Diese bestreitet für ihn den Kampf.

Beat 'em Up
Namco

91% - PlayStation Games 9/98

Butcher Brown

#031

Ready 2 Rumble



4
2

Dampfhammer gefällig?

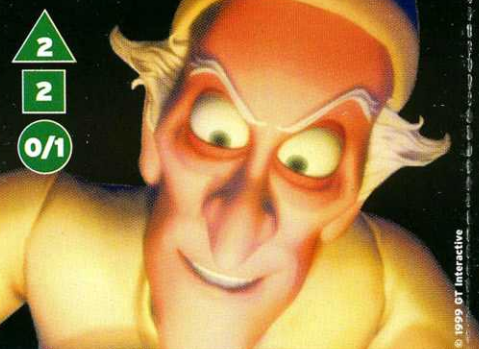
Sport
Midway

85% - PlayStation Games 12/99

Nitekap

#032

Ruff & Tumble



2
2
0/1

Versetzt Ruff und Tumble in Angst und Schrecken.

Jump & Run
GT Interactive

79% - PlayStation Games 1/00

Sephiroth

#033

Ehrgeiz



6
4

Verhindert jegliche Unterstützung. Weder Freund noch Feind können durch weitere Karten profitieren. Es kommt also immer zu einem Zweikampf.

Beat 'em Up
Squaresoft

86% - PlayStation Games 2/00

Reiko

#034

Ridge Racer 4



1
2

Reiko unterstützt jede Karte, wenn es diese zulässt, mit: **Angriff +2, Verteidigung +1**

Rennspiel
Namco

91% - PlayStation Games 4/99

Mike LeRoi

#035

Shadow Man



4
3
1/0

Wurde Mike LeRoi von einer schwarzen Karte attackiert und hat er überlebt, verwandelt er sich in Shadow Man und erhält einen Bonus bei seinem Angriffsschlag: **Angriff +2**

Action-Adventure
Acclaim

76% - PlayStation Games 10/99

Miguel

#036

Hard Edge



4
5
0/1

Bevor die Attacke auf ihn durchgeführt wird, darf er den Platz mit einer benachbarten Karte in der Pyramide tauschen.

Rollenspiel
Sun Soft

83% - PlayStation Games 4/99

PlayStation
EX GAMES

PlayStation
EX GAMES

PlayStation
EX GAMES

FINAL FINAL FINAL
S+AGE S+AGE S+AGE

PlayStation
EX GAMES

PlayStation
EX GAMES

PlayStation
EX GAMES

FINAL FINAL FINAL
S+AGE S+AGE S+AGE

PlayStation
EX GAMES

PlayStation
EX GAMES

PlayStation
EX GAMES

FINAL FINAL FINAL
S+AGE S+AGE S+AGE

POWERWARE

BOOTMASTER

CHEATMODUL MIT IMPORTFUNKTION!

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

49,99 DM



UNSER SERVICE

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

Porto:

Nachnahme: 9,50 DM

(Ausland: 30,00 DM)

Vorkasse: 3,00 DM

(Ausland: 10,00 DM)

LÖSUNGSHEFTE

- Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)
- | | |
|---------------------|------------------|
| Abe's Oddysee | Kings Field |
| Alien Trilogy | Legacy of Kain |
| Alundra | Medi Evil |
| Alone in t.Dark 1-3 | Men in Black |
| Ark of Time | Nightmare Creat |
| Atlantis | Pax Corpus |
| Baphomets Fl. 1+2 | Rayman&Gex3D |
| Batman & Robin | Resident Evil 1 |
| Blaze & Blade | Riven |
| Breath of Fire 3 | Shadowman* |
| Casper | Suikoden |
| Chron. o.t. Sword | Syphon Filter |
| Clock Tower | Tekken 1 & 2 & 3 |
| Diablo | The Note |
| Discworld 1+2 | The Last Report |
| Dino Crisis* | Tomb Raider 1 |
| Excalibur | Tomb Raider 2 |
| Final Fantasy 7 | Tomb Raider 3 |
| Final Fantasy 8* | Turok |
| Gex 3D & Rayman | Turok 2 |
| Granstream Saga | Vandal Hearts |
| Hard Edge | Wild Arms |
| Heart of Darkness | Warhammer: DO |
| Guardians Crusade | Zelda 64 uvm. |

LÖSUNGSBÜCHER

- | | |
|-------------------------------|------------|
| Abe's Exodus (19,95) | TOP SECRET |
| Com. & Conq. 1+2 (19,95) | 2 |
| Final Fantasy 8* (24,95) | Cheats |
| Metal Gear Sol. (19,95) | & Codes |
| Soul Reaver (19,95 DM) | zu über |
| Tekken 3 (24,80 DM) | 120 |
| Tomb Raider 1 (19,95) | Spiele! |
| Tomb Raider 2 (19,95) | 14,80 |
| Tomb Raider 3 (19,95) | DM |
| Tomb Raider 4* (19,95) | |
| Resident Evil kompl.1 (19,95) | |
| X-Files (19,95 DM) | |

BOOTMASTER - DAS BUCH

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

19,95 DM

PAL BOOSTER

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

29,99 DM

TRANSPARENT CASE

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

49,99 DM

X-PLODER EX

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

84,99 DM

TWIN SHOCK



29,99 DM

STANDARD JOYPAD



9,99 DM

SONY DUAL SHOCK



44,99 DM

MPS PLAYER

- spielt MP3 CD's auf ihrer PSX
- einfache Bedienung
- nicht f. SCPH9002

149,99 DM

JORDAN GP



119,99 DM

PANTHER



39,99 DM

MEMORY CARDS

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

MIT LCD DISPLAY

OHNE KOMPRIMIERUNG

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

PSX GRUNDGERÄTE

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

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

RESIDENT EVIL PLAT.-JE SET 34,99 DM



MOVIE MANIACS 2 - JE 34,99 DM



PSX SOFTWARE

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

DREAMCAST

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

PSX ZUBEHÖR

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

04131 / 200580



■ Gustavs Vater ist so sauer über die nicht vorhandenen magischen Fähigkeiten seines Sohnes, dass er ihn rausschmeißt.



■ Vor jeder Kampfrunde habt ihr die Möglichkeit einer Sonderaktion: eure Charaktere heilen.



■ So langsam kristallisiert sich Gustavs Talent heraus: Er und Magie sind nicht miteinander vereinbar.

Genre: Rollenspiel | Spieleranzahl: 1 | Erscheint Februar 2000 | Entwickler: SCED | Schwierigkeitsgrad mittel

Zeichentrick und unterteilte Handlung

SaGa Frontier 2

Vor gut eineinhalb Jahren überraschte Squaresoft mit einem Rollenspiel, das im Gegensatz zu den üblichen RPGs des Hauses völlig non-linear war.

■ Dabei konntet ihr schon zu Beginn zwischen einem halben Dutzend verschiedener Handlungsstränge auswählen, die sich erst nach einigen Stunden Spielzeit kreuzten und miteinander verschmolzen. Auch das Sequel geht in eine ähnliche Richtung. Die Story, die sich innerhalb des Spielverlaufs in mehrere Teilhandlungen



■ Jeder Treffer wird mit einer hell aufleuchtenden Animation versehen.



■ Mit kernigen Sprüchen will Gustav die RPG-Fans anziehen.



■ Sämtliche Gegner sind sichtbar, so dass ihr mit ein bisschen Geschick ausweichen könnt.

gen, die meist parallel ablaufen, aufgliedert, dreht sich rund um den Prinzen Gustav. Er lebt in einer magieorientierten Fantasy-Welt. Da er selbst keine Magie besitzt, wird der Königssohn als Missgeburt verstoßen und muss sich nun selbst durchschlagen.

■ **GAMEPLAY:** Die Geschichte Gustavs ist in einzelne Szenen unterteilt. Nach jeder vollendeten Szene habt ihr die Wahl, ob ihr den gleichen Handlungsstrang weiterverfolgt oder zu dem einer anderen Person, die für die Handlung wichtig ist, übergeht. So wechselt ihr bereits am Anfang zwischen Gustav und Will, einem Schatzsucher, hin und her. Beim Spielen einer Szene besteht eure Hauptaufgabe darin, bestimmte Personen zu finden und euch mit den allgegenwärtigen Monstern herumzuschlagen. Eure Charaktere dürft ihr relativ frei ausrüsten. Sie haben zwei Plätze für Waffen und Schilde und vier Plätze für Rüstungen und Amulette. Wie ihr sie ausstattet, bleibt im Wesentlichen euch überlassen. Hier wird ein Vorteil der Parallelhandlungen deutlich. Hat Gustav beispielsweise ein Schwert eingesammelt, das er nicht braucht, dann kann Will die Waffe in seiner Szene verwenden,



■ Schatzsucher Will trifft seine ersten Weggefährten in der örtlichen Kneipe.

ohne dass die beiden sich jemals über den Weg gelaufen sind. Das rundenbasierende Kampfsystem ist recht eigenwillig gestaltet. Es fehlt eine klare Trennung von magischem und konventionellem Angriff, so dass häufig Irritationen über die verwendeten Sprüche auftreten. Auch hier heißt es: Hat einer beispielsweise einen neuen Schwertangriff gelernt, kann ihn jeder, der eine solche Waffe trägt, ebenfalls anwenden.

■ **TECHNIK:** SaGa Frontier 2 bewegt sich gerade einmal auf durchschnittlichem Niveau. Nach der Final-Fantasy-ähnlichen Grafik des Vorgängers erscheint die handgezeichnete Zeichentrick-Grafik geradezu wie ein Abstieg. Auch in Sachen Musik reißt sich Squaresoft kein Bein aus. Mageres Dauerge-

dudel und fehlende Abwechslung lassen viele Wünsche offen. Einzig die Steuerung ist gehobenes Mittelmaß. (Tom S.)

Ein mäßiges RPG von Squaresoft

Positiv: Das Positivste, was mir zu SaGa Frontier 2 einfällt, ist, dass mir der Vorgänger gut gefallen hat. Einzig die Untergliederung in einzelne Handlungsabschnitte, zwischen denen ihr ständig hin- und herwechselt, zeugt noch vom Ideenreichtum des ersten Teils.

Negativ: Das ganze Spielprinzip ist viel zu kompliziert geworden. Erst nach längerer Spielzeit blickt man zum Beispiel durch das Kampfsystem durch, das eine übersichtliche Struktur vermissen lässt. Auch technisch gibt SaGa Frontier 2 nicht viel her. Langweilige Grafik und Gedudel aus den Boxen können wohl niemanden lange vor diesem RPG fesseln.



getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

97% Final Fantasy VIII 10/99

- + ausgeklügelte Kämpfe
- + fantastische Story
- + detailverliebte Grafik

89% Soul Reaver: Legacy of Kain 3/99

- + wunderschöne Geschichte
- + durchdacht bis ins Detail
- antiquierte Grafik

75% SaGa Frontier 2 2/00

- + eines der wenigen non-linearen RPGs
- schwer verständliches Spielsystem
- mäßige technische Umsetzung

SaGa Frontier 2

Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Square Europe/SCED
Internet: -
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./entfällt
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
mittel	mittel
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS

75%

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: 1. Quartal 2000 | Entwickler: Tantalus Interactive | Schwierigkeitsgrad: mittel

Kühe, Aliens und viele obskure Ideen

South Park Rally

South Park, die Dritte: Nach dem etwas missglückten Shooter und der witzigen Quiz-Show versorgt uns Acclaim nun mit einem lustigen Fun-Racer im Stile von Crash Team Racing.

■ Wer kennt sie eigentlich noch nicht, die vier schrägen Kids Kyle, Stan, Cartman und Kenny, die jedes Wochenende nach Mitternacht über die TV-Bildschirme geistern. In haarsträubenden Geschichten wird dabei die typisch amerikanische Sichtweise der Dinge auf die Schippe genommen, sei es die Existenz von Aliens oder das Halbwissen von Kindern im Grundschulalter.

■ **GAMEPLAY:** South Park Rally präsentiert sich als amüsanter Fun-Racer mit entsprechender Lizenz, der klar nach dem Muster von Crash Team Racing gestrickt

ist. Inklusive der vier Hauptfiguren lassen sich insgesamt 30 Charaktere, wie Wendy, der Polizist und Chefkoch, samt Fahrzeug anwählen, mit denen ihr euch dann auf die Strecke begeben. Auf sieben verschiedenen Pisten, die unzählige Abkürzungen bieten, versucht ihr eines der 14 Rennen zu gewinnen. Ähnlich wie bei Crash Team Racing schafft ihr euch Platz, indem ihr die Fahrer vor euch mit Burgern und anderen unhygienischen Materialien beschmeißt oder Tiere aussetzt, die die anderen behindern. Es gibt auch natürliche Hindernisse wie Kühe, Schafe und Busse. Besonders letztere lassen sich nicht beiseite schieben, sondern verursachen einen hässlichen Crash. Jedes Rennen steht unter einem anderen Motto. Sollt ihr im ersten und einfachsten gerade einmal vier Checkpoints als Schnellster fahren, werden die gestellten Aufgaben danach immer kniffliger. So müsst ihr beispielsweise einen Gegenstand einsammeln und damit vier Punkte abfahren. Oder ihr müsst den Gegenstand für zwei Minuten halten. Natürlich fegt der ganze Pulk von vier Gegnern mit allen Waffen hinterher. Auch in SPR wurde an Mehrspieler-Spaß gedacht. Per Splitscreen dürft ihr gegeneinander antreten, wahlweise mit oder ohne CPU-Gegner.

■ Mobilien Hindernissen wie Bussen und Zügen solltet ihr Platz machen, da sie euch kräftig aus der Bahn werfen.

■ Was tut ein gelangweilter Police Officer? Er macht einen Kuh-Freistoß.

■ Die hinterhältigen Gegner beschießen euch mit allem, was sie zu bieten haben. Hier wird Kenny von einem Tornado erwischt.



■ Überall auf den Strecken sind farbige Würfel zu finden, in denen diverse Geschosse oder Speed-ups versteckt sind.

■ **TECHNIK:** Grafisch tritt die Rallye eher unspektakulär auf, größere Schnitzer sucht man allerdings vergebens. Gut gelungen ist hingegen der Sound. Die Musik ist in South-Park-typischem Stil gehalten und wird durch diverse „Appetitlichkeiten“, wie Furzer und gequälte Kühe, verfeinert. Besonders gefällt die Analog-Steuerung, mit der es sich butterweich um die Kurven lenken lässt. (Gunther H.)

Empfehlenswerter Racer, nicht nur für Fans

Positiv: South Park Rally macht der Genre-Bezeichnung Fun-Racer alle Ehre. Die Lizenz wurde äußerst ansprechend umgesetzt. Die vielfältigen Spiele haben es in sich und machen extrem viel Spaß. Besonders gefällt dabei, dass ihr nicht nur irgendwelche Strecken abfahren müsst, sondern geheizt werdet oder euch in ein amüsantes Getümmel stürzt. Nicht zu vergessen ist der gut gelungene Zweispieler-Modus.

Negativ: Der einzige wirkliche Kritikpunkt ist die schlechte Grafik-Engine, die aber angesichts der witzigen Spielideen (ausnahmsweise für ein Rennspiel) in den Hintergrund rückt.

South Park Rally

getestet

Action ☒ Strategie ☒ Abenteuer ☒ Geschick ☒ Simulation ☒ Atmosphäre ☒

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

90% Crash Team Racing 12/99
+ erstklassige Grafik-Engine
+ abwechslungsreich
+ zwei spannende Multiplayer-Varianten

86% Speed Freaks 9/99
+ abwechslungsreiche, detaillierte Strecken
+ erstklassige Technik
- wenig Unterschiede zwischen den Charakteren

83% South Park Rally 2/00
+ originelle und motivierende Spielmodi
+ Top-South-Park-Kulisse mit Lizenz
- technisch längst nicht so gut wie Crash TR

Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Tantalus Interactive/Acclaim
Internet: www.acclaim.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
mittel	gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	super

SPIELSPASS
83%

CE

evolution

Evolution Control System (PSX)

Endlich: Die virtuelle Realität wird mit dem Evolution Control System spürbar. Zweiteiliges Set aus komfortablem Steuerungshandschuh und ergonomischem Action-Grip. Revolutionäre G-Tilt-Technik: Analoge Spielkontrolle nur über die Handbewegungen. Stufenloser Empfindlichkeitsregler für X- und Y-Achsen-Bewegungssensor. Bequeme Handhaltung in jeder Position, Reset-Taste zur Berechnung der Nullstellung. Einfache Programmierung aller Buttons und Achsen mit übersichtlicher LCD-Anzeige. Digital- und Analog-Modus, für Rechts- und Linkshänder, ein- und zweihändige Bedienung. Ideal für alle Renn- und Flugsimulatoren, First-Person-Shooter und Beat 'n' Ups, voll kompatibel zu allen PSX-Games. X-tra starke, eingebaute Vibrationsmotoren unterstützen die Dual-Shock™-Funktion. Inkl. Demo-Video und ausführlicher Anleitung. 12 Monate Garantie.

WELT-NEUHEIT

Evolution Control System
Set aus Grip und Reactor, G-Tilt-Bewegungssensor, voll programmierbar
empf. VK **DM 149,95**

Evolution-Pad
Dual-Analog Joypad mit zuschaltbarer G-Tilt-Bewegungssensor-Technik, voll programmierbaren Buttons und kräftigen Vibrations-Effekten.
empf. VK **DM 99,95**

VIDIS
Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 · 22453 Hamburg
Tel.: 040/51 48 40-0 · Fax: 040/51 48 40-40
www.vidis.com

Vertriebt von der Schweiz
KIDDY FUN
www.jokerag.com

Ab sofort im Fachhandel!





■ Während des heißen Kampfes schlägt ein Blitz in den defekten Elektrozaun ein.



■ Mit einem gezielten Stoß schleudern wir den Gegner durch die Luft.



■ Auf dem Boot kämpft der T-Rex verzweifelt um sein Leben.

Genre: Beat 'em Up | Erscheint: erhältlich | Spieleranzahl: 1-2 | Entwickler: DreamWorks | Schwierigkeitsgrad: mittel

Die Urgewalten aus Hollywood sind zurück

Warpath: Jurassic Park

Bisher haben sich die grünen Ungetüme nur über menschliche Wesen hergemacht. Doch auch diese Nahrungsquelle wird auf der kleinen Insel um Jurassic Park langsam knapp. Also bleibt den Dinosauriern nichts anderes übrig, als die eigenen Artgenossen zu überfallen.

■ Nach dem großen Kino-Erfolg von Jurassic Park war es nicht verwunderlich, dass dieses Produkt dementsprechend von der Merchandising-Industrie ausgeschlachtet wird. In manchen Städten öffneten sogar spezielle Dinoläden, die alles rund um das Schuppenwesen im Programm hatten. Mit T-Shirts, Tassen und kleinen Schmusedinos konnte sich der Echten-Freak hier mit allen Accessoires bestens eindecken. Diese Läden hielten sich natürlich nicht besonders lange und mussten, vor allem in letzter Zeit, den Star-Wars-Geschäften weichen. Auch die Softwarebranche weiß dieses Phänomen gut auszunutzen. Mit Warpath: Jurassic Park erscheint bereits

das zweite Produkt für Sonys PlayStation. Im neuesten Spiel von DreamWorks balgen sich die Urzeitwesen um die Wette.

■ **Gameplay:** Dinosaurier haben proportional zu ihrem Körpergewicht ein relativ kleines Gehirn, aber einen riesigen Schwanz. Deshalb können sie ihre Auseinandersetzungen nur selten friedlich lösen. Um aber dennoch zu einem Ergebnis zu kommen, kämpfen sie in den Arenen der kleinen Südseeinsel mit anderen Echsen um ihr Leben. Hierbei bemächtigen sie sich einer Reihe von ganz fieseren Schlag- und Bisstechniken. Auch mit dem kräftigen Schwanz wird so mancher Gegner auf die

Matte gelegt. Um den Energiehaushalt wieder auf Vordermann zu bringen, verspeisen die Urzeitgiganten kleinere Artgenossen und Menschen, die dummerweise die Arena kreuzen. Hat die Spielfigur besonders viele Schläge eingesteckt, füllt sich eine spezielle Rage-Leiste, durch die man einige extrem gewaltige Schläge ausführen kann.

■ **Technik:** Was DreamWorks mit diesem Spiel auf den Bildschirm zaubert, kann sich wirklich sehen lassen. Fast könnte man diese Wesen für einen neuen JP-Film verwenden. Die Hintergrundgrafik besteht größtenteils aus dreidimensionalen Objekten, die den



■ Um versteckte Charaktere freizuspüren, muss das Spiel mehrmals erfolgreich beendet werden.



■ Im Museum dürft ihr die Kämpfer genauer betrachten.



■ In der Trainingsarena werden die zahlreichen Kombos eingeübt.

Locations aus dem Film sehr ähnlich sehen. Die Moves der Kämpfer sind nicht besonders spektakulär, passen dennoch perfekt zu den riesigen Wesen. (Markus H.)

Langweiliges Dinomasker zum Einschlafen

Positiv: Viel Gutes gibt es in diesem Kasten leider nicht zu berichten.

Einziger Lichtblick dieses Titels ist die recht gut gelungene Grafik, die durchaus von Professoren für Lehrzwecke verwendet werden könnte. Der ansprechende Sound zeigt deutlich, wie markerschütternd der Schrei eines T-Rex sein kann.

Negativ: Gääääähnn... Hallo DreamWorks? Von einer Firma, die sich erneut technisch so gut hervorhebt, hätte ich schon etwas mehr Spieltiefe erwartet. Sich mit Dinos zu prügeln macht zwar für fünf Sekunden sehr viel Spaß, doch danach sinkt die Motivationskurve ab, als würde man sich von der Eiger-Nordwand stürzen.



■ Trotz der großen Sichtweite und der vielen Anzeigen bleibt die Engine durchweg auf einem hohen Niveau. Action-Fans bekommen also Nachschub!

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

78% Bloody Roar 2 5/99

+ detaillierte Grafik
+ ausgefeiltes Verwandlungssystem
+ hoher Schwierigkeitsgrad

55% Warpath: Jurassic Park 2/00

+ gute Grafik
+ passende Animationen
- schlechtes Gameplay

15% Primal Rage

- schlechte Grafik
- schlechte Steuerung
- schlechtes Gameplay

Warpath: Jurassic Park



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
sehr gut	gut
Mehrspieler Spaß	Steuerung
mittel	gut

SPIELSPASS

55%

Genre: American Sports | Spieleranzahl: 1-4 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Midway | Schwierigkeitsgrad: leicht

Sport ist Mord!

NFL Blitz 2000

Harte Jungs und Fun ohne Ende verspricht Midway mit seiner American-Football-Variante.

American Football gilt als rauher Sport. Allgemeine Meinung in unseren Breiten: Harte Jungs schlagen sich unkoordiniert um ein Leder-Ei. Dass mehr dahinter steckt als pures Raufverhalten ist natürlich den Fans klar. Es steht aber fest, dass gerade das harte Tackling bei den Zu-

schauern an oberster Stelle der Beliebtheitskala steht. Midway tauchte zum ersten Mal mit der NFL-Blitz-Serie in der Spielhalle auf. Daher ist das einfache Spielprinzip wenig verwunderlich. Kaum hat man ein Team aus der NFL-Liga ausgewählt, geht die Action auch schon los. Ohne Simulationsschnörkel stehen euch 16 sehr einfache Spielzüge zur Auswahl. Im Gegensatz zu den offiziellen Regeln muss man nicht nur zehn, sondern gleich 30

Yards mit vier Versuchen zurücklegen. Dadurch werden mehr Action und Punkte ins Spiel gebracht, was auf jeden Fall gelungen ist. Die Grafik wirkt sogar etwas slapstickartig, wenn es zum Zusammenprall zwischen zwei Akteuren kommt. Mit Kampfschreien werden die Gegenspieler umgerissen oder am besten unter Einsatz des Turbo-Knopfes noch einmal in die Luft gestemmt und zu Boden geworfen. NFL Blitz bietet also Action in Reinkultur mit einem Hauch von Taktik. Wem das zu wenig ist, der darf im Play-Editor seine eige-

nen Spielzüge entwerfen und damit seine Gegner überraschen. Die Technik geht in Ordnung, auch wenn sie sicher nicht mehr dem derzeitigen PS-Standard entspricht: flüssige Grafik, leider mit kantigen Spielern, und gute Soundeffekte mit einem nervigen Kommentator.

■ **FAZIT:** NFL Blitz mag für Freunde der leichten Unterhaltung ein Hit sein. Mir fehlt es allerdings an Optionen, die ich von einem Sportspiel für einen knappen Hunderte erwarten würde. Zu viert macht es Spaß, alleine ist wegen des mageren Spielprinzips schnell die Luft raus. (Tom S.)



