

MIT GENIALEN
GT2-SAMMELLISTE
FÜR ALLE FAHRZEUGE!

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2: DIE SPORTLEGENDE IM TEST!

02/2000 Februar

DM 6,50

Österreich.....52 ÖS
Schweiz.....6,50Sfr
Luxemburg.....156 LFR
Italien.....8400 Lit
Spanien.....690 ptas
Belgien.....156 BFR



play

PLAYSTATION

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

16 SEITEN TIPS & TRICKS

PLAYER'S GUIDE ZU DISCWORLD NOIR (TEIL2) CHEATS
UND GAMEBUSTER-CODES ZU DEN AKTUELLESTEN GAMES



PLAYSTATION 2 COUNTDOWN

RIESEN SPIELEÜBERBLICK – WAS ERWARTET
UNS ZUM START DER SUPERKONSOLE?



SYPHON FILTER 2

WIP DIE RÜCKKEHR VON
GABE LOGAN!



ISS PRO EVOLUTION

TEST MUSS FIFA 2000 SEINEN
POKAL ABGEBEN?



**RESIDENT
EVIL 3**
WIR TESTEN DIE
DEUTSCHE VERSION!



DER ULTIMATIVE TEST
AUF 12 SEITEN!

GRAN TURISMO 2

THE REAL DRIVING SIMULATOR

23 SEITEN SPECIAL

ARMY MEN – DIE GESCHICHTE DER LEGENDÄREN PLASTIKSOLDATEN • PLAYSTATION 2 COUNTDOWN
– 7 SEITEN VOLLGEPACKT MIT BRANDHEISSEN BILDERN UND INFOS • F1 2000 – ELECTRONIC
ARTS PRÄSENTIERT SEIN ERSTES SPIEL IM BELIEBTEEN RENNZIKUS: WIR BERICHTEN LIVE VOR ORT

GALERIANS +++ URBAN CHAOS +++ ROLLCAGE II +++ TEAM BUDDIES +++ SPACE DEBRIS +++ PARASITE EVE 2 +++ COLONY WARS 3 +++ KOUDELKA

Playcom

Software Vertriebs GmbH

Inhalt des

MGS-Premium Packs:

Metal Gear Solid; Audio CD;
T-Shirt; Silent Hill Demo;
Polizeimarke; 10 Postkarten;
Aufkleber für Memory Card;
Poster (A1)

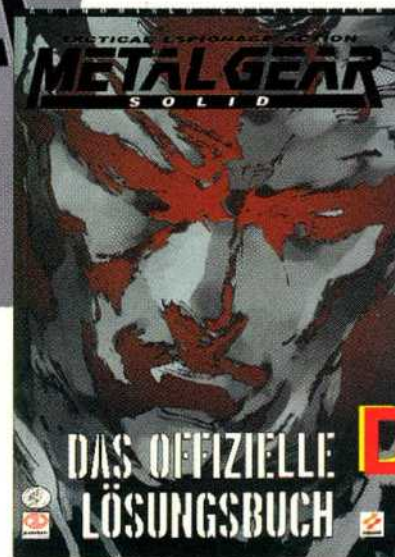
DM 74.⁹⁹

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
LIMITED EDITION PREMIUM PACKAGE



Metal Gear Solid -
Spezial Missions

DM 29.⁹⁹



Metal Gear Solid
original Lösungsbuch

DM 14.⁹⁹

Metal Gear Solid Premium Pack
+ Metal Gear Solid spezial Missions
+ Metal Gear Solid original Lösungsbuch
Gesamt

DM 74.99
DM 29.99
DM 14.99
~~DM 119.97~~

WAHNSINNS-

MEGAPACK DM 99.⁹⁹

Sie sparen
DM 19.98

Nice Price — Zubehör —



International Superstar
Soccer Pro 98



Vs. (Versus)

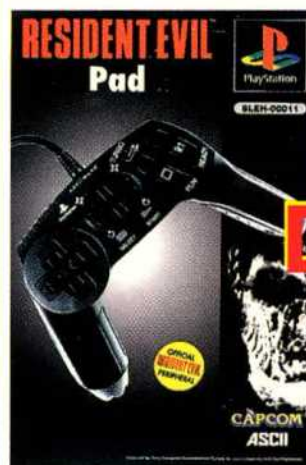
jeder Titel nur DM 19.⁹⁹



NBA Pro 98



Road Rage



DM 14.⁹⁹

Resident Evil Joypad

DM 19.⁹⁹

Ascii Arcade Joystick



DM 14.⁹⁹

Ascii Grip Pad

Neuheiten

International Track&Field 2
erhältlich ca. 11.02.2000



DM 89.⁹⁹

PlayStation®

Jetzt vorbestellen!

Versand

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

ISS Pro Evolution
erhältlich ca. 25.02.2000



DM 89.⁹⁹

PlayStation®

0361 - 49 29 300

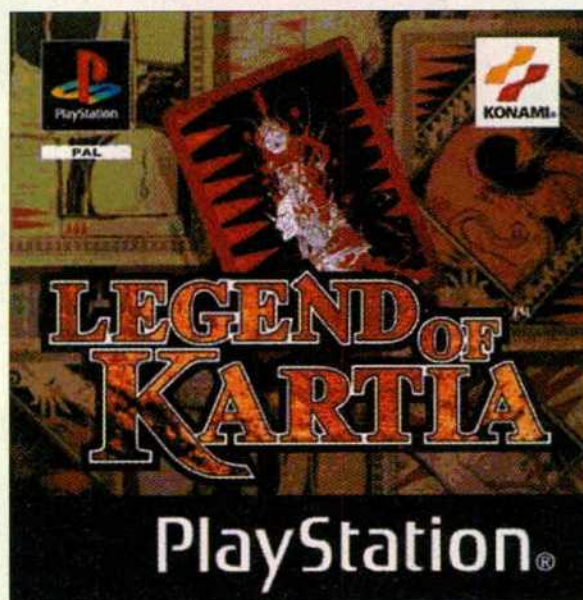
Fax: 0361 - 49 29 292

*

eMail: Info@playcom.de



Hell Night



Legend of Kartia



Ready 2 Rumble Boxing

jeder Titel nur

DM 79.⁹⁹



Ronin Blade

Händleranfragen erwünscht!
schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich

GAMI #7

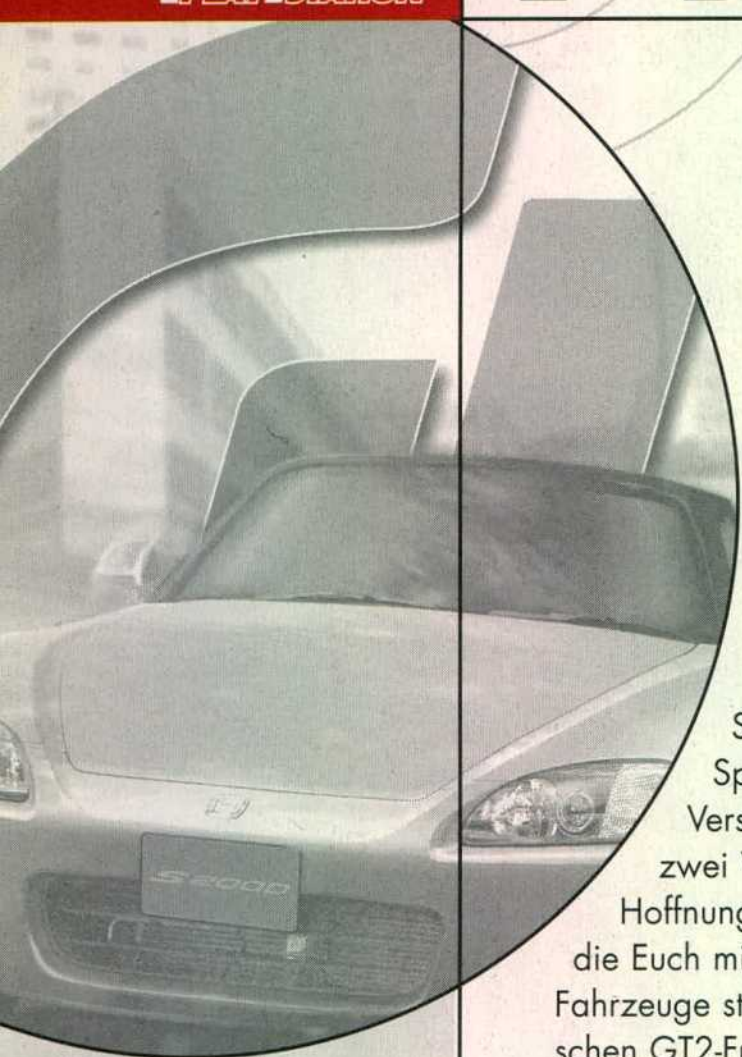
Das Mega-Crossover!

 präsentiert

TUROK • SHADOWMAN



Ab 26. Januar im Handel!



Liebe Leser!

Trotz unserer hoch gesteckten Hoffnung auf den großen Knall hat die Welt nun scheinbar doch den Sprung ins nächste Jahrtausend geschafft. Unsere PCs sind nicht implodiert und auch die restlichen MACs haben es leider geschafft. Deshalb werden wir Euch wohl noch ein Stück erhalten bleiben, jedenfalls bis zur nächsten Armageddon-Warnung.

Hinter uns liegt ein aufregender Januar, der uns bereits reichlich mit Software bedacht hat. Nach vielen Ankündigungen, Verschiebungen und Spekulationen durften wir uns endlich hinter das Steuer der finalen deutschen Version des Edelracers Gran Turismo 2 klemmen. Toni und Sven kapselten sich fast zwei Wochen komplett von der Außenwelt ab und fühlten dem neuen Referenz-Hoffnungsträger gnadenlos auf den Zahn. Das Ergebnis sind 12 prall gefüllte Seiten, die Euch mit Informationen förmlich erschlagen werden. Besonders die Auflistung aller Fahrzeuge stellt ein hilfreiches Mittel dar, da Ihr so eine kleine Hilfestellung für den gigantischen GT2-Fuhrpark erhaltet. Ferner kamen wir in den Genuß, als deutsches Magazin einen ersten Blick auf Electronic Arts' Eintritt in die Welt von Schumacher & Co. zu werfen. Martin besuchte Visual Concepts in England, die für den beliebten Hersteller den Traum von der Formel 1 realisieren sollen. Auch haben die untoten Gesellen aus Raccoon City nun endlich den Weg in unsere Redaktionsräume gefunden. Erstmals nahm man an dem nunmehr dritten Teil der beliebten Resident Evil-Serie einschlägige Veränderungen vor, die den Titel aufgrund unserer sensiblen Rechtslage in Sachen Gewaltdarstellung deutlich abschwächen sollen. Ob und inwiefern sich dies auf das Gameplay auswirkt, erfahrt Ihr ab Seite 126.

Außerdem werden wir Euch mit einem großen Überblick der kommenden PlayStation2-Software die gar nicht mehr so lange Wartezeit versüßen. Gerade mal ein bisschen mehr als eines Monat müssen wir uns noch gedulden, bis sich der Nebel der Spekulation endlich lüften wird. Der Countdown in eine neue Ära der Videogames hat begonnen. Das Beste daran: Wir sind mit Euch dabei!

Rock on!
Ever play Team

**„Er soll an den Spielen teilnehmen,
bis er spielend stirbt.“**

Originalität des MCP

ARMY MEN

Seite 32 - 41

GRAN TURISMO 2™

THE REAL DRIVING SIMULATOR



Seite 100 - 111



Seite 42 - 47



Ace Combat 3

Electrosphere

Seite 96 - 97



International Track & Field 2

Seite 120 - 121



ISS Pro Evolution

Seite 122 - 123



Railroad Tycoon II

Seite 132



Koudelka

Seite 64 - 65



Colony Wars Red Sun

Seite 56 - 57



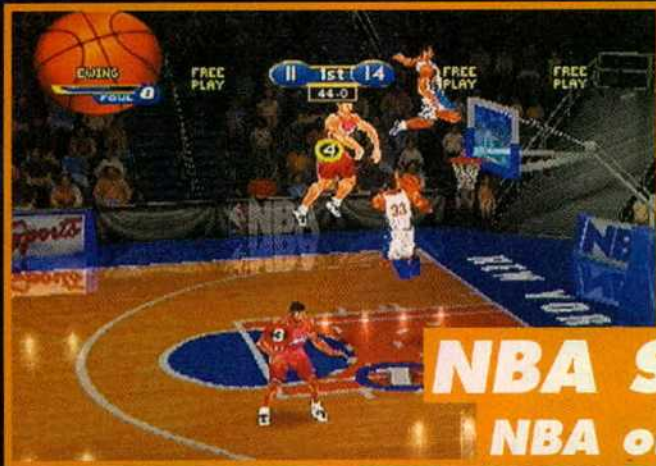
NFL Blitz 2000

Seite 118



Syphon Filter 2

Seite 62 - 63



NBA Showtime

NBA on NBC

Seite 83



Parasite Eve 2

Seite 84 - 87



RESIDENT EVIL 3

Nemesis Seite 126 - 129



Player's Guide Discworld Noir

TEIL 2

Seite 79-82

Gamebuster Codes

Seite 75-78

Play Mail	8-10
Play News	12-18
Play List	20-21
Play Charts	142
Play Witch	144-145
Play Net	Wer bietet mehr? Auktionen im Netz ... 140-141
Play Tech	Gamebuster CDX ... 138
Next Play	Impressum ... 146 Wertungssystem ... 95 Hefte nachbestellen ... 94
Play Cover	Gran Turismo 2 ... 100-111
Special Screen	Army Men ... 32-41 F1 2000 ... 42-47 PlayStation2 Countdown ... 22-30
Work In Progress	Mille Miglia ... 92 Silicon Valley ... 88 Syphon Filter 2 ... 62-63
Pre Screen	Chrono Cross ... 90 Colony Wars Red Sun ... 56-57 Dukes of Hazzard Racing for Home ... 66 ECW Hardcore Revolution ... 50 Galerians ... 54-55 Koudelka ... 64-65 Mobil 1 Rally Championship ... 60-61 NBA Showtime NBA on NBC ... 83 Parasite Eve 2 ... 84-87 Rollcage Stage II ... 58-59 Team Buddies ... 52-53 Urban Chaos ... 48-49
Test Screen	Ace Combat 3 Electrosphere ... 96-97 Autobahn Raser II ... 124 Barbie Race & Ride ... 136 International Track & Field 2 ... 120-121 ISS Pro Evolution ... 122-123 Lego Rock Raiders ... 137 Mighty Hits Special ... 136 NFL Blitz 2000 ... 118 NHL Faceoff 2000 ... 119 Railroad Tycoon II ... 132 Resident Evil 3 Nemesis ... 126-129 Shao Lin ... 112 South Park Rally ... 116 Space Debris ... 98-99 Spec Ops ... 130-131 Toy Story 2 ... 117
Play Tips	Army Men Air Attack - Import, Fighting Force 2, Formel Eins 99, Lego Racers, Pop'n Music, Supercross 2000, Test Drive 6 - Import, Tomb Raider IV The Last Revelation, Twisted Metal 4 - Import, Vigilante 8 Zweite Herausforderung ... 67-74 Gamebuster Codes ... 75-78 Player's Guide Discworld Noir - Teil 2 ... 79-82
Play Competition	GT Interactive ... 143



PLAY MAIL

FRAGEN - ANREGUNGEN - KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

Redaktion play PLAYSTATION

Play Mail

Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg...oder macht Faxen unter der Nummer: 09 31 / 40 69 123
...oder via Elektropost: mailus@playplaystation.com

Der richtige Durchblick



Hallo liebes play mail-Team!

Ich lese Euer Mag jetzt schon seit ca. einem Jahr mehr oder weniger regelmäßig und verlasse mich gern auf Eure Spieletests, wenn ich mal wieder hundert Mark für einen guten Titel loswerden will. Vor langer Zeit habe ich mal ein Preview von Parasite Eve bei euch gelesen, welches ich sehr interessant fand. Leider gab es das Spiel bei uns nicht zu kaufen, und meine PlayStation war auch nicht geeignet Importspiele zum Laufen zu bringen. Das hat sich jetzt geändert, und ich habe mir das Spiel aus den USA mitbringen lassen (zum Wahnsinnspreis von 25 DM!). Jetzt fällt es mir aufgrund meiner bescheidenen Englischkenntnisse sehr schwer, richtig durchzublicken, was ich da eigentlich machen soll. Ich habe jetzt schon unzählige Versuche gemacht ein Lösungsbuch zu bekommen, aber die sind allesamt schiefgegangen. Es gibt nur einen Versand, der es in seiner Liste führt, aber es ist nicht lieferbar. WO BITTE BEKOMME ICH DIESES BUCH?

Jörg Michael, Büttelborn



Das übrigens sehr schön gestaltete Buch ist bei Brady Games erschienen. Es beinhaltet neben einem kompletten Walkthrough alle Karten der Spielabschnitte sowie eine ausführliche Auflistung aller Monster und Items. Falls Du wirklich schon jeden Versand in Deutschland abgeklappert hast, können wir Dir nur den Weg über das Internet empfehlen. Entweder direkt bei www.bradygames.com oder www.amazon.com. Das Buch kostet ca. 30 DM - ISBN 1566868246.

Die Qual der Wahl



Hi play PLAYSTATION-Team! Ihr schreibt sowohl in dem Editorial der 11/99-Ausgabe als auch in der Antwort auf den Leserbrief von Jonathan Brückle in der 12/99-Ausgabe, daß Ihr den Eindruck habt, Eure Leser würden Eure Bewertung nicht richtig verstehen und nur Spiele mit dem „Best Buy“-Logo als anerkennungswürdig ansehen. Dazu ist jedoch zu sagen, dass sich nicht jeder alle Spiele leisten kann. Wenn man sich z.B. so wie ich als armer Student nur maximal 2 Spiele im Monat leisten kann, ist es doch selbstverständlich, dass man sich auch nur die besten Spiele zulegen will. Natürlich sind Spiele, die mit einer „8“ bewertet worden sind, sehr gute Spiele. Das steht ja auch klar in Eurem Wertungssystem und ist bestimmt auch ein dickes Lob für die Programmierer. Trotz allem kaufe ich mir für meine fast 100 Mark doch lieber ein „10er“ bzw. „9er“-Spiel, falls dieses meinen Genre-Geschmack trifft.

Tilo



Deiner Meinung stimmen wir völlig zu. Allerdings mußt Du bedenken, dass eine 10 das jeweilige Genre neu definiert und deswegen „leider“ relativ selten vorkommt. Wir wollen mit unserem Statement lediglich bewirken, den Irrglauben zu beheben, dass manche Leute einfach denken, unsere Wertungsskala beinhaltet genau zwei Einteilungen: Super und Mega-Super - alles andere ist Müll. Dem ist eben nicht so. Eine Acht beschreibt bei uns einen sehr guten Titel,

der genauso seinen Kauf rechtfertigen kann wie es ein Neuner oder Zehner auch tun würde. Unsere Prädikate unterstreichen steigernd die Qualität eines Titels und geben Euch zumindest eine 95%ige Garantie nicht enttäuscht zu werden. Wenn Dir also ein bestimmtes Genre besonders liegt, kannst Du ruhigen Gewissens auch einmal einem Achter-Titel eine Chance geben.

Adlerauge sei wachsam

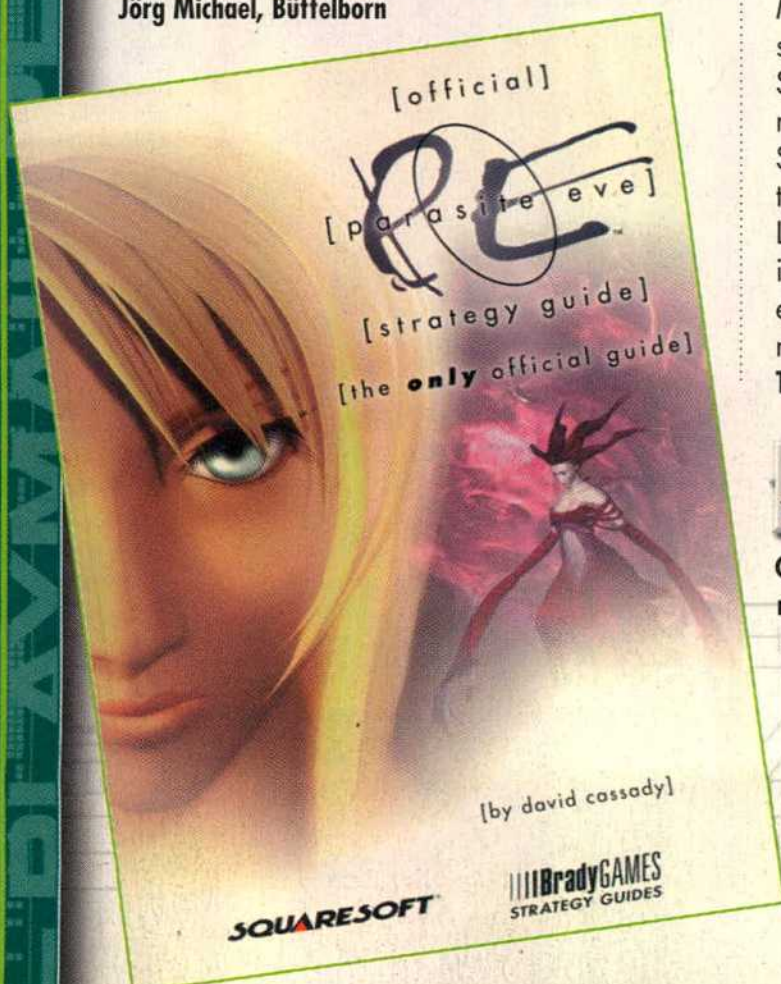


Hi play PLAYSTATION-Team! Als ich die Ausgabe 12/99 fast durchgelesen hatte, fiel mir etwas auf! Auf der Seite 112 habt Ihr „Jet Moto 3“ getestet. Am Seitenrand links-oben sah ich dann eine Figur, die mir bekannt vorkam. Also kramte ich die 64 Power aus meiner verstaubten Ecke hervor und... ich hatte recht: Dieses „Etwas“ ist Juno aus „Jet Force Gemini“ vom N64. Also hier meine Frage: kann es sein, dass Ihr wegen des Begriffes „Jet“ in beiden Titeln einfach Juno aus Spaß abgedruckt habt oder war es ein Fehler Eurerseits, oder irre ich mich und es ist gar nicht Juno aus „JFG“? Bitte beantwortet mir diese Frage, weil es mich es brennend interessiert!

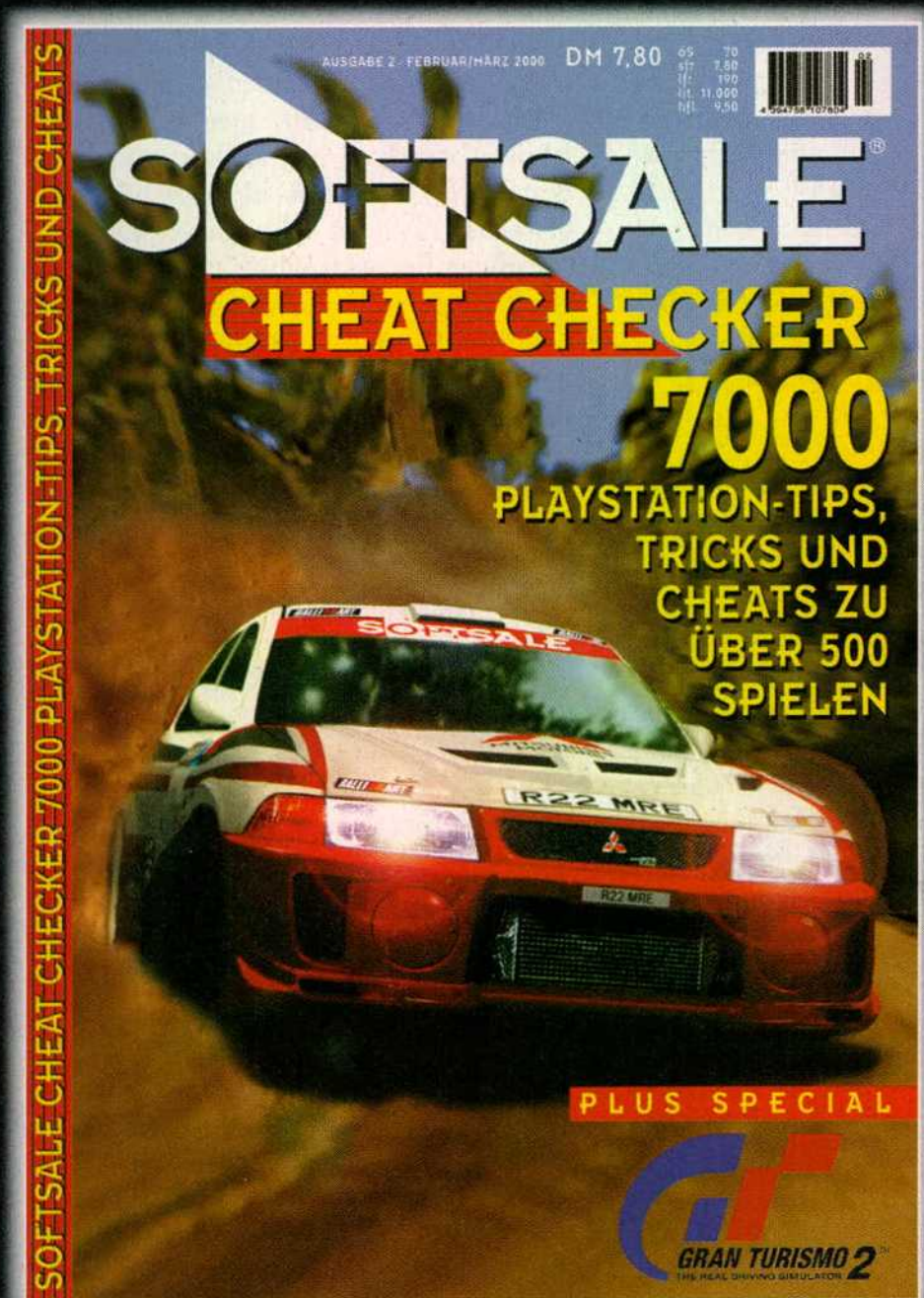
Francesco, per E-Mail



Das war nur ein kleiner Aufmerksamkeitstest für unsere Leser und Du bist der einzige der es gemerkt hat. Glückwunsch!Ok, eigentlich waren unsere Layouter wahrscheinlich nur wieder betrunken und haben sich einen Spaß mit dem Server der fun.generation erlaubt. Nein, eigentlich ist es eine verschlüsselte Botschaft an alle Videogamer des Planeten: Habt Euch alle lieb und ballert immer erst auf Euren nächsten. Nein, eigentlich sollte Jet Force Gemini mal Jet Moto 3 heißen.....hmmm. Zieht alles nicht? JA, VERDAMMT...ES WAR UNSER FEHLER!!!!



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!**





PLAY MAIL

Skateboarding is not a crime



Hi,
Ich hab' eine Frage! Warum gebt Ihr Thrasher - Skate & Destroy so gute Noten? Denn es ist klar schlechter als Tony Hawk's Skateboarding, (finde ich). Was gefällt Euch so an diesem Spiel, dass ihr ein „Rating: 9“ gebt?

Mike, per E-Mail



Da könnten wir jetzt aber weit ausholen, aber wir versuchen uns auf das Wesentliche zu beschränken. Der wohl grundlegendste Unterschied besteht darin, daß Tony Hawk durch seine leichte Zugänglichkeit eigentlich von jedem gespielt werden kann. Bei Thrasher sieht es da schon anders aus. Rockstar Games nähert sich dem Skateboarding von einer ganz anderen Seite, die vor allem auf Realismus getrimmt ist. Dafür sollte man jedoch wirklich Verständnis für die Welt und Physik der Rollbretter mitbringen - für Nicht-Skater ist Thrasher: Skate & Destroy deshalb besonders harte Kost. Im Sport involvierte Spielefreaks werden jedoch mit einer erstklassigen Simulation ihrer Lieblingsbeschäftigung bedient, die allein schon durch die brachialen Stürze und die deutlich größere Menge an Trickkombinationen die realistischere Variante darstellt. Trotzdem kann man beide Spiele getrost nebeneinander in das Regal stellen. Beide handeln zwar vom selben Thema, jedoch jedes auf seine Art. Wer auf Skateboarding „light“ steht, ist mit Tony Hawk gut bedient. Etwas tiefer in die Materie geht es dann mit Thrasher: Skate & Destroy.

This is the end.....



Hallo play-Team,
Zum einen möchte ich mal meine Meinung zu dem Thema Raubkopien abgeben. Ich bin nämlich auch einer der ehrlichen User, die sich lieber ein gutes Game kaufen als sich mit einem billigen Rohling ohne Anleitung und Verpackung herumzuschlagen. Außerdem wollen die Leute ja auch leben, aber immer dieses Argument zu benutzen, um den Untergang eines Systems zu prophezeien, ist etwas kurzsichtig. Natürlich trägt es einen Teil dazu bei, allerdings ist die Technik der Hardware der entscheidende Aspekt, der einen Programmierer bei der Stange hält. Auf dem Saturn wurde längst nicht soviel raubkopiert wie auf der PlayStation und trotzdem ist die Konsole tot. Und war-

um?? Weil sie schwer zu programmieren war und das Marketing von Sega nicht richtig stimmte. Auch das Beispiel Amiga hinkt etwas. Ich habe damals nur Originale für die gute „Freundin“ gekauft und viele meiner Freunde auch, aber es war die Technik und Commodores Marktpolitik, die den Niedergang des Systems bewirkten. Die Firma hat die Amiga-Technik nicht richtig weiterentwickelt und Spieleentwicklung nicht richtig gefördert, so daß er ja zum Absturz kommen mußte. Ich traure noch heute um dieses tolle System, das damals schon stabiler lief als jedes Windows von heute. Versteht mich jetzt nicht falsch, ich will jetzt keine Raubkopierer in Schutz nehmen - allerdings bin ich nicht ganz überzeugt, dass das Softwarehäuser zerstört. Würden die Publisher vielmehr nicht so gierig sein, würden auch die kleinen Teams überleben.

Oliver Herber, per E-Mail



Dass der Amiga stabiler lief als jedes Windows, wagen wir einmal stark zu bezweifeln, da uns jetzt noch Tausende der berühmten Guru-Meditationen in dunkler Erinnerung liegen. Auch wurde die Spieleentwicklung für damalige Verhältnisse alles andere als nicht gefördert, schließlich gab es bis zum goldenen Ende hunderte von Games für das edle Gerät. Eine schlechte Marktpolitik kann man Commodore nicht unbedingt vorwerfen, schließlich fand der gute alte Amiga in den vielschichtigsten Bereichen seinen Einsatz. So traurig das klingen mag, aber der treue 68000'er ist wirklich zu 80% an den Verlusten der Softwareindustrie untergegangen. Wer will denn noch für ein System entwickeln, bei dem durch den hohen Raubkopierfaktor keine müde Mark zu holen ist. Wenn keine Entwicklungskosten zurückfließen, wie sollen denn dann neue Projekte finanziert werden? Natürlich ist die Industrie heutzutage sehr viel stabiler, was aber nicht heißen soll, dass man nicht auch an diesem Fundament kratzen könnte.

Irrglaube



Hallo Leute!
Ich frage mich, ob Ihr und die Hersteller noch nie etwas von kaufmännischem Denken gehört habt. Wenn ich für ein Spiel die Hälfte des Preises verlange und dafür dreimal so viele verkaufe, habe ich dann nicht mehr verdient, zumal bei einem Artikel, dessen reiner Materialwert zu vernachlässigen ist und der ideelle Wert im Vordergrund steht, der Preis willkürlich festgelegt werden könnte? Des Weiteren gibt es auch kein Argument, warum ein Videospiel deutlich mehr kostet als eine aufwendig produzierte Musik-CD. Ich bin selber aus der Branche und weiß, wieviele Leute wie lange an einer guten Musikproduktion arbeiten. Eine Preissenkung würde meiner Meinung nach den Gewinn erhöhen und gleichzeitig Raubkopien uninteressant machen. Das Argument,

daß die Hersteller die Kosten nicht mehr reinholen würden, wenn sie die Preise senken würden, ist kaufmännisch totaler Schwachsinn!!

Jürgen Vetter



Deine Rechnung fällt unseres Erachtens etwas blauäugig aus, da die Entwicklungskosten eines Top-Titels alles andere als einem ideellen Wert entsprechen oder produziert man etwa zwei oder drei Jahre an einer CD? Dazu kommen die Lokalisierungskosten für die unterschiedlichen Territorien. Je nach Land kann es auch noch sein, dass noch dies oder jenes geändert werden muß, was wiederum erneute Arbeit bedeutet - plus die teilweise haarsträubenden Lizenzgebühren, die alle Publisher aufbringen müssen. Sicher ist die Vorstellung irgendwann auch Videogames für den Preis einer Musik CD zu erwerben nicht die schlechteste. Wenn man allerdings bedenkt, was für eine unglaubliche Masse an Titeln notwendig wäre, um den Markt in diese Richtung zu führen, ist diese Vision zwar nicht undenkbar, jedoch noch in weiter, weiter Ferne. Heutzutage schmeißt doch fast jeder eine CD auf den Markt, der halbwegs ein Instrument bedienen kann (oder auch nicht). Alleine diese Vorstellung läßt uns einen kalten Schauer über den Rücken laufen.

Ein perfekter Tag



1. Januar 2000:
11.30 Uhr...Sonnenlicht...in Streifen... verdammt, wieder in meinem eigenen Bett aufgewacht... Jalousie unten...hochgezogen... Finger eingeklemmt... Shit, das neue Jahr fängt genauso beschissen an wie das alte aufgehört hat...
11.32 Uhr...PlayStation angeschaltet...verdammt: kein Bild...oh, kein Wunder...DC ist angeschlossen...zu faul, den Stecker zu wechseln... schalte PC an... Was? Welche dll's stehen in der system.ini und können nicht geladen werden? Ach so, habe mal wieder pci-Karten getauscht und Windows zerschossen...
12.00 Uhr...Frühstück war scheiße: kalte Pizza, in der Mikrowelle auf Zimmertemperatur gebracht... werde wohl etwas Setup-Windows98se spielen (üble Grafik, aber ziemlich aufregender Spielverlauf)
15.00 Uhr...Windows steht wieder (was man von mir nicht behaupten kann)...das ging ja richtig flott...häh? Oh nein...habe vergessen das Verzeichnis „eigene Dateien“ auf die zweite Partition zu sichern...Monate des Pornobildersammelns für den Arsch...dammit
15.15 Uhr... schließe nun doch die Station an den Fernseher an...Wo war ich bei Resident Evil 3 zuletzt gewesen?... Na egal, wird sich schon wieder finden...
15.45 Uhr... bin wieder voll dabei...
18.00 Uhr ... verdammt, ich kann nicht aufhören
21.00 Uhr ... verdammt, ich kann nicht aufhören
23.56 Uhr... habe Nemesis zum 7. Mal erledigt..... wow... Es geht halt doch nicht ohne PlayStation
Das neue Jahrtausend kann kommen...
Thomas Küfner, Pegnitz

JEFF WAYNE'S THE WAR OF THE WORLDS



INVASION! Eine explosive Kombination
aus Action und Strategie
erobert die PlayStation!

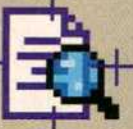


Laserstrahlen vs Artillerie!
Eine explosive Mischung aus knallharter 3D-Action und Strategie erwartet Dich.
Lass' Dich nicht von großartigen Landschaften und dynamischen Lichteffekten ablenken, denn Mutter Erde steht auf dem Spiel!
Also: steig in den nächsten Panzer, LKW, auf's Motorrad oder in's Schiff - und tritt den Marsianern gewaltig in den Hintern!

www.gtinteractive.de

1999 © GT Interactive Software (Europe) Limited. All rights reserved incorporating under licence copyright and or trademark material from Jeff Wayne's Musical Version of 'The War of the Worlds' © Ollie Records Productions All rights reserved.

GT Interactive



PLAY NEWS

E3 PRESS KIT CD #1
artwork by
(tif) G...
Press...
MARTIN WEIDNER

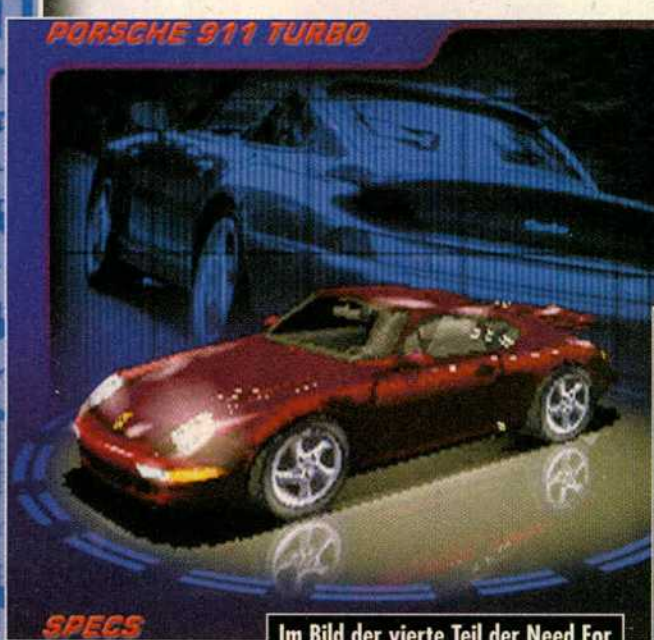
Lara geht fremd

Nachdem die zwischen Eidos Interactive und Sony Computer Entertainment am 21.09.1997 eingegangene Vereinbarung, nach der Tomb Raider in der Konsolenwelt ausschließlich für die PlayStation erscheinen sollte, am 31.12.1999 ausgelaufen war, überdachte Eidos Interactive ihre Strategie bezüglich der Hardwareplattformen zu Tomb Raider neu. Wer Lara schon immer einmal ausführen wollte, erhält ab März mit der Version für den Game Boy Color Gelegenheit dazu.

Need for Speed Porsche

Nachdem Electronic Arts im April 1999 eine Lizenzvereinbarung mit Porsche eingegangen war, weshalb sich Sony Computer Entertainment Inc. bei Polyphony Digital's Gran Turismo 2 gezwungen sah, auf diesen Automobilhersteller zu verzichten, enthüllte Electronic Arts nun erste Details zu dem neuesten Teil ihrer Need for Speed-Serie. Need for Speed V soll ausschließlich Porsche-Modelle beinhalten, angefangen bei dem 356 Roadster (1946) bis zu dem 911 Turbo (2000). Insgesamt sollen über 60 unterschiedliche Fahrzeuge integriert werden. Wie in den bisherigen Teilen wird es auch in Need for Speed V jede

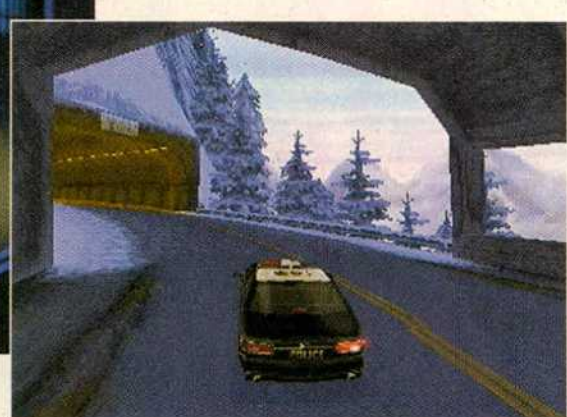
Menge Hintergrundinfos zu dem Automobilhersteller und den einzelnen Fahrzeugen geben. Need for Speed Porsche soll am 30. März erscheinen.



PORSCHE 911 TURBO

SPECS

Im Bild der vierte Teil der Need For Speed-Serie - Brennender Asphalt



Fear Effect-Comic

Top Cow Productions veröffentlicht in Zusammenarbeit mit Eidos Interactive Fear Effect - The Comic. Auf 32 Seiten widmen sich die Macher den Abenteuern der drei Söldner Hana, Tsu-Yachel, Royce Glas und Jakob „Deke“ Decourt im chinesischen Protektorat Shan-Xi (vgl. PreScreen in play 12/99).

Bezugsquelle:
<http://www.topcow.com>
Erhältlich ab: März
Preis: ca. 2.95 US\$



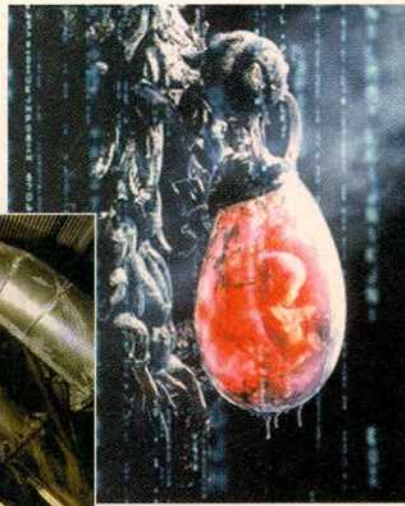
Duke Nukem Planet of the Babes

n-Space entwickelt im Auftrag von 3D Realms und GT Interactive ein Sequel zu ihrem Shooter Duke Nukem Time To Kill. Babes soll sich wie der Vorgänger aus einer 3rd Person-Perspektive abspielen. Als Rahmenhandlung wählte n-Space diesmal eine Sci-Fi Space Opera. Rettet den Planeten der Babes und erntet die Früchte!

PLAY
NEWSEntwickelt Shiny
Entertainment
Matrix II?

Andy und Larry Wachowski, die Schöpfer des Kinofilms Matrix, befinden sich auf der Suche nach einem Publisher, der bis zum

Kinostart des zweiten Teils von Matrix im Sommer 2001 eine adäquate Videospileadaption entwickeln soll. Gerüchten zufolge sollen bereits Activision, Konami, Electronic Arts und Interplay Interesse an dem Projekt bekundet haben. Interplays Tochtergesellschaft Shiny Entertainment scheint im Augenblick das Rennen zu machen.



Xploder 9000

Fire International arbeitet an einer neuen Xploder-Version, die CD und Memory Card kombiniert und in Kürze auf den Markt kommen soll. Glaubt man den Ankündigungen, soll der Xploder 9000 drei wesentliche Vorteile gegenüber dem Gamebuster CDX haben. Auf der CD wird sich ein Archiv mit mehreren tausend Codes befinden, auf die sich nach Bedarf zurückgreifen lässt. Der Xploder 9000 arbeitet mit der bereits von früheren Versionen her bekannten PC-Software Xlink zusammen, die im Vergleich zu Datel einen mondänen Funktionsumfang hat. Die Memory Card speichert mit 2 MBit doppelt so viele Cheats wie der Gamebuster CDX.

70 Millionen PlayStations

Kumulierte Produktions- und Verkaufszahlen

	Japan*	Nordamerika**	Europa***	Weltweit
05.1995	1,0 Millionen	-	-	1,0 Millionen
05.1996	2,7 Millionen	1,3 Millionen	1,0 Millionen	5,0 Millionen
09.1996	3,5 Millionen	2,1 Millionen	1,6 Millionen	7,2 Millionen
10.1996	4,0 Millionen	2,8 Millionen	2,2 Millionen	9,0 Millionen
11.1996	4,2 Millionen	3,45 Millionen	2,35 Millionen	10,0 Millionen
02.1997	5,6 Millionen	3,8 Millionen	2,6 Millionen	12,0 Millionen
03.1997	6,5 Millionen	4,0 Millionen	3,0 Millionen	13,5 Millionen
05.1997	7,5 Millionen	4,8 Millionen	3,7 Millionen	16,0 Millionen
08.1997	8,5 Millionen	6,4 Millionen	5,1 Millionen	20,0 Millionen
10.1997	8,6 Millionen	7,8 Millionen	6,1 Millionen	22,5 Millionen
02.1998	10,65 Millionen	10,75 Millionen	8,6 Millionen	30,0 Millionen
03.1998	11,51 Millionen	11,67 Millionen	9,64 Millionen	32,82 Millionen
06.1998	12,6 Millionen	13,0 Millionen	11,7 Millionen	37,32 Millionen
08.1998	13,0 Millionen	14,3 Millionen	12,7 Millionen	40,0 Millionen
09.1998	13,15 Millionen	16,07 Millionen	13,92 Millionen	43,14 Millionen
12.1998	14,25 Millionen	19,35 Millionen	16,40 Millionen	50,0 Millionen
03.1999	15,26 Millionen	20,62 Millionen	18,54 Millionen	54,42 Millionen
12.1999	16,77 Millionen	25,94 Millionen	27,33 Millionen	70,0 Millionen

* Markteinführung am 03.12.1994

** Markteinführung am 09.09.1995

*** Markteinführung am 29.09.1995

Laut Sony Computer Entertainment Inc. wurden seit der Markteinführung der PlayStation weltweit 70 Millionen Grundgeräte abverkauft, d.h. an den Handel ausgeliefert - eine höhere Stückzahl als von Nintendos 8-Bit NES mit 61 Millionen Geräten.

Square Electronic
Arts' Pläne für den
US-Markt

Square Electronic Arts kündigt ihr Lineup bis Mai 2000 an. Das RPG Chocobo's Dungeon 2 soll am 11. Januar erscheinen, gefolgt von SaGa Frontier 2 am 15. Februar. Vagrant Story und Front Mission 3 sollen in den Vereinigten Staaten ebenfalls im Frühling veröffentlicht werden.

Zumindest SaGa Frontier II soll im Februar auch hierzulande erscheinen (vgl. Test-Screen in play 1/2000, Rating 9 von 10). Über die anderen Square-Titel wurde noch nicht entschieden.



Chocobo's Dungeon 2



Konami und Universal kündigen strategische Allianz an



Konami und die Universal Interactive Studios (UIS) kündigten eine strategische Allianz für die Entwicklung, den Vertrieb und das Marketing bei Videospielen der nächsten Generation an. Im

Rahmen dieser Vereinbarung übernimmt Konami die Produktion, den Vertrieb und das Marketing sämtlicher von UIS entwickelten Titel mit den Lizenzen der Muttergesellschaft Universal Studios. Dies sind Blockbuster wie z.B. Jurassic Park, Bruce Lee und Universal Studio Monsters. Der erste Titel aus der neuen Partnerschaft soll bereits im Frühjahr erscheinen. Konami erhält außerdem ein Vorzugsrecht für alle kommenden Lizenzspiele, die von UIS entwickelt werden. Konami und Universal vereinbarten darüber hinaus die Zusammenarbeit in benachbarten Geschäftsfeldern wie dem Film- und Fernsehgeschäft, bei Merchandising-Produkten und im Arcade-Bereich.

EA Extreme Sports?

Nach Midway Home Entertainment und 989 Studios beabsichtigt nun auch Electronic Arts, in den Markt arcadeorientierter Sportspiele einzusteigen. Als Debüttitel sind NASCAR Rumble und Extreme Hockey Rock The Rink geplant. Ein auf der WCW-Lizenz basierendes Monster Truck-Rennspiel wird ebenfalls angedacht. Unter welchem Label diese neuen Electronic Arts-Titel erscheinen werden, wurde noch nicht bekanntgegeben. Midway Home Entertainment arbeitet währenddessen bereits an Ready 2 Rumble Wrestling, MLB Jam und NHL Jam.



NASCAR Rumble



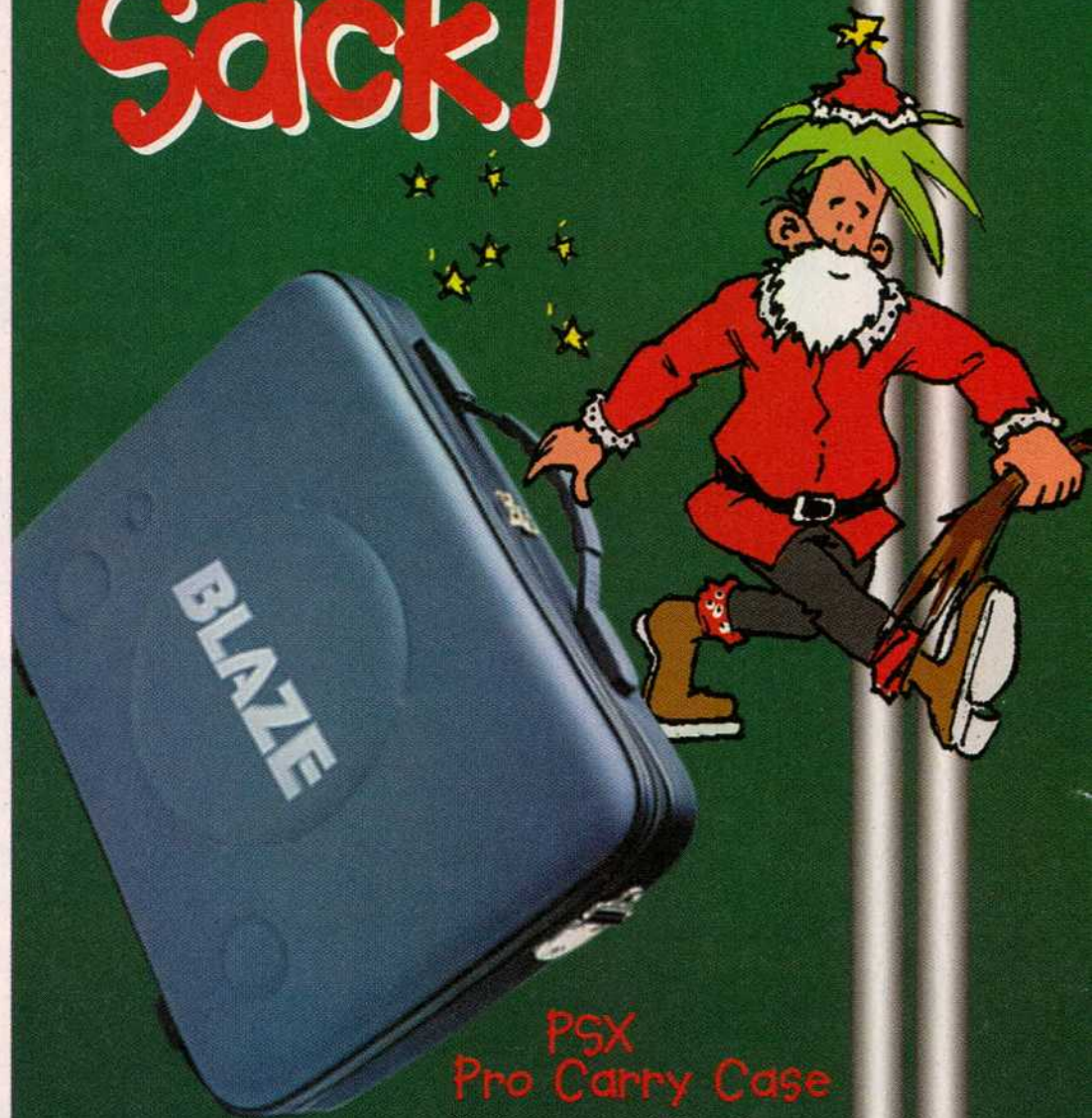
Extreme Hockey Rock The Rink

- Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker -

+++Infogrames erwirbt die interaktiven Rechte an **M:1-2**, der Fortsetzung zu **Mission: Impossible**. +++ Das britische Studio Runecraft konvertiert **Baldur's Gate** für Interplay. +++ Das neu gegründete Studio Deep Red Games entwickelt **Thunderbirds** für SCI. +++ Eidos Interactive ruft ein eigenes Label für **Sportsimulationen** ins Leben. +++ **Hayao Nakayama**, der ehemalige Vizepräsident von Sega Japan, leitet ein aus Mitsubishi, Nippon Television Network, Tokyo FM Broadcasting und Tokuma Shoten Publishing bestehendes Firmenkonsortium. Erklärtes Ziel der Firmengruppe ist es, **populäre Animefiguren** auf die Next Generation-Konsolen umzusetzen. +++ Der japanische Publisher **Spike** übernimmt 60 Angestellte des in Konkurs gegangenen Entwicklerstudios Human und ruft die neue Tochtergesellschaft **Vaill** ins Leben. Vaill soll ca. 6 Spiele pro Jahr produzieren. Spike hat bereits damit begonnen, einige Titel aus **Humans Back-catalogue** wiederzuveröffentlichen. +++ Hasbro Interactive plant ein Sequel zu **Frogger** und ein **Galaga-Re-make**. +++ Capcom Japan veröffentlicht am 24. Februar eine PlayStation-Doppel-CD mit Portierungen der beiden **Strider Coin-ops**. +++

- Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker -

Besser als jeder Sack!



PSX Pro Carry Case

- Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör

DM 79.95*



Avenger Pro Light Gun

- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
- normal, Auto Reload und Auto Fire
- Special Weapon Taste

DM 99.95*

PSX Pro Shock Arcade Joystick

- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion

DM 79.95*

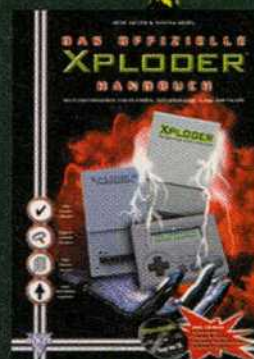


Das offizielle XPLoder Buch

inkl. Expansion-CD

- 160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche
- X-Link-Software
- riesige Cheatdatenbank mit XPLoder Codes

DM 29.95*



BLAZE

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

*empf. VK

Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

PLAY
NEWS

Errata

Empire Interactives Pro Pinball Fantastic Journey (vgl. TestScreen in play 1/2000) enthält als Bonus auf einer zweiten CD ihre erste Flippersimulation Pro Pinball The Web.



Danger Girl



Danger Girl



WWF SmackDown!

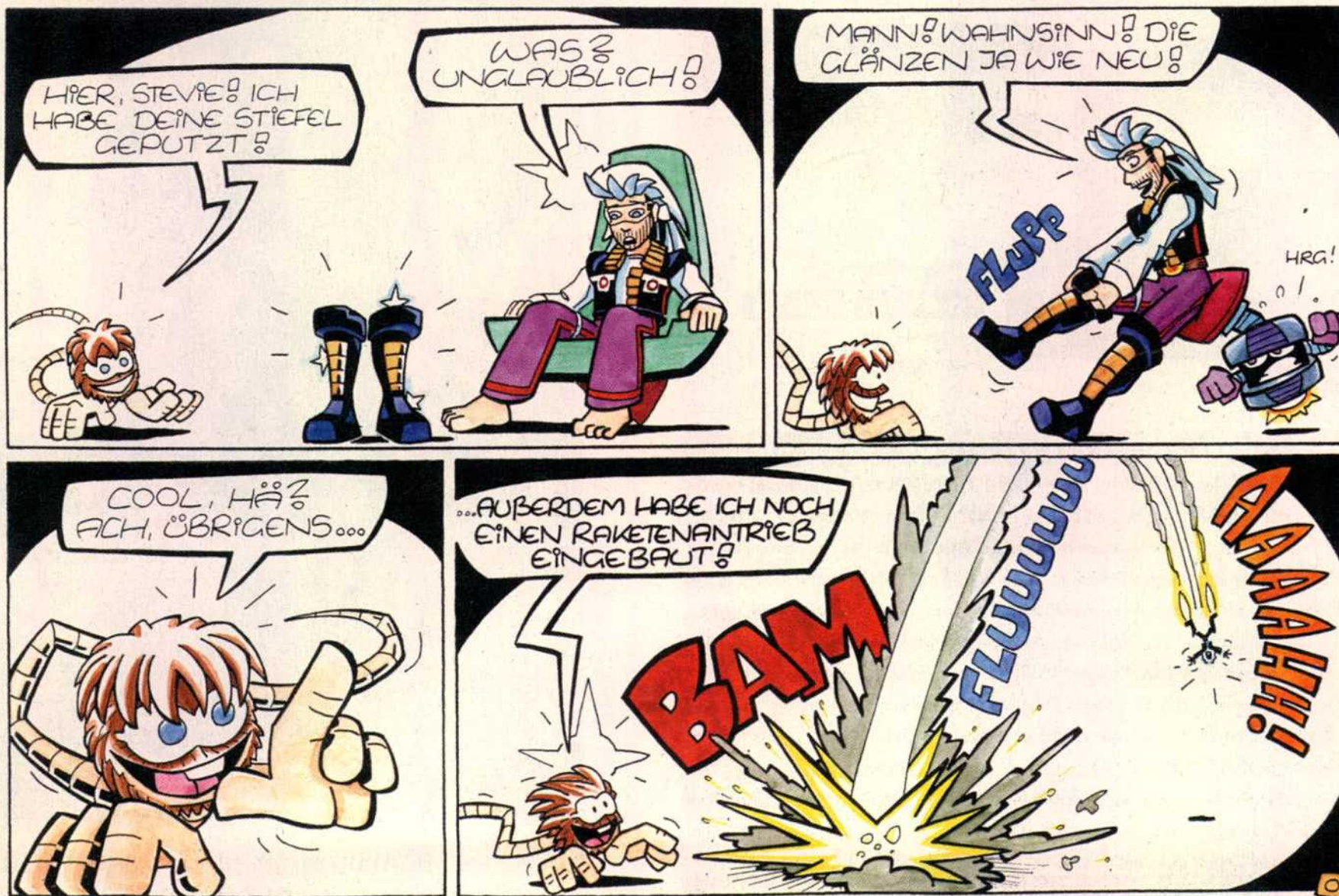


WWF SmackDown!

THQs 2000er Lineup

Titel	Genre	Erhältlich ab	Plattform
Championship Motocross 2 featuring Ricky Carmichael	Rennspiel	Herbst	PlayStation
Danger Girl	Action-Adventure	Sommer	PlayStation
Evil Dead	Action-Adventure	Herbst	PlayStation
BMX Racing*	Sportspiel	Herbst	PlayStation
Skateboarding*	Sportspiel	Sommer	PlayStation
Snowboarding 2*	Sportspiel	Herbst	PlayStation
Power Rangers Lightspeed Rescue	Action	Herbst	PlayStation
Rugrats in Paris	Action	Herbst	PlayStation
Summoner	RPG	Herbst	PlayStation2
WWF SmackDown!	Sportspiel	Frühling	PlayStation
		Herbst	PlayStation2
WWF*	Sportspiel	Herbst	PlayStation

* Arbeitstitel



Ubi Soft vertreibt South Peak Interactive- Titel

Ubi Soft und
South Peak
Interactive

unterzeichnen eine Vereinbarung, nach der Ubi Soft neben The Dukes of Hazzard (vgl. PreScreen auf Seite 66) auch The Flintstones Bedrock Bowling in Europa distribuieren wird. Bedrock Bowling wird von Adrenalin Interactive entwickelt.



System 3 in 2000

Mark Cales Studio 3 (ehemals System 3) meldet sich mit den beiden Beat'em Ups Guilty Gear und Battle Arena Toshinden 4 für die PlayStation zurück. Ein erstes Projekt für die PlayStation2 (The Last Ninja: The Return) befindet sich ebenfalls in Planung.



- Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker -

+++ Eidos Interactive kündigt für März **UEFA Champions League 1999/2000** von Silicon Dreams an. +++ Hasbro Interactive streicht Atari Games' Remake von **Dig Dug** von ihren Veröffentlichungsplänen. +++ 3DO Europe veröffentlicht Ancos **Player Manager 2000**. +++ **Rage Software** erweitert ihre bestehenden Entwicklerstudios in Liverpool, Birmingham, Newcastle und Warrington um ein weiteres Studio in Sheffield. +++ Sony Computer Entertainment America veröffentlicht am 7. März **Hot Shots Golf 2**. Der erste Teil erschien in Europa unter dem Titel **Everybody's Golf**. +++ Die PAL-Version des Ego Shooters **Medal of Honor** (vgl. TestScreen in play 12/99, Rating 10 von 10) ist seit 14. Januar erhältlich. +++ Ubi Soft setzt die Disney-Lizenzen **The Jungle Book** und **Donald Duck** um. +++ Electronic Arts arbeitet an einem Sequel zu **Street Sk8er**. +++ Reflections Interactive kündigt **Driver 2** an. +++ Codemasters veröffentlicht im Februar **TOCA 2 Touring Cars** als Platinum-Edition. +++ **LucasArts' Star Wars Episode I Jedi Power Battles** soll am 4. April erscheinen. +++ Sony Computer Entertainment Deutschland ist auf der **Internationalen Spielwarenmesse**, die vom **3. bis 8. Februar in Nürnberg** stattfindet, mit einem ca. 500 Quadratmeter großen, doppelstöckigen Messestand und ca. 45 PlayStation-Displays vertreten. Electronic Arts, Codemasters, Activision, Infogrames, Sunflowers, Ubi Soft und Eidos Interactive sind ebenfalls auf Sonys Stand zu finden. +++

- Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker -

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.)	24,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
PSX Pad (versch. Farben)	9,99
SONY Dual-Shock Controller	55,99
TwinShock (Analog+Shock)	25,99
Gun Universal Rocker	39,99
Gun Universal Rocker inkl. Pointer	69,99
Panther Gun	39,95
Shock Rattle Gun	69,95
PSX-Maus	22,99
Jordan Lenkrad	109,99
Lenkrad Fanatec Speedster	179,90
Flashfire Force Feed Back Controller	49,99
Flashfire Power Shock	32,99
PSX-Gehäuse	45,99
V-Box (Video to PC Converter)	129,99
PAL Booster	29,99
RF Adapter	19,99
Power Replay	39,99
Game Buster Deluxe	99,95
X-Ploder Classic	54,90
X-Ploder-FX	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,90

SEGA DreamCast

SEGA Dreamcast	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,90
Vibrationspack	44,99
VMU Memory-Card	54,99
RGB Scart Audio Kabel	29,99
RGB Scart Kabel	24,99
Padverlängerung	19,99

SEGA DreamCast Software

Blue Stinger	92,99
Buggy Heat	89,99
Cool Boarders	89,99
D 2	89,99
Dynamite Cop	89,99
Get Bass incl. Angelrute	179,99
Incoming	99,99
Marvel VS Capcom	104,95
Metropolis	109,99
NBA	89,99
Red Dog	89,99
Penpen	95,99
Psychic Force	84,99
Racing Simulation 2	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Sega Rally 2	109,99
Sonic Adventure	89,99
Soul Calibur	109,99
UEFA Striker	95,99
Toy Commander	89,99
Virtua Fighter 3 TB	89,99
World League Soccer	84,99
Worms Armageddon	85,99

Software PSX

Championship Motocross	89,99
Dino Crisis	84,99
Discworld Noir	84,99
Driver	85,99
F-1 World Grand Prix	89,99
FIFA Soccer 2000	85,95
Fighting Force 2	82,99
Final Fantasy VIII	95,90
Formel 1 '99	85,99
Fußball Live	85,99
Grand Turismo 2	85,99
Le Mans 24	89,99
Mission Impossible	89,99
NFL Blitz 2000	79,99
NBA Live 2000	84,99
Railroad Tycoon 2	89,99
Rainbow Six	89,00
South Park	84,99
Spyro the Dragon 2	85,99
Tarzan	81,99
Tomb Raider IV	89,95
Tomorrow Never Dies	85,99
Tunguska	79,99
Worms 2: Armageddon	79,99

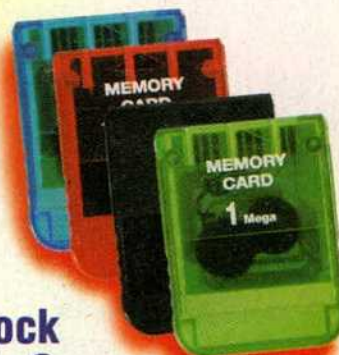


Memory-Card
8 MB (120 BI.)
24,99

WESEMANN WA,BS



Shock
Rattle Gun
69,95



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



Flashfire
Power Shock
32,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995999

<http://www.konsole.de>

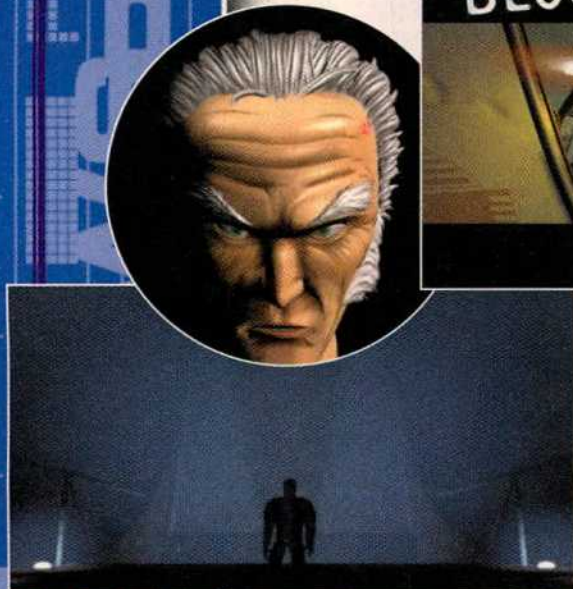
Händleranfragen erwünscht

Riesenauswahl - weitere Artikel auf Anfrage

PLAY
NEWSIn Cold
Blood

Genre Action-Adventure
 Spieler 1
 Hersteller SCEE
 Entwickler Revolution Software
 Erhältlich ab Sommer 2000

Am 27. Oktober letzten Jahres enthüllten Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) und Revolution Software endlich offiziell ihre nächste Koproduktion. In Cold Blood, so der derzeitige Arbeitstitel des Revolution-Projekts R6, soll Spionage- und Action-Adventure-Elemente kombinieren, 2 CDs umfassen und voraussichtlich im 2. Quartal erscheinen. Der Spieler schlüpft hier in die Rolle des MI6 Special Agent John Cord, der auf eine Routinemission nach Volgia, einer kleinen ehemaligen Republik der Sowjetunion geschickt wird. Die Film Noir-Storyline wird von professionellen Drehbuchautoren erarbeitet und in Form von Flashbacks enthüllt. Zu den bisherigen Werken von Revolution Software zählen die Adventures Lure of the Temptress (1992), Beneath a Steel Sky (1994), Baphomets Fluch (1996) und Baphomets Fluch II (1997).



Army Men World War

Genre Shooter
 Spieler 1-2
 Hersteller 3DO
 Entwickler 3DO
 Erhältlich ab Sommer - USA

World War, 3DOs Sequel zu Army Men 3D, soll den Multi-Player-Aspekt mehr in den Vordergrund des Geschehens rücken. Neben einem kooperativen Spielmodus wird es auch einen Capture the flag Mode geben, in dem von der CPU gesteuerte Teams an der Schlacht teilnehmen, sowie insgesamt 25 Missionen auf 6 unterschiedlichen Terrains. Vehikel und Waffen entstammen dem 2. Weltkrieg, d.h. Ihr könnt mit Haubitzen, Flammenwerfern, Mörsern und Granatenwerfern rechnen. Air Strikes und Fallschirmspringer sollen darüber

hinaus das taktische Element der Army Men-Serie herausstellen.



Super 1 Karting

Genre Rennspiel
 Spieler 1-2
 Hersteller Midas Interactive Entertainment
 Entwickler Interactive Entertainment
 Erhältlich ab 2000

Interactive Entertainment arbeitet derzeit an einer Go-Kart Simulation für den PC und die PlayStation. Super 1 Karting genannt, soll der Titel authentisch modellierte 3D-Replika sämtlicher

internationaler Strecken und Go-Karts beinhalten, d.h. auch unterschiedliche Klassen, aber auch einen vollständigen GP-Track als Bonuskurs. Neben den Spielmodi Practice Session, Weekend Grand Prix Event, Championship Season und Endurance Event soll auch ein Arcade Mode mit vereinfachtem Handling eingebaut werden



Alle Super 1 Karting Bilder sind PC-Screenshots.

PC
CD
ROM



24 Stunden Vollgas



IMMER 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 pumpt Dich wie ein Adrenalin-Stoß durch ein Round-the-clock-Rennen. Das offizielle Spiel zu "Die 24 Stunden von Le Mans" läßt Dir keine Sekunde Ruhe.



EUTECHNYX

PLAYLIST

Vorbei ist es mit der Qual der Wahl beim Spielekauf. Für den Hardcorezocker bis hin zum Neueinsteiger soll ein klarer Durchblick im ständig anwachsenden PlayStation-Spieledschungel geschaffen werden. Viel Spass beim Durchforsten der Hitparade!

play Rating 10 = ★★★★★
play Rating 9 = ★★★★★
play Rating 7-8 = ★★★
play Rating 5-6 = ★★

Die besten PlayStation-Spiele

Genre	Hersteller	Wertung	vorgestellt in Ausgabe:
Jump 'n Run 2D:			
1. Heart Of Darkness	Infogrames	★★★★	play07/98
2. Skull Monkeys	Dream Works Interactive	★★★★	play02/98
3. The Wild 9	Interplay Productions	★★★★	play09/98
Jump 'n Run 2D:			
1. Spyro 2 - Gateway To Glimmer	SCEE	★★★★★	play11/99
2. Gex 3D Return Of The Gecko	BMG Interactive	★★★★★	play04/98
3. Ape Escape	SCEE	★★★★	play07/99
Beat 'em Up 2D:			
1. Streetfighter Alpha 3	Capcom	★★★★	play03/99
2. Marvel Super Heroes vs. Street Fighter	Capcom	★★★★	play04/99
3. Marvel Super Heroes	Capcom	—/—	play—/—
Beat 'em Up 3D:			
1. Ehrgeiz	Square	★★★★★	play02/99
2. Tekken 3	Namco	★★★★★	play08/98
3. Bloody Roar 2	Hudson Soft	★★★★	play04/99
Shooter 2D:			
1. Einhänder - US-Import	Squaresoft	—/—	play—/—
2. R-Type	Irem	★★★★	play01/99
3. Thunderforce V	Tecnosoft	—/—	play—/—
Shooter 3D:			
1. Medal of Honor	Order in Time	★★★★★	play12/99
2. Forsaken	Acclaim Entertainment	★★★★★	play04/98
3. Alien Trilogy	Acclaim Entertainment	—/—	play—/—
Lightgun-Shooter:			
1. Indiziert	Namco	—/—	play—/—
2. Point Blank 2	Namco	★★★★	play07/99
3. Point Blank	Namco	★★★★	play04/98
Rennspiel:			
1. Gran Turismo 2	SCEE	★★★★★	play02/00
2. Colin Mc Rae	Codemasters	★★★★★	play06/98
3. Gran Turismo	SCEE	★★★★★	play05/98
F1 Racer:			
1. Formel Eins 99	SCEE	★★★★	play11/99
2. Racing Simulation 2	Ubi Soft	★★★★	play04/99
3. Formel 1 98	Psygnosis	★★★★	play11/98
Motocross:			
1. Supercross Circuit - US-Import -	989 Studios	★★★★	play01/00
2. Motocross Championship	THQ	★★★★	play12/99
3. Supercross 2000	Electronic Arts	★★	play01/00
Motorrad Racing:			
1. Road Rash 3D	Electronic Arts	★★★★	play10/98
2. Castrol Honda Superbike Racing	THQ	★★★★	play08/99
3. Extreme 500	Ascaron	★★★★	play12/99
Fun Racer:			
1. Crash Team Racing	SCEE	★★★★★	play11/99
2. Speed Freaks	SCEE	★★★★	play 09/99
3. Chocobo Racing	Square Soft	★★★★	play05/99
Future Racer:			
1. wipEout 2097	Psygnosis	★★★★★	play—/—
2. Killer Loop	Crave Entertainment	★★★★	play09/99
3. Rollcage	Psygnosis	★★★★	play02/99
Fußball:			
1. FIFA 2000	Electronic Arts	★★★★★	play11/99
2. UEFA Striker	Infogrames	★★★★	play11/99
3. ISS Pro Evolution	Konami	★★★★	play02/00
Basketball:			
1. NBA Live 2000	Electronic Arts	★★★★	play12/99
2. NBA Live '99	Electronic Arts	★★★★	play01/99
3. Total NBA '98	989 Studios	★★★	play05/98
Eishockey:			
1. NHL 2000	Electronic Arts	★★★★	play10/99
2. NHL '99	Electronic Arts	★★★★	play10/98
3. NHL Championship 2000	Fox Sports Interactive	★★★	play11/99

Die besten PlayStation-Spiele

Genre Hersteller Wertung vorgestellt in Ausgabe:

American Football:

1. Madden NFL 2000	Electronic Arts	★★★★	play10/99
2. NFL Blitz 2000	Midway	★★★★	play02/00
3. Madden NFL 99	Electronic Arts	★★★★	play10/98

Golf:

1. Everybody's Golf	SCEE	★★★	play06/98
2. Cyber Tiger	Electronic Arts	★★★	play12/99
3. Tiger Woods 99	Electronic Arts	—/—	play—/—

Tennis:

1. Anna Kournikova's Smash Court Tennis	Namco	★★★	play06/99
2. Sampras Extreme Tennis	Codemasters	—/—	play—/—
3. All Star Tennis '99	Ubi Soft	★★	play10/98

Wrestling:

1. WWF Attitude	Acclaim Entertainment	★★★	play08/99
2. WCW Mayhem	Electronic Arts	★★★	play11/99
3. WWF Warzone	Acclaim Entertainment	★★★	play08/99

Boxen:

1. Box Champions 2000	Electronic Arts	★★★★	play12/99
2. Ready 2 Rumble Boxing	Midway	★★★	play01/99
3. Box Champions	Electronic Arts	★★★	play01/99

Funsport:

1. Tony Hawk's Skateboarding	Activision	★★★★★	play09/99
2. Thrasher - Skate and Destroy	Take 2 Interactive	★★★★	play01/00
3. Cool Boarders 3	989 Studios	★★★★	play11/98

sonstige Sportarten:

1. Triple Play 2000	Electronic Arts	★★★★	play05/99
2. International Track & Field 2	Konami	★★★	play02/00
3. International Track & Field	Konami	★★★	play02/98

Flipper:

1. Pro Pinball Timeshock	Empire Interactive	★★★	play02/98
2. Pro Pinball	Empire Interactive	★★★	pla01/00
3. Pro Pinball Big Race USA	Empire Interactive	★★★	play02/99

Adventure:

1. Discworld Noir	GT Interactive	★★★	play12/99
2. Baphomets Fluch 2	SCEE	★★★	play12/97
3. Baphomets Fluch	SCEE	—/—	play—/—

Action-Adventure:

1. Soul Reaver	Eidos	★★★★★	play07/99
2. Metal Gear Solid	Konami	★★★★★	play03/99
3. Tomb Raider III	Eidos	★★★★★	play12/98

Survival Horror:

1. Resident Evil 1	Capcom	—/—	play—/—
2. Silent Hill	Konami	★★★★	play—/—
3. Dino Crisis	Capcom	★★★	play11/99

Rollenspiel/Action-RPG:

1. Final Fantasy VII	Square Europe	★★★★★	play11/97
2. Final Fantasy VIII	Square Europe	★★★★★	play10/99
3. Brave Fencer Musashi	Square/Electronic Arts	★★★★	play01/99

Strategie/Echtzeitstrategie:

1. Warzone 2100	Eidos Interactive	★★★★	play05/99
2. Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts	★★★★★	play03/98
3. Command & Conquer - Alarmstufe Rot -	Westwood Studios	★★★★★	play12/97

Wirtschaftssimulation:

1. Civilization II	Activision	★★★★	play04/99
2. Theme Hospital	Electronic Arts	★★★★	play04/98
3. Theme Park	Electronic Arts	—/—	/—/—/—

Denkspiel/Geschicklichkeit:

1. Worms Armageddon	Hasbro Interactive	★★★	play11/99
2. Bust-A-Move 3	Acclaim Entertainment	★★★	play03/98
3. Devil Dice	SCEE	★★★	play01/99

Exoten:

1. Guitar Freaks	KCEJ	—/—	play11/99
2. Music 2000	Codemasters	★★★★★	play12/99
3. PaRappa The Rapper	SCEE	—/—	play—/—

ERSCHEINUNGSTERMINE

TITEL	GENRE	VORR. RELEASE
Acclaim		
Armorines in Project Swarm	Shooter	Anfang April
ECW Hardcore Revolution	Wrestling	Ende Februar
Jeremy McGrath Supercross 2000	Racing	Ende April
Crave		
Galerians	Action-Adventure	Mai
Codemasters		
Fußball Manager (Arbeitstitel)	Wirtschaftssimulation	März

ERSCHEINUNGSTERMINE

TITEL	GENRE	VORR. RELEASE
Codemasters		
Micro Maniacs	Racing	März
Prince Naseem Boxing	Sportsimulation	April
Snooker	Snooker-Simulation	März
TOCA WTC	Racing	Mai
Toca 2 Touring Cars Platinum	Racing	Februar
Eidos Interactive		
Disney World Racing	Racing	März
Fear Effect	Action-Adventure	März
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Februar
UEFA 2000	Sportsimulation	März
Electronic Arts		
Alien Resurrection	Action	tba
Bundesliga 2000 - Der Fußball Manager	Wirtschaftssimulation	Februar
Die Hard Trilogy 2	Action	März
Dune 2000	Strategie	10. Februar
F1 2000	Racing	30. März
Need For Speed - Porsche	Racing	30. März
Rally Championship	Racing	17. Februar
Road Rash Jailbreak	Racing	24. Februar
Street Skater 2	Sportsimulation	23. März
Superbike 2000	Racing	10. Februar
Theme Park World	Wirtschaftssimulation	02. März
Tiger Woods PGA Tour 2000	Sportsimulation	27. Januar
Empire Interactive		
Ford Racing	Racing	1. Quartal
Sheep!	Shear 'em Up	1. Quartal
Speedball 2100	Arcade	April
The Golf-Pro	Sportsimulation	1. Quartal
GT Interactive		
Driver 2	Racing	01. September
Duke Nukem: Planet Of Babes	Action	31. März
Infogrames		
4x4 World Trophy	Racing	19. April
Anstoß Premier Manager	Wirtschaftssimulation	29. März
Army Men - Air Attack	Action	Mitte Februar
Army Men Sarge's Heroes	Action	März
Battletanx - Global Assault	Action	Ende März
Crusaders of Might and Magic	Action-Adventure	März
Eagle One - Harrier Attack	Flugsimulation	04. Februar
Gekido	Beat 'em Up	21. April
Lucky Luke	Jump 'n Run	März
Player Manager 2000	Wirtschaftssimulation	Ende Februar
Radical Bikers	Racing	31. März
Rallymasters	Racing	Ende Mai
Ronaldo V-Football	Sportsimulation	29. März
Vegas Games	Gambling-Simulation	März
Konami		
Arcade Party Pak	Sampler	Anfang Februar
Beatmania - European Edit	DJ-Simulation	1. Quartal
Bishi Bashi Special	Mini-Game-Sampler	tba
International Track & Field 2	Sportsimulation	11. Februar
ISS Pro Evolution	Sportsimulation	25. Februar
Magical Stones	3D-Puzzle	tba
Konami Rally (Arbeitstitel)	Racing Game	1. Quartal
Suikoden 2	Rollenspiel	2. Quartal
Vandal Hearts 2	Rollenspiel	2. Quartal
Mindscape Entertainment		
Panzer General IV-Western Assault	Strategie	1. Halbjahr
Order In Time		
Medal of Honor	Shooter	14. Januar
Take 2 Interactive		
Spec Ops	Action	1. Quartal
Martian Gothic	Action-Adventure	März
Railroad Tycoon	Wirtschaftssimulation	März
Silicon Valley	Jump 'n Run	März
THQ		
Championship Motocross 2	Racing	3. Quartal
Evil Dead: Ashes 2 Ashes	Action-Adventure	3. Quartal
Rugrats Studio Tour	Genre-Mix	März
Star Wars: Episode 1 Jedi Power Battles	Beat 'em Up	April
Star Wars: Episode 1 Obi Wan	Shooter	tba
Verfolgungsjagd (Arbeitstitel)	Racing	Mai
WWF SmackDown!	Wrestling	Mai
Ubi Soft		
F1 Racing Championship	Racing	März
Grandia	Rollenspiel	Februar
Rayman 2	Action-Adventure	März

Viel Spaß beim Durchstöbern der voraussichtlichen Veröffentlichungstermine. Wie Ihr wisst, kann sich der eine oder andere Termin verschieben, deshalb sind alle Angaben ohne Gewähr.

