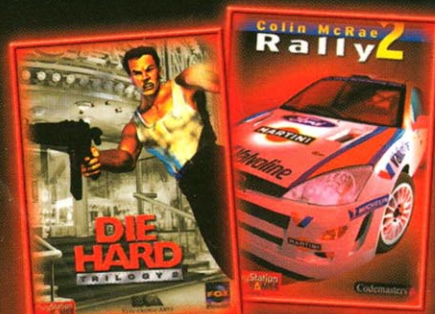


PlayStation GAMES



Gratis: 2 Super-Poster

Das PlayStation-Magazin für Insider

3/2000 DM 5,99

getestet **Die Hard Trilogy 2**

Das neue „Stirb Langsam“ im Test

Resident Evil 3: Nemesis

Auf Herz und Nieren GETESTET und komplett GELÖST. 10 Seiten Horror!

Colony Wars: Red Sun

Weiter Weltraum, hohe Auflösung: Warum Colony Wars noch besser geworden ist!

Colin McRae Rally 2

Um>denken: Nie mehr einsam fahren, dank FOCUSsiertem Mehrspieler-Spaß

Nichts für schwache Nerven

- Resident Evil: Gun Survivor
- Koudelka - Parasite Eve 2

Metallica im Interview

Kirk Hammett zieht andere Saiten auf: Wie spielt sich Konamis Guitar-Freaks-Gitarre



20 Seiten vollgepackt mit den besten Trix

Resident Evil 3: Nemesis, Dune 2000, Gran Turismo 2, Ruff & Tumble, G-Police 2, Fighting Force 2, Rainbow Six, Spec Ops, Army Men: Air Attack





Nichts ist normal - Chaos total!

VIGILANTE 8TM 2 HERAUSFORDERUNG

18 waffenstarrende 70ies-Schlitten und futuristische Gefährte

10 komplett zerstörbare Kampfschauplätze

Morphende Power-Ups & abgedrehte Angriffskombos

Individuell aufrüstbare Fahrzeuge

Neue, brandheiße Mehrspieler-Optionen



ACTIVISION

Luxoflux

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Vigilante 8 ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Luxoflux ist ein Warenzeichen der Luxoflux Corp. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation, PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Nintendo. © 1996 Nintendo of America, Inc. Sega und Dreamcast sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES, LTD. Dieses Spiel ist für die Verwendung auf der Dreamcast lizenziert. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. NINTENDO ®, NINTENDO 64, AND N ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



PSG Talkshow

Thema heute:
„Was gibt's heute zu essen?“

Gunther: Ey Ding, was gibt's heute eigentlich zu futtern?
Tom: Ich glaub, ich fahr mit meinem Concept Car schnell 'ne Sau kaputt.

Udo: Ich hätt gern 'ne Pizza vom Roadie. Mit - Markus, schreib auf! - Mais, Peperoniwurst, Salami, Schinken, frischen Tomaten und Gogo-Käse.
Markus: Sprichst du mit mir?

Udo: Vergiss es, dann geh ich halt zum Kupsch! Soll ich dir deinen Blasentee mitbringen, Anja?
Claudia: Sie hört dich nicht, sie ist gerade auf dem WC! (Spülung - wusch!)

Peta: Beim Fleischer gibt's heut Florentiner Geschnetzeltes mit gedünsteten badischen Nudeln und südwestgothischem Salat mit italienischem Dressing. Und als Nachtisch: Eis.

Claudia: Aber ich will einen kleinen Salat von Classico!
Markus: Mit Brot?
Claudia: Selbstverständlich!

Björn: Ohne Schnecken?!
Karel: Apropos Schnecke, Björn geh schon mal vor in die Mensa, wir kommen dann in einer Stunde nach. In der Zwischenzeit mach ich mir eine Tüte Popcorn in der Micro fertig.

Peta: Popcorn zu Mittag? Das ist ja stylisch! Ich hol was vom Fleischer.

(...man hört das Knattern eines 50ccm Yamaha Zweitakters...)

Karel: Was stinkt hier eigentlich so...?

Peta: Jungs ... Mahlzeit!!
Karel: Stift her!!
Anja: Painttime - Blasentee dabei?
Tom: Pain? Wer hat Schmerzen? Morphinum für alle ... schon um zwölf?

Uwe: Braucht ihr unbedingt zwei Lichter beim Essen?

Schalten Sie sich auch beim nächsten Mal wieder ein, um zu erfahren, ob unsere Spendenaktion „Brot für die Red“ Erfolg hatte oder nicht.



■ Da sich Björns PC an seine Arbeitsgeschwindigkeit angepasst hat, hat unser Redaktionsreihlein Anja endlich wieder Zeit zu lachen.



■ Wie man an Markus' Gesichtsausdruck unschwer erkennt, hat er gerade keinen Bock, seinen Colin-McRae-Rally2-Text fertig zu schreiben.



■ Keine Chance für den kleinen Kasten! Udo rechnet mit der PlayStation ab, die ihm die Dune-2000-Lösung zur Hölle machte!

Keine Verschnaufpause für die Redaktion

Das DVD-Prinzip

Kaum ist bekannt, dass man auf der neuen PlayStation 2 DVDs betrachten kann, glühen die Köpfe der Redakteure.

■ Was für viele Videospieler noch ferne Fiktion ist, ist in unserer Redaktion schon lange Realität. Spätestens seit einem Monat hat sich der letzte Angestellte einen DVD-Player gegönnt und sammelt fleißig die kleinen Silberlinge. Besonders Gunther dreht vollkommen durch und versucht sich die seltensten und am besten ungeschnittensten Datenträger auf düsteren Filmbörsen zu ergattern. Damit aber unsere eigentliche Passion, das Videospielen, nicht zu kurz kommt, hat Redaktions-

chef Uwe kurzerhand die wichtigsten Filme von Peta abgegriffen und hält sie bis zur Abgabe konsequent unter Verschluss. Aber auch gegruselt haben wir uns diesen Monat gehörig, als wir die PAL-Version von Resident Evil 3 gesehen haben. Besonders Resident-Evil-Fetischist Udo, der sich gleich an den Test und an die Komplettlösung machte, musste mit eisernen Ketten an das Joypad gefesselt werden, damit er diese Arbeit an dem schaurig entstellten Spiel erfolgreich vollendet. Tom, der nach einigen Wochen Gran Turismo 2 Autobahn Raser 2 testen sollte, hatte schon nach den ersten Spielminuten einen Schrei-krampf und musste mit etwas

Morphium ruhig gestellt werden. Seit der Injektion hört man ihn mit einem breiten Grinsen nur leise die Namen von irgendwelchen Superautos murmeln. Udo bekam diesen Monat wirklich nicht genug. Mit einer Dune-2000-Komplettlösung forderte er das Trix-Schicksal ein zweites Mal heraus und bekam prompt die Rechnung. Kurz vor dem Ende einer jeden Mission gaben alle unsere NTSC-PlayStations ihren Geist auf. Somit musste der arme Kerl jede Mission mindestens dreimal zocken. Sonst lief jedoch alles reibungslos bei uns ...

euer
PlayStation-Games-Team

Fahrer träumt von Concept Car LM Edition und Sex on the Road!



index:

Air Combat 3	84
Army Men: 3D	53
Army Men: Air Attack	82
Autobahn Raser 2	75
Bundesliga 2000 - Der Fußball M. 74	
Colin McRae Rally	6
Colony Wars: Red Sun	48
Cool Boarders 4	82
Cyber Tiger	80
Die Hard Trilogy 2	72
Driver	84
Dune 2000	102
Dune 2000	64
F1 Racing Championship	16
FIFA 2000	82
Fighting Force 2	53
Fighting Force 2	82
Formel Eins 99	82
G-Police 2	84
Gran Turismo 2	96
Grand Theft Auto 2	82
In Cold Blood	24
International Track & Field 2	52
International Track & Field 2	80
ISS Pro Evolution	70
Killer Loop	80
Koudelka	30
Micro Maniacs	18
Muppet RaceMania	21
Need for Speed: Porsche Unl.	19
Parasite Eve 2	22
PlayStation 2 - News	36
Rainbow Six	84
Rally Championship	66
Resident Evil: Gun Survivor	32
Resident Evil 3: Nemesis	86
Resident Evil 3: Nemesis	68
Road Rash Jailbreak	54
Rollcage II	62
Ruff & Tumble	80
Shadow Man	84
South Park Rally	84
Spec Ops	76
Spec Ops	82
Tarzan	84
Vandal Hearts 2	20
Vanishing Point	34
Vigilante 8: Second Offense	80
War of the Worlds	80
Weltweit	38

Coming Up	112
Favoriten	78
Final Stage	44
Game Mail	108
Highscore	111
Impressum	114
Inserentenverzeichnis	114
Interface Leserbefragung	114
Music-Special	26
Select	4
So wird getestet	46
Start	3

Colin McRae
Rally 2

6

Die Mutter aller Rallye-Spiele ist zurück. Colin McRae kehrt mit seinem nagelneuen Ford Focus zurück.



brandneu

Colin McRae Rally.....6

Allein auf der Piste hört dich keiner schreien (außer dein Co-Pilot).

F1 Racing Championship.....16

Ubi Softs F1-Racer versucht sich mit FIA-Lizenz.

In Cold Blood.....24

Knallharte Söldner sorgen für die Sicherheit der freien Welt.

Koudelka30

Mit SNKs RPG-Perle hinein ins viktorianische Zeitalter.

Micro Maniacs18

Micro Machines heißt jetzt Micro Maniacs - sonst ändert sich nix!

Muppet RaceMania21

Erst waren sie im Weltall, jetzt suchen sie das Fun-Racer-Genre heim.

Need for Speed: Porsche Unl.19

Der neueste Ableger der NFS-Reihe, ausschließlich mit deutschen Autos.

Parasite Eve 2.....22

Aya Brea nimmt es erneut mit genetischen Mutationen auf.

Resident Evil: Gun Survivor.....32

Zombies im Fadenkreuz: Lightgun-Schlacht um Raccoon City.

Vandal Hearts 220

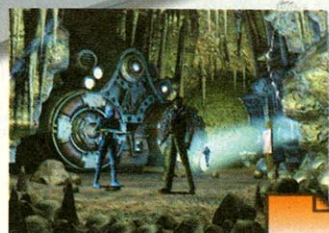
Der Nachfolger der genialen Mixtur aus Strategie und RPG.

Vanishing Point.....34

Acclaim als neuer Hoffnungsträger im Racer-Genre?

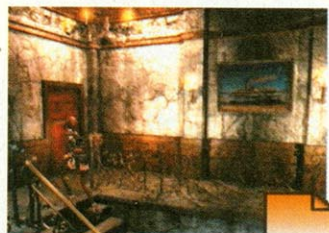
PlayStation 2 - News36

Weltweit.....38



In Cold Blood

24



Koudelka

30



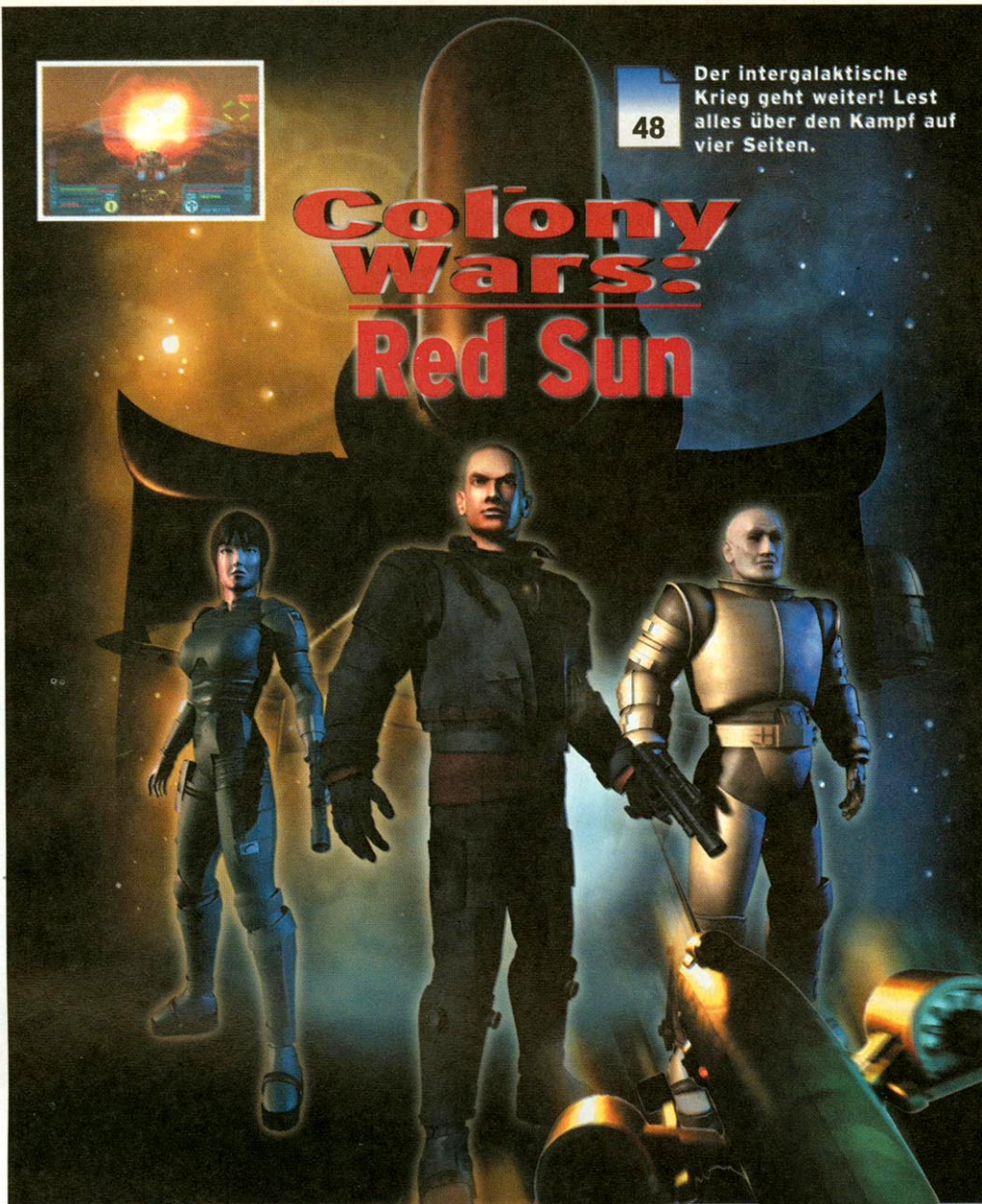
Parasite Eve 2

22



Vanishing Point

34



48

Der intergalaktische Krieg geht weiter! Lest alles über den Kampf auf vier Seiten.

Colony Wars: Red Sun

getestet

Army Men: 3D.....53

3DO zeigt uns, wie ein Krieg in der Spielzeugkiste aussehen muss.

Autobahn Raser 275

Hält die PC-Umsetzung, was das Booklet verspricht?

Bundesliga 200074

EA setzt die sportliche Erfolgsserie im Wirtschaftssektor fort.

Colony Wars: Red Sun48

Kann der dritte Teil die famosen Vorgänger noch überbieten?

Die Hard Trilogy 272

Ist er auch diesmal wieder am falschen Ort zur falschen Zeit?

Dune 200064

Die Mutter der Echtzeitstrategie nun endlich für die PlayStation.

Fighting Force 253

Das Sequel in lupenreiner Tomb-Raider-Optik.

International Track & Field 2.52

Das schnelle Button-Daddeln begibt sich in die zweite Runde.

ISS Pro Evolution.....70

Schafft Konami das Unmögliche und überflügelt die FIFA-Serie?

Rally Championship.....66

Schier endlos lange Strecken kaptulieren EA fast bis an die Spitze..

Resident Evil 3: Nemesis68

Die neuste Umbrella-Mutation tätigt ihren letzten Atemzug.

Road Rash Jailbreak54

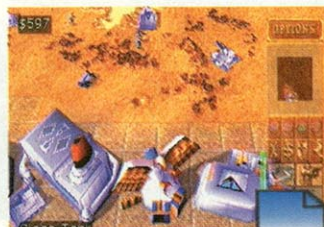
Der Bike-Klassiker endlich mit Zweispieler-Modus.

Rollcage II.....62

Sequel mit famoser Technik und kopfstehenden Vehikeln.

Spec Ops76

Knallharte Söldner sorgen für die Sicherheit der freien Welt.



Dune 2000

64



Resident Evil 3: Nemesis

68

tri+

Air Combat 3	84
Army Men: Air Attack.....	82
Cool Boarders 4.....	82
Cyber Tiger	80
Driver	84
Dune 2000	102
FIFA 2000.....	82
Fighting Force 2.....	82
Formel Eins 99.....	82
G-Police 2.....	84
Gran Turismo 2	96
Grand Theft Auto 2.....	82
International Track & Field 2...	80
Killer Loop	80
Rainbow Six	84
Resident Evil 3: Nemesis	86
Ruff & Tumble	80
Shadow Man	84
South Park Rally	84
Spec Ops.....	82
Tarzan.....	84
Vigilante 8: Second Offense ...	80
War of the Worlds.....	80

KOMPLETT GELÖST!



Resident Evil 3: Nemesis

86





■ **Bremst** ihr vor den Kurven stark ab, entzündet sich das **Gasgemisch** im Auspuff und eine **Stichflamme** erhellt die **Stecke**.

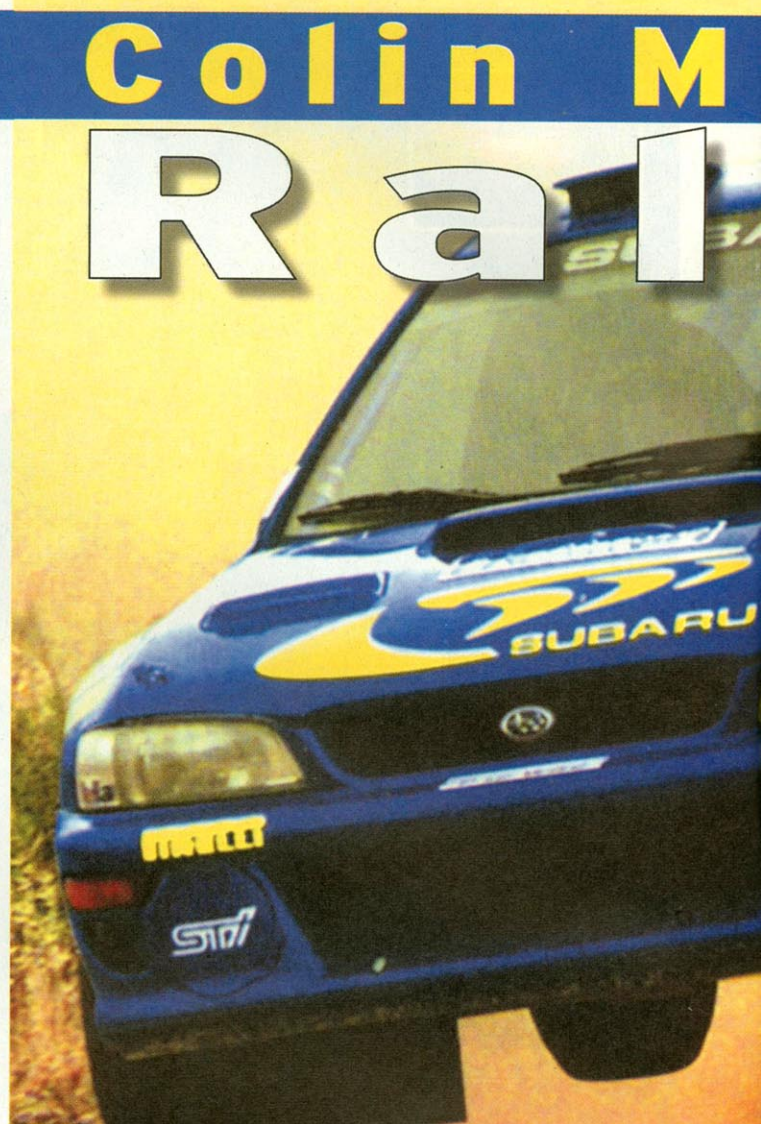
Bisher erfüllte es unsere Redaktion immer mit Schrecken, wenn der Titel eines neuen Spiels in Verbindung mit einer prominenten Persönlichkeit gebracht wurde. Anscheinend haben die Spielehersteller ihr Geld bislang immer mehr in die teuren Lizenzen investiert als in anständig arbeitende Programmierer.

■ Um so positiver war zur damaligen Zeit die Reaktion auf Colin McRae Rally. Mit einem zugkräftigen Namen und einem spielerisch guten Titel schaffte es Codemasters, diesem schlechten Image zu trotzen. Der zweite Teil dieses erfolgreichen Racers wird von

Rennspiel-Fans bereits sehnlich erwartet, auch wenn das Prequel erst mal auf große Kritik stieß. Schließlich war es eines der ersten Rennspiele, bei dem man sich wie in der Realität alleine auf der Strecke befindet. Viele konnten sich anfangs nicht mit diesem Konzept anfreunden. Viel zu langweilig erschien es den Racing-Freaks, sich nicht gegen zahlreiche Computergegner durchsetzen zu müssen. Was sich als großer Nachteil ankündigte, war aber der eigentliche Vorteil dieses Games. Durch den wegfallenden Arbeitsaufwand bei der Erstellung von künstlichen Intelligenzen der feindlichen Fahrer konnten sich die Coder vollkommen auf die Entwicklung des genialen Fahrverhaltens konzentrieren. Dieses fiel im Endeffekt dann so gut aus, dass es gar nicht störte, wenn

die Computer-Boliden nicht anwesend waren. Stattdessen fühlte man sich vom realistischen Fahrverhalten fast vollkommen eingenommen. Nur schwer hätte man andere Fahrer beachten können, wenn man den Rennwagen perfekt durch die Kurven steuern wollte. Der Erfolg des ersten Teils war wohl Grund genug für Codemasters, diese Ikone des Videospiel-Rennsports fortzusetzen.

■ **Gameplay:** An einem Spiel, das so genial wie Colin McRae Rally ist, etwas zu verändern, gestaltet sich auch für die Jungs von Codemasters sicherlich nicht besonders einfach. Schließlich soll das fertige Produkt seinem Vorbild nicht nur grafisch, sondern auch spielerisch überlegen sein. Aber von Codemasters wurden auch hier erneut keine Mühen gescheut. Da der Namensgeber des Spiels Colin McRae in der aktuellen Saison nicht mehr für Subaru, sondern für Ford fährt, arbeiteten die Engländer eng mit dem Inhouse-Racing-Team



■ Beim **Drift** durch eine **Haarnadelkurve** werden die **Zuschauer** durch eine massive **Leitplanke** geschützt.



■ Die **Sträucher** an der Strecke sehen erstmals sehr **realistisch** aus. Man könnte fast meinen, sie bestehen aus **Ästen und Zweigen**.



■ Auch am **Himmel** wurde gearbeitet. Er **dreht** sich jetzt völlig korrekt mit der **Landschaft** und nicht mit dem **Auto**.



■ Kommt der **Wagen** von der **Strecke** ab, ist im nahen **Gehölz** die **Fahrt** bald zu **Ende**.

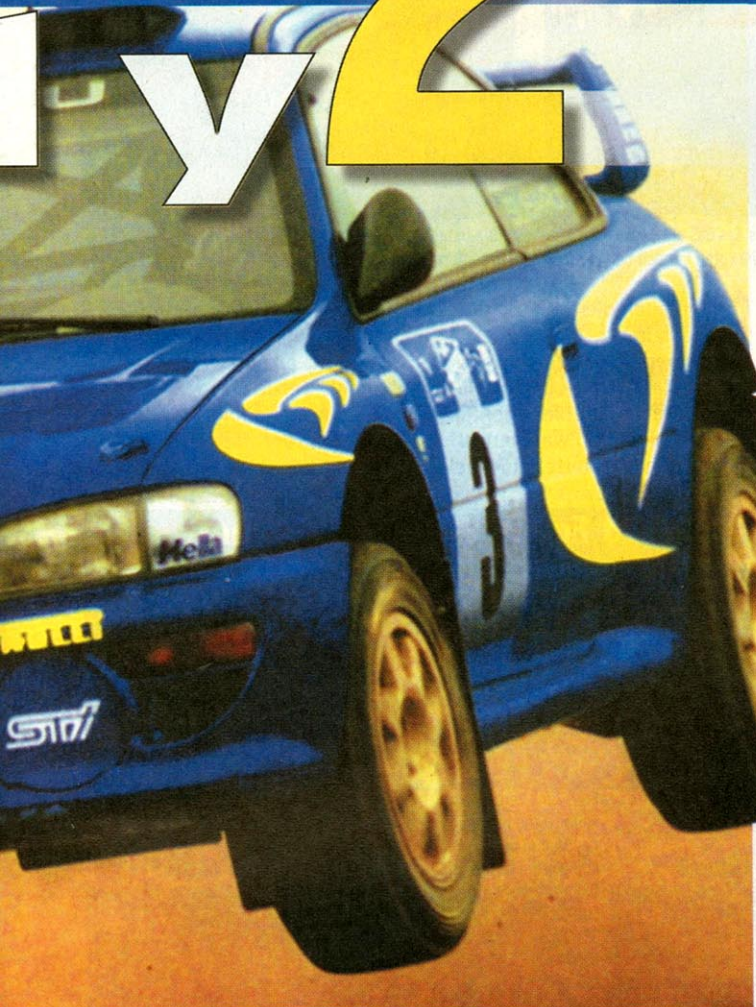


■ Bei den breit angelegten **Streckenabschnitten** ist ein **Ausflug** ins entfernte **Ackerland** durchaus möglich.

Rae

y

2



■ Genau wie beim Vorgänger kann man bei den **rasanten Wiederholungen** die Bewegungen der Lenkung bestens studieren.



■ Am **Rand der Strecke** beobachten zahlreiche Menschen das Rennen, die sich wegen der **klirrenden Kälte** dick vermmumt haben.

chiedenen Perspektiven betrachtet werden. Eine der vielen Ansichten dürfte sich dabei herauskristallisieren. Die erste richtige Ego-Perspektive, die es in einem Racer gibt, ermöglicht es dem Zocker, die Bewegungen des Fahrerkopfes hautnah mitzuerleben. Dabei wirkt sich jede Erschütterung und Kollision auf die Kameraperspektive des Fahrers aus. Driftet ihr beispielsweise um eine Haarnadelkurve, blickt euer Pilot nicht stur geradeaus, sondern beobachtet stets den Streckenverlauf. Dies ist vor allem dann nützlich, wenn direkt nach einer starken Kurve Rillen oder andere Gemeinheiten lauern. Sollte euch diese

Perspektive jedoch nicht behagen, könnt ihr auf die Worte eures Copiloten lauschen, der euch ebenso vor den bösen Schikanen warnt. Auch hierbei hat Codemasters beste Arbeit geleistet: Längst klingen die Kommentare nicht mehr so abgehackt und künstlich wie beim Vorgänger. Auch die Vielfalt der Spielmodi ist beträchtlich. Grundsätzlich spalten sich diese in zwei Hauptkategorien. Dabei fällt die Entscheidung zwischen der Rally- und der Arcade-Version sicherlich nicht ganz einfach. Das interessanteste an der Rally-Version dürfte aber nach

zusammen. Diese standen den Codern vor allem in Sachen Fahrverhalten und Technik bestens zur Seite. Gerade bei wechselnden Witterungsverhältnissen begeistert das Fahrgefühl wie selten zuvor. Hier haben die Rennspezialisten besonders gute Arbeit geleistet. Die beim Vorgänger teils etwas nervöse Spurtreue ist beim Sequel nahezu perfekt. Dies liegt wohl an der simulierten einzelnen Federung der Reifen.

“Hier eröffnet sich dem Rallye-Fan eine absolut reale und faszinierende Rennwelt”

Dadurch erreicht das Fahrzeug eine wesentlich feinere Lage auf dem Untergrund. Vor allem bei Matsch oder Schnee fällt schnell auf, dass sich der Bolid auf dem weichen Straßenbelag eine Idee besser bewegt. Das Wetter bei Colin McRae Rally 2 ist ständig in Bewegung. Selten fährt man auf einer Strecke mit demselben Niederschlag. Mit einem von zwölf Rallye-Autos geht es dann an den Start. Welche Gefährte der aktuellen Rallye-Saison dabei sein werden, ist zwar noch nicht ganz klar, mit dem Ford Focus darf man aber auf alle Fälle rechnen. Das Rennen kann aus fünf ver-



■ Die **Aufholjagd** führt den Spieler an meterhohen **Mauern** und kleinen **Holz-scheunen** vorbei.



■ Wird vor der **90-Grad-Kurve** nicht rechtzeitig gebremst, knallt der Fahrer voll in die **Leitplanke** hinein.

2 c.third	0028.92
3 c.mcrae	0029.75
4 b.second	0030.23



00:49.00



■ Die **gelben Wegweiser** auf dem Bildschirm sind nicht immer sehr **hilfreich**. Besonders nicht in dieser **Situation**.



■ Auf dem **Schotterweg** macht sich schnell ein anderes **Fahrverhalten** bemerkbar, bei dem **schnellere Reaktionen** gefragt sind.



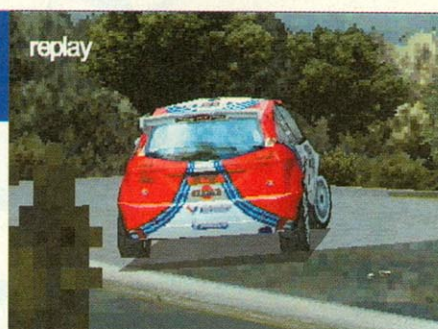
■ Die **ausgedehnten Winterlandschaften** laden zu einem angenehmen **Ausflug** ein. Dabei **blenden** euch die **grellen Schneefelder**.



■ Nur ganz selten zeigen sich in den genialen Wiederholungen kleine Grafikfehler.



■ Bei den Schneestrecken muss das Gas gut dosiert werden, da sich sonst der Zeiger immer im roten Bereich befindet.



■ Die Details an den Fahrzeugen sind auch bei näherer Betrachtung gut zu erkennen.

wie vor der Championship-Modus sein, in dem der Spieler eine richtige Karriere beginnen kann. Bei der Tour durch alle Länder und Strecken versucht der Zocker mit der besten Zeitwertung, Champion zu werden. Hierbei fährt man wieder alleine gegen die Zeiten der virtuellen Mitbewerber. Um die eigene Position ständig im Blick zu haben, befindet sich, genau wie beim Vorgänger auch, ein langer Balken am oberen Bildschirmrand, der euch über

Zeitgewinn oder Verlust informiert. Auf der linken Seite erkennt ihr stets die Platzierung und Zeiten der gegnerischen Boliden, wobei ihr zusätzlich den Zeitabstand zum Vorder- und Hintermann erkennen könnt. Beim Rally-Mode handelt es sich um einen Quick-Event, der sich auf ein Land begrenzt. Sieger ist der Fahrer mit der schnellsten Zeit. Beim Single-Stage-Contest darf der Spieler einen bestimmten Kurs auswählen, den er dann gegen die anderen Mitstreiter austrägt. Ganz wichtig, um die besten Rundenzeiten zu erzielen, ist der Time-Trial. Hier wird auf einem bestimmten Track, den der Spieler auswählen kann, gefahren, was das Zeug hält. Speichert man seinen Ghost ab, darf der Spieler stets gegen seine persönliche Bestzeit antreten. Jedoch

können auch die Rekorde eines Freundes importiert werden, um dessen Spitzenleistungen zu begutachten. Neu für Colin McRae Rally 2 ist hingegen die Rally-Challenge. Zwei menschliche Gegner ermitteln hierbei

in einem heißen Zweikampf, welcher Fahrer der bessere ist. Die Strecke kann wieder frei gewählt werden. Der Arcade-Modus hat ähnliche Optionen zu bieten. Gerade hier werden alle Kritiker eines Besseren

„Alle Kritiker von Colin McRae Rally finden im zweiten Teil mit Sicherheit Befriedigung“



■ Besonders in der Ego-Perspektive kommt ein unwahrscheinlich hohes Geschwindigkeitsgefühl auf.



■ Die kleinen Bauten am Straßenrand sind sehr detailliert dargestellt. Hier seht ihr eine kleine Kirche.

i Ford Focus World Rally Car



Motor	Ford 2.0 L Zetec E Motor; 4-Zylinder; 16 Ventile; 2 Liter; Electronic Ford Motor Management System; Garrett Turbolader (mit FIA vorgeschriebener 34 mm Begrenzung); Katalysator
Elektronik	komplette Chassis und Motordaten-Aufzeichnung für die Event-Diagnose und Leistungserforschung
Intercooler	Luft/Luft Intercooler mit Wasserkühlung
Power	300 PS bei 6,500 U/min
Drehmoment	550 Nm bei 4,000 U/min
Tankvolumen	100 Liter
Antriebsart	permanenter 4-Rad-Antrieb von Ford, gestaltet mit aktivem Front-, Mittel- und Hinter-Differential; elektronische Differential-Kontrolle
Getriebe	Ford/XTrac 240 6-Gang Getriebe; sequentielles Getriebe
Federung	Front-MacPherson-Federn mit einstellbaren Dämpfern
Lenkung	Servo-Lenkung; Kraftverhältnis (12:1); Lenker zum Ritzel
Bremsen	auf Asphalt: 380 mm (front) / 315 mm (hinten) luftgekühlte Brems-scheibe mit 8-Backen-Bremsen (vorn) / 4-Backen-Bremsen (hinten); im Gelände: 300 mm luftgekühlte Brems-scheiben, 4-Backen-Bremsen (vorn und hinten)
Reifen	Asphalt: 18 Inch Durchmesser x 8 Inch breit; Gelände: 15 Inch Durch-messer x 7 Inch breit; Schnee: 16 Inch Durchmesser x 5 Inch breit
Gesamtlänge	4152 mm
Radstand	2635 mm
Gesamtbreite	1770 mm
Gewicht	1230 kg
Gesamthöhe	1420 mm

Ford Martini World Rally Team Partner

Schmiermittel	Valvoline
Reifen	Michelin
Felgen	OZ
Bremsen	Brembo
Renntausrüstung	Sparco



■ Hoffentlich schrammt unser Fahrer nicht an der Mauer entlang mit seinem nagelneuen Ford Focus. Der Sponsor würde sich bestimmt nicht freuen.



■ Netter Effekt! Beim Beschleunigen auf den groben Schotterwegen fliegen die Steinbrocken aus den Radkästen.



■ Bei den matschigen Winterstrecken muss der Fahrer besonders Acht geben, dass sein Fahrzeug nicht im Graben landet.

14 A. Driver 0030.00
15 A. Driver 0030.00
16 A. Driver 0030.00



03:06



■ Auf dieser schmalen Brücke dürfte es im Arcade-Modus sehr schwierig sein, gegnerische Fahrzeuge zu überholen.

belehrt. Dieser Modus bietet nicht nur ein absolut geniales Fahrverhalten, sondern auch sechs Computermittstreiter, die man in einem flotten Rennen herausfordert. Dies gilt für den Championship-Modus genau wie für das Single-Race. Dabei ist den Codern wieder einmal ein kleines Kunststück gelungen, denn selbst wenn sich alle sechs Gegner auf der Strecke befinden, geht die Grafik-Engine von Colin McRae Rally nicht im Geringsten in die

Knie. Weder Geschwindigkeitsverlust noch eine verminderte Detailtreue trüben das Bild des genialen Racers. Erstaunlich ist auch, dass die Gegner überaus intelligent agieren und damit das ein oder andere Überholmanöver vereiteln. Wie weit man sein Auto in den Rennpausen an die bevorliegenden Strecken anpassen darf, konnten wir aus der uns vorliegenden Preview-Version noch nicht erfassen. Wir hoffen aber, dass sich die Programmierer etwas



■ Wenn Colin mit seinem Wagen den Gutshof rammt, wirft es die Bäuerin bestimmt aus dem Bett.



■ Im neuesten Teil gibt es wunderschöne Spiegelungen auf dem Glas zu bewundern, wie man sie zuvor noch nie gesehen hat.

von Gran Turismo abgeschaut haben. Schließlich wäre es sehr vielversprechend, wenn man die Tuningsätze selbst in das eigene Vehikel einbauen könnte. Was einem schlechten Fahrer aber nach wie vor blühen wird, ist, dass er sein Gefährt ständig reparieren muss. Hierfür steht ihm nach jeder Etappe eine bestimmte

replay



■ Rast man, ohne die Geschwindigkeit zu verringern, über die kleinen Kuppen, verliert man schnell die Kontrolle über das Fahrzeug.

“Die Fahrzeuge von Colin McRae Rally 2 begeistern mit einer absolut hohen Detailtreue”

Zeit zur Verfügung, die er sinnvoll zum Richten seines Wagens einteilen sollte. Die Schäden begrenzen sich bei Colin McRae Rally 2 nicht mehr nur auf das Fahrverhalten, auch die Optik des Rennwagens leidet stärker unter Verbeulungen, als es beim ersten Teil der Fall war. Das überaus realistische Schadensmodell richtet sich perfekt nach der Art und Stärke des Aufpralles aus, so



■ Besonders die Fahrzeuge sehen bei Colin McRae Rally 2 sehr gut aus. Das liegt vor allem an der hohen Anzahl von Polygonen.

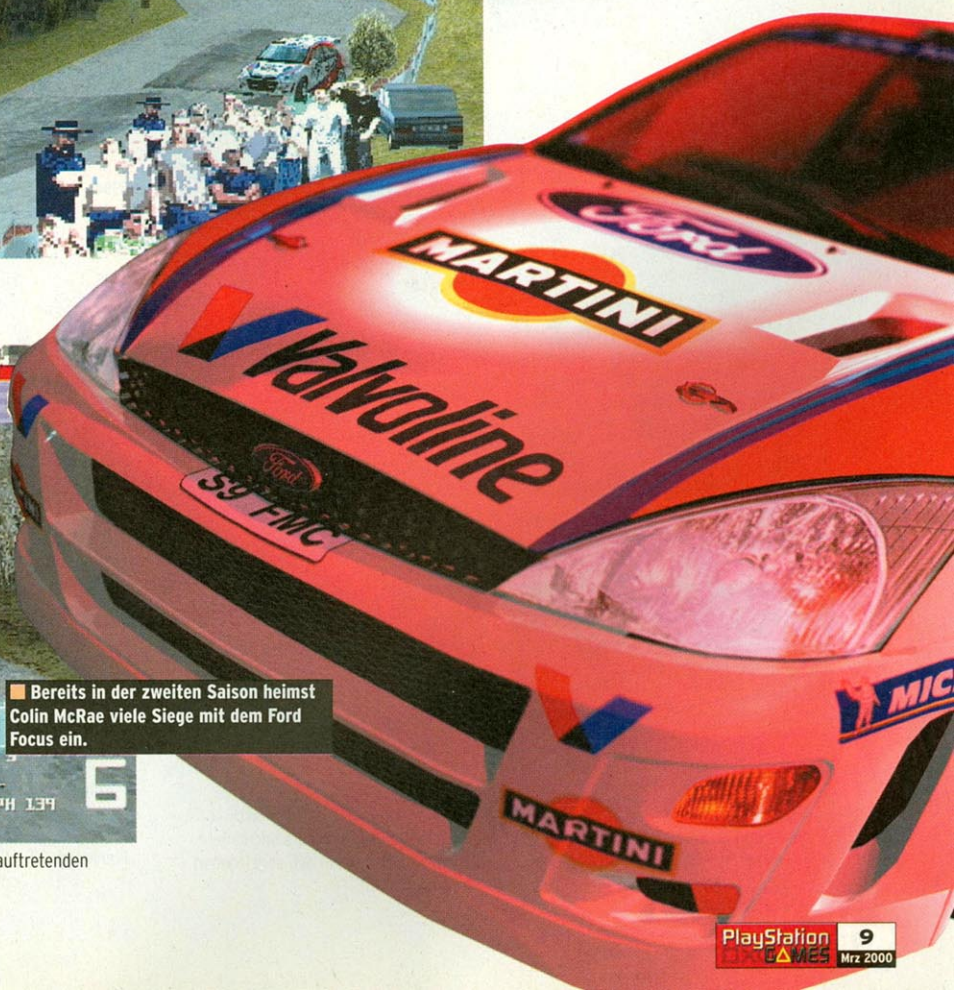


■ Ohne seine Fans reist natürlich kein Rennfahrer in die Ferne. Auch bei Colin McRae Rally 2 stehen jede Menge Zuschauer am Straßenrand.



■ Bereits in der zweiten Saison heimt Colin McRae viele Siege mit dem Ford Focus ein.

■ Bei der Fahrt durch den Wald muss der Fahrer vor allem vor den vielen auftretenden Kuppen auf der Hut sein.





■ Nur selten ist die Strecke von Objekten begrenzt. Fliegt man mit zu hoher Geschwindigkeit aus der Kurve, kommt man meist weit vom Kurs ab.

dass auch die Scheiben bei einem Überschlag zersplittern und somit ein Lenken in der Ego-Perspektive fast unmöglich wird. Aber auch das Fahrverhalten verändert sich schnell zum Nachteil. Ein abgerissener Spoiler verhindert leicht den optimalen Bodendruck und wirft den Fahrer somit weit ins Verfolgerfeld zurück. Es muss nicht einmal ein fundamentaler Crash verursacht werden. Auch verschleißbedingte Ausfälle, die zum Beispiel durch einen

Motorschaden oder einen gebrochenen Stoßdämpfer entstehen, treten des Öfteren auf. Betrachtet ihr im Anschluss an eure Leistung die Wiederholung, meint man bei Eurosport einem realen Wettstreit zuzusehen. Außer bei Gran Turismo sah man kein anderes Rennspiel mit einem derart genialen Replay-Modus.

■ **Technik:** Gerade in diesem Bereich hat das Team von Codemasters Beachtliches



■ Warnt euch dieses Zeichen vor einer nahenden Gefahr, sollten auch Profis die Geschwindigkeit ihres Wagens verringern.



■ Wie ein junger Karnickel ist das Fahrverhalten des Autos bestimmt nicht, auch wenn es hier den Anschein hat.



■ Auf kleine Einsiedlerhöfe und andere Gebäude trifft man auf den abgelegenen Strecken sehr oft.



■ Die kurvenreiche Strecke in Frankreich verlangt den Fahrer einiges an Können und Ausdauer ab.



■ Die breiten Pisten bei Colin McRae Rally 2 bieten jede Menge Platz für gewagte und kontrollierte Drifteinlagen.

geleistet. Besonders positiv fallen die Verbesserungen in Sachen Grafik auf. War der Vorgänger, was diesen Punkt betrifft, doch eher im Mittelfeld angesiedelt, greift Colin McRae Rally 2 jetzt ganz klar nach dem Referenz-Thron. Was die Jungs hier abliefern, kann sich wirklich sehen lassen. Nicht nur das Fahrverhalten perfekt ist, auch die Umgebungsgrafik wirkt ziemlich echt. Vorbei sind die Zeiten, als Rennautos auf der PlayStation noch mehr einem großen Pixelhaufen glichen. Bei Colin McRae Rally 2 sehen Bäume tatsächlich wie richtige Pflanzen aus und nicht wie ein kleiner Grafikfehler, der an dem konzentrierten Spieler vorbeihuscht. Bei der rasanten Fahrt durch die einzelnen Etappen kann man nur sehr selten über kleines Clipping oder Kollisionsfehler meckern, was bei

“Egal ob Sound, Grafik oder die zahlreichen Spielmodi, bei diesem Racer passt einfach alles”

dieser bombastischen Grafik schon fast ein Wunder ist. Auf dem Weg zum Ziel begegnen euch ständig große Häuser-



■ Aufgrund der einzeln gefederten Rad-aufhängung kommt es schon mal vor, dass der Focus ein Beinchen hebt.

Colin McRae - Subaru 1991 - 1998

1991 und 1992 British Rally Champion

1993 Colin gewann zwei World Championship Rallies in Neuseeland und in Malaysia

1994 Colin gewann drei World Championship Rallies in Neuseeland, Australien und in Englands Network Q RAC Rally

1995 Sieger des International World Championship, verzeichnete drei Gewinne in Indonesien, Neuseeland und gewann erneut bei der Network Q RAC Rally

1996 Gewinner von vier World Championship Rallies in Thailand, Acropolis, San Remo und Katalanien

1997 erneut fünf Gewinne für Colin McRae in der World Championship Rally, erfolgreiche Siege in Safari, Tour de Corse, San Remo, Argentinien und wieder in der englischen RAC Rally



Colin McRae - Ford Focus 1999 - 2001

Monte Carlo 99 Bei der ersten Etappe fuhr Colin als Dritter ins Ziel, was mit einem neuen Auto eine kleine Sensation zu sein schien. Später im Rennen wurde er jedoch wegen des Einbaus einer nicht erlaubten Wasserpumpe disqualifiziert.

Kenia 99 Schon bei seiner dritten Rallye mit dem neuen Ford Focus gewann er mit einem Vorsprung von fast 15 Minuten.

Portugal 99 Auch dieses Jahr geht Colin bereits zum zweiten Mal als Sieger dieses Rennens hervor.

Frankreich 99 Nach einigen technischen Problemen belegt Colin den vierten Platz in diesem Rennen.

Disney



klunk, ledig & erot

TOY STORY 2 - ALLES ANDERE IST SPIELZEUG.



Jetzt läßt es Buzz Lightyear richtig krachen. Toy Story 2 ist da. Noch mehr **Spannung**, noch mehr **Action**, noch genialere 3D-Grafik. Lüfte die Geheimnisse, schnapp dir die Power-Ups und erlebe die Welt von Toy Story aus der Perspektive von Buzz Lightyear. Knack die **10 Level** und mach dich be-

reit - für die 5 härtesten Bonuslevel, die du je gespielt hast. Toy Story 2 ist die größte Herausforderung, seit das Spielzeug lebt. Als **Action-Spiel** auf PC, Playstation, Nintendo 64, Game Boy Color und Dreamcast. Achte auf die Bewertungen in der Gamepresse und hol dir den Hammer. Jetzt.



NINTENDO® NINTENDO 64®
AND 64 ARE TRADEMARKS
OF NINTENDO CO., LTD.
Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die
Verwendung auf © der PlayStation-Konsole. PlayStation und die
PlayStation-Logos sind © eingetragene Warenzeichen von Sony
Computer Entertainment Inc. ©

www.Disney.de/DisneyInteractive/

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

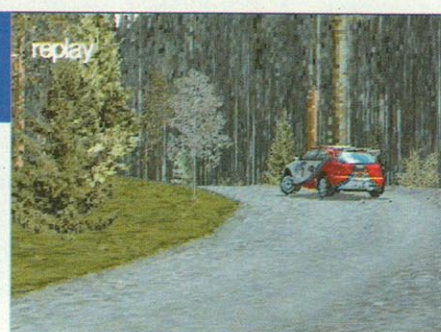




■ Sogar der Boden erhellt sich kurz, wenn eine große Fehlzündung aus dem Auspuff knallt.

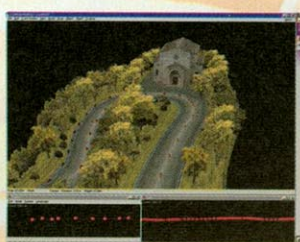
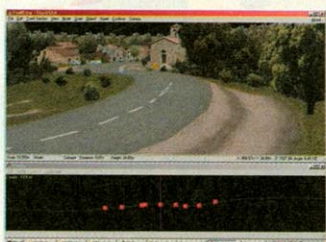


■ Auf den Winterstrecken muss sich der Fahrer auch vor größeren Schneewehen in Acht nehmen.



■ Mit einem gewagten Drift können in jeder Kurve einige Hundertstel gut gemacht werden.

i Streckendesign



Mit einem speziellen **Streckeneditor** werden die Kurse von Colin McRae Rally programmiert. Hierbei können von den Codern gleich alle **Unebenheiten** und **Fahrbahnbeschaffenheiten** festgelegt werden. Ist der **Abschnitt** fertig gestaltet, wird die **Strecke** gleich mit einem Auto auf ihre **Alltagstauglichkeit** überprüft.

reihen und Farmen, die in ihrer Darstellungsweise jedes andere Spiel gnadenlos in die Knie zwingen würden. Jetzt mag der Eindruck aufkommen, dass sich das alles vielleicht negativ auf die Spielgeschwindigkeit auswirkt, aber auch hier gibt es bei diesem Game nichts zu meckern. Vor allem aus der Ego-Perspektive kommt bei Colin McRae Rally 2 ein wahrer Geschwindigkeitsrausch auf. Mit einem schier unglaublichen Tempo rasen die Wagen über die abgelegenen Schotter-

strecken, dass es sogar ausgebufften Renn-Freaks etwas flau im Magen werden dürfte. Betrachtet man den Boliden aus der Außenperspektive, ist selbst hier ein sehr hoher Detailgrad zu entdecken. Im neusten Teil von Colin McRae Rally besten die Wagen nicht mehr aus 400 Polygonen, wie es beim Vorgänger der Fall war, sondern aus schier unglaublichen 700! Auch die Scheibeneffekte haben die Coder deutlich verbessert. Wo man zuvor nur einen eher bescheidenen Transparenzeffekt sah, bewundert der Spieler jetzt fast fotorealistische Spiegelungen. Bremst der Wagen abrupt ab, erhellt eine gewaltige



■ Während des Rennens stehen die Zuschauer sehr nah an der Strecke, hoffentlich geht das auf Dauer gut.

Stichflamme das Auspuffrohr. Einen besonderen Clou haben sich die Entwickler bei der Gestaltung des Himmels einfallen lassen. Durch die Verankerung am Horizont bewegt sich der Himmel nicht mehr mit dem Auto, sondern ausschließlich mit der Umgebung. Doch selbst das war noch nicht genug. In einer Wahnsinnsaktion beschlossen die Jungs von Codemasters, dass im Spiel noch ein Tagesablauf zu sehen sein soll. Führt man jetzt eine längere Strecke, verändert sich der Himmel immerzu. Je nach

Kurs wird es auf dem Pfad erst trübe, dann setzt die Dämmerung ein, bevor es schließlich Nacht wird. Auch bei einem Wetterumschwung kommt diese Technik zum Tragen. Ein Schneesturm kündigt sich beispielsweise immer mit einem bedeckten Himmel an, bevor sich das Wetter wirklich ändert. Fällt dann tatsächlich einmal

"Vor allem die Helm-Kamera vermittelt dem Spieler ein absolut realistisches Rennvergnügen"



■ So mancher Zocker hätte bestimmt gerne dieses schnittige Fahrzeug in der Garage stehen.



■ Auf den meisten Strecken wechselt häufig der Fahrbahnbelag. Hier geht es vom rauen Schotter in einen schmierigen Feldweg.

Wo ist

Player 1 ?!



Such!

snow surfers™



„Ja, i hob genau g'sehn, wie des passiert is. Die zwoa Snow Surfers san im Free-Ride über die Pist'n g'saust. Der Player 2 war in Führung und hat an suppa Backflip g'macht – des hat vielleicht a Punkt 'geben! Sei Spez'l, der Player 1, hat des auch versucht. ‚Obacht!‘ hob i noch g'ruffa. Aber da hats ihn scho zerlegt. So war des! Jo mei, und dann is halt die Lawine g'kemma ...“

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



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com



■ Des Öfteren werden die **Strecken** in das tückische Gelände umgeleitet, sehr zum Ärger der Fahrer.



■ Hat man einen oder mehrere **Überschläge** hinter sich, erkennt man die **gesprungenen Seitenscheiben** des Fahrzeugs.

14. A. Di Peter 0038.00
15. A. Di Peter 0038.00
16. A. Di Peter 0038.00



02:36.00



■ Hoffentlich regen sich die **Anwohner** dieses kleinen **Dörfchens** nicht über die **Fehlzündungen** unseres Autos auf.

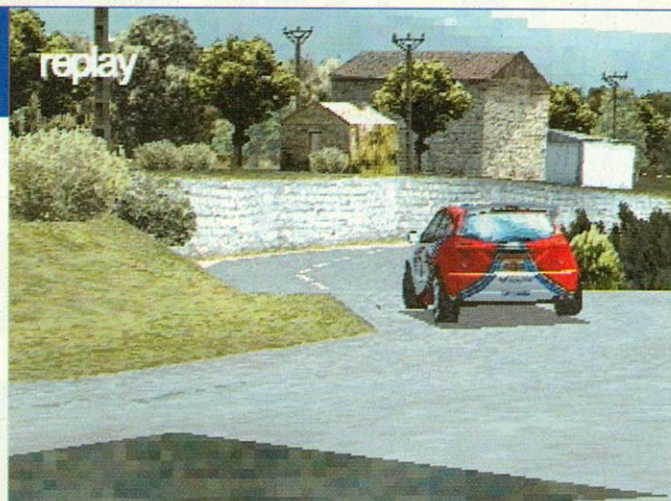
“Die neue **Grafik-Engine** leistet vor allem in Sachen **Umgebungsgrafik** wirklich **Erstaunliches**”

Regen oder Schnee, kann man das realistischste Unwetter beobachten, das es bisher bei einem Rennspiel gab. Erst fallen einige Tropfen oder Flocken, dann kann man fast die Hand vor den Augen nicht mehr erkennen. Neben dem Schadensmodell wurden auch einige kosmetische Änderungen an den Wagen vorgenommen. Wie es jedem Autobesitzer im richtigen Leben geschehen kann, verschmutzen die Modelle bei Colin McRae Rally 2 nach einiger Zeit.

Auch hier haben die Programmierer etliche Details verbessert. Je länger sich ein Fahrzeug auf der Strecke befindet, um so stärker erkennt man den Grad der Verschmutzung. Dieser richtet sich auch nach dem jeweiligen Untergrund. Fegt man mit seinem Boliden über eine Schneelandschaft hinweg, kleben sich kleine Schneetrauben an den Radkasten. Bei einem matschigen oder schlammigen Untergrund verwandelt sich das Auto sofort in eine kleine Wildsau. Was auch bei diesem Colin McRae Rally wieder fasziniert, sind die teilweise recht breit angelegten Streckenbereiche. Hat der

Spieler Lust, kann er quer über eine große Wiese fahren, um sich den Waldrand hundert Meter neben der Strecke anzuschauen. Im Großen und Ganzen fällt am ehesten auf, dass die gesamte Grafik-Kulisse farblich sehr kräftig ausgefallen ist. Wo der erste Teil noch sehr trist und eintönig wirkte, hat man in der Fortsetzung farbenfrohe Landschaften und leuchtende Fahrzeugfarben. Außer V-Rally 2 dürfte sich grafisch kein anderes Rennspiel mit dem Vorzeigeprodukt von Codemasters messen können. In unserer recht frühen Preview-Version war leider noch keine Hintergrundmusik eingefügt. Gerade deshalb ist wohl eines besonders positiv aufgefallen: Die

Motorgeräusche der Fahrzeuge sind wirklich atemberaubend. Von leichtem Turbopfeifen bis zum Surren des Getriebes ist in diesem Sample wirklich jedes akustische Detail enthalten, das man auch von einem echten Rennwagen hören sollte. Ebenso faszinierend ist die Tatsache, dass sich dieser



■ Momentan hat **kein anderes Rennspiel** eine bessere **Grafik-Engine** zu bieten, als es bei Colin McRae Rally 2 der Fall ist.



■ Hinter solchen Kurven lauern meist **heimtückische Spurrillen** oder **Kuppen** auf das Fahrerteam.



■ Durch diese **Kurve** driftet man am besten mit einer **angezogenen Handbremse** und **Vollgas**.

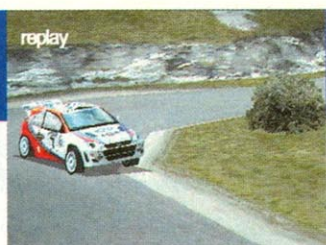


■ Beachtet ihr immer die **Zeichen** auf dem **Bildschirm**, wird euch keine **Kurve** über-raschen.



■ Die **zahlreichen Sponsoren** haben sich auf dem Rennwagen für alle Zeiten **verewigt**.

replay



Verreißt der Fahrer den Wagen mitten in der Kurve, macht er schnell mit dem Bankett Bekanntschaft.

1

00:00



Am Start zeigt euch eine Ampel, wann ihr die Hatz nach den Bestzeiten beginnen dürft.

Sound perfekt an die jeweilige Kameraperspektive anpasst und somit ein einzigartiges Rallye-Feeling aufkommen lässt. Kein anderes Rallye-Rennspiel zuvor hat sich mit technischen Innovationen in dieser Weise von den Mitbewerbern abgehoben.

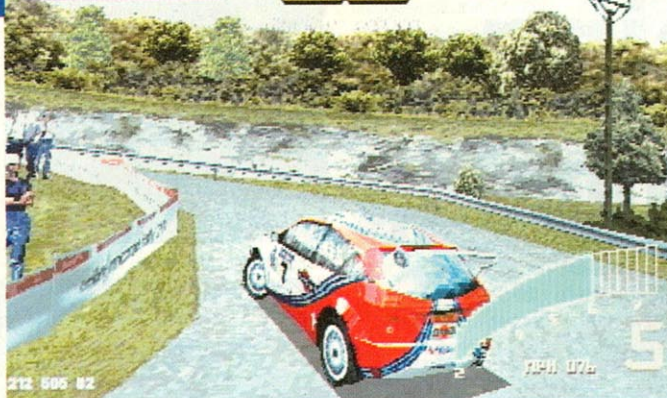
"Kein anderer Rallye-Titel wird sehnlicher erwartet als das geniale Colin McRae Rally 2"

Fazit: Die Fangemeinde von Colin McRae Rally darf aufatmen. Mit diesem Titel wird es Codemasters erneut gelingen, die Herzen aller Rallye-Freaks zu gewinnen. Die überaus kleinen Kritikpunkte des Vorgängers wurden komplett ausgemerzt und sogar noch um Längen verbessert. Waren viele Kritiker mit der Grafik des ersten Teils sehr unzufrieden, kann jetzt jeder Optik-Fetischist bedenkenlos zugreifen

14 A. Deiner 0030.00
15 A. Deiner 0030.00
16 A. Driver 0030.00



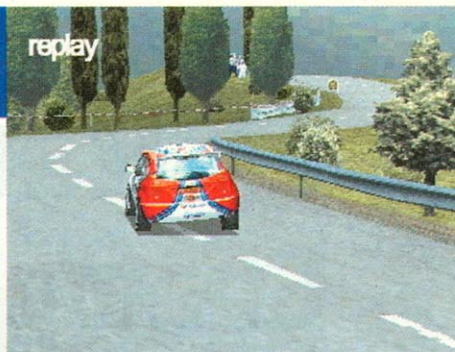
01:22 01:15:36
01:22 01:30:00



Damit der Wagen nicht vorzeitig ausbricht, sollte der Spieler nur sehr gefühlvoll Gas geben. Nur so kommt er gut durch die Haarnadelkurve.

und eine geniale Landschaft bewundern. Die Modelle der Autos bestechen durch eine absolute Detailtreue, die den Vorbildern aus Blech bis auf das kleinste Merkmal gleicht. Vor allem die Reflexionen auf dem Fensterglas der Renn-Boliden stechen brillant hervor und lassen dagegen sogar die von Gran Turismo 2 alt aussehen. Das Fahrverhalten der Autos ist nicht nur gleich gut geblieben, es hat sich um einiges verbessert. Da jetzt jedes Rad eine einzelne simulierte Federung hat, bleibt der Wagen sehr spurtreu und neigt nur in seltenen Fällen dazu, unkontrolliert auszubrechen. Mit diesen zahlreichen Verbesserungen sollte es Codemasters spielend gelingen, den Genre-Thron für sich zu beanspruchen. Jeder Kritiker des ersten Teiles wird mit dieser Fortsetzung über alle Maßen zufrieden gestellt. Vor allem für Freunde des Offroad-Sportes dürfte dieser Titel eine wahre Offenbarung sein, denn hier ist wirklich alles enthalten, was man in einem Rallye-Spiel vorfinden möchte. (Markus H.)

replay

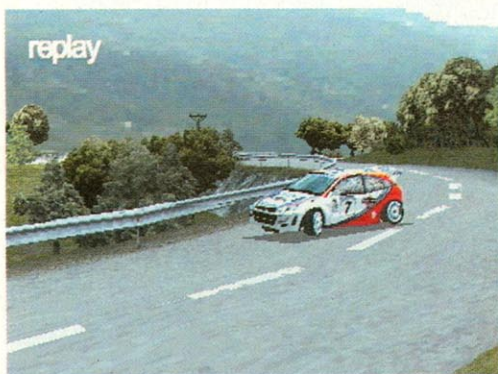


Diese Strecke führt den Fahrer auf Schlangenlinien zum heiß ersehnten Rennsieg.



Mit seinem schicken Design ist der Ford Focus bestimmt einer der schönsten Rallye-Wagen.

replay



Die Aussicht von der erhöhten Bergstrecke sollte der Fahrer nur kurz genießen, will er nicht in der Leitplanke landen.

replay



Die in der Preview-Version noch vorhandenen Grafikfehler sollten in der fertigen Fassung behoben sein.



Landet das Fahrzeug mit hoher Geschwindigkeit an einer Straßenlampe, können die Folgen verheerend sein.



"Harte Rallye-Simulation mit großem Umfang und genialer Grafik"

Erster Eindruck
PlayStation
EXTRA GAMES

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: März 2000 | Entwickler: Ubi Soft | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

PS-Freuden für PS-Freunde

F1 Racing Championship

Nun spielt auch Ubi Soft bei den Lizenznehmern der Formel 1 ordentlich mit. Mit dem neuesten F1-Spiel möchte man beweisen, dass man eigentlich schon immer zur Entwickler-Elite gehörte.