Nach dem Monstertackle bleiben die Spieler zunächst einmal benommen liegen. Das ist aufgrund des rabiaten Vorgehens der Defense auch nicht weiter verwunderlich.

getestet

Action ☒ Strategie ☒ Abenteuer ☒ Geschick ☒ Simulation ☒ Atmosphäre ☒

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

85% Madden NFL 2000 10/99

- + ausgefeiltes Gameplay
- + anspruchsvolle Simulation
- kaum Verbesserungen zum Vorgänger

76% NFL Extreme 11/98

- + detaillierte Grafik
- + deutsche Kommentare
- hoher Schwierigkeitsgrad

56% NFL Blitz 2000 2/00

- + einfaches Spielprinzip
- zu geringe Spieliefe
- technisch veraltet

NFL Blitz 2000



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Midway/Midway
Internet: www.midway.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Besonderheiten: NFL-Lizenz

Grafik	Sound / FX
mittel	mittel
Mehrspieler Spaß	Steuerung
gut	gut

SPIELSPASS

56%

Okaysoft Am Graben 2 92557 Weiding
www.okaysoft.de eMail: info@okaysoft.de

OKAYSOFT Spiele Versand

Tel. 09674-1279
Fax -1294 news - 8405

A Bugs Life	DV 87,90	Gute Z. Schlechte Z. -Vol.2	DV 69,90	Ronin Blade	DV 85,90
A Bugs Life Activity Centre	DV 75,90	Hard Edge	DV 87,90	Ruff & Tumble	DV 83,90
Ace Combat 3 *	DA 84,90	Hell Night	DA 85,90	Shadowman	DV 83,90
Action Man	DV 75,90	Hugo 2	DV 85,90	Shao Lin	DV 85,90
Air Combat 2 *	i.V.	ISS Pro Evolution *	DV 92,90	Sheep	DA 87,90
Alien Resurrection *	DV 85,90	Jade Cocoon	DA 79,90	Silent Hill	DV 89,90
Amerzone	DV 81,90	James Bond 007: Morgenst.	DV 83,90	Silicon Valley *	DV 86,90
Armored Project Swarm *	DA 84,90	J. McCarthy Supercross 2 *	DA 84,90	Sled Storm	DV 83,90
Autobahn Raser 2	DV 76,90	Killer Loop	DA 79,90	South Park	DA 81,90
Baldurs Gate *	DV 81,90	Kingsley's Wild Adventure	DA 75,90	South Park Luv Shack	DA 84,90
Barbie Race & Ride	DA 45,90	Le Mans 24	DV 87,90	Spare Debris *	DA 77,90
Billard Nights *	DA 75,90	Legacy of Kain	DV 91,90	Spec Ops *	i.V.
Bleifuss 2 *	DV 74,90	Legend of Legaia *	DA i.V.	Speed Freaks	DV 83,90
Box Champions 2000	DV 83,90	LEGO Racers	DV 89,90	Spiderman *	DV 98,90
Bugs Bunny auf Zeitreise	DV 86,90	LEGO Rock Raiders	DV 89,90	Sports Car GT	DV 79,90
Bundesliga 2000 Man. *	DV 89,90	Madden NFL 2000	DA 83,90	Spyro 2	DA 83,90
C+C 2: Gegenschlag	DV 83,90	Magical Tetris *	DA 75,90	Star Wars Dunkle Bedroh.	DV 88,90
Carmageddon	DV 71,90	Medal of Honor *	DV 89,90	Superbike 2000 *	DV 87,90
Chessmaster 2	DV 82,90	Messiah *	81,90	Supercross 2000	DV 83,90
Civilization 2	DV 85,90	Metal Gear Solid	DV 91,90	Tarzan	DV 85,90
Colin McRea Rally 2.0 *	DV i.V.	Special Missions	DV 44,90	Tastatur	DV 55,90
Cool Boarders 4 *	DA i.V.	Millennium Soldier	DV 79,90	Techno Mage *	DV 89,90
Crash Bandicoot 3	DA 87,90	Missile Command *	DV 78,90	Tekken Tag Tournament *	DV 87,90
Crash Team Racing	DA 83,90	Mission Impossible	DV 87,90	Tenchu 2 *	i.V.
Cruc 2	DA 84,90	MTV Sports: Snowboarding	DV 85,90	Tetris Plus	DA 67,90
Destrega	DA 75,90	Musik 2000	DA 73,90	The Next Tetris	DA 73,90
Die Schlümpfe	DV 89,90	Nascar 2000	DV 83,90	Theme Park World *	DV 87,90
		NBA Live 2000	DV 83,90	Tiger Woods PGA 2000 *	DV 89,90
		Need for Speed 4	DV 84,90	Tiny Tanks *	DV 86,90
		NHL 2000	DV 83,90	TOCA 2	DV 87,90
		NHL Championship 2000	DV 88,90	Tomb Raider 3	DV 94,90
		Nightmare Creatures 2 *	88,90	Tomb Raider 4	DV 96,90
		No Fear Downhill Mount. 8.	DV 83,90	Tony Hawk's Skateboarding	DV 83,90
		Pacman World	DA 61,90	Tay Story 2 *	DA 95,90
		Plane Crazy *	DA 81,90	Trasher *	DA 86,90
		Player Manager 99	DV 87,90	Trick 'n' Snowboarder	DA 81,90
		Point Blank 2	DA 75,90	Tunguska *	DA 83,90
		800 - ind. G-Con 45 Gun	DA 132,90	UEFA Sinker	DV 89,90
		Pong	DA 78,90	Um Jammer Lammy	DA 75,90
		i.V. Premier Manager 2000 *	DV 84,90	Urban Chaos *	DV 84,90
		Prince of Persia	DV 87,90	V-Rally 2	DV 89,90
		Pro Pinball Fantastic Journ.	DV 83,90	Vandal Hearts 2	US 125,90
		i.V. Puchi Carat	DA 81,90	Vigilante 8: 2nd Offense	DA 85,90
		Q-Bert	DV 83,90	VR Baseball '99	DA 82,90
		Railroad Tycoon 2 *	DV 85,90	War of the Worlds	DV 67,90
		Rainbow Six	DV 83,90	Warpath: Jurassic Park *	DV 83,90
		Rayman 2 *	DV 85,90	Warzone 2100	DV 89,90
		Reel Fishing	DV 66,90	WCW Mayhem	DA 83,90
		Renegade Racers	DA 81,90	WipeOut 3	DA 83,90
		Republik *	DA 79,90	Worms Pinball	DV 81,90
		Resident Evil 3 *	DA 81,90	Worms Armageddon	DV 73,90
		Risiko	DV 78,90	Wu Tang Clan	DA 88,90
		River: Sequel to Myst	DV 63,90	WWF: Attitude	DA 81,90
			49,90	X-Files	DV 83,90
				Xena: Warrior Princess	DV 89,90

PSX HARDWARE

Konsolle m. Dual Shock	245,00
Dual Shock Analog Contr.	55,90
Cyber Shock Controller	49,90
Control Pad Evolution	75,90
Control Sys. Evolution	110,90
TM-Shockhammer	59,90
neGcon	79,90
Mouse - original SONY	52,90
Multi Tap	88,90
Fanatec Speedster Lenkr.	165,00
Fanatec Rally Lenkrad	123,00
Ferrari Shock 2 Wheel	109,90

XPLORER FX

Xploder pro	119,00
Xploder Classic	53,90
Offizielle Xploder Buch	25,90
Avenger Pro Lightgun	82,90
Micro Wizard Controller	49,90
Mem.Card 30 Speicherpl.	29,90
Mem.Card 60 Speicherpl.	39,90
Falcon Light Gun *	82,90
G-Con 45 Lightgun	76,90
Predator Gun 2	69,90
Scorpion Lightgun	59,90
Memory Cards: TMEG	15,90
15 Blöcke SONY	29,00
120 Blöcke	49,00
360 Blöcke	49,90
720 Blöcke	63,90
1080 Blöcke	75,90

Gamebuster CDX 78,90

auch für neue Konsolen	
Game Enhancer	31,90
RGB-Kabel / Link Kabel	je 12,90
RGB-Kabel + Audio/Video	14,90
X-Tender (Verlängerung)	12,90
PlayStation Bundle Tasche	65,90
Lösungshefte ab 9,90	

TOP TITEL

Autobahn Raser 2	76,90
Box Champions 2000	83,90
Crash Team Racing	83,90
Dino Crisis	78,90
Driver	85,90
FIFA 2000	83,90
Final Fantasy 8	96,90
FF Anthologie US	125,90
Formel 1 99	62,90
GTA 2	85,90
Jade Cocoon	79,90
James Bond	83,90
Le Mans 24	87,90
LEGO Racers	89,90
Musik 2000	87,90
NBA 2000	83,90
NHL 2000	83,90
Paeman World	61,90
Rainbow Six	83,90
Spyro 2	83,90
Tarzan	86,90
Tomb Raider 4	93,90
Tony Hawk's Skateb.	83,90
Worms Armageddon	73,90
WCW Mayhem	83,90
X-Files	83,90

COMING SOON!

Ace Combat 3	84,90
Alien Resurrection	85,90
Colin McRea Rally 2	i.V.
Bundesliga M.2000	89,90
Diseworld Noir	81,90
Flottenmanöver	82,90
Gran Turismo 2	83,90
Medal of Honor	89,90
Nightmare Creat. 2	88,90
Railroad Tycoon 2	85,90

Crash Team R.	83,90
Dino Crisis	78,90
Final Fantasy8	96,90
FF Anthologie US	125,90
Formel 1 '99	83,90
FIFA 2000	83,90
Tomb Raider 4	96,90

COMING SOON:



deutsche Version Februar i.V.

Gran Turismo 2 83,90

Medal of Honor 89,90

Spezial Hardware auf ANFRAGE!

DREAMCAST 499,-

Controller	55,90
Vibration Pack	44,90
VMU Card	55,90
Get Bass & Angel	161,90
House of the Dead 2	82,90
Ready 2 Rumble Boxing	102,90
Shadow Man	81,90
Soul Calibur	84,90
Soul Fighter	98,90
UEFA Striker	92,90
Vitoo Fighter TB	84,90

Gamebuster deluxe 79,90

PLATINUM:

Abe's Exodius	Cool Boarders 2	Streetfighter Ex.	Vergessene Welt
Alien Trilogy	Grand Theft Auto	TOCA 1	Vigilante 8
Constructor	GTA-London	Tomb Raider 2	Worms
Diablo	Heart of Darkness	True Pinball	WWF i.Y. House
			WWF Warzone

Resident Evil Directors Cut

Tekken 3 * C+C 2 * MediEvil

Final Fantasy VII * Gran Turismo

Crash Bandicoot 2

Colin McRea Rally Je **45,90**

Irrtümer vorbehalten. Annahmefrist: 14 Tage.
Verweigerungen DM 20,-. Retouren müssen freigegeben werden!
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Kein Ladengeschäft

versandkostenfrei! AS DM 1,99
Voraussetzung: 3. Zahlungskarte, 9,98
Mo - Do 8 - 18, Fr - 17.15, Sa 9 - 13, Mi - 20 Uhr

Stammkunden (nach der 10. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton. Preissteigerungen geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung erfolgt Info. Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem

Komplett im WEB: topaktuell, unzensuriert, Termine, Hintergrundinfos...
OKAYSOFT.DE
bei Internet-Bestellungen: **EINGANGS- & VERSAND-BESTÄTIGUNG**

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: 2. Februar 2000 | Entwickler: Squaresoft | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Touched by the Hand of God!

Ehrgeiz

Squares Ausnahme-Kloppler erreicht endlich auch die heimischen PAL-Gefilde.

■ Dass Japaner ein Faible für die deutsche Sprache haben, wissen wir nicht erst seit der Ballerorgie Einhänder. Auch die Software-schmieden Squaresoft und Dream Factory schienen diese Leidenschaft zu teilen, als sie ihrem neuesten Arcade-Kloppler einen Namen verpassten. Das von Namco samt System-12-Board in Spielhallen vertriebene Beat 'em Up wurde nämlich kurzerhand Ehrgeiz getauft und überzeugte vor allem durch



■ Der Battle-Beach-Mode besteht aus drei unterschiedlichen Disziplinen.

hervorragendes innovatives Gameplay und geniale Grafik. Sehr mystisch hingegen wirkt die Story des Prüglers: Vor mehr als 50 Jahren wurde in einem zerfallenen deutschen Schloss ein geheimnisvolles Langschwert gefunden, dessen Klinge gebrochen war. Der Beidhänder namens Ehrgeiz stand später namentlich Pate für eines der brutalsten Kampfturniere seit Menschengedenken.

■ **GAMEPLAY:** Im Hauptmenü stehen euch vier Unterpunkte zur Wahl. Neben dem Save-Menü lässt sich zusätzlich der Story-Modus anwählen, in dem ihr euch mit zwei Helden eurer Wahl auf die beschwerliche Suche nach dem Langschwert Ehrgeiz macht. Neben dieser Variante befinden sich noch vier weitere Zusatzmodi auf dem Silberling. Der Battle-Runner-Modus ist sicherlich die interessanteste Variante der vier Zusatzspiele. Ihr wählt zu Anfang eine von drei "Rennstrecken" aus, auf denen ihr gegen einen Kontrahenten anzutreten habt. Nun rennt ihr mit dem Helden eine zuvor festgelegte An-



■ Beeindruckend: Grafische Schmankerln, wie fulminante Lichteffekte, verdeutlichen die Härte eurer ausgeteilten Schläge.



■ Dank der logisch gestalteten Pad-Belegung lassen sich mühelos effektive Kombos ausführen.



■ Jeder Kämpfer verfügt über effektive Special-Weapons, die dem Kontrahenten eine große Menge lebenswichtiger Energie rauben.

zahl von Runden über die Parours und müsst einigen Hindernissen ausweichen. Ferner befinden sich Sterne auf der Piste, deren Auf-sammeln meist größere Konsequenzen nach sich zieht. Den Mittelpunkt des Klopplers stellt natürlich der Arcade-Modus dar, in dem ihr euch zunächst für einen von elf Recken entscheidet. Auffällig dabei

ist, dass im Kämpferfeld bereits die Bonus-Charaktere der Automaten-Version Cloud, Tifa und Sephiroth, die allesamt aus dem Rollenspiel Final Fantasy VII bekannt sind, enthalten sind. Mit dem Helden eurer Wahl geht es dann in den virtuellen Ring. Es ist offensichtlich, dass das Gameplay komplett vom Automaten-vorbild übernommen wurde. So lassen sich die Fighter in vollkommener Bewegungsfreiheit durch die terrassenförmig angelegten Areale bewegen. Dem Spieler eröffnen sich dadurch gänzlich neue strategische Aspekte, die bei den

"Mit Ehrgeiz beweisen die Edel-Coder von Squaresoft, dass sie nicht nur für perfekte RPG-Kost stehen"



■ Gelingen: Das Charakterdesign kann mit Spitzentiteln à la Tekken locker mithalten. Zudem wurden Charaktere der RPG-Saga Final Fantasy VII hinzugefügt.



■ Eine der grafisch imposantesten Stages ist die Zugfahrt in der Yoko-Szenarie. Leider steht euch hier jedoch nur eine Ebene zur Verfügung.



Die Anzahl der Kampfrunden lässt sich vor einem Event vom Spieler bestimmen.



Der Endgegner muss mit einer raffinierten List besiegt werden.



Der Balken unter eurer Lebensleiste verdeutlicht die noch zur Verfügung stehende Special-Energie.

i Die Mega-Klopper im Vergleich

	Ehrgeiz	Tekken 3
Kämpfer	17	21
Renderabspanne	nur für Hauptcharaktere	für alle Charaktere
Bonus-Modi	4 Battle-Modi, Story-Modus	Tekken-Force-Mode, Ball-Mode
Dual-Shock-Unterstützung	ja	ja
Analog-Unterstützung	ja	nein
Arcade-Vorbild	Die Charaktere wirken nicht so detailliert wie im Vorbild. Einige nützliche Goodies, die es im Ring der Automaten-Version zu finden gibt, wurden nicht übernommen.	Perfekte 1:1-Umsetzung, die mit Spielspaß fördernden Bonus-Modi gespickt wurde.

meisten Prüglern zuvor keine Rolle spielten. Um sich der starken Gegnerschar zu erwehren, verfügt jeder Fighter über eine begrenzt einsetzbare Special-Waffe, mit der er den Energievorrat der Gegner deutlich schwächt. Cloud beispielsweise zieht sein gewaltiges Schwert, Sepiroth setzt seinen Säbel ein und Godhand ballert dutzende Geschosse aus seinem Revolver. Wie häufig die Attacke angewendet werden darf, verdeut-

licht die dünne Leiste am oberen Bildschirmrand. Doch auch die "normalen" Aktionen eurer Recken wurden authentisch in Szene gesetzt. Inoba Dasher zum Beispiel setzt spektakuläre Würfe an, die zierliche Jo beharrt ihre Kontrahenten schmerzlich dank perfektem Capoeira-Kampfstil und Prince Naseem quält seine Gegner mit kräftigen Kickbox-Attacken. Mit der Kreis-Taste löst ihr zudem einen Specialmove aus. Durch Betätigen der Schultertasten hüpfet der Charakter durch die Locations oder weicht den Attacken seiner Gegner aus. Weiterhin wurden in den Stages Kisten platziert, die ihr euren Widersachern entgegenwerfen könnt. Die Behälter zerplatzen am Körper des Gegners und kosten ihn wichtige Energie. Zusätzlich werden somit Goodies freigesetzt, die eure Punktzahl oder die Lebensenergie aufbessern. Auch



Zerstört ihr die Kisten, lassen sich wichtige Goodies einsammeln.



Nicht immer richtet sich eure Spielfigur automatisch auf den Gegner aus. Somit nimmt euer Charakter häufig unnötig Schaden hin.



Cooler Zugabe: Der witzige Battle-Runner-Modus ist im Vorbild nicht enthalten.

Extra-Waffen, wie Wurfmesser oder Beile, die ihr leider nur ein einziges Mal benutzen dürft, lassen sich in den Locations finden.

TECHNIK: Die Hintergründe in Ehrgeiz wurden stimmungsvoll in Szene gesetzt, die unterschiedlichen Arenen sind abwechslungsreich gestaltet, die Animationen der Kämpfer wirken fließend und die hochauflösende Grafik-Engine samt toller Effekte lenken nur zu gerne vom Kampfgeschehen ab. Im direkten Vergleich zum Automaten fällt auf, dass die Recken lange nicht so detailliert modelliert wurden. Dennoch macht das innovative Kampfsystem, das dank präziser Pad-Unterstützung locker von der Hand geht, viel Spaß. (Udo L.)

Kommt leider ein ganzes Jahr zu spät!

Positiv: Ehrgeiz bietet mit samt seiner terrassenförmig angelegten Stages einige Innovationen. Zudem lassen sich die Helden zu jedem Zeitpunkt präzise in den Kampfarenen steuern. Die zahlreichen Zusatzmodi sorgen für die nötige Langzeitmotivation. Stimmungsvoll wirkt zudem die gelungene Integration der FFVII-Charaktere.

Negativ: Es wäre sicherlich sinnvoll gewesen, Ehrgeiz bereits kurz nach dem Japan-Release zu veröffentlichen, da zu dieser Zeit die im Klopper integrierten FFVII-Charaktere noch "in" waren (mittlerweile gibt es ja bekanntlich schon den achten Teil der Saga). Spielerisch stört es ungemein, dass sich die Kämpfer nicht immer automatisch zum gegnerischen Recken ausrichten.



getestet

Action ☒ Strategie ☒ Abenteuer ☒ Geschick ☒ Simulation ☒ Atmosphäre ☒

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

94% Tekken 3 9/98

+ detaillierte Grafik
+ gute Steuerung
+ coole Bonus-Modi

87% Bloody Roar 2/98

+ dynamisches Gameplay
+ geniale Special-Effects
- zu wenig Kämpfer

86% Ehrgeiz 2/00

+ innovatives Gameplay
+ Integration von FFVII-Charakteren
+ witzige Bonus-Modi

Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: SCED
Internet: www.namco.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
sehr gut	sehr gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
sehr gut	sehr gut

SPIELSPASS

86%



Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: High Voltage Software | Schwierigkeitsgrad: mittel

Rennspiel mit Lego-Power

Lego Racers

Ein Fun-Racer rund um die bunten Plastiksteine aus Dänemark. Getreu dem Motto: Erst bauen, dann fahren.

Nachdem die Kinder von heute eher mit virtuellem als mit traditionellem Spielzeug vorlieb nehmen, gehen die Hersteller der altbewährten Spielsachen neue Wege und verbinden ihre bekannten Artikel mit den neuen Medien. So zum Beispiel auch Lego. Früher beherrschten die Dänen mit ihren bunten Plastiksteinen den Spielzeugmarkt, aber mit PlayStation und Co nimmt der Einfluss beständig ab. Auch in Dänemark hat man die Zeichen der Zeit erkannt und produziert jetzt neben



Bevor ihr ins Rennen gehen könnt, müsst ihr zuerst euer Auto aus Lego-Steinen zusammenbauen.



Nachdem ihr euer Fahrzeug zusammengebastelt habt, dreht ihr erstmal eine Testrunde auf dem Werksgelände.

den Lego-Steinen auch Video-spiele rund um diese bunten Bauklötze.

GAMEPLAY: Wer gedacht hat, er könne bei Lego Racers gleich ordentlich ins Renngeschehen einsteigen, hat sich geirrt. Zunächst müsst ihr euren Fahrer und vor allem euer Auto aus einer großen Anzahl von Teilen zusammenbauen und euren Fahrer mit einem passenden Führerschein ausstatten. Hört sich nervig an, macht aber richtig Laune, vor allem weil der Bau-Modus so einfach zu bedienen ist. Zwar unterscheiden sich die jeweiligen Fahrzeugteile nicht in ihren Eigenschaften und beeinflussen das Fahrverhalten dadurch nicht, aber dafür ist es auch ein Fun-Racer und keine Racing-Simulation. Nach einer Testfahrt steigt ihr dann ins Renngeschäft ein. Zur Wahl stehen neben dem Lego-Grand-Prix noch diverse Einzelrennen und Zeitrennen, bei denen ihr die Strecken kennenlernen und euer Fahrkönnen optimieren sollt. Wie üblich gibt es in den Rennen fünf Pick-ups, wie Bomben, Schutzschilde, Öllachen oder Turbos. Gewinnt ihr eine Rennserie, steigt ihr eine Klasse auf, schaltet so weitere Strecken frei und bekommt neue Bauteile für euer Fahrzeug.

TECHNIK: Zwar kann Lego Racers technisch nicht mit



Die Hafenschikane einmal anders. Die Kurse sind abwechslungsreich, farbenfroh gestaltet und jeweils nach einem bestimmten Motto designet.

Genre-Highlights wie Crash Team Racing mithalten, aber dennoch macht das Game einen ordentlichen Eindruck. Die Grafik-Engine läuft flüssig und ohne größere Probleme, auch die grafische Darstellung ist durchaus sehenswert. So gibt es viele Details zu betrachten und farbenfroh zeigt sich das Spiel auch noch. Allerdings ist die Steuerung nicht so

gut gelungen wie die übrige Umsetzung der Fun-Racer-Thematik. Zu selten lassen sich die Autos präzise genug lenken und man möchte öfters mal



Der Zweispieler-Modus macht seinem Namen bei Lego Racers alle Ehre. Weder Clipping-Fehler noch Slowdowns trüben den Fahrspaß.

ins Pad beißen, weil man den Turbo schon wieder nicht erwischte hat. Doch das Schlimmste an diesem Spiel ist ohne Zweifel die Hintergrundmusik. Schon nach wenigen Minuten kann man die eintönigen Stücke nicht mehr hören und stellt sie in den Optionen ab. Dann nimmt man auch die Effekte besser wahr. (Udo L.)

Lustiger Racer im Lego-Land



Positiv: Vor allem der Bau-Modus von Lego Racers macht richtig Laune. Gerade für Zocker, die früher selbst oft und gern mit Lego gespielt haben, kommen dabei viele Kindheitserinnerungen hoch. Ebenso tragen die vielen Strecken positiv zum Gesamteindruck bei. Besonders für Jüngere ist dieses Game sehr gut geeignet.

Negativ: Leider ist die Steuerung des Titels sehr gewöhnungsbedürftig. Nach langer Spielzeit lenken sich die Fahrzeuge immer noch recht "eckig" und eine analoge Steuerung gehört heute zum Standard. Ansonsten fällt noch der teilweise unausgeglichene Schwierigkeitsgrad negativ ins Gewicht, denn selbst auf "normal" hat man schon ordentlich zu kämpfen. Bei der angepeilten Zielgruppe hätte man sich hier etwas zurückhaltender zeigen können.



Auch bei Lego Racers gibt es diverse Spezialwaffen, mit denen ihr eure Gegner beharken dürft. Doch nehmt euch in Acht, auch ihr werdet fleißig beschossen!

Lego Racers

Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Lego Media
Internet: -
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./entfällt
Besonderheiten: 4+ Strecken

Grafik	Sound / FX
gut	dürftig
Mehrspielerpaß	Steuerung
mittel	dürftig

SPIELSPASS

72%

Action ☒ Geschick ☒
Strategie ☒ Simulation ☒
Abenteuer ☒ Atmosphäre ☒

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

90% Crash Team Racing 11/99
+ geniale Grafik
+ geniale Steuerung
+ sehr motivierend

86% Speed Freaks 9/99
+ detaillierte Optik
+ diverse Bonus-Modi
+ gute Steuerung

72% Lego Racers 2/00
+ Autos zum Selberbauen
+ schwammige Steuerung
+ geringe Streckenanzahl

Immer schneller



monatlich mit vier
Pokémon-Starkarten nur

3,90

Die PC- und Videospiele-Illustrierte alle **14** Tage neu!

PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • PC • Dreamcast
Die neuesten Games – Tests – Charts – Tipps & Tricks – More Fun

10 Jahre Theo Kranz Versand



0931-3545222 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

PlayStation

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

Inkl. Lenkrad 169,95
solange Vorrat reicht



Gran Turismo 2 (PSX) 99,95

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



Ruff & Tumble (PSX) 79,95

- Bugs Bunny auf Zeitreise 84,95
- A Bugs Life 99,95
- A Bugs Life Malen & Spielen 49,95
- Bundesliga Stars 2000 89,95
- Buster & the Beanstalk 89,95
- Caesar's Palace 2000 89,95
- Carmageddon - Fahr z.Hölle dt. 84,95
- Centipede PSX 79,95
- Championship Motocross 89,95
- Chessmaster II 89,95
- Chokoko Racing 89,95
- C&C Alarmst. Rot:Gegenschlag 89,95
- Crash Bandicoot 3 99,95



Discworld Noir (PSX) 84,95



Ace Combat 3 (PSX) 99,95

- Space Debris (PSX) 89,95
- Armored in Pr. Sw. (PSX) 94,95
- Crash Team Racing 99,95
- Crash T. R. + MultiTap 139,95
- Croc 2 89,95
- Queball 74,95
- Cyber Tiger 89,95
- Demolition Racer 89,95
- Destrega 89,95
- Dino Crisis 89,95
- Discworld Noir (Jan.) 84,95
- Disneys Magical Tetris 89,95
- Driver 89,95
- Eagle One Harrier 89,95
- Extreme 500 89,95
- F1 World Grand Prix 89,95
- Fifa 2000 89,95
- Fighting Force 2 89,95
- Final Fantasy VIII 119,95
- Final Fantasy VIII Sp. Ed. 149,95
- Fisherman's Bait 89,95
- Formel 1 '99 99,95
- Formel 1 '99 + Lenkrad 169,95
- Fussball Live 99,95
- Fussball Live + Multi Tap 139,95

PlayStation

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

Inkl. Lenkrad 169,95
solange Vorrat reicht



Jade Cocoon (PSX) 89,95



Formel 1 '99 (PSX) 99,95



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



Toy Story 2 (PSX) 89,95

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



Jade Cocoon (PSX) 89,95



Formel 1 '99 (PSX) 99,95



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

PlayStation



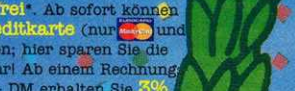
Tomb Raider 4 (PSX) 99,95

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

Inkl. Lenkrad 169,95
solange Vorrat reicht



Pac-Man World 89,95



PGA European Tour Golf 79,95



Plane Crazy (Jan) 89,95



Point Blank 2 - inkl. G-Con 45159,95



Pong 79,95



Pro Pinball - Fantastic Journey 89,95



PSK 1 Pack 89,95



Need 4 Speed 3, Soviet Strike, Theme Hospital



PSK 2 Pack 89,95



Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot, Future Cop, Road Rash 3D



PSK 3 Pack 89,95



Box Champions, Street Skater, Theme Park



Puchi Carat 89,95



Q-Bert 79,95



Final Fantasy VIII (PSX) 119,95



Railroad Tycoon II 89,95



Rainbow Six 89,95

PlayStation

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

Inkl. Lenkrad 169,95
solange Vorrat reicht



Dino Crisis (PSX) 89,95



Alien Trilogy 29,95



Bust A Move 2 29,95



C&C 2 Alarmstufe Rot 49,95



Colin McRae Rally 49,95



Cool Boarders 2 49,95



Crash Bandicoot 2 49,95



Croc 44,95



Fifa 98 49,95



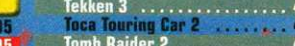
Final Fantasy VII 49,95



Formel 1 '97 49,95



Gran Turismo 49,95



Grand Theft Auto 44,95



Heart of Darkness 44,95



Hercules 49,95



Int. Track and Field 44,95



Jurassic Park 49,95



MediEvil 49,95



Mickey's Wild Adventure 49,95

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr. UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse für Eurocheck bis 200,- DM oder Kartenzahlung (nur Kreditkarte) 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine: keine Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenepreise können variieren. *gültig nach für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. Lediglich für Nachnahmebesteller: fällt die NN-Gebühr an.

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:
0931-3545245

0931-3545222

0180-5211844

oder

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

10 Jahre Theo Kranz Versand

Laden

KRANZ GAMES

Juliuspromenade 11

97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand

Brückstrasse 42-44

Im Brückcenter

44135 Dortmund

Versand

KRANZ VERSAND

Juliuspromenade 11

97070 Würzburg

Der Versandspezialist:

Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Verandhändler auf der

IGN-Messe 1997 in Nürnberg

UND LADEN

Dreamcast

Dreamcast

494,-

Controller orig.

59,95

Dreamcast-Stick orig.

94,95

Keyboard orig.

59,95

Vibration Pack orig.

49,95

VMU-Card orig.

59,95

Racing CP (Lenkrad) orig.

124,95

Pistole Dreamblaster

74,95

Scart-Kabel orig.

49,95

Aero Wings

89,95

Blue Stinger

94,95

Buggy Heat

89,95

Crazy Taxi (Feb)

99,95

UEFA Striker

(DC) 99,95

Power Stone

(DC) 94,95

Shadowman

(DC) 89,95

Blue Stinger

(DC) 94,95

Dreamcast

Soul Calibur

(DC) 89,95

evolution (Jan)

84,95

Fighting Force 2

89,95

F1 World Grand Prix

99,95

Get Bass inkl. Controller

169,95

House of Dead 2

94,95

Hydro Thunder

99,95

Dreamcast

Incoming

99,95

Marvel vs. Capcom

99,95

Millenium Soldier-Expandable

94,95

NFL Blitz 2000

99,95

NFL Quarterb.CI.2000

94,95

Power Stone

94,95

Racing Simulation 2

94,95

Ready 2 Rumble Boxing

99,95

ReVolt (Jan)

94,95

Sega Rally 2

99,95

Shadowman (Jan)

89,95

SnowSurfer - Cool Board

94,95

Sonic Adventures

94,95

Soul Calibur

89,95

South Park Luv Shack

94,95

Speed Devils

89,95

Streetfighter Alpha 3

99,95

Suzuki Alstare Racer

89,95

Tokyo Highway Challenge

84,95

Toy Commander

94,95

Trick Style

89,95

Dreamcast

UEFA Striker

99,95

Vigilante 8 2nd Off. (Feb)

94,95

Virtua Fighter 3 tb

89,95

Virtua Striker 2 (Jan)

99,95

WWWF Attitude

79,95

Zombie Revenge (Feb)

99,95

Snow Surfers

(DC) 94,95

Sega Rally 2

(DC) 99,95

Sonic Adventure

(DC) 94,95

WWWF Attitude

(DC) 79,95

NINTENDO 64

Armormines

(N64) 89,95

Jet Force Gemini

(N64) 109,95

Starcraft 64

(N64) 109,95

Turok Leg.d.verl.L

(N64) 89,95

Starcraft 64

(N64) 109,95

Turok Leg.d.verl.L

(N64) 89,95

NINTENDO 64

ReVolt

99,95

Roadsters '99

89,95

RTL World League Soccer

109,95

Shadowman

109,95

Star Wars Ep. 1: Racer

99,95

Starcraft

109,95

Super Smash Bros.