Get the Future

USB

mit der USB-Technologie schöpfst Du die Möglichkeiten Deines Windows®98 PCs voll aus!

SV-239 Hammerhead Digital

KONTROLLE

Zwei analoge Daumensticks für völlige Bewegungsfreiheit in vier Achsen

MULTIPLAYER

bis zu vier Hammerheads gleichzeitig durch integrierte Anschlußbuchse

SV-286 Cyclone Digital

TWIST

Ändern der Spielerperspektive in aufregenden Spielsituationen

THROTTLE

Präzise Schrittkontrolle - ideal für Rennspiele und Flugsimulatoren

Hol Dir Dein INTERACT® Equipment für PC, PSX, N64 und Game Boy™ im Fachhandel

INTERACT

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33

www.interact-europe.de

PlayStation 2 ++++ code34359901AK +++ artificial intelligence
PlayStation 2 ++++ code34359901AK +++ artificial intelligence
PlayStation 2 ++++ code34359901AK +++ artificial intelligence

Martin Weidner - Winnie Forster

PlayStation



22

SPECIAL SCREEN

SCEI beteiligt sich an Silicon Studio

SGL Japan spaltete am 1. Januar 2000 ihre Grafikdivision ab und gründete das Label Silicon Studio, das sich vornehmlich auf die Entwicklung von Videospielen und Filmen konzentrieren soll. SGL Japan hält weiterhin einen Mehrheitsanteil an dem Studio, in dem zunächst 30 Angestellte beschäftigt sind. Zu den Firmen, die eine Minderheitsbeteiligung an Silicon Studio eingegangen sind, zählen u.a. Sony Computer Entertainment Inc. (10%), CSK (5%) und Namco (2%).

RatBag geht Liaison mit SCE ein

Der Entwickler RatBag gab auf der Australian Game Developers' Conference bekannt, eine Vereinbarung mit Sony Computer Entertainment eingegangen zu sein, laut der RatBag für SCE zwei Titel, d.h. ein Action- und ein Rennspiel designen wird. Das 1993 gegründete Studio mit Sitz in Adelaide wurde vor allem durch seine Rennsimulation Dirt Track Racing für den PC bekannt.



THQs Launch-Titel

THQ beabsichtigt, mit vier Titeln parallel zur Veröffentlichung der Hardware in den Vereinigten Staaten und Europa präsent zu sein. Während für das RPG **Summoner** das Studio Volition verantwortlich zeichnet, entsteht **WWF SmackDown!** in Zusammenarbeit mit Jakks Pacific und Yuke. Über die beiden weiteren Launch-Titel ließ THQ noch keine Details verlautbaren. Das kalifornische Studio Pacific Coast Power & Light arbeitet jedenfalls laut Aussage des Firmenpräsidenten Don Traeger an dem „definitiven Motocross-Spiel“ für die PlayStation2 - **Championship Motocross 2 featuring Ricky Carmichael**. Pacific Coast Power & Light wurde am 25. Mai 1999 von THQ akquiriert.

Sony kündigt Universal-PDA an

Sony Computer Entertainment Inc. kündigt für 2001 einen Personal Digital Assistant (PDA) an, der zu dem IEEE1394- bzw. iLink-Standard kompatibel ist und sich für die PlayStation2, aber auch für TVs, DVD Player und Set top-Geräte verwenden lässt.



im Bild: THQ US Open

PlayStation 2 ++++ code34359901AK +++ artificial intelligence
PlayStation 2 ++++ code34359901AK +++ artificial intelligence
PlayStation 2 ++++ code34359901AK +++ artificial intelligence

Disney-Lizenzen von Ubi Soft

Disney Interactive und Ubi Soft gingen am 12. Mai 1999 ein Lizenzabkommen für die Entwicklung, die Produktion und die Distribution von zwei Titeln ein. Die Videospiele basieren auf den berühmten Disney-Charakteren **Donald Duck** und **The Jungle Book**. Die Entwicklung der Produkte wird in Montreal, Italien, Marokko und China durchgeführt und von den Ubi Soft Studios in New York geleitet. Catherine Roy, Producer von The Jungle Book, hierzu: „Sony möchte bei der PlayStation2 nicht nur Freaks, sondern die ganze Familie ansprechen. Deshalb arbeiten sie sehr eng mit uns zusammen, was die Entwicklung von The Jungle Book für die PlayStation2 betrifft.“

Unser Spiel kreiert ein neues Genre - spielerisches Imitieren und rhythmus-/actionorientiertes Gameplay. Dank des Potentials der DVD werden wir The Jungle Book sehr viel spielerische Tiefe einverleiben können, um auch ein älteres Publikum zu erreichen.“ „Der Schlüssel zum PlayStation2-Markt liegt darin, Spiele von Grund auf neu zu entwickeln und nicht bloß auf mehr Polygone zu setzen. Unsere Absicht besteht darin, den Spielern eine neue Erfahrung zu vermitteln.“, so Gregoire Gobbi, Ubi Softs New York Game Design Studio Manager. The Jungle Book und Donald Duck sollen zum US- bzw. Europastart der PlayStation2 erscheinen.

38:00:00:00
dd hh mm ss

Countdown

play sichtet die jüngsten Ankündigungen rund um die PlayStation2 und wirft einen ersten Blick auf die Titel, die zum Launch der neuen Hardware am 4. März 2000 erscheinen sollen.

PlayStation2 - voraussichtliche Launchtitel (04.03.2000)

Titel	Hersteller
A6 A Reisha de Ikou 6	Artdink
American Arcade	Astroll
Drummania	Konami
Eternal Ring	From Software
Evergrace	From Software
Golf Paradise	T&E Soft
Gradius III & IV	Konami
Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000	Konami
Jikkyou World Soccer 2000	Konami
Kakinoki Japanese Chess 4	ascii
Kessen	Koei
Mahjong Yaroze 2	Konami
Ridge Racer V	Namco
Sky Surfer	Idea Factory
Street Mahjong Trance Mashin 2	Sunsoft
Tekken Tag Tournament	Namco

Konamis PlayStation2-Pläne

Konami Japan kündigt für Ende 2000 ein Sequel zu ihrem Spionagethriller **Metal Gear Solid** an. Hideo Kojima wird das Projekt erneut als Producer überwachen. Unbestätigten Gerüchten zufolge arbeitet Konami außerdem an einem **Snowboardspiel** und an einem **Sequel zu International Track & Field 2**, das parallel zu den Olympischen Spielen in Sydney erscheinen soll.

EX-Serie von Takara

Neben einem Sequel zu ihrem Rennspiel Choro-Q arbeitet Takara an vier weiteren Titeln für die PlayStation2, die unter dem Label EX erscheinen werden: EX Game of Life, EX Game of Billionaire, EX Billiards und EX Japan Special Express.

Hasbro Interactive kündigt NASCAR Heat an

Nachdem Hasbro Interactive und die NASCAR am 8. Februar 1999 eine fünfjährige Vereinbarung eingegangen waren, die Hasbro Interactive die interaktiven Rechte an der NASCAR einräumte, kündigte Tom Dusenberry, der Präsident von Hasbro Interactive, in einem Interview mit dem amerikanischen Branchenmagazin GameWeek ein neues NASCAR-Spiel mit dem Arbeitstitel **NASCAR Heat** an, das 2001 für die PlayStation2 erscheinen soll. Am 10. November 1999 erwarb Hasbro Interactive darüber hinaus die Rechte an 29 NASCAR-Fahrern, darunter auch an Richard Petty, dem „König“ der NASCAR.

Capcom bestätigt 6 PlayStation2- Projekte

Nach **Street Fighter EX3** und **Onimusha Demon Warrior** kündigt Capcom zwei weitere Projekte für die PlayStation2 an - **Dino Crisis 2** und einen neuen Teil aus der **Resident Evil**-Serie. Die beiden weiteren Titel ließ Capcom noch offen.



im Bild: Dino Crisis für die PlayStation 1

16.02.
1999

San Francisco: Sony Computer Entertainment Inc. und Toshiba Corp. stellen auf der International Solid-State Circuits Conference die Emotion Engine vor.

02.03.
1999

Tokio: Sony Computer Entertainment Inc. stellt auf dem PlayStation Meeting 1999 das Chipset der Next Generation PlayStation vor.

09.06.
1999

Tokio: Sony Computer Entertainment Inc. kündigt im Rahmen der Verleihung der 5th Annual PlayStation Awards '99 an, auf der Tokyo Game Show '99 Autumn weitere Details zur Next Generation PlayStation bekanntzugeben.

13.09.
1999

Tokio: Sony Computer Entertainment Inc. stellt die PlayStation2 und die ersten Spiele vor.

29.01.
2000

Tokio: Square stellt auf ihrem Square Millenium-Event Gerüchten zufolge drei PlayStation2-Titel vor.

19.02.
2000

Tokio: Sony Computer Entertainment Inc. stellt auf dem PlayStation Festival 2000 die PlayStation2 dem breiten Publikum vor. Auf dem Event sollen insgesamt 20 Spiele auf 500 PlayStation2-Displays gezeigt werden.

04.03.
2000

Tokio: Sony Computer Entertainment Inc. liefert 1 Million PlayStation2-Grundgeräte aus. Ken Kutaragi, der Präsident von SCEI, hierzu: „Wenn wir nicht diese Stückzahl ausliefern würden, würde ein Chaos geschehen.“ Von der PlayStation1 standen am 3. Dezember 1994 lediglich 100.000 Geräte zur Verfügung.



NASTROVJE POTSDAM

www.napo.de

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



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



"Mike"
Fathat, schwarz
Best. Nr. 164940
DM 29.90



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



"Mike"
Wollmütze, navy
Best. Nr. 104923 - DM 29.90

Best. Nr. 104923 - DM 29.90



POLIZEI

"Rasta Lighter"

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



"Allen Rasta Insect Skater"

Kapuzensweatshirt, grau
Größe L: Best. Nr. 101369 - DM 69.90
Größe XL: Best. Nr. 101370 - DM 69.90
T-Shirt, hellgrau
Größe L: Best. Nr. 101371 - DM 29.90
Größe XL: Best. Nr. 101372 - DM 29.90



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



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



"Alien Smiley"

Kapuzensweatshirt, blau
Größe L: Best. Nr. 102168 - DM 69.90
Größe XL: Best. Nr. 101333 - DM 69.90
T-Shirt, blau
Größe L: Best. Nr. 101334 - DM 29.90
Größe XL: Best. Nr. 101335 - DM 29.90



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

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



Backprint

"Devil DJ"

T-Shirt, grau
Größe M: Best. Nr. 162791 - DM 39.90
Größe L: Best. Nr. 162792 - DM 39.90
Größe XL: Best. Nr. 162793 - DM 39.90
Kapuzensweatshirt, grau
Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90
Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90
Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90



Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90

Größe M: Best. Nr. 162796 - DM 79.90

Größe L: Best. Nr. 162797 - DM 79.90

Größe XL: Best. Nr. 162798 - DM 79.90



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

**Achtung!
Original
NYPD
LOGO**



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



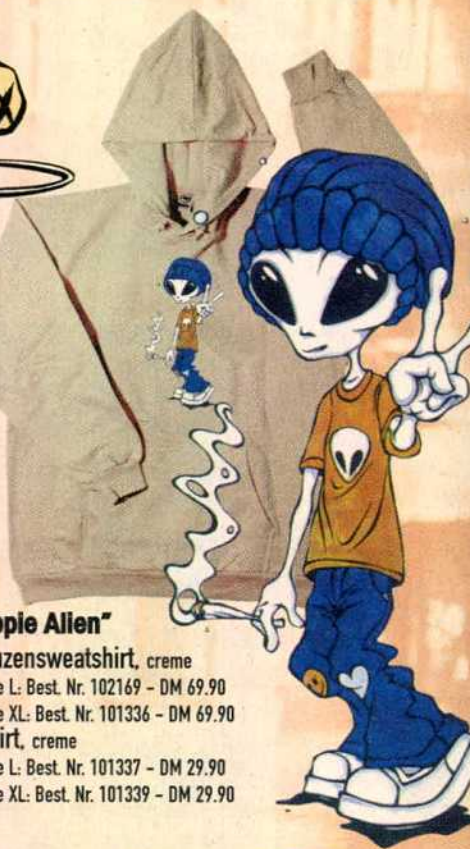
"Alien MC"

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



"Hippie Alien"

Kapuzensweatshirt, creme
Größe L: Best. Nr. 102169 - DM 69.90
Größe XL: Best. Nr. 101336 - DM 69.90
T-Shirt, creme
Größe L: Best. Nr. 101337 - DM 29.90
Größe XL: Best. Nr. 101339 - DM 29.90



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



Crossover Tribals

"Bertrand"
Longsleeve, Rundhals
schwarz, 100% Cotton
Größe M: Best. Nr. 165161 - DM 59.90
Größe L: Best. Nr. 165162 - DM 59.90
Größe XL: Best. Nr. 165163 - DM 59.90
Kapuzensweatshirt, schwarz
70% Cotton, 30% Polyester
Größe L: Best. Nr. 165167 - DM 79.90
Größe XL: Best. Nr. 165168 - DM 79.90



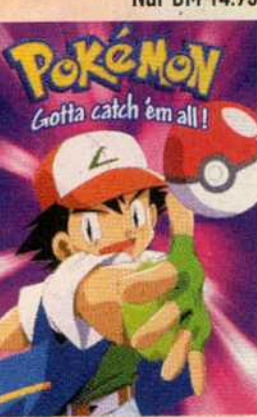
CROSSOVER
Toulouse

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

POSTER 60 x 95 cm



South Park - Group shot
Best.Nr.120412



Pokemon - Ash ball
Best. Nr.120886



Take me to your dealer
Best. Nr.105858



X-Files - I want to believe
Best. Nr.105855

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

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

V.A.Das Club
Cheapo CD-Paket

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

V.A. Das DJ Vinyl
Jumbo 12" Paket

Best. Nr.120040
10 x 12", 10 verschiedene
House/Trance/Techno Maxis unserer
Wahl. Überraschungspaket !!!

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

Best.Nr. 104051
3 x 12", 3 Techno Vinyl Maxis
unserer Wahl

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



"Great fuckin Cowboys 2"

Sweatshirt, creme
Größe M: Best. Nr. 164705 - DM 69.90
Größe L: Best. Nr. 164706 - DM 69.90
Größe XL: Best. Nr. 164707 - DM 69.90
T-Shirt, creme
Größe M: Best. Nr. 164701 - DM 35.00
Größe L: Best. Nr. 164702 - DM 35.00
Größe XL: Best. Nr. 164703 - DM 35.00



"Absolute Beginner"

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



"Spaceclock"

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



"Polk High"

T-Shirt, royal
Größe S: Best. Nr. 192241 - DM 20.00
Größe M: Best. Nr. 192240 - DM 20.00
Größe L: Best. Nr. 101367 - DM 20.00
Größe XL: Best. Nr. 101368 - DM 20.00

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

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



"No Ma'am"

T-Shirt, weiss
Größe L: Best. Nr. 100757 - DM 20.00
Größe XL: Best. Nr. 100759 - DM 20.00
Größe XXL: Best. Nr. 100760 - DM 20.00

Psykomant

"Evil Pilz"

Kapuzensweatshirt,

blaugrau
Größe M: Best. Nr. 163005 - DM 79.90
Größe L: Best. Nr. 163006 - DM 79.90
Größe XL: Best. Nr. 163007 - DM 79.90
T-Shirt, blaugrau
Größe M: Best. Nr. 163001 - DM 35.00
Größe L: Best. Nr. 163002 - DM 35.00
Größe XL: Best. Nr. 163003 - DM 35.00



Japan "Samurai"

Langarmshirt, schwarz

+ Backprint + Ärmeltasche

220 Gramm Interlock - Qualität

Boy: Best. Nr. 163076 - DM 49.90

Girl: Best. Nr. 163075 - DM 49.90

T-Shirt, schwarz + Backprint

Größe S: Best. Nr. 163070 - DM 35.00

Größe M: Best. Nr. 163071 - DM 35.00

Größe L: Best. Nr. 163072 - DM 35.00

Größe XL: Best. Nr. 163073 - DM 35.00



"Atari-kapuze"

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

"Atari - Fisherhat"

Mit "atari" Stickerlogo
Best.Nr. 166610
DM 29.90

Japan

"Rising Sun"

Langarmshirt, oliv

Frontprint + Ärmeltasche

220 Gramm

Interlock - Qualität

Girl: Best. Nr. 163095 - DM 49.90

Boy: Best. Nr. 163096 - DM 49.90

T-Shirt, oliv

mit Frontprint

Größe S: Best. Nr. 163090 - DM 35.00

Größe M: Best. Nr. 163091 - DM 35.00

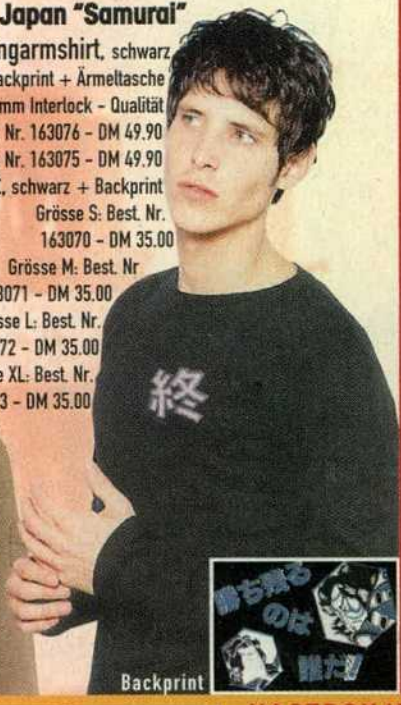
Größe L: Best. Nr. 163092 - DM 35.00

Größe XL: Best. Nr. 163093 - DM 35.00



"Atari - Junkie"

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



SOUTH PARK



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



"Stan Pukes"

Baseballcap

Best. Nr. 164342 - DM 35.00



"Skewered Kenny"

Baseballcap

Best.Nr. 164343 - DM 35.00



Southpark "oh my god"

T-Shirt, navy,
Größe M: Best. Nr. 166250
DM 35.00
Größe L: Best. Nr. 166251
DM 35.00
Größe XL: Best. Nr. 166252
DM 35.00

"Southpark"

Wallet, PVC, camouflage

Best. Nr. 163506 - DM 19.90

Wallet, PVC, schwarz

Best. Nr. 164285 - DM 19.90



"Southpark"

Rucksack

Best. Nr. 164284 - DM 59.90

Southpark

"Kenny"

Messenger bag,

PVC, grün

Best. Nr. 163502

DM 39.90



Motiv Kenny auf
Innenseite
der Tasche!

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

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

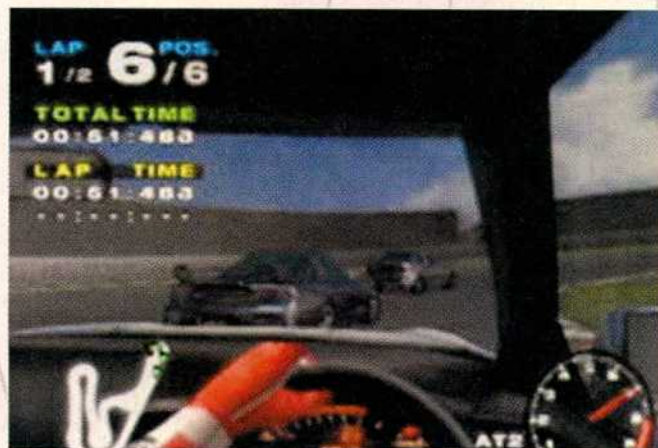
1. Inland: Lieferung per Post zzgl. 14,- DM Porto und Verpackung incl. Zahlkartengebühr. Bei Vorauskasse per Scheck oder Kreditkartenzahlung nur 6,-DM Porto und Verpackung. Ab einem Bestellwert von 200,- DM ist die Lieferung portofrei. 2. Ausland: Versand grundsätzlich nur gegen Vorauskasse (Euroschecks,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

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

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

Vorname / Name	
Strasse	
Postleitzahl	
Ort	
Telefon	
KENNWORT: PSX4	
Geburtsdatum	
Zahlung ☐ per Nachnahme	☐ Eurocheck
Kreditkarte: ☐ VISA	☐ EURO-/MASTERCARD
Kartennummer:	
Gültig bis:	
Datum / Unterschrift:	

PlayStation Countdown 2

38:00:00:00
dd hh mm ss

Driving Emotion Type-S

Square gibt bekannt, neben The Bouncer an einem weiteren Titel für die neue Hardware zu arbeiten. Driving Emotion Type-S wird von der Square-Tochtergesellschaft Escape entwickelt und soll u.a. lizenzierte Fahrzeuge von Honda (NSX s0, Type MR, Class 1), Nissan (Skyline GT-RV Special, Type 4WD, Class 1), Toyota (MR-S s Edition, Type MR, Class 3), Mitsubishi (Lancer GSR Evolution VI, Type 4WD, Class 1), Mazda (RX-7, Type FR, Class 1) und Subaru (Impreza WRX Type R STI Version VI, Type 4WD, Class 1) beinhalten. Zu den Rennstrecken sollen Suzuka und Tsukuba, aber auch europäische Tracks gehören. Auch ein Splitscreen Mode für zwei Spieler wird integriert.

Genre	Rennsimulation
Spieler	1-2
Hersteller	Square
Entwickler	Escape
Erhältlich ab	Sommer 2000 - Japan



Kessen

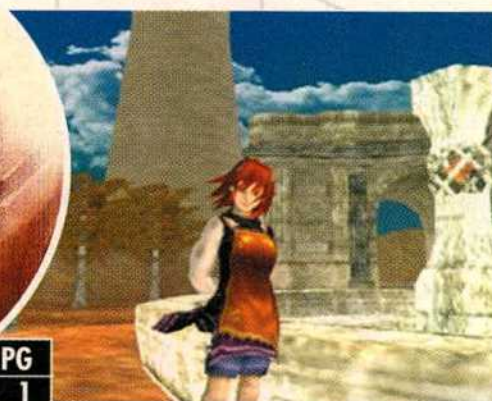
Koeis jüngstes Epos spielt zwar in der gleichen Zeit wie ihre anderen Serien, beruht aber auf einem völlig eigenständigen Konzept. Während in den Quicktime-Demos, die Koei bisher veröffentlichte, lediglich die Kameraführung geändert werden konnte, soll der Spieler in der Endversion unter verschiedenen Kampfsequenzen auswählen können. Die einzige gerenderte Szene der bisherigen Demos besteht aus der Sequenz, in welcher General Busho nachts auf einem Thron sitzt. In den Schlachten sollen bis zu 200 Pferde gleichzeitig eingesetzt werden, die alle einzeln animiert werden und ihre eigenen Wege gehen. Die dafür zugrundeliegende KI bezeichnet Koei als Agent Technique. Ob es später auch möglich sein wird, Fußsoldaten Anweisungen zu geben, den Feind aus einer bestimmten Richtung heraus anzugreifen, steht noch nicht fest. Die Animationsphasen jedenfalls sollen noch einem deutlichen Feinschliff unterzogen werden, so Kozutsumi-san, der Director von Kessen. Koeis Romance of the Three Kingdoms VI, das Ende Januar/Anfang Februar in den Vereinigten Staaten für die PlayStation1 erscheinen soll, wird übrigens eine Demo von



Kessen enthalten. Darüber hinaus kündigte Koei bereits ihr zweites PlayStation2-Projekt an - eine Fortsetzung zu ihrem PlayStation1-Beat'em Up Sangoku Musou.

EverGrace

Wider Erwarten kommt das erste für die PlayStation2 angekündigte RPG nicht von Square oder Sony Computer Entertainment Inc., sondern von der in Europa (noch) recht unbekannten Firma From Software. In Japan durch ihre King's Field- und Armored Core-Serie bekanntgeworden, entschied sich From Software, ihr ursprünglich für die alte PlayStation angekündigtes RPG für die PlayStation2 zu veröffentlichen. Der Spieler schlüpft hier anfangs in die Rolle des Helden Yuterald, später steuert Ihr aber auch das Mädchen Sharami, bis gegen Ende des Plots beide Handlungsstränge zusammenfließen. Im Zentrum des Magiesystems stehen die Palmyra-Kristalle, die es Eurer Party ermöglichen, ihre Waffen und Rüstungen aufzubessern. Je nach Eurem Ranking reagieren die NPCs anders, aber auch die Summe, die Ihr für Waffen und Equipment hinblättern müßt, variiert nach Eurer Einstufung durch andere Figuren im Spiel.

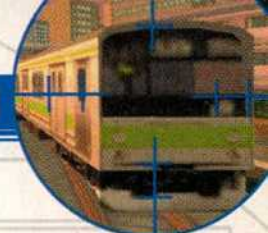


Genre	RPG
Spieler	1
Hersteller	From Software
Entwickler	From Software
Erhältlich ab	4. März 2000 - Japan



Genre	Simulation
Spieler	1
Hersteller	Koei
Entwickler	Koei
Erhältlich ab	4. März 2000 - Japan





A6

Genre	Wirtschaftssimulation
Spieler	1
Hersteller	ArtDink
Entwickler	ArtDink
Erhältlich ab	4. März 2000 - Japan

ArtDinks Wirt-
schaftssimulation

A6 A-Train, die bereits auf der Tokyo Game Show zu sehen war, soll ebenfalls parallel zur Veröffentlichung der neuen Hardware erscheinen. Zu den beeindruckendsten Aspekten von A6 zählen laut ArtDink u.a. die Transparenzeffekte der Objekte. Während die Kamera vorbeiswenkt, werden nämlich die einzelnen Gebäude semitransparent dargestellt. Nebenbei wird dadurch die Anzahl der für einfache Gebäude notwendigen Polygone auf 30 bis 40 reduziert. Darüber hinaus entfallen die Icons auf dem Screen. In A6 steuert man seinen Cursor einfach auf einzelne Eisenbahnschienen und drückt die Kreis-Taste, um mit dem Bau weiterer Schienen zu beginnen. Ähnlich verfährt man, wenn man etwas an dem Netz verändern möchte. Es genügt, den entsprechenden Zug anzuklicken. Die Kameraführung wird gegenüber den früheren Teilen ebenfalls überarbeitet. Wenn man die Perspektive nach oben hin verändert, wechselt die CPU nun automatisch in den Karten-Modus. Die aus A5 bekannte Sicht aus einem Zugfenster heraus wird weiterhin vertreten sein. Im Grunde geht es ArtDink darum, es dem Spieler zu ermöglichen, A6 A-Train ausschließlich mit dem Cursor, der X- und der Kreis-Taste zu spielen, und dadurch auch Zielgruppen zu erreichen, für die Wirtschaftssimulationen bisher zu umständlich zu bedienen waren.

Eternal Ring

Der Plot des zweiten Launch-Titels von From Software, Eternal Ring, dreht sich um die Abenteuer des Ritters Kain Morgan, der im Auftrag seines Königs zu einer abgelegenen Insel in der Welt Hein-garia aufbricht, um das Geheimnis des ewigen Rings zu lüften. Acht Drachen wachen auf der Insel über den Ring. Ringe übernehmen in From Softwares RPG ohnehin eine tragende Rolle. Der Spieler kann bis zu zehn davon tragen, darunter jeweils fünf magische und objektbezogene. Insgesamt wird es 100 Ringe an der Zahl geben.



Genre	RPG
Spieler	1
Hersteller	From Software
Entwickler	From Software
Erhältlich ab	4. März 2000 - Japan



Armored Core 2

Die Storyline von Armored Core 2 setzt 67 Jahre nach dem jüngsten Teil ein. Etwa 30 bis 40% der Erdbevölkerung wurde auf den Planeten Mars umgesiedelt. Dort haben die drei Industriekonzerne Zio Matrix, Emeraude und Blitz die Macht übernommen. Während Zio Matrix die technologisch am höchsten entwickelten Mechs produziert, stellen die Emeraude-Kampfroboter ein faires Angebot dar. Blitz hingegen fungiert als Zulieferer der beiden anderen Firmen. Insgesamt lassen sich 14 Teile der Mechs auswechseln bzw. upgraden. From Software beabsichtigt, das Feeling der Vorgänger beizubehalten und sich vor allen Dingen auf den audiovisuellen Part wie Rauch- und Nebel-effekte zu konzentrieren. Ein Zwei-Spieler-Modus wurde bereits bestätigt. Die Entwickler überlegen derzeit aber noch, ob sie nicht auch einen Four Player Mode via Multitap anbieten und das Leveldesign nicht-linear gestalten sollten. Dann wäre es notwendig, innerhalb einer Mission zwischen den einzelnen Mechs zu wechseln.

Genre	Shooter
Spieler	noch nicht bekannt
Hersteller	From Software
Entwickler	From Software
Erhältlich ab	Sommer 2000 - Japan



Tekken Tag Tournament

Genre	Beat'em Up
Spieler	1-2
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	4. März 2000 - Japan



In Tekken Tag Tournament, einer Adaption von Namcos System 12-Titel, der seit Juni 1999 in den Spielhallen steht, vereinen sich die Charaktere aus Tekken 2 & 3 zu einem einzigartigen Tag Tournament. „Tag“ deshalb, da jeder Spieler zu Beginn ein aus zwei Figuren bestehendes Tag Team auswählt. Dies erlaubt eine schier unendliche Menge an Kombinationen, indem man während eines Combos via Tag Button die Figur wechselt, d.h. eine Figur legt vor, während die andere nachsetzt - oder eine Figur erholt sich, während die andere weiterkämpft. Insgesamt stehen einem in Tekken Tag Tournament 20

Charaktere zur Auswahl. Aus Tekken 3 stammen Jun Kazama, King, Paul Phoenix, Lei Wulong, Eddy Gordo, Forest Law, Hwoarang, Nina Williams, Ling Yiaoyu, Julia Chang, Yoshimitsu, Gun Jack, Bryan Fury, Heihachi Mishima und Anna Williams. Dazu gesellen sich fünf Veteranen aus dem zweiten Teil, die neue Moves und ein neues Outfit mit auf den Weg bekommen haben. Aber auch die 15 Tekken 3-Kämpfer wurden optisch aufgefrischt. Im weiteren Verlauf des Spiels können - in der Coin-op-Version - 12 weitere Figuren freigeschaltet werden. Die Distanz zum Gegner spielt im Kampf nun ebenfalls eine größere Rolle. Einige Schläge und Tritte entfalten nämlich erst dann ihre volle Wirkung, wenn sie möglichst nahe am Feind ausgeführt werden. Zu den einzelnen Schauplät-

zen zählen u.a. der Tempel des Ogre, Chinatown und ein Dschungel. Ob Namco für die Heimversion wieder einige Bonusspiele integriert, ist derzeit noch offen. Die Charaktere und Hintergründe der auf der Tokyo Game Show gezeigten Version wirkten jedenfalls detaillierter, plastischer und realitätsnäher denn je. Mizushima-san, ein Programmierer der Tekken-Reihe, zu TTT: „Die Schatten auf dem Boden und die Texturen auf den Hautoberflächen wurden drastisch verbessert. Wir fangen gerade damit an, die Mimik und die Animationsphasen der einzelnen Charaktere noch feiner herauszuarbeiten. Die 3D-Hintergründe und die Animationen der Figuren, während sie ihre Muskeln anspannen, sind herausragend. In Tekken Tag erhält man wirklich das Gefühl von der räumlichen Tiefe, die meines Erachtens in den vorhergehenden Teilen der Serie verloren gegangen ist.“



Onimusha

Ursprünglich für das Nintendo 64 und später für die PlayStation1 geplant, entschied sich Capcom dafür, ihr Survival Horror Game Onimusha für die neue PlayStation zu realisieren. Onimusha spielt im mittelalterlichen Japan. Während man zu Beginn mit einem Katana-Schwert ausgerüstet ist, kann man später auf andere Waffen, darunter auch den geheimnisumwitterten Dämonenkopf zurückgreifen, der als Waffe und Schild gleichzeitig fungiert. Schwertattacken lassen sich zudem mit Zaubersprüchen kombinieren.

Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	Sommer 2000 - Japan



PlayStation Countdown 2

38:00:00:00
dd hh mm ss

Summoner

Zu den bisherigen Werken von Volition zählen Descent: FreeSpace - The Great War und das Expansion Pack Silent Threat (beide für Interplay). Summoner, das sich seit Juni 1998 in der Entwicklung befindet, stellt eine eindeutige Abkehr von bisherigen Produktionen dar, ist es doch ihr erstes Rollenspiel, das noch dazu von einem anderen Publisher veröffentlicht wird. Ihr schlüpft in die Rolle von Joseph, einem jungen Mann, der die Fähigkeit besitzt Dämonen zu beschwören. Fünf Jahre, bevor die eigentliche Storyline einsetzt, wurde Euer Heimatdorf Ciran auf dem Kontinent Medeva durch genau diese Kräfte zerstört. Aus Furcht verläßt Ihr das Dorf, um nach Masad zu ziehen und dort Euren Kräften für immer abzuschwören. Als das Spiel beginnt, ist gerade eine Armee aus dem benachbarten Kontinent Orenia im Begriff, in Masad einzumarschieren, um denjenigen zu töten, der laut einer alten Prophezeiung ihren König durch einen Dämon stürzen



Genre	RPG
Spieler	1
Hersteller	THQ
Entwickler	Volition
Erhältlich ab	Herbst 2000 - USA

wird - Euch! Das heißt, es ist für Joseph wohl wieder an der Zeit, seine sieben Sachen zu packen und schleunigst zu verschwinden. Eure Quest führt Euch durch den europäisch anmutenden Kontinent Medeva bis hin zu Orenia im östlichen Teil der Welt. Jede Stadt und jedes Dorf besitzen einen eigenen Look und eine eigene Geschichte - umso mehr Motivation, alles über das Spieleuniversum herauszufinden. In Eure Party lassen sich bis zu vier andere Charaktere oder beschworene Kreaturen aufnehmen. Jekhar, ein Krieger, der in dem Dorf lebte, in dem auch Joseph aufwuchs, hegt eine alte Feindschaft gegen Euch. Flece, eine Diebin, folgt Euch eigentlich nur, weil sie glaubt, etwas würde für sie dabei herauspringen. Rosalind schließlich, eine Zauberin, ist auf Josephs Kräfte eifersüchtig. Die ideale Party also für Eure Mission. Die Spielwelt wird aus einer Ansicht von schräg oben

gezeigt, es ist aber auch möglich, die Kameraposition zu verändern. Cut Scenes werden mit der in-game Engine erzählt. Die 3D-Grafik ermöglicht es zudem, im Kampf Höhenunterschiede zum eigenen Vorteil einzusetzen.



Sky Surfer

Die nächste Hardware-Generation bringt neue Extremsportarten. Mit Sky Surfer testet der japanische Hersteller Idea Factory nicht nur Eure Nerven und Eure Board-Beherrschung, sondern auch die Fähigkeiten der PlayStation2 eine meilenweite Spielumgebung realistisch darzustellen. Auf der Suche nach dem ultimativen Kick hat sich die Menschheit (vor allem der kalifornische Teil) immer wildere Hobbys ausgedacht. So entstand Mitte der 80er Jahre aus dem sportlichen Fallschirmspringen (Sky Diving) das ausgeflippte Sky Surfing. Ein Sport für die Massen ist Sky Surfing wohl nicht, aber ein optimales Genre für PlayStation-Couch-Potatoes. Die Möglichkeit dank Board die Flugrichtung zu kontrollieren, ist das Schlüsselement dieser Simulation. Im Training über dem Riesenventilator, der die Luftströmung und den Auftrieb simuliert, lernt Ihr den Umgang mit dem Brett in beruhigender Nähe zum Erdboden.

den. Erst wenn Ihr den Action- bzw. Dive-Modus wählt, werdet Ihr in mehreren 1.000 Fuß Höhe aus dem Flugzeug geschubst. Im Flug müßt Ihr bestimmte Wegpunkte erreichen, je nach Wettbewerb aber auch Eure Konkurrenten abhängen. Wie in den Skate- und Snowboard-Simulationen anderer Hersteller lernt Ihr auch Saltos, Schrauben und andere Stunts, die zusätzliche Punkte bringen. Neben verschiedenen Boardtypen und Landschaften integriert Idea Factory unterschiedliche Sportlerpersönlichkeiten in das PlayStation2-Spiel, das vor allem Luftströmungen und Böen aerodynamisch korrekt simulieren möchte. Alle Screenshots stammen aus einer frühen Version, in die nur ein Charakter eingebaut ist. In der finalen Fassung wählt Ihr zwischen einem halben Dutzend Extremsportlern, darunter ein Mädchen.

Score
820Time
72play
PLAYSTATION

Genre	Simulation
Spieler	noch nicht bekannt
Hersteller	Idea Factory
Entwickler	Toka, Conspiracy
Erhältlich ab	4. März - Japan



PlayStation Countdown 2

Ridge Racer V

Nachdem Polyphony Digital's Gran Turismo 2000 nun doch nicht bereits am 4. März erscheinen soll, befindet sich Namco mit The Next Ridge Racer zum Launch der neuen PlayStation alleine auf weiter Flur. Angesichts der neuen Hardwareplattform entschied sich Namco übrigens dafür, ihr Maskottchen Reiko Nagase fallenzulassen und setzt stattdessen auf das Nummerngirl Ai. Wie gewohnt, sind sämtliche Wagen in Ridge Racer V der Fantasie entsprungen. Waschechte Gran Turismo-

Fans mag das natürlich stören, Namco hingegen konzentriert sich auf ein unkompliziertes Handling, Driftorgien und Fantasykurse und -wagen wie das Pac-Man-Mobil - mit Special Effects wie rauchenden Reifen, transparenten Fensterscheiben, sich auf dem Fahrzeug spiegelnden Hintergrundgrafiken, und Lens Flare- und Gouraud Shading-Effekte. Für Saida-san, den Director der Ridge Racer-Serie, „stellen die

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	4. März 2000



Hintergründe und das Design der Vehikel - die Texturen auf den Fahrzeugen - ein Meisterwerk dar.“ „Die Entwicklung ist noch nicht abgeschlossen. Die Endversion wird noch besser als die jetzige Version aussehen.“, so Saida-san. Ridge Racer V stellt aller Voraussicht nach bereits zum Start der PlayStation2 am 4. März 2000 die erste „Killer Application“ dar. Déjà vu anyone?





DU BIST BOND AUF DER PLAYSTATION



TOMORROW NEVER DIES/DER MORGEN STIRBT NIE Interactive Game © 1999 Danjaq, LLC, und United Artists Corporation, James Bond, 007, das Logo der James Bond-Welt und das Logo sowie sämtliche weitere in Verbindung mit James Bond stehende Marken TM Danjaq, LLC, Black Ops Game Engine © 1999 Black Ops Entertainment, LLC, Quellcode für Figuren-Engine © 1998 Killer Game, Killer Game-Figuren-Engine lizenziert von Killer Game, Die Markenname "BMW", der rautenförmige Kühlergrill und das BMW-Logo sind eingetragene Marken der Bayerischen Motoren-Werke AG. © 1999 BMW AG München, Deutschland. PlayStation und das PS-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Electronic Arts Inc. und das Electronic Arts Inc.-Logo sind eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Panasonic ist ein Markenname von Matsushita Electric.

AIRMY



REAL C

PLAS

ARMY MEN



DIRK GEMEINHARDT

ARMY MEN IST KEIN URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZTER FIRMENNAME, SONDERN NUR DER AMERIKANISCHE AUSDRUCK FÜR DIE KLEINEN GRÜNEN SOLDATEN. MIT IHREN ZAHLLOSEN STÜTZPUNKTEN IN KINDERZIMMERN, SAMMLERREGALEN UND SANDKÄSTEN BILDEN SIE DIE WAHRSCHEINLICH GRÖSSTE STREITMACHT DER WELT. UM FÜR DIE ARMY MEN-ANGRIFFSWELLEN IM FRÜHJAHR GEWAPPNET ZU SEIN, LIEFERT EUCH DIE PLAY AUSREICHEND INFOS ZU DEN EINZELNEN SPIELN.



Army Men 3D

London im Dezember 1999. Funkelnder und glitzernder Weihnachtschmuck verziert die Alleen und Häuser in der vorweihnachtlich anmutenden Hauptstadt Großbritanniens. Schnuckelige Christbäume, befestigt an Straßenlaternen, glamouröse Girlanden, frohlockende Weihnachtsmänner und unzählige kunterbunte Lichterketten verzaubern den Besucher. In engen Gassen und Straßen schieben sich Menschentrauben aneinander vorbei, um noch rechtzeitig die Präsente für ihre Lieben zu kaufen. Wer die Absicht hat, mit ausgefallenen Geschenken seine Freunde und Verwandten zu überraschen, versucht sein Glück im Stadtteil Chelsea. Diese noble Geschäftsgegend beheimatet extravagante Boutiquen, bizarre Antiquitätenläden sowie Restaurants, die mit allerlei kulinarischen Delikatessen aus den einstigen Kolonien des British Empire die Sinne des vorbeigehenden Passanten betören. Beim Bummel durch die Mospop Street stößt der Betrachter neben

den Shopping-Gelegenheiten auf renommierte Firmen aus allerlei Branchen.

Gleich um die Ecke, abseits des großen Rummels und des befremdlich wirkenden Linksverkehrs - für den Kontinental-Europäer zumindest - hat das amerikanische Softwarehaus 3DO seinen europäischen Stützpunkt. Verborgten hinter einer schmalen unscheinbaren Fassade vermarkten die ursprünglich aus Kalifornien stammenden Entwickler ihre Produkte. Älteren Videopspielern dürfte der Klang des einprägsamen Namen noch in den Ohren liegen. Anfang der 90er Jahre versuchte das Unternehmen die Videospielebranche von hinten aufzurollen. Mit der innovativen und ungemein einleuchtenden Marketing-Strategie beabsichtigte die 1991 gegründete Firma Konsolengiganten wie Nintendo und Sega kräftig Paroli zu bieten. 3DO wollte die Konkurrenz aus dem fernen Osten in die Knie zwingen und dem Videospielder gleichzeitig den Weg zur multimedialen Konsole ebnen. 1993 war es soweit und das Gerät erschien erstmals in den USA für einen Preis von 700 US\$. Deutsche Spieler mussten für den Import ca. 2000 DM berappen. Doch das



Army Men Sarge's Heroes

Trotz der zeitweisen Unterlegenheit heizt die Green Army den Tans kräftig ein.



ARMY MEN



Green And Mean. Die Soldaten legen alles in Schutt und Asche was beige ist.



Die aggressiven Feinde zwingen die Soldaten zum ständigen Stellungswechsel.



Gepanzerte Einheiten unterstützen ihre Kameraden zu Fuß mit allen möglichen Mitteln.

Unternehmen 3DO-Plattform schlug kläglich fehl. Die etablierten Inhaber und Lizenznehmer von 3DO konnten den Untergang nicht stoppen.

Unter dem Motto „Back To The Roots“ stand die Pressekonferenz im Mai '98, zu der 3DO-Gründer und Geschäftsführer Trip Hawkins geladen hatte. In seinem Statement gab er preis, dass sich die Company von der Konsolen-Hardware-Branche lossagt, um sich in vollem Ausmaß dem interaktiven Software Entertainment widmen zu können. Hawkins holte unter anderem talentierte Entwickler namhafter Spiele wie „Road Rash“ bzw. der „Might & Magic“-Serie an Bord, immer das feste

ÜBER DEM GROSSEN TEICH WIRD BEZÜGLICH DER MINIAUR-SOLDATEN EIN RICHTIGER KULT BETRIEBEN. WENN MAN DIESE SAMMELLEIDENSCHAFT HINSICHTLICH DER EIN PAAR GROSCHEN TEUREN FIGUREN KENNT, GESTALTET ES SICH EINFACHER, EINE LOGISCHE VERKNÜPFUNG ZU 3DOs POLYGONALEN PVC-KRIEGERN HERZUSTELLEN.

Ziel vor den Augen, nach geraumer Zeit im expandierenden Softwaresektor ein Wörtchen mitzureden. Stolze PC-Besitzer durften schon vor zwei Jahren die Ergebnisse der neuen 3DO-Philosophie bestaunen und ausgiebig testen. Die anfänglichen Lebenszeichen beruhten auf dem fünften Sequel des populären Might & Magic - Rollenspiels und dem ersten Produkt der Army Men-Reihe. Das kurzweilige Kriegstreiben zwischen den Green Soldiers und den Tan Soldiers errang großen Zuspruch bei den Spielern, worauf sich 3DO kurzfristig entschloss, die polymeren Auseinandersetzungen der elastischen Kämpferriege ein Jahr später in die dritte Dimension zu verfrachten.

Da der weltweit aufstrebende Konsolen-Markt neue Käuferschichten und Zielgruppen an den Tag brachte, entschloss sich die Firma aus dem sonnigen US-Bundesstaat die PlayStation-User mit auserwählten 3DO-Artikeln zu verköstigen. Erstmals im Frühjahr des abgelaufenen Jahres durften amerikanische NTSC-Konsolisten mit den Plastik-Soldaten in den zermürbenden Kampf um Ehre, Gerechtigkeit und Freiheit ziehen. Im

November 1999 bekamen die grünen Soldaten beherzte Verstärkung aus der Luft. Mit der mobilen Unterstützung des Alpha Wolf Bataillons können Army Men-Anhänger „im Land der scheinbar unbegrenzten Möglichkeiten“ die beigefarbenen Aggressoren mittels vier verschiedener Kampfhubschrauber von der Oberfläche wegpusten. Nach dem Willen der 3DO-Company soll die Materialschlacht der Grünen gegen die Beigen Anfang 2000 in den deutschen Wohnzimmern Einmarsch halten. In der Hoffnung, dass die 3DO-Spiele-Invasion ohne größeren Widerstand von statten geht, scheute die unlängst gegründete europäische 3DO-Filiale weder Mühe noch

Kosten der play eine ausführliche Präsentation jener vielschichtigen Produktpalette zu bieten. Der Schwerpunkt basierte selbstverständlich auf dem stetig gedeihenden Army Men-Universum. Die in den USA allseits bekannten Sandkastenhelden sind alles andere als Massenware, die von der sündhaft teuren Spritzgussform in den schlichten Verkaufskartons oder Plastiksäcken landet. Über dem großen Teich wird bezüglich der Miniatur-Soldaten ein richtiger Kult betrieben. Wenn man diese Sammelleidenschaft hinsichtlich der ein paar Gro-



TRIP HAWKINS

Das Oberhaupt von 3DO



Der Name Trip Hawkins zieht sich wie ein roter Faden durch die letzten 20 Jahre der Computer- und Videospielebranche. Der 45-jährige braucht sich weiß Gott nicht hinter seinem Namen zu verstecken. Ende der siebziger Jahre verdiente sich Hawkins seine ersten Dollars als Marketing Manager der ersten Stunde bei einer kleinen Firma namens „Apple Computers“. Zur damaligen Zeit beschäftigte der Konzern mit dem Apfel lediglich fünfzig Angestellte. Bis zu diesem Augenblick gingen gerade mal 2000 Macs über die Ladentheke. Hawkins peitschte mit seinen innovativen Erfindungen den Erfolg von Apple Computers regelrecht voran, so dass die Belegschaft auf eine stolze Zahl von 4000 Personen an. Diese Herausforderung reichte Hawkins nicht mehr aus. Zusammen mit ein paar anderen gründete er 1982 Electronic Arts, wo er über zehn Jahre in leitender Position seine Brötchen verdiente. Während seiner Zeit bei EA zog er bei namhaften Produkten wie „Doctor J And Larry Bird Go One On One“ oder der John Madden Football-Serie die Fäden. Dank seines intuitiven Riechers für eine ausgeklügelte Kombination aus Unternehmungsgeist und innovativer Public Relations-Arbeit führte er Electronic Arts innerhalb des kurzen Zeitraums von nur vier Jahren auf die Überholspur. 1991 wagte Trip Hawkins einen weiteren Schritt auf dem dünnen Eis der Unterhaltungssoftware-Branche. Nach dem fehlgeschlagenen Unternehmen 3DO-Konsole (siehe auch Info über 3DO-Konsole) konzentrierte sich die im kalifornischen Redwood City beheimatete Firma ausschließlich auf die Entwicklung von Spielen für Videospieleplattformen und Personal Computer. Dadurch gehören die ausgefallene Army Men-Spielreihe, das Might and Magic-Reich einschließlich Heroes of Might and Magic zu den tragenden Stützen des aufstrebenden Software-Herstellers.

3DO

schen teuren Figuren kennt, gestaltet es sich einfacher, eine logische Assoziation zu 3DOs polygonalen PVC-Kriegern herzustellen. Der Großvater aller Army Men ist der patriarchalische Zinnsoldat. Ursprünglich wurden die detailverliebten Abbildungen aus billigen Kupfer-, Zinn- und Bleilegierungen gegossen. Im späten 19. Jahrhundert führte das monarchische Deutschland die richtungsweisende Riege der Modellfigurenhersteller, gefolgt von Frankreich und England, an. Zum damaligen Zeitpunkt beherrschten drei verschiedene Figurentypen den mit harten Bandagen heiß umkämpften Spielwarenmarkt. Die vollplastischen Soldaten gaben vor den flachen Metallkameraden und einer gekonnten Mischung aus beiden zuvor angeführten Typen den Ton an. Im Laufe der Zeit - die Industrialisierung war auch nicht auf dem Spielwarenssektor zu bremsen - fabrizierte man leichtere und deutlich billigere Militärpersonen, indem das Körperinnere nicht mehr mit der flüssigen Metallmischung ausgegossen wurde. In den Pionierstagen der Spielzeug-Manufakturen standen Figuren verschiedener historischer Epochen den betuchten Abnehmern zur Auswahl. Von der monumentalen Ära der Pharaonen mit ihren prunkvollen Gewändern bis hin zur vorherrschenden viktorianischen Epoche standen die Action-Figuren des anbrechenden 20. Jahr-



Im Zweispieler-Modus schlüpft ein weiterer Spieler in die Rolle der Tans.

kong, Taiwan und Singapur an. A propos Gegner, je nach politischer Lage und Zeitspanne änderte sich der feindselige Packungsin-

halt der oliven „Good-Guys“. Vom Kubaner bis zum Japaner - eigentlich alle Nationalitäten, mit denen die Weltpolizei USA im Clinch lag - wurden als Böse-



Army Men 3D

DIE REGIMENTER DER KLEINEN GRÜNEN POLYVINYLCHLORID-SOLDATEN VERTEIDIGEN IHRE GRENZEN IM 1. QUARTAL 2000 MIT SCHWEREM GESCHÜTZ AN DREI FRONTEN GLEICHZEITIG GEGEN DIE ÜBLN HEERSCHAREN DES HEIMTÜCKISCHEN GENERALS PLASTO.

hundreds zum Erwerb bereit. In liebevoller Handarbeit wurden sie mit brillanten Farben angepinselt, um im Anschluss an die Trockenphase im Sechser oder Achter Pack in einer adretten Schachtel ihren Soldaten zu stehen. Zusätzlich zierten Artillerie-Geschütze, Ponton-Brücken, Schutzwälle und Gebäude die Kästen mit dem militanten Inhalt. Englische Unternehmen versuchten als erste einen richtungsweisenden Standard in Bezug auf die einheitliche Größe der kleinen Helden zu setzen. Mit den veranschlagten 54 Millimetern - in Ahnlehnung an den Modellbaumaßstab 1:32 - fiel ein spruchreifes Urteil über den internationalen Maßstab in punkto proportionaler Beschaffenheit. Eine kleine Firma aus New Jersey demonstrierte zu Beginn der 50er Jahre, also kurz nach dem Ende des 2. Weltkrieges und mittendrin in den Wirren des Korea-Krieges, was ein echter Army Men ist. Der sogenannte „Pod Foot“ - der Landser steht fest vergossen mit den Kampfstiefeln auf einer ovalen Plastikscheibe - legte die neue Marschroute fest. Nach und nach überschwemmte eine Flutwelle billiger fernöstlicher Imitationen den Markt. Die in den Vereinigten Staaten von Matchbox, Ideal, Airfix usw. produzierten Plastik-GIs traten nicht nur den Kampf gegen ihre allgegenwärtigen Kontrahenten aus Kunststoff, sondern auch gegen die zu Dumping-Preisen ausgezeichneten Nachbauten aus Hong-

wichte in die Plastikbeutel und Kartons abgefüllt. Weltkriege und kampfbetonte UN-Aktionen trugen sozusagen immer wieder als Inspiration für neue Produktlinien diverser Firmen bei. Nach Beendigung des Vietnamkrieges flaute die Nachfrage nach den Grünen Teufeln beachtlich ab. Aufwendig modellierte Plastikhelden aus den teuren Hollywoodstreifen eroberten die Herzen der großen und kleinen Soldaten-Liebhaber. Imposante Kreaturen, versehen mit vollbeweglichen Gliedmaßen, stießen die jahrzehntelang treuen Sandkasten- und Spielzimmerkameraden vom Thron. Der Army Men-Trend drohte ohne Pauken und Trompeten unehrenhaft abzudanken. Deshalb erhoffen sich die weltweiten Anhänger der Miniatur-Veteranen mit der Army Men-Serie die Reinkarnation des heroischen Vinyl-Kampfes von Gut gegen Böse - nämlich nicht nur auf dem Bildschirm, sondern auch in natura.

Die Regimenter der kleinen grünen Polyvinylchlorid-Soldaten verteidigen ihre Grenzen im 1. Quartal 2000 mit schwerem Geschütz an drei Fronten gleichzeitig gegen die üblen Heerscharen des heimtückischen Generals Plasto. Army Men 3D, Army Men-Air Attack und Army Men-Sarge's Heroes geben dem Konsolisten genügend Spielraum seine militärischen Neigungen bis zur Ekstase auszuleben.

IS IT REAL OR IS IT 3DO?

Trip Hawkins, der Gründer der 3DO Company, wurde von einer Vision geleitet: Er wollte mit einer Multimedia-Plattform einen Meilenstein in der ständig wachsenden Videospielebranche setzen - diverse Firmen produzierten unterschiedliche Hardware, die dennoch den 3DO-Richtlinien entsprach. Das marktwirtschaftliche Konzept sollte sich also nicht nur in der Softwarebranche niederschlagen. Dem Lockruf der 3DO Company folgten dem ungeachtet nur Sanyo, Panasonic und GoldStar. Gewissermaßen wie Phi-

lips' CDI sollte der 32-Bit Kasten mit Ausnahme von Videospiele unterhaltendes Multimedia-Entertainment wie interaktive Filme, Photo-CDs etc. darbieten. Ein Pay-TV-Spielsender war ebenso geplant. Das System und seine Komponenten wurden von der 3DO Corporation entwickelt, die ein Joint-Venture der Firmen Matsushita (Panasonic), Electronic Arts, MCA sowie des Unterhaltungskonzerns Time Warner war. Seit Dezember 92 war auch AT&T, ein Tycoon unter den amerikanischen Telefongesellschaften, als Partner mit von der 3DO-Partie.

3DO

DIE 3DO-KONSOLE

Der Firmensitz ist in Redwood City, Kalifornien. Warum die 3DO-Konsole sich nicht durchsetzen konnte, lag vor

allem am Anschaffungspreis. Bei annähernd 1200,- DM fragten sich die möglichen Endverbraucher, weshalb sie für eine Spielkonsole

soviel Geld hinblättern sollten. Hawkins verteidigte den beträchtlichen Preis damit, dass diese Apparate Multimedia-tauglich seien, wozu Geräte aber auch schon die Personal Computer fähig waren, die im Laufe der Zeit immer erschwinglicher wurden. Als das 3DO auf den Markt kam, war es schon nicht mehr „up to date“ und eindeutig überbeuert. Der knickrige Softwarenachschub bereitete dem 3DO den schnellen Garas.





Die Hubschrauberpiloten trotzen nicht nur ihren Feinden, sondern auch Wind und Wetter. Die Kämpfe finden in den verschiedenen Klimazonen statt.



Army Men - Air Attack



ARMY MEN

ARMY MEN 3D

Beim besagten Titel schnuppert Ihr in der zweckmäßigen Uniform des Green Army Squad Leaders Sarge die riskante Luft eines wagemutigen Soldaten - ein Charakter mit harter Schale und weichem Kern. Irgendwie erinnert die Hauptfigur beim längeren Betrachten an alte ungehobelte Film-Raubbeine wie John Wayne, Richard Burton, Curd Jürgens etc. Aufgrund der markanten Gesichtszüge, des angsteinflößenden Körperbaus und der lockeren Redewendungen gewinnt er im Handumdrehen die Sympathie des jeweiligen Betrachters. Ohne seine überdurchschnittlich ausgeprägten militärischen Führungsqualitäten hätten die grünen Kampftruppen nicht den Hauch einer Chance gegen die ausgebufften Tans (engl.: braunes Kleidungsstück). Im Gegensatz zu den beiden PC-Spielen wirft sich der Leithammel mutterseelenallein ins Getümmel. Die eifrigen Weggefährten kommandierte Sarge in die Baracken der Green-Army-Kasernen zurück. Anstehende Kampfeinsätze und die Berichte des Spionageabwehrdienstes über die Kampfkraft der gegnerischen Verbände entscheiden, mit welchen Ausrüstungsgegenständen der wenige Zentimeter kleine Sergeant ins Feld zieht. Halbautomatische Bleispritzen, Handgranaten, Tellerminen, mobile Granatwerfer, Bazookas oder die feuerspeienden Flammenwerfer tragen einen großen Teil zum Überleben in den besetzten Territorien bei. Von dem gigantischen Waffenarsenal abgesehen, versorgen die Nachschubeinheiten unseren grünen Einzelkämpfer mit gepanzerten Halbkettenfahrzeugen, „tonnenschweren“ Panzern, dem obligatorischen Jeep und last but not least mit dem unverzichtbaren Truppentrans-

porter. Hirnloses Rumballern nützt in Army Men 3D sehr wenig. Trotz der Anlehnung an eine kindliche Thematik ist stattdessen ein gehöriger Brocken Taktik und cleveres Handeln gefragt. Wie im „richtigen“ Kampf sucht der Soldat hinter zerbombten Ruinen, Sandsäcken und ausgebrannten LKWs Deckung - blinzelt vorsichtshalber mal um die Hausecke oder feuert mit gezielten kurzen Feuerstößen auf die Gegenpartei. Wie sooft besteht auch bei Army Men 3D die Option einen kleinen, aber feinen Miniaturkonflikt im 2-Spielermodus anzuzetteln. Im Two-Player-Mode müssen die beiden verfehdeten Kriegsvölker die Flagge der gegnerischen Einheit stibitzen. Zum Knacken der verfeindeten Defensivanlagen stehen dem PlayStation-Soldaten erneut die Feuerwaffen und Vehikel der anspruchsvollen Ein-Mann-Kampagnen zur Auswahl.

ARMY MEN - AIR ATTACK

Vom rauen Terrain der greifbar nah scheinenden Plastikwelt katapultiert Euch 3DO in die spannungsgeladenen Lüfte. Doch dieses Mal graben die beiden Parteien in der realen Welt ihr Kriegsbeil aus. Entgegen den Kriegsschauplätzen aus Army Men 3D

Will man General Plasto mit wenigen Worten treffend beschreiben, gibt es nur eine Bezeichnung: krankes Hirn.





DIE WELT DER PLASTIKHELDEN



Army Men - Air Attack



Der Schein trügt. Trotz Sommer, Sonne und Strand herrscht eine kriegerische Stimmung vor.



bekämpfen sich die grünen und braunen Gefolgsleute in der Menschen-Welt. Die Mini-Soldaten haben neben den Todfeinden noch ein weiteres Handicap auf dem Weg zum ewig währenden Frieden zu bewältigen - die überdimensionale Fauna und Flora sowie die riesigen Gegenstände des irdischen Daseins. Gewissermaßen alles was kreucht und fleucht, flattert der Hauptperson, Captain William Blade, vor den stählernen Bug seiner vier verschiedenen Hubschraubertypen. Routinierte Waffenspezialisten stehen dem Chopper-Piloten mit Rat und Tat in der außerordentlich wichtigen Position des Bordschützen zur Seite. Die treue Gefolgschaft des beigen Tyrannen Plasto tritt bei Army Men-Air Attack dem



rungsvolle Luft-Kavallerie soll in den über ein Dutzend Missionen den knallharten Attacken der Tans entgegentreten. Die abwechslungsreichen Kampfeinsätze verlangen dem Piloten einiges an Begabung und Hartnäckigkeit ab. Hilflose Teddybären, von der Außenwelt abgeschnittene Green Army Camps, entführte Wissenschaftler - tatsächlich nur ein winziger Auszug aus dem breitgefächerten Repertoire - beanspruchen die unentbehrliche Luftunterstützung von Blade und seinen unerschrockenen Mannen. Die Auseinandersetzung Hubschrauber gegen Hubschrauber steht im amüsanten Zwei-Spieler-Modus an. Jeder rennt zum Hangar seiner Einheit, schnappt sich einen Hubschrauber und schon geht's mit Pauken und Trompeten in den Kampf. Wer auf Teamwork steht, kann den synchronen Fight mit zwei Helikoptern gegen die überaus aggressiven

DIE ENTWICKLER VON 3DO LASSEN DAS REICH DER ARMY-MEN IN ALLE DENKBAREN RICHTUNGEN EXPANDIEREN, MIT DER ABSICHT, DIE VERSCHIEDENEN GESCHMÄCKER DER SPIELER TATSÄCHLICH ZU TREFFEN.

abrupten Vorgehen der Green Army mit brandgefährlichen Waffen entgegen. Wieselflinke Kampfhubschrauber zeichnen sich in den abwechslungsreichen Szenarien als das geringfügigste Übel ab. Die von den Fließbändern der Tan-Armee rollenden Boden-Luft-Raketen, Flugabwehrkanonen bzw. Panzerdivisionen reißen bei Volltreffern fatale Löcher in die Aluminium-Aussenhaut der Hubschrauber. Die gewollten Parallelen zu Army Men 3D zeichnen sich klar und deutlich ab; denn die aufopfe-

Tan-Divisionen aufnehmen. Zudem bietet Euch Army Men-Air Attack die Option des eisernen Duells unterhalb der Wolkendecke gegen einen Kumpel.

ARMY MEN SARGE'S HEROES

Die Entwickler von 3DO lassen das Reich der Army-Men in alle denkbaren Richtungen expandieren, mit der Absicht, die verschiedenen Geschmäcker der Spieler tatsächlich zu treffen. Demzufolge entschließen die Kalifornier voraussichtlich im März dieses Jahres die nächste Army Men-Granate. Der dritte Titel im Bunde lautet: Army Men-Sarge's Heroes. Zurück auf dem Boden der Tatsachen versucht der megalomane General Plasto mit allen Mitteln und Wegen Eure grünen Plastik-Männchen zu demoralisieren. Der seit ein paar Jahren andauernde Konflikt hat sich wie ein Karren im Dreck festgefahren. Die Berichterstattungen von der Front übermitteln für beide Seiten keine ernsthaften Erfolge. Während sich Colonel Grimm, Oberbefehlshaber der



ARMY MEN

1998/2000
PC CD-ROM, Gameboy



ARMY MEN II

1998
PC CD-ROM



ARMY MEN 3D

1998
PlayStation



ARMY MEN - AIR ATTACK

2000
PlayStation



ARMY MEN - SARGE'S HEROES

PlayStation
Nintendo 64



ARMY MEN - TOYS IN SPACE

2000
PC CD-ROM



Army Men - Air Attack



ARMY MEN

Army Men - Sarge's Heroes



Den Spielzeug-Kommandanten weht in der Menschenwelt eine steife Brise entgegen. Im Gegensatz zu ihrer gewohnten Umgebung wirken sie dort wie winzige Kreaturen.



Green Army, in Gedanken auf einen Waffenstillstand einstellt, brodeln die diabolischen Ansinnen der Tans keineswegs auf Sparflamme. General Plasto ist für den endgültigen Sieg mittlerweile jedes Mittel recht. Der hinterlistige Befehlshaber befiehlt seine treue Gefolgschaft durch mysteriöse Portale - bei Army Men-Air Attack bedrohen diese Warp-Tore zum ersten Mal das grüne Plastik-Volk. Mit Hilfe der „Türen zur anderen Welt“ bereichern sich die beige Einheiten an neuem Militär-Equipment, das den langwierigen Auseinandersetzungen endlich ein jähes Ende setzen soll. Plastos Streitmacht befördert aus der menschlichen Welt zahlreiche „Massenvernichtungswaffen“ in die Welt der Plastikhelden und -innen. Heldinnen deswegen, da bei Army Men -Sarge's Heroes die putzige Vicky Grimm ihren ersten Auftritt bekommt. Die quirliche Häuptlingstochter der grünen Kämpfer wird eng in die Story involviert. Den Angaben zufolge, widmet man der



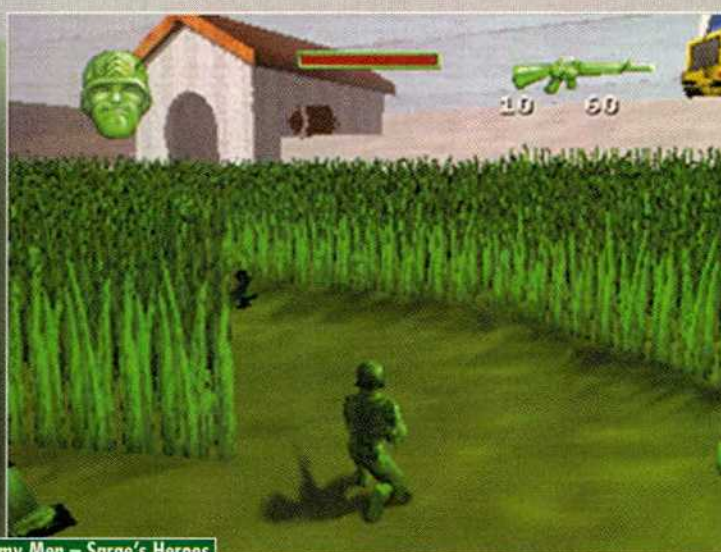
hübschen Maid in naher Zukunft ein Spiel. Zurück zu den biestigen Plänen des Diktators. Hauptsächlich die beunruhigenden Green Plastic Nachrichten über monströse Lupen rauben der friedliebenden Bevölkerung den wohl verdienten Schlaf. An Marterpfähle gebundene Green Army PVC-Soldaten zerschmelzen unter unerträglichen Schmerzen im gebündelten Lichtstrahl der Vergrößerungsgläser - im Grunde am besten vergleichbar mit einem vergessenen Schokoriegel in der Hosentasche. In 14 anspruchsvollen Missionen könnt Ihr - im ständigen Wechsel zwischen der menschlichen und der dreidimensionalen Plastik-Welt - das vom Niedergang geweihte Land retten. Geflieste Badezimmer, vollgestopfte Küchen, gemütliche Wohnzimmer und verwucherte Vorgärten entpuppen sich als außerordentlich heimtückische Kriegsschauplätze. Bis zu vier Spieler auf einmal dürfen in den sieben Multi-Player-Sessions dem kriegesischen Spielspass frönen.

CRUSADERS
OF MIGHT AND MAGIC

Das nächste Hauptaugenmerk galt einer ganz besonderen Spezies. Ein Ableger der legendären Might and



Magic-Reihe versucht in naher Zukunft mit mystischen Geschichten die PlayStation-Inhaber in den Bann ziehen. Der erste Auftritt auf der 32-Bit-Konsole präsentiert sich weder im zeitraubenden Strategiegewand noch als umfangreiche Rollenspiellodysee. Crusaders of Might and Magic, so der Titel, versetzt Euch ins feudale Mittelalter zurück. Bisher war das Reich der Macht und Magie nur den PC-Besitzern vorbehalten, doch nun ziehen auch die gläubigen Kreuzritter auf ihren Feldzügen ins gelobte Land an der PlayStation vorbei. Als einsamer Held Drake bahnt Ihr Euch den Weg durch das Gebiet der gefallenen Krieger - Ihr nehmt als Ritter des Glaubens das Schwert und



Army Men - Sarge's Heroes



Aus sicherer Distanz spioniert der Soldat die feindliche Stellung aus.



INFORMATIONEN ZUM EINTRITT INS REICH DER MACHT UND MAGIE

DIE ROLLENSPIELSERIE MIGHT AND MAGIC:

Might and Magic I setzte 1986 den Standard für die Serie, weil es mit seiner unangefochtenen Perspektive und dem zugbasierten Gameplay ausgiebigen Spielspass erzeugte. Knapp zwei Jahre später führte Might and Magic II die 3-D Darstellung und -perspektive als wesentliche Reform für die Spezies der Rollenspiele ein. Might and Magic III - Die Inseln von Terra war die Geburtsstunde einer erfrischenden dreidimensionalen Grafik und einer erstklassigen Sounduntermalung - für die damalige Zeit zumindest; denn nun hörten die Spieler mehr als das Piepsen des Computers. Might and Magic IV-The Clouds of Xeen transportierte 1993 den Spieler wieder in eine neue Welt, die durch die beständige Storyline bis Might and Magic V „World of Xeen“ ein Unikum darstellt. Might and Magic V-The Dark Side of Xeen erblickte 1994 das Licht der Welt und erlaubte das Einbinden von bekannten Charakteren aus The Clouds of Xeen. Might and Magic VI stellte den bisher größten technologischen Sprung in der Serie dar. Dieses weitschweifige Produkt definierte das Rollenspielgenre komplett neu, da es den Übergang von der 2-D Welt in eine sagenhafte 3-D Welt vollzog, welche Echtzeit und zugbasiertes Kämpfen unter einen Hut brachte. Vergangenes Jahr kam Might and Magic VII- For Blood and Honor auf den Markt. Nach den harten Auseinandersetzungen in Heroes of Might & Magic II (dem Strategie-Schössl-ling der Serie) war das Land wieder vereint. Doch es ist zu schön, um wahr zu sein - der Kampf geht in die siebte Runde.



Schicksal selber in die Hand. Fünf unterschiedliche 3D-Welten muss die Hauptperson dabei bereisen. Neben der scharfen Schwertklinge kann der Protagonist über dreißig Zaubersprüche aus dem Ärmel schütteln, um die Untoten in Schach zu halten. 3DO will mit dem neuesten Sprössling der Might and Magic-Reihe eben nicht nur Rollen- und Strategiefreaks ansprechen, sondern auch bei der großen Schar der Action-Adventure-Liebhaber Zuspruch finden. Ähnlich wie bei Eidos' vollbusiger Diva wird der Glaubenskrieger vor diffizile Rätsel und hartgesottene Gegner gestellt. Er muss versteckte Gegenstände und Türen ausmachen und in regelmäßigen Abständen den humpelnden und feuerspeien-

3DO WILL MIT DEM NEUESTEN SPRÖSSLING DER MIGHT AND MAGIC-REIHE EBEN NICHT NUR ROLLEN- UND STRATEGIEFREAKS ANSPRECHEN, SONDERN AUCH BEI DER GROSSEN SCHAR DER ACTION-ADVENTURE-LIEBHABER ZUSPRUCH FINDEN.

den Unholden eins auf die Mütze geben. Um zu verhindern, dass das Flair von Might and Magic flöten geht, pickte 3DO aus den drei oben erwähnten Genres die gewichtigsten Grundelemente heraus. Das Ergebnis



Das Schwert ist des Kreuzritters bester Freund. In der Welt des Unheimlichen kommt Drake ohne den geschmiedeten Begleiter kaum aus.

DIE STRATEGIE-TRILOGIE HEROES OF MIGHT AND MAGIC:

In Heroes Of Might and Magic ist es das Ansinnen des Spielers, auf einer vorhandenen Landkarte alle anderen Konkurrenten zu vernichten und die absolutistische Dominanz über ein Herrschaftsgebiet zu erlangen. Auch wenn hin und wieder andere Modalitäten vorgegeben sind, stellen Kämpfe oft den Schwerpunkt dar. Begonnen hatte alles 1995. Ende '95 fand der erste Teil des Spiels den Weg in die Kaufhausregale. Dieser war für damalige Verhältnisse zwar schon ziemlich gut, aber im Gegensatz zum dritten Teil doch eher einfach zu beherrschen. Binnen eines Jahres erschien der Nachfolger „Heroes of Might and Magic II-The Succession Wars“, da der erste Teil in Amerika auf eine recht große Fangemeinde stieß. Im Sequel konnten Einheiten weiterentwickelt werden, zwei neue Heldentypen waren hinzugekommen und neben der Verfeinerung des Magiesystems ver-

mochten die Kämpfer nun gewisse Spezialfähigkeiten zu lernen. Für den dritten Geniestreich ließ sich 3DO eine Menge Zeit, aber nach langem Ausharren steht nun Teil 3 mit seinen vielen Neuerungen für ausgedehnte Schlachten bereit. Heroes Of Might and Magic ist ein ansprechendes und interessantes Strategiespiel, sowohl für Anfänger als auch für Fortgeschrittene.



ARMY MEN



Poker, geldspuckende Automaten und Roulette. Alles, was ein Zuckerherz begehrt.



Vega Games 2000

des überaus ansprechenden Konzepts - ein burchikoser Kreuzritter mutterseelenallein in düsteren Dungeons voller Dämonen - hörte sich attraktiv an.