■ Nachdem sich Ubi Soft bei Video System die FIA-Lizenz gesichert hatte, machte sich das ehemalige Programmierer-Team der Racing Simulation (72% PSG 4/99) daran, in rund anderthalb Jahren ihren eigenen waschechten F1-Titel aus dem Boden zu stampfen. Im kanadischen Montreal durften wir im dortigen

gigantischen Ubi-Soft-Entwicklungszentrum die ersten Testrunden mit F1 Racing Championship drehen.

■ **Gameplay:** Eigentlich versucht jedes F1-Spiel in erster Linie den Simulationscharakter und das Flair des Motorsports zu präsentieren. F1 RC geht allerdings einen Schritt weiter. Mit einem Arcade-Modus mit Punktsystem will Ubi Soft auch Spieler ansprechen, die eher auf die leichte Art unterhalten werden möchten. Auf den authentischen Formel-1-Strecken der 99er-Saison (also auch Malaysia) sind in dieser Variante Checkpoints verteilt, die der Spieler in vorgegebener Zeit erreichen muss. Ansonsten ist das Spiel vorbei. Diese nette Dreingabe ist allerdings nichts Besonderes. Auch F1 RC versucht in erster Linie in



■ Bei den Durchfahrten im Tunnel der Monaco-Strecke trennt sich meist die Spreu vom Weizen.



■ Rempler gehen in der bisherigen Version noch recht glimpflich ab. Ubi Soft verspricht bis zum Release weiter verbesserte Fahreigenschaften.

Sachen Simulation zu punkten. Ubi Soft legte dabei besonderen Wert auf eine realistische Fahrweise der per Computer gesteuerten Boliden. Angeblich wäre ein Großteil der Entwicklungszeit auf die Ausarbeitung der Fahrerdaten und deren Ein-



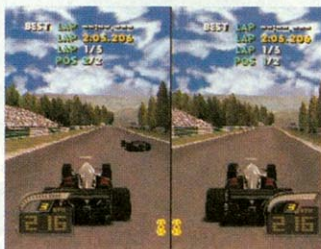
"Der F1-Spielemarkt ist schwer umkämpft. Ein weiterer Angriff erfolgt von Ubi Soft!"

fluss auf das Spiel aufgewendet worden. Leider war das nicht zu überprüfen, da die Preview-Fassung noch unvollständig war. Das Fahrverhalten und die Einbindung einer Videosequenz beim Boxenstopp funktionierten dafür bereits reibungslos.

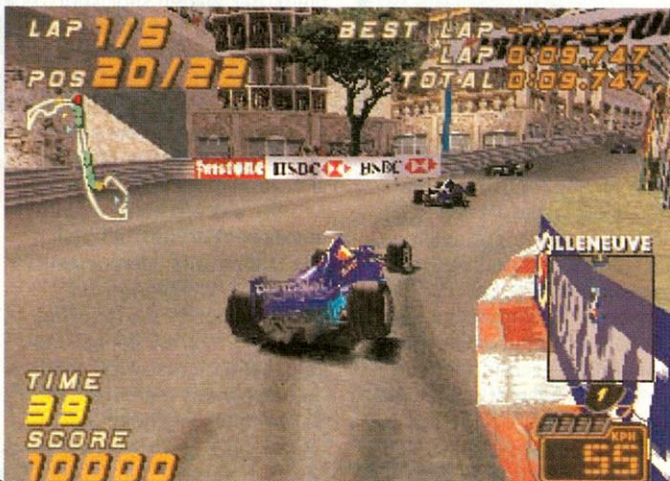
■ **Technik:** Die Grafik von F1 RC ist bereits in dieser Version über jeden Zweifel erhaben und wird die Konkurrenz aus dem Hause Psygnosis sicher deutlich unter Druck setzen. Mit 650 Polygonen



■ Fettes Getriebefeuert lodert gelegentlich aus dem Auspuff der F1-Boliden.



■ Im Zweispieler-Modus lässt sich der Bildschirm wahlweise horizontal oder vertikal unterteilen.



■ Fährt man zu schnell durch die Kurven, heben zuerst die Reifen ab, bevor der Dreher passiert.



■ Jeder der F1-Wagen besteht aus rund 650 Polygonen.



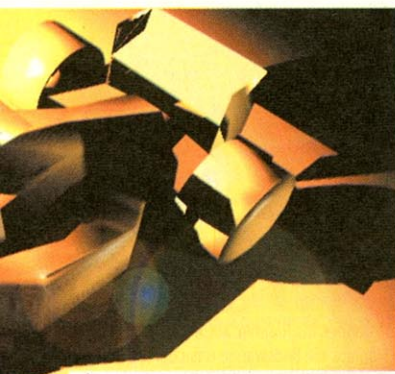
■ Die Cockpit-Ansicht wurde im Vergleich zu Racing Sim wesentlich verbessert.



■ Bei einer richtigen F1-Simulation dürfen deftige Drift-Einlagen natürlich nicht fehlen.



■ Die Malaysia-Strecke wurde von den Programmierern persönlich unter die Lupe genommen.



■ Dank der ausgeklügelten KI der Computer-Fahrer machen Positionskämpfe richtig Spaß.



■ Dank der verbesserten Racing-Sim-Engine erstrahlt Ubi Softs neuestes F1-Spiel in erstreiner Grafik-Qualität.

pro Wagen und 25.000 Polys pro Strecke wird die PlayStation an den Rand des Machbaren geführt. Ebenfalls positiv fiel die hervorragende Steuerbarkeit der Boliden auf, die zum Besten des Genres zählt. Leider fehlt es dem

Spiel am allerletzten Simulationsentschliff. So fehlen Jump-Starts, Stop-and-Go-Strafen und die Flaggen sind nur halbherzig umgesetzt. Hoffentlich stellt Ubi Soft diese schmerzlichen Patzer bis zum Release ab.



■ Führt man im actionreichen Arcade-Modus, gehen solche schweren Fahrfehler glimpflich aus.

■ **Fazit:** Es wird sicher ein neuer F1-Hit auf die Fans hier zu Lande zurollen. Ob sich die Hardcore-Racer im Vergleich zu Formel Eins 99 allerdings beeindrucken lassen, muss man in Frage stellen. Warten wir es ab. (Udo L.)

Erster Eindruck *nicht möglich* "Die frühe Version macht technisch schon einen sehr guten Eindruck"



■ Selbst in engen Schikanen und mit viel Verkehr bleibt die neue Ubi-Soft-Engine auf einem sehr hohen Niveau.

Interview

Interview mit Jean-Francois Dugas, Lead-Game-Designer von F1 Racing Championship (PS-Version) in der kanadischen Ubi-Soft-Zentrale, Montreal



PSG: Es gibt ja bekanntermaßen viele Formel-1-Rennspiele auf der PlayStation. Warum sollte man ausgerechnet F1 Racing Championship kaufen?

Jean: Wer wirklich eine gute Simulation kombiniert mit einer hervorragenden Grafik haben will, der kommt an unserem Produkt kaum vorbei.

PSG: Hatten Sie Unterstützung seitens der Racing-Simulation-Crew, einem Titel aus Ihrem Hause?

Jean: Eigentlich sind wir das Racing-Sim-Team. Fast alle von damals sind wieder mit dabei gewesen.

PSG: Dann ist F1 Racing Championship also ein inoffizieller Nachfolger der Racing Simulation?

Jean: Soweit würde ich nicht gehen. Aber die Grafik-Engine basiert fast ausschließlich auf der bereits vorhandenen der Racing Sim. Sie wurde aber natürlich noch mal kräftig überarbeitet.

PSG: Woran lag es, dass Ubi Softs Racing Simulation nicht den erhofften Erfolg hatte?

Jean: An der technischen Umsetzung lag es sicher nicht. Wir waren der damaligen Konkurrenz auf keinen Fall unterlegen. Allerdings hatten wir einen entscheidenden Nachteil, und das war die Lizenz. Keiner interessiert sich für ein F1-Spiel ohne Häkkinen, Schumacher und Co. Diesmal haben wir eine FIA-Lizenz und das wird sich bei der Akzeptanz der Käufer sehr positiv bemerkbar machen, davon bin ich überzeugt!

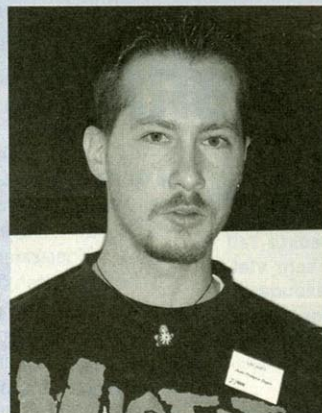
PSG: Die PlayStation-Version wurde zu einem großen Teil in Shanghai/China hergestellt. Gab es dadurch Probleme?

Jean: Nicht wirklich, denn auch die Racing Sim haben wir damals zu großen Teilen dort produziert. Aber ich will nicht sagen, es

wäre alles reibungslos gelaufen. Schließlich liegt zwischen Montreal und Shanghai rund ein halber Tag Zeitunterschied. Da gestaltet sich eine einfache Kontaktaufnahme bereits schwierig, geschweige denn richtige Konferenzen.

PSG: Wie ist das mit den chinesischen Kollegen? Verstehen sie ihr Handwerk?

Jean: Die arbeiten wie die Tiere (lacht)! Zu Anfang war ich auch skeptisch gewesen, aber schnell haben sich meine Zweifel zerstreut. Die Jungs haben es wirklich drauf. Und unser F1-Spiel beweist das perfekt, wie ich finde.



"Die Chinesen arbeiten wie die Tiere. Aber die Jungs haben es wirklich drauf!"

PSG: Die PlayStation 2 rollt schon bald auf uns zu. Was plant Ubi Soft für diese neue, leistungsstarke Plattform?

Jean: Dazu darf ich leider noch nichts sagen. Nur, dass wir schon an einigen Projekten arbeiten.

PSG: Was hältst du als Third-Party-Entwickler vom Support von Sony?

Jean: Das ist eine sehr heikle Angelegenheit. Wenn man nicht in Japan produziert ist es

sehr schwer an die neuesten Entwicklungskits und den nötigen Support heranzukommen. Aber ich glaube, da geht es uns wie den meisten anderen Third-Partys, egal ob sie für Sony, Sega oder Nintendo produzieren.

PSG: Was halten Sie generell von der PS2?

Jean: Die reinen technischen Daten sind sehr verheißungsvoll. Es wird aber mindestens ein oder zwei Software-Generationen dauern, bis ein deutlicher Leistungsunterschied zu Segas Dreamcast zu sehen sein wird.

PSG: Warum?

Jean: Die Entwicklung der Software ist wegen der komplexen Hardware-Struktur wesentlich schwerer als für die erste PlayStation.

PSG: Welche Spiele mögen Sie persönlich ganz besonders?

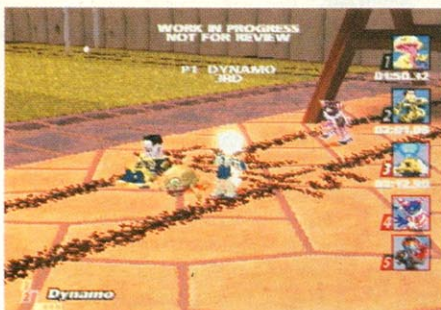
Jean: Selbstverständlich mag ich Rennspiele am meisten. Für Titel wie Gran Turismo oder Crazy Taxi lasse ich alles stehen und liegen!



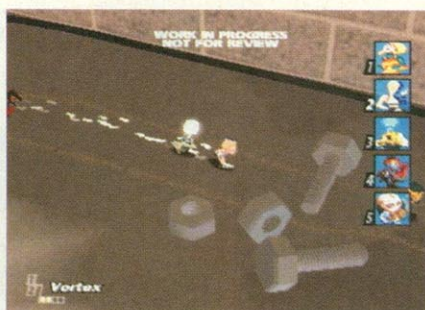
■ Mit den blauen Entwickler-PlayStations durften wir unsere ersten Testrunden auf den F1-Strecken drehen.



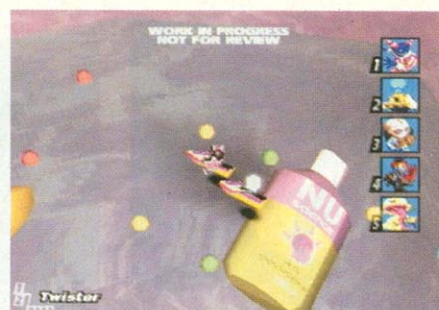
■ Die Beta-Tester versuchen in wochenlanger Arbeit jeden Fehler zu finden und das nötige Fein-Tuning zu leisten.



■ Nach dem heißen Rennen finden sich alle Sprinter an der Ziellinie ein.



■ Laufen die Sportler durch einen Farblecks hindurch, entstehen Fußabdrücke auf dem Boden.



■ Auch motorisiert geht es ins Rennen. Mit kleinen Jet-Skis machen die Micro Maniacs die Badewanne unsicher.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-8 | Erscheint: März 2000 | Entwickler: Codemasters | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Mit flinkem Fuß durch enge Kurven

Micro Maniacs

Nur wenige Spiele können sich in der Zahl der Neuauflagen mit Codemasters Micro-Machines-Reihe messen. Der neuste Teil hat zwar nicht mehr sehr viel mit den kleinen Spielzeugautos zu tun, dennoch verlor er nichts vom bekannten Charme.

■ Schon zu frühesten Konsolenzeiten waren die Micro Machines auf den verschiedenen Plattformen vertreten. Mit dem integrierten Vierspieler-Modus auf einem Sega Mega-Drive-Modul gelang dieser Partygame-Serie vor einigen Jahren der absolute Durchbruch. Seit dieser Zeit findet man die kleinen Matchbox-Racer regelmäßig auf den gängigsten Konsolen wieder.

■ **Gameplay:** Grundsätzlich hat sich nur sehr wenig am Spielprinzip geändert. Außer dass ihr keine Autos, sondern kleine Wesen über Tische, im Garten oder in anderen Locations steuert, ist eine gewisse Ähnlichkeit mit den Vorgängern nicht zu verleugnen. Bei den aufwändig gestalteten Kursen befinden sich noch zahlreiche Hindernisse im Weg, die das Vorankommen deutlich erschweren. Diese bestehen meist aus allerlei Werkzeugen, Farblecks oder Gartengeräten, die es mit einem großen Sprung zu überwinden gilt. Damit der Fun-Factor nicht verloren geht, hat man den Figuren noch zwei unterschiedliche Waffensysteme verpasst, die nach dem Aufsummieren von kleinen Energie-

kugeln aktiviert werden. Dabei sollten die anderen Mitspieler stets auf der Hut sein, denn böse Tritte, plötzlich auftretende Löcher im Boden oder fiese Bomben werfen die Gegner meist weit zurück.

■ **Technik:** Schon der Vorgänger dieses Multiplayer-Spektakels wusste die Massen zu begeistern, da bis zu acht Mitspieler gleichzeitig gegeneinander auf den Bildschirm antreten konnten. Auch bei Micro Maniacs ist dies wieder möglich, was schon im Vorfeld heiße Stunden verspricht.

■ **Fazit:** Mit diesem Spiel könnte wieder die Nacht zum Tag werden. Zockt man mit mehreren Mitspielern, kommt auch bei diesem Teil wieder der alte Suchtfaktor zum Vorschein. Ob dieser Titel allerdings auch für Einzelspieler interessant ist, bleibt abzuwarten. (Markus H.)

i Die Charaktere



Dynamo: Die zum Leben erwachte Glühbirne lähmt ihre Gegner mit einem starken Energiestrahl, der sich automatisch auf die nächste Figur fixiert.



MawMaw: Haltet am besten Abstand von seiner riesigen Zunge. Mit dieser ergreift er den Vordermann und zieht ihn weit ins Abseits.



Mesme: Nehmt euch in Acht vor dem laufenden Gehirn. Mit seinen telekinetischen Kräften beamt es euch ein großes Stück zurück.



Pyra: Wie der Name schon sagt, handelt es sich bei dieser Figur um eine explosive Persönlichkeit. Weicht ihren Geschossen geschickt aus.



V4: Dieser kleine Schläger scheint direkt aus dem Herzen der Bronx zu stammen. Kehrt ihm niemals den Rücken zu, das könnte ins Auge gehen.



Twister: Er trägt seinen Namen nicht zu Unrecht. Kommt ihr dem Unhold zu nahe, wirbelt er euch mit seiner Attacke weit von der Strecke.

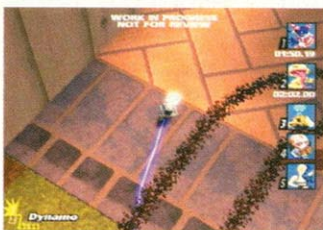


Vortex: Mit dem Partikel-Beamer ist diese Gegnerin eine der schwierigsten. Weicht den Löchern geschickt aus, dann kommt ihr sicher ins Ziel.

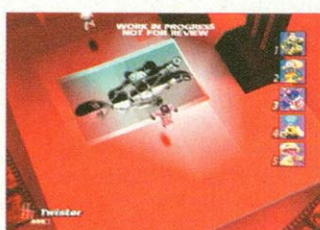


Waldo: Dieser raube Bursche ist besonders gut zu Fuß. Der durchtrainierte Ex-Boxer läuft mit großen Schritten seiner wendigen Konkurrenz davon.

„Ein geniales Multiplayer-Game mit sehr guten Single-Player-Ansätzen“



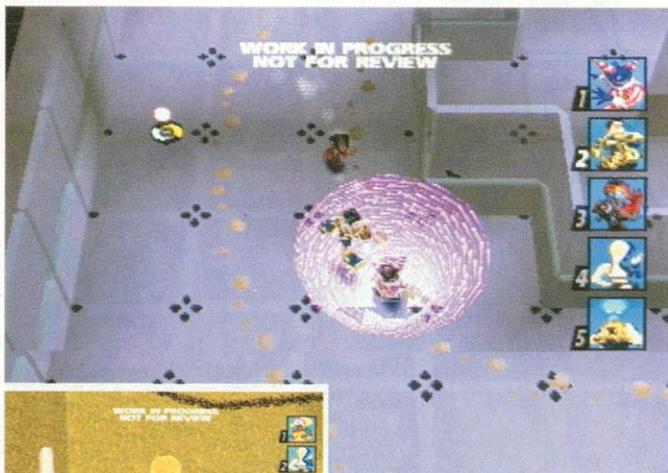
■ Sind genügend Goodies eingesammelt, können die Gegner mit Waffen aufgehalten werden.



■ Auch der Tisch im Fotolabor ist nicht vor den kleinen Rackern sicher.



■ Auf der Strecke befinden sich zahlreiche Hindernisse, die es mit gewaltigen Sätzen zu überwinden gilt.



■ Die Figur Twister hat ihren Namen nicht von ungefähr. Mit einer Wirbelattacke wirft er seine Gegner weit zurück.



■ Verfehlt ihr eines der Tore auf der Gartenstrecke, wird euer Charakter zurückgebeamt.



„Schon bei der Preview-Version zeigt sich der unverkennbare Suchtfaktor“

Genre: Rennspiel | Erscheint: 2. Quartal 2000 | Spieleranzahl: 1-4 | Entwickler: EA | Schwierigkeitsgrad: K.A.

EA kommt mit namhafter Verstärkung zurück

Need for Speed: Porsche Unleashed

Im neuesten Streich der Need-for-Speed-Macher dreht sich alles um die schwäbische Edelmarke Porsche.

Die NfS-Serie gehört mittlerweile schon zu den alteingesessenen Reihen innerhalb der PlayStation-History. Die alljährliche Sequel-Spirale dreht sich auch im Hause EA unermüdlich weiter. Mit dem neuesten Streich der Kanadier bekommen die Zocker jedoch ein Novum für EA-Verhältnisse zu Gesicht. Porsche Unleashed bedient sich, wie der Name

bereits vermuten lässt, ausschließlich Modellen der schwäbischen Edelschmiede Porsche. Nachdem Sony bereits mit Porsche Challenge einen ähnlichen Weg eingeschlagen hat, führt EA renommierte Modelle, wie den 356'er Roadster aus dem Jahre 1948, aber auch Boliden wie den Boxster oder den brandneuen Porsche 996 Turbo ins Rennen. Das Herzstück der Asphalt-Hatz bildet der Career-Modus, in dem es gilt, eure virtuelle Garage aufzufüllen bzw. die Glanzstücke eurer Sammlung nach Herzenslust zu tunen. Der



Optisch macht EAs neuester Racer bereits jetzt einen sehr guten Eindruck. Die Prequels sollen somit getoppt werden.



Nicht nur neuere Modellreihen, auch dieses 70er-Jahre GT-Gefährt kommen in NfS: Porsche Unleashed zum Einsatz.



Im Rahmen der wilden Hatz führen euch die Strecken sogar durch entlegene Waldgebiete oder über verschneite Pisten.

interessante Aspekt ist hierbei, dass wirtschaftliche Angebots- und Nachfragefaktoren einen maßgeblichen Einfluss auf die Preisentwicklung haben. Eure Vehikel können im Laufe der Rennen sichtlichen Schaden davontragen, welcher sich nicht nur visuell, sondern ebenso im Handling der Kisten niederschlägt. Reparaturen bleiben folglich nicht aus, um die Flitzer wieder in einen Top-Zustand zu bringen. Bis zu vier menschliche Fahrer dürfen via Multitap simultan ins Geschehen eingreifen. Damit auch auf längere Sicht nicht zu schnell die Langeweile einzug hält, dürfen

insgesamt über 40 Variationen der Routen befahren werden. Jede der Strecken bietet eine Vielzahl an unterschiedlichen Streckenführungen. Präsentationstechnisch spielt EA erneut ihr gesamtes Know-how aus, denn zu jedem der ca. 50 Porsche steht umfangreiches Filmmaterial zur Verfügung. (Tom S.)



"Sollte nicht nur Freunden der NfS-Reihe, sondern auch Porsche-Freaks gefallen"

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

A Bugs Life	DV	87,90	Formel 1 '99	DV	83,90	Rally Championship 2000	DV	85,90
Ace Combat 3	DA	83,90	- incl. V3 Lenkrad	DV	149,90	Rallymasters	DV	98,90
Action Man	DA	75,90	Football LIVE	DV	83,90	Rayman 2	DV	85,90
Air Combat 2	DV	85,90	G-Police 2	DV	75,90	RC Stunt Copier	DA	66,90
Alien Resurrection	DV	85,90	Golesters	DV	79,90	Ready 2 Rumble Boxing	DA	89,90
Amerzone	DV	81,90	Gran Turismo 2	DV	83,90	Renegade Racers	DA	81,90
Armoredies of Project Sw.	DA	84,90	Grand Theft Auto 2	DV	85,90	Republic	DV	78,90
Army Men - Air Attack	DV	89,90	GTA 1 Doublepack	DV	69,90	Resident Evil 3	DV	95,90
Army Men - Sarge's Hero	DV	89,90	Gran Turismo	DV	89,90	Resident Evil 3	EV	99,90
Army Men 3D	DV	89,90	Grandia	DV	87,90	Road Rash Jailbreak	DV	87,90
Autobahn Raser 2	DV	76,90	Grudge Warriors	DV	89,90	Roadsters	DV	81,90
Baldur's Gate	DV	81,90	Gute Z. Schlechte Z. - Vol.2	DV	69,90	Ronin Blade	DV	85,90
Billard Nights	DA	75,90	Int. Track & Field 2	DV	92,90	Ruff & Tumble	DV	83,90
Box Champions 2000	DV	83,90	ISS Pro Evolution	DV	92,90	Saboteur	i.V.	
C+C 2: Gegenschlag	DV	85,90	Jade Cocoon	DA	79,90	Shadow Madness	DV	77,90
Catan - Die erste Insel	DV	83,90	James Bond der Morgenst.	DV	83,90	Shadowman	DV	83,90
Championship Motocross	DV	85,90	J.McCarthy Supercross 2	DA	84,90	Sheep	DA	87,90
Chesmosier 2	DV	82,90	Le Mans 24	DV	85,90	Silicon Valley	DV	86,90
Civilization 2	DV	85,90	Legacy of Kain	DV	91,90	Sno-X	DA	79,90
Colin McRae Rally 2	DV	85,90	Legend of Legaia	DA	89,90	South Park Rally	DA	75,90
Colony Wars: Red Sun	DV	77,90	LEGO Racers	DA	89,90	Spare Debris	DA	75,90
Cool Boarders 4	DA	83,90	Madden NFL 2000	DA	83,90	Spec Ops	DV	85,90
Crash Bandicoot 3	DA	87,90	Madden NFL 2000	DA	83,90	Spyderman	DV	98,90
Crash Team Racing	DA	83,90	Medal of Honor	DA	89,90	Spyra 2	DA	83,90
Crusaders of Might & M.	DV	89,90	Messiah	DV	81,90	Street Skater 2	DA	88,90
Die Hard Trilogy 2	DV	88,90	Metal Gear Solid	DV	91,90	Superbike 2000	DV	85,90
Die Schlumpie	DV	89,90	Special Missions	DV	44,90	Supercross 2000	DV	83,90
			Millennium Soldier	DV	79,90	Tanktics	DA	77,90
			Missile Command	DV	75,90	Tarzan	DV	83,90
			Mission Impossible	DV	89,90	Techno Mage	DV	89,90
			MTV Sports: Snowboarding	DV	85,90	Tekken Tag Tournament	i.V.	
			Music 2000	DA	87,90	Tenchu 2	DA	97,90
			NBA Live 2000	DA	83,90	Teitris Plus	DA	67,90
			Need for Speed - Porsche	DV	78,90	Theme Park World	DV	87,90
			Need for Speed 4	US	139,90	Tiger Woods PGA 2000	DA	84,90
			Discworld Noir	DV	81,90	Tiny Tanks	DA	75,90
			Driver	DV	85,90	TOCA 2	DV	87,90
			Duke Nukem	DA	83,90	Tomb Raider 4	DV	96,90
			Planet of the Babes	DV	86,90	Tony Hawk's Skateboarding	DV	83,90
			Dune 2000	DV	85,90	Toy Story 2	DA	92,90
			Dune 2000	DV	85,90	Troshier	DA	86,90
			Dungeon Keeper 2	DV	85,90	Trick 'n' Snowboarder	DV	81,90
			Eagle One - Harrier Attack	DV	89,90	Tunguska	DA	83,90
			Earthworm Jim 3D	DV	78,90	Urban Chaos	DA	84,90
			ECW Hardcore Revolution	DA	84,90	V-Rally 2	DA	89,90
			Ehrgeiz	DA	83,90	Vigilante 8: 2nd Offense	DA	85,90
			F1 World Grand Prix '99	DV	83,90	VK Baseball '99	DA	82,90
			Fear Effect	i.V.		Warpath: Jurassic Park	DV	83,90
			Fifa 2000	DV	83,90	WCW Mayhem	DV	83,90
			Fighting Force 2	DV	84,90	WipeOut 3	DV	83,90
			Final Fantasy Anthology	DV	96,90	Worms: Armageddon	DV	75,90
			Flottenmanöver	US	125,90	Wu Tang Clan	DA	88,90
			Ford Racing	DV	87,90	WWF: Attitude	DA	81,90
			Formel 1 2000	DV	88,90	X-Files	DV	83,90
						Xena - Warrior Princess	DV	83,90

Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20,-. Retouren müssen freigemacht werden! * Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Kein Ladengeschäft

Versandkostenfrei! Ab DM 199
Vorauszahlung o. Stammkunden 4,98
Nachnahme + 3,- Zahlkartengeb. 9,98
Mo - Do 8 - 18, Fr - 17.15, Sa. 9 - 13, Mi - 20 Uhr

Spiele Versand
OKAYSOFT

PSX HARDWARE	TOP TITEL
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	62,90
Fanatec Speedster Lenkr.	165,00
Fanatec Rally Lenkrad	123,00
Ferrari Shock 2 Wheel	109,90
Xploader FX	76,90
Xploader pro	119,00
Xploader Classic	53,90
Offizielle Xploader Buch	25,90
Avenger Pro Lightgun	82,90
Micro Wizard Controller	49,90
Mem. Card 30 Speicherpl.	22,90
Mem. Card 60 Speicherpl.	39,90
Falcon Light Gun	82,90
G-Con 45 Lightgun	76,90
Predator Gun 2	69,90
Scorpion Lightgun	45,90
Memory Cards: 1MEG	15,90
15 Blackie SONY	29,00
120 Blackie	49,00
360 Blackie	49,90
720 Blackie	63,90
1080 Blackie	75,90
Gamebuster CDX	78,90
- auch für neue Konsolen	
Gamebuster deluxe	79,90
Game Enhancer	31,90
RGB-Kabel / Link Kabel	je 12,90
RGB-Kabel + Audio/Video	14,90
X-Tender (Verlängerung)	12,90
Lösungshefte ab	9,90

Tel. 09674-1279
Fax - 1294 news - 8405

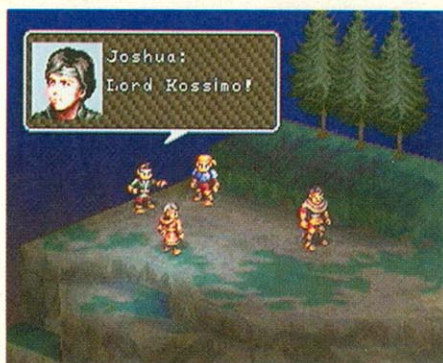
Gran Turismo 2 83,90
Resident Evil 3 83,90
Medal of Honor 89,90 DV 95,90 EV 99,90
Duke Nukem: * 86,90
- Planet of the Babes

PC TOP TITEL:
Diablo 2 78,90
Half-Life G.o.T.Y. 54,90
HL-Opposing Force 41,90
Messiah 73,90
Planescape Torment 72,90

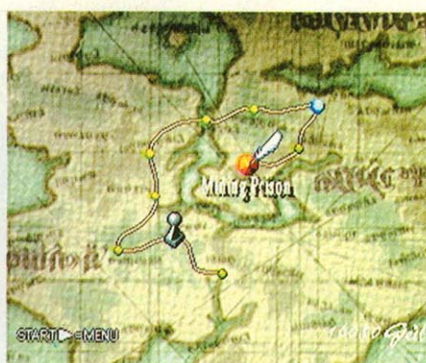
SOLDIER OF FORTUNE 79,90
BLEEM! 79,90

Resident Evil Directors Cut
Tekken 3 * C+C 2 * MediEvil
Final Fantasy VII * Gran Turismo
Crash Bandicoot 2
Colin McRae Rally 2 45,90

Komplett im WEB: topaktuell, unzensuriert, Termine, Hintergrundstorys...
OKAYSOFT.DE
Bei Internet-Bestellungen: EINGANGS & VERSAND-BESTÄTIGUNG



Im Prolog spielt ihr die Geschichte des kindlichen Helden Joshua nach.



Auf der Karte ist eure Party als Spielstein dargestellt, der von einem Schlachtenpunkt zum nächsten wandert.



Magische Fähigkeiten werden sehr effektiv in Szene gesetzt.

Genre: Strategie | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 2. Quartal 2000 | Entwickler: Konami | Schwierigkeitsgrad: mittel

Ring frei für die zweite Runde

Vandal Hearts 2

Bereits der Vorgänger überzeugte mit seinem soliden Handling, das gepaart mit einer guten Story und feiner rundenbasierender Strategie viele Fans von RPG-Strategie-Mixen begeisterte.

Grund genug für Konami, an einem zweiten Teil zu basteln. Unter dem Titel Heaven's Gate schwingt ihr euch erneut zu taktischen Höhenflügen im Stile von Final Fantasy Tactics oder Tactics Ogre empor. Die Handlung, die euch in langen Dialogen erzählt wird, dreht sich um einen jungen Mann namens Joshua, der in einem durch eine machthungrige Hexe hervorgerufenen Bürgerkrieg aus seinem friedlich langweiligen Leben herausgerissen wird und zu einem der gefürchtetsten Generäle seiner mittelalterlichen Welt wird.

Gameplay: Gegenüber dem ersten Teil hat sich einiges verändert. Der wichtigste Punkt im Kampf um Ruhm und Ehre ist



Ein nettes Feature im Nahkampf ist, dass sich die besiegten Gegner mit einer leuchtend roten Fontäne verabschieden.

sicherlich das Charaktermanagement. Hier wird gestalterische Freiheit groß geschrieben. So kann jede Person jederzeit in einen Bogenschützen, einen magisch angehauchten Bischof oder einen Krieger verwandelt werden. Genaue gesagt legt ihr anhand eurer Ausrüstung fest, welche Taktik ihr im Kampf fahrt. Die einzige Grenze in der gestalterischen Freiheit bildet das viel zu wenig vorhandene Geld. Die nötigen Moneten erhaltet ihr im Einsatz. Eure Charaktere bewegen sich im Kampf wie beim Schach auf einem



Wie auf einem Schachbrett ist ein Schlachtfeld in Quadrate eingeteilt, auf denen die Figuren waagrecht oder senkrecht ziehen.

"Ähnlich guter Ansatz wie im ersten Teil der Saga"

Quadratgitter. Das Besondere dabei ist, dass ihr und der Computergegner immer gleichzeitig eine Figur zieht. Das gibt natürlich viel Spielraum. So kommt es des Öfteren vor, dass ihr oder der Gegner ins Leere rennt, weil das Opfer, das anvisiert wurde, plötzlich weg ist. Wer herauskriegt, welcher eurer Helden ein bevorzugtes Ziel ist, kann das geschickt ausnutzen und so konsequent den Gegner blockieren.

Technik: Im Vergleich zum ersten Teil wurde die Grafik ein wenig aufgepeppt: feinere Texturen, die Charaktere wirken



Sehr gewöhnungsbedürftig ist das gleichzeitige Ziehen einer eigenen Figur und einer des Kontrahenten.

erwachsener und die Zaubersprüche sind effektvoller umgesetzt worden. Die musikalische Untermalung kann sich hören lassen, leider sind es nur zu wenige Stücke. Gut gelungen ist die simple, menügeführte Steuerung. Nur zu schade, dass kein Analog-Pad, das hin und wieder recht nützlich wäre, unterstützt wird.

Fazit: Vandal Hearts 2 macht richtig Spaß. Obgleich es nicht ganz mit einem solchen Knüller wie Final Fantasy Tactics mithalten kann, dürfte sich Konamis 100-Stunden-Strategical im oberen Bereich ansiedeln. (Markus H.)



Zu Beginn einer Schlacht müssen die eigenen Mitstreiter auf den blauen Feldern platziert werden.



Prinzipiell kann jeder Charakter als Magier arbeiten. Welche Sprüche er beherrscht, legt die Ausrüstung fest.





■ Im Tournament gibt es für jede Platzierung Punkte. Schafft ihr nach sechs Rennen den Gruppensieg, steigt ihr in die nächste Klasse auf.



■ Schwein, nein Huhn gehabt! Nur durch Glück entgehen wir der Federvieh-Attacke von hinten.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1 - 2 | Erscheint: 2. Quartal 2000 | Entwickler: SCED | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Aus dem All auf die Piste

Muppet RaceMania

Ähnlich wie bei der Kultserie **South Park** beglücken uns auch die **Handpuppen** passend zum **Kinostart** mit einem **Fun-Racer**.

■ Jeder kennt die verrückten Figuren der Muppet-Show. Besonders durch den abgespaceten Film, der Anfang des Jahres in den Kinos lief, wurde die witzige Handpuppen-Gemeinde wieder in aller Munde gebracht. Kleiner Tipp: In den USA ist der Streifen bereits auf Video erhältlich.

■ **Gameplay:** Muppet RaceMania wartet mit 25 verschiedenen Pup-



■ Gonzo hat gegenüber den anderen den Vorteil, dass er mit seinem Hovercraft locker übers Wasser schweben kann, ohne dass er großartig abgebremst wird.

pen auf, die ihr steuern dürft. Davon stehen euch zu Beginn immerhin acht zur Verfügung, darunter der Laubfrosch Kermit, das rosa Schweinchen Miss Piggy, Hakennase und der bissige Animal. Sie fahren zunächst jeder ein anderes der insgesamt 22 Fahrzeuge. Während Kermit mit einem normalen Auto herumduzt, schwebt Gonzo in einem Hovercraft durch die Gegend und Animal fegt in einem Dragster über die Pisten. In den Rennen, die auf gut einem halben Dutzend Strecken gefahren werden, spielt ihr euch neue Fahrzeuge, Puppen und Strecken frei. Dabei kommt der Fun-Charakter nicht zu kurz. Sämtliche Strecken bieten versteckte Abkürzungen, die euch dann den zum Sieg nötigen Vorsprung herausholen. Das ist allerdings nicht ganz einfach. Die Gegner beschmeißen euch mit allem, was sie haben. Da rennen gackernde Hühner den Fahrzeugen hinterher oder es stellen sich pummelige Pinguine in den Weg. Als Wurfgeschosse stehen euch

Bomben oder Fische zur Verfügung. Für neue Figuren, Wagen und Kurse müsst ihr als Sieger über die vier Gegner den Platz verlassen. Am problematischsten ist dabei sicherlich das starke Sliden der Autos, an das man sich erst gewöhnen muss. Natürlich dürft ihr auch zu zweit gegen die Muppets-Horde antreten.

■ **Technik:** Grafisch bewegt sich „Rennmanie“ auf gutem Niveau, jedoch fielen uns ein paar Clipping-

„Den Kult gibt es bald auf Rädern: 25 Puppen der Muppet-Gemeinde dürfen gesteuert werden“



■ Die Sterne sind besonders wichtig, da sich unter ihnen diverse Attacken befinden, mit denen ihr die Gegner gut außer Gefecht setzen könnt.

Fehler auf, die noch beseitigt werden müssen. Gleiches Problem bei der typisch amerikanischen Musik. Sind die Stücke zu Ende, aber das Rennen noch nicht, fährt man ohne das Gedudel weiter.

■ **Fazit:** Technisch gibt es sicherlich noch einige Kleinigkeiten zu tun, doch das witzig gestaltete Game dürfte für Kurzweile sorgen, vorausgesetzt man gewöhnt sich an das eigenwillige Fahrverhalten der Autos. (Tom S.)



■ Kommt ihr in dickes Getümmel, zieht ihr für gewöhnlich den Kürzeren, da die Kontrahenten keinen Millimeter nachgeben.



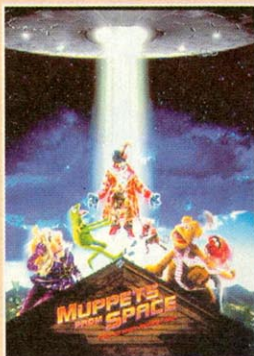
■ Ab und zu werdet ihr von Kermit-Attacken heimgesucht, die euch dann in einen Frosch verwandeln oder einfrieren.

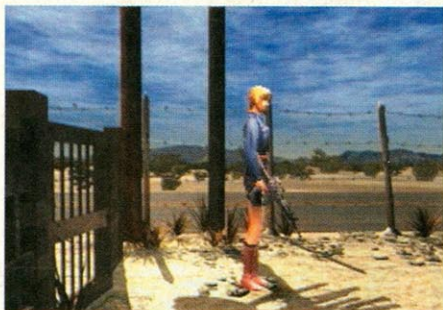


„Amüsant und kurzweiliger Fun-Racer mit gewöhnungsbedürftigem Fahrverhalten“

i Muppets aus dem All

Der Film, der Ende 1999 in die Kinos kam, rückt **Hakennase Gonzo** in den Mittelpunkt. Im Gegensatz zum Rest der **Muppets-Gemeinde** weiß er leider nicht, wo er herkommt. Bei einem Besuch in **Area 51** bemerkt er, dass er von einem anderen **Planeten** stammt und der einzige **Überlebende** einer Notlandung ist. Doch da kommt seine musikalische Familie auf die Erde und gibt ein **Konzert**. Nutzt er diese einzige Chance, jemals auf seinen verrückten **Heimatplaneten** zurückzukehren?





■ Erst einmal in der **Wüste** angekommen, findet sich Aya in einer kleinen **verlassenen Stadt** wieder.



■ In dem großen **Einkaufszentrum** müssen einige **Rolltreppen** aktiviert werden, um zum Endgegner zu gelangen.



■ Auf der **oberen Etage** des Hauses trifft der Spieler erneut auf **eklige Mutanten**.

Genre: **Rollenspiel** | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: **tba.** | Entwickler: **Squaresoft** | Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**

Aya kämpft erneut gegen die riesigen Monsterscharen

Parasite Eve 2

Qualitätsgarant Squaresoft bringt mit Parasite Eve 2 ein grandioses Sequel des Überraschungshits auf den Markt, hoffentlich auch hier zu Lande.

■ Auch in diesem Heft erreicht uns wieder ein neues Game aus dem Hause Squaresoft. Schon der erste Teil des Rollenspiel-

Action-Mixes feierte weltweit einen großen Erfolg. Besonders in Europa fand dieses Spiel großen Anklang und wurde den Importhändlern nur so aus den Händen gerissen. Obwohl der Titel nie als PAL-Version erschien, bekam er in den Regalen der Spiele-Freaks einen Ehrenplatz. Nur zu Recht verdiente sich Parasite Eve einen Namen als innovativstes Rollen-

spiel der letzten Jahre. Durch das vollkommen revolutionäre Kampfsystem und die geniale Story nach einer Romanvorlage gelang es den Software-Spezialisten, die Massen in den Bann der Hauptfigur Aya Brea zu ziehen.

■ **Gameplay:** Die klugen Köpfe von Squaresoft legten sich bei der Fortsetzung von Parasite Eve gehörig ins Zeug. Vor allem das Kampfsystem wurde überarbeitet und extrem vereinfacht. Kein Zeitlimit trübt mehr die Auseinandersetzungen. Jederzeit darf der Spieler seine Waffen gegen das Ungeheuer zücken und dieses mit einigen Schüssen ins Jen-

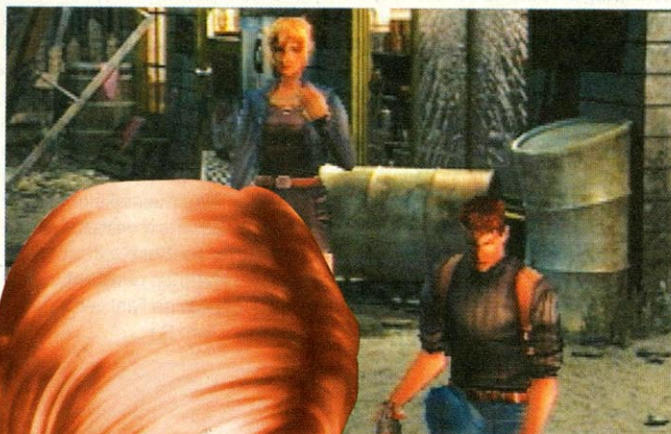


■ Durch das **Gewölbe** der Wüstenstadt dringt ihr in einen **neuen Bereich** vor.

seits schicken. Allerdings ist der begrenzte Aktionsradius, in dem man den Monstern ausweichen sollte, weiterhin vorhanden. Geschickte Zocker umgehen die Kämpfe im neusten Teil einfach, da die Gegner jederzeit zu sehen sind. Natürlich besitzt Aya auch ihre spezielle Parasiten-Energie, mit deren Hilfe sie sich selbst heilt, Gegner verzaubert oder sie

i Fortschrittliche Technik

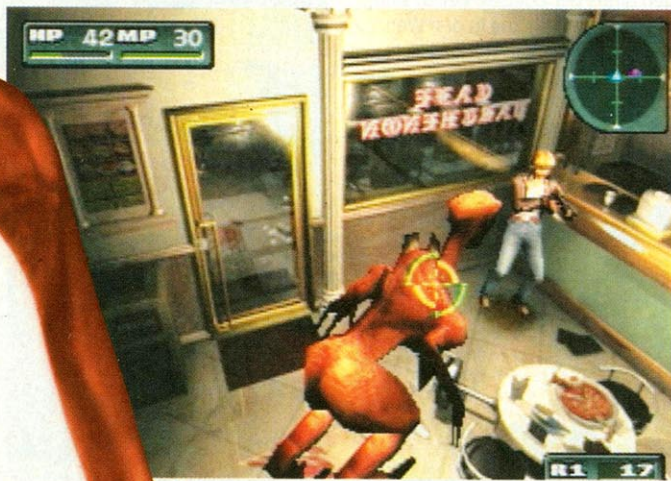
Betrifft der Spieler den ersten **Spielelevel**, wird er von einem **großartigen technischen Feature** überrascht. Während er mit der Hauptfigur auf den Eingang des Gebäudes zu läuft, **bewegt sich der gerenderte Hintergrund** in einer **Videsequenz** mit. Bleibt er stehen oder geht er zurück, **schwenkt die Kamera** mit.



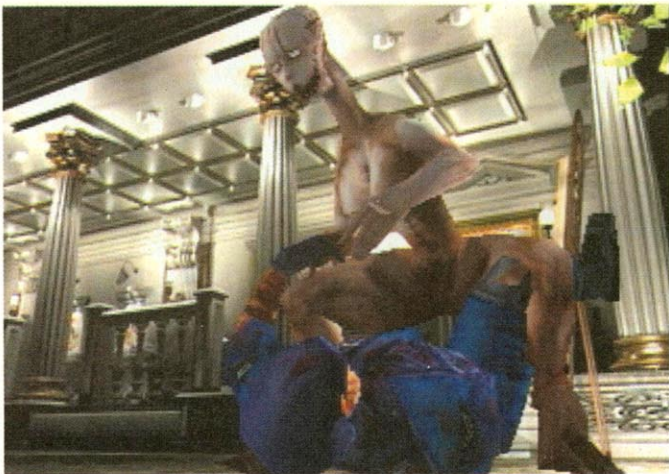
■ Am **Ende** des zweiten Levels hilft euch ein **unbekannter Held**, heil aus der Stadt zu entkommen.



■ Euer **Kollege** wird in der Kirche von dem gewaltigen **No. 9** angegriffen, dem ihr später noch den Garaus macht.



■ In dem kleinen **Café** greift euch der erste **große Mutant** an. Mit der richtigen **Bewaffnung** ist das aber kein Problem.



Ein Polizist in Bedrängnis. Mit etwas Glück ist unsere Heldin nicht mehr weit entfernt und kommt dem verletzten Mann zu Hilfe.

mit riesigen Feuerbällen grillt. Neu ist hingegen, dass man die Zaubersprüche mit den erkämpften Erfahrungspunkten aufbauen kann. So entwickelt sich aus einem kleinen Feuerzauber nach einiger Zeit ein gewaltiger Meteoritenhagel. Um stets für einen Angriff der Mutanten gewappnet zu sein, stehen in jedem Level kleine Shops zur Verfügung, in denen der Spieler sein Equipment aufpeppen kann.

■ **Technik:** Durch die begrenzte Leistungsfähigkeit der PlayStation setzt Squaresoft ebenso wie beim ersten Teil auch hier auf vorgerenderte Hintergründe. Diese sind natürlich, wie von Square gewohnt, in bester Qualität. Besonders gute Arbeit wurde bei den dreidimensionalen Figuren geleistet. Sie sehen um einiges besser aus als im ersten Teil und beeindrucken mit hochauflösenden Texturen. Auf den beiden



■ Eat this! Mit gutem Zureden wird man dieses Tierchen nicht so schnell los. Dazu ist ausreichend Waffengewalt erforderlich.



■ Die Übersichtskarte verrät dem Spieler stets, welche Tür er als nächste zu durchschreiten hat.



■ In zahlreichen Shops kann sich Aya mit großkalibrigen Waffen, Heiltränken oder Munition versorgen.

"Genau wie der überaus erfolgreiche Vorgänger weiß auch Parasite Eve 2 sofort zu begeistern"

CDs befinden sich noch Tonnen von Videosequenzen, die die Storyline des Spieles gekonnt weiterführen. Der Sound wurde stark an den Vorgänger angelehnt und variiert immer passend zur Situation. Vor allem die schleichenden Geräusche der Gegner sind beeindruckend.

■ **Fazit:** Für mich ist Squaresoft der Spiele-Entwickler schlechthin. Was diese Firma in den letzten Jahren auf der PlayStation geleistet hat, ist wirklich immens. Parasite Eve 2 bildet dabei keine



■ In mysteriösen Träumen erinnert sich Aya wieder an die Misshandlungen und Experimente, die sie über sich ergehen lassen musste.

i Mutationen ohne Ende!

Genau wie beim ersten Teil von Parasite Eve wird auch hier die Handlung von fiesen Mutationen bestimmt. Wer den Vorgänger ausführlich gespielt hat, wird sich sicher noch an die grandiose erste Videosequenz erinnern, in der die kleine Ratte zu einem Furcht einflößenden Monster mutiert. Bei Parasite Eve 2 darf der Spieler ebenfalls diese genialen Morphings betrachten, jedoch verwandeln sich hier keine Tiere, sondern

ausgewachsene Menschen. Die Videosequenzen sind in gewohnter Squaresoft-Qualität zu bestaunen. Spieler, die einen schwachen Magen besitzen, sollten bei den grafischen Leckerbissen besser das Gesicht abwenden.



■ Die Jahre sind nicht gerade freundlich mit Aya umgegangen. Ihre Proportionen haben sich sichtlich verändert.

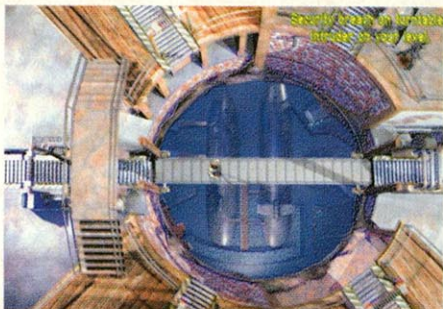
Ausnahme. Schon bei der japanischen Preview-Version lässt sich erahnen, wie viel spielerisches Potential in diesem Titel steckt. Vor allem der große Erfolg des

Horror-Genres dürfte dieses Game zu einem absoluten Top-Titel machen. Die geniale Mischung aus Horror, Rollenspiel und Action wird den meisten Zockern das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen. (Markus H.)



■ Der nette Farmer gibt euch den ein oder anderen Tipp und einen Schlüssel.

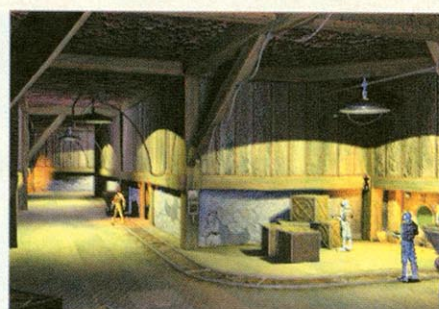
super!
Erster Eindruck
Grandioses Action-Rollenspiel vom unumstrittenen König der RPG-Entwickler"



■ Der Charakter wird an einigen Stellen des Abenteuers aus der Draufsicht gesteuert.



■ Eine entlegene russische Fabrik gilt es zu infiltrieren und die fiesen Aggressoren auszuschalten.



■ Ein unauffälliges Anschleichen an den Feind ist genauso wichtig wie eine strategische Nutzung der Waffen.

Genre: Action-Adventure | Erscheint: 2. Quartal 2000 | Spieleranzahl: 1 | Entwickler: Revolution Software | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Auf den Spuren von Solid Snake

In Cold Blood

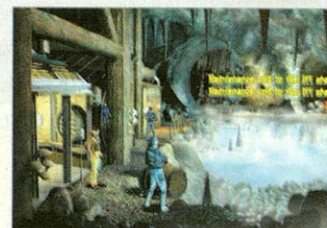
Mit In Cold Blood (Arbeitstitel) werkelt die britische Softwareentwicklung Revolution Software an einem interessanten Spionage-Thriller im Stile von Metal Gear Solid.

■ Hinter verschlossenen Türen ist nämlich schon seit einigen Monaten ein cooles Action-Adventure in der Mache, das die Vorzüge der Klassen-Besten Metal Gear Solid und Resident Evil 3: Nemesis miteinander verbindet. Bereits durch PC-Titel wie Lure of the Tempress, Beneath a Steel Sky oder Broken Sword verschafften sich die Entwickler weltweit einen guten Ruf, so dass man von ihrem neuesten Projekt einiges er-

warten darf. In Cold Blood ist der erste Software-Titel, der exklusiv für Sonys 32-Bitter erscheinen soll. Ihr schlüpft dabei in die Rolle des 36-jährigen M16-Spezialagenten John Cord, der im Zuge einer Routine-Mission ins ferne Volgia, einer neuen russischen Republik, geschickt wird.

■ **Gameplay:** Dort angelangt, erlebt der Protagonist einen wahren Alptraum. Ihn erwarten insgesamt neun knallharte Missionen, während der er in bester Solid-Snake-Manier Gebäude unerkannt infiltrieren muss. Dabei trifft ihr natürlich auf eine Vielzahl stark bewaffneter russischer Gegner. Wie im Vorbild

Metal Gear Solid müsst ihr euch unauffällig an die Bösewichter heranschleichen und die Aggressoren beseitigen. Es stehen dazu die üblichen Waffensysteme eines Geheimagenten zur Verfügung. So befinden sich zu Beginn lediglich ein Messer und eine Pistole mit kleinem Munitionsvorrat in eurem Inventar. Im Verlauf des Abenteuers erhaltet ihr jedoch von erledigten Wachsoldaten nette Ballermänner, wie eine Maschinenpistole, ein Sturmgewehr oder Handgranaten. Neben diesen Action-Elementen wurde von den Entwicklern großer Wert auf eine dichte Atmosphäre gelegt, der eine umfassende Story zu Grunde liegt. Immer wieder führen eindrucksvolle Cut-Scenes die Geschichte fort und lassen den Helden so genannte Flashbacks erleben, die dem Spieler die Vergangenheit des Agenten bildlich vor Augen führen.



■ Viele Details im Hintergrund, wie Nebelschwaden oder lodernde Feuerbänke, wurden authentisch animiert.

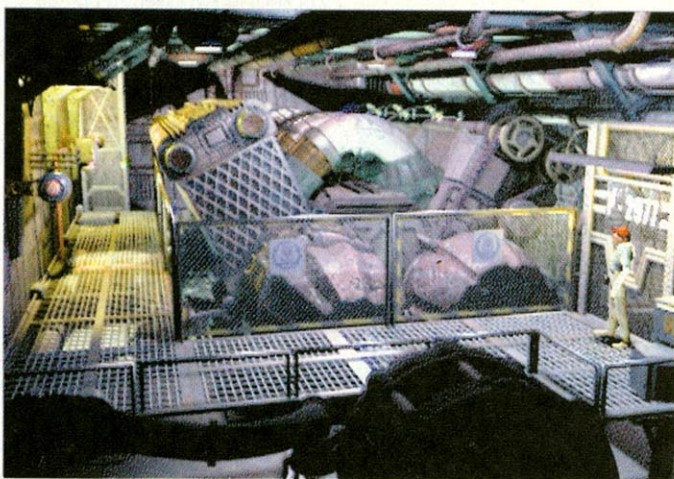
■ **Technik:** Hier verbinden die Programmierer erneut bewährte Features aus Konkurrenz-Produkten miteinander. Die Backgrounds der Locations wurden allesamt vorberechnet und ähneln somit den Hintergründen der Resident-Evil-Serie. Anders als in diesen Horror-Thrillern ist die Kamera-



■ Die dynamischen Lichteffekte, die sich auch auf die Polygone der Charaktere auswirken, wurden in Echtzeit berechnet.



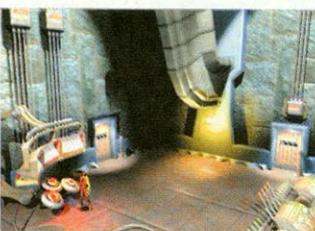
■ Genau wie Vorbild Solid Snake lässt sich auch John Cord an Wände drücken, um sich vor gegnerischem Gesindel zu verstecken.



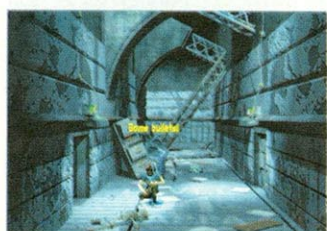
■ Die Hintergründe der Locations wurden in bester Resident-Evil-Manier vorberechnet. Zusätzlich wird es aber auch cineastische Kamerafahrten à la Dino Crisis geben.



■ Neben den russischen Bösewichtern trifft ihr auch auf Verbündete, die euch hilfreiche Tipps geben.



■ Der Auftrag galt im fernen Russland als Routine-Trip. Es entwickelte sich daraus aber eine Tortur für den Hauptdarsteller.



■ Der virtuelle Agent sieht alles: Viele wichtige Hinweise werden euch direkt auf dem Bildschirm eingeblendet.



■ Mit dem 36-jährigen M16-Spezialagenten erlebt ihr im fernen Russland ein MGS-ähnliches Abenteuer.



Die Szenarien wurden mit sehr stimmungsvollen Farbspiegelungen versehen. Sogar die Schattenwürfe der Charaktere werden in Echtzeit berechnet.

perspektive bei In Cold Blood jedoch nicht starr, sondern wechselt mit der Bewegung des Polygon-Helden. Somit erlebt der virtuelle Agent stimmungsvolle Kamerafahrten, die euch aus Titeln wie Dino Crisis oder Silent Hill bereits bestens bekannt sein dürften. Zusätzlich werfen die Charaktere einen sehr realistisch erscheinenden Schatten, der ebenfalls in Echtzeit berechnet wird. Sogar der Lichteinfall in den Locations wird von der Engine berücksichtigt und bei der Erstellung der wirklichkeitsnahen Konturen des Charakters beachtet. Die

verschiedenen Szenarien wurden sehr authentisch digitalisiert. So fällt in den Außenlevels beispielsweise Schnee oder dichter Nebel verhindert einen ausreichenden Durchblick. Aufgrund der großen Datenmenge, die die Erstellung der vielen Locations verschlingt, wird In Cold Blood übrigens auf zwei Silberlingen ausgeliefert.

Fazit: Unsere ersten Eindrücke beruhen lediglich auf der Basis verschiedener Screenshots. Leider lässt sich somit noch keine gefestigte Aussage tätigen. Der direkte Konkurrent wird Fear Effect sein (erscheint ebenfalls im Frühsommer). Wir sind also auf einen packenden Kampf um den Thron der Action-Adventure gespannt. (Udo L.)



Ein echter Held ist gefragt: Mit diesen nuklearen Raketen bedrohen die Aggressoren die Welt.



Zwischen den vielen Action-Sequenzen sorgen knifflige Denkaufgaben für reichlich Abwechslung.

Erster Eindruck "Leider noch zu früh für ein eindeutiges Urteil"

Das Render-Intro stimmt euch auf den Höllen-Trip im fernen Russland ein.

Intro

FAIRPLAY

by BauConTec

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.)	29,99
Memory-Card 32 MB	39,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
SONY Dual-Shock Controller	55,99
Flashfire Power Shock	32,99
Flashing Dual Shock Controller	35,99
Infrarot Wireless Controller	55,99
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
Lenkrad Ferrari Shock 2	119,99
Lenkrad V3 CV-1118 A	129,95
Lenkrad Fanatec Speedster	179,90
PSX-Gehäuse	45,99
V-Box (Video to PC Converter)	129,99
PAL Booster	29,99
RF Adapter	19,99
Power Replay	39,99
Game Buster CDX	99,95
X-Ploder Classic	54,90
X-Ploder-FX	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,90
und vieles mehr!	

Software PSX

Ace Combat 3	82,99
Box Champions 2000	82,99
Bundesliga Stars 2000	84,99
Dino Crisis	84,99
FIFA 2000	84,99
Fighting Force 2	82,99
Final Fantasy VIII	95,90
Formel 1 '99	84,99
GTA 2	89,99
Medal of Honor	89,99
Millenium Soldier	84,95
Mission Impossible	89,99
Music 2000	85,95
Nascar 2000	85,99
NBA Live 2000	84,99
HFL Blitz 2000	79,99

Railroad Tycoon 2

Rainbow Six	89,00
Ready to Rumble Boxing	89,99
ReVolt	84,99
Sled Storm	83,99
South Park Luc Shack	86,95
Spyro the Dragon 2	85,99
Tekken 3	81,99
The New Tetris	82,99
Tiger Woods 2	84,99
Tomb Raider IV	89,95
WCW Mayhem	84,99
und viele andere Titel	

SEGA DreamCast Software

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

SEGA DreamCast

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

Nintendo 64

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

WESEMANN WA.BS

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

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

Shock Rattle Gun
69,95

Flashfire Power Shock
32,99

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

Japan in der totalen Musik-Hysterie

Music-Special

Japans Spiele-Entwickler scheinen mehr und mehr den Geschmack der Zockergemeinde zu treffen. Gerade die ellenlange Liste an Games, die im musikalischen Kontext siedeln, sorgt für Begeisterungstürme.

■ Alles nahm seinen Anfang in den kreativen Köpfen einiger Konami-Coder. Was 1997 mit der Automatenumsetzung des bis dahin enorm erfolgreichen Arcade-Games Beatmania begann, sollte bis zum heutigen Tag merkwürdigste Stilblüten treiben. Mittlerweile hat sich der "Erfinder" dieser Welle, das renommierte Softwarehaus Konami, durch den neu entstandenen Musik-Boom im Land des Reisweins ein nahezu krisensicheres Standbein geschaffen. Wie das Schicksal im wirklichen Leben so spielt, ruft ein erfolgreiches Konzept auch eine Reihe von Nachahmern auf den Plan, die sich im kommerziellen Fahrwasser dieser Spiele sonnen wollen. Zu den direkten Klonen zählt zumindest das Produkt aus dem Haus Namco (Guitar Jam) aber auch Jalecos Arcade-Vertreter (Stepping Selection). Letzteres Game wurde erst kürzlich für das Start-Line-up der neuen PlayStation 2 bestätigt. In einem schon einige Wochen schwelenden, zermürenden Rechtsstreit versuchen die Konami-Macher gerichtlich gegen die Nachahmer vorzugehen, um sie aus dem Wettbewerb zu werfen. Zwar lassen sich noch keine Prognosen über den genauen

Ausgang dieses Streits treffen, da wir leider nicht mit der japanischen Rechtssprechung vertraut sind, dennoch bleibt das Ergebnis mit Spannung abzuwarten. Die Mühlen der Justiz mahlen bekanntlich langsam...