89,95

Top Gear Rally 2

109,95

Toy Story (Jan)

89,95

Turok Legend d.v.L.

89,95

Turok Rage Wars (engl.)

99,95

Vigilante 8 2nd Offense (Jan)

89,95

WCW Mayhem

99,95

Worms Armageddon

109,95

Wrestlemania 2000

114,95

WWWF Attitude

99,95

Xena Warrior Princess

114,95

Zelda 64

109,95

ReVolt

99,95

Roadsters '99

89,95

RTL World League Soccer

109,95

Shadowman

109,95

Star Wars Ep. 1: Racer

99,95

Starcraft

109,95

Super Smash Bros.

89,95

Top Gear Rally 2

109,95

Toy Story (Jan)

89,95

Turok Legend d.v.L.

89,95

Turok Rage Wars (engl.)

99,95

Vigilante 8 2nd Offense (Jan)

89,95

WCW Mayhem

99,95

Worms Armageddon

109,95

Wrestlemania 2000

114,95

WWWF Attitude

99,95

Xena Warrior Princess

114,95

Zelda 64

109,95

GAME BOY COLOR

GameBoy Color

139,95

GameBoy Camera

59,95

Linkkabel univers.

19,95

Biene Maja Case

19,95

Armormines in Pr.Sw.

59,95

Bombberman Quest

54,95

Dragon Quest Monster (Jan)

64,95

Earthworm Jim 3D

54,95

FIFA 2000

64,95

Game & Watch Gallery 3

44,95

Gex 3: Deep Cover Gecko

64,95

Int. Track & Field

64,95

Mario Golf

64,95

Mission Impossible

64,95

NHL 2000

64,95

Papyrus

64,95

Pumuckl

59,95

Ready 2 Rumble Box. (Jan)

64,95

Resident Evil (Feb)

59,95

Ronaldo Fußball

59,95

Star Wars Racer

64,95

Street Fighter Alpha

54,95

Super Mario Bros. DX

64,95

Tomb Raider (März)

64,95

Top Gear Rally 2

59,95

Turok: Rage Wars

59,95

Worms Armageddon

59,95

Wrestlemania 2000

64,95

GameBoy Color

139,95

GameBoy Camera

59,95

Linkkabel univers.

19,95

Biene Maja Case

19,95

Armormines in Pr.Sw.

59,95

Bombberman Quest

54,95

Dragon Quest Monster (Jan)

64,95

Earthworm Jim 3D

54,95

FIFA 2000

64,95

Game & Watch Gallery 3

44,95

Gex 3: Deep Cover Gecko

64,95

Int. Track & Field

64,95

Mario Golf

64,95

Mission Impossible

64,95

NHL 2000

64,95

Papyrus

64,95

Pumuckl

59,95

Ready 2 Rumble Box. (Jan)

64,95

Resident Evil (Feb)

59,95

Ronaldo Fußball

59,95

Star Wars Racer

64,95

Street Fighter Alpha

54,95

Super Mario Bros. DX

64,95

Tomb Raider (März)

64,95

Top Gear Rally 2

59,95

Turok: Rage Wars

59,95

Worms Armageddon

59,95

Wrestlemania 2000

64,95

POKEMON

Pokémon - blaue Edition

64,95

Pokémon - rote Edition

64,95

Pokémon. Pikachu Ped-o-Meter

44,95

Spieleberater Pokémon

24,95

Sammelkarten: Theme Decks

21,95

Booster. 6,95 Starter Set

21,95

Pikachu Plüschfigur gross

29,95

Pokémon Plüschfigur klein

19,95

Pokémon - blaue Edition

64,95

Pokémon - rote Edition

64,95

Pokémon. Pikachu Ped-o-Meter

44,95

Spieleberater Pokémon

24,95

Sammelkarten: Theme Decks

21,95

Booster. 6,95 Starter Set

21,95

Pikachu Plüschfigur gross

29,95

Pokémon Plüschfigur klein

19,95

NINTENDO 64

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Donkey Kong 64 (inkl. Speichererw.)(N64)

129,95

PLAYERS CHOICE

F1 World Grand Prix

64,95

Favoriten

Hier erhaltet ihr eine differenzierte Übersicht über die Referenzen der PlayStation Games. Was zählt zum Besten der Besten der PlayStation-Szene? In dieser Rubrik gibt es die Antworten.

Geschicklichkeit

BUST A MOVE 3 DX

Taito/Acclaim 3/98 S. 81.....	Fun 86%
Kula World	
Game Design/SCED 5/98 S. 102.....	Fun 84%
Swing	
Software 2000 4/99 S. 98.....	Fun 80%
Bust A Move 2	
Taito/Acclaim 6/98 S. 73.....	Fun 80%
Bust A Move 4	
Taito/Acclaim 1/99 S. 66.....	Fun 75%

Snowboard

PHAT AIR - EXTREME SNOWBOARDING

Pony Canyon Inc./Funsoft 6/98 S. 47.....	Fun 87%
Cool Boarders 3	
989 Studios/SCED 12/98 S. 58.....	Fun 85%
Cool Boarders 4	
989 Studios/SCED 2/00 S. 44.....	Fun 80%
Snow Racer 98	
Laguna 5/98 S. 102.....	Fun 79%
MTV Snowboarding	
THQ 1/00 S. 90.....	Fun 75%

Tennis

SAMPRAS EXTREME TENNIS

Codemasters 8/98 S. 76.....	Fun 86%
Anna Kournikova Smash Court Tennis	
Namco/SCED 6/99 S. 88.....	Fun 79%
Tennis Arena	
Ubi Soft 8/98 S. 76.....	Fun 78%
Davis Cup Tennis	
Telstar 8/98 S. 76.....	Fun 73%
All Star Tennis '99	
Smart Dog/Ubi Soft 10/98 S. 68.....	Fun 71%

Eishockey

NHL 2000

Electronic Arts 11/99 S. 88.....	Fun 87%
NHL Championship 2000	
Radical Ent./Activision 12/99 S. 78.....	Fun 85%
NHL '99	
Electronic Arts 11/98 S. 39.....	Fun 85%
NHL '98	
Electronic Arts 8/98 S. 76.....	Fun 83%
NHL Breakaway	
Acclaim 8/98 S. 76.....	Fun 78%



Beat 'em Up

TEKKEN 3

Namco/SCED 9/98 S. 53.....	Fun 91%
Bloody Roar	
Hudson/Virgin 2/98 S. 68.....	Fun 87%
Ehrgeiz	
Squaresoft 2/00 S. 72.....	Fun 86%
Dead or Alive	
Tecmo/SCED 7/98 S. 68.....	Fun 86%
Soul Blade	
Namco/SCED 3/99 Classic Nr. 1.....	Fun 85%
Tekken 2	
Namco/SCED 4/98 S. 77.....	Fun 85%
Street Fighter Alpha 3	
Capcom/Virgin 5/99 S. 100.....	Fun 82%
Star Gladiator	
Capcom/Virgin 3/99 Classic Nr. 1.....	Fun 82%
Rival Schools	
Capcom/Virgin 1/99 S. 60.....	Fun 80%
Bloody Roar 2	
Hudson Soft/Virgin 5/99 S. 96.....	Fun 78%



Rennspiele

GRAN TURISMO 2

Polyphony Digital/SCED 2/00 S. 34.....	Fun 94%
V-Rally 2	
Eden Studios/Infogrames 7/99 S. 112.....	Fun 93%
Gran Turismo	
Polyphony Digital/SCED 6/98 S. 48.....	Fun 93%
Formel Eins 99	
Studio 33/Psychosis 11/99 S. 46.....	Fun 92%
Ridge Racer Type 4	
Namco/SCED 4/99 S. 54.....	Fun 91%
Crash Team Racing	
Naughty Dog/SCED 12/99 S. 54.....	Fun 90%
Need for Speed - Brennender Asphalt	
Electronic Arts 5/99 S. 90.....	Fun 89%
C3 Racing	
Eutechnyx/Infogrames 12/98 S. 70.....	Fun 89%
Driver	
GT Interactive 7/99 S. 106.....	Fun 88%
Test Drive 5	
Accolade/EA 12/98 S. 74.....	Fun 88%

Strategie

WARCRAFT 2

EA/Blizzard 2/98 S. 55.....	Fun 92%
Warzone 2100	
Eidos 6/99 S. 44.....	Fun 90%
C&C 2: Alarmstufe Rot	
Westwood/Virgin 2/98 S. 55.....	Fun 89%
Populous - The Beginning	
Electronic Arts 3/99 S. 44.....	Fun 89%
C&C 2: Gegenschlag	
Westwood/Virgin 10/98 S. 82.....	Fun 87%
C&C: Tiberiumkonflikt	
Westwood/Virgin 2/98 S. 55.....	Fun 83%
Civilization II	
Microprose/Activision 4/99 S. 100.....	Fun 82%
Worms	
Team 17 6/98 S. 72.....	Fun 82%
Dark Omen	
EA/Games Workshop 4/98 S. 74.....	Fun 81%
KKND: Krossfire	
Infogrames 3/99 S. 66.....	Fun 80%



Action-Adventure

METAL GEAR SOLID

Konami 3/99 S. 52.....	Fun 95%
Soul Reaver: Legacy of Kain	
Crystal Dynamics/Eidos 7/99 S. 92.....	Fun 92%
Tomb Raider: The Last Revelation	
Core Design/Eidos 1/00 S. 48.....	Fun 90%
Tomb Raider 3	
Core Design/Eidos 1/99 S. 50.....	Fun 90%
Silent Hill	
Konami 8/99 S. 42.....	Fun 89%
Grand Theft Auto: London 1969	
Take 2 6/99 S. 84.....	Fun 87%
Tomb Raider 2	
Core Design/Eidos 8/98 S. 61.....	Fun 87%
Dino Crisis	
Capcom/Virgin 12/99 S. 40.....	Fun 86%
Grand Theft Auto 2	
Rock Star/Take 2 12/99 S. 88.....	Fun 86%
Alundra	
Matrix/Psychosis 4/98 S. 64.....	Fun 86%

Fußball

FIFA 2000

Electronic Arts 12/99 S. 84.....	Fun 90%
FIFA '99	
Electronic Arts 1/99 S. 56.....	Fun 90%
Frankreich '98: Die Fußball-WM	
Electronic Arts 6/98 S. 52.....	Fun 89%
ISS Pro '98	
Konami 10/98 S. 74.....	Fun 89%
FIFA '98 Die WM-Qualifikation	
Electronic Arts 2/98 S. 60.....	Fun 88%
Bundesliga Stars 2000	
Electronic Arts 9/99 S. 83.....	Fun 87%
Fussball Live!	
SCEE/SCED 12/99 S. 83.....	Fun 86%
UEFA Striker	
Rage/Infogrames 11/99 S. 86.....	Fun 85%
UEFA Championship League Soccer	
Eidos 4/99 S. 86.....	Fun 81%
Actua Soccer 3	
Gremlin/Acclaim 12/98 S. 62.....	Fun 78%



Jump & Run

ODDORLD ABE'S EXODUS

GT Interactive 11/98 S. 32.....	Fun 89%
GEX: DEEP COVER GECKO	
Crystal Dynamics/Eidos 5/99 S. 84.....	Fun 89%
Gex 3D: Enter the Gecko	
Crystal Dynamics/BMG Int. 4/98 S. 48.....	Fun 88%
Abe's Exoddus	
GT Interactive 8/98 S. 53.....	Fun 88%
Crash Bandicoot 3	
SCEE/SCED 12/98 S. 50.....	Fun 88%
MediEvil	
Millennium/SCED 10/98 S. 58.....	Fun 88%
Toy Story 2	
Activision 1/00 S. 78.....	Fun 87%
Spyro 2	
Insomniac Games/SCED 11/99 S. 90.....	Fun 87%
Spyro the Dragon	
Insomniac Games/SCED 11/98 S. 48.....	Fun 86%
Heart of Darkness	
Amazing Studios/Laguna 8/98 S. 52.....	Fun 86%



Shoot 'em Up

FORSAKEN

Acclaim 5/98 S. 72.....	Fun 90%
Colony Wars: Vengeance	
Psychosis 12/98 S. 84.....	Fun 89%
R-Types	
Irem/Virgin 12/98 S. 93.....	Fun 86%
Omega Boost	
SCED 8/99 S. 94.....	Fun 85%
One	
ASC/Visual C./BMG Int. 2/98 S. 64.....	Fun 85%
Soviet Strike	
Electronic Arts 6/98 S. 75.....	Fun 83%
Treasures of the Deep	
Black Ops Ent./SCED 6/98 S. 60.....	Fun 83%
Alien Trilogy	
Acclaim 6/98 S. 74.....	Fun 82%
Crime Killer	
Interplay/Acclaim 7/98 S. 74.....	Fun 82%
Eagle One: Harrier Attack	
Infogrames 1/00 S. 82.....	Fun 81%



Platinum-Spiele

GRAN TURISMO

Polyphony Digital/SCED 6/98 S. 48.....	Fun 94%
Final Fantasy VII	
Squaresoft/SCED 3/99 S. 49.....	Fun 92%
Tekken 3	
Namco/SCED 9/98 S. 53.....	Fun 91%
Indiziertes Spiel 2	
Capcom 5/98 S. 74.....	Fun 89%
C&C 2: Alarmstufe Rot	
Westwood/Virgin 2/98 S. 55.....	Fun 89%
Oddworld Abe's Exoddus	
GT Interactive 11/98 S. 32.....	Fun 88%
FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	
Electronic Arts 2/98 S. 60.....	Fun 88%
Grand Theft Auto	
Take 2 6/99 S. 84.....	Fun 87%
WipEout 2097	
Psychosis 2/98 S. 68.....	Fun 87%
WWF Warzone	
Acclaim 9/98 S. 64.....	Fun 87%

Rollenspiele

FINAL FANTASY VIII

Squaresoft/SCED 10/99 S. 36.....	Fun 97%
Final Fantasy VII	
Squaresoft/SCED 3/99 S. 49.....	Fun 92%
Breath of Fire III	
Capcom/Laguna 9/98 S. 68.....	Fun 88%
Wild Arms	
SISA/SCED 3/99 S. 49.....	Fun 87%
Diablo	
Blizzard/EA 5/98 S. 78.....	Fun 85%

Golf

EVERYBODY'S GOLF

Camelot/SCEE 6/98 S. 66.....	Fun 87%
Tiger Woods '99	
Electronic Arts 3/99 S. 76.....	Fun 79%
Actua Golf 3	
Gremlin/Acclaim 1/99 S. 59.....	Fun 76%
PGA Tour '98	
Electronic Arts 8/98 S. 75.....	Fun 75%
Actua Golf 2	
Gremlin 8/98 S. 75.....	Fun 73%

INTERACT-MEGA-GEWINNSPIEL

Hauptgewinn:
Ein Ferrari MODENA

400 PS • 0-100 in 4,5 Sek. • 295 km/h

Preise im Gesamtwert
von über 350.000 DM

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®



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

PlayStation

GAMES

2/00

Tipps & Trix zum Rausschneiden und Abheften

Komplettlösung

Titel	Art	Sammel-Nr.
Tomb Raider IV	2. und letzter Teil	#458
WWF-Attitude-Bastelei	Kostüme	#470

Kleinzeug

Titel	Art	Sammel-Nr.
Der Morgen stirbt nie	Codes	#450
Dino Crisis	Allgemeines	#452
Gran Turismo 2 (us)	Xploder-/Game-Buster-Codes	#450
Gran Turismo 2	Trix	#450
NBA Live 2000	Trix	#452
No Fear Downhill Mountainbiking	Allgemeines	#452
Renegade Racers	Xploder-/Game-Buster-Codes	#450
Space Invaders	Trix	#452
Supercross 2000	Trix	#452
Warpath: Jurassic Park	Xploder-/Game-Buster-Codes	#450

Mitmachen lohnt sich!

Wir wollen sie, eure Tipps, Tricks, Cheats, Pokes, Passwörter, Komplettlösungen usw. zu den Spielen auf Sonys CD-Schleuder! Wir bieten euch für jeden veröffentlichten Beitrag einen Bonus in Form vonbarer Münze, je nach Umfang bis zu 500,- DM!

Von einer kurzen Notiz bis zur aufwändigen Komplettlösung ist uns alles willkommen. Allerdings sollte sich der Beitrag immer auf die PAL-Version des Spieles beziehen. Ach ja, leserlich sollten eure Einsendungen auch sein und notiert bitte eure komplette Adresse sowie die Bankverbindung auf dem Schreiben.

Schickt eure Beiträge an:

Redaktion: PlayStation Games
Stichwort: Codes
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
E-Mail: codes@playstationgames.de

Bitte habt dafür Verständnis, dass wir unmöglich alle Briefe und E-Mails beantworten können!

Ihr Wille ist ihr Himmelreich!



Originalgröße: 84 x 119 cm



Das Probe-Abo PLAYSTATION GAMES:
Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das
offizielle Original-Tomb-Raider-4-Plakat abstauben!

X Ja, ich möchte PLAYSTATION GAMES eine Ausgabe lang kostenlos testen!

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

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

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

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

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PlayStation Games, 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 Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.

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

Trix

Der Morgen stirbt nie

Die Codes können wieder rückgängig gemacht werden, indem ihr sie einfach ein zweites Mal eingibt.

■ Alle Missionen anwählbar:

Gebt im Main-Screen Folgendes zügig ein. Ein kurzer Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Select, Select, O, O, L1, L1, O, L1, L1.

■ Alle FMV-Sequenzen freischalten:

Gebt im Main-Screen Folgendes zügig ein. Ein kurzer Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Select, Select, O, O, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1.

■ Unverwundbar:

Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O, O, Δ, Select.

■ Alle Waffen und 50 Medi-Kits:

Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O, O, L1, L1, R1, R1.

■ Maximale Energie:

Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O, O, ↑, ↑, ↓.

■ Minimale Energie:

Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O, O, ↓, ↓, ↑.

■ Ethereal-Mode:

Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O, O, Δ, Δ, Δ, Δ.

■ Cheat-Camera:

Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O; O, R2, R2.

Hierdurch dürft ihr den Level ausspionieren. Mit den Schulter- und Aktionstasten kann nun durch den gesamten Level geschaut werden.

■ Schnellerer Bond:

Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O, O, □, □, O, O.

■ Alle Objekte einfrieren:

Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O, O, Select, Select, Δ, Δ.

■ Aktuelle Mission erfolgreich abschließen:

Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O, O, Select, O.

■ Alle Objekte entfernen:

Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O, O, Select, Select, □, □.

■ Alle Oberflächen entfernen:

Pausiert ein Spiel und gebt dies ein:

Select, Select, O, O, Select, Select, O, O.



Trix

Gran Turismo 2

Es soll ja den ein oder anderen Zocker geben, der den Vorgänger Gran Turismo noch nicht kennt. Allen denjenigen, die nun komplett neu in den Rennzirkus einsteigen, sollen folgende Tipps weiterhelfen, um sich auf die Überholspur zu begeben.

■ **Lizenz-Tests:** Zu den Lizenzen Hinweise zu liefern, würde wohl Bücher füllen. Deshalb lautet die Devise: Learning by doing. Es macht aber dennoch Sinn, euch die Demonstrationen der CPU-Fahrer anzusehen, da ihr hierbei wichtige Rückschlüsse auf die richtigen Einlenk- und Bremspunkte gewinnen könnt.

■ **Wahl des Anfangswagens:** Es ist durch den Geldmangel am Anfang eurer Karriere nicht gerade die leichteste Entscheidung, mit welchem Boliden ihr in eure Renn-Laufbahn einsteigt. In Redaktionskreisen hat sich auf alle Fälle stets ein Nissan Silvia Q 2000 bewährt. Diese Kiste bietet trotz "lächerlichen" 138 PS bei 1110 kg recht annehmbare Beschleunigungswerte, um die ersten Lorbeeren einzuheimsen.

■ **Schnelle Kohle ohne Lizenzen:** Wem es zu Beginn den Spielspaß trübt, die langwierigen Lizenz-Prüfungen zu bestehen, der sollte sich auf die von einigen Herstellern angebotenen Special-Cups stürzen. Hier darf (mit dem richtigen fahrbaren Untersatz) nahezu ohne Lizenz-Voraussetzungen so richtig Vollgas gegeben werden.

■ **Tuning total:** Zum Hauptaspekt des Spiels, dem Tunen, welches erst den Grundstein für Pokalgewinne, Geldregen sowie Bonus-Vehikel legt, gilt Ähnliches wie bei der Wagenwahl. Euch hier vorzuschreiben, welches Teil für welchen Boliden die besten Ergebnisse mit sich bringt, ist reine Makulatur. Jeder Fahrer besitzt einen eigenen Stil, der sich nicht reglementieren lässt. Auf jeden Fall sollte wirklich vom Tieferlegen bis hin zur Getriebeabstufung je nach Piste alles einmal ausprobiert werden. Gerade diese Tatsache birgt einen enormen Motivationsfaktor in sich, der gerade den Reiz in Polyphonys Masterpiece ausmacht.



Xploder-/Game-Buster-Codes

Gran Turismo 2 (us)

■ Unendlicher Geldvorrat

801D0FC8 E0FF

801D0FCA 05F5

■ Stoppt den Timer

8002F810 0000

80046E84 0000

■ Gold Licenses I-A

801CADC0 0400

801CAE64 0400

801CAF08 0400

801CAFAC 0400

801CB050 0400

801CB0F4 0400

801CB198 0400

801CB23C 0400

801CB2E0 0400

801CB384 0400

■ Gold Super License

801CA758 0400

801CA7FC 0400

801CA8A0 0400

801CA944 0400

801CA9E8 0400

801CAA8C 0400

801CAB30 0400

801CABD4 0400

801CAC78 0400

801CAD1C 0400

■ Mit jedem Fahrzeug an allen Events teilnehmen

D00148E0 000C

800148E2 1000

■ Die Ending-Credits des Arcade-Modes freischalten

D01F068A FFFE

80052580 0001

D01F068A FFFE

80052594 0001

Xploder-/Game-Buster-Codes

Renegade Racers

■ NTSC-Mode

80078DF6 3C00

■ Alle Charaktere freischalten

80091286 0024

■ Unendlich Energie

800235FE 3C00

■ Alle Gegenstände gefunden

800AAFF8 7FFF

■ Maximale Punktzahl

800AAFD8 7FFF

Xploder-/Game-Buster-Codes

Warpath:

Jurassic Park

■ NTSC-Mode

8001ECF2 3C00

■ Spieler 1 gewinnt sofort

8006144C 0003

8006144E 1480

8006145A 3C00

■ Spieler 2 gewinnt sofort

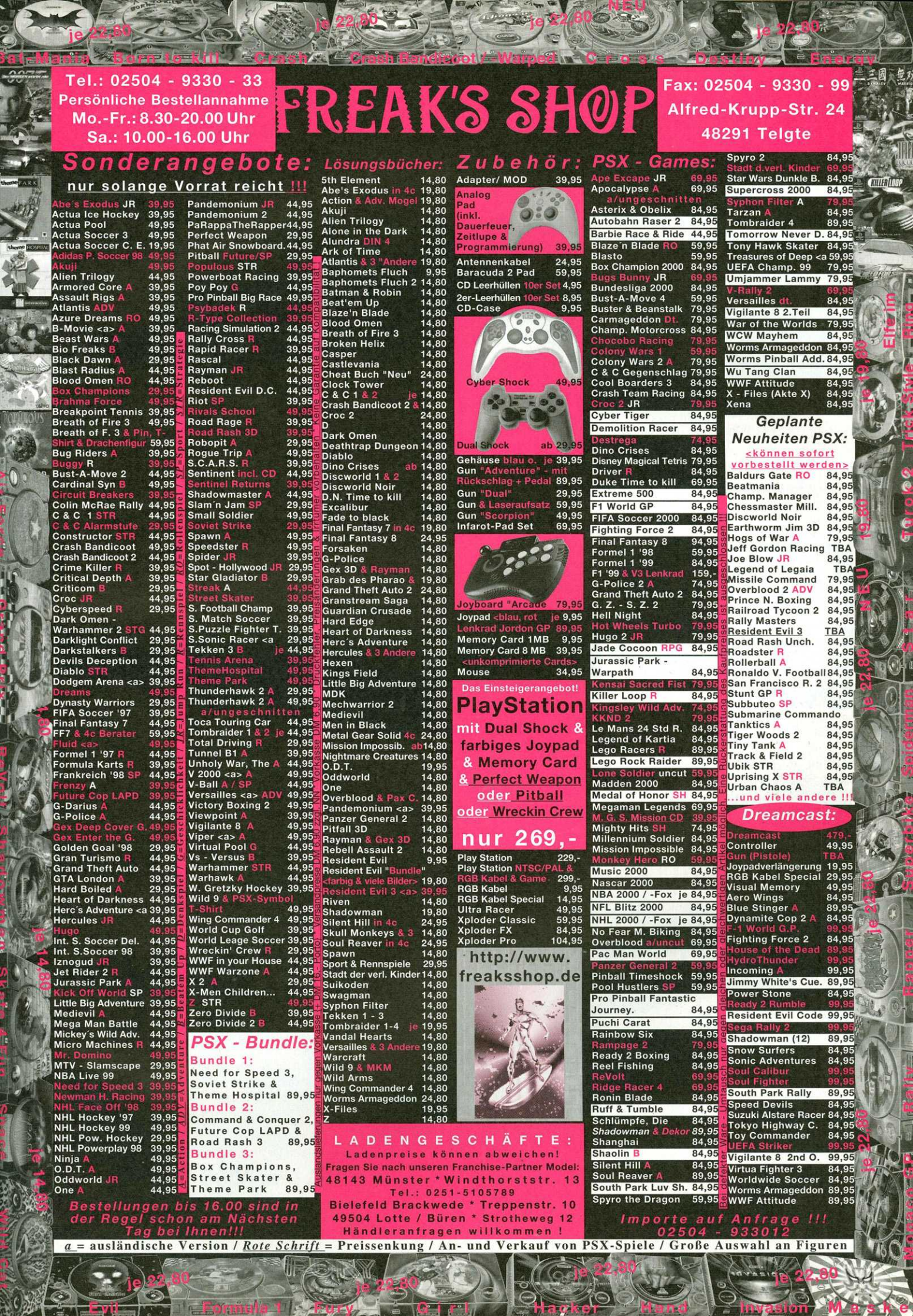
8006144C 0003

8006144E 1880

8006145A 3C00

■ Der Kampf beginnt in der letzten Arena

800313B6 0008



je 22,80

je 22,80

je 22,80

je 22,80

Sat. Maria - Born to Kill - Crash - Crash Bandicoot - Warped - C r o s s - Destiny - Energy

Tel.: 02504 - 9330 - 33

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr

Sa.: 10.00-16.00 Uhr

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24

48291 Telgte

Sonderangebote:

nur solange Vorrat reicht !!!