VEGAS GAMES 2000 BATTLE TANX: GLOBAL ASSAULT

Am Rande der aufschlussreichen Software-Präsentation wurden zwei weitere Titel im Schnellwaschgang vorgestellt. Zum einen Vegas Games 2000, welches 21 unterschiedliche Spielchen rund um die Welt der geldraubenden einarmigen Banditen und Spieltische in der Wüste Nevadas bietet. Beim Blackjack, Poker, Video Poker, Baccarat bzw. Roulette dürfen sich bis zu vier Spieler wie im weltberühmten Golden Nugget oder Treasure Island fühlen. Bei Vegas Games 2000 könnt Ihr den virtuellen Zaster ohne große Risiken auf die hohe Kante setzen. In grafischer Hinsicht versprechen sich die Entwickler mit der Hires-Optik einen weiteren Teil zur glaubwürdigen Authentizität des schillernden Zockerparadieses beizutragen. Zum anderen folgte im Anschluss an das Gamblingsspektakel die Vorstellung des War-For-Fun Panzerspiels Battle Tanx: Global Assault. Die

abenteuerliche Geschichte verspricht den Panzerkommandanten und dessen Crew zum Teil nach Berlin, London und Paris, wo apokalyptische Materialschlachten gegen weltweit agierende Gangs das eingespielte Team auf die Fol-

ter spannen. Schlagen die Sprenggranaten versehentlich nicht im vorausberechneten Zielgebiet, sondern in den Sehenswürdigkeiten und Bauwerken der weltberühmten Szenarien ein, werden ohne Ausnahme alle interaktiven Objekte in pyrotechnisch fulminanter Manier in Schutt und Asche gelegt. Mit achtbaren 30 Frames pro Sekunde soll die Panzerschlacht auch bildtechnisch die Kritiker in punkto Konzept und Technik überzeugen. Ferner soll man Battle Tanx: Global Assault als Kriegserklärung an alle Combat-Car-Games der Konkurrenz verstehen.

Nichtsdestoweniger heißt es zumindest im Moment abwarten und Tee trinken, bis die Spiele im 1. Quartal 2000 bei uns zum Kauf bereit stehen. Wir sind schon mal gespannt, wie die deutschen Zocker 3DOs Software-Offensive aufnehmen. Da die Produktpalette für jeden etwas bietet, landet bestimmt der eine oder andere Titel hierzulande im grauen Kasten. Es wäre auch nicht weiter verwunderlich, wenn Ihr Euch vom Army Men- oder Macht und Magie-Fieber anstecken lasst.



Die Panzer rollen auch im Splittscreen-Mode.



Battle Tanx: Global Assault



Der mächtige Tank legt alles in Schutt und Asche. Die Panzersperren stellen für den Panzerkommandanten kein Hindernis dar.





zudem, dass sich sämtliche Lichtquellen in Echtzeit auf der grünen Plastikhaut der animierten Soldaten wieder spiegeln. Für einen Laien mag diese Beschreibung leicht klingen, aber in der Wirklichkeit forderte die Entwicklung den Ingenieuren alles an Können und Erfahrung ab.

Paul Grace: Eines steht zu diesem Zeitpunkt fest. Wir werden definitiv die PlayStation2 und natürlich alle Spieler mit weiteren Army Men-Titeln versorgen. Leider muss ich Dich enttäuschen, dass ich keine genaueren Details preisgeben darf. Stopp! Warte! Es gäbe eine Lösung. Ich erzähl Euch alles und lege Euch im Anschluss an das Interview der Reihe nach um (Grins). Tut mir leid. Top Secret bedeutet eben streng geheim.

play: An welchem Titel arbeitest Du zur Zeit? Oder ist alles so streng

IM GESPRÄCH MIT PAUL GRACE, VICE PRESIDENT DEVELOPMENT, UND MICHAEL MENDHEIM, CREATIVE DIRECTOR DER 3DO COMPANY

play: Stand ein ganz besonderer Typ der Soldaten-Toys für 3DOs Produktpalette Pate oder wurden die kleinen Helden aus dem unüberschaubaren Spielzeugmarkt wahllos herausgegriffen?

Paul Grace: Weder noch. Im Allgemeinen lieferten die kleinen Soldaten nur die grundlegende Inspiration für die Form und Farbe unserer Protagonisten. Alle Produkte, die erschienen sind und noch erscheinen werden, brauchen markante Charaktere mit einem hohen Wiedererkennungsfaktor. Ein 1:1 übernommener Plastiksoldat kann so eine wichtige Funktion keineswegs wiedergeben. Ein gutes Beispiel bieten Sergeant Hawk und Captain Blade. Sie gleichen sich eigentlich nur in der Farbe, ansonsten verkörpern sie optisch zwei völlig verschiedene Figuren.

Michael Mendheim (bezieht sich nur auf Army Men - Sarge's Heroes, Anm. der Red.): Alle Helden in Sarge's Heroes repräsentieren die Spielzeugsoldaten im klassischen Sinne. Da es „in natura“ zwölf verschiedene Recken gibt, pickten wir für das Spiel die sechs anschaulichsten Charaktere heraus und verpassten obendrein jedem Soldaten individuelle Verhaltensweisen. Die Erschaffung unterschiedlicher Persönlichkeitsprofile haucht den starren Figuren erst richtig Leben ein. Zusätzlich steigt damit die Intensität der Spieltiefe und Bedeutung des Army Men-Universums an.

play: Bei Army Men - Sarge's Heroes verwendet Ihr erstmals die eigens entwickelte Plastosheen-Technologie (Plast O Sheen). Was verbirgt sich genau hinter diesem Begriff?

Michael Mendheim: Das Hauptaugenmerk richtet sich bei dieser Technik auf die authentische Wiedergabe des Plastik-Soldaten-Looks. Das bedeutet

play: Informationen zufolge basiert zumindest die KI der PC-Version von Army Men auf der Simulations-Intelligenz der US-Streitkräfte. Wie schaut es in Sachen KI bei den PlayStation-Spielen aus?

Paul Grace: Im Gegensatz zur Army Men PC-Version gestaltet sich selbige auf der PlayStation etwas anders. Bei diesen Spielen werden die Soldaten mit einer anderen künstlichen Intelligenz in den Kampf geschickt. Jedes Army Men-Produkt beherbergt ein vollständig anderes KI-System. Nichtsdestotrotz werden ausreichende militärische Verhaltensweisen von den Greens und Tans an den Tag gelegt.

play: Wie verläuft die Zusammenarbeit zwischen der brandneuen europäischen Niederlassung und den amerikanischen Kollegen? Hat 3DO Europe direkten Einfluss auf die Programmentwicklung in den USA?

„EINES STEHT ZU DIESEM ZEITPUNKT FEST. WIR WERDEN DEFINITIV DIE PLAYSTATION2 UND NATÜRLICH ALLE SPIELER MIT WEITEREN ARMY MEN-TITELN VERSORGEN.“

Paul Grace, Vice President Development, 3DO Company

Paul Grace: Wie Ihr wisst, steht unsere europäische Niederlassung noch in den Startlöchern. Die Beiträge unserer Kollegen gestalten sich jedoch jetzt sehr umfangreich, da sie von ihrer Niederlassung in London aus die Vorlieben der Europäer genau analysieren. Es sind unwiderrufliche Tatsachen, dass Amerikaner andere Ansprüche an ein Game stellen als die europäischen Spieler. Hierzu wieder ein Beispiel. Die Aufmachung aller Army Men-Nachfolger hebt sich deutlich von der US-Verpackung ab. In Europa würden wir mit der amerikanischen Marketing-Politik gnadenlos an der Zielgruppe vorbeischrammen.

play: Hierzulande ist die Vorfreude auf die PlayStation2 ungebrochen. Sämtliche News und Bilder werden von Interessenten mit großer Begeisterung verschlungen. Lässt 3DO seine Soldaten auch auf der PlayStation2 in den Kampf ziehen? Da Ihr schon mit Army Men-Air Attack in die Luft geht, wäre es doch passend eine Waffengattung nach der anderen in einem Army Men-Titel umzusetzen. Ein Navy- oder Air Force-Spiel bietet sich dazu förmlich an.

geheim, dass nur hinter verschlossenen Türen darüber gesprochen wird?

Paul Grace: Ich wirke zur Zeit an vielen Projekten mit. Die Bewerbstellung der PlayStation-Umsetzung von Army Men - Sarge's Heroes nimmt den größten Teil meiner Zeit in Anspruch.

play: Wäre es möglich, dass Army Men verglichen mit Disney's Toy Story in absehbarer Zeit den umgekehrten Weg geht, d. h. vom Computerspiel zum abendfüllenden computeranimierten Film? Die Charaktere bieten doch ausreichend Potential. Stoff, aus dem Helden sind, gäbe es bestimmt. Hat 3DO an so einen Abstecher abseits der Videospielbranche einen Gedanken verschwendet?

Paul Grace: An dem Gedanken ist überhaupt nichts verrückt - jedoch denken wir nicht unbedingt an einen Trickfilm. Ich will nur hoffen, dass wir Tom Hanks, als Hauptdarsteller gewinnen können.

play: Vielen Dank für das Gespräch.



41



EA
SPORTS

Martin Weidner >

F1 2000





Im Instant Replay, das über die Dreiecks-Taste aufgerufen wird, läßt man die letzten zehn Sekunden Spielzeit noch einmal Revue passieren.



play: Was hast Du gemacht, bevor Du bei Electronic Arts eingestiegen bist, Pete?

Pete Smith: Vorher arbeitete ich als Producer bei Psygnosis, u.a. an Formel 1 97 und an Formel 1 98. Während vergleichbare Produkte von anderen Publishern etwas überhastet fertiggestellt wurden, um noch rechtzeitig zum Ende der Saison auf den Markt

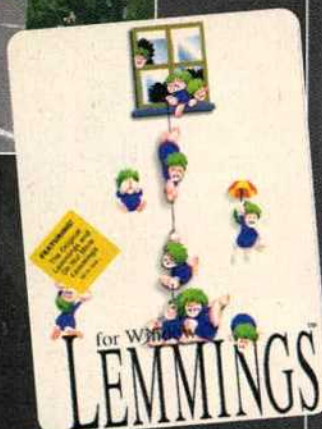
Alphaversion einfließen lassen, weil wir möchten, daß sie stabil bleibt. Wir streben bei der PAL-Version 25 Frames pro Sekunde an, von einigen offensichtlichen Ausnahmen wie der ersten Kurve zum Panel von Monaco einmal abgesehen. Der Bildaufbau im Hintergrund wird auf jeden Fall ähnlich wie in Formel 1 99 ausfallen.

play: In welcher Auflösung läuft

Im Gespräch mit Pete Smith, Producer F1 2000 PlayStation, Electronic Arts UK

Visual Sciences eine Spielographie

	Titel	Plattform
1993	Hired Guns	PC
	Lemmings 2 The Tribes	PC
	Wiz'n'Liz	FM Towns
		Super Nintendo
1994	FIFA International Soccer	Amiga
1995	Lemmings for Windows	PC
1996	Lemmings for Windows 95	PC
	Lemmings Play Paintball	PC
	Myst	Macintosh
		PlayStation
1997	Sentient	PC
		Saturn
1998	Expert Pool	PC
	Formel 1 98	PlayStation
		PC
	GTA Grand Theft Auto	PlayStation
2000	F1 2000	PlayStation



Russell Kay, der Managing Director der Firma, arbeitete zuvor als Head of PC Development bei DMA Design und entwickelte im Alleingang die PC-Fassungen von Lemmings, Oh No! More Lemmings und Lemmings 2 The Tribes.

gebracht zu werden, beabsichtigen wir diesmal mit F1 2000 alles richtig zu machen. Wir verwenden die Statistiken der 2000er Saison und launchen unser Formel 1-Spiel zu Beginn der Saison, d.h. Ende März 2000. Psygnosis veröffentlichte ihre Formel 1-Spiele in der Vergangenheit jeweils zum Ende der Saison. Eidos Interactive war mit ihrem F1 World Grand Prix sogar noch etwas später dran.

play: Welches der bisherigen F1-Spiele siehst Du als die härteste Konkurrenz an?

Pete Smith: Formel 1 99 war ein ziemlich gutes Spiel, aber ich glaube, daß Formel 1 97 wohl unser härtester Konkurrent ist.

play: Wie weit seid Ihr bis jetzt in der Produktion?

Pete Smith: Wir haben gerade den Alphastatus erreicht. Unsere Alphaversion läuft bereits sehr stabil, obwohl wir F1 2000 erst Ende März veröffentlichen werden. Demzufolge können wir uns nun voll und ganz auf das Spiel konzentrieren anstatt zu versuchen, schnell noch irgendwelche Bugs auszumerzen, um unser Spiel unbedingt zum Sony-Approval bringen zu können. Die Framerate ist derzeit noch etwas niedrig, genauso der Bildaufbau im Hintergrund und auch die Detailtiefe, was die F1-Boliden betrifft, aber dies wird natürlich noch alles verbessert. Wir haben, wie gesagt, gerade erst den Alphastatus erreicht und werden versuchen, diese Version so stabil wie möglich zu halten. Wir haben zwar bereits sehr viele Opti-

mierungen an dem Code vorgenommen, diese aber noch nicht in die

diese erste Alpha?

Pete Smith: Zur Zeit fahren wir eine Auflösung von 512 x 256 Pixeln. Dabei wird es auch bleiben. Formel 1 97 bzw. Formel 1 99 verwenden die gleiche Auflösung.

play: Wie ist es eigentlich um die Exaktheit der Daten für die Teams, Fahrer und F1-Boliden bestellt, wenn Ihr F1 2000 bereits zu Beginn der Saison veröffentlicht?

Pete Smith: Das ist eine gute Frage. Wir werden natürlich nicht über die gesamte Saison hinweg 100% akkurat sein können, denn selbst während einer laufenden Saison verändern sich Dinge. Falls es bis zum Start der Saison zu einer offiziellen Ankündigung kommt, werden wir natürlich versuchen, diese zu berücksichtigen. Was wir tun werden, ist, auf der Basis der Ereignisse der letzten Saison Vermutungen auf die nächste Saison anzustellen, von Ausnahmen wie vielleicht Jaguar und Williams einmal abgesehen. Was diese beiden Teams betrifft, tappen wir derzeit noch etwas im Dunkeln. Genauso ist es im letzten Jahr mit dem BAR-Team (British American Racing) geschehen.





In den Race Highlights sollen vor allen Dingen das Startfeld, drei bis vier Höhepunkte aus dem Renngeschehen und die Ziellinie festgehalten werden. Ob sich die Race Highlights auf Memory Card sichern lassen, ließ der Hersteller noch offen. Über Assists ist ebenfalls noch nicht endgültig entschieden.

Wir werden entweder mutmaßen oder einen Cheatmode integrieren, mit dessen Hilfe man die Performance der F1-Boliden verändern kann, falls sich dies als unerlässlich erweisen sollte. Falls wir wirklich falsch liegen sollten, was ich aber nicht glaube, werden wir diesen Cheatcode über die Fachpresse verbreiten lassen. Ich glaube aber schon, daß wir auf der richtigen Seite liegen. Wir können durchaus Mutmaßungen anstellen, was die Performance der Wagen betrifft, es wird aber zu leichten Schwankungen kommen.

play: Welche Vorteile siehst Du in dem Veröffentlichungstermin von F1 2000 im Vergleich zu anderen Formel 1-Simulationen, Pete?

Pete Smith: Der größte Vorteil der 2000er Lizenz ist natürlich der neue Track, Indianapolis. Die Strecke ist zwar schon in den Code integriert, aber noch nicht ganz fertiggestellt. F1 2000 ist die erste Simulation, die es dem Spieler erlaubt, einen Formel 1-Boliden auf dieser Strecke zu fahren. Natürlich haben wir auch die Malaysia-Strecke, aber Indianapolis ist eigentlich der Track, auf den die Leute warten. Dies ist mit Sicherheit ein sehr großer Bonus für uns, nicht zu vergessen ist aber die frühe Veröffentlichung zum Start der Saison.

play: EA Sports ist für ihre aufwendigen Front End Screens und detaillierten Statistiken bekannt...

Pete Smith: Wir verwenden im Front End Echtzeit-Full Motion Videos, aber auch



gerendertes Material. Was den Fahrer-auswahl-Bildschirm betrifft, setzen wir ausschließlich auf computergenerierte Filme, denn dies ist die einzige Möglichkeit, selbige für die 2000er Saison upzudaten. Wir verwenden sehr detaillierte Modelle der einzelnen Boliden, aber auch für jedes Team einen unterschiedlichen Film. Die Streckenauswahl wird etwas unterschiedlich ausfallen. Hier versuchen wir, Videos zu erstellen, die das Flair der Stadt bzw. des Landes zum Ausdruck bringen. In Monaco zeigen wir z.B. die Boote, den Hafen, die Steilhänge und natürlich überall Leute. Wir gehen dieses Thema einfach aus einem etwas anderen Blickwinkel an.

play: Wie sieht es mit den Sprechern aus?

Pete Smith: Psygnosis hat natürlich einige Sprecher exklusiv verpflichtet. Anstatt zu versuchen, zu ihnen in Wettbewerb zu treten, setzen wir auf einen Sprecher, der das Rennen eröffnet. Während des eigentlichen Ren-



Falls man sich bei der Performance der Rennboliden wider Erwarten etwas täuschen sollte, beabsichtigt EA Sports, einen Cheat Mode zu integrieren, um es dem Spieler zu ermöglichen, diese nachträglich zu verändern.

nens wird es keine Kommentare geben, da der Fahrer sie im wirklichen Leben ja auch nicht hört. Stattdessen meldet sich das Boxenteam zu Wort und teilt einem mit, wie es um den Wagen bestellt ist, ob er überhitzt und man frühzeitig in die Pits gehen sollte usw. Der Sprecher teilt einem im einzelnen mit, wie das letzte Rennen der Saison gelaufen ist, wer

Ubi Soft – Video System – März 2000

F1 2000

seiner Memory Card der Spieler bereit ist für F1 2000 zu opfern. Wir könnten natürlich die gesamten 15 Blocks einer Memory Card nutzen, aber es gibt auch User, die lediglich einen Block (für die Optionen) opfern wollen.

play: Wird es auch einen Beginner Mode für Einsteiger geben?

Pete Smith: Der Quick Race-Modus stellt im Grunde den Beginner Mode dar. Wir nennen ihn bewußt nicht „Arcade“. Das Quick Race wird etwas einfacher vonstattengehen als das Grand Prix. Wir greifen dem Spieler hier nämlich etwas unter die Arme, vor allem in den Setups. Unsere Zielgruppe ist mein 7 Jahre alter Neffe (lacht). Wir haben zwar eine sehr komplexe Fahrphysik erstellt, möchten mit F1 2000 aber auch eine junge Zielgruppe ansprechen. „Pick up & Play“, d.h. einschalten und losspielen ist unser Motto. Wir sind uns sehr wohl dessen

An Telemetriedaten kündigt EA Sports Werte für Geschwindigkeit, Bremsverhalten und Steuerung, sowie entsprechende Erklärungen an.



Optimallinie anbieten und den Wagen des Spielers in den Kurven etwas verlangsamen. Ich glaube jedoch, daß wir auch ohne Assists auskommen können.

play: Welche Zielgruppe visiert Ihr mit F1 2000 an?

Pete Smith: Bei einer Formel 1-Simulation spricht man wahrscheinlich eines der breitesten Kundenspektren an, das bei einem PlayStation-Spiel möglich ist. Es ist eine überaus technische Sportart und es ist auch sehr schwierig, einen F1-Boliden zu fahren. Es

gibt Kunden, die genau dies erleben möchten. Wir sind allerdings gezwungen, auch auf die wachsende jüngere Altersschicht einzugehen. Mit den Spielmodi Quick Race und Grand Prix versuchen wir, beiden Zielgruppen gerechtzuwerden.

play: Wie beabsichtigt Ihr, die verbleibende Entwicklungszeit bis März 2000 zu nutzen?

Pete Smith: Wir konzentrieren uns vor allen Dingen darauf, diese Alpha stabil zu halten und gleichzeitig z.B. hinsichtlich der Künstlichen Intelligenz der CPU-Fahrer, der Kollisionen, aber auch des Handlings der Fahrzeuge am Feintuning zu arbeiten.

play: Um es auf den Punkt zu bringen - welche Features siehst Du als die verkaufsträftigsten Argumente von F1 2000 an?

Pete Smith: Der Kunde möchte vor allem eines - nämlich ein herausragendes Spiel. Ein Spiel, das in technischer und spielerischer Hinsicht aus dem Markt herausragt.

>>>> Es gibt Kunden, die genau dies erleben möchten.

Wir sind allerdings gezwungen, auch auf die wachsende jüngere Altersschicht einzugehen. Mit den Spielmodi Quick Race und Grand Prix versuchen wir, beiden Zielgruppen gerechtzuwerden.“

Pete Smith, Producer F1 2000 PlayStation, Electronic Arts UK

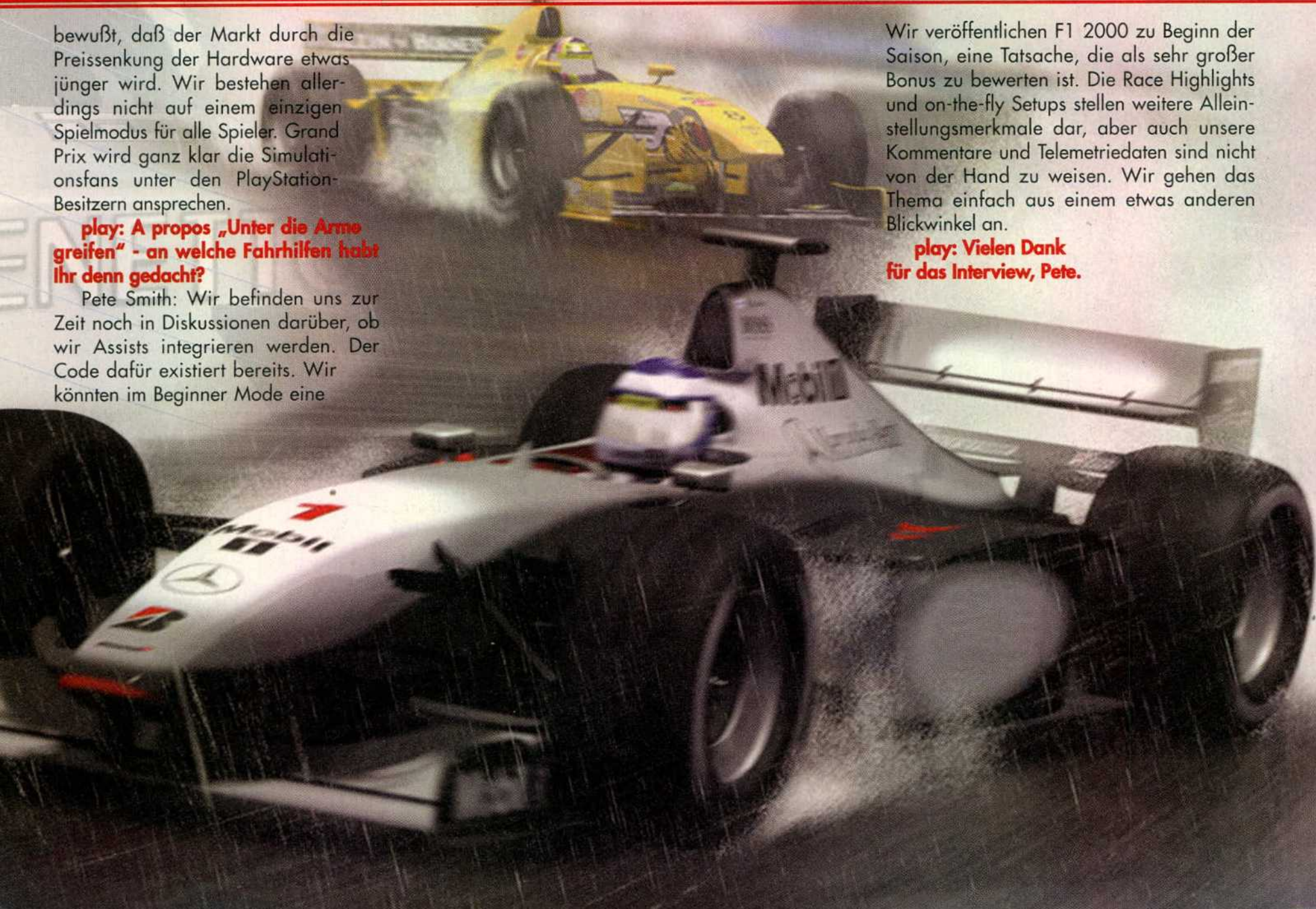
bewußt, daß der Markt durch die Preissenkung der Hardware etwas jünger wird. Wir bestehen allerdings nicht auf einem einzigen Spielmodus für alle Spieler. Grand Prix wird ganz klar die Simulationsfans unter den PlayStation-Besitzern ansprechen.

play: A propos „Unter die Arme greifen“ - an welche Fahrhilfen habt Ihr denn gedacht?

Pete Smith: Wir befinden uns zur Zeit noch in Diskussionen darüber, ob wir Assists integrieren werden. Der Code dafür existiert bereits. Wir könnten im Beginner Mode eine

Wir veröffentlichen F1 2000 zu Beginn der Saison, eine Tatsache, die als sehr großer Bonus zu bewerten ist. Die Race Highlights und on-the-fly Setups stellen weitere Alleinstellungsmerkmale dar, aber auch unsere Kommentare und Telemetriedaten sind nicht von der Hand zu weisen. Wir gehen das Thema einfach aus einem etwas anderen Blickwinkel an.

play: Vielen Dank für das Interview, Pete.



MARK LIEBOLD

URBAN CHAOS



Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Muckey Foot Productions
Testmuster	Eidos Interactive
Erhältlich ab	2. Quartal



Hinter der Bezeichnung Muckey Foot Productions verbirgt sich eine Handvoll ehemaliger Mitarbeiter der Firma Bullfrog, die unter anderem an der Entwicklung von Magic Carpet und Theme Park beteiligt waren. Das neueste Werk des talentierten Teams entsteht nicht mehr unter dem Label des Ochsenfrosches, sondern unter Eidos Interactive und trägt den Titel Urban Chaos.

Das Jahrtausend neigt sich dem Ende zu. Auf dem gesamten Planeten herrscht ein wüstes Durcheinander. Gewalt und Terror beherrschen den Alltag des ausklingenden Millenniums. Laut dem Gelehrten Michel de Nostradame, besser bekannt unter dem Namen Nostradamus, wird die Welt in den letzten Tagen des Jahres 1999 untergehen. Ob dies nur die verrückten Mutmaßungen eines Wahnsinnigen gewesen sind oder vielleicht auch nicht, sei einmal dahingestellt. Eine militant-religiöse

Gruppierung ist jedenfalls felsenfest davon überzeugt, dass das letzte Stündlein der Menschheit geschlagen hat. Sie, die selbsternannten Vorboten der Apokalypse, haben es sich zum Ziel gemacht, den Planeten ins Chaos zu stürzen.

Die einzige Hoffnung liegt auf den Schultern der beiden Polizisten D'arci Stern und Roper McIntyre, eines dynamischen Duos, welches unterschiedlicher kaum sein könnte. Während D'arci Justitia in Person ist und sich lieber auf Strategie, Geschicklichkeit und ihr Köpfchen verlässt, ist ihr ungehobelter Partner Handgreiflichkeiten nicht unbedingt abgeneigt. Allerdings darf man ihm dies nicht verübeln, da er der einzige der Gesetzeshüter ist, der den Worten des Nostradamus glauben schenkt. Für ihn ist die Rettung der gesamten Menschheit wichtiger als das Allgemeinwohl der Bürger von Union City. Jeder Einsatz ruft einen anderen der beiden Charaktere auf den Plan. Für Stealth-Missionen, in denen in erster Linie eine überlegte Taktik und eine von den Gegnern unbemerkte Vorgehensweise gefragt ist, schlüpft Ihr in die Rolle



Die leichten Mädchen versuchen mit allen Mitteln, ihren Kopf aus der Schlinge zu ziehen.



Der Spieler ist ab und zu auch einmal undercover unterwegs. Hierbei muss er allerdings die Hilfe von anderen Gangstern in Anspruch nehmen.



Mako, wir brauchen jemanden mit deinen ... Talenten, um sich um ein 'Projekt' zu kümmern. Mach das, und der Boss wird mächtig zufrieden sein ...



Im Training erhaltet Ihr eine komplexe Einführung in die Kunst des Fahrens und des bewaffneten bzw. unbewaffneten Kampfes.

der flinken D'arci. Roper hingegen ist der Mann fürs Grobe. Manchmal muss der Spieler auch die Kontrolle über beide Cops übernehmen. In diesem Fall ist der Einsatz nur von Erfolg gekrönt, wenn man die Talente und Fähigkeiten der Polizisten wirksam miteinander kombiniert. Der Kampf gegen die Prophezeiung und die damit verbundenen Zwischenfälle führt Euch durch gesamt Union City. Allerdings müssen sich Officer Stern und Officer McIntyre nicht ausschließlich mit den verrückten End-



Rücken zu rammen. Liegt der Schurke erst einmal am Boden, so kann man ihn mit ein paar kurzen Handgriffen zu einem praktischen Päckchen verschnüren. Manchmal bleibt auch der Einsatz von Waffen nicht aus. Nach dem Kampf könnt Ihr die Messer, Pistolen und Knüppel der zu Boden gegangenen Gangster aufsammeln und es so dem verbrecherischen Lumpenpack mit gleicher Münze heimzahlen.

zeit-Jüngern herumschlagen, denn auch „normale“ Polizistenarbeit will neben der Lösung des Millenniumdilemmas verrichtet werden. So muss man beispielsweise nach einem gestohlenen Streifenwagen fahnden oder einen potentiellen Selbstmörder davon abhalten, sich vom Hausdach zu stürzen.

Das Besondere an Urban Chaos ist zweifelsohne die Handlungsfreiheit, die den beiden Charakteren eingeräumt wird. Ihr könnt Euch nicht nur in den Stadtbezirken, in denen die Einsätze stattfinden, frei bewegen, sondern dort auch in Gebäude gehen, Gegenstände

„Das Jahrtausend neigt sich dem Ende zu. Auf dem gesamten Planeten herrscht ein wüstes Durcheinander. Gewalt und Terror beherrschen den Alltag des ausklingenden Millenniums.“

Auf dem Weg durch die verwinkelten Straßen der Stadt trifft der Spieler auf allerlei Gesindel. Meist handelt es sich um irgendwelche Kleinkriminellen die armen Großmüttern die Handtaschen rauben, aber auch um schwere Jungs, die sich nicht davor scheuen, arme kleine Polizisten anzugreifen. Die Begegnungen mit den Gangstern enden meist im Kampf. Zu Beginn ihres Abenteuers sind die beiden Cops noch nicht besonders gut ausgerüstet. Weder Pistole noch Elektrotaser, nicht einmal ein Schlagstock steht ihnen bei der Verbrechensbekämpfung zur Verfügung, weshalb sie häufig ihre Fäuste bzw. Beine schwingen müssen. Neben einfachen Punchs und Kicks beherrschen die Kontrahenten, die auch sehr gerne im Pulk auf die Protagonisten losgehen, auch harte Schlag- und/oder Trittkombinationen. Unsere Helden wiederum sind in der Lage, die Bösewichte zu packen und ihnen das Knie in die Magengegend oder den Ellenbogen in den

benutzen, mit Polizeiwagen durch die Gegend brausen oder mit der Bevölkerung reden (hauptsächlich, um Informationen zu erhalten).

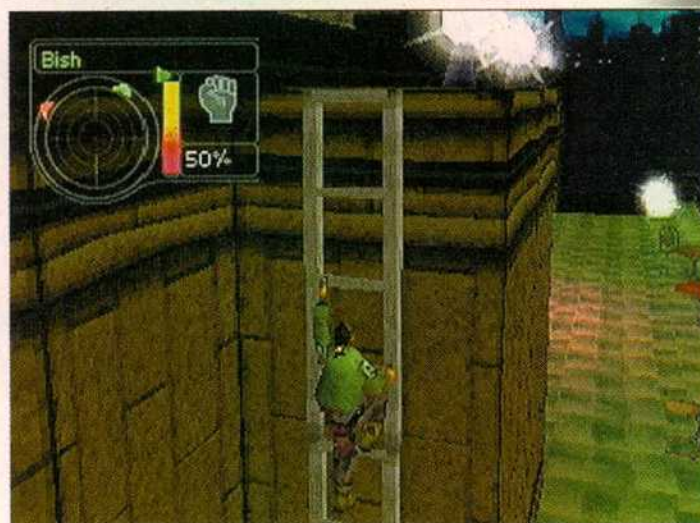
Noch weisen Grafik und Steuerung ein paar Schwächen auf, die jedoch bis zum endgültigen Release mit Sicherheit noch behoben werden. Der erste Eindruck war auf jeden Fall positiv. Urban Chaos erreicht uns allerdings (unpassenderweise) erst nach der Jahrtausendwende - falls wir sie alle überlebt haben.



Die letzten Worte eines Passanten, kurz bevor der Selbstmörder zum finalen Sprung ansetzt.



Ohne die hilfreichen Tipps der Passanten wäre man in den wirren Straßenschluchten verloren.

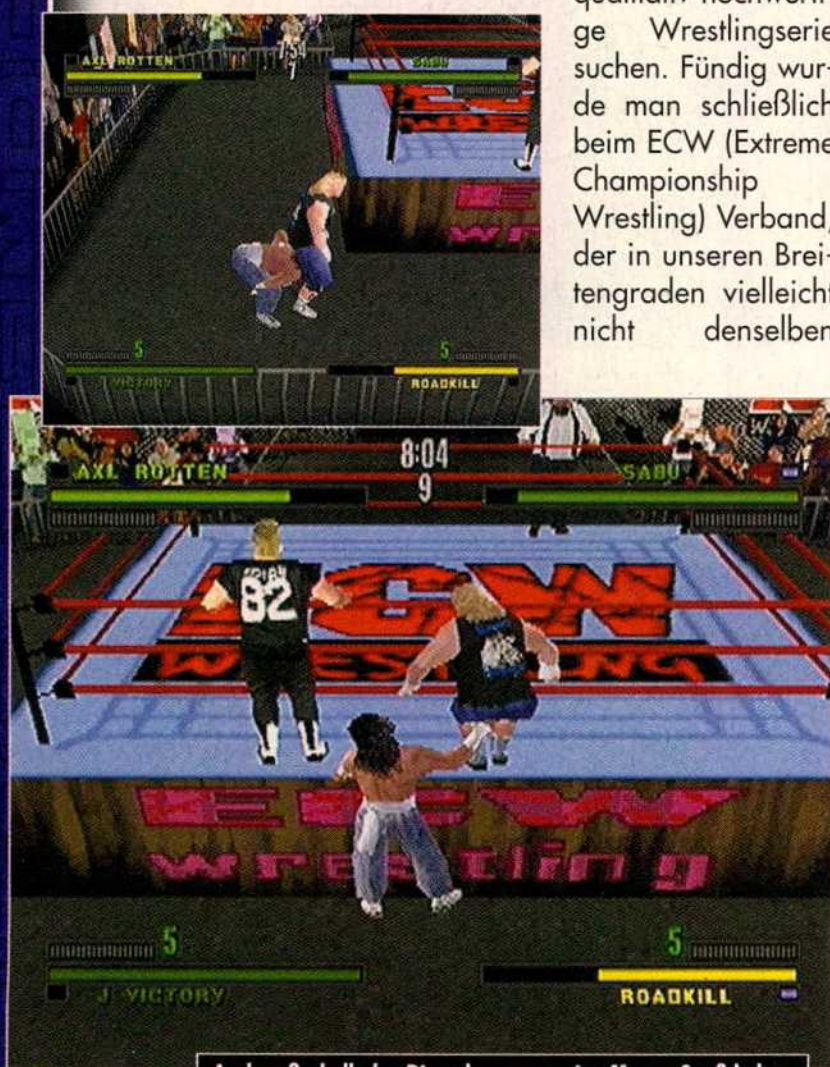


FEBRUAR 2000

MARK LIEBOLD

Nachdem bei den letzten Vertragsverhandlungen nicht wie zu erwarten Acclaim Entertainment, sondern THQ den Zuschlag für die heißbegehrte WWF (World Wrestling Federation) Lizenz erhielt, musste Acclaim nach einem neuen Namensgeber für ihre

Die virtuellen Muskelpakete werden voraussichtlich ab Februar 2000 die Matte mit ihrem Blut besudeln. Ob sich ECW - Hardcore Revolution, einmal abgesehen von der neuen Lizenz, allerdings von den bisherigen Wrestling Titeln des Softwarehauses Acclaim großartig abheben wird, bleibt abzuwarten.



Auch außerhalb des Rings kann man eine Menge Spaß haben.



Ausgefallener Kopfschmuck verleiht Eurem selbstgebastelten Wrestler erst den richtigen Charme.

play PLAYSTATION

nennt dieses Ereignis



DER WERBER ERHÄLT EINE DER UNTEN ABGEBILDETEN PRÄMIEN
LESER WERBEN LESER

PRÄMIEN, ABSOLUT 2000-SICHER



GRAN TURISMO



BUST- A -MOVE 2



MEDI EVIL



TEKKEN 3



FINAL FANTASY VII

★ DIES BEWEISEN DIE KRISENSICHEREN ABO-VORTEILE ★ MIND. 148 SEITEN ACTION, SPANNUNG UND
UNTERHALTUNG ★ FREI HAUS UND OHNE STRESS ★ 10% ERSPARNIS GEGENÜBER DEM EINZELVERKAUF ★
LESESTOFF BIS ZUM NÄCHSTEN WELTUNTERGANG ★ SO KÖNNT IHR GELASSEN DAS JAHR 3000 ERWARTEN ★

TONI OPL

TEAM BUDDIES

Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-4
Hersteller	SCEE
Entwickler	Psygnosis
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	Februar 2000



Your Buddie will attack things, collect crates or just follow you depending on what you're looking at. Use [Z] to order the whole team. Try out some orders on the trees.

Get into the tank by standing close to it and pressing O. Drive it using X and the directional button. To aim the turret hold [R] and use the directional button.



Die feindlichen Buddies verteidigen ihr Hauptquartier mit allen Kräften.

Im Lesson-Mode werdet Ihr mit der Steuerung und dem Spielablauf vertraut gemacht. Hier lernt man, Waffen und Buddies zu bauen, mit dem Panzer zu fahren und den Kameraden Befehle zu geben.

Was machen lustige, Ü-Eier-förmige Figuren in einer kunterbunten, fröhlichen Welt? Keine Angst, Ihr habt jetzt nicht schon wieder ein ach so knuddeliges Jump'n Run zu befürchten. In Sonys neuestem Geschicklichkeitsspiel Team Buddies ist lediglich die Optik von der niedlichen Sorte, das Spielprinzip hingegen ist geradezu mörderisch und vollgepackt mit knallharter Action. In insgesamt 64 abgedrehten Missionen gilt es primär, mit einem aus mehreren bohnenförmigen Charakteren bestehenden Team die Basis der gegnerischen Gruppierungen zu vernichten und dabei das eigene Hauptquartier vor feindlichen Angriffen zu beschützen -

Strategie-Spiele wie Command & Conquer lassen grüßen.

Da Euer Team zu Beginn eines Einsatzes nur aus ein bis zwei Mann besteht, müssen zunächst einmal weitere Buddies und die für einen Sturmangriff benötigten Waffen „gebaut“ werden. Hierzu sammelt Ihr mit einer Eurer Figuren, zwischen denen Ihr mittels des Dreieck-Buttons jederzeit hin und herschalten könnt, farbige Klötzchen und legt diese auf dem Verwandlungsfeld ab. Durch das Betätigen der Kreis-Taste lässt sich der platzierte Baustein sodann zerschlagen, woraus in den meisten Fällen eine kleinere Waffe wie eine Pistole oder ein Lasergewehr entsteht. Stapelt man gleich mehrere Kisten auf verschiedene Arten auf- und nebeneinander und zerstört diese, so kommen neben allerlei schlagkräftigeren Waffen wie Raketen- oder Flammenwerfern, Handgranaten und Elektroschockern auch gewaltigere Vehikel wie ein mit einer mächtigen Kanone ausgestatteter Panzer oder ein Bomber für den Luftangriff

zum Vorschein. Je größer und nützlicher das gewollte Objekt sein soll, desto mehr Bausteine müssen auf dem Verwandlungsfeld zusammengetragen werden. Darüber hinaus lassen sich auf diese Weise auch zusätzliche Team-Mitglieder erschaffen - zunächst nur die Standard-Buddies, in den späteren Stages warten jedoch auch die Spezialisten auf ihren Einsatz, die allesamt ganz besondere Fähigkeiten und Eigenschaften besitzen und der gegnerischen Armada somit vermehrt Schaden zufügen können. Sollten einmal die eigene Lebensenergie oder der Munitionsvorrat zur Neige gehen (der Einfachheit halber benötigen alle Waffen die gleiche Munitionsart), so könnt Ihr beides mit den entsprechenden Pick-Ups wieder auffüllen, die Ihr durch das Zertrümmern einzelner herumliegender Kisten oder das Abfackeln von Bäumen erhaltet.

Damit die Kameraden nicht die meiste Zeit sinnlos in der Gegend umherste-



Gefallene Kameraden hinterlassen jeweils einen Grabstein. Das Match endet, wenn das Buddies gesamte gegnerische Team oder dessen Basis vernichtet ist.



Für einen ausreichenden Vorrat an Baumaterial ist gesorgt. Per Fallschirm werden stets neue Klötzchen auf das Spielfeld abgeworfen.



Panzerschlacht im Spielzeugland. Selbst vor großkalibrigen Geschützen schrecken die Buddies nicht zurück.

hen - schließlich kann der Spieler immer nur einen Buddie aktiv durch die Arenen steuern - lassen sich diese mittels eines einfachen Befehlssystems auf Trab halten. Durch das Betätigen der beiden L-Tasten gebt Ihr ihnen (entweder einzeln oder dem gesamten Team) Anweisungen zum Bau neuer Waffen und Charaktere, oder aber Ihr schickt

„Team Buddies wartet alles in allem mit 32 verschiedenenartigen Schauplätzen auf, die in acht unterschiedlichen Welten angesiedelt sind.“

sie auf einen Kreuzzug zur gegnerischen Festung, die Eure treuen Gefolgsleute daraufhin todesmutig unter Beschuss nehmen. Dabei darf man allerdings nicht vergessen, dass die anderen Teams in etwa genauso vorgehen - es kann also mitunter ganz schön hektisch werden auf den doch eher gemütlich anmutenden „Schlachtfeldern“. Nicht selten dringen die Kontrahenten in das eigene Lager ein und verteilen in letzter Sekunde den Bau eines

Spezial-Buddies, indem sie den fast fertiggestellten Kistenstapel mit Freude wieder einreißen. Da dieses sonderbare Spielprinzip anfangs noch leicht verwirrend ist, dachte man bei Psygnosis erfreulicherweise auch an einen Lesson-Mode, der einem die Steuerung, die Erschaffung von Objekten und Charakteren und das Verteilen von Befehlen Schritt für Schritt näher bringt. Dadurch beherrscht man das Spielprinzip nach einer knappen Eingewöhnungsphase intuitiv.

Team Buddies wartet alles in allem mit 32 verschiedenartigen Schauplätzen auf, die in acht unterschiedlichen Welten angesiedelt sind. Neben den rivalisierenden Teams stoßt Ihr hier auch auf vielerlei andere Störfaktoren wie Hunde, Katzen, räuberische Affen oder wildgewordene Stiere, die Euren Bud-

dies des öfteren in die Quere kommen und entweder deren Lebensenergie dezimieren oder die mühevoll errichteten Kistenstapel wieder zum Einsturz bringen. Wir sind schon sehr gespannt, ob Team Buddies speziell im Multiplayer-Modus, der mittels Multitap heiße Vier-Spieler-Gefechte ermöglicht, einen ähnlich hohen Spaß- und Suchtfaktor aufweisen wird wie seinerzeit der Vorreiter dieses Spielegattung - Hudsons Bomberman.



In vielen Stages treibt sich allerlei böswilliges Getier herum, das Euch die wertvolle Lebensenergie entzieht.



Im Vier-Spieler-Modus bietet der Splitscreen trotz der relativ kleinen Bildausschnitte eine ausreichende Übersicht.



BUDDIES IN ALLEN VARIATIONEN



STANDARD-BUDDIE:

Die Standard-Buddies besitzen zwar keine besonderen Fähigkeiten, sind dafür aber stur und überaus tolpatschig. Sie können den Spieler mit ihrer künstlichen Inkompetenz des öfteren in den Wahnsinn treiben.



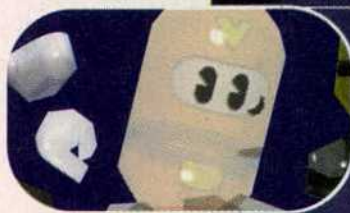
MEDIC:

Dank ihrer medizinischen Ausbildung sind die Medic-Buddies im Gefecht unverzichtbar. Auf Befehl stellen sie bei angeschossenen Kameraden die volle Lebensenergie wieder her.



KARATE:

Die Karate-Buddies haben hart trainiert und beherrschen ihre Kampftechnik perfekt. Mit ihrem „Crate Breaker Chop“ lassen sich bereits zusammengesetzte Kistenstapel der gegnerischen Teams bequem wieder in ihre Einzelteile zerlegen.



STEALTH:

Durch ein spezielles Tarnkostüm werden die Stealth-Buddies nahezu unsichtbar. Sie können sich daher unbemerkt zur feindlichen Basis schleichen und diese zerstören. Für den Spieler werden die Stealth-Buddies leicht transparent dargestellt.



SUPER-BUDDIE:

Das außerirdische Element Bliptonit verleiht dem Super-Buddie übernatürliche Kräfte, die es ihm ermöglichen, zu fliegen oder große Objekte in der Gegend herumzutragen. Wie es sich für einen zünftigen Superhelden gehört, kann der Super-Buddie auch Laserblitze aus seinen Augen schießen.



CYBORG:

Cyborg-Buddies sind zwar sehr langsam, verfügen jedoch über eine treffsichere Laserzielvorrichtung. Aufgrund ihrer äußeren Hülle, die aus einer speziellen Titan-Legierung gefertigt ist, sind sie nahezu unzerstörbar.



COMMANDO:

Die Commando-Buddies sind mit Abstand die tapfersten Gesellen im Team. Jeder Befehl wird von diesen Einzelkämpfern bedingungslos ausgeführt - selbst, wenn es sich um eine Selbstmord-Mission handelt.

SVEN LIEBOLD

GALERIANS

Genre	Action-RPG
Spieler	1
Hersteller	Crave Entertainment
Entwickler	Polygon Magic
Testmuster	Crave Entertainment
Erhältlich ab	Mai



In Sachen Detailreichtum wurde nicht geizt.



Du bist alleine. Verschlungen von der Dunkelheit, die dich umgibt. Keine Sterbensseele wird dir helfen. Du mußt all Deine innere Kraft sammeln - nur so kannst Du überleben. Mit diesen Worten empfängt uns das neue Schauerwerk Galerians aus dem Hause Crave Entertainment. Wir werden in eine Welt entführt, die von Computern beherrscht wird und vor kurzem mit einer neuen Lebensform gesegnet wurde, den Galerians, einer übermächtigen Herrenrasse, die den Rest der Menschheit vom Planeten fegen will. Gelenkt wird das dominante Kollektiv von einem mächtigen Supercomputer, welcher die Hauptfigur der spannenden Geschichte auf den Plan ruft: Rion. Selbiger trägt in seinem Kopf ein tödliches Virus, welches dem Youngster mehr als nur Kopfschmerzen bereitet. Dr. Lim und seine Wissenschaftler suchten einen Weg, gegen die böse Macht anzukämpfen, doch kurz vor dem Ziel wurden ihre Pläne jäh zerschlagen.

Rion wacht im Michelangelo Hospital auf, einem für ihn völlig unbekannten Ort, ohne jegliche Ahnung, was eigentlich passiert ist. Eine Stimme in seinem Kopf sagt ihm jedoch, dass er den Schlüssel in sich trägt, um die geplante Machtübernahme zu vereiteln. Mit dem Ausbruch aus dem Krankenhaus beginnt das große Abenteuer.

Der an ihm vorgenommene Eingriff hinterließ allerdings einige heftige Nebeneffekte, die er nur durch die ständige Injektion verschiedener Substanzen im Zaum halten kann. Seine psychischen Kräfte können per R1-Taste aufgeladen und per Viereck-Button auf das Umfeld losgelassen werden. Man sollte sich jedoch mit seinen Aktionen beeilen, denn falls Rion nicht rechtzeitig gelingt, seine Psyche zu stabilisieren, wird er sein eigenes Opfer. Es existieren sechs Chemikalien, die im Zusammenspiel mit seinen Kräften jeweils eine andere Wirkung entfalten. Befindet sich der kleine Choleriker nicht unter dem Einfluß dieser PPEC's (Psychic Power Enhancement Chemicals), sollten alle Personen, sobald er seine Kräfte nicht mehr kontrollieren kann, einen großen Bogen um den Buben machen, da ihre Köpfe sonst platzen würden wie reife Melonen. Mit Hilfe der zusätzlichen Pillen und Seren kann man seine Widersacher in Flammen aufgehen lassen, mit Schockwellen um sich schmeissen, à la Darth Vader anstürmende Gegner durch die Luft wirbeln lassen oder auf verschiedene Art seine eigenen körperlichen Eigenschaften stärken.

Das eigentliche Spielgeschehen findet

jedoch im guten alten Resident Evil Look statt. Unser Protagonist erkundet vorgerenderte Szenarien, welche mit attraktiven Kameraperspektiven für viel Atmosphäre sorgen. Hinzu kommen satte 70 Minuten an Cut-Scenes, die immer wieder die Handlung vorantreiben. Mit dem integrierten Movie-Player ist es sogar möglich bereits gesehene Filmschnipsel erneut zu bestaunen. Zur Zeit werkeln die CGI-Künstler auch an einer dreiteiligen Film-Serie, die jeweils in einer halben Stunde die Hintergrundgeschichte erzählen soll und in Japan auf Video erscheinen wird.

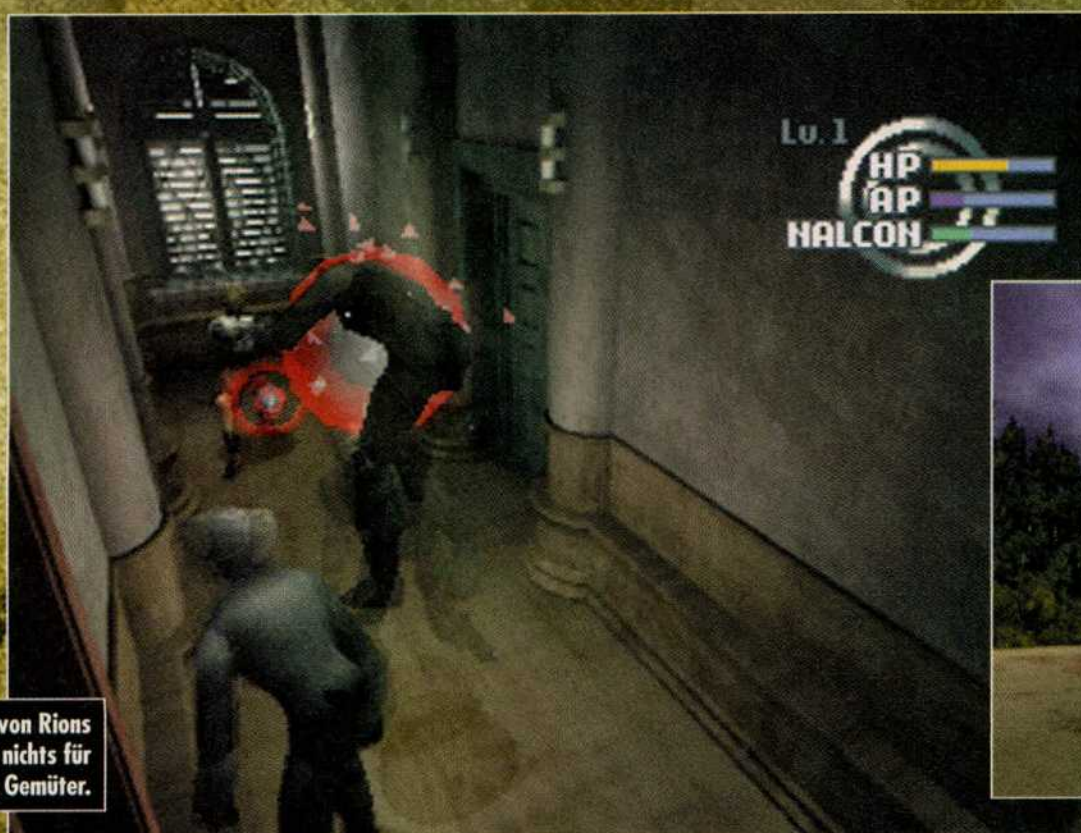
Rion muß im übrigen nicht nur sein



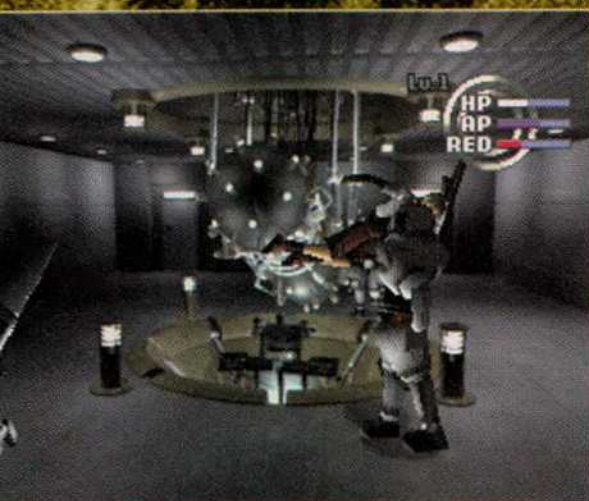
Rion muß den Weg aus dem Krankenhaus finden.



Psycho-Power läßt unsere Widersacher in Flammen aufgehen.



Der Einsatz von Rions Kräften ist nichts für zarte Gemüter.



ten Manga-Künstler Shou Tajima (Madara, MPD Psycho) geschaffen. Überhaupt legte das Team von Polygon Magic sehr viel Wert auf das Ambiente ihres Werkes. Über zweieinhalb Jahre befand sich Galerians mit einem 20-köpfigen Team in der Entwicklung, weshalb das fertige Spiel auf nicht weniger als drei prall gefüllten CDs ausgeliefert wird. Im Land der aufgehenden Sonne kamen die Spieler sogar noch in den Genuß einiger Goodies in Form einer Memory Card-Box, Aufklebern, einem kleinen Buch mit Skizzen und Entwürfen - verpackt in einer hervorragend designten Schachtel. Ein sehr großzügiges Paket, an dem sich der westliche Publisher Crave hoffentlich ein Beispiel nehmen wird.

Es ist zwar ohne Zweifel zu erken-



Das Mammüt-Adventure erstreckt sich auf 3 CDs.



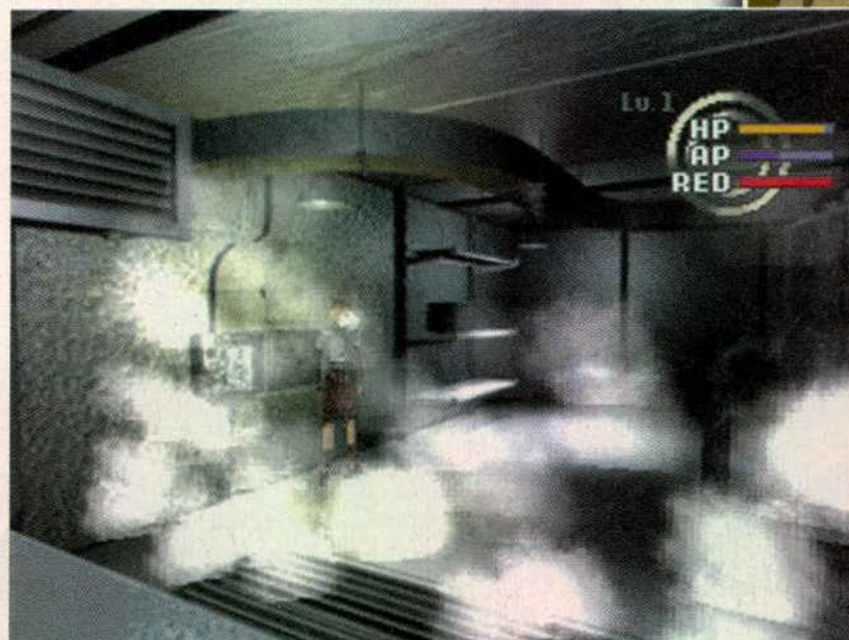
Gehirnschmalz für das Rösten der Galerians verwenden, sondern auch viele knifflige Rätsel warten auf ihre Lösung. Glücklicherweise beschränken sich diese nicht nur auf „Finde Schalter in Raum A, um Gegenstand B zu erhalten“. Steht man nämlich beispielsweise einmal vor verschlossener Tür, setzt man sich praktisch mit dem benötigten Item in geistige Verbindung. Es folgt ein Bild des inneren Auges, das in diesem Fall den Auf-

„Akira trifft auf Scanners, nimmt den Blade Runner mit und guckt noch schnell bei The Crow und den 12 Monkeys vorbei: Ein wahrhaftiger Psycho-Thriller.“

enthaltort des Schlüssels zeigen könnte. Die Ansichten dieser Bilder sind jedoch gewollt obskur gewählt, damit trotz dieser Hinweise nicht blindlings der betroffene Ort erkannt wird.

Das gesamte Charakterdesign wurde übrigens von dem in Japan berühm-

nen, daß sich die Entwickler in vielerlei Hinsicht bei diversen Genrekollegen bedient haben, doch Produzent Hirishi Kobayashi nimmt in dieser Beziehung kein Blatt vor den Mund: „Wenn ich Galerians beschreiben soll, spreche ich am liebsten von Resident Evil trifft auf Final Fantasy.“ In Japan konnte man bereits große Erfolge mit dem Titel verbuchen, weshalb das Team neben den Lokalisierungsarbeiten bereits mit der Arbeit am Sequel begonnen hat. Galerians 2 wird allerdings auf Sonys neuem Wunderkind zu bestaunen sein: „Wir haben mittlerweile herausgefunden, wie wir die Ingame-Grafiken noch besser aussehen lassen können als die FMV-Sequenzen des ersten Teils.“ Große Worte, doch Galerians 2 ist nicht vor 2001 zu erwarten und somit noch kaum hörbare Zukunftsmusik.



MARK LIEBOLD

COLONY WARS RED SUN

Genre	Space-Opera
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	Psygnosis Studio Leeds
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	März 2000



Im Gegensatz zu Euch können die Schiffe der Donachet problemlos den Subraum passieren.



Kein Superraumkreuzer irgendeiner Fraktion wäre in der Lage, das auszurichten, was der nichtsahnende Valdemar zu tun vermag. Der alles entscheidende Kampf um die Zukunft der Menschheit hat begonnen - und zwar nicht, wie angenommen, in den Raumsektoren der Navy oder der Liga, sondern am anderen Ende der Galaxie, im Magenta-System.

Der Anfang des großen Abenteuers verläuft in Valdemars gewohntem Alltagstrott - hier einen Konvoi des Empires vor Übergriffen der Piraten schützen, da für die Rebellion einen imperialen Kreuzer mitsamt des an Bord befindlichen Kommissars Yuyold in die Luft jagen. An welche Partei er seine Talente verkauft, ist ihm egal. Für ihn spielt nur eine Rolle, dass er mit gefüllten Taschen wieder aus dem Cockpit



in die nächste Runde. Diesmal schlägt Ihr Euch allerdings weder auf die Seite der imperialen Navy noch müsst Ihr Euer Leben für die Ideale der Liga der vereinigten Planeten aufs Spiel setzen.

Colony Wars - Red Sun spielt zwar parallel zum Prequel Colony Wars - Vengeance, allerdings weitab vom eigentlichen Kriegsgeschehen. Schauplatz ist das entfernte Magenta-System, welches unter der Herrschaft der Imperatorin Daja steht. Die gottgleiche Despotin hat einen gewaltigen Plan. Sie ließ ein gigantisches Schiff, die Red Sun bauen, mit dessen Hilfe sie den Kontakt zur guten alten Heimat Erde wieder aufleben lassen will. Ihre wahren Absichten haben allerdings weder etwas mit Aussöhnung noch mit Frieden zu tun - davon ahnt jedoch noch niemand etwas. Ihr schlüpft in die Haut des draufgängerischen Valdemar, eines Piloten, der für eine Stange Geld fast alles tun würde. Was Valdemar nicht weiß, ist dass nur er - aus welchen Gründen auch immer - in der Lage ist, Daja und ihre mysteriösen Helfer aufzuhalten.



Der Snapdragon mag zwar ein nicht besonders schönes Raumschiff sein, dafür wird es selbst gegen eine große Übermacht mit Leichtigkeit fertig.



Nachdem, ähnlich wie bei wip3Out, ein Grossteil des ursprünglichen Colony Wars Teams die geheiligten Hallen des Psygnosis Studios Leeds verlassen hatte, konnte niemand mehr glauben, dass Mertons Co. jemals wieder das Cockpit eines Raumgleiters zu Gesicht bekämen - doch weit gefehlt! Der Krieg in den unendlichen Weiten des Alls geht nun doch



Bis man sich ein größeres Schiff oder ganz spezielles Equipment leisten kann, muss Valdemar noch einige Zeit sparen.



Besonders große Kreuzer sind mit Waffenbatterien bestückt. Diese können nach Wunsch auch einzeln anvisiert und ausgeschaltet werden.



Um nicht entdeckt zu werden, müsst ihr dicht hinter dem Container, welcher mit einem Radar-Jammer ausgerüstet ist, hinterher fliegen.

steigt. Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern muss man sich in Colony Wars - Red Sun selbst um die Wartung und Auswahl der Waffen und besonderer Tune-Ups kümmern. Dank der kleinen Aufwandsentschädigung, welche meist im fünfstelligen Bereich liegt, könnt ihr Euer Schiff mit neuen Waffen (Anti Shield Laser, Gauss Gun usw.), Raketen (Two Stage Missile, Decloaker Missile usw.) oder kleinen technischen Raffinesen (Repair Pod, Cooling Vents usw.) ausrüsten. Anfänglich könnt ihr Eueren klotzigen CRB Snapdragon-Fighter nur mit bis zu drei Gimmicks ausstatten. Je größer (und vor allem teurer) die Schiffsklasse, von denen insgesamt acht zur Auswahl stehen, ist, desto mehr Blaster, Raketen und Ausrüstungsgegenstände kann Valdemar in seinen Gleiter einbauen - das nötige Kleingeld vorausgesetzt.

Nach und nach verstrickt sich der Spieler immer tiefer in die finsternen Pläne der Imperatorin Daja - nicht zuletzt wegen eines geheimnisvollen Mannes, der Valdemar in Träumen und Visionen erscheint und ihn auf seine bedeutungsvolle Aufgabe vorbereitet. Mission für Mission verstrickt ihr Euch immer weiter

in die fein gewobene Story. Neben den obligatorischen Einsätzen im Weltraum, in denen es beispielsweise gilt, einen Konvoi zu eskortieren oder einen gestohlenen Decoder wiederzubeschaffen, muss der Spieler auch ab und an einen kleinen Abstecher auf Planetenoberflächen machen, um dort etwa den General (so das Pseudonym von Valdemarks geheimem Mittelsmann) vor Angriffen monströser Kreaturen zu schützen. Der Konflikt beschränkt sich nicht ausschließlich auf das Magenta-System, sondern weitet sich noch auf vier weitere

„Der alles entscheidende Kampf um die Zukunft der Menschheit hat begonnen, und zwar nicht, wie angenommen, in den Raumsektoren der Navy oder der Liga, sondern am anderen Ende der Galaxie, im Magenta-System.“

re, darunter auch zwei aus Colony Wars - Vengeance bekannte Sonnensysteme, aus.

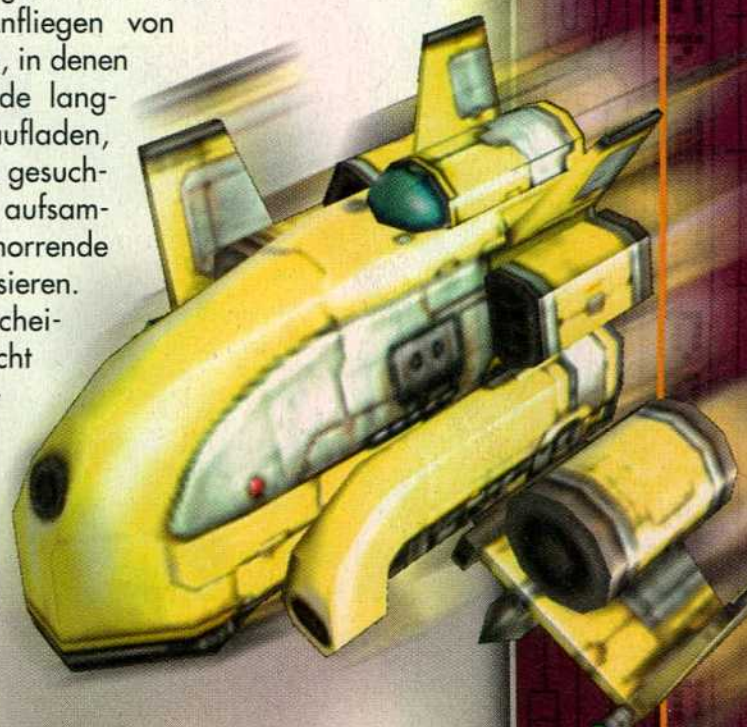
Sowohl technisch als auch spielerisch wird sich Colony Wars - Red Sun von seinem Vorgänger mindestens genauso abheben wie der zweite Teil vom Original. Grafisch setzt das Game bereits in der Preview-Version vollkommen neue Maßstäbe. Hochauflösende Grafik, feine Texturen, ein vielschichtiges Spektrum an Vehikeln (ca. 150

und Ausrüstung selbst verwalten zu müssen einmal ganz abgesehen. Beispielsweise gilt es in einer der 50 Missionen, ein Artefakt aus dem Subraum, den kein herkömmliches Raumschiff ohne Schaden zu nehmen durchqueren kann, zu bergen. Nur durch geschicktes Anfliegen von Schattenblasen, in denen sich die Schilde langsam wieder aufladen, kann man das gesuchte Kunststück aufsammeln und die horrend Belohnung kassieren.

Die entscheidende Schlacht um das Fortbestehen der Menschheit beginnt im März 2000.



Mit der Zeit mischt sich auch die Liga der vereinigten Planeten und die Navy in Valdemarks Angelegenheiten ein.



STAGE II

TONI OPL

ROLLCAGE

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Entwickler	Psygnosis, Attention To Detail
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	März



Im Destruction-Mode müsst Ihr sämtliche Streckenobjekte in möglichst kurzer Zeit dem Erdboden gleich machen.



Doch ATDs Racer war nicht nur ein simpler, mittelpächtiger Abklatsch ohne irgendwelche Innovationen. Nein. Aufgrund einer ganz speziellen Fahrzeugkonstruktion eröffneten die Rollcage-Vehikel dem Spieler völlig neue fahrerische Möglichkeiten. Während die meisten Fortbewegungsmittel, egal ob rollender oder schwebender Art, an eine mehr oder weniger horizontal verlaufende Strecke gebunden sind - von den Killer Loop-Tripods einmal abgesehen - konnten die exotischen Monster-Wagen in Rollcage dank ihrer überdimensionalen Bereifung und ihrem Raketenantrieb auch an Wänden und sogar über Kopf an Decken entlang brausen. Zudem gab es bei den zukunftssträchtigen Prototypen kein Oben und Unten, wodurch diese auch nach mehreren Überschlägen und Drehungen auf der „falschen“ Seite landend nahtlos weiterbretterten. Der extrem krasse Schwierigkeitsgrad und ein hoher Glücksfaktor, der nicht selten für Frusterlebnisse sondergleichen sorgte, wurden dem exzellenten Spieldesign und der fabelhaften Präsentation allerdings nicht ganz gerecht, was vor allem ungeübte PlayStation-User schnell an ihre Grenzen trieb oder ganz vom Kauf abhielt. Doch Fehler macht man, um aus ihnen zu lernen, und so nahmen sich die Entwickler von Attention To Detail die Kritik zu Herzen und werkten ohne Unterlass an einer Fortsetzung, in der die Schwachpunkte des Originals komplett der Vergangenheit angehören sollten.

Und tatsächlich - schon beim ersten Anspielen von Rollcage Stage II machen



sich vor allem bezüglich der Steuerung erhebliche Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger bemerkbar. So lassen sich die Boliden nun erheblich leichter in der Spur halten, ungewollte Dreher passieren wesentlich seltener. Insgesamt wirkt auch der Spielablauf an sich ausgereifter und den CPU-Fahrern wurde, zumindest in den ersten beiden Ligen, etwas die Brutalität ausgetrieben. Vom prinzipiellen Aufbau her ist ATD dem bewährten Konzept treu geblieben, wobei der Gesamtumfang speziell im Multiplayer-Modus enorm aufgestockt wurde. So könnt Ihr mit einem Freund sowohl ein Einzelrennen wie auch eine Meisterschaft bestreiten, gegenseitig auf Verfolgungsjagd gehen, eine Zer-



Zahlreiche Übungsparcours machen Euch mit den fahrerischen Grundlagen vertraut. Je nach Streckenzeit gibt es Gold, Silber oder Bronze.



Der schmale Grat: Mit einem knappen Zeitlimit im Nacken gilt es, das Ziel zu erreichen - ohne hinunterzufallen, versteht sich!



Steht Ihr nach einem Crash in der verkehrten Richtung herum, so richtet Euch ein kurzer Druck auf die Kreistaste wieder in Fahrtrichtung aus.

störungsfahrt veranstalten, Euch in mehreren Death-Match-Arenen Raketen und andere Goodies um die Ohren hauen oder eine Partie Rubble Soccer austragen (eine Art Ballblazer, wobei auf einem kleinen Spielfeld ein kugelförmiger Felsbrocken in das feindliche Tor versenkt werden muss).

Tretet Ihr im Alleingang an, so stehen Euch anfangs fünf verschiedene Spielvarianten offen. Blutige Anfänger sollten hierbei zunächst einen Abstecher in den Trainingsmodus wagen, wo ihnen in mehreren Fahrprüfungen Gran Turismo-like die Grundlagen des

Manövrierens und der Umgang mit den zahlreichen Waffensystemen vermittelt wird. Zwölf verschiedene offensive, aber auch defensive Upgrades kommen diesmal zum Einsatz. Darunter befinden sich sowohl einige der alten „Klassiker“, wie etwa das Wurmloch, mit dem man den vorausfahrenden Gegner hinter das eigene Fahrzeug teleportieren kann, oder der Zeitsprung, der alle Konkurrenten extrem verlangsamt, als auch völlig neue Gadgets, auf die wir beim finalen Test in der nächsten Ausgabe genauestens eingehen werden. Sämtliche Extras dienen aber nicht nur dem Malträtieren der rabiaten Opponenten,

Ziellinie fährt, mit einem ausreichenden Score locker noch auf dem Siegetreppchen landen kann. Ein klassischer Renn-Modus, bei dem nur die Platzierung selbst gewertet wird, sowie noch viele weitere Abwandlungen sind ebenfalls enthalten.

Wie das jedoch auch in den meisten anderen Racern der Fall ist, will ein Großteil der Vehikel, Strecken und Spielmodi erst einmal freigespielt sein. Insgesamt erwarten Euch 20 völlig neue

„Selbstverständlich sind sämtliche Rennstrecken wieder mit unzähligen Sprungschanzen, Steilkurven, Beschleunigungsfeldern und versteckten Passagen nur so vollgepflastert - halsbrecherische Stunts und Überkopf-Fahrten sind also vorprogrammiert.“



Multiplayer-Gefechte können sowohl bei horizontal, als auch bei vertikal gesplittetem Screen ausgetragen werden.

sondern auch dazu, Objekte am Straßenrand in Schutt und Asche zu legen. Solche Aktionen ziehen gleich zwei vorteilhafte Konsequenzen nach sich. Zum einen versperren die zurückbleibenden Trümmer dem nachfolgenden Fahrerfeld den Weg und andererseits erhaltet Ihr pro zerstörtem Bauwerk, sei dies nun eine simple Straßenlaterne oder ein quer über die Strecke errichtetes Haus, wertvolle Punkte, die am Ende des Rennens einen erheblichen Einfluss auf Eure Gesamtwertung haben. Spielt Ihr nämlich einen Cup im „Total Racing“-Mode, so sind nicht nur Eure Rundenzeiten für den Sieg ausschlaggebend, sondern auch der Punktestand. Beides wird am Ende eines Rennens zusammengezählt und ergibt den eigentlichen Rang, sodass auch derjenige, der als zweites über die

Kurse, die in sechs unterschiedlichen Regionen angesiedelt sind, ebenso viele verschiedene Flitzer und 15 Single-beziehungsweise Multiplayer-Modi. Selbstverständlich sind sämtliche Rennstrecken wieder mit unzähligen Sprungschanzen, Steilkurven, Beschleunigungsfeldern und versteckten Passagen nur so vollgepflastert - halsbrecherische Stunts und Überkopf-Fahrten sind also vorprogrammiert. Optisch können wir Euch jetzt schon einen kleinen Leckerbissen garantieren. Rollage Stage II protzt mit unzähligen Echtzeit-Lichteffekten, supersmoother Framerate und knallbunten, abgedrehten Stages. Für die musikalische Untermalung zeichnen sich wieder einmal namhafte Top-DJs wie Fatboy Slim verantwortlich - Techno-Freaks dürfen sich also auch soundtechnisch auf ein potentielles Highlight gefasst machen.





SVEN LIEBOLD

MOBIL 1 RALLY CHAMPIONSHIP

Genre	Rally-Simulation
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	HotGen Studios, atod
Testmuster	Electronic Arts
Erhältlich ab	Mitte Februar



Jedes Jahr findet auf unserer Nachbarinsel die Mobil 1 Rally Championship statt. Der große Cup umfasst sechs Rallys, deren Locations sich über das ganze Land erstrecken. Je nach Ausgang der Rennen wird am Ende der Gesamtsieger ermittelt. Da der Softwaregigant Electronic Arts immer für eine gute Lizenz zu haben ist, sicherte sich selbiger die virtuellen Rechte an dem Mega-Event und tritt somit in Konkurrenz zu den vielen angekündigten anderen Rally-Games. Eines steht jedoch fest: EA kämpft mit harten Bandagen. Im Rahmen unseres Rally-Specials in der letzten Ausgabe konnte man ja bereits einen ersten Blick auf das vielversprechende Stück Software aus eng-



Idyllisch: Rasante Fahrt in der Morgendämmerung.

lischen Landen erhaschen, doch seither hat sich viel getan.

Obleich der bereits seit einiger Zeit auf dem PC erschienene grosse Bruder mit feinsten Edelgrafik an den Start ging, muß sich die PlayStation-Optik keinesfalls verstecken. In puncto Aussehen läßt nämlich Mobil 1 RC nahezu alle schon erschienenen Mitstreiter mit Leichtigkeit im Staub stehen. Derart abwechslungsreiche Etappen konnte man bis jetzt noch nirgends sehen.

Durch eine geschickte Streaming-Technologie schaufelt die Konsole während der Fahrt immer neue Streckendaten in den Speicher und ermöglicht so den Verzicht auf lästige Speicherrestriktion, da die gesamte Strecke nicht im kostbaren RAM gebunkert werden muss. Als Ergebnis erhält man farbenprächtige Areale, in denen wirklich kein Stein dem anderen gleicht. Fast immer um die sechs Minuten dauert eine einigermaßen zeitlich passable Fahrt über eine der 36 Etappen. Man rast über Felder, Brücken, durch Wälder, Lichtungen, Dörfer und erlebt landschaftlich eigentlich alles, was man sich



unter rallytypischem Ambiente vorstellen kann. Dabei untermalen die Entwickler ihre Liebe zum Detail noch mit zahlreichen Spielereien, wie beispielsweise ein atmosphärisches Vogelgezwitscher beim Durchqueren eines Waldes, in dem man sogar manchmal Sonnenstrahlen beobachten kann, die sich anmutig durchs Unterholz kämpfen. Witterungsverhältnisse spielen überhaupt eine große Rolle in diesem Sport, weshalb auch hier akribisch an alles gedacht wurde. Besonders gut gelungen sind die Fahrten im Sonnenuntergang, da die gesamte Umgebung in ein warmes Rot getaucht ist und am Horizont die letzten Strahlen in Form eines Lens-Flares ab und zu



Im Arcade-Mode begegnet Ihr auch anderen Wagen.



Mit dem sorgsamem Setup steht und fällt der Sieg.