■ **Gameplay:** Konami, der geistige Vater dieses Spielkonzepts, scheint den japanischen Markt trotz allem noch fest in der Hand zu halten. Deswegen soll im Folgenden näher auf die geistigen Ergüsse der Bemani-Macher eingegangen werden. Durch die große Massenakzeptanz von Beatmania, Guitar Freaks, Pop'n Music, Pop'n Stage, DrumMania und Dance Dance Revolution wurde nun endlich auch an das europäische Volk gedacht und eine European Edition der Beatmania erstellt. Mittlerweile flatterte die Preview-Version ein. Grund genug, diesen Titel etwas näher zu beleuchten. Das Spielkonzept aller genannten Games ist nahezu identisch, vernachlässigt man die gewählten musikalischen Stilrichtungen

oder aber den Schwierigkeitsgrad bzw. das Eingabegerät. Der Screen wurde jeweils dreigeteilt. In der Mitte befindet sich ein animierter Schirm, der euch zahllose wirr gestaltete Bilder vor die Augen führt. Links und rechts davon liegen die eigentlichen Spielflächen. Je nach

i Bemani-Wahn



Der erste Spross in einer langen Liste von Musiktiteln erblickte mit Beatmania das Licht der PlayStation-Welt. Hierbei dreht es sich um eine Umsetzung des Arcade-Klassikers gleichen Namens.



Im Gesamtkontext der Musik-Games erschienen selbst für den Urvater Beatmania im Laufe der Jahre mehrere Add-on-CDs, um die Hobby-DJs bei der Stange zu halten.



Jedes der zahlreich verfügbaren Add-ons darf sowohl mit dem Sony-Pad als auch mit dem Beatmania-Controller, der so genannten DJ-Station-Pro, bedient werden.



Der vierte Ableger der Beatmania-Reihe kam im Land der aufgehenden Sonne gar im Bundle mit dem DJ-Station-Pro-Eingabegerät heraus, welches einen speziellen Plattenteller aufweist.

gewählter Musikrichtung, von Classic Garage Sounds über Acid Jazz bis hin zu einem Retro-Remix, darf fast jede elektronische Spielart verhunzt werden. Am unteren Rand befindet sich euer Eingabegerät in stilisierter Form: eine Tastatur mit drei weißen und zwei schwarzen Tasten sowie ein Plattenteller. Startet ihr eure Mix-Aktivitäten, beginnen einige Noten scheinbar planlos der Grundlinie entgegenzufallen. Eure Aufgabe besteht nun darin, so simpel es



■ Die Jungs von Metallica befinden sich dank der Auskopplung des 91er-Hits „Nothing Else Matters“ wieder in den Charts.



„Zu meinem Trost hat auch Jap abgeloost - das hat m

i Euro-Sounds

Ruff Driverz
"Dreaming"

Moloko
"Sing It Back (Can 7 Supermarket (Radio Edit))"

Claudio Coccoluto/Dino Lenny
"Cydonias Face"

Merchant Of Menace
"Very Baad Man"

Skank
"Shake What Ya Mama Gave Ya" (Skeewiff Remix)

Moir & Mac
"Going Global"

Les Rythmes Digitales
"Jaques Your Body (Make Me Sweat) '99 Mix"

■ Noch ist es fraglich, ob die European Edition mit dem DJ-Station-Pro-Controller ausgeliefert wird.



Arcade-Vertreter

Pop'n Music

Der 99er-Vertreter setzt auf Spielmodi wie etwa Hi Tekno, What I want, Disco Queen oder Funky Town '75. Im Vergleich mit der Bemani-Reihe scheint Pop'n Music für Einsteiger jedoch besser zugänglich zu sein.



Dance Dance Revolution Solo Bass Mix

Die "Tanzrevolution" bildet einen der ersten Vertreter der heißen Tanzsohlen. Auf einem speziellen Fuß-Pad müssen die vorgegebenen Moves rasant nachgetanzt werden.



True Kiss Destination

True Kiss Destination setzt auf ein ähnliches Prinzip wie etwa Dance Dance Revolution, ist jedoch für zwei Player simultan spielbar.





Handheld-Sucht

Um an jedem Ort den virtuellen DJ-Künsten nachgehen zu können, erschienen gleich mehrere tragbare Games, wie etwa Pop'n Music und Dance Dance Revolution.



Koordination abverlangen dürfte. Wem ein Spielchen gegen die CPU auf Dauer zu zermürbend ist, da diese selbst nach wochenlanger Übung fast unbesiegbar bleibt, darf simultan gegen einen menschlichen Kontrahenten um die Gunst des Publikums streiten. Hier liegt auch klar der hohe Fun-Faktor. Selbst, wenn beide Amateur-DJs keine Ahnung von der Materie haben, macht es enormen Spaß, gegeneinander anzutreten und die teils eingängigen, teils vertrackten Rhythmen zu verhunzen und weitere Stile zugänglich zu machen. Stehen euch anfangs mit Groove, Club Beatmania und Techno lediglich drei elektronische Spielarten zur Auswahl, erhöht sich das Repertoire im weiteren Verlauf auf weit über zehn Möglichkeiten, so dass selbst auf lange Sicht gesehen genügend Motivation erzeugt wird, alle Songs kennenzulernen.

■ **Technik:** Zumindest optisch sollten keine Wunderdinge erwartet werden. Das gebotene Erscheinungsbild besticht in allen Musik-Games, von Beatmania bis hin zu den Guitar Freaks, eher



■ Selbst während eines Messebesuches verbringen Japaner ihre Zeit am liebsten steppend auf den Tanzmatten der Games.

durch zur Schau gestellte Schlichtheit. Lediglich die teils recht abgedrehten Animationen in der Bildschirmmitte bieten etwas Abwechslung im visuell tristen Bild. Anders gelagert ist schon die Umsetzung der jeweiligen Songs. Von



■ Je mehr Töne ihr gekonnt zusammenfügt, desto höher fällt die Wertung der Jury aus.

s Hetfield gnadenlos etwas beruhigt!"



■ Punkte erhaltet ihr, sobald die herunterfallenden Beats genau an der Grundlinie abgefangen werden.

vielleicht klingen mag, genau bei Erreichen dieser Linie die entsprechende Taste auf dem Pad bzw. dem speziellen DJ-Station-Pro-Controller zu drücken. Trefft ihr die richtigen Clicks, so beginnt die virtuelle Zuhörerschaft vermehrt,

in Ekstase zu geraten. Dieser Zustand wird auf einer in der Mitte angebrachten, einem Applaus-Meter ähnlichen Skala optisch dargestellt. Solltet ihr es schaffen, bis zum Ende des Songs im roten Bereich zu bleiben, erschließt ihr weitere, vormals nicht zugängliche Songs bzw. Musik-Stilrichtungen. Des Weiteren erhöht sich der Schwierigkeitsgrad bis hin zu Level fünf, der euch einiges an

Musikalischer Rechtsstreit

Konami geht inzwischen gerichtlich gegen die Publisher Namco und Jaleco vor, welche ebenfalls Produkte mit dem gleichen Grundkonzept in die Spielhallen brachten. Jalecos Stepping Selection wurde inzwischen für das Start-Line-up der PS2 bestätigt, so dass ein Ende dieser Zwistigkeiten noch lange nicht in Sicht ist.





■ Rein äußerlich bietet der Guitar-Freaks-Controller eine schön geformte Nachbildung einer echten Six-String.



■ Am Ende einer Stage werdet ihr je nach Leistung mit reichlich Punkten für eure Plattenspins belohnt.



■ Je mehr Combos ihr aneinander reiht, desto frenetischer reagiert das Publikum auf eure musikalischen Bemühungen.



■ Beatmanias Optik setzt vor allem auf surrealistische Figuren und Grafiken.

Moloko mit der charismatischen Sängerin Roisin Murphy und deren großem Charterfolg mit dem im Sommer auf Heavy Rotation in jeder Disco laufenden Sing-It-Back-Remix bis hin zu den Rhythmes Digitalen wird tanzbare Kost vom Feinsten geboten. Gerade anfangs werden die einzelnen Stücke durch euer Pad-Gehämmer eher verschlimmert als wirkungsvoll untermauert.



■ Der eingeblendete Kopf hat wenig mit eurem Erfolg zu tun, passt aber dennoch gut zur momentanen Lage.

■ **Fazit:** Die European Edition des japanischen Beatmania-Games sorgt nicht allein wegen der Verwendung europäischer Song-Titel für einen enormen akustischen Ohrenschaus. Ob sich jedoch ähnlich wie im musikverrückten Japan eine Hysterie starten lässt, bleibt zu bezweifeln. Ähnlich gelagerte Titel, wie etwa Sonys Versuche mit Pappapappa the Rapper oder Um Jammer Lammy, im Musik-Genre, in dem es ebenfalls auf eine gute Koordination zwischen Auge und eurer Fingerfertigkeit ankommt, beweisen, dass Innovationsgeist nicht immer ansprechend belohnt wird. Zumal die Interessen der Zockerschaft zumindest in den europäischen Gefilden anders gelagert sind, wird Beatmania wohl eher ein Game bleiben, welches über ein Randgruppen-dasein bzw. einen nur Freaks vorbehaltenen Status nicht hinaus-

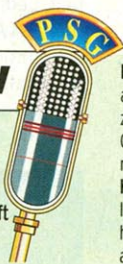


■ Britney Spears ist mit ihrem Hit "Baby One More Time" in Stepping Selection für die PS2 vertreten.

kommen dürfte. Wir bleiben jedenfalls am Ball bzw. am Dreh-teller und beobachten die weitere Entwicklung. Überraschungen gibt es viele, vielleicht bildet Konami mit der Portierung für den europäischen Markt eine Ausnahme und rockt die heimischen Screens?! Eine Testversion in einer der folgenden Ausgaben wird sich den Beat-Wahnsinn noch einmal genau zur Brust nehmen. (Tom S.)

Interview

Interview mit Kirk Hammett, seines Zeichens Lead-Gitarrist der Band Metallica. Bereitwillig lieferte der Guitar-Hero Auskunft über seine Erfahrungen mit Konamis Guitar Freaks.



PSG: Wie hat dir das Spiel gefallen?
Kirk Hammett: Es ist schon lustig. Ich dachte, es sei ein Leichtes, mit diesem Game klarzukommen. Trotz meiner lang-jährigen Erfahrung machte ich mich erst mal zum Lachobjekt der gesamten Road-Crew. Mein Problem bestand darin, die richtige Koordination zwischen den Key-Farben und dem Saiten-Anschlag zu finden. Nachdem ich mir die Songs genau angehört hatte, lief es jedoch bedeutend besser.

PSG: Hast du die verschiedenen Modi und Songs ausprobiert?
KH: Klar. Aber gerade im Blues-Part habe ich gnadenlos versagt. Ich dachte, hier läge meine Stärke... Ein guter Freund sagte, wenn das mein Blues-Können wäre, würde er den Glauben an mich verlieren. Ich war angepisst!

PSG: Womit kamst du besser klar?
KH: Ganz eindeutig mit dem 180-bpm-Song Fire.

PSG: Kein Wunder. Deine Thrash-Kenntnisse aus den frühen Achtzigern sollten dir hier zugute kommen. Glaubst du, dass es Gitarristen leichter haben, Guitar Freaks zu meistern?
KH: Kein Deut! Selbst mit einem Plektrum lief es nicht besser. Aber zu meinem Trost hat auch James Hetfield gnadenlos abgeleert. Das hat mich etwas beruhigt.

PSG: Also hast du die anderen Jungs auch mal ran gelassen?
KH: Klar, ich wollte mein Gewissen beruhigen und sehen, dass ich nicht der einzige Looser in diesem Spiel bin.

PSG: Was hältst du von dem Controller? Lässt sich das Teil mit einer richtigen Gitarre vergleichen?
KH: Es kommt einer Six-String schon sehr nahe. Gerade die Koordination zwischen Auge und Hand funktioniert blendend.

PSG: Hattest du schon jemals eine derartig geformte Gitarre im Besitz?
KH: Der Controller hat in etwa die Form einer Explorer. Solche Geräte befinden sich haufenweise in meinem Fundus. Aber viel entscheidender ist die Tatsache, dass mich das Teil enorm an meine allererste Gitarre erinnert, eine Partridge Family.

PSG: Wie sieht es soundmäßig aus? Hörte es sich authentisch an?



"Gerade die Koordination zwischen Auge und Hand funktioniert blendend"

KH: Auf jeden Fall. Es klingt in etwa wie eine Stratocaster, die über einen Rockman-Verstärker gespielt wird. Ich hatte einen guten Stratocaster-Sound.

PSG: Werden wir dich auf der Bühne mal mit dem Teil um die Schultern sehen können?
KH: Mmmhhh... nein.

PSG: Wirst du Guitar Freaks wieder zocken?
KH: Auf keinen Fall vor einem Gig. Aber danach, in meiner Freizeit, auf alle Fälle zum Ausspannen.

PSG: Ihr habt demnächst nur wenige Auftritte? Was machst du in der freien Zeit?
KH: Ich werde Legacy of Kain: Soul Reaver zu Ende spielen. Besonderen Spaß macht mir, dass ich mir die Seelen der Feinde einverleiben kann.

PSG: Wie hat dir die Musik in Guitar Freaks gefallen?
KH: Sie war ganz annehmbar. Zwar würde ich mir zu Hause nichts Derartiges anhören, aber es nervt zumindestens nicht. Am hörbarsten war hier jedoch der Blues-Teil.

PSG: Hat dich Guitar Freaks in irgendeiner Form inspiriert?

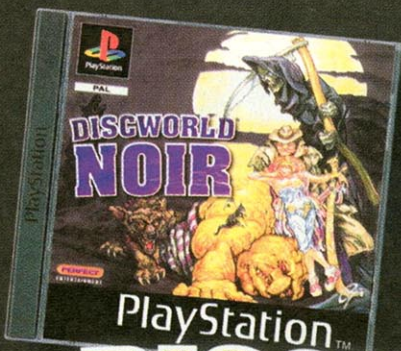
KH: Nein, nicht wirklich. Vielleicht eher indirekt. Wenn ich den ganzen Tag dabei versage, schnappe ich mir meine echte Six-String und zaubere vielleicht etwas Cooles

aus dem Ärmel.

PSG: Aber trotz allem magst du Guitar Freaks?

KH: Es bringt auf alle Fälle Spaß. Zwar nervt es schon, öfters falsch ins Brett zu greifen, aber sobald ich dabei lachen muss, was definitiv der Fall ist, ist es ein Game, zu dem ich zurückkehre.

PSG: Danke für das Interview und viel Glück für die Zukunft.



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

DISCWORLD NOIR

Jetzt
auch für
PlayStation



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

Erhältlich ab Februar!

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

www.gtinteractive.de

Features:

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



Discworld Noir® 1999 Perfect Entertainment Ltd. All rights reserved. Discworld is a registered trademark of Terry Pratchett.
Published & Distributed by GT Interactive Software (Europe) Limited. PlayStation and the PlayStation Logo are trademarks of Sony Computer
Entertainment Inc. All rights reserved. GT® is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.
All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective companies.



Genre: Rollenspiel | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: SNK/Sacnoth | Schwierigkeitsgrad: mittel

Rollenspiel meets Horror-Adventure

Koudelka

Eine herausragende Neuerscheinung in Japan heißt Koudelka und ist ein Rollenspiel, das einem düsteren Alptraum entsprungen zu sein scheint.

Der Schöpfer dieses Projektes ist die Schmiede Sacnoth, die der japanischen Firma SNK den Rollenspiel-Markt eröffnen soll. Hinter dem Entwickler-Team Sacnoth verbergen sich ein paar Ex-Square-Mitarbeiter, die sich aus dem übermächtigen Rollenspiel-Haus ausgegründet haben.



Das sieht man selten: Ein Kirchenmann, der mit einem Schwert zielsicher seine Gegner in Stücke schneidet.

Diese hübsche Maid ist Namenspatronin und Titelheldin von Koudelka. Als schlagkräftige Amazone versucht sie das Geheimnis der Nemeton Monastery zu lösen.

Gameplay: Die Geschichte von Koudelka beginnt am 31. Oktober 1898. Die Titelheldin, eine mit starken spirituellen Fähigkeiten und einem begnadeten Körper ausgestattete Amazone, trifft in dem verlassenen Kloster Nemeton Monastery ein. Hier, inmitten einer Einöde, sollen sich Geister und Monster herumtreiben. In dem sehenswerten Intro wird erzählt, wie Koudelka in die Abtei eindringt. Im Dachgeschoss trifft sie auf den verletzten Abenteurer Edward. Er hält sie zunächst für einen Geist, doch als sie von einem grässlichen Monster attackiert wird, hilft er ihr, indem er ihr seine Pistole überlässt. Nur so schafft sie es, gegen das Ungeheuer zu bestehen. Nachdem Koudelka ihre magischen Fähigkeiten eingesetzt hat, um Edward zu heilen, suchen sie beide gemeinsam nach einem Weg, das Rätsel der Monastery zu lösen und unbeschadet den unheiligen Ort wieder zu verlassen. Nur wenig später erhalten die beiden Verstärkung in Gestalt des Bischofs James, den es ebenfalls an diesen Ort verschlagen hat und der beinahe sein Leben im Kampf gegen ein Monster verlor.

Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen, die zur Zeit auf dem Markt sind, hat man sich darauf konzentriert, die Story rätsellastiger zu gestalten. So kommt ihr an vielen Stellen nicht weiter, bevor ihr nicht einen anderen wichtigen Raum absolviert habt.



Wie soll jemand der bezaubernden und selbstbewussten Heroine widerstehen können?



Der Abenteurer Edward und der Bischof James verstehen sich nicht gut und kriegen sich regelmäßig in die Haare.

Natürlich müssen auch viele Kämpfe bestritten werden. Diese Fights erinnern sehr stark an Strategiespiele wie Tactics Ogre oder Final Fantasy Tactics. Die Arena, in der ihr für gewöhnlich einen bis drei Gegnern gegenübersteht, ist in ein Quadrat-raster unterteilt. Das bedeutet, ihr müsst solche Punkte wie den Bewegungsradius von euch oder von den Monstern beachten.



Auf fein gerenderten Hintergründen lauft ihr mit eurer Polygon-Party umher. Die Gegner sind erst im Kampf zu sehen.

Level Up									
		Koudelka Pasant							
Level 9		Bonus Points		4					
HP		324/324							
MP		90/90		R2-AP 11					
STR	17	+5	22	INT	16	+8	24	AP	
VIT	19	-1	18	PIE	17	+13	30		
DEX	13	+6	19	MND	15	+11	26		

An dieser Stelle ist die Treppe eingestürzt. Um hier weiterzukommen, benötigen unsere Helden eine Strickleiter.

Beim Aufstieg in einen neuen Erfahrungslevel dürft ihr vier Attributspunkte nach Güt-dünken verteilen.



„Ein Rollenspiel auf höchstem Niveau. Die Horror-Elemente dürften viele Capcom-Fans anlocken“

■ **Technik:** Die Grafik erinnert sehr stark an eine Mixtur aus Capcoms Horror-Adventure RE3 und Final Fantasy VIII. Ihr lauft mit eurer aus Polygonen zusammengesetzten Party, von der stellvertretend nur Koudelka sichtbar ist, auf fantastisch gerenderten Hintergründen. Dabei wechselt von Raum zu Raum die Perspektive, so dass man sich ein wenig an Überwachungskameras erinnert fühlt, die in jedem der Zimmer installiert sind. Um den Horror-Eindruck zu verstärken, sind die Örtlichkeiten sehr dunkel gehalten. Dadurch hat man hin und wieder Schwierigkeiten, Details zu erkennen, die für den Plot wichtig sind. Auch auf soundtechnischer Ebene haben sich Sacnoth viel Mühe gegeben. Die Musik, die nur in Kämpfen eingespielt wird, ist entsprechend düster. Ansonsten hört man nur das Tapsen von Koudelkas Füßen. Sämtliche Dialoge sind vertont: in Englisch

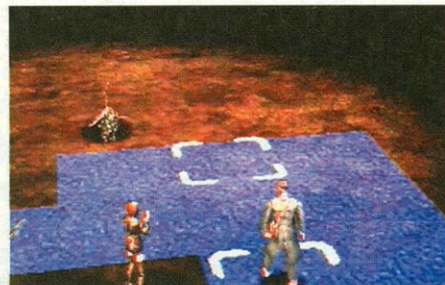


■ An vielen versteckten Stellen findet ihr nützliche Goodies, wie hier ein paar Patronen für Edwards Pistole.

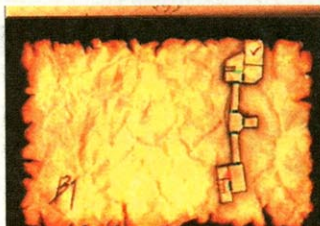
rigkeiten, Details zu erkennen, die für den Plot wichtig sind. Auch auf soundtechnischer Ebene haben sich Sacnoth viel Mühe gegeben. Die Musik, die nur in Kämpfen eingespielt wird, ist entsprechend düster. Ansonsten hört man nur das Tapsen von Koudelkas Füßen. Sämtliche Dialoge sind vertont: in Englisch



■ James ist eine Kämpfernatur. Er kann sehr gut mit Waffen, zum Beispiel Äxten oder Brecheisen, umgehen.



■ Der Kampf ist sehr taktisch gestaltet. Ihr müsst Punkte wie Bewegungsradius und Weg-Blockieren berücksichtigen.



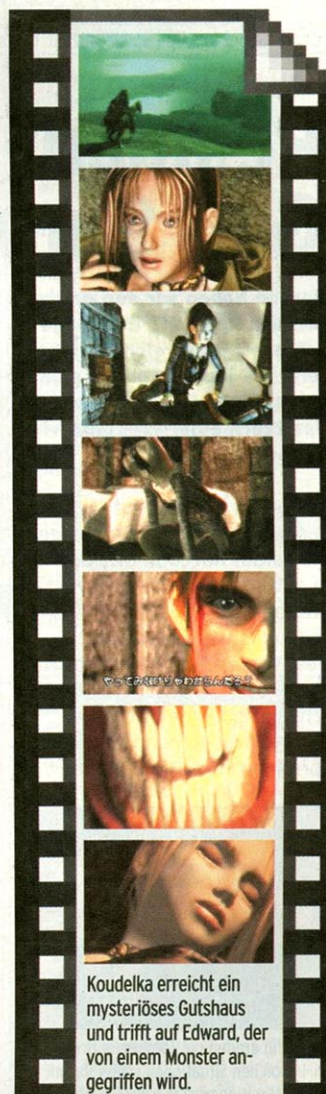
■ Ohne die Karte wäre es schwer, sich zurechtzufinden. Bereits erfolgreich absolvierte Räume erhalten ein Häkchen.



■ Jeder Raum wird aus einer anderen Perspektive betrachtet, was die Orientierung nicht gerade erleichtert.

mit japanischen Untertiteln. Eine deutsche Ausgabe, die als noch nicht sicher gilt, wird es nur mit deutschen Untertiteln geben.

■ **Fazit:** Koudelka ist schon in der Japan-Version total faszinierend. Sacnoth haben sich richtig gute Gedanken gemacht, wie sie neue Ideen in den Rollenspiel-Bereich einbringen können. Bei entsprechender Lokalisierung wird Koudelka wohl ähnlichen Anklang finden wie die Horror-Adventure von Capcom. (Markus H.)



Koudelka erreicht ein mysteriöses Gutshaus und trifft auf Edward, der von einem Monster angegriffen wird.

Intro



■ Je nach eurer persönlichen Taktik legt ihr im Menü eure Anfangsaufstellung fest.



„Ein absolut überzeugendes Rollenspiel mit düsteren Horror-Elementen“

Erster Eindruck

i Die Koudelka-Charaktere

Koudelka Jasant ist eine 19 Jahre alte Amazone. Sie hat starke psychische und spirituelle Kräfte. Da ihre Eltern mit diesen Kräften nicht umgehen konnten, wuchs sie auf der Straße auf und wanderte auf der Suche nach Geistern durch England. In die Nemeton Monastery gelangte sie, weil sie dem Ruf eines solchen Geistes folgte.

Edward Plunkett ist ein 20 Jahre alter Abenteurer. Nachdenken ist nicht gerade seine Stärke. Dafür kann er hervorragend mit Waffen umgehen. Ihn zog es in das verlassene Kloster, da er von versteckten Schätzen gehört hatte.

James O'Flaherty hat bereits das stolze Alter von 58 Jahren erreicht. Als Bischof hat er es sich zur Aufgabe gemacht, den Teufel und dessen Auswüchse von Gottes Erden zu vertreiben. Er gelangte in die Ruine, da er gehört hatte, dass es hier nicht mit rechten Dingen zugehe.



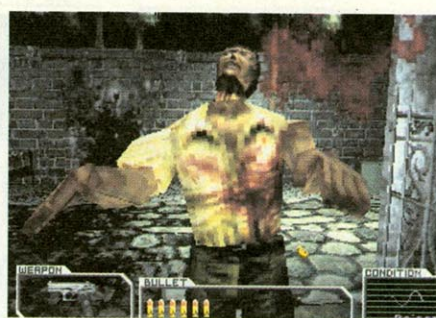
■ Auch wenn es sonst im Haus nur Geister gibt, sind unsere Helden froh, sich an einem gemütlichen Feuer ruhig die Finger zu wärmen.



■ Einige gegnerische Charaktere wurden speziell für Gun Survivor neu digitalisiert.



■ Der Munitionsvorrat des Magazins eurer Waffen ist natürlich streng limitiert, so dass häufig nachgeladen werden muss.



■ Leider wirken die gegnerischen Schergen und das gesamte Umfeld etwas pixelig.

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: tba. | Entwickler: Capcom | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Neues Futter für die Lightgun

Resident Evil: Gun Survivor

Gerade haben wir den dritten Teil der Resident-Evil-Saga getestet, da erreicht uns bereits die japanische Version eines neuen RE-Ablegers, der Besitzern einer Lightgun viel Spaß bringen soll.

■ Die Story der krisengeschüttelten amerikanischen Kleinstadt Raccoon City dürfte mittlerweile jedem PlayStation-Zocker bekannt sein. Alljährlich wird das Nest von mutierten Monstern überfallen, die einem fehlgeschlagenen Experiment des Umbrella-Unternehmens entsprungen sind. Die Zombies



■ Häufig greifen die Zombies in Gruppen an. In solchen Situationen solltet ihr mit eurem Munitionsvorrat sparsam umgehen.



■ Die gegnerischen Zombies entstammen teilweise den RE-Action-Adventures.

stehen euch natürlich auch im neusten Streich der Edelschmiede Capcom als Gegner gegenüber. Diesmal betrachtet ihr das Grauen jedoch aus der Ego-Ansicht.

■ **Gameplay:** Prinzipiell funktioniert das Horrorspektakel wie die Genre-Vorbilder Zeitkrisse oder Elemental Gearbolt. Die angreifenden Zombies, denen ihr in den düsteren Locations begegnet, werden mit ein paar gut gezielten Schüssen aus eurer Wumme ins Jenseits befördert. Anders als vergleichbare Titel habt ihr jedoch die Möglichkeit, jeden Weg, der zurückgelegt werden muss, selbst zu bestimmen. Dazu nutzt ihr die zusätzliche Taste der GunCon-Wumme, die Namco zusammen mit der Zeitkrisse veröffentlichte.

"Gun Survivor bringt frischen Wind in das angestaubte RE-Universum"



■ Das Wiedersehen mit einem Licker bereitet dem virtuellen Abenteurer keinesfalls Freude.

■ **Technik:** Optisch hinterlässt Gun Survivor eher einen mäßigen Eindruck. So fliegen euch beim Treffen eines Gegners die Pixelhaufen nur so um die virtuellen Ohren. Die musikalische Untermalung glänzt hingegen und unterstreicht die Resident-Evil-typische Atmosphäre.

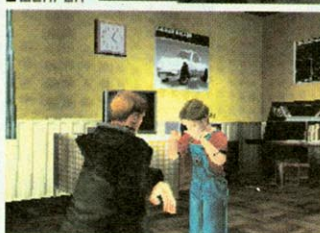
■ **Fazit:** Für Liebhaber der RE-Serie ist Gun Survivor sicherlich sehr interessant. Zudem lässt sich endlich wieder die mittlerweile leicht angestaubte Lightgun nutzen, die seit der Zeitkrisse ein tristes Dasein führte. Ob der Shooter jemals in Deutschland veröffentlicht wird, steht jedoch noch in den Sternen. Eidos hält sich noch bedeckt. (Udo L.)



■ Nicht nur pure Action ist bei Gun Survivor angesagt, sondern auch kleine Rätsel-Parts, wie das Nutzen gefundener Schlüssel, stehen an der Tagesordnung des Zombie-Jägers.



■ Die Zwischenbosse fordern ein gewisses taktisches Kalkül vom Spieler.



■ Die Zwischensequenzen, die in Spielgrafik gehalten sind, führen die Story des Shooters weiter.

Erster Eindruck "RE: Gun Survivor lässt euch das Horrorspektakel aus der Ego-Perspektive erleben"

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)

PAL BOOSTER



29,99 DM

TRANSPARENT CASE



49,99 DM

X-PLORDER FX



84,99 DM

TWIN SHOCK



29,99 DM

STANDARD JOYPAD



9,99 DM

SONY DUAL SHOCK



44,99 DM

9002 PORT



34,99 DM

JORDAN GP



119,99 DM

PANTHER



39,99 DM

MEMORY CARDS

1MB 6,99 DM
8MB 24,99 DM
24MB 39,99 DM
72MB 74,99 DM
MIT LCD DISPLAY

OHNE KOMPRIMIERUNG

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

PSX GRUNDGERÄTE

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

PSX SOFTWARE

Ace Combat 3	89,99 DM
Colin Mc Rae Rally Driver	44,99 DM
Final Fantasy 7	88,99 DM
Final Fantasy 8	44,99 DM
FIFA Soccer 2000	99,99 DM
Formel 1 99	86,99 DM
Gran Turismo 2	88,99 DM
Grandia*	89,99 DM
GTA 2	89,99 DM
James Bond	89,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Le Mans 24	92,99 DM
Medi Evil	44,99 DM
Medal of Honor	89,99 DM
Mission Impossible	89,99 DM
Need for Speed 4	89,99 DM
Rainbow Six	89,99 DM
Resident Evil DC	44,99 DM
Resident Evil 3	89,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Syphon Filter	79,99 DM
Tarzan	79,99 DM
Tekken 3	79,99 DM
The Park WORLD*	89,99 DM
Tomb Raider 4	89,99 DM
Trasher Skateboarding	91,99 DM
V-Rally 2	82,99 DM
X-Files	82,99 DM
Xena	84,99 DM

LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)	
Abe's Oddysee	Jade Cocoon
Alien Trilogy	Legacy of Kain
Alundra	Medi Evil
Alone in t.Dark 1-3	Medal of Honor*
Ark of Time	Nightmare Creat.
Atlantis 1&2	Pax Corpus
Baphomets Fl. 1+2	Rayman&Gex3D
Batman & Robin	Resident Evil 1
Blaze & Blade	Riven
Breath of Fire 3	Shadowman
Casper	Suikoden
Chron. o.t. Sword	Syphon Filter
Croc 2	Tekken 1 & 2 & 3
Diablo	The Note
Discworld 1+2	The Last Report
Dino Crisis	Tomb Raider 1
Excalibur	Tomb Raider 2
Final Fantasy 7+8 (16,90 DM)	Tomb Raider 3
Gex 3D & Rayman	Turok
Granstream Saga	Turok 2
Hard Edge	Vandal Hearts
Heart of Darkness	Wild Arms
Guardians Crusade	Warhammer: DO
	Zelda 64 uvm.

LÖSUNGSBÜCHER

Abe's Exodus (19,95)	Re3
Com. & Conq. 1+2 (19,95)	Lösungs
Dino Crisis (24,95)	buch -
Final Fantasy 8 (24,95)	komplett
Metal Gear Sol. (19,95)	in Farbe
Tomb Raider 1 (19,95)	Das Offizielle Buch
Tomb Raider 2 (19,95)	
Tomb Raider 3 (19,95)	
Tomb Raider 4 (19,95)	
Resident Evil 1 kompl. (19,95)	
Resident Evil 3* (24,95)	
X-Files (19,95 DM)	

24,95 DM

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

PLAYSTATION UMBAU 49,00 DM

CHUCKY & BRAUT



59,95 DM
PORTOFREI

CD-LEERHÜLLE



3,99 DM

CD-TOWER



29,99 DM

KEINE PORTOKOSTEN

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

DREAMCAST

DC MODCHIP=69,99 DM

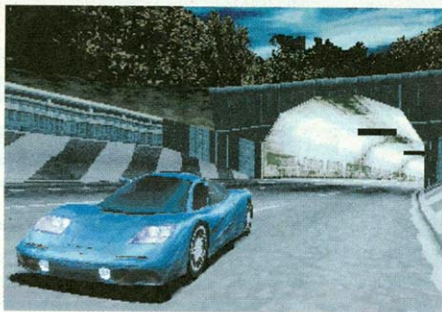
Grundgerät	494,99 DM
Controller	59,95 DM
Visual Memory	59,95 DM
Vibration Pack	49,95 DM
Keyboard	59,95 DM
Lenkrad	129,95 DM
4MB VMU	79,99 DM
Lightgun	89,99 DM
RGB Kabel	19,99 DM
Buggy Heat	69,99 DM
Dynamite Cop	79,99 DM
Incomming	69,99 DM
Resident Evil	99,99 DM
Ready 2 Rumble	89,99 DM
ReVolt	89,99 DM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

PSX ZUBEHÖR

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

PLAYSTATION2+SPIELE AUF ANFRAGE!

041 31 / 200 580



■ Das Streckendesign wirkt selbst im frühen Stadium sehr ausgereift und steht Gran Turismo in nichts nach.



■ Vanishing Point gibt euch die Gelegenheit, nicht nur neue Kisten zu steuern.



■ Arcadelastige Rennen gegen CPU-Jungs sind vorprogrammiert.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: 2. Quartal 2000 | Entwickler: Clockwork Games | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Acclams Rennspiel-Premiere

Vanishing Point

Acclaim steht nicht gerade für Rennspiel-Klassiker. Doch nach Erfolgen mit Shadow Man bzw. diversen Wrestling-Titeln beginnt für die Coder nun eine neue Zeitrechnung.

■ Wohl kein anderes Genre als das der Racing-Games, wo hochgepowerte PKW im Vordergrund stehen, übt auf den Großteil der Zockerschaft eine derart riesige Anziehungskraft aus. Mit Vanishing Point betritt ein neuer Aspirant die Bühne der Play-Station, und dies im Fahrwasser diverser Perlen der Marke GT 2 oder der Ridge-Racer-Serie.

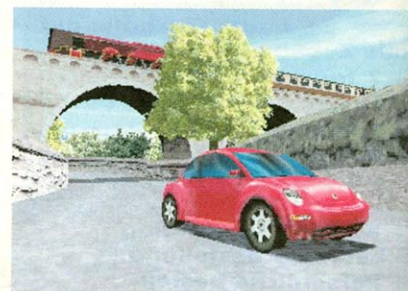
■ **Gameplay:** Um Racer-Fans heutzutage noch berauschende Action zu bieten, muss man

wahlweise auf die technische Brillanz eines Ridge Racer Type 4 oder aber auf die geniale Verbindung zwischen Technik und Umfang, siehe GT 2, setzen. Clockwork Games versucht genau hier anzusetzen. Zwar gelingt es den Machern nicht, die Opulenz eines Gran Turismo 2 zu erreichen, dennoch fährt man mit einer Zahl von zwölf Strecken ein überdurchschnittliches Angebot ins Feld. Gleiches gilt für die verfügbaren Wagen. Im Rahmen der angestrebten Zahl von 32 Fahrzeugen sind bislang ca. 10 Modelle bestätigt. Zusätzlich zu einem Ford Mustang stehen ein Austin Mini oder ein Lincoln Town Car einsteigebereit. Fast schon zum guten Ton gehört mittler-

weile die Option, eure PKW in allen relevanten Punkten zu tunen. Ferner gesellt sich zu den aus Racern allesamt bekannten Modi ein neuer, der so genannte Stunt Mode, mit insgesamt 13 verschiedenen Möglichkeiten, eure Nerven zu malträtieren. Rasante Betätigungen vom Long Jump bis hin zum verheißungsvollen Hump Back Relay oder dem Triple Crisscross bieten nicht nur dem Hobby-Evil-Knevel ein weites Feld an brachialer Action.

■ **Technik:** Die Stärke liegt klar in einer ausgeklügelten Fahrphysik. 150 verschiedene Variablen, von der Übersetzung bis hin zum Grip, wirken direkt aufeinander ein. Hinzu gesellt sich ein authentisches Schadensmodell, welches unfreiwillige Crashes visuell sichtbar macht. Als Krönung

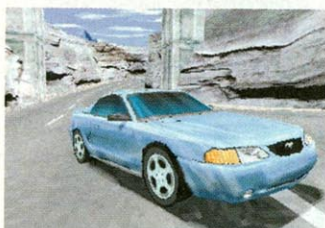
„Eine interessante Mischung, die einschlagen könnte“



■ VWs New Beetle gehört mittlerweile zum guten Ton eines jeden Rennspiels und darf auch hier nicht fehlen.

soll die Framerate konstante 30 Bilder bei bis zu zehn Widersachern gleichzeitig liefern. Und dies alles vor einer Hintergrundkulisse, die Canyons und Nacht-Kurse nahezu fotorealistisch darstellt.

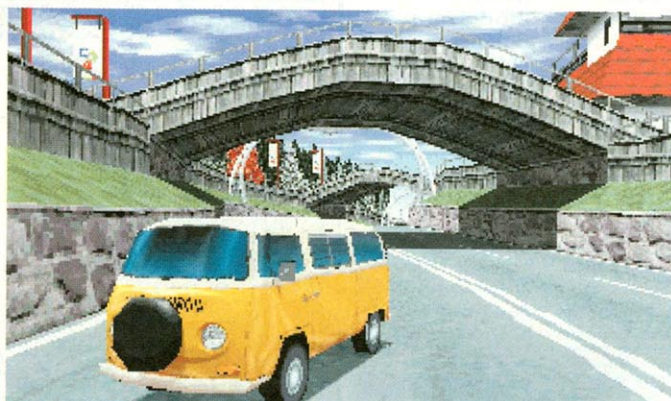
■ **Fazit:** Acclaim könnte mit Vanishing Point der große Wurf gelingen. Sollten alle geplanten Features verwirklicht werden, steht uns demnächst ein starker Mix aus Simulations- und Arcade-Racer mit vielen interessanten Spielmodi zur Verfügung. (Tom S.)



■ Motorsport-Fans dürfen aufatmen: Dodges Glanzstück, die zügellose und schwer zu beherrschende Viper, befindet sich ebenfalls im weitläufigen Aufgebot der Boliden.



■ Wer zu schnell um die Kurven brettet und dabei noch die Randbegrenzung touchiert, hebt ungewollterweise ab.



■ Acclaim bietet ein Novum: Wann war es schon einmal möglich, mit dem Bully über den Asphalt zu heizen?

■ Der Lotus Elise dürfte GT2-Fans bereits ein Begriff sein. Trotz geringem Gewicht besitzt diese Kiste unbändige Power.

„Verheißungsvoller Einstand im für Acclaim unberührten Racer-Genre“



PAL

SPEC OPS: TM

STEALTH PATROL



Im unerbittlichen Kampf gegen den weltweiten Terrorismus brauchen wir Männer wie Sie, Ranger. Männer mit Nerven aus Stahl. Wir suchen einen echten Helden, der mit einer Expertengruppe der besten Anti-Terror-Einheit den Extremisten die Stirn bietet. Wir suchen den Besten. Sind Sie der Beste, Ranger? **BEWEISEN SIE ES.**

JETZT. AUF IHRER PLAYSTATION.

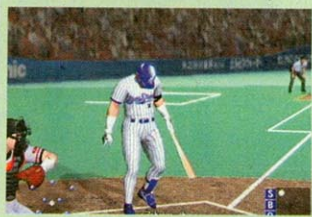
Wählen Sie Tarnmodus oder den offenen Kampf gegen die Terroristen dieser Welt • Realistische 360° -Action mit detaillierter 3D-Grafik
• Riesiges Arsenal aus High-Tech-Ausrüstung und konventionellen Feuerwaffen • Brillante, dramatische Explosionen und Animationen mittels Motion-Capture-Verfahren • Realistische Soundeffekte

PlayStation 2 news

Baseball - The End of Century

Das Baseball-Genre bekommt Zuwachs aus dem Hause Squaresoft.

■ Nach den USA ist proportional zur Einwohnerzahl gesehen sicherlich Japan das Land mit den meisten Baseball-Anhängern. Somit erklärt sich von selbst, warum der RPG-Spezialist Squaresoft sich diesem Sport widmet. Alle Spieler und Teams entstammen der vergangenen Baseball-Saison. Die grafi-



■ Die Flutlichtanlage wirft mehrere in Echtzeit berechnete Schatten.

sche Präsentation erinnert eher an eine Fernsehaufzeichnung als an ein Videospiel. Somit dürfte Squares Titel nicht nur Fans des Baseballs begeistern, sondern auch Baseball-Muffel an den Screen locken.



■ Unglaublich authentisch wirken die Bewegungen der real existierenden Baseball-Spieler.

PlayStation 2 news

All Star Pro Wrestling

Square rüttelt mit All Star Pro Wrestling kräftig am Stuhl des Genre-Leaders Acclaim.

■ Obwohl Squaresofts kommender Wrestler aller Wahrscheinlichkeit nach nicht den Weg nach Europa finden wird, wollen wir aufgrund der grafischen Qualitäten auch auf All Star Pro Wrestling eingehen. Die im Frühjahr in Japan erscheinende Simulation bietet leider

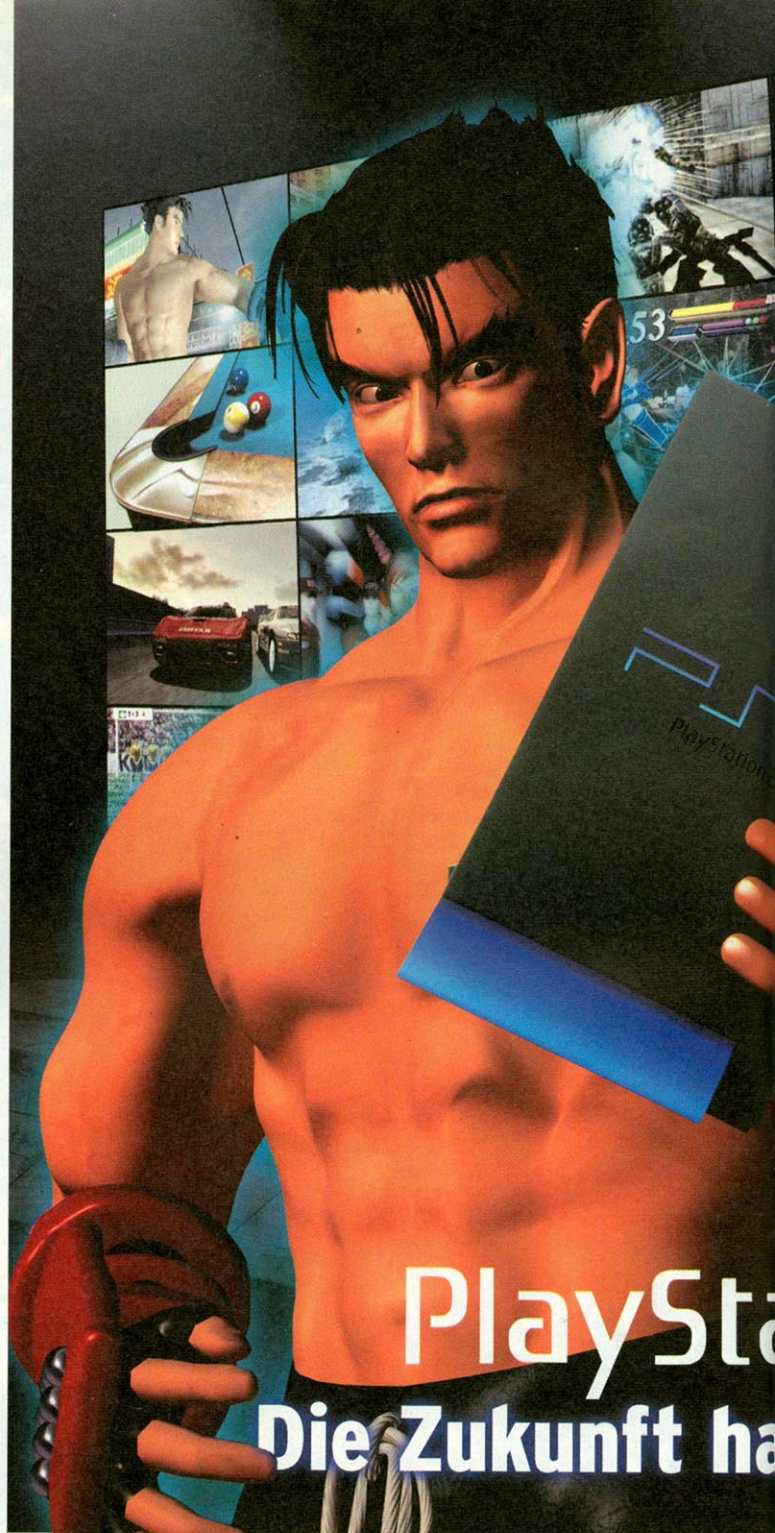


■ Leider lassen sich bei All Star Pro Wrestling nur japanische Recken anwählen.

nur Kämpfer der japanischen Liga. Eine Lizenz der WWF oder WCW hätte den Titel sicherlich auch für Europäer interessant gemacht.



■ Mehr als 30 verschiedene Kämpfer sollen euch in Squares Werk zur Verfügung stehen. Jeder der Protagonisten verfügt über individuelle Moves, die der Realität entsprechen.



PlayStation 2 Die Zukunft hat



■ Die packende Atmosphäre wurde durch grafische Schmankerl, wie aufwändig gestaltete Lichteffekte, nachhaltig verdichtet.

PlayStation 2 news

Eternal Ring

■ Neben Armored Core 2 bastelt die japanische Games-Company From Software derzeit an dem vielversprechenden Rollenspiel Eternal Ring. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle des Soldaten

Kain Morgan, der dem König des Reiches Heingaria als Elite-Soldat dient. Morgan soll das Schloss eines verfeindeten Stammes infiltrieren und deren Anführer erledigen. Dass er dabei auf reichlich Gegenwehr stößt, versteht sich von selbst. Aus der Ego-Perspektive werden gegnerische Schergen mit Hilfe verschiedenartiger Beidhänder vom Screen gefegt.

PlayStation 2 news

Driving Emotion Type - S

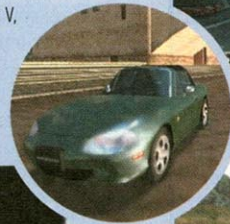
Nach dem schwachen Racing Lagoon schickt Square einen neuen Racer auf die virtuellen 128-Bit-Pisten.

Ein erster Fahrbericht klingt schier unglaublich: Squaresofts Renner Driving Emotion Type - S beeindruckt das Spielerauge noch mehr als Gran Turismo 2000. So flimmert aufsteigende heiße Luft noch authentischer über dem Asphalt und die Reflexionen auf dem Lack der Boliden im Sonnenlicht erscheinen noch realer. In der Cockpit-Ansicht bewegen sich die Zeiger der Armaturen und bei Lenkbewegungen dreht der virtuelle Pilot am Steuerrad des Fahrzeugs. Dem virtuellen Pisten-schreck stehen Fahrzeuge der Automarken Mitsubishi, Matsuda, Toyota, Nissan, Subaru oder Honda zur Verfügung. Ob die Japaner auch an europäische bzw. amerikanische Spieler gedacht haben, die beispielsweise eine heiße Runde in



Die On-Screen-Anzeigen lassen sich auf Wunsch auch ausblenden.

einem Ford KA unternehmen wollen, steht jedoch noch in den Sternen. Ganz sicher ist jedoch, dass kein Rennspiel-Liebhaber aufgrund der Race-Highlights Ridge Racer V, GT 2000 und Driving Emotion Type - S an der PlayStation 2 vorbeikommen wird.



Die Landschaften wirken noch eindrucksvoller als die Hintergründe von GT 2000.



Der Splitscreen des Zweispieler-Modus lässt sich auch vertikal teilen.



Gentlemen, start your engines! Der so genannte Driver's-Eye-Mode ermöglicht euch die Sicht aus den Augen des Fahrers.

PlayStation 2 news

Halo

Halo verspricht bombastische Grafik und jede Menge Action.

Einer der Most-Wanted-PC-Titel wird auch für Sonys kommendes Flaggschiff umgesetzt. Der Action-Shooter Halo lässt euch in die Rolle eines Cyborg-Roboters schlüpfen, der in den Kampf gegen Aliens zieht. Ein Planet, der sich fernab unserer Galaxie befindet, ist Hauptschauplatz des Geschehens. Ihr steuert den Protagonisten aus der Third-Person-Perspektive durch die sehr real digitalisierten Spielwelten. Auf eurer Reise über den Planeten stehen euch diverse Fahrzeuge zur Verfügung, mit



Noch nie wurde die 3D-Engine eines Shooters so aufwändig gestaltet, wie es bei Halo der Fall ist.

denen ihr weite Entfernungen zu Land und zu Wasser zurücklegt. Schlagkräftige Waffensysteme ermöglichen euch das Vernichten sehr intelligent agierender Feinde, auf die der Spieler während der Reisen trifft. Angestrebter Veröffentlichungstermin in den USA ist das vierte Quartal dieses Jahres.



Der Charakter des Action-Shooters wird aus der Third-Person-Ansicht gesteuert. Die Kameraperspektive wechselt dabei automatisch in die optimale Position.

auf geschannt

■ **Rampage Through Time** lautet der dritte Teil der Zerstörungsgorgie aus dem Hause **Midway**. Laut Entwickler soll das Sequel bereits am **21. Juni** in amerikanischen Software-Stores erhältlich sein.

■ Einige ehemalige Programmierer der **Singletrac Software**, die sich für Titel wie **Jet Moto**, **Critical Depth** oder **Twisted Metal** verantwortlich zeigten, haben ein neues Unternehmen namens **Incognito Entertainment** gegründet. Man munkelt, dass die Coder schon seit einiger Zeit fleißig an neuen Titeln für die PlayStation 2 **werkeln**.

■ **Lucas Arts** und **Raven** sollen Gerüchten zufolge bereits an ersten PlayStation2-Titeln arbeiten.

■ Nach Angaben von Sony Computer Entertainment hat das Unternehmen weltweit bereits **70,4 Millionen PlayStation** verkauft. Das Gerät übertraf bereits im Sommer letzten Jahres die bisherige Rekord-Verkaufsmarke von Nintendos NES, das insgesamt **61,3 Millionen** Mal an den Mann bzw. die Frau gebracht werden konnte.

■ Im Vorfeld der Veröffentlichung der PlayStation 2 in Japan gehen Analysten davon aus, dass wesentlich mehr Konsolen durchverkauft werden als ursprünglich angenommen. Innerhalb der **ersten Verkaufswoche** gehen demnach etwa **drei Millionen** Einheiten über die dortigen Ladentische.

■ Die Schmiede **Edge of Reality** entwickelte bislang lediglich Titel für Nintendos 64-Bitter. In Zukunft jedoch scheinen die Coder auch Sonys neues **Flaggschiff** zu unterstützen. So besagen Gerüchte, dass **Edge of Reality** derzeit an einem Action-Adventure für die PlayStation 2 basteln.

Street Fighter Ex 2 Plus (PS) und Street Fighter EX 3 (PS 2)

Der Street-Fighter-Wahn kennt kein Ende!

■ Der zweite Ex-Auftritt der SF-Serie auf der PS entführt euch wie schon der Vorgänger in die dritte Dimension. Insgesamt 24 unterschiedliche Kämpfer stehen euch zur Auswahl. Angelangt in der Arena zeigt sich jedoch, dass nur die Polygon-Charaktere sowie die häufigen Kameraschwenks eine Dreidimensionalität aufweisen. Ein Ausweichen in die Tiefe der Arena ist hingegen leider noch immer nicht möglich. Insofern unterscheidet sich das Gameplay des "3D"-Klopfers keineswegs von dem Spielablauf seiner zweidimensionalen Verwandtschaft. Neu sind die im Sequel enthaltenen Bonusspielen zwischen den Fights. Hier müsst ihr zum Beispiel einen gegnerischen Fighter mit **Specials** eindecken. Ganz anders scheint es sich mit Capcoms erstem PlayStation2-Beat'emUp **Street Fighter EX 3** zu verhalten. Nicht nur dass die grafische

Präsentation mit dem Vorzeigeprieger Tekken Tag Tournament mitzuhalten scheint, sondern auch in puncto Gameplay wollen die Entwickler einiges verändern. So wurden die Recken komplett in die dritte Dimension verfrachtet, wodurch ein Ausweichen zur Seite möglich ist.



■ Die grafischen Special-Effects wirken noch gelungener als im Vorgänger.



■ Der erste PS2-SF-Klopfer soll dem Spieler auch das Ausweichen in die Tiefe möglich machen. Neben der spielerischen Neuerung wurde die Grafik-Engine natürlich aufgebohrt.



■ Die 22-jährige **Ming Tran** spielt leidenschaftlich gern **Street Fighter**. Auf einen Fight gegen die flinke Japanerin ließ sich daher keiner unserer Redakteure ein.

■ Leider ähnelt der Spielablauf noch immer dem des zweidimensionalen SF-Inhouse-Produkts.

GT Interactive lässt was springen! Gewinnspiel

■ GT Interactive spendiert 5x **Ruff & Tumble (PS)**, 5x **War of the Worlds (PS)** sowie 5x den genialen Soundtrack zu **War of the Worlds**! Diese Scheiben verlosen wir. Was ihr dafür tun müsst? Ganz einfach: Ruft uns unter

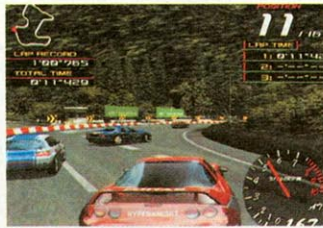


0190/5958563* an und verrätet uns, wer der Autor von **War of the Worlds** war. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen.

* Dieser Service kostet euch maximal **1,80 DM pro Anruf**. Leider können aus technischen Gründen nur Anrufer aus Deutschland diesen Service nutzen.

Ridge Racer V (PS 2) Namco gibt Vollgas!

■ Im Gegensatz zum Mega-Klopper Tekken Tag Tournament dürfte der fünfte Teil der Rennspiel-Saga Ridge Racer bereits zum Verkaufsstart der PlayStation 2 in Japan erhältlich sein. Namco ließ verlauten, dass man sogar die Inhouse-Eingabegeräte NegCon und JogCon unterstützen wird. Somit wird der Traum vieler PlayStation-Spieler wahr, denn mit dem NegCon ließen sich die Flitzer definitiv



■ Natürlich bietet auch der fünfte Teil der Saga die beliebten Kopf-an-Kopf-Duelle.

am schnellsten über die Pisten scheuchen. Über die Anzahl der Fahrzeuge schweigt man sich hingegen noch aus. Fest steht nur, dass auch im Sequel keine



■ Pünktlich zum Japan-Release der PS 2 wird Ridge Racer V an den Start gehen.

real existierenden Fahrzeuge über die Pisten donnern werden, sondern dass alle Boliden der Fantasie der Programmierer entstammen.

Square Millennium

Ein Software-Riese betritt das nächste Jahrtausend



■ Es war wie erwartet die Mega-Veranstaltung. Am 29. Januar lud Squaresoft ca. 5000 Journalisten in das National Convention Centre nach Yokohama. Dort präsentierte der Rollenspiel-Gigant mehr als nur sein Line-up der kommenden Monate. Neben den PS2-Titeln The Bouncer, Baseball - The End of the Century, All Star Pro Wrestling und Driving Emotion Type S präsentierte Square-Sprecher Hironobu Sakaguchi das zukünftige

Interent-Vorhaben der Schmiede. So soll es den Spielern von Final Fantasy X endlich möglich sein, via Online-Gaming gegeneinander in einer riesigen Welt anzutreten. Ihr PlayOnline-Konzept unterstützt jedoch nicht nur das Zocken im Internet, sondern bietet dem PS2-User viele interessante Informationen, wie die neusten Musik-Charts, die



■ Erstmals war es möglich, den neuen Square-Racer Emotion Driving Type S zu zocken.

aktuellsten Sportnachrichten oder eine Chat-Sektion, dank der ihr mit Square-Fans aus aller Welt fachsimpeln dürft.



■ Final Fantasy X wird sogar via Internet spielbar sein.



■ Artdink hat einen PlayStation2-Titel namens Buchigire Kongou angekündigt. Bereits im Frühjahr soll das Action-Game in Japan ausgeliefert werden. Über den Inhalt des Spieles kann derzeit leider noch keine konkrete Aussage getätigt werden. Es scheint jedoch, dass ihr bei Buchigire Kongou die Charaktere aus einer Third-Person-Perspektive steuert und Gegner mit Hilfe von Gegenständen oder Fahrzeugen vom Screen putzt.

■ Schlechte Nachrichten für alle japanischen PlayStation-2-Fans: Gerüchte besagen, dass sich der Release der neuen Wunderkonsole verschieben wird.

■ Jikkou World Soccer 2000 aus dem Hause Konami soll in Japan pünktlich zum PlayStation2-Launch am 4. März auf den Markt kommen. Dabei soll die Software-Schmiede sogar die Original-Lizenzen von mehr als 100 Fußballmannschaften erstanden haben.

■ Jaleco lässt die Puppen tanzen! Rechtzeitig zum PlayStation2-Release will die Schmiede ein Musikspiel namens Stepping Selection auf zwei CD-ROMs veröffentlichen. Der Soundtrack soll unter anderem Songs wie „Larger than life“ (BSB) oder „Baby one more time“ (Britney Spears) enthalten.

Kurioses aus Japan

Der Elektro-Schocker für den toughest Videospieler...



ChartBreaker

1. Tomb Raider IV 2. FIFA 2000 3. Jade Cocoon 4. Tony Hawk's Skateboarding 5. Dino Crisis	1. Gran Turismo 2 2. Tomorrow Never Dies 3. Tony Hawk's Skateboarding 4. NBA Live 2000 5. Gran Turismo	1. Gran Turismo 2 2. Parasite Eve 2 3. Momotarou Electric Railway 4. Crash Team Racing 5. Dekotora Legend 2

Theo KRANZ VERSAND

Laden
THEO KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
THEO KRANZ GAMES
Brückstrasse 42-44
im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand Der Versandspezialist
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezialversandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg
THEO KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg



Dreamcast	
Dreamcast	494,-
Controller orig.	59,95
Dreamcast-Stick orig.	94,95
Keyboard orig.	59,95
Vibration Pack orig.	49,95
VMU-Card orig.	59,95
Racing CP (Lenkrad) orig.	124,95
Pistole Dreamblaster	74,95
Scart-Kabel orig.	49,95
Blue Stinger	94,95
Crazy Taxi (Feb)	89,95
Deadly Skies	89,95
Dragon's Blood (März)	89,95



Virtua Striker 2 (DC) 99,95



Soul Calibur (DC) 89,95

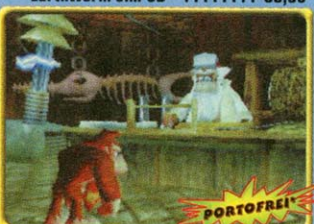


Shadowman (DC) 89,95



Zombie Revenge (DC) 99,95

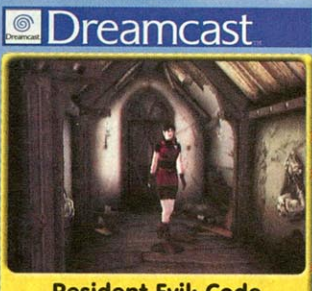
NINTENDO 64	
Nintendo 64 Color Edition	199,-
N64 Donkey Kong Pak	299,-
Control Pad orig. clear purple	54,95
Mem. Card orig. 0,25 M	34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze	29,95
Expansion Pak - Blaze	49,95
Equalizer - Mogelmodul	59,95
XPloder	99,95
Rumble Pak original	34,95
Rumble Pak LX4 Tremor	29,95
Rumble Pak LX4 Tr. + 1M	49,95
Transfer Pak orig.	29,95
Armories in Pr.Sw. (dt.)	89,95
Armories in Pr.Sw. (engl.)	89,95
Army Men-Sarge's Heroes(Feb)	99,95
Castlevania Leg. of Darkness	109,95
Daikatana (März)	109,95
Donkey Kong 64 (+ Speicher)	129,95
Earthworm Jim 3D	89,95



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

NINTENDO 64	
Body Harvest	49,95
Bombman Hero	49,95
F-Zero X	59,95
Forsaken	39,95
Hexen	19,95
Igg's Reckin' Balls	39,95
NBA Courtside	29,95
NBA Jam '99	29,95
NHL Pro '99	99,95
Penny Racers	49,95
Premier Manager 64	39,95
Racing Simulation 2	49,95
Tonic Trouble	79,95
Turok 2 - engl. PAL	39,95
Waialae C.C. True Golf	49,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei portofreier Lieferung ab 3 Artikel* sowie portofreier Nachlieferung nicht berücksichtigt!