Abe's Exodus JR	39,95	Pandemonium JR	44,95
Actua Ice Hockey	39,95	Pandemonium 2	44,95
Actua Pool	49,95	PaRappaTheRapper	44,95
Actua Soccer 3	49,95	Perfect Weapon	29,95
Actua Soccer C. E.	19,95	Phat Air Snowboard	44,95
Adidas P. Soccer 98	49,95	Pitball Future/SP	29,95
Akuj	49,95	Populous STR	49,95
Alien Trilogy	44,95	Powerboat Racing	39,95
Armored Core A	39,95	Poy Poy G	44,95
Assault Rigs A	39,95	Pro Pinball Big Race	49,95
Atlantis ADV	49,95	Psybadek R	44,95
Azure Dreams RO	49,95	R-Type Collection	39,95
B-Movie <a> A	39,95	Racing Simulation 2	44,95
Beast Wars A	49,95	Rally Cross R	44,95
Bio Freaks B	49,95	Rapid Racer R	39,95
Black Dawn A	29,95	Rascal	44,95
Blast Radius A	44,95	Rayman JR	44,95
Blood Omen RO	44,95	Reboot	44,95
Box Champions	29,95	Resident Evil D.C.	39,95
Brahma Force	49,95	Riot SP	39,95
Breakpoint Tennis	39,95	Rivals School	49,95
Breath of Fire 3	49,95	Road Rage R	39,95
Breath of F. 3 & Pin, T-	39,95	Road Rash 3D	39,95
Shirt & Drachenfigur	59,95	Robopit A	29,95
Bug Riders A	39,95	Rogue Trip A	49,95
Buggy R	39,95	S.C.A.R.S. R	39,95
Bust-A-Move 2	44,95	Sentinel incl. CD	44,95
Cardinal Syn B	49,95	Sentinel Returns	39,95
Circuit Breakers	39,95	Shadowmaster A	44,95
Colin McRae Rally C	44,95	Slam'n Jam SP	29,95
C & C 1 STR	44,95	Small Soldier	49,95
C & C Alarmstufe	29,95	Soviet Strike	29,95
Constructor STR	44,95	Spawn A	49,95
Crash Bandicoot	49,95	Speedster R	49,95
Crash Bandicoot 2	44,95	Spider JR	39,95
Crime Killer R	39,95	Spot - Hollywood JR	29,95
Critical Depth A	39,95	Star Gladiator B	29,95
Criticom B	29,95	Streak A	44,95
Croc JR	44,95	Street Skater	39,95
Cyberspeed R	29,95	S. Football Champ	39,95
Dark Omen -	29,95	S. Match Soccer	39,95
Warhammer 2 STG	44,95	S. Puzzle Fighter T.	39,95
Darklight Conflict	29,95	S. Sonic Racer <a>	29,95
Darkstalkers B	29,95	Tekken 3 B	je 44,95
Devils Deception	44,95	Tennis Arena	39,95
Diablo STR	44,95	ThemeHospital	49,95
Dodgem Arena <a>	39,95	Theme Park	49,95
Dreams	49,95	Thunderhawk 2 A	29,95
Dynasty Warriors	29,95	Thunderhawk 2 A	49,95
FIFA Soccer '97	39,95	a/ungeschnitten	
Final Fantasy 7	44,95	Toca Touring Car	44,95
FF7 & 4c Berater	59,95	Tombrailer 1 & 2 je	44,95
Fluid <a>	49,95	Total Driving R	29,95
Formel 1 '97 R	44,95	Tunnel B1 A	39,95
Formula Karts R	39,95	Unholy War, The A	44,95
Frankreich '98 SP	44,95	V 2000 <a> A	49,95
Frenzy A	39,95	V-Ball A / SP	44,95
Future Cop LAPD	39,95	Versailles <a> ADV	49,95
G-Darius A	44,95	Victory Boxing 2	49,95
G-Police A	44,95	Viewpoint A	39,95
Gex Deep Cover G.	49,95	Vigilante 8 A	49,95
Gex Enter the G.	49,95	Viper <a> A	49,95
Golden Goal '98	29,95	Virtual Pool G	44,95
Gran Turismo M	44,95	Vs - Versus B	39,95
Grand Theft Auto	44,95	Warhammer STR	44,95
GTA London A	39,95	Warhawk A	44,95
Hard Boiled A	29,95	W. Gretzky Hockey	39,95
Heart of Darkness	44,95	Wild 9 & PSX-Symbol	44,95
Herc's Adventure <a>	39,95	T-Shirt	49,95
Hercules JR	44,95	Win Commander 4	49,95
Hugo	49,95	World Cup Golf	39,95
Int. S. Soccer Del.	44,95	World League Soccer	39,95
Int. S. Soccer 98	44,95	Wreckin' Crew R	29,95
Iznogud JR	39,95	WWF in your House	44,95
Jet Rider 2 R	44,95	WWF Warzone A	44,95
Jurassic Park A	44,95	X 2 A	29,95
Kick Off World SP	39,95	X-Men Children...	44,95
Little Big Adventure	39,95	Z STR	49,95
Medieval A	44,95	Zero Divide B	39,95
Mega Man Battle	44,95	Zero Divide 2 B	44,95
Mickey's Wild Adv.	44,95		
Micro Machines R	44,95		
Mr. Domino	49,95		
MTV - Slamscape	29,95		
NBA Live 99	49,95		
Need for Speed 3	39,95		
Newman H. Racing	39,95		
NHL Face Off '98	39,95		
NHL Hockey '97	39,95		
NHL Hockey 99	49,95		
NHL Pow. Hockey	29,95		
NHL Powerplay 98	39,95		
Ninja A	49,95		
O.D.T. A	49,95		
Oddworld JR	44,95		
One A	44,95		

Lösungsbücher:

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

Zubehör:

Adapter/ MOD	39,95
Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitleupe & Programmierung)	39,95
Antennenkabel	24,95
Baracuda 2 Pad	59,95
CD Leerhüllen 10er Set	4,95
2er-Leerhüllen 10er Set	8,95
CD-Case	9,95
Cyber Shock	49,95
Dual Shock	ab 29,95
Gehäuse blau o. je	39,95
Gun "Adventure" - mit Rückschlag + Pedal	89,95
Gun "Dual"	29,95
Gun & Laseraufsatz	59,95
Gun "Scorpion"	49,95
Infrared-Pad Set	69,95
Joyboard "Arcade"	79,95
Joypad <blau, rot je>	9,95
Lenkpad Jordon GP	89,95
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 Pitball oder Wreckin Crew nur 269,-

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

<http://www.freaksshop.de>



PSX - Games:

Ape Escape JR	69,95
Apocalypse A	69,95
a/ungeschnitten	
Asterix & Obelix	84,95
Autobahn Raser 2	84,95
Barbie Race & Ride	44,95
Blaze'n Blade RO	59,95
Blasto	59,95
Box Champion 2000	84,95
Bugs Bunny JR	69,95
Bundesliga 2000	84,95
Bust-A-Move 4	59,95
Buster & Beanstalk	79,95
Carmageddon DL	79,95
Champ. Motorcross	84,95
Chococo Racing	79,95
Colony Wars 1	59,95
Colony Wars 2	79,95
C & C Gegenschlag	79,95
Cool Boarders 3	84,95
Crash Team Racing	84,95
Croc 2 JR	79,95
Cyber Tiger	84,95
Demolition Racer	84,95
Destrega	74,95
Dino Crises	84,95
Disney Magical Tetris	79,95
Driver R	84,95
Duke Time to kill	69,95
Extreme 500	84,95
F1 World GP	84,95
FIFA Soccer 2000	84,95
Fighting Force 2	84,95
Final Fantasy 8	94,95
Formel 1 '98	59,95
Formel 1 '99	84,95
F1 '99 & V3 Lenkpad	159,-
G-Police 2 A	74,95
Grand Theft Auto 2	84,95
G. Z. - S. Z. 2	79,95
Hell Night	84,95
Hot Wheels Turbo	79,95
Hugo 2 JR	79,95
Jade Cocoon RPG	84,95
Jurassic Park - Warpath	84,95
Kensai Sacred Fist	79,95
Killer Loop R	84,95
Kingsley Wild Adv.	74,95
KKND 2	79,95
Le Mans 24 Std. R.	84,95
Legend of Kartia	84,95
Lego Racers R	89,95
Lego Rock Raider	89,95
Lone Soldier uncut	59,95
Madden 2000	84,95
Medal of Honor SH	84,95
Megaman Legends	69,95
M. G. S. Mission CD	39,95
Mighty Hits SH	74,95
Millennium Soldier	84,95
Monk Impossible	84,95
Monk Hero RO	59,95
Music 2000	84,95
Nascar 2000	84,95
NBA 2000 / -Fox je	84,95
NFL Blitz 2000	84,95
NHL 2000 / -Fox je	84,95
No Fear M. Biking	84,95
Overblood a/uncut	69,95
Pac Man World	69,95
Panzer General 2	59,95
Pinball Timeshock	59,95
Pool Hustlers SP	59,95
Pro Pinball Fantastic Journey.	84,95
Puchi Carat	84,95
Rainbow Six	84,95
Rampage 2	79,95
Ready 2 Boxing	84,95
Reel Fishing	84,95
ReVolt	69,95
Ridge Racer 4	69,95
Ronin Blade	84,95
Ruff & Tumble	84,95
Schlumpfe, Die	84,95
Shadowman & Dekor	89,95
Shanghai	84,95
ShaoLin B	84,95
Silent Hill A	84,95
Soul Reaver A	89,95
South Park Luv Sh.	84,95
Spyro the Dragon	59,95

Spyro 2	84,95
Stadt d.verl. Kinder	69,95
Star Wars Dunkle B.	84,95
Supercross 2000	84,95
Syphon Filter A	79,95
Tarzan A	84,95
Tombrailer 4	89,95
Tomorrow Never D.	84,95
Tony Hawk Skater	84,95
Treasures of Deep <a>	59,95
UEFA Champ. 99	79,95
Umjammer Lammy	79,95
V-Rally 2	69,95
Versailles dt.	84,95
Vigilante 8 2.Teil	84,95
War of the Worlds	79,95
WCW Mayhem	84,95
Worms Armageddon	84,95
Worms Pinball Add.	84,95
Wu Tang Clan	84,95
WWF Attitude	84,95
X - Files (Akte X)	84,95
Xena	84,95

Geplante Neuheiten PSX:

<können sofort vorbestellt werden>	
Baldurs Gate RO	84,95
Beatmania	84,95
Champ. Manager	84,95
Chessmaster Mill.	84,95
Discworld Noir	84,95
Earthworm Jim 3D	84,95
Hogs of War A	79,95
Jeff Gordon Racing	TBA
Joe Blow JR	84,95
Legend of Legaia	TBA
Missile Command	79,95
Overblood 2 ADV	84,95
Prince N. Boxing	84,95
Railroad Tycoon 2	84,95
Rally Masters	84,95
Resident Evil 3	TBA
Road Rash Unch.	84,95
Roadster R	84,95
Rollerball A	84,95
Ronaldo V. Football	84,95
San Francisco R. 2	84,95
Stunt GP R	84,95
Subbuteo SP	84,95
Submarine Commando	
Tanktics A	84,95
Tiger Woods 2	84,95
Tiny Tank A	84,95
Track & Field 2	84,95
Ubik STR	84,95
Uprising X STR	84,95
Urban Chaos A	TBA
...und viele andere !!!	

Dreamcast:

Dreamcast	479,-
Controller	49,95
Gun (Pistole)	TBA
Joypadverlängerung	19,95
RGB Kabel Special	29,95
Visual Memory	49,95
Aero Wings	84,95
Blue Stinger A	89,95
Dynamite Cop 2 A	84,95
F-1 World G.P.	99,95
Fighting Force 2	84,95
House of the Dead	89,95
HydroThunder	99,95
Incoming A	99,95
Jimmy White's Cue.	89,95
Power Stone	84,95
Ready 2 Rumble	99,95
Resident Evil Code	99,95
Sega Rally 2	99,95
Shadowman (12)	89,95
Snow Surfers	84,95
Sonic Adventures	84,95
Soul Calibur	99,95
Soul Fighter	99,95
South Park Rally	89,95
Speed Devils	84,95
Suzuki Alstare Racer	84,95
Tokyo Highway C.	84,95
Toy Commander	84,95
UEFA Striker	99,95
Vigilante 8 2nd O.	99,95
Virtua Fighter 3	84,95
Worldwide Soccer	84,95
Worms Armageddon	89,95
WWF Attitude	89,95

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

LADENGESCHÄFTE:
Ladenpreise können abweichen!
Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model:<

Allgemeines

No Fear Downhill Mountainbiking

Codemasters neues Extremsport-Game hält natürlich einige Überraschungen parat, die wir euch selbstverständlich nicht vorenthalten möchten.

Geheimcharaktere:



■ Gewinnt die Amateur-Meisterschaft und schon könnt ihr mit Penny Ulriksson die Berge hinabdüsen.

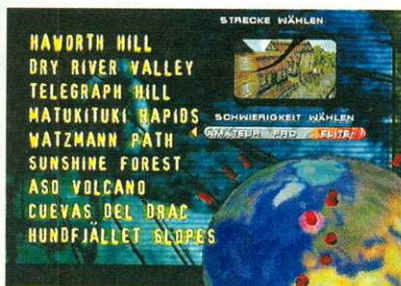


■ Habt ihr die Pro-Meisterschaft erfolgreich gemeistert, dürft ihr Niels-Peter Jensen auswählen.

Seid ihr auch noch Champion der Elite-Meisterschaft, steht Rob Warner zu euren Diensten.

Versteckte Strecken:

Erst mit Erreichen des Pro-Mode können die Strecken Aso Volcano und Cuevas del Drac angewählt werden.



■ Die Eisabfahrt in den Hundfjället Slopes ist erst mit Erreichen des Elite-Modus anwählbar.



■ Ehe ihr euch den Berg herabstürzt, hilft ein Blick auf die Streckeninfo. Der Untergrund entscheidet über eure Reifen.

Habt ihr einige Rennen erfolgreich absolviert, erhaltet ihr so manches Zubehör für euren Hi-Tech-Drahtesel, das euch das Leben erheblich erleichtert.

Ist die Strecke sehr steil und beinhaltet sie nur wenige ebene Abschnitte, ist man mit der niedrigen Übertragung besser bedient.

Die Vorder- bzw. Hinterradfederung ist nur auf extrem hügeligem Terrain wirklich notwendig.

Bei den Bremsen reicht im Normalfall die Hydraulikvariante aus. Scheibenbremsen sind nur bei steilen Strecken mit Haarnadelkurven nötig.

Um auf langen Bergabfahrten nicht zu viel Tempo zu verlieren, solltet ihr mit dem Fahrer aus dem Sattel gehen und so eine aerodynamischere Position einnehmen.

Vergesst nicht, dass euch Hindernisse wie Bäche oder Wurzeln aufhalten. Mit einem Bunny Hop überhüpft ihr sie geschickt.

Trix

Dino Crisis

Alternative Bekleidung:

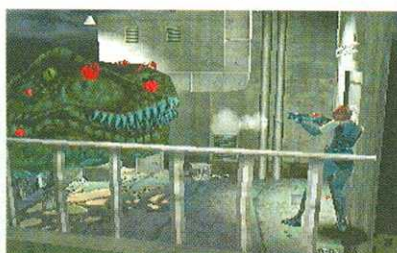
Absolviert das Spiel einmal erfolgreich. Hierdurch eröffnen sich für euch die Army- und Battle-Outfits. Spielt ihr das Game ein zweites Mal durch, kommt noch ein Ancient-Outfit hinzu.

Grenade-Gun:

Spielt die Story dreimal erfolgreich durch. Habt ihr die drei unterschiedlichen Abspanne gesehen, solltet ihr beim nächsten Spielstart die Grenade-Gun mit unendlich Munition besitzen.

Operation: Wipe Out

Hierzu muss das Spiel auf der normalen Schwierigkeitsstufe in weniger als fünf Stunden erfolgreich durchgespielt werden.



Trix

Supercross 2000

■ Für EAs neueste Schlamm Schlacht gibt es eine ganze Menge mehr oder weniger sinnvoller Codes. Geht zunächst in den Event-Select-Screen und betätigt dort die R1-Taste, um ein Cheat-Menü zu öffnen. Hier lassen sich nun folgende Codes eingeben:

Keine Unfälle

NOCR4SH

Neue Kameraperspektiven

MOR3C4MS

Zusätzlicher Sprung-Button (mit L1-Knopf)

HOP

Große Bikes

BIGB1K3S

Mehr Schlamm

BIGSPR4Y

Alle Fahrer blocken den eigenen Biker

BLOCKM3

Große Fahrer

G14NTS

Kopfloose Fahrer

H34DL3SS

Keine Gegner

NOR1D3RS

Anziehungskräfte wie auf dem Mond

MOON

Anziehungskräfte wie auf der Venus

V3NVS

Anziehungskräfte wie auf dem Mars

M4RS

Anziehungskräfte wie auf dem Merkur

M3RCVR

Anziehungskräfte wie auf dem Jupiter

JVP1T3R

Anziehungskräfte wie auf dem Saturn

S4TVRN

Anziehungskräfte wie auf dem Uranus

VR4NVS

Anziehungskräfte wie auf dem Neptun

N3PTVN3

Anziehungskräfte wie auf dem Pluto

PLVTO

Levelauswahl

Space Invaders

■ Natürlich steckt auch im Klassiker der ein oder andere Trick. Im Main-Screen solltet ihr beispielsweise den Ein- bzw. Zweispieler-Modus nicht wie gewohnt mit der X-Taste selektieren, sondern stattdessen den O-Button betätigen. Nun öffnet sich ein Screen, in dem sich alle Missionen direkt anwählen lassen.

Trix

NBA Live 2000

■ Wer den Ausnahme-Basketballer Michael "Air" Jordan in sein Team einreihen möchte, sollte den Überflieger im One-On-One-Mode besiegen.

DIE FANTASTISCHE REISE BIS AN'S ENDE DER WELT!



Von Ihrer Geschicklichkeit hängt es ab, wie weit Sie in das Innere der Erde vordringen, ob Sie die höchsten Berge erklimmen und die Tiefen des Meeres erforschen können. Wenn Sie alle Hürden gemeistert haben, gelangen Sie auf die geheimnisvolle Insel. Dort müssen Sie den üblen Machenschaften des General Yagov endlich ein Ende zu bereiten. Sind Ihre Reaktionen schnell genug, um die Welt vor einem Größenwahnsinnigen zu bewahren?



www.empire.co.uk

empire
INTERACTIVE

im Vertrieb von

KOCH
MEDIA

Deutschland
KOCH Media GmbH
Lochamer Strasse 9
D-82152 Planegg / München
Tel. 0049-89-857 95-128
Fax 0049-89-857 95-160
www.kochmedia.com

Österreich
KOCH Media
Vertriebsges. m.b.H.
Tivoligasse 25
A-1120 Wien
Tel. 0043-1-815 06 26
Fax 0043-1-815 06 26-16

Schweiz
KOCH Media AG
Poststrasse 10
CH-9201 Gossau
Tel. 0041-71-388 68 40
Fax 0041-71-388 68 50

UM MIT DIESER MISSIONS-CD SPIELEN ZU
KÖNNEN, BENÖTIGEN SIE DIE ORIGINALVERSION
VON METAL GEAR SOLID

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR[®]
SOLID

S P E C I A L M I S S I O N S

300 NEUE MISSIONEN

www.konami-europe.com • Hotline: 069-95 08 12 88

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS® Developed by KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, KONAMI CO., LTD.

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS and KONAMI® are registered trademarks of KONAMI CO., LTD. © 1999 Konami Co., Ltd. All Rights Reserved. Published by KONAMI.

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

Konami of Europe GmbH • Berner Straße 103-105 • 60437 Frankfurt/Main • Germany



Eine große Herausforderung wartet auf dich!

FINAL STAGE

Auch in dieser Ausgabe haben wir wieder einmal 18 Karten unseres neuen Spiels Final Stage beigelegt. Diesmal sind sogar schon die ersten Wunschkarten von euch dabei. Mit diesem Satz dürft ihr euch nun endlich gegenseitig die Videospiel-Heldenköpfe einschlagen. Viel Spaß!

Final Stage Spielregeln

Final Stage ist ein Sammel-Karten-spiel für zwei Spieler. Es wird neben den Final-Stage-Spielkarten mindestens ein normaler sechs-seitiger Spielwürfel benötigt.

Spielprinzip

Jeder Spieler hat eine Pyramide aus verdeckten Karten vor sich liegen. Sie symbolisiert das Videospiel, durch das sich der Gegenspieler hindurchkämpfen muss. Die Spitze der Pyramide stellt den Endgegner dar. Die Helden versuchen nun im Laufe des Spiels die gegnerischen Reihen der Pyramide nacheinander zu absolvieren, um schließlich den Endgegner zu besiegen.

Ziel des Spiels

Besiegt den Endgegner eures Gegenspielers, bevor er euren in die Finger bekommt!

Spielvorbereitung

Bevor die Spielkarten für beide aussortiert werden, einigen sich beide Spieler auf die Größe der Pyramide. Sie sollte mindestens aus drei zueinander versetzten Reihen bestehen, wobei eine größere Anzahl von Reihen eine längere Spieldauer garantiert. Wir empfehlen für erste Probespiele drei Reihen, später sollten es jedoch mindestens vier oder fünf sein. Dementsprechend wählen beide Spieler nach eigenem Ermessen die benötigte Anzahl von Karten (siehe Tabelle) aus ihrem persönlichen Vorrat aus, wobei keine Karte doppelt vorkommen darf. Nun teilen beide Spieler ihre Kar-

ten nach eigenen Vorstellungen jeweils in zwei gleich große Stapel auf. Mit dem einen Stapel wird die Pyramide gelegt, die anderen Karten verbleiben gemischt als Helden-Karten auf einem Stapel neben der Pyramide. Alle Karten sollten für den Gegner verdeckt bleiben.

Der Aufbau der Pyramide

Die Pyramiden werden aus zueinander versetzten Reihen mit verdeckten Karten gebildet. Die Spitze zeigt zum jeweiligen Besitzer. Jedem Spieler steht es frei, seine Pyramide nach eigenem Gutdünken zu gestalten. Während des Spiels darf man übrigens die Karten seiner eigenen Pyramide einsehen.



Spielbeginn

Wurden beide Pyramiden aufgebaut, ziehen die Spieler die oberste verdeckte Karte von ihrem Helden-Karten-Stapel (fortan Pool genannt) offen auf den Tisch. Derjenige mit dem niedrigsten Angriffswert (Dreieck-Symbol) beginnt. Bei Gleichstand wird eine weitere Karte aufgedeckt, so lange, bis ein Starter feststeht. Beide Spieler nehmen nun weitere Karten zusätzlich zu den bereits

aufgedeckten von oben vom Pool auf, bis jeder vier Helden-Karten auf der Hand hat. Diese Karten sollten dem Gegner nicht gezeigt werden.

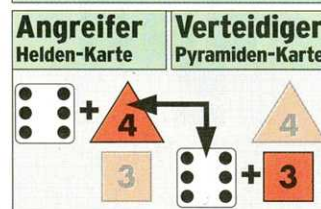
Der Spielzug

Der Starter darf nun mit einem beliebigen Helden von der Hand eine beliebige Karte der ersten Reihe der gegnerischen Pyramide angreifen. Hierzu legt er seine Helden-Karte offen auf den Tisch und bestimmt die Karte, die er anzugreifen gedenkt. Der Gegner dreht diese Karte um und es kommt zum Kampf.

Der Kampf: Angriff

Jede Karte hat einen Angriffswert (Dreieck), einen Verteidigungswert (Quadrat) und manchmal einen Bonuswert (Kreis). Der Spieler, der den Angriff eingeleitet hat, würfelt nun mit einem Würfel und addiert die Augenzahl zu seinem Angriffswert der Helden-Karte. Der Pyramiden-Verteidiger würfelt ebenfalls mit einem Würfel und addiert das Ergebnis zu seinem Verteidigungswert.

Angriff auf die Pyramide



Nun werden beide Endergebnisse miteinander verglichen. Daraus können drei Spielsituationen entstehen:

Der Held siegt

Ist der Wert des Angreifers höher, hat er den Verteidiger besiegt und die Pyramiden-Karte wird augenblicklich aus dem Spiel genommen. Die Helden-Karte geht zu unterst zurück in den Pool.

Der Held verliert

Ist der Wert des Angreifers kleiner oder gleich, muss nun der Verteidiger seinerseits versuchen, den Helden zu besiegen. So kommt es zur Revanche innerhalb des Kampfes.

Unentschieden

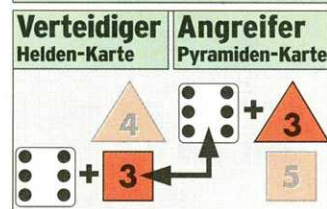
Treffen zwei identische Spielkarten (gleiche Sammelnummer) aufeinander, endet der Kampf automatisch unentschieden. Der Verteidiger wird wieder verdeckt auf seinen ursprünglichen Platz gelegt und der Held wandert zu unterst zurück in den Pool.

Der Kampf: Revanche

Es kommt zwischen dem Helden und der Pyramiden-Karte zum Rollentausch. Die Pyramiden-Figur wird zum Angreifer und der Held zum Verteidiger. So würfelt man

für die attackierende Pyramiden-Figur auf ihren Angriffswert und der Spieler der Helden-Karte auf Verteidigung.

Revanche Gegenschlag der Pyramiden-Karte



Daraus können sich zwei verschiedene Spielsituationen ergeben:

Die Revanche ist nicht erfolgreich

Ist der Wert der Pyramiden-Figur kleiner oder gleich, wird diese Karte wieder verdeckt und auf ihren ursprünglichen Platz gelegt, während der Held zu unterst zurück in den Pool geht.

Die Revanche ist erfolgreich

Ist der Wert der Pyramiden-Figur höher, wurde der Held bezwungen und muss sofort aus dem Spiel genommen werden. Die Pyramiden-Figur wird wieder verdeckt und auf ihren ursprünglichen Platz gelegt.

Nach jedem Kampf

Der Angreifer der Pyramide darf übrigens, nachdem er einen Helden eingesetzt hat, die oberste Karte vom Pool aufnehmen, um ständig mindestens vier davon auf der Hand zu haben.

Nach jedem Kampf wechselt das Zugrecht und der andere Spieler darf nun seinerseits die gegnerische Pyramide attackieren.

Die Pyramide knacken

Immer wenn eine Pyramiden-Verteidiger entfernt wurde, gilt diese Stage (Pyramiden-Reihe) des Videospiels als bestanden, wobei die anderen Karten weiterhin verdeckt in der Pyramide liegen bleiben. Beim nächsten Angriff darf also auch die dahinter liegende Stage angegriffen werden, allerdings nur diese Karten, an denen man einen Helden in die Pyramidenform anlegen könnte und sich die schmalen Kanten der Karten berühren. So arbeitet sich der Angreifer Zug für Zug und Karte für Karte vom Pyramidenboden bis zur Spitze systematisch zum Endgegner vor.

Farbenlehre

Die Wert-Symbole der Final-Stage-Karten sind mit sechs unterschiedlichen Farben unterlegt, wobei immer zwei ein gegensätzliches Farbpaar bilden:

Weiß - Schwarz
Gelb - Blau
Rot - Grün

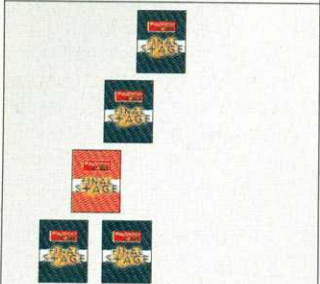
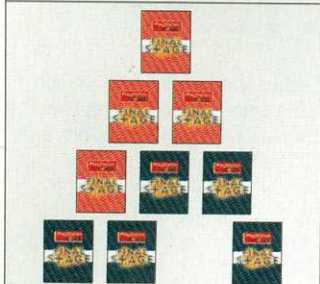
Die gegensätzlichen Farbpaaire stellen Feindschaften dar. Karten mit der gleichen Farbe sind

Kartenverteilung

Größe der Pyramide	Pyramiden-Karten	Helden-Karten	Karten pro Spieler
3 Reihen	6	6	12
4 Reihen	10	10	20
5 Reihen	15	15	30
6 Reihen	21	21	42

Die Pyramide knacken

Alle dunklen Karten sind angreifbar



befreundet. Alle anderen Farbkombinationen sind neutral.

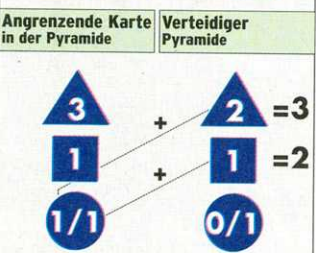
Das Bonus-Kreis-Symbol

Viele Karten haben neben einem Angriffs- und Verteidigungswert noch ein Kreissymbol. Dies stellt in bestimmten Fällen einen Bonus auf Angriff (Zahl links) und/oder Verteidigung (Zahl rechts) dar.

Unterstützung

Wird eine Karte in der Pyramide angegriffen, darf diese, bevor gewürfelt wurde, eine angrenzende befreundete Karte zur Unterstützung heranziehen. Wird beispielsweise eine blaue Karte attackiert, darf der Verteidiger eine angrenzende weitere blaue Karte aufdecken und den dort vermerkten Verteidigungsbonus (rechte Zahl im Kreissymbol) zu der eigentlichen Verteidigerkarte hinzu addieren. Kommt es zur Revanche, darf

Unterstützung durch angrenzende Karten gleicher Farbe

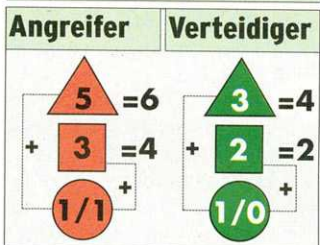


die Pyramiden-Karte entsprechend einen eventuellen Angriffsbonus (linke Zahl) hinzu addieren. Die Unterstützungskarte wird nach einem Kampf immer verdeckt auf ihren Platz zurückgelegt.