Sogar die Scheibenwischer lassen sich einschalten.



Die enorme Weitsicht ist verblüffend.

durchbrechen und für einen kurzen Moment die sonst schon recht dunkle Strecke aufhellen.

Ferner darf sich der Spieler durch dichte Nebelbänke arbeiten, einen Ausflug im Schneetreiben unternehmen, bei Scheinwerferlicht in der Nacht nicht die Route verlieren und sogar durch ein echtes Unwetter preschen - komplett mit Regen, Blitz und Donner. In dieser Stage sind hin und wieder auf dem Boden Wasserpfützen auszumachen, die durch einen netten Spiegeffekt auf der Oberfläche begeistern.

Derart hohe Ansprüche an das Material hinterlassen natürlich Spuren auf dem Lack. Die original 22 Rallyfahrzeuge verdrecken, verstauben und verbeulen wie im richtigen Leben. In dem relativ großen Fuhrpark (es kann ja nicht nur Gran Turismos geben) fin-



Aber Optik ist glücklicherweise nicht alles. HotGen spendierte den Rallybegeisterten fünf unterschiedliche Spielmodi. Für den schnellen Spaß sorgt der Arcade-Mode, der den Spieler mit vier anderen Fahrzeugen gleichzeitig auf die Piste schickt. Der obligatorische Time-Trial fehlt ebenso wenig wie ein spannendes Splitscreen-Duell. Im Mittelpunkt steht jedoch die Meisterschaft an sich, die bei erfolgreichem Abschluß sogar noch einen weiteren Wettbewerb



Im Gegensatz zu manch anderer Konsole ist dieser Nebel gewollt.

Etappen beschreibt. Vor jedem Rennen gilt es schließlich seinen Flitzer an die Gegebenheiten der Strecke anzupassen. Dies beginnt bei der richtigen Wahl der Reifen und endet bei der Abstimmung von Fahrwerk, Bremskraft, Motorleistung oder auch Lenksensibilität. Denn nur mit einem perfekt abgestimmten Rennwagen lassen sich ehrfürchtige Bestzeiten erzielen.

Was hier auf uns zukommt, ist keineswegs nur ein weiterer Abkömmling der Need for Speed-Serie. Electronic Arts ist scheinbar wild entschlossen, an ihre Dominanz im Sportsektor anzuknüpfen und auch in diesem Genre Maßstäbe zu setzen. Ob die brillante Optik mit dem eigentlichen Gameplay mithalten kann, wird der ausführliche Test in der nächsten play aufzeigen.

„Electronic Arts ist scheinbar wild entschlossen, an ihre Dominanz im Sportsektor anzuknüpfen und auch in diesem Genre Maßstäbe zu setzen.“

den sich unter anderem ein Opel Astra, Ford Escort und Puma, Citroen Saxo, Nissan Micra, Proton Compact oder auch der beliebte Renault Maxi Mégane - allesamt natürlich in der Rallyversion. Die sehr präzisen Polygonmodelle der Wagen sind außerdem mit fünf übereinandergelagerten Texturschichten versehen worden und müssen sich in Sachen Aussehen keineswegs hinter dem „Real Driving Simulator“ verstecken.

eröffnet, der dem Spieler den Zugriff auf die Wagen der PS-strotzenden Klasse A8 (WRC) erlauben wird.

Für viel Hintergrundwissen sorgt obendrein ein Sprecher in der Menü-Auswahl, der Euch sowohl über die Historie der einzelnen Rallys und Fahrzeuge aufklärt als auch gesondert alle



Auf Wunsch können auch zwei Spieler gegeneinander antreten.

DIRK GEMEINHARDT

SYPHON FILTER 2

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	989 Studios
Entwickler	Eidetic
Erhältlich ab	März 2000 (US-Version)



dest in den USA.

Anscheinend knüpft der zweite Teil nahtlos an die vorhergehende Story an. Der versierte Golfkrieg-Veteran wird dieses Mal in die missliche Lage gebracht, seinen ehrbaren Namen auf Gedeih und Verderben wieder ins rechte Licht zu rücken. Der Grund: Sämtliche Denker und Lenker der „Agentur“ schieben ihm höchstpersönlich die Schuld für die Virenpest in die Schuhe, um ihren eigenen Kopf aus der Schlinge zu ziehen. Kurzerhand lässt unser

Hauptakteur alles liegen und stehen. Wagemutig wie immer setzt er alles auf eine Karte. Sein Ruf, sein Leben und seine verheißungsvolle Zukunft stehen

auf dem Spiel. Das spannende Abenteuer ist so umfangreich, dass es den Rahmen einer CD bei weitem sprengt. Auf den zwei schwarzen Scheiben befinden sich mehr als 20 anspruchsvolle Levels, welche dem Anschein nach wenig Zeit für langatmige Verschnaufpausen gestatten. Im Gegensatz zum Wegbereiter agiert der Protagonist nicht mehr sooft in weitverzweigten Gebäudekomplexen, sondern in der freien Wildbahn. Da die Widersacher hinter jedem Baum und Gebüsch auf der Lauer liegen, stocken die Entwickler das Waffenarsenal enorm auf. Zu den altbewährten Pistolen, Gewehren und Sprengladungen gesellen sich nun etliche kleine und große „Accessoires“ hinzu. Neben der Nachtsichtbrille und dem Fernglas stechen speziell Tränengas und die lautlos tötende Armbrust als Neuheit heraus. Logans rechte Hand, Lian Xing, steht auch dieses Mal mit Rat und Tat zur Seite. Offensichtlich steht die attraktive Asiatin in mehreren Missionen als spielbarer Cha-

Aufgepasst! Gabriel „Gabe“ Logan bereitet sich für seinen zweiten selbstmörderischen Auftrag auf der PlayStation vor. Wie bitte, Ihr kennt den kaltschnäuzigen Einzelkämpfer nicht? O.K., ist ja vielleicht auch kein Wunder. Verglichen mit Gabes lautlosem Anpirschen an die scharfsinnigen Gegner, schlich sich dieses exquisite Action-Adventure mit ähnlichem Gebaren klammheimlich auf den deutschen Markt. Die Angst auf dem Index zu landen, schien zu groß. Während der Kassenschlager Syphon Filter in den Vereinigten Staaten zum Dauergast in den Hitparaden emporstieg, führte das Spiel rund um den teuflischen Virus hierzulande ein eher unbescholtenes Dasein. Alle Zocker, bei denen sich dieses tolle Spiel trotz der mageren Marketing-Politik ins CD-Laufwerk verirrt, dürfen in Kürze zum Freudensprung ansetzen; denn der Gong zur nächsten Syphon-Filter Runde ertönt im März – zumin-

Die Gegner bekämpfen den Eindringling mit allen Mitteln und Wegen. Sogar für eine feige Attacke aus dem Hinterhalt sind sie sich nicht zu schade.





rakter zur Auswahl bereit. Warten wir einfach ab, was es mit den beiden auf sich hat. Wutausbrüche beim Scheitern

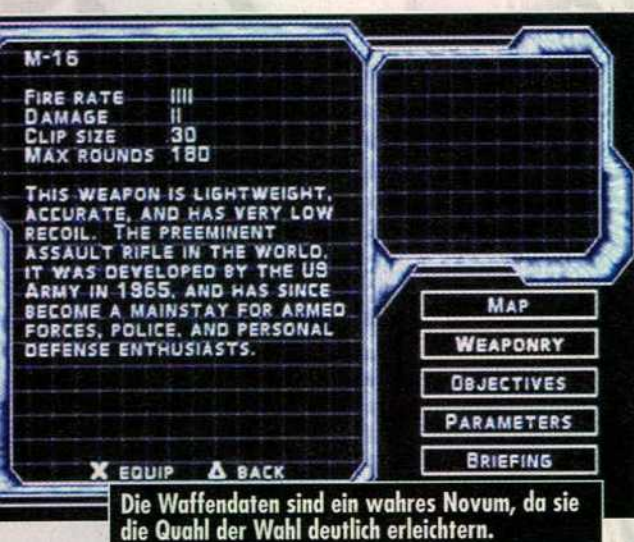
„Da die Widersacher hinter jedem Baum und Gebüsch auf der Lauer liegen, stocken die Entwickler das Waffenarsenal enorm auf.“

eines Kampfeinsatzes sollen ab dem Frühjahr in der Syphon Filter-Welt der Vergangenheit angehören. Eidetic zog

aus den Fehlern der Vergangenheit die folgerichtigen Konsequenzen. Mission Checkpoints zum Zwischenspeichern, ein ausgegerektes Zielsystem, das die Feinde in allen Lebenslagen peinlichst genau im Fadenkreuz behält und eine Hand voll weiterer Top-Secret-Features mindern den streckenweise frustrierenden Schwierigkeitsgrad des Prequels ab. Trotz des spielerischen Feinschliffs erstrahlt der Kämpfer auf leisen Sohlen - der dennoch ein ausgeprägtes Faible für Waffen aufweist - im grafischen Gewand der '99er Version des Agentenspektakels. Sowohl flüssigere Bewe-



Wer rastet der rostet. Logan beweist trotz einjähriger Abstinenz das Gegenteil. Das Abrollen rettet ihm im letzten Augenblick die Haut.



gungsabläufe und ein überarbeitetes Antlitz als auch verbesserte Special Effects tragen dem Anschein nach zur Verdichtung der spannungsgeladenen Atmosphäre bei. Eine weitere Neuerung bahnt sich mit dem Deathmatch an. Wer mit einem guten Riecher zur Feinderkennung ins Rennen geht, kann den Sieg fast sein Eigen nennen. Ohne einen hilfreichen Radarbildschirm oder eine aufschlussreiche Landkarte einschließlich topographischer Eintragungen huscht Ihr durch das Gelände, wobei der heimtückische Feind auch hier immer wieder unvermutet auftaucht. Was auf der E3-Messe als Gerücht kursierte, ist jetzt eine handfeste Tatsache. Syphon Filter 2 ist unabwendbar im Anmarsch. Prognosen oder Abschätzungen hinsichtlich der Qualität lassen sich zu diesem Zeitpunkt keineswegs anstellen. Auch bezüglich eines unter Umständen möglichen Deutschland-Releases lässt sich momentan noch keine Aussage machen. Bei uns ist die Fortsetzung der fesselnden Story noch Zukunftsmusik. Stellt der amerikanische Veröffentlichungstermin ein glaubwürdiges Datum dar, werden wir in einer der nächsten Aufgaben viel mehr über Gabriel Logans Schicksal berichten.



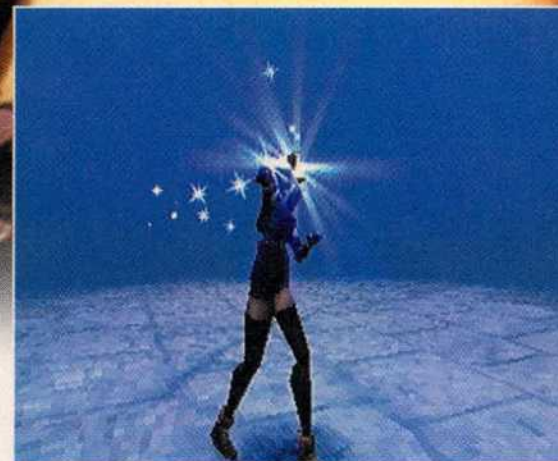
Munition, Waffen und schuss sichere Westen werden wiederum in den Stahlkisten verborgen.



MARK LIEBOLD

KOUDELKA

Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Hersteller	SNK
Entwickler	Sacnoth Digital? Entertainment
Testmuster	play PLAYSTATION
Erhältlich ab	jap. NTSC-Version sofort PAL noch nicht bekannt



Das japanische Softwarehaus SNK machte sich in erster Linie durch seine zahlreichen Spielhallenautomaten sowie durch das Home-Arcade-System Neo-Geo in der

Branche einen beachtlichen Namen. Dem Videospiele-Multi haben wir beispielsweise solche Perlen wie etwa Metal Slug, Samurai Shodown oder Viewpoint zu verdanken. Seit dem Bestehen von SNK richtet sich ihr Augenmerk vor allem auf die Entwicklung von Beat'em Ups und Shoot'em Ups - eben allem, was sich nahtlos in das bestehende Spielhallenprogramm eingliedert. Mit Koudelka, einem reinrassigen Rollenspiel, beschreiten die Meister der actionorientierten Genres ein vollkommen neues Terrain.

Hoch auf den Klippen von Aberystwyth, die stürmische See überblickend, liegt das verlassene Kloster Nemeton.

Der Grundstein für die großangelegte Abtei wurde bereits im 9. Jahrhundert gelegt. Im Laufe der Zeit entwickelte sich das Stift zu einem der größten und bekanntesten Gotteshäuser in ganz Wales, wobei ihm besonders der fein gearbeitete gotische Baustil diesen Ruf verlieh. Doch die frommen Gebete der Glaubensbrüder sind längst verstummt. In den letzten 200 Jahren diente der heilige Boden als Gefängnis für politische Gefangene und unbequem gewordene Bürger - Folter und Hinrichtungen gehörten zur Tagesordnung. Vor nicht allzu langer Zeit kaufte ein recht wohlhabender Mann das alte Gemäuer, allerdings verschwand dieser nach wenigen Monaten spurlos. Seither ranken sich wilde Gerüchte um verborgene Reichtümer, aber auch gänsehauttreibende Spukgeschichten um die verlassene Abtei.

Wir schreiben den 31. Oktober im Jahre des Herrn 1898, die Nacht des Samhain (Halloween). An diesem heili-

gen Tag der Kelten ist der Schleier zwischen dem Reich der Lebenden und der Toten so dünn, dass es für die verlorenen Seelen ein Leichtes ist, unvorsichtige Menschen mit in die Unterwelt zu ziehen. Doch dies kümmert die junge Koudelka lasant nicht im geringsten, sie hat keine Angst. Ihr ganzen Leben lang war sie alleine und nur ihrer Ziehmutters Mrs. Blavatsky hat sie es zu verdanken, dass sie sich ihrer Kräfte und Fähigkeiten bewusst ist und diese auch akzeptiert. Koudelka ist in der Lage mit der Geisterwelt in Kontakt zu treten, ein Umstand, der ihr seit jüngster Kindheit Probleme bereitet. Die Stimmen aus dem Totenreich waren es auch, die sie in dieser unheimlichen Nacht zu dem verwunschenen Kloster gerufen haben. Die hübsche Heldin steht mit ihrer glorreichen Idee, das verlassene Gotteshaus genauer unter die Lupe zu nehmen nicht ganz alleine da. Edward Plunkett, ein zwanzigjähriger Jüngling will ebenfalls den Gerüchten, die um das düstere Nemeton wogen, etwas genauer auf den Grund gehen. Leider ist er vom



Ein altes Ehepaar hat sich in Nemeton niedergelassen. Sind sie etwa für die mysteriösen Vorkommnisse verantwortlich?



Im Charaktermenü könnt Ihr beispielsweise die Kampftraktik einstellen oder einen Einblick auf die großen Grundrisszeichnungen der Abtei werfen.





Kann einer der herumliegenden Gegenstände aufgehoben werden, zeigt die Heldin uns dies, indem sie ihren Kopf danach dreht.

Pech verfolgt und wird bereits am Anfang seiner Quest fast ein Opfer des Klosters, wäre da nicht Koudelka. Wie es der sprichwörtliche Zufall so will, steigt das durchtrainierte Mädel just in dem Moment, in dem Edward das Ende durch die Klauen einer abscheulichen Kreatur droht, durch das Fenster und rettet den angeschlagenen Burschen mit knapper Mühe und Not aus der misslichen Situation. Zusammen machen sich die beiden auf den Weg, um die Geheimnisse um die sagenumwobene Abtei zu lüften.

Ganz im Stile bekannter Horror-Adventures hetzt man durch die Gänge und Räume des düsteren Gemäuers, stets beobachtet von den wachsamen Objektiven der fest positionierten Kameras. Hierbei ist allerdings nur Koudelka zu sehen und erst wenn es zum Kampf kommt, wird Edward mit auf den Bildschirm gerufen. Während das ganze Ambiente sowie die Steuerung und die Kameraeinstellung frappierend an die Zombiehetze in Raccoon City erinnern, orientierten sich die Entwickler beim Kampfsystem an altgewohnter Rollenspielkost. Meistens treffen die beiden Helden rein zufällig auf einen oder mehrere Gegner. Die Zusammenstöße mit den garstigen Bewohnern der Abtei, zu denen etwa obskure geflügelte Riesenköpfe, zum Leben erwachte Holzpuppen sowie gewöhnliche Ritter, Gei-

ster und Ungeziefer zählen, werden in einem rundenbasierenden Kampf ausgetragen. Zu den zahlreichen Menüpunkten wie „Angriff“, „Zauber“ oder „Gegenstand benutzen“ gesellt sich eine weitere, für ein RPG recht außergewöhnliche Option: „Bewegen“. Um mit seinen Kontrahenten überhaupt in einen Nahkampf zu gelangen, müssen sich Koudelka & Co. erst einmal auf selbige zubewegen bzw. sich nach einem erfol-

„Ganz im Stile bekannter Horror-Adventures hetzt man durch die Gänge und Räume des düsteren Gemäuers, stets beobachtet von den wachsamen Objektiven der fest positionierten Kameras.“

greichen Hieb wieder von ihnen entfernen. In den dämmerigen Zimmern des Klosters finden sich die unterschiedlichsten Waffen. Mit Hilfe der zahlreichen Messer, Schwerter, Revolver, Kriegshämmer oder Brecheisen, die mitunter auch verzaubert sein können, ist es ein Leichtes dem widernatürlichen Gezucht eines auf die Mütze zu geben. Natürlich dürfen bei Koudelkas Abenteuer in dem unheimlichen Kloster knackige Rätsel nicht fehlen.

Die Story von SNKs RPG-Premiere ist ein fein gesponnenes Netz, wobei besonders die ausgearbeiteten Hintergrundgeschichten der Charaktere einen gewichtigen Teil dazu beitragen. Während die engelsgesichtige Koudelka äußerst kalt und zurückhaltend ist, neigt Edward eher zu unüberlegten Spontanhandlungen. Außerdem ist er



James O'Flaherty

Level 2 Bonus Points 1
HP 400/400
MP 40/40 R2: AP せきり

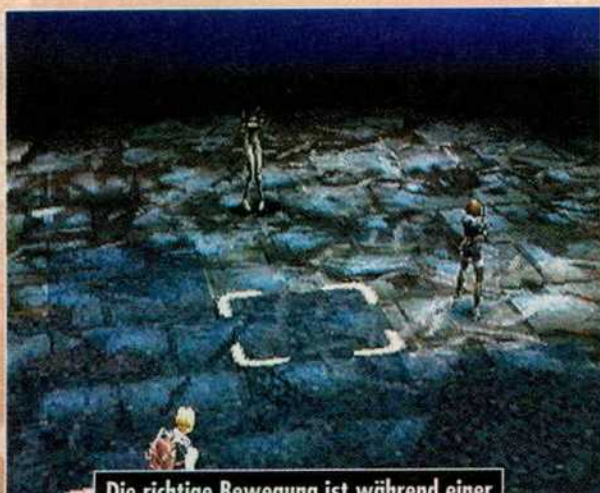
STR	14	+16	30	INT	10	+0	10
VIT	15	+5	20	PIE	20	+0	20
DEX	14	+6	20	MND	10	+0	10
AGL	10	+0	10	LUC	8	+0	8
Exp.	120			Next	400		

Sobald ein Charakter einen Level aufgestiegen ist, könnt ihr seine Attribute um bis zu vier Punkte steigern.

ein Freund moderner Poesie, was mehr als einmal zu hitzigen Diskussionen mit Father James O'Flaherty, einem etwas

verwirrten Priester, der im späteren Verlauf des Spiels zu der Gruppe stößt und der eher Vorlieben für altertümliche Literatur hegt, führt. Koudelka wartet mit einem ganz besonderen Feature auf. Je nachdem, wie erfolgreich ihr das Abenteuer bestreitet bzw. wie ihr Euch an speziellen Schlüsselpunkten entscheidet, nimmt die Handlung einen anderen Verlauf.

Koudelka hätte durchaus das Potential, sich mit vergleichbaren Vertretern des Genres zu messen, ob, wie und vor allem wann das Game auch bei uns auf den Markt kommt, steht allerdings noch in den Sternen.



Die richtige Bewegung ist während einer Kampfsituation das „A“ und „O“.



おまえこそどうかしてるぞ
せっかくのスープも飲まずに



それで料理は・・・
毒はもらえなかったのか？

Endlich ist das Trio Infernale vereint.

THE DUKES OF HAZZARD

TONI OPL



Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Southpeak Interactive
Entwickler	Sinister Games
Testmuster	Ubi Soft
Erhältlich ab	Ende Januar



Zwischen den Rennen erzählen FMV-Sequenzen die Handlung weiter, die auch mit einem Rückblick in die Vergangenheit von Hazzard County aufwartet.

Country-Musik, Muscle-Cars und Schlaghosen - dank Sinister Games feiern die beiden Dukes Luke und Bo auf der PlayStation ihr virtuelles Comeback. The Dukes of Hazzard ist dabei eng an die aus dem Fernsehen bekannte Serie angelehnt, die in Deutschland unter dem Titel „Ein Duke kommt selten allein“ von dem Privatsender SAT 1 ausgestrahlt wurde. Hauptdarsteller des Spiels ist jedoch nicht unbedingt das dynamische Koteletten-Duo, sondern vielmehr deren Wagen, ein aufgemotzter GL 69 Dodge Charger R/T namens General Lee, mit dem man die meiste Zeit in dem „Rennspiel“ unterwegs ist. Allerdings gilt es hierbei nicht, auf fiktiven Rundkursen ein Rennen nach dem anderen zu bestreiten, sondern vielmehr, bestimmte Episoden der TV-Serie „nachzuspielen“ und mehrere Missionsziele zu erfüllen. So müsst Ihr beispielsweise Daisy Duke aus den Händen von kriminellen Entführern retten, in einer heißen Verfolgungsjagd gestohlene Moneys wieder-

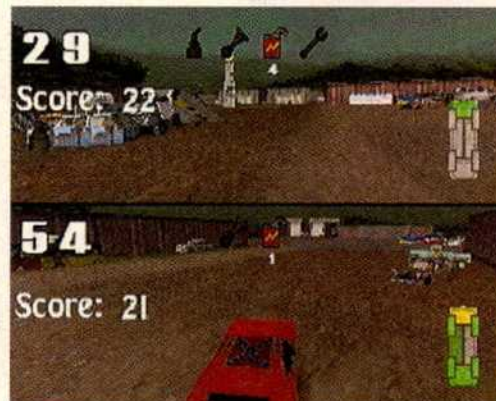
beschaffen oder selbst vor der Polizei flüchten, die Euch irrtümlicherweise über die ländlichen Schotterpisten von Hazzard County jagt. Ähnlich wie in einem Fun-Racer kommen dabei bestimmte Extras wie Nitro-Boosts oder Ölpfützen zum Einsatz, mit deren Hilfe sich lästige Verfolger abschütteln oder außer Gefecht setzen lassen. Da sämtliche Kontrahenten nicht gerade glimpflich mit Eurem und dem eigenen Fahrzeug umgehen, sollte man zudem stets ein Auge auf die Schadensanzeige von General Lee haben. Wird dieser während einer Mission zu sehr demoliert, so kann er während der halsbrecherischen Fahrt über Stock und Stein durch das Aufsammeln von Repair-Kits wieder instand gesetzt werden. Doch der orange-farbene Dodge mit der Südstaatenflagge auf dem Dach ist nicht der einzige fahrbare Untersatz, mit dem Bo und Luke die stau-

bigen Landstrassen unsicher machen. So werdet Ihr im späteren Verlauf des Spiels auch Onkel Jesse's Pick-Up, Daisys Jeep, Cooters Abschleppwagen oder Boss Hoggs 1970er Cadillac Cabrio fahren. Selbstverständlich heben sich die genannten Fahrzeuge nicht nur äußerlich voneinander ab, sondern weisen auch ein unterschiedliches Fahrverhalten auf - von langsam und träge bis extrem schnell und wendig.

Insgesamt bietet The Dukes of Hazzard neun Episoden, die jeweils in drei Abschnitte unterteilt sind - alles in allem gibt es also 27 Aufträge für die Dukes zu erledigen, die sich hauptsächlich in und um die Stadt Hazzard abspielen. Fans der Serie werden zudem einige aus der TV-Serie bekannte Locations wie Possum Hollow, Razorback Ridge oder die Duke-Farm wiedererkennen.



Im legendären Hazzard County Überland-Rennen tretet Ihr gegen drei weitere Wagen an.



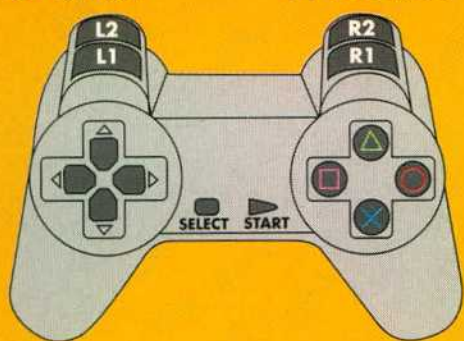
Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr nicht nur herkömmliche Rennen gegeneinander bestreiten, sondern in speziellen Arenen auch Matches à la „Capture The Flag“ ausfechten.



Tipps & Tricks

inFormation

- ◉=rechts
- ◉=links
- ◉=oben
- ◉=unten
- ◻=Quadrat
- X=Kreuz
- =Kreis
- △=Dreieck



Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der PlayTips-Seiten: Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+“ steht, bedeutet das, dass Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , „ die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen eingeben.

Philipp Noack, Andreas Binzenhöfer

CHEATS & INFOS
09 31-40 69 170
CYPRESS-HOTLINE
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr!

CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

Army Men: Air Attack

US-Import

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Alle Kopiloten

Einfach als Paßwort ◉, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉ eingeben.

Alle Items

Einfach als Paßwort X, ◻, ○, ○, ◻, ○, ○, R1; R2 eingeben.

Mission Paßwörter

Mission

Paßwort

Mission 2

X, ◉, ◉, ◉, ◻, ○, ○, ◉



Mission 3

△, ◉, ◉, ◉, ◉, △, ○, ◉

Mission 4

◉, ◉, ◻, ◻, ◉, ◉, ○, X



Mission 5

◉, ◉, X, ○, ◉, ◉, ◉, ◉



>>>>>

INHALT 02/2000

Army Men Air Attack - Import	67-68
Fighting Force 2	71
Formel Eins 99	74
Lego Racers	74
Pop'n Music	74
Supercross 2000	67-70
Test Drive 6 - Import	69-70
Tomb Raider IV The Last Revelation	69
Twisted Metal 4 - Import	70-72
Vigilante 8 Zweite Herausforderung	72-74
Gamebuster Codes	75-78

Player's Guide

Discworld Noir - Teil 2	79-82
-------------------------	-------

Supercross 2000

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Keine Crashes

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein: „**NOCR4SH**“



Zusätzliche Perspektiven

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein: „**MOR3C4MS**“

Extra Hop-Button

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein: „**HOP**“
Der Extra Hop-Button ist L1.

Kein Off Track Reset

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein: „**NOOFFTR4CK**“

Kein Skipping Track Reset

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein: „**SK1PP1NGOK**“

>>>>>

CheatCard ausschneiden und ins CD-Booklet legen...

Army Men: Air Attack

US-Import

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Mission 6

○, ○, ○, ○, ○, ○, X, X

Mission 7

□, ○, X, □, △, ○, ○, ○



Mission 8

○, ○, ○, ○, △, ○, ○, ○

Mission 9

○, ○, ○, ○, ○, ○, X, X

Mission 10

X, ○, ○, ○, ○, X, ○, ○

Mission 11

△, ○, ○, ○, □, ○, X, ○

Mission 12

○, ○, △, △, ○, ○, ○, ○

Mission 13

○, ○, ○, ○, □, ○, □, ○

Mission 14

○, ○, ○, ○, X, X, ○, ○



Mission 15

□, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

Mission 16

△, ○, △, ○, □, ○, □, ○

Supercross 2000

Tricks

Schwingt Euch in die Lüfte, haltet ○ und drückt das Steuerkreuz in die unten angegebenen Richtungen, um die folgenden Moves auszuführen:

Move

Kombination

Banzai

○, ○

Bar Hop

○, ○, ○

Can Can

○, ○, ○

Cliff Hanger

○, ○, ○

Cordova

○, ○, ○



Heel Clicker

○, ○, ○

Nac Nac

○

No Footer

○

No Hander

○

Nothing

○, ○, ○

Pancake Whip

○

Rear Fender Grab

○, ○

Saran Wrap

○, ○, ○

Side Heel Click

○, ○

Super Fender Grab

○, ○, ○

Superman

○, ○, ○

Vert Fender Grab

○, ○



Supercross 2000

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Big Bikes

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein: „B1GB1K3S“

Dreck pur

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein: „B1GSPR4Y“



Alle gegen einen

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein: „BLOCKM3“



Im Land der Riesen

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein: „G14NTS“

Tomb Raider IV The Last Revelation

Für die drei nachfolgenden überaus hilfreichen Cheats müßt Ihr Lara so positionieren, daß sie nach Norden schaut. Der einfachste Weg ist folgender: Sucht Euch einen Block, der genau nach Norden zeigt, und zieht Euch an ihm hoch. Alternativ kann man natürlich auch einen suchen, der genau nach Süden weist, und mit einer einmaligen Rolle schaut Lara dann auch genau nach Norden.

Level überspringen

Sorgt dafür, daß Lara genau nach Norden sieht. Wechselt in den Inventar-Screen und schaut auf den Kompaß. Wenn der rote Punkt blinkt, dann müßt Ihr sie erneut ausrichten. Geht auf „Load“ und haltet L1 + L2 + R1 + R2 +  und drückt anschließend , wenn die Nadel genau nach Norden zeigt. Wenn Ihr nun den Inventar-Bildschirm verläßt, gelangt Ihr in den nächsten Level.

Alle Waffen

Sorgt dafür, daß Lara genau nach Norden sieht. Wechselt in den Inventar-Screen und schaut auf den Kompaß. Wenn der rote Punkt blinkt, dann müßt Ihr sie erneut ausrichten. Geht auf das kleine Medipak und haltet L1 + L2 + R1 + R2 +  und drückt anschließend , wenn die Nadel genau nach Norden zeigt. Wenn Ihr nun den Inventar-Bildschirm verläßt und erneut aufruft, verfügt Lara über alle Waffen.

Unbegrenzte Items

Sorgt dafür, daß Lara genau nach Norden sieht. Wechselt in den Inventar-Screen und schaut auf den Kompaß. Wenn der rote Punkt blinkt, dann müßt Ihr sie erneut ausrichten. Geht auf das große Medipak und haltet L1 + L2 + R1 + R2 +  und drückt anschließend , wenn die Nadel genau nach Norden zeigt. Wenn Ihr nun den Inventar-Bildschirm verläßt und erneut aufruft, verfügt Ihr über unbegrenzte Items.

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen... 

Supercross 2000

play CheatCard
PLAY STATION page 3

Kopflos

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein: „H34DL3SS“

Allein auf weiter Flur

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein: „NOR1D3RS“

Mondschwerkraft

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein: „MOON“

Venusschwerkraft

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu

Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein: „V3NV5“

Marsschwerkraft

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein: „M4RS“



Merkurschwerkraft

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu

>>>>>

Test Drive 6

US-Import

play CheatCard
PLAY STATION page 1

\$6,000,000

Einfach als Name „AKJGQ“ eingeben.



Alle Autos

Einfach als Name „DFGY“ eingeben.

Alle Strecken

Einfach als Name „ERDRTH“ oder „ERERTH“ eingeben.

Alle Quick Race Strecken

Einfach als Name „CVCVBM“ eingeben.

Keine Quick Race Strecken

Einfach als Name „OCVCVBM“ eingeben.

Kürzere Strecken

Einfach als Name „QTFHYF“ eingeben.

Alle Challenges

Einfach als Name „OPIOP“ eingeben.

Keine Challenges

Einfach als Name „OPOIOP“ eingeben.



>>>>>

CheatsCard ausschneiden und ins CD-Booklet legen...

Supercross 2000

play CheatCard
PLAY STATION page 4

Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein: „M3RCVRY“

Jupiterschwerkraft

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein: „JVP1T3R“

Saturnschwerkraft

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein: „S4TVRN“

Uranusschwerkraft

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein: „VR4NVS“

Neptunschwerkraft

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein:

„N3PTVN3“

Plutoschwerkraft

Im „Select Event“-Menü einfach R1 drücken, um den Cheat-Bildschirm zu Gesicht zu bekommen. Hier gebt Ihr als Code den folgenden Ausdruck ein:

„PLVTO“



Test Drive 6

US-Import

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Zeitlimit abschalten

Einfach als Name „FFOEMIT“ eingeben.

Zeitlimit wieder aktivieren

Einfach als Name „NOEMIT“ eingeben.



Bomber Modus stoppen

Einfach als Name „RFGTR“ eingeben.

Autovorschau

Halte L1 + R1 gedrückt, wenn Ihr ein

Auto kauft oder aus der eigenen Garage selektiert. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr es beliebig drehen.

Aus dem Weg!

Wenn Ihr in den Challenges oder den anderen Modi mit entgegenkommendem Verkehr zu kämpfen habt, dann benutzt die Hupe so oft es geht. Doch Vorsicht, manchmal fahren die anderen dann erst recht ins eigene Fahrzeug.

Das beste Auto

Kein Wunder, das beste Vehikel ist natürlich auch das teuerste: 1 Million \$ sind ein stolzer Preis. Doch wer es vollständig hochrüstet, der schafft die Null auf Hundert in nahezu einer Sekunde. Um einen fetten Hochgeschwindigkeitsrekord aufzustellen, sollte man Paris aufsuchen. Nach den zwei anfänglichen scharfen Kurven kann man den Wagen mit etwas Sorgfalt bis 430 km/h hochziehen.

Twisted Metal 4

US-Import

Eigene Musik:

Startet ein Spiel im Turnier- oder Deatmatch-Modus. Drückt gleich am Anfang des Spiels Start. Dann entnehmt Ihr der PlayStation die Spiel-CD und tauscht diese mit Eurer Lieblings-Musik-CD. Achtung: Tauscht die CD dabei nicht mit einer anderen PlayStation-CD aus.

Sweet Tooth besiegen:

Sammelt so viele Freeze- und Remote-Bomben wie irgend möglich, danach begeben sich Ihr und Sweet Tooth auf das Zelt. Schmeißt jeweils eine Remote- und eine Freeze Bombe nach unten und wartet, bis Sweet Tooth auf das Zelt kommt. Friert ihn ein, zündet die Remote-Bombe und trifft ihn anschließend mit Eurem Special. Solltet Ihr dabei von Sweets Special erwischt werden, drückt Ihr einfach und entkommt so normalerweise der Gefahr. Alternativ könnt Ihr auch einfach drücken, um Euer Schild zu benutzen, wenn Sweet mit dem Special angreift. Dann fahrt Ihr schnellstmöglich auf ihn zu und attackiert mit Eurem besten Special. Am besten wählt Ihr Minion, um Sweet Tooth zu besiegen.

Computer greift nur Menschen an:

Geht erneut in das Option-Menü und gebt L1 als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch auch diesmal, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.

Geringere Traktion:

Geht wie gewohnt in das Option-Menü und gebt L1, R1 als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.

Moon Buggy:

Geht wieder in das Option-Menü und gebt Start, L1, Start als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch auch diesmal, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.

Level

Password

Neon City

○, △, ○, ○, ○

Road Rage

Start, Start, ○, ○, L1

Bedroom

L1, ○, ○, ○, L1

Amazonia 3000 B.C.

○, L1, Start, L1, Start

Oil Rig

Start, ○, ○, Start, ○

Minion's Maze

Start, R1, ○, R1, R1

The Carnival

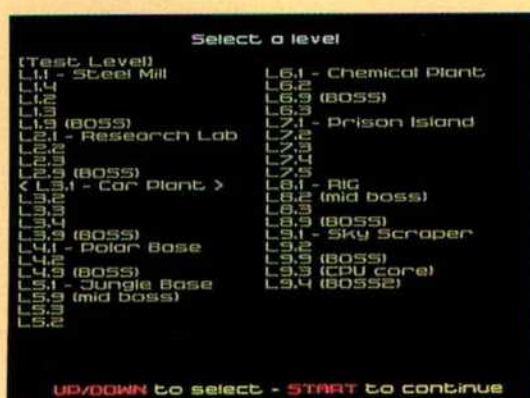
○, ○, ○, R1, L1



Fighting Force 2

Cheat Modus

Im Bildschirm mit dem Schriftzug „Press Start“ müßt Ihr L1 + L2 + R1 + △ + X + ○ gedrückt halten. Nun wählt Ihr „Start Game“ und sucht Euch einen Level aus. Sobald das Spiel beginnt, wird Ever Charakter unverwundbar sein und über unendlich Munition verfügen. Sobald Ihr diesen Cheat aktiviert habt, könnt Ihr nicht mehr speichern.



Twisted Metal 4

US-Import

play CheatCard
PLAY STATION page 1

God Modus:

Geht in das Option-Menü und gebt ○, ○, L1, ○, ○ als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.



Alle Power-Ups sind Remote Bomben:

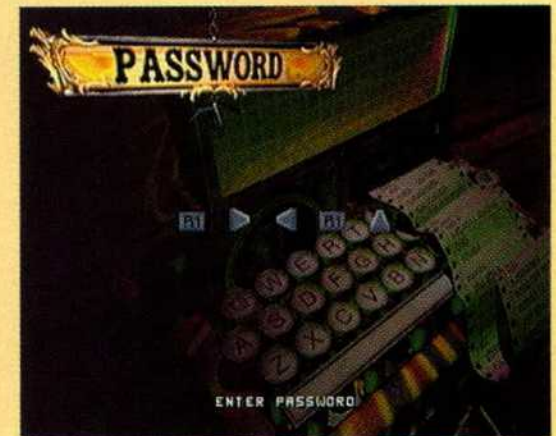
Geht in das Option-Menü und gebt ○, ○, ○, L1, △ als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch erneut, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.

Alle Power-Ups sind Power Missiles:

Geht wieder in das Option-Menü und gebt ○, ○, ○, L1, ○ als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.

Alle Power-Ups sind Homing Missiles:

Geht in das Option-Menü und gebt R1, ○, ○, R1, ○ als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch auch diesmal, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.



>>>>>

Twisted Metal 4

US-Import

play CheatCard
PLAY STATION page 3

Keine Energie und Waffen-Power-Ups:

Geht wieder in das Option-Menü und gebt ○, Start, ○, L1, Start als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch auch diesmal, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.



Sweet Tooth:

Geht wieder in das Option-Menü und gebt Start, R1, ○, ○, ○ als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund

verrät Euch erneut, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.

Crusher:

Geht in das Option-Menü und gebt ○, R1, ○, R1, L1 als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch erneut, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.

RC Car:

Geht wie gewohnt in das Option-Menü und gebt ○, ○, ○, Start, ○ als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch erneut, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.

Super Auger:

Geht wieder in das Option-Menü und gebt ○, ○, △, ○, ○ als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch auch diesmal, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.

>>>>>

CheatCard ausschneiden und ins CD-Booklet legen...

Twisted Metal 4

US-Import

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Powerful special Weapons:

Geht wieder in das Option-Menü und gebt **○, Start, ○, R1, ○** als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch erneut, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.

Besonders schnelle Waffen:

Geht wie gewohnt in das Option-Menü und gebt **R1, L1, ○, Start, ○** als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch auch diesmal, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.

Energie füllt sich schneller:

Geht in das Option-Menü und gebt **△, L1, ○, △, ○** als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch erneut, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.

Keine Energie im Deathmatch-Modus:

Geht wieder in das Option-Menü und gebt **△, ○, △, ○, △** als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch erneut, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.

Keine Energie im Turnier- und Deathmatch-Modus:

Geht in das Option-Menü und gebt **○, R1, ○, Start, ○** als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch erneut, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.



Twisted Metal 4

US-Import

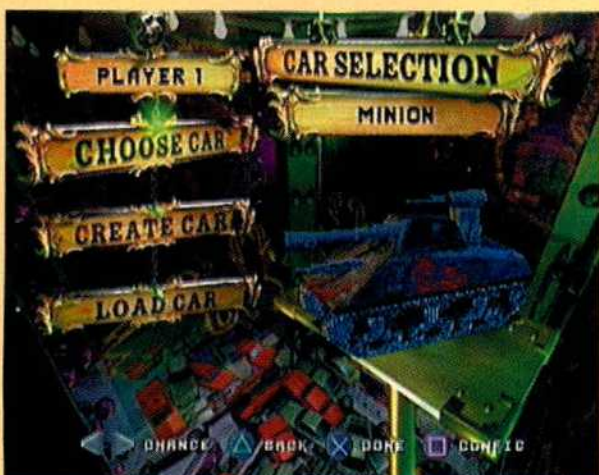
play CheatCard
PLAY STATION page 4

Super Axel:

Geht in das Option-Menü und gebt **○, ○, ○, L1** als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch erneut, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.

Minion:

Geht wie gewohnt in das Option-Menü und gebt **△, L1, L1, ○, ○** als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.



Super Slamm:

Geht wieder in das Option-Menü und gebt **○, L1, Start, ○, Start** als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch auch diesmal, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.

Ein CPU-Spieler gegen zwei Menschen:

Geht wie gewohnt in das Option-Menü und gebt **○, ○, ○, ○, ○** als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch erneut, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.

CPU-Spieler lassen Health-Power-Ups liegen:

Geht in das Option-Menü und gebt **L1, ○, ○, ○, ○** als Passwort ein. Ein kurzes Lachen im Hintergrund verrät Euch, dass Ihr den Cheat fehlerfrei eingegeben habt.

Vigilante 8 Zweite Herausforderung

Passwort Bildschirm:

Geht in das Option-Menü und wählt „Game Status“, dann selektiert Ihr einen beliebigen Charakter und drückt **L1 + R1**. Der Passwort Bildschirm erscheint.

Schnellfeuer:

Geht „RAPID FIRE“ als Passwort ein, um die Zwangspause zwischen zwei Schüssen deutlich zu verringern.

Einzelspieler:

Geht „HOME ALONE“ als Passwort ein, um im Arcade-Modus alleine zu spielen.



Schwerelos:

Geht „NO GRAVITY“ als Passwort ein, um die Schwerkraft beinahe komplett auszuschalten.

Riesenräder:

Geht „GO MONSTER“ als Passwort ein, um Eure Fahrzeuge mit riesigen Rädern auszustatten.

End-Sequenzen:

Geht „LONG MOVIE“ als Passwort ein, um alle Endsequenzen als einen langen Film anzusehen.

Gleiche Charaktere:

Geht „MIXED CARS“ als Passwort ein, um mehr als einer Person zu erlauben, das gleiche Fahrzeug zu wählen.



Keine Räder-Icons:

Gebt „**DRIVE ONLY**“ als Passwort ein, um zu verhindern, dass Räder-Icons erscheinen.

Super-Missiles:

Gebt „**BLAST FIRE**“ als Passwort ein, um die Durchschlagkraft Eurer Missiles zu erhöhen.



Lebensmüde:

Gebt „**UNDER FIRE**“ als Passwort ein, um von drei Gegnern gleichzeitig angegriffen zu werden.

Zeitlupe:

Gebt „**GO SLOW MO**“ als Passwort ein, um das Spiel in Zeitlupe ablaufen zu lassen.

Schwerere Wagen:

Gebt „**GO RAMMING**“ als Passwort ein, um das Gewicht Eures Fahrzeugs dramatisch zu erhöhen.



Schnellere Wagen:

Gebt „**MORE SPEED**“ als Passwort ein, um die Höchstgeschwindigkeit Eures Fahrzeugs deutlich zu verbessern.

Schnellstart:

Gebt „**QUICK PLAY**“ als Passwort ein, um ein zufälliges Feature des Arcade-Modus zu aktivieren.

Aufhängung:

Gebt „**JACK IT UP**“ als Passwort ein, um die Aufhängung Eures Fahrzeugs sichtbar zu verändern.



Original-Level:

Pausiert das Spiel, und entnehmt der PlayStation die Spiel-CD, um diese mit der original Vigilante 8 CD auszutauschen. Die Nachricht „V8 Levels enabled“ bestätigt den Erfolg dieses kleinen Tricks. Legt die Vigilante 8: Zweite Herausforderung erneut ein und beendet das Spiel, um sowohl die alten, als auch die neuen Levels anwählen zu können.

Special-Attacks:

Interceptor Missiles

Angriff 1: ○, ○, ○, Machine Gun
Angriff 2: ○, ○, ○, Machine Gun
Angriff 3: ○, ○, ○, Machine Gun

Bull's Eye Rockets

Angriff 1: ○, ○, ○, Machine Gun
Angriff 2: ○, ○, ○, Machine Gun
Angriff 3: ○, ○, ○, Machine Gun

Sky Hammer Mortar

Angriff 1: ○, ○, ○, Machine Gun
Angriff 2: ○, ○, ○, Machine Gun
Angriff 3: ○, ○, ○, Machine Gun

Brasier Cannon

Angriff 1: ○, ○, ○, Machine Gun
Angriff 2: ○, ○, ○, Machine Gun
Angriff 3: ○, ○, ○, Machine Gun

Roadkill Mines

Angriff 1: ○, ○, ○, Machine Gun
Angriff 2: ○, ○, ○, Machine Gun
Angriff 3: ○, ○, ○, Machine Gun

Brimstone Burner

Angriff 1: ○, ○, ○, Machine Gun

Angriff 2: ○, ○, ○, Machine Gun

Angriff 3: ○, ○, ○, Machine Gun

Charaktere:

Löst die folgenden Aufgaben, um an die jeweiligen Charaktere zu gelangen.

Coyotes

Lord Clyde: Löst alle Aufgaben im Quest-Modus mit Nina Loco, Molo, und Dallas 13.

Obake: Löst alle Aufgaben im Quest-Modus mit Lord Clyde.

Boogie: Löst alle Aufgaben im Quest-Modus mit Obake.

Hinweis: Den Quest-Modus könnt Ihr mit Boogie leider nicht spielen.

Vigilantes

Houston: Löst alle Aufgaben im Quest-Modus mit Sheila, John Torque, und dem Flying All-Star Trio.

Convoy: Löst alle Aufgaben im Quest-Modus mit Houston.

Dave's Cultsmen: Löst alle Aufgaben im Quest-Modus mit Convoy.

Hinweis: Den Quest-Modus könnt Ihr mit Dave's Cultsmen leider nicht spielen.

Drifters

Chassey Blue: Löst alle Aufgaben im Quest-Modus mit Astronaut Bob O., Garbage Man, und Agent R. Chase.

Padre Destino: Löst alle Aufgaben im Quest-Modus mit Chassey Blue.

Dusty 'Earth': Löst alle Aufgaben im Quest-Modus mit Padre Destino.

Hinweis: Den Quest-Modus könnt Ihr mit Dusty 'Earth' leider nicht spielen.

Fliegen

Sammelt alle Hover-Power-Ups und haltet ○ gedrückt, dann hämmert Ihr ununterbrochen auf ○, um zu fliegen.

Eigene Musik spielen:

Drückt Start während einem Spiel, danach öffnet Ihr das CD-ROM-Laufwerk der PlayStation und vertauscht die Spiel-CD mit Eurer Lieblings-Musik-CD. Wenn das Spiel weiter geht, solltet Ihr die Musik der Audio-CD hören. Am Ende jedes

Vigilante 8 Zweite Herausforderung

Levels werdet Ihr aufgefordert, die Spiel-CD zum nachladen wieder in die PlayStation zu legen.

Seiten-Waffen:

Geht zum Turm in der Mitte des „Launch-Site-Levels“. Nähert Euch dem Tunnel, der nicht weitergeht und wartet bis die Lichter über dem Eingang grün werden, bevor Ihr hineinfahrt. Ihr werdet bis ganz hoch auf den Turm gebracht und eine Booster-Rakete wird auf dem Heck Eures Fahrzeugs angebracht. Danach werdet Ihr in die Luft geschossen und fallengelassen. Sammelt alle Waffen. Diesen Vorgang könnt Ihr beliebig lange wiederholen, solange der Turm nicht zerstört ist.

Dreier:

Wenn Ihr Eure Gegner mit einer Special-Waffe zerstört, erhaltet Ihr dafür die dreifache Anzahl an Salvage-Punkten.

Riesenameise:

Zerstört das Observatorium in Arizona und wartet auf die laute Explosion. Untersucht den großen Krater in der Mitte des Levels, um einen großen Asteroiden zu finden. Zerstört auch den Asteroiden und eine riesige Ameise wird erscheinen und auf alles schießen, was sich bewegt.

Dauerfeuer:

Gebt den „Rapid Fire“ Code ein und startet ein Spiel. Besorgt Euch eine beliebige Waffe und geht nahe an einen Gegner. Dann drückt Ihr wie wild auf Feuer. Die Waffe sollte ihre komplette Munition in ca. fünf Sekunden verpulvern.



Pop'n Music

Africa

Um in den Genuß von Africa zu kommen, müßt Ihr auf Stufe 1 und 2 (Schwierigkeitsgrad: Normal) Rap und Reggae spielen. Africa erscheint dann auf Stufe 3.

Classic

Um in den Genuß von Classic zu kommen, müßt Ihr auf Stufe 1 und 2 (Schwierigkeitsgrad: Normal) Fantasy und Latin spielen. Classic erscheint dann auf Stufe 3.

Rave

Um in den Genuß von Rave zu kommen, müßt Ihr auf Stufe 1 und 2 (Schwierigkeitsgrad: Normal) J-Tekno und Dance mit einem Mindestranking von 85% (Great) spielen. Rave erscheint dann auf Stufe 3.

Bonus Track

Wer unter den 85% bleibt, darf sich auf einen Bonustrack freuen!

J-Pop

Um in den Genuß von J-Pop zu kommen, müßt Ihr auf Stufe 1 und 2 (Schwierigkeitsgrad: Normal) Pops und Disco Queen spielen. J-Pop erscheint dann auf Stufe 3. Damit er immer auftaucht, muß man zunächst den Bonustrack und Rave freispielen und anschließend alle Charaktere der Stufen 1 und 2 im Normal Mode.

Formel Eins 99

Ring Modus

Gebt „RINGS“ als Namen im Grand Prix High Score Bildschirm ein.

Safety Modus

Gebt „SAFETY“ als Namen im Grand Prix High Score Bildschirm ein.

Nacht Modus

Gebt „NIGHTS“ als Namen im Grand Prix High Score Bildschirm ein.

Lego Racers

Raketenwagen

Erstellt einen neuen Fahrer und gebt ihm den Namen „FLYSKYHGH“.



Turbomodus

Erstellt einen neuen Fahrer und gebt ihm den Namen „FSTFRWRD“.

Keine Räder

Erstellt einen neuen Fahrer und gebt ihm den Namen „NWHLS“.

Kein Chassis

Erstellt einen neuen Fahrer und gebt ihm den Namen „NCHSSS“.

Turbostart

Bevor jeder Track auftaucht, haltet Ihr einfach X gedrückt. Sobald der Countdown beginnt, drückt Ihr im Rhythmus des Countdowns den Button X und haltet ihn am Ende wieder fest. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, dann startet Eure Kutsche mit einem Turboboost.

Die Autoteile des Basil The Bat Lord

Gewinnt alle Circuit Rennen, bis Ihr zu Johnny Thunders Circuit gelangt. Beendet das Rennen auf dem ersten Platz und eine kurze FMV-Sequenz wird gezeigt. Nachdem sie vorbei ist, wechselt Ihr ins Build-Menü und wählt entweder „New Racer“ oder „Edit Racer“ aus. Selektiert das Chassis von Johnny Thunder und wählt „Quick Build“. Drückt mehrmals, bis Ihr zu dem Auto mit dem Feuer gelangt. Nun drückt Ihr „Build“ und benutzt so lange L2 oder R2, bis Ihr die Autoteile von Basil bekommt. Man kann weder seine Charakter Teile noch sein Chassis bekommen, sondern nur seine Autoteile, und es funktioniert auch nur in Verbindung mit JT's Chassis.



GAMEBUSTER CODES

Diese Cheats funktionieren nur in Verbindung mit den Schummelmodulen Gamebuster und Xploder. Bezugsquelle: gutsortierter Fachhandel. Die Gamebuster Codes wurden von Stefan Redel herausgefunden und uns freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Auf seiner Homepage finden sich noch weitere Codes, auch für US- und Japanimporte. www.gbparadise.de

Crash Team Racing

PAL2NTSC

.....8007 8116 3C00

Y-Bildschirm ändern mit

Select+Hoch/Select+Runter

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....E009 6BC9 0011

.....2007 3854 0001

.....E009 6BC9 0041

.....2107 3854 0001

Unendlich Zeit8003 5416 3C00

Abenteuer-Modus schnell fertig nach

Besuch eines Rennens

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....5000 0D02 0000

.....8008 FF58 FFFF

Ein-Runden-Rennen/Erster sein

Crash Cove801F 0D3C 0003

Roo's Tubes801D 4638 0003

Sewer Speedway

.....801D D5AC 0003

Mystery Caves.....801F 4E1C 0003

Ripper Roo.....801B EA20 0003

Coco Park801B F908 0003

Tiger Temple.....801F 3328 0003

Papu's Pyramid....801E C2A8 0003

Dingo Canyon801C 2148 0003

Papu Papu's Challenge

.....801D 6744 0003

Blizzard Bluff801E C374 0003

Dragon Mines801E 8BD8 0003

Tiny Arena801F 0094 0003

Komodo Joe's Challenge

.....801D 472C 0003

N.Gin's Labs801F 3BE0 0003

Cortex Castle801F 4520 0003

Hot Air Skyway....801F 3CA0 0003

Oxide Station.....801F 3D20 0003

Pinstripe's Challenge

.....801D EEC4 0003

N. Oxides Challenge

.....801D 8E48 0003

Tomb Raider IV

Grosse Medi Packs

.....800A B3FC 00FF

Kleine Medi Packs

.....800A B3FE 00FF

Fackeln800A B400 00FF

Unendlich Uzi800A B404 00FF

Unendlich Munition Gewehr

.....800A B408 00FF

Unendlich Munition Schrotgewehr

.....800A B40A 00FF

Unendlich Normale Pfeile

.....800A B412 00FF

Unendlich Vergiftete Pfeile

.....800A B414 00FF

Unendlich Explosive Pfeile

.....800A B416 00FF

Unendlich Ausdauer

.....300A 7D18 00FF

Unendlich Luft300A B2CE 00FC

Unendlich Energie

.....801C A692 040F

Habe alle Waffen

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....5000 0402 0000

.....800A B3D4 FFFF

Unendlich Revolver Munition

.....800A B406 FFFF

Unendlich Normal Granatwerfer-

Munition800A B40C FFFF

Unendlich Super Granatwerfer-

Munition.....800A B40E FFFF

Unendlich Flash Granatwerfer-Munition

.....800A B410 FFFF

Unendlich Gesundheit Level 2 -

Das Grabmal des Seth

.....801C 9716 03E8

Unendlich Gesundheit Level 3 -

Die Grabkammer

.....801C 2E8E 03E8

Unendlich Gesundheit Level 4 -

The Valley of the Kings

.....801B 4EFE 03E8

Unendlich Gesundheit Level 5 -

Das 5. Grabmal im Tal der Könige

.....801C 2292 03E8

Unendlich Gesundheit Level 6 -

Der Tempel von Karnak

.....801D 214A 03E8

Unendlich Gesundheit Level 7 -

Die große Hypostylenhalle

.....801C ECFA 03E8

Unendlich Gesundheit Level 8 -

Der heilige See

.....801B 33D6 03E8

Extreme 500

PAL2NTSC.....8004 4866 3C00

.....801B E842 3C00

Unendlich NitroD002 2EE6 1040

.....8002 2EC0 0000

Nitro wird für nächstes Rennen nicht zurückgesetzt

.....D002 2EE6 1040

.....8011 8AA6 3C00

Alle Strecken und Klassen wählbar

(Note)

.....D00D E228 0003

.....8001 0072 FFFF

.....D00D E228 0003

.....8001 0074 FFFF

.....D00D E228 0003

.....8001 0076 FFFF

.....D00D E228 0003

.....8001 0078 FFFF

.....D00D E228 0003

.....8001 007A FFFF

.....D00D E228 0003

.....8001 007C FFFF

.....D00D E228 0003

.....8001 007E FFFF

.....D00D E228 0003

.....8001 0080 FFFF

.....D00D E228 0003

.....8001 0082 FFFF

Note: Um alles freizuschalten, sofort L2+R2 gedrückt halten, während die Strecken geladen werden (Hauptmenü). Um alle Strecken zu erhalten, noch die Klasse wechseln!

Pro Pinball: Fantastic Journey

PAL2NTSC.....8006 B756 3C00

Unendlich Kugeln P1

.....8008 FC28 0001

Unendlich Kugeln P2

.....8008 FCEC 0001

Unendlich Kugeln P3

.....8008 FDB0 0001

Unendlich Kugeln P4

.....8008 FE74 0001

Wähle aus, wer spielt

.....Player 1 - O + Hoch

.....Player 2 - O + Rechts

.....Player 3 - O + Runter

.....Player 4 - O + Links

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....D008 CAEA DFEF

.....8008 FF0C 0000

.....D008 CAEA DFDF

.....8008 FF0C 0001

.....D008 CAEA DFBF

.....8008 FF0C 0002

.....D008 CAEA DF7F

.....8008 FF0C 0003



UNSTETER CODES

.....8001 F82E 2405
.....8001 F82C 00??
Unendlich Vitality
.....3018 6F86 00AD
Unendlich Endurance
.....3018 6F58 0000
Max Level.....3018 6F59 007F
.....3018 6F5A 007F
Max Might.....8018 6F80 FFFF
Max Defense3018 6F5B 007F
Max HP.....8018 6F84 FFFF
Unendlich Copper
.....8018 6F76 FFFF

Note 1: Die 0200 jeweils am Ende der Codes sind zu benutzen im Vs-Modus. Wenn Du die Energie-Codes auch im normalen Abenteuer-Modus benutzen willst, ersetze die 0200 mit 006E, so dass die Energieanzeige alles wieder richtig anzeigt. Wenn Du aber natürlich mit der falschen Anzeige leben kannst, kann auch die 0200 benutzt werden.

Note 2: Ersetze die ?? mit einem Wert Deiner Wahl. Wenn Du 00 einträgst, dann sind die Kämpfer bis zum Ende ihrer Tage unverwundbar... Wenn Du länger kämpfen möchtest, nehme 01. Wenn es schneller gehen soll etwas höheres eintragen wie zum Beispiel 6E, 3C ...

NHL Championship 2000

PAL2NTSC.....800A 45DA 3C00
Y-Screen justieren mit Select +
Hoch/Select + Runter
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....E00C 58E6 00BE
.....2009 C510 0001
.....E00C 58E6 00BE
.....2109 C510 0001
Max Statistiken mit Select, dann runter
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....E00C 58E6 00FE
.....300D 99BD 0063
.....E00C 58E6 00FE
.....800D 99BE 6363
.....E00C 58E6 00FE
.....800D 99C0 6363
.....E00C 58E6 00FE
.....800D 99C2 6363
.....E00C 58E6 00FE
.....800D 99C4 6363
.....E00C 58E6 00FE
.....800D 99C6 6363

.....E00C 58E6 00FE
.....800D 99C8 6363
.....E00C 58E6 00FE
.....800D 99CA 6363

Die Schlümpfe

PAL2NTSC.....8006 2516 3C00
Unendlich Leben ..800A 2802 0009
Unendlich Gesundheit (Note)
.....D009 C950 0004
.....8002 76CA 3C00
.....D009 C950 0008
.....8002 76CA A472
.....D009 C950 0008
.....8002 76C8 00F8
30 Mondsicheln....800A 27FE 001E
99 Bonuspunkte....800A 27FA 0063
Unendlich Babyfläschchen
.....8009 C1D0 0063
Unendlich Rasseln
.....8009 C1D8 0063
Alle Level freigeschaltet
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....5000 0918 0000
.....800A 1D84 FFFF
Habe alle Mondsicheln
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....5000 0A01 0000
.....300C 1B59 0007

Note: Diesen Code mit L1 aktivieren. Wenn Du irgendwo runterfällst, drücke R1 zum deaktivieren! Wenn das Spiel dann wieder startet, einfach wieder L1 drücken.

Um Jammer Lammy

PAL2NTSC.....8003 60BA 3C00
Y-Bildschirm verändern mit Select +
Hoch/Select + Runter
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....E007 8677 0011
.....2003 6EF0 0001
.....E007 8677 0041
.....2103 6EF0 0001
P1 spielt immer.....3007 1EF8 000?
P2 spielt immer... ..3007 1F02 000?
P1 Max Score (1P-Modus)
.....8007 847A 270F

P1 Max Score (2P-Modus)
.....801A 2C7C 270F
P2 Max Score (2P-Modus)
.....801A 2950 270F
Besitze alle Effekte (Select drücken)
.....301A 504F 003F
Alle Stages freischalten
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....301A 5061 0001
.....5000 0302 0000
.....801A 5062 3F3F
Alle Kronen freischalten
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....301A 5051 0001
.....5000 0302 0000
.....801A 5052 3F3F
Digits zum einsetzen bei spielt
immer...-codes
.....0 - Cool
.....4 - Good
.....8 - Bad
.....C - Awful

Q*Bert

PAL2NTSC.....8009 C38A 3C00
Y-Bildschirm verändern mit Select +
Hoch/Select + Runter
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....E00C 3EB9 0011
.....2008 C1B0 0001
.....E00C 3EB9 0041
.....2108 C1B0 0001
Abenteuer-Modus
Unendlich Leben...3014 2D65 0003
Max Score8014 2D5A 0001
Alle Level & Max Score
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....5000 3504 0000
.....8014 20CC FFFF
Klassik-Modus
Unendlich Leben
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....E010 F5F0 0002
.....3010 F5F0 0003

Ruff & Tumble

Unendlich Leben ..8001 3352 3C00
Unendlich Energie 8001 326E 3C00
Unendlich Monde.8003 280E 3C00



GAMEBUSTER

CODES

Unendlich Luft8002 B8CE 3C00
Unendlich Kostümzeit

.....8002 C452 3C00
99 Zahnräder800B 4DD6 0063
Unendlich Zeichen

.....800B 4DE0 0063
Alle Traumschlüssel

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....5000 0C02 0000
.....8009 4CC8 FFFF

Alle Level geöffnet

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....5000 0202 0000
.....8009 3CC2 FFFF

Alle Winks

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....5000 0302 0000
.....8009 4CB8 FFFF

Killer Loop

PAL2NTSC8005 80F2 3C00
Y-Bildschirm3005 DAE8 00??

Habe alle 25%-Schneller-Modi
.....D001 0116 6C68

.....8006 4178 FFFF
Habe alle Killer Loop-Modi

.....D001 0116 6C68
.....8006 417A FFFF

Alle Fahrzeuge und Strecken freischalten

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....D001 0116 6C68
.....5000 0602 0000

.....8006 4810 0101
Niemals Energie verlieren

.....D001 6F92 8CE2
.....8001 273E 2402

.....D001 6F92 8CE2
.....8001 273C FFFF

Unendlich Magnet-Energie

.....D001 6F92 8CE2
.....8001 33AA 3C00

Zeit bleibt immer bei 0:00:00
.....D001 67B4 1021

.....8001 6822 3C00
.....D001 67B4 1021

.....8001 67BA 3C00
Schnell gewinnen (Select vor dem

Start des Rennens drücken)

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....8008 836A 0300
.....D008 1712 FFFE

.....8019 0F78 0301
.....D008 1712 FFFE

.....8019 1624 0301
.....D008 1712 FFFE

.....801D CA8C 0301
.....D008 1712 FFFE

.....801A 9EB0 0301
.....D008 1712 FFFE

.....800C C088 0301
.....D008 1712 FFFE

.....801D 7ED4 0301
.....D008 1712 FFFE

.....800C F394 0301
.....D008 1712 FFFE

.....801C 7BAC 0301

Vigilante 8 - 2. Herausforderung

PAL2NTSC8005 59EA 3C00
Y-Bildschirm justieren mit

Select+Hoch/Select+Runter

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....E006 B5FD 0011
.....2005 CB50 0001

E006 B5FD 0041
.....2105 CB50 0001

Unendlich Lenkraketen - Beide Spieler
.....8004 47FA 3C00

Unendlich Ungelenkte Raketen -
Beide Spieler8004 6956 3C00

Unendlich Experimenteller
Autosuchmörser - Beide Spieler

.....8004 3852 3C00
Unendlich Autozielkanone -

Beide Spieler8004 5442 3C00
Unendlich Roadkill Minen -

Beide Spieler8004 7C76 3C00
Unendlich Flammenwerfer -

Beide Spieler8004 911E 3C00
Unendlich Power-Ups - Beide Spieler

.....8004 1EF6 3C00
P1-Codes

Quest vollständig - Sheila
.....8006 BAF8 01FF

Max Beschleunigung - Sheila
.....3006 BAFE 0064

Max Geschwindigkeit - Sheila
.....3006 BAFF 0064

Max Ruestung - Sheila
.....3006 BB00 0064

Max Ausweichfähigkeiten - Sheila
.....3006 BB01 0064

Quest vollständig - John Torque
.....8006 BB02 01FF

Max Beschleunigung - John Torque
.....3006 BB08 0064

Max Geschwindigkeit - John Torque
.....3006 BB09 0064

Max Rüstung - John Torque
.....3006 BB0A 0064

Max Ausweichfähigkeiten -
John Torque3006 BB0B 0064

Quest vollständig - Flying All Star Trio
8006 BB0C 01FF

Max Beschleunigung - Flying All Star
Trio3006 BB12 0064

Max Geschwindigkeit - Flying All Star
Trio3006 BB13 0064

Max Rüstung - Flying All Star Trio
.....3006 BB14 0064

Max Ausweichfähigkeiten - Flying All
Star Trio3006 BB15 0064

Quest vollständig - Houston
.....8006 BB16 01FF

Max Beschleunigung - Houston
.....3006 BB1C 0064

Max Geschwindigkeit - Houston
.....3006 BB1D 0064

Max Rüstung - Houston
.....3006 BB1E 0064

Max Ausweichfähigkeiten - Houston
.....3006 BB1F 0064

Quest vollständig - Convoy
.....8006 BB20 01FF

Max Beschleunigung - Convoy
.....3006 BB26 0064

Max Geschwindigkeit - Convoy
.....3006 BB27 0064

Max Rüstung - Convoy
.....3006 BB28 0064

Max Ausweichfähigkeiten - Convoy
.....3006 BB29 0064

Max Beschleunigung - Dave's
Cultsmen3006 BB30 0064

Max Geschwindigkeit - Dave's
Cultsmen3006 BB31 0064

Max Rüstung - Dave's Cultsmen
.....3006 BB32 0064

Max Ausweichfähigkeiten - Dave's
Cultsmen3006 BB33 0064

Quest vollständig - Dallas 13
.....8006 BB34 01FF

Max Beschleunigung - Dallas 13
.....3006 BB3A 0064

Max Geschwindigkeit - Dallas 13
.....3006 BB3B 0064

DISCWORLD

NOIR

Player's Guide Part II

In dem zweiten Teil unseres Player's Guides widmen wir uns dem vierten Kapitel des Spiels. Nach einer Beschreibung der Aufgabenstellungen für jeden Schauplatz findet Ihr eine Liste der Orte, Kontakte, Hinweise und Gegenstände, die Euch nun zur Verfügung stehen sollten.

Kapitel IV

Lustgarten der Zauberer, Tempel unter dem Theater Scheibe, Theater Scheibe

Nachdem Horsts Helfershelfer Al Khali auf bestialische Weise ermordet wurde, sieht Luton auf einmal ein vertrautes Gesicht - Carlotta, die Dienerin Anu-Anus. Mundy hatte sich bereit erklärt, Horst das tsortanische Schwert zu verkaufen, Carlotta erhielt daraufhin den Auftrag ihn zu finden. Was Luton betrifft, hielt Carlotta ihn für viel zu wichtig, um ihn einfach sterben zu lassen. Deshalb verwandelte sie ihn in einen Werwolf. Luton lässt sich zum Schein auf den Kult ein und wohnt mit verbundenen Augen der Beschwörung Nylonathateps bei, die den Anhängern Anu-Anus jedoch nicht den gewünschten Erfolg bringt. Nylonathatep bringt den Tempel zum Einsturz, Wurzel wird unter dem Schutt begraben und auch Anu-Anu kommt nicht ungeschoren davon. Im Schutt findet Luton das Goldene Schwert. Eine Vertiefung im Knauf dient offenbar dazu, einen Gegenstand aufzunehmen. Der verwundete Coom vor der Bühne im Theater Scheibe ist nur ein Opfer der Umstände. Nur, weshalb ging die Beschwörung schief? Scheinbar sind einige Mitglieder des Kults in Wirklichkeit einem anderen Gott hörig. Vielleicht Nylonathatep?

Hinweis: Nylonathatep;

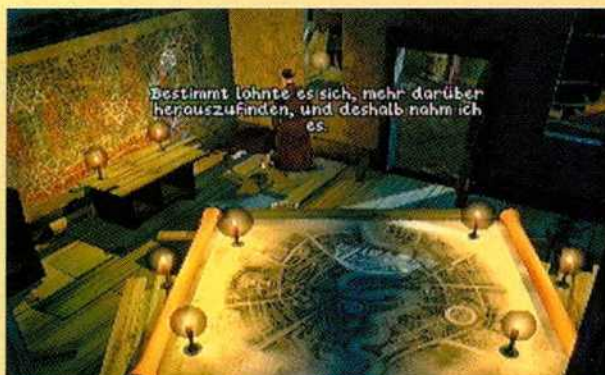
Inventar: Goldenes Schwert.



Sanktuarium

Kondo lauert Luton auf und versucht, ihn zu töten. Ein Werwolf lässt sich aber nicht töten. Der ungleiche Kampf endet schnell. Luton findet an Kondos Leiche ein Amulett, das ein Symbol aufweist, das nach einem Auge mit drei vorgewölbten Lappen aussieht. Ein Erkennungszeichen?

Inventar: Amulett.



Villa von Überwald

Beim jüngsten Beben auf der Scheibenwelt verlor der Graf sein Leben. Luton erhält dennoch Zutritt in dessen Bibliothek, die Libraris Apocrypha. Eine Suche nach dem Stichwort „Nylonathatep“ bringt ein Buch über die alten, dunklen Götter der Scheibenwelt zutage, darunter auch Nylonathatep. Das Buch präsentiert einige Spekulationen über dessen Aufenthaltsort, aber mehr Informationen enthält es nicht. Das Symbol auf dem Amulett wird in einem Buch über „Die Freude der Sekten“ erwähnt. Das dreigelappte Auge ist in Wirklichkeit das Erkennungszeichen der Anhänger von Nylonathatep. Kondo war ein Verräter! Wer steht noch auf der Seite von Nylonathatep? Vielleicht Mondkalb?



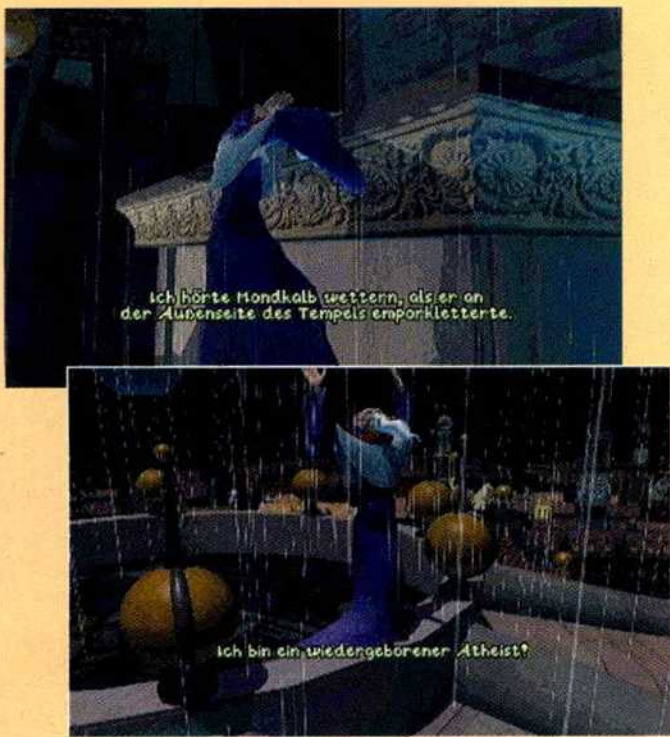
Tempel der Geringen Götter

Mondkalb identifiziert Kondos Amulett. Luton erhält daraufhin das Gesprächsthema „Verräter am Kult“. Der Troll Foid ist anscheinend ein weiterer Verräter. Während der verrückt gewordene Mondkalb auf dem Dach des Tempels feierlich seinem Gott ent-

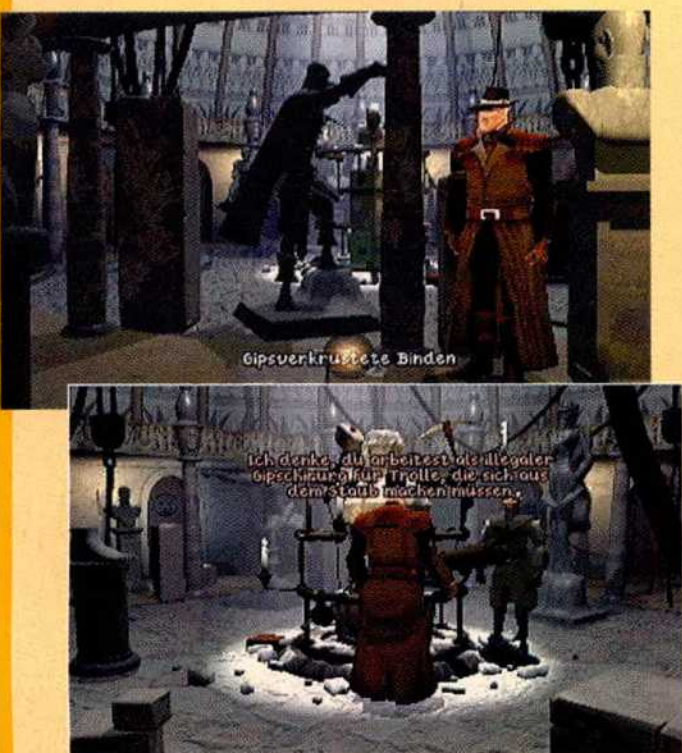


DISCWOR

sagt, wird er - Ironie des Schicksals - vom Blitz getroffen. Ein Verdächtiger weniger.
Kontakt: Foid.



Rodans Werkstatt
 Nur, wo beginnt man mit der Suche nach einem Troll? Vielleicht in Rodans Werkstatt? Luton fragt sich, was die gipsverkrusteten Binden bei Rodan zu suchen haben. Luton bleibt so lange hartnäckig, bis Rodan mit der Wahrheit herausrückt. Er arbeitet nebenbei als illegaler Gipschirurg für Trolle. Foid gehörte auch zu seinen Kunden. Rodan verweist Luton an die dritte Straße auf der rechten Seite des Ankh. In einem leeren Laden sei der Troll zu finden. Die Unheilsstraße?!



Unheilsstraße
 Gegenüber der bekannten Fischbar trifft Luton auf Foid, der sich mit einem Jungaal-Zeichen vor den dunklen Kräften Nylonathateps schützt. Luton unterhält sich mit ihm über das Goldene Schwert und das Amulett. Foid meint, daß er das Amulett kennt. Satrap, das Oberhaupt der dunklen Sekte von Nylonathatep, und sein Helfershelfer Kühl tragen ebenfalls eines. Kühl hält sich angeblich im Neuen Saal der Unsichtbaren Universität auf. Der Kreis beginnt sich allmählich zu schließen.
Kontakt: Kühl.



Neuer Saal
 Frau Schwubbel wirft Luton jedoch in hohem Bogen aus dem Neuen Saal hinaus.



Pseudopolisplatz
 Also gut, dann eben mit Gewalt! Luton erinnert sich noch gut daran, daß Nobby in sein Büro eingebrochen war, und nötigt den Stadtwächter, ihm einen Durchsuchungsbefehl des Patri-

ziers für den Neuen Saal auszustellen.
Inventar: Durchsuchungsbefehl.