Resident Evil: Code Veronica (DC) 99,95

ECW Hardcore Revolut.(März)	89,95
Evolution	84,95
Fighting Force 2	89,95
F1 Racing Championship (März)	89,95
F1 World Grand Prix	99,95
Get Bass inkl. Controller	169,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

NINTENDO 64	
Ruff & Tumble (N64) 109,95	Toy Story 2 (N64) 89,95
Daikatana (N64) 109,95	Rayman 2 (N64) 119,95
ECW Hardcore Rev.(engl.)(März) 99,95	F1 Racing Championship(April) 109,95
Fighting Force 64	109,95
Gauntlet Legends	109,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	119,95
Grand Theft Auto	99,95
Hybrid Heaven	99,95
Int. T&F: Summer Games (Apr.) 109,95	J.McGrath Supercross 2(Feb) 89,95
Jet Force Gemini	109,95
Mario Party	89,95
NBA Jam 2000	89,95

ECW Hardcore Rev. (N64) 99,95	Castlevania L of D. (N64) 109,95
J.McG. Supercross 2 (N64) 89,95	Army Men - Sarge's Heroes (N64) 99,95
Nuclear Strike	109,95
Operation Winback (April)	99,95
Rainbow Six	99,95
Rayman 2	119,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Roadsters '99	89,95
RTL World League Soccer	109,95
Ruff & Tumble (Feb)	109,95

Shadowman	89,95
South Park Rally (Feb)	89,95
Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Supercross 2000 (Feb)	99,95
Super Smash Bros.	89,95
Top Gear Rally 2	109,95
Toy Story 2 (Feb)	89,95
Turok Legend of the Lost	89,95
Turok Rage Wars (engl.)	99,95
Vigilante 8 2nd Offense	89,95
WCW Mayhem	99,95
Worms Armageddon	109,95
Wrestlemania 2000	114,95

Shadowman	89,95
South Park Rally (Feb)	89,95
Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Supercross 2000 (Feb)	99,95
Super Smash Bros.	89,95
Top Gear Rally 2	109,95
Toy Story 2 (Feb)	89,95
Turok Legend of the Lost	89,95
Turok Rage Wars (engl.)	99,95
Vigilante 8 2nd Offense	89,95
WCW Mayhem	99,95
Worms Armageddon	109,95
Wrestlemania 2000	114,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 235

Dreamcast	
Heroes o.Might & Magic 3(Mä.)	89,95
House of Dead 2	89,95
Leg. of Kain: Soul Reaver (Feb)	89,95
MDK 2 (März)	99,95
NBA Y2K (Feb)	94,95
Nomad Soul (März)	89,95
Nomad Soul (März)	89,95
Power Stone	89,95
Rainbow Six	89,95
Rayman 2 (März)	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Resid. Evil: Code Veronica(Mrz)	99,95
ReVolt	89,95
Sega Rally 2	99,95
Shadowman	89,95
Slave Zero (Feb)	99,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	89,95
Soul Fighter	94,95
Speed Devils	89,95
Streetfighter Alpha 3	89,95
Tomb Raider 4 (März)	89,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

NINTENDO 64	
Shadowman	89,95
South Park Rally (Feb)	89,95
Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Supercross 2000 (Feb)	99,95
Super Smash Bros.	89,95
Top Gear Rally 2	109,95
Toy Story 2 (Feb)	89,95
Turok Legend of the Lost	89,95
Turok Rage Wars (engl.)	99,95
Vigilante 8 2nd Offense	89,95
WCW Mayhem	99,95
Worms Armageddon	109,95
Wrestlemania 2000	114,95

Shadowman	89,95
South Park Rally (Feb)	89,95
Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Supercross 2000 (Feb)	99,95
Super Smash Bros.	89,95
Top Gear Rally 2	109,95
Toy Story 2 (Feb)	89,95
Turok Legend of the Lost	89,95
Turok Rage Wars (engl.)	99,95
Vigilante 8 2nd Offense	89,95
WCW Mayhem	99,95
Worms Armageddon	109,95
Wrestlemania 2000	114,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei portofreier Lieferung ab 3 Artikel* sowie portofreier Nachlieferung nicht berücksichtigt!

GAME BOY	
Bust A Move 2	29,95
Gargoyles Quest	34,95
Oddworld: Abe's Abent.	34,95
On the Tiles	34,95
Spirou	34,95
Superman	29,95
Tamagotchi	29,95
Top G. Rally (Rmbl) COLOR	59,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 235

UND LADEN

Dreamcast	
UEFA Striker	99,95
Vigilante 8 2nd Off.(Feb)	94,95
Virtua Fighter 3 th	89,95
Virtua Striker 2	89,95
Wild Metal Country	89,95
Zombie Revenge (Feb)	89,95

Deadly Skies (DC) 89,95	Crazy Taxi (DC) 89,95
Rayman 2 (DC) 89,95	WWF Attitude (DC) 49,95

GAME BOY COLOR	
GameBoy Color	139,95
Linkkabel univers.	19,95
Army Men (Feb)	59,95
Dragon Quest Monster	64,95
ECW Hardcore (Feb)	64,95
FIFA 2000	64,95
Game & Watch Gallery 3 (Apr)	44,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	64,95
Int. Track & Field	64,95
Janosch - Das große Pan.(Feb)	59,95
Konami Winter Games	64,95
Mask of Zorro (März)	59,95
Metal Gear Solid (April)	64,95
Mission Impossible	64,95
NHL 2000	64,95
Oddworld: Abe's Exodds(Feb)	64,95
Papyrus	59,95
Rainbow Six	64,95
Rayman (Feb)	64,95
Ready 2 Rumble Boxing	64,95
Star Wars Racer (Rumble)	64,95
Super Mario Bros. DX	64,95
TUCA Touring Car (Feb)	64,95
Tomb Raider (März)	64,95
Top Gear Rally 2	59,95
Turok: Rage Wars	59,95
Worms Armageddon	59,95
Wrestlemania 2000	64,95

POKÉMON	
Pokémon - blaue Edition	64,95
Pokémon - rote Edition	64,95
Pokémon - gelbe Edition (Apr.)	64,95
Spieleberater Pokémon	24,95
Pokém. Pikachu Ped-o-Meter	44,95
Pokémon Sammelkarten:	
Booster	6,95
Starter Set	21,95
Theme Decks	21,95
(Blackout, Buschfeuer, Überwuchs, Zapfen)	
Pokémon Plüschfigur (klein) je 19,95	
(Evoli (133), Glurak (61), Mauzi (52),	
Pikachu (25), Pummeluff (39), Quazupi (61),	
Relaxo (143), Schiggy (71))	

Sammelkarten, Bouncer, Schlüsselanhänger und Figuren werden bei portofreier Lieferung ab 3 Artikel* sowie portofreier Nachlieferung nicht berücksichtigt!

10 Jahre Theo Kranz Versand

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

**Theo
KRANZ
VERSAND**

keine
Nachnahmegebühr
bei Kartenzahlung!

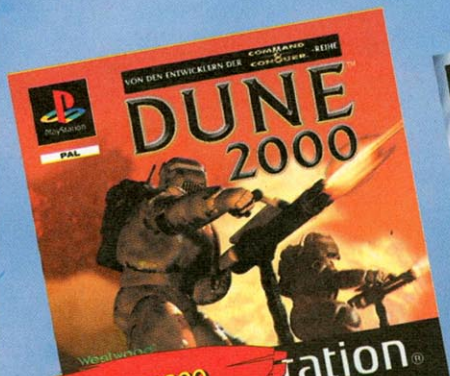
feiert 10-jähriges Jubiläum,
feiern Sie mit: Bestellungen mit
Artikel, die mit **10 Jahre** gekenn-
zeichnet sind, schicken wir jetzt
portofrei*. Ab sofort können Sie
auch per **Kreditkarte** (nur **MasterCard**
und **Visa**) bezahlen; hier sparen Sie
die Nachnahmegebühr! Ab einem
Rechnungswert von 170,- DM für
Konsolenartikel erhalten Sie
3% Rabatt (Skonto)!

10 Jahre



Resident Evil 3
DM 99,95

Station®



Dune 2000
DM 89,95

Station®



Ehrgeiz
DM 99,95

PORTOFREI*

Station®



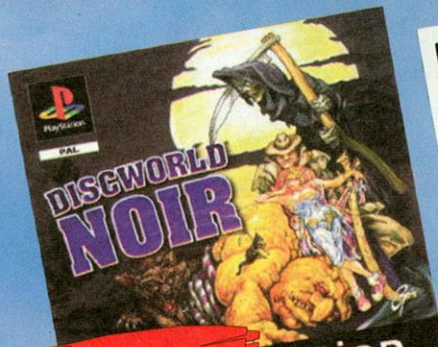
Gran Turismo 2
inkl. Lenkrad

DM 169,95

PORTOFREI*

Gran Turismo 2
DM 99,95

Station®



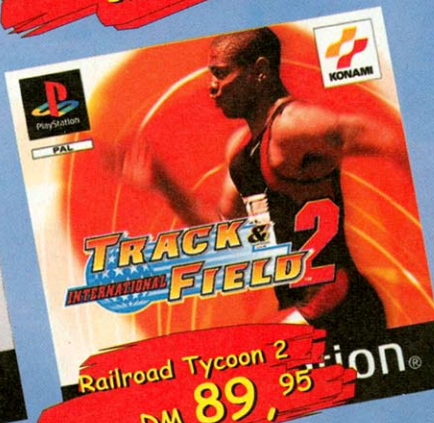
Discworld Noir
DM 84,95

Station®



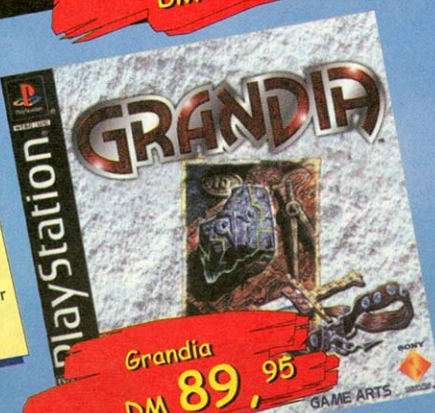
Rally Championship
DM 89,95

Station®



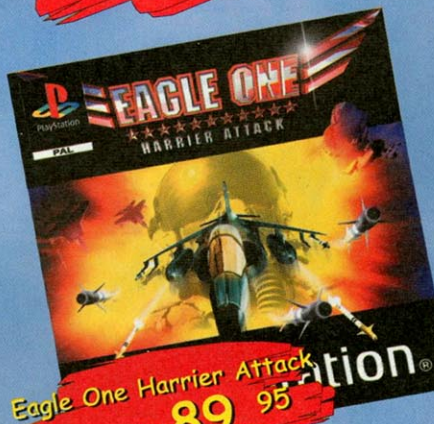
Track & Field 2
DM 89,95

Station®



Grandia
DM 89,95

Station®



Eagle One Harrier Attack
DM 89,95

Station®

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 15:00 Uhr bestellte Ware verlässt
am gleichen Tag unser Haus und ist in der
Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim
Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig
nutzen Sie unseren besonderen
Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht
alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für
die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt
portofrei*. Bestell-Akzeptanz: 8:00-20:00 Uhr,
Sa. 10:00-16:00 Uhr.

INTERNET: [HTTP://WWW.TKGAMES.DE](http://www.tkgames.de)

0931-3545222 ODER 0180-5211844

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

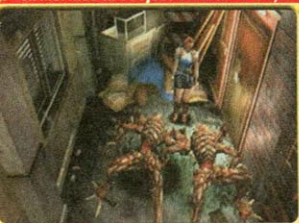
0931 35 45 245

Kostenlos - Kostenlos - Kostenlos
Fordern Sie unser **kostenloses Versandmagazin** an:
durch Einsenden dieses Coupons - oder
per Einzahlung eines mit 3,- DM frankierten und an
Sie adressierten Rückumschlags - oder
einfach per E-Mail an info@tkgames.de



PlayStation®

360	44,95
Ace Combat 3	99,95
Action Man	79,95
Action Pack 3 (Spiele)	89,95
Alien Resurrection (März)	89,95
Amerzone	89,95
Armored in Project Swarm	94,95



Resident Evil 3 (PSX) 99,95

Army Men 3D (Feb)	89,95
Army Men Air Attack (Feb)	89,95
Army Men-Sarge's Her.(März)	89,95
Autobahn Raser 2	79,95
Barbie Race & Ride	49,95
Billiard Nights	79,95
Box Champions 2000	89,95
A Bugs Life Malen & Spielen	49,95
Bundesliga 2000 Manager(Feb)	89,95
Bundesliga Stars 2000	89,95



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

Buster & the Beanstalk	89,95
Caesar's Palace 2000 (März)	89,95
Centipede PSX	79,95
Championship Motocross	89,95
Chessmaster II	89,95
C&C Alarmst. Rot: Gegenschlag	89,95
Colony Wars 3: Red Sun (März)	89,95
Cool Boarders 4 (Feb)	89,95
Crash Bandicoot 3	99,95
Crash Team Racing	99,95
Croc 2	89,95
Crusaders of Might & Mag(März)	89,95
Cueball	74,95



Saga Frontier 2 (PSX) 99,95 **Space Debris (PSX) 89,95**

ECW Hardcore Rev. (PSX) 89,95	Eagle One Harrier Attack (PSX) 89,95
Demolition Racer	89,95
Die Hard Trilogy 2 (Feb)	89,95
Dino Crisis	89,95
Discworld Noir	84,95
Disneys Magical Tetris	89,95
Disney's World Racing (März)	89,95
Driver	89,95
Dukes of Hazzard Racing(Feb)	89,95
Dune 2000 (Feb)	89,95
Eagle One Harrier Attack (Feb)	89,95
ECW Hardcore R. (dt. od. EV, Feb)	89,95
Earthworm Jim 3D (März)	89,95
Ehrgeiz (Feb)	99,95
Extreme 500	89,95
F1 2000 (März)	89,95
F1 Racing Championship (März)	89,95
F1 World Grand Prix '99	89,95
Fear Effect (März)	89,95
Fifa 2000	89,95
Fighting Force 2	89,95
Final Fantasy VIII	119,95
Ford Racing (Feb)	89,95
Formel 1 '99	99,95

PlayStation®

Fussball Live	99,95
Gran Turismo 2 (Feb)	89,95
Gran Turismo 2 + Lenkrad	169,95
Grand Theft Auto 2	89,95
Grandia (Feb)	89,95
Grudge Warriors	89,95
Guardian	44,95
Gute Zeiten-Schl. Zeiten 2	79,95
Hot Wheels Turbo Racing	89,95
International Track & Field 2	89,95
Int. Sup. Star Soccer Pro Ev. (Feb)	89,95
Jade Cocoon: Tamamayu I	89,95
J. Bond: Der Morgen stirbt nie	89,95
Warpath: Jurassic Park	89,95
Killer Loop (V.A.R.G.)	89,95
Kingsley's Wild Adventure	89,95
24 Stunden von Le Mans	89,95
Legacy of Kain: Soul Reaver	99,95



Tomb Raider 4 (PSX) 99,95

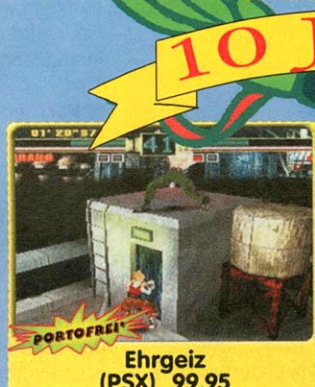
Plane Crazy	89,95
Player Manager 2000 (Feb)	89,95
Point Blank 2 - inkl. G-Con 45	159,95

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

Theo KRANZ VERSAND

keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!

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



Ehrgeiz (PSX) 99,95

LEGO Racers	89,95
LEGO Rock Raiders	89,95
LMA Fussball - Manager (Feb)	89,95
Lucky Luke Heroes (März)	44,95
Madden NFL 2000	89,95
Marvel vs. Capcom (Feb.)	79,95
Metal Gear Solid - Bundle(März)	74,95
Platinum-Version + VR-Missions	
Metal Gear Solid VR Miss.	44,95
Millenium Soldier - Expendable	79,95
Missile Command	79,95
Mission Impossible	89,95
Music 2000	89,95
NBA Live 2000	89,95
NBA Showtime (NBA on NBC)	89,95
Need for Speed 4	89,95
Need for Speed - Porsche(März)	89,95
NFL Blitz 2000	89,95
NHL 2000	89,95
No Fear-Downhill Mountain B.	89,95
Overblood 2	89,95
Pac-Man World	89,95



ISS Pro Evolution (PSX) 89,95 **Discworld Noir (PSX) 84,95**

Prem. Manager(Anstoß)(März)	89,95
Prince Naseem Boxing (Feb)	89,95
Pro Pinball - Big Race USA	44,95
Pro Pinball - Fantastic Journey	89,95
PSX 1 Pack (3 Spiele)	89,95
PSX 2 Pack (3 Spiele)	89,95
PSX 3 Pack (3 Spiele)	89,95
Puchi Carat	89,95
Railroad Tycoon II (Feb)	89,95
Rainbow Six	89,95
Rally Championship Mobil 1(Feb)	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	89,95
Reel Fishing	89,95
Renegade Racing	89,95
Resident Evil 3 (Feb)	99,95
Resident Evil 3 (engl. V.) (Feb)	109,95



Dune 2000 (PSX) 89,95

Resident Evil Gun Survivor(März)	99,95
ReVolt	84,95
Road Rash Jailbreak (Feb)	89,95
Roadsters	89,95
Rollcage Stage 2 (März)	89,95
Ronin Blade	89,95
Ruff & Tumble	79,95
Saga Frontier 2 (März)	99,95
Shadow Madness (Feb)	89,95
Shao Lin	89,95
Silent Hill	89,95
Sled Storm	89,95
South Park	84,95
South Park Luv Shack	89,95
South Park Rally	89,95
Space Debris	89,95
Spec Ops	89,95
Speed Freaks - Wheel Nuts	99,95
Sports Car GT	69,95
Spyro 2 - Gateway to Gli.	99,95

PlayStation®

Star Ixiom (März)	89,95
Star Wars Episode 1:Dunkle B.	89,95
Suikoden 2 (Feb)	89,95
Superbike 2000 (März)	89,95
J. McGrath Supercross 2	89,95
Supercross 2000	89,95
Tai Fu	64,95
Tarzan	99,95
Theme Park World (März)	89,95
Tiger Woods PGA Tour 2000	89,95
Tiny Tank (Feb)	89,95
Tomb Raider 3	99,95
Tomb Raider 4 - Last R.	99,95
Tony Hawk's Pro Skater	89,95
Toy Story 2 (Feb)	89,95
Trasher Skate & Destroy	89,95
Trick'n'Snowboarder	89,95
Tunguska	84,95
UEFA Striker	84,95
Urban Chaos (Feb)	89,95
V-Rally 2	89,95
Vandal Hearts 2 (März)	89,95
Verrat i.d. verbot. Stadt	69,95
Vigilante 8 2nd Offense	89,95
Virus	44,95
War of the World	74,95
Warzone 2100	89,95
WCW Mayhem	89,95
Wipeout 3	99,95
Worms Armageddon	89,95
Worms Pinball	79,95
WWF Attitude	64,95
Xena: Warrior Princess	89,95
X-Files	99,95



Gran Turismo 2 (PSX) 99,95

PlayStation™

Alien Trilogy	29,95
A Bug's Life (Feb)	49,95
Bust A Move 2	29,95
C&C 2 Alarmstufe Rot	49,95
Colin McRae Rally	49,95
Cool Boarders 2	49,95
Crash Bandicoot 2	49,95
Crash Bandicoot 3 (März)	49,95
Croc	44,95
Destruction Derby 2	49,95
Fifa 98	49,95
Final Fantasy VII	49,95
Formel 1 97	49,95
Gran Turismo	49,95
Grand Theft Auto	44,95
Heart of Darkness	44,95
Hercules	49,95
Int. Track and Field	44,95
MediEvil	49,95
Metal Gear Solid (März)	49,95
Mickey's Wild Adventure	49,95
Moto Racer	44,95
Oddworld: Abe's Oddysee	49,95
Porsche Challenge	49,95
Rayman	44,95
Ridge Racer Type 4 (Feb)	49,95
Spyro the Dragon (März)	49,95
Street Fig.EX Plus Alpha	44,95
Tekken 3	49,95
Tomb Raider 2	49,95
V-Rally	49,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	44,95



Railroad Tycoon 2 (PSX) 89,95 **Final Fantasy VIII (PSX) 119,95**

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur **MasterCard** oder **Visa**) 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Lieferpreise können variieren. **Portofrei**: Jubiläumsgeschenk, das aufgrund des niedrigen Preises bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NV-Gebühr an. (TBA) - noch nicht bekannt.

0931-3545222 ODER **0180-5221844**
INTERNET: [HTTP://WWW.TK-GAMES.DE](http://www.tk-games.de)

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931 3545 245

Eine große Herausforderung wartet auf dich!

FINAL STAGE

Mit den 18 Karten der März-Ausgabe solltet ihr nun endlich mit einer vierreihigen Pyramide spielen können! Dank eurer Charakter-Anregungen haben wir auch diesmal wieder sehr interessante Karten dabei. Macht weiter so, denn dann wird Final Stage noch lange Zeit der PSG beiliegen.

Final Stage Spielregeln

Final Stage ist ein Sammel-Kartenspiel 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.

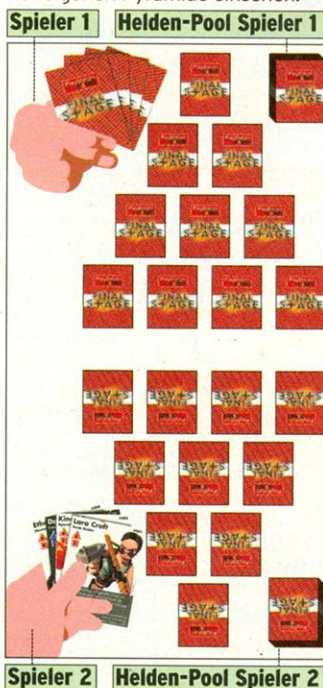
Kartenverteilung

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

Nun teilen beide Spieler ihre Karten 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.



Spieler 2 Helden-Pool Spieler 2

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

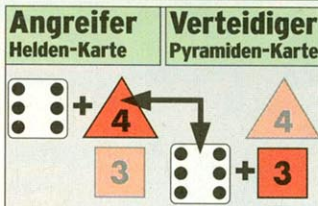
Der Starter darf nun mit einem beliebigen Helden von der Hand eine beliebige Karte der ersten Reihe der gegnerischen Pyramide angreifen. Hierzu legt er seine Helden-Karte offen auf den Tisch und bestimmt die Karte, die er anzugreifen gedenkt. Der Gegner dreht diese Karte um und es kommt zum Kampf.

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 ein 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

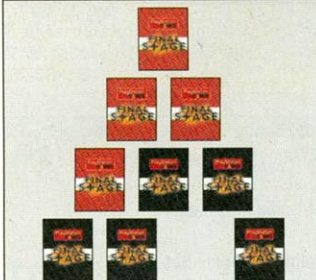
Gelb - Blau

Rot - Grün

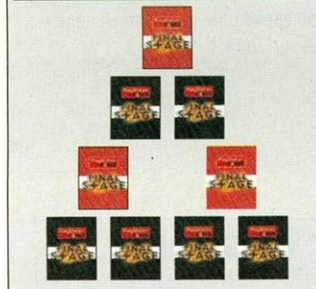
Die gegensätzlichen Farbpaaire stellen Feindschaften dar. Karten mit der gleichen Farbe sind

Die Pyramide knacken

Alle dunklen Karten sind angreifbar



Spezielle Situation durch Sonderkarten



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 hinzuaddieren. Kommt es zur Revanche, darf

Unterstützung durch angrenzende Karten gleicher Farbe



Angrenzende Karte in der Pyramide	Verteidiger Pyramide
3	2
1	1
1/1	0/1

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

Angreifer	Verteidiger
5	3
3	2
1/1	1/0

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.

Wichtig: Der Endgegner darf 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!

Heldenname

Spieltitel

Angriffswert

Verteidigungswert

Boni für
Angriff/Verteidigung

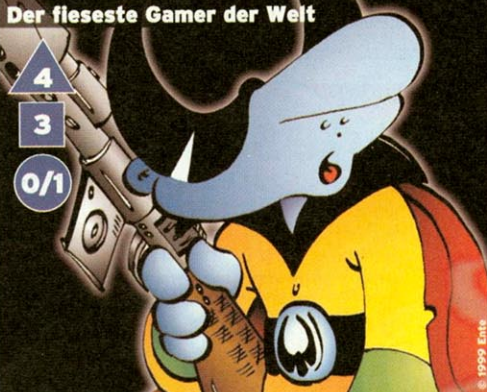
Belangloses oder
besondere
Karten-Fähigkeiten

Internet-Adresse

Pad Man

Der fleiseste Gamer der Welt

#054



Pad Man darf von keinen **gelben Karten** angegriffen werden. Ein solcher Kampf endet automatisch unentschieden.

PSG-Comic
Ente

100%ig - PlayStation Games

Kartennummer für Sammler

Heldenportrait

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, um so 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.

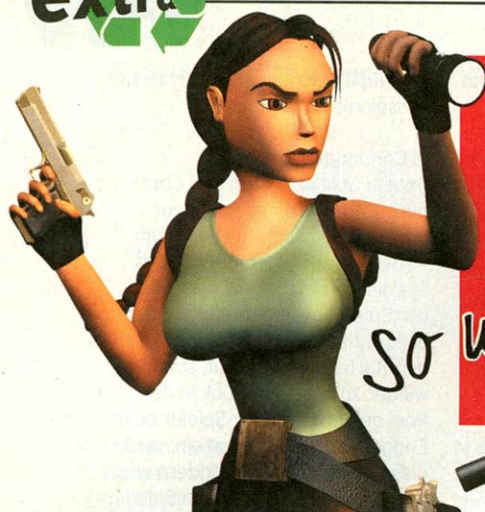
Spieleinformation

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? Denn nur mit eurer Mithilfe wird dieses Kartenspiel zum Dauerspaß!

Karten in dieser PSG (18 Karten, 3/00)

#	Charakter	A	V	B	SF	Status
037	Afro Thunder	3	3	0/1	x	C
038	Squall	6	3		x	C
039	Andys Hund	2	2	1/0	x	C
040	Andy	3	2			C
041	Leeloo	4	1		x	C
042	Sir Fortesque	3	3	1/0	x	C
043	Pac Man	3	1	0/2		C
044	Harry Manson	3	3	1/1		C
045	Raziel	4	3	0/1	x	C
046	Alex	3	3	1/1		C
047	Nemesis	6	5		x	C
048	Liquid Snake	4	4		x	C
049	Psycho Mantis	3	3	0/1	x	C
050	Ralph	3	2	1/0		C
051	Voldo	3	3	0/1	x	C
052	Sniper Wolf	5	1	0/2	x	C
053	Barret	4	2			C
054	Pad Man	4	3	0/1	x	C



PlayStation GAMES

So wird
getestet

Grafik

Im Vordergrund steht vor allem die Frage, inwieweit das Spiel die technischen Möglichkeiten der PlayStation ausnutzt. 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".

Spieldaß

Diese entscheidende Wertung drückt den Gesamteindruck aus, der sich aus den Komponenten Grafik, Sound und natürlich maßgeblich dem Spieldaß zusammensetzt. Eckpfeiler für den Spieldaß sind vor allem die Spielbarkeit, Dauermotivation 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 orangefarbene 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.

Passwort: 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 Videospieles! 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 Spielersammlung. 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	3 Punkte	Simulation	3 Punkte
Abenteuer	3 Punkte	Atmosphäre	3 Punkte

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: SCED
Internet: www.namco.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: Gitarre, Mütze

Grafik	Sound / FX
super	durchschnittlich
Mehrspielerdaß	Steuerung
sehr gut	super
SPIELSPASS	
90%	

Ausgeplaudert

Claudias Favoriten



Spielt zur Zeit:

1. South Park Chef's Luv Shack
2. Speed Freaks
3. Gran Turismo 2

Hört zur Zeit:

1. das Gemecker von Gunther
2. Moby - Why does my heart feel so bad
3. Lenny Kravitz - I belong to you

Schaut zur Zeit:

1. auf den Monitor
2. South Park der Film (unbeschnitten)
3. Alley McBeal

Björns Favoriten



Spielt zur Zeit:

1. am G4 (Apple Mac) herum
2. Kontrollfelder (G4)
3. Systemerweiterungen (G4)

Hört zur Zeit:

1. Startsound (G4)
2. mp3-Sounds (G4)
3. Klangsammlung (G4)

Schaut zur Zeit:

1. Quick-Time-Movies (G4)
2. dass er wieder gesund wird...
3. wieder mal anders aus...

Uwes Favoriten



Spielt zur Zeit:

1. Wip3out
2. Gran Turismo 2
3. Resident Evil 3: Nemesis

Hört zur Zeit:

1. Artful Dodgers - Re-Rewind (the crowd says)
2. Kelis - I hate you right now
3. Tom Novy - Now or never

Schaut zur Zeit:

1. American Beauty
2. Deep Blue Sea
3. Ingo Appelt Show

Petas Favoriten



Spielt zur Zeit:

1. Gran Turismo 2
2. Tony Hawk's SB
3. RC Stunt Copter

Hört zur Zeit:

1. Artful Dodger - Re-Rewind (the crowd says)
2. Four-Music-Stuff
3. Nena - Nur geträumt (Old-School)

Schaut zur Zeit:

1. American Beauty
2. 13th Warrior (us-DVD)
3. 611 + Rippers Delight Special VCD Edition

Guuthers Favoriten



Spielt zur Zeit:

1. indiziert
2. Rainbow Six
3. Road Rash Jailbreak

Hört zur Zeit:

1. Rödelheimer Hartreime
2. 0000oomph!!! (kreuz und quer)
3. Depeche Mode Cover-CD

Schaut zur Zeit:

1. DVD von Argento, die man nicht nennen darf
2. DVD von Romero, die man nicht nennen darf
3. A Bug's Life (YEAH!)

Das haben wir getestet



Wertungs-Countdown

Titel	Seite	Genre	Vertrieb	Wertung
Dune 2000	64	Strategie	EA	92%
Colony Wars: Red Sun	48	Shoot 'em Up	SCED	91%
ISS Pro Evolution	70	Sport	EA	89%
Resident Evil 3: Nemesis	68	Action-Adventure	Eidos	87%
ISS Pro Evolution	70	Sport	EA	89%
Rally Championship	66	Rennspiel	EA	84%
Road Rash Jailbreak	54	Rennspiel	EA	80%
Rollcage Stage II	62	Rennspiel	SCED	80%
International Track & Field 2	52	Sport	Konami	75%
Bundesliga 2000 - Der Fußball Manager	74	Strategie	EA	74%
Army Men: 3D	53	Shoot 'em Up	Infogrames	65%
Die Hard Trilogy 2	72	Genre-Mix	EA	60%
Spec Ops	76	Shoot 'em Up	Take 2	58%
Fighting Force 2	53	Action-Adventure	Eidos	54%
Autobahn Raser 2	75	Rennspiel	Davilex	8%



■ Weit entfernte Kampfmaschinen werden lediglich als rote oder grüne Lichtblitze dargestellt.

Bei der Programmierung des dritten Teils machte das Coder-Team aus Leeds keine halben Sachen und vollzog sowohl eine technische Rundumerneuerung als auch eine gravierende Änderung des Spielkonzepts und Designs, stets darauf bedacht, dass der Spielspaß nicht zu kurz kommt, denn ein Science-Fiction-Shooter, der keine Freude aufkommen lässt, ist schließlich ungefähr so schmackhaft wie ein grüner Salat ohne Dressing.



■ Die acht verschiedenen Raumschiffe unterscheiden sich in den Bereichen Schild- und Rumpfstärke sowie in Geschwindigkeit und Handling.

■ Frei nach dem Motto: "Neue Besen kehren gut" wechselte nach der Fertigstellung des sehr erfolgreichen Colony Wars: Vengeance das verantwortliche Programmiererteam, so dass das Studio in Leeds vor eine gänzlich ungewohnte Aufgabe gestellt war. Interessanterweise begnügten sich die Jungs nicht nur damit, einige Schönheitsoperationen durchzuführen und dem Spieler eine Sammlung neuer Missionen

i Licht & Schatten



■ Die mangelnde Weitsicht auf den Planetenoberflächen stört zwar noch etwas den optischen Genuss, jedoch sind die Welt-all-Missionen ohnehin weit in der Überzahl.



■ Im Schatten eines riesigen Planeten sehen Lasersalven gleich doppelt schön aus.



Durch ein Verfahren namens "Multiple Texture Rendering" gelang es, die Lichtverhältnisse in den Weltraummissionen mit authentischen Schatteneffekten wiederzugeben. Die der Sonne abgewandte Seite des Großkampfschiffs offenbart durch diese Technik selbst feine Details, wie die schiffseigene Beleuchtung.



■ In dieser Mission gilt es, einer Störsonde auf ihrem verworrenen Kurs hauteng zu folgen, bis sie sich in Kamikaze-Manier auf das feindliche Mutterschiff stürzt.

Colony Wars Red Sun

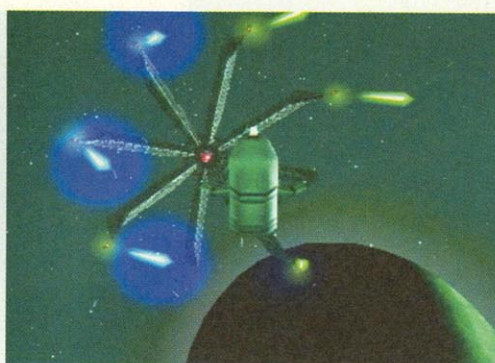


zu spendieren, sondern krepelten das bestehende Konzept noch einmal von Grund auf um, was sich bereits bei der Hintergrundgeschichte bemerkbar macht. Am anderen Ende der Galaxie tobt die entscheidende Schlacht im Krieg zwischen der Liga der freien Welten und der kolonialen Navy, eine Schlacht, die bereits im zweiten Teil der Science-Fiction-Reihe Colony Wars geschlagen wurde.

Der dritte Teil bringt uns ins entlegene Magenta System, in dem ein völlig unbedeutender Minenarbeiter namens Waldemar sein Dasein auf dem Mond Den-dray fristet. Seine Verwandlung von Null zum Held beginnt damit, dass ihn ein geheimnisvoller General in seinen Träumen verfolgt, um ihn zu überzeugen, zu einer waghalsigen Verfolgungsjagd aufzubrechen. Ziel dieses Trips ist



In diesem Asteroidenfeld ist Vorsicht geboten, will man vor lauter Gefechtsseifer nicht in einen der Felsbrocken knallen.



Durch den schnellen Blick nach hinten mittels gedrückter R2- und L2-Tasten lassen sich der Verfolger elegant ausmachen.

i Firmenbesuch

Bei einem Besuch der Psygnosis Studios in Leeds hatten wir Gelegenheit, uns vom immensen Arbeitsaufwand, der mit der Programmierung von Colony Wars Red Sun einherging, selbst zu überzeugen.



Nachdem bereits zum Ende der Entwicklungszeit des Vorgängers CW Vengeance, also etwa im September 1998, die Entscheidung fiel, die Programmierung des dritten Teils in die Hände der Studios in Leeds zu legen, begann das Team damit, ein möglichst großes Feedback an Meinungen sowohl von der Fachpresse als auch von Käufern der ersten beiden Colony Wars-Teile zu sammeln. Es folgte eine eindringliche Planungsphase bei der u.a. die Neuorientierung der Geschichte, des Game-design und somit die Ausrichtung von Colony Wars Red Sun festgelegt wurde. Besonders achtete man darauf, dem Spieler durch die freie Missionswahl und durch die eigenen Entscheidungen hinsichtlich der Bewaffnung und des Schiffstyps möglichst großen Spielraum zu lassen.

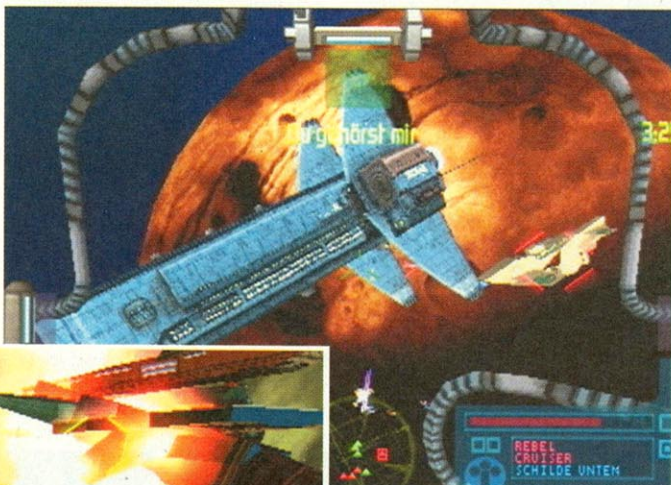


Explosionseffekte von höchster Qualität waren schon immer das Markenzeichen von Colony Wars und zeigen sich erneut von der besten Seite.

der fünf Sternensysteme unweigerlich in Konflikte der dort ansässigen Parteien hineingezogen, wobei man selbstverständlich von Auftrag zu Auftrag die Fronten wechselt. Die Missionstypen könnten unterschiedlicher kaum sein.

Abgesehen von bereits bekannten Aufgaben, wie dem Begleitschutz eines Konvois oder der Verteidigung von Raumstationen bzw. Förderungsanlagen auf der Planetenoberfläche, sorgt die Söldnerthematik auch für ungewohnte Erlebnisse. So bewegt man sich in einer Mission auf moralisch sehr fragwürdigen Pfaden, da man sich einem Killer-Kommando anschließt, das ein ganz bestimmtes Schiff aus einer Flotte zerstören soll. Die Wahl der jeweiligen Aufgaben liegt dabei gänzlich im Ermessen des Spielers, wobei als Faustregel zu erwähnen wäre, dass Missionen um so gefährlicher sind, je mehr

Credits für sie geboten werden. Für die fortlaufende Story sind lediglich ein Bruchteil der insgesamt 50 Missionen relevant, so genannte Engram-Links, die stets von einer FMV-Sequenz begleitet werden und in denen es gehäuft zu Auseinandersetzungen mit Schiffen der feindlichen Sha'Har kommt. Diese Spezies hat es wirklich in sich und mit ihren wendigen schwarzen Schiffen (Anleihen bei den Schatten aus Babylon 5 sind nicht von der Hand zu weisen) bereiten sie dem Spieler so manches Kopfzerbrechen. Gut zu wissen, dass nicht nur jede vergeigte Mission so oft wiederholt werden darf wie nötig, sondern dass ferner die Möglichkeit besteht, nach jedem Auftrag seine Erfolge zu speichern. Hiermit wurde ein großes Manko der ersten beiden Teile beseitigt, indem frustrierende Momente, wie das wiederholte Spielen



Bei bis zu vier großen Kampfschiffen und unzähligen kleinen Jets ist die Anzahl der auf dem Schirm bewegten Objekte immens.



Erfolgreich absolvierte Missionen enden zumeist mit einem Sprung durch den Hyperraum.



Die FMV-Sequenzen sind mal wieder von bestechender Qualität. Ein Weltraum-Epos sonstergleichen.

Intro



■ Ein wahrer Augenschmaus ist die Aus- und Eintrittsphase dieses Schlachtkreuzer der Sha'Har in den Hyperraum.

einzuspielen. Es bleibt zu hoffen, dass es endlich in die Köpfe sämtlicher Programmierer-Teams sickert, den Faktor Musik nicht zu Gunsten der grafischen Präsentation zu vernachlässigen. (Markus H.)

Colony Wars: Red Sun

Vertrieb: SCED
Internet: www.colonywars.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe:
dt./dt.
Besonderheiten: keine



Action		Geschick	
Strategie		Simulation	
Abenteuer		Atmosphäre	

91% Colony Wars: Red Sun
+ dichte Atmosphäre
+ ausgewogener Schwierigkeitsgrad
+ opulenter Soundtrack

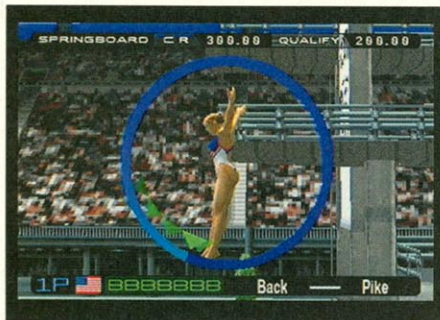
- + sehr gute Grafik
- gewöhnungsbedürftige Steuerung
- hoher Schwierigkeitsgrad

- + exzellente Grafik
- + ausgeklügelte Missionen
- schlechte Speicherfunktion

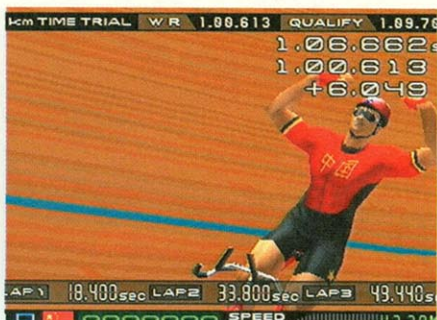
Grafik	Sound / FX
sehr gut	super
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	sehr gut

SPIELSPASS

91%



■ Das Turnspringen vom Dreimeter-Brett erfordert viel Körperbeherrschung. Um mit der grazilen Nixe keinen Bauchplatscher abzuliefern, solltet ihr exakt drücken.



■ Solche Freudenausbrüche würden wir auch gern wieder mal vom deutschen Straßen-Profi Jan Ulrich bewundern dürfen. Zumindest dieser Biker beherrscht sein Gefährt.



■ Der 100-Meter-Sprint bietet gerade mit mehreren menschlichen Mitspielern die beste Gelegenheit, angesammelten Frust durch blitzschnelles Button-Hämmern abzulassen.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-4 | Erscheint: Februar 2000 | Entwickler: Konami | Schwierigkeitsgrad: mittel

Neuaufgabe der Button-Quälerei!

International Track & Field 2

Konamis nervenaufreibende Fingerübungen gehen in die zweite Runde, dies jedoch nicht, ohne dem Oldie eine Rundenerneuerung zu verpassen.

■ Bereits vor mehr als zwei Jahren gelang es den fernöstlichen Codern, den olympischen Sportsgeist galant für die geliebte PlayStation umzusetzen. Der Urvater dieses Spektakels heißt zweifelsohne Decathlon. Schon 1983 sorgte dieser Titel für Atari VCS wie auch auf nachfolgenden Heimcomputern à la Commodore 64 für Furore und allerorten gequälte und gepeinigte Finger.

■ **Gameplay:** Aus den elf Disziplinen des Vorgängers blieben mit dem 100-Meter-Lauf, dem Weitsprung, dem Stabhochsprung und dem Speerwurf lediglich vier Veteranen erhalten. Um diese alteingesessenen Disziplinen herum gruppierte man flugs einige Neuzugänge. Wahlweise be-gebt ihr euch ins kühle Nass, um einen gekonnten Sprung

vom Dreimeter-Brett abzuliefern oder den 50-Meter-Freistilsprint im Becken für euch zu entscheiden. Des Weiteren kommen auch die filigraneren

Naturen auf ihre Kosten, denn mit einem Pferdesprung wird euch einiges an virtueller Körperbeherrschung abverlangt. Ferner stehen zwei Bahnrad-Disziplinen und das Gewichtheben auf dem Programm. Nun solltet ihr euch lediglich für den Arcade- oder den Challenge-Modus entscheiden. Die Challenge-Variante könnte ebenso Trainingsmodus heißen, während es im Arcade-Style mit bis zu drei menschlichen Konkurrenten via Multitap um Rekordjagd geht. Um euch für den richtigen Wettkampf bzw. die weiteren Leibesertüchtigungen zu qualifizieren, müssen eng gesteckte Vorgaben übertroffen werden. Damit ihr dieses Ziel erreicht, setzt man auf das altbekannte Spielprinzip. Je schneller ihr die Aktions-tasten eures Pads malträtiert, desto höher wird die Geschwindigkeit des Modell-athleten. Schwieriger wird die Sache, wenn ihr abseits vom 100-Meter-Sprint noch technische Einlagen abzuliefern

habt. Beim Weitsprung beispielsweise bestimmt ein anderer Button den Absprung, während ein erneutes Drücken den exakten Absprungswinkel festlegt. Mit einem Winkel von etwa 80 Grad fliegt es sich nun mal nicht so weit wie mit einem vergleichbar flacheren.

■ **Technik:** Die Japaner peppen die Optik des Vorgängers merklich auf. Dies zeigt sich nicht zuletzt in der höheren Polygonzahl, die den Sportlern ein authentisches Äußeres verleiht. Zudem wirken die Kameraperspektiven direkt aus TV-Übertragungen entliehen. (Tom S.)

i Sportlicher Zwölfkampf

Nicht alle der zwölf Disziplinen setzen auf hektisches Pad-Hämmern, auch die Rhythmik kommt nicht zu kurz.



■ So muss ein weiter Satz aussehen, dann klappt's auch mit der Jury. Selbst ein Carl Lewis wäre in seinen besten Zeiten froh gewesen, ständig eine derartige Weite zu erzielen.

Amüsantes Multiplayer-Daddeln

Positiv: Konamis neuestes Multi-Tasten-Event vermag durchaus eine gewisse Zeit für Begeisterung zu sorgen. Allerdings nur, falls ihr mit mehreren menschlichen Konkurrenten gemeinsam auf Rekordjagd geht. Die Neuaufgabe wurde rundum technisch aufgeböhrt, so dass gerade in Bezug auf die Optik kein grober Ansatz zur Kritik besteht.

Negativ: Wie schon im Prequel, so bleibt auch bei International Track & Field 2 das Motivationspotential im Single-Player nur kurze Zeit vorhanden bzw. ver-schwindet gänzlich. Zudem hätte man in puncto Soundkulisse etwas mehr Fein-tuning vornehmen können, denn die Akustik wirkt sehr spärlich.



getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

75% International Track & Field 2 3/00
+ verbesserte Grafik
+ zwölf Disziplinen
- nur in großer Runde dauerhaft gut

73% International Track & Field -/
+ realistisches Motion-Capturing
+ elf Disziplinen
- wenig motivierendes Einspieler-Vergnügen

International Track & Field 2



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Konami
Internet: www.konami.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./entfällt
Besonderheiten: Multitap

Grafik	Sound / FX
gut	dürrtig
Mehrspielerspaß	Steuerung
sehr gut	gut

SPIELSPASS

75%

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: 3DO | Schwierigkeitsgrad: schwer

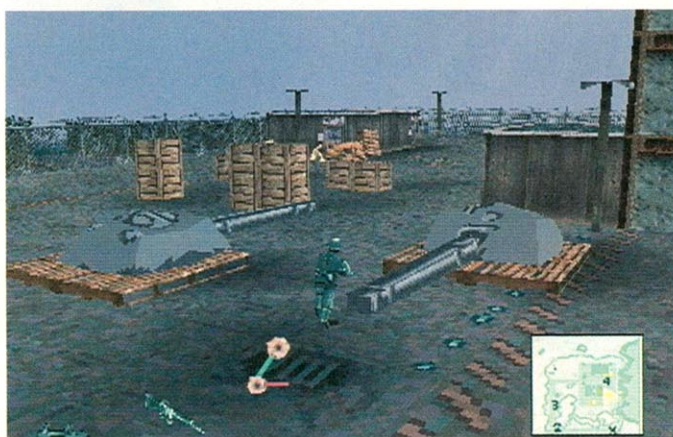
Nettes Action-Spiel mit veralteter Grafik-Engine

Army Men: 3D

Es hat lange gedauert, bis es die kleinen grünen Plastiksoldaten über den großen Teich nach Europa geschafft haben.

Mit Spielzeug kann man sich ja bekanntlich eine goldene Nase verdienen. Auch wenn die kleinen grünen Plastiksoldaten, genannt Army Men, schon etwas in die Jahre gekommen sind, taugen sie auf alle Fälle für ein virtuelles Revival auf der PlayStation. Mit dem Action-Spiel

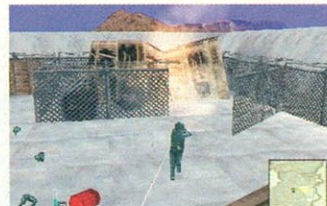
Army Men: 3D erscheint hier zu Lande der erste Titel einer langen Serie, die sich in verschiedene Genre unterteilen wird. Bei diesem Teil ist es eure Aufgabe, als knallharter Einzelkämpfer die feindlichen Stellungen der gegnerischen Armee zu unterwandern. Bewaffnet mit unterschiedlichen Hilfsmitteln, eliminiert ihr feindliche Einheiten, sprengt Gebäude in die Luft oder befreit eure Kumpanen aus dem Gefängnis. In den großen dreidimensionalen Welten sollten die gegnerischen



Auf der Suche nach dem letzten Schlüssel müsst ihr eine gegnerische Basis auslöschen.

Soldaten möglichst großräumig umgangen werden, damit die empfindliche Lebensenergie geschont wird. Um mit den zahlreichen Fahrzeugen große Entfernungen zurückzulegen, müssen erst ausgedehnte Minenfelder entschärft werden, soll die Fahrt nicht nach wenigen Metern in einem Desaster enden.

Fazit: Army Men: 3D bietet wirklich gute Ansätze, die aber von einer durchschnittlichen Grafik und einem übertrieben hohen Schwierigkeitsgrad schon im



Mit einer Sprengladung muss in dieser Mission der Generator des gegnerischen Lagers vernichtet werden.

Keim erstickt werden. Ist dem Spieler klar, welches Missionsziel er zu erfüllen hat, ist der Auftrag meist schon nach wenigen Minuten geschafft. (Markus H.)

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

85% One 2/98

+ geniale Grafik
+ Bruce Willis
- zu hoher Schwierigkeitsgrad

83% Soviet Strike 6/98

+ gerenderte Oberfläche
+ aufwändige Missionen
- zu komplexer Spielablauf

65% Army Men: 3D 3/00

+ große Levels
+ relativ anspruchsvolle Missionen
- zu hoher Schwierigkeitsgrad

Army Men: 3D



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Infogrames
Internet: www.3do.co.uk
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Besonderheiten: Multiplayer-Modus

Grafik	Sound / FX
mittel	gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	gut

SPIELSPASS

65%

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Core Design | Schwierigkeitsgrad: mittel

Als Waffe der Zukunft auf Verbrecherjagd

Fighting Force 2

Als knallharter Superbulle räumt ihr für die SI-COPS im Terminator-Stil auf.

Was jedem Freund der vielen Final-Fight-Klons sofort auffallen wird, ist die Tatsache, dass ihr euch diesmal nur alleine in den Kampf stürzen dürft. Die grundsätzlichen Elemente des virtuellen Gangster-Dezimierens werden aber

in gewohnter Weise zelebriert. Ihr marschiert durch diverse Levels und Locations, die in Abschnitte unterteilt sind, und vermöbelt jeden Gegner, den ihr antrefft, mit verschiedenen einfachen Schlag- und Trittkombinationen. Das geschieht stets aus der mittlerweile genretypischen Third-Person-Sicht. An jeder Ecke des Spiels erhaltet ihr verschiedene Waffen und Goodies, mit de-

nen Gegner effektiv ausgeschaltet werden dürfen. Obligatorisch werden neue Bereiche des Spiels erst zugänglich, nachdem der vorherige Abschnitt gesäubert wurde. That's it.

Fazit: Wie soll man Fighting Force 2 beurteilen? Im Ansatz ist das Spielprinzip zwar nicht neu, kann dennoch anfangs gefallen. Leider wurde in so wichtigen Dingen wie beispielsweise der Kollisionsabfrage geschlammpt. Auch die Intelligenz der Gegner ist nicht höher als der Inhalt einer leeren Fanta-



Hinter jedem Tor kann schon der nächste Gegner lauern. Hier ist Vorsicht geboten.

Flasche. Und so driftet das Spiel schon nach wenigen Momenten in absolute Langeweile ab. Sorry, Punktabzug in allen Bereichen. (Gunther H.)

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

80% Syphon Filter 9/99

+ saubere Steuerung
+ realistisch
- teilweise unfair

60% Gungage 11/99

+ wesentlich mehr Action
+ farbenfroh
- zu langsamer Charakter

54% Fighting Force 2 3/00

- kein Mehrspieler-Modus
- dumme, langweilige Gegner
- lächerliche Kollisionsabfrage

Fighting Force 2



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Eidos
Internet: www.eidos.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
mittel	dürrtig
Mehrspielerpaß	Steuerung
entfällt	dürrtig

SPIELSPASS

54%



Mit einer Feuerwaffe lassen sich Gegner schon aus der Entfernung schwächen. Achtet stets auf genügend Munitionsvorrat.



■ Udo und Gunther im digitalen Zweispieler-Kamikaze-Mode. Nur mit der richtigen Absprache synchronisiert ihr die Bewegungen beider Biker. Lacher sind vorprogrammiert.



■ Im Zweispieler-Splitscreen kann nicht nur ein Rennen absolviert werden. Beispielsweise parkt man nebeneinander, um sich gegenseitig zu beharken.



■ Und zack! Diesen unfreundlichen Zeitgenossen schicken wir mit einem gezielten Tritt auf die Seitenrandbegrünung. Wieder Punkte gesammelt.

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1-4 | Erscheint: März 2000 | Entwickler: Electronic Arts | Schwierigkeitsgrad: mittel

Bereit für Vollgas und Highspeed?

Road Rash Jailbreak

Sie sind wieder da, alle verrückten Biker, Basher, Rocker, Wanker und sonstige Galgenvögel mit 500 PS unterm Sattel.

■ Eingefleischte Hardcore-Konsolisten erinnern sich vielleicht noch an das erste Road Rash für Sonys CD-Schleuder, welche seinerzeit vom 3DO adaptiert wurde. Nach dem Nachfolger Road Rash 3D spendiert uns Electronic Arts neues Glück auf zwei Rädern.

„Der Beiwagen-Mode wird bestimmt Kultfaktor auf so mancher Party erwerben“



■ Andere Biker mit Schlägen zu beharken erfordert gekonntes Timing.



■ Polizeistreifen können sehr aufdringlich sein. Hier versuchen wir den unfreundlichen Herren abzuordnen, während dieser gnadenlos zuschlägt.

■ **Gameplay:** Was geht ab in Road Rash Jailbreak? Um es auf den Punkt zu bringen: Ihr übernehmt die Rolle eines irren Bikers und habt die schwere Aufgabe, Oberrocker Spaz zu befreien. Dieser wurde dummerweise wegen seinen unzähligen Delikten von der Polizei dingfest gemacht. Kurzerhand tretet ihr einer knüppelhaften Rocker-Bande bei, deren Lebensinhalt sich nur um die heiß geliebten Bikes dreht. Um deren Ansehen zu erwerben, dürft ihr euch in abgefahrenen, lebensgefährlichen Prüfungen beweisen. Was? Das Leben eines Rockers ist euch nicht gut genug? Gut, dann übernehmt ihr eben die Gegenseite! Als stahtharter Streifenpolizist macht ihr Jagd auf die schräge Sippe. Endlich kann man den wilden Brüdern Tickets ohne Ende ausstellen. Wem das auch noch zu langweilig ist, der geht eben mit menschlichen Partnern auf Punktejagd. Entweder teilt ihr euch eine Maschine mit Beiwagen (ein Spieler lenkt, der andere holt die Aggressoren von den Maschinen) oder ihr liefert euch ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen per Splitscreen. Die Krönung des Ganzen findet sich jedoch im Vierspieler-Beiwagen-Rennen.

ren von den Maschinen) oder ihr liefert euch ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen per Splitscreen. Die Krönung des Ganzen findet sich jedoch im Vierspieler-Beiwagen-Rennen.

■ **Technik:** Grafisch hat sich bei Road Rash einiges getan. Im Gegensatz zu den Vorgängern sind die Strecken und Hintergründe wesentlich detailverliebt in Szene gesetzt worden. Auch die Animationen der Fahrer wurden stark verbessert. Der geniale Soundtrack sorgt dafür, dass auch beim neusten Teil die Ohren zuckersüß verwöhnt werden. Road-Rash-Spiele waren schon immer sehr befehlstreu in puncto Steuerung zu handhaben. Diesmal hat uns Electronic Arts neben der sauberen Arcade-Steuerung ebenfalls eine Simulationslenkung spendiert, die das Fahrverhalten der Maschinen wesentlich realistischer überbringt und tatsächlich eine neue Herausforderung für den Biker darstellt. (Gunther H.)



■ Wer nicht aufpasst und im starken Straßenverkehr rechtzeitig reagiert, wird gnadenlos vom Bike geschleudert.

Road Rash Jailbreak macht einfach Spaß

Positiv: Road Rash Jailbreak ist wirklich funny. Der schräge Humor hat schon Extra-Punkte verdient. Die abgefahrenen Charaktere sowie die Bikes sind klasse in Szene gesetzt. Man kann gar nicht anders, als sich in den virtuellen Sattel zu schwingen und die anderen Schläffis aus dem Sattel zu prügeln. Das gesamte Gameplay ist erfrischend einfach aufgebaut und von meiner Seite einfach nur zu empfehlen. Wer die beiden Vorgänger zu schätzen wusste, sollte hier bedenkenlos zugreifen. Schon allein, weil endlich ein Zweispieler-Mode realisiert wurde und der Beiwagen-Mode bestimmt Kultfaktor auf so mancher Party erwerben wird.

Negativ: Ja, ja, ja, zu meckern gibt's immer was. Road Rash ist ein Tagespiel, was bedeutet, dass es nach einigen Stunden etwas trist wird, durch die Gegend zu brettern. Auch hätte man von der grafischen Seite her bestimmt noch etwas mehr die Schraube anziehen können.



getestet

Action ■ ■ ■ Geschick ■ ■ ■
Strategie ■ ■ ■ Simulation ■ ■ ■
Abenteuer ■ ■ ■ Atmosphäre ■ ■ ■

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

82% Road Rash 3D 7/98
+ erstes Polygon-Road-Rash
- kein Mehrspieler-Mode
- grafisch merklich schlechter

80% Road Rash Jailbreak 3/00
+ Mehrspieler-Mode
+ schnelles Gameplay
- keine wochenlange Dauermotivation

Road Rash Jailbreak



Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Electronic Arts
Internet: www.roadrash.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Besonderheiten: Vierspieler-Mode per Multitap

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

SPIELSPASS
80%

Immer schneller

Jetzt testen!
Gratisheft
anfordern unter
0180/5959506
P3 030P



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

Poster

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



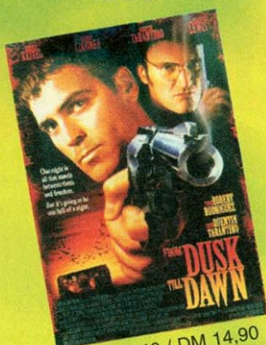
G-524.780 / DM 14,90
MATRIX



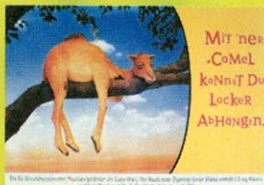
G-493.172 / DM 14,90
BLADE



G-381.630 / DM 12,90
UFO



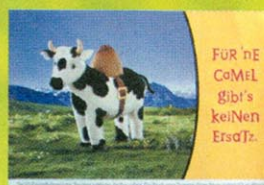
G-331.240 / DM 14,90
FROM DUSK TILL DAWN



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



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



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



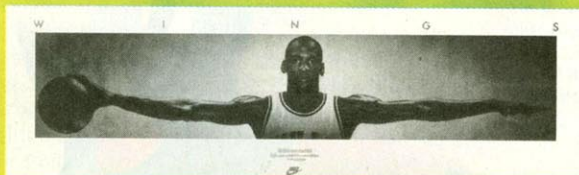
G-295.064 / DM 12,90
R-295.064 / DM 19,80
(Riesenposter 100x150cm)
PULP FICTION



G-514.640 / DM 9,90
GELINI



G-375.070 / DM 12,90
STONEHENGE



G-268.636 / DM 25,90 (44)
MICHAEL JORDAN
(Langbahnposter, Größe: 58x182 cm)



G-510.650 / DM 12,90
SOUTH PARK

Matrix Action-Figuren

Material: Hartgummi
Größe: ca. 16 cm
Jede Figur mit Waffensortiment



Z-594.390
DM 34,90
TRINITY



Z-594.290 / DM 34,90
NEO



Z-594.310 / DM 34,90
MORPHEUS

Scream



Z-485.215 / DM 59,90
SCREAM-KOSTÜM

Original
Scream-Kostüm
besteht aus
100% Kunstfaser!
One Size Fits All!
Kostüm kommt
mit Maske (nicht
fluoreszierend),
aber ohne
Machete!
Kult für alle Freunde
des Splatters!