Feindschaft

Kämpfen zwei Karten mit gegensätzlichen Farben gegeneinander, erhalten beide Karten den eigenen Bonus (falls sie einen haben) auf Angriff und Verteidigung entsprechend ihrem Kreissymbol. Auch hier wird die linke Zahl zum Angriffswert und die rechte zum Verteidigungswert addiert.

Feindschaft weiß/schwarz, rot/grün, gelb/blau



Übrigens kann es passieren, dass eine Feindschaft und eine Unterstützung gleichzeitig eintritt und mehrere Boni zusammenfallen.

Spionage

Anstelle eines Angriffs durch einen Helden kann sich der Spieler auch auf die Spionage einer Karte konzentrieren. Es dürfen jedoch nur die Karten ausspioniert werden, die er auch angreifen dürfte. Das bedeutet, er sagt seinem Gegner "Spionage" und deutet auf die Karte der Pyramide, die er einsehen will. Nachdem er sie studieren konnte, wird sie wieder verdeckt auf ihren Platz gelegt und das Zugrecht wechselt.

nicht ausspioniert werden.

Continues

Jedem Spieler stehen drei Continues während eines Spiels zur Verfügung, die er entweder zum Retten eines Helden oder seines Endgegners einsetzen kann. Hat der Spieler bei einer Helden-Karte ein Continue genutzt, wird die Helden-Karte nicht entfernt, sondern wieder zu unterst zurück in den Pool gelegt. Setzt der Spieler beim Endgegner ein Continue ein, wird dieser nicht entfernt, sondern wird wieder verdeckt auf seinen Platz gelegt und das Spiel fortgesetzt.

Verlust aller Heldenkarten

Hat ein Spieler alle seine Helden-Karten aufgebraucht, hat er sein Angriffsrecht verwirkt und kann sich nur noch verteidigen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Endgegner besiegt wurde und der Spieler keine Continues mehr hat. Haben beide Spieler keine Helden mehr zur Verfügung, endet der Wettstreit unentschieden.

Besondere Karten-Fähigkeiten

Viele Karten haben weitere besondere Fähigkeiten, die das Spiel direkt beeinflussen. Diese Ausnahmeregelungen setzen teilweise die hier aufgeführten Regeln außer Kraft. Sie dürfen immer nur dann eingesetzt werden, wenn die Karte regulär ausgespielt wird, also als Helden-Karte oder Pyramiden-Verteidiger. Es sei denn, die Karte sagt ausdrücklich etwas anderes.

Weitere Informationen gibt es im Internet unter: www.finalstage.de

Viel Spaß bei Final Stage wünscht euch euer PSG-Team!

WICHTIGER HINWEIS!

Wir würden gerne eure Meinung und Anregungen zu Final Stage erfahren. Welche Charaktere wollt ihr haben? Oder habt ihr Vorschläge für besondere Fähigkeiten? Übrigens wird dieses Kartenspiel nur mit eurer Mithilfe zum Dauerspaß.

Karten in dieser PSG (18 Karten, 2/00)

#	Charakter	A	V	B	SF	Status
019	Jill Valentine	4	4	1/0	x	C
020	Regina	4	3	1/1	x	C
021	White Bomber	3	2		x	C
022	Ayane	3	3	1/1	x	C
023	Kincaide	4	3		x	C
024	Fighting Force	4	2		x	C
025	Ruff & Tumble	2	3	1/1	x	C
026	Abe	4	2	0/1		C
027	Meryl	2	3	1/0	x	C
028	Dantes Papagei	1	1	0/2	x	C
029	Evil Bomber	3	1		x	C
030	Yoshimitsu	4	2	0/1	x	C
031	Butcher Brown	4	2		x	C
032	Nitekap	2	2	0/1		C
033	Sephiroth	6	4		x	C
034	Reiko	1	2		x	C
035	Mike LeRoi	4	3	1/0	x	C
036	Miguel	4	5	0/1	x	C

Heldennamen

Spieltitel

Angriffswert

Verteidigungswert

Boni für
Angriff/Verteidigung

Belangloses oder
besondere
Karten-Fähigkeiten

Internet-Adresse

Jill Valentine

Resident Evil

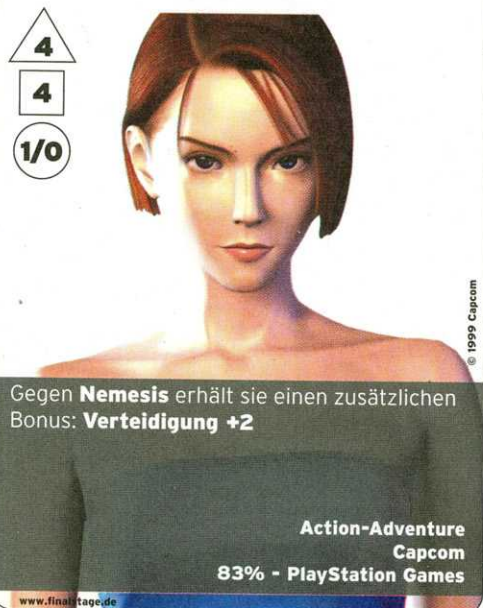
#019

Kartennummer für
Sammler

Heldenportrait

Wichtig: Der Endgegner darf

Die Final-Stage-Karten sind alle nach demselben Muster gestrickt. Alle haben Angriffs- und Verteidigungswerte, die sie voneinander unterscheiden. Je höher der Wert der Symbole ist, umso stärker ist die Karte. Jedoch sind hohe Werte nicht alles, denn die Bonus- und Sonder-Fähigkeiten sind es, die den Sieg bei Final Stage bringen. Man sollte vor einer Partie also immer genau abwägen, welche Karten in die Pyramide wandern und welche Karten die Helden sein sollen. Denn Final Stage bietet mehr Strategie, als man vielleicht auf den ersten Blick vermutet.



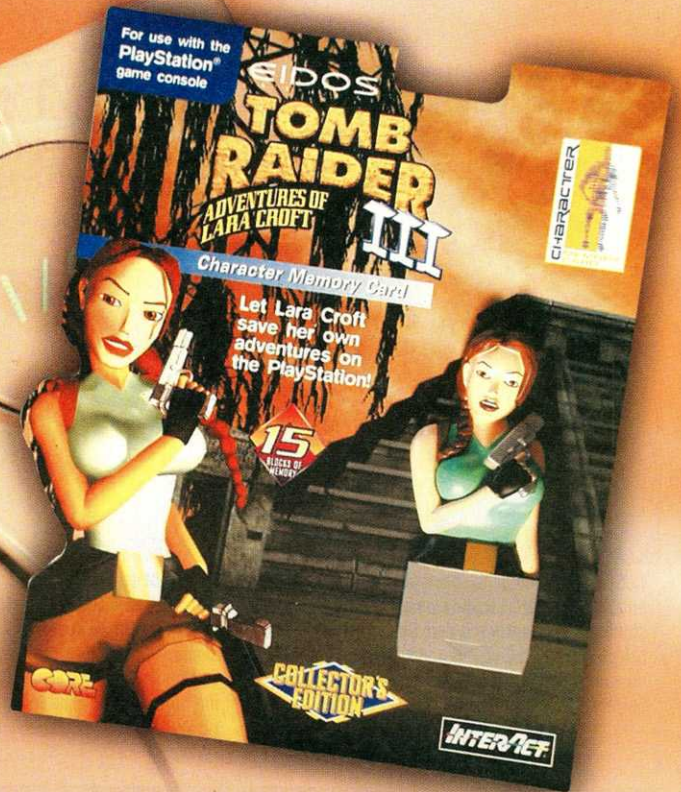
Gegen **Nemesis** erhält sie einen zusätzlichen Bonus: **Verteidigung +2**

Action-Adventure
Capcom
83% - PlayStation Games

Spieleinformation

www.finalstage.de

Voll der Speicher



Wenn Sie für PlayStation Games 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.



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

☒ **JA, ich möchte das PlayStation-Games-Abo**
für nur 63,- DM jährlich (Ausland: 87,- DM jährlich); 534,- ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Abrechnung):
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

Als Dankeschön erhalte ich die Lara-Memory-Card für meine PlayStation (Art.-Nr. 1196)

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

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PlayStation Games.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können 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 Games, 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!

- 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.

Der zweite Teil des Wahnsinns!

Tomb Raider

The Last Revelation

Wie versprochen präsentieren wir euch in dieser Ausgabe den zweiten und letzten Teil der Komplettlösung. Um bei den kniffligsten Levels stets den richtigen Weg zu finden, haben wir euch die Odyssee in Bild und Wort beschrieben.

TEIL 2



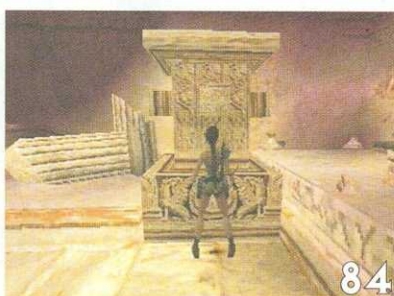
82

■ Folgt dem Gang und steigt die Treppe hinunter. Drückt den Schalter in die Wand, damit die Bodenplatte nach oben fährt. Geht den Weg zurück und verlässt den Level. Steigt wieder nach unten und klettert bei dem großen Stein hinab. Nehmt die Fackel auf, welche an den Stufen liegt, und entzündet diese am Feuer.



83

■ Springt an der Winde nach oben, um das Seil zu entzünden. Klettert in die kleine Luke hinein und stemmt das Eisentor mit dem Brecheisen auf. Kriecht über den Engpass und zieht die Säule auf die dunkle Bodenplatte. Geht den Weg zurück und betretet den Level erneut eine Etage höher.



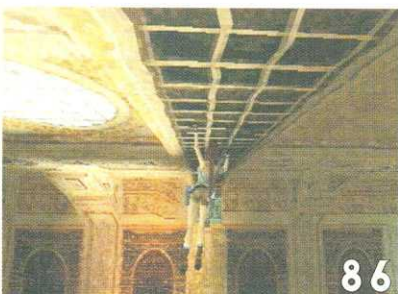
84

■ Schiebt den Block auf die andere Seite des Raumes und geht schnell durch die offene Tür hindurch. Weicht dem Geisterwesen aus und zerschießt alle Vasen, in denen sich einige Goodies befinden. Klettert die Stange hinunter. Legt den Schalter am Ende des Raumes um. Springt an das eine Seil, wartet, bis es sich beruhigt hat, richtet euch zum anderen Seil aus und springt hinüber.



85

■ Steigt an der Wand nach unten und betretet den großen Raum. Auf der rechten Seite befindet sich eine Öffnung in der Wand. Klettert hinein, folgt dem Gang und lässt euch in das Loch hineinfallen. Klettert an der Treppe aus dem Wasser. Steigt auf die Plattform und springt auf den Plattformen zu dem Schalter an der Wand gegenüber. Betätigt den Hebel, damit die Steinblöcke aus der Wand fahren.



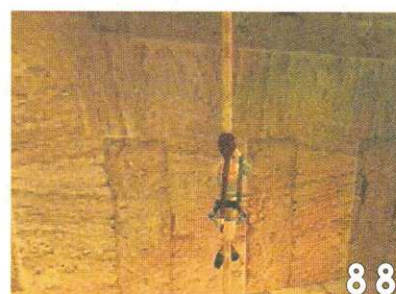
86

■ Klettert an diesen entlang und hangelt euch an der Decke auf die andere Seite. Legt dort schnell den Schalter um und springt ins Wasser. Schwimmt auf die andere Seite zu der kleinen Öffnung, bis sich der Geist am Holzkreuz auflöst. Steigt bei den Treppen erneut aus dem Wasser und springt auf die mittlere Plattform.



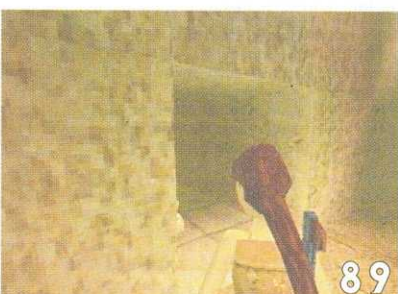
87

■ Hüpf über die Plattformen und klettert in die kleine Nische hinein. Hangelt euch links am Vorsprung entlang und geht in den Gang hinein. Schwingt mit dem Seil auf die andere Seite und holt euch den ersten Dreizack. Laufen weiter zu der Nische und klettert die Leiter nach oben. Schießt schnell auf das Skelett und schnappt euch den zweiten Dreizack. Klettert die Stange ganz nach oben und folgt dem Gang durch die Tür.



88

■ Klettert erneut an der Stange nach unten. Rechts geht es eine weitere Etage tiefer. An dem kleinen See befindet sich eine weitere Öffnung, durch die ihr in einen langen und hohen Gang kommt. Geht in der Höhle nach links und lauft bis zum Ende.



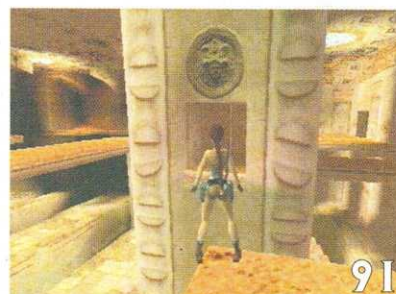
89

■ Im Gang befindet sich eine Nische, in der ihr ein weiteres Skelett erledigen müsst. Klettert am Ende der Nische nach oben und tötet die angreifenden Gegner. Über die Plattformen gelangt ihr an die andere Seite des Raumes.



90

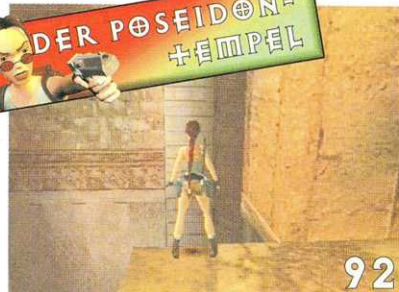
■ Klettert die Leiter auf der linken Seite nach oben. Nehmt den dritten Dreizack an euch und hüpf über die Plattformen zu dem Seil. Ergreift das Seil und lasst euch an das untere Ende rutschen.



91

■ Schwingt auf die andere Seite, hechtet in die Säule hinein, klettert an Stange und Leiter bis ganz hoch. Nehmt den letzten Dreizack auf, der von zahlreichen Skeletten umgeben ist. Steigt an der Leiter hoch, bricht die Tür mit dem Stemmeisen auf, verlässt aber noch nicht den Level. Sucht erneut die große Halle auf und geht zu dem kleinen See.

DER POSEIDON-TEMPEL



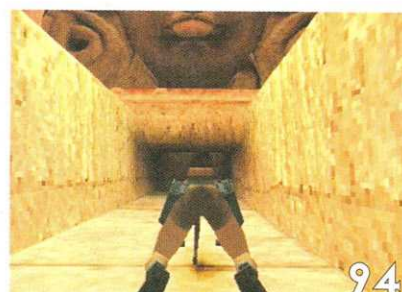
92

■ Steigt die Treppen nach oben, hüpfst in die Nische mit dem Holzkreuz und klettert von dort aus nach unten. Lauft nach links auf den großen Kopf zu. Auf der linken Seite könnt ihr dann nach oben steigen. Hier findet ihr die erste Poseidon-Statue. Stellt euch unmittelbar vor diese und setzt den ersten Dreizack ein. Steigt wieder nach unten und weicht dem nahenden Geist aus.



93

■ Steigt wieder zum Holzkreuz hinauf und wartet, bis der Geist verschwunden ist. Klettert wieder hinab und geht durch die Öffnung rechter Hand. Lasst euch in dem Raum nach unten fallen und dreht euch um. In der linken Nische findet ihr ein weiteres Geheimnis. Klettert wieder nach oben und betretet den Raum mit dem Steingesicht.



94

■ Unter dem Steingesicht befindet sich eine weitere Nische. Bringt einen Dreizack bei der Statue an und kehrt in den Raum, wo das Wasser zusammenfließt, zurück. Gegenüber führt ein Weg zu einem anderen Steingesicht. Klettert die Stange nach oben und setzt den dritten Dreizack an der Statue ein. Kehrt in die große Halle zurück und folgt dem letzten trockenen Wasserbett.



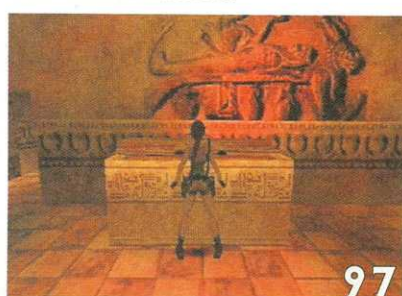
95

■ Links von dem Kopf befindet sich eine kleine Luke. Stellt euch davor, tretet aber nicht auf das schwarze Feld am Boden, da ihr sonst verbrennt. Stellt euch an die Wand und lauft seitlich bis unter die Öffnung. Zieht euch nach oben und kriecht den Gang entlang. Setzt den letzten Dreizack ein und kehrt in die große Halle zurück.



96

■ Springt ins Wasser und taucht in den kleinen Gang hinein. Steigt die Treppen nach oben, bis ihr in einen großen Raum kommt. Zerschießt die großen Vasen, damit die Geister in die Holzkreuze verschwinden.



97

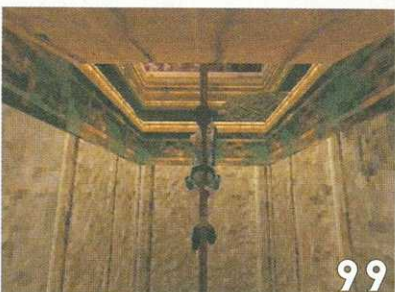
■ Öffnet den mittleren Sarkophag und nehmt den ersten Teil der Rüstung an euch. Geht durch die offene Tür hindurch, die euch in einen Gang führt. Am äußeren Ende könnt ihr nach oben klettern. Folgt dem Gang in die verschwundene Bibliothek von Alexandria.

DIE VERSCHWUNDENE BIBLIOTHEK



98

■ Kriecht durch den Gang, der euch in eine große Halle führt. Öffnet zuerst die vordere linke Tür. Tötet die beiden Wachen mit einigen Schüssen auf den grünen Kristall. Die transparente Schriftrolle könnt ihr erst später nehmen. Im mittleren Eingang der linken Seite geht es dann in einen weiteren Raum.



99

■ Klettert die Stange nach unten, die euch zu einer weiteren führt. Steigt nach oben und erledigt den Gegner. Stemmt den Stern mit der Brechstange heraus und klettert die linke Säule nach oben. Geht die Treppen hinunter, bis ihr zu einer weiteren Stange kommt.



100

■ Rutscht hinab, bis ihr in einem großen Raum steht. Erledigt die Gegner, damit ihr unbehindert in das Loch bei der hinteren linken Ecke des Raumes nach unten steigen könnt. Speichert hier am besten ab, denn im nächsten Raum wartet ein großer Gegner auf euch.



101

■ Rennt vor dem Reiter davon, bis ihr einen kleinen Abstand habt. Schießt auf den grünen Kristall in seiner Brust, bis er vom Pferd fällt. Nur noch wenige Schüsse trennen euch von dem endgültigen Sieg. Nehmt den Kristall an euch und klettert wieder in den Raum mit den Röhren.



102

■ Setzt den Kristall an der grün schimmernden Tür ein und zieht an dem Seil im Inneren des Raumes. Lauft zu dem Raum mit den beiden Rädern zurück und durchquert die Säulen. Sprintet durch den Gang, ohne dass euch die schwingenden Ketten erwischen. Stellt euch in dem Raum mit dem Rad vor die Bodenklappe und öffnet diese.



103

■ Schwimmt durch die offene Luke und stemmt die beiden Sterne aus der Wand. Kehrt wieder in die Haupthalle mit dem großen Tor zurück. Auf der mittleren Tür gegenüber wartet eine neue Aufgabe auf euch.



■ Speichert erst und lauft dann die Treppen hinunter. In dem Raum greifen euch zwei Feuerwesen an. Lauft in den linken Gang, haltet euch anschließend rechts und springt in das Wasserbecken hinein.



■ An der Wasserstelle seht ihr ein Symbol am Boden. Stellt euch darauf, blickt mit dem Armbrustvisier in die Öffnung an der Decke und prägt euch die Stellung der Kreise gut ein. Kehrt in den Hauptraum zurück und geht durch die linke Tür auf der gleichen Seite hindurch. Jetzt steht ihr in einem gigantischen Planetarium.



■ Schiebt den blauen Planeten in die mittlere Markierung der Ringe. Setzt an den Wänden die drei erbeuteten Sterne in die dafür vorgesehenen Fassungen ein. Schiebt den grauen Planeten auf den innersten, den grünen auf den zweiten, den roten auf den dritten und den gelben auf den letzten Ring.



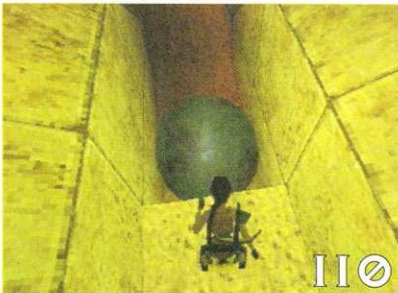
■ Der gewaltige Blitz öffnet euch eine weitere Tür. Folgt diesem Gang, bis ihr in einen Raum mit Schlangenstatuen gelangt. Legt den Schalter an der Statue links vom Eingang um und dann jeweils an der Figur linker Hand, auch wenn das Feuer schon brennt.



■ Klettert schnell die Stufen in der Mitte des Raumes nach oben und lasst euch in das kühle Nass fallen. Folgt dem Gang, bis ihr zu einer grünen Tür kommt. Stemmt diese auf und geht durch die linke Tür auf der anderen Seite des Balkons.



■ Im nächsten Raum befinden sich wieder zwei Feuerwesen. Öffnet schnell die Klappe am Boden und klettert auf der rechten Seite schnell nach unten. Spurtet erneut den Weg entlang und springt ins Wasser. Steigt wieder nach oben und nehmt den Gegenstand vom Podest. Öffnet jetzt die rechte Tür auf dieser Seite und rutscht die Schräge hinab.



■ Sprintet gleich nach links und klettert die Stufen hinauf, da euch sonst eine große Steinkugel zerquetscht. Klettert auf die Rampe, an der die Kugel heruntergerollt ist, und weicht einer zweiten aus. Erneut auf der Erhöhung, springt ihr an den Schalter und betätigt diesen.



■ Klettert auf den hohen Steinblock in der Mitte des Raumes und von dort aus auf den Vorsprung, der aus der Wand ragt. Über die Nische in der Wand steigt ihr noch eine Etage höher, von wo aus ihr auf den großen Löwenkopf springen müsst.



■ Zieht an der Kette und lasst euch an der Schnauze nach unten gleiten. Steigt in das Maul des Tigers und kriecht in den Schlund hinein. Klettert die Stange nach oben. Beeilt euch aber, denn das Tor ist nur eine bestimmte Zeit offen. Sollte das Gitter wieder verschlossen sein, müsst ihr erneut an der Kette ziehen.



■ Nehmt die Fackel auf, stellt euch auf das rechte Gitter und entzündet die Fackel. Am Ende des Ganges gelangt ihr wieder in einen großen Raum. Werft die Fackel auf die Balken, damit sie verbrennen.



■ Springt nach unten und nehmt die Schriftrolle auf, die am Boden liegt. Steigt zu der Öffnung in der Wand hinauf und betretet erneut die große Halle. Kehrt auf die obere Etage zurück und öffnet die letzte verschlossene Tür.



■ Legt die Notenblätter auf das Podest und Lara fängt an zu musizieren. Geht durch die Geheimtür und zieht an der Kette. Klettert wieder hinab, steckt die Schriftrolle aus dem ersten Raum ein und verlässt den Level durch das große Tor.

**Davon können sich
andere 'ne Scheibe
abschneiden!**

**PlayStation Zone -
starkes Heft
plus fette CD**



Extra Wurst!

Nachschlag - Game-Lexikon mit Infos, Bilder und Experten Bewertung zu 669 PS-Games.

First Aid - Tipps & Tricks-Data-Base zu 337 PS-Games.

High Score - mit 15 Save Games und der Memory Card in unentdeckte Level vordringen: GTA 2, Final Fantasy VIII, Spyro 2, Worms Armageddon u.v.a.

Alles einfach und bequem von der CD On-Screen abrufbar!

Fettrand!

Exklusive spielbare Demos zu aktuellen Hits und Neuheiten: Demolition Racer, Eagle One Harrier Attack, Music 2000, Rainbow Six, Millennium Soldier Hit-Tip - die rasantesten Newcomer des Monats im Überblick: Crash Team Racing, GTA 2, Fußball Live ...

Frischfleisch!

Die Top-Games des Monats im Video-Überblick - atemberaubende Filmsequenzen zu: Exklusiv: MicroManiacs, Die 24 Stunden von Le Mans, Die Schlümpfe, Prince Naseem Boxing, Worms Pinball.

Qualitätskontrolle!

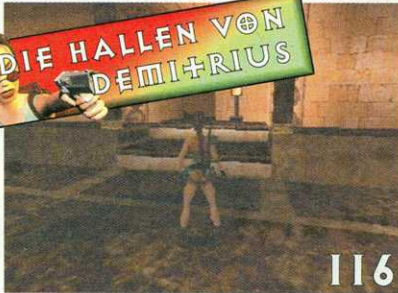
Work in Progress - der Blick in die Entwicklungs-Labors der Hersteller. Bilder zu über 17 Top Secret Games in der Vorschau. First View - Screenshots zu den neuen Games in einer spannenden On-Screen-Show.

Mehr Heft - mehr Fun!

PlayStation Zone ist die geballte PS-Energie auf 164 Seiten. Spannende Infos und aufregendes Insiderwissen über Deine Konsole und alle aktuellen Games. Ein absolutes Muß für alle echten PlayStation-Fans.

PlayStation Zone - wissen was läuft.

DIE HALLEN VON DEMETRIUS



116

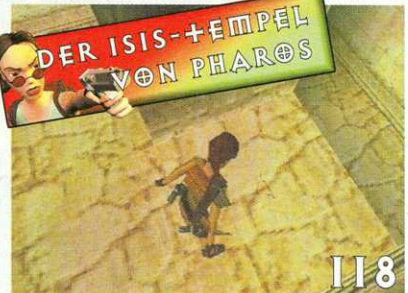
■ In dem großen Raum geht ihr in den rechten Gang hinein. Nehmt den Gegenstand auf, den ihr später noch brauchen werdet. Wieder in dem unteren Raum angelangt, schreitet ihr durch die Tür gegenüber. Erledigt die schwarzen Kämpfer und geht erneut in den Raum mit den Schriftrollen.



117

■ Am Boden seht ihr einige Schleifspuren. Schiebt die Lampe in Richtung des Regals und die Tür öffnet sich. Lasst euch in das Loch fallen und ein weiterer Level wartet auf euch.

DER ISIS-TEMPEL VON PHAROS



118

■ Sammelt alle Gegenstände und die zerbrochene Brille von Werner ein. Klettert in der Mitte des Raumes nach oben und steigt ins Wasser.



119

■ An der rechten Seite befindet sich eine Öffnung im Wasser. Schwimmt hinein und ihr kommt in das Innere des Tempels. Schwimmt nach oben zu der Luftblase und steigt aus dem Wasser. Erledigt den Hai, damit ihr wieder sicher ins Wasser zurückkehren könnt.



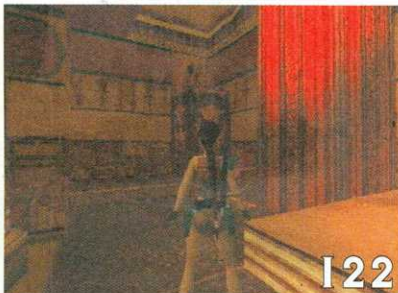
120

■ Schwimmt in beide Öffnungen der Pyramide hinein und setzt die Artefakte ein. Am Fuße der Pyramide hat sich jetzt die Tür geöffnet. Taucht hinein und springt in das Loch vor dem Wandgemälde.



121

■ Schwimmt in den Raum und stemmt das rechte Tor auf. Steigt aus dem Wasser, wo euch gleich ein Vogel angreift. In den Holzkisten findet ihr einige Goodies, die eure Waffen wieder mit Munition versorgen.