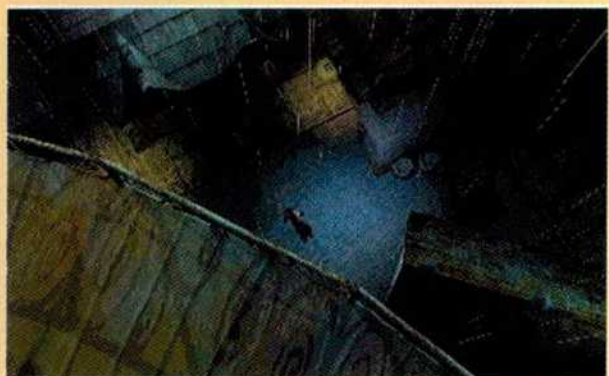
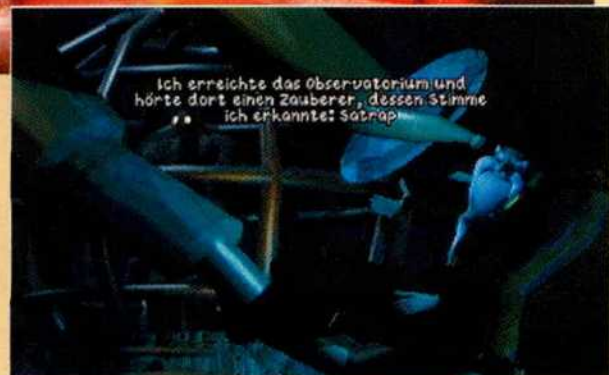
Neuer Saal
 Frau Schwubbel beugt sich dem Durchsuchungsbefehl, woraufhin Luton, einem Instinkt gehorchend, Köhls Blutspur bis ins Observatorium folgt. Satrap sucht mit einem Teleskop Ankh-Morpork ab. Nach einer kurzen Auseinandersetzung mit Luton stürzt Satrap die Balustrade hinunter. Der letzte Verdächtige ist damit tot. Nylonathatep hingegen wütet weiterhin in Ankh-Morpork. Nur, wie soll Luton ihn aufhalten? Auf dem Boden des Observatoriums, der mit den 64 Tierkreiszeichen geschmückt ist, findet Luton ein Astrolabium, das dazu dient, sich am Himmel zurechtzufinden, sowie eine Sternkarte. Ein Blick durchs Teleskop zeigt Luton zunächst nichts. Wonach hielt Satrap Ausschau? Der Golem könnte ihm vielleicht behilflich sein. Luton vergleicht die Sternkarte mit den Mosaiken auf dem Boden. Die himmlische Pastinake, der fliegende Elch, Gahoolie, die Tulpenvase und Wezen, das doppelköpfige Känguruh, finden sich nicht auf der Sternkarte, dafür aber eine kleine, langweilige Gruppe blasser Sterne. Der Golem richtet das Teleskop entsprechend aus, und Luton erkennt das Selachii-Mausoleum. Sollte die Karte stimmen, befindet sich das goldene Juwel, das Zwei Kastanien suchte, genau an diesem Ort.

Ort: Observatorium;
Inventar: Astrolabium, Karte.



LD NOIR

Player's Guide Part II



Mausoleum

Mit dem Astrolabium findet Luton heraus, wohin die Sternkarte von Zwei Kastanien weist - auf eine groteske Statue in der Eingangskammer. Unter ihr befindet sich eine Krypto. In der Düsternis erkennt Luton einen einzelnen Sarkophag, der vermutlich importiert worden war. Ein viereckiger Zapfen ragt aus einer runden Vertiefung des Sarkophags. Mundys Münze aus Tsorta scheint eine

ideale Form zu besitzen. Sie paßt genau, der Sarkophag öffnet sich. Ein Zombie blickt daraus hervor. Luton bittet ihn um das goldene Juwel. Der Zombie weiß allerdings nicht so recht, ob er es ihm wirklich aushändigen soll. Schließlich darf er es nur einem Anhänger der dunklen Kulte geben. Um herauszufinden, ob Luton wirklich Mitglied ist, möchte er ihm ein Rätsel stellen. Die 400 Jahre in dem dunklen Sarkophag scheinen ihm aber so sehr zugesetzt zu haben, daß ihm partout kein Rätsel einfällt. Mit einem Hinweis auf sein Goldenes Schwert und den dunklen Kult Anu-Anu bekommt Luton dann aber doch, was er möchte. Aber nicht lange, denn gerade als er im Begriff ist zu gehen, stolpert er über Horst, der ihn an sein altes Verspre-



chen erinnert. Im Austausch gegen Ilsa trennt sich Luton vom Goldenen Schwert.

Inventar: Trapezoeder.



Lutons Büro

Ein Blick in das goldene Juwel, ein Trapezoeder, verrät Luton Horsts derzeitigen Aufenthaltsort.



Sentimentale Brücke

Luton ergreift einige Vorsichtsmaßnahmen und begibt sich auf die Sentimentale Brücke. Dort trifft er auf Horst und Carlotta, die das Schwert zurückfordern möchte. Luton rettet Carlotta das Leben, indem er Horst von der Brücke stürzt, und liefert diese dann Nobby und Mumm von der Stadtwache aus.

Inventar: Goldenes Schwert.



DISCWORLD

NOIR

Player's Guide

Part II

Patrizierpalast

Der Schlagende-Flügel-Apparat, an dem Leonard und Zwei Kastanien arbeiten, ist Lutons einzige Chance, es mit Nylonathatep aufzunehmen. Zwei Kastanien und der geniale Wissenschaftler benötigen jedoch etwas Langes und Flaches für den Start. Im Klartext: eine Startrampe. Luton braucht nicht lange, um das Dach von dem Schutt zu befreien. Gerade als er einsteigen möchte, tritt Ilsa auf den Plan und bittet ihn, nicht ohne Schutz aufzubrechen. Das uralte Jungaal-Zeichen, das bereits Foid schützte, soll auch ihn jetzt vor den alten dunklen Göttern der Scheibenwelt schützen. Luton malt das

Zeichen des Aals auf die Flügel des Apparates und startet das Vehikel...

Und wer den Abspann nicht als Hommage an den Film Noir Casablanca versteht, hat echt den Sinn des Spiels verpaßt.



Film Noir?

(ein Leitfaden für jene, die Star Wars für einen alten Film halten)

„Eigentlich bedeutet Film Noir „Schwarzer Film“, aber...

Na, Ihr wißt bestimmt, was damit gemeint ist, selbst wenn Ihr die eigentliche Bezeichnung nicht kennt, denn es gibt keine andere Filmart, die so deutlich parodiert werden kann. Man bekommt Film Noir, wenn man Der Malteser Falke, Tote schlafen fest, Casablanca, Haben und Nichthaben und einige andere Streifen aus den 40er und 50er Jahren mischt. Es herrscht schlechtes Wetter, es ist düster, die Straßen sind gefährlich, und ein Leben spielt kaum eine Rolle. Die Frauen sind noch zäher als zäh und haben Schulterpolster, auf denen ein guter Pilot einen kleinen Jet landen könnte. Die Leute neigen dazu, viel zu lügen und doppeltes Spiel zu treiben. Es handelt sich um die monochrome Welt zynischer Detektive, deren Namen rückwärts buchstabiert an den gläsernen Türen schäbiger Büros stehen und die in der obersten Schublade ihres Schreibtisches eine Flasche Whisky aufbewahren. Außerdem rauchten die Leute viel, vermutlich deshalb, weil ihnen ständiges Lügen und häufiges doppeltes Spiel zu viel Streß bereiteten. Vom schlechten Wetter und Kollisionen mit Möbeln in der Düsternis ganz zu schweigen. Im Grunde genommen starb dieses Genre Mitte der 50er Jahre aus, als helleres Licht die Düsternis nach dem Krieg vertrieb, aber zahlreiche Parodien (Tote tragen keine Karos) und Hommages (Blade Runner) greifen darauf zurück.“



NBA SHOWTIME

DIRK GEMEINHARDT

NBA on NBC

Genre	Sportspiel
Spieler	1-4
Hersteller	Midway Home Entertainment
Entwickler	Midway Home Entertainment
Testmuster	Konami of Europe
Erhältlich ab	Frühjahr

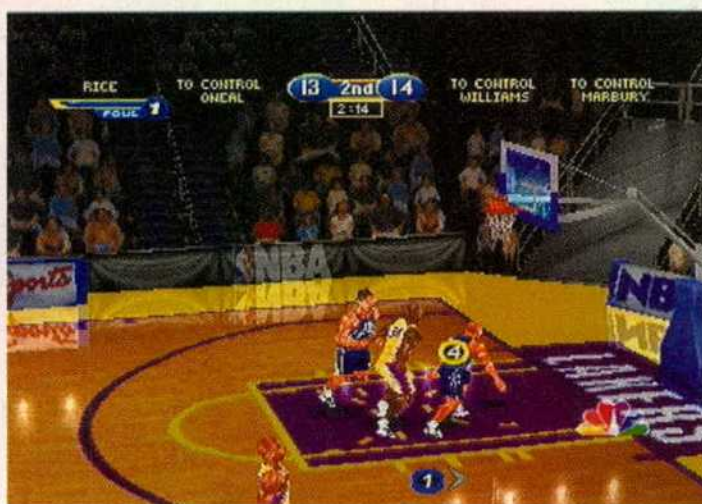


Spektakuläre Dunking-Aktionen sind das Markenzeichen der Basketball-Reihe.



„He's On Fire!“ Anhänger des Fun-Basketballs kennen diesen enthusiastischen Ausruf des Kommentators zur Genüge. Das schlichte, aber dennoch unterhaltsame Spielprinzip wusste schon in der längst antiquierten 16-Bit Ära mit NBA Jam und NBA Jam Tournament Edition die Spieler zu begeistern. Mit einer Konvertierung des Klassikers und dem Titel NBA Hang Time versuchte man schon vor Jahren auf Sonys PlayStation nahtlos die gute alte Zeit wiederzubeleben.

Abermals dürft Ihr Euch in altbewährter Two-On-Two-Manier beim neuesten Ableger mit den anderen Teams der mutmaßlich besten Basketballliga messen. Anstatt eines müden Aufgusses kommt bei NBA Showtime: NBA On NBC etwas Abwechslung in die ganze Angelegenheit. Im Vergleich zu den Vorgängern fetzen die Balljongleure nicht nur in einer kolossalen Sportarena übers Parkett, sondern liefern sich auch verbissene Matches auf dem öffentlichen Basketballplatz einer amerikanischen City. Der Erdanziehungskraft trotzend, brechen die stattlichen Athleten förmlich mit atemberaubenden Dunks bzw. Alley Oops in die Abwehrreihe des gegnerischen Teams ein. Zu kurz geratene Spieler überzeugen mit einer größeren 3-Punkte-Treffsicherheit und fixem Reaktionsvermögen. Ohne Rücksichtnahme auf das derzeit gültige NBA-Regelwerk stiftet der Tanz aller wieselflinken Dribbelkünstler bei den muskulösen Fleischbrocken zeitweise Verwirrung und Hilflosigkeit. Als einzige Variable im spartanisch ausgelegten Spielprinzip fungieren die Spieler mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten. Explizite Coaching- und Taktik-Optionen einschließlich innovativer Spielzüge werden erneut generell passé sein. Das Hauptaugenmerk basiert insofern auf den Arcade-Fundamenten, da für die Entwickler der unkomplizierte Spielspass im Vordergrund



steht, nicht jedoch das zeitintensive Manövrieren im unüberschaubaren Menüdschungel. Für alle, die sich ihre Ziele noch höher gesteckt haben, bietet der amüsante Spieler-Editiermodus eine gelungene Abwechslung. Neben stinknormalen Spielern dürft Ihr selbstschöpferisch mit den knuffigen Plüschmaskottchen und feschen Mädels herumexperimentieren. Mit dem weiblichen Pendant wäre Basketball wahrlich etwas für die breite Masse. Doch derzeit wirken alle Akteure noch nicht vollkommen ausgereift. In punkto Grafik und Animationstechnik, genauso wie beim ganzen Gameplay muss noch Feintuning betrieben werden. Bringt man es auf den Punkt, so steckt Midways jüngstes Basketball-Kind noch in der Entwicklungsphase. Demzufolge sind Prognosen schlichtweg fehl am Platz.

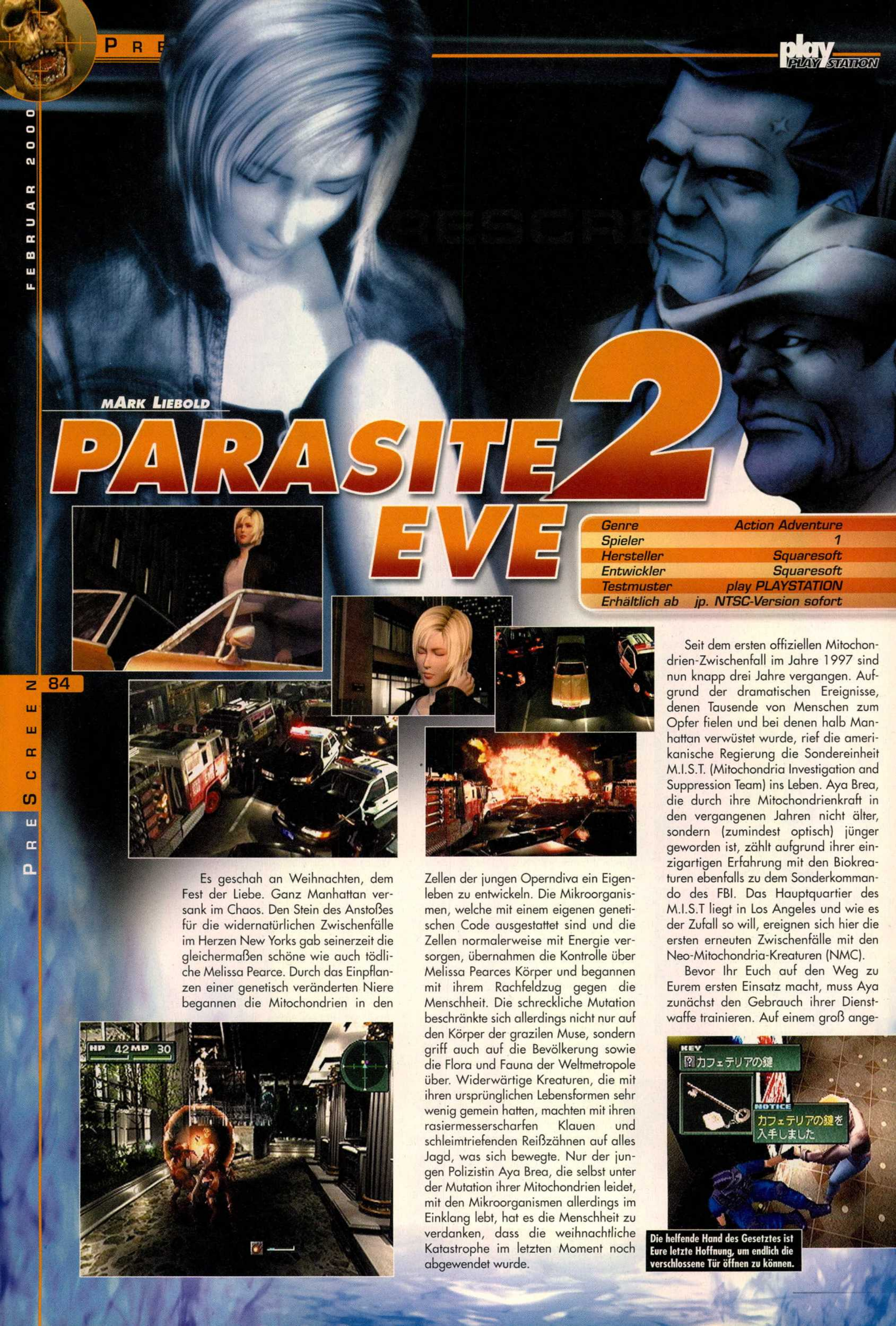


Vor, während und nach dem Spiel gibt das Spiel Tipps und Tricks für alle Lebenslagen preis. Man könnte diese hilfreiche Funktion als virtuellen Coach bezeichnen.



Vor dem Sprungwurf stellt der Kommentator die Spieler einzeln namentlich vor.





MARK LIEBOLD

PARASITE EVE 2



Genre	Action Adventure
Spieler	1
Hersteller	Squaresoft
Entwickler	Squaresoft
Testmuster	play PLAYSTATION
Erhältlich ab	jp. NTSC-Version sofort

Es geschah an Weihnachten, dem Fest der Liebe. Ganz Manhattan versank im Chaos. Den Stein des Anstoßes für die widernatürlichen Zwischenfälle im Herzen New Yorks gab seinerzeit die gleichermaßen schöne wie auch tödliche Melissa Pearce. Durch das Einpflanzen einer genetisch veränderten Niere begannen die Mitochondrien in den

Zellen der jungen Operndiva ein Eigenleben zu entwickeln. Die Mikroorganismen, welche mit einem eigenen genetischen Code ausgestattet sind und die Zellen normalerweise mit Energie versorgen, übernahmen die Kontrolle über Melissa Pearces Körper und begannen mit ihrem Rachfeldzug gegen die Menschheit. Die schreckliche Mutation beschränkte sich allerdings nicht nur auf den Körper der graziösen Muse, sondern griff auch auf die Bevölkerung sowie die Flora und Fauna der Weltmetropole über. Widerwärtige Kreaturen, die mit ihren ursprünglichen Lebensformen sehr wenig gemein hatten, machten mit ihren rasiermesserscharfen Klauen und schleimtriefenden Reißzähnen auf alles Jagd, was sich bewegte. Nur der jungen Polizistin Aya Brea, die selbst unter der Mutation ihrer Mitochondrien leidet, mit den Mikroorganismen allerdings im Einklang lebt, hat es die weihnachtliche Katastrophe im letzten Moment noch abgewendet wurde.

Seit dem ersten offiziellen Mitochondrien-Zwischenfall im Jahre 1997 sind nun knapp drei Jahre vergangen. Aufgrund der dramatischen Ereignisse, denen Tausende von Menschen zum Opfer fielen und bei denen halb Manhattan verwüstet wurde, rief die amerikanische Regierung die Sondereinheit M.I.S.T. (Mitochondria Investigation and Suppression Team) ins Leben. Aya Brea, die durch ihre Mitochondrienkraft in den vergangenen Jahren nicht älter, sondern (zumindest optisch) jünger geworden ist, zählt aufgrund ihrer einzigartigen Erfahrung mit den Biokreaturen ebenfalls zu dem Sonderkommando des FBI. Das Hauptquartier des M.I.S.T. liegt in Los Angeles und wie es der Zufall so will, ereignen sich hier die ersten erneuten Zwischenfälle mit den Neo-Mitochondria-Kreaturen (NMC).

Bevor Ihr Euch auf den Weg zu Eurem ersten Einsatz macht, muss Aya zunächst den Gebrauch ihrer Dienstwaffe trainieren. Auf einem groß ange-



Die helfende Hand des Gesetzes ist Eure letzte Hoffnung, um endlich die verschlossene Tür öffnen zu können.



Da Aya Brea von Natur aus ein besonders hitziges Gemüt besitzt, zieht sie es vor, in der heißen Wüste Nevadas ihren Körper mit so wenig wie nur irgend möglich zu bedecken.



Bouquet, der Zeugwart der M.I.S.T. tauscht die begehrte Ausrüstung (Waffen, Munition, Schutzrüstung, Taschenlampen, Medikits usw.) nur gegen Bounty Points, eine Art Kopfgeldwährung, die Ihr nach einem Kampf erhaltet. Pierce Carradine, der normalerweise den Schießstand verwaltet, spielt für Aya gerne den Chauffeur und fährt sie deshalb auch an jeden gewünschten Ort. Das erste Ziel des Polizeiduos ist der Akropolis Tower im Herzen von Los Angeles. Dort ist seit wenigen Minuten die Hölle los. Der Funkkontakt zu dem SWAT-Team, welches den außergewöhnlichen Ereignissen auf den Grund gehen sollte, ist

„Nachdem die verjüngte Spezialagentin in Los Angeles wieder für Ruhe gesorgt hat, was sie ohne die Hilfe ihres kräftigen Partners Rupert Broderick sowie dessen Freunde Smith & Wesson nicht geschafft hätte, führt sie ihr nächster Einsatz in die Area 272.“

legten Schießstand kann man zahlreiche mehr oder minder anspruchsvolle Zielübungen absolvieren. Zum einen kann der Spieler dadurch bereits einige Erfahrungspunkte für sich verbuchen und zum anderen dürft Ihr schon einmal einen rein theoretischen Einblick in das Kampfsystem wagen. Nachdem die schneidige Spezialagentin mit ein paar vernichtenden Salven die Pappziele aus dem Weg geräumt hat, macht sie, bevor es endlich ans Eingemachte geht, schnell noch einen kleinen Abstecher in die Waffenkammer. Leider gibt es dort für uns noch nichts zu holen, denn Jodie

zusammengebrochen. Da allem Anschein nach Neo-Mitochondria-Kreaturen für den Zwischenfall verantwortlich sind, wird ein Agent der M.I.S.T. angefordert. Vor Aya breitet sich ein Bild der Zerstörung aus. Brennende Autowracks türmen sich übereinander, sogar die Überreste eines abgestürzten Hubschraubers sind in den glühenden Blechtrümmern zu erkennen. Polizei und Feuerwehr kämpfen mit allen Mitteln, um das Chaos so gut wie möglich unter Kontrolle zu bringen. Im Hochhaus selbst geht es dagegen, einmal abgesehen von den zahllo-



So kann man sich täuschen: Im einen Moment steht vor Euch noch ein hübsche Frau, im nächsten Moment zeigt sie aber auch schon ihr wahres Ich.



sen bestialisch zugerichteten Leichnamen der SWAT-Mitglieder, relativ ruhig zu. Im erhabenen Schein der Wandleuchten spiegelt sich das gesamte prunkvolle Interieur im blank polierten Marmorfußboden, den meterhohen Fensterfassaden und auf den blitzenden Metallgeländern - kein Lebenszeichen ist zu erkennen. Mit gezückter Waffe schleicht Aya durch die schwach beleuchteten Gänge und Räume, stets bereit, selbst auf das kleinste Anzeichen eines der Biomonster mit einer tödlichen Salve aus ihrer M93R zu reagieren. Erst als sie die Cafeteria erreicht, trifft sie auf eines der garstigen Scheusale. Das Vieh bemerkt Euch im ersten Moment nicht, da es gerade mit vollem Genuss seinen Hunger an einem verletzten Cop stillt. Erst als Aya ihre Pistole auf das Ungetüm richtet, schnellt dieses plötzlich herum. Der Übergang zur Gefechtsphase wird durch ein kurzfristiges Einfrieren des Bildschirms, der sich dabei auch noch grau verfärbt, angezeigt. Das Kampfsystem ähnelt zwar noch etwas dem



RUPERT
先に行け
後からオレも行く



Ähnlich wie Konamis Silent Hill, so vermag auch Parasite Eve 2 dem Spieler durch cineastische Kamerafahrten durch die vorgerenderten Umgebungsgrafiken den Atem zu rauben.



der Spieler - genau wie bei einem herkömmlichen Rollenspiel - zunächst seine Attacke(n) auf einen oder mehrere Gegner aufteilen. Im Falle von Parasite Eve wurde die Reichweite des Geschosses bzw. der Wirkungsradius des Spezialangriffes zudem noch durch eine Gitterkuppel angezeigt. Doch diese Zeiten sind vorbei. Aya hat nun keine Zeit mehr großartig zu überlegen, welchem Gegner sie im Eifer des Gefechts eine Kugel verpassen soll, sondern muss

Equipment können die Waffen sogar noch ausgebaut werden. Nur ein paar Handgriffe und schon sitzt beispielsweise unter dem Lauf des Sturmgewehrs ein Granatwerfer oder vermittelt ein aufgepflanztes Bajonett dem Gegner Eure hieb- und stichfesten Argumente. Die

„Mit dem richtigen Equipment können die Waffen sogar noch ausgebaut werden. Nur ein paar Handgriffe und schon sitzt beispielsweise unter dem Lauf des Sturmgewehrs ein Granatwerfer oder vermittelt ein aufgepflanztes Bajonette dem Gegner Eure hieb- und stichfesten Argumente.“

Rundenbasierend-/Echtzeit-Mix des Vorgängers, ist aber weitaus actionlastiger und erinnert an die recht einfach gestrickten Auseinandersetzungen der Resident Evil-Reihe. Während ihres ersten Abenteuers konnte sich die kurvige Blondine nur in einem abgesteckten Bereich bewegen, nun ist man hingegen in der Lage auch in Kampfsituationen vollkommen frei herumzulaufen und im Notfall sogar zu fliehen. Dies sollte Aya allerdings nur im äußersten Notfall in Erwägung ziehen, da so die wertvollen Bounty Points, die man am Ende eines Kampfes gutgeschrieben bekommt und mit deren Hilfe man Ausrüstungsgegenstände erwerben kann, verloren gehen. Auch der Einsatz der Waffen sowie die Anwendung von Ayas Mitochondrienkräften verläuft nun nach einem anderen Schema. Im Prequel musste

direkt, schnell und trotzdem überlegt handeln. Durch einen Druck auf den Viereck-Button nimmt Ihr einen Gegner ins Visier. Mittels der beiden rechten Shoulder-Taster kann die Protagonistin entweder einen Einzelschuss oder eine ganze Salve, ja nachdem ob die gewählte Waffe auch diese Option bietet, auf die Biokreaturen feuern. Neben ihrer halbautomatischen Handfeuerwaffe kann Aya auch noch auf eine Vielzahl anderer todbringender Schießprügel, darunter die bewährte HK MP5, die M4A1, eine handliche Spezialversion der bekannten M16, sowie eine ganze Palette an verschiedenen Schrotflinten, zurückgreifen. Mit dem richtigen

Parasite-Kräfte wählt und aktiviert man durch die Dreieck- und Kreis-Knöpfe. Diese beziehen sich in erster Linie auf die Elementarkräfte Feuer, Wasser, Erde und Luft. Officer Brea kann mit Hilfe ihrer befreiten Mitochondrien nicht nur Energiebälle verschießen oder ihre Gegner in Flammen aufgehen lassen, sondern auch sich selbst heilen. Der Einsatz der Spezialkräfte fordert allerdings in Form eines Abzugs der Parasite-Energie seinen Tribut.

Auf ihrem Weg durch den Akropolis

Tower muss Aya einige kleine Rätsel, die sich allerdings größtenteils auf das typische „Finde Gegenstand A und benutze ihn an Ort B“



Nur beim Gebrauch einer Parasite-Kraft wird das Kampfgeschehen für einen kurzen Moment angehalten.



Um hinter das Garagentor zu gelangen, muß Aya zunächst die Hebebühne zur Seite schwenken.



Während des Kampfes kann, dank eines kleinen Short-Cut Menüs, auf endloses Menügeklicke verzichtet werden.



beschränken, lösen. Etwas kniffliger wird es da schon am nächsten Tag. Nachdem die verjüngte Spezialagentin in Los Angeles wieder für Ruhe gesorgt hat, was sie ohne die Hilfe ihres kräftigen Partners Rupert Broderick sowie dessen Freunde Smith & Wesson nicht geschafft hätte, führt sie ihr nächster Einsatz in die Area 272. Den jüngsten Gerüchten zufolge sind angeblich Außerirdische für die mysteriösen Mutationen verantwortlich. Was liegt also näher als einer der zahlreichen militärischen Sicherheitszonen in der Wüste Nevadas einen Besuch abzustatten. In der kleinen Siedlung der Area 272, die quasi nur aus einer Tankstelle und einem schäbigen Motel besteht, finden Aya und ihr Fahrer Pierce vorerst keine Lebenszeichen. Als auf einmal eine obskure Kreuzung aus einem faulig stinkenden Pferd und einem Menschen den Weg der Spezialagentin kreuzt, weiß auch sie, dass hier etwas nicht mit rechten Dingen zugehen kann, doch das Grauen hat noch nicht einmal richtig begonnen...

Bis jetzt können fanatische Aya Brea Fans nur auf die japanische Version von Parasite Eve 2, welches auf zwei CDs



Die FMVs sind nahtlos ins Spielgeschehen implementiert und stehen in Sachen Ekelhaftigkeit den Videosequenzen des Vorgängers in nichts nach.



ausgeliefert wird, zurückgreifen. Allerdings sollte man auch in der Lage sein, die fernöstlichen Schriftzeichen entziffern zu können, denn sonst bekommt man nichts von der Story mit. Und gerade die ist - genauso wie beim Vorgänger - tiefgründig, spannend und ausgeklügelt bis ins letzte Detail. Kein Wunder, schließlich steckt auch der Erfolgsautor Hideaki Seno, der die Grundidee für das Parasite Eve-Universum lieferte, hinter dem Plot. Auch in technischer Hinsicht stellt das Sequel schon jetzt einen würdigen Nachfolger dar. Die vorgerenderten Hintergründe wirken, genau wie die Protagonisten noch detaillierter. Ein besonderer Augenschmaus ist selbstverständlich die Hauptakteurin. Ihr noch runderes und strafferes Äußeres sowie die neckische Bubikopf Frisur haben nicht ausschließlich etwas mit der ungewollten Verjüngungskur, sondern in erster Linie mit den technischen Verbesserungen zu tun.

Ob wir Euch, nachdem schon das Prequel dem deutschen Publikum vor-enthalten blieb, mit einem PAL-Test für Parasite Eve 2 beglücken dürfen oder ob ausschließlich Import-Zocker in den Genuss von Aya Brea & Co. kommen, steht bis dato leider noch nicht fest.



Ayas GPS-System (oben rechts) zeigt, wo genau sich die Gegner befinden. Dies ist besonders hilfreich, wenn diese sich außerhalb der Kameraposition aufhalten.



TONI OPL

SILICON VALLEY

Genre	Jump'n Run
Spieler	1
Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	DMA Design
Erhältlich ab	März



Der Spieler verfolgt das Geschehen stets aus der 3rd-Person-Perspektive. Allerdings könnt Ihr durch das Betätigen der entsprechenden Taste auch zur Egoansicht überwechseln und Euch die Umgebung näher ansehen.

Im Jahre 2701 starteten menschliche Wissenschaftler ein Projekt mit dem Namen Silicon Valley. Es war der erste Versuch, intelligentes, sich selbst reproduzierendes und weiterentwickelndes Leben zu erschaffen. Da dieses Unterfangen aufgrund des hohen Risikofaktors auf der Erde undenkbar war, baute man eine gigantische Raumstation, die als Hort für dieses gewagte Experiment diente. Allerdings verschwand die „Silicon Valley“, so der Name der Station, sieben Minuten nach ihrem Start in den Weltraum. Im Laufe der Zeit geriet das Projekt in völlige Vergessenheit.

Erst 140 Jahre später tauchte die Silicon Valley auf mysteriöse Weise wieder in unser Sonnensystem ein. Die Sensoren auf der Erde zeigten, dass die

Stromversorgung der Raumbasis immer noch intakt war, zudem registrierte man rege Bewegungen auf der Station. Nachdem die Regierung unzählige Bergungstruppen hochgeschickt hatte, die alleamt aus ungeklärter Ursache nicht zurückkehrten, schossen die Oberhäupter der Erde Dan Danger, den größten Anti-Helden, den die Welt zu bieten hatte, und seinen Roboterkumpel EVO in den Orbit. Sie erhielten den Auftrag, an Bord der Station zu gelangen und die dortige Situation wieder unter Kontrolle zu bringen. Unglücklicherweise prallte Dans Raumschiff kurz vor dem Andocken mit einem Asteroiden zusammen, so dass der Raumkreuzer unkontrolliert in die Raumstation hineindonnerte, auf der die einst winzigen Roboter durch die technische Evolution immer bizarrere Formen angenommen haben. Hasen mit Helicopter-Ohren, geflügelte Hunde, allradgetriebene Löwen oder Füchse mit Raketenabschussvorrichtung auf dem Rücken - eine derart verunstaltete Tierwelt hatte Dan bis dahin noch nicht gesehen.

Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, den Mikrochip des durch den Aufprall völlig zerschmetterten Roboters EVO durch über 50 farbenfrohe 3D-Level in insgesamt vier verschiedenen Welten (Prärie, Wüste, Arktis und Ozean) zu manövrieren, dessen Anbauteile wiederzufinden und das Geheimnis der seltsamen Vorkommnisse auf der riesigen Basis zu lüften. Da



Bei haarigen Sprungpassagen hilft Euch der Einsatz des Schafes. Es kann seinen Pelz aufblasen und dann gemächlich durch die Lüfte schweben.



Manche Level warten auch mit einem kurzen Wettrennen auf. Hier müßt Ihr beispielsweise mit dem Hündchen gegen eine Maus auf Rädern antreten.

EVOs Chip ohne einen Körper auf Dauer nicht überleben kann, muss er in die toten Hüllen der Mechanoiden eindringen und sie wieder zum Leben erwecken. Auf diese Weise hält EVO nicht nur seine Schaltkreise längerfristig funktionsfähig, er kann sich bei der Gelegenheit auch die unterschiedlichen Fähigkeiten der Tier-Mutanten zu Nutze machen, die für die Erfüllung des jeweiligen Missionsziels unabdingbar sind, und von einem Wesen ins nächste überwechseln. Während die Spezialitäten der Roboter in den ersten Stages noch relativ simpel und wenig wirkungsvoll sind, wird EVO in den späteren Levels immer mächtiger und stärker. Insgesamt wird es über 90 verschiedene Spezialfähigkeiten geben, die es zu meistern gilt. DMA Designs Silicon Valley vereint dabei Adventure-, Racing- und Puzzle-Elemente in einem aberwitzigen, futuristischen Jump'n Run, das auf dem N64 bereits durchweg zu überzeugen wusste.



Auf der Suche nach EVOs Gliedmaßen trifft Ihr auch auf zahlreiche Kisten, in denen verschiedene Extras versteckt sind.

Lahra Soft-Versand

**Sony Playstation + Dualshock Pad
mit Universalumbau**

**249,99 DM
269,99 DM
279,99 DM**

mit Spezialumbau (auch für Res.Evil 3 (jap) u.a.)

Universal Bootchip*

* für US, JP Importe, ... usw. Für alle Playstationgenerationen (auch SCPH-9002) mit bebildeter Anleitung

3,99 DM

Chip-Platine, fertig verkabelt, vorlöten entfällt: **5,99 DM**

Spezial Bootchip auch für Res.Evil 3 (jap), u.a. **9,99 DM**
+ Einbauplatine (vorlöten entfällt
Chip wird einfach aufgesteckt)
mit bebildeter Anleitung **14,99 DM**

ACTIVATOR

5,99 DM

Schummelmodul
mit Bootchipfunktion
ohne Garantieverlust (kein löten!)
Menüführung + Bildschirmtext in
deutsch
RGB-Kabel **nur 49,99 DM**
off. Act-code-book **55,99 DM**

Alternative für Preisbewußte:

Game Enchaner+ wie links
(auch in deutsch) jedoch nur **39,99 DM**

Preishit:

ExpActivator (PS Hacker/Bootmaster/o.ä.)
gleiche Funktion wie Activator
-mit deutscher Anleitung-
für schlappe **29,99 DM**

PAL-BOOSTER

(NTSC/PAL-
Converter)
Importe
in Farbe!

29,99 DM

PSX - Doctor

Parallel-Port-Umbauten auf Anfrage,
Playstation-Reparaturen aller Art: z.B. Reparatur von
Lötfällen, defekte Netzteile, Memorykarten oder
Controller werden nicht mehr erkannt, kein Rumben.
Ruft an: 02171 - 404172

Game-Buster
deluxe **89,99 DM**
Schummelmodul mit Code-
Selbstfinder

Game-Buster CDX 9002
Schummelmodul für die SCPH-9002 mit
de-Selbstfinderfunktion per PC-Link, inkl.
w-to-do-Video **89,99 DM**

Neuheit nicht nur für Musikfreaks!

MP3-Player für die PlayStation
nutzt die PSX als absolut preiswertes, stand-alone
MP3-Abspielgerät, 10-15 Stunden Musik auf einer
CD im MP3-Format (kostenlos aus dem Internet)
Bedienung über den Fernsehschirm (siehe rechts)

149,99 DM

PSX-Design-Gehäuse

(verschiedene Farben)

49,99 DM

nicht für
SCPH-1002

Memory-Cards

(mit LCD-Displays)

24 MB (360 Blocks) **34,99 DM**

40 MB (600 Blocks) **44,99 DM**

Memory-Cards (unkomprimiert):

1 MB (15 Blocks) **8,99 DM**

2 MB (30 Blocks) **16,99 DM**

4 MB (60 Blocks) **26,99 DM**

Preishit
8 MB Memory-Card
(120 Blocks)
24,99 DM

um Überbrücken der Formel Eins Winterpause (von Weltmeistern empfohlen)

ORIGINAL:

McLaren-Racing-Wheel
mit Pedalen, Schalthebel
und Handbremse
nur 139,99 DM
+ F1 97
174,99 DM
oder + GT2
229,99 DM

Ferrari Racing Wheel Shock 2
das echte Formel Eins Feeling, mit
Schaltwippe, Pedalen und Rumble

129,99 DM

+ F1 97

164,99 DM

oder + GT2

219,99 DM

Official Jordan Grand Prix
fühle dich wie Harald
Schaltwippe, Pedalen und Rumble

119,99 DM

+ F1 97

154,99 DM

oder + GT2

209,99 DM

Saitek RX150
stabilste Tischbefestigung, die es je
gab, Momo-Optik
Schaltwippe, Pedalen und Rumble
99,99 DM
+ F1 97
134,99 DM
oder + GT2
189,99 DM

Dreamcast-Umbau für Importoption (und es geht doch) nur **89,99 DM**
Dreamcast Console **499,99 DM**
Dreamcast Console mit Importoption **569,99 DM**
DC RGB-Kabel + Audio **19,99 DM**

Padverlängerung **14,99 DM**
DC VGA-Box (DC läuft auf PC-Monitor) **129,99 DM**
VMS (DC Memory Card) **54,99 DM**
Vibrationpack **49,99 DM**

Skandalöser Preis

International

Superstar

Soccer 98

nur 19,99 DM

Dex-Drive/Ramnet

Infrarot-Controller

RGB-Kabel

RGB-Kabel+Audioanschluß (mit Lightgunanschluß) **10,99 DM**

Bleem

PC - PSX Adapter

Mem-Card Copy-Station + PC-Link **49,99 DM**

2 Pads 1 Empfänger **69,99 DM**

49,99 DM

69,99 DM

8,99 DM

10,99 DM

89,99 DM

69,99 DM

MB Scorpion/Panther
(Optik & Funktion wie Scorpion)

29,99 DM

+ GCon-Kabel **35,99 DM**



Virtual Gun

mit absolut realistischem
Rückschlag (beweglicher
Schlitten) GCon tauglich mit
Pedal **119,99 DM**



MB Dual-Shock Controller
(mit Rumble)

29,99 DM

Blaze
Scorpion

mit Rückschlag

55,99 DM



Jetzt ist es da!
Das Xploder Buch
inkl. Update-CD
nur 29,99 DM

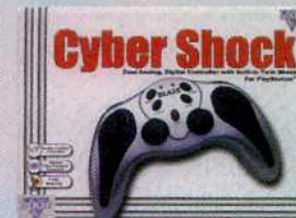
Xploder pro **129,99 DM**

Schummelmodul mit Codeselbstsuchfunktion

Xploder FX **84,99 DM**

mit Codeselbstfinder und 8 MB Memory-Card

Xploder Classic **59,99 DM**



Analog/Digital Controller

(mit Rumble), im Top-Design **49,99 DM**



Micro Wizard

(mit Rumble) **49,99 DM**

Pro Shock Arcade Joystick

von Blaze

nur 69,99 DM

mit Rumble-Funktion



Blaze Pro
Carry Case

Tasche für

PSX + Zubehör

79,99 DM



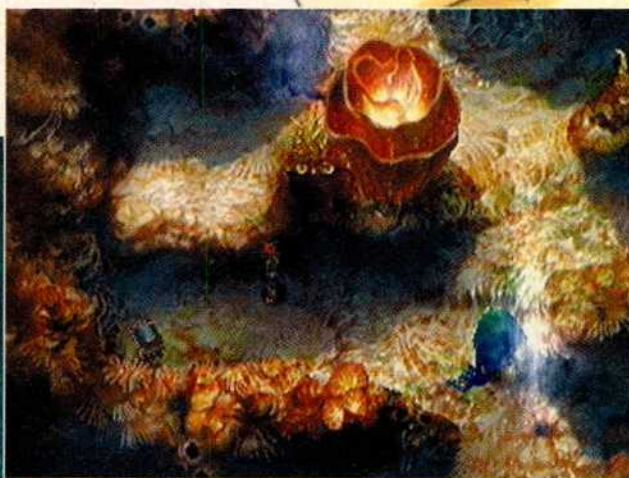
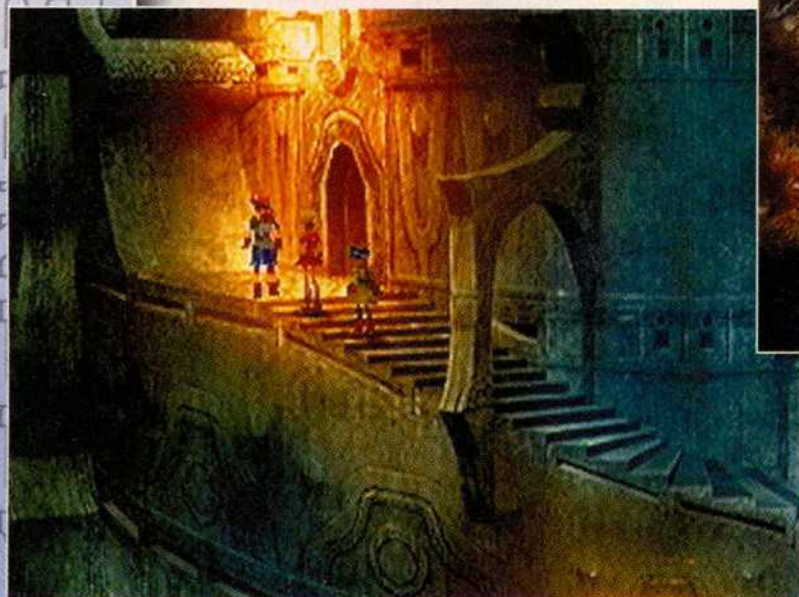
Bestell-Hotline 0 21 71 - 40 41 72

Mo-Fr 10.00-20.00 Uhr · Sa 10.00-16.00 Uhr: Persönliche Bestellannahme · Lieferung nur gegen Nachnahme + Versand oder Vorkasse. Bei Annahmeverweigerung stellen wir die uns entstandenen Kosten in Rechnung. Kein Ladenverkauf nur Versand! Händleranfragen erwünscht · Fax 02171 - 404173

MARCO SPÖRL

CHRONO CROSS

Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Hersteller	Square
Entwickler	Square
Testmuster	play PLAYSTATION
Erhältlich ab	jap. NTSC-Version ab sofort PAL-Version Sommer 2000



Im Fischerdorf Alni beginnt das Abenteuer

Aufbruch herrscht im Reich des Rollenspiels. Es geht die Kunde um von einem Nachfahren aus dem Hause des Königs selbst, der sich anschickt, den Herrscher vom Thron zu stürzen. Um das Ganze etwas verständlicher auszudrücken: Square präsentiert mit Chrono Cross, dem langerwarteten Nachfolger ihres Topstitels Chrono Trigger, ein Spiel, das durchaus der bisher unumstrittenen Genreferenz Final Fantasy VIII gefährlich werden könnte. Die Geschichte von Chrono Cross beginnt im idyllischen Fischerdörfchen Alni.

Hier erwacht der Junge Serge schweißgebadet aus einem Traum, in dem er mit zwei anderen Menschen, die er noch nie zuvor gesehen hat, einen unheimlichen Turm durchsucht. Am Ende erdolcht er jedoch einen seiner Kameraden, eine junge Frau. Im Laufe

der Geschichte wird Serge herausfinden müssen, ob es nur ein einfacher Alptraum war oder aber eine Zukunftsvision und wird dabei tief in ein Abenteuer aus Dimensions- und Zeitreisen verstrickt. Chrono Cross präsentiert sich grafisch im Grunde wie das ebenfalls von Square produzierte Final Fantasy, also mit Polygoncharakteren auf vorberechneten Hintergründen. Die Spielfiguren wurden jedoch verbessert und erscheinen deshalb detaillierter und sind flüssiger animiert. Eine Überarbeitung erfuhren auch die Hintergrundgrafiken, die stilistisch an die handgezeichneten Szenen aus Zeichentrickfilmen angelehnt sind, was den Detailreichtum jedoch überhaupt nicht mindert. In Echtzeit berechnete Lichteffekte und zahlreiche Kleinigkeiten, wie z.B. um offenes Licht schwirrende Motten, lockern die statische Atmosphäre auf. Wie bereits mit FF8 eingeführt, so wartet auch Chrono Cross mit einem veränderten Magiesystem auf, das vollkommen auf Magiepunkte verzichtet. Stattdessen werden Zaubersprüche mit Hilfe von verschiedenen Elementen ausgesprochen und kontrolliert. Falls es einmal zum Kampf kommt, was nicht bei jedem Feindkontakt geschehen muss, da den Monstern auch ohne weiteres ausgewichen werden kann, wird noch eine weitere Änderung am System deutlich.

Anstatt nur einmal in einer gewissen Zeitspanne zuzuschlagen, werden die Angriffe der Charaktere hier durch die Stärke der jeweiligen Attacke limitiert. Das bedeutet, dass der Angreifer entweder viele relativ schwache Schläge anbringen kann oder aber einige wenige brutale Schlitzer, die jedoch mit größerer Wahrscheinlichkeit erfolglos bleiben. Kann Chrono Cross wirklich die Genrekronen an sich reißen? Diese Frage wird ein Test der Version für den internationalen Markt klären, in welchem sich zeigen wird, ob das Spiel nicht durch sein Äußeres gefällt, oder ob auch die Story mithalten kann. Das Potential dazu hat es allemal.



Die Zaubersprüche werden nach wie vor mit beeindruckenden Lichtspielen untermalt. Hier heilt sich Serge gerade selbst.

Ihr solltet den Effekt sehen, wie diese Felsnadel langsam nach oben scrollt!





Im Handumdrehen gewonnen!

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



Weltneuheit!



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

Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack

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

PlayStation™
Mouse*
2 control buttons

Bio>Grip
Advanced
Joystick*

Controller
Plus 64**

Analogue
Controller Plus*
Dual Force

Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*

Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel*/**

The Airpad™*

* PSX™
kompatibel

** N64™
kompatibel

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

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

MARTIN WEIDNER

MILLE MIGLIA

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	SCi
Entwickler	SCi
Erhältlich ab	Sommer



Wenn man die Lackierungen, Coupés und anderen Fahrzeug-features in Betracht zieht, erhöht sich die Anzahl der Vehikel sogar auf über 80.



In Game Screenshots

zur Auswahl stehen.

Während man im Championship versucht, die einzelnen Ligen zu knacken, um an die Bonusfahrzeuge und -tracks heranzukommen, erlebt man im Arcade-Modus schlichte One off-Events. Ein Zwei-Spieler-Modus via Splitscreen ist natürlich ebenfalls vertreten. In Sachen Replay-Kameraführung beabsichtigen die Entwickler, einen sehr dynamischen Stil ähnlich einer Fernsehübertragung zu fahren.

Was das 3D-Modelling betrifft, sich teten die Grafiker zunächst tausende von Fotos der entsprechenden Fahrzeugmodelle, bevor sie dazu übergingen, Replika von Burago zu verwenden, d.h. Modelle, die nach den original Spezifikationen der Automobilhersteller angefertigt wurden. Dadurch konnte die für das 3D-Modelling erforderliche Zeit drastisch verkürzt werden, um den eng abgesteckten Zeitplan - Mille Miglia The Game soll parallel zum nächsten realen Rennen erscheinen - einzuhalten. Nur die Coupéausführungen der Fahrzeuge stellten die Designer anfangs vor ein größeres Problem.

Wie dem auch sei, Mille Miglia stellt eine deutliche Abkehr von SCis jüngstem PlayStation Racer Carmageddon! Fahr zur Hölle dar. Wir halten Euch in den nächsten Ausgaben der play über den weiteren Stand der Entwicklung auf dem laufenden.

Die meisten Leute würden der Behauptung zustimmen, daß Italien die geistige Heimat des Rennsports ist. Das Juwel in der Krone stellt die Mille Miglia dar, ein 1.000 Meilen-Rennen von Brescia bis Rom und zurück. Die Mille Miglia stellt für viele einen Traum dar, oder wer würde nicht gerne einmal mit einem alten Ferrari oder Bugatti über die Straßen Roms brettern. Ursprünglich wurde die Mille Miglia von 1927 bis 1957 ausgetragen, zu einer Zeit, als Wagen wie Aston Martins Le Mans, der Porsche 950 und der BMW 328 ihre Blüte erlebten, genauso wie die Alfa Romeos, Lancias und Bugattis, als die Maserati-Brüder in einer „kleinen Fabrik“ in San Lazzaro Sportwagen produzierten und Enzo Ferrari bei Alfas

Team in die Lehre ging, bevor er dazu übergang sein eigenes Team ins Rennen zu schicken. 1955 stellte der Brite Stirling Moss in seinem Mercedes 300 SLR eine neue Rekordzeit von 10 Stunden, 47 Minuten und 48 Sekunden auf, die bis heute nicht gebrochen wurde. Nach 30 Jahren wurde die Mille Miglia eingestellt. Viele hielten die Rennen für zu gefährlich. Erst 1977 stieg das größte Rennen in der italienischen Geschichte wie Phönix aus der Asche empor. Um an die Geschichte und Tradition des Rennens anzuknüpfen, wurden nur Wagen zu dem Rennen zugelassen, die zwischen 1927 und 1957 gebaut wurden. Das Starterfeld wurde darüber hinaus auf 300 Teilnehmer begrenzt.

SCi erwarb am 19. November die interaktiven Rechte an der Mille Miglia und arbeitet seitdem fieberhaft an einer Umsetzung für die PlayStation. Insgesamt 18 Oldtimer aus der Goldenen Ära des Motorsports sollen in Mille Miglia The Game verewigt werden, u.a. Aston Martins DB2 Berlinetta, Ferraris 860 Monza Spider Scaglietti und Mercedes' 300 SLR. Zwei Spielmodi werden



Mille Miglia The Game soll parallel zum nächsten Rennen, das vom 25.-28. Mai 2000 stattfindet, erscheinen. Neben der PlayStation-Version ist auch eine Variante für eine „Next Generation-Konsole“ geplant.



Die Screenshots stellen noch vorgerendertes Material dar.



Bat-Mania Born to kill

Brutus

Crash

Crash Bandicoot / - Warped Destiny

Tel.: 02504 - 9330 - 33

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr

Sa.: 10.00-16.00 Uhr

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24

48291 Telgte

FREAK'S SHOP

Sonderangebote:
nur solange Vorrat reicht !!!

Lösungsbücher:

Zubehör:

PSX - Games:

Game Title	Price	Game Title	Price
Abel's Exodus JR	39,95	Need for Speed 3	39,95
Actua Golf	39,95	Newman H. Racing	39,95
Actua Ice Hockey	39,95	NHL Face Off '98	39,95
Actua Pool	49,95	NHL Hockey '97	39,95
Actua Soccer 3	49,95	NHL Hockey '99	49,95
Actua Soccer C. E.	19,95	NHL Pow. Hockey	29,95
Adidas P. Soccer '98	49,95	NHL Powerplay '98	39,95
Akujii	49,95	Ninja A	49,95
Alien Trilogy	44,95	O.D.T. A	49,95
Armored Core A	39,95	Oddworld JR	44,95
Assault Rigs A	39,95	One A	44,95
Atlantis ADV	49,95	Pandemonium JR	44,95
Azure Dreams RO	49,95	Pandemonium 2	44,95
B-Movie <a> A	39,95	PaRappaTheRapper	44,95
Battle Sport A	39,95	Perfect Weapon A	29,95
Beast Wars A	49,95	Phat Air Snowboard.	44,95
Bio Freaks B	49,95	Pitball A	29,95
Black Dawn A	29,95	Populous STR	49,95
Blam Machinehead	39,95	Powerboat Racing	39,95
Blast Radius A	44,95	Poy Poy G	44,95
Blood Omen RO	44,95	Pro Pinball Big Race	49,95
Box Champions	29,95	Psybadek R	44,95
Brahma Force	49,95	R-Type Collection	39,95
Breakpoint Tennis	39,95	Racing Simulation 2	44,95
Breath of Fire 3	49,95	Rally Cross R	44,95
Breath of F. 3 & Pin. T-	39,95	Rapid Racer R	39,95
Shirt & Drachenfigur	59,95	Rayman JR	44,95
Bug Riders A	39,95	Reboot A	44,95
Buggy R	39,95	Resident Evil D.C.	44,95
Cardinal Syn B	49,95	Ridge Racer Rev.	39,95
Chill	39,95	Riot SP	39,95
Circuit Breakers	39,95	Rivals School	49,95
Colin McRae Rally	44,95	Road Rage R	39,95
C & C 1 STR	44,95	Road Rash 3D	39,95
C & C Alarmstufe	29,95	Robopit A	29,95
Constructor STR	44,95	Rogue Trip A	49,95
Crash Bandicoot	49,95	S.C.A.R.S. R	39,95
Crash Bandicoot 2	44,95	Sentinel incl. CD	44,95
Crime Killer R	39,95	Sentinel Returns	39,95
Critical Depth A	39,95	Shadowmaster A	44,95
Criticom B	29,95	Slam'n Jam SP	29,95
Croc JR	44,95	Small Soldier	49,95
Cyball Zone SP	39,95	Soviet Strike	29,95
Cyberspeed R	29,95	Spawn A	49,95
Dark Omen -		Speedster R	49,95
Warhammer 2 STG	44,95	Spider JR	39,95
Darklight Conflict	29,95	Spot - Hollywood JR	29,95
Darkstalkers B	29,95	Star Gladiator B	29,95
Devils Deception	44,95	Streak A	44,95
Diablo STR	44,95	Street Skater	39,95
Dodgem Arena <a>	39,95	Streetfighter A. Ex	44,95
Dreams	49,95	S. Football Champ	39,95
Dynasty Warriors	29,95	S. Match Soccer	39,95
Extreme Snowb.	39,95	S. Puzzle Fighter G	39,95
FIFA Soccer '97	39,95	S. Sonic Racer <a>	29,95
Final Fantasy 7 RO	44,95	Swagman RO	44,95
FF7 & 4c Berater	59,95	Tekken 3 B	44,95
Fluid <a>	49,95	Tennis Arena	39,95
Formel 1 '97 R	44,95	ThemeHospital	49,95
Formula Karts R	39,95	Theme Park	49,95
Frankreich '98 SP	44,95	Thunderhawk 2 A	29,95
Frenzy A	39,95	Thunderhawk 2 A	49,95
Future Cop LAPD	39,95	a/ungeschnitten	
G-Darius A	44,95	Toca Touring Car	44,95
G-Police A	44,95	Tombrailer 1 & 2 je	44,95
Gex Deep Cover G.	49,95	Total Driving R	29,95
Gex Enter the G.	49,95	Total NBA '98	39,95
Golden Goal '98	29,95	True Pinball G	44,95
Gran Turismo R	44,95	Tunnel B1 A	39,95
Grand Theft Auto	44,95	Unholy War, The A	44,95
GTA London A	39,95	V 2000 <a> A	49,95
Hard Boiled A	29,95	V-Ball A / SP	44,95
Heart of Darkness	44,95	Versailles <a> ADV	49,95
Herc's Adventure <a>	39,95	Victory Boxing 2	49,95
Hercules JR	44,95	Viewpoint A	39,95
Hugo	49,95	Vigilante 8 A	49,95
Indy 500	49,95	Viper <a> A	49,95
Int. S. Soccer Del.	44,95	Virtual Pool G	44,95
Int. S. Soccer '98	39,95	Vs - Versus B	39,95
Iron & Blood	39,95	Warhammer STR	44,95
Iznogud JR	39,95	Warhawk A	44,95
Jet Rider 2 R	44,95	W. Gretzky '98 SP	39,95</

5th Element	14,80
Abe's Exodus in 4c	19,80
Action & Adv. Mogel	19,80
Akuj	14,80
Alien Trilogy	14,80
Alone in the Dark	14,80
Alundra DIN 4	14,80
Ark of Time	14,80
Atlantis & 3 "Andere	19,80
Baphomets Fluch	9,90
Baphomets Fluch 2	14,80
Batman & Robin	14,80
Beat'em Up	14,80
Blaze'n Blade	14,80
Blood Omen	14,80
Breath of Fire 3	14,80
Broken Helix	14,80
Casper	14,80
Castlevania	14,80
Cheat Buch "Neu"	24,80
Clock Tower	14,80
C & C 1 & 2	je 14,80
Crash Bandicoot 2	14,80
Croc 2	24,80
D	14,80
Dark Omen	14,80
Deathtrap Dungeon	14,80
Diablo	14,80
Dino Crises	ab 14,80
Discworld 1 & 2	14,80
Discworld Noir	14,80
D.N. Time to kill	14,80
Excalibur	14,80
Fade to black	14,80
Final Fantasy 7 in 4c	19,80
Final Fantasy 8	24,90
Forsaken	14,80
G-Police	14,80
Gex 3D & Rayman	14,80
Grab des Pharao &	19,80
Grand Theft Auto 2	24,90
Granstream Saga	14,80
Guardian Crusade	14,80
Hard Edge	14,80
Heart of Darkness	14,80
Herc's Adventure	14,80
Hercules & 3 Andere	14,80
Hexen	14,80
Kings Field	14,80
Little Big Adventure	14,80
MDK	14,80
Mechwarrior 2	14,80
Medevil	14,80
Men in Black	14,80
Metal Gear Solid 4c	24,80
Mission Impossib.	ab 14,80
Nightmare Creatures	14,80
O.D.T.	19,90
Oddworld	14,80
One	14,80
Overblood & Pax C.	14,80
Pandemonium <a>	39,90
Panzer General 2	14,80
Pitfall 3D	14,80
Rayman & Gex 3D	14,80
Rayman 2	24,90
Rebell Assault 2	14,80
Resident Evil	9,90
Resident Evil "Bundle"	
<farbig & viele Bilder>	19,80
Resident Evil 3 <a>	39,90
Riven	14,80
Shadowman	19,80
Silent Hill in 4c	24,90
Skull Monkeys & 3	14,80
Soul Reaver in 4c	24,90
Spawn	14,80
Sport & Rennspiele	29,90
Stadt der verl. Kinder	14,80
Suikoden	14,80
Swagman	14,80
Syphon Filter	14,80
Tekken 1 - 3	14,80
Tombraider 1-4	je 19,90
Vandal Hearts	14,80
Versailles & 3 Andere	19,80
Warcraft	14,80
Wild 9 & MKM	14,80
Wild Arms	14,80
Wing Commander 4	14,80
Worms Armageddon	24,80
X-Files	19,90
X-ploder Buch & CD	29,90
Z	

Adapter/ MOD	39,95
Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung)	39,95
Antennenkabel	24,95
CD Leerhüllen 10er Set	4,95
2er-Leerhüllen 10er Set	8,95
CD-Case	9,95



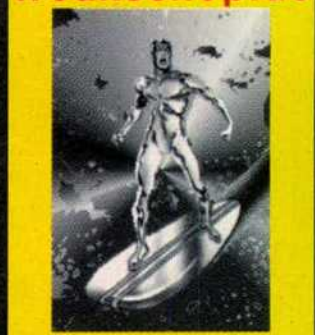
Gehäuse blau o. je	39,95
Gun "Adventure"	89,95
Gun "Dual"	29,95
Gun "Real Arcade" - mit	
Rückschlag + Pedal	79,95
Gun & Laseraufsatz	59,95
Gun "Scorpion"	49,95
Infrarot-Pad Set	69,95



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

PSX-Gehäuse	je 39,95
RGB Kabel	9,95
RGB Kabel Special	14,95
Ultra Racer	49,95
Xploder Classic	59,95
Xploder FX	84,95
Xploder Pro	104,95

<http://www.freaksshop.de>



LADENGESCHÄFTE:

Ladenpreise können abweichen!

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

Action Man	84,95
Ape Escape JR	89,95
Apocalypse A	69,95
a/ungeschnitten	
Asterix & Obelix	84,95
Autobahn Raser 2	84,95
Barbie Race & Ride	44,95
Blaze'n Blade RO	59,95
Box Champion 2000	84,95
Bugs Bunny	69,95
Bust-A-Move 4	59,95
Buster & Beanstalk	79,95
Carmageddon Dt.	79,95
Champ. Motorcross	84,95
Chocobo Racing	79,95
Colony Wars 1 A	59,95
Colony Wars 2 A	79,95
C & C Gegenschlag	79,95
Cool Boarders 3	84,95
Crash Team Racing	84,95
Crash Team & Multi	129,-
Croc 2 JR	79,95
Cyber Tiger	84,95
Demolition Racer	84,95
Destrega	74,95
Dino Crises	84,95
Disney Magical Tetris	79,95
Divers Dream	69,95
Driver R	84,95
Duke Time to kill	69,95
Extreme 500	84,95
F-1 World G.P.	84,95
FIFA Soccer 2000	84,95
Fighting Force 2	84,95
Final Fantasy 8	94,95
Formel 1 '98	59,95
Formel 1 '99	84,95
F1 '99 & V3 Lenkrad	159,-
Fußball Live	84,95
G-Police 2 A	74,95
Grand Theft Auto 2	84,95
G. Z. - S. Z. 2	79,95
Hell Night A	84,95
Hot Wheels Turbo	79,95
Hugo 2 JR	79,95
Jade Cocoon RPG	84,95
Killer Loop R	84,95
Kingsley Wild Adv.	79,95
KKND 2	79,95
Le Mans 24 Std R.	84,95
Legend of Kartia	84,95
Lego Racers R	89,95
Lego Rock Raider	89,95
Lone Soldier uncut	59,95
Megaman Legends	69,95
M. G. S. Mission CD	39,95
Mighty Hits SH	74,95
Millennium Soldier	84,95
Mission Impossible	84,95
Monkey Hero RPG	59,95
Music 2000	84,95
Nascar 2000	84,95
NBA 2000 / -Fox je	84,95
NFL Blitz 2000	89,95
NHL 2000 / -Fox je	84,95
No Fear M. Biking	84,95
Overblood a/uncut	69,95
Pac Man World	69,95
Panzer General 2	59,95
Pinball Timeshock	59,95
Pool Hustlers SP	59,95
Pro Pinball Fantastic	
Journey	84,95
Puchi Carat	84,95
Rainbow Six	84,95
Ready 2 Boxing	84,95
Reel Fishing	84,95
Ridge Racer 4	69,95
Ronin Blade	84,95
Ruff & Tumble	84,95
Schlumpfe, Die	84,95
Shadowman & Dekor	89,95
Shanghai	84,95
Shaolin	84,95
Silent Hill A	84,95
Soul Reaver A	89,95
South Park / -Luv je	84,95
Spyro the Dragon	59,95
Spyro 2	84,95
Stadt d. verl. Kinder	69,95
Star Wars Dunkle B.	84,95
Supercross 2000	84,95
Syphon Filter A	79,95
Tarzan	84,95
Toca Touring Car 2	59,95
Tombr Raider 4	89,95
Tomorrow Never D.	84,95
Tony Hawk Skater	84,95
Treasures of Deep <a	59,95

UEFA Champ. 99	79,9
UEFA Striker	89,9
V-Rally 2	69,9
Versailles dt.	84,9
Vigilante 2	84,9
War of the Worlds	79,9
WCW Mayhem	84,9
Worms Armageddon	84,9
Worms Pinball Add.	84,9
Wu Tang Clan	84,9
WWF Attitude	84,9
X - Files (Akte X)	84,9
Xena	84,9

Kena Geplante

Neuheiten PSX

12.99 - 02.2000
<können sofort
vorbestellt werden>

Baldurs Gate	RO	84,9
Beatmania		84,9
Champ. Manager		84,9
Chessmaster Mill.		84,9
Discworld Noir		84,9
Earthworm Jim 3D		84,9
Hogs of War	A	79,9
Jeff Gordon Racing		TBA
Joe Blow	JR	84,9
Legend of Legaia		TBA
Medal of Honor	SH	89,9
Missile Command		79,9
Overblood 2	ADV	84,9
Prince N. Boxing		84,9
Railroad Tycoon 2		84,9
Rally Masters		84,9
Resident Evil 3		TBA
Road Rash Unch.		84,9
Roadster	R	84,9
Rollerball	A	84,9
Ronaldo V. Football		84,9
San Francisco R. 2		84,9
Stunt GP	R	84,9
Subbuteo	SP	84,9
Submarine Commando		
Tanktics	A	84,9
Tiger Woods 2		84,9
Tiny Tank	A	84,9
Track & Field 2		84,9
Ubik	STR	84,9
Uprising X	STR	84,9
Urban Chaos	A	TBA

Dreamcast:

Dreamcast	479,9
Controller	49,9
DekorKit Shadowman	19,8
DekorKit Trick Style	19,8
Gun (Pistole)	TBA
Joypadverlängerung	19,9
RGB Kabel Special	29,9
Visual Memory	49,9
Aero Wings	84,9
Blue Stinger A	89,9
Buggy Heat R	84,9
Dynamite Cop 2 A	84,9
Evolution	84,9
F-1 World G. P.	99,9
Fighting Force 2	84,9
Ego Shooter	89,9
HydroThunder	99,9
Incoming A	99,9
Jimmy White's Cue.	89,9
Pen Pen R	99,9
Power Stone	84,9
Psychic Force	89,9
Ready 2 Rumble	99,9
Resident Evil Code	99,9
ReVolt (12)	89,9
Sega Rally 2	99,9
Shadowman (12)	89,9
Snow Surfers	84,9
Sonic Adventures	84,9
Soul Calibur	99,9
Soul Fighter	99,9
South Park Luv Sh.	89,9
South Park Rally	89,9
Speed Devils	84,9
Suzuki Alstare Racer	84,9
Tokyo Highway C.	84,9
Toy Commander	84,9
Trick Style	89,9
UEFA Striker	99,9
Vigilante 8 2nd O.	99,9
Virtua Fighter 3	84,9
Worldwide Soccer	84,9
Worms Armageddon	89,9
WWF Attitude	89,9

Importe auf Anfrage !!!

02504 - 933012

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

je 22,80

je 22,80

22 80

ie 22,80

Energy **Evil** **Fire Light** **Formula 1** **Fury** **Girl** **Hacker** **Hand**

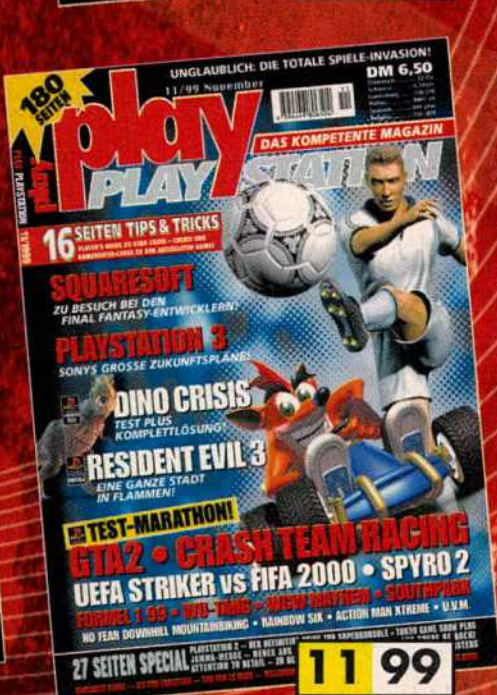
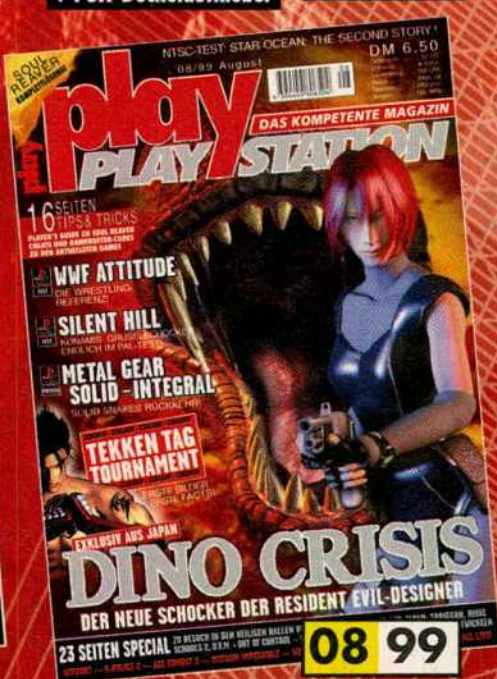


EINFACH BESTELLEN

und die Sammlung ist komplett!

FEBRUAR 2000

BACK ISSUES



06/98 Player's Guide

Colin McRae Rally
Warhammer Dark Omen
(Teil 3)

07/98 Player's Guide

Gran Turismo
Heart Of Darkness

08/98 Player's Guide

Alundra (Teil 1)

09/98 Player's Guide

Alundra (Teil 2)
The Fifth Element

10/98 Player's Guide

C&C Alarmstufe Rot
Gegenschlag (Teil 1)

11/98 Player's Guide

C&C Alarmstufe Rot
Gegenschlag (Teil 2)

01/99 Player's Guide

Tomb Raider III
Adventures of Lara Croft (Teil 2)

02/99 Player's Guide

Tomb Raider III (All the Secrets)
Colony Wars Vengeance

03/99 Player's Guide

Populous the Beginning

04/99 Player's Guide

Secrets zu Metal Gear Solid

05/99 Player's Guide

Racing Simulation 2

06/99 Player's Guide

Warzone 2100 (Teil 1)

07/99 Player's Guide

Warzone 2100 (Teil 2)

08/99 Player's Guide

Legacy of Kain:
Soul Reaver

10/99 Player's Guide

Syphon Filter (Teil 2)
X-Files

11/99 Player's Guide

Dino Crisis

12/99 Player's Guide

Medal of Honor

01/00 Player's Guide

Discworld Noir (Teil 1)

play 04/98	☐	play 01/99	☐	play 07/99	☐
play 05/98	☐	play 02/99	☐	play 08/99	☐
play 07/98	☐	play 03/99	☐	play 10/99	☐
play 08/98	☐	play 04/99	☐	play 11/99	☐
play 09/98	☐	play 05/99	☐	play 12/99	☐
play 10/98	☐	play 06/99	☐	play 01/00	☐
play 11/98	☐				

pro Heft 6,50 DM =

+ Porto
Inland: 3,- DM
ab 3 Hefte 4,- DM
ab 4 Hefte 7,- DM
Ausland: 8,- DM
ab 3 Hefte 12,- DM

Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Schein mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
play PLAYSTATION · „Back Issues“ · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

TEST SCREEN

play testet alle Spiele auf Herz und Nieren. Das Zehner-Wertungssystem versteht sich als monatliche Entscheidungshilfe, verzichtet auf den bangen Blick in die Softwarezukunft und gibt dem Leser jetzt und heute die Möglichkeit, aktuelle Spiele den eigenen Vorlieben entsprechend zu selektieren. Das Wertungsschema ist in Grafik, Sound/FX und Rating gegliedert. Während sich Grafik und Sound stets an der Leistungsfähigkeit der PlayStation messen lassen müssen, ist das Rating nicht zwingend mit diesen Wertungen in Einklang zu bringen, sondern drückt einzig und allein das Spielspaßpotential aus. Hochklassige Software mit einem Rating von 9 oder 10 Punkten wird von play mit dem Best Buy-Prädikat belohnt, was einer konkreten Kaufempfehlung gleichkommt.

Spiele, deren Schwierigkeitsgrad extrem hoch ausfällt, bekommen den „Extreme Hardcore“-Stempel.

**EXTREME
HARDCORE**

GRAFIK  8
SOUND  9
RATING  **10**

**play
PLAY STATION
BEST
BUY!**

Ausnahmetitel mit Referenzcharakter	 10	play PLAY STATION BEST BUY!
Herausragender Titel	 9	play PLAY STATION BEST BUY!
Sehr guter Titel	 8	
Überdurchschnittlicher Titel	 7	
Genrefans testen an	 6	
Nur für Sammler	 5	
Finger weg	 1-4	

FEATURES

 Anzahl der möglichen Spieler	 Levelwahl durch Paßwortabfrage	 Sprache der Bildschirmenüs	 Dolby Surround	 Analog Controller Sony	 Analog Controller neGcon	 Maus-Unterstützung
 Memory Card sowie Anzahl der benötigten Blöcke	 Erstellen bzw. Editieren neuer Strecken möglich	 Sprachausgabe	 Q Sound	 DualShock Unterstützung	 Lenkrad	 Link-Option
 ?? STRECKEN	 ?? LEVEL	 PocketStation PDA	 USK-Empfehlung	 Analog JoyStick	 LightGun	 Multitap



Home

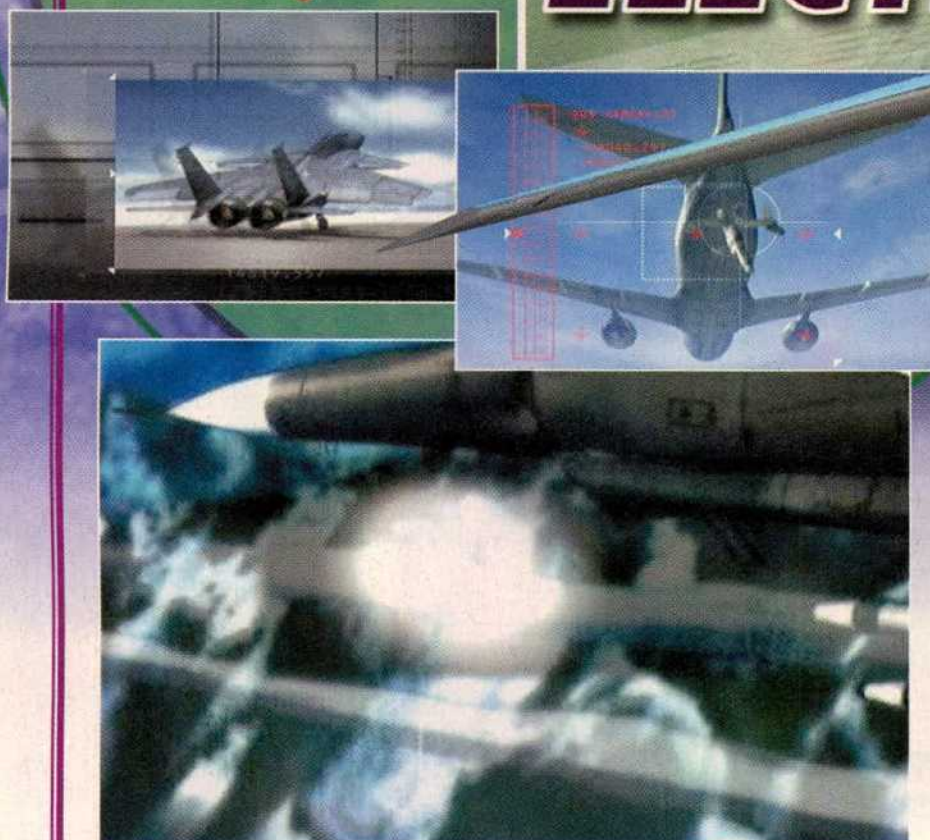
www.playplaystation.com

märz.2000://euer.portal.für.playstation/news/infos/tests/tipps:23666

MARK LIEBOLD

ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE

Genre	Shooter
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
Testmuster	SCED
Preis	ca. 99.- DM
Erhältlich ab	ab sofort



Nur durch eine spektakuläre Immelmann-Rolle (Skywalker-Looping) bekommt man den tief eingebetteten Kern des Mikrowellenkraftwerks vor den Lauf.



Waghalsige Flugmanöver werden meist mit einem deftigen Abzug der Schadensanzeige bestraft.

Im Gegensatz zu vielen anderen Softwarehäusern, die für einen erfolgreichen Titel meist binnen weniger Monaten einen Nachfolger parat haben, nahm sich Namco für die Entwicklung von Ace Combat 3 - Electrosphere über zwei Jahre Zeit.