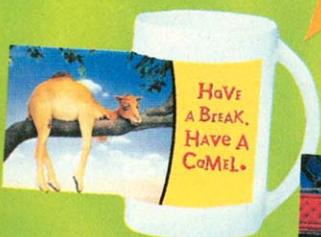
Z-518.560 / DM 14,90
SCREAM-MESSER
(Bleeding Knife)



Z-485.210 / DM 25,90
SCREAM-MASKE

Z-514.170 / DM 9,90
SCREAM-MACHETE
(ca. 55 cm lang)

Tassen



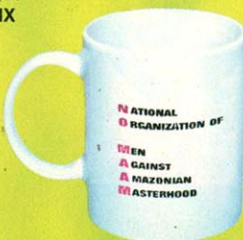
Z-530.400 / DM 14,90
**HAVE A BREAK,
HAVE A CAMEL**



Z-530.420 / DM 14,90
CAMEL MIT DEM VERWÖHNAROMA



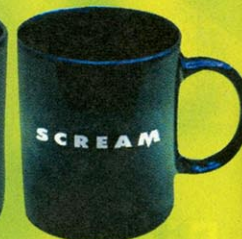
Z-499.900 / DM 9,90
ICH CHEF DU NIX



Z-499.870 / DM 9,90
NO MA'AM



Z-499.840 / DM 12,90
SCREAM



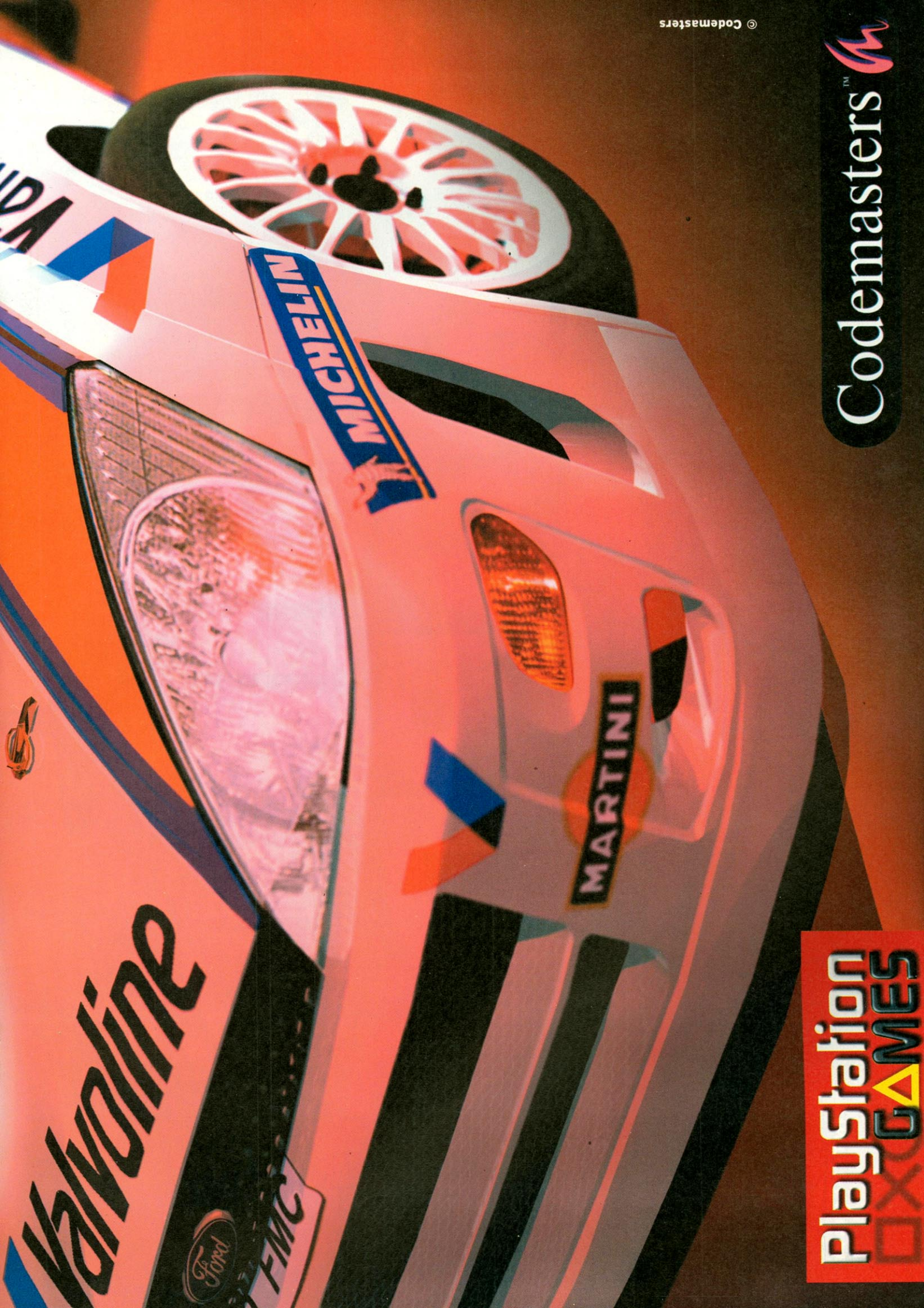
24-Hotline
(18 Pf./Min.)

01804-450 450



Colin McRae Rally 2





© Codemasters

Codemasters™

PlayStation
GAMES

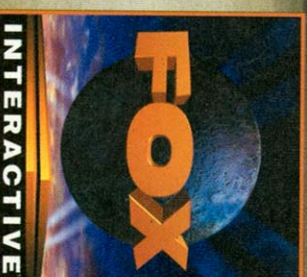
DIE HARD

TRILOGY 2

PlayStation
FOX GAMES



ELECTRONIC ARTS



Die Hard Trilogy 2™ © 1996, 1997, 1998 Fox Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von n-Space, Inc. unter Lizenz von Fox Interactive.
Veröffentlicht und vertrieben von Fox Interactive. Fox ist eine Marke und das Fox-Logo ist eine eingetragene Marke von Fox-Interactive.
PlayStation und das PlayStation-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Firmen

alles zu Film, Musik & Personality

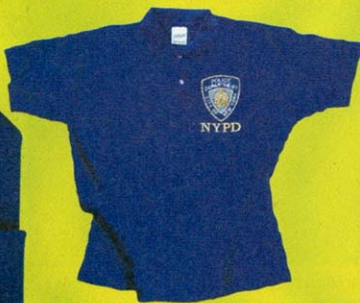
Close Up



T-530.720 (XL) / DM 29,90
T-530.721 (L) / DM 29,90
NYPD - T-SHIRT



T-594.040 / DM 29,90
NYPD - WOOLHAT



T-594.020 (XL) / DM 39,90
T-594.021 (L) / DM 39,90
NYPD - POLOHEMD



T-530.730 / DM 29,90
NYPD - CAP



T-530.740 (XL) / DM 59,90
T-530.741 (L) / DM 59,90
NYPD - KAPUZENPULLI

NYPD aufwendiger Stick! Original New York Police Department Logo!

100% Baumwolle



T-510.890 (XL) / DM 25,90
PAFF DADDY

BACKPRINT



T-522.760 (XL) / DM 39,80
T-522.761 (L) / DM 39,80
BECK'S

BACKPRINT



T-496.270 (XL) / DM 25,90
T-496.271 (L) / DM 25,90
MIKE



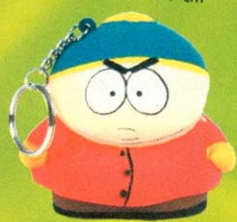
T-486.810 (XL) / DM 24,90
T-486.811 (L) / DM 24,90
POLK HIGH 33



T-497.290 (XL) / DM 24,90
T-497.291 (L) / DM 24,90
ROTER STERN PEKING

3D SQUEEZIE KEYRINGS

Größe ca. 5-7 cm



Z-588.500 / DM 8,99
CARTMAN



Z-588.520 / DM 8,99
STAN



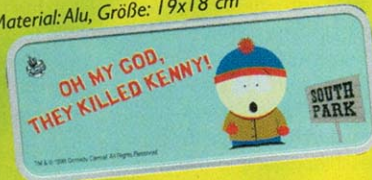
Z-588.550 / DM 8,99
KENNY

SOUTHPARK METAL GIFT BOXES

Material: Alu, Größe: 19x18 cm



Z-587.310 / DM 8,95



Z-587.330 / DM 8,95



Z-513.390 / DM 6,90
MR. BEAN-TEDDY

Coupon ausfüllen und an → Close Up Posters, Zeppelinstrasse 41, 73760 Ostfildern → senden oder faxen → 0711 450 45 50 → oder 24Std. bestellhotline anrufen → 01804 450 450 | 8Pfl/Min

Gleich bestellen!

Anzahl	Bestell-Nr.	Titel	Preis/Stück	Gesamt
1	T-990.998	Close Up T-Shirt ab einem Bestellwert von DM 50,00	DM 0,00	DM 0,00

Bestellung bei Bedarf bitte auf einem separaten Blatt fortsetzen

Ich bezahle

☐ per Nachnahme
(plus DM 11,70 Versandkosten)
Nachnahme ins Ausland nicht möglich!

☐ per Verrechnungsscheck
(plus DM 6,70 Versandkosten/A & CH DM 15,00)

Schecknummer

☐ per Kreditkarte
(plus DM 6,70 Versandkosten
A & CH DM 15,00)

Visa Eurocard gültig bis

Kreditkartennummer

1 2 3 4 5 6 7 8

9 10 11 12 13 14 15 17

☐ Ja, bitte schickt mir den kostenlosen Gesamtkatalog mit ca. 10.000 Farabbildungen!

Close Up Welcomeprämie

Besteller, die einen Warenwert über DM 50,00 erreichen, erhalten von uns als kleines Dankeschön ein Close Up Gratis T-Shirt.



Kundennummer

Name, Vorname

Geburtsdatum

Strasse

PLZ/Ort

Tel.Nr. (für eventuelle Rückfragen)

Email-Adress für News

Ort, Datum:

Unterschrift:

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Bestellhotline 01804 450 450
Bestellfax 0711 450 45 50
closeup@closeup.de
www.closeup.de

X08



■ Gerade im Spiel zu zweit macht Rollcage II besonderen Spaß. Was kann es Schöneres geben, als einem guten Kumpel mit der Lenkrakete eins überzubraten?



■ Manche Strecken weisen nicht nur entfernte Ähnlichkeiten mit Achterbahnen auf. Bis auf Loopings trifft dieses Design die Vorbilder ganz gut.



■ Ihr solltet so viele Goodies wie nur irgend möglich einsammeln, um einen ständigen Vorrat an Überraschungen auf Lager zu haben.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: März 2000 | Entwickler: ADT | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Die Rückkehr der Kopf stehenden Vehikel!

Rollcage II

Genau vor einem Jahr überraschte Psynopsis die Spielerschaft mit einem Fun-Racer im futuristischen Look, dem es an Abgedrehtheit nicht mangelte.

■ Wer erinnert sich nicht noch gerne an die durchgeknallte Idee, in einem Science-Fiction-Szenario mit Fahrzeugen durch die Gegend zu brettern, die sich sowohl regulär

als auch auf dem Kopfe fahrend manövrieren ließen? Rollcage bot Action satt, jedoch mangelte es leider aufgrund einer kleinen Anzahl verfügbarer Pisten auf Dauer gesehen etwas an Langzeitmotivation.

■ **Gameplay:** Geändert hat sich auf den ersten Blick herzlich wenig. Nach wie vor obliegt euch die Aufgabe, durch siegreiches Beenden zahlloser Wettbewerbe neue Boliden und Strecken freizuschalten, um mit den technisch besseren Geschossen durch die Prärie zu düsen. Doch der zweite Blick offenbart, dass mit nunmehr vier Ligen der Umfang um eine komplette Klasse aufgebohrt wurde. Neu hinzu gekommen sind hierbei viele fahrbare Untersätze, die sich vor allem durch die Aspekte Grip, Beschleunigung und Endgeschwindigkeit differenzieren. Eure Aufgabe besteht nun darin, durch geschicktes Agieren mit den äußerst giftigen Geschossen am Ende eines Rennens an der Spitze zu stehen. Nicht alleine die Bestzeit entscheidet über die Platzierung, auch der gekonnte Einsatz

der Waffensysteme bringt Punkte in der Gesamtwertung. Wer alle der mehr als 15 Strecken gesehen hat, darf mit einem menschlichen Mitspieler zu einem brachialen Rennen bis an die Schmerzgrenze antreten. Wahlweise fährt ihr wie üblich auf Zeit oder aber nach dem Motto: Lass die Waffen sprechen! Apropos Waffen, die Coder von ADT haben sich einiges einfallen lassen, um den Einsatz der virtuellen Brechstange so abwechslungsreich wie möglich zu gestalten. Angefangen vom Turbo-Boost bis hin zu Mega-Tasern stehen einige wirksame Hilfsmittel gegen die Rivalen zur Verfügung.

■ **Technik:** Rollcage II legt gegenüber dem Erstling technisch gesehen noch einen drauf. Selten sah man, mit Ausnahme eines Wip3out, eine derart flüssige Optik, die die Wahnsinnsgeschwindigkeiten von über 400 km/h wirksam



■ Target locked! Die Lenkrakete sollte die Widersacher erst einmal ausschalten.



■ Siegreich beendete Rennen bzw. gewonnene Ligen bescherten euch neue Pisten und Vehikel.

unterstreicht. Zudem wurde die Musik des Erstlings klar getoppt, denn softe Breakbeat-Stepper aus dem Hause Moving Shadow bilden eine mehr als passende musikalische Untermalung des rasanten Geschehens. (Tom S.)

Racer der technischen Oberklasse

Positiv: Schon der erste Teil vor einem Jahr lud zu spaßigen Pistenhatzen im futuristischen Gewand ein. Rollcage II bewegt sich genau im Fahrwasser des Erstlings, setzt jedoch in puncto Technik einen drauf. Ein großes Arsenal an Waffen und deren verheerende Auswirkungen auf rivalisierende Fahrzeuge sind vom Feinsten.

Negativ: Rollcage II bietet eine große Anzahl neuer Strecken, die zwar im Design gefallen, aber dennoch auf Dauer wenig Neues bieten. Die Steuerung in 'Psynopsis' neuem Rennspektakel hätte etwas differenzierter ausfallen dürfen, denn in manchen Situationen lassen sich die Vehikel nur schwer kontrollieren.



Rolling Sounds

Das britische Moving Shadow Label stellte einige Drum- und Bass-Perlen aus dem reichhaltigen Fundus zur Verfügung, die sich technisch hervorragend ins Geschehen einfügen:



E-Z Rollers - Breakbeat Generation
E-Z Rollers - Double Cross
Technical Itch - Deadline
Technical Itch - Deadline
Omni Trio - Penetration
Omni Trio - Secret Life
Aquasky - Control
Aquasky - Halifax
Flytronix - Imaginary Forces
Flytronix - Naked Funk
Dom & Roland - Spooks
Dom & Roland - Slipstream



■ Der enorm groß geratene Elektro-Schocker bildet eine witzige und durchschlagstarke Methode, den Rivalen das Fürchten zu lehren, denn er wirft selbigen sofort aus der Bahn.

getestet

Action ■ ■ ■ Geschick ■ ■
Strategie ■ ■ ■ Simulation ■ ■
Abenteuer ■ ■ ■ Atmosphäre ■ ■

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

87% Wip3out 10/99

+ grandiose HiRes-Optik
+ brillanter Soundtrack
- etwas liebloses Streckendesign

80% Rollcage II 3/00

+ sehr gute Grafik-Engine
+ famoser Soundtrack
- zu wenig Abwechslung

77% Rollcage 3/99

+ sehr gute Grafik-Engine
+ innovative Idee
- geringe Langzeitmotivation

Rollcage II



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

Grafik	Sound / FX
sehr gut	sehr gut

Mehrspieler Spaß	Steuerung
sehr gut	gut

SPIELSPASS

80%

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

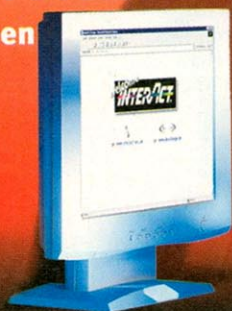
Und zusätzlich!
Jeden Monat
Verlosung
von vier
Top-PCs!



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

EAs Klassiker stürmt den Strategiespiel-Thron

Dune 2000

Die fast schon legendären Schlachten auf dem Wüstenplaneten Arrakis haben weltweit Millionen von Menschen in ihren Bann gezogen. Neben dem Strategiespiel existieren im "Dune-Universum" eine Menge Bücher, Comics, Romane, Brettspiele und last but not least ein genialer Kinofilm.

Dune 2 revolutionierte auf dem PC vor Jahren das Strategie-Genre. Es war sozusagen der Urvater der Echtzeitstrategie und somit der Grundstein für Genre-Klassiker wie die Command&Conquer-Serie oder Warzone 2100. Vor etwa einem Jahr wurde das Ur-Dune für den PC neu aufgelegt. Leider blieb jedoch das Remake klar hinter den großen Erwartungen der PC-Spieler zurück.

EA peppte nämlich lediglich die Grafik-Engine etwas auf, überarbeitete hingegen die veraltete Steuerung kaum. Bei der Erstellung der PlayStation-Fassung, die uns in Form der US-Version zum

Test vorliegt, zeigt sich, dass die Programmierer aus ihren Fehlern gelernt haben.

Dune 2000 hält sich mit dem Kampf der drei Häuser um Arrakis storytechnisch sehr nah am Filmvorbild.



Während der Missionen solltet ihr immer einen Blick auf eure Erntemaschine werfen, da der Gegner diese bevorzugt attackiert.

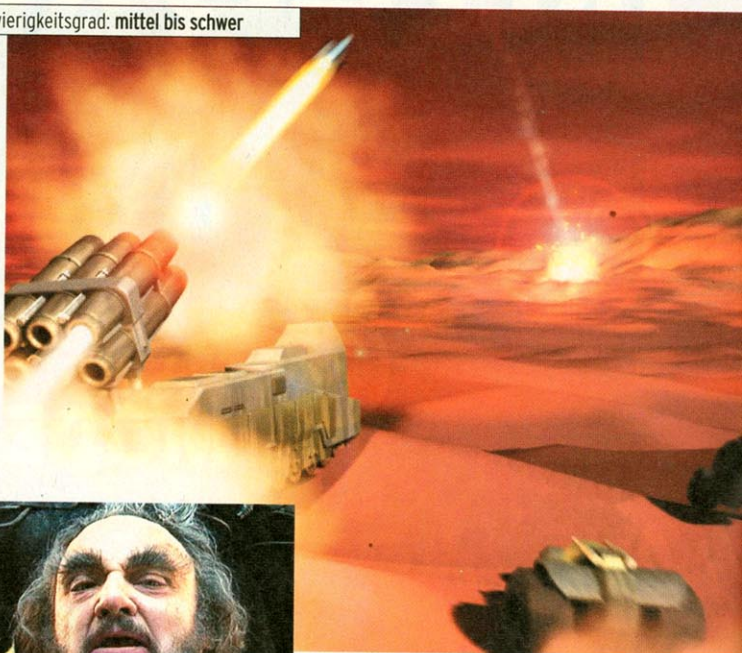
Gameplay: Prinzipiell besitzt Dune 2000 das gleiche Spielprinzip wie die Command&Conquer-Serie. Grundsätzliches Ziel einer jeden Mission ist nämlich der Aufbau einer Basis, von der aus ihr gegnerische Ansiedlungen aufsucht und vernichtet. Vor Spielbeginn entscheidet ihr euch für eines der drei Häuser, die um die Vorherrschaft auf Arrakis kämpfen. Jeder der Kriegsstämme verfügt im Verlauf des Geschehens über unterschiedliche Kampfeinheiten, so dass sich mit der Wahl des Hauses gleichzeitig die Kampfstrategie verändert. So haben die Atreides beispielsweise flugfähige Ornithopter, dank derer sich gegnerische Bodeninstallationen sehr effektiv aus der Luft bekämpfen



So unbefestigt solltet ihr eure Basis nie lassen. Zur Sicherung gibt es Schutzwälle und Raketengeschütze.



Der CPU-Gegner agiert sehr intelligent. So baut er Raketentürme weit vor seine Basis.



Von diesem netten Burschen erhaltet ihr wichtige Hinweise für eure nächste Aufgabe.

lassen, zumal die Atreides eine Allianz mit den Fremden, einem kampfstarken Wüstenstamm, geschlossen haben, so dass ihr während eurer Angriffe auf den Feind auf Unterstützung ihrerseits rechnen könnt. Natürlich nutzt die beste Angriffsstrategie nichts, wenn die eigene Basis unbefestigt und somit ungeschützt ist. Um den dort lebenden Truppen Sicherheit zu gewähren, dürft ihr dicke Mauern um eure Siedlung errichten.

"Der filmreife Soundtrack und die bildschirmfüllenden Sequenzen sorgen für das perfekte Dune-Feeling"

Zusätzlich sorgen Geschütztürme für die Verbesserung der Defensive. Im Verlauf der mehr als 30 Missionen (ca. 10 Aufträge müssen pro Haus erledigt werden) erforscht ihr natürlich immer weiter fortgeschrittene Technologie.

i Die Häuser

Atreides

Sie sind die intelligenteste Spezies und verfügen über große diplomatische Fähigkeiten. Beim Kampf auf dem Wüstenplaneten Arrakis werden die Atreides von den Fremden unterstützt.



Harkonnen

Die skrupellosen Harkonnen sind die aggressivste Rasse. Sie verfügen sogar über illegale nukleare Sprengköpfe, deren Kampfeinsatz sie nicht scheuen.



Ordos

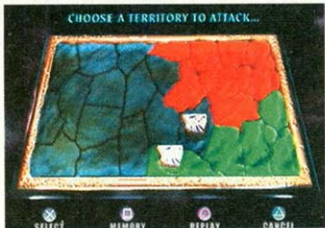
Das Haus Ordos verfügt über die größten Reichtümer und die fortgeschrittenste Waffentechnologie (House of IX). Besonders Furcht einflößend sind ihre Deserteure.



Die fliegenden Ornithopter bieten eine sehr effektive Möglichkeit, euren Gegner aus der Luft zu attackieren.

i Echtzeitstrategie-Hits im Vergleich

Spiel	Populous: The Beginning	Warcraft 2	Warzone 2100	C&C Alarmstufe Rot: Gegenschlag	KKND Krossfire	Dune 2000
Anzahl der Levels	25	52	33	39	45	30+
Multiplayer	nein	ja	nein	ja	ja	ja
CPU-Intelligenz	sehr gut	sehr gut	mittel	sehr gut	niedrig	sehr gut
Gebäude	10	20	30	22	30	20
Einheiten-Editor	nein	nein	ja	nein	nein	nein
Grafik-Auflösung	320 x 256	320 x 256	512 x 256	320 x 256	320 x 256	320 x 256
Spielepaß	89 %	92 %	90 %	87 %	80 %	92 %



■ Zumeist stehen euch mehrere Missionen zur Auswahl, so dass der **Spieverlauf** nicht linear ist.

gien, beispielsweise den Sonic Tank, der mit Hilfe ausgesendeter Schallwellen mächtige Gebäudekomplexe dem Erdboden gleichmacht. Um jedoch entsprechende Fabriken zu errichten, müsst ihr möglichst viel Spice, den Bodenschatz auf Arrakis, mit speziellen Maschinen ernten. Nur so erhaltet ihr nämlich das nötige Kleingeld, um Einheiten zu produzieren, Upgrades zu kaufen oder Gebäude zu errichten.

■ **Technik:** Die aus Command & Conquer bekannte Engine wurde komplett überarbeitet. Zudem überzeugt die Steuerung der Einheiten per Analog-Pad durch die logische Belegung der Tasten. Die transparente Menüleiste, dank der ihr unter anderem Befehle wie



■ Angreifende Bodentruppen lassen sich am effektivsten beseitigen, indem ihr sie mit einem Panzer überrollt.

Bauen oder Reparieren erteilen könnt, lässt sich durch einfaches Betätigen des Dreieck-Buttons ansteuern. Am meisten Spaß bringt Dune 2000 aber erst, wenn ihr euch im Besitz einer Maus befindet. Dann dürfen Einheiten ganz im Stile des PC-Vorbildes über den Screen befehligt werden. (Udo L.)

■ Jedes der drei verschiedenen Häuser bietet dem Spieler **Spezialeinheiten**, die zu den effektivsten Truppen des gesamten Strategiespiels gehören.



■ Durch Halten des X-Buttons können sogar mehrere Einheiten gleichzeitig bewegt werden.

Geniales Strategiespiel mit filmreifer Kulisse

Positiv: Dune 2000 ist das beste derzeit erhältliche Strategiespiel. Dies liegt zum einen an der genialen grafischen Präsentation und zum anderen an der vorbildlich gelösten Pad-Steuerung. Zudem runden der filmreife Soundtrack und die bildschirmfüllenden Sequenzen das superbe Gesamtbild ab.

Negativ: Dass diese Sparte nicht gänzlich leer bleibt, liegt an der fehlenden Speichermöglichkeit während der Schlachten. So kommt es mehr als nur einmal vor, dass Aufträge aufgrund einer kleinen Unachtsamkeit neu begonnen werden müssen, weil euer Gegner diese Situation gnadenlos ausnutzt, um eure gesamte Basis zu zerstören.



■ Nach jedem Einsatz darf der virtuelle Feldherr eine bildschirmfüllende Sequenz bewundern.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

92% Dune 2000 3/00

+ filmreifer Soundtrack und Sequenzen
+ durchdachte Pad-Belegung
- fehlende In-Game-Speichermöglichkeit

92% Warcraft 2 2/98

+ insgesamt 52 Missionen
+ mehr als 90 Mehrspielerkarten
- überalterte Grafik-Engine

90% Warzone 2100 6/99

+ Einheiten-Editor
+ Kamerawinkel lässt sich frei drehen
- hoher Schwierigkeitsgrad

Dune 2000



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Electronic Arts
Internet: www.ea.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: Link-Modus

Grafik	Sound / FX
gut	super
Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	super

SPIELSPASS

92%



Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Electronic Arts | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Matsch und Kies - was gibt's Schöneres?

Rally Championship

Reinrassige Rallye-Racer fristen auf der PlayStation im Vergleich zu anderen Simulationsrennspielen ein Mauerblümchen-Dasein. Kann Electronic Arts daran etwas ändern?

■ Mit Infogrames V-Rally 2 oder Codemasters Colin McRae sind Offroad-Freunde doch gut bedient, sollte man meinen. Beide Spiele sind absolute Spitzentitel, ohne Frage. Allerdings haben beide dasselbe Problem: Sie sind zu spezifisch. Ging Colin McRae Rally eher in die Hardcore-Rallye-Simulation von ellenlangen Etappen ohne Gegner, sprach V-Rally eher die Competition-Heizer an, die gern den Thrill eines 1-gegen-1-Wettkampfes spüren wollen. Electronic Arts verknüpft beide Aspekte des Rallye-Sports miteinander und



■ Zu Anfang wird euch das Manövrieren durch die Kurven wegen der gewöhnungsbedürftigen Steuerung noch schwer fallen.

präsentiert daher in ihrer PC-Konvertierung Rally Championship zwei unterschiedliche Spielmodi.

■ **Gameplay:** Im Arcade-Modus fährt man immer gegen vier computergesteuerte Gegner, denen man unterwegs begegnet und die sich mehr oder weniger leicht überholen lassen. Etwas mehr Widerstand, sprich höhere CPU-KI, hätte diesem Spiel sicher gut zu Gesicht gestanden. In den Modi Zeitrennen und Meisterschaft fährt man nur gegen die Uhr. Der einzige Unterschied zwischen den beiden Varianten liegt darin, dass man bei Zeitrennen die gewünschte Etappe aus den sechs Meisterschaftsrennen auswählen darf, zumindest dann, wenn man sie freigespielt hat. Der Meisterschaftswettbewerb beginnt mit der Rally of Wales und führt in erster Linie durch stark bewaldetes Gebiet mit viel Schotter und feinem Kies. Wie bei den anderen fünf Wettbewerben auch, müssen sechs unterschiedliche Prüfungen abgelegt werden. Manche Strecken sind recht simpel, ohne schwere Kurven und haben einen griffigen Belag. Dann gibt es aber auch Abschnitte, die nicht nur schweres Geläuf und Spitzkehren en masse aufweisen, sondern verschärfte Rahmen-



■ Manchmal stößt der Fahrer auch auf verwinkelte Straßenkreuzungen.

bedingungen, wie Schnee, Regen oder das Fahren bei Nacht, erschweren die Sache ungemein. Per Setup vor dem Rennen lässt sich das Fahrzeug problemlos an die aktuellen Umstände anpassen. In jeweils sieben Abstufungen dürft ihr Getriebe, Aufhängung, Bremsbalance und Lenkempfindlichkeit einstellen. Natürlich steht es dem Fahrer frei, ob er mit Automatik oder manueller Schaltung und mit welcher Reifenmischung er auf die Piste geht. Neben dem Feintuning des Wagens interessiert es den Rennsport-Fan sicher, wie viele Vehikel Rally Championship überhaupt bietet. Als Grundausstattung stehen euch zu Anfang 16 Wagen

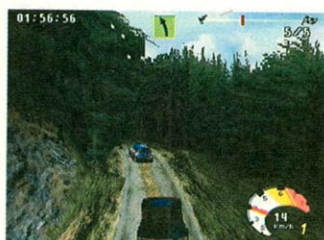


■ Mit dem schnellen Rückspiegel-Blick haltet ihr eure Gegner in Schach.

namhafter Hersteller, wie Nissan, Peugeot oder Volkswagen, zur Verfügung. Alle unterscheiden sich deutlich in ihrem Fahrverhalten voneinander, wobei es hauptsächlich darauf ankommt, wie der Bolide angetrieben wird, welche Abmaße und welches Gewicht er besitzt.



■ Mit Vollgas über enge Brücken. Unter euch fließt ein breiter Fluss.



■ Nach einem Fehler liegt der Renault auf dem Dach. Wertvolle Sekunden verstreichen.



■ Nach der Zieleinfahrt kreist die Kamera um euren Wagen.

Die Rallye-Flitzer im Überblick 1

Citroen Saxo

A6-Motor
Maximale Leistung 200
Maximale Drehzahl 140
6-Gang-Handschaltung
Vorderradantrieb
880 kg



Ford Escort rs 2000

A7-Motor
Maximale Leistung 260
Maximale Drehzahl 175
6-Gang-Reihenge triebe
Vorderradantrieb
960 kg



Ford Escort maxi Kit

A7-Motor
Maximale Leistung 260
Maximale Drehzahl 192
6-Gang-Reihenge triebe
Vorderradantrieb
960 kg



Ford Puma Kit

A5-Motor
Maximale Leistung 150
Maximale Drehzahl 125
6-Gang-Handschaltung
Vorderradantrieb
790 kg



Honda Civic Vti

A6-Motor
Maximale Leistung 220
Maximale Drehzahl 140
5-Gang-Handschaltung
Vorderradantrieb
1010 kg



Hyundai Coupe Evo2

A7-Motor
Maximale Leistung 265
Maximale Drehzahl 184
6-Gang-Reihenge triebe
Vorderradantrieb
1030 kg



Nissan Almera Kit

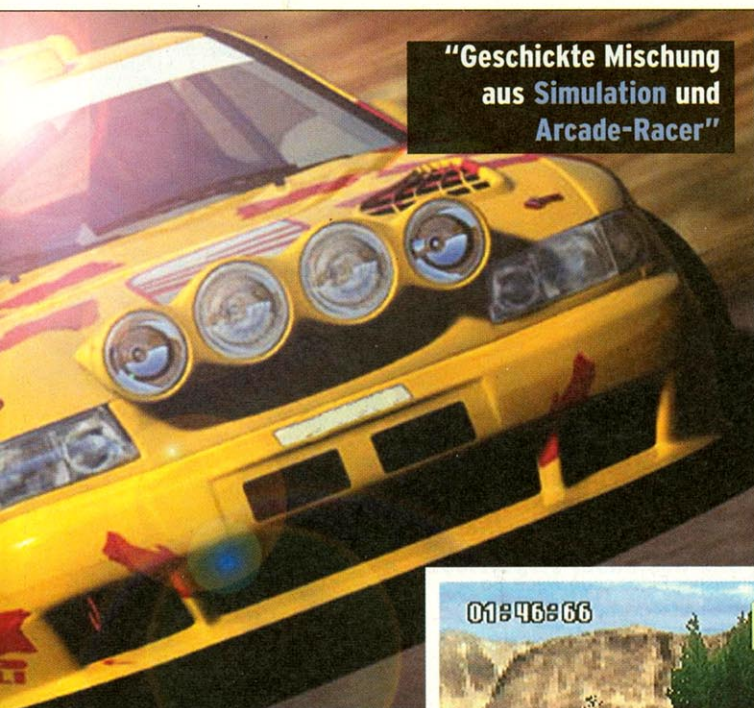
A7-Motor
Maximale Leistung 280
Maximale Drehzahl 175
6-Gang-Reihenge triebe
Vorderradantrieb
960 kg



Nissan Micra Kit

A6-Motor
Maximale Leistung 180
Maximale Drehzahl 140
5-Gang-Handschaltung
Vorderradantrieb
820 kg





**"Geschickte Mischung
aus Simulation und
Arcade-Racer"**

i Die Rallye-Flitzer im Überblick 2

Peugeot 106 Maxi Kit

A6-Motor
Maximale Leistung 200
Maximale Drehzahl 140
6-Gang-Reihengetriebe
Vorderradantrieb
890 kg



Proton Compact Sri

A6-Motor
Maximale Leistung 175
Maximale Drehzahl 130
5-Gang-Handschaltung
Vorderradantrieb
885 kg



Scoda Octavia

A7-Motor
Maximale Leistung 265
Maximale Drehzahl 185
6-Gang-Reihengetriebe
Vorderradantrieb
980 kg



Scoda Felicia

A6-Motor
Maximale Leistung 154
Maximale Drehzahl 125
6-Gang-Handschaltung
Vorderradantrieb
850 kg



Renault Maxi Megane

A7-Motor
Maximale Leistung 280
Maximale Drehzahl 190
6-Gang-Reihengetriebe
Vorderradantrieb
960 kg



Seat Ibiza Evo ii

A7-Motor
Maximale Leistung 265
Maximale Drehzahl 182
6-Gang-Reihengetriebe
Vorderradantrieb
965 kg



Vauxhall Astra

A7-Motor
Maximale Leistung 275
Maximale Drehzahl 192
6-Gang-Reihengetriebe
Vorderradantrieb
960 kg



VW Golf Gti

A7-Motor
Maximale Leistung 266
Maximale Drehzahl 180
6-Gang-Reihengetriebe
Vorderradantrieb
980 kg



WAGEN-SETUP

Reifen: Trockenkies

Gänge: Beschl. Geschw.
Aufhängung: Weich Hart
Bremsbalance: Hinten Vorne
Lenkempfl.: Langsam Schnell
Getriebe: Automatikschaltung

↩ ändern ↲ Zurück

■ Im Fahrzeug-Setup lassen sich sechs Einstellungen zum Tuning vornehmen.

■ **Technik:** Die Präsentation von RC ist erstaunlich schlicht. Weder aufreißerische Menüs noch große Effekthascherei während der Rennen lenken vom eigentlichen Spiel ab. EA verstand es geschickt diesen Spartanismus nicht negativ auffallen zu lassen. Die Menüs werden in Windeseile nachgeladen und sind sehr übersichtlich. Die Sprachausgabe gibt passende Kommentare zu den Rennen und Fahrzeugen. Euer Copilot sagt euch in astreinem Deutsch zusätzlich zu den eingeblendeten Icons die nächste Kurvenführung. Da macht es richtig Spaß, über die



■ Der Arcade-Modus überzeugt dank der computergesteuerten Fahrzeuge.

ellenlangen, teils 15-minütigen Strecken zu brettern. Leider fehlt es der Steuerung am letzten Feinschliff. Obwohl man im Optionsmenü an deren hastigem Auslenken noch etwas feilen kann, ist sie nicht befriedigend. Nach einigen Stunden gewöhnt man sich langsam daran. Grafisch bietet RC ansprechende Kost. Bis auf wenige Aussetzer ist die Framerate konstant und auf einem hohen Niveau. Die Sichtweite ist gut und die Ab-

wechslung bei den langen Etappen wird durch unterschiedliche Texturen gewährleistet. Hinzu kommt ein sehr gutes Geschwindigkeitsgefühl, wie es nicht bei jedem PS-Racer zu finden ist. Animierte Objekte sucht man allerdings vergebens. Der Sound mit seinen Motor- und Zuschauergeräuschen ist durchschnittlich und kommt nicht an die Racing-Referenzen heran, trotz der guten deutschen Sprachausgabe. (Udo L.)

Rallye-Spaß pur für Enthusiasten



Positiv: Zum ersten Mal verbindet ein Rallye-Spiel lange Etappen mit dem Wettstreit mehrerer Wagen auf einer Piste. EA pickte sich sozusagen die Rosinen aus dem Rallye-Kuchen von den "Vorgängern" Colin McRae und V-Rally. Ebenfalls positiv fällt der zwar nicht übermäßig üppige, aber dennoch sehr ansprechende Umfang auf. Technisch ist dieser Racer von Grund auf solide ohne gravierende Patzer.

Negativ: Wäre die Steuerung feinfühleriger ausgefallen, wäre sicher ein PSG-Award für EAs Racer drin gewesen. Trotz aller anderen positiven Punkte ist dies Grund genug, um hier und da mal ins Pad zu beißen. Dennoch bleibt meiner Meinung nach Rally Championship nur knapp hinter den großen Namen des Genres zurück, da es durch die Vereinigung beider Varianten (Etappen und Competition) sehr viel bietet.



■ Auf Schnee macht Sliden noch mehr Spaß.

getestet

Action Geschick
Strategie Simulation
Abenteuer Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

93% V-Rally 2 7/99

+ hervorragende Fahreigenschaften
+ immenser Umfang
+ Streckeneditor

84% Rally Championship 3/00

+ anspruchsvolle Strecken
+ Mix aus Simulations- und Arcade-Elementen
- zu feinfühlerige Steuerung

83% Colin McRae Rally 7/98

+ realistische Simulation
+ sehr gute Steuerung
- technisch mittlerweile nicht mehr zeitgemäß

Rally Championship



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

Grafik	Sound / FX
sehr gut	mittel

Mehrspielerspaß	Steuerung
gut	mittel

SPIELSPASS

84%



■ Am Ende wird der russische Verräter selbst zum Opfer der Bestie Nemesis.



■ In einigen Spielsequenzen erhöht ein Zeitlimit nachhaltig den Schwierigkeitsgrad.



■ Bevor ihr die Straßenbahn in Gang setzen könnt, sind einige wichtige Gegenstände einzusammeln.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Capcom | Schwierigkeitsgrad: mittel

Der letzte Zombie-Angriff auf Raccoon City

Resident Evil: Nemesis

Dank einer entschärften Version sollen nun auch deutsche Zocker in den Genuss des neuesten Resident-Evil-Abenteuers kommen. Bietet die Cut-Version der Zombie-Hatz dem Germanen trotzdem ausreichend Spielspaß?

■ Der Schrecken kennt kein Ende. Das arg gebeutelte Raccoon City erlebt nämlich im dritten Teil der Saga die zweite Mutanten-Invasion, für die natürlich mal wieder das mächtige Umbrella-Unternehmen verantwortlich ist. Nachdem Jill Valentine, Chris Redfield und weitere S.T.A.R.S.-Söldner das Schrecken im Landhaus außerhalb der Stadt erfolgreich erledigt haben, kehren die vermeintlichen Helden in die Stadt zurück. Dort angelangt, müssen sie feststellen, dass ihnen niemand die schauerhafte Geschichte abnimmt. Mit allen Mitteln versuchen der korrupte Polizei-Chef und die

Umbrella-Verantwortlichen die misslungenen Gen-Experimente zu vertuschen und stellen die S.T.A.R.S.-Mitglieder als Lügner hin. Chris vermutet den Ursprung allen Übels im fernen Europa, wo sich der Sitz des Umbrella-Imperiums befindet. Sogleich macht er sich auf den Weg dorthin. Jill hingegen resigniert und sucht die Flucht aus Raccoon City. Dieses Unterfangen wird jedoch jäh von einer neuen Meute noch gefährlicherer Mutationen gestoppt. Ein letztes, noch schrecklicheres Abenteuer nimmt seinen Lauf...

■ **Gameplay:** Nachdem der Vorgänger aufgrund seiner detaillierten Gewaltdarstellung von der

BPJS indiziert wurde, geht der Publisher Eidos neue Wege. So versprühen gegnerische Zombies bei einem Treffer nicht mehr literweise Lebenssaft, sondern eine kleine Rauchwolke zeigt an, dass man den Bösewicht lebensgefährlich getroffen hat. Zudem verabschiedet sich der Bursche bei seinem Ableben, indem er mehrmals aufblinkt und dann



■ Flammendes Inferno: Zehn gegnerische Zombie-Arten bedrohen euch im neuesten Werk von Capcom.



■ Während des Abenteuers übernimmt ihr für einen kurzen Zeitraum die Steuerung des Söldners Carlos.



■ Aus Fehlern gelernt: Der Weg, der von euch zurückgelegt werden muss, ist im dritten Teil wesentlich linearer.



■ Selbst ist die Frau: Jill greift in dieser Sequenz zum Wasserschlach, um einen neuen Pfad freizulegen.

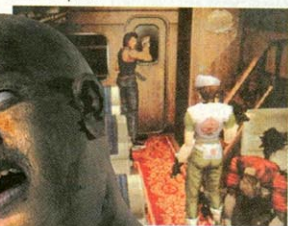
i Eine Horror-Perle geht fremd!

Resident Evil ist neben der Street-Fighter-Serie das herausragende Produkt der japanischen Softwareschmiede Capcom. So ist es nur logisch, dass der Hersteller auch andere Spieleplattformen mit dem Referenz-Titel versorgt. Hier eine kleine Übersicht:

Resident Evil:

Evil Zero (Nintendo 64)

Hier schlüpft ihr in die Rolle der Rebecca Chambers, die euch aus dem ersten Teil bestens bekannt sein dürfte. Über die Storyline schweigt sich Capcom derzeit noch aus. Fest steht nur, dass sich das Geschehen noch vor dem ersten Teil der Serie abspielt.



Biohazard:

Value Plus (Dreamcast/PC)

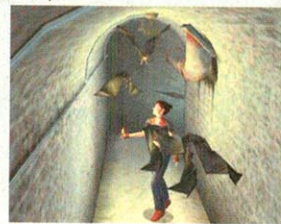
Auf dem PC sowie dem Dreamcast dürfen Zocker rund um den Globus seit kurzem das aufregende Abenteuer bestehen, das PlayStation-Besitzer bereits seit mehr als einem Jahr in ihrer Spielesammlung haben. Dabei wurde die grafische Darstellung nur wenig aufgebessert. Lediglich die Rendersequenzen laufen in der DC-Fassung im Vollbild ab. Die Bonus-Modi, die euch die 32-Bit-Variante erst nach erfolgreichem Lösen des Abenteuers geboten hat, lassen sich hier schon zu Beginn anwählen.



Resident Evil:

Code Veronica (Dreamcast)

Auch Segas neues Flaggschiff wird mit einer Variante des Schockers versehen. Bei dem ersten hochauflösenden Horror-Werk (640 x 480 Bildpunkte) sucht Claire Redfield nach ihrem Bruder Chris, der bekanntlich ins ferne Europa gereist ist, um dem Umbrella-Schrecken endgültig ein Ende zu bereiten. Interessanterweise besagen Gerüchte, dass euch zum ersten Mal in der RE-Geschichte eine Ego-Perspektive geboten wird (Bonus-Modus).





■ Sogar im Zugabteil bedroht euch Nemesis. Jedoch hilft euch der verletzte Umbrella-Söldner bei der Beseitigung des Bösewichts.

gänzlich von der Matte scheibte verschwindet. Eine Blutlache, die sich fein säuberlich rings um unseren "Freund" verteilt, signalisiert, dass wir auf keine Gegenwehr des Feindes mehr stoßen werden. Dies sind nur zwei Beispiele, die verdeutlichen, wie Eidos eine Indizierung verhindern will. Bis auf das Weglassen der Splatter-Effekte ist jedoch glücklicherweise alles beim Alten geblieben. Nachdem euch das geniale Render-Intro bestens auf das Geschehen vorbereitet hat, lauft ihr düstere Straßenzüge entlang. Dabei müsst ihr euch natürlich vor dem mutierten Gesindel hüten, das euch bedroht. Neben zehn verschiedenen Zombie-Arten, die sich beispielsweise in ihrer Agilität voneinander unterscheiden, bedroht euch ein gänzlich neuer Bösewicht namens Nemesis. Dieser Schurke scheint

"Resident Evil 3: Nemesis überflügelt technisch und spielerisch sogar die genialen Vorgänger"

die Heldin durch die Straßen der Kleinstadt zu jagen und taucht ständig in Momenten auf, in denen ihr ihn am wenigsten erwarten würdet. Dummerweise scheint Nemesis die sieben Leben einer Katze zu besitzen. Wurde der Aggressor von der Heldin erledigt, wankt er nach wenigen Sekunden auch schon wieder durch die Szenarien. Dabei nimmt die Stärke des Schurken bei jedem Aufeinandertreffen deutlich zu. Doch nicht nur die Monsterbrut wurde im dritten Teil der Horror-Saga verbessert, sondern auch der Power-Frau Jill spendierte man einige nützliche neue Moves. Ihr weicht zum Beispiel einer Attacke des Gegners mit einer flotten Bewegung nach rechts oder links aus. Zwischen den vielen Action-Sequenzen



■ Nemesis gewinnt im Spielverlauf deutlich an Kampfstärke. So verfügt er beim vierten Aufeinandertreffen bereits über einen Raketenwerfer.



■ Die Riesenspinnen versprühen giftige Substanzen. Sobald eure Spielfigur getroffen wurde, solltet ihr eine blaue Pflanze nutzen, um euch zu heilen.



■ Neben zahlreichen Rendersequenzen führen auch in Spielgrafik gehaltene Cut-Scenes die Story ständig fort.

sorgen Rätsel immer wieder für Abwechslung. Der Anteil der Denkaufgaben wurde erfreulicherweise im Vergleich zum direkten Vorgänger sogar deutlich erhöht.

■ **Technik:** In dieser Sparte erzielten die Coder von Capcom im dritten Teil den größten Fortschritt. Zwar wurden die stimmungsvollen Hintergründe in alter Tradition vorberechnet, dennoch spendierten die Programmierer den Locations wesentlich mehr Leben, indem diese mit mehr bewegten Details, wie Springbrunnen, Rauch oder lodernden Flammen, versehen wurden. Der gravierendste Unterschied im Vergleich zu den Vorgängern liegt auf steuerungs-technischen Seite. So bewegt ihr die Spielfigur auf Wunsch nun auch analog präzise und komfortabel durch die schrecklich schönen Welten. (Udo L.)

Auch die deutsche Version überzeugt

Positiv: Resident Evil rulez! Auch in der deutschen Fassung ist der Horror-Schocker bezüglich seiner atmosphärischen Dichte kaum zu schlagen. Die Programmierer erreichten diesen Fortschritt dadurch, dass sie die Straßenzüge Raccoon Citys mitsamt vieler authentischer Details nochmals realer und lebendiger gestalteten. Zudem ließ sich in keinem der Vorgänger die Heldin dank implementierter analoger Steuerung besser durch die düsteren Szenarien bewegen.

Negativ: In allererster Linie mangelt es dem Horror-Thriller erneut an Langzeitmotivation. Selbst die Boni, wie erspielbare Kostüme oder der Mercenaries-Mode, verhindern nicht, dass auch der dritte Teil der Serie nach knapp zehn Stunden in die Schublade wandert. Leider führen auch die Änderungen in der deutschen Fassung zu Punktabzügen in der B-Note, da man dem Original einiges von seinem "rauhem Charme" und somit von der RE-typischen Atmosphäre stahl.



■ Bei keinem Resident-Evil-Abenteuer gab es solch aufwändig gestaltete gegnerische Kreaturen zu bewundern.



■ Die On-Screen-Texte wurden komplett eingedeutscht. Die Sprachausgaben hingegen blieben in Englisch.



■ Der mutierte Riesenspinne ist mit einer List auszuschalten. An dieser Stelle solltet ihr lediglich ein kleines Stück zurückweichen und anschließend losballern.

Resident Evil 3: Nemesis

Action ■ ■ ■

Strategie ■ ■ ■

Abenteuer ■ ■ ■

Geschick ■ ■ ■

Simulation ■ ■ ■

Atmosphäre ■ ■ ■

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

95% Metal Gear Solid 3/99

- + kinoreife Storyline
- + innovative Spielidee mit Edeloit
- zu kurze Spieldauer

92% Soul Reaver: Legacy of Kain 7/99

- + überragende Grafik-Engine
- + fesselnde Story
- insgesamt zur kurz geraten

87% Resident Evil 3: Nemesis 3/00

- + überragende Grafik-Engine
- + cooler Obermütz
- wenig Langzeitpaß

Ca. Preis: DM 99,-

Vertrieb: Eidos

Internet: www.eidos.de

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.

Besonderheiten: Bonus-Modus

Grafik	Sound / FX
super	sehr gut

Mehrspielerpaß	Steuerung
entfällt	super

SPIELSPASS

87%

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-8 | Erscheint: Februar 2000 | Entwickler: Konami | Schwierigkeitsgrad: mittel

Gelingt Konami das Unmögliche?

ISS Pro Evolution

Jahr für Jahr geht der Zweikampf der Fußball-Giganten EA und Konami aufs Neue in die nächste Runde. Doch bislang gelang es den Japanern nie, die Vormachtstellung der kanadischen EA-Coder zu brechen. Die FIFA-Reihe steigerte ihre Klasse alljährlich und machte es Konami nicht gerade leicht. Wieder einmal ist es nun so weit und ein erneutes Kräftemessen steht auf dem Plan.

Kurz nachdem ISS in die Play-Station eingelegt wurde, wartet Konami bereits mit der ersten Überraschung auf. Vor euren Augen flimmert ein kurzes, aber sehr stimmungsvolles Intro. Die Coder scheinen sich zumindest in puncto Präsentation einiges von den Kanadiern abgeschaut zu haben. Doch abseits dieser Innovation für Konami-Verhältnisse blieb alles beim Alten.



Verschiedene taktische Möglichkeiten vom schnellen Flügelwechsel bis hin zur Abseitsfalle lassen sich schnell aktivieren.



Neben der exakten Entfernung zum Kasten erkennt ihr deutlich die möglichen Abspielstationen.

Gameplay: Ein erster Blick ins Menü gewährt euch die Auswahl aus den typischen Spielmodi. Neben einem einführenden Trainingskick auf dem virtuellen Rasen, um euch an die Eigenheiten der Pad-Belegung zu gewöhnen, zaubern die Coder erneut einiges aus dem Säckchen. Mannigfaltige Betätigungsfelder stehen für die verschiedenen Vorlieben der Soccer-Freunde bereit, sei es ein Freundschaftsspiel gegen eine CPU-Elf oder die Verbesserung eurer Elfmeter-Fähigkeiten. Anhänger des internationalen Fußballs kommen in den Afrika- oder Asien-Meisterschaften ebenso auf ihre Kosten wie Fans der Dortmund-Borussen im Kampf um

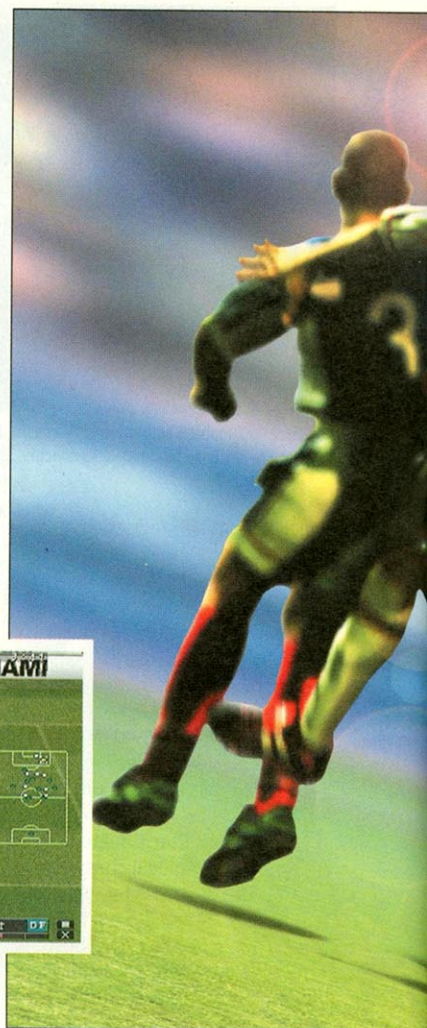


Die Grätsche des Abwehrspielers kommt hier etwas spät, denn der Stürmer kam bereits zum unbedrängten Abschluss.

die deutsche Meisterschale. Wer jedoch lieber einen eigenen Cup mit freier Team-Auswahl vorzieht, darf aus insgesamt 53 National-Teams wählen. Darunter befinden sich jeweils die besten Vertreter der Kontinente, wobei Europa erfahrungsgemäß mit über 20 National-Teams am stärksten vertreten ist.

Doch das Filetstück in Konamis neuester Balltreterei bildet zweifelsohne die so genannte Master League. Hier bieten euch die Japaner die Gelegenheit, eine von 16 anwählbaren

Mannschaften zu virtuellen Meisterehren zu führen. Die Master League besitzt eine nicht zu verleugnende Ähnlichkeit mit der Champions League. Dies äußert sich nicht zuletzt in den spielbaren Teams. Neben den beiden deutschen Vertretern, den Münchner Bayern und den besagten Borussen aus Dortmund, stehen euch alle europäischen Größen zur Verfügung, um den Pokal einzufahren. Barcelona darf ebenso auf den Rasen geführt werden wie Lazio Rom oder Manchester United. Eure Kicker weisen von Beginn an noch keine vergleichbaren Fähigkeiten wie ihre



Rivaldo-Superstar

Der weltbekannte brasilianische Superstar hat sich in der Wahl zum Fußballer des Jahres 1999 erfolgreich gegen die hochkarätige Konkurrenz durchgesetzt. Mit über 300 Punkten Vorsprung überzeugte der Brasilianer in Diensten des FC Barcelona klar vor dem Briten David Beckham, der "lediglich" 194 Stimmen erhielt. Als bester Deutscher landete "Lodda" Matthäus mit nur 14 Stimmen auf dem 13. Platz.



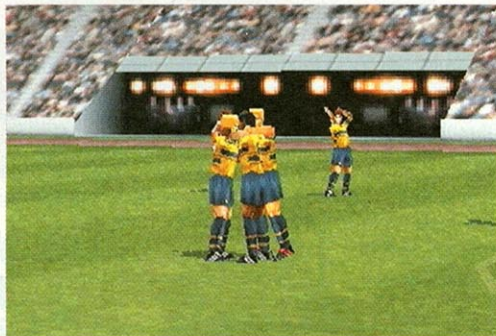
Die Liste der Weltfußballer seit 1991 liest sich wie folgt:
 1991: Lothar Matthäus (Deutschland)
 1992: Marco van Basten (Niederlande)
 1993: Roberto Baggio (Italien)
 1994: Romario (Brasilien)
 1995: George Weah (Liberia)
 1996: Ronaldo (Brasilien)
 1997: Ronaldo (Brasilien)
 1998: Zinedine Zidane (Frankreich)
 1999: Rivaldo (Brasilien)



Sogar fulminante 30-Meter-Schüsse finden manchmal den Weg ins gegnerische Tor.



■ Standardsituationen, hier eine Ecke, erfordern ein gutes Stellungsspiel der Abwehrreihen. Ansonsten zappelt die Pille schnell im Netz.



■ Erzielte Tore werden zwar nicht mit Champagner begossen, dennoch wirken die Freudenzenarien authentisch.

keit steigert ihr allmählich die Leistung eurer Elf und besitzt schließlich die ultimative Geheimwaffe im Kampf um die virtuelle Meisterschaft. Leider müssen Fußball-Fanatiker auch dieses Mal mit geänderten Namen der Lieblingskicker Vorlieb nehmen. Die fehlende Lizenz lässt sich jedoch im eingebauten Editor spielend umgehen. Apropos Taktik, sowohl Kick and Rush in bester Briten-Manier als auch das Spiel auf Abseits stehen im taktischen Handbuch. In einem Fakt bietet Konami dennoch wirklich einen Unterschied zur starken Konkurrenz. Während sich die Tore in FIFA 2000 auf Dauer doch stark ähneln, setzt ISS Pro Evolution auf abgefahrenen Netz-Zappler. Ein 25-Meter-Lattenknaller beispielsweise wird von einem Abwehrspieler direkt in den Rücken des Keepers gespielt und gelangt auf diesem Weg ins Tor. Die gelungensten Treffer dürfen sogleich auf der Memory-Card verewigt werden, wobei ein er-



■ Konami gibt euch die Möglichkeit, die schönsten Torszenen via Quick-Save auf die Memory-Card zu bannen.

zieltes Tor zwei Blocks der MC einnimmt.

■ **Technik:** Betrachtet man den Aspekt der technischen Umsetzung des Gekickes, wird vor allem deutlich, dass Konami ein optisch gelungenes Game abliefern. Rein visuell gibt es keinen Grund zur Klage, denn die Spieler wirken sehr realistisch. Gleiches gilt auch für die ihnen spendierten Animationsphasen. Würden nicht die Originalnamen fehlen, kämen die Jungs ihren realen Vorbildern enorm nahe. Aber in Bezug auf die akustische Untermalung des Spektakels müssen Abstriche in Kauf genommen werden. Die Leistung des Kommentators zeichnet sich besonders durch eine durchgehende Monotonie aus. Die einzelnen Phrasen wiederholen sich selbst in unpassenden Situationen und bil-



■ Zum guten Ton gehört auch das gezielte Einsetzen der Notbremse. Nicht eben fein, aber dennoch unvermeidlich.

den keine ansprechende Untermalung für die Gehörgänge. (Tom S.)

Konami behauptet die Verfolgerposition

Positiv: Konamis neuester Ausflug auf den virtuellen Rasen ist vor allem eine grafische Meisterleistung. Mit Ausnahme von FIFA 2000 hat bislang noch kein Kick optisch einen besseren Eindruck hinterlassen. Die Vielzahl an taktischen Optionen überzeugt darüber hinaus auf ganzer Linie. Zudem trifft ISS Pro Evolution durch die Mannigfaltigkeit unterschiedlicher Torsituationen voll ins Schwarze.

Negativ: Leider gelingt es den Codern wieder nicht, die Referenzposition einzunehmen. Die Ursache liegt vor allem in der durchwachsenen Intelligenz der Mitspieler. Des Öfteren werden Kurzpässe zu Fehlpass-Organen, was den Spielspaß etwas in die Tiefe drückt. Der misslungene Kommentar gestattet es Konami erneut leider nur die zweite Position im Feld einzunehmen.



■ So kann's gehen: Eben noch beim Torschuss, schon wird einem die Pille sprichwörtlich vom Fuß geklaut.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

90% FIFA 2000 12/99

+ geniale Spielbarkeit
+ gelungene Präsentation
+ unzählige lizenzierte Original-Teams

89% ISS Pro Evolution 98 10/98

+ überzeugende Optik
+ gute Tastenbelegung
- fehlende Analog-Steuerung

89% ISS Pro Evolution 3/00

+ detailreiche Optik
+ viele verschiedene Cups
- durchwachsene CPU-Intelligenz

ISS Pro Evolution

Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Konami

Internet: www.Konami.com

Bildschirmtexte/Sprachausgabe:

dt./engl.

Besonderheiten: Multitap

Grafik **Sound / FX**
sehr gut **dürrtig**

Mehrspielerspaß **Steuerung**
sehr gut **sehr gut**

SPIELSPASS
89%

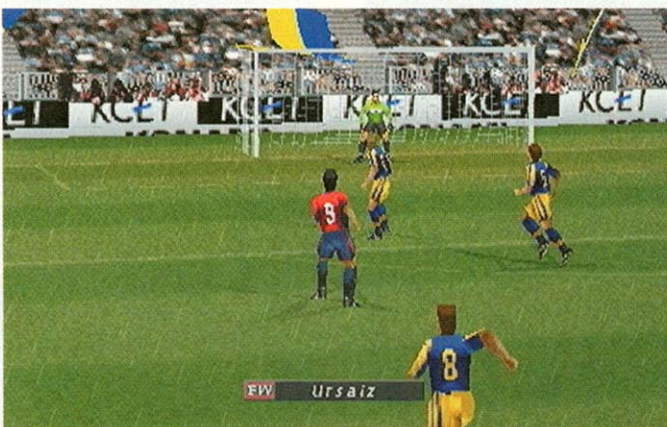


"Die japanischen Coder liefern ein optisch überzeugendes Vergnügen"



■ Der eingebaute Editor gestattet euch, die Namensgebung nach Belieben zu modifizieren.

realen Vorbilder auf. Erst nach und nach steigert ihr die Leistungsdaten der Buben. Voraussetzung hierfür bildet naturgemäß das siegreiche Absolvieren einiger Partien. Ihr erhaltet für das Gewinnen eines Matches neben den obligatorischen drei Punkten weitere Punkte auf euer virtuelles Konto gutgeschrieben. Befinden sich genügend Peseten bei eurem Schatzmeister, dürft ihr auf dem Transfermarkt zuschlagen. Durch diese Möglich-



■ Es lohnt sich, die Position des Torhüters genau zu beobachten, um gegebenenfalls einen geschickten Heber zu platzieren.

Genre: Genre-Mix | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: April 2000 | Entwickler: n-Space | Schwierigkeitsgrad: mittel

John McLane kehrt zurück auf die Mattscheibe

Die Hard Trilogy 2

Nach knapp drei Jahren Wartezeit dürfen Zocker erneut in die virtuelle Haut von Bruce Willis schlüpfen.

Freunde des ersten Teils werden nun endlich mit einem Nachfolger der zum damaligen Zeitpunkt enorm populären "Trilogie" bedacht. Der Plot des Sequels um den zuletzt in The Sixth Sense zu bewundernden Bruce Willis musste sich einer rein fiktiv gestrickten Storyline bedienen.