122

■ Lauft die linke Treppe nach oben, die euch in einen weiteren Raum führt. Steigt in der linken Ecke nach oben und stemmt die Käferschale heraus. Spurtet auf die gegenüberliegende Seite und holt euch die zweite. Bei dem mittleren Teil des Raumes klettert ihr einen Block nach oben und drückt den Schalter. Verfährt auf der anderen Seite ebenso.



123

■ Steigt durch die offene Klappe am Boden und lauft zum Ende des Raumes. Hängt euch an die schräge Säule und zieht euch nach oben. Mit einem Rückwärtssalto kommt ihr sicher auf die obere Plattform. Nehmt den Schlüssel an euch und drückt den großen Schalter. Klettert wieder nach oben und verlässt den Raum. Wieder im großen Raum, nehmt ihr jetzt die mittlere Treppe.



124

■ Rutscht den linken Gang nach unten. Lauft schnell im Wasser entlang auf die andere Seite, bevor es sich entzündet. Stemmt nur den Käfer an der Wand heraus, der andere ist nicht echt. Springt seitlich über das Feuer in die Nische zurück und klettert nach oben. Bei den beiden anderen Gängen verfährt ihr gleichermaßen. Zurück im Treppenraum, geht ihr jetzt die rechte Treppe hinauf.



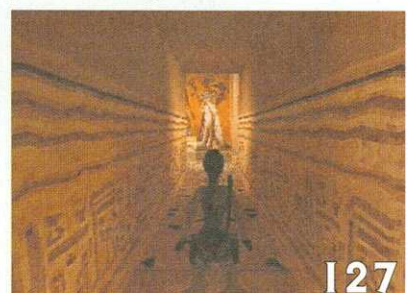
125

■ Lauft in dem großen Raum zu der kleinen Öffnung und die Schräge nach oben. Stemmt die Tür auf, folgt dem Gang, öffnet eine weitere Tür. Springt das Loch hinab und zieht euch auf der anderen Seite schnell nach oben. Auf der rechten gegenüberliegenden Seite stemmt ihr in der Nische den letzten Käfer heraus. Steigt wieder nach oben und kehrt zu der schwarzen Pyramide zurück.



126

■ Setzt die schwarzen Käfer ein, nehmt den anderen Käfer an euch. Wieder zurück im Tempel der Kleopatra, folgt ihr dem Durchgang bis zu dem Käfersymbol am Boden. Kombiniert den Skarabäus mit dem Aufziehschlüssel. Sammelt den Käfer nach Gebrauch wieder ein. Geht den linken Gang, nehmt das Rüstungsteil aus dem Sarkophag, verlässt den Raum und folgt dem anderen Tunnel.



127

■ Haltet euch rechts und entschärft die Falle. Steigt die Treppen nach oben und holt euch ein Medi-Pack aus dem Sarkophag. Geht zu der Falle mit dem Gemälde und benutzt erneut den Käfer. Öffnet den Deckel des Grabes, um an viele Gegenstände zu gelangen. Zurück in dem bewachten Raum, befindet sich eine große doppelflügelige Tür mit einem Schalter an der Seite.

DR. X 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 – helf 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 Über-

sicht, 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

PLAYSTATION Tomb Raider 4 | FF 8 | Res

DM 6,90

PlayStation expert
Das Komplettlösungs-Magazin

Der Morgen stirbt nie
ALLE LEVELS, ALLE KARTEN Agent 007 rettet die Welt!

Final Fantasy VIII
AUF 30 SEITEN Das Rollenspiel-Epos durchgespielt!

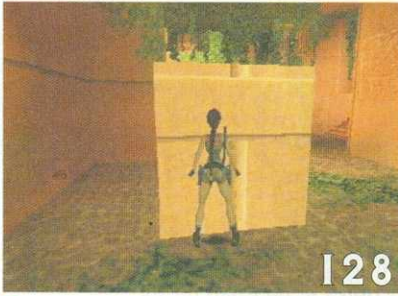
Resident Evil 3
Auf 30 Seiten komplett gelöst:
x EXKLUSIVE Levelkarten
□ ALLE Bonuslevels
▲ ALLE Gegenstände
○ ALLE Waffen

Tomb Raider 4
LARA CROFTS REISEFÜHRER Auf der Jagd nach den verborgenen Schätzen Ägyptens!

Mit vielen weiteren Spieletipps, Hardware- und Zubehörvorstellungen und Gewinnspielen!

Von den Machern der PLAYSTATION ZONE

Jetzt neu!
Ab 26. Januar am Kiosk!



■ Betätigt diesen und steigt auf das erscheinende Podest. Hüpf von hier aus an den Spalt in der Wand und hangelt euch bis zu der Öffnung entlang. Entnehmt dem Sarkophag ein weiteres Rüstungsteil. Geht zurück in den Raum mit dem Schalter und durchschreitet die offene Luke auf der linken Seite. Öffnet den Sarkophag und nehmt einen weiteren Schlüssel an euch.



■ Sprintet zu der Tür mit dem großen Schloss und setzt den Schlüssel ein. Stellt euch auf das erste Podest. Ab und zu wird Laras Ebenbild von goldenen Vögeln angegriffen. Hierbei sinkt eure Lebensenergie. Springt bei einer Attacke sofort nach unten und legt die Vögel um. Steigt die Podeste ganz nach oben und folgt dem Gang.



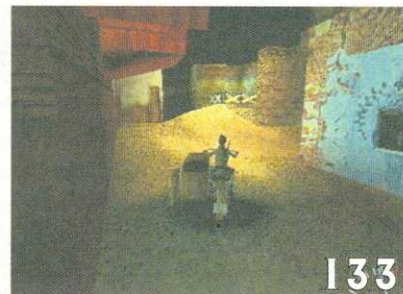
■ Klettert auf die obere Plattform. Hier seht ihr zwei Schalter an der Decke. Legt beide um und kehrt wieder nach oben zurück. Holt euch die beiden Stücke des Stabes aus den Löchern unter den Schaltern. Kombiniert sie, damit ihr sie in die Nische auf der linken Seite einsetzen könnt. Öffnet die Sarkophage und nehmt zwei weitere Rüstungsteile an euch.



■ Erledigt gleich alle Soldaten, die auf den Dächern lauern. Nehmt den Revolver an euch und kombiniert diesen mit dem Zielfernrohr. Schaltet alle Wachen aus und steigt auf das Motorrad. Folgt dem Weg, fährt über den kleinen Hügel. Stellt euer Gefährt in der Nische ab. Lauft rechts um das Haus, öffnet die Tür und zieht den Soldaten vom Gitter weg.



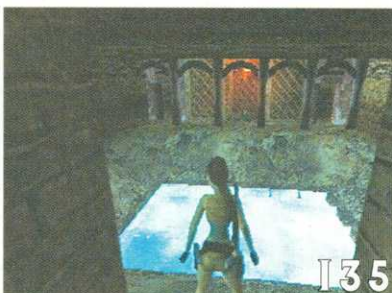
■ Kehrt zu eurem Motorrad zurück, bei dem ihr eine Öffnung in der Ecke findet. Klettert hinein und betätigt den Schalter am Ende des Ganges. Steigt nach oben und kriecht in das zuvor unerreichbare Loch hinein. Am Ende dieses Ganges findet ihr einen weiteren Hebel. Legt auch diesen um und geht wieder zu eurem Motorrad.



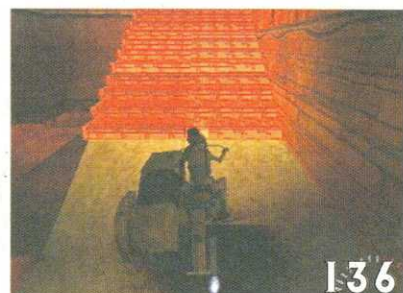
■ Bei dem Haus gegenüber seht ihr kreuzförmige Barrikaden. Führt die Rampe hinauf, brecht in einen kleinen Gang ein. Am anderen Ende durchbrecht ihr eine Wand und steigt dann vom Motorrad ab. Klettert in den Tunnel, steigt in die linke Nische. Lasst euch in das Loch hineinfallen, das euch eine Etage tiefer bringt. Steigt aus dem Wasser und geht in das rechte Zimmer hinein.



■ Rutscht den rechten Gang nach unten. Springt nach oben und hangelt euch bis zu der Nische. Gegenüber seht ihr jetzt einen Behälter, um den ein Pendel kreist. Zerschießt den Stein und flieht vor dem Geist. Am Ende der Treppen springt ihr in das Wasser, das euch zu einem Tunnel treibt. Schwimmt hindurch, bis ihr wieder Luft holen könnt. Steigt aus dem Wasser und kehrt zurück.



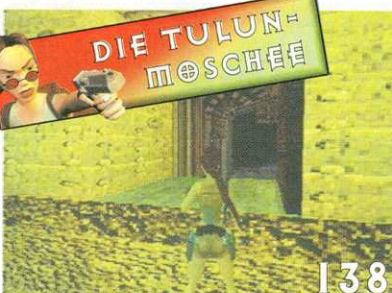
■ Legt den Schalter auf der anderen Seite des Raumes um, damit sich eine Tür öffnet. Verlasst den Raum, geht den ersten Gang rechts, steigt links nach oben und haltet euch an der Kante fest. Hangelt euch an der Kante nach rechts. Auf der anderen Seite befindet sich ein Schalter. Mit einem kleinen Sprung von der Kante aus legt ihr diesen um und öffnet somit das Tor.



■ Durch das Tor gelangt ihr an eine Treppe. Führt nach oben, bis ihr an eine Rampe kommt. Führt mit Vollgas hinüber, betätigt den Schalter in der Nische und fährt zurück. Stellt euer Gefährt ab und klettert den Block hinauf. Springt mit Anlauf zu der Selbstschussanlage. Zielt auf der anderen Seite mit dem Visier sofort auf das Benzinfaß, da euch sonst die Selbstschussanlage tötet.



■ Überquert die Häuserschlucht und aktiviert den Schalter auf der linken Seite. Kehrt zu eurem Motorrad zurück und fährt alle Treppen nach oben. Achtet darauf, dass ihr mit eurem Motorrad nicht links den Abgrund hinabstürzt. Haltet euch links, bei der nächsten Abzweigung rechts und fährt dann durch das Tor in den nächsten Level.



■ Steigt vom Motorrad ab und geht durch die Tür ins Innere des Gebäudes. Lauft hindurch und haltet euch dann links. Jetzt kommt euch ein großer Gegner entgegen. Macht sofort kehrt und sprintet in die Halle zurück. Am ersten Eingang klettert ihr links auf die Säule, wo ihr erstmal in Sicherheit seid. Gegenüber seht ihr einen kleinen Vorsprung, den ihr mit einem Sprung erreicht.



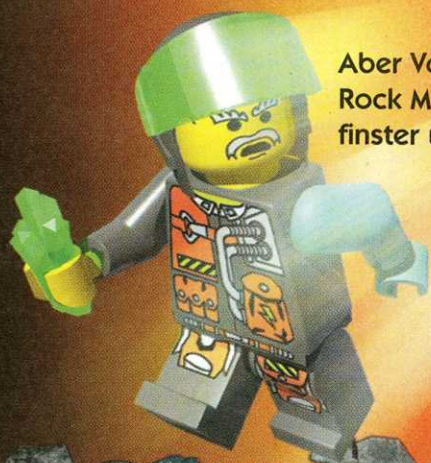
■ Auf der linken Seite befindet sich ein Spalt in der Wand. Hangelt euch in die Öffnung, klammert euch an die Säule und klettert auf die andere Seite. Legt den Schalter um und springt in die kleine Nische auf der rechten Seite, von wo aus ihr das Seil erreicht.

Spiel' nicht den Helden. Sei einer.

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

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

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



**ROCK
RAIDERS**



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



www.LEGO.com



140

■ Dreht euch nach rechts und schwingt zu der Nische hinüber. Klettert die Luke nach unten, sprintet zum Motorrad, fährt am Gebäude rechts vorbei und springt über den Abgrund. Rast an der Treppe vorbei und dreht schnell am Rad. Sobald das Tor weit genug geöffnet ist, spurtet ihr hindurch. Klettert nach oben, wo ihr zum Tor der Zitadelle kommt.



141

■ Sprintet an dem Monster vorbei und folgt dem Weg, bis ihr rechts in eine weitere Straße klettern könnt. Klettert rechts die Stufe nach oben und lasst euch nach unten fallen. Hier befinden sich drei nummerierte Schalter. Drückt zuerst die Eins, dann die Drei und anschließend die Zwei. Steigt auf die Plattform über der Fackel und legt den vierten Schalter um.



142

■ Steigt nach unten und aktiviert den Schalter am Ende des Ganges. In der zweiten Öffnung ist der letzte Schalter, der die Tür öffnet. Geht hindurch und schwingt euch an dem Seil auf den gegenüberliegenden Vorsprung. Über die Dächer kommt ihr zu einer Sprossenwand. Hangelt euch links und lasst euch auf die Plattform fallen. Springt von der Fläche gegenüber an den Spalt.



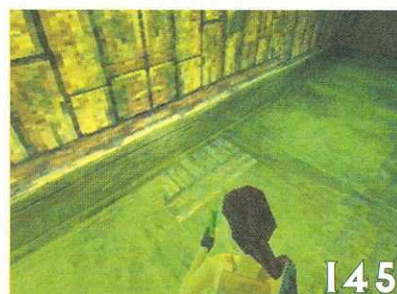
143

■ Schwingt euch zu der Öffnung in der Wand und folgt dem Weg bis zum Ende. Springt nach rechts, wo ihr unter dem Jeep zum Stehen kommt. Nehmt die Flasche an euch und springt mit einem großen Satz auf die andere Seite. Folgt dem Weg zurück. An der Stelle, wo euch die Heuschrecken angreifen, befindet sich eine kleine Luke. Klettert hinein und sprintet den Gang entlang.



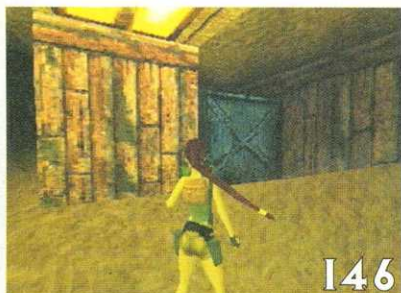
144

■ Kehrt zu eurem Motorrad zurück und fährt rechts über die Rampe zu den Gräben. Steigt ab und geht zu der Öffnung. Springt links die Schräge nach oben und sammelt alle Gegenstände auf. Sprintet zu der Selbstschussanlage und versteckt euch hinter der Kiste. Kriecht in die linke Ecke und eliminiert von hier aus die Maschine. Steigt nach oben und springt in die Öffnung.



145

■ Kriecht bei der kleinen Vertiefung in den Schacht hinein. Klettert den Schacht nach oben und erledigt die Maschine mit dem Zielfernrohr. Kehrt in den Hauptgang zurück, wo ihr euch links halten müsst. Kriecht nach rechts und nehmt die ID-Karte auf. Zurück im Hauptgang, hängt ihr euch an den Vorsprung. Auf der anderen Seite baut ihr dann ein Ventil aus dem Motorblock des Jeeps aus.



146

■ Verbindet die Gasflasche mit dem Ventil, setzt den Tuningsatz in das Motorrad ein und kehrt in den vorherigen Level zurück. Haltet euch links, bis ihr zu den Stufen kommt, und rast über die Treppe. Steigt dort ab, klettert den Block nach oben und geht durch die Tür. Nehmt die Fackel an euch und lauft den langen Gang nach unten. Öffnet die dunkle Tür und zündet die Fackel am Feuer an.



147

■ Wieder oben angelangt, aktiviert ihr die Sprinkleranlage. Betätigt den Schalter und geht in den Raum zurück, wo ihr die Fackel gefunden habt. Erklimmt die beiden Kisten und springt hinein. Zerschießt das Schloss, damit sich die Tür öffnet. Nehmt den Schlüssel, kehrt zum Motorrad zurück. Wieder dort, zerschießt ihr den Stein, der links neben der Palme aus der Wand ragt.



148

■ Haltet euch links und öffnet die Luke über euch. Kriecht in den Gang und hangelt am Ende ganz nach links. An der Decke entlang geht es auf die andere Seite. Öffnet die Tür mit dem Schlüssel und hechtet euch zu dem Spalt. Hangelt euch nach links und zerschießt den roten Schalter hinter der Luke mit dem Laserpointer. Geht zurück und rast über die rechte Treppe auf die andere Seite.



149

■ Steigt ab und klettert die Leiter nach oben. Nehmt den Zünder, die Kurbel und den Wagenheber an euch. Öffnet die Tür mit dem großen roten Schalter. Klettert die Leiter nach oben und hangelt euch an der Decke zur nächsten Plattform. Hier steigt ihr in eine weitere Luke, die euch in einen kleinen Raum führt. Setzt den Wagenheber an der Kante an, um die Tür zum Dach aufzubrechen.



150

■ Zieht die Kiste aus dem Weg und schiebt den Blitzableiter an die richtige Stelle. Geht über die Brücke und klettert ganz nach links, bis ihr wieder auf einer Plattform steht. Nehmt die Diskette an euch. Lasst den Stier die Kisten zur Seite schubsen, damit euer Weg frei ist. Folgt dem Gang, bis ihr wieder im bekannten Gebiet seid. Geht zu eurem Motorrad und klettert die Leiter hoch.

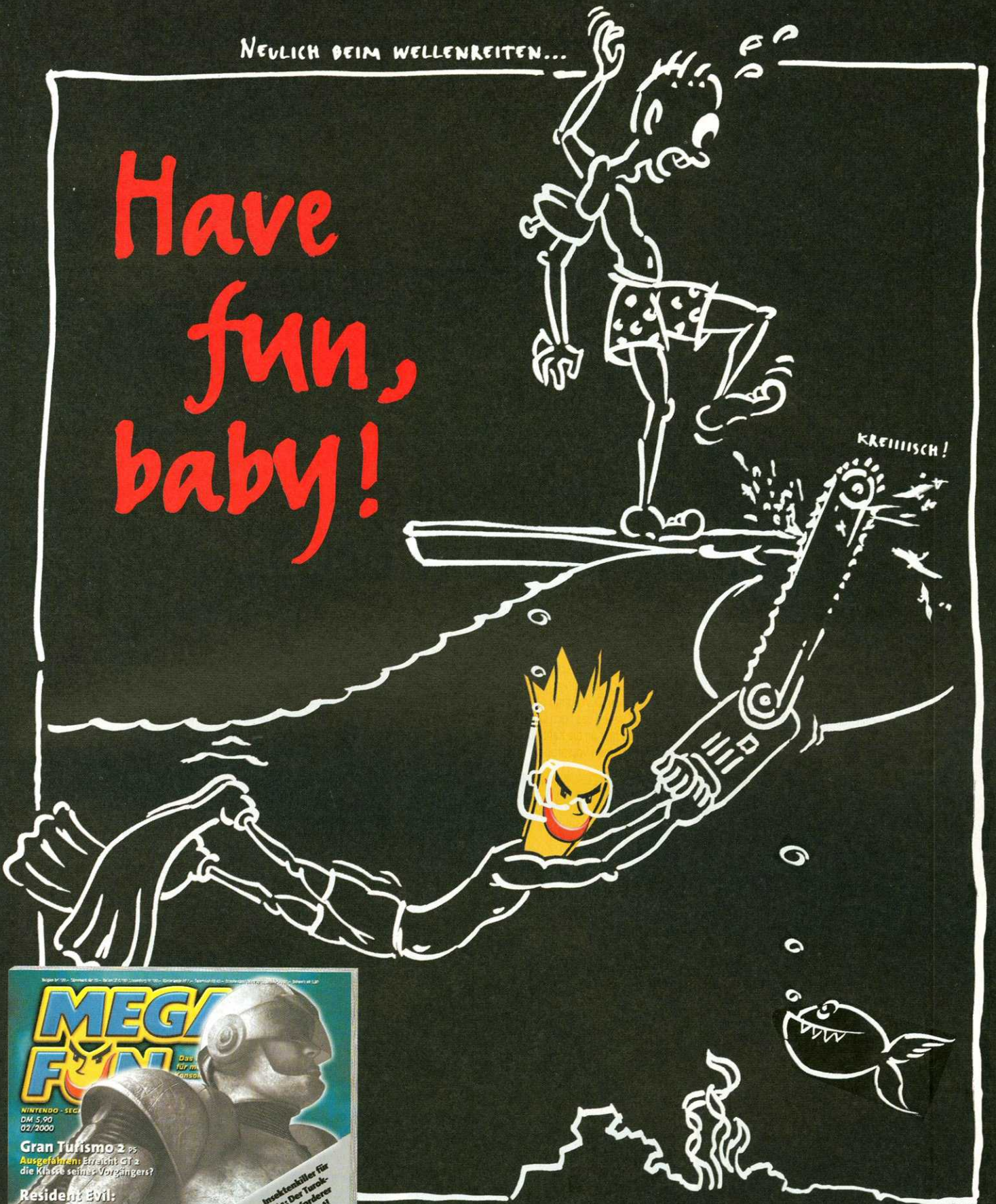


151

■ Erledigt die beiden Soldaten und verlässt den Hinterhof. Kombiniert die Diskette mit dem Zünder. Das Minenfeld explodiert. Drückt den roten Knopf, geht durch die offene Tür und startet euer Motorrad. Stellt euch ganz in die Ecke und rast mit Nitro über die Absperrung hinweg. Kehrt zu dem verwundeten Soldaten zurück, der euch den Weg zur Zitadelle öffnet.

NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Have
fun,
baby!



! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!

DIE ZITADELLE



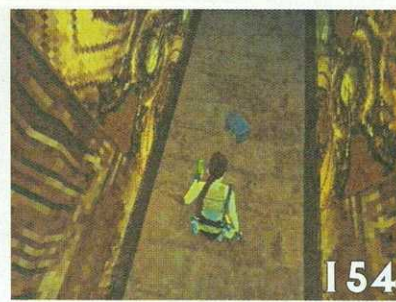
152

■ Geht nach links, steigt die Treppen nach oben, legt den Schalter um und nehmt die Fackel an euch. Kehrt in den unteren Raum zurück und zündet das Seil an. Steigt in das Loch am Boden, welches euch tiefer in die Zitadelle führt. Springt links auf die Stufen und durch den Bogen auf eine Treppe. Hangelt euch an der Decke entlang. Von der Kante aus steigt ihr wieder ins Wasser.



153

■ Stellt euch in den Torbogen und hängt euch an die Kante. Lasst los und haltet euch an dem Spalt erneut fest. Klettert in die Öffnung hinein und geht wieder ins Wasser, um euch am Ende in einen weiteren Gang zu begeben. Springt mit etwas Geschick, bis ihr an einer weiteren Kante hängt. Hangelt nach links, nehmt das Medi-Pack auf, dreht euch um und drückt den Schalter.



154

■ Im Gang neben dem Schalter lasst ihr euch nach unten fallen. Auf jeder Figur ist ein Buchstabe, der die Himmelsrichtung markiert. Betrachtet euren Kompass und bringt die Figuren richtig an. Geht durch die östliche Tür und erledigt die Wachen. Betätigt aber noch nicht den Schalter! Geht jetzt zur westlichen Tür und lasst euch ins Wasser fallen.



155

■ Schwimmt in den südlichen Gang und betätigt das Ventil. Kehrt zur Wasseroberfläche zurück und steigt im nördlichen Gang aus dem Wasser. Legt jetzt den Schalter um und kehrt erneut zu dem Wasserraum zurück. Steigt bei den Abzweigungen aus dem Wasser und geht in den westlichen Gang. Betätigt den Schalter und folgt dann dem südlichen Gang. Zieht dort am Seil.



156

■ Steigt nach oben und lasst euch wieder nach unten fallen. Laufen den Weg in der Ecke nach oben und lasst die Ritter das Holz zerschlagen. Lockt die alten Burschen wieder nach unten, bevor ihr nach oben steigt. Klettert in dem Durchgang nach oben und lasst euch vorsichtig neben das Loch eine Etage tiefer fallen. Hängt euch hier an die Kante und greift gleich wieder nach dem kleinen Vorsprung.



157

■ Nehmt den Schlüssel der Wache auf und benutzt diesen an der Tür auf der rechten Seite. Legt die beiden Hebel auf der Seite um, geht durch die offene Tür hindurch und wendet euch nach rechts. Rutscht auf den Vorsprung, springt nach links und klammert euch auf der anderen Seite an der Kante fest. Öffnet die kleine Tür, schiebt das große Regal zur Seite und nehmt die Metallklinge auf.



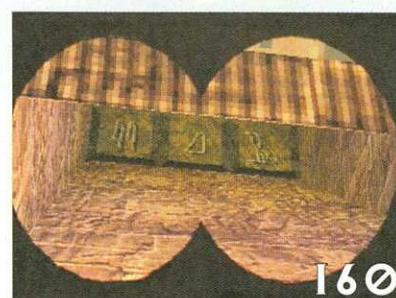
158

■ Öffnet mit dem Schalter die Tür und springt zurück zu dem Tor, welches ihr am Anfang geöffnet habt. Überquert den Graben und geht rechts um die Ecke zu dem leuchtenden Stein. Rechts über dem Krater findet ihr einen Holzstiel, den ihr mit der Metallklinge kombiniert. Springt über den Fuß der Sphinx. Im Bodenbereich vor dem hellen Stein grabt ihr dann nach dem Eingang.



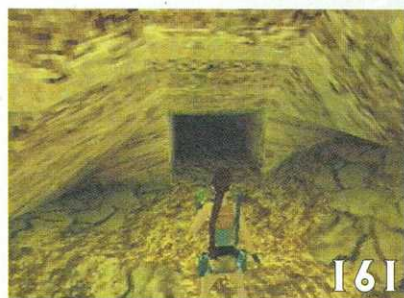
159

■ Lockt die beiden Stiere in die Räume hinein und schließt sie ein. Drückt jetzt an den drei Schaltern in der Mitte. Betätigt erst den rechten, dann den linken und zum Schluss den mittleren Schalter. Geht durch das linke Tor hindurch und achtet auf die Gruben. Von den Schächten an der Decke fällt farbiges Licht. Blickt mit dem Fernglas nach oben und aktiviert mit der X-Taste das Nachtsichtgerät.



160

■ Öffnet mit links+Mitte+rechts die rechte Tür. Greift an der linken und mittleren Wand jeweils in den rechten Schacht. Kehrt zurück zu den Schaltern und gebt Mitte+links+rechts ein. Greift in alle Löcher, die sich in der Wand befinden. Nehmt den Gegenstand in der Mitte des Raumes an euch, zieht an dem Hebel und verlässt den Raum. Gebt die rote Kombination (rechts+Mitte+links) ein.



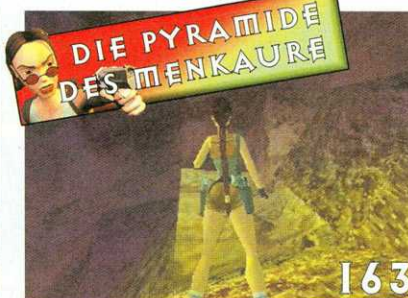
161

■ Kriecht in den linken Gang und nehmt das Artefakt auf. Kriecht jetzt in den gegenüberliegenden Gang und betätigt den Schalter. Zurück in der Halle, gebt ihr die lila (Mitte+rechts+links) Kombination ein. Geht durch das rechte Tor und springt ins Wasser. Sucht das Symbol mit dem Adler und taucht hier nach oben. Legt den Schalter um und taucht wieder unter. Genauso am Handsymbol.



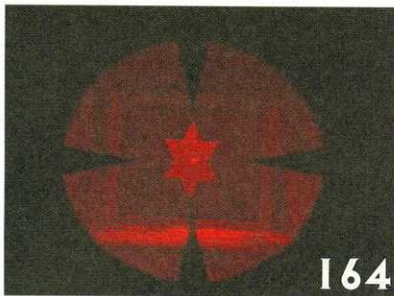
162

■ Legt an dem Schlangensymbol einen weiteren Schalter um und sucht das Federsymbol auf. An dem letzten Symbol befinden sich ein weiteres Artefakt und der Hebel, der den Ausgang öffnet. Zurück in der Schalterhalle, geht ihr zu den farbigen Schächten.