Die Story der deutschen Version ist schnell erzählt. Ihr schlüpft in die Rolle eines Kampfpiloten der UPEO (Universal Peace Enforcement Organization), die sich zum Ziel gesetzt hat den Frieden in der Welt (notfalls auch mit Waffengewalt) zu wahren. Für die erste Mission, in der es gilt den Luftraum der General Resource Ltd. vor feindlichen Kampfjets des Neucom-Konzerns zu sichern, steht dem Spieler lediglich

ein Flugzeug, der EF2000E - Typhoon II, zur Auswahl. Mit der Zeit erhält man Zugriff auf insgesamt 21 Jets - von den Weiterentwicklungen der heutzutage gängigen Fighter wie etwa der F-16 XFU - Gyrfalcon bis hin zur futuristischen, äußerst graziösen R-101 Delphinus oder R-201 Asterozoa. Die stählernen Adler unterteilen sich in drei Klassen: Leicht, Mittel und Schwer. Während die Vorteile der kleinen Düsenflieger verstärkt bei Geschwindigkeit und Wendigkeit zu finden sind, legen die schweren Jets mehr Wert auf Panzerung und vor allem Bewaffnung. Letztere teilt sich in Primär- und Sekundärwaffen auf. Je nach Typ können bis zu zwei verschiedene Bordwaffen geladen werden. Leichte Fighter müssen sich mit einer spärlichen Palette an Raketen und Kanonen zufrieden geben. Die schweren Jets hingegen könnt Ihr mit großkalibrigen Kanonen, Pulslasern oder Spread-Bombs rüsten. Einige der Flugzeuge (beispielsweise der RF-12A2 Blackbird) sind allerdings nur für Spezialeinsätze, zu denen etwa Geheimmissionen in der Stratosphäre oder gar dem Weltall zählen, verfügbar.



Im Missionbriefing erhaltet Ihr alle wichtigen Daten über die Mission und die Euch zur Auswahl stehenden Flugzeuge.

Die Steuerung der stählernen Adler ist relativ simpel. Mittels der Shoulder-buttons erhöht bzw. verringert Ihr den Schub bzw. schwenkt leicht die Seitenruder des Jets. Die Actionbuttons dienen dem Abfeuern der Primär- und Sekundärwaffen sowie dem Aufrufen einer Übersichtskarte des Einsatzgebietes. Ace Combat 3 - Electrosphere bietet aber auch ein ganz besonderes Gimmick. Hält der Spieler den Dreieck-Button gedrückt, dreht sich der Kopf des Piloten - welcher auch mit Hilfe des rechten Analog-Sticks frei bewegt werden kann - automatisch in die Richtung des anvisierten Ziels.

Der Großteil der Einsätze beschränkt sich auf simple Search & Destroy Missionen. Meistens gilt es lediglich die anfallende Gegnerschar zu eliminieren. Ob diese jetzt während des Tages oder bei Nacht, bei strahlendem Sonnenschein oder im Nebel, bei einem Überfall oder während einer Eskortmission in die ewigen Jagdgründe einge-

DIE ALTERNATIVE

Eagle One - Harrier Attack - Infogrames



Vielleicht ist Eagle One - Harrier Attack nicht ganz so ein grafischer Leckerbissen wie Ace Combat 3. Dafür kann die Schlacht um die polynesischen Inselkette

mit all den Aspekten aufwarten, die dem Ace Combat Zocker verwehrt bleiben: eine filmreife Story, gehobener Anspruch für viele Stunden Spielspaß und vor allem Abwechslung pur.



Während das Radar nur die nahe Umgebung anzeigt, erhält man auf der Karte einen Einblick über das gesamte Einsatzgebiet.



Das Head-Up-Display gibt nicht nur Aufschluß über Höhe, Geschwindigkeit und Neigung, sondern warnt auch vor gegnerischen Raketenabschüssen oder einer zu niedrigen Flughöhe.

hen ist im Endeffekt egal. Eine erfrischende Abwechslung zum Einheitsgeballere bilden die Geheimeinsätze. Hierbei müsst Ihr beispielsweise ein Spionageflugzeug unbemerkt durch einen Canyon verfolgen oder das Flugzeug sicher durch die verwinkelten Gänge der gigantischen Geofront-Station manövrieren.

► In technischer Hinsicht ist Ace Combat 3 - Electrosphere zweifelsohne einwandfrei - zumindest bis auf ein paar kleine Grafikblitzer in allzu eng geratenen Schluchten. Die Detailverliebtheit ist in jedem einzelnen Pixel zu erkennen. Beispielsweise fahren beim verringern des Schubs die Bremsklappen aus - was man allerdings nur aus der 3rd Person-Perspektive erkennen kann. Grafisch fliegt Ace Combat 3 - Electrosphere durchaus in den höheren Gefilden. Dies kann man vom Sound nicht behaupten, da das monotone Technogedudel höchstens zum leise drehen auffordert.

Wie bei vielen Spielen steckt auch in Ace Combat 3 - Electrosphere der Fehler im Detail. In der japanischen Originalversion (vergl. PreScreen in play PLAYSTATION 08/99) werden die recht

einfach und nicht besonders abwechslungsreich gestalteten Missionen von einer fein gewobenen Story zusammengehalten. Diese ist - aus welchen Gründen auch immer - dem Rotstift zum Opfer gefallen. Eigentlich könnte Nemo - so der vermeintliche Name Eures gesichtslosen Helden - während des Spiels mehrmals die Fronten (UEPO, Neucom, General Resource Ltd., Ourboros) wechseln und so den Spielverlauf, inklusive der fünf verschiedenen Enden, selbst bestimmen. Deutsche Piloten müssen darauf, wie auch auf die

abwechslungsreich. In erster Linie gilt es stets sämtliche Gegner ohne viel Abwechslung nach dem gleichen Schema zu zerstören. Die Kontrahenten sind zudem noch nicht einmal besonders intelligent. Bei den Einsätzen stößt man kaum auf Gegenwehr. Sollte das eigene

„In technischer Hinsicht ist Ace Combat 3 zweifelsohne einwandfrei. Die Detailverliebtheit ist in jedem einzelnen Pixel zu erkennen.“

vielen Zwischensequenzen und den eigentlichen Hintergrund der Aufträge verzichten. Stattdessen fliegt Ihr einfach stur, linear und absolut ahnungslos die Einsätze, die normalerweise in einen komplex angelegten Missionsbaum aufgegliedert wären, ab.

Dies wäre „vielleicht“ - zumindest für einen Otto-Normal-Zocker - noch erträglich, auch wenn dadurch der ganze Sinn des Spiels verloren geht. Allerdings sind die Missionen, im Gegensatz zur Story nicht besonders

Flugzeug doch einmal explodieren, liegt es mit Sicherheit daran, dass man den Boden oder ein anderes Hindernis gerammt hat und nicht von einer feindlichen Salve vom Himmel geholt wurde.

Ace Combat 3 ist an sich ein sehr guter Titel. Wer nicht weiß, dass es in Wirklichkeit eine Story gibt, oder wem diese nicht besonders wichtig ist, kann mit dem Beschnitt durchaus eben. Hardcore-Zockern wird die unverständliche Streichung des gesamten Plots allerdings übelst aufstoßen. Bei Ace Combat 3 - Electrosphere, einem Titel, der durchaus eine bessere Wertung hätte einfliegen können, hat Namco am falschen Ende gespart - Schade.

POSITIV

- überdurchschnittlich gute Grafik
- actionorientiertes Gameplay

NEGATIV

- komplett gekürzte Story
- eintöniger Missionsaufbau

GRAFIK ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 9
SOUND ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 7
RATING ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ **7**



Ein kurzer Druck auf den Dreieck-Button und schon schwenkt die Kamera in die Richtung der Gegner.



TONI OPL

SPACE
DEBRIS

Genre	Shooter
Hersteller	SCEE
Entwickler	Rage Software
Testmuster	SCED
Preis	ca. 99.- DM
Erhältlich ab	26. Januar



Opulent: Getroffene Alienschiffe verabschieden sich mit aufwendigen Explosionen.

Wieder einmal wird das gesamte Universum von einer übermächtigen Alien-Rasse bedroht. Diesmal liegt das Schicksal der Galaxie in den Händen des United Earth Defense-Piloten James Bryant, dem Protagonisten von Sonys neuestem Weltraum-Shooter Space Debris. Nachdem fast die gesamte menschliche Flotte durch einen Überraschungsangriff der außerirdischen Invasoren in einen einzigen Trümmerhaufen verwandelt wurde und die Aliens nun auf dem Weg zur Erde Kolonie für Kolonie verwüsten, ist Bryant einer der letzten Piloten, die dem Zerstörungswahn der extraterre-

strischen Wesen Einhalt gebieten und somit die Vernichtung der Menschheit abwenden können.

Vom Spieldesign her erinnert Space Debris sichtlich an Nintendos Lylat Wars. Die meisten Stages durchfliegt Ihr mit Bryants Raumjäger auf einer fest vorgegebenen Route. Frei bewegen könnt Ihr Euch hier nur innerhalb eines bestimmten Rahmens, der nur selten mit alternativen Flugwegen oder versteckten Geheimgängen aufwartet. Die Fluggeschwindigkeit lässt sich hierbei ebenfalls nur marginal durch das Betätigen der L2- bzw. der R2-Taste beeinflussen, wodurch Euer Gleiter kurzzeitig abgebremst beziehungsweise leicht beschleunigt wird. Diese Technik kann allerdings nicht ständig eingesetzt werden, da die hierfür benötigten Booster immer erst wieder mit Energie versorgt werden müssen. In anderen Levels kann der Spieler innerhalb eines begrenzten Areals auch völlig frei manövrieren. Sobald die Grenze der Kampfarena erreicht wird, steuert Bryant mit einem gekonnten Skywalker-Looping automatisch wieder in die entgegengesetzte Richtung.

Selbstverständlich seid Ihr den zahlenmäßig stark überlegenen Feindescharen nicht schutzlos ausgeliefert. Standardmäßig ist Bryants Gleiter mit

einer Abschussvorrichtung für Homing-Missiles und einer Laserkanone ausgestattet. Zusätzlich hinterlassen viele der „pulverisierten“ Ufos wertvolle Pick-Ups, die zum einen die eigenen Schutzschilde wieder aufladen und zum anderen auch die Wirkung Eurer Waffen verbessern. So lässt sich beispielsweise nach und nach deren Schussfrequenz steigern oder der einfache Laser zu einem wesentlich schlagkräftigeren Dreifach-Blaster ausbauen. Smart-Bombs, die allerdings erst aufgesammelt werden müssen, erledigen zudem sämtliche in Reichweite befindlichen Gegner in Sekundenschnelle.

Auf seiner Reise zum Mutterschiff der Aliens ist James Bryant jedoch nicht völlig auf sich allein gestellt. Durch mehrere schicksalhafte Ereignisse lernt der UED-Kampfpilot den erfinderischen Doctor Band, den überheblichen Weltraumschmuggler Rip Starfire und die junge Pilotin Halo Taker kennen, die ihm bei der Rettung der Menschheit hilfreich zur Seite stehen. Sie alle verfügen über ganz spezielle Raumschiffe, deren Kontrolle Ihr im späteren Verlauf des Spiels auch selbst übernehmen müsst.

DIE ALTERNATIVE

Omega Boost – SCEI
Polyphony Dig

Polyphony Digital ist es mit Omega Boost gelungen, einen echten 3D-Shooter zu erschaffen, dessen Optik jeden erst einmal am Bildschirm kleben lässt. Auf den

zweiten Blick allerdings traten vor allem in punkto Widerspielwert einige Mängel zutage. Wer sich an dem eintönigen Levelaufbau nicht stört, wird mit einem bombastischen Sound und einer herausragenden 3D-Engine belohnt.



In den frei erkundbaren Levels erleichtert Euch die kleine Übersichtskarte die Orientierung.



Spiel- und FMV-Sequenzen gehen dank der steten Verwendung der In-Game-Grafik nahtlos ineinander über.





Mech Warrior: Dieser gigantische Roboter setzt Euch mit seinem Laserschild so richtig zu.

An der grünen Energieleiste am linken Bildschirmrand lässt sich die „Lebensdauer“ der Levelbosse ablesen.

So gilt es beispielsweise, mit Bands modifiziertem Interceptor-Raumjäger die Evakuierung des Planeten Pluto zu überwachen, in Starfires Gleiter auf einem Weltraumfriedhof nach einem ausgedienten Kernreaktor zu suchen oder mit dem extrem wendigen Schiff der ehrgeizigen Halo Taker in einer labyrinthartigen Raffinerie Treibstoff aufzustöbern. Weitere Missionen versetzen Euch in heiße Dogfights mit aufdringlichen Raumpiraten oder hinter das Steuer eines futuristischen Kampfpanzers, mit dem vorher eingesammelte Treibstoffvorräte sicher durch ein ausgedientes militärisches Testgelände auf dem Mars bugsirt werden müssen. Am Ende eines jeden Levels wartet ein ehrfurchteinflößender biomechanischer Koloss darauf, mit der richtigen Taktik in seine Einzelteile zerlegt zu werden. Diese Endgegner sind allesamt gigantisch groß und müssen vom Spieler Stück für Stück zu Klump geschossen werden, ehe sie sich endgültig geschlagen geben. Allerdings gestaltet sich dieses Vorhaben als äußerst kompliziert, da Euch die Levelbosse mit allerlei fremdartigen Waffensystemen mächtig einheizen.

► Trotz der unterschiedlichen Missionen und des sporadisch eingeflochtenen Handlungsfadens gestaltet sich das Spielprinzip in jedem Level gleich: „Ballern bis der Daumen glüht“ lautet bei Space Debris die Devise. Aber gerade

deshalb ist es für den schnellen Kick zwischendurch das ideale Spiel. Der Schwierigkeitsgrad hängt dabei zu einem hohen Anteil vom verwendeten Controller ab. Mit einem Standard-Pad ohne Dauerfeuer ist es selbst auf der leichtesten Stufe alles andere als ein Kinderspiel, die permanenten Attacken der überaus abwechslungsreich gestalteten Alien-Schiffe halbwegs unbeschadet zu überstehen, geschweige denn den Endboss zur Strecke zu bringen. Zudem gibt es sowohl während des

Piloten gegen die außerirdischen Invasoren bestehen können.

Grafisch kann Space Debris nicht ganz mit dem hauseigenen Konkurrenzprodukt Omega Boost mithalten, verwöhnt das Auge des Betrachters aber trotzdem mit spektakulären Explosionen, in Echtzeit berechneten Lichteffekten und einem abwechslungsreichen, wenn auch teilweise recht düsteren

„Ballern, bis der Daumen glüht“ lautet bei Space Debris die Devise. Aber gerade deshalb ist es für den schnellen Kick zwischendurch das ideale Spiel.“

Gefechts als auch zwischen den Missionen keine Möglichkeit, den Spielstand zu sichern. Wem der Frustrationsfaktor hier zu groß wird, der sollte sich deshalb nach einem Joypad mit Auto-Fire umsehen, womit sich auch die Stufe „Normal“ einigermaßen zügig durchspielen und somit der Extrem-Modus freischalten lässt, in dem nur die erfahrensten UED-

Leveldesign. Die Framerate bleibt stets konstant smooth und geht auch in wilden Schlachten mit unzähligen Angreifern nicht für eine Sekunde in die Knie. Heroisch klingende Orchestermusik vermittelt zudem das nötige akustische Sci-Fi-Feeling, wie es auch in solch grandiosen Leinwand-Spektakeln wie der Star Wars Saga oder der Star Trek-Serie an der Tagesordnung ist - in Verbindung mit der heimischen Surround-Anlage habt Ihr zudem das Gefühl, mitendrinnen statt nur dabei zu sein. Lediglich bei der deutschen Synchronisierung hätten die Sprecher etwas emotionaler zu Werke gehen können, da die Dialoge doch überwiegend sehr „geköstelt“ klingen.

POSITIV

- abwechslungsreiche Gegnerschar
- simples, aber spaßiges Spielprinzip
- ideal für „Zwischendurch“

NEGATIV

- sehr hoher Schwierigkeitsgrad
- „nur“ 10 Level
- stark geschmacksabhängige Synchronstimmen



Drei dieser Kreaturen gilt es zu zerstören, bevor sie die Basis des Professors in Schutt und Asche legen.

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **8**

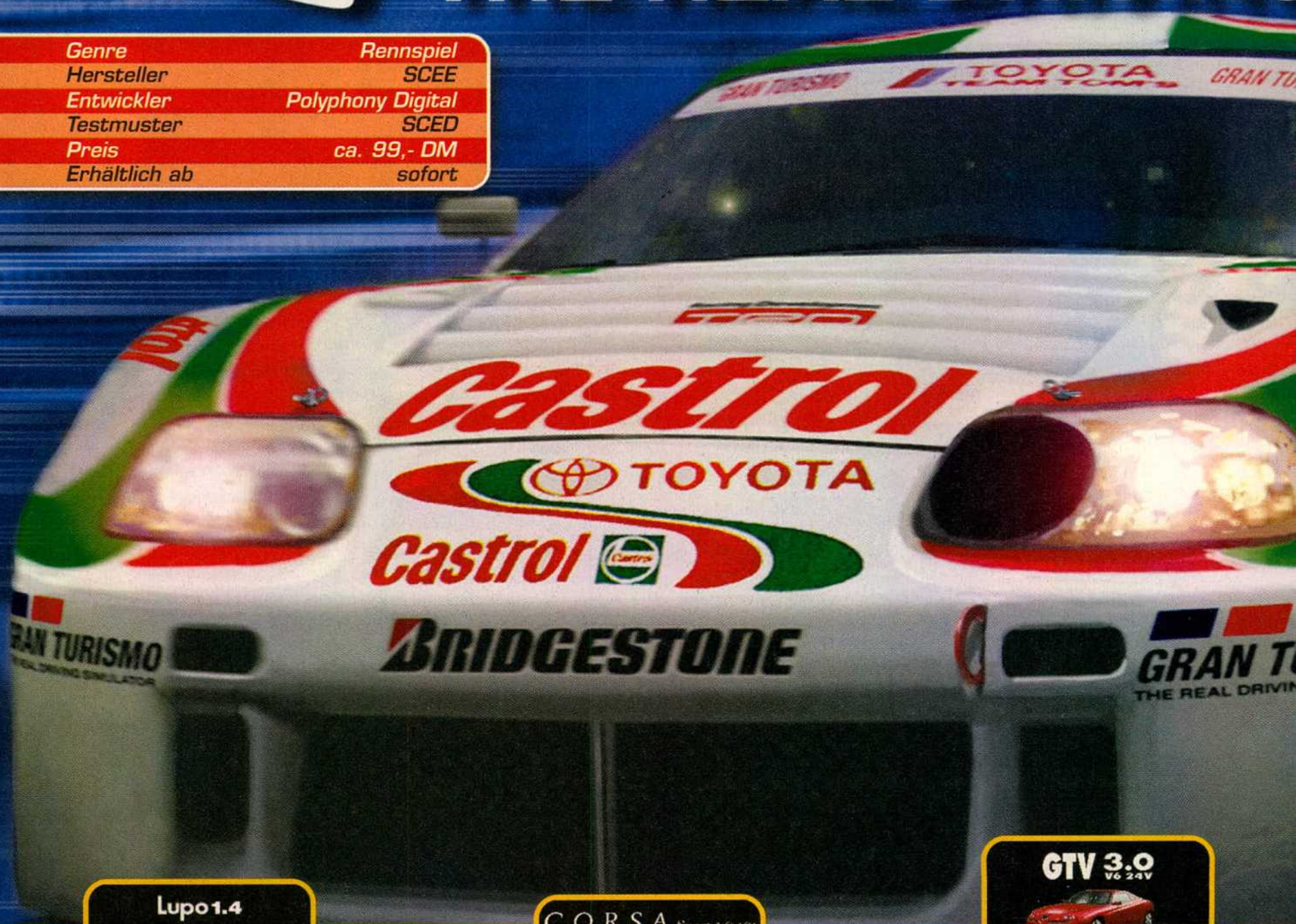


GT

GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

Genre	Rennspiel
Hersteller	SCEE
Entwickler	Polyphony Digital
Testmuster	SCED
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



Lupo 1.4



Yaris



CORSA Sport 1.6i 16V



Y 1.2 16V



GTV 3.0
V6 24V



TOM'S T111





Sven Liebold - Toni Opl

GRAN TURISMO 2

SIMULATOR

Es ist ein sonniger, heißer Sommertag, das Wetter könnte kaum besser sein. Die vor Menschenmassen nur so strotzenden Tribünen rings um die Rennstrecke drohen aus allen Nähten zu platzen. Gerade manövriert der letzte Fahrer sein PS-strotzendes Vehikel gekonnt in die vorgeschriebene Startposition.

Zehntausende tobender Zuschauer jubeln ihren Idolen noch einmal lautstark zu, die Stimmung im ausverkauften Motodrom ist zum Zerreißen gespannt, der Lärm der ständig aufheulenden Motoren ohrenbetäubend. In der Luft liegt ein stechender Benzin-geruch. Aus der Boxengasse geben die Teamchefs ihren hochkonzentrierten Fahrern letzte Anweisungen. Dann... : 3 - 2 - 1 - GO! Durchdrehende, quietschende Reifen, aufsteigender Qualm, tosender Applaus - Sonys Gran Turismo geht in die zweite Runde.

Beim Durchblättern einschlägiger Automobil-Fachmagazine geriet wahrscheinlich jeder von uns schon einmal völlig ins Schwärmen. Das Phänomen „Auto“ begeistert schließlich schon seit seiner Erfindung im späten 19. Jahrhundert sämtliche Bevölkerungsschichten und ist aus dem heutigen Leben überhaupt nicht mehr wegzudenken. Dabei sind es vor allem die edelsten, schnellsten und gleichzeitig auch teuersten Sportflitzer, bei deren seltenem Anblick vielen Rennsport-begeisterten Fans die Kinnlade herunterklappt. Leider verfügen nur die wenigsten Menschen über das nötige Kleingeld, um sich solch einen langersehten Wunsch zu erfüllen, doch glücklicherweise gibt es ja die gute alte PlayStation, mit deren Hilfe sich so mancher Traum zumindest auf virtueller Ebene realisieren lässt.

Polyphony Digital's Gran Turismo war das erste Spiel, welches die Herzfrequenz eines jeden Autonarren auf Anhieb in gefährliche Höhen trieb. Ein bis dato unerreichtes Fahrverhalten, herausfordernde, abwechslungsreiche Strecken und ein gigantischer Fuhrpark, der ausschließlich aus Original-Wagen verschiedener amerikanischer, englischer und fernöstlicher Hersteller bestand, ließen den „Real Driving Simulator“ ohne Umweg zur Referenz im Rennspiel-Genre avancieren. Kaum ein anderes PlayStation-Game konnte die Meßlatte derartig weit nach oben schrauben. Doch schon kurze Zeit später machten sich die Entwickler erneut ans Werk - mit dem nahezu unmöglichen Ziel, dem Ganzen noch eins draufzusetzen und die wenigen Kritikpunkte des ersten Teils komplett auszumerzen. In der Zwischenzeit versuchten viele Konkurrenztitel, den hohen Standard des „Königs der Racing-Simulationen“ zu toppen - bis heute gänzlich ohne Erfolg. Nun sind die Tage der Herrschaft vorüber - am Rennspiel-Himmel erstrahlt ein neuer Stern in hellem Licht. Gran Turismo 2 erreichte die kritischen play-Testlabors und wurde in einer der längsten Probefahrten aller Zeiten bis auf die kleinste Kontermutter hin genauestens untersucht.

Schon beim Öffnen der Hülle erwartet den Käufer von Gran Turismo 2 die erste angenehme Überra-

CELICA concept car



FLEIGHTY



P+Spider



PHOETON



TRD 2000GT



Tuscan SPEED SIX



COBRA



MUGEN Wagon





Anhand dieses Screenshots lässt sich das Einfedern der Karosserie deutlich erkennen.

zweiten CD der gesamte Gran Turismo-Mode lagert, beherbergt der erste Datenträger den Arcade-Mode und das neue Intro. Gespannt versammelte sich das gesamte play-Team vor einem Bildschirm, um dem historischen Moment beizuwohnen, in dem der einstimmende Vorspann das erste Mal über den Screen flimmerte. Im Nachhinein hatten wir uns allerdings etwas mehr erwartet. Von der Atmosphäre und Dramatik des „alten“ Intros war nicht unbedingt viel zu spüren. Bedenkt man allerdings, dass der Kurzfilm etwa zu 50 Prozent aus aktuellen Spiel- und Replayszenen

Augen auf beim Fahrzeugkauf! Aufgrund mangelnder Alternativen müsst Ihr zunächst mit einem Wagen der asiatischen Händler vorlieb nehmen, die insgesamt den Löwenanteil des GT2-Fuhrparks stellen.

unterzogen. Wer ohne lange Vorgesichten, unzählige Menübildschirme oder Einstellungsmöglichkeiten direkt an den Ort des Geschehens gelangen will, liegt hier goldrichtig. Mit einer anfangs noch stark begrenzten Auswahl an Wagen, die sich in vier Kategorien (Stadtfahrer-, Hochleistungswagen-, Sportwagen- und Supersportwagenklasse) aufspalten, dürft Ihr zunächst nur auf drei Rennstrecken ordentlich Gas geben. Um alle 23 asphaltierten Rundkurse - die neun

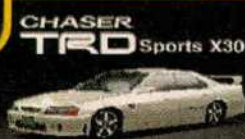
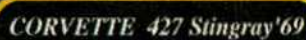
sung: Im Inneren der Plastikverpackung befinden sich zwei CDs. Aufgrund des enorm gestiegenen Umfangs mussten nämlich gleich zwei der schwarzen Scheiben herhalten, die sich die Arbeit beziehungsweise das Spiel geschickt aufteilen. Während auf der

„Polyphony Digital's Gran Turismo war das erste Spiel, welches die Herzfrequenz eines jeden Autonarren auf Anhieb in gefährliche Höhen trieb.“

von GT 2000 für die PlayStation 2 besteht, so vergisst man diesen Umstand ziemlich schnell. Wieder und wieder betätigten wir den Reset-Knopf, um uns nach dem Ende des Intros jedesmal ein ganzes Stück mehr auf den PlayStation-Nachfolger zu freuen.

Doch genug der Zukunftsmusik! Wieder auf dem Boden der Tatsachen zurück wurde zunächst der Arcade-Mode einer grundlegenden Prüfung

bekannten Kurse des ersten Teils inklusive - freizuschalten, gilt es zunächst, die Lizenzprüfungen im GT-Mode erfolgreich zu absolvieren. Sofern der Spieler dort auch schon einige Wagen sein Eigen nennt, können selbstverständlich auch diese über die Arcade-Strecken gescheucht werden. Damit sowohl blutige Anfänger als auch erprobte Joypad-Raser gleichermaßen stark gefordert werden, stehen Euch wie üblich drei



Tahiti Dirt Road Route 3
Länge: 3682m

Smokey Mountain South
Länge: 3260m

Green Forest Roadway
Länge: 3698m

Smokey Mountain North
Länge: 3580m

Tahiti Maze
Länge: 3600m

Pikes Peak Hill Climb
Länge: 4181m

Tahiti Dirt Road Route 3 Reverse
Länge: 3682m

Smokey Mountain North Reverse
Länge: 3580m

Pikes Peak Downhill
Länge: 4181m



Schwierigkeitsgrade zur Verfügung. Ebenso hat auch der Splitscreen-Modus seinen Weg in die lang erwartete Fortsetzung gefunden. CPU-gesteuerte Kontrahenten sucht man hier allerdings wieder einmal vergebens, denn die Zwei-Spieler-Rennen beschränken sich ausnahmslos auf spannende Kopf-an-Kopf-Duelle. Auf den ersten Blick also haben sich hier keine bahnbrechenden Neuerungen eingeschlichen.

Doch halt, nicht so voreilig! Schließlich wartet GT2 mit einem brandneuen Rallye-Modus auf, in dem Ihr mit einer von insgesamt 13 anwählbaren Rallye-Kisten über staubige Schotterpisten bügeln könnt. Vom handlichen Citroen Saxo bis zum allseits beliebten Subaru Impreza sind viele Wagen vertreten, die in der Rallye-Szene Rang und Namen haben. Auch hier lassen sich über den GT-Mode jede Menge weiterer Kutschen freischalten, die auf unwegsamen Offroad-Kursen zuhause sind. Neun verschiedene Strecken, darunter auch ein Hill-Climb- und ein Downhill-Event, können zwar einem Colin McRae Rally nicht das Wasser reichen, sind aber trotzdem eine lobens- und auch spielswerte Bereicherung zu den normalen Straßenrennen. Wie auch bei einer richtigen Rallye befinden sich hier kein-



erlei gegnerische Fahrzeuge auf der Strecke, im Alleingang seid Ihr nur auf der Jagd nach neuen Bestzeiten.

Zwar ist der an sich ebenfalls schon ziemlich umfangreich ausgefallene Arcade-Modus nicht nur für das schnelle Spiel zwischendurch geeignet, richtig zeitaufwendig wird's allerdings erst nach dem Einlegen der Gran-Turismo-Disc, für deren äußerliche Gestaltung man sich bei Sony ein besonders nettes Gimmick einfallen ließ. Auf der Oberseite der CD ist ein spezieller Belag aufgedampft, der beim Drüberstreichen mit den Fingern den Geruch von verbranntem Gummi und Benzin freisetzt. Und da soll sich noch mal jemand beschweren, dass man Videospiele nicht riechen



>>> Spektakuläre Kameraperspektiven >>

Selbstverständlich erwarten Euch in GT2 wieder aufwendig inszenierte Replays, die in rasant geschnittenen Perspektiven die volle Dramatik der atemberaubenden Positionengefächte noch einmal Revue passieren lassen. Mit einem kleinen Trick könnt Ihr hierbei auch selbst zwischen vielen außergewöhnlichen Blickwinkeln wechseln. Drückt hierzu einmal die Kreis-Taste, um vom automatischen in den manuellen Kameramodus

zu gelangen. Mittels des Viereck-Buttons schaltet Ihr sodann zwischen neun verschiedenen Ansichten um, darunter auch der schwindelerregende Blick aus dem Heckfenster und eine Top-Down-Ansicht à la Grand Theft Auto.

SERIES 1
8 Vantage

G.T. 350

Mercury COUGAR '67 XR-7

Vector W8

Muscle Car

GT90

Die wichtigste Regel beim sinnvollen Aufmotzen der eigenen Kutschen lautet: „Weniger ist manchmal mehr!“. Nicht immer sind die teuersten Ersatzteile auch die besten für Eure mühsam erstandenen Boliden. Nur wer mit Bedacht schraubt, kann die maximale Leistung aus den Flitzern herausholen - teilweise ist weit mehr als die dreifache serienmäßige PS-Zahl erreichbar. Ob die Karre dann allerdings im Rennen noch beherrschbar bleibt, hängt vom jeweiligen Modell selbst ab. Grundsätzlich müsst Ihr für das komplette Tuning-Paket (ohne Gierregelung, aktive Stabilisations- und Traktionsregelung) etwa 200.000 Credits locker machen. Gerade zu Beginn des Spiels ist das eine Menge Holz, sodass Ihr die Upgrade-Parts aus den acht Hauptkategorien sorgfältig auswählen solltet:

Die günstigste Möglichkeit, ein paar PS zuzulegen, ist eine sportliche Computersteuerung - im Volksmund auch Chip-Tuning genannt. Die Änderung des Kraftstoff-/Luftgemisches und des Zündzeitpunktes legt den Grundstein für weiteres, effektives Tuning. Zusätzlich könnt Ihr einen Massenausgleich des Motors durchführen und die Ansaug- und Auslasskanäle schleifen lassen. Ein neuer Abgaskrümmer, dünnere Dichtungen, spezielle Kolben, abgefräste Zylinderköpfe, schärfere Nockenwellen und verstärkte Ventildfedern bringen speziell für Saugmotoren eine enorme Leistungssteigerung. Die Vergrößerung des Hubraums sorgt für eine generelle Erhöhung des Drehmoments in allen Drehzahlbereichen.

Ein Turbolader ist der Schlüssel zu schnellem und besonders effektivem Tuning. Dieses Hochleistungsaggregat lässt sich in drei weiteren Stufen aufstocken, manche Familienkutschen verweigern jedoch schon ab Stufe 2 den Einbau. Ein zusätzlicher Ladeluftkühler beschert Euch nochmals eine Handvoll mehr PS, da durch die abgekühlte Luft ein höherer Ladedruck im Brennraum zustande kommt.

Unter der Rubrik „Antriebszug“ finden sich eine Menge nützlicher Utensilien, um die extrem gesteigerte Leistung Eures Motors auch „auf die Straße“ zu bringen. Enge Getriebeabstufungen, Hochleistungskupplungen, bestehend aus ein, zwei oder drei Scheiben, Differenzialsperren, Sport-Schwungscheiben und eine ultraleichte Karbon-Gelenkwelle für heck- oder allradgetriebene Fahrzeuge bringen nicht nur die nötige Beschleunigung, sondern sorgen zudem auch für schnellere Gangwechsel und höheres Drehmoment. Wer genug Geld zur Verfügung hat, sollte, wenn möglich, auf die maßgeschneiderten Teile zurückgreifen, die speziell auf die Eigenschaften des eigenen Wagens abgestimmt werden.

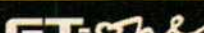
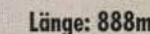
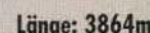
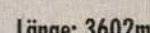
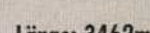
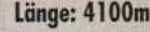
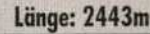
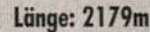
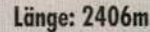
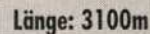
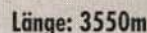
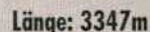
Für eine möglichst gute Abgasableitung und einen sportlichen Look sorgen die erhöhtlichen Rennauspuff-Anlagen. Je nach Leistungsstufe lassen sich bis zu 20 PS mehr Kraft aus den Motoren zaubern. Allerdings muss gerade hier die Motor-Charakteristik und die Getriebe-Übersetzung mit dem Schalldämpfer harmonisieren. Ansonsten müsst Ihr Leistungseinbußen im unteren Drehzahlbereich hinnehmen.

Power is nothing without control! Sportreifen mit einer höheren Haftung wirken sich enorm auf die Verbesserung des Fahrverhaltens aus. Ausschließlich für befestigte Pisten sind die verschiedenartigen Slicks geeignet. Sie verfügen über keinerlei Profil und sind in vier unterschiedlichen Gummimischungen erhältlich. Je weicher der Reifen, desto höher ist die Haftung, aber auch der Verschleiß. Darüber hinaus gibt es hier auch Pneus für die Schotterpisten und sogenannte „Steuerungsreifen“, die das Gefühl einer echten Fahrt vermitteln sollen und eine äußerst vorsichtige Fahrweise erfordern.

Ein Sportfahrwerk gehört ebenso in jedes getunte Auto wie ein Fuchsschwanz an die Antenne eines Opel Manta. Rennfedern lassen sich in 10 verschiedenen Dämpfungsstufen den eigenen Bedürfnissen anpassen, wobei Ihr sogar den Sturzwinkel und die Fahrzeughöhe einstellen dürft. Betuchte Rennpiloten greifen auch hier zu einem maßgeschneiderten Federungssatz.

Einer der häufigsten Fehler beim Car-Tuning ist das Vernachlässigen der Bremsanlage, schließlich muss diese bei extrem leistungsgesteigerten Wagen auch viel mehr leisten. Spezielle Sport-Bremsbeläge sind das mindeste, was Ihr Eurem Vehikel gönnen solltet. Diese verrichten auch bei hohen Belastungen anstandslos ihren Dienst und sind gewöhnlichen Bremsbelägen weit überlegen. Mit Hilfe einer eingebauten Bremssteuerung könnt Ihr vor dem Rennen die Bremskraftverteilung zwischen Vorder- und Hinterachse selbst einstellen und somit die Über- oder Untersteuerneigung beeinflussen.

Eine Gewichtssenkung der Karosserie bringt zwar prinzipiell keine PS-Steigerung, ist aber die erste Wahl, wenn es darum geht, Beschleunigung, Kurvenverhalten, Bremskraft und Haltbarkeit der Reifen entscheidend zu verbessern. Unnötige Teile werden entfernt, andere werden durch leichtere Materialien ersetzt. Der Komfort Eures Schlittens geht hier gänzlich flöten, dafür werdet Ihr diesen auf Anhieb besser „im Griff“ haben. Zusätzlich können die Boliden für sehr viel Geld noch mit zahlreichen Spoilern und einer Racing-typischen Lackierung versehen werden. Wer's lieber dezent mag, spart sich die 80.000 Credits. Fanatische Auto-Bastler bauen sich für insgesamt 150.000 Stecken eine Gier-, Stabilitäts- und Traktionsregelung ein, um somit ein Maximum an manuellen Einstellungsmöglichkeiten gewährleisten und weitere Zeitgewinne realisieren zu können. Wer auf die mühselige Einstellungsarbeit gerne verzichten kann, sollte die Finger von diesen Teilen lassen.





Trial Mountain Circuit Länge: 3979m



Deep Forest Raceway Länge: 3580m



Clubman Stage Route 5 Länge: 2466m



Rome-Night Länge: 4271m



Grand Valley East Section Länge: 3025m



Autumn Ring Mini Länge: 1255m



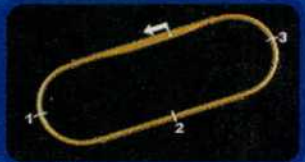
Grand Valley Speedway Länge: 4960m



Special Stage Route 5 Länge: 3776m



Autumn Ring Länge: 2950m



Test Course Länge: 5242m



Unkaputtbar: Trotz heftiger Zusammenstöße erleiden die glänzenden Schlitten keinerlei Blessuren.



Wer zu weit unterhalb der PS-Beschränkung liegt, kriecht den Kontrahenten ohne die Chance auf einen vorderen Rang elendig hinterher.

könne. Jetzt heißt es nur noch tief ein-
geatmet, den Sportgurt des Wohnzim-
merssessels angelegt, das Joypad vorge-
wärmt und los geht's: Wie schon beim
Original startet Ihr Eure angehende
Rennfahrer-Karriere mit läppischen
10.000 Credits. Doch bevor die Teil-
nahme am ersten Rennen erlaubt ist,
muss zunächst mindestens eine der
sechs bevorstehenden Lizenzprüfungen
abgelegt werden. Da sich jede Renn-
Lizenz aus jeweils zehn kleinen Fahr-
übungen zusammensetzt, erwarten Euch
insgesamt gleich 60 lehrreiche Fahr-
tests. Während Euch die Prüfungen der
B-Lizenz mit den fahrerischen Grundla-
gen wie dem korrekten Anfahren und
Anhalten sowie den ersten Kurvenfahr-
ten vertraut machen, geht's in der inter-
nationalen A-Lizenz schon ordentlich
zur Sache. Hier wird vom Spieler neben
dem Perfektionieren von Steigungs- und
Abfahrtstechniken auch das gekonnte
Durchfahren von Ultrahochgeschwin-
digkeitskurven verlangt. In der sechsten
und letzten Fahrprüfung, der sogenann-
ten Spezial-Lizenz, gilt es schließlich,
auf verschiedenen Rennstrecken eine
vorgegebene Rundenzeit zu überbieten.

Aber keine Angst! Die Anforderungen
wurden im Vergleich zum Vorgänger
drastisch reduziert, so dass sich die Prü-
fungen eigentlich relativ schnell bewältigen
lassen. Die Wagen sind dabei in
allen 60 Einzeltests fest vorgegeben.
Gelingt es Euch, in einer Lizenz zehn
Mal die Goldauszeichnung einzuheim-
sen, so dürft Ihr Euch schon mal die
ersten hart erarbeiteten Boliden in die
virtuelle Garage stellen.

Wer allerdings noch kein Fahrzeug
zur Belohnung geschenkt bekam, muss
sich mit seinem mageren Startkapital

englischen und deutschen Automobil-
verkäufer in der Nordhälfte der fiktiven
Metropole. Da jedoch nur die asiati-
schen Autohäuser Gebrauchtwagen
anbieten, müsst Ihr Euch zunächst hinter
das Steuer eines Reiskochers klemmen
und mit diesem die ersten Wettbewerbe
bestreiten. Doch das hört sich zuerst
einmal einfacher an als es eigentlich ist,
denn insgesamt gibt es satte 51 ver-
schiedenartige Wettbewerbe, die ihrer-
seits nochmals in zwei bis fünf Einzel-
rennen unterteilt sind. Bei den Ausdauer-
rennen seid Ihr gar über mehrere

**„Bis Ihr GT2 zu hundert Prozent gemeldet habt,
vergehen Wochen, wenn nicht gar Monate. Kaum ein anderer
PlayStation-Racer weiß den Spieler derart lange
vor den heimischen Fernseher zu bannen.“**

auf die Suche nach einem günstigen
Gebrauchten machen. Ein Blick auf die
Übersichtskarte macht schnell einige
Umstrukturierungen deutlich. Aufgrund
der drastisch angestiegenen Zahl ent-
haltener Autohersteller - sage und
schreibe 34 Fabrikate stehen zur Aus-
wahl - mussten diese allesamt in ver-
schiedene Stadtteile umziehen. So
befinden sich alle japanischen Her-
steller, die hinsichtlich der Anzahl der
angebotenen Modelle den restlichen
Anbietern weitaus überlegen sind, im
östlichen Teil der Stadt, amerikanische
Händler in der South City, Franzosen
und Italiener im Westviertel und die



Concept Car LM EDITION



Espace F1



HKS DRAG 180S



Castrol Supra GT



TT LM EDITION



MINI Cooper 1275S MK I



Calibra Touring Car



New Beetle GT



FEBRUAR 2000



RUF vs Opel - der Calibra gewinnt, wetten?

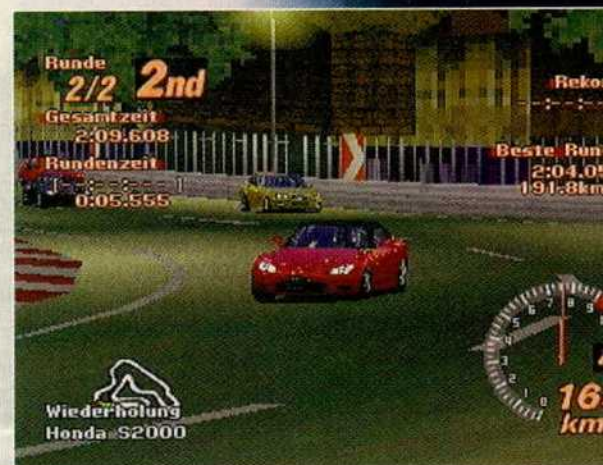


Extreme-Hill-Climbing mit 900 PS - ein Heidenspaß!



Selbst die alltäglichen Mittelklasse-Wagen sehen mit ein paar neuen Alu-Felgen gleich ungemein sportlicher aus. Neun namhafte Hersteller preisen ihre schicken Räder an.

Stunden hinweg beschäftigt - 40 Kursumrundungen und mehr sind hier an der Tagesordnung. Logischerweise gelten für jedes Event andere Teilnahmebedingungen, so dass man für nahezu jeden Cup einen anderen Wagen benötigt. Nationale Länderbeschränkungen, obere Leistungsgrenzen und die Art des Antriebs stellen nur einen kleinen Auszug aus dem reichhaltigen Auflagenkatalog dar. Darüber hinaus gibt es spezielle Dirt-Events auf unbefestigten Straßen, Rennen für Muscle-Cars, Oldtimer, Cabriolets, Luxus-Limousinen, Tourenwagen und und und.... Um wirklich in jedem Rennen an den Start gehen zu können, müsst Ihr im späteren Verlauf Eurer Karriere mit



Gran Turismo Foundation erfolgreich zu beenden, sondern auch noch bei allen Ereignis-Rennen der verschiedenen Hersteller als Erster über die Ziellinie zu gehen. Insgesamt gibt es sage und

Die schnelle Kohle:

- Holt Euch zunächst die Super Lizenz.
- Kauft einen Wagen, der etwa 5000 Credits kostet. Der Honda Prelude V-TEC '94 ist beispielsweise eine gute Wahl.
- Fahrt im Rennplaner auf der Schwierigkeitsstufe Expert eine komplette Serie (5 Rennen). Für jeden Sieg erhält man 10000 Credits. Gewinnt man alle Rennen gibt es weitere 50000 Credits Bonus. So kann man relativ einfach 100000 Piepen einheimsen.
- Benutzt die Credits, um Euren Wagen bis über beide Augenbrauen zu tunen. Ihr benötigt ca. 200000 Credits, um alles aus der Kiste herauszukitzeln.
- Fahren, fahren und noch mal fahren - und zwar dort, wo es am meisten Kohle zu holen gibt.
- Kauft Euch dann ein gutes GT-Auto wie den Mitsubishi 3000GT VR-4 oder den Nissan Skyline R-34 V-Spec.
- Ihr solltet genug Credits auf dem Konto haben, um den GT-Flitzer so aufzutunen, daß er die Super-Tourenwagen-Trophäe gewinnen kann.
- Danach fährt und gewinnt Ihr mindestens zweimal in den übrigen Rennen. Dadurch erlangt man viele Extra-Wagen.
- Verkauft alle extra Autos, so dass ihr von jedem Typ nur noch eines in der Garage stehen habt. Da man für jede Kiste 250000 Credits kassiert, bekommt Euer Konto einen reichlichen Geldschub.
- Geht in die Südstadt und kauft bei Ford das Spezialmodell GT40.
- Stattet diesen mit harten Slicks vorne und weichen Slicks hinten aus. Danach begibt man sich in die Mittelmotor-Herausforderung und fährt dort Rennen Nummer 3. Ihr gewinnt einen Ford [R] GT 40 Race Car.
- Mit diesem fährt und gewinnt Ihr nochmals das dritte Rennen der Mittelmotor-Herausforderung.
- Nachdem man ein paar [R]GT40 Race Cars gewonnen hat, kann man diese getrost verkaufen, denn jeder Wagen wirft 250000 Credits ab.
- Wann immer Geldprobleme herrschen, fährt Ihr ein paar Rennen in besagtem Wettbewerb und verkauft danach die gewonnen GT 40. Somit sollten Geldprobleme der Vergangenheit angehören.
- Und jetzt? Macht, was immer Ihr wollt - Ihr seid reich!

„Über 500 Wagen von den renommiertesten Herstellern dieser Welt, dazu fast 150 verschiedene Meisterschaften, Straßen- und Rally-Rennen in einem und ein Zufallsgenerator für immer neue Herausforderungen - Rennspiel-Herz, was willst Du mehr

Vehikeln und PS-Zahlen um Euch werfen wie gestresste Börsenmakler mit wertlosen Aktienpapieren. Doch gerade der Einstieg in die Welt des Rennzirkus ist nicht gerade ein Kinderspiel. Oft hat man gegen die permanent drängelnden CPU-Piloten nur dann eine Chance, wenn man das eigene Gefährt mit den eingefahrenen Siegesprämien so nah wie möglich an das vorgeschriebene Pferdestärkenlimit aufbohrt. Hilfreich ist hierbei die rege Teilnahme an den Spezialrennen, wo Ihr für einen Sieg neben dem Preisgeld auch noch zusätzliche Bonuswagen einheimsen und diese wiederum für neue Meisterschaften nutzen könnt. Mit der Zeit füllt sich dann sowohl die heimische Garage als auch die Prozentanzeige für den Spielfortschritt konsequent auf. Wollt Ihr die Hundertprozent-Marke erreichen, so gilt es nicht nur, sämtliche Events der

schreibe 90 dieser Einzelwettbewerbe, zu denen jeweils immer nur ein ganz bestimmtes Wagenmodell zugelassen ist. Bis Ihr GT2 zu hundert Prozent gemeistert habt, vergehen Wochen, wenn nicht gar Monate. Kaum ein anderer PlayStation-Racer weiß den Spieler derart lange vor den heimischen Fernseher zu bannen. Solltet Ihr nach dem Erreichen der hundert Prozent immer noch nicht genug haben, lassen sich im Rennplaner immer neue Zufalls-Cups kreieren, die aus fünf Rennläufen bestehen und sich in Sachen gegnerische Blechkonkurrenz an der Leistung des selbst verwendeten Boliden orientieren. Tretet Ihr beispielsweise mit einem Audi TT LM Edition an, der knapp 550 Pferdchen unter der Haube hat, so werdet Ihr unter den Konkurrenten ebenfalls



COBRA Coupe



SALEEN SR Widebody



ATLANTIQUE 600 LM EDITION



CULTUS



DIE QUAL DER WAHL...

In Euch die Orientierung im
sigen Fuhrpark etwas zu
leichtern haben wir unsere
belle mit einer extra Box
ersehen, damit Ihr bereits
gatterte Boliden einfach in
r Liste markieren könnt.



ALFA ROMEO

Alfa Romeo	145	2.0 Cloverleaf
Alfa Romeo	156	2.0 TS 16V
Alfa Romeo	156	2.5 V6 24 V
Alfa Romeo	166	2.0 TS 16V
Alfa Romeo	166	2.5 V6 24V
Alfa Romeo	166	3.0 V6 24V
Alfa Romeo	GTV	2.0 TS 16V
Alfa Romeo	GTV	3.0 V6 24V
Alfa Romeo	Spider	2.0 TS
Alfa Romeo	155	2.0 TS 16V
Alfa Romeo	155	Tourenwagen

ASTON MARTIN

ston Martin	DB6	
ston Martin	DB7	Coupe
ston Martin	V8 Vantage	Volante

AUDI

audi	A3	Limousine
audi	A4	2.8 quattro
audi	A4	Tourenwagen
audi	S3	
audi	S4	Limousine
audi	TT	1.8T quattro
audi	TT	LM Edition

BMW

MW	323ci	Coupe
MW	328ci	Coupe
MW	328i	Sedan
MW	323ti	Compact
MW	320ci	
MW	528i	Sedan
MW	740i	Saloon
MW	840ci	Sports

CHEVROLET

hevrolet	Camaro '97	Z28 Coupe
hevrolet	Camaro '96	Z28
		30th Anniversary
hevrolet	Camaro '97	SS
hevrolet	Camaro '69	Z28
hevrolet	Corvette '95	ZR-1
hevrolet	Corvette 427 '69	Stingray
hevrolet	Corvette '67	Stingray
hevrolet	Corvette '82	Stingray
hevrolet	Corvette '96	Coupe
hevrolet	Corvette '96	Grand Sport

CHRYSLER

rysler	Phaeton	
rysler	Viper	GTS-R Team Oreca

ITROEN

troen	Saxo	1.6i VTS
troen	Saxo	F2 Kit Car
troen	Xantia	3.0i V6 Exclusive
troen	Xantia	1.8i 16V Exclusive

DAIHATSU

aihatsu	Mira	TR (4WD) 98
aihatsu	Mira	TX (4WD) 90
aihatsu	Mira	TR (4WD) 90
aihatsu	Move	SR-XX (2WD) 97

DAIHATSU

Daihatsu	Move	SR-XX (4WD) 97
Daihatsu	Move	SR-XX (4WD) 98
Daihatsu	Move Custom	Aerodown Custom 98
Daihatsu	Move	CX 95
Daihatsu	Opti	Club Sports (2WD) 97
Daihatsu	Opti	Club Sports (4WD) 97
Daihatsu	Opti	Aerodown Beex (4WD) 98
Daihatsu	Storia	CX (2WD) 98
Daihatsu	Storia	CX (4WD) 98
Daihatsu	Storia	X4 98
Daihatsu	Terios Kid	Aerodown 98
Daihatsu	Midget II	D-Type

DODGE

Dodge	Avenger	ES
Dodge	Challenger	
Dodge	Charger '71	
Dodge	Concept Car	
Dodge	Intrepid	ES
Dodge	Neon	ACR
Dodge	Neon	R/T
Dodge	Stratus	ES
Dodge	Viper	GTS
Dodge	Viper	GTS-R
Dodge	Viper	RT/10
Dodge	STP Taisan Viper	JGTC 99

FIAT

Fiat	600	Seicento
Fiat	Barchetta	
Fiat	Coupe	2.0 20V Turbo
Fiat	500	Sporting
Fiat	500R	
Fiat	Punto	GT

FORD

Ford	Cougar	2.5i 24V
Ford	Escort	Rally Wagen
Ford	Escort	RS2000 Rally Wagen
Ford	Focus	Rally Wagen
Ford	Focus	Ghia 2.0i Zetec
Ford	Focus	1.8i Zetec
Ford	Ka	
Ford	Mondeo	Ghia X 2,5i 24V
Ford	Mondeo	Tourenwagen
Ford	Puma	1.7 Zetec-SE VCT
Ford	GT40	Mark III
Ford	GT40	Mark I
Ford	GT90	
Ford	Mustang '98	GT
Ford	Mustang '98	SVT Cobra
Ford	Mustang '99	GT
Ford	Mustang '99	SVT Cobra
Ford	Taurus '99	SHO

HKS

HKS	Drag 180SX	
HKS	R33 Drag GT-R	

HONDA

Honda	Acura NSX '91	
Honda	Acura NSX '93	Type R
Honda	Acura NSX	
Honda	NSX	Type S
Honda	NSX	Type S Zero
Honda	Prelude '93	Si
Honda	Prelude '94	VTEC
Honda	Prelude '96	
Honda	Prelude '98	
Honda	Prelude	SiR spec
Honda	Prelude	Type-SH
Honda	Acura Integra '95	GS-R
Honda	Acura Integra '95	Type-R
Honda	Civic '96	Sedan
Honda	Civic '95	3 Door
Honda	Civic	Type R (EK)
Honda	del Sol '93	S

HONDA

Honda	del Sol '93	Si
Honda	CR-X del Sol	Vgi
Honda	CR-X del Sol	SiR
Honda	Civic '93	Si RII (EG)
Honda	Civic '93	Ferio SiR (EG)
Honda	Civic CRX '91	SiR
Honda	Accord '96	SiR
Honda	Accord '96	Touren Wagen SiR
Honda	Acura Integra	SiR-G
Honda	Acura Integra	Type R 98 spec
Honda	Civic	Ferio Si(EK)
Honda	Civic	SiR(EK)
Honda	Civic	Type R(EK)
Honda	Accord	SiR-T 97
Honda	Accord	Wagon 2300VTL 4WD

Honda	Accord	SiR-T 98
Honda	Accord	Wagon SiR 98
Honda	Logo	TS
Honda	Life	T type 97
Honda	Life	T type 98
Honda	Z	Turbo
Honda	Beat	
Honda	Beat	verF
Honda	Beat	verZ
Honda	S2000	
Honda	Accord	Type-R
Honda	NSX-R	GT2 LM
Honda	Mobil 1 NSX	JGTC
Honda	Raybryng NSX	JGTC
Honda	Takata NSX	JGTC
Honda	Castrol Mugen NSX	JGTC

JAGUAR

Jaguar	XJ	Sport 3.2
Jaguar	XJ 220	GT Race
Jaguar	XJR 15	GT Race
Jaguar	XJR	XJR Vehikel
Jaguar	XK 8	Coupe
Jaguar	XKR	Coupe

LANCIA

Lancia	Delta	HF Integrale
Lancia	Delta	HF Integrale
		Evoluzione
Lancia	Delta	HF Integrale Rally
Lancia	Delta	HF Integrale
		Collezione
Lancia	Delta	S4
Lancia	Stratos	
Lancia	Y	

LISTER

Lister	Storm V12	
Lister	Storm	GT

LOTUS

Lotus	Europe	
Lotus	Espirit	Sport 350
Lotus	Espirit	V8 SE
Lotus	Espirit	V8 GT
Lotus	Espirit	GT1
Lotus	Elise	Normal Mode
Lotus	Elise	1115
Lotus	Elise	190
Lotus	Elise	135
Lotus	Elise	GT1
Lotus	Motor Sport Elise	
Lotus	Elan (1964)	S2
Lotus	Elan (1971)	S4 Sprint
Lotus	Elan (1990)	S2

MAZDA

Mazda	Eunos Cosmo	13B Type-S CCS
Mazda	Eunos Cosmo	20B Type-E CCS
Mazda	Lantis	Coupe 2000 Type-R
Mazda	MX-5 Miata '90	Normal
Mazda	MX-5 Miata	V-Special
Mazda	MX-5 Miata	Special
Mazda	MX-5 Miata '94	Normal
Mazda	MX-5 Miata	V-Special
Mazda	MX-5 Miata	Special
Mazda	RX-7 '93	R-Model
Mazda	RX-7	Type RZ (FD)
Mazda	RX-7	Type RB (FD)
Mazda	RX-7	Touring X (FD)
Mazda	RX-7	GT-X (FC)
Mazda	Demio	GL-X
Mazda	Demio	GL
Mazda	Demio	LX G Package
Mazda	RX-7	Type RS
Mazda	RX-7	Type RZ 97
Mazda	RX-7	Type RB
Mazda	RX-7	RS-R 97
Mazda	RX-7	Type RS 98
Mazda	RX-7	Type R 98

MAZDA

Mazda	RX-7	Type RB 98
Mazda	MX-5 Miata	1.8 RS
Mazda	MX-5 Miata	1.8 VS
Mazda	MX-5 Miata	1.6 S Package
Mazda	Demio	GL-X Special
Mazda	Demio	GL-X
Mazda	RX-7	GT-Turbo (SA22C)
Mazda	Protégé	Interplay
Mazda	323 Protégé	GT-X (BG)
Mazda	323	GT-R (BG)
Mazda	Familia	S-Wagon Sport 20
Mazda	RX-7	Convertible
Mazda	AZ-1	Normal
Mazda	RE Matsumoto-Kiyoshi	JGTC
	RX-7	

MAZDA SPEED

MazdaSpeed	FD Enfini RX-7	A-Spec
MazdaSpeed	AZ-1	A-Spec
MazdaSpeed	Demio	A-Spec
MazdaSpeed	Roadster	
MazdaSpeed	Roadster	C Spec (NA8C)
MazdaSpeed	Roadster	A Spec (NB8C)
MazdaSpeed	RX-7	GT-C

MERCEDES-BENZ

Mercedes-Benz	A 160	Avantgarde
Mercedes-Benz	AMG C43	
Mercedes-Benz	AMG E55	
Mercedes-Benz	CLK	200 Sports
Mercedes-Benz	CLK	320 Sports
Mercedes-Benz	SLK	230 Kompressor
Mercedes-Benz	CLK	DTM 2000

MERCURY

Mercury	Cougar '99	
Mercury	Cougar '67	XR-7

MG

MG	MGF	1.8i VVC
----	-----	----------

MINE'S

Mine's	Skyline (R32.5)	GT-R
Mine's	Skyline (R33)	GT-R
Mine's	Skyline (R34)	GT-R
Mine's	Lancer	Evolution V

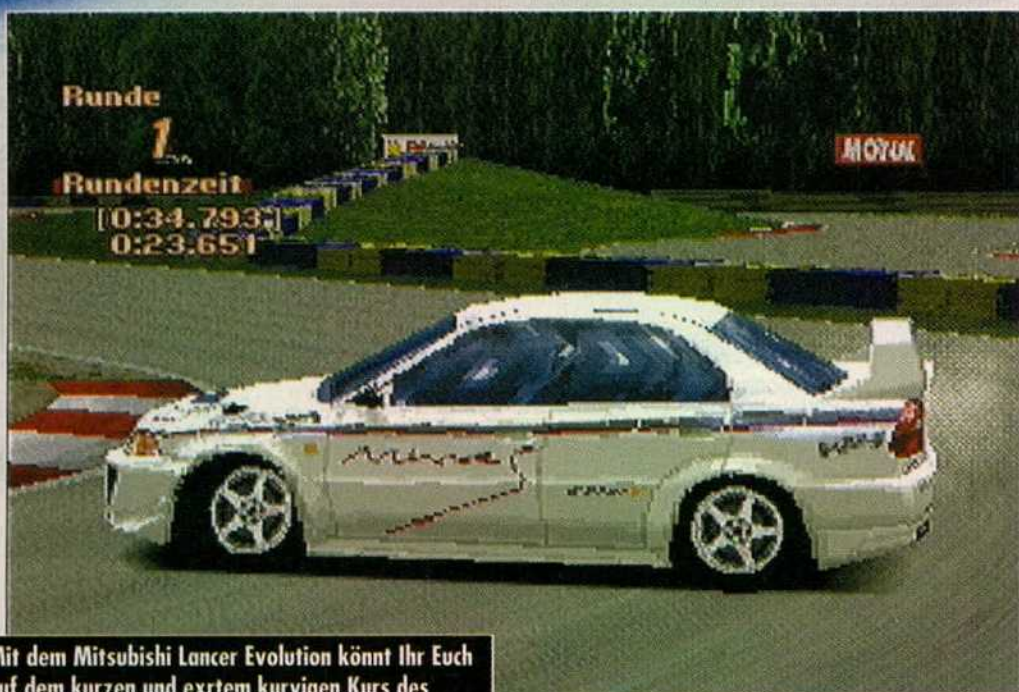
MINI

Mini	Mini 1.3	
Mini	Mini Cooper 1.3i	
Mini	Mini Cooper 1275S MK1	
Mini	Mini Monte Carlo	

MITSUBISHI

Mitsubishi	3000GT '93	
Mitsubishi	3000GT '93	VR-4
Mitsubishi	3000GT '96	SL
Mitsubishi	3000GT '96	VR-4 Turbo
Mitsubishi	GTO	MR
Mitsubishi	3000GT '98	SL
Mitsubishi	3000GT '98	SL
Mitsubishi	3000GT '98	VR-4 Turbo
Mitsubishi	Galant	VR-G Touring
Mitsubishi	Galant	VR-4
Mitsubishi	Eclipse	GS-T
Mitsubishi	FTO	GR '94
Mitsubishi	FTO	GPX '94
Mitsubishi	FTO	GR '97
Mitsubishi	FTO	GPX '97
Mitsubishi	FTO	GP Version R
Mitsubishi	Lancer	Evolution III GSR
Mitsubishi	Lancer	Evolution IV GSR
Mitsubishi	Mirage	Asti RX
Mitsubishi	Mirage	Cyborg R
Mitsubishi	3000GT	SL
Mitsubishi	GTO	Twin Turbo MR
Mitsubishi	3000GT	VR-4
Mitsubishi	Legnum	ST '97
Mitsubishi	Legnum	VR-4 Type S '97
Mitsubishi	Legnum	ST '98
Mitsubishi	Legnum	VR-4 Type S '98
Mitsubishi	Legnum	Super VR4
Mitsubishi	Galant	GTZ-V6
Mitsubishi	Galant	VR-4
Mitsubishi	Galant	Super VR-4
Mitsubishi	Lancer	Evolution D246
Mitsubishi	Lancer	Evolution V GSR
Mitsubishi	Lancer	Evolution V RS
Mitsubishi	Lancer	Evolution V Rally
Mitsubishi	Lancer	Evolution VI GSR
Mitsubishi	Lancer	Evolution VI RS
Mitsubishi	Mirage	Asti RZ
Mitsubishi	Mirage	Asti RX-R
Mitsubishi	Mirage	Cyborg-ZR
Mitsubishi	Pajero Mini	VR-II
Mitsubishi	Pajero Mini	Sport
Mitsubishi	Minica	Dangan ZZ
Mitsubishi	Minica	Pj
Mitsubishi	Teivon Torambio FTO	JGTC

MUGEN			NISSAN			SUBARU			TOYOTA						
☐	Mugen	Mugen Civic	Type-R	☐	Nissan	Skyline	RS-X Turbo	☐	Subaru	Impreza	Wagon WRX	☐	Toyota	MR-S	Tokyo
☐	Mugen	Mugen Civic Ferio		☐	Nissan	Skyline	Intercooler (DR30)	☐	Subaru	Impreza	Wagon WRX STi	☐	Toyota	Altezza	Motor Show V
☐	Mugen	Mugen Integra	Type-R	☐	Nissan	Skyline	GTS-R (R31)				Verison III	☐	Toyota	Lexus IS	RS200
☐	Mugen	Mugen Prelude	Type-S	☐	Nissan	Datsun 240Z	240ZG (HS30)	☐	Subaru	Impreza	Sedan WRX STi	☐	Toyota	Lexus IS	AS200
☐	Mugen	Mugen Accord	SIR-T	☐	Nissan	March	Super Turbo	☐	Subaru	Impreza	Version II	☐	Toyota	Lexus IS	280T (tuned by
☐	Mugen	Mugen Accord Wagon		☐	Nissan	March	G#	☐	Subaru	Impreza	Wagon WRX STi	☐	Toyota	Echo	IS200
☐	Mugen	Mugen CR-X del Sol		☐	Nissan	Cube	X	☐	Subaru	Impreza	Version II	☐	Toyota	Vitz	F
☐	Mugen	Mugen Beat		☐	Nissan	Nismo 400R		☐	Subaru	Impreza	Sedan WRX '94	☐	Toyota	Corolla '97	Rally
☐	Mugen	Mugen CR-X PRO 2		☐	Nissan	Nismo GT-R LM	(Normal R33)	☐	Subaru	Impreza	Wagon WRX '94	☐	Toyota	Corolla '98	Rally
☐	Mugen	Mugen S2000		☐	Nissan	Nismo GT-R LM	(Race R33)	☐	Subaru	Impreza	WRX Wagon '97	☐	Toyota	GT-One '98	Road
☐	Mugen	Castrol Mugen NSX		☐	Nissan	Nismo GT R LM	(Race R34)	☐	Subaru	Impreza	WRX	☐	Toyota	GT-One '99	Road
NISMO				☐	Nissan	Sileighty		☐	Subaru	Impreza	WRX TypeR STi	☐	Toyota	GT-One	Race (TS020
☐	Nismo	GT-R	Autech Version Tuned by Nismo	☐	Nissan	Zexel Skyline	JGTC	☐	Subaru	Impreza	Version V	☐	Toyota	Castrol Supra	GT
☐	Nismo	Stagea	260RS Tuned by Nismo	☐	Nissan	Kure R33	JGTC	☐	Subaru	Impreza	WRX STi	☐	Toyota	Castrol Tom's Supra	JGTC
☐	Nismo	Nismo 270R		☐	Nissan	300ZX-GTS	JGTC	☐	Subaru	Impreza	Version V Wagon	☐	Toyota	Densos Sard Supra	JGTC
☐	Nismo	Nismo 400R	Preceding Model	☐	Nissan	Penzsoil Nismo GT-R	JGTC	☐	Subaru	Impreza	WRX STi Version V	☐	Toyota	cdma one Cerumo Supra	JGTC
NISSAN				☐	Nissan	Arta Zexel Skyline	JGTC	☐	Subaru	Impreza	WRX STii Version	☐	Toyota	Weds Sport Celica	JGTC
☐	Nissan	300ZX	Version S 2by2	☐	Nissan	Calsonic Skyline	JGTC	☐	Subaru	Impreza	WRX Type RA S	☐	Toyota	Corona EXiV	200GT
☐	Nissan	300ZX	Version S 2by2	☐	Nissan	Unisia Skyline	JGTC	☐	Subaru	Impreza	Version	☐	Toyota	Celica '96	SS-II (ST205
☐	Nissan	300ZX	Twin Turbo	☐	Nissan	Zanavi Arta	JGTC	☐	Subaru	Impreza	WRX STi Version '99	☐	Toyota	Celica	GT-Four (ST2
☐	Nissan	300ZX	Version S 2 Sitzter	☐	Nissan	Daisin Silvia	JGTC	☐	Subaru	Impreza	WRX STi	☐	Toyota	Mark II	Tourer V
☐	Nissan	300ZX	Version S 2 Sitzter	☐	Nissan	Prince Skyline 280	Type MR	☐	Subaru	Impreza	Version Wagon '99	☐	Toyota	Mark II	Tourer S
☐	Nissan	Skyline	GT-R (R32)	OPEL			☐	Subaru	Legacy	Touring Wagon	GT-B Limited	☐	Toyota	Chaser	Tourer V
☐	Nissan	Skyline	GT-R (R32)	☐	Opel	Astra	Rally	☐	Subaru	Forester	S/1b	☐	Toyota	Chaser	Tourer S
☐	Nissan	Skyline	GT-R V spec (R32)	☐	Opel	Astra	SRI 2.0i 16V	☐	Subaru	Impreza	22B STi Version '98	☐	Toyota	Soarer	2.5GT-T
☐	Nissan	Skyline	GT-R V spec II (R32)	☐	Opel	Corsa	Sport 1.6i 16V	☐	Subaru	Legacy B4	RSK	☐	Toyota	Soarer	2.5GT-T VVI
☐	Nissan	Skyline	GT-R Nismo (R32)	☐	Opel	Tigra	1.6i	☐	Subaru	Legacy	Touring Wagon GT-B	☐	Toyota	Lexus SC 300	3.0GT
☐	Nissan	Skyline	GT-R Type M (R32)	☐	Opel	Tigra	Ice Race Car	☐	Subaru	Vivio	RX-R	☐	Toyota	Lexus SC 400	SC 400
☐	Nissan	Skyline	GT-R 25 Type S (R32)	☐	Opel	Vectra	GSi 2.5 V6	☐	Subaru	Vivio	RX-RA	☐	Toyota	MR2	G-Limited
☐	Nissan	Skyline	GT-R 4 (R32)	☐	Opel	Vectra	Tourenwagen	☐	Subaru	Vivio	RX-RA	☐	Toyota	MR2	GT-S
☐	Nissan	Skyline	GT-R 25t	☐	Opel	Calibra	Tourenwagen	☐	Subaru	Subaru 360	Young SS	☐	Toyota	Supra '96	SZ-R
☐	Nissan	Skyline	Type M (R33)	PEUGEOT			☐	Subaru	Impreza	Rally		☐	Toyota	Supra '96	RZ
☐	Nissan	Skyline	GT-R (R33) '95	☐	Peugeot	106	1.6 Rally	☐	Subaru	Cusco Subaru Impreza	JGTC	☐	Toyota	Supra '97	SZ-R
☐	Nissan	Skyline	GT-R Vspec (R33) '95	☐	Peugeot	106	1.6 S16	SUZUKI			☐	Toyota	Supra '97	RZ	
☐	Nissan	Skyline	GT-R (R33) '97	☐	Peugeot	206	GTi	☐	Suzuki	Alto Works	RS/Z '97	☐	Toyota	Supra '93	GT Turbo
☐	Nissan	Skyline	GT-R Vspec (R33) '97	☐	Peugeot	206	Rally	☐	Suzuki	Alto Works	Suzuki Sports Limited	☐	Toyota	Supra	GT Turbo
☐	Nissan	240SX	Q's (S14) '96	☐	Peugeot	306	GTi-6 2.0 (S16)	☐	Suzuki	Alto Works	RS/Z '98	☐	Toyota	Corolla Levin	Limited (MA
☐	Nissan	240SX	Q's (S14) '96	☐	Peugeot	306	Rally	☐	Suzuki	Alto Works	RS/X	☐	Toyota	Corolla Levin	Twin Turbo- R (J
☐	Nissan	240SX	Q's (S14) '95	☐	Peugeot	406	Sedan	☐	Suzuki	Selvo Mode	SR-Four	☐	Toyota	Corolla Levin	GT-Apex (AE
☐	Nissan	Silvia	Q's 2000cc (S13)	☐	Peugeot	406	3.0 V6 Coupe	☐	Suzuki	Capcino	Turbo RT/S	☐	Toyota	Corolla Levin	GT-Apex (AE
☐	Nissan	Silvia	K's 2000cc (S13)	☐	Peugeot	406	Tourenwagen	☐	Suzuki	Wagon R	Column FT	☐	Toyota	Sprinter Trueno	GT-Apex (AE
☐	Nissan	Silvia	Q's 1800cc (S13)	☐	Peugeot	406	Tourenwagen	☐	Suzuki	Wagon R	Aero RS	☐	Toyota	Sprinter Trueno	GT-Apex (AE
☐	Nissan	Silvia	K's 1800cc (S13)	☐	Peugeot	406	Tourenwagen	☐	Suzuki	Wagon R	RR	☐	Toyota	Aristo	3.0 V
☐	Nissan	Infinity G20	2.0 Te '90	PLYMOUTH			☐	Suzuki	Wagon R	Kei	Pikes Peak Version	☐	Toyota	Aristo	3.0 V
☐	Nissan	Infinity G20	2.0 Te '95	☐	Plymouth	Muscle Car '71		☐	Suzuki	Cultus	Pikes Peak Version	☐	Toyota	Lexus GS 300	S300
☐	Nissan	240SX Fastback	Type X '95	☐	Plymouth	Superbird '70		☐	Suzuki	Escudo	Pikes Peak Version	☐	Toyota	Lexus GS400	G5400
☐	Nissan	240SX Fastback	Type X '96	☐	Plymouth	Cuda '70		TOMMY KAIRA			☐	Toyota	Starlet	Glanza V	
☐	Nissan	240SX Fastback	Type S '96	☐	Plymouth	GTX '67		☐	Tommy kaira	ZZ-S	Coupe	☐	Toyota	MR2	G-Limited
☐	Nissan	Pulsar	Gti-R	☐	Plymouth	Pronto Spyder		☐	Tommy kaira	ZZ		☐	Toyota	MR2	GT-S
☐	Nissan	Skyline (4-türer)	GT-R Autech Version 40th Anniversary (R33)	☐	Renault	Clio Sport V6	24V	☐	Tommy kaira	ZZ		☐	Toyota	MR2	GT-S
☐	Nissan	Stagea	RS Four V	☐	Renault	Clio II	16 V	☐	Tommy kaira	M 30	(Tuned R31 Skyline)	☐	Toyota	Supra	SZ-R
☐	Nissan	Stagea	Autech Version 260RS	☐	Renault	Espace F1		☐	Tommy kaira	M 30	(Tuned R32 Skyline)	☐	Toyota	Supra	RZ
☐	Nissan	Stagea	K's Aero SE	☐	Renault	Laguna	V6	☐	Tommy kaira	M 30	(Tuned R33 Skyline)	☐	Toyota	Celica	SS-II
☐	Nissan	Infinity G20	2.0Te-V	☐	Renault	Laguna	Tourenwagen	☐	Tommy kaira	Tommy kaira R	(Tuned R34 Skyline)	☐	Toyota	Celica	SS
☐	Nissan	Primera Wagon	2.0G-V	☐	Renault	Megane	2.0 16V Coupe	☐	Tommy kaira	Tommy kaira R	(Tuned March)	☐	Toyota	Momo Corse Apex MR2	JGTC
☐	Nissan	Pulsar Serier	VZ-RN1	RUF			☐	Tommy kaira	m13 (Stage)			☐	Toyota	BP Apex Kraft Trueno	JGTC
☐	Nissan	Pulsar Serier	VZ-R	☐	Ruf	Ruf BTR Type		TOM'S			☐	TRD	TRD 2000GT	(MR2 basiere	
☐	Nissan	Skyline	25GT Turbo (R34)	☐	Ruf	Ruf BTR Type		☐	Tom's	Angel T01		☐	TRD	Chaser	TRD Sports
☐	Nissan	Skyline	GT-R (R34)	☐	Ruf	Ruf BTR2		☐	Tom's	T020	(MR2 basierend)	☐	TRD	3000GT	
☐	Nissan	Skyline	GT-R V spec (R34)	☐	Ruf	Ruf RCT		☐	Tom's	T111	(AE111)	☐	TVR	Cerbera	4.2
☐	Nissan	R390 GT1	Road Car '97	☐	Ruf	Ruf CTR Yellow Bird		☐	Tom's		Levin basierend)	☐	TVR	Cerbera	4.5
☐	Nissan	R390 GT1	Race Car '97	☐	Ruf	Ruf CTR2 Sport		☐	Tom's	Supra	(JZA80 basierend)	☐	TVR	Cerbera	Speed 6
☐	Nissan	R390 GT1	Road Car '98	☐	Ruf	Turbo R		TOYOTA			☐	TVR	Cerbera	4.2	
☐	Nissan	R390 GT1	Race Car '98	☐	Saleen	SR									



Mit dem Mitsubishi Lancer Evolution könnt Ihr Euch auf dem kurzen und extrem kurvigen Kurs des Motor Sports Land so richtig austoben und in jedem Turn quer „einfiegen“.



laden und die dort schon bestandenen Lizenzprüfungen in das Sequel übernehmen. Außerdem dürfen sich nun zwei Spieler die zeitraubende Sisyphusarbeit teilen, alle Siegespokale zu erspielen, und dann die Kurs- und Lizenzdaten der beiden Spielstände kombinieren.