Gameplay: Wie gehabt bildet auch der zweite Teil der Konsolen-Trilogie einen wild zusammengewürfelten Genre-Mix aus drei unterschiedlichen Teilen. Während sich vormals noch Probe Enter-

tainment um eine Willis-gerechte Umsetzung bemühte, vertraute Fox Interactive diese Aufgabe nun dem Team von n-Space an. Wie nicht anders zu erwarten, schlüpft ihr erneut in die im Film von Bruce Willis gespielte Rolle des Cops John McLane. Sicherlich kommt euch die Eröffnungssequenz bekannt vor, in welcher der leicht angeheiterte McLane wieder mal mit einem dicken Kopf und in einer heruntergekommenen Bude zu sich kommt. Ihr bekommt einen Anruf von einem guten Freund, Kenny Sinclair, der euch in die Glanz- und Glittermetropole Las Vegas einlädt. Doch wie gehabt stolpert euer Hero von einem Unglück ins nächste. Eine marodierende Terroristenhorde hat sich vorgenommen, die Spielerstadt auseinander zu nehmen und hierbei auch keine Rücksicht auf wehrlose Einwohner zu nehmen. Die Hard Trilogy 2 stellt euch bereits zu Anfang vor die Wahl zwischen den beiden Modi Movie oder Arcade. Doch genug der Vorrede:

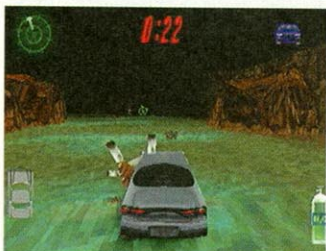
Ab ins Gefecht! Teil 1 im Aufgabenbereich des John McLane stellt ein Action-Adventure im Stile von Tomorrow Never Dies dar. Zwar kommt es auch hier ab und zu auf ein wenig Gespür in Bezug auf auffindbare Code-Karten oder zu betätigende Schalter an, der Hauptaspekt liegt jedoch eindeutig auf anderem Gebiet, und zwar auf Action, Action und nochmals Action. Anfangs seid ihr mit einer herkömmlichen Pistole noch recht unzureichend ausgerüstet, im Laufe des Gewalt-

Da ihr auf alles ballern könnt, sind Explosionen von Tonnen und anderen Gegenständen keine Seltenheit.

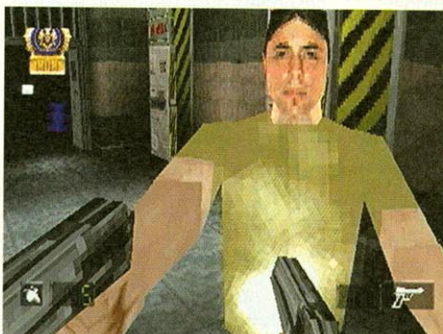
marsches durch das von Terroristen nur so belagerte Gebäude lassen sich aber einige nette Peacemaker auffinden. Schrotflinten und Maschinenpistolen gehören ebenso zum Repertoire wie ein gutes Sortiment an Handgranaten.



Metal Gear Solid lässt grüßen. Auch Die-Hard-ler müssen oftmals Sicherheitssysteme ausschalten.



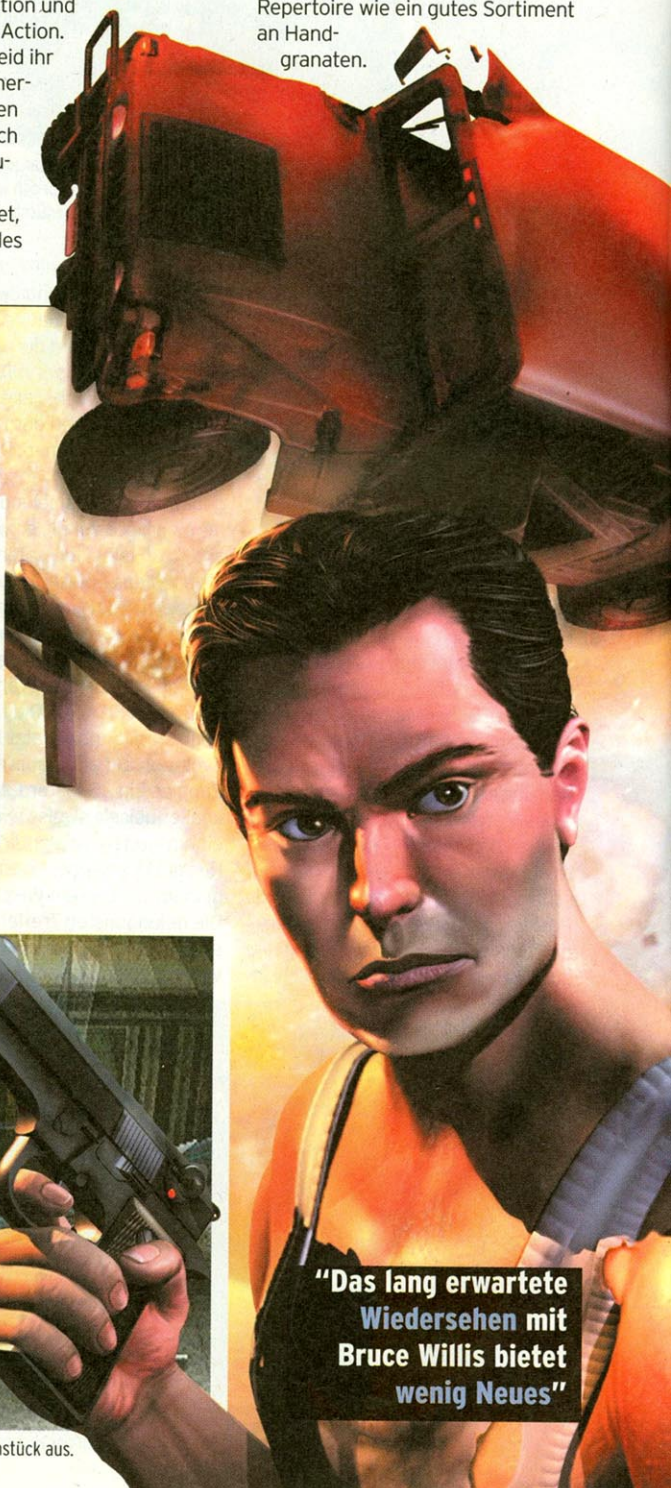
Die arme Kuh gibt wohl keine Milch mehr. Dafür habt ihr nun endlich eine ordentliche Kühlerfigur!



Showdown! Mal sehen, wer hier im Nahkampf den Kürzeren zieht.



Klirrende Scheiben und blaue Bohnen. So sieht McLanes Frühstück aus. Guten Appetit.



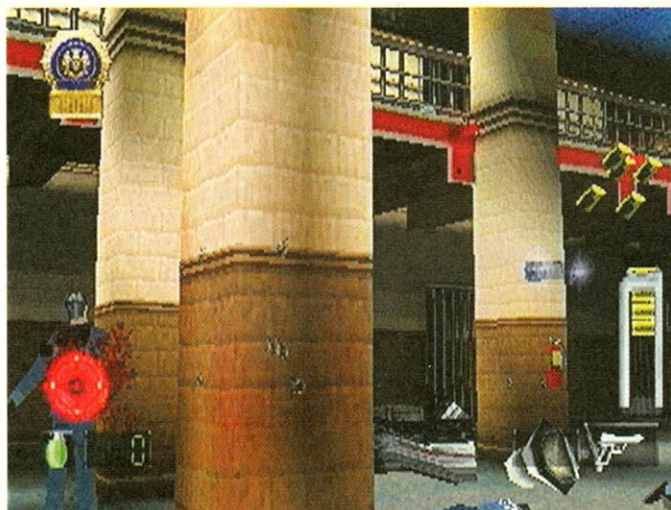
"Das lang erwartete Wiedersehen mit Bruce Willis bietet wenig Neues"

Die Movies



Bruce Willis erlangte mit Stirb Langsam Weltruhm. Alle nachfolgenden Teile toppen die Vorgänger nicht nur in technischer Hinsicht. Auch die Box-Office-Zahlen sprechen Bände.





■ Nehmt ihr die Jungs geknnt ins Visier, ist dem Blutfluss keine Grenze gesetzt.

Gut bewaffnet, beginnt ihr, das Gebäude zu säubern. Einige Schurken bleiben hierbei gewohnheitsgemäß auf der Strecke. Um es euch nicht zu einfach zu gestalten, treten die Jungs häufig mit vorgehaltenen menschlichen Schutzschilden in euren Dunstkreis. Sollte euch doch wider Erwarten mal ein Kügelchen

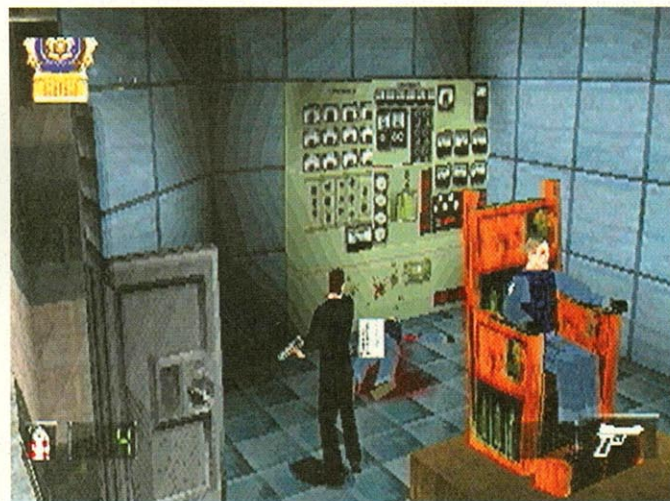
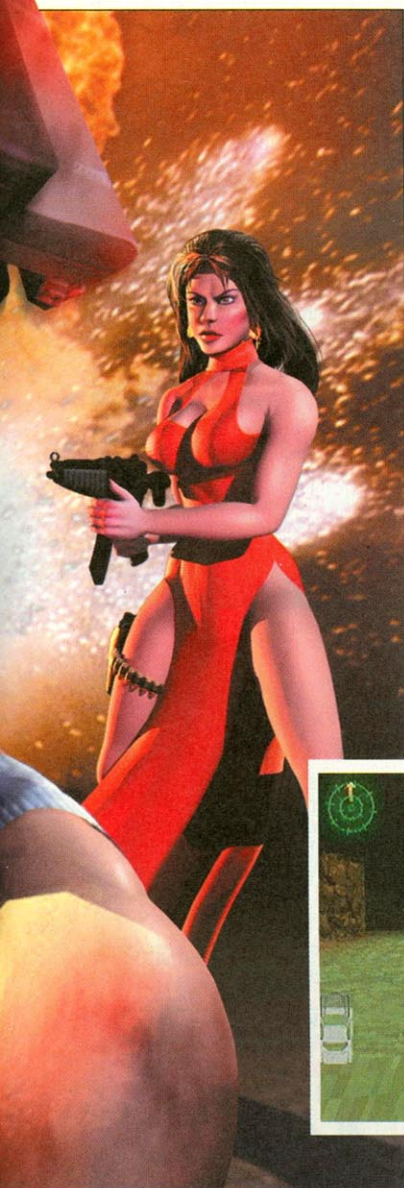
verletzen, sorgen herumliegende Medi-Packs oder Drinks aus dem Whoop-Ass-Automaten für Schmerzlinderung. Der zweite Teil bietet reinrassiges First-Person-Shooting. Durch gezielte Feuerstöße bahnt ihr euch einen Weg durch feindliche Linien. Dieser Weg lässt sich leider nicht frei bestimmen, bietet aber dennoch einen abwechslungsreichen Ablauf. Ihr steigt über Kisten hinweg, balldert Fässer in fulminanten Explosionen aus dem Weg oder kriecht



■ Selbst eine derartige Übermacht an Feindesvolk stellt mit der richtigen Ausrüstung nur eine kleine Herausforderung dar.

durch rattenverseuchte Lüftungsschächte. Zwar lässt sich dieser Teil der Trilogie relativ gut mit einem Analog-Stick zocken, richtiges Pistolero-Flair erhaltet ihr jedoch erst mit dem Einsatz einer Lightgun. Aller guten Dinge sind bekanntlich drei. Meistens zumindest, denn der letzte Teil eurer Bemühungen bildet triste Kost. Mit eurem Vehikel muss im Laufe einer haarsträubenden Fahrt über Wiesen und asphaltierte Strecken ein gegnerisches Auto so lange gepiesackt werden, bis dieses schließlich den Geist aufgibt oder aber in einer Explosion aus Benzin und Feuer am Streckenrand liegen bleibt. Zwischendurch dürfen grasende Kühe überrollt oder Uhren eingesammelt werden, die das eng begrenzte Zeitlimit ausdehnen.

Technik: War der erste Teil der Trilogie zum damaligen Zeitpunkt sowohl durch drei völlig verschiedene Aufgaben und die sehr gute technische Umsetzung einen Blick wert, wirft das Sequel einige Fragen auf. Anstatt drei allenfalls technisch mittelmäßige Passagen zu kreieren, hätten sich n-Space wohl besser auf einen Teil konzentrieren sollen. Selbst der spielerisch noch ansprechendere Action-Adventure-Part strotzt nur so vor technischen Ungereimtheiten. Ungewollt durchsichtige Wände stehen im krassen Gegensatz zu den ansehnlich in Szene gesetzten Explosionen. Die technische Krönung erhält der Titel im absolut schrottreifen Level-design des Auto-Levels. (Tom S.)



■ Wem es danach gelüftet, das Werk des Henkers zu vollenden, der darf gerne den Schalter nach unten legen, um zu sehen, was passiert.

Altbackenes Gameplay und schwache Technik



Positiv: Am positivsten mag noch das Wiedersehen mit dem virtuellen Bruce Willis ausfallen. Zudem mag es kurzzeitig amüsieren, Kühe mit dem Vehikel hopszunehmen oder in Lüftungsschächten arme Ratten zu Blutwurst zu verarbeiten, jedoch wirklich nur im ersten Moment!

Negativ: Selbst Fans knallharter Action-Kost werden enttäuscht sein. Die Optik erscheint schlicht zu durchwachsen. So schaut ihr beispielsweise durch Wände hindurch. Am peinlichsten wirkt aber die KI der Schurken: Selbst ein Dosenbrot agiert intelligenter! Die Jungs laufen ständig in euer Mündungsfeuer und stellen fast zu keinem Zeitpunkt eine wirkliche Bedrohung für euch dar.

getestet

Action ■ ■ ■ Geschick ■ ■
Strategie ■ ■ Simulation ■ ■
Abenteuer ■ ■ Atmosphäre ■ ■

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

80% Tomorrow Never Dies 1/00

- + sehr gute Atmosphäre
- + vielfältige Missionen
- durchwachsene Optik

60% Die Hard Trilogy 2 3/00

- + Wiedersehen mit Bruce Willis
- unzeitgemäße Optik
- zu harte Gewaltdarstellung

8% Autobahn Raser 2 3/00

- lausige Grafik
- lausiges Gameplay
- keine Wohnwagen fahrbar

Die Hard Trilogy 2



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

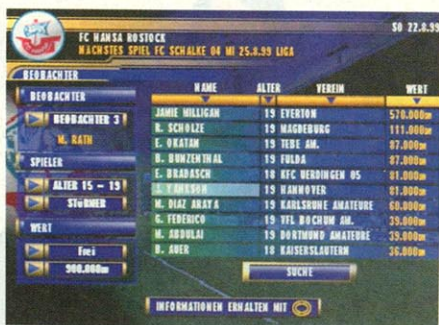
Grafik	Sound / FX
mittel	dürrtig

Mehrspielspaß	Steuerung
entfällt	mittel

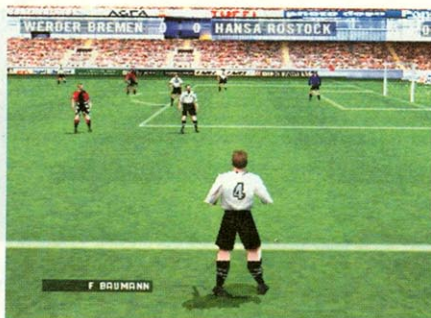
SPIELSPASS

60%

■ Den mit einem Fadenkreuz markierten Widersacher gilt es schrottreif zu fahren.



■ Um billig an Talente heranzukommen, solltet ihr eure Spielerbeobachter losschicken. Das lohnt sich aber nur, wenn der Transfermarkt noch offen ist.



■ Jetzt ein gezielter Einwurf und Tor! Nur das kann noch ein langweiliges 0:0 verhindern. Im Spiel seht ihr, ob eure voreingestellte Taktik aufgeht.



■ Je nach Spielstärke des Gegners wird die Mannschaft aufgestellt. Gegen eine schwächere solltet ihr einen Sturmangriff veranstalten.

Genre: Simulation | Spieler: 1 | Erscheint: Januar 2000 | Entwickler: Electronic Arts | Schwierigkeitsgrad: mittel

EAs erster Bundesliga-Manager

Bundesliga 2000 Der Fußball Manager

Dass eine brauchbare Simulation, in der ein Fußballverein trainiert und gemanagt wird, nicht gerade einfach zu entwickeln ist, zeigen die Fehlversuche aus der Vergangenheit. Nun probiert sich EA Sports mit offizieller DFB-Lizenz.

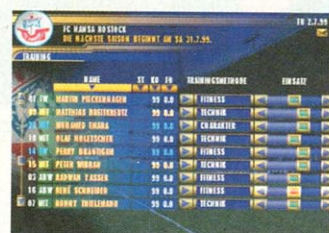
■ Ganz in der Tradition der auf dem PC erfolgreichen Bundesliga-Manager-Simulationen präsentiert sich Bundesliga 2000. Ihr seid zugleich Trainer und Manager eines der 36 Vereine der aktuellen ersten und zweiten Liga. Dank offizieller DFB-Lizenz konnten die originalen Mannschaften- und Spielernamen verwendet werden. Ob ihr nun mit Greuther Fürth aufsteigen, mit Leverkusen endlich mal die Meisterschale ergattern oder mit Herta BSC die Champions League gewinnen wollt, die Ziele der Simulation liegen in eurem eigenen Ermessen.

„Der Schleuderposten der Nation mit offizieller DFB-Lizenz“

■ **Gameplay:** Oberste Priorität ist es, nicht Pleite zu gehen. Also versucht ihr mit eurem ständig zu kleinem Budget eure Spieler auf Vordermann zu bringen und ein selbsttragendes finanzielles Umfeld zu schaffen. Hauptsächlich führt ihr eure Aktionen via übersichtlichem Menü durch. So stellt ihr für jeden einzelnen Spieler ein Trainingsprogramm auf. Natürlich kann euer Team durch gezielten Einkauf von Stars oder Förderung von Nachwuchs verstärkt werden. Vor jedem Spiel wird aus dem gesunden Kader eine Mannschaft aufgestellt. Ihr habt dabei die Auswahl aus mehreren Spielsystemen, wie 3-4-3 oder 3-5-2. Zudem wird eine Taktik ausgegeben. Je nach Gegner kommt mehr die Offensive, Kurzpassspiel oder Pressing zum Tragen. Die Spiele selbst lassen sich wahlweise als komplette Begegnung (in zehnfacher Geschwindigkeit), als Schnelldurchlauf mit Anzeige der Tore oder als reine Ergebnisstatistik anzeigen. Nur durch gute Ergebnisse be-

kommt ihr euer Stadion voll und streicht entsprechend hohen Ticket-Erlös ein. Von diesem Geld, bei einer guten Erstliga-Mannschaft sind das um die 18 Millionen Mark im Jahr, bezahlt ihr dann eure Spieler und den Unterhalt für die benötigten Einrichtungen, wie Trainingsstätten oder VIP-Logen. Ferner unterstützen euch diverse Berater, etwa Spielerbeobachter oder Ärzte, bei eurer Arbeit.

■ **Technik:** Im Großen und Ganzen hat sich EA nicht gerade überschlagen. Die Menüs sind eher simpel gehalten. Damit behält die wichtige Übersichtlichkeit Vorrang. Einzig bei dem kompletten Spiel, das ihr euch anschauen dürft, griff man auf eine ansehnliche und bewährte Fußball-Engine zurück. Aus den Boxen kommt leider nur ein bald nervendes Gedudel. Ebenso grässlich sind die mehr oder minder unpassenden Kommentare des Moderators. (Tom S.)



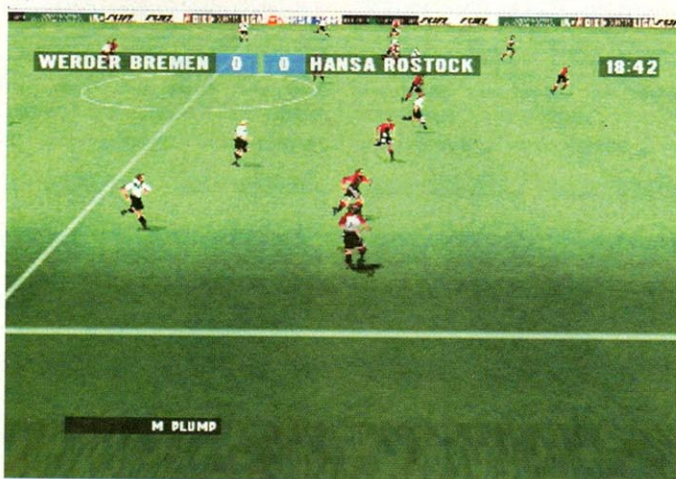
■ Im Trainingsplan der Hanseaten ist auch unser Mega-Fun-Kollege René Schneider zu finden, der wohl noch ein wenig an seiner allgemeinen Fitness feilen sollte.

Endlich eine Simulation, die den Namen wert ist



Positiv: Gegenüber den Premier-League-Managern hat der Bundesliga-Manager den wichtigen Vorteil einer DFB-Lizenz. EA Sports hat versucht, eine relativ umfangreiche Simulation auf die Beine zu stellen. Beispielsweise ist der Transfermarkt mit Spielerbeobachtern und Abwerbungen einzelner Spieler sehr ausgeklügelt. Ebenso gefällt, dass sich EA bei der Gestaltung der Mannschaften stark an den realen Teams orientiert hat, was sich auch auf die Attribute der Fußballer auswirkt.

Negativ: Leider kommt trotz der vielfältigen Aktionsmöglichkeiten die Simulationstiefe etwas zu kurz. Ich persönlich vermisse solche Punkte wie Stadionausbau und Vermarktung von Werbeflächen. Zudem hätten Teams aus der Regionalliga ruhig mitmachen dürfen. Für die faden Sprüche des Spiele-Kommentators sollten wir eigentlich 200 Wertungspunkte abziehen.



■ Anstatt nur mit den Ergebnissen bombardiert zu werden, dürft ihr euch die einzelnen Partien in erhöhter Geschwindigkeit anschauen.

Bundesliga 2000 - Der Fußball Manager

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

74% Bundesliga 2000
Der Fußball Manager 3/00
+ vielfältige Aktionsmöglichkeiten
+ gelungener Transfermarkt
- einige Management-Funktionen fehlen

50% Premier Manager '98 10/98
+ zahlreiche Möglichkeiten als Trainer
- kein Einfluss auf die Finanzen der Vereine
- wenig Simulationstiefe

39% Premier Manager '99 3/99
+ ein paar Finanz-Aktionen
- viele Trainingsmöglichkeiten gestrichen
- mangelhafte Simulationstiefe

Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Electronic Arts
Internet: www.bundesligamanager2000.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: 15 Blöcke Speicherstand

Grafik
gut

Sound / FX
mittel

Mehrspielerpaß
entfällt

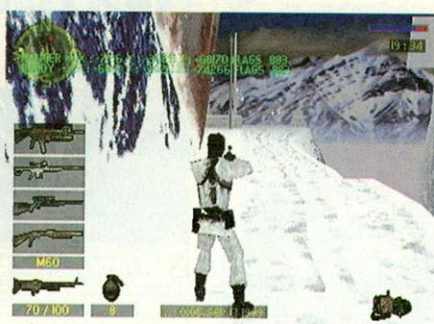
Steuerung
gut

SPIELSPASS

74%



■ Nachteinsatz! Diesen Nachschublaster des Gegners gilt es aufzubringen. Kleiner Tipp: Mit einem Schuss bringt ihr ihn zum Stehen.



■ In arktischen Einsatzgebieten trägt der Ranger von heute selbstverständlich angepasste Tarnkleidung, um von feindlichen Einheiten schlechter erkannt zu werden.



■ Natürlich dürfen im Kampfeinsatz auch Handgranaten nicht fehlen. Aber Vorsicht, ihr sprengt euch auch schnell selbst in die Luft.

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: Februar 2000 | Entwickler: Talonsoft/Rune Craft | Schwierigkeitsgrad: schwer

Einsatz als Ranger für die freie Welt Spec Ops

Als Ranger der US-Armee greift ihr mit eurem kampferprobten Platoon entscheidend in wichtige weltpolitische Krisenherde ein.

■ Nachdem die Vereinigten Staaten nach ihrem Bürgerkrieg grundsätzlich die Taktik verfolgen, jegliche Kriegshandlung von heimischem Boden fern zu halten, mischen die militärischen Kräfte an allen Kriegsschauplätzen der Erde fleißig mit. Dass es hierbei

“Die genaue Auswahl der richtigen Spezialisten entscheidet über Sieg und Niederlage”



■ Diese fünf tapferen Kampfspezialisten stehen zur Auswahl.

ungeheuer wichtig ist, feindliches Terrain zuerst zu sondieren, dürfte klar sein. Als Ranger werdet ihr mit Kampfspezialisten zu solchen militärischen Aufgaben herangezogen.

■ **Gameplay:** Eurer Mission entsprechend gilt es, vor dem Kampfeinsatz die richtigen Spezialisten für die Truppe auszuwählen. Auch entscheidet ihr über Bewaffnung und zusätzliches Material, wie beispielsweise Sprengsätze und Medi-Packs. Im Einsatz selbst steuert ihr eure Männer aus der Third-Person-Perspektive durchs Gelände. Ihr übernehmt die Kontrolle eines beliebigen Söldners und bewegt diesen taktisch



■ Mit dem passenden Gewehr trifft ihr auch weiter entfernte Kontrahenten.

geschickt. Habt ihr ihn in eine gute Lage gebracht, übernehmt ihr die Kontrolle des nächsten. Besteht eure Aufgabe beispielsweise in der Sprengung eines feindlichen Fahrzeuges, positioniert ihr zuerst einen Scharfschützen in der Nähe des Zielobjekts (dieser kann nun anstürmende Gegner unter Feuer nehmen). Der nächste Ranger erledigt nun mit Feuerschutz den Job. Praktischerweise ist stets ein Radar im Bild eingeblendet, welches euch eure primären Ziele aufzeigt. Denn viele Missionsaufgaben bestehen nicht nur darin, Gegner auszuschalten. Daher ist das Studieren des Missionsbriefing und die dementsprechende Team-Auswahl ein sehr wichtiger Bestandteil des Spiels.

■ **Technik:** Grafisch bewegt sich Spec Ops auf mittlerem Niveau. PlayStation-typisches Polygon-Ploppen hält sich in Grenzen. Leider wirken viele Abschnitte lieblos kreiert und manchmal schon ein wenig langweilig. Aber auch die Gegner sind anscheinend alle aus demselben Topf entstanden. Denn sie gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Steuerungstechnisch ist Spec Ops sauber spielbar. Analoge Steuerung und Rumble-Funktion unterstützen den Spielablauf sehr gut. (Gunther H.)



■ Planung ist die halbe Miete. Rüstet eure Ranger den Erfordernissen der Mission entsprechend aus.

Gute Ansätze, aber leider nur Mittelmaß

Positiv: Ich gebe es ja offen zu, dass mir Krieger- und Ballerspiele wirklich Spaß machen. Wer bei dem derzeitigen Wetter keine Lust hat, sich beim Gotcha-Spielen im Freien den Tod zu holen, ist mit Spec Ops gut bedient. Allerdings sollte man sich darüber im Klaren sein, dass Spec Ops nicht gerade zu den Highlights des Genres zählt.

Negativ: Fangen wir direkt mit zwei wichtigen Elementen an, die Spec Ops nicht besitzt: Zum ersten mit dem Waffeneinsatz! Sorry, aber das Ballern spaltet sich in die zwei Kategorien Nah- und Fernwaffe auf. Steht ein Feind zum Beispiel in unmittelbarer Nähe eines Rangers, der mit einem Scharfschützengewehr ausgerüstet ist, will der Treffer einfach nicht zu Stande kommen. Nein, das kann nicht sein. Und zweitens wäre da noch die gegnerische Intelligenz zu nennen. Meine Nerven, erst die Schlaffies in Fighting Force 2 und jetzt die Warmduscher bei Spec Ops. Mehr als dämliche Zielscheiben sind die Feinde hier wirklich nicht. Deswegen Punktabzug!



■ Mit einem gezielten Schuss aus der Bazooka knackt ihr auch schweres Gerät des Gegners. Allerdings solltet ihr nach solchen Aktionen in Deckung gehen.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

95% Metal Gear Solid 3/99

+ kinoreife Storyline
+ innovative Spielidee mit Edeloptik
- zu kurze Spieldauer

79% Rainbow Six 12/99

+ anspruchsvollere Missionen
+ besseres Gesamt-Gameplay
- teilweise sehr schwer

58% Spec Ops 3/00

+ einfaches, triviales Gameplay
- zu triste Levels
- Zeitiimit und Schwierigkeitsgrad unfair

Spec Ops



Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Take 2
Internet: www.take2.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

Grafik mittel **Sound / FX** mittel

Mehrspielerpaß sehr gut **Steuerung** sehr gut

SPIELSPASS

58%

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%

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%



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%

Basketball

NBA LIVE 2000

Electronic Arts 1/00 S. 58 Fun 89%
NBA Live '99
 Electronic Arts 1/99 S. 62 Fun 88%
NBA Fastbreak '98
 Visual Concepts/GT Int. 3/98 S. 71 Fun 86%
NBA Basketball 2000
 Radical Ent./Activision 12/99 S. 78 Fun 85%
NBA Pro '98
 Konami 4/98 S. 52 Fun 85%

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%

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%



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%

Wrestling

WWF ATTITUDE

Acclaim 9/99 S. 88 Fun 90%
WWF Warzone
 Acclaim 9/98 S. 64 Fun 87%
WCW Nitro
 THQ/Konami 7/98 S. 76 Fun 75%
WCW/NWO Thunder
 THQ/Konami 2/99 S. 72 Fun 70%
WWF Wrestlemania
 Acclaim 7/98 S. 77 Fun 70%

Strategie

DUNE 2000

Westwood Studios 3/00 S. 64 Fun 92%
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%



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%
Resident Evil: Nemesis
 Capcom 3/00 S. 68 Fun 87%
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%



Shoot 'em Up

COLONY WARS: RED SUN

SCED 3/00 S. 48 Fun 91%
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%

Rollenspiele

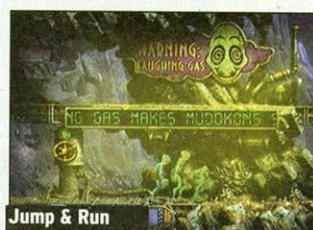
FINAL FANTASY VIII

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%

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%
ISS Pro Evolution
 Konami 3/00 S. 70 Fun 86%
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%



Jump & Run

ODDWorld ABE'S EXODUS

GT Interactive 11/98 S. 32 Fun 89%
GEX: DEEP COVER GEXCO
 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%



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%

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%

PlayStation 3/00 GAMES

Tipps & Trix zum Rausschneiden und Abheften

Komplettlösung

Titel	Art	Sammel-Nr.
Dune 2000	1. Teil	#496
Gran Turismo 2	Alle Strecken und die besten Tipps	#490
Resident Evil 3: Nemesis	Komplett gelöst!	#480

Kleinzeug

Titel	Art	Sammel-Nr.
Air Combat 3	Xploder-/Game-Buster-Codes	#478
Army Men: Air Attack	Trix	#476
Cool Boarders 4	Cheats	#476
Cyber Tiger	Kurse	#474
Driver	Cheats	#478
FIFA 2000	Xploder-/Game-Buster-Codes	#476
Fighting Force 2	Cheat/Einsteiger-Trix	#476
Formel Eins 99	Trix	#476
G-Police 2	Cheat/Einsteiger-Trix	#478
Grand Theft Auto 2	Xploder-/Game-Buster-Codes	#476
International Track & Field 2	Feuerzeugtrick	#474
Killer Loop	Cheats	#474
Rainbow Six	Cheats	#478
Ruff & Tumble	Cheats	#474
Shadow Man	Xploder-/Game-Buster-Codes	#478
South Park Rally	Tipp	#478
Spec Ops	Einsteiger-Trix	#476
Tarzan	Xploder-/Game-Buster-Codes	#478
Vigilante 8: Second Offense	Trix	#474
War of the Worlds	Passwörter/Cheat	#474

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!

Cheats

Ruff & Tumble

Probleme mit euren Träumen? Nicht mit diesen coolen Cheats! Pausiert ein Spiel in der angegebenen Location. Haltet während der gesamten Eingabe die Select-Taste gedrückt und gebt den entsprechenden Code zügig ein. Wichtig: Die Option „Level beenden“ muss dabei markiert (also gewählt) sein.

Traumschlüssel:

Gebt im Haus Folgendes ein:

O, L1, L2, L1, L2.

Winks:

Gebt im Haus Folgendes ein:

←, ↓, →, →, →.

Zs:

Gebt in irgendeinem Gebiet Folgendes ein:

→, L1, ↑, R1, L1.

Monde:

Gebt in irgendeinem Gebiet Folgendes ein:

↑, L2, ←, R2, ←.

Zahnräder:

Gebt in irgendeinem Gebiet Folgendes ein:

↓, R2, L1, ↑, R2.

Leben:

Gebt in irgendeinem Gebiet Folgendes ein:

L1, ↑, →, L2, ↑.



■ Pausiert ein Spiel im angegebenen Gebiet, markiert die Option „Level beenden“ und gebt den oben aufgeführten Code ein. Achtet darauf, die Select-Taste während der gesamten Eingabe gedrückt zu halten.



■ Der Code muss im richtigen Rhythmus eingegeben werden. Sollte er also nicht auf Anhieb funktionieren, probiert ihr die Eingabe einfach mit einer anderen Eingabegeschwindigkeit erneut.

Cheats

Killer Loop

■ Begeht euch in den Auswahl-Bildschirm. Drückt hier die Start-Taste und haltet diese während der gesamten Eingabe gedrückt.

Pulse Class 1	↓←↑←↓←↑←
Sinus Class 1	↓←↑←↓←↑←
H&K Class 1	↓←↑←↓←↑←
Pulse Class 2	↓←↑←↓←↑←
Sinus Class 2	↓←↑←↓←↑←
H&K Class 2	↓←↑←↓←↑←
Pulse Class 3	↓←↑←↓←↑←
Sinus Class 3	↓←↑←↓←↑←
H&K Class 3	↓←↑←↓←↑←
Pulse Class 4	↓←↑←↓←↑←
Sinus Class 4	↓←↑←↓←↑←
H&K Class 4	↓←↑←↓←↑←
Killer Loop	↑←↓←↑←↓←
25% schneller	↑←↓←↑←↓←



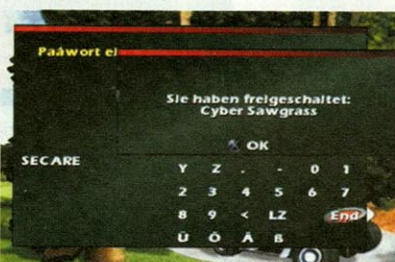
Kurse

Cyber Tiger

Auch für die Golfer unter euch haben wir etwas parat.



■ Begeht euch in die Kursauswahl mit dem Wegweiser. Drückt die O-Taste, um den Passwort-Screen aufzurufen. Gebt das entsprechende Passwort ein, um per Golf-Flitzer den entsprechenden Kurs ansteuern zu dürfen.



■ Badlands-Kurs: HARESO
Canyons-Kurs: NAMOPI

Sawgrass-Kurs: SECARE
Summerlin-Kurs: PORASO

Passwörter/Cheat

War of the Worlds

■ Fiese Aliens wollen den Planeten überrennen? Mit diesen Codes wird das verhindert.

Level 02: XXXOXOXO
Level 03: OXXOXOXO
Level 04: OOXOXOXO
Level 05: OOXOXOXO
Level 06: OOXOXOXO
Level 07: OOXOXOXO
Level 08: OOXOXOXO
Level 09: OOXOXOXO
Level 10: OOXOXOXO
Level 11: OOXOXOXO
Level 12: OOXOXOXO
Level 13: OOXOXOXO
Level 14: OOXOXOXO
Unverwundbar: OOXOXOXO

Feuerzeugtrick

Internat. Track & Field 2

■ Wollt ihr ganz schnell einen Weltrekord brechen, dann legt ein Feuerzeug oder etwas Ähnliches wie einen Textmarker auf die benötigten Tasten. Mit dieser Hilfe lassen sich diese bedeutend schneller betätigen und nie geahnte Höhen, Weiten und Geschwindigkeiten sind kein Problem mehr. Übrigens, zum Fixieren kann ein Gummiband benutzt werden!

Trix

Vigilante 8: Second Offense

■ Schnelleres Feuern:

Gebt Folgendes als Passwort ein:

RAPID_FIRE

Super-Missiles:

Gebt Folgendes als Passwort ein:

BLAST_FIRE

Schnellere Autos:

Gebt Folgendes als Passwort ein:

MORE_SPEED

Schwerere Fahrzeuge:

Gebt Folgendes als Passwort ein:

GO_RAMMING

Schnellere Aktionen:

Gebt Folgendes als Passwort ein:

QUICK_PLAY

Feinde anlocken:

Gebt Folgendes als Passwort ein:

UNDER_FIRE

Slow-Motion-Mode:

Gebt Folgendes als Passwort ein:

GO_SLOW_MO

Keine Feinde im Arcade-Mode:

Gebt Folgendes als Passwort ein:

HOME_ALONE

Keine Anziehungskraft:

Gebt Folgendes als Passwort ein:

NO_GRAVITY

High Suspensions:

Gebt Folgendes als Passwort ein:

JACK_IT_UP

Riesenräder:

Gebt Folgendes als Passwort ein:

GO_MONSTER

No-Wheel-Attachment-Icons:

Gebt Folgendes als Passwort ein:

DRIVE_ONLY

Endsequenzen:

Gebt Folgendes als Passwort ein:

LONG_MOVIE

Im Multiplayer dieselben Fahrzeuge benutzen:

Gebt Folgendes als Passwort ein:

MIXES_CARS

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

**Alle Pal-Spiele ab sofort:
VERSANDKOSTENFREI!!!**

Nintendo 64

N64 Grundgerät	199,00
Toy Story II	109,95
Donkey Kong 64 + Exp. Pak	124,95
World League Soccer	109,95
Castlevania Legacy of Darkness *	114,95
Shadowman	99,95
Vigilante 8 Second Offensive *	109,95
Resident Evil 64	129,95
Nuclear Strike *	119,95
WCW Mayhem	109,95
Destruction Derby	114,95
Mario Golf	94,95
Super Smash Brothers	94,95
Monster Truck Madness	94,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Armored in Projekt Swarm Pal	89,95
Armored in Projekt Swarm Engl. Pal	99,95
Grand Theft Auto (GTA)	99,95
Starcraft 64 *	109,95
Road Rash	119,95
Supercross 2000 *	109,95
NBA Live 2000	109,95
Turok: Legende des verlor... Engl. Pal	69,95



Löser ab 9,90 DM / Komplett Katalog kostenlos anfordern!

Dreamcast Japan & US

Dreamcast US	auf Anfrage
Dreamcast Japan + Stromkonv. + RGB	499,00
Dreamcast Japan + RGB + 1 Spiel	589,00
Monaco, Sonic, Virtua Fighter oder Marvel	
Dreamcast Software US	auf Anfrage
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Carrier *	139,95
Virtual On	139,95
Berserk	139,95
Blue Stinger	119,95
Tokyo Bus Guide	139,95
Take the Bullet *	139,95
Soul Calibur	129,95
Virtua Striker V2	139,95
Sonic Adventure	99,95
Crazy Taxi	139,95
Star Gladiator II	129,95
F1 World Grand Prix	129,95
Jo Jos Adventure	129,95
Street Fighter III	139,95
Rainbow Cotton 3D	139,95
D2 D's Diner	149,95
Chu Chu Rocket	89,95
Maken X	139,95
Hiryo No Ken Retsuden	79,95
Sega Rally 2	119,95
Death Crimson II	129,95
Panzer Front	139,95
Biohazard 2	139,95
Zombie Revenge	139,95
Super Speed Racing	99,95
Bio Hazard: Code Veronica	149,95
Daytona USA - Battle on the Edge *	149,95
VMS	59,95
Power Stone	129,95
Dead or Alive II *	149,95
Sega GT *	149,95
Get Bass Fishing (mit Angel)	189,95
Undercover	139,95
Shen Mu (Free)	159,95
Godzilla 2	139,95
Soul Reaver US	139,95
Shadowman US	139,95

a.A.
499,00
Dreamcast
589,00



Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 21.00 Uhr

Playstation

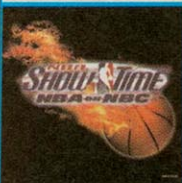
Playstation	245,00
Playstation + Memory + 2 Pad	270,00
McLaren Racing Wheel	139,95
Ferrari Racing Wheel	119,95
Rainbow Six	89,95
Player Manager 2000 *	99,95
Jade Cocoon	89,95
Ehrgeiz	89,95
Jackie Chan's Stuntmaster *	89,95
Discworld Noir *	89,95
WCW Mayhem	89,95
Tomb Raider 4	89,95
Bundesliga 2000	89,95
Int. Track & Field 2	94,95
FIFA 2000	89,95
Dino Crisis	89,95
Spec Ops - Stealth Patrol	94,95
Tomorrow Never Dies	89,95
Resident Evil Nemesis Pal	89,95
Resident Evil Nemesis Englische Pal	104,95
Rally Championship	89,95
Legend of Legaia *	89,95
Ace Combat III	89,95
Mission Impossible	94,95
Ridge Racer IV Platinum *	49,95
Cool Boarders IV *	89,95
Music 2000	89,95
Medal of Honor Pal	94,95
Autobahn Raser II	89,95
Toy Story II	89,95
Formel 1 99	89,95
Railroad Tycoon II	94,95
GTA 2	84,95
Gute Zeiten Schlechte Zeiten	69,95
Gran Turismo 2	89,95
Final Fantasy VIII	99,95
Overblood 2	89,95
ISS Pro Evolution	99,95
Dune 2000	89,95
Trasher	94,95
Shadow Madness *	89,95



An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

Dreamcast Deutsch

Dreamcast Deutsch	489,00
Dreamcast Deutsch + Scart Kabel und ein DC- Spiel bis 99,95 ihrer Wahl	610,00
Controller	59,95
VMU	59,95
Vibrations Pack	49,95
Scart Kabel	49,95
Keyboard	59,95
Crazy Taxi *	89,95
NBA Showtime	99,95
Marvel vs. Capcom	104,95
Powerstone	99,95
Ready 2 Rumble	109,95
Wild Metal	94,95
ECW Hardcore Revolution *	89,95
Shadowman	94,95
Deadly Skies *	99,95
Plasma Sword *	109,95
Tomb Raider IV *	99,95
WWF Attitude	69,95
Blue Stinger	94,95
NBA 2000 *	99,95
Virtua Striker II	89,95
Vigilante 8 Second Offensive	109,95
Stunt GP *	99,95
Evolution *	89,95
Soul Calibur	99,95
Sega Bass Fishing + Angel	169,95
Millenium Soldier (Expendable)	99,95
Sonic Adventure	94,95
Fighting Force II	89,95
Sega Rally 2	109,95
Formula One Racing	109,95
Armada	94,95
Speed Devils	94,95
Tee Off	89,95
Trick Style	99,95
Street Fighter Alpha III *	99,95
Soul Fighter	94,95
Dreamcast Gun	79,95
H. ohne Gun	89,95



* = Bis Drucktermin noch nicht erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Pal-Spiele versandkostenfrei. Import-Spiele 4,50 DM Versandkosten. Nachnahmegebühr 5,00 DM. Ladenpreise können variieren.

Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM.

Händleranfragen erwünscht. Fax: 02151-487246

Email: FCGAMES@AOL.COM

Cheat/Einsteiger-Trix

Fighting Force 2

Für alle Fans der trivialen Hau-drauf-Sparte hier einiges zu Fighting Force 2.

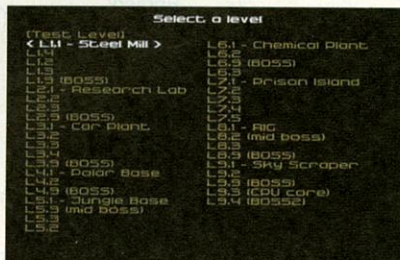


■ Startet das Spiel neu und haltet in diesem Screen folgende Tasten gleichzeitig gedrückt:

L1 + L2 + R1 + X + Δ + ←.



■ Nun dürft ihr euch einen Level zwecks Gegnerbekämpfung aussuchen.



■ Haltet diese Tasten so lange gedrückt, bis ihr in diesen Auswahlbildschirm gelangt. Achtung! Ihr überspringt währenddessen ein Bild. Lasst euch davon nicht verwirren.



■ Als Nebeneffekt besitzt eure Spielfigur nun Unverwundbarkeit und endlosen Munitionsnachschub.

Einsteiger-Trix:

■ **Die Ego-Perspektive:** Eine nicht zu verachtende zusätzliche Möglichkeit, sich Vorteile zu verschaffen. Zwar dürft ihr sie nur zuschalten, während eure Spielfigur steht, aber hierdurch bekommt ihr sehr schnell einen Gesamtüberblick über die Lage. Nehmt euch die Zeit, die Umgebung in Ruhe auszuspiionieren. Richtet den Blick auch nach oben. Denn Gegner, die sehr weit entfernt stehen, registrieren euch aus der Weite noch nicht und ihr könnt diese schon jetzt mit einem gezielten Schuss ausschalten.

■ **Die Sache mit den Goodies:** Okay, das Game versorgt euch mit Dutzenden von hilfreichen Goodies. Leider in einer solchen Vielzahl, dass ihr diese zu Beginn gar nicht alle nutzen könnt. Im späteren Verlauf jedoch knausert das Spiel mit ihnen. Daher solltet ihr nicht sofort alles zu Kleinholz verarbeiten, was euch unter kommt. Zerschlagt nur so viele Dinge, wie ihr auch Power-ups und Waffen benötigt. Sollten eure Kräfte schwinden, könnt ihr sehr oft wieder eine ganze Reihe von Abschnitten zurücklaufen und nachtanken. Dies ist ohne Gefahren verbunden, da besiegte Gegner nicht erneut auftauchen. Übrigens, die Schlüssel für die Locations befinden sich fast immer in der Hand des Gegners bzw. in Behältnissen, die ihr nicht immer vorfindet.

■ **Gewaltanwendung:** Sicherlich nervt es euch auch mit der Zeit, dass die Kollisionsabfrage so ungenau ist. Versucht daher, euch den Weg mit den Feuerwaffen freizuschleifen. Wägt auch bei den Schlagwerkzeugen ab. Schmeißt lieber mal eine Eisenstange aus dem Inventar und nehmt hierfür eine Axt mit, um deren speziellere Wirkung zu nutzen.

Xploder-/Game-Buster-Codes

■ Auch die Freunde der Schummelmodule sollen nicht zu kurz kommen.

Unendlich Energie:

D007 0CCC 0044

8011 642C 03FC

Unendlich Geld:

D007 0CCC 0044

800C CE2A 003C

Unendlich Continues:

D007 0CCC 0044

800C CE2A 000A

Habe alle Karten:

800C D46C 0101

800C D46E 0101

Wut sinkt nicht:

8007 0D72 3C00

Unendlich Munition:

8007 3A0A 3C00

Einsteiger-Trix

Spec Ops

Die Ranger haben ihre Tücken. Achtet unbedingt bei einem Kampfeinsatz darauf, dass ihr eure Gruppe möglichst zusammenhaltet! In der Nähe positionierte Ranger, über die ihr nicht die Gewalt habt, unterstützen euch gegen gegnerische Attacken. Ferner solltet ihr die Waffenauswahl im Auge behalten. Ranger mit Gewehren, die als Scharfschützen deklariert sind, haben die dumme Angewohnheit, einen Gegner nicht zu treffen, sobald dieser zu nahe ist. Dann heißt es Abstand zu gewinnen und aus weiterer Entfernung zu schießen. Ach ja, wie im wahren Leben solltet ihr, sobald ihr einen Sprengsatz scharf gemacht habt, die Beine in die Hand nehmen. Denn sehr schnell jagt ihr einen eigenen Kämpfer mit in die Luft.

Trix

Army Men: Air Attack

■ Um alle Co-Piloten zu erhalten, muss Folgendes als Passwort eingegeben werden:

↑↑↑↑↑↑↑↑.

Level	Passwort
02	X↓←→□○○→
03	Δ↑←→Δ○○↑
04	↓↓□□←→○○
05	→→X○○↓↑↑
06	□○○□Δ←→↑
07	□○○□←→↑
08	→↓←→Δ↓↑↓
09	○○→↑→↑XX
10	X↓↓↓X←→←
11	Δ↑○○↓←→X→
12	↑↑ΔΔ←→○○
13	←→↓↓□○○○
14	↓↓↓X○○○○
15	□←→○○↑↓□
16	↓↑↓↑○○ΔΔ

Trix

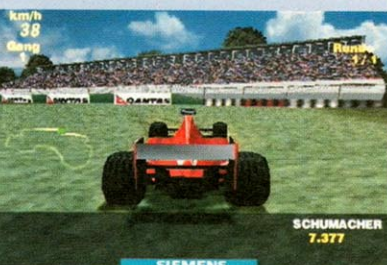
Formel Eins 99

■ Probiert im Grand-Prix-Mode einen neuen Highscore oder im Einzelrennen eine schnelle Runde zu fahren. Tragt euch dann mit folgenden Namen ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen:

NIGHTS (Nachtfahrt)

RINGS (Ringe einsammeln)

LOOKATME (Abspann)



Cheats

Cool Boarders 4

■ Die Jungs auf ihren Brettern sind schon beim vierten Teil angelangt. Auch zu diesem gibt es interessante Cheats.

Bergregionen, Charaktere und Bretter:

Gibt als Namen im Einzelspieler-Mode Folgendes ein:

ICHEAT

Alle Special-Events:

Gibt als Namen im Einzelspieler-Mode Folgendes ein:

IMSPECIAL

Xploder-/Game-Buster-Codes

FIFA 2000

■ Heimat-Team 20 Tore:

8003 2514 0014

Heimat-Team 0 Tore:

8003 2514 0000

PAL2NTSC:

8001 790E 3C00

Xploder-/Game-Buster-Codes

Grand Theft Auto 2

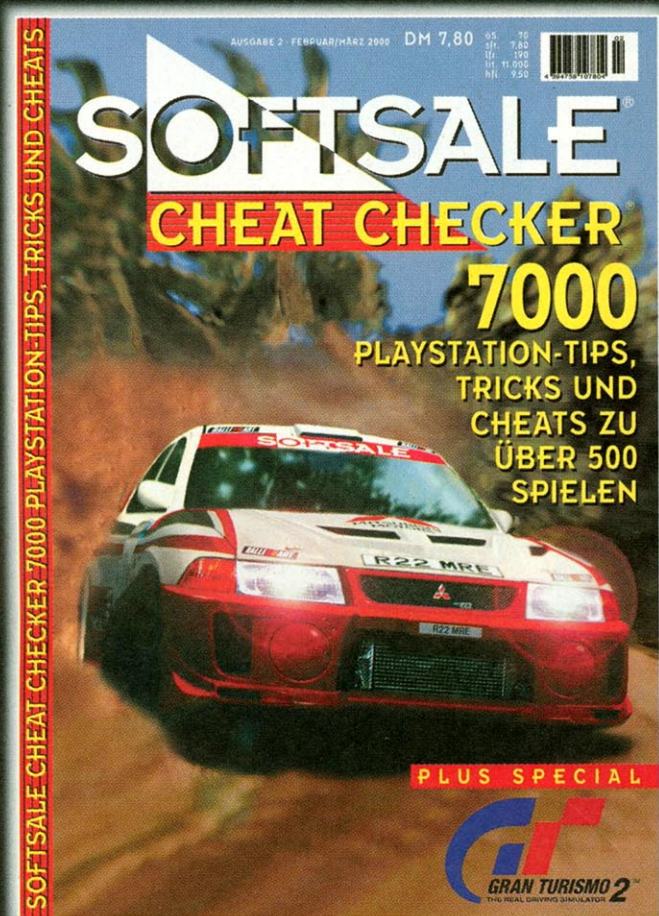
■ Unendlich Leben:

8012 0004 0009

Unendlich Gesundheit:

8014 5A96 0064

MOGELN BIS DER ARZT KOMMT! DIE SOFTSALE® CHEAT CHECKER®:



AUSGABE 2/00
PLAYSTATION

JETZT NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL!

SONDERHEFT NR. 2
20 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN
JETZT NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL!



Cheats

G-Police 2

Cheats, die funktionieren, sind immer wieder praktisch. Zu G-Police 2: Weapons of Justice haben wir auch etwas auf Lager. Startet das Spiel und geht auf die Option „Passwort“. Gebt hier das entsprechende Wort ein, um den jeweiligen Cheat zu aktivieren. Alle Cheats aktivieren: UTOPIA
Level-Select: PLINTH



■ Unter der Option „Passwort“ seid ihr richtig. Übrigens, zusätzlich leuchtet rechts neben dem Passwort die Meldung „Cheats“ auf.



■ Gebt die nachfolgenden Passwörter ein, um den entsprechenden Cheat zu aktivieren.

Cheats

Rainbow Six

Als Söldner hat man es alles andere als leicht. Und weil dazu der Schwierigkeitsgrad bei Rainbow Six noch mehr als nur saftig liegt, wollten wir euch zuerst mit einer Komplettlösung unter die Arme greifen. Da zwischenzeitlich jedoch die coolen Cheats zum Spiel eintrudelten, verraten wir euch ersatzweise diese.



■ Startet das Spiel ganz normal und sucht euch eine Mission aus.



■ Wie gewohnt, legt ihr alle Parameter der anstehenden Mission fest.



■ Pausiert dann die aktuelle Mission mit der Start-Taste. Im nun erscheinenden Screen gebt ihr die unten aufgeführten Cheats ein.



■ Wichtig: Klappt die Eingabe nicht auf Anhieb, probiert ihr diese einfach mit einer anderen Eingabegeschwindigkeit. Wie ihr auf dem Bild seht, erscheint jedesmal bei erfolgreicher Eingabe eine Mitteilung.

Die Cheats:

■ Geht die Schritte, so wie oben beschrieben, durch und benutzt diese Cheats. Wichtig: Während der gesamten Eingabe muss die L1-Taste gedrückt werden!

Unendliche Lebensenergie für das gesamte Team:

△, △, X, O, X, △.

Die gesamte Karte aufdecken:

X, O, △, △, △, O, X.

Alle Türen knacken:

△, △, △, △, X, O, △, △.

Xploder-/Game-Buster-Codes:

Auch die Freunde der Schummelmodule sollen ihre Freude mit Rainbow Six haben.

Unendlich Zeit:

8004 CB3A 3C00

Das Ende anschauen:

△, △, △, △, O, O, X, △.

Keine Geisel stirbt:

O, O, △, △, X, △, X, O.

Unendlich Gesundheit:

8005 5146 3C00

Unendlich Granaten/Munition

(gilt beinahe für alle Waffen):

8005 2B6A 3C00

Unendlich Magazine:

8002 675A 3C00

Xploder-/Game-Buster-Codes

Shadow Man

■ Unendlich Lebenskraft:

800C 1A34 2710

Xploder-/Game-Buster-Codes

Tarzan

■ Unendlich Münzen:

8005 B840 03E7

Maximal Energie:

8008 E810 0160

8008 E812 2405

Unendlich Energie:

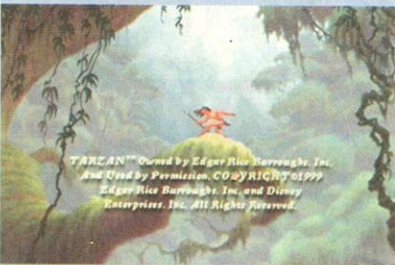
8008 F51E 3C00

Unendlich Leben:

8009 4C76 3C00

Unendlich Zeit im Bonus-Level:

800A 49D0 3C00



Tipp

South Park Rally

■ Okay, okay, es dürfte hinlänglich bekannt sein, dass ihr von einigen PlayStation-CDs die Musikstücke auch mit einem normalen CD-Spieler anhören könnt. Überspringt einfach den ersten Track. Genauso bei South Park Rally! Hier findet ihr mehrere kurze Stücke der vier Götter. Bestimmt kann sich jeder ausmalen, wie uns unser South-Park-Fan Gunther schon die ganze Zeit damit auf die Nerven geht.

Cheats

Driver

■ Gebt die Zahlenkolonnen mit den Schultertasten ein. Hierbei gilt folgende Belegung:

L1 = 0, L2 = 1, R1 = 2, R2 = 3.

Die Codes müssen im Menü-Screen eingegeben werden!

0123023123012 = Credits (Abspann)

1133131032100 = Invincible (Fahrzeug wird nicht beschädigt)

012221122003 = Immune (die Polizei sieht euer Fahrzeug nicht)

2223123103210 = Rear Wheels (Hecksteuerung)

2323012302111 = Minis (kleine Autos)

3123103311032 = Stilts (anderes Fahrverhalten)

3321031033130 = Australia (Mirror-Mode)

Xploder-/Game-Buster-Codes

Air Combat 3

■ Achtung! Einige der Codes laufen auf einem Xploder nicht richtig.

PAL2NTSC:

800A 1212 3C00

Unendlich Gesundheit:

8007 0E12 0000

8007 0B8E 0000

Alle Flugzeuge:

5000 0A02 0000

800B DB12 0101

Doping für Deine PlayStation!

**PlayStation Zone -
starkes Heft plus
Wahnsinns-CD**



**Mit genialem
Einkaufsführer!**

Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe -
Game-Lexikon mit
Infos, Bildern und
Experten-Bewertung
zu 700 PS-Games.
First Aid - Tipps &
Tricks-Data-Base zu
350 PS-Games.
Der umfangreichste
Tipps & Tricks-Teil
aller PlayStation-
Magazine.

**Alles einfach und
bequem von der CD**
On-screen abrufbar!

Suchtgefahr!

Exklusive spielbare
Demos zu aktuellen
Hits und Neuheiten:
N-Gen Racing,
Gekido, Pro Pinball:
Fantastic Journey...
Monatlich die aktu-
ellsten Infos zur
neuen Konsolen-
Generation in den
PlayStation 2-News.

Herzflimmern!

Die Top-Games
des Monats im
Video-Überblick -
atemberaubende
Trailer und
Filmsequenzen zu:
WWF Smack-
down, MOBIL 1
Rally Champion-
ship, Spiderman,
Army Men 3D,
Grandia.

Geheimlabor!

**Die perfekte Über-
sicht über die 200**
besten PlayStation-
Games gibt es
jeden Monat auf
einem praktischen
Kalender-Poster.

Mehr Heft - mehr Fun!

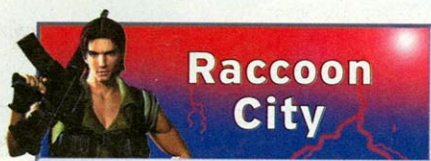
PlayStation Zone
ist die geballte
PS-Energie auf 164
Seiten. Spannende
Infos und aufregen-
des Insiderwissen
über Deine Konsole
und alle aktuellen
Games. Ein absolu-
tes Muß für alle
echten PlayStation-
Fans.

**PlayStation Zone -
wissen was läuft.**

Dem Bösen ein Ende gesetzt

Resident Evil 3: Nemesis

Raccoon City ist in großer Gefahr. Ein neues Virus scheint der Stadt endgültig den Garaus zu machen. Mit Hilfe dieser Komplettlösung dürfte es jedoch für euch ein Leichtes sein, Jill und Carlos aus der Hölle zu führen.