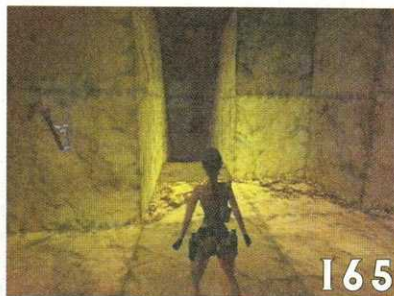
163

■ Öffnet die Deckenluke und erledigt den Skorpion mit dem Granatwerfer. Springt nach links über den Graben, bis ihr vor der Pyramide steht. Geht in Richtung des grauen Gebäudes. Öffnet die Tür, nehmt den Schlüssel mit, der am Boden liegt. Kehrt über den Abgrund zurück, klettert die Pyramide hoch und schließt die Tür auf.



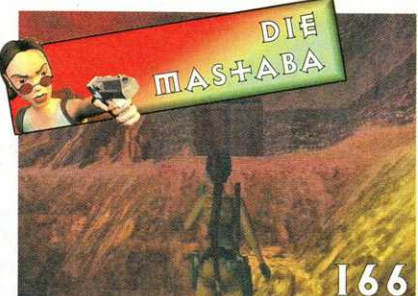
164

■ Lauft durch die Messer und dreht euch auf der Treppe um. Zerschießt den Stern, der sich an der Decke befindet. Schwingt mit dem Seil über den Abgrund und wählt den rechten Weg. Hinter den zwei Seilen betätigt ihr den Schalter und geht den anderen Weg. Zieht euch hinter den beiden Seilen nach oben, tötet den Wächter mit dem Granatwerfer und stemmt den Gegenstand aus der Wand.



165

■ Kehrt in den Raum zurück, bei dem ihr in den Sarkophag gesprungen seid. Kriecht durch den Gang, damit euch die Klingen nicht erwischen. Öffnet die Luke, geht nach rechts und drückt den Schalter. Erklimmt die Pyramide und klettert ins Innere. Über zahlreiche Fallen kommt ihr zu einem Seil. Zieht daran und hangelt euch an der Abzweigung zum Tor. Springt in das kleine Loch.



166

■ Haltet euch rechts, springt über den Abgrund und klettert zu der Tür hinauf. Laft nach links zur Tankstelle, sackt den Kanister ein und geht auf dem Rückweg die erste Straße links. Öffnet die Tür und folgt dem Gang unter der Bodenluke. Haltet euch links, zerschießt die Kugeln in den Löwengesichtern und nehmt die Feldflasche an euch. Folgt dem Hauptgang nach links.



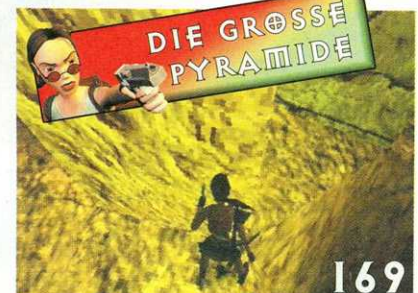
167

■ Steigt die Bodenluke hinab und lauft den rechten Weg. Zerschießt erneut die Kristalle und nehmt den Sandsack auf. Im Hauptgang geht ihr nach rechts und klettert wieder nach oben. Springt über den rechten Abgrund und steigt in einen weiteren Bodentunnel. Füllt die Feldflasche hinter dem Altar mit Wasser. Legt die Feldflasche links, den Sandsack rechts und das Benzin in die Mitte.



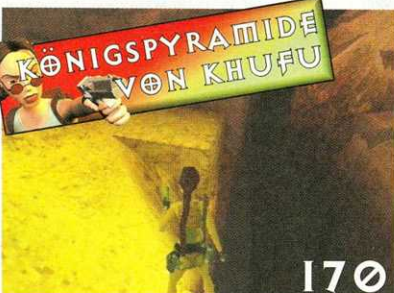
168

■ Stemmt die Medaille aus der Wand und zerschießt erneut die Kristalle in den Mäulern. Verlässt den Tunnel, springt auf die linke Seite und öffnet eine weitere Bodenklappe. Nach den Löwenköpfen befindet ihr euch in einem Raum mit drei Affen. Aktiviert den rechten Schalter und stemmt das Symbol aus der Wand. Geht den Gang gegenüber entlang und folgt dem Gang zum Level-Ende.



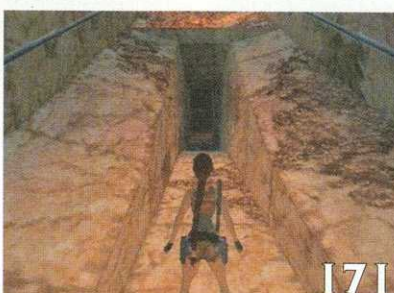
169

■ Steigt den Tunnel nach oben, geht nach draußen und springt auf das kleine Eck am Abgrund. Von hier aus kommt ihr zu einer Tür auf der linken Seite. Geht hinein und verlässt das Gebäude durch die Tür. An der großen Pyramide speichert ihr erstmal. Springt auf die erste Plattform und hechtet dann ganz nach links. Steigt nach oben, bewegt euch nach rechts und erklimmt das Bauwerk.



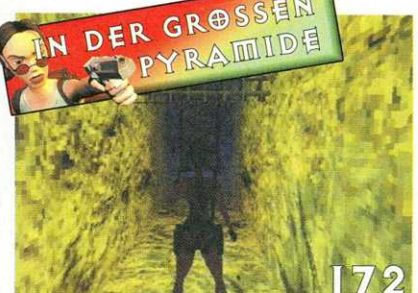
170

■ Hüpf auf das linke Podest am Abgrund, springt zwischen die beiden Pyramiden und dann auf die andere Seite des Abgrundes. Auf dem rechten Quader klettert ihr eine Etage nach oben. Links geht es wieder zurück zur Pyramide. Legt den Skorpion um und zieht den großen Stein ganz in die Ecke hinein. Links öffnet sich eine kleine Luke, in der ihr nach unten klettern müsst.



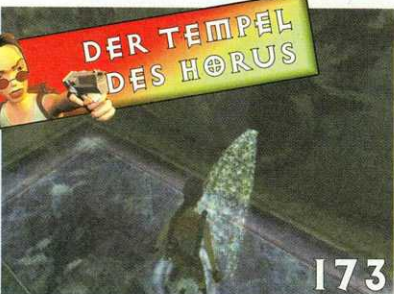
171

■ Im folgenden Labyrinth haltet ihr euch immer rechts, dann kommt ihr zu der Kammer mit dem letzten Schlüssel. Geht jetzt an der Abzweigung rechts, geradeaus über die nächste Kreuzung, dann links und zum Schluss rechts Richtung Ausgang. Am Abgrund hechtet ihr auf die linke Plattform. Klettert wieder nach oben, schließt die Tür auf und ihr findet euch im nächsten Level wieder.



172

■ Geht den Gang nach rechts. Achtet auf die Steinblöcke und nehmt die Fackel auf. Entzündet sie, damit ihr alle anderen entflammen könnt. Betätigt den Schalter und verlässt wieder den Raum. Geht den Gang nach oben, setzt alle Amulette in die Wand ein und zieht an dem Hebel. Kehrt in den Raum mit den Fackeln zurück. Aktiviert den anderen Schalter und steigt den Hauptgang empor.



173

■ Füllt die große Flasche mit Wasser und kombiniert sie mit der kleinen. Schüttet den Inhalt der großen Flasche in die linke Waagschale. Klettert nach unten, füllt jetzt den kleinen Wasserbeutel in den großen, füllt den kleinen erneut und schüttet es in den großen. Leert den großen Behälter und füllt den Rest des kleinen in den großen. Füllt den kleinen und leert den Inhalt in den großen. Alles klar?



174

■ Geht durch die Luke nach unten und seilt euch ab. Achtet hierbei wieder auf die Spitzen. Füllt hier die kleine Flasche mit Wasser und kombiniert sie mit der großen. Wässert abermals die kleine und kombiniert sie wieder. Füllt den Inhalt der kleinen in die Waagschale. Steigt hinab und klettert nach unten. An der zweiten Ausstiegsmöglichkeit klettert ihr nach links.



175

■ Springt von hier aus nach links, um sicher im Wasser zu landen. Stellt die vier Statuen auf die Podeste. Sammelt nach der Sequenz das Amulett aus dem Wasser und klettert am Rand aus dem Wasser. Betätigt die beiden Schalter, klettert am Rand der Höhle hinauf. Im Strahl kommt ihr eine Etage nach oben. Nach der Sequenz trennen euch nur noch einige Sprungfallen vom Spiel-Ende.

Kleider machen Leute

WWF Attitude

Auch in diesem Jahr gab es wieder säckeweise Post zu unserer Wrestler-Bastelei. Die Auflage, dass nur Charaktere aus Videospielen zu basteln sind, wurde leider nicht von allen beachtet. Da viele von euch am liebsten mit Lara Croft in den Ring steigen würden, haben wir die unserer Meinung nach besten "Laras" ausgewählt. Die Zahlen in den Klammern bezeichnen die Farbleisten und der vierte Wert steht für die Arm- bzw. Beinlänge der Kleidung.

■ Manuel Kinder aus Dülmen:

Solid Snake (Met al Gear Solid)

Body Type: Male Average; Skin Type: Plain; Color: 10 (0/51/50); Eyes: Angry Eyes (0/70/42); Nose: Average Nose 1; Mouth: Closed Lips 6 (5/32/53); Hair: Flat Top 1 (0/0/0); Shirt: Plain Shirt 6 (53/0/24); Chestgear: Bullet Proof (11/0/39); Elbowpads: Generic (0/50/50); Gloves: Driving (58/50/50); Pants: Plain (53/0/24/100); Kneepads: Plain with Straps (0/50/50); Boots: Plain 2 (0/0/0).



■ Izek Turkovic aus Ledenitzen:

Raziel (Soul Reaver)

Body Type: Male Skinny; Skin Type: Hair; Color: Skin Color 1 (54/29/33); Eyes: Evil Eyes (25/0/100); Nose: Wide Nose 2; Mouth: Default Mouth; Hair: Long Bangs 1 (61/19/5); Accessories: Headgear Bandana 1 (61/19/5); Shirt: Women Torn 2 (59/40/8); Vest: Flood (62/99/3); Elbowpads: Cross (10/8/15); Wristbands: Stripes (24/50/6); Gloves: Wraps (45/100/1); Accessories: Clothing Surgical Mask (29/100/5); Jewellery: String (66/100/15); Tattoo: Color (18/0/50); Belts: Spike (12/0/50); Kneepad: Shin Guard (57/70/58); Tattoo: Link (39/64/50).



■ Dominik Tschense aus Wuppertal:

Regina (Dino Crisis)

Body Type: Female Average; Skin Type: Plain; Skin Color: 3 (7/56/56); Eyes: Big Eyes (100/50/28); Nose: Thin Nose 4; Mouth: Closed Lips 3 (7/32/50); Hair: Short Hair 6 (0/63/34); Shirt: Plain Shirt 1 (58/0/19/0); Vest: Leather (6/59/0); Wristbands: XI Forearm Pad (98/3/36); Gloves: Glover (77/50/50); Accessories: Jewellery: Watch (0/50/50); Pants: Plain Leather 1 (16/50/0); Belts: Leather (55/50/50); Kneepads: Generic (59/50/0); Boots: Wall (8/50/0); Accessories: Sumo (58/7/45).



■ Dennis Coenders aus Moers:

Mr Garrison (South Park)

Body Type: Male Skinny; Skin Type: Ripped; Skin Color: 3 (7/46/56); Eyes: Big Eyes (66/1/78); Nose: Thin Nose 2; Mouth: Smile 4 (6/31/53); Hair: Bald Spot 2 (76/3/18); Accessories: Eyeglasses (76/3/18); Shirt: Plain Collar-Shirt 1 (46/76/40/100); Pants: Plain Khaki (14/50/50/100); Belts: Blugo (13/50/50); Shoes: High Top (47/27/0).



■ Tim Richter aus Berlin:

Paul Phoenix (Tekken 3)

Body Type: Male Muscle; Skin Type: Ripped; Skin Color: 1; Eyes: Deep Socket; Nose: Thin Nose 4; Mouth: Frown 1; Hair: Flat Top 1 (10/34/50); Beard: Beard 2 (10/34/50); Shirt: Plain Shirt 7 Ärmellänge 17; Vest: Leather; Elbowpads: Arm Bands (43/1/100); Gloves: Cut Off Gloves (74/50/0); Pants: Plain Leather 1; Belts: Leather Studs; Boots: Army (58/50/19).



■ Michael Klittich aus Remchingen:

The Incredible Hulk

Body Type: Male Muscle; Skin Type: Ripped; Skin Color: 1 (30/96/38); Eyes: Mean Eyes (59/100/50); Nose: Average Nose 1; Mouth: Smile 2 (6/31/5); Hair: Short Hair 1 (29/82/22); Shorts: Denim (58/62/50); Boots: Army (59/50/50).



■ Arne Jentsch aus Barth

Mario (Mario 64)

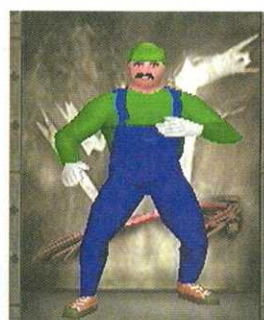
Body Type: Male Overweight; Skin Type: Fat; Skin Color: 1 (3/50/50); Eyes: Default (66/50/50); Nose: Wide Nose 3; Mouth: Smile 5 (6/31/53); Hair: Short Hair 2 (11/15/23); Beard: Mustache 4 (15/44/00); Shirt: Plain Shirt 3 (60/85/33); Gloves: Clean (62/50/50); Shoes: Army (09/75/40); Accessories: Overalls (100/88/40).



■ Andrea Sauer aus Sulzbach

Luigi (Mario 64)

Body Type: Male Average; Eyes: Surprised Eyes (61/100/49); Beard: Mustache 4 (0/0/0); Mouth: Smile 1; Hair: Pompador 1 (15/8/9); Accessories: Headgear Swim Cap (25/76/36); Shirt: Plain Shirt 2 (25/76/36/100); Gloves: Average (79/0/81); Lower Body: Accessories Overalls (66/100/53); Shoes: Snake (8/61/55).



■ Erik Euler aus Glattbach

Claire Redfield (Resident Evil 1)

Body Type: Female Average; Skin Type: Plain; Skin Color: 1 (6/50/50); Eyes: Concerned Eyes (48/87/46); Nose: Wide Nose 1; Mouth: Default Mouth; Hair: Medium Length 2 (100/23/31); Shirt: Plain Shirt 7 (63/0/0/35); Vest: Bubble (0/79/56); Studded (63/0/8); Gloves: Glover (77/50/50); Pants: Plain Jeans (0/79/51/7); Boots: Plain 1 (10/41/33).



■ Stefan Hoßbach aus Großburschla

Mike LeRoi (Shadow Man)

Body Type: Male Average; Skin Type: Ripped; Skin Color: 6; Eyes: Small Eyes; Nose: Average Nose 1; Mouth: Frown; Hair: None; Accessories: Sunglasses Round (15/45/50); Upper Body: Accessories Tattoos Wings 2 (74/30/80); Pants: Plain Jeans (61/63/50); Belts: Blugo; Shoes: Army (0/0/0).



Unverbindliche
Preiseempfehlung
DM 19,95



Wow

- DIN A3, Top-Papier
- Ab sofort im Handel
oder bestellen über
Tel. 0911-2872-150
oder Fax - 250.
- Nur DM 19,95!*

LARA CROFT 2000 CALENDAR

© & TM 1999 Core Design Ltd. © & 1999 Eidos Interactive Ltd. Alle Rechte vorbehalten.



* Inkl. Porto und Verpackung

■ Stefan Patzke aus Monheim:

Duke

Body Type: Male Muscle; Nose: Wide Nose 3; Mouth: Default Mouth; Hair: Flat Top 1 (15/89/49); Accessories: Sunglasses 2 (15/89/49); Shirt: Tanktop Skull (100/100/56); Chestgear: Bullets (12/50/50); Gloves: Average (64/0/0); Pants: Plain Jeans (56/92/24/100); Belts: Chain 1 (65/100/0); Shoes: Cool Shoes (59/90/0).



■ Tim Matern aus Lahr:

Gail (Dino Crisis)

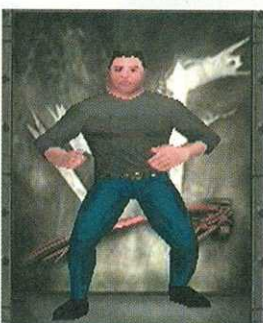
Body Type: Male Average; Skin Type: Plain; Skin Color: 2 (7/44/38); Eyes: Concerned Eyes (48/31/16); Nose: Thin Nose 3; Mouth: Closed Lips 6 (5/32/53); Hair: Flat Top 1 (11/48/57); Shirt: Plain Shirt 2 (52/36/43/29); Vest: Bubble (57/0/6); Elbowpads: Generic (0/49/15); Gloves: Glover (77/50/50); Pants: Plain (16/0/13/29); Kneepads: Generic (59/0/5); Boots: Braun (58/50/50).



■ Jens Heidtmann aus Duisburg:

Tom Cruise (Mission: Impossible)

Body Type: Male Average; Skin Type: Ripped; Skin Color: 1 (3/50/50); Eyes: Worried Eyes (57/29/27); Nose: Default Nose; Mouth: Default Mouth; Hair: Flat Top 1 (15/14/11); Shirt: Plain Shirt 7 (63/0/11); Pants: Plain Street (51/50/30); Belts: Blugo (13/50/50); Shoes: Bolt (63/78/8).



■ Michael Bischoff aus Gelsenkirchen:

Goro

Body Type: Male Muscle; Skin Type: Ripped; Skin Color: 1 (25/90/55); Eyes: Monster (10/92/69); Nose: Average Nose 2; Mouth: Default Mouth; Hair: Bald Spot 3 (54/1/6); Wristbands: Studded (97/0/50); Accessories: Jewellery Zantar (11/50/50); Shorts: Tribal (9/50/50); Kneepads: Wrap (14/50/50).



■ Matthias Kulüke aus Freren:

Lara Croft (Tomb Raider)

Body Type: Female Average; Skin Type: Plain; Skin Color: 1; Eyes: Mean Stare; Nose: Thin Nose 1; Mouth: Closed Lipstick 7; Hair: Long Braid 1 (7/53/12); Accessories: Sunglasses Round; Shirt: Women Tight Shiny; Gloves: Glover; Shorts: Men Khaki; Boots: Braun.



■ Stefan Steppe aus Waldbronn:

Lara Croft (Tomb Raider)

Body Type: Female Average; Skin Type: Ripped; Skin Color: 3; Eyes: Pretty Eyes; Nose: Thin Nose 4; Mouth: Lipstick Smile 2; Hair: Long Braid 1; Accessories: Sunglasses Round; Shirt: Women Tight Shiny; Gloves: Glover; Shorts: Men Khaki; Accessories: Socks; Boots: Braun.



■ David Oltsch aus Plauen:

Cybil (Silent Hill)

Body Type: Female Average; Hair: Long Braid 1 (15/41/60); Nose: Default Nose; Mouth: Default Mouth; Eyes: Default Eyes; Accessories: Sunglasses 2; Shirt: Collar Shirt 1 (48/60/50/26); Gloves: Average (100/30/3); Pants: Plain Leather 1 (16/50/6); Belt: Leather (56/18/6); Boots: Braun (58/0/15).



■ Kerin Sütterlin aus Radolfzell:

Jin Kazama (Tekken 3)

Body Type: Male Average; Skin Type: Ripped; Skin Color: 7 (11/50/38); Eyes: Angry Eyes (0/70/85); Nose: Thin Nose 1; Mouth: Default Mouth (0/23/53); Hair: Pompador 3 (12/32/0); Wristbands: Golden Bands (100/100/35); Gloves: Glover (97/0/23); Accessories: Tattoos Design 2 (82/19/0); Pants: Design Fire Pants (93/10/50).



■ Thomas Fuchs aus Niedestriegis:

King (Tekken 3)

Body Type: Male Muscle; Skin Type: Ripped; Mask: Tiger 1 (13/42/50); Elbowpads: Bright (73/38/52); Wristbands: Gold Bands (55/50/50); Lower Body: Accessories Sumo (39/37/50); Boots: Plain 6 (16/50/50); Kneepads: Circle (15/49/55).



■ Daniel Maas aus Gladbeck:

Lara Croft (Tomb Raider)

Body Type: Female Average; Skin Type: Plain; Skin Color: 1; Eyes: Long Lashes; Nose: Default; Mouth: Closed Lips 1 (6/32/45); Hair: Long Braid 1 (7/23/29); Sunglasses Round (7/23/29); Shirt: Women Tight Shiny (33/50/50); Gloves: Cut Off Gloves (79/50/0); Shorts: Men Khaki (12/50/50); Belts: Blugo (13/50/50); Boots: Snake (12/58/23).



> Heft verpaßt?

> Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!



11/99



01/00



12/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 11/99	zu DM 5,99	
☐ PlayStation GAMES 12/99	zu DM 5,99	
☐ PlayStation GAMES 01/00	zu DM 5,99	
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

TNT

Das Tipps 'n' Tricks-Center

HILFE

Sie bekommen unkomplizierte Hilfe
für alle gängigen Spielersysteme.

GUIDE

Erfahrene Spiele-Guides helfen Ihnen
sofort, live und kompetent.

SPIELE

Wählen Sie aus verschiedenen Spiele-
Genres aus.

Die TNT-Hotline:

0190/824666

Ein Neues Jahr mit noch mehr Spielen!



■ 50/60Hz-Option

Hallo PlayStation-Games-Team. Gleich zu meinen Fragen: Warum zum Teufel hat kein einziger PlayStation-Titel einen 50/60Hz-Selector, wie es bei manchen Dreamcast-Games der Fall ist!? Warum haben manche PAL-Spiele megadicke PAL-Balken (Final Fantasy VIII) und manche nicht (Soul Reaver)? Ich meine,

was schadet es denn, so eine Möglichkeit in das Spiel einzubauen? Wer keinen 60Hz-tauglichen Fernseher hat oder nicht im Besitz eines Scart-Kabels ist, der kann doch immer noch die 50Hz-Version auswählen! Ich kann mir nicht vorstellen, dass dies ein so großer Programmieraufwand sein soll. Also ich kann es nicht verstehen. Da fühlt man sich doch als europäischer Videospieler verarscht! Bei Spielen wie Final Fantasy VII oder VIII oder Resident Evil ist dies schon frustrierend, geschweige denn von den Spielen, die von dem flüssigen Spielablauf profitieren, zum Beispiel Tekken oder Ridge Racer!

Jan K. aus Hamburg

Da hast du leider Recht, Jan. Viele Spiele, die hier zu Lande veröffentlicht werden, sind nur schlecht an unser Fernsehsystem PAL angepasst. Das äußert sich bei den meisten Spielen mit einem PAL-Balken am unteren und oberen Bildschirmrand. Auch ein gewisser Geschwindigkeitsverlust macht

„Ich spiele Tony Hawk schon seit drei bis vier Monaten und habe nur eine Punktzahl von 172.000. Ich kann mir einfach nicht vorstellen, dass Anne innerhalb von zwei Minuten 820.553 Punkte holen kann. Das ist einfach unmöglich ohne Game-Buster-Codes.“

Simon Werdelmann

sich oft bemerkbar. Dieses Problem ist Videospielern hier zu Lande schon seit Jahren bekannt. Mit dem Einzug des Sega Dreamcast erschien die erste Konsole, deren Spiele diese Umschaltoption anbieten. Bei PlayStation-Spielen wird man dieses nützliche Feature wahrscheinlich nicht mehr finden, da die wenigsten Entwickler viel Zeit in eine gute Lokalisierung stecken. Es dürfte auch an der mittlerweile etwas veralteten Hardware liegen, dass diese Funktion nicht angeboten wird. Sicherlich wird sich Sony am Vorbild von Sega orientieren und der PS 2 auch eine Umschaltmöglichkeit von 50 auf 60 Hz spendieren.

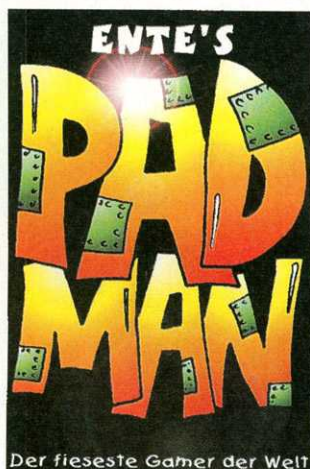
■ Defekte PlayStation?

Hallo PSG. Ihr habt das beste Heft. Ich hoffe, ihr könnt mir helfen. Also: Ich habe mir Tomb Raider IV gekauft und es hat nicht funktioniert. Also habe ich es umtauschen lassen und das funktioniert auch nicht. Dann bin ich nochmals zurück ins Geschäft gegangen und die haben es auf einer anderen PlayStation probiert und da ging das Spiel

normal. Aber alle meine anderen Spiele funktionieren auf meiner PlayStation. Zusammenfassung: Alle meine Spiele funktionieren auf meiner PlayStation, nur Tomb Raider IV nicht, aber auf einer anderen PlayStation funktioniert Tomb Raider IV. Ich hoffe, ihr könnt mein Problem lösen. Ciao, ihr seid die Besten. Danke!

Jeff Demoling

Leider gibt es wie bei allen elektronischen Geräten auch bei der PlayStation ab und zu ein defektes Gerät. Die Erfahrung hat gezeigt, dass sich das Versagen eines Gerätes meist mit einem Verweigern eines bestimmten Spieles ankündigt. Diese Spiele haben oft am Anfang eine kleine Videosequenz, die dem Laser der Konsole einiges abverlangt. Kann diese Lese-Einheit die angeforderten Daten nicht in ausreichender Menge liefern, stürzt das Spiel ab. Natürlich könnte auch eine Verschmutzung der optischen Einheit vorliegen, die ein Lesen der Daten unmöglich macht. Sollten nach einiger Zeit mehrere Spiele nicht mehr funk-



tionieren, kann nur eine Reparatur bei Sony weiterhelfen.

■ Zu hohe Wertung?

Hi PSG-Team. Da ich euch das übliche Gerede bzw. Geschleime ersparen möchte (ihr seid einfach spitze), frage ich gleich drauflos: Wie werdet ihr eigentlich das mit der Bewertung machen, wenn die PlayStation 2 da ist? Da die Spiele für die neue Konsole ja besser sein werden als die der jetzigen, müssten ja alle PS2-Titel mindestens 100 % bekommen. Aber ihr würdet gar nicht wissen, ob das schon das Beste ist, was aus der PS 2 rauszuholen ist, wovon ich nicht ausgehe. So, das war's auch schon.

Michel Kleber aus Celle

Es ist wirklich schwierig, in einem Magazin zwei Generationen von Spielekonsolen miteinander zu vergleichen. Wir haben uns deshalb bemüht, ein Konzept zu finden, das dieses Problem löst. Um ein präzises und gerechtes System zu entwickeln, haben wir den Wertungskasten in verschiedene Bereiche aufgesplittet. Hierbei ist allerdings nur die Spielspaß-Wertung von eigentlicher Bedeutung. Was hilft einem ein optisch brillantes Spiel, das mangels einer unausreichenden Steuerung nicht gut zu handhaben ist. Sicherlich rundet eine gelungene grafische Präsentation das Spielvergnügen ab, aber am Ende ist es doch der Spielspaß, der richtig Freude am Spiel aufkommen lässt.

■ Nackt-Cheat, die Zehnte...

Hallo PSG-Team! Ich bin einer, der euer Mag zwar regelmäßig kauft und liest, aber trotzdem finde ich, es könnte noch verbessert werden. Ich weiß zwar, dass ihr Werbung braucht, finde es aber weniger witzig, wenn ein PSX-Mag Werbung für die Konkurrenzkonsolen, wie zum

Beispiel Dreamcast, macht! Ich habe auch noch eine Frage. Ich hatte mir Anfang dieses Jahres einen Xploder Pro gekauft. Es ist alles gut gelaufen, bis ich den Nackt-Cheat zu Tomb Raider III eingegeben hatte. Denn als ich diesen aktivieren wollte, funktionierte auf einmal überhaupt nichts mehr. Als ich dann versuchte, ihn neuzustarten, rührte sich auch nichts mehr, weshalb ich es auch einmal auf der PlayStation meines Freundes versuchte, wo es aber leider auch nicht funktionierte. Deshalb meine Frage: Was ist passiert?