► Eines gleich vorweg: Wer Gran Turismo 2 länger als eine Stunde am Stück gezockt hat und unmittelbar danach mit dem Gedanken spielt, sich in der realen Welt hinter das Steuer des draußen in der Garage geparkten Kleinwagens zu begeben, sollte dies entweder tunlichst vermeiden oder vorher unbedingt gemütsberuhigende Baldrian-Pillen einwerfen. Sonst nämlich werdet Ihr Euch mit Gewissheit bei dem Versuch ertappen, innerhalb geschlossener Ortschaften artige Verkehrsteilnehmer aus dem Windschatten heraus zu „versägen“ und gleichzeitig jede noch so kleine Kurve in der Ideallinie zu durchfahren, was früher oder später zweifelsohne zu leichten Diskrepanzen mit dem entgegenkommenden Verkehr führen würde. Was wir damit eigentlich sagen wollen? Gran Turismo 2 ist speziell in Hinblick auf die Fahrphysik DAS realistischste PlayStation-Rennspiel überhaupt. Die schier unüberschaubare Masse an tatsächlich existierenden Automobilen tut Ihr übriges, um den Spieler vollends in die Abhängigkeit zu treiben. Wann bekommt man schon einmal die Gelegenheit zu einer

GT 2 - Fahrschule:

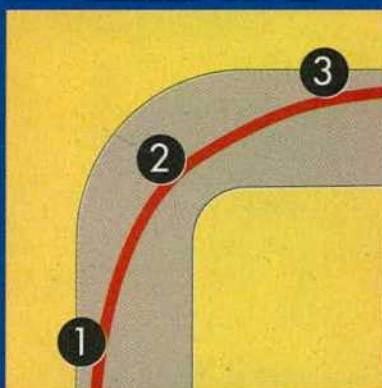
Die Basics:

Gran Turismo 2 simuliert Fahrrealismus pur. Besonders „Nicht-Autofahrer“ müssen zunächst einige Grundregeln verstehen lernen, um sich erfolgreich gegen das Verfolgerfeld durchsetzen zu können. Keine Angst, wir werden Euch jetzt nicht mit Verkehrsregeln langweilen. Es geht vielmehr um das Verständnis der Fahrphysik an sich. Wenn ein Wagen in eine Kurve prescht, wird sein Gewicht durch die Zentrifugalkraft unweigerlich nach außen getragen. Genauer betrachtet wandert das Gewicht des Vehikels durch die vorhandene Schwingkraft bei Reduzierung der Geschwindigkeit vom Heck aus nach vorne. Je nach angewandter Bremskraft verstärkt sich somit das Lastwechselverhalten, welches schließlich das beliebte Über- bzw. Untersteuern verursacht.

Slide und Drift:

Das spektakuläre Driften und Sliden ist nicht nur fürs Auge eine Bereicherung. Profi-Piloten können sich durch geschickten Einsatz dieser Technik wertvolle Sekunden erkämpfen. Am besten eignen sich dafür natürlich Fahrzeuge mit Heckantrieb. Allerdings sollte man mit größter Vorsicht an die Sache herangehen, da man sich bei unkontrolliertem Verhalten nur allzu schnell nach einem 360° Spin im Grün wiederfindet. Um möglichst effektiv zu sliden, sollte man auf jeden Fall in der Annäherungsphase an eine Krümmung frühzeitig bremsen und die Nase des Wagens bei stetiger Bremskraft auf die Innenseite der Kurve richten. Lasst die Bremsen allerdings nicht zu spät los, da der Bolide sonst ausbricht oder einfach zuviel Geschwindigkeit verliert. Falls alles gut geht, müsste das Heck Richtung Außenseite der Kurve herumschlappen. Noch haben wir es aber nicht geschafft, denn wenn man sofort wieder Bleifuß gibt, wird unser Fahrzeug gnadenlos in der Bredouille landen. Ihr müsst jetzt sehr gefühlvoll gegensteuern, um Euren Flitzer wieder in die Spur zu bekommen. Driftet Ihr beispielsweise durch eine enge Rechtskurve, rutscht das Heck nach links außen. Damit Ihr nach genomener Kehre wieder in Fahrtrichtung steht, muss nach links gesteuert werden. Wagen mit 4-Rad Antrieb lassen sich übrigens ein wenig leichter korrigieren, da die Vorderräder ebenfalls der Fliehkraft entgegenwirken können.

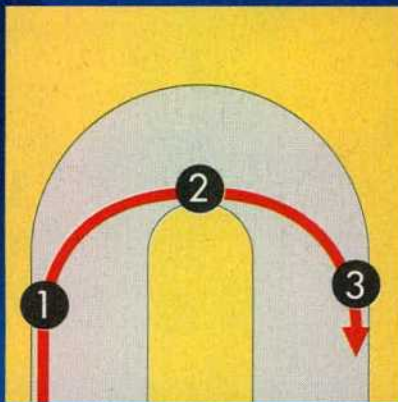
Kurventechnik:



In diesem Beispiel handelt es sich um eine harte 90° Kurve. Der ideale Weg führt von Punkt 1 nach Punkt 3 - durch Punkt 2. Dabei sollte man möglichst den direktesten und schnellsten Weg um die Ecke wählen. Grundsätzlich ist es am sinnvollsten, jede Kurve von außen anzufahren. Je breiter die Straße ist, desto effektiver lassen sich die Turns durchfahren.

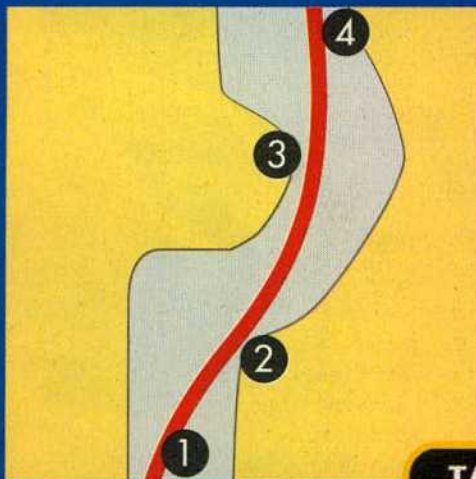
Nähert man sich einer haarnadelähnlichen Biegung, gelten etwas andere Spielregeln. Der Fahrer sollte

bereits beim Einfahren in die Kurve die Nase seines Wagens in Richtung Punkt 2 lenken. Am besten eignet sich hier ein geschickter Slide (FH, 4WD) oder man bremst das Vehikel genug ab, um den Turn möglichst scharf zu fahren (FF). Im Idealfall sollte man sich danach auf der Höhe von Punkt 3 befinden. Es ist besonders wichtig diese Art der Kurven möglichst weit von außen anzufahren, da man ansonsten in den allermeisten Fällen seinen Boliden an die Leitplanke setzt.



Um durch eine S-Kurve zu manövrieren, bedarf es eines höllisch guten Timings und eines entsprechenden Profi-Setups. Der Pilot muss praktisch die erste Kurve nehmen und dabei gedanklich schon längst bei der zweiten sein. Die Grundidee ist dabei ganz ähnlich den anderen Fällen: Möglichst die Ideallinie

finden, ohne viele Kurven zu fahren. In diesem Beispiel gestaltet sich das recht einfach, weil die 4 Punkte fast eine gerade Linie ergeben. In extremen Fällen kann jedoch die Biegung an Punkt 3 sehr viel schärfer ausfallen. Dem wirkt Ihr mit einem frühen Slide entgegen, wobei ihr die Gegenlenkbewegung ausnutzt, um den Wagen bereits in die nächste Kurve zu führen.



TAEIVON TRAMPIO FTD



Sirion



GOLF v6



RX-7 A SPEC. LM



PENNZOIL



RX-7 LM EDITION



S2000 GT1



AYRICK NSX



es die eigentlichen Dragster-Cups nicht in die endgültige Version geschafft haben, könnt Ihr die gnadenlos übersterten Boliden aufgrund ihrer praktisch nicht vorhandene Kurvenfähigkeit nur über die Teststrecken scheuchen.





Mängel behoben: Trotz mehrerer grober Fahrfehler und rabiater Umgangs ist die A-Klasse nicht zum Kippen zu bringen. Anscheinend hat die Rückrufaktion von Mercedes doch ihren Sinn gehabt.



Mit ultraschnellen GT-Boliden durch den „Korkenzieher“ von Laguna Seca. Wer nicht drastisch runterbremst, legt einen spektakulären Dreher hin.

DIE ALTERNATIVE

Klaut dem Zuhälter seinen Ferrari und lasst erst einmal eine Portion Gummi im Heimatdorf stehen. Raucht innerhalb einer Stunde eine ganze Stange Roth-Händle. Bestellt sämtliche Tuningkataloge aller einschlägigen Hersteller und lernt diese auswendig und gebt damit in der Disco an. Baut Euch ein eigenes Parkhaus im Garten, in dem genau 100 Wagen Platz haben. Trinkt 10 Liter RedBull und versucht Euch mit Hollandrad auf der Autobahn. Sägt Euch unseretwegen ein Bein ab. Nichts, aber auch gar nichts wird Euch einen ähnlichen Kick verpassen wie das vielleicht letzte Meisterwerk der guten alten PlayStation.



Der Stadtkurs von Seattle gehörte auf Anhieb zu den Lieblingsstrecken der gesamten play-Redaktion.



Probefahrt mit über 500 Fahrzeugen? Und das alles, ohne auch nur einen Fuß vor die Haustür zu setzen? Da man zu Beginn des GT-Modus ausschließlich mit vergleichsweise lahmen Gurken unterwegs ist (einen Nissan GTR Skyline mit gut 200 PS als lahme Gurke zu bezeichnen, ist objektiv betrachtet schon fast ein Frevel), vergehen einige unspektakulärere Rennen, bis der (Zünd-)Funke so richtig überspringt. Habt Ihr jedoch erst einmal die magische 400 PS-Grenze überschritten und die ersten LM-Editionen und vielleicht auch schon GT-Flitzer im privaten Parkhaus stehen, so packt Euch erbarungslos das Rennfieber. Wer ein bisschen mit den vorhandenen, überaus üppigen Tuning-Möglichkeiten herumspielt, wird merken, dass sich jedes noch so kleine Teil oft enorm auf die

Fahreigenschaften der Boliden auswirkt - im Guten wie vielleicht auch im Schlechten. Beim Einbau der Leichtgewicht-Schwungscheibe in den Antriebszug eines Fahrzeugs mit schmalen Drehmomentbereich beispielsweise wird dem Spieler seitens der Werkstatt von dem Vorhaben abgeraten, da es an Steigungen zu einem Geschwindigkeitsverlust kommen kann. Baut das Ding trotzdem in einen schwachbrüstigen Wagen ein und Ihr werdet feststellen, wie der Motor zwar schneller hochdreht, dafür aber an steilen Hängen merklich langsamer ist als ohne das Upgrade - wirklich erstaunlich! Auch optisch stehen die digitalen Traumkarossen ihren realen Konterfeis in nichts nach. Jedes Modell lässt sich schon auf weite Entfernung eindeutig zuordnen - in den gewohnt spektakulären Replays erkennt Ihr sogar die Eigendynamik des Wagens, wenn dieser beim Driften durch einen Turn oder Überfahren der Curbs die Stoßdämpfer extrem strapa-



Wiederholung
Skyline GT-R V-spec(R34)

Die Sache mit den hundert Prozent:

Am Anfang war die Aufregung groß. Aufgrund eines Programmfehlers lässt sich Gran Turismo 2 nur mit 98,6 % durchspielen. Gerüchteweise soll der fehlende Dragger-Mode Schuld an der Misere haben. Sony Computer Entertainment Deutschland versprach allerdings, dass in der europäischen Version dieser Fauxpas behoben sein wird. Somit ärgern sich lediglich unsere Freunde in den USA und Japan. Tja, was 1.4 % so alles bewirken können - das reicht ja förmlich nach dem befürchteten Millenium-Bug!



SLK 230 KOMPRESSOR



Xsara RALLY CAR



206 RALLY CAR



Impreza 99 RALLY CAR



LANCER EVOLUTION RALLY CAR



Castrol MUGEN NSX



STORM



Tigra Ice Race Car



Alle Meisterschaften auf einen Blick:



ziert, und jeden noch so feinen Lenkein-schlag haargenau.

In Sachen Steuergerät unterstützt GT2 nahezu alle gängigen Rennspiel-spezifischen Controller. Vom guten alten Standard-Pad bis hin zum aufwendigsten Lenkrad mit Rumble-Funktion dürft Ihr Euer persönliches Lieblingsgerät anschließen und im Options-Menü auch völlig frei konfigurieren. Ein Analog-Pad sollte es aber auf jeden Fall sein, da sich speziell die kräftigeren Flitzer mit dem Digitalkreuz kaum noch beherrschen lassen - was bei einer der-artig auf Realismus getrimmten Simula-tion auch mehr als logisch ist. Wir em-pfehlen, auch Gas und Bremse auf

wenn man von der Cockpit-Per-spektive zu einer der beiden Außenansichten übergeht. Das Luftansauggeräusch des Turbo-laders und das tief-frequente Blubbern der geräumigen Muscle-Car-Maschinen hat uns hierbei am besten gefallen.

Doch auch ein Spitzentitel wie GT 2 bleibt nicht gänzlich von Tadel ver-schont, konnte er doch den hochge-steckten Erwartungen zumindest in zwei Gesichtspunkten nicht vollkommen gerecht werden. Zum einen ist dies die stark gewöhnungsbedürftige musika-lische Untermalung, die sich mit ihren Club- und House-Sounds nicht so recht



Für die Allerhärtesten, ...

denen selbst die 1011 PS der beiden Dragster noch nicht den nöti-gen Geschwindigkeits-Kick bescheren, haben wir in stundenlan-ger Recherche unter den 500 Vehikeln zwei besonders erlesene Exemplare aufgetan, die in Sachen Beschleunigung und Höchst-geschwindigkeit selbst kampferprobte Jetpiloten an die Gren-ze ihrer Leistungsfähigkeit bringen sollten. Beide Modelle bestechen durch eine überaus aerodynami-sche Bauweise, State-of-the-Art-Technik und Drehmo-ment bis zum Abwinken. Sowohl bei dem spritzigen Fiat 500R als auch beim extrem funktionellen Transporter Daihat-su Midget II galt schon in frühester Entwicklungsphase die Devise: „Hubraum statt Spoiler“. So protzen die beiden eher dezent anmutenden Traumboliden mit satten 600 Kubikzenti-metern Hubraum und verschwenderischen 21 beziehungsweise 31 Pferdestärken. Tuning-Freaks werden sicherlich ihre helle Freude dabei haben, das letzte Quäntchen Leistung aus den beiden High-Speed-Maschinen herauszukitzeln.



„Gran Turismo 2 ist speziell in Hinblick auf die Fahrphysik DAS realistischste PlayStation-Rennspiel überhaupt. Die schier unüberschaubare Masse an tatsächlich existierenden Automobilen tut ihr übriges, um den Spieler vollends in die Abhängigkeit zu treiben.“

einen der Analog-Sticks zu legen, da sich aufgrund der feineren Dosierungs-möglichkeit erheblich schnellere Run-denzeiten realisieren lassen. Zudem werden auch die Bremswege verkürzt, da man die Bremse nicht immer voll betätigen muss und die Räder somit sel-terer blockieren. Puristen greifen selbst-verständlich auf Namcos neGcon oder eines der aktuellen Lenkräder zurück, mit denen sich das bei weitem authen-tischste Fahr-Feeling einstellt. Zusammen mit den von Wagen zu Wagen unterschiedlichen Motorensounds ergibt sich eine wahre Racing-Kulisse, die nur sehr schwer noch zu übertreffen ist. Dabei berücksichtigten die Program-mierer sogar den wechselnden Klang,

in das ansonsten perfekte Rennsport-Ambiente einfügen will. Eine für uns unverständliche Entscheidung. Da hätte man sich wohl lieber an der amerikani-schen Version orientieren sollen, die von Foo Fighters über Rob Zombie bis hin zu Filter deutlich treibendere Stücke bie-tet. Kleiner Tip: Sollte auch Euch die Hintergrundmusik schon nach kurzer Zeit in den Ohren schmerzen (und die Wahrscheinlichkeit ist groß), dreht diese

POSITIV

- größter Fuhrpark aller Zeiten
- viele abwechslungsreiche Strecken und Cups
- Rallye-Modus
- authentische Soundkulisse
- gnadenlos flüssig

NEGATIV

- fade musikalische Untermalung
- Optik teilweise sehr grobpixelig

in den Optionen herunter und legt lie-bler Eure Lieblings-CD in die Stereoanla-ge ein - damit rast es sich erheblich bes-ser. Zum anderen stören die stellenweise doch sehr grobpixelig gestalteten Textu-ren und Streckenobjekte, die vor allem aus den Überland-Routen nicht gerade einen Augenschmaus werden lassen. Darüber hinaus erkennt man speziell in den Wiederholungen immer noch unschöne Clippingfehler bei den Wagentexturen. Ansonsten aber bleibt die Frame-Rate dank der flotten Grafik-Engine zu jeder Zeit (auch im kaum detailreduzierten Splitscreen-Modus) stabil - Slow-Downs habt Ihr in keinsten Weise zu befürchten. Außerdem fragen wir Euch: Über 500 Wagen von den renommiertesten Herstellern dieser Welt, dazu fast 150 verschiedene Mei-sterschaften, Straßen- und Rally-Rennen in einem und ein Zufallsgenerator für immer neue Herausforderungen - Renn-spiel-Herz, was willst Du mehr?

play station
BEST BUY!

155 Touring car



1.7i Z16 SE VCT



GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 9
SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 9
RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **10**



TONI OPL

SHAOLIN



Genre	Beat'em Up
Hersteller	THQ
Entwickler	Polygon Magic
Testmuster	THQ
Preis	ca. 99.- DM
Erhältlich ab	erhältlich



Auf der Karte bewegt Ihr Euch von Kloster zu Kloster, um dort neuen Gegnern gegenüberzutreten.



Die Geschichte von Shao Lin spielt im ausgehenden 18. Jahrhundert in der chinesischen Provinz Kanton - kurz vor dem endgültigen Untergang der mächtigen Ch'ing-Dynastie. Ganz im Stile fernöstlicher Kung Fu-Filme schlüpft der Spieler hierbei wahlweise in die Haut eines jungen, aufstrebenden Waisenknaben oder er übernimmt die Rolle eines ehrgeizigen und schlagkräftigen Mädchens. Ziel des Spiels ist es, quer durch die Provinz von einer Kung Fu-Schule zur nächsten zu ziehen und die dort ansässigen Lehrmeister in einem fairen Schaukampf zu bezwingen. Bevor die Reise jedoch losgehen kann, müsst Ihr Euch zunächst für einen von sechs verschiedenen Kampfstilen entscheiden. Habt Ihr daraufhin den ersten Sensei besiegt, steht Euch der Weg in die anderen Dörfer offen.

In Shao Lin wird jedoch nicht nur geprügelt. Zahlreiche Rollenspiel-Elemente erlauben Euch beispielsweise, mit den Bewohnern der Siedlungen zu reden, durch den Konsum von Nahrungsmitteln die eigene Konstitution wieder aufzubessern und durch stete Erfolge in den Auseinandersetzungen

die Eigenschaften des eigenen Charakters zu verbessern und weiterzuentwickeln. Je nachdem, wie viel man isst, trainiert und siegt (oder verliert), verändert sich sowohl die äußerliche Gestalt als auch der Kampfstil an sich, da Ihr für jeden geschlagenen Meister neue Techniken anwenden könnt. Vielerorts trifft man auch auf sehr zwielichtige Gestalten, die einem die mühevoll erkämpften Kupferstücke, die unter anderem auch zum Speichern des Spielstandes benötigt werden, auf räuberische Art entreißen wollen. Nicht selten attackieren die Ganoven auch gern in der Überzahl, so dass es sich mitunter schwierig gestaltet, sich und sein Geld zu verteidigen. Apropos Überzahl: im Multiplayer-Modus dürfen sich - zwei Multitaps vorausgesetzt - bis zu acht Spieler gegenseitig die Fäuste um die Ohren hauen, was in einem Prügel-spiel bis dato absolut einzigartig ist.

► Polygon Magics Versuch, im Story-Modus Beat'em Up-Elemente mit den Strukturen eines Rollenspiels zu vereinen, endete leider in einem äußerst unausgegorenen Software-Brei, der sowohl Prügel-spiel-Fans als auch RPG-Anhänger wohl kaum länger als ein

paar Stunden vor den heimischen Bildschirm locken dürfte. Die an sich gute Idee, mehrere Martial Arts-Stile zu integrieren, wurde aufgrund des kantigen und stark gewöhnungsbedürftigen Kampfsystems wieder zunichte gemacht. Außerdem verbringt man die meiste Zeit damit, den Ladebildschirm zu begutachten anstatt Gegner zu verdreschen. Darüber hinaus ist Shao Lin der beste Beweis dafür, dass ein Acht-Spieler-Modus einfach viel zu unübersichtlich und kaum anständig spielbar ist. Oft erkennt man in dem Getümmel nicht einmal die eigene Figur. Da auch die Grafik bei weitem nicht auf der Höhe der Zeit liegt, sind die asiatischen Hintergrundklänge das einzige, was zumindest ein klein wenig Eastern-Stimmung aufkommen lässt.



Wie in einem RPG entwickelt sich Euer Charakter im Laufe des Spiels immer weiter. Neben verbesserten Eigenschaften wächst auch das Schlagrepertoire stetig an.



Im Acht-Spieler-Modus artet das Gameplay in reines Tastengedrücke aus.

POSITIV

- stimmungsvolle Musik

NEGATIV

- ständige Ladepausen
- unausgereiftes Kampfsystem

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 6SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 7RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 5

A large, stylized logo for the game Soul Fighter 2. The logo features the text "SOUL FIGHTER 2" in a bold, outlined font, with the number "2" being significantly larger. To the right of the text is a circular emblem containing the Japanese character "魂" (Soul). The entire logo is set against a background of vibrant, abstract shapes in shades of yellow, orange, and red, resembling flames or a sunset.





FASZINIEREND WIE EIN GEMÄLDE. TÖDLICH WIE EINE GUILLOTINE.

"MIT TOKAS SOUL FIGHTER KÜNDIGT SICH EIN POTENTIELLES GENRE-GLANZLICHT AN! EURE MISSION FÜHRT EUCH DURCH DIE DUNKLE WELT DES MITTELALTERS - IN BESTER FINAL FIGHT MANIER INSPIRIERT IHR DIE EINDRUCKSVOLLE 3D-UMGEBUNG UND DAS KOMBO-SYSTEM STEHT DEM EINES TEKKEN IN NICHTS NACH." (FUN GENERATION 11/99)

SOUL FIGHTER - GESCHAFFEN FÜR Dreamcast™

DIESE COLLAGE VERWENDET SCREENSHOTS, DIE WENIGER ALS EIN PROZENT VON SOUL FIGHTER ZEIGEN.

© 1999 TLC Multimedia Inc., and its affiliates and licensors, and © TOKA S.r.l. 1999. Under license from piggyback interactive limited. All rights reserved. Mindscape is a trademark of TLC Multimedia Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

TONI OPL

SOUTH PARK RALLY

Genre	Fun-Racer
Hersteller	Acclaim Entertainment
Entwickler	Tantalus Interactive
Testmuster	Acclaim Entertainment
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



Die flinken Hunde bringen Euch für einen kurzen Moment zum totalen Stillstand.

Cartman, Stan, Kyle und Kenny - mittlerweile dürften diese Namen auch jedermann in Deutschland zumindest ansatzweise ein Begriff sein, schließlich toben sich die Rabauken aus der Stadt South Park jeden Samstag auf RTL so richtig aus. Auch das PlayStation-Territorium haben die ungezogenen Rotzlöf-fel schon erschlossen. Nach South Park, dem Ego-Shooter, und Chef's Luv Shack hetzen die Bewohner der gelegentlich von Aliens heimgesuchten Kleinstadt nun über allerlei authentische Locations rund um den Ort South Park.

Neben den vier Protagonisten haben sich jede Menge weiterer bekannter Charaktere aus der Show hinter das Steuer ihres ganz speziellen Gefährtes geklemmt. Zu Beginn des Spiels stehen Euch unter anderem Wendy, Chef, Officer Barbrady und Uncle Jimbo zur Verfügung. Jesus, Starvin' Marvin, Scuzzlebut und Mr. Garrison zählen zu den versteckten Rennfahrern, die erst durch entsprechende Erfolge im Championship-Modus erspielt werden müssen. Hier wartet jedes Event mit anderen Siegesbedingungen auf. Während bei einem „normalen“ Rennen nacheinander eine



Jeder South Parker bringt sein eigenes, ganz individuelles Gefährt mit.

bestimmte Anzahl von Checkpoints abgefahren werden muss, gilt es beispielsweise beim „Spring Cleaning“, drei auf der Strecke verteilte, schmutzige Unterhosen einzusammeln.

Weiterhin habt Ihr die Möglichkeit, ein Einzelrennen auf einem der bisher freigeschalteten Kurse zu absolvieren oder per Split-Screen mit einem weiteren Mitspieler an den Start zu gehen. Viele verschiedene (South Park-typische) Extras wie Furz-Turbos oder Chocolate Salty Balls dienen dazu, sich die ständig drängelnden Kontrahenten vom Hals zu halten.

► South Park Rally macht dem Anspruch „Viel Lizenz und nichts dahinter“ alle Ehre. Wirft man nämlich einen Blick hinter die werbeträchtige Kulisse, so bleibt nicht anderes übrig als ein unausgegorener, technisch miserabel inszenierter Fun-Racer, der kaum länger als ein paar Stunden zu begeistern weiß. Während die schwammige Steuerung gerade noch beherrschbar ist, drückt vor allem die durchweg niedrige Framerate gehörig auf die Spielspaßbremse. Wenn es darum geht, einem Kontrahenten durch einen gezielten Rempeler ein bestimmtes Objekt abzufragen, wirkt sich das ständige Geruckel besonders



Mr. Hanky übernimmt in South Park Rally die Funktion eines Schutzschildes.



Auf Ostereiersuche in Big Gay Al's Haus.

negativ aus. Zudem hängt der Ausgang eines Rennens viel zu oft vom Zufall ab - Frusterlebnisse sind vorprogrammiert. Grafisch gibt sich Acclaims Raserei genauso bescheiden wie die TV-Serie - mit dem Unterschied, dass in der digitalen Welt noch ein später Grafikaufbau hinzukommt. In akustischer Hinsicht hat der Titel außer dem authentischen Intro-Song und vielen originalen Sprach-Samples, die allerdings auch schon in den beiden anderen South Park-Spielen verbraten wurden, nicht viel zu bieten - es sei denn man steht auf langweiliges, einschläferndes Gedudel. Hartgesottene South Park-Freaks sei mit viel gutem Willen ein Proberunde angeraten, wer einfach nur ein unterhaltsames, spassiges Rennspiel sucht, ist hier fehl am Platze.



POSITIV

- authentisches South Park-Flair

NEGATIV

- technisch miserabel in Szene gesetzt
- unausgewogenes Gameplay

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 4

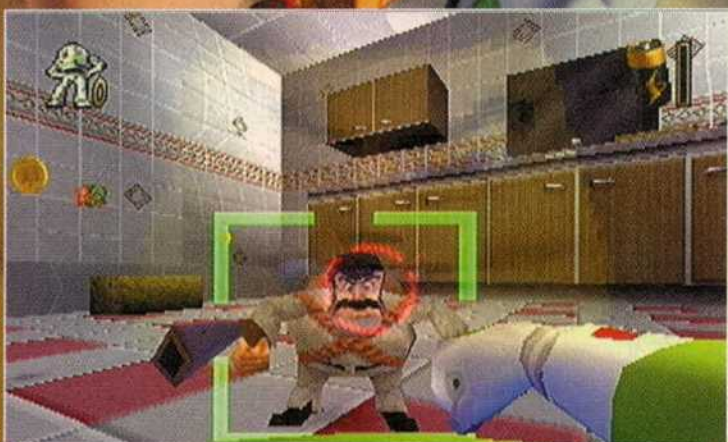
SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 5

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 4



TOY STORY 2

Genre	Jump 'n Run
Hersteller	Activision
Entwickler	Traveller's Tales
Testmuster	Activision
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	Anfang Februar



Der schnurrbärtige Tex-Mex-Bandit sorgte bei den amerikanischen Toy Story Fans für einen Skandal. Da er angeblich nicht im Film vorkommt, organisierten sie eine friedliche Mini-Demo, um auf den Stilbruch aufmerksam zu machen.



Die Markierungen weisen den richtigen Weg zum Abstellplatz der Kisten.



Pixar - die Produktionsfirma des Toy Story 2 Movies - wurde im Jahr 1979 als Computer-Abteilung von Lucasfilm gegründet. George Lucas rekrutierte Dr. Ed Catmull, den Direktor des Computergrafik-Labors am New Yorker Institut für Technologie, um für die Filmbranche brandneue Computertechnologien zu entwickeln. Catmulls Team schuf zunächst Tricks für Star Trek, Star Wars und Indiana Jones. Schnell etablierte sich Pixar als preisgekröntes Studio für digitale Animationen und ist seither für fast jeden technologischen Durchbruch verantwortlich, der mit Computergrafiken für Filme zu tun hat. In den letzten Jahren brachte Pixar etliche Software-Produkte auf den Markt, die mittlerweile zum Industrie-Standard gehören. Circa 400 Angestellte und eine ambitionierte Liste von Spielfilm-Projekten in der Entwicklungsschublade - Pixar Animation Studios hat sich auf dem gesamten Erdball als treibende Kraft in der Computer-Animation Ansehen erarbeitet.

In der PlayStation-Umset-

zung müsst Ihr den friedfertigen Cowboy Woody aus den Klauen eines arglistigen Spielzeugsammlers befreien. Als Retter in der Not - sonst wäre der putzige Andy wohl traurig, wenn er eines seiner Lieblingsspielsachen nicht wiederfände - schreitet der draufgängerische Weltraum-Cop Buzz Lightyear zur Tat. Mit der aufrichtigen Unterstützung seiner Kinderzimmerkumpanen wandert der wagemutige Space Cowboy des Star Commands fernab vom beschützenden Wohnhaus ins Abenteuer. Die Tücken des normalen Alltages kristallisieren sich für den unerschrockenen Helden als größtes Problem heraus, da ihm riesige Kartons, unappetitliche Insekten, gefährliche Baustellen oder stinknormale Regenschauer das Leben zur Hölle machen. Der kleine Mann steckt seine Stupsnase sowohl in kleinbürgerliche Vorgärten als auch in verruchte dunkle Hinterhöfe der Großstadt hinein; denn irgendwo muss ja sein

bester Freund sein. Doch um an sämtliche Stätten des Geschehens zu gelangen, darf der Spieler prinzipiell alle Gegenden nach den Pizza-Chips abklappern. Entweder als Dankeschön für's Bewerkstelligen ungleich komplizierter Aufgabenstellungen seiner Genossen oder an schwer zugänglichen Positionen erhält Buzz Lightyear die himmelblauen Jetons. Feindlich gesinnte Objekte „pulverisiert“ er mit seinem am rechten Unterarm befindlichen Laser. Hartgesottene Bösewichte erledigt man durch eine vernichtende Wirbelsturm-attacke, bei welcher der Gesetzeshüter im Anschluss die Sternchen um seinen Kopf tanzen sieht.

Die unterhaltsamen Levels fordern den Spieler immer wieder auf ein Neues heraus. Das Lösen kleiner Rätsel ist genauso ansprechend wie die gewagten Jump'n Run- und Shoot'em Up-Elemente. Im Laufe des Spiels bekommt man streckenweise die Illusion vermittelt, Bestandteil des Spiels zu sein - die zahlreichen Toy Story 2 Sequenzen leisten ihr Übriges. Leider wird dieser schöne Eindruck durch die anstrengenden Sprungpassagen getrübt, die den Zocker öfter zur Weißglut treiben. Letzten Endes stellt Toy Story 2 ein grundsolides Produkt für alle Anhänger dieses Genres dar.

POSITIV

- richtiges Toy Story-Feeling
- abwechslungsreich gestaltete Welten

NEGATIV

- wiederkehrende Aufgabenteile
- streckenweise frustrierende Sprungpassagen

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 7

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8



Der lebendig gewordene Buggy fordert den intergalaktischen Staatsdiener zu einem flotten Rennen heraus. Als Trophäe winkt ein Pizza-Planet-Button.

DIRK GEMEINHARDT

NFL BLITZ 2000

Genre	Sportspiel
Hersteller	Midway
Entwickler	Midway
Testmuster	Konami of Europe
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



Das einfache Raster im Edit-Modus erlaubt es, den neuen Spielzug millimetergenau zu planen.



ling der Sport-Cracks fundamental bei. In Verbindung mit dem Midway-typischen Turbo-Button - welcher die eingefleischten Konsolensportler schon seit NBA Jam begleitet - gestaltet sich die Punktejagd noch lebhafter.

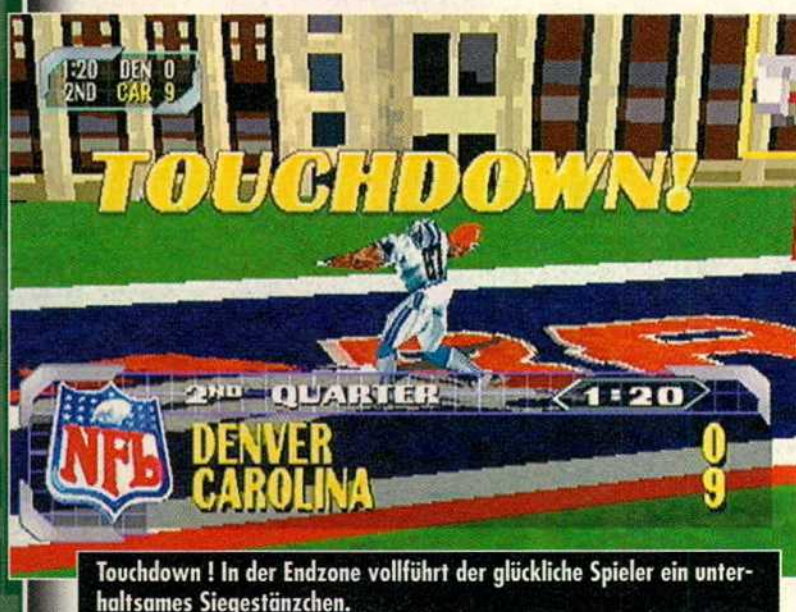
während alle anderen schon tief und fest schlafen - begleitet von zahllosen nervenden Werbeunterbrechungen, zu fad erscheint, der kann mit Midways jüngster NFL Blitz-Version selbst das lederne Ei im Fight um spielentscheidende Yards und Touch Downs in die Hand nehmen. Beispielsweise im Trikot des denkenden und lenkenden Quarterbacks, eines zentnerschweren Defense-Spielers oder eines spurtstarken Wide Receivers dürfen bis zu vier Spieler gleichzeitig über's Feld hetzen. Zur Auswahl stehen selbstverständlich alle aktuellen Teams der 1920 gegründeten National Football League. Spieler, die neben dem kurzweiligen Arcade-Modus reges Interesse an einem Kräftemessen mit den anderen Teams der NFL offenbaren, können sich entweder im Turnier- oder im Ligamodus nach Lust und Laune auf dem Rasen austoben. Für erfahrene Footballstrategen besteht in der eigens dafür vorgesehenen Spieldesigner-Option die Möglichkeit, selbst Spielzüge zu kreieren beziehungsweise vorgegebene Strategien über den Haufen zu werfen, um sie dann im Match zur Verwirrung der Rivalen einzusetzen. Um die wie „böhmische Dörfer“ anmutenden Spielzüge vom Clipboard des Coaches auf dem Spielfeld in die Tat umzusetzen, trägt das einfache Hand-

► „Plug and Play“ - diese Bezeichnung passt für NFL Blitz 2000 vortrefflich. Das ansonsten stressige Herumtaktieren der Mannschaften entfällt bei diesem Spiel nahezu völlig. Hier steht der Spielspass und die körperbetonte Action im Vordergrund. Mit übertrieben rüden Tacklings oder sensationellen Würfeln weckt das Spiel auch bei weniger passionierten 32-Bit-Footballern Interesse. Durch die intuitive und zugleich einfache Buttonbelegung herrscht selbst in noch in so unüberschaubarem Getümmel klare Übersicht. Die bedauerlicherweise etwas klobig ausgefallenen Polygon-Sportler vermögen mit ihren Gesten und den lustigen Sprachsamples sogar den einen oder anderen Lacher herauszukitzeln. NFL Blitz 2000 bringt die Spielhallenstimmung in der heimischen Bude gut rüber - vor allem im Mehrspielermodus.



Die übersichtliche Kameraführung trägt zum Spielspass eine gehörige Portion bei.

play
PLAY STATION
BEST BUY!



Touchdown! In der Endzone vollführt der glückliche Spieler ein unterhaltsames Siegestänzchen.

POSITIV

- einfache Bedienung

NEGATIV

- unproportionale Spieler

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 7

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 7

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **9**



MARTIN WEIDNER

NHL FACE OFF 2000

Genre	Sportsimulation
Hersteller	989 Studios
Entwickler	989 Sports, SolWorks
Testmuster	SCED
Preis	Februar
Erhältlich ab	ca. 89,- DM

Eine klassische One Timer-Situation.

„Made by the Pros. Played by the Pros.“ - dieser Leitgedanke zieht sich wie ein roter Faden durch sämtliche Produkte des Labels 989 Sports, einer Division des kalifornischen Publishers 989 Studios. Nicht nur, daß 989 Sports Mike Emrick, den Kommentator der New Jersey Devils, und Darren Pang von ESPN2 als Sprecherduo unter Vertrag nahm, für die Motion Capturing-Aufnahmen zur fünften Edition ihrer NHL FaceOff-Reihe heuerte man Tony Amonte, einen Winger der Chicago Blackhawks, und Nikolai Khabibulin, einen Goalie der Phoenix Coyotes an. Zudem stand dem Entwicklerteam Scotty Bowman, der Coach der Detroit Red Wings, als Berater zur Seite, was die KI der von der CPU gesteuerten Kufen-cracks betrifft. Beste Voraussetzungen also, eine angemessene Eishockeysimulation auf die Beine zu stellen, sollte man glauben. Dem ist aber leider nicht so, doch dazu später mehr.

NHL FaceOff 2000 beinhaltet sämtliche 28 NHL-Teams und NHLPA-Spieler der Saison 1999 und 2000, d.h. auch die Atlanta Thrashers sind vertreten, genauso wie einige internationale Mannschaften. Neben einem Quick

Start existieren natürlich die obligatorischen Spielmodi Exhibition, Season und Playoffs. In den Rosters lassen sich Linien verändern und Spielerprofile und Verletzungsreporte einsehen. Erwartungsgemäß lassen sich aber auch eigene Spieler (innerhalb von elf Kategorien) erstellen, ein reger Handel unter den Teams ist ebenfalls möglich. Noch dazu läßt sich die Spielgeschwindigkeit völlig stufenlos den eigenen Bedürfnissen anpassen - das im Grunde genommen einzige Unikum der NHL FaceOff-Reihe. Spieler, denen ein hektisches, actionorientiertes, um nicht zu sagen realitätsnahes Gameplay gefällt, werden hier genauso zufriedengestellt wie Eishockeyfans, die in aller Ruhe taktische Spielzüge auf dem Eis planen und ausführen möchten.

► So weit, so bekannt. Abgesehen von den Roster Updates lassen sich die Neuerungen nämlich an einer Hand abzählen: Eine Halo-Funktion für den Puck, zwei neue Perspektiven, darunter eine Actionkamera, die in Schlüsselszenen ein- und auszoomt (und bisweilen etwas die Übersicht beeinträchtigt), etwa 150 neu erarbeitete Animations-

phasen und ein wahrhaft frenetisches Publikum, das vor Schlachtrufen und -gesängen, aber auch vor Buhrufen nicht zurückschreckt und bei Hattricks auch schon mal ihre Hüte auf das Eis wirft. Die beiden Sprecher tragen das übrige zur Atmosphäre bei. Ein Sonderlob geht an die Toningenieure von 989 Sports, die es geschafft haben, die Kommentare unmittelbar an das Geschehen auf dem Eis anzuschließen, und nicht erst einige Sekunden später.

In technischer Hinsicht ist auf der PlayStation schlicht und einfach nicht viel mehr möglich, was die KI betrifft, aber umso mehr. NHL FaceOff 2000 weist noch immer die selben Mankos wie der Vorgänger auf. Selbst im Schwierigkeitsgrad All-Star läßt sich die CPU schon bald mit Schema-F-Spielzügen aufs Kreuz legen. Gerade hier hätte Nachholbedarf bestanden.

POSITIV

- stufenlos einstellbare Spielgeschwindigkeit
- in technischer Hinsicht auf der Höhe der Zeit

NEGATIV

- KI nicht ganz ausgereift
- lieblos inszeniertes Drumherum



Die Wahrscheinlichkeit von Boxkämpfen läßt sich in den Optionen einstellen.

PLAYER CARDS

Team	Year	Player	Position	Overall	Skating	Speed	Slap Shot Power	Shooting Accuracy	Passing Ability	Puck Handling	Endurance	Aggression	Checking	Weight	Handedness
Colorado	'98-'99	Claude Lemieux	Forward	83	77	77	84	81	77	88	79	84	83	225	R

Was das Drumherum wie Statistiken betrifft, hat EA Sports' NHL-Reihe noch mehr zu bieten.

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 9

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8



DIRK GEMEINHARDT

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Genre	Sportspiel
Hersteller	Konami of Europe
Entwickler	KCET
Testmuster	Konami of Europe
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	11. Februar

Bestleistungen drücken die Athleten auf eine individuelle Art und Weise aus. Mit Luftsprüngen und Freudentänzen tun sie ihre Glücksgefühle kund.



Carl Lewis, Jesse Owens, Mark Spitz, Emil Zatopek oder Sergej Bubka verewigten sich binnen weniger Minuten, wenn es nicht sogar bloß Sekunden waren, in der ehrfurchtgebietenden Walhalla des Sports. Aufgrund der erbrachten Leistungen erkoren sie sich selber in den jeweiligen Zeitepochen zu unsterblichen Sportlegenden. Manche Fabelrekorde konnten erst von den Spitzenathleten Ende der 80er bzw. Anfang der 90er Jahre getoppt werden. Ein mustergültiges Beispiel stellt der Weltrekord des US-Amerikaners Bob Beamon im Weitsprung dar. Mit den endlos scheinenden 8,90 Metern in den Höhenlagen Mexikos erschuf er am 18. Oktober 1968 einen Rekord für die Ewigkeit. Es dauerte 23 Jahre, bis es seinem Landsmann Mike Powell bei der Leichtathletik-WM in Tokio gelang, dem Glanzstück noch eins draufzusetzen.

Nicht ganz so lange benötigte Konami, um den Nachfolger von International Track & Field ins Rennen zu schicken. Während der erste Teil als Platinum-Edition immer noch seinen festen Platz in den Regalen der Fachhändler und Kauf-

häuser innehat, steht der zweite Teil des überaus erfolgreichen Spiels in den Startlöchern. Der harte Kampf um erstklassige Bestzeiten, Weiten und Höchstpunktzahlen geht nach der dreijährigen Abstinenz in technisch aufgetakeltem Sportdress erneut ins Rennen. Bezüglich des Spielprinzips hat sich im Vergleich zum PlayStation-Prequel wenig geändert. Die destruktive Bearbeitung der vier Buttons steht weiterhin im Vordergrund. Allerlei altbewährte Hilfsmittel, angefangen vom ausrangierten Feuerzeug über „rein zufällig“ herumliegende Memory Cards oder letztendlich mit Speiseöl eingefettete Finger dienen sämtlichen Spielern als legitime Mittel zum Erfolg. Ambitionierte Sportskanonen überbieten möglicherweise nach kurzer Trainingsphase die Rekorde in den kräftezehrenden Disziplinen wie 100 Meter Sprint, Weitsprung, Stabhochsprung, Hammerwerfen, Speerwerfen, Gewichtheben, 1 km Zeitfahren, 50 Meter Brustschwimmen und Kunstspringen vom Dreimeterturm. Auf eine Prise taktischen Geschicks und gekonnte Einteilung der vorhandenen Muskelkräfte kommt es beim Radsprint an, der im gnadenlosen K.O.-System entschieden wird. So lange wie möglich soll der gegnerische Radler gekonnt auf

Distanz gehalten werden. Erst im richtigen Augenblick tritt der Radfahrer volle Kanne in die Pedale, um am Ende ganz oben auf dem Siegespodest zu jubelieren. Im Gegensatz dazu beschert die penible Beherrschung der vier Knöpfe beim Ein-Mann-Rudern und dem Pferdsprung den gewünschten güldenen Lorbeerkrantz. Halsbrecherische Schrauben und Saltos werden von der graziösen Turnerin nur mit Hilfe systematischer Tastencombos bewerkstelligt. Ferner verlangt das Einer-Kajak-Fahren dem sportiven Zocker eine Portion an rhythmischer Fingergymnastik ab, da der

Blick in die Zukunft

Olympic Games Sidney 2000 - Attention to Detail



Wie zu allen Olympischen Spielen wird auch im Jahr 2000 Konsolenwelt mit einem Spiel rund um fünf bunten Ringe versorgt. Für die Umsetzung der Spiele im australischen Sydney ist dieses Mal das Entwicklerteam von Attention to Detail verantwortlich. Aller Voraussicht nach lodert das olympische Feuer auf unseren Bildschirmen rechtzeitig zum Start der ersten Olympischen Spiele im neuen Jahrtausend auf.

Dan O' Brian Decathlon - Z-Axis



Der dreifache Zehnkampfweltmeister und fünffache US-Meister Dan O'Brian steht für dieses Spiel Pate. Leider sind keine ausreichenden Informationen über das Spielprinzip bzw. den Erscheinungstermin verfügbar. Ab eines ist schon jetzt sicher. Wie es der Titel schon besagt werden die Disziplinen dem realen Zehnkampf entsprechen.



Vor dem Startschuss wärmen sich die Hochleistungssportler auf. Das Stretching vermindert die Gefahren einer ernsthaften Muskelverletzung.





Halsbrecherische Akrobatik liefern die jungen Mädels am Pferd. Nur mit einer kreativen Vorstellung hinterlassen die Sportlerinnen bei den Wettkampfrichtern einen guten Eindruck.

Kanute vom Anfang bis zum Ende des Rennens seine Schlagzahlen im kühlen Nass variiert. Hinsichtlich der am Wettkampf teilnehmenden Länder hat sich nicht viel geändert. Fidel Castros kubanische Sportriege trat den Rang an Spaniens temperamentvolle Latin-Wettkämpfer ab. Korea verlor den Platz an unsere wohnwagenliebenden Nachbarn aus den Niederlanden. Die kleinen Korrekturen im Bezug auf die Wettkämpfe und die ausgetauschten Nationalitäten fallen nicht so arg ins Gewicht wie die grafischen Quantensprünge, die International Track & Field in den letzten 36 Monaten vollzog. Enge optische Parallelen zu namhaft erfolgreichen Wettkämpfern, die sich mit bzw. ohne Einnahme sogenannter Anabolika-Präparate auf die Ruhm und Werbeverträge bringenden Plätze katapultierten, sind jetzt mehr als zufällig. Als Wettkampfarena dient ein randvoll gefülltes Kolosseum, welches mit seinen gigantischen Ausmaßen dem Spieler das Wettkampf-Flair gelungen vermittelt. Das verzückte Publikum versucht mit Beifallsstürmen und Klatsch-Konzerten den Funken der Begeisterung auf den Pixel-Athleten überspringen zu lassen. Abgesehen von den herrlich anzuschauenden Adonis-Körpern und der tollen Stimmungsmache durch's Publikum tragen die unterschiedlichen Tageszeiten mit den entsprechenden Lichtverhältnissen im Stadion zur gelungenen Atmosphäre bei.

► Eines sollte Euch schon jetzt klar sein: Für Konamis modernen Zwölfkampf ist es schon im voraus ratsam geschulte Physiotherapeutinnen gegen qualvolle Muskelkrämpfe an Land zu ziehen. Brandsalben als Heilmittel gegen wundgescheuerte Finger und ausrangierte Pads für's tabulose Malträtieren der Buttons sollten den Weg aufs Treppchen erleichtern. International Track & Field 2 entfaltet vor allem in geselliger Runde mit ein paar Freunden sein wahres Ich. Pegelstarke Stadionatmosphäre und der ungebändigte Sportsgeist spiegeln sich via Multitap gekonnt wieder. Jegliche menschlichen „Schwächeanfälle“ und alle mögli-

licht, Lieblingsdisziplinen einzeln auszuwählen - obwohl selbige auch bei Track & Field nicht enthalten war. Es bleibt Euch nichts anderes übrig als alle Wettkämpfe in Angriff zu nehmen, um den König der Polygon-Athleten auszumachen. Die enttäuschende Tatsache, dass es im Anschluss keine vernünftigen Siegerehrungen mit allem Drum und Dran gibt, hinterlässt bei uns drei große Fragezeichen. Eine Ranking List in tabellarischer Form ist in der heutigen Zeit wirklich nicht mehr Up-To-Date. Aber zum Glück sind die aufgeführten

„Ohne Zweifel findet International Track & Field einen würdigen firmeneigenen Nachfolger, der für stundenlangen Spaß vor dem Fernseher sorgt.“

chen unkalkulierbaren Malheure liefern im Verlauf der einzelnen Disziplinen einen schwer einzuschätzenden Faktor, der für manches Gelächter, Spott und Hohn im heißumkämpften Wettbewerb sorgt. Wer dessen ungeachtet alleine sein Können unter Beweis stellen mag, der kann sich abseits vom gewöhnlichen Wettkampf im Challenge Modus nach Lust und Laune austoben. Die große Herausforderung stellt das Überbieten der bestehenden Rekorde dar. Ihr pickt Euch eine der zwölf Disziplinen heraus und probiert solange herum, bis die Spitzenleistung geknackt ist. Wie es das Sprichwort schon sagt, haben Medaillen leider auch ihre Kehrseiten. Verzweifelt sucht man nach einer Option im Wettkampf-Modus, die es ermög-

Kritikpunkte die einzigen Wermutstropfen bei International Track & Field 2. Alle aufgemöbelten Optiken, die individuell designten Athleten sowie die ansprechende Soundkulisse dürften dem Sportfreak dennoch alles bieten, worauf er sehnlichst gewartet hat. Ergo: Ohne Zweifel findet International Track & Field einen würdigen firmeneigenen Nachfolger, der für stundenlangen Spaß vor dem Fernseher sorgt.



POSITIV

- gute Animation der Sportler
- gekonnt inszenierte Atmosphäre

NEGATIV

- Wettkämpfe nicht separat anwählbar
- feierlicher Charakter einer Sportveranstaltung fehlt

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 9

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8



Ein Fehler beim Paddeln im Laufe des Kanu-Wettkampfes und man befindet sich schnurstracks im Fahrwasser der Kontrahenten.



Mit viel Effet zwirbelt der Schütze beim direkten Freistoß den Ball über die Mauer. Vielleicht wird's ein Tor.

Diesen Termin werden viele treue Anhänger der schönsten Nebensache der Welt im Kalendarium ganz dick und fett anstreichen, da Ende Februar die Schöngesteir der International Superstar Soccer-Serie erneut ans runde Leder treten können. Das Sitzen auf glühenden Kohlen nimmt endlich ein Ende und die Fans werden von ihrer Ungewissheit befreit.

Obwohl die Kritiker selbst noch keine vollendete Version zu Gesicht bekommen, wurde auf vielen Videospielemessen das Game schon vor dem Anpfiff mit güldenen Lorbeerkränzen en masse überhäuft. Doch die Zeit des Spekulierens ist vorüber, jetzt zählen nur noch harte Fakten und Zahlen. ISS Pro Evolution muss hier und heute das beweisen, was im Vorfeld angekündigt wurde.

Direkt im Anschluss an das farbenfrohe FMV-Intro werdet Ihr mit dem übersichtlichen Bildschirm der Moduswahl konfrontiert. Abgesehen vom guten alten Trainingsplatz, wo ihr mit Eurer Elf gelassen Standardsituationen und ausgeklügelte Spielzüge bis zur Erschöpfung einstudieren könnt, dreht sich alles um die beinhalten Auseinandersetzungen mit den gegnerischen Mannschaften. Für die Liga- und Tur-

ISS PRO EVOLUTION

Genre	Sportspiel
Hersteller	Konami of Europe
Entwickler	KCET
Testmuster	Konami of Europe
Preis	ca. 109,- DM
Erhältlich ab	25. Februar



nierspiele stehen zum Anstoß 53 internationale Teams und 16 auserlesene Klubmannschaften zur Auswahl bereit. Aus der weltumspannenden Kickerriege heben sich beim nachhaltigen Studieren der frischgebackene Weltmeister Frankreich und die Ballzauberer von der brasilianischen Copa Cobana hervor. Zocker, die den Trumpf auf die Mannschaften aus den „Fußballentwicklungsländern“ setzen, können beispielsweise Japan, den Iran oder die Publikumsliebhaber der WM '98 - die Sunnyboys aus Jamaika - im Stadion auflaufen lassen. In punkto Vereinsmannschaft geben sich aus deutscher Sicht die Klubs aus München und Dortmund die Ehre. Die Tatsache, dass ISS Pro Evolution ohne Spieler- und Vereinslizenz auskommt, ist genauso eine Tradition wie ein kühles Blondes zur samstäglichen „ran“-Fußballshow. Habt Ihr Euch schließlich für die favorisierte Elf entschieden, geht es direkt in die Wettkampfarena. Und diese ausgefallenen Meisterwerke der modernen Architektur haben es in sich. In brodelnden Hexenkesseln

untermauern die eingeschworenen Teams Herbergers Thesen, dass der Ball rund ist und ein Spiel neunzig Minuten dauert. Bevor der Schiri mit der Trillerpfeife den Krieg auf dem Rasen eröffnet, darf man auf dem wackeligen Trainerstuhl Platz nehmen. Das Aufstellungsmenü lässt das Herz eines wahren Fußballfreundes fühlbar höher schlagen. In den weitverzweigten Menüs stellen Einstellungen zum allgemeinen Spielsystem, Strategie, Team Line-Up und den Standardsituationen nur die Überbegriffe dar. Für's Spiel ist es von Vorteil die 7er Alustollen aufzuschrauben; denn die energischen Verteidiger geben bei den Angriffen keinen Meter

DIE GUTEN ALTEN ZEITEN... ...bei Eintracht Braunschweig

Eintracht Braunschweig kicke vor über 20 Jahren engagiert in der 1. Bundesliga um den Titel des Deutschen Meisters mit. Heutzutage spielen sie in der Regional Liga Nord gegen die Amateure des 1. FC St. Pauli und von Werder Bremen. Dennoch bleiben die Sportskanonen von damals unvergessen - zumindest die perversen Trikots und Trainingsanzüge. Mit den orangefarbenen Klammotten ist man auch im 21. Jahrhundert noch der King in der Turnhalle und auf dem Sportplatz. In gut sortierten Fashion-Stores sollten diese „Haute Couture“-Teile erhältlich sein.



Im Anschluss an den Einzug der Gladiatoren postiert sich der eingeschworene Haufen zum obligatorischem Gruppenfoto.





Schweden				Australien			
Linienverte	9	1	1	Aliszi	11	1	1
K. Anderson	11	2	2	Vidooka	2	2	2
Milde	7	3	3	A. Vedmar	10	3	3
Larsson	10	4	4	Porster	4	4	4
Mjalby	8	5	5	Zellic	5	5	5
Shwarz	6	6	6	Moor	6	6	6
Lucich	5	7	7	Slayter	7	7	7
Kamarch	2	8	8	Tohbine	8	8	8
P. Anderson	3	9	9	Lazaradit	9	9	9
Bjorklund	4	10	10	Ivannovic	10	10	10
Hedmann	1	11	11	Boznish	11	11	11

breit Platz her. Lediglich umsichtiger Spielaufbau über die Anspielstationen der Abwehr und des Mittelfeldes hin zum krönenden Abschluss im Sturm bringt Stück für Stück den gewünschten Erfolg. Als Passvariationen dienen hohe Flanken in den freien Raum, flache Pässe, welche

play bei ISS Pro Evolution in besonders großen Lettern geschrieben wird.

Steuerung verlangt die neueste Auflage mehr fußballerisches Talent denn je ab. Kick'n Rush auf die (un-)feine englische Art ist ebenso realisierbar wie ein kraftbetontes Spiel Made in Germany. Scha-

„Teamgeist, strategisches Handeln und Geduld sind das A und O bei Konamis International Superstar Soccer Pro Evolution.“

► ISS Pro Evolution bietet erfrischenden Konami-Fußball. Die drei Schwierigkeitsstufen bestimmen, ob eine verbissene Schlacht stattfindet oder die Tore im Minutenabstand wie reifes Obst vom Baum fallen. Unserer Meinung nach findet zumindest am Anfang der ausgebuffte ISS-Profi mehr seinen Gefallen am Bolzen als der unbescholtene Fußballnovize. Die 2000er Edition zwingt den Spieler sich vollends mit der Materie Fußball auseinanderzusetzen. Spielerische Weitsicht und kollegiales Handeln im Sinne der Mannschaft bilden das Herzstück des Games. Auf dem Sportfeld gilt die alte Devise: „Elf Freunde müsst Ihr sein“. Basierend auf dem hohen Realismusgrad ist es von Nöten, in Sachen Fußball noch Mal die Schulbank zu drücken. Aus diesem Grunde bedarf es für Einsteiger vieler Freundschaftsspiele, um den internationalen Größen das Wasser reichen zu können. Somit ist ISS Pro Evolution nichts für den kurzen Kick bzw. Zock zwischendurch. Trotz der gewöhnungsbedürftigen

de eigentlich, dass die Ballphysik bei Sonnenschein und strömendem Regen wenig differiert. Fußballbegeisterte suchen vergebens nach unkalkulierbaren Aufsetzern sowie peinlichen Fauxpas, falls dem Schlussmann der glitschige Ball durch die Handschuhe gleitet. Auf den Punkt gebracht, haben egoistische PlayStation-Sportler wenig Chancen als Champion vom Platz zu gehen. Teamgeist, strategisches Handeln und Geduld sind das A und O bei Konamis International Superstar Soccer Pro Evolution.



ur Spieler mit ausreichendem „Bums“ sind für's Iffeterschießen prädestiniert.



ei den Kameraeinstellungen dürfte für jeden etwas dabei sein. Je übersichtlicher die Perspektive, desto richtiger ist es, Tore zu schießen.



Bei ISS Pro Evolution sind die Keeper alles anderes als Fliegenfänger. Manchmal vermitteln sie den Eindruck, dass das Tor vermauert ist.

POSITIV

- hoher Realismusgrad
- viele Spielmodi

NEGATIV

- Anfänger werden anfangs ihre Probleme haben

GRAFIK 8

SOUND 7

RATING 9



AUTOBAHN RASER II

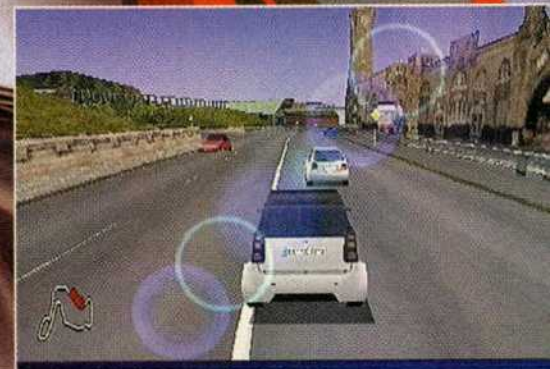
Genre	Rennspiel
Hersteller	Koch Media
Entwickler	Davilex
Testmuster	Koch Media
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



POSITION 3/4 SCHADEN 122KM/h
Dortmunder Bierkultur längst vergangener Tage. Das große „U“ im Hintergrund zielt immer noch das stillgelegte Union-Bräuereigebäude.



Anhand des FMV-Intros sieht man, dass sich die Entwickler nicht einmal Fahrer für ihre nicht lizenzierten Wagen leisten konnten.



POSITION 3/4 SCHADEN 122KM/h
Na Hauptsache, ein mords Lens-Flare-Effekt ist integriert. Die restliche Optik interessierte anscheinend niemanden.

Freie Fahrt für freie Bürger! Weltweit ist Deutschland eine der wenigen Nationen, in denen es noch kein allgemeines Tempolimit auf den Autobahnen gibt. Die Entwickler von Autobahn Raser II orientierten sich erneut an diesem Aspekt und entschlossen sich dazu, das Sequel nun auch auf der PlayStation zu veröffentlichen - Teil eins blieb glücklicherweise nur den PC-Usern vorbehalten. Ziel ist es, mit einem von sechs verschiedenen Wagen, die natürlich seitens der Hersteller nicht lizenziert wurden und daher Fantasienamen wie Horch DD oder Prescher 912 tragen, in möglichst kurzer Zeit von Hamburg nach Wien zu brausen. Dabei fährt Ihr entweder von Stadt zu Stadt oder dreht in einer der auf dem Weg liegenden Metropolen einige Runden - stets mit

drei aufdringlichen Konkurrenten im Nacken. Unterwegs versuchen übereifrige und leider auch völlig ungeschickte Streifenwagen Eure Reise vorzeitig zu beenden. Zwischendurch dürft Ihr mit gewonnenen Preisgeldern Euren Wagen tunen oder auf ein größeres Gefährt umsteigen.

► Wer die Strecke Hamburg-Wien schon immer einmal in ungefähr einer Stunde zurücklegen wollte, ist mit Autobahn Raser II bestens beraten. So lange dauert es nämlich, um dieses Spiel komplett durchzuzocken und wirklich alles zu sehen, was es zu sehen gibt. „Mit Vollgas über Original-Strecken Deutschlands heizen!“ lautet der Untertitel auf der Verpackung. Ob die Entwickler da nicht ein bisschen zu dick aufgetragen haben? Dabei kann von „heizen“ nämlich kaum die Rede sein, denn die Spielgeschwindigkeit bewegt sich doch eher auf unterstem Niveau. Auch die zusätzlichen, PS-stärkeren Wagen führen in Autobahn Raser II nur ein Schattendasein - Mercedes' Kleinstler reicht völlig aus, um problemlos ans Ziel zu gelan-

gen. Grafisch gibt sich Davilex' „Meisterwerk“ ebenfalls unter aller Kanone. Zugegeben - das eine oder andere bekannte Bauwerk wie beispielsweise das Brandenburger Tor in Berlin lässt sich ja noch eindeutig erkennen, mutet aber wie auch der Rest der Stadtbauten eher an wie eine Filmkulisse aus Pappmache und nicht wie historische Architektur. Nichts davor und nichts dahinter - Fußgänger, alternative Fahrwege oder Abkürzungen sucht Ihr vergebens. Auf den einigermaßen authentisch wirkenden Autobahnen erwarten Euch dafür grobe Texturverzerrungen und permanente Clipping-Fehler. Die grauvolle Kollisionsabfrage allerdings setzt dem ganzen Elend schließlich die Krone auf. Nicht selten prallt Ihr überraschend gegen unsichtbare Wände, wo eigentlich gar keine sein dürften. Selbst nur 10 Zentimeter hohe Bordsteinkanten stellen gelegentlich ein unüberwindbares Hindernis für Euer Vehikel dar. Hinzu kommen noch eine nahezu unherrschbare Analog-Steuerung, keinerlei Konfigurationsmöglichkeiten bezüglich des Controllers und eine miserable akustische Präsentation. Finger weg! Autobahn Raser II reiht sich nahtlos in die Liste der schlechtesten Spiele ein.



POSITION 1/4 ZEIT 02:12 SCHADEN
Erleidet Euer Vehikel durch die ständigen Rempelen zu großen Schaden, müsst Ihr einen Servie Point passieren, wo der Wagen im Vorbeifahren repariert wird.

POSITIV

- ähm, was wollten wir hier gleich noch schreiben?

NEGATIV

- hypersensible Analog Steuerung
- Hallo? Kollisionsabfrage?
- in einer Stunde durchgezockt
- KI praktisch nicht vorhanden
- miserable Präsentation

Die erhältlichen Tuning-Parts wirken sich so gut wie gar nicht auf die Fahreigenschaften der Fahrzeuge aus.



GRAFIK [Progress Bar] 4
SOUND [Progress Bar] 3
RATING [Progress Bar] 2



FASTEN YOUR SEATBELTS

FÜR PLAYSTATION, NINTENDO 64 UND GAMEBOY COLOR!
bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!

NEU

EQUALIZER
CHEAT CODE CARTRIDGE

DM 79,-

DAS EINZIGE MOGELMODUL, DAS ZU 100% KOMPATIBEL ZU DEN GAMEBUSTER CODES IST. UNENDLICH ENERGIE, MUNITION, LEBEN, EXTRAWAFFEN, BONUSCHARAKTERE • ÜBER 1000 EINGEBAUTE CHEATS FÜR DIE NEUESTEN SPIELE • NEUE CODES LASSEN SICH EINFACH ERGÄNZEN

NEU

GAME BUSTER DELUXE

DM 69,-

DAS ULTIMATIVE CHEAT-CARTRIDGE FÜR ALLE SPIELFREAKS UND SOLCHE, DIE ES WERDEN WOLLEN

- MIT TAUSENDEN NEUESTER SCHUMMELCODES
- VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER. FINDET SELBST SCHUMMELCODES HERAUS
- SICHERT TAUSENDE Eurer LIEBLINGSCODES.

GAME BOY COLOR

NEU

GAME BUSTER DELUXE

DM 99,-

DAS ULTIMATIVE CHEAT-CARTRIDGE FÜR ALLE SPIELFREAKS UND SOLCHE, DIE ES WERDEN WOLLEN

- HALTET DIE ACTION MITTEN IM SPIEL AN. VERWENDET EINE DER VIELFÄLTIGEN MÖGLICHKEITEN DES GAME BUSTER UND KEHRT WIEDER INS SPIEL ZURÜCK
- FINDET MIT DEM EINGEBAUTEN CODE-GENERATOR EIGENE CHEATS HERAUS
- VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER - SPEICHERT TAUSENDE Eurer LIEBLINGSCODES UND AUCH DIE, DIE IHR SELBST HERAUSGEFUNDEN HABT
- VIRTUAL MEMORY: EINGEBAUTE, KINDERLEICHT ÜBER MENÜS ZU BEDIENENDE 8 MEG-MEMORY CARD

DELUXE

1MEG DM 29,-

4MEG DM 49,-

MEMORY-CARDS N64

1 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64

- 4MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL
- 4 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64
- 16MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL
- 8 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64
- 32MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL

8MEG DM 59,-

NEU

ME BOY COLOR

MEGA MEMORY

DM 59,-

- EINGEBAUTE 8 MEG-MEMORY CARD
- GENUG SPEICHER FÜR ÜBER 100 SPIELSTÄNDE
- KINDERLEICHT ZU BEDIENENDE MENÜS
- NEUESTE FLASH MEMORY-TECHNIK

NEU

DELUXE

DM 99,-

DAS ULTIMATIVE CHEAT-CARTRIDGE FÜR ALLE SPIELFREAKS UND SOLCHE, DIE ES WERDEN WOLLEN

- VORPROGRAMMIERT MIT DEN NEUESTEN CODES.
- HALTET DIE ACTION MITTEN IM SPIEL AN. VERWENDET EINE DER VIELFÄLTIGEN MÖGLICHKEITEN DES GAMEBUSTER UND KEHRT WIEDER INS SPIEL ZURÜCK
- FINDET MIT DEM EINGEBAUTEN CODE-GENERATOR EIGENE CHEATS HERAUS
- MEMORY CARD MANAGER: KOPIERT SPIELSTÄNDE VON CONTROLLER PAK ZU CONTROLLER PAK. SPEICHERT AUCH INTERNE SPIELSTÄNDE ZUR SICHEREN ARCHIVIERUNG AB.

DM 59,-

POWER RAM

4 MB RAM SPEICHER-ERWEITERUNG FÜR DAS NINTENDO 64 • VERDOPPELT DIE POWER DES NINTENDO 64 • VERBESSERTE GRAFIK • HÖHERE AUFLÖSUNG • KOMPATIBEL ZU ALLEN MEMORY EXPANSION-SPIELEN WIE Z.B. TUROK 2

FOR REAL CODE JUNKIES FOR REAL

DM 69,-

DM 29,50

720-360-120 BLOCKS MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY
- SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - FORMSCHÖNES GEHÄUSE
- SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - 8MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - EINFACHSTE HANDHABUNG - HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
- ALLE MODULE TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON MINUTEN

TURBO-FORMAT
LED STATUS INDICATOR

DM 12,-

15 BLOCKS MEMORY CARD

SPEICHERT BIS ZU 15 SPIELSTÄNDE • MIT TURBO-FORMAT-FUNKTION • VOLL KOMPATIBEL ZU ALLEN SPIELEN MIT SPEICHERFUNKTION

INTERACTOR

DM 79,-

- FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN
- KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT
- ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELEN

V MEMORY 1000

- SPEICHERT BIS ZU 1080 SPIELSTÄNDE
- 72MAL SO VIEL SPEICHER WIE EINE STANDARD-MEMORY CARD
- GANZ EINFACH ÜBER BILDSCHIRMENÜS ZU BEDIENEN

1080 SPIELSTÄNDE!

DM 79,-

DM 89,-

POWERFLASH

DM 119,-

SPIELE ALLE GAME BOY-SPIELE AUF DEINER PLAYSTATION ODER DEINEM NINTENDO 64. DAS EINZIGARTIGE FARBPALLETENSYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAME BOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN. MIT HUNDERTEN VON EINGEBAUTEN GAME BOY-SCHUMMELCODES

service@dataflash.com
http://www.dataflash.com

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Call: 0 28 22/6 85 45
INT (49) 28 22/6 85 45

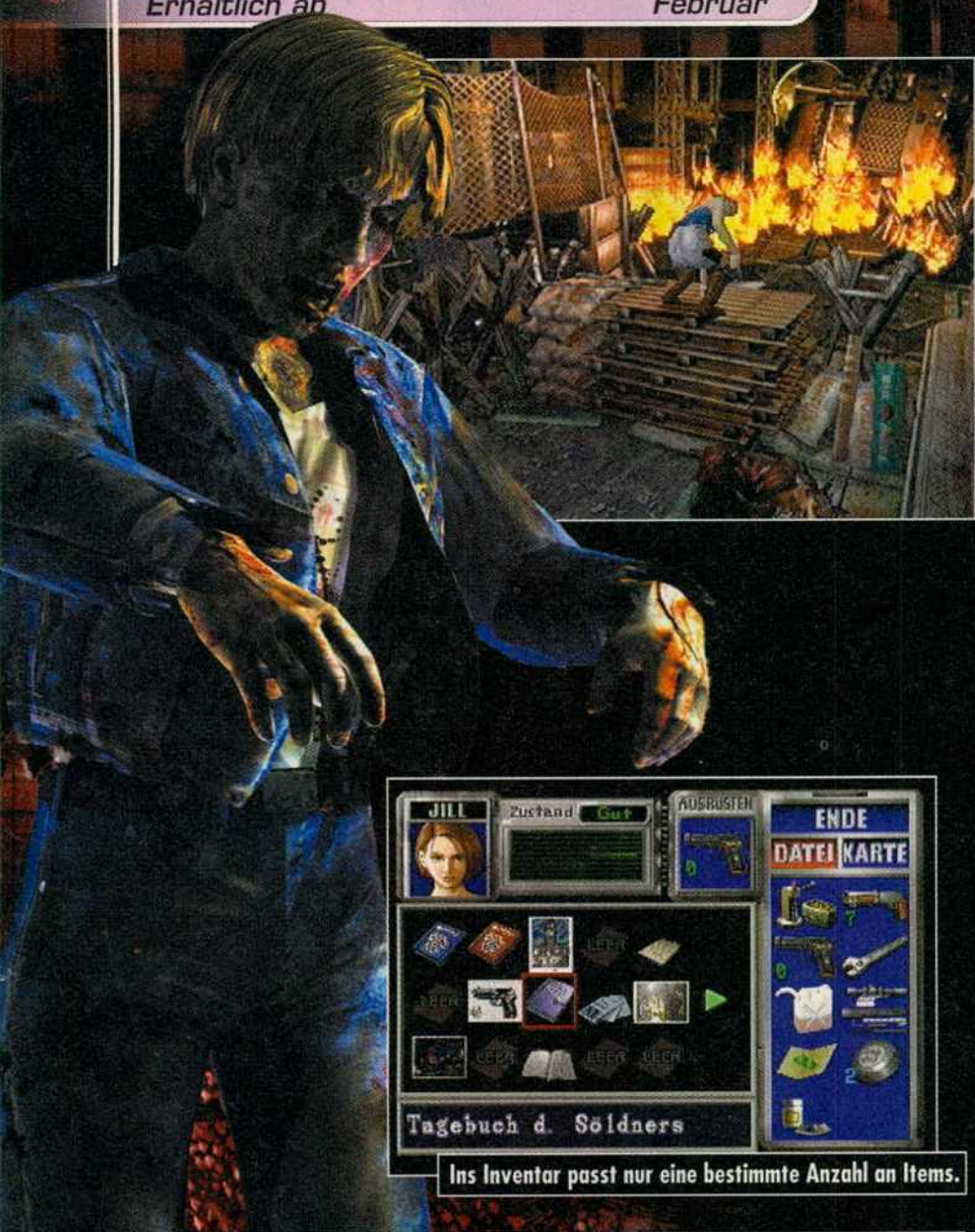
FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47
INT (49) 28 22/6 85 47

Technische- und Preisänderungen, Irrtümer sowie Druckfehler vorbehalten!
Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.
Game Boy and Game Boy Color is a trademark of Nintendo Inc.

RESIDENT EVIL 3

Genre	Survival-Horror/Action-Adventure
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Capcom
Testmuster	Eidos Interactive
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	Februar

DIRK GEMEINHARDT



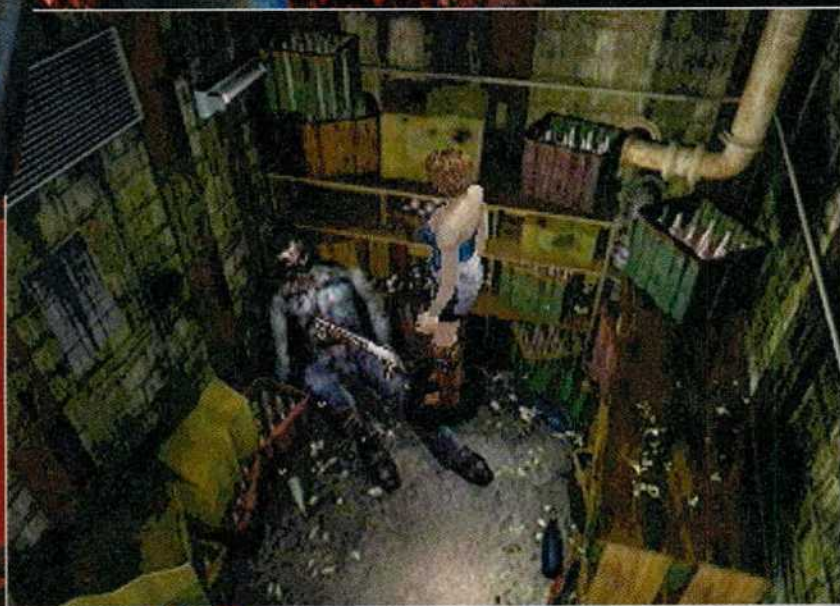
Ins Inventar passt nur eine bestimmte Anzahl an Items.

Willkommen in Racoon City... Willkommen zurück in der Hölle auf Erden. Eine Stadt, wo die verheißungsvolle Zukunft zur apokalyptischen Gegenwart wurde. Ein Ort, in der das Jüngste Gericht den Namen Umbrella trägt und gleichzeitig das grausame Schicksal unzähliger armer Seelen besiegelte. Ein Fleck, wo der Sensenmann allgegenwärtig ist. Trotzdem gibt es einen Weg dem Tod von der Schippe zu springen - eine einmalige Chance. Sie trägt den Namen „Flucht“.

Hass, Liebe, Intrigen und Verrat gaben sich in den letzten Stunden abwechselnd die Klinke in die Hand. Ein leerstehendes Anwesen, entpuppte sich als Gen-Holocaust, der alles bisher Dagewesene in den Schatten stellte. Kreaturen, welche es bis dato nur in Filmen, Büchern, Comics etc. gab, dezimierten das eingespielte Alpha-Team binnen weniger Stunden. Zu viel für einen jungen Menschen, der in der Blüte seines Lebens steht. S.T.A.R.S.-Mitglied Jill Valentine möchte das Geschehene vergessen machen - sie will mit der ganze Sache nichts mehr am Hut haben. Aber die Umstände bieten dem kampferprobten Twen keine ausreichende Möglichkeit, da sie vom Regen in die Traufe fällt. Die Flucht aus dem Alptraum beansprucht einen Umweg und der führt über Racoon City...