■ Eine Explosion läutet das neuste Abenteuer der Heldin ein. Die Zombies, die aus dem Feuer kommen, könnt ihr getrost hinter euch lassen. Lauft nur den Gang hinauf und erledigt den Gegner, der sich euch in den Weg stellt. Steigt über den Container und genießt die Sequenz. Laft anschließend weiter geradeaus und geht in die Lagerhalle. Dort trifft ihr auf einen dicken Mann, der euch über sein schreckliches Schicksal aufklärt. Nun nichts wie hoch in den Speicherraum. Nehmt dort die Waffen, die Munition und die Ink-Robbons aus der Kiste. Vergesst außerdem nicht die beiden Pulver-A-Behälter im Schrank auf der rechten Seite. Speichert euren Fortschritt ab. Jetzt solltet ihr den Schlüssel vom Holzbrett fassen und damit die Lagerhallentür auf-sperren. (Bild 1)



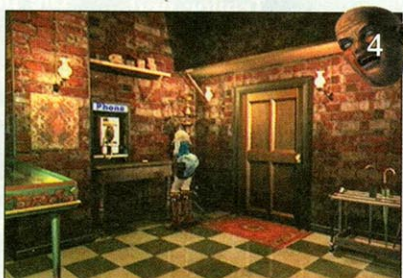
■ Laft den Gang (die Treppe) hinunter und öffnet die Tür am Ende des Ganges. Anschließend solltet ihr die Tür nutzen, die sich auf der gegen-überliegenden linken Seite befindet. (Bild 2)



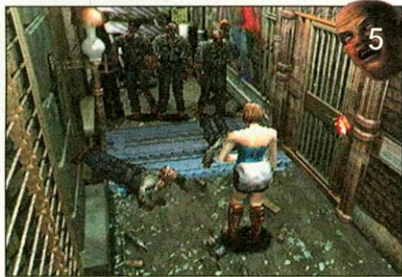
■ Laft geradeaus, bis ihr an die weiße Tür gelangt, die sich zu eurer Rechten befindet, und betretet den Bereich da-hinter. Im Keller angekommen, solltet ihr nach dem Feuerzeugbenzin greifen. Vom Toten in der rechten oberen Ecke erhaltet ihr zudem ein Schrotgewehr. Anschließend verlasst ihr den Raum und geht den Gang, der vor euch liegt, entlang. Nehmt die beiden grünen Kräuterpflanzen dabei auf. Nachdem ihr durch die nächste Tür gegangen seid, geht ihr den Gang links entlang. Ihr habt nun einige Monster zu plät-ten. Dann hört ihr einen grässlichen Schrei. Laft weiter und besteigt die Palette, an deren Oberseite ihr eine Wohnviertel-Karte findet. (Bild 3)



■ Nehmt diese und setzt, nachdem ihr die beiden Kräuter auf dem Plateau über euch eingesammelt habt, euren Weg der Straße entlang fort. Erledigt die beiden Zombies. Nun geht ihr rechts durch den Eingang. Nachdem ihr ein Stück weitergespurt seid, hört ihr Schussgeräusche unterhalb einer Treppe, die ihr sofort hinuntersteigt. Hier trifft ihr das erste Mal auf einen weiteren Überlebenden, der gerade gegen drei Zombies kämpft. Laft ihm hinterher und ihr betretet somit die Bar. Helft Brad Vickers aus der miss-lichen Situation. Nehmt nun die Munition, die Postkarte und das Feuerzeug. (Bild 4)



■ Kombiniert nun Feuerzeug und Benzin in eurem Inventar. Verlasst anschließend die Bar. Ihr lauft nach rechts und gelangt nach einem längeren Fußmarsch an eine Gabelung. Wählt hier den linken oberen Weg und nutzt die Pforte. Am Ende des Pfades trefft ihr auf eine verschlossene Tür, die ihr mit Hilfe des Feuerzeuges öffnet. (Bild 5)



■ Erledigt die Zombies und holt euch die Kräuter und das Foto A beim Polizisten. Die beiden Kräuter solltet ihr mischen, um eine stärkere Medizin zu erhalten. Benutzt den zuvor verschlossenen Zugang, tötet die beiden Hunde und speichert euren Spielefortschritt im Raum am Ende des Ganges ab, in dem ihr zudem wichtiges Pulver findet. Verlasst das Zimmer und geht nach Norden durch das Tor. Anschließend geht es nach links, worauf ihr das aus dem Vorgänger bereits bekannte Polizeipräsidium erreicht. Hier lernt ihr zum ersten Mal den Obermottz Nemesis kennen, der euch im Verlauf des Geschehens noch einige Male begegnet. Hier solltet ihr warten, bis sich der Auswahl-Cursor rot färbt, und dann die Option "Gegen Nemesis kämpfen" wählen. (Bild 6)



■ Die Heldin rollt sich gekonnt ab und verhindert somit einen Angriff von Nemesis. Spürtet nun zu Brads Leiche und untersucht diese. Nehmt die Polizeikarte und rennt in das Polizeipräsidium. Tötet ihr Nemesis, erhaltet ihr zudem auf dem härteren Schwierigkeitsgrad wichtige Upgrades für eure Waffen. Angelangt im Polizeiquartier, untersucht ihr die Karte und erhaltet somit die ID-Karte des Toten. Vergesst nicht die Polizeirevier-Karte zu



nehmen, die auf dem Tisch neben der Schreibmaschine liegt. Diese lässt sich nun am Computer dazu nutzen, einen Code (es existieren hier insgesamt vier verschiedene: 4312, 0131, 0513, 4011) herauszufinden. (Bild 7)

■ Geht nun durch die Tür hinter dem Computer und betretet den kleinen Raum, in dem Marvin tot auf dem Boden liegt. Untersucht ihn, um seinen Bericht zu erhalten. Nehmt die Schrotflintenmunition auf dem Tisch und verlasst den kleinen Raum. Geht durch die Storage-Tür und untersucht den roten Punkt. (Bild 8)



■ Somit erhält eure Heldin einen blauen Stein. Geht nun in den hinteren Teil des Raumes, um an ein Fach zu gelangen, das ihr mit dem zuvor erhaltenen Code öffnen könnt. Dadurch gelangt ihr an den Emblem-Schlüssel. (Bild 9)

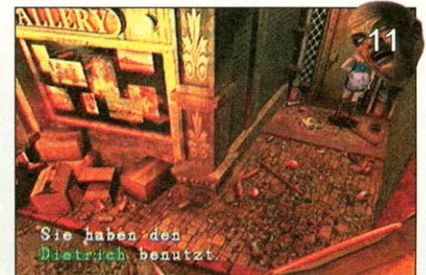


■ Verlasst das Lager und erledigt die drei Zombies. Nutzt die Tür unterhalb der Treppe, um in den Save-Raum zu gelangen. Auf dem Schreibtisch findet ihr Davids Notizen und auch Pulver A befindet sich im Raum (Spint). Lenkt

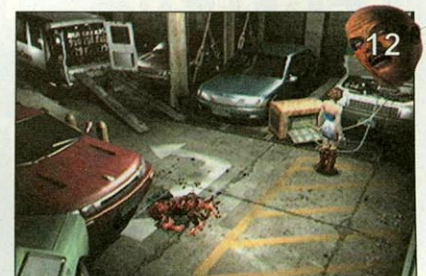


die Heldin nun durch die Tür, die sich neben dem Eingang zum Storage-Room befindet und tötet die Hunde. Nutzt dann die erste Pforte und greift nach Jills ID-Karte auf dem Tisch. (Bild 10)

■ Verlasst den Bereich, steigt die Treppe nach oben und erledigt die vier Zombies. Betretet den S.T.A.R.S.-Raum und legt den Emblem-Schlüssel ab. Auf dem Tisch vor euch befindet sich ein Dietrich. Zudem liegen im Raum eine Heißflasche, eine Magnum, Munition für eure Pistole und ein Fax vom Kendo-Waffenladen. Wenn ihr den Raum verlasst, hört ihr einen Funkspruch von Carlos, der um Hilfe bittet. Lauft nun wieder die Treppe hinab und ignoriert Nemesis. Lauft schnell zurück zum Ausgang durch die Police-Office. Der Unhold verfolgt euch hier glücklicherweise nicht mehr. Verlasst das Polizeigebäude und nutzt den Dietrich an der verschlossenen Tür, die sich hinter dem Feuer befindet. (Bild 11)



■ Folgt dem Pfad und untersucht den Söldner, der Patronen und ein Tagebuch bereithält. Den Schlauch am Hydranten könnt ihr noch nicht lösen. Nutzt die Stahlpforte am Ende des Ganges und tötet die Hunde. Betretet die Werkstatt, erledigt erneut zwei Vierbeiner und schnappt euch das Kabel des Autos, das sich links befindet. (Bild 12)



■ Betretet den Save-Raum und greift nach der Munition auf dem Tisch. Speichert und bewaffnet euch mit der Schrotflinte. Verlasst das Zimmer durch den Hinterausgang. Beseitigt die Hunde, nutzt die nächste Tür und nehmt euch die Innenstadt-Karte. (Bild 13)



Leiter ganz nach vorn, steigt hinauf und schaltet den Strom ein. Greift nach dem Foto B auf dem Telefon links neben euch und läuft nun zur Rolltür. Betätigt dort den Schalter, um den Weg freizugeben. Steigt die Treppen hinauf und erledigt die Zombies. Das Foto C, die Notiz des Reporters sowie der grüne Stein auf dem Tisch sollten eingesteckt werden. (Bild 16)

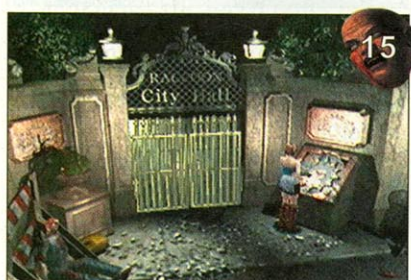


Das Restaurant

■ Vernichtet die seltsame Kreatur im nächsten Raum und untersucht den Toten. Geht durch die untere Tür und dann links. Betretet den Save-Raum, greift nach der rostigen Kurbel und legt sie in die Kiste. Speichert anschließend euren Spielfortschritt. Laufen nun den Weg zurück und betretet das Restaurant. Hier findet ihr den Brief des Bürgermeisters. Nutzt den Dietrich am kleinen Schrank und nehmt euch den Feuerhaken. Hier trifft ihr auch das erste Mal auf Carlos. Nemesis unterbricht jedoch abrupt eure Konversation. Versteckt euch im Restaurant, um dem Bösewicht zu entkommen. (Bild 14)



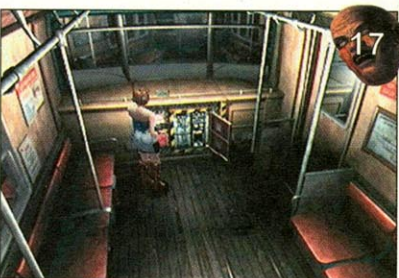
■ Nachdem Jill die Bestie scheinbar besiegt hat, rappelt sich der Schurke aber nochmals auf. Vernichtet ihn im Restaurant und nehmt euch das Waffen-Upgrade (nur auf schwerer Stufe möglich). Geht nun zurück in den Save-Raum und speichert ab. Jetzt geht es nach Norden durch die Tür. Weiter geradeaus stoßt ihr auf ein Steingebilde, in das ihr den blauen Stein einsetzt. (Bild 15)



■ Geht nun die Straße nach oben und betretet den Zeitungsverlag. Nehmt das Erste-Hilfe-Spray und schiebt die



■ Der grüne Stein sollte nun an der gleichen Stelle eingesetzt werden, an der ihr zuvor den blauen Saphir genutzt habt, und ihr betretet das neue Areal. An einer Gabelung angekommen, solltet ihr den rechten Weg einschlagen. Geht bis zur Werkstatt und nutzt die rostige Kurbel am Eingang. Diese bricht leider ab, so dass ihr unverrichteter Dinge zurückgehen müsst. Angekommen an der Gabelung, solltet ihr jetzt weiter geradeaus gehen, um in einen neuen Sektor zu gelangen. Tötet die Zombies, die sich euch in den Weg stellen (auch unter Zuhilfenahme eines roten Fasses). Der Tote, der direkt an der Tür liegt, verbirgt Schrotflintenmunition. Steigt nun über die Paletten und betretet das hintere Abteil der Straßenbahn. Setzt hier das Kabel ein, das ihr aus dem Parkhaus habt. (Bild 17)



■ Geht ins vordere Abteil und sprecht mit den beiden Umbrella-Söldnern. Schnappt euch den Schraubenschlüssel und die Hinweise des Mechanikers. Laufen zurück zur Werkstatt und öffnet das Rolltor mit dem gefundenen Schraubenschlüssel. (Bild 18)



■ Bedient das elektronische Schloss und aktiviert alle Lichter. Nehmt das Maschinenöl und geht zur Tür. Nach der Explosion lauft ihr zurück zur Gabelung und geht in Richtung Raccoon City zurück. Die zuvor verschlossene Tür auf der linken Seite springt nun auf und es strömen euch einige Zombies entgegen. Geht in diesen Raum und betätigt den grünen Schalter an der Statue. Nehmt das Bronze-Buch. (Bild 19)

■ Lauft zurück zum Restaurant. Vor diesem findet ihr eine Stelle, in die ihr das Buch einfügen könnt. Somit erhaltet ihr den Bronze-Kompass. (Bild 20)



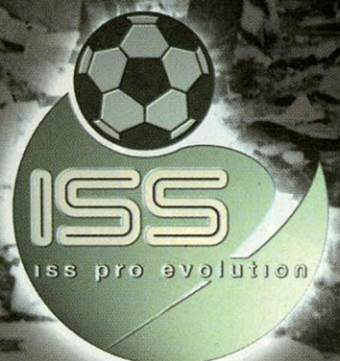
Das Kraftwerk

■ Spurtet zurück zur Statue und setzt den Kompass ein, um die Batterie zu erhalten. Anschließend solltet ihr im nahegelegenen Speicher-Raum save und dann nach Süden gehen. Geht nun zum Haupteingang des Restaurants und lauft die Straße nach unten. An der Gabelung geht es nach rechts und nach ein paar gerannten Metern durch die rechte Tür. Beseitigt die fieseren Kreaturen und setzt die Batterie am Lift ein. (Bild 21)



NACH EINEM JAHRHUNDERT VOLLER
AGGRESSION STARTEN WIR MIT NEUER
HOFFNUNG IN DAS NÄCHSTE JAHRTAUSEND.
DIE MENSCHHEIT WIRD ERKENNEN, DASS ALL
DIE KÄMPFE, DIE SCHLACHTEN UND KRIEGE,
ZU UNWIEDERBRINGLICHEN VERLUSTEN,
ARMUT UND EINSAMKEIT GEFÜHRT HABEN.
WIR MÜSSEN DIE WUT ÜBERWINDEN, DEN
ZORN BÄNDIGEN UND DIE GEWALT
UNTERDRÜCKEN. DANN ERST HAT DIE
WELT IMMERWÄHRENDEN

FUSSBALL



■ Nutzt den Aufzug und lauft den Pfad entlang. Nachdem ihr alle Zombies erledigt habt, geht ihr durch die rechte Tür und öffnet gleich die nächste Pforte. Im hinteren Bereich des Raumes befindet sich ein Stromwandler, der zunächst auf automatischen Betrieb eingestellt ist. Unterhalb steht ein Gerät, dank dem sich der Wandler auf manuelle Steuerung umstellen lässt. Tut dies und betätigt den Stromwandler. Betätigt nun einmal den roten Schalter und dreimal den blauen Schalter, um die erste Rolltür zu öffnen. Hier findet ihr im Regal eine Sicherung. (Bild 22)

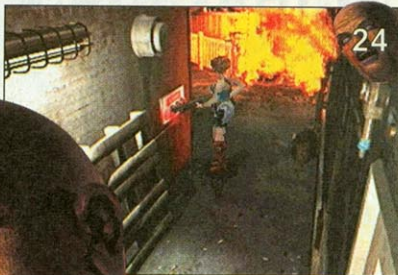


■ Ein Haufen wild gewordener Zombies empfängt euch anschließend hinter dem Zaun. Erhöht die elektrische Leistung, um diese vom Bildschirm zu putzen. Geht erneut zum Stromwandler und betätigt folgende Schalter: rot, rot, blau, rot. Jetzt öffnet sich das zweite Rolltor, hinter dem sich ein Granatwerfer verbirgt. Verlasst nun das Kraftwerk und benutzt den Lift nach oben. Folgt dann dem Pfad und geht an der Gabelung nach rechts und dann durch die Tür am Ende des Ganges. Vernichtet die Zombies auf der Straße und geht durch die nächste Tür in den Save-Raum. Verlasst den Raum. Durch das Parkhaus geht es

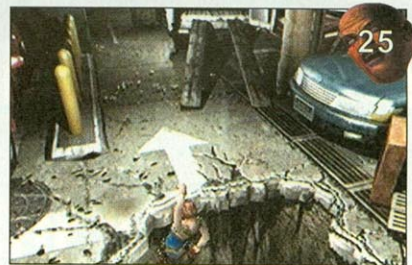
ins Freie, wo euch bereits einige bies-tige Krähen erwarten. Lauft durch die nächste Tür und folgt dem Weg bis zum roten Punkt am Ende des Ganges. Nutzt hier euren Schraubenschlüssel, um den Schlauch zu demontieren. (Bild 23)



■ Lauft nun nach unten und öffnet die nächste Tür auf der rechten Seite. Folgt dem Pfad und lauft an der ersten Gabelung nach links bis zum Feuer. Dort findet ihr erneut einen rot blinkenden Punkt, an dem sich der Schlauch befestigen lässt. Somit wird es Jill ermöglicht, das Feuer zu löschen und einen neuen Weg freizulegen. (Bild 24)



■ Folgt diesem Pfad und bewaffnet euch schon mal mit der Schrotflinte. Tötet die mutierte Kreatur und sammelt die Kurbel ein. Den anderen Mutanten tötet ihr am besten, indem ihr das Explosive-Pack an der Wand abfeuert. Geht durch die Tür und genießt die kurze Sequenz. Nehmt nun das Firmen-Fax, die Mitteilung des Abteilungsleiters und das Erste-Hilfe-Spray an euch. Schaltet mit Hilfe der Fernbedienung den Fernseher ein und merkt euch, welches Produkt beworben wird. Es gibt folgende Möglichkeiten: Aquacure, Safsprin, Adravil. Nutzt nun den Computer und gebt das Produkt als Password ein, um eine Tür zu öffnen. Folgt dem neuen Pfad und sammelt den Ölzusatz und die Pulver ein. Mischt nun das Öl mit dem Zusatz, um Platz im Inventar zu schaffen. Um der nun einströmenden Masse an Zombies Herr zu werden, müsst ihr die Räder an den Heißluftrohren zerschießen. Auch im Raum dahinter wimmelt es nur so vor lauter Untoten. Verlasst den Bereich und kehrt zum Parkhaus zurück. Dabei vernichtet ihr Nemesis, der euch mit einem Raketenwerfer bedroht. Im Parkhaus angelangt, erwartet euch ein leichtes Beben und der Boden reißt auf. Wählt "Hinaufklettern" als Option, dem Übel zu entkommen. (Bild 25)



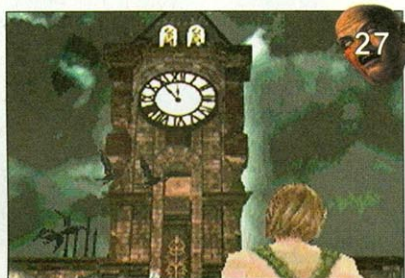
■ Speichert im Parkhaus ab und lauft nun wieder zur Bahn. Auf dem Weg dorthin begegnet ihr erneut Nemesis, den ihr mit ein paar gezielten Schüssen aus eurer Schrotflinte beseitigt. Dass ein Übel selten alleine kommt, zeigt sich bereits nach wenigen Metern. Der Boden reißt nämlich auf und unsere Heldin fällt in ein tiefes Loch. Ein mutierter Riesenschwamm lauert darin, den ihr jedoch



mit ein paar gezielten Schüssen aus eurer Schrotflinte vernichtet. Anschließend müssen die beiden Schalter aktiviert werden, um die Leiter herabzulassen. (Bild 26)



■ Angelangt an der Straßenbahn, müsst ihr im ersten Wagen die Sicherung einsetzen und das Öl einfüllen. Lauft gemeinsam mit Carlos in den vorderen Teil der Bahn. Carlos setzt das Gefährt in Gang. Plötzlich hört ihr Schreie des Söldners Mikhail. Rennt in das hintere Abteil, in dem bereits Nemesis auf euch wartet. Ballert den Aggressor nieder. Nemesis erholt sich sehr schnell, aber Mikhail erledigt ihn mit einer Handgranate. Der Zug lässt sich von Carlos nicht mehr stoppen. Zieht nun die Handbremse und ihr landet vor dem Glockenturm, den ihr bereits auf einem eurer Fotos habt. (Bild 27)



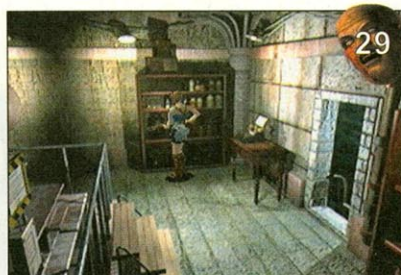
■ Beseitigt die Krähen und öffnet die linke Tür (nicht die Tür zum Glockenturm). Geht nun nach unten durch die Pforte und sichert den Spielefortschritt. Nehmt den Glockenturmschlüssel und die verschiedenen Pulversorten auf und verlasst den Raum. Durch die Fenster stürmen Zombies herbei, die ihr mit ein paar gezielten Schüssen erledigt. Öffnet mit dem Glockenturmschlüssel die obere Pforte. Hier trifft ihr auch wieder auf Carlos, mit dem ihr ein paar Worte wechselt. Nehmt die Granaten aus dem Kamin und öffnet die Doppelflügeltür. Hier findet ihr auf dem Tisch die Glockenturm-Karte und ein Erste-Hilfe-Spray. Auf dem Boden hält ein Toter Schrotflintenmunition und eine Dienst-anweisung parat. Laft nun in den rechten Raum, in dem ihr von kleinen Spinnen begrüßt werdet. Nachdem die lästigen Insekten beseitigt wurden, nehmt ihr euch die Kunstpostkarte vom Tisch. Schaut euch die Uhrzeiten darauf genau an, denn sie sind der Schlüssel für das erfolgreiche Lösen

eines späteren Rätsels. Geht durch die obere braune Tür (nicht durch die grüne) und speichert ab.

■ Geht nun durch die obere Tür und nehmt euch den zweiten Glockenturmschlüssel. (Bild 28)



■ Geht zurück in die Vorhalle und marschiert in den zweiten Stock. Vernichtet dort die Spinnen und ihre Nachkömmlinge. Solltet ihr vergiftet sein, dann lauft flugs runter in die Halle, in der blaue Kräuter stehen. Geht dann wieder hinauf und öffnet die Tür. Benutzt nun den Glockenturmschlüssel, um die Leiter hinabzulassen, und steigt die Stufen empor. Nehmt die Pulver und das Silberzahnrad aus dem Regal. (Bild 29)



■ Geht nun zur Spieluhr und spielt das Stück in der korrekten Tonart (Schalter A = hoch; Schalter B = runter; Schalter C = hoch; Schalter D = hoch; Schalter E = runter; Schalter F = hoch). Ihr erhaltet somit die Chronoskette, die ihr mit dem Glockenturmschlüssel verbindet. Steigt jetzt die Treppe hinab und benutzt die Stromleitung, um den Schurken Nemesis für einen Moment zu betäuben. Nun zurück ins Wohnzimmer, wo ihr euren Spielefortschritt speichert. Dank des Chronoschlüssels lässt sich nun auch die grüne Tür öffnen. (Bild 30)

■ Die Spinnen im nächsten Raum solltet ihr auf Distanz halten, da sie Gift versprühen, das euch nach und nach



schwächer werden lässt. Daher solltet ihr entweder ein blaues Kraut im Inventar bereithalten oder im Erdgeschoss des Glockenturms die Wunderpflanze aufsuchen. Untersucht den Polizisten, der im Spinnennetz gefangen ist. Er hält Granaten für euch bereit. Hinter der nächsten Pforte steckt ihr euch das Notizbuch des Söldners ein, der in der rechten oberen Ecke liegt. Im Raum befinden sich drei Uhren (Waagen), deren Anzeigen sich durch Gegenstände verändern lassen, die ihr in die Schalen legt. An den drei Statuen rechts von den Uhren findet ihr unterschiedlich schwere Edelsteine, die sich hervorragend zum Beschweren der Waagschalen nutzen lassen. Die drei verschiedenen Kugeln beeinträchtigen den Zeigerstand einer jeden Uhr unterschiedlich. Hier eine genaue Auflistung:

Stein	linke Uhr	mittlere Uhr	rechte Uhr
Kristallkugel	- 1 Std.	+ 1 Std.	+ 2 Std.
Obsidiankugel	- 2 Std.	+ 2 Std.	+ 4 Std.
Bernsteinkugel	- 3 Std.	+ 3 Std.	+ 6 Std.

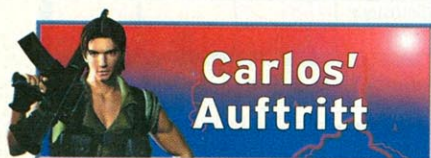
■ Ziel des Rätsels ist es, die Zeiger der mittleren Uhr auf Zwölf zu stellen. Habt ihr diese Aufgabe gemeistert, öffnet sich eine Klappe und ihr gelangt in den Besitz eines Goldzahnrades. (Bild 31)



■ Verbindet jetzt das goldene und das silberne Zahnrad miteinander, um das Chronoszahnrad zu erhalten. Speichert anschließend ab und bewaffnet euch mit euren schwersten Waffen und genügend Erste-Hilfe-Flaschen. Steigt erneut den Glockenturm hinauf und setzt das Zahnrad in die entsprechende Lücke ein. (Bild 32)



■ Verlässt den Glockenturm und genießt die Rendersequenz. Ein Rettungshubschrauber scheint Jill und Carlos aus der Hölle befreien zu können, doch Nemesis, der mittlerweile mit einem Raketenwerfer ausgerüstet ist, schießt das vermeintliche Rettungsfahrzeug ab. Jill wird außerdem mit dem tödlichen Virus infiziert. Nachdem ihr Nemesis besiegt habt, bricht die Heldin bewusstlos zusammen. Carlos bringt die regungslose Schönheit in die sichere Kapelle und macht sich seinerseits auf, in den Laboratorien des Umbrella-Unternehmens nach einem Gegengift zu suchen. (Bild 33)



■ Verlässt die Kapelle und läuft zum Raum, in dem ihr das Uhrenrätsel gelöst habt. Auf dem Weg dorthin solltet ihr die Zombies und die drei Spinnen vernichten. Lauft in den hinteren Teil des Raumes und verschiebt die riesige Glocke, die den Weg zum Krankenhaus freimacht. (Bild 34)



■ Betretet das Krankenhaus und wagt euch ein paar Schritte nach vorn. Zwei neue Gegner (Hunter) begrüßen den Eindringling auf imposante Art und Weise. Tötet die Fieslinge und holt euch die beiden roten Kräuter im Hinterzimmer. Geht dann durch die Tür, nehmt die Erste-Hilfe-Flasche und speichert ab. Betretet das nächste Zimmer und greift euch das blaue Kraut auf dem Desk rechts neben der Tür. Hier findet ihr ferner eine Karte des Krankenhauses, Munition für eure Pistole und einen Kassettenrekorder. Lauft zum Lift und betätigt den rechten Knopf. Da der Fahrstuhl jedoch mit einer Stimmerkennung ausgestattet ist, solltet ihr den Kassettenrekorder



nutzen, um die Tür zu öffnen. (Bild 35)

■ Fahrt in das dritte Untergeschoss (B3) und lauft den Korridor entlang. Geht durch die Tür am Ende des Ganges und erfahrt, dass Nikolai ein Verräter ist. Lauft in den nächsten Raum und schnappt euch die Nährbodenbasis aus dem Regal. Schaltet anschließend die Stromversorgung ein und setzt den Nährboden in die Syntheseapparatur. Nachdem ihr die beiden Anzeigen auf einen Level gebracht habt, nehmt ihr den Impfstoff-Nährboden aus der Apparatur. Die Froschwesen brechen nun aus und greifen euch an. Beseitigt sie und geht zurück zum Fahrstuhl. Fahrt nun in den 4. Stock und lauft den Gang bis zum Ende durch. Geht durch die rechte Tür und tötet die beiden Kreaturen. Nehmt aus dem kleinen Raum den Krankenzimmerschlüssel und das Foto D. Betretet dann den ersten der beiden Räume, die im linken Korridor liegen. Beseitigt die Zombies und sucht den Wachmann am Boden nach einem Zahlen-Code ab. Geht nun in das danebenliegende Krankenzimmer. Schiebt den Krankentisch in eine Ecke (schaut nach der Metallplatte in der Ecke des Nebenzimmers und stellt das Tischchen genau auf die gegenüberliegende Platte). (Bild 36)



■ Das Bild löst sich von der Wand und gibt einen Safe frei, in den ihr den Code tippt, den ihr vom toten Wachmann habt. Somit erhaltet ihr den lebenswichtigen Impfstoff. Verlässt den Raum, tötet die beiden Unholde und nutzt den Fahrstuhl, um in den ersten Stock zu gelangen. Tötet die Zombies, die euch im ersten Stock erwarten, und geht in den Save-Raum. Dort wird erst einmal zwischengespeichert, bevor ihr das Krankenhaus verlässt (coole Sequenz!).

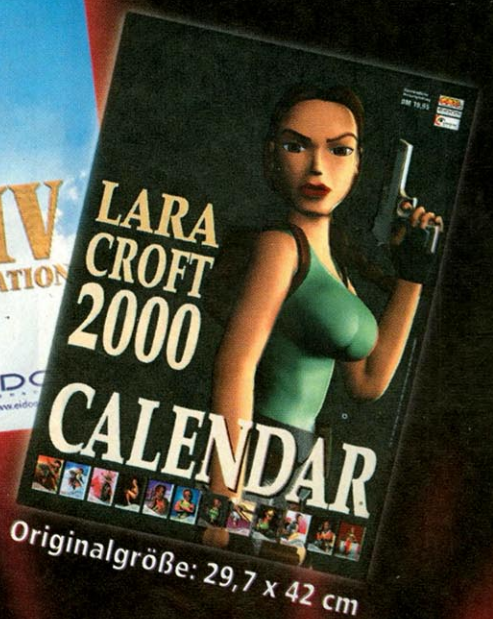


Manche mögen's Croft!

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



Originalgröße: 84 x 119 cm



Originalgröße: 29,7 x 42 cm

Wer jetzt PLAYSTATION GAMES im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Originalplakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie!

Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!



X Ja, ich möchte PLAYSTATION GAMES eine Ausgabe lang kostenlos testen!

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

☐ Original-Plakat „Tomb Raider IV“, Art.-Nr 1198

☐ „Lara-Croft-Kalender“ 2000, Art.-Nr 2020

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

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

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

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PLAYSTATION 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

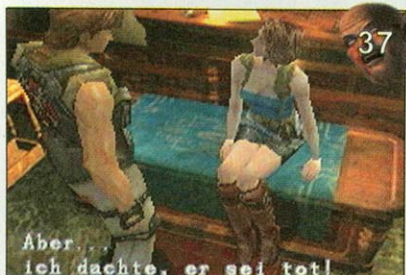
Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PlayStation Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass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

Datum, 2. Unterschrift

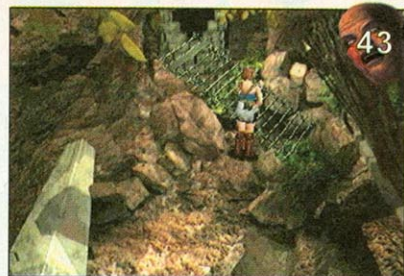
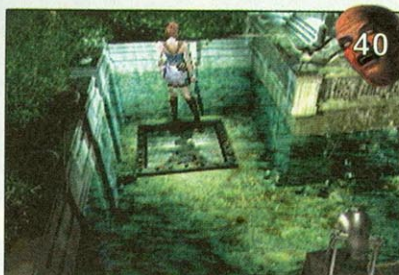
Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PlayStation Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.

P3PS12

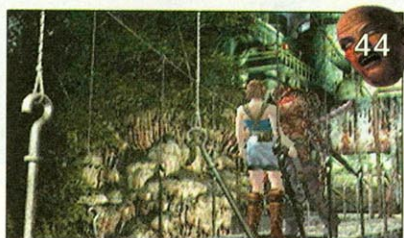
Lauft nun zur Kapelle und vernichtet Nemesis auf dem Weg dorthin. Nur bei zu kleinem Munitionsvorrat solltet ihr dem Oberschurken davonlaufen. Mischt nun die beiden Impfstoffampullen und gebt sie Jill. (Bild 37)



■ Lauft zurück zum Eingang des Parks und geht durch die Pforte an der linken Seite, die euch zur Fontainen-Area bringt. Greift euch direkt am Tor die Karte. Seht euch ganz genau das Bild an, das zeigt, wie man den Pool leert. (Bild 40)



■ Geht zurück zum Parkeingang und steigt die Treppen am gegenüberliegenden Ende hinab. Lauft den Pfad entlang, bis ihr am Ende an die verschlossene Pforte gelangt, die ihr dank des neu erworbenen Schlüssels öffnen könnt. Ihr gelangt an eine Brücke, auf der euch Nemesis überrascht. Stoßt ihn in die Tiefe und rennt in den Gebäudekomplex. (Bild 44)



■ Unbedingt solltet ihr euch den Dietrich einstecken. Geht dann zum Raum, in dem die Glocke steht. Auf dem Weg dorthin trifft ihr erneut auf Nemesis, den ihr unbedingt erledigen müsst. Nachdem ihr den Glockenturm verlassen habt, öffnet ihr die gegenüberliegende Tür mit eurem Dietrich. (Bild 38)



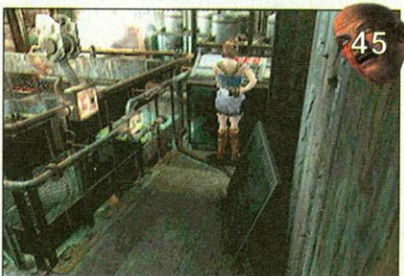
■ Stellt die Zahnräder am Schaltpult so ein, wie es die Zeichnung besagt. Steigt nun hinab durch die Öffnung in die Kanalisation und kümmert euch im Gang nicht um die Würmer, da diese in endloser Zahl vorhanden sind. Steigt die nächste Leiter wieder hoch, lauft vorwärts und dann rechts. Nutzt den Parkschlüssel, um in das Haus zu gelangen. (Bild 41)



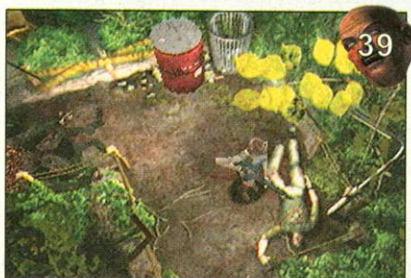
■ Nehmt dort das Eisenrohr und die Munitionspulver. Speichert jetzt im Nebenzimmer euren Spielstand ab. Nehmt das Feuerzeug aus der Kiste und zündet damit das Holz im Kamin an. Nutzt jetzt das Eisenrohr, um durch die Feuerstelle zu brechen. (Bild 42)



■ Geht den Korridor ganz durch und öffnet die linke Tür. Hier trifft ihr auf Carlos, der schlimme Nachrichten übermittelt. Sammelt die Goodies (Laborschlüssel, diverse Pulversorten, Tagebuch des Abteilungsleiters, Erste-Hilfe-Spray) ein und speichert jetzt den Spielefortschritt ab. Seht euch den Laborschlüssel im Inventar mal etwas genauer an. Geht nun durch die zweite Tür und lenkt den Heißluftstrom so, dass ihr das Schaltpult erreicht. (Bild 45)



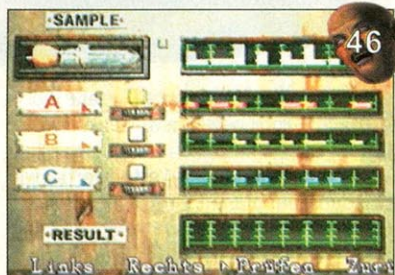
■ Nehmt hier den Parkschlüssel, die Granaten und das Foto E an euch. Speichert nun euren Spielefortschritt ab und verlasst den Raum. Spurtet die rechte Treppe hinauf. Öffnet das Tor zum Park und tötet das Monster. Geht jetzt nach links und folgt den Stufen, die nach unten führen. Laft über den Steg und beseitigt die Untoten. Geht durch die Pforte und tötet die Monster. Folgt dem Pfad, bis ihr an einen Toten gelangt. Nehmt ihm den schriftlichen Befehl an die Supervisoren und den Parkschlüssel ab. (Bild 39)



■ Kriecht in den Nebenraum und schnappt euch den Parkschlüssel, das Fax vom Hauptquartier und den Bericht des Supervisors. Nach Verlassen des Zimmers stellt sich euch Nikolai entgegen. Rüstet euch nach dem Gespräch mit euren stärksten Waffen aus und nehmt genügend Erste-Hilfe-Flaschen aus der Kiste. Laft nun zurück zum Friedhof und beseitigt den Riesenwurm. Steigt den neu entstandenen Ausgang hinauf. (Bild 43)

■ Betätigt den Schalter, um die Stromversorgung zu aktivieren. Somit habt ihr ein Schloss der Sicherheitstür deaktiviert. Spurtet nun durch den Save-Raum in den Korridor und öffnet die nächste Tür mit dem gerade erworbenen Schlüssel. Nehmt euch die Fabrik-Karte von der Wand und greift nach der Systemdiskette. Geht durch den Raum und beseitigt die Fieslinge

am anderen Ende des Zimmers. Hier befindet sich übrigens auch die Tür, deren erste Sicherheitsstufe ihr bereits gelöst habt. Benutzt den Lift, fährt ein Stockwerk nach unten und beseitigt die drei Monster. Steigt jetzt die Treppe hinunter, läuft durch die Kanalisation und öffnet die linke Tür. Speichert hier das aktuelle Spiel, nachdem ihr das Sicherheitshandbuch und die Wasserprobe aufgenommen habt. Geht jetzt durch die Tür und steigt die Treppen hinab. Nutzt die Wasserprobe an der Maschine und verschiebt die einzelnen Ebenen, wie im Bild zu sehen. (Bild 46)



■ Somit beseitigt ihr auch die zweite und letzte Sicherheitsstufe an der Sicherheitstür. Jetzt solltet ihr euren Schlüssel an der rechten Maschine nutzen. Die Plastikkarte eures Schlüssels wurde nun mit einem Code versehen. Rüstet euch mit euren besten Waffen aus und geht hoch in den zweiten Stock. Am Liftausgang lauft ihr nach rechts und öffnet die Sicherheitstür. Hier trifft ihr auf Nikolai, der im Anschluss auf mysteriöse Art und Weise sein Leben verliert. Legt die Systemdiskette in den Slot und öffnet somit die Tür zum Labor. (Bild 47)



■ Hier taucht Nemesis auf, den ihr innerhalb weniger Minuten wegblasen solltet. Nehmt euch nun die Karte des toten Wissenschaftlers und öffnet damit die verschlossene Tür. Wenn ihr in den Besitz des Rocket-Launchers kommen möchtet, geht ihr zum Fahrstuhl, der sich im Raum mit den Heißluftrohren befindet. (Bild 48)

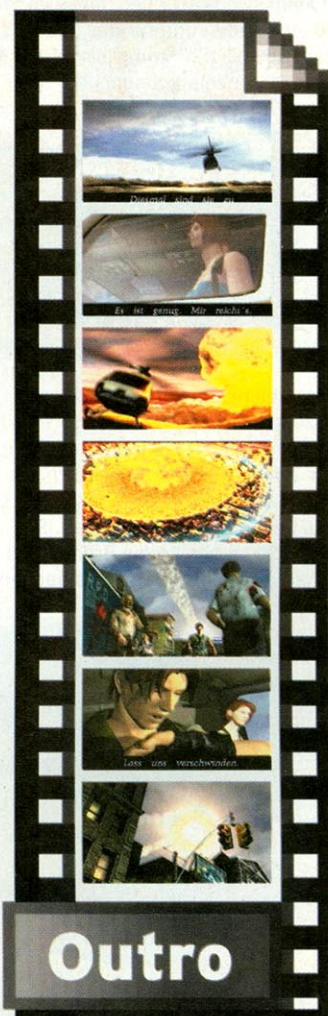
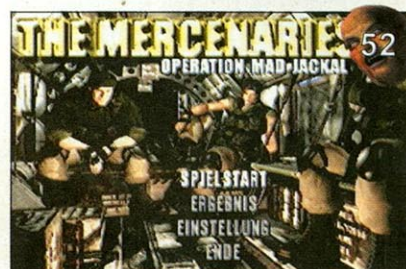


■ Nutzt die rote Schlüsselkarte und fahrt einen Stock nach unten. Nehmt die Granaten und steckt die Plastikkarte eures Schlüssels in den Schlitz am Schrank. Geht nun zum Rolltor, das in der Nähe des Eingangs liegt. (Bild 49)

■ Nutzt auch hier die Schlüsselkarte, um das Tor zu öffnen. Erledigt die Zombies, die sich euch in den Weg stellen, und nehmt die beiden Kräuterpflanzen auf. Geht durch die Tür und lauscht dem Funkspruch. Jill greift nun automatisch nach dem Radargerät. Geht zur Leiter und ein Alarm ertönt. Steigt die Stufen hinab, tötet die Zombies und geht zum Schalter der Kanone, um diese zu aktivieren. (Bild 50)



■ Schiebt dann die Batterien in der richtigen Reihenfolge in die Vorrichtungen. Nutzt die Schrotflinte, um Nemesis zu schwächen. Geht nun durch die obere Tür. Nemesis taucht ein letztes Mal auf. Wählt die Option "Nemesis beseitigen" und flüchtet durch die Tür. Nutzt den Lift, um auf die untere Ebene zu gelangen. Lauft hinaus und schaut dem Untergang Raccoon Citys zu. Im Anschluss werdet ihr für euer Schaffen mit dem Boutiquenschlüssel (plus neue Kostüme) und einem Bonus-Modus (Mercenaries-Mode) belohnt. (Bilder 51 und 52)



Outro

Rennwahnsinn vom Allerfeinsten

Gran Turismo 2

GT2 bietet dank einer schier unerschöpflichen Zahl an Cups und Wettbewerben Spielspaß en masse. Damit ihr während eurer Bemühungen, letztendlich die magische 100%-Marke zu erreichen, nicht verzweifelt, sollen euch die folgenden Tipps hilfreich zur Seite stehen. Dieser Ratgeber bildet ein Grundgerüst sowohl für den Einsteiger als auch für den GT-Profi.

SPIELSTATUS	
GESCHAFFT	100.00%
PREISGELD GES.	5,740,900
RENNEN GES.	476
SIEGE GES.	275
MITTL. SIEGRATE	57.77 %
MITTL. WERTUNG	1.63
ANZ. BENUTZTER WAGEN	34
WERT BENUTZTER WAGEN GES.	24,829,880

■ Weniger Stress in zeitaufwändigen Lizenztests:

Sofern ihr noch im Besitz alter Gran-Turismo-Speicherstände seid, solltet ihr euch keineswegs scheuen, diese im Start-Menü einzuladen und für das Sequel zu nutzen. So spart ihr immerhin 20 der insgesamt 60 Einzelprüfungen.

HKS DRAG 180SX	
VERKAUFSPREIS:	250,000
● 99	1011hp
● 980kg	980kg
452 T.	377,180

■ Erfolgreiches Beenden der Lizenztests:

Um nicht gleich zu Beginn eures Rennfahrer-Daseins die Flinte ins Korn zu werfen, seht euch die Demonstrationsvideos der CPU-Jungs genau an. So lassen sich am besten die Brems- und Einlenkpunkte der Boliden ausmachen.

R390GT1 LM EDITION	
VERKAUFSPREIS:	500,000
● 98	663hp
● 1180kg	1180kg
452 T.	377,180

■ Freischaltung der Super-Lizenz:

Um an die begehrte Super-Lizenz zu gelangen, müssen sowohl die A-, B-, International A-, B- und C-Lizenzen erfolgreich beendet werden. Von nun an steht euch die letzte Prüfung eurer Fähigkeiten offen.

■ Freischaltung des Rennplaners:

Nachdem ihr die Super-Lizenz erfolgreich gemeistert habt, dürft ihr im Rennplaner auf die Pisten gehen und euer Glück versuchen.

Speed 12	
VERKAUFSPREIS:	500,000
● 99	807hp
● 950kg	950kg
452 T.	377,180

■ Schnellstmögliche Beenden des Arcade-Modus:

Wartet mit dem Zocken des Arcade-Modus am besten, bis ihr im GT2-Modus so weit fortgeschritten seid, dass ihr bessere Boliden in eurer Garage stehen habt. Mit diesem kleinen Kniff lassen sich selbst die Expert-Rennen schnellstmöglich auf dem ersten Platz beenden, vorausgesetzt natürlich ihr ladet eure Kisten von der MC für diese Variante ein.

■ Siegreiches Beenden der Rallye-Tracks:

Wartet mit dem Antritt auf den unbefestigten Pisten so lange, bis ihr genügend Geld beisammen habt, um einen Escudo zu kaufen. Am Steuer des Suzuki-Kletterkünstlers stellen die Dirt-Tracks selbst für Anfänger kein größeres Hindernis dar.

■ Mehr Autos und Cups:

Des Öfteren stoßt ihr auf kleine Pfeilsymbole am unteren oder oberen Bildrand. Klickt ihr diese an, ste-

hen euch bei den Herstellern weitere Modelle zur Verfügung. Ford beispielsweise wartet mit vier Spezialmodellen auf. Gleiches gilt auch für versteckte Wettbewerbe, wie etwa den Rennplaner.

STP TAISAN	
VERKAUFSPREIS:	250,000
● 99	845hp
● 1180kg	1180kg
452 T.	377,180

■ Betrachten des Abspanns:

Erzielt schlappe 100 % des Games! Diese Aufgabe wird euch wochenlang beschäftigen. Als Dank für eure Bemühungen gelangt ihr in den Genuss des Outros.

BP APEX KRAFT TRUENO	
VERKAUFSPREIS:	125,000
● 99	358hp
● 925kg	925kg
452 T.	377,180

■ Möglicher Weg, schnellstens über alle Hürden zu gelangen:

- Anfangs müsst ihr, unabhängig von der Wagenwahl, oftmals euer Glück in den Sunday- und Clubman-Cups suchen, um euren Geldbeutel zu füllen.
- Kauft euch einen gebrauchten Mitsubishi 3000 GT und tretet im 4*4-Cup an. Nachdem ihr diesen Pokal geholt habt, gewinnt ihr ein Vehikel im Wert von 125.000 Credits.
- Habt ihr diesen Cup öfters gewonnen und die gewonnenen Autos verscherbelt, solltet ihr bei Suzuki vorbeischaun und euch einen Escudo Pike's Peak zulegen. Mit diesem Arbeitsgerät begeben ihr euch zu den getunten Turbos. Gewinnt ihr die Fahrt über den Test-Course, so erhaltet ihr als Prämie neben 50,000 Credits ein Dragster-Automobil im Wert von 250,000 Credits. Wiederholt dieses Race einige Male. Durch diesen Schachzug





sollte sich eure Geldbörse schnellstens füllen lassen. Danach sollte der weitere Verlauf, abgesehen vom ständigen Kauf der Boliden mit den jeweils nötigen Zulassungsvoraussetzungen für die einzelnen Cups, kein Problem mehr darstellen.

■ Die besten PKW in GT2:

Falls ihr euch einmal in einer Geldflaute befindet, sollten euch die folgenden drei Kisten besonders helfen, die sich übrigens (außer dem Suzuki Pike's Peak Version) allesamt zusätzlich zu den Preisgeldern gewinnen lassen.

- Concept Car LM Edition: Gewinnt diese Kiste durch siegreiches Beenden der Trial-Mountain-Piste im Welt-Cabrio-Pokal. Dieser Bolide besticht mit über 580 PS und weit unter 1000 kg vor allem durch fantastische Bremswerte und eine fulminante Beschleunigung. Zudem kommt die Straßenlage einer Fahrt wie am buchstäblichen Schnürchen gezogen enorm nahe. Gerade bei kurvenreichen Pisten seid ihr vielen hochgezüchteten GT-Boliden überlegen.



- Der Suzuki Escudo Pike's Peak Version: Der Erwerb dieses Rallye-Künstlers verschlingt zwar einiges an Kohle, aber die Fahrt mit diesem Gefährt entschädigt für alle entstandenen Umstände. Sobald ihr auf dem Fahrersitz dieses Vehikels Platz nehmt, spürt ihr förmlich seine unbändi-



ge Power. Gerade auf den Rallye-Pisten in GT 2 versäht ihr, ein wenig fahrerisches Können vorausgesetzt, jedes gegnerische Fahrzeug.

i Alle Prämien-Autos im Überblick

Europa-Serie

Apricot Hill - R*Castrol Supra GT (J) '96
Grand Valley - R*Zexel Skyline GT (J) '97
Rome Circuit - R*Kure R33 GT (J) '97

Pazifik-Serie

Midfield Raceway - R*Nissan 300ZX GT (J) '97
Seattle Circuit - R*Mazda RX-7 LM Edition
Laguna Seca - R*Drag 180SX (J)

GT-Welt-Serie

R*GT-ONE Race Car '98, R*R390 GTLM Race Car '98,
R*Mugen NSX GT (J) '99, Calsonic Skyline GT-R GT (R) '99

Special Events:

FF-Herausforderung

Tahiti Road - Mugen Accord SiR-T (J)
Midfield Raceway - Tom's T111 (J)
Trial Mountain - Mugen Prelude Type-S (J)

FH-Herausforderung

Clubman Stage R5 - Sileighty
Special Stage R5 - Nismo 270R (J)
Midfield Raceway - Mazda RX-7 GT-C (J) '99

Mittelmotor-Herausforderung

Grand Valley East - TRD2000GT (J)
High Speed Ring - Tom's T020 (J)
Red Rock Valley - R*GT40 Race Car

4*4-Herausforderung

Seattle Short - Legacy Wagon GT-B (J) '96
Seattle Circuit - Nismo 400R Preceding Model (J)
Laguna Seca - Mine's R32.5 Skyline GT-R (J)

"K"-Pokal

Rome Short - Mugen Beat (J)
Seattle Short - Mazda Demio A-spec (J) '97
Tahiti Road - Mugen CR-X II (J)

Globalkompaktwagen-Pokal

Rome Short - Vitz F (J) '99
Seattle Short - Clio 16V
Autumn Ring - Lupo 1.4

Luxus-Viertürer-Pokal

Rome Circuit - Accord Type-R
Special Stage R5 - Chaser TRD Sports X30 (J)
High Speed Ring - GT-R 4Door Tuned by Nismo (J)

Muscle-Car-Pokal

Seattle Short - Pt Spyder
Seattle Circuit - Cobra 427 '67
Laguna Seca - Phaeton

Welt-Cabrio-Pokal

Tahiti Road - MX-5 Miata A Spec (J)
Grindelwald - MR-S Show Version (J) '97
Trial Mountain - R*Concept Car LM Edition

Historische Wagen-Pokal

Tahiti Road - Mugen CR-X III (J)
Rome Circuit - Europa
Grindelwald - XYR '99

Wagon-Pokal

Rome Short - Impreza Wagon STi Ver.V (J) '98
Super Speedway - Mugen Accord Wagon (J)
Special Stage R5 - Stagea 260RS
Tuned by Nismo (J)

80'er-Sportwagen-Pokal

Trial Mountain - Mugen Ferio (J)
Special Stage R5 - Mugen CR-X III (J)

Deep Forest - Mugen Civic
Typ-R (J)

Seattle Circuit - Mugen
Integra Type-R (J)
Tahiti Road - R*Skyline
Silhouette Formula (R30)

Tourenwagen-Trophäe

Red Rock Valley -
R*Daisin Silvia GT (J) '99
Grand Valley - R*Mugen

NSX GT (J)

Midfield Raceway - R*Unisia GT-R GT (J) '99

Sportwagen-Pokal

Laguna Seca - Angel T01 (J)
Deep Forest - ZZ III (J)

Trial Mountain - Tuscan Speed 6

Pokal getunter Saugmotoren Nr. 1

pro Sieg entweder Spoon Integra Type-R (J), MX-5
Miata C Spec (J) oder Spoon Civic Type-R (J)

Pokal getunter Turbos Nr. 1

pro Sieg entweder R*R33 Drag GT-R (J), Nismo
400R (J) oder Mine's R33 Skyline GT-R (J)

Tourenwagen-All-Stars

Super Speedway - Mine's Lancer Evolution V (J)
Special Stage R5 - Mine's R34 Skyline GT-R (J)
Red Rock Valley - free - 3 laps 50,000 - Speed 12
Rome Circuit - R*ZZII

Laguna Seca - R390 GT1 Road Car '97

Super-Tourenwagen-Trophäe

pro Sieg entweder Tom's Supra (J), Camaro Z28
30th Anniversary '96 oder TRD3000GT (J)

GT-300-Meisterschaft

pro Sieg entweder R*Weds Celica GT (J) '99,
R*MomoCorse MR2, R*Zanavi Silvia GT (J) '99,
R*GT-ONE Race Car '98 oder R*BP Trueno GT (J) '99

GT-500-Meisterschaft

pro Sieg entweder R*Cerumo Supra GT (J) '99,
R*STP Taisan Viper GT, R*Takata NSX GT oder
R*Arta Skyline GT-R GT (J) '99

Ausdauerrennen

Laguna Seca: 200 Meilen

pro Sieg entweder R*Celica Rally Car oder
R*3000GT LM Edition '99

Grand Valley: 300 km

pro Sieg entweder R*Impreza Rally Car oder
R*R390 GTI LM Race Car '97

City Course Rom: 2 Stunden

R*Altezza LM Edition

Apricot Hill: 200 km

pro Sieg entweder Stratos oder R*Viper GTS-R

Trial Mountain: 30 Runden

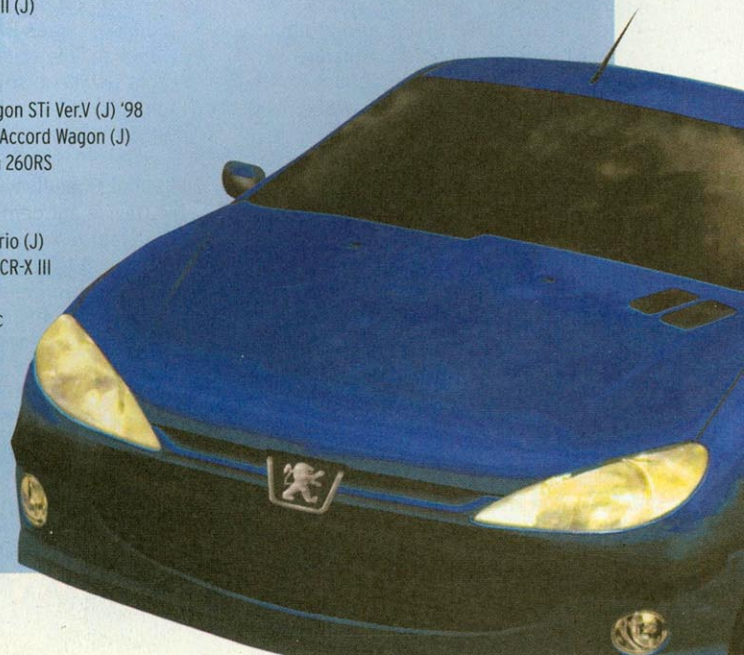
R*Denso Supra GT (J) '99

Seattle City: 100 Meilen

pro Sieg entweder R*Ford GT90 oder Escort Rally Car

Special Stage Route 5: 50 Runden

pro Sieg entweder R*Cerbera LM EDITION oder
R*Lancer Evolution VI Rally Car '99



Apricot Hill Speedway



Einige der insgesamt 49 Pisten (Reverse- und Nachtkurse eingeschlossen) haben es wahrlich in sich. Gerade GT-unerfahrenen Hobby-Piloten wird hier die ein oder andere zu knackende Nuss vorgesetzt. Folgende Streckenbeschreibungen sollen euch als Hilfestellung im Kampf gegen Zeit und Rivalen dienen.

■ Laguna Seca Raceway

Nutzt in der ersten Kurve bereits die kleine, aber feine Abkürzung, um einen netten zeitlichen Vorsprung zu gewinnen. Die einzige Stelle, die euch wirklich Nerven und Zeit kosten kann, ist der so genannte Cork-Screw. Ihr fahrt mit weit über 200 Sachen den Hügel hinauf. Bremsst am darauffolgenden kleineren Hügel stark ab. Die S-Schikane lässt sich mit maximal 80 km/h (abhängig von der Wagenwahl) nehmen. Achtet auch darauf, dass ihr die erste Kurve mit stark eingeschlagenem Lenkrad bewältigt, da ihr sonst im Reifenstapel landet.



Laguna Seca Raceway

■ Rome Short Course

Der Asphalt in Italiens Hauptstadt wartet mit drei fiesen 90-Grad-Kehren auf. Es ist wichtig, rechtzeitig einzulenken und exakt im Scheitelpunkt der Kurve aufs Gaspedal zu drücken. Wählt ihr das falsche Timing, verliert ihr viel Zeit durch einen Aufprall in die Banden.



Autumn Ring

Rome Night



■ Rome Circuit

Die lange Rom-Version liefert zwei haarige Spitzkehren mehr als die Short-Version. In diesen Schikanen lassen sich durch geschickte Manöver an der Streckeninnenseite gegnerische Fahrzeuge besonders gut abdrängen.



■ Red Rock Valley Speedway

Die sandige Piste im Red Rock Valley bietet in etwa mit dem High Speed Ring vergleichbare Kost. Viele lange Geraden wechseln sich mit lang gezogenen Kurven ab. Fahrt in den Steilkurven immer die Ideallinie, dann bleibt der Rest ein Kinderspiel.

■ Seattle Short Course

Die Kurzversion der Seattle-Piste bietet harte Kost. Nach dem Beschleunigen auf der langen Geraden durchfahrt ihr die 180-Grad-Kehre möglichst auf der Innenseite der Piste. Lediglich nach dem steilen Anstieg müsst ihr darauf achten, genügend Speed um die Kurve zu retten.

■ Seattle Circuit

Zu den kniffligen Passagen des Short Course gesellen sich hier eine Links-rechts-Schikane sowie eine 90-Grad-Kehre. Wer hier nicht zu schnell fährt, ist dem Sieg sehr nahe.

■ Super Speedway

Die Devise auf dem schnellsten aller Kurse lautet Vollgas. Ihr müsst hier in den beiden lang gezogenen Kurven nur darauf achten, wegen der entstehenden Fliehkräfte nicht zu weit in Richtung Bande gedrängt zu werden. Gleiches gilt für die Rasenfläche am unteren Rand.

■ Rome Night

Zusätzlich zu bekannten Passagen der langen Rom-Piste bringen die Coder weitere Gemeinheiten ins Spiel. Gerade die beiden scharfen Rechts- bzw. Links-kurven vor der Ziellinie sorgen anfangs

Tahiti Dirt Road 3 Rallye-Strecke



für Kopfzerbrechen. Gut dosierte Geschwindigkeit ist hier oberste Pflicht.

■ Deep Forest Raceway

Die Deep-Forest-Piste ist sehr einsteigerfreundlich und dürfte Kennern des ersten Teils noch zur Genüge in Erinnerung sein.

■ Midfield Raceway

Der Midfield Raceway ist im Prinzip eine einfache Piste, dennoch sind drei etwas schwierigere Passagen enthalten. Bremsst in der Kurve vor dem Tunnel stark ab, nehmt jedoch noch genügend Tempo mit hinein in die Unterführung. Die lange Links-Kurve im direkten Anschluss darf nur mit gedrosseltem Bleifuß durchfahren werden, da ihr sonst schnell von der Piste getragen werdet. Zu guter Letzt muss in der 180-Grad-Kehre vor dem zweiten Tunnel stark abgebremst werden, ehe ihr erneut aufgasen dürft.

■ Test Course

Hier gilt Ähnliches wie für den Super Speedway.

■ Autumn Ring

Durch den enormen Kurvenreichtum bleiben Bleifüße hier auf der Strecke. Der Autumn Ring bietet neben Laguna Seca die wohl anspruchsvollste Kost des gesamten Games.



Midfield Raceway

■ Autumn Ring Mini

Für den Autumn Ring Mini, einen Ableger des Autumn Ring, gilt eine dementsprechend ähnliche Herangehensweise. Zwar nützen euch hier PS-starke Boliden, jedoch sollte vom Einsatz des Gaspedals aufgrund der engen Kurven sparsamer Gebrauch gemacht werden.

■ Special Stage Route 5

Knifflig sind hier vor allem die extrem knappe Links-Schikane sowie die S-Schikane kurz vor der Zielgeraden.

NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...



Have fun, baby!

SCHNIPP



! Jetzt noch rasanter!

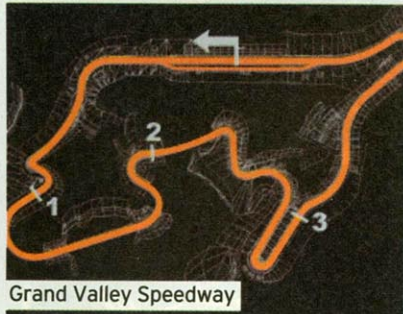
! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!

■ Grand Valley East Section

Die East Section bietet mit Ausnahme von zwei Abschnitten leichte Kost. Zum einen wäre die scharfe Rechts-Kurve, die Ausritte ins Sandbett herausfordert, zu nennen, und zum anderen die folgende scharf abknickende Links-Kurve. Mit stark gedrosseltem Speed lassen sie sich jedoch beide problemlos nehmen.



Grand Valley Speedway

■ Grand Valley Speedway

Zusätzlich zur East Section erwarten euch hier eine enorm scharfe 180-Grad-Kehre sowie knallharte Turns vor und nach dem Tunnel.

■ Clubman Stage Route 5

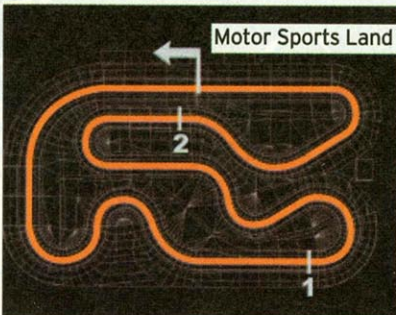
Nehmt die lang gezogene Links-rechts-Passage nach der Unterführung mit Vorsicht, da ihr ansonsten unnötig an Speed verliert. Lediglich die Links-Kurve vor der Zielgeraden bietet noch etwas Brems-einsatz, ehe ihr durchs Ziel fahrt.