Jörg Haas aus Oberhaching

Zum ersten Teil deiner Frage. Ich finde es sehr nobel von Sega, dass diese Firma in einer Zeitung, die eigentlich überhaupt nicht ihr Produkt behandelt, Werbung macht. So wird es auch vielen Videospiel-Freaks ermöglicht, einen kleinen Blick in die Konsolenwelt eines Konkurrenzproduktes zu werfen. Sicherlich verkennen viele die Qualität der Hardware und vor allem die der Spiele, dennoch sollte man sich als „Zocker“ wenigstens kurz mit diesem Gerät auseinanderzusetzen haben. Nun aber zu deinem Tomb-Raider-Problem. Dieser Nackt-Cheat existierte tatsächlich. Allerdings war Lara nicht wirklich ausgezogen. Mit diesem Game-Buster-Code änderte sich nur die komplette Farbe des Modells in eine Hautfarbe, die den Anschein erweckte, die Spielfigur sei nackt. Weshalb dieser Cheat bei dir nicht funktionierte, ist mir aber rätselhaft. Vielleicht hast du ihn nicht im ersten Level angewendet, da dieser Trick nur hier funktioniert.

■ NNNEEEIIINN....

Eigentlich hatte ich vor, an eurem Tony-Hawk-Wettbewerb teilzunehmen, doch nachdem ich

Sony Playstation

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

SEGA DreamCast

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

SEGA DreamCast Software

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

Software PSX

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

Uwe Udo Tom Frank Gunther

■ Leider können auch so brillant verzierte Karten nicht bei einer Verlosung bevorzugt werden. Trotzdem möchten wir hiermit Patrick Sobierajczyk aus Rehfeld für seine Mühen herzlich danken.

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

Shock Rattle Gun 69,95

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

Flashfire Power Shock 32,99

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

die Punkte von Anne Maaß gesehen habe, kommen mir Zweifel auf. Ich spiele Tony Hawk schon seit drei bis vier Monaten und habe nur eine Punktzahl von 172.000. Ich kann mir einfach nicht vorstellen, dass Anne innerhalb von zwei Minuten 820.553 Punkte holen kann. Das ist einfach unmöglich ohne Game-Buster-Codes. Das man 259.983 Punkte im Warenhaus holen kann, das verstehe ich ja, aber nie und nimmer 820.553 Punkte. Dieses Ergebnis ist absolut unmöglich.

Simon Werdelmann

Tja, Simon, da muss ich dich leider enttäuschen. Dieses Ergebnis ist absolut richtig. Als wir die Videokassette von Anne erhielten, landete diese erst einmal im Eck, da jeder Redakteur dieses Ergebnis für unmöglich hielt. Nachdem uns dann unser Gewissen plagte und wir uns diese Kassette ansahen, konnten wir unseren Augen fast nicht trauen. Sie hatte es tatsächlich innerhalb von zwei Minuten geschafft, diesen absoluten Rekord aufzustellen. Auch die ganze Videospiel-Industrie wurde auf diesen Rekord aufmerksam. Jeder Pressesprecher, der uns mit Neuheiten besuchte, bestand darauf, dieses Video ansehen zu dürfen. Wie sie es aber geschafft hat, verraten wir frühestens, wenn der Wettbewerb vorbei ist. Und so knien wir erneut in besinnlicher Andacht vor diesem Rekord nieder.

■ Brettspiel auf PSX?

Hallo, ihr Traumjobber! Gibt es eigentlich klassische Familienspiele für die PlayStation? So was wie Backgammon, Schach, Dame, Mühle oder Mau Mau, Solitär und Poker. Es gibt Millionen von hochauflösenden Spielen mit den tollsten Grafiken und

Spieltechniken, aber so was Einfaches, wie es viele gerne spielen würden, gibt es meines Wissens nach nicht. Ich könnte mir vorstellen, dass auch ältere Generationen (ich bin 36), also die, die sich hauptsächlich mit Sockenstopfen und Gartenarbeit kümmern, sich bei einem Spiel wie Schach ernsthaft um eine Anschaffung einer PlayStation Gedanken machen würden. Also, raus mit der Sprache, wie sieht die Spielefront in dieser Richtung aus?

Oliver „Superman“ Schmittat

Leider sieht es mit Brettspielen auf der PlayStation nicht besonders üppig aus. In den letzten Jahren erschienen nur selten Spiele dieser Gattung auf der kleinen grauen Konsole. Es müsste zwar vor wenigen Wochen der Chessmaster 2 erschienen sein, jedoch steht dieser auch ganz allein auf weiter Flur. Dies dürfte vor allem an der zielgruppenorientierten Produktion von Unterhaltungssoftware liegen. Die meisten Kids, die eine PlayStation besitzen, haben einfach kein Interesse an Brettspiel-Umsetzungen. Sicherlich reift auch die Zockergemeinde zu Erwachsenen heran, aber ob sich diese dann für Gesellschaftsspiele begeistern können, wage ich zu bezweifeln. Deshalb solltest du weiterhin Action- und Adventure-Spiele auf der PlayStation und Brettspiele lieber zusammen mit der Familie oder Freunden in geselliger Runde spielen. Es tut doch auch mal gut, nicht die ganze Zeit vor der Glotze rumzuhängen.

■ Kein Test?

Guten Tag, die Herrschaften. Ich frage mich, wieso über so ein klasse Spiel wie Medal of Honor nicht schon früher etwas berich-

LESERCHARTS TOP 10

- (neu) 1. Dino Crisis
- (neu) 2. Resident Evil 3
- (neu) 3. Final Fantasy VIII
- (neu) 4. FIFA 2000
- (neu) 5. Driver
- (neu) 6. Tony Hawk's Skateboarding
- (10) 7. Formel Eins 99
- (neu) 8. Soul Reaver
- (9) 9. Shadow Man
- (5) 10. Silent Hill

tet worden ist. Ich las in einem anderen Magazin, dass dieser Shooter schon im Dezember auf den Markt kommt. Warum habt ihr diesem Titel nur eine Seite in den News gewidmet, wenn andere Magazine in den letzten Hefen bereits einen Test veröffentlicht haben?

Benny Weinand aus Klotten

Es ist uns durchaus bekannt, dass dieses Spiel demnächst auf den Markt kommen wird. Wir hatten auch schon einen kompletten Test dieses Titels vorbereitet, der aber leider nicht in unserer letzten Ausgabe landete. Grund dafür war eine Welle der Gewalt, die Deutschland erschütterte. Bei der Diskussion um die Gründe, weshalb der Todesschütze von Reichenhall seine Opfer mit dem Gewehr niederstreckte, viel häufig der Begriff Videospiele. Da Medal of Honor ein recht realistisches Spiel ist und man als Agent nicht besonders pfleglich mit seinen Gegnern umgeht, haben wir darauf verzichtet, erneut Benzin ins Feuer zu gießen. Wir bitten für unserer Handlungsweise um das Verständnis unserer Leser.



■ Michael Stierstorfer aus Tegernheim sendete uns diese kunstvolle Zeichnung der Hexe Edea. Vielen Dank!

Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritiken:

Redaktion PlayStation Games
Kennwort: Game Mail
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg
gamemail@playstationgames.de

KURZ & BÜNDIG

Wie steht es eigentlich um den Tomb Raider-Kinofilm?

Wie man zuletzt vernahm, sollen die Dreharbeiten zu dem Film diesen Sommer gestartet werden. Ob allerdings schon eine Schauspielerin gefunden wurde, ist noch nicht bekannt.

Warum testet ihr manche Spiele erst, wenn sie bereits auf dem Markt erschienen sind? Viele Spiele werden erst in letzter Sekunde fertiggestellt. Um uns einen objektiven Eindruck vom Spiel zu verschaffen, spielen wir lieber eine fast fertige Version als eine frühe Preview-Fassung, die dem endgültigen Produkt nicht ganz entsprechen könnte.

Könnt ihr Football nicht eine eigene Genre-Benennung geben? American Sports ist doch eigentlich etwas zu allgemein. Wenn wir jedem Spiel ein genaues Genre zuordnen würden, hätten wir einfach zu viele. Sportarten wie Eishockey, Basketball, Baseball oder Football werden absolut professionell in den USA gespielt, daher die Genre-Bezeichnung American Sports.

Wie kann ich den Game Buster am PC anschließen? Das Kabel habe ich schon, aber woher bekomme ich die Software? Die neueste Software kannst du von der Homepage von Datel (www.datel.co.uk) downloaden. Dort müsste auch eine genaue Beschreibung beiliegen.

Was ist eigentlich aus der Flugsimulation ACM 1918 geworden?

Dieses Spiel scheint in der Versenkung verschwunden zu sein. Weder ein genauer Erscheinungstermin noch sonstige Infos liegen uns vor.

Plant GT Interactive schon einen zweiten Teil von Driver?

Gerüchten zufolge werkelt GT Interactive zur Zeit an Driver 2 für die PS sowie an Driver für die PS 2.

Warum ist Dino Crisis ab 16 und nicht ab 18 Jahren?

Da bei diesem Spiel nicht auf Menschen geschossen wird, hat man davon abgesehen, es erst ab 18 freizugeben.

HIGHSCORE

Neue Runde, neues Glück! Wir suchen den Ruler des Joypads!

Allgemeine Regeln:

1. Um eure Bestleistung zu dokumentieren, müsst ihr uns ein **VHS-Videoband** (kann nicht zurückgeschickt werden!) schicken, das den kompletten Spielverlauf präsentiert.
2. Vergesst nicht, ein **Passbild** von euch beizulegen, denn der Inhaber der Poleposition wird stets mit Bild abgedruckt.
3. Vermerkt bitte unbedingt auf dem Karton den **Namen des Spiels** sowie die **erzielte Bestleistung** (wichtig!!!).
4. Es werden nur **PAL-Versionen** gewertet, und **Cheats** sowie **Benutzung von Xploder-/Game-Buster-Codes** sind natürlich nicht erlaubt. Beim geringsten Verdacht, dass jemand cheatet, müssen wir leider disqualifizieren.

5. Der Wettbewerb läuft bis zum **14. Februar 2000**. Bis zu diesem Datum muss eure Bestleistung bei uns eintrudeln, damit sie berücksichtigt werden kann. Wer zum Schluss oben auf dem Siegereck steht, erhält von uns ein Überraschungspaket im Wert von ca. 200 DM. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PlayStation Games
Stichwort: Highscore
(Name des Spiels/erzielte Bestleistung)
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Tony Hawk's SB



1. 820.553 Punkte, Anne Maaß, Marktoberdorf
2. 683.680 Punkte, Alex Schäfer, Georgsmarienhütte
3. 259.893 Punkte, Patrick Hochstrasser, Fahrwangen

Wer erzielt die höchste Punktzahl im Warehouse? Skater und Boards sind uns egal. Einzig und allein die beste Performance zählt!

Formel Eins 99



Wer legt die schnellste Runde beim GP von Malaysia auf den Asphalt? Die Wahl des Wagens und das Set-up überlassen wir euch.

1. 01:26:556 min, David Dünger, Wolfen
2. 01:30:702 min, Matthias Skiba, Stade
3. 01:31:602 min, Joh. Schlösser, Brühl

Killer Loop



Wer erzielt die schnellste Rundenzeit auf der malerischen Hawaii-Strecke im Time-Trial? Wählt Klasse 1 sowie als Tripod Pulse Rival.

1. 99:99:99 min
2. 99:99:99 min
3. 99:99:99 min

Gran Turismo 2 - Gewinnspiel

das echt abgefahrenere stimulierende gewinnspiel

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Sony lässt es krachen! Pünktlich zum Release des Rennspiel-Krachers spendiert das Unternehmen fünf reizvolle Preise. Wer in den Besitz eines der Präsente kommen möchte, sollte sich flugs das Telefon schnappen, unsere Hotline-Nummer (0190/5958563*) wählen und die Antwort auf folgende Frage in die Muschel hauchen: Wie viele Fahrzeuge stehen euch bei Gran Turismo 2 zur Verfügung? Und das könnt ihr gewinnen:

1. Preis: eine PlayStation-Konsole + ein Gran Turismo 2

2. - 5. Preis: jeweils ein Spiel Gran Turismo 2

Die Lösung sollte uns bis zum 26.01.2000 mitgeteilt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Computec Media sowie SCED sind von der Verlosung ausgeschlossen.

* Dieser Service kostet maximal 1,80 DM pro Anruf.

Januar

Januar	Toy Story 2	Activision
Januar	Test Drive 6	Infogrames
Januar	✗ Eagle One - Harrier Attack	Infogrames
Januar	International Track & Field 2	Konami
Januar	Beatmania- European Edition	Konami
Januar	Rally	Konami
Januar	✗ Martian Gothic	Take 2
Januar	✗ Railroad Tycoon 2	Take 2
Januar	Thrasher: Skate and Destroy	Take 2
Januar	Wrestlemania 2000	THQ
Januar	Marvel vs Capcom	Virgin
Januar	Vigilante 8: 2. Herausforderung	Activision
Januar	Grudge Warriors	Take 2
Januar	Spec Ops	Take 2
Januar	Tunguska	Acclaim
Januar	Tiger Woods PGA Tour 2000	EA
Januar	Army Men: Air Attack	Infogrames
Januar	Army Men: Sarge's Heroes	Infogrames
Januar	Shadow Madness	SCED
Januar	Space Debris	SCED
Januar	Tiny Tank	SCED

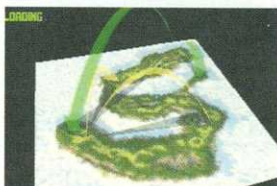
Toy Story 2

Wenige Wochen vor dem Start des Kino-Streifens aus dem Hause Disney betritt die Konsolenumsetzung des kunterbunten Jump & Runs das Licht der Konsolenwelt. Das Game orientiert sich nahezu komplett am Film-Vorbild. Wer schon immer einmal den abgedrehten Buzz Lightyear durch die verzackten Welten dirigieren wollte, wird hier bestens bedient.

Railroad Tycoon 2

Eine Simulation der etwas anderen Art steht uns mit Take 2's Railroad Tycoon 2 ins Haus. Der Titel stellt euch vor die Aufgabe, ein Zug-Imperium zu errichten, um ein Tycoon auf diesem Gebiet zu werden. Man muss nicht immer gleich zu kämpferischen Auseinandersetzungen à la Command & Conquer greifen, um einen guten Strategie- bzw. Simulationstitel zu zocken.

Army Men: Air Attack



In einem Bereich, in dem Soviet Strike lange als uneingeschränkter Garant für Heli-Action stand, tritt ein Neuling mit interessantem Background auf den Plan. In Army Men: Air Attack übernimmt der Spieler die Steuerung eines Spielzeug-Helis, um sich gegen feindlich gesinnte Spielzeugsoldaten zur Wehr zu setzen. Insgesamt 16 unterschiedliche Missionen bereichern den grafisch überzeugenden Shooter.

Februar

Februar	Armorines: Project S.W.A.R.M.	Acclaim
Februar	Galerians	Crave Ent.
Februar	Premier Manager 2000	Infogrames
Februar	Suikoden 2	Konami
Februar	ISS Pro Evolution	Konami
Februar	Resident Evil 3: Nemesis	Eidos
Februar	✗ Die Hard Trilogy 2	EA
Februar	Dune 2000	EA
Februar	✗ Superbike 2000	EA
Februar	Battletanx	Infogrames
Februar	✗ Rallymasters	Infogrames
Februar	Rugrats: Studio Tour	THQ
Februar	Grandia	Ubi Soft

Dune 2000

Die Westwood Studios, die sich schon für Strategie-Knaller der Marke Command & Conquer verantwortlich zeichneten, spielen einen weiteren namhaften Trumpf aus. Nur die wenigsten werden wissen, dass das Ur-Dune eines der ersten Stratgicals überhaupt war. Auch der Nachfolger basiert in Grundzügen auf dem zugrundeliegenden Blockbuster David Lynchs. Mehrere feindliche Parteien streiten sich mit Waffengewalt um eine futuristische Energiequelle. Aufgelockert wird das militäristische Unterfangen durch zahlreiche eingestreute Filmsequenzen.



Resident Evil 3: Nemesis



Über diesen Horror-Knaller bräuchten eigentlich nicht mehr viele Worte verloren zu werden, denn der Meister Mikami hat mal wieder einiges in Sachen Horror aus dem Hüt gezaubert. Aber da wären noch Gerüchte über eine PAL-Umsetzung, die eventuellen Unmut bereiten könnten. Laut zuverlässigen Aussagen soll auf das virtuell fließende Kunstblut verzichtet und es durch Rauch (!) ersetzt werden. Ob sich die Zockerschaft auf diesen Kompromiss einlassen wird, bleibt sehr fraglich.

Grandia

Ubi Soft hat sich der Umsetzung eines alten Sega-Saturn-Classics angenommen. In dem märchenhaften RPG übernehmt ihr die Rolle des jungen Justin, der von einer Schwierigkeit in die nächste stolpert. Zusammen mit seiner Cousine Sue durchstreift er die Welt Grandias. Bemerkenswert ist neben der überzeugenden Story vor allem auch das neuartige Kampfsystem, in dem großer Wert auf die Zuggeschwindigkeiten der Kontrahenten gelegt wird. Im Verfolgerfeld der beiden RPG-Meilensteine FF VII und FF VIII dürfte Grandia einigen Staub aufwirbeln und sich einen Platz an vorderster Wertungsfront ergattern.



März



PlayStation 2
Japan-Release!
am 4. März 2000

März	✗ Fear Effect	Eidos
März	UEFA 2000	Eidos
März	✗ Alien Resurrection	EA
März	✗ Theme Park World	EA
März	Gekida	Infogrames
März	N-Gen	Infogrames
März	Ronaldo V-Football	Infogrames
März	Vegas Games	Infogrames
März	Jet X	Infogrames
März	GTA 2: Berlin	Take 2
März	Sheep!	Empire Int.
März	The Golf Pro	Empire Int.
März	✗ Ford Racing	Empire Int.
März	Star Wars Episode I: Obi Wan	THQ
März	Misadventures of Tron	Virgin
März	Viva European Super League	Virgin

Sheep!



Empire Interactive bietet einen völlig neuen Ansatz, um im Genre der Denkspiele für frischen Wind zu sorgen. In Sheep! dirigiert ihr, wie der Titel bereits vermuten lässt, eine große Anzahl frei lebender Schafe, die die Dummheit mit dem sprichwörtlichen Löffel gefressen haben. Ihr müsst diese Wollknäuel vor dem an jeder Ecke lungernenden virtuellen Sensenmann in Form von Mähdreschern oder schnell fahrenden Autos bewahren, um die kleinen Blöcker sicher ins heimische Gehöft zu befördern.

Alien Resurrection

Es ist fast schon müßig, alle Verschiebungen zu zählen, die diesen Titel bereits begleiteten. Nun soll es endlich so weit sein. Wie aus den Filmvorlagen bereits bekannt, übernehmt ihr die Rolle der Ripley, im Movie gespielt von der agilen Sigourney Weaver. Natürlich ist euer Raumgleiter wieder voller lästiger Mitbewohner mit starkem Biss. Damit ihr den Beißerchen nicht als Mittagessen auf dem Teller serviert werdet, dürfen einige dieser Wesen ihr eigenes Lebenslicht aushauchen.



Fear Effect

Auch nachdem der Titel von Fear Effect, vormals Fear Factor, geändert wurde, reißen die diesbezüglichen Lobhudeleien im Vorfeld nicht ab. Eidos bemühte sich einmal mehr, im Action-Adventure-Genre neue Akzente zu setzen. Die Coder von Kronos setzen hierbei auf eine besonders aufwändige optische Präsentation. Das Zusammenspiel der comicartigen Charaktere mit den vorgerenderten Hintergrundszenerien wirkt enorm lebendig. Bedenkt man noch die tolle Storyline, sollte einem Hit nichts mehr im Wege stehen.



Nächste Ausgabe

ISS Pro Evolution

In der nächsten Ausgabe nehmen wir Konamis Fußballknaller ISS Pro Evolution genauestens auseinander. Die letzten Preview-Eindrücke zeigten bereits deutlich auf, dass die Japaner im Bereich des Konsolen-Kicks wieder eine Schippe nachgelegt haben. Zwar waren die letzten Ausflüge auf den virtuellen Rasen überzeugend, doch fehlte es den Codern an der Ausdauer, um gegen die Übermacht der FIFA-Reihe letztendlich bestehen zu können. Im Endspurt zogen die EA-Jungs stets durch ein Golden Goal an den Japanern vorbei. Mal sehen, wer diesmal den spielentscheidenden Treffer erzielt.



Ford Racing

Empire Interactive ist nicht gerade als alter Hase in Bezug auf wegweisende Rennspiele bekannt. Genauer gesagt betreten die Jungs mit Ford Racing für ihre Verhältnisse Neuland. Zum Zeitpunkt der Drucklegung lagen uns noch keine näheren Informationen bezüglich der Pisten und Boliden vor. Dennoch ist davon auszugehen,



dass sich der Fuhrpark hauptsächlich aus Boliden der uramerikanischen Auto-Schmiede Ford rekrutiert. Ob man allerdings mit den Referenzprodukten V-Rally 2 bzw. dem neuen Gran Turismo 2 mithalten kann, wird sich zeigen.

International Track & Field 2



Konami, die Zweite. Diesen Monat fahren die Japaner gleich zwei namhafte Sport-Sequels auf, die es zu testen gilt. Gerade im Multiplayer-Modus war der Button-Schnelldrück-Spaß International Track & Field stets für spannende Leichtathletik-Duelle gut.

Auch im Nachfolger hat sich an dem bewährten kräfteraubenden Spielprinzip nichts geändert: Der schnellste Drücker siegt.



**Ausgabe
3/00
erscheint
am
19. Februar**

Was wir schon immer wissen wollten ...

PlayStation Games Leserbefragung

Die Leserbefragung erfüllt eine wichtige Aufgabe. Wir erhalten durch diesen kleinen Fragebogen wertvolle Informationen, wie man das Heft noch besser gestalten könnte. Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich ein PlayStation-Games-Abo.

Angaben zur Person:

Name: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____

1. Welche Konsole besitzt du neben der PlayStation?

2. Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für Lesercharts)?

3. Welche Genres interessieren dich am meisten?

4. Welches Spiel beabsichtigst du als nächstes zu kaufen?

5. Würden dich auch Import-Spiele interessieren?
☐ Ja ☐ Nein
6. Du bist ☐ männlich ☐ weiblich
7. Du bist _____ Jahre alt.
8. Welche anderen Magazine liest du noch?

Angaben zur PSG:

1. Wie hat dir Gestaltung/Aufmachung gefallen?

2. Wie haben dir die Spieletests gefallen?

	kleiner	größer
Textlänge?	☐	☐
Bilder-Anteil?	☐	☐
3. Welche Rubriken haben dir am besten gefallen?

4. Welche Rubriken könnten ausführlicher gestaltet werden?

5. Welche Rubriken haben dir am wenigsten gefallen?

6. Hast du Themen- oder allgemeine Verbesserungsvorschläge?

7. Willst du Kleinanzeigen? ☐ Ja ☐ Nein
8. Willst du mehr Hardware-News? ☐ Ja ☐ Nein
9. Mehr Software-News? ☐ Ja ☐ Nein

Redaktion PlayStation Games

Stichwort: Interface

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

Impressum PlayStation Games

So erreicht ihr uns:

Anschrift der Redaktion
 Computec Media, PlayStation Games
 Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
 e-Mail: info@playstationgames.de
 Fax: 0931 / 7842515

Anschrift des Abo-Service
 Abo-Betreuung Nürnberg
 Computec Media AG
 Postfach 90 02 01
 90493 Nürnberg
 e-Mail: abo@dsb.net

Vorstand
 Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
 Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
 Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Leitender Redakteur
 Udo Lewalter

Textkorrektur
 Claudia Brose

Redaktion
 Uwe Kraft, Udo Lewalter, Gunther (16431) Hruby,
 Thomas Schmitt, Markus Häberlein (der Stift!)

Bildredaktion
 Karel Stumpf, Claudia Brose

Freie Mitarbeiter

Redaktion England
 Derek dela Fuente

Layout
 Karel Stumpf, Gunther Hruby, Björn
 Harhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing

Konzeption und Gestaltung
 Uwe Kraft

Titel
 SCED

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in PlayStation Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Beilagen

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des H&S Vita AG bei.

Zentrale Service-Nummer:
 0911 / 2872-150

Service-Fax:
 0911 / 2872-250

Zentrale Abo-Nummern:
 Tel: 0180 / 5959506
 Fax: 0180 / 5959513
 e-Mail: computec.abo@dsb.net

Anzeigenkontakt

Computec Media Services GmbH
 Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
 Telefon: 0911 / 2872-143
 Telefax: 0911 / 2872-241
 e-mail: carudolph@computec.de
 Web: www.computec.de

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
 Thorsten Szameitat -141

Assistenz der Anzeigenleitung
 Claudia Rudolph -143

Anzeigenberatung

Wolfgang Menne - 144
 Jens Klüver -348

Anzeigendisposition
 Andreas Klopfer -140

Online-Werbeflächen
 Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistentin
 Ina Schubert -346

Anzeigenpreise
 Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.11.1998

VERLAG

Computec Media AG
 Roonstr. 21
 90429 Nürnberg
Verlagsleiter
 Roland Bollendorf
Produktionsleitung
 Martin Clossmann
Werbeabteilung
 Martin Reimann (Leitung),
 Hans Fauth, Sandra Wendorf
Vertrieb
 Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung
 Klaus-Peter Ritter

Abonnement
 PlayStation Games kostet im Abonnement
 DM 63,- (Ausland DM 87,-).

Abonnementbestellung Österreich
 PGV Salzburg GmbH
 Niederalm 300, A-5081 Anif
 Tel.: 06246 / 8820, Fax: 06246 / 8825277
 e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
 Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 534

Druck
 Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost
 PlayStation Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
 ISSN 1435-8328
 VKZ B 45754

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
 Verbreitete Auflage 2. Quartal 1999 82.413 Exemplare

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

BEI COMPUTEC MEDIA ERSCHEINEN AUSSERDEM:



Inserentenverzeichnis

BauContEC	109	Interact	81
CDG	31, 67	Koch Media Empire	87
Computec Media	83, 91, 95, 97, 101, 105, 107	Konami	88
Dynatex	41	MCMF	107
Electronic Arts	17, 23	Okay Soft	71
Freak Shop	85	SCED	37
Game it!	39	Sega	U2, 3, 49
GT Interactive	5, 13	Take 2	U3, 75
Infogrames	25	Theo Kranz Versand	76
Interact	27	THQ	U4
		Vidis	69

Tom Clancy's RAINBOW SIX

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

WWW.TAKE2.DE

**JETZT ENDLICH
FÜR KONSOLEN!**

PLAYSTATION

JETZT IM HANDEL

NINTENDO 64

JETZT IM HANDEL

GAMEBOY COLOR

AB MITTE JANUAR 2000

**N-ZONE
HIT**



Clancy's **NetForce**
ab 21.02.00 als
Kaufvideo!

BMG
V I D E O

Romane und
Hörbücher bei

HEYNE
BÜCHER



PLAY IT DIRTY!

SO ECHT, DASS DIR DER SAND ZWISCHEN DEN ZÄHNEN KNIRSCHT!



9 UNTERSCHIEDLICHE ORIGINAL D.I.R.T.-BIKES!

MIT UNTERSTÜTZUNG UND TIPS VON
RICKY CARMICHAEL, MOTOCROSS-
SUPERSTAR UND MEHRFACHER AMA-CHAMPION!

REALISTISCHE FAHRERANIMATIONEN MIT ALLEN TRICKS UND STUNTS!

EXZELLENTHE GRAFIK UND SPEZIALEFFEKTE
(INKLUSIVE HOCHSPRITZENDEM SCHMUTZ, AUSPUFFWOLKEN UND LICHTEFFEKTE)

6 SPIELMODI, INKLUSIVE CHAMPIONSHIP, QUICK RACE, HEAD-TO-HEAD (2-SPIELER-MODUS),
TIME ATTACK, PRACTICE UND TRAINING!

12 EINZIGARTIGE TRACKS, UNTER ANDEREM „MOTOCROSS“, „SUPERCROSS“ UND „ENDURO“!

Championship Motocross™

featuring

Ricky Carmichael

WWW.THQ.DE - WWW.CHAMPIONSHIPMOTOCROSS.COM



VERTRIEB: ABC SPIELSPASS GmbH • THQ • Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111
Championship Motocross featuring Ricky Carmichael © 1999 Funcom. Developed by Funcom Dublin, Ltd. Published and Distributed by THQ INC. Championship Motocross featuring Ricky Carmichael and the THQ logo are trademarks of THQ INC. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ INC. The Funcom logo is a registered trademark of Funcom Oslo AS. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.