■ Trial Mountain Circuit

Der Trial Mountain Circuit bietet zwei entscheidende Passagen. Zum einen den langen Anstieg vor dem Tunnel. Nehmt diesen Abschnitt mit Vollgas, fahrt jedoch an der linken Innenseite. Zum anderen bekommt ihr es mit einem scharfen Links-Knick kurz vor der Zielgeraden zu tun. Gerade hier entscheidet sich meist das Rennen.

■ Apricot Hill Speedway

Sobald ihr euch auf der zweiten langen Gerade im Mittelteil der Strecke befindet, nähert ihr euch einer extrem scharfen Wende. Rechtzeitiges Bremsen ist erste Pflicht. Nach einem kurzen Knick durchfährt ihr eine lange Links-Kurve und befindet euch auf der Zielgeraden.



Motor Sports Land

■ Grindelwald

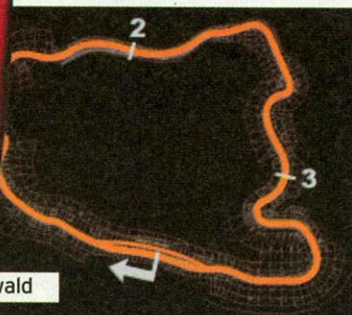
Die Bergstrecke in Grindelwald bietet kurz vor Schluss eine harte Passage. Ihr nähert euch mit weit über 150 Sachen der extrem scharfen Spitzkehre. Bremsst rechtzeitig ab, mindestens drei Sekunden bevor dieses Hindernis passiert wird. Schlagt stark links ein und gleitet in die Schikane hinein. Gebt dann im richtigen Moment wieder Gas (im Scheitelpunkt der Kurve, dem so genannten Apex).



Trial Mountain Circuit

■ Tahiti Road

Die malerische Südsee-Piste bietet gerade für Einsteiger

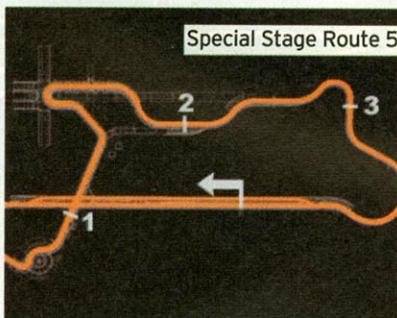


Grindelwald

■ Autumn Ring Mini



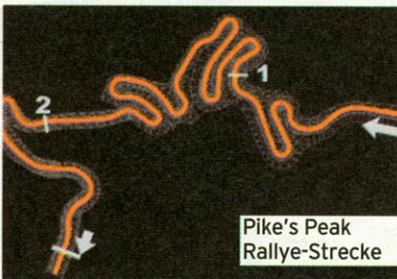
leichtere Kost. Lediglich eine Kurve fordert etwas gekonnte Bremsarbeit. Während ihr in der besagten Schikane mit dem Kirchturm zur Rechten relativ stark abbremsten und rechts einlenken müsst, können alle weiteren Passagen zumindest ohne Bremseneinsatz genommen werden.



Special Stage Route 5

■ Motor Sports Land

Die Kart-Strecke ist nur im Time-Trial fahrbar. Aufgrund der enorm kurvenreichen Streckenführung erzielt ihr die besten Ergebnisse mit einem 4WD-Fahrzeug, weil etwa heckangetriebene Kisten hier leicht dazu neigen, in den engen Schikanen auszubrechen. Enorm hohe Geschwindigkeiten lassen sich hier nicht erzielen, denn sonst landet ihr schnellstens an einem Reifenstapel.



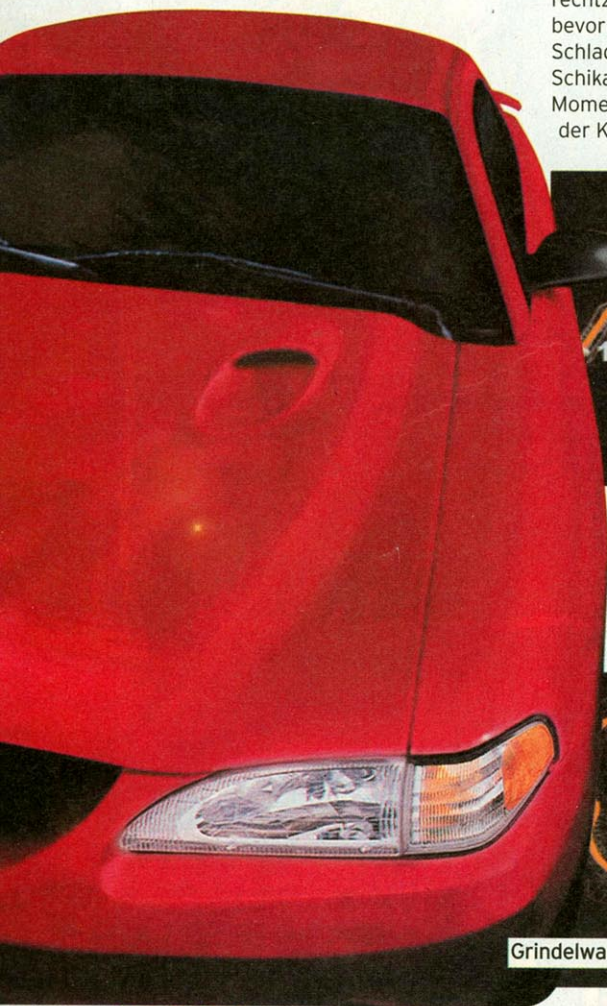
Pike's Peak Rallye-Strecke

■ High Speed Ring

Der Hochgeschwindigkeitskurs bietet mit Ausnahme der S-Schikane keine Herausforderung.

■ Rallye-Strecken

Eine detaillierte Beschreibung der Rallye-Strecken zu liefern würde den Rahmen dieser Hilfestellung sprengen. Jeder der verfügbaren Dirt-Kurse wartet mit einer derartigen Vielzahl an Gemeinheiten auf, dass für jede Strecke enormer Platz benötigt werden würde. Somit bleibt nur der Rat-schlag: Nehmt am Steuer eines Escudo Platz und ihr seid, ein wenig Können vorausgesetzt, König der Straße.



COOLNESS IN SERIE!

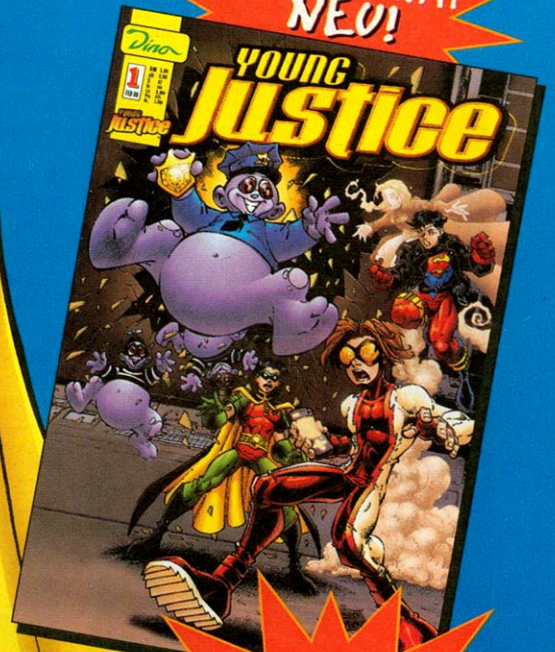
YOUNG JUSTICE



LIEBER ZU
SCHNELL LAUFEN
ALS ZU SCHNELL
KOMMEN!

TRAU'
NIEMANDEM
ÜBER 16!

JETZT
JEDEN MONAT
NEU!



MIT COOLEN
INTERNET-
VIDEO- UND
MUSIKTIPPS!



YOUNG JUSTICE #1

Ab 2. Februar im Handel!



YOUNG JUSTICE and all related elements are the property of DC Comics™ & © 2000. All rights reserved.

Den Feind in die Wüste geschickt

Dune 2000

Der Strategie-Knaller von Westwood Studios hat's in sich. Dank des ersten Teiles unserer Komplettlösung solltet ihr jedoch schnell Herr über den Wüstenplaneten Arrakis werden.



Aufgabe:

Sammelt 2500 Spice-Einheiten

■ Zunächst wollen wir die Missionen der Atreides näher für euch beleuchten. Wählt die obere der beiden Missionen. Baut sofort einige Steinplatten, eine Windfalle und eine Raffinerie. Achtet dabei auf Angriffe gegnerischer Fußtruppen. Diese lassen sich jedoch dank eurer Einheiten bestens abwehren. Habt ihr 2500 Spice-Einheiten geerntet, ist der Auftrag erfolgreich abgeschlossen. Dabei solltet ihr unbedingt auf Wurm-Aktivitäten achten, um euren Spice-Sammler nicht zu verlieren. Zudem müssen Silos errichtet werden, um die Bodenschätze zu lagern.



Aufgabe:

Zerstört alle Einheiten der Harkonnen

■ Wählt erneut die obere der beiden Missionen aus. Errichtet zwei Windfallen, eine leichte Fabrik, eine Ausbildungs-

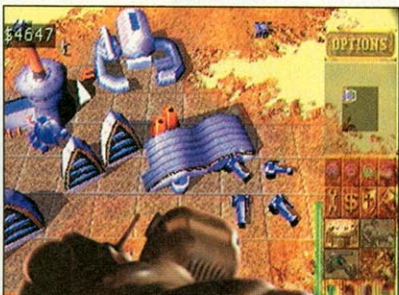
stätte für eure Soldaten, eine Radarstation, eine Raffinerie und einige Silos. Nutzt die Spice-Felder im Süden und Nordosten. Die Basis der Harkonnen liegt ganz im Süden der Karte. Sammelt Kampfeinheiten (ca. 10 Fahrzeuge und 10 Fußtruppen) zusammen, um den Gegner vom Screen zu putzen. Da die feindliche Gegenwehr lediglich aus ein paar Soldaten besteht, habt ihr den Kampf bereits nach wenigen Minuten gewonnen.



Aufgabe:

Erntet 5000 Spice-Einheiten

■ Wählt diesmal die untere der beiden Kampagnen. Errichtet eine Basis samt Raffinerie, leichter Panzerfabrik, einer Radarstation und einer Ausbildungsstätte für Soldaten. Sammelt Spice mit der Erntemaschine im Norden und achtet auf Angriffe des Gegners, der euch zu meist aus dem Osten bedroht. Achtet vor allem auf eure Erntemaschine, die ständig vom Feind angegriffen wird.



Aufgabe:

Beschützt die Fremten, indem ihr die Harkonnen vernichtet

■ Errichtet erneut eine Raffinerie, Windfallen, eine leichte und eine schwere Panzerfabrik, eine Radarstation und eine Ausbildungsstätte für eure Soldaten. Die Basis der Harkonnen liegt östlich eurer Siedlung. Die Fremten, die es zu schützen gilt, haben ihren Stützpunkt im äußersten Osten. Attackiert die Harkonnen mit schweren Panzern, nachdem ihr eure Fabrik ausgerüstet habt. Während des Einsatzes werdet ihr von dem Fremten-Volk unterstützt.



Allgemeine Tipps

Dune 2000 ist wahrlich kein Zuckerschlecken. Um die Oberhand innerhalb der Missionen zu erlangen, gilt es eine Vielzahl verschiedener Punkte zu beachten. Hier ein paar allgemeine Tipps, die dem Hobby-Strategen das Leben etwas erleichtern:

1. Baut mehrere **Fabriken**, um die Produktionszeit eurer Einheiten zu verkürzen.
2. Am **Ende einer Mission** gilt es häufig das gesamte Gebiet noch einmal abzusuchen. Nur so können einzelne Einheiten des Gegners (zum Beispiel **Erntemaschinen**) gefunden und vernichtet werden. Erst wenn alle Einheiten zerstört sind, gilt eine Mission als bestanden.
3. Achtet immer darauf, dass ihr genügend **Windfallen** besitzt, die euren Energiehaushalt aufrecht erhalten. Habt ihr nämlich ein zu niedriges Niveau, steigt die **Produktionszeit** eurer Einheiten.
4. Um euren Einheiten den lästigen und langwierigen **Fußmarsch** zu verkürzen, lassen sich in späteren Missionen die so genannten **mobilen Baufahrzeuge** dazu nutzen, eine Basis in der Nähe des Gegners zu errichten.
5. Lasst eure **Erntemaschine** nie aus dem Auge. Sie ist aufgrund der fehlenden Bewaffnung bevorzugter **Angriffspunkt** des Gegners.
6. Eine gegnerische Basis, die über **zwei Eingänge** verfügt, sollte über beide Wege gleichzeitig angegriffen werden. Somit ist der Feind kurzzeitig verwirrt.
7. **Techniker** eignen sich sehr gut dazu, die gegnerische Festung schnellstens unschädlich zu machen. Zudem könnt ihr die übernommenen Gebäude nutzen und eine Basis quasi von innen „aushöhlen“, indem ihr beispielsweise im **Bauwerk des Gegners** eigene Einheiten baut.
8. Eure **Sonic Tanks** sollten eine freie Schussbahn haben, da eigene **Einheiten** ansonsten versehentlich vernichtet werden.



Atreides Mission 5

Aufgabe:

Mit Hilfe eures Technikers müsst ihr das Ausbildungs-Center des Gegners einnehmen

■ Bei dieser Mission lassen sich zunächst keine neuen Gebäude errichten. Daher solltet ihr eure beiden Fabriken aufrüsten und eine Vielzahl schlagkräftiger Einheiten produzieren. Die Basis des Feindes liegt im Norden und ist mit einigen Geschütztürmen abgesichert. Zerstört zunächst diese, um ungestört in die Basis des Feindes eindringen zu können. Lenkt den Gegner nun mit Angriffen von verschiedenen Flanken ab und schickt den Techniker zum Ausbildungs-Center des Feindes (ganz im Nordwesten), das sogleich übernommen wird. Um bauen zu können, müsst ihr das Bauzentrum des Gegners einnehmen.



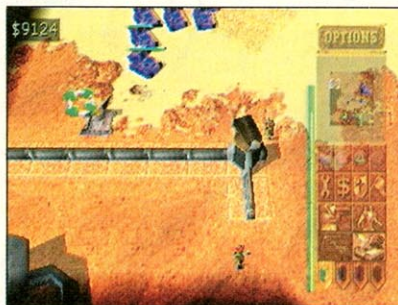
Atreides Mission 6

Aufgabe:

Zerstört alle Truppen der Ordos

■ Wählt die obere Mission. In diesem Auftrag solltet ihr besonderes Augenmerk auf den Flughafen des Gegners legen. Zunächst jedoch müsst ihr eure Basis aufbauen. Achtet vor allem darauf, das Haus X-Wissenschafts-Center zu errichten und möglichst viele Raketenpanzer zu bauen. Zudem muss euer Stützpunkt mit ausreichend Raketen-türmen gesichert werden. Der Gegner greift vorzugsweise aus dem Süden an, so dass ihr hier eine besonders starke Defensive errichten müsst. Dank der neuen Flugeinheiten lassen sich die Ordos nun auch aus der Luft effektiv bekämpfen. Da der Gegner aber eine Viel-

zahl schlagkräftiger Einheiten zur Verteidigung seiner Basis angesammelt hat, solltet ihr mit mindestens 20 Raketenwerfern und einigen Panzern gleichzeitig angreifen. Nachdem ihr diese Ansammlung des Feindes zerstört habt, solltet ihr erneut ordentlich aufrüsten und die zweite Stellung im Westen vernichten.



Atreides Mission 7

Aufgabe:

Vernichtet die Harkonnen

■ Erstellt eine Basis mit allen Gebäudetypen, die euch zur Verfügung stehen. Natürlich solltet ihr alle Komplexe mit dem nötigen Upgrade versehen, um jede erdenkliche Bau-Option zu erhalten. Bereits nach ein paar Minuten werden gegnerische Einheiten im Nordwesten von einem Transportflugzeug abgesetzt. Diese greifen natürlich sofort eure Basis an. Daher solltet ihr schon zu Beginn möglichst viele Panzer bauen und eventuell einige per Bestellung (Flugplatz) anfordern. Die Harkonnen verfügen über zwei verschiedene Stützpunkte. Einer von ihnen liegt im Norden und der andere im Nordosten. Zerstört zuerst die Ansammlung im Nordosten. Nutzt eure Spezialwaffe, den Luftangriff, um den Gegner entscheidend zu schwächen. Last but not least befindet sich auch im Osten noch eine kleine Stellung des Feindes, die jedoch dank effektiver Luftangriffe schnell beseitigt wird.



Atreides Mission 8

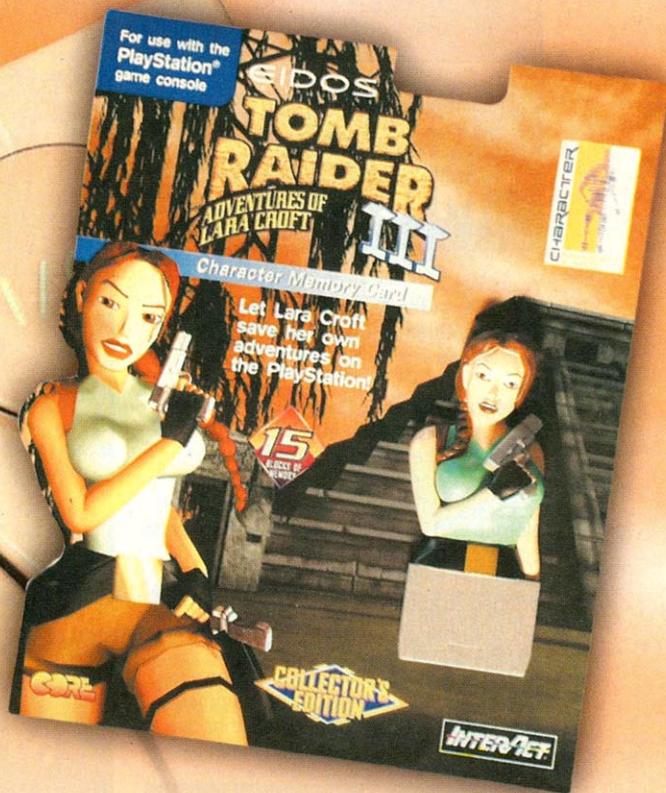
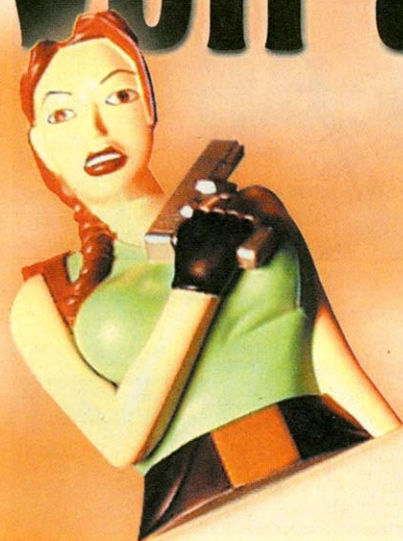
Aufgabe:

Vernichtung aller gegnerischen Basen

■ Errichtet eure Basis ganz im Nordosten der Karte. Achtet dabei auf Angriffe des Feindes, der aus südlicher Richtung kommt. Baut schnell ein paar Panzereinheiten zur Abwehr und errichtet eine Mauer mit einigen Geschütztürmen. Bewacht eure Erntemaschine, die im Süden Spice erntet. Ganz im Südosten der Karte befindet sich eine Harkonnen-Basis und im Südwesten haben sich die Ordos ausgebreitet. Bei euren Angriffen solltet ihr euch von den Fremden unterstützen lassen, da sie sehr kampfstärke Einheiten bieten, die zudem für euren Gegner unsichtbar sind. Es befindet sich westlich eurer Basis noch eine weitere Ordos-Siedlung. Zusätzlich gibt es einen Stützpunkt von Schmugglern im nordwestlichen Territorium. Auch dieser muss natürlich dem Erdboden gleichgemacht werden.



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.



- **Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.**
- **Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.**
- **Da die Auflage limitiert ist, erfolgt die Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.**

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PlayStation 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

Telefon-Nr.

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr.

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:

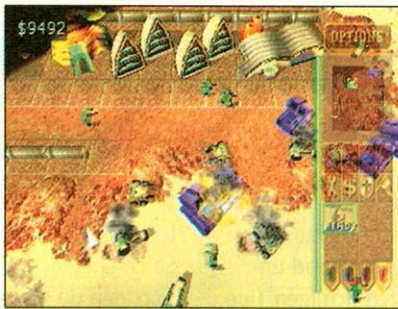
☐ Per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Bitte beachten: Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas – restliches Ausland auf Anfrage!



Atreides Mission 9

Aufgabe:
Schaltet alle gegnerischen Basen aus

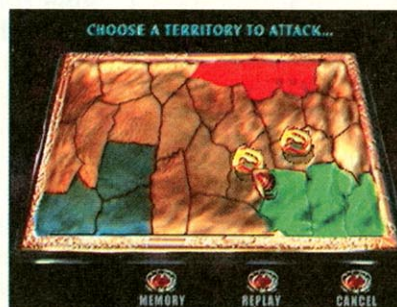
■ Wählt die vordere der beiden Missionen. Eure Basis ist bereits zum größten Teil errichtet. Baut eine schwere Fabrik und rüstet diese auf. Mit den Raketenpanzern sucht ihr nun die komplette Karte ab. Nehmt euch zunächst die Ansammlung im Nordosten der Karte vor. Die Basis der Harkonnen ist extrem stark gesichert, so dass ihr mehr als 30 eurer stärksten Einheiten losschicken müsst, um die Siedlung einzunehmen. Anschließend zieht ihr nach Norden und metzelt auch dort alles nieder, was sich euch in den Weg stellt. Im Westen befindet sich die letzte Basis der Harkonnen, die ebenfalls stark geschützt ist. Setzt vor allem auf die Fremden, die euch das Vernichten des Gegners erleichtern.



Ordos Mission 1

Aufgabe:
Sammelt 2500 Spice-Einheiten

■ Nehmt die vordere der beiden Missionen. Baut eine Windfalle, drei Silos und eine Raffinerie und sammelt Spice im Osten. Dort solltet ihr jedoch die Erntemaschine vor den Angriffen des Gegners schützen. Hütet euch außerdem vor den Angriffen des Wurm. Diesen dürft ihr aber nicht bekämpfen, da eure schwachen Waffen dem Giganten nichts anhaben können.

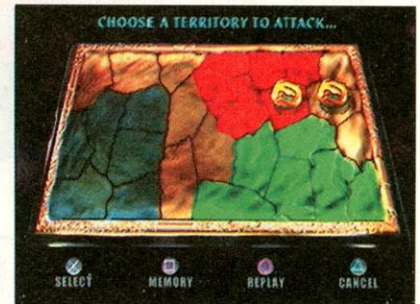


Ordos Mission 2

Aufgabe:
Zerstört alle Gebäude

■ Entscheidet euch für die vordere der beiden Missionen. Stattet erneut eure Basis mit allen erhältlichen Gebäuden aus. Vorsicht vor Angriffen des Feindes aus südlicher Richtung! Ihr solltet genügend

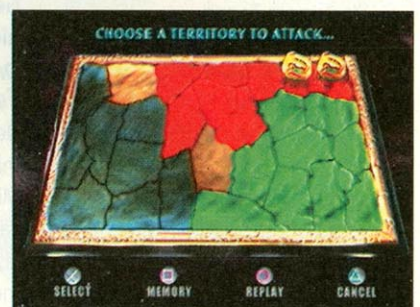
Truppen an das untere Ende eurer Festung platzieren, um die Attacken erfolgreich abzuwehren. Die Basis des Gegners liegt im Süden der Karte. Er ist jedoch nur mit Soldaten ausgestattet, so dass es kein Problem für euch darstellen sollte, den Bösewicht mit ein paar leichten Gefährten vom Screen zu putzen.



Ordos Mission 3

Aufgabe:
Zerstört die Harkonnen

■ Wählt die vordere der beiden Missionen. Erneut gilt es eine schlagkräftige Siedlung zu errichten. Eure leichte Fabrik sollte zudem ein Upgrade erhalten, so dass sich effektivere Einheiten produzieren lassen. Bei dieser Mission habt ihr auch wieder besonders auf Wurm-Attacken zu achten. Daher solltet ihr eure Einheiten auf dem Festland platzieren und nicht im Sand stehen lassen. Der Stützpunkt der Harkonnen befindet sich im Südwesten der Karte. Die Basis ist nicht stark gesichert. Folglich könnt ihr den Gegner ohne größere Gegenwehr besiegen.



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 | Resident Evil 3

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 Gewinnspiel!

Von den Machern der **PLAYSTATION ZONE**

Jetzt neu!
Ab 26. Januar am Kiosk!



Ordos Mission 5

Aufgabe:
Sammelt 15000 Spice-Einheiten

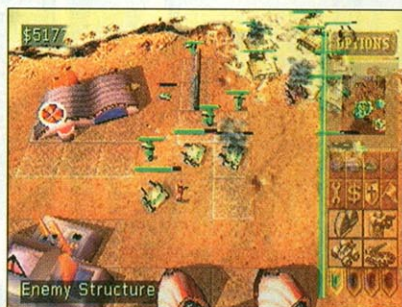
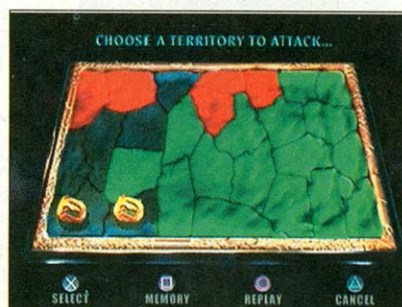
■ Nehmt den Flughafen der Atreides ein und bestellt euch ein Baufahrzeug. Errichtet nun eine Basis mit allen euch zur Verfügung stehenden Elementen. Denkt an ein Upgrade der Fabriken und sammelt fleißig Spice. Nehmt, nachdem ihr euer Trainings-Center aufgerüstet habt, die Windfallen des Gegners ein. Die Basis, die der Gegner im Norden errichtet hat, sollte nicht angegriffen werden. Wehrt lediglich die Attacken der Atreides ab und konzentriert euch auf das Einsacken des Bodenschatzes. Das im Norden befindliche Spice-Feld wird von einem feindlichen Geschützturm bewacht, den ihr unbedingt ausschalten müsst.



Ordos Mission 4

Aufgabe:
Übernehmt die Radarstation des Gegners

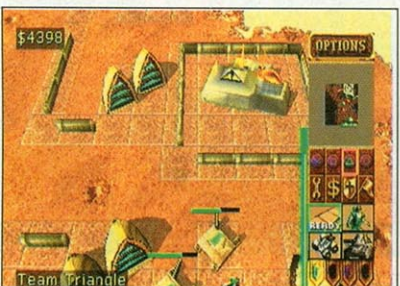
■ Baut eure Basis mit allen Gebäuden auf, die euch zur Verfügung stehen. Vergesst nicht, euren Panzerfabriken sowie eurem Soldaten-Trainingscamp ein Upgrade zu verpassen. Nur mit einem Techniker ist es möglich, die Radarstation des Gegners einzunehmen. Achtet beim Aufbau eurer Siedlung auf Angriffe des Gegners, der euch bevorzugt aus dem Nordwesten attackiert. Sammelt möglichst viele Einheiten und greift die Basis der Harkonnen im Norden an. Die Radarstation liegt inmitten eines Gemäuers. Nachdem ihr alle Einheiten der Harkonnen und deren Geschütztürme beseitigt habt, müsst ihr diese Mauer einschleßen. Schickt nun einen Techniker zur Radarstation und übernehmt das Gebäude.



Ordos Mission 6

Aufgabe:
Beschützt den Raumhafen und vernichtet alle Feinde

■ Ihr beginnt inmitten einer bereits zum Teil ausgebauten Basis. Baut schnell ein Trainings-Center für eure Soldaten und bildet Krieger aus, die mit Raketenwerfern bestückt sind. Von Süden greifen bereits nach wenigen Minuten einzelne Harkonnen-Einheiten an. Nachdem die Schergen besiegt wurden, gilt es eine schwere Panzerfabrik zu errichten. Diese erhält anschließend ein Upgrade, damit die Belagerungspanzer gebaut werden können. Die ersten Einheiten schickt ihr



Große Ruhe trotz PlayStation2-Release



Auch für den deutschen Markt?

Sehr geehrtes PSG-Team. Ihr habt in der Ausgabe 2/2000 über Resident Evil: Gun Survivor berichtet. Wenn ihr noch nichts Genaueres über eine PAL-Version erfahren habt, wisst ihr vielleicht etwas über eine US-Version?

Benjamin aus Berlin

Interessante Frage, Benjamin, aber leider sieht es im Moment nicht besonders rosig für dieses Spiel aus. Lightgun-Shooter stehen bei der BPJS immer auf der schwarzen Liste. Behandelt dann dieses Spiel noch das Thema Resident Evil, treffen zwei Extreme aufeinander. Wir haben auf deine Anfrage hin Rücksprache mit der Firma Eidos, die alle Capcom-Spiele hier zu Lande vertreibt, gehalten. Es wurde uns bestätigt, dass bis zum heutigen Tag noch keine Entscheidung gefällt wurde, ob dieses Spiel in Deutschland erscheinen soll. Wir werden aber noch ausführlicher über diesen Titel berichten, da er kurz nach Redaktionsschluss in Japan erscheinen müsste.

Scheißspiel!

Guten Tag allerseits! Zuerst möchte ich etwas über einen Leserbrief sagen, der in eurer letzten Ausgabe abgedruckt war. Da berichtete ein gewisser Benny W. aus Köln von dem "super" Spiel Mendal of Horror.

"Ich bin stinksauer, die sch.... Werbung geht mir so was auf die Nüsse. Ich finde es voll korrekt, wenn man Werbung in einem Magazin macht (für was auch immer), ihr lebt ja schließlich davon. Aber muss es denn immer voll in die Tipps&Trix-Seiten sein?"

Simon Werdelmann

Nun verstehe ich aber nicht, was an diesem Spiel so toll sein soll, denn ich habe die US-Version gespielt und das einzige, was mir aufgefallen ist, ist, dass dieses Spiel eine total beschissene Grafik hat und die Steuerung total daneben ist. Ich denke, für viele Leute ist dieses Spiel nur interessant, weil überall scheiß Hakenkreuze-Fahnen hängen. Na ja, es gibt nun mal auch Hohlbratzen unter uns. Macht weiter so wie bisher.

Christian Sprenger aus H.

Es ist wirklich tragisch, wie stark manche Zocker auf das Thema Gewaltverherrlichung reagieren. Meist ist ein Spiel erst dann interessant, wenn es auf dem Index landet. Besonders die jüngeren Semester faszinieren diese Produkte immer mehr, auch wenn das spielerische Potential äußerst fraglich erscheint. In diesem Fall aber muss ich gestehen, dass das besagte Game auch bei uns in der Redaktion begeistert gespielt wurde. Die Firma Dreamworks wurde ja

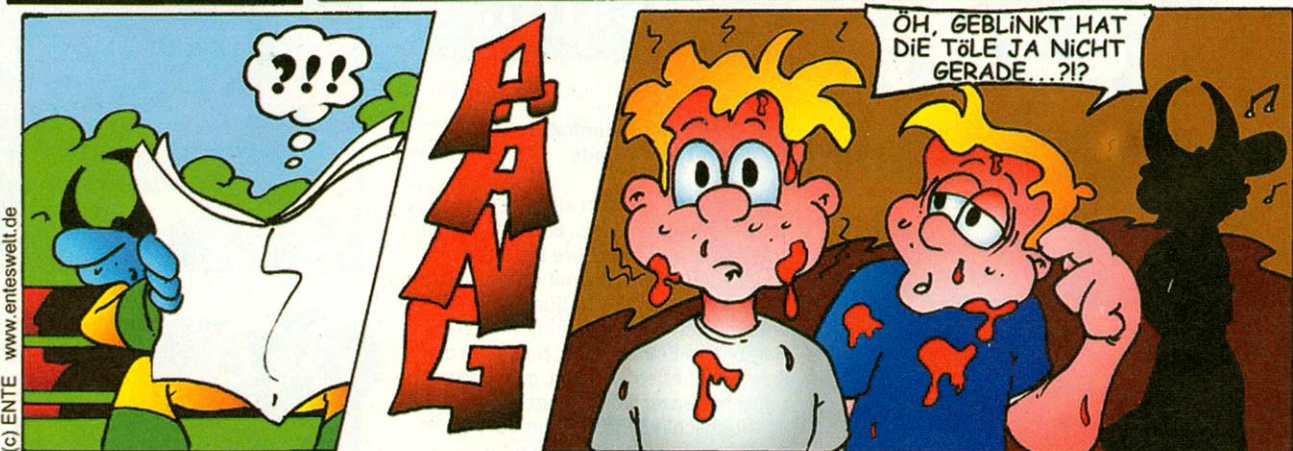
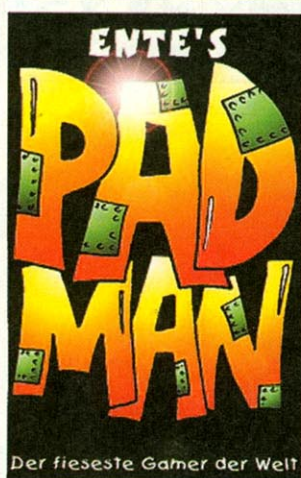
durch seine fragwürdigen Filmprojekte überaus bekannt. Das aber ein Computerspiel, welches dieses Thema behandelt, auch einmal in Kinderhände fallen könnte, haben die Programmierer wohl nicht bedacht.

Sony in Geldnot?

Erst mal herzlichen Glückwunsch zu eurem genialen Magazin. Das ist mein erster Brief, also schleime ich noch ein bisschen. Ich bin eigentlich schon ein sehr abgezockter Zocker, trotzdem gibt es immer noch Dinge, die mich wundern: Ein Freund hat sich neulich eine PlayStation zugelegt. Doch als wir dann meinen X-Ploder benutzen wollten, mussten wir mit Entsetzen feststellen, dass sein Gerät gar keinen Anschluss dafür hat. Wieso? Hat etwa bei der Produktion das Geld nicht mehr gereicht?

Ronny Macholdt aus Erfurt

Nein, keineswegs, Ronny. Sony hat bestimmt mehr Geld als alle anderen Spielehersteller zusammen. Warum der I/O-



Port wegfallen musste, hat andere Gründe. Da Sony sich entschloss, eine neue Konsole zu entwickeln, war der I/O-Port eigentlich vollkommen überflüssig. Dieser war ursprünglich für eine Ergänzung in Sachen Hardware gedacht, die aber jetzt nie erscheinen wird. Um die Produktionskosten, wenn auch nur um ein paar Mark, zu senken, hat sich Sony entschlossen, diesen Anschluss wegzurationalisieren. Vielleicht gibt der Konsolen-Gigant die günstigere Produktion an den Endkunden mit einer Preissenkung weiter. Wäre doch schön? Leider Pech für dich und deinen X-Ploder. In Zukunft am besten innerhalb der Frist von 14 Tagen umtauschen!

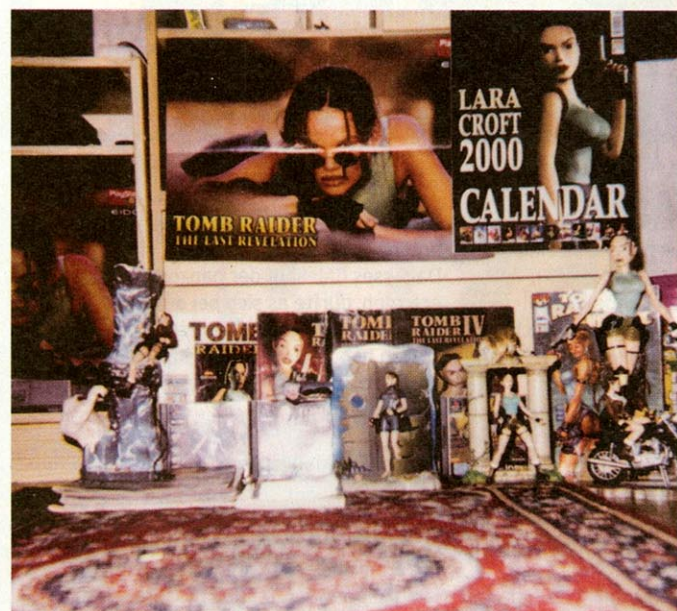
■ Kleine Verbesserungsvorschläge

Hallo PSG-Team! Ich halte gerade die PSG 2/2000 in meinen Händen und ich kann eigentlich nur schreiben, dass ihr euch kontinuierlich in nahezu allen Bereichen verbessert habt, seitdem ich euer Mag lese (1998). Aber wie heißt so schön das Sprichwort: Nobody is perfect. Das trifft leider auch auf euch zu, denn es gibt wichtige Punkte, die meiner Meinung nach verbesserungsfähig sind. Es ist mir bei euch, aber auch bei anderen Magazinen, aufgefallen, dass die Hardware im Großen und Ganzen außen vor gelassen wird. Heutzutage gehört nicht nur die Software fest zu einer Konsole, sondern auch die Hardware spielt eine große Rolle. Bei euren Spieletests ist mir aufgefallen, dass ihr dem Gameplay-Part zu viel Beach-

tung schenkt, wodurch im Technik-Teil oft verschiedene und wichtige Angaben (Steuerung, Musik, Mehrspieler) gar nicht erwähnt werden. Als Beispiel ist nur einmal die letzte Ausgabe anzuführen, in der bei fast allen Spielen (Test) kein Wort über den Sound verloren wird. So kann der Leser leider nicht nachvollziehen, warum gerade diese Note vergeben wird und keine andere. Bitte mehr auf Vollständigkeit achten und nicht vom Hundertstel ins Tausendstel verfallen, wie es häufig in Bezug auf die Grafik festzustellen ist. Positiv hingegen sind die Genre-Gewichtung, bei der sich jeder Leser sein genaues Urteil bilden kann, die Vergleiche und die Motivationskurve. Bitte mehr davon! Über euer Kartenspiel braucht man kein Wort zu verlieren, denn allein schon die Idee verdient Lob.

Jens Goldhammer aus A.

Teilweise gebe ich dir völlig Recht, Jens. Wir werden uns in Zukunft bemühen, eine regelmäßig erscheinende Hardware-Rubrik dem Heft hinzuzufügen. Wir planen, uns in dieser Rubrik besonders neuen Peripheriegeräten zu widmen und auch deren Gebrauch genau zu erklären. Dass wir das Gameplay im Test hervorheben, hat einen bestimmten Grund. Dieser Bestandteil des Spieles ist einfach der wichtigste. Nur an einem gelungenen Gameplay entscheidet sich, ob das Spiel gut ist. Was helfen denn geniale Grafik oder eine super Story, wenn der Ablauf des Spiels zu wünschen übrig lässt. Beson-



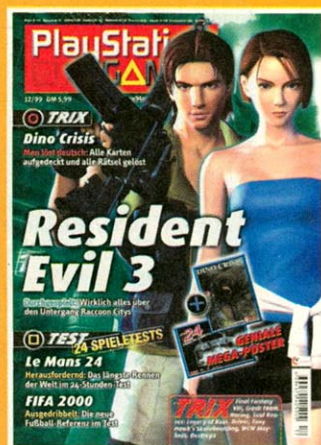
■ So sieht das Zimmer eines echten Lara-Croft-Fans aus. Für dieses Foto möchten wir uns bei Hansi Gangl aus Wien herzlich bedanken.

> Heft verpaßt?

> Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!



01/00



12/99



02/00

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Achtung: Angebot gilt nur im Inland!

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 12/99	zu DM 5,99	
☐ PlayStation GAMES 01/00	zu DM 5,99	
☐ PlayStation GAMES 02/00	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

ders bei einseitigen Testberichten ist es schwer, auf Punkte wie Steuerung, Sound oder Mehrspielerspaß einzugehen. Deshalb haben wir in unserem Wertungskasten diese Punkte extra erwähnt und einzeln bewertet.

■ Keine Ayane?

Hallo PSG. Ihr seid meine letzte Rettung. Ich habe mir vor kurzem Dead or Alive zugelegt und gleich damit angefangen alle Kostüme freizuspüren, um Ayane in die Kämpferriege aufzunehmen. Mittlerweile habe ich über 30 Stunden Spielzeit hinter mir, habe bei Tina und Lei-Fang 15 Kostüme, bei Kasumi 14 und bei allen anderen 5 verschiedene Bekleidungen. Trotzdem ist Ayane nicht freigeschaltet und es fehlen auch noch zwei Extra-Configurationen. Ich habe alles versucht, aber ich bekomme sie einfach nicht. Könnt ihr mir helfen?

Sebastian aus Alzey

Tja Sebastian, Dead or Alive hat es wirklich in sich. Um Ayane freizuspüren, ist eine Menge Arbeit nötig. Du musst wirklich alle Kostüme freigespielt haben, um eine Chance zu kriegen. Dann solltest du unter neun Minuten in das vorletzte Level spielen, denn hier triffst du auf Ayane. Besiegest du sie schnell, hast du einen weiteren Charakter zum Figheten.

■ Lara Croft tot?

Mein Lieblingsgame ist zur Zeit Tomb Raider IV. Ich habe es schon zweimal durchgespielt und finde es wirklich genial. Vielleicht ist es am Anfang etwas zu leicht, aber sonst ist es wirklich gut geworden. Was mir überhaupt nicht gefällt, ist der blöde Schluss, wenn man aus dem Tempel des Horus läuft.

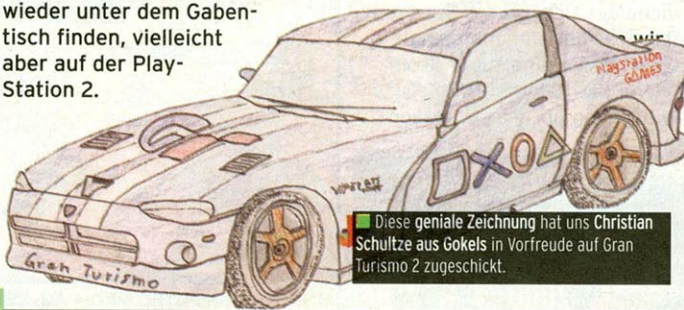


■ Auch im neuesten Teil von Dead or Alive mischt Ayane wieder kräftig mit. Ob sie allerdings von Anfang an anwählbar ist, bleibt offen.

Zum ersten Mal kein Happy End für Lara? Haben die Leute von Core Design Lara etwa sterben lassen? Meiner Meinung nach, und damit bin ich bestimmt nicht allein, hat Lara etwas Besseres verdient. Können wir uns Teil V nun abschminken? Oder kommt sie vielleicht auf der PlayStation 2 wieder?

Sascha Wandelt aus Ahlen

Über den Tod von Lara waren die Meinungen bei uns hier in der Redaktion sehr geteilt. Während die einen ein Freudentänzchen über das Versterben der vollbusigen Schönheit hinlegten, brach eine kleine Minderheit in Tränen aus. Denkt man aber einmal logisch über das Ende des vierten Tomb-Raider-Teiles nach, wird schnell klar, dass Lara vielleicht noch einen Ausweg gefunden hat. Es wäre Eidos bestimmt nicht Recht, wenn Core Design die schöne Brünnette versterben ließe. Einen solch gewinnträchtigen Titel wird man schließlich nicht so schnell wieder unter dem Gabentisch finden, vielleicht aber auf der PlayStation 2.



■ Diese geniale Zeichnung hat uns Christian Schultze aus Gokels in Vorfreude auf Gran Turismo 2 zugeschickt.

LESERCHARTS TOP 10

- (3) 1. Final Fantasy VIII
- (neu) 2. Tomb Raider IV
- (2) 3. Resident Evil 3
- (4) 4. FIFA 2000
- (6) 5. Tony Hawk's Skateboarding
- (1) 6. Dino Crisis
- (neu) 7. Gran Turismo 2
- (neu) 8. Medal of Honor
- (neu) 9. Crash Team Racing
- (neu) 10. Music 2000



■ Werbung ... muss das sein?

Ich habe alle eure Hefte, vom ersten bis zum letzten und habe ein kleines Anliegen. Ich bin stinksauer, die sch... Werbung geht mir so was auf die Nüsse. Ich finde es voll korrekt, wenn man Werbung in einem Magazin macht (für was auch immer), ihr lebt ja schließlich davon. Aber muss es denn immer voll in die Tipps&Tricks-Seiten sein? Ich habe all eure Cheats und Komplettlösungen in einem Ordner abgeheftet, aber es ist schon bald so, dass mehr Werbung als Cheats drin sind. Ich hoffe ihr könnt das irgendwie beheben.

Michael Keller aus Mittelberg

unserer letzten Ausgabe wurde kurz vor Druckschluss das ganze Heft umgestaltet, was zur Folge hatte, dass die Startseite der Tipps & Tricks aus Versehen auf einer linken Seite landete, was vor allem für diejenigen schlecht ist, die sich diese immer in einen Ordner heften. Wir werden uns auch in Zukunft bemühen zu vermeiden, einen Werblock in diesen Seiten zu schalten. Dennoch müssen wir die Wünsche unserer Anzeigenkunden respektieren, weil diese ein sehr großes Budget unseres Heftes ausmachen.

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

Wird Resident Evil 3 in Deutschland freigegeben oder muss man sich das Spiel im Ausland holen?

Die deutsche Version von Resident Evil 3 dürfte sicherlich nicht indiziert werden, da man gravierende Veränderungen vorgenommen hat. Wem das nicht stört, der kann sich dieses Spiel zulegen.

Können der Spielstand und die Credits von Gran Turismo auch beim zweiten Teil verwendet werden.

Weil die Lizenzen der ersten 20 Fahrprüfungen identisch sind, hat sich Polyphony Digital dazu entschieden, dass die Spielstände des ersten Teils auch beim Sequel funktionieren.

Wird man bei der PlayStation 2 alle DVDs abspielen können, auch wenn sie aus einem anderen Land stammen als das Gerät?

Da die DVDs mit speziellen Ländercodes versehen sind, wird es wahrscheinlich nicht ohne weiteres möglich sein, diese auf jeder PS2 abzuspielen. Wer sich allerdings ein japanisches Importgerät besorgt, darf sich freuen, denn in Fernost gilt derselbe Code wie in Europa.

Warum gibt es bei Tomb Raider IV keine Karten- und Tagebuch-Funktion?

Wie ursprünglich von Eidos angekündigt, haben es diese beiden Optionen leider nicht in das fertige Spiel geschafft. Möglicherweise reichte die Zeit bis zum Release des Spieles nicht aus, um diese Funktionen einzufügen.

Ist Thrill Kill in Deutschland eigentlich verboten?

Da dieses Spiel auf der ganzen Welt niemals erschien, dürfte es sich bei den Versionen, die manche Personen besitzen, um Raubkopien handeln. Diese sind in Deutschland, wie auch in anderen Staaten, mit Sicherheit verboten.

Besteht die Möglichkeit, dass Warcraft 3 auf der PlayStation erscheint?

Bei Warcraft 3 ist es wie bei allen anderen PC-Spielen auch. Diese lassen sich momentan aufgrund der begrenzten Leistungsfähigkeit der PlayStation nicht mehr ohne weiteres umsetzen. Gerade dieses Spiel wäre aber ein guter Titel für die PlayStation 2.

HIGHSCORE

Neue Runde, neues Glück! Wir suchen den Ruler des Joypads!

Allgemeine Regeln:

1. Um eure Bestleistung zu dokumentieren, müsst ihr uns ein **VHS-Video**band (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 Siebertreppchen 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. 1.095.271 Punkte, Anne Maaß, Marktoberdorf
2. 958.539 Punkte, Pascal Lupp, Moers
3. 820.553 Punkte, Anne Maaß, Marktoberdorf

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. 01:24:130 min, Mario Gurski, Sierksrade
2. 01:24:935 min, David Dünger, Wolfen
3. 01:25:172 min, Nils Bubeck, Freiburg

Killer Loop



Wer erzielt die schnellste Rundenzeit auf der malerischen Hawaii-Strecke im Time-Trial? Wählt Klasse 1 sowie als Tripod Pulse Rival.

1. 01:09:94 min, Burkhard Kohn, Dormagen
2. 01:17:56 min, Alexander Frick, Berlin
3. 99:99:99 min

-> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr

-> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr

-> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr

-> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr

-> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr

-> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr

-> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr

-> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr

-> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr

-> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr

Die Tipps-&-Tricks-Hotline: 0190/82 46 66

Ausschneiden und aufheben!

Tipps-&-Tricks-Hotline:

0190/82 46 66

Schnell
Einfach
Kompetent

Februar

2. Februar	Tiny Tank	SCED
3. Februar	Bundesliga 2000 - Der Fußball Manager	EA
4. Februar	Eagle One - Harrier Attack	Infogrames
9. Februar	Ehrgeiz	SCED
10. Februar	Dune 2000	EA
11. Februar	Army Men: Air Attack	Infogrames
17. Februar	Rally Championship	EA
23. Februar	Legend of Legaia	SCED
23. Februar	Shadow Madness	SCED
23. Februar	A Bug's Life (Platinum)	Activision
23. Februar	Ridge Racer Type 4 (Platinum)	Namco
24. Februar	Superbike 2000	EA
Februar	Cool Boarders 4	SCED
Februar	ISS Pro Evolution	Konami
Februar	International Track & Field 2	Konami
Februar	Resident Evil 3: Nemesis	Eidos
Februar	Die Hard Trilogy 2	EA
Februar	Superbike 2000	EA
Februar	Rallymasters	Infogrames
Februar	Rugrats: Studio Tour	THQ
Februar	Grandia	Ubi Soft
Februar	South Park Rally	Acclaim
Februar	Toy Story 2	Activision
Februar	Arcade Party Pack	Konami
Februar	NBA Showtime	Konami
Februar	Grudge Warriors	Take 2
Februar	Railroad Tycoon 2	Take 2

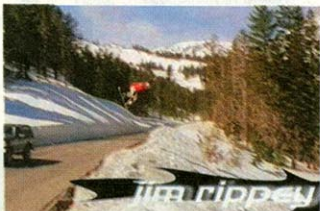
Grandia

Schon in den guten alten Saturn-Zeiten sorgte die Saga um Liebe und Hiebe für Furore. Die französische Schmiede Ubi Soft hat sich nun der Umsetzung für Sonys 32-Bitter angenommen. Storytechnisch bleibt alles beim Alten: Erneut müsst ihr den Tollpatsch Justin durch die riesige Welt Grandias führen.



Cool Boarders 4

Der nunmehr vierte Streich der 989 Studios für die Snowboard-Fraktion wurde heiß herbeigeseht. Zwar blieben großartige Innovationen aus, dennoch bildet auch der vierte Teil der Serie eine sehr gute Möglichkeit, Berge hinunter zu carven oder aber die abgedrehtesten Sprünge und Stunts zu fabrizieren. Zumindest bleiben eure echten Knochen vor größeren Blessuren und Strapazen verschont. Zahlreiche Original-Pros geben in Cool Boarders 4 ihr Screen-Debüt.



South Park Rally



Kyle, Kenny, Cartman und Co begeben sich auf das in letzter Zeit gut bediente Genre der Fun-Racer. Selbst Mr. Hanky, die sprechende Ausscheidung, sorgt mit witzigen Einlagen dafür, dass nicht zu schnell Langeweile einkehrt. Für Fans ein absolutes Muss.

März



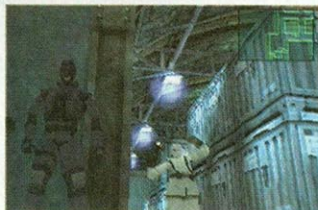
PlayStation 2
Japan-Release
am 4. März 2000

1. März	Lucky Luke - Favourite Heroes	Infogrames
1. März	NHL Faceoff 2000	SCED
2. März	Moto Racer 2 (Platinum)	SCED
3. März	Metal Gear Solid (Platinum)	Konami
3. März	ECW Hardcore Revolution	Acclaim
8. März	Rollcage Stage 2	SCED
15. März	Prince Naseem Boxing	Codemasters
15. März	Spyro the Dragon (Platinum)	SCED
15. März	Crash Bandicoot 3 (Platinum)	SCED
17. März	Player Manager 2000	Infogrames
22. März	Saga Frontier 2	SCED
22. März	Colony Wars 3: Red Sun	SCED
30. März	FI-2000	Ubi Soft
30. März	Need for Speed: Porsche Unleashed	EA
31. März	Duke Nukem: Planet of the Babes	GT Int.
31. März	Radical Bikers	Infogrames
März	Tomb Raider 3 (Platinum)	Eidos
März	The Flintstones: Bedrock Bowling	Ubi Soft
März	Micro Maniacs	Codemasters
März	Roadsters	Titus
März	Vampire Hunter	Capcom
März	Jet Rider 3	SCED
März	Star Ocean 2	SCED
März	Star Ixiom	SCED
März	Midnight in Vegas	Infogrames
März	Crusaders of Might & Magic	Infogrames
März	Army Men: Sarge's Heroes	Infogrames
März	Battletanx	Infogrames
März	Fear Effect	Eidos
März	UEFA 2000	Eidos
März	Alien Resurrection	EA
März	Theme Park World	EA
März	N-Gen	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
März	Galerians	Crave
März	NHL Blades of Steel 2000	Konami
März	NBA in the Zone 2000	Konami
März	Beatmania	Konami
März	Silicon Valley	Take 2

Metal Gear Solid (Platinum)

Was soll man über Metal Gear Solid eigentlich noch sagen? Alles wurde bereits aufgeklärt und enthüllt. Wer sich noch nie in die Agentenwelt im eisigen Alaska begeben hat, dem ist definitiv eines der besten Konsolen-Games entgangen. Solid Snakes Abenteuer warten mit einem derart dicht gestrickten Plot auf, dass es eine Freude ist, gegen durchgeknallte Charaktere, wie etwa den nur durch eine List zu überwindenden Psycho Mantis, ins Feld zu ziehen. Ansonsten verdient sich dieses Game wirklich den Untertitel eines Meisterwerks. Nun endlich darf Konamis Classic

endlich für einen schlappen Fuffi aus den Regalen mitgenommen werden. Weiterer Kommentar überflüssig!



April

7. April	Armorines: Project S.W.A.R.M.	Acclaim
12. April	Ghoul Panic	SCED
12. April	Star Ocean	SCED
19. April	Muppet RaceMania	SCED
19. April	Barbie Super Sports	SCED
19. April	4*4 World Trophy	Infogrames
19. April	MediEvil 2	SCED
21. April	Vanishing Point	Acclaim
21. April	Gekido	Infogrames
26. April	Everybody's Golf 2	SCED
26. April	Ronaldo V-Football	Infogrames
26. April	Bugs Bunny - Favourite Heroes	Infogrames
28. April	Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim
April	Speedball 2010	Empire Int.
April	Premier Manager 2000	Infogrames
April	Suikoden 2	Konami
April	Vandal Hearts 2	Konami
April	Rally	Konami
April	WWF Smackdown!	THQ

Suikoden 2

Konamis Suikoden galt seinerzeit als Spitzen-RPG, dem es trotz einer famosen Storyline leider etwas an Spieldauer mangelte. Auch im neusten Streich der Japaner stehen euch zahlreiche Charaktere zur Verfügung, aus denen sich eure Party rekrutiert. Konami setzt im Gegensatz zum ersten Teil nun auf eine reine Polygon-Optik und eine lupenreine 3D-Welt. Sollte man auch in puncto Länge ein



bedeutendes Stück nachlegen, wird im Genre der RPGs sicherlich keine Revolution ausgelöst werden, aber dennoch ein interessanter Neuzugang zu vermelden sein. Wir sind gespannt, wie sich die PAL-Version schlägt und ob RPG-Fans gutes Futter bekommen werden.

Muppet RaceMania

Erst kommen die Geschöpfe aus der Feder Jim Hensons endlich wieder zu einem Auftritt in den Kinos (Markus flüpt immer noch aus) und jetzt steht ein Konsolen-Auftritt auf dem Plan. Welches Genre würde sich am besten für Miss Piggy, die adrette Schweine-Dame, und den grünen Quaker Kermit eignen? Dumme Frage, ein Fun-Racer natürlich! Ob sich Muppet RaceMania gegen Perlen wie Crash Team Racing behaupten kann, bleibt abzuwarten.



Armorines: Project S.W.A.R.M.

Ego-Shooter nähert sich scheinbar allmählich der Fertigstellung. Eigentlich sollte ein Game, dessen Release derart oft verlegt wurde, einiges zu bieten haben... Wie die Jagd auf scheinbar aus den "Sternenschiff-Truppen" entliehenes Getier letzten Endes aussieht, bzw. ob man Knallern wie der "Ehrenmedaille" das Wasser reichen kann, darüber lässt sich nur spekulieren. Jedenfalls wird euch knallharte Action geboten, die zumindest die BPJs nicht tangieren dürfte, da euer Auftrag im Prinzip nur darin besteht, einen virtuellen Kammerjäger zu mimen, immer auf der Jagd nach dem bissigen und äußerst angriffslustigen Ungeziefer. Keep your guns loaded and prepare to fire!



Nächste Ausgabe

MediEvil 2

Sir Dan Fortesque, der untote Ritter, hat es nicht leicht. Nachdem er bereits im ersten Teil seinen wohlverdienten Schönheitsschlaf unterbrechen musste bzw. seiner Grabesruhe beraubt wurde, ergeht es ihm fast zwei Jahre später nicht anders. Erneut krabbelt der Mann ohne Unterkiefer aus der Gruft, um einem machtgierigen Adligen die Leviten zu lesen. Am skurrilen Humor der Macher hat sich nach wie vor keine Spur geändert. Wir testen die kniffligen Rätsleinlagen und nehmen die Schurken ins Visier.



Vanishing Point

Acclaim wird den meisten Gamern wohl vor allem wegen seiner hervorragenden Wrestling-Titel ein Begriff sein. Doch nun begeben sich die Coder auf bislang unbetretenes Terrain. Mit Vanishing Point erwartet uns ein Rennspiel erster Güteklasse. Inwieweit man sich aus dem Fahrwasser genre-



ähnlicher Games, etwa EAs Need-for-Speed-Reihe, absetzen kann, lässt sich noch nicht definitiv sagen. In der nächsten Ausgabe werfen wir jedoch einen ersten ausführlicheren Blick auf Vanishing Point, um zu sehen, welches Potential der Racer in sich birgt.

Micro Maniacs

Die Macher der Micro-Machines-Serie, die schon auf vielen Systemen für Aufsehen sorgte, krepeln das zugrundeliegende Spielkonzept leicht um. Nicht mehr Miniatur-Autos stehen als Spielgerät zur Verfügung, vielmehr schlüpf ihr in die Haut von stark geschrumpften Menschen, um die einzelnen Pisten zu meistern. Dass es kleine Wesen nicht gerade einfach haben, mit den Gegebenheiten der großen weiten Welt zurechtzukommen, bewiesen bereits Filme à la A Bug's Life oder Toy Story. Wir testen die kleinen Verrückten auf Herz und Nieren, um zu sehen, ob die Krone der Fun-Racer-Fraktion eventuell neu verliehen werden muss. Also, ab in die Sandalen und kräftig um die Kurven geschliddert!



**Ausgabe
4/00
erscheint
am
24. März**

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

3/00

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
PlayStation Games
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm
Abo-Telefon: 0180/5959506 Fax: 0180/5959513
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 (1643!) Hruby,
Thomas Schmitt, Markus Häberlein (der Stift!)

Bildredaktion
Karel Stumpf, Claudia Brose

Freie Mitarbeiter
Derek dela Fuente

Redaktion England
Derek dela Fuente

Layout
Karel Stumpf, Gunther Hruby, Björn
Harhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing

Konzeption und Gestaltung
Uwe Kraft

Titel
Codemasters

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder
Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum
Abdruck in den von der Verlagsgruppe heraus-
gegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die
Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht
übernommen werden.

Urheberrecht
Alle in PlayStation Games veröffentlichten Bei-
träge bzw. Datenträger und Programme sind
urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reprodu-
ktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, aus-
drücklichen 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 enthalte-
nen 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

Anzeigenendisposition
Andreas Klopfer -140

Online-Werbeflächen
Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistent
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 4. Quartal 1999 85.561 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

Activision.....	11	GT Interactive	29
Bau Con Tec.....	25	Interact.....	63
CDG.....	33	Konami.....	89
Close Up.....	56, 61	MCMF.....	111
Computec.....	85, 93, 99, 104, 109	Okay Soft.....	19
Dino AG.....	101	Sega.....	13
First Class.....	81	Softsale.....	83
Freak Shop.....	77	T&T.....	106
G&M.....	55	Take 2.....	35
Game It!.....	75	Theo Kranz Versand.....	40, 41, 42, 43

PC
CD
ROM



24 Stunden Vollgas

NIEMER SCHLÄFT - VERLIERST!

24 Stunden und die größte Herausforderung Deines Lebens liegen hinter Dir. Die letzte Runde liegt vor Dir. Du kannst es schaffen. Le Mans pumpst 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

Spiele bis an die GRENZEN Deiner PSX KONSOLE

CONCEPT 4
RACING WHEEL™

krasses Lenkrad-Feeling

METALL WIPPEN

Das Original – Schalten wie die Profis
in der Formel 1

**FEATURES
VIBRATION
FEEDBACK**

GRIFFIG

Rutschfestes Material
für extrem geniales
Fahrgefühl

BUTTONS

10 bestplatzierte
Funktionsknöpfe –
voll program-
mierbar

NEU!

HALTERUNG

Noch weiter verbesserte Haltemechanik

INTERACT®

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

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