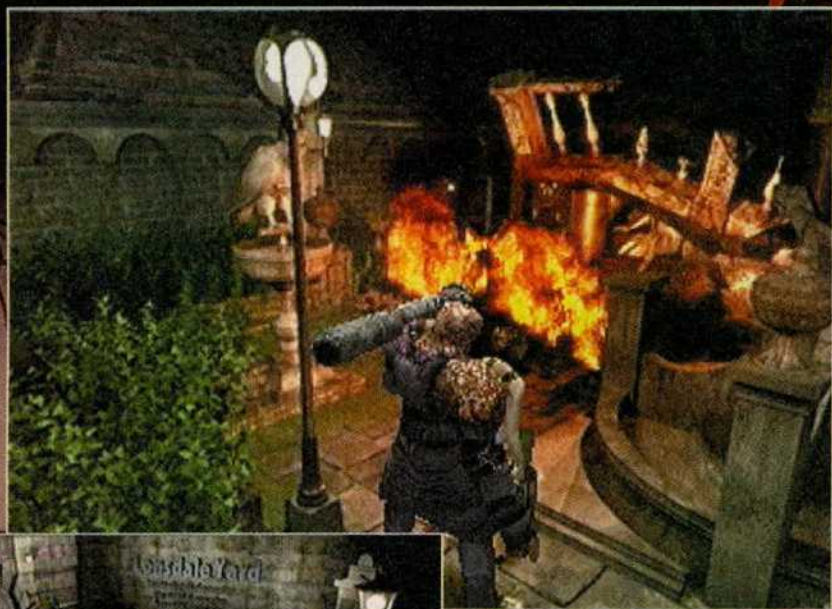
Anfangen beim Optionsmenü hat sich einiges in der vireninfizierten Gruselwelt getan. Jill Valentine - Verehrer der Resident Evil-Serie kennen das ungescholtene Geschöpf aus dem bahnbrechenden Erstlingswerk - hat das Fichten noch mal von der Pike auf neu erlernt. Obwohl Type A die beste Buttonbelegung darstellt, wurde die altbewährte Steuerung mit ein paar sinnvollen Features aufgepeppt. Ungewollte Kratz- und Bisswunden gehören ab sofort der schnelllebigen Videospielgeschichte an. Flinke Drehbewegungen und gewiefte Ausweichmanöver wenden ein unappetitliches Dilemma ab - zumal der Club der untoten Bösewichter andauernd zu dicht auf die Pelle rückt. Abgesehen von den gängigen Einstellungen erzwingt der Horror-Trip ins Sodom und Gomorrah der christlichen Neuzeit die erste wichtige Entscheidung - den Schwierigkeitsgrad. Eingerostete Vorstadt-Rambos bzw. Neulinge der Zombie-Szene wählen den unspektakulären Weg - neben den Waffen einer



Das ist wahre Liebe ...



Die deutschen Untertitel laufen synchron zu den englischsprachigen Dialogen.



Wer Resident Evil liebt, der schießt.



Munition nach Rezept. Kombiniert Jill dieses Pulver mit der Munitionsfabrik für die Westentasche, erhält sie zusätzliche Patronen und Granaten.

Frau, greift Jill gleich zu Beginn auf größere Kaliber und stärkere Heilmittelchen zurück. Ausgebuffte Resi-Veteranen, die mit allen Wassern gewaschen sind, stürzen sich ohne langes Sinnieren in die rundweg anspruchsvollere Partie. Wagemutige Zombiejäger tasten sich im lodernden Inferno Schritt für Schritt voran und leben die ganze Zeit buchstäblich von der Hand in den Mund. Neben Lippenstift, Eyeliner und Spiegel finden sie nur das geschätzte Schießseisen samt einer Handvoll Patronen in der Handtasche. Mit dem Fünfzehn-Schuss-Magazin gebietet der Spieler zumindest kleineren Ansammlungen der ekelerregenden Kreaturen Einhalt. Für alle anderen wandelte Leichen bedarf es abermals den dicksten Dingen, die in bekannter Resident Evil-Manier in der ganzen City verstreut sind. Angeknabberte Artgenossen umklammern auch jenseits von Gut und Böse die Schusswaffen, als stünde die Stunde der Wahrheit noch bevor - verbitterte Kämp-

fe auf Leben und Tod sind vorprogrammiert. Die Pistole stellt nur die kleinste Waffe in Jills Inventar dar. Vom banalen Kampfmesser über die schrotschneidende Flinte mit gigantischem Streuwinkel bis hin zum multiplen Granatwerfer, der auch den Namensgeber des Untertitels gebührend begrüßt, wird das breitgefächerte Waffen-Repertoire rundweg ausgeschöpft. Die richtige Knarre zum richtigen Zeitpunkt und der Ballermann sorgt für Bombenstimmung in Down Town Raccoon. Wie ein roter Faden ziehen sich alle Innovationen durch den ganzen Plot. Interaktive Objekte in Gestalt unscheinbarer Treibstofffässer,

zip von einem Punkt zum anderen geschleppt werden. Das Resident-Evil-Rätsel nur Pseudo-Rätsel sind, widerlegen die stilvoll inszenierten Denksportaufgaben. Ein bisschen Algebra nach Adam Riese ist ebenso gefragt, wie ein

„Nach wie vor spielt taktisches Fingerspitzengefühl und ausgeprägter Scharfsinn beim jüngsten Kandidaten der schauflig schönen Spielreihe eine tragende Rolle.“

mit ätzenden Chemikalien gefüllte Hochdruckleitungen und klitzekleine Haftsprengladungen, wenden das Blatt zu Eurem Gunsten. Ein gezielter Schuss reicht vollkommen aus und die Sache mit den kreidebleichen Brüdern ist geritzt. Die zersausten Kollegen treten mit lodernden Flammen den Weg ins Nirwana an. Ein martialischer Joker, den Jill Valentine am rechten Ort zur rechten Zeit aus dem Ärmel schütteln kann. Neben gnadenlosen Materialschlachten mit angriffslustigen Berserkern zieren zahlreiche Rätsel einlagen das jüngste Kind der Resident Evil-Trilogie. Try and Error-Aufgaben, bei denen Ihr mit etwas Geduld und Spucke nach wenigen Minuten des Rätsels Lösung wisst, erweisen sich als die frugalsten Hindernisse im ganzen Action-Adventure. Ferner müssen Gegenstände im Schlüssel-Schloss-Prin-

wachsame Holzauge. Wer mit Scheuklappen durch die heimtückische Horrorwelt stolpert, wird nach geraumer Zeit vor verriegelten Toren stehen. Kinderleichte Pro Forma-Knocheleien des zweiten Titels



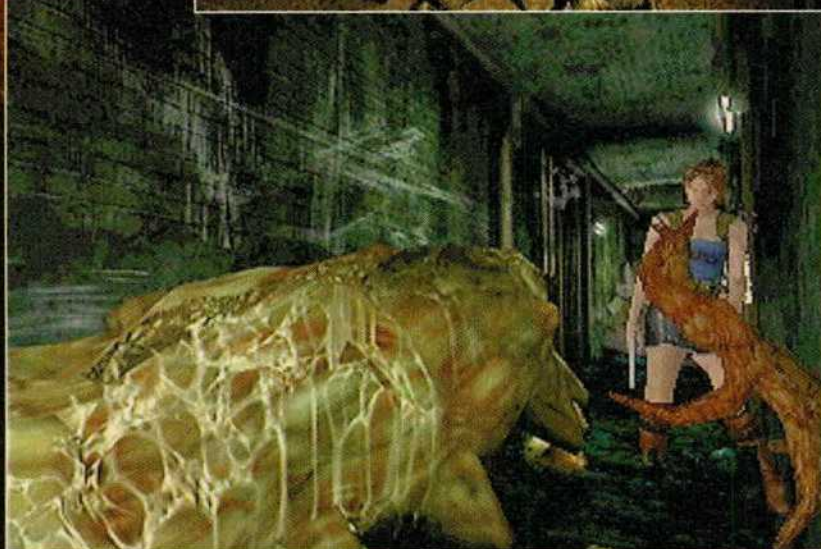
Das Licht verwenden.

Nicht schon wieder diese Bestie. An einigen Stellen entscheiden Sekundenbruchteile die Zukunft der süßen Hauptfigur. Sieg und Niederlage liegen dicht aneinander.



Augen auf! Alles könnte ein Rätsel sein.

Das Böse lauert immer und Überall. Aber es ist nicht alleine.



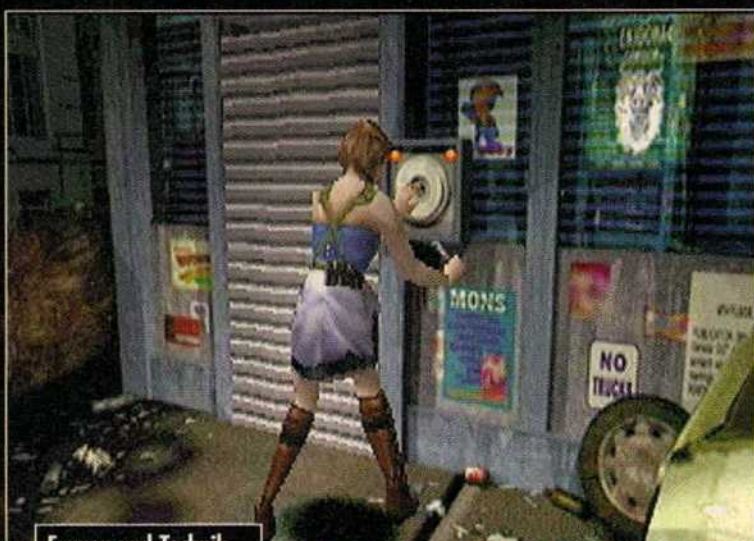
reihe eine tragende Rolle. Sparsames Haushalten mit dem mühsam zusammengekratzten Inventar - hinsichtlich der Medi-Packs, den Heilkräutern und den Munitionsvorräten - bringt erst richtig Licht ins Dunkel. Draufgängerisches Heldentum und zappelige Finger am Abzugshebel bescheren Euch keine guten Voraussetzungen für einen todsicheren Ausweg vom Ort der Verdammnis.

sind nun passe. Unscheinbare Postkarten, geheime Dokumente, unleserliche Fax-Seiten, und noch vieles mehr, geben spielentscheidende Botschaften preis. Kramt in verkeimten Jacken- und Hosentaschen ausgeweideter Bürger, wühlt in den Metallspinden und Schreibtischschubladen leerstehender Büros, stöbert behutsam im stinkenden Müll der ausgelöschten Stadt - je länger Ihr sucht, desto schneller füllt sich Eure Tragetasche mit relevanten Infos; denn Wissen ist Macht. Nach wie vor spielt taktisches Fingerspitzengefühl und ausgeprägter Scharfsinn beim jüngsten Kandidaten der schaurig schönen Spiel-

Wie immer erzählen wir mit Absicht so gut wie gar nichts von der Story, den Rätseln und den auftretenden Zwischen- und Endgegnern. Gerade der TestScreen bietet nicht den passenden Nährboden Euch alles vorzukauen. Die ausgeprägte Vorfreude würde in Null-Komma-Nichts den Bach runtergehen. Egal, ob man im voraus den Abspann eines spannenden Spielfilms oder die Auflösung eines fesselnden Krimi-Romans kennt, Illusionen zerplatzen wie Seifenblasen, Traum-schlösser fallen wie Kartenhäuser in sich zusammen - ein weiterer Grund dem begeisterten Videospieler den Aha-Effekt zu wahren. Diskretion ist alles. Resident Evil 3: Nemesis lebt von der immens dichten Atmos-

Schon wieder Nemesis. Langsam beginnt der Kerl zu nerven.

phäre, den urplötzlichen Überraschungsmomenten und der dramatischen Geschichte. Zusätzlich sorgt der theatralische Soundtrack für ein chronisches Gänzohr-Feeling. Die feinfühli-gen Stimmungsschwankungen zwischen heiler Welt und tödlicher Bedrohung, sprich musikalische Dramaturgie, wurden auch bei Teil 3 akustisch gekonnt in Szene gesetzt. Das Jaulen der zombiefizierten Köder bzw. die Klagelieder der verlorenen Seelen, die mit dem heulenden Wind weit über die Dächer Racoon Citys hinaus getragen werden, verbreiten lähmende Angst. Alle besagten Schwerenöter - im Hinblick auf's Fleisch der Begierde - sorgen in den



Frauen und Technik ...



Die Speicherräume gewährleiten wenigstens für einen kurzen Augenblick etwas Ruhe.

EIN BLICK IN DIE ZUKUNFT:
Resident Evil - Gun Survivor
Lightgun-Shooter/Action-Adventure - Capcom



mit Resident Evil-typischen Rätseln gekonnt unter einen Hut zu bringen. Sämtliche Richtungsanweisungen und Gemetzel werden via G-Con ausgeführt. Eine ausgeklügelte Buttonbelegung soll den Untoten ein jähes Ende setzen.

Dem Horror wird ein Schritt näher. Japanische Lightgun-Desperados dürfen in den nächsten Wochen den wahren Hauch des Todes spüren. Capcom versucht, die Ballerei gepaart



Na, geht Euch langsam ein Licht auf?



Obwohl jedem Zocker beim intensiven Spielen das Blut in den Adern gefriert, rennen die besagten Untoten mit einer grauen Brühe in ihren Venen herum.

MEDIZINISCHE GÄNSEHAUT

Gänsehaut - jeder Mensch auf Erden kennt dieses ulkige Gefühl, wenn sich die kleinen Härchen am Körper aufrichten und die Haut aussieht wie die Gänsehaut, kurz bevor sie in der kalten Luft verschwindet. Doch warum kommt diese alltägliche Reaktion eigentlich zustande? Ganz einfach! Jedes einzelne Körperhaar hat einen Muskelansatz, der es in die Höhe schießt. Dieser Muskel besitzt eine winzig kleine Muskulatur. Bei bestimmten temperaturbedingten, optischen oder emotionalen Reizeinflüssen aus unserer Umgebung, sei dies eine kalte Brise, die uns zum Frösteln bringt, der Blick eines Insekts wie beispielsweise einer Spinne oder eben solch schauerhafte Momente, wie sie Horror-Adventures der Marke Resident Evil zuhauf vermitteln, findet eine Muskelkontraktion statt, welche die kleinen Körperhärchen aufstellt und die übrigen Hautpartien hervortreten lässt - also bei Kälte, Ekel und Angstzuständen. Ihren „Ursprung“ und den tieferen Grund der Gänsehaut findet man schon in frühester Evolutionsgeschichte, als unsere Vorfahren, die Neandertaler, ein richtiges Fell trugen. Starke Emotionsregungen führten schon damals zum bedrohlich anmutenden Aufstellen des Fells (wie bei einer Katze in Abwehrstellung), wodurch der Urzeitmensch gleich etwas größer erschien. Die Gänsehaut ist also nichts anderes als ein Überbleibsel aus längst vergangener Zeit - Lachen ist schließlich auch nur ein Zähnefletschen.



vielen alten und neuen missgestalteten Unholden. Das Rückratschiff der in alle Ewigkeit Verdammten bildet der ekligste Abschaum auf Erden. Sein Name: Nemesis. Die verlotterte Fratze mit dem blutverschmierten Ledermantel hält Jill Valentine andauernd in Schach. „S.T.A.R.S.“ lautet das einzige Wort, dass er gequält über seine Lippen bringt. Das junge Fräulein bekommt keine Verschnaufpause spendiert. Nemesis taucht generell zu jener Zeit auf, wenn er absolut fehl am Platz. Seine angsteinflößenden Drohgebärden und der gewaltige Raketenwerfer bringen

unergründlich - in diesem Fall könnte der Spruch auf die Programmentwickler des ehrwürdigen japanischen Softwarehauses zutreffen. Bei der deutschen Version bluten die erlegten Zombies nicht mehr an Ort und Stelle aus,

„Resident Evil 3: Nemesis lebt von der immens dichten Atmosphäre, den urplötzlichen Überraschungsmomenten und der dramatischen Geschichte. Zusätzlich sorgt der theatralische Soundtrack für ein chronisches Gänsehaut-Feeling.“

ersten Spielminuten für offene Münder. Die zumeist in Scharen auftretenden Charaktere unterscheiden sich in Körpergröße, -form und Kleidung. Untote (Ehe-)Frauen, die wahrscheinlich beim Shoppen mit der Busenfreundin auf dem falschen Stöckelschuh erwischt wurden, fettwanstige Couch Potatoes, deren beste Kumpane Donut und Bier heißen, sowie gertenschlanke Jungspunde, für die das Ableben ein Fremdwort war, heften sich hartnäckig an Eure Fersen. Da der Tod in den wunderschön vorgerenderten Kulissen Raccoon Citys viele hässliche Gesichter hat, begegnet der passionierte Zombiejäger

gen das zierliche Geschöpf oft in Verlegenheit. Eine zarte Frau gegen die Ausgeburt der Gen-Hölle. Ob das mal gut geht? Resident Evil 3: Nemesis bietet endlich wieder ein buntes Potpourri aus schweißtreibender Action und leckeren Rätsel-Schmankerln, welche die gute alte Zeit von Resident Evil und Resident Evil - Director's Cut ins Gedächtnis rufen. Deja Vu-Erlebnisse sind auf jeden Fall vorprogrammiert. Aufgrund des permanent ansteigenden Schwierigkeitsgrades wächst der Zombiefreund/-hasser im Laufe mit den Aufgaben. Dem ungeachtet wartet das polygonale Horrorkabinett mit einem Ausrutscher par excellence auf. Die Wege des Herrn sind

sondern verabschieden sich innerhalb weniger Augenblicke mit banalem Geblinke vom irdischen Zombieleben - Asche zu Asche, Staub zu Staub. Zensur schön und gut, aber bitte nicht in diesem technisch veralteten und flatterhaften Gewand. Eine plumpe technische Lösung, wo unweigerlich der Konsolist als einziger Leittragender herausgeht. Jammerschade, dass die ansonsten vorherrschende Detailverliebtheit nicht bei dieser lumpigen Anti-Gore-Lösung eingehalten wurde. Der Grund für das übersensible Handeln könnt Ihr Euch denken; denn vorsichtig ist die Mutter der Capcom'schen Porzellankiste, zumindest hierzulande. Willkommen zurück in der Realität...

POSITIV

- gelungene Überraschungsmomente
- Gänsehaut-Garantie
- mehr Denkspiele

NEGATIV

- Nemesis
- lumpige Anti-Gore-Lösung



GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8
SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 9
RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 9



play station
BEST BUY!



MARK LIEBOLD

SPEC OPS

STEALTH PATROL

Die Ranger bilden die Speerspitze der amerikanischen Streitkräfte. Nur ein Anruf des Präsidenten mit dem berühmten roten Telefon genügt und schon sitzt ein Trupp der am besten ausgebildeten Soldaten der Welt im Flugzeug, bereit es mit jedem Feind, jeder Armee, jedem Aggressor, der sich gegen die Vereinigten Staaten von Amerika gestellt hat, aufzunehmen. Die Aufgaben der Eliteeinheit beschränken sich meist auf streng geheime Einsätze, die auch während Friedenszeiten selbstverständlich sind. Allerdings bekommt die Öffentlichkeit davon nichts mit.

Im Falle der Stealth Patrol-Kampagne werden die virtuellen Vorzeigesoldaten gleich in fünf Krisengebiete befohlen. Die erste Mission führt Euer Team in die Veronye-Wälder Sibiriens, wo vor wenigen Stunden ein amerikanisches Tarnkappenflugzeug, welches ein geheimes Starlos-Modul an Bord hatte, abgestürzt ist. Die gesamte Operation unterteilt sich in zwei Phasen. Als erstes gilt es den Truppennachschub der russischen Spetsnaz-Spezialeinheit, die das Wrack bergen soll, abzuschneiden, sowie deren



Funkstation zu zerstören. Hierfür werden, wie bei jedem Auftrag, zwei Ranger der US-Army im Einsatzgebiet abgesetzt. Für die Zusammenstellung des Teams stehen dem Spieler fünf GIs zur Auswahl. Jeder der Soldaten ist auf eine bestimmte Waffengattung spezialisiert. Ihr könnt den flexiblen Zwei-Mann-Trupp aus einem MG-Schützen, einem Grenadier, einem Späher/Heckenschützen, einem Nahkämpfer oder einem Gewehrschützen zusammenstellen. Normalerweise sind die Ranger bereits mit ihrer Hauptwaffe, Munition und weiterer Ausrüstung ausgestattet. Wer allerdings der Meinung ist, dass sein MG-Schütze statt einer M60 lieber mit einer M249 ins Feld ziehen oder der Scharfschütze sein kleines SSG im Hubschrauber lassen und dafür eine Barret M82A1 schultern sollte, kann dies vor Einsatzbeginn getrost tun. Des Weiteren können die Elitesoldaten auch mit mehr bzw. anderen Granatentypen (Rauch, Wipe Out, Splitter usw.), Sprengsätzen oder Minen ausgerüstet werden. Zum Standard-equipment zählen neben einem Erste-Hilfe-Kasten auch eine IR-Brille und ein Funkgerät, mit dessen Hilfe Ihr Euch Information über den nächsten zu erfüllenden Missionsabschnitt übermitteln lassen könnt.

Gesteuert werden die beiden Ranger, zwischen denen mittels des Dreieck-Buttons hin- und hergeschaltet werden kann, aus der Third-Person-Perspektive. Obwohl Spec Ops eine PC-Umsetzung ist, wurde die komplexe

Genre	Action
Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	Talonsoft/Rune-Craft
Testmuster	Take 2 Interactive
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	Ende Januar



Tastenbelegung relativ gut auf die wenigen Joypad-Buttons umgesetzt. Durch einen Druck auf den X-, Viereck- oder Kreis-Knopf feuert oder werft Ihr die Haupt- oder Zweitwaffe bzw. benutzt einen Ausrüstungsgegenstand. Die Soldaten können sich in drei verschiedenen Gangarten durch das Gelände bewegen. Entweder aufrecht gehend, wobei sie hierbei auch im Laufen ihre Waffe abfeuern können, geduckt oder kriechend (gleitend). Ist Euer Gewehr mit einer Zieleinrichtung (4x, 6x, Nachtsicht 4x, Nachtsicht 6x) ausgestattet, so seid Ihr in der Lage dieses mittels des L1-Tasters zu aktivieren. Durch das Betäti-

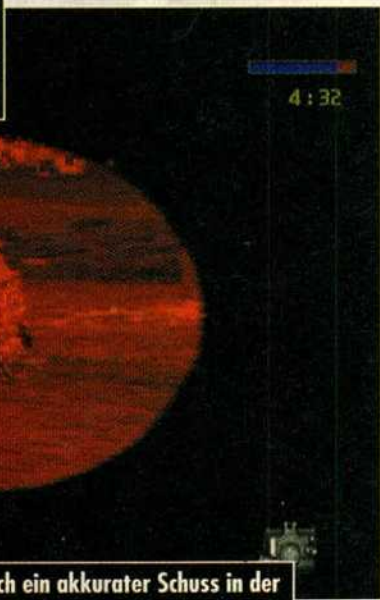
DIE ALTERNATIVE

Syphon Filter - 989 Studios



In Syphon Filter schlüpft man in die Rolle von Gabriel Logan, einem Geheimagenten im Auftrag der USA, der die Aufgabe hat, dem ehemaligen NVA-Offizier

Roemer den bakteriellen Kampfstoffhahn abzdrehen. Zwar seid Ihr hierbei gänzlich auf Euch alleine gestellt, dafür weiß der Held genau wie das gesamte Game mit anderen Qualitäten wie etwa einer ausgeklügelten Story oder einem abwechslungsreichen Missionsverlauf zu begeistern.



Dank des Nachtsicht-Zielfernrohrs ist auch ein akkurater Schuss in der schwärzesten Nacht kein Problem.



Vor dem Missionsbeginn erhält Ihr sämtliche wichtigen Einsatzinformationen. Des Weiteren könnt Ihr Euer Team nach eigenen Vorstellungen zusammenstellen und ausrüsten.

EINSATZ 2 - PHASE 2

PHASENZIELE

PHASEOPERATIONSZIEL 2
BRINGEN SIE DEN SERBISCHEN KOMMANDANTEN LEBEND IN IHRE GEWALT.

PHASEOPERATIONSZIEL 3
LOKALISIEREN UND BEGEBEN SIE SICH AN BORD DES EXTRAKTIONSHUBSCHRAUBERS.

PALE BOSNIEN
NEHMEN SIE DEN SERBISCHEN KRIEGSVERBRECHER FEST

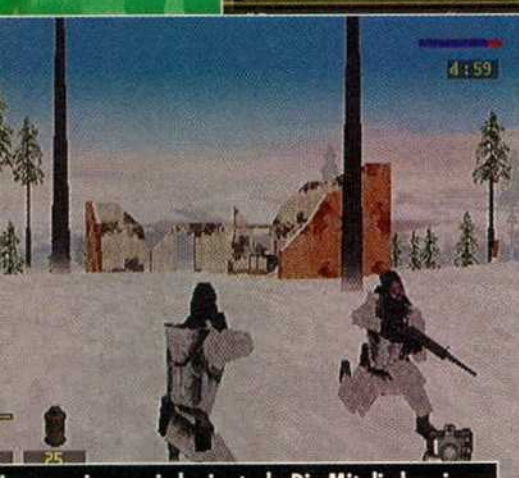
WIEDERHOLEN

PHASE ÄNDERN

RANGERS WÄHLEN

OK ZU BESTÄTIGEN

UM ABZUBRECHEN



Nur gemeinsam sind wir stark: Die Mitglieder eines Ranger-Teams halten sich stets den Rücken frei.

Gebirgsketten einen serbischen Militärführer dingfest machen oder in den schwülwarmen Dschungelgebieten Vietnams Waffenlager der roten Untergrundkämpfer ausheben.

► Besonders positiv fiel im Rahmen des Tests der interessante Zwei-Spieler-Mode auf. Hat man das Glück und weiß einen ebenso kampferfahrenen wie auch taktisch geübten Freund an

sowie die Wartezeiten beim Wechseln der Soldaten sind ebenfalls etwas ärgerlich. Manchmal kommt es auch zu kleinen Problemen bei der Ausführung der Befehle. Dies sind aber nur minimale Lappalien. Etwas nerviger ist die Treffunsicherheit der Ranger in unebenem Gelände.

Trotz dieser doch recht schwerwiegenden Negativpunkte verdient sich Spec Ops seine recht gute Wertung durchweg. Wenn gleich der strategische Aspekt, der bei einer verdeckten Operation eigentlich

„Nur ein Anruf des Präsidenten mit dem berühmten roten Telefon genügt und schon sitzt ein Trupp der am besten ausgebildeten Soldaten der Welt im Flugzeug, bereit, es mit jedem Feind, jeder Armee, jedem Aggressor, der sich gegen die Vereinigten Staaten von Amerika gestellt hat, aufzunehmen.“

seiner Seite, besteht in Spec Ops: Stealth Patrol die Möglichkeit zu zweit via Splitscreen die geheimen Missionen zu bestreiten.

Vor allem das abwechslungsreiche und für die PlayStation recht ungewöhnliche Gameplay sowie die Detailverliebtheit der Entwickler sticht äußerst positiv ins Auge. Auch in grafischer und soundtechnischer Hinsicht steht das Game recht gut da. Zwar kann man des Nachts das Mündungsfeuer erkennen, Echtzeitlichteffekte fehlen hingegen. Der etwas langsame Grafikaufbau und die kleinen Texturfehler im Scoope-Mode

im Vordergrund stehen sollte, zu kurz kommt, so ist das Spiel doch actiongeladen und liebevoll ins Szene gesetzt und bietet zudem noch einen spaßigen Zwei-Spieler-Mode.



Die Wurfedistanz des Elitekämpfers richtet sich danach, ob er die Granaten kniend oder aus dem Stand wirft.

POSITIV

- patriotischer Zwei-Spieler-Mode
- actionreiches Gameplay

NEGATIV

- technische Mängel
- fehlende strategische Komponente

GRAFIK 7

SOUND 7

RATING 7



DIRK GEMEINHARDT

RAILROAD TYCOON II

Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	PopTop Entertainment, Tremor Software
Testmuster	Take 2 Interactive
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	März



Ein cleverer Bahnbauer überlegt sich genau, wo er seine Schienen verlegt. Je unwegsamer das Gelände, desto höher die Baukosten.

Die Geschichte der Eisenbahn reicht bei weitem nicht nur bis ins 19. Jahrhundert zurück. Es ist unglaublich, aber wahr. Bereits im Altertum transportierten die gebildeten Völker des Mittleren Ostens ihre Götterbilder mit der „Bahn“. Für eine im wahrsten Sinne reibungslose Fahrt der Kunstwerke sorgten mit Holzstücken ausgelegte Spurrillen. Von in Fels gemeißelten Fahrrinnen über Grubenbahnen, Pferdebahnen, Dampfwagen bis hin zu den ersten Lokomotiven erstreckt sich die Entwicklung der ersten verkehrstechnischen Revolution. Unter mühseligen Strapazen bauten Hunderttausende von Männern und Frauen das Schienennetz zwischen großen Städten aus.

Railroad Tycoon II bewegt sich zwar nicht auf solchen alten Pfaden, dennoch erstreckt sich der zeitliche Rahmen über verschiedene Epochen. Hier dreht sich der Tycoon-Alltag um Geld und zeitlich eng gesteckte Termine, bei denen es immer höchste Eisenbahn



ist. Buchstäbliche Missionarbeit leistet man zu Beginn, wenn das auserkorene Gebiet mit den stählernen Schienen und den dampfenden Schienenfahrzeugen besiedelt wird. Um das nötige Vermögen zu erwirtschaften, verbindet der clevere Geschäftsmann eingangs unterschiedliche aufblühende Wirtschaftszentren und tauscht mit beträchtlichen Gewinnen Rohstoffe und Passagiere aus. Brausen die Dampflokomotiven rund um die Uhr verlässlich von Stadt zu Stadt, expandiert die Industrie und demzufolge steigen die Forderungen an die bestehende Infrastruktur. Immer mit einem Blick auf's eigene Konto errichtet man neue Bahnstrecken, Bahnhöfe, Lagerstätten und viele andere Komplexe, welche der ökonomischen Weiterentwicklung helfen. Wer nicht wagt, der nicht gewinnt. Wollt Ihr erstmals in der mit harten Bandagen umkämpften Welt eines Eisenbahnmanagers herum schnuppern, bietet Euch das Spiel die Gelegenheit in aller Ruhe - ohne die erbarmungslose Konkurrenz im Nacken - ein Schienennetz nach dem anderen aus dem Boden zu stampfen. Wagemutige stürzen sich in die Herausforderung gegen die CPU-Gegner der „Schaffe, schaffe, Gleise baue“-Simulation.

POSITIV

- für Neueinsteiger ebenso geeignet wie für Profis
- einfaches Handling

NEGATIV

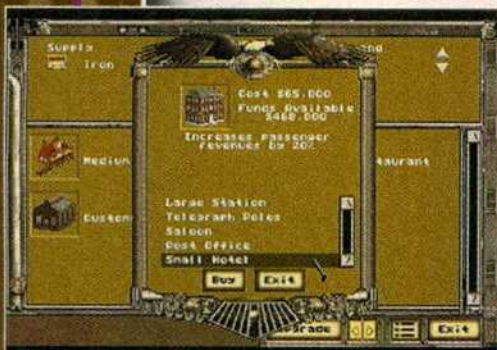
- nüchtern gestaltete Spielwelten
- keine deutschen Bildschirmtexte



Bei dieser dürrig gesäten Spielgattung wird vor allem ein gesunder Menschenverstand und Unternehmergeist verlangt. Der spitzfindige Umgang mit Geldreserven steht bei einer Wirtschaftssimulation genauso im Vordergrund wie die Ellenbogenmentalität gegenüber den künstlichen Mitbewerbern. Wer die Hartnäckigkeit seiner Konkurrenten nicht mit ins Kalkül zieht, sieht nach geraumer Zeit den Pleitegeier über seinen Bahnhöfen kreisen. Zur besseren Kontrolle wurde auf ein detailverliebtes Grafikfeuerwerk gänzlich verzichtet. Die Eisenbahn tuckert durch karge isometrische Landschaften. Beispielsweise tauchen neu erschaffene Gebäude nicht auf der Landkarte auf, sondern in den informativen Statistiken. Die musikalische Untermalung bleibt bis auf das „Maschendrahtzaun“-Gitarrengezippe vollkommen aus. Typische Eisenbahn- und Baustellengeräusche stellen somit den Kernpunkt in soundtechnischer Hinsicht dar. Auf einen Nenner gebracht bietet Railroad Tycoon 2 eine grundsätzliche Wirtschaftssimulation für Jedermann.



Wirtschaftliche Berg- und Talfahrten vermitteln dem Spieler im Laufe der Zeit die Höhen und Tiefen eines Geschäftsmannes.



Jede Stadt richtet ihre Bedürfnisse umgehend an den Eisenbahnbetreiber, woraufhin selbiger alle Hebel in Bewegung setzen muss, um die Anliegen zu erfüllen.

GRAFIK 5

SOUND 5

RATING 6



Playcom

Software Vertriebs GmbH



SONY Playstation

SOFTWARE

Dino Crisis	dt	89.99
Discworld Noir	dt *	84.99
F1 World Grand Prix 99	dt	99.00
Fighting Force 2	dt	89.00
Grand Theft Auto 2 (GTA 2)	dt	84.99
Jade Cocoon: Story of t. Tamamayu	dt	84.99
Killer Loop	dt	79.99
Le Mans 24	dt	89.99
Lego Racers	dt	89.99
Marvel vs Capcom	dt *	84.99
Metal Gear Solid-Special Missions	dt	39.99
Mission Impossible	dt	84.99
Rainbow Six	dt	79.99
Ruff & Tumble	dt	79.99
Saboteur	dt *	99.00
Tomb Raider 4 - The Last Revelation	dt	99.00
Tony Hawk's Skateboarding	dt	84.99
Ubik	dt	79.99

SOFTWARE

SONDERANGEBOTE

Actua Soccer 3 (Oliver Bierhoff)	dt	34.99
Alien Trilogy Platinum	dt	34.99
Box Champions	dt	34.99
Dodgem Arena	dt	34.99
Forsaken	dt	34.99
Future Cop - LAPD 2100	dt	24.99
Theme Hospital	dt	29.99
Theme Park	dt	49.99



F1 World Grand Prix 99
dt DM 99.00



Fighting Force 2
dt DM 89.00



Killer Loop
dt DM 79.99



Le Mans 24
dt DM 89.99



Ruff & Tumble
dt DM 79.99



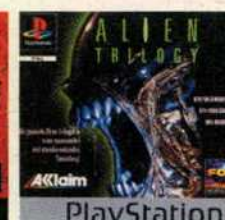
Ubik
dt DM 79.99



Actua Soccer 3 (Oliver Bierhoff)
dt DM 34.99



Mission Impossible
dt DM 84.99



Alien Trilogy Platinum
dt DM 34.99



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292

*

eMail: Info@playcom.de

HARDWARE

Sony Playstation+Dual Shock Pad	dt	249.00
ASCII Grip-Pad PSX	dt	14.99
Dual Shock Pad Joytech - div. Farb.	dt	34.99
Gun P7K	dt	39.00
Joypad Joytech Airpad - div. Farb.	dt	54.99
Joypad Resident Evil	dt	14.00
Lenkrad V3 Racing Wheel	dt	74.99
Memo. C. Joytech 1 Meg - div. Farb.	dt	11.99
Memo. C. Joytech 4 Meg - div. Farb.	dt	27.99
Memo. C. Joytech 8 Meg - div. Farb.	dt	34.99
Memo. C. Joytech 24 Meg - div. Farb.	dt	44.99
Memo. C. Joytech 56 Meg - div. Farb.	dt	54.99

MERCHANDISE

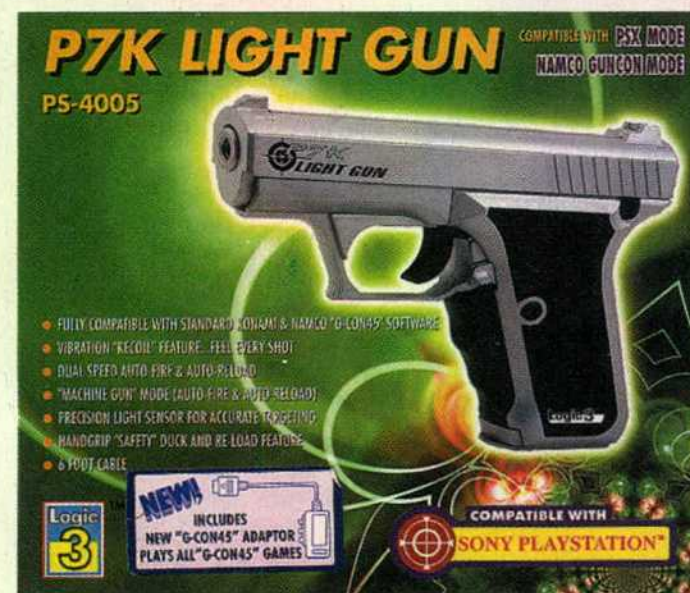
Tomb Raider "Analog Uhr"	dt	49.99
Tomb Raider "Digital Uhr"	dt	49.99
Tomb Raider "Lara Sonnenbrille"	dt	24.99
Tomb Raider "Strandhandtuch"	dt	59.99
Tomb Raider Poster "TR IV"	EX	14.00
Tomb Raider Standfigur "Blow"	dt	84.00



Tomb Raider Standfigur "Blow"
dt DM 84.00



Tomb Raider Lara Sonnenbrille
dt DM 24.99



Gun für P7K
dt DM 24.99



Lenkrad V3 Racing Wheel
dt DM 74.99



Joypad Airpad diverse Farben
dt DM 54.99



Händler Anfragen erwünscht!
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten 3 Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie mit den neuesten DVD-Filmen. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.

MARO

VIDEOSPIELE

US DVD VIDEOS

Entrapment (Verlockende Falle)	69,90
Austin Powers 2	69,90
The Thin Red Line	69,90
Saving Private Ryan (Limited)	69,90
The Blairwitch Project	69,90
Existenz	69,90
Carrie 2 - The Rage	69,90
Desert Heat 2 (Van Damme)	69,90
The 13th Floor (Emmerich)	69,90
From Dusk Till Dawn 2	69,90
The Mummy	69,90
The Matrix	69,90
Ravenous	69,90
Corruptor	69,90
Cruel Intentions (Eiskalte Engel)	69,90
True Crime (C. Eastwood)	69,90
Virus (auch DTS)	69,90
Nightmare 1-8 Box (Limited)	299,90



Neo Geo Pocket 99,90
Neo Geo P. Color 199,90

K.O.F. R1 49,90
Tennis 49,90
Baseball Stars 49,90
Neo Geo Cup 98 49,90
Samurai S. 49,90
Puzzled 49,90

PacMan Color 99,90
Turf Masters C. 99,90
Metal Slug 99,90
K.O.F. R2 Color 99,90
Tennis Color 99,90
Fatal Fury Color 99,90
Crush Roler 99,90



SEGA DREAMCAST

Dreamcast Pal	489,90	Dreamcast Jap	
Aero Wings	79,90	Aero Wings	79,90
Buggy Heat	89,90	Air Force Delta	69,90
Dynamite Cop	89,90	Blue Stinger	99,90
Formel 1	109,90	Buggy Heat	99,90
Incoming	99,90	Cool Boarders	69,90
Pen Pen	99,90		
Powerstone	89,90		
Racing Sim	79,90		
Sega Rally 2	109,90		
Sonic Adventures	89,90		
Soul Calibur	109,90		



Tokyo H. Battle 79,90
Worldwide Soccer 99,90
WWF Attitude 99,90



Gundam 49,90
Marvel v. Capcom 69,90
N.J. Pro Wrestling 49,90
Power Stone 69,90
SF Zero 3 69,90
Tetris 49,90
Tokyo H. Battle 49,90



YODA MASKE
129,90 DM



FREDDY MASKE
99,90 DM



HANDSCHUH
49,90



ICE CREAM ANZUG
99,90 DM



EMPEROR
MASKE
129,90 DM



EWOK
MASKE
129,90 DM



STORMTROOPER
HELM
149,90 DM



TUSKEN RAIDER
MASKE
119,90 DM



JASON
39,90 DM



MICHAEL
MYERS
79,90 DM



SPAWN
CYBER VIOLATOR
79,90 DM



HORROR
L.FACE MASKE
79,90 DM



SCREAM 2
MASKE
39,90 DM



VADER
HELM
149,90 DM



BOBA FETT
HELM
149,90 DM

Abbildung ähnlich



DVD
VIDEO
649,90 DM

YAMAKAWA AVPhile 715
CODEFREE DVD PLAYER

DTS Digital Output
DVD, VCD, CD, CD-R, SVCD,
MP3 CD PLAYER



KISS
WIEDER IN SORTIMENT
NUR JE 34,90 DM

Stuttgart
MARO
VIDEOSPIELE

Marienstr. 23
70173 Stuttgart
Tel. 0711 221 422
Fax 0711 221 425

Ulm
MARO
VIDEOSPIELE

Zeitblomstr. 31
88073 Ulm
Tel. 0731 6020 755
Fax 0731 6020 756

Reutlingen
MARO
VIDEOSPIELE

Karlstr. 1
72764 Reutlingen
Tel. 07121 320 014
Fax 07121 320 045

Erlangen
MARO
VIDEOSPIELE

Göthestr. 32
91054 Erlangen
Tel. 09131 816 880
Fax 09131 816 881

Ludwigsburg
MARO
VIDEOSPIELE

Solitudestr. 3
71638 Ludwigsburg
Tel. 07141 902 242

Nürnberg
STAGE 1

Glogauer Str. 30/98
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911 800 2886

Hamburg
N.R.G.

Mundsburger
Damm 54
22087 Hamburg
Tel. 040 255 663

Magdeburg
MEGA LAND

Raiffeisenstr. 23
39112 Magdeburg
Tel. 0391 621 2347

UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST GENERELL AUSGESCHLOSSEN.
BEI ANNAHMEVERWEIGERUNG BERECHNEN WIR PAUSCHAL 20,- DM.
LIEFERUNG SOLANGE VORRAT REICHT. LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN.
LAGERWARE WIRD NOCH AM TAG DER BESTELLUNG VERSCHICKT. BESTELLUNGEN AB 150,-DM SIND VERSANDKOSTENFREI



CHNO SPAWN - AB 34,90 DM



TEKKEN 3 - 19,90 DM



34,90 DM



ASH BANDICOOT 3 - AB 29,90 DM



DIDDY KONG RACING - AB 34,90 DM



34,90 DM



FILES - 29,90 DM



SLEEPY HOLLOW - AB 34,90 DM



19,90 DM

METAL GEAR S.



FINAL FANTASY 8 - 34,90 DM



RESIDENT EVIL AB 19,90 DM



RESIDENT EVIL AB 34,90 DM



24,90 DM



34,90 DM



MOVIE MANIACS 2



39,90 DM



99,90 DM



49,90 DM



49,90 DM



69,90 DM



29,90 DM



ALIEN 4

FIGUREN AKTION : 6 FIGUREN NACH WAHL : 189,90 DM



ALLE WEITEREN
FIGUREN & STATUEN FINDEN
SIE IM INTERNET UNTER :

<http://www.maro-gmbh.com>



AB 39,90 DM

AB 69,90 DM

AB 99,90 DM

AB 99,90 DM

AB 99,90 DM

METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK

KENNUNGSMARKE, METAL GEAR T-SHIRT, METAL GEAR SOUNDTRACK,
METAL GEAR SOLID VIDEOSPIEL, METAL GEAR POSTER + 1 METAL GEAR FIGUR NACH WAHL

NUR NOCH
129,90 DM

WEITERE ACTION FIGUREN IM SORTIMENT !!!

AUSTIN POWERS, CRASH BANDICOOT 2, DARKSTALKERS, KISS,
MARVEL SUPERHEROES, SPAWN 13 & 14, STAR WARS EP 1,
TEKKEN 3 DELUXE, VIRUS, WILD WILD WEST, X-EN vs SF

BESTELLHOTLINE:

07151 - 956 46 46

MO. - FR. 10:00 - 18:00 UHR

TONI OPL

MIGHTY HITS

Genre Lightgun-Shooter
Hersteller JVC
Entwickler Altron
Testmuster play PLAYSTATION
Preis ca. 99,- DM
Erhältlich ab sofort

SPECIAL

Das Genre der Lightgun-Shooter ist trotz dem unüberschaubaren Angebot an PlayStation-Pistolen immer noch eines der am spärlichsten besetzten Spielegattungen überhaupt. Neben den beiden Teilen der gewaltfreien Point Blank-Serie gibt es kaum eine Ballerorgie, die nicht auf dem Index gelandet ist. JVC's Mighty Hits Special geht ungefähr dieselbe Richtung wie die beiden Namco-

Titel und erinnert in gewissem Maße an diverse Schießbuden auf einem Rummelplatz. So ballert Ihr mit dem Joypad, der Maus, Eurer G-Con45 oder einer anderen Knarre auf allerlei Objekte wie Tiere, Puzzle-Teile oder Zielscheiben und versucht, die vorgegebene Trefferquote in jedem Level zu erreichen. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad gilt es, drei, sechs oder neun zufällig ausgewählten Stages erfolgreich zu absolvieren. Mit einem zweiten Pistolero können alle Level auch simultan absolviert werden.

Im direkten Vergleich mit der Point Blank-Reihe allerdings zieht Mighty Hits Special sowohl präsentationstechnisch als auch spielerisch klar den Kürzeren. Während der Sound als gerade noch zweckmäßig einzustufen ist, hinkt die lieblose und langweilige Grafik trotz dem Einsatz von Polygonen anstelle von Sprites dem heute üblichen Standard weit hinterher. Zudem weisen die einzelnen Level bei weitem nicht den Ideenreichtum und Charme auf, den die Ballerei rund um Dr. Dan und Dr. Don verspricht. Wer trotzdem einen Kauf in Betracht zieht, sollte vorher unbedingt ein Probe-spielchen wagen.



Mit jedem Treffer ändert sich die Farbe des jeweiligen Balles. Erst, wenn alle Kugeln die vorgegebene Farbe aufweisen, ist die Quote erfüllt.



Manche Level erfordern permanentes Dauerfeuer - bis der Zeigefinger anschwillt.

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 5
SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 6

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **5**



DIRK GEMEINHARDT

BARBIE RACE & RIDE

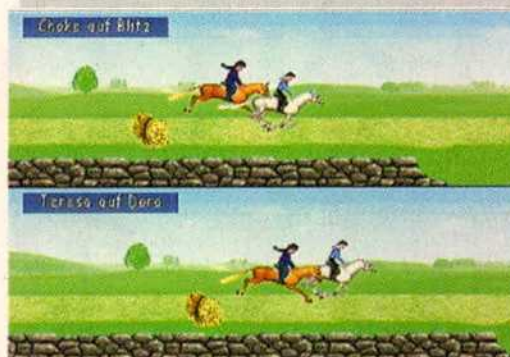
Genre Ego-Rider/Geschicklichkeitsspiel
Hersteller SCEE
Entwickler Mattel Media
Testmuster SCED
Preis ca. 50,- DM
Erhältlich ab sofort



Hegen und Pflegen bedeutet einmal Waschen, Legen und Föhnen der Pferdemähne.

„I'm A Barbie Girl In A Barbie World ...“. Für kleine Mädels ist es ein sehnlicher Wunsch, einmal im Leben wie Barbie zu sein. Mit dem PlayStation-Debüt ist endlich Schluss mit dem eintönigen An- und Ausziehen der wohlge-

formten Plastikikone. Entweder alleine oder zu zweit könnt Ihr in der Barbie-Welt herumgaloppieren. Die Ausritte führen über verschneite Berge, sonnenüberflutete Strände, saftig grüne Wiesen oder durch rauschende Wälder. Aufgelockert wird das ganze Geschehen durch Puzzles und Hinderniswettrennen gegen Barbies beste Freundinnen. Nachdem die Blondine und das Pferd genügend Frischluft geschnuppert haben, geht's zurück in den Stall. Im Anschluss an den ausgedehnten Ausflug über Stock und Stein genießt der vierbeinige Kamerad die redlich verdiente Belohnung in Form von Äpfeln, Möhren, Zuckerstückchen etc.. Außerdem darf die adrette Polygonmaus ihr Lieblingstier nach Belieben hegen und pflegen. Wie in jedem Spiel habt Ihr auch bei Barbie ein Ziel vor den Augen - das Auffinden der ominösen fehlenden Postkarte. Werden alle Rätsel und Events auf dem jeweiligen Reitpfad gelöst, erhält der Reiter einen Schnipsel des verschwundenen Gegenstandes. Alles in allem bietet Barbie Race & Ride einen unkomplizierten Spielspass für junge Frauen im Vorschulalter, welcher aber durch die ruckelnde Grafik und die langen Ladezeiten geschmälert wird.



GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 4
SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 4

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **4**



Toni Opl

LEGO ROCK RAIDERS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	LEGO Media
Entwickler	Data Design Interactive
Testmuster	playPlayStation
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



Nach den LEGO Racers steht der nunmehr zweite Titel aus dem Hause LEGO Media in den Regalen der Videospielhändler. Bei LEGO Rock Raiders geht es prinzipiell darum, in verschiedenen unterirdischen Höhlen nach wertvollen Kristallen zu suchen, die zur Energieversorgung des auf einem fernen

Planeten gestrandeten Raumschiffes der Rock Raiders benötigt werden. Wer jetzt jedoch ein typisches Aufbaustrategie-Spiel erwartet, wird leider völlig enttäuscht. Vielmehr beschränkt sich jede Mission auf das simple Einsammeln der vorgegebenen Anzahl von Kristallen, wobei Euch diverse Kreaturen wie Riesenspinnen oder Gesteinsmonster am Abbau zu hindern versuchen. Diese lassen sich mit verschiedenen Waffen betäuben oder töten. Zusätzlich erleichtern Euch einige High-Tech-Gefährte wie Schaufellader oder mobile Laserkanonen das Vorankommen in den düsteren Kavernen. Dank des enthaltenen Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr auch mit einem Freund unter Tage Kristalle und Erz fördern.

Abwechslung sucht man in LEGO Rock Raiders allerdings vergebens - da schaffen auch die unterschiedlichen Fähigkeiten der fünf anwählbaren Rock Raiders keine Abhilfe mehr. Die grobpixelige und eintönige Optik macht einen lieblosen, hingeschluderten Eindruck, monotones Techno-Gedudel übertüncht die kaum hörbaren Soundeffekte. Zudem verbringt man die meiste Zeit damit, aufgrund der fehlenden Speicherfunktion ellenlange Passwörter zu notieren oder den Ladebildschirm zu begutachten. Lediglich den witzigen Videosequenzen zwischen den Einsätzen kann man einen gewissen Charme nicht absprechen - einen Kauf rechtfertigen diese allerdings noch lange nicht.



Damit der Weg für die Bodenfahrzeuge passierbar wird, müsst Ihr Wasser aus den unterirdischen Seen auf die Lava kippen.



In machen Levels stoßt Ihr auf kleinere Erzvorkommen, die zum Bau neuer Fahrzeuge verwendet werden können.

GRAFIK 4
SOUND 3

RATING 4



GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

Infos unter
info@gamerspoint.de

GAMERS POINT online
'http://www.gamerspoint.de'

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr,
werden am selben Tag versandt
und sollten am nächsten Tag
bei Euch sein !!!

Super Service. Geile Preise und jetzt
auch noch **VERSANDKOSTENFREI** ab 50,- DM !!!

HARDWARE

Import-Adapter 39,95	Für alle Spiele geeignet 39,95	SCORPION 69,95	PlayStation 14,95	RGB-Kabel Joypad-Verl. 6,95	14,95 1 meg 2 meg 4 meg 7,95 24,95
-------------------------	-----------------------------------	-------------------	----------------------	-----------------------------------	--

NEUHEITEN

Play 89,95	Play 89,95	Play 89,95	Play 89,95	Play NEU	Play 99,95
Play 99,95	Medal of Honor 99,95	MUSIC 2000 Play 89,95	OverBlood 2 Play 89,95	Prince Naseem Boxing 89,95	TYCCON II Play 94,95
Rally Championship 89,95	Renegade Racing 84,95	Resident Evil 3 Nemesis NEU	Road Rash Jailbreak 89,95	Play 89,95	Spec Ops 89,95
Suikoden 2 NEU	Test Drive 6 NEU	Play 99,95	Thrasher Skate & Destroy 94,95	Play 89,95	Play 99,95

ANGEBOTE

Play 44,95	Play 49,95	Play 44,95	Play 44,95	Play 44,95	Play 49,95
Play 59,95	Play 44,95	Play 34,95	Play 49,95	Play 49,95	Play 49,95
24,95	Worms 44,95	PRO BOARDER Play 44,95	3 GAMES für 1 Preis - 94,95 DM		
Future Cop LAPD	Road Rash 3D	C&C 2 - Alarmst. Rot	3 GAMES für 1 Preis - 94,95 DM		

Lösungsbücher
ab 9,95

Aktuelle Preislisten
per FAX

Soundtracks
Videos

VORBESTELL-
SERVICE

Zubehör ohne
Ende

E3 Messe
Video 14,95

Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Lieferungen ins Ausland nur per Vorauskasse. Alle Preisangaben in DM.

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Gamers Point Karlsruhe (ZENTRALE) Telefax: 0721-93357 28

Kriegsstr. 27 - 29, 76133 Karlsruhe (ca. 300m² POWER)

Ladenlokale - Ladenpreise variieren - Ladenlokale

K. u. E. Eckert Schillerstr. 44 74613 Öhringen 07941-33355	Game-Station Duttenstedter Str. 20 31224 Peine 05171-733388	Gamer's Paradise Untergasse 1 34576 Homberg (Efze) 05681-609455
Kriwat Olle Beek 9 46569 Hünxe 02858 - 7131	Gamers Point Oberhausen Havensteinstr. 46 - 48 46045 Oberhausen 0208 - 20518-33/44	Mobi-Games Leipziger Str. 9 37287 Wehretal 05658-924973
Musi-X-treme Kirchlern 4 84416 Taufkirchen 08084 - 946780	Videoplaylädchen Sudetenstr. 14 31311 Uetze 05173-2290	World Games Albaxer Str. 1 37671 Hörter 05271-920932

TECHNIKECKE

RENÉ MEIER



Seit der Einführung der SCPH-9002C-Bauserie am 1. Juni 1999 hat die PlayStation keinen Parallelport mehr - bisher die Voraussetzung für ein Cheatmodul. Der Gamebuster CDX ist die erste Schummellösung, die nicht auf die Schnittstelle angewiesen ist und deshalb auch mit der neuen Baureihe funktioniert.

Testmuster	Dataflash
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM inkl. seriellen Kabel und VHS-Video
Tel. 02822-68545/Fax 02822-68547	

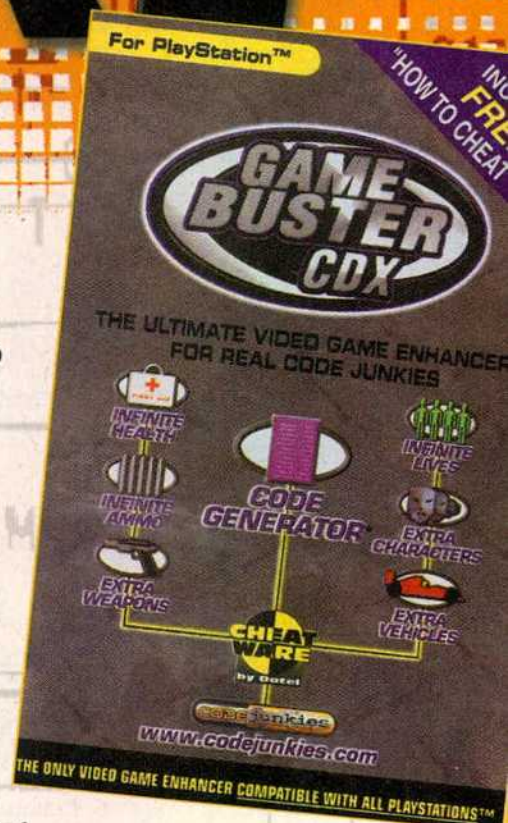
Genau wie ein Spiel wird das Cheatprogramm beim neuen Gamebuster CDX nach dem Einschalten der PlayStation von CD geladen. Die Anwenderoberfläche unterscheidet sich dabei nicht von früheren Gamebuster-Versionen. Die einzige Neuerung: Beim Eintragen neuer Codes kann die Software den Namen des Spiels erkennen, sofern die entsprechende CD eingelegt ist. Im Test funktionierte das mit fast allen Titeln. Die für das Mogeln erforderlichen Daten werden in den Speicher geladen, danach ist die Gamebuster-CD durch die eigentliche Spiel-CD zu ersetzen. Der ständige Tausch zwischen Schummel- und Spiele-CD ist der erste Unterschied zur Modulversion des Gamebuster. Der zweite: Da sich auf einer CD keine neuen Codes ablegen lassen, wird zusätzlich eine spezielle Memory Card mitgeliefert, auf der die Codes gespeichert werden.

Neben der Anleitung gibt es eine VHS-Kassette mit einer Einführung. Das 15-minütige Video ist eine nette Idee, die aber nur halbherzig umgesetzt wurde. Zum einen bietet es keine Vorteile gegenüber einem Handbuch, da die Möglichkeiten, z.B. das visuelle Demonstrieren der Codesuche nicht ausgenutzt werden, zum anderen ist es komplett in englischer Sprache gehalten.

Durch den beschränkten Speicherplatz auf einem Cartridge müssen die Entwickler mit dem Einbau neuer Features haushalten. Auf eine CD trifft das nicht zu. Dennoch wurde der Leistungsumfang des Gamebuster CDX gegenüber früheren Versio-

nen sogar noch eingeschränkt. Die PlayStation-Daten der Silberscheibe fassen gerade 0,3 Prozent des Fassungsvermögens einer CD und bieten nur grundlegende Funktionen. Von der Auswahl der eingebauten Cheats abgesehen kann der Gamebuster CDX lediglich Musik-CDs abspielen und eine Spiele-CD nach Abbildungen durchforsten. Zudem unterstützt das neue Modell nur die Standardcodes und kann mit speziellen Codes, die in neueren Gamebuster-Ausführungen eingeführt wurden, nichts anfangen. Davon betroffen sind aber nur sehr wenige Spiele. Schade ist außerdem, daß nur Codes für 230 Spiele mitgeliefert werden. Gamebuster's Paradise bietet allein für über 600 PAL-Spiele Hilfe an, ganz zu schweigen von US- oder japanischen Versionen.

Eine PC-Software und ein serielles Kabel - beides wird mitgeliefert - ermöglichen den Anschluß des Gamebuster CDX an einen PC. Der Leistungsumfang dieser Liaison beschränkt sich auf den Austausch von Codes zwischen der Memory Card und dem PC sowie eine einfache Codesuche. Das Übertragen von Spielständen zum PC, eigentlich eines der interessantesten Features eines Cheatmoduls, ist nicht möglich. Beim Aufspielen neuer Codes gilt es aufzupassen. Die Software überprüft nicht, ob der Speicher der 1 MBit großen Memory Card überhaupt ausreicht, sondern stellt dies erst während des Schreibprozesses fest. Reicht er nicht, ist das Resultat eine nur teilweise geschriebene Codedatenbank, die nicht zu verwenden ist. Glücklicherweise kann bei einem solchen Dilemma der Originalzustand durch Neuaufspielen der Originalcodes, die freilich zuvor auf der Festplatte gesichert werden müssen, wiederhergestellt werden. Der Datenaustausch zwischen PlayStation und PC dauert übrigens über die serielle Schnittstelle deutlich länger als über eine parallele Verbindung, wenngleich man mit 1 1/2 Minuten für das Übertragen der Codes leben kann. Beim Suchen nach eigenen Codes erlaubt die



Software nur eine „Gleich“-Suche und schränkt damit die Leistungsfähigkeit unnötig ein, da sich Spielwerte, die nicht exakt bekannt sind - etwa die Anzeige der Lebensenergie durch einen Balken - nicht finden lassen. Dies ist um so ärgerlicher, da sich das Erweitern des Programms um die Suche nach „Größer“, „Kleiner“ oder „Ungleich“ mit minimalem Aufwand umsetzen ließe.

► Der neue Gamebuster CDX hinterläßt einen zwiespältigen Eindruck. Er beherrscht die Grundlagen eines Cheatmoduls ohne Probleme. Die Mitlieferung eines PC-Kabels ist eine nette Geste. Andererseits bietet er nur ein Mindestmaß an Funktionen und damit weniger als Vorgängerversionen. Vor allem schade ist, daß so wenig Arbeit in die PC-Software investiert wurde. Wem es allein darauf ankommt, bereits vorhandene Cheats einzusetzen, wird mit dem Gamebuster CDX zufrieden sein. Profis und solche, die es werden wollen, sollten jedoch auf einen Vergleich mit dem angekündigten Xploder 9000 warten (vgl. Play News). Wer eine PlayStation mit Parallelport besitzt, sollte die Modulversion von Gamebuster oder Xploder vorziehen.

WWW-Adressen

Dataflash:
<http://www.dataflash.com>

Datel UK:
<http://www.datel.co.uk>

Gamebuster's Paradise:
<http://www.gbparadise.de>

Action Replay Headquarters:
<http://www.barlow89.freemove.co.uk/AI>





e-mail:info@psx-discounter.de

WWW.PSX-DISCOUNTER.DE

Fon: 040 • 853 73 196

Fax: 040 • 853 73 697

TASTY MEADOW

VIDEO-SPIEL-DISCOUNTER

Laden - u. Versandanschrift: TASTY MEADOW • Beim grünen Jäger 26 • 20359 Hamburg

Unser Service für Sie

- Alle unsere Produkte sind Qualitätswaren mit einem Jahr Garantie.
- Alle Artikel erhalten Sie in Original • Verpackung.
- Bestellungen bis 15:00 Uhr gehen noch am selben Tag raus.
- Kein Club oder irgendeine Bindung.
- Vorbestellungen möglich.
- Jeder Bestellung liegt eine Überraschung bei.
- Kostenloser Farbkatalog.
- Wenn Sie spezielle Wünsche, Anregungen o. Verbesserungsvorschläge haben, lassen Sie es uns wissen.
- Der Kunde ist bei uns König.

Viel Spaß mit unseren Produkten wünscht Ihnen Ihr Tasty Meadow Team

Bei Lieferung per Nachnahme berechnen wir 9.50 DM für Porto u. Verpackung.

WELTNEUHEIT!

PARALLELPORTE-ERWEITERUNG FÜR PSX SCPH-9000
SUPER EINFACH NUR
LÖTSTELLEN OHNE
SCHÄDIGUNG DES
GEHÄUSES

29.90 DM

KOMPLETTSET

Waffenscheinfrei!
Panther Gun
IM MILITARY LOOK



MIT RÜCKSCHLAG
G•CON KOMPATIBEL

29.90 DM

Neu! Panther V-Gun*
*Preis auf Anfrage

Lenkrad • Dualshock **89.90 DM**



MOVIECARD
SPIELT VIDEO CD's
auf jeder PSX ab

99.00 DM

CD • TASCHKE

Für ca. 13.000 MB
oder 20 CD's
IM LEDER LOOK
4.90 DM

PSX • MAUS
19.90 DM

PAL • BOOSTER
SPIELT IMPORTE AUF NICHT
RGB TAUGLICHEN TV'S
19.90 DM

RF • UNIT
FÜR TV OHNE SCART **14.90 DM**

Dreamcast
RGB • KABEL
14.90 DM

RGB • Kabel + Audio
+ G • CON mit Entstörfilter **5.90 DM**

RGB • Kabel mit
Entstörfilter **4.90 DM**

Extension • Kabel **4.90 DM**

Link • Kabel **4.90 DM**

MULTITAB **39.90 DM**
INFAROT BOX **39.00 DM**

JAM • BOX
Hiermit können Sie
jede Konsole auf
einem PC-Monitor
spielen **119.00 DM**

8M MEMORYCARD
UPX 120 BLOCK mit
DISPLAY
Digital
umschaltbar

Nur **16.90 DM**

1M **6.90 DM**

2M
(UNKOMPRIMIERT)
18.90 DM

4M
(UNKOMPRIMIERT)
28.90 DM

24M **29.90 DM**

40M **39.90 DM**

72M **59.90 DM**

MOVIECARD **119.00DM**
für 9000er

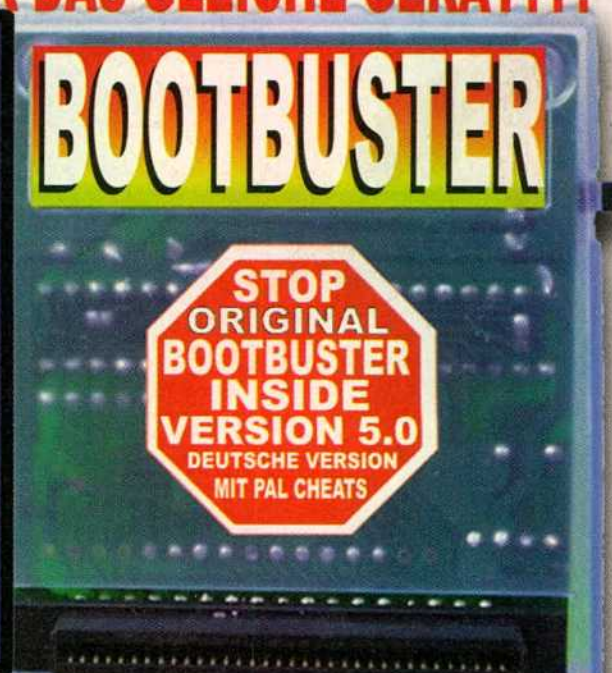
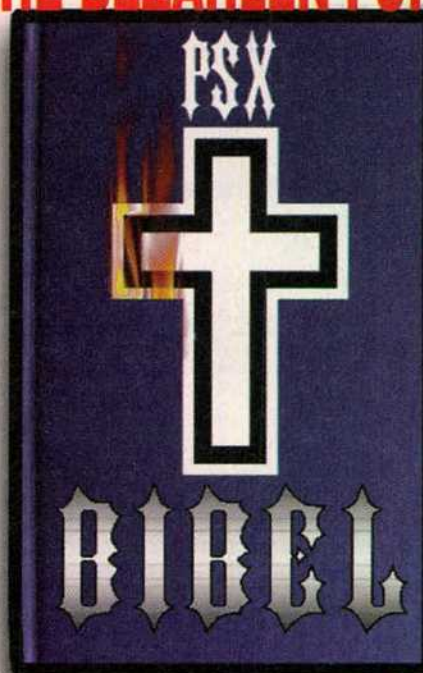
TRANSPARENTGEHÄUSE
4 versch. Farben **49.90 DM**

TANZMATTE
49.00 DM

MP3
Player
+BOOTBUSTER
99.00 DM

LASERPOINTER
Mit 5 Köpfen **14.90 DM**
10 Batterien AG 13
Gleich mitbestellen **4.90 DM**

WARUM DAS DREIFACHE BEZAHLEN FÜR DAS GLEICHE GERÄT???



ICH BIN DOCH NICHT BLÖD! **IMPORTE OHNE LÖTEN!**
KOMPLETT IN DEUTSCH

BOOTBUSTER + PSX BIBEL* + RGB KABEL

Alles zusammen nur 29.90 DM

Verona Feldbusch
Gymnasium
Hamburg

*Mit über 6000 Codes, Tipp's und Trick's
Einzelverkaufspreis der BIBEL 14.90 DM

Mit dem BOOTBUSTER können sie Sicherheitskopien + Importe ohne Umbau spielen. Stecken Sie das Modul einfach hinten an den Erweiterungslot der Playstation. Schon kann es losgehen! Der BOOTBUSTER kann auch als Schummelmodul verwendet werden.



play.net

WINNIE FORSTER

WER BIETET MEHR? AUKTIONEN IM NETZ

ebay

home | my ebay | site map

Browse | Sell | Services | Search | Help | Community

find items | find members | personal shopper

2001 items found for the search "playstation". Showing items 1 to 50.

playstation

g "Recent Item" Add to my watch list

Search all ebay Search AZ Phoenix More in regional trading

Sort by: [Ending Date] ascending descending Search Descriptions Search Completed Items

Search Results

Current Auctions (510 of 41 PST)

Item	Price	Bids	Ends
Need for Speed on playstation	US \$9.00	11	12/21 06:02
PIZZA HUT PLAYSTATION DEMO CD (BLUE DISK)	US \$2.00	0	12/21 06:02
2 Playstation Video Games: New	US \$27.00	9	12/21 06:18
2 games Playstation PSX/PSX2 Time on NRG	US \$152.50	21	12/21 06:24
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS Playstation - SEALED	US \$38.01	9	12/21 06:25
NHL 99 for Playstation	US \$10.50	10	12/21 06:32
NFL Blitz 2000 - Playstation - NEW! SEALED	US \$24.99	1	12/21 06:32
	\$27.01	8	12/21 06:37
	\$203.50	17	12/21 06:58

Gegen die Auktions-Szene in den USA verläßt das deutsche Online-Treiben: Wer sich vor englischer Sprache, NTSC-Software und einer Auslandsüberweisung nicht fürchtet, wird Mitglied beim US-Giganten www.ebay.com.

Täglich frisch!

jetzt anmelden | Home | my personal offers | Artikel anbieten | Info/Wide | Presse

[Feedback zu Anbieter abgeben] [zurück]

Feedback

08.12.1999 04:11b Erase

08.12.1999 01:53b Luftmax

18.10.1999 14:20b ODY

Danke, für den kostenlosen Tip-!)

Hallo,

heute möchte ich mich bei Stefan für seine Zuverlässigkeit und seine sehr freundliche und unkomplizierte Art bedanken.

Es macht sehr viel Spaß mit Stefan Geschäfte zu machen.

Vielen Dank und alles Gute!

Grüß aus Stuttgart

Luftmax

6 Playstation Zone Magazine mit CD

Computer / Konsolen / Sony

Artikelbeschreibung und Foto

Anzahl:

6

Zustand:

gebraucht

Aktuelles Gebot:

-

Auktionsende:

04.01.00 13:30

Anzahl der Gebote:

0

Liste der Gebote

Verkäufer:

kiev (0)

Lieferbedingungen:

Käufer trägt Versandkosten

Ort:

79106 Freiburg

Auktionsnummer:

23883031

Artikelbeschreibung und Foto:

6 Playstation Zone Magazine Ausgabe 1/99 (die erste Ausgabe des Magazins) ohne CD Ausgabe 2/99 mit CD (u.a. Demos von TOCA 2, Apocalypse, Music) Ausgabe 3/99 mit CD (u.a. mit Demo von Meta Ausgabe 4/99 mit CD (u.a. mit Demo von Warzone 2100 und einer Extra CD) Ausgabe 5/99 mit CD (u.a. mit Demos von Driver, UEFA Gex 3) Ausgabe 7/99 mit CD (u.a. mit Demos von Racing Simulation Hawks Skateboarding und einer Extra Beilage) 6 Ausgaben 6 CD's

kommt mit Euch gar nicht erst in Kontakt, nur das höchste Gebot ist für Euch Verpflichtung zum Verkauf.

Die auf diesen Seiten vorgestellten Online-Dienste bieten Euch meist kostenfrei, z.T. aber auch gegen eine Provision die Plattform für den reibungslosen Ablauf von Er- und Versteigerungen. Generell geht eine Transaktion bei allen Auktionshäusern so unkompliziert über die Bühne, daß Ihr problemlos an einem Dutzend Auktionen gleichzeitig teilnehmen könnt. Über den Verlauf und letztlich das höchste Gebot werdet Ihr in Echtzeit auf der Site oder regelmäßig via email informiert.

Durchgesetzt hat sich auch die Bewertung von Verkäufern und Käufern. Habt Ihr eine Auktion beendet, könnt Ihr allen anderen Besuchern verraten, ob der Verkäufer die ersteigerte Ware auch pünktlich und zu den ausgehandelten Konditionen geliefert hat. Umgekehrt wird natürlich auch Euer Verhalten von der Auktionsgemeinschaft bewertet. Daß die meisten Profile positiv ausfallen, Schulterklopfen und Jubel überwiegen, erklärt sich somit leicht. Eine durchgehend schlechte Bewertung muß nicht einmal mit offiziellem Auktionsverbot geahndet werden, denn schwarze Schafe beachtet niemand und verschwinden deshalb schnell von selbst.

Geschenkt ist noch zu teuer: Neben Hard- und Software könnt Ihr via www.waw-uktion.de auch Tippsbücher und Fachzeitschriften inkl. Demo-CDs erwerben - je nach Qualität der Ware zu teils erstaunlich niedrigen Preisen.

Leidermode Fabrik Verkauf

Jacken Damen

mediasell

Die Online-Auktion für Computer und Zubehör

SOFTWARE

EDV-BÜCHER

HARDWARE

SONDERAUKTIONEN

Neuheiten

Leute & Wissenschaft

Schule & Studium

Kinderliteratur & Spiele

Software für Profis

Chips & Foto-Grafiken

Neuheiten

Reise- & Technik

Programme

Grat & Design

Kompendium & Ratgeber

Natur & Wild

Neuheiten

PC & Notebooks

Neuheiten

Neuheiten

Komponenten I

Komponenten II

Yehochschulnoten

Schulen aus Netz

Schulen aus Netz

Reise & Reiseberichte

Gesundheitsratgeber

Christmas-Specials

Europ. Videos & Software

Das Ergebnis Ihrer Suche

Neuer Suchbegriff: Ridge Racer

Sortierung: Höchstgebot Gebotsanzahl Auktionsende Suchrelevanz

Treffer 1 bis 20 von 72 Treffern

Vorherige Seite Seite 1 2 3 4

Folgende Auktionen wurden gefunden

Auktion	Höchstgebot	Gebote	Ende / Restlauf
Spiele-Auktion Forsaken deutsch	15,00 DM	0	21.12.1999, 12:30
MAXDATA Magic PC Home 500 MHZ CELERON	1500,00 DM	0	21.12.1999, 15:30
Spiele-Flug- & Rennsimulation Battle Racer, 3D...Game	20,00 DM	0	21.12.1999, 15:30
Playstation Ridge Racer	20,00 DM	0	21.12.1999, 17:30
Luftmax City Airforce Band / Sky Racer	12,00 DM	0	21.12.1999, 19:40

YAHOO! Auktionen

Der Suchbegriff war "ridge racer"

Sie sehen 1 von 1 Seiten (4 Objekte insgesamt)

Titel	Derzeitiges Gebot	Gebote	Verbleibende Zeit
Ridge Racer Revolution	1,00 DEM	-	8 Stunden
Ridge Racer	1,00 DEM	-	5 Tage
Ridge Racer Revolution PSX	1,00 DEM	-	6 Tage
RIDGE RACER	20,00 DEM	-	6 Tage

Sie sehen 1 von 1 Seiten (4 Objekte insgesamt)

Suchen Optionen

Suche nach: Titel Titel und Beschreibung Kategorien

Das Ergebnis Ihrer Suche

Neuer Suchbegriff: Ridge Racer

Sortierung: Höchstgebot Gebotsanzahl Auktionsende Suchrelevanz

Treffer 1 bis 20 von 72 Treffern

Vorherige Seite Seite 1 2 3 4

Folgende Auktionen wurden gefunden

Auktion	Höchstgebot	Gebote	Ende / Restlauf
Spiele-Auktion Forsaken deutsch	15,00 DM	0	21.12.1999, 12:30
MAXDATA Magic PC Home 500 MHZ CELERON	1500,00 DM	0	21.12.1999, 15:30
Spiele-Flug- & Rennsimulation Battle Racer, 3D...Game	20,00 DM	0	21.12.1999, 15:30
Playstation Ridge Racer	20,00 DM	0	21.12.1999, 17:30
Luftmax City Airforce Band / Sky Racer	12,00 DM	0	21.12.1999, 19:40

Hallo? Ist da jemand? Gezielte PlayStation-Suche auf Ricardo bringt Euch auch Kleinwagen und Color-TVs. Die Null hinter den Angeboten zeigt, daß sich kein Mensch bislang dafür interessiert.

Computer / Hardware / Spiele

Artikelbeschreibung und Foto

Artikelbeschreibung und Foto

Artikelbeschreibung und Foto

Klassischer Aufbau: Die meisten Auktionsdienste liefern Euch Infos zu den angebotenen Waren, aber auch zu ihren Verkäufern. In diesem ebay-Warenprofil ist der private Verkäufer z.B. durch fünf Sterne als seriös und zuverlässig ausgezeichnet. Hinter www.spiele-markt.de verbirgt sich eine für deutsche Verhältnisse umfangreiche und aktuelle Player's Guide-Sammlung. Leider sind die seitenlangen Texte quasi nicht redigiert, mal deutsch, mal englisch, manchmal auch aus einer Fachzeitschrift übernommen.

Durch das gewaltige Angebot von Ricardo wühlt Ihr Euch mit einer Suchmaschine, die auf unser Schlüsselwort mit Treffern, aber auch nicht relevanten Angeboten reagiert. Yahoo dagegen hat ein wesentlich kleineres Auktionsangebot, dafür aber eine narrensichere Suchmaschine.

ebay alando
Auktionen für alle.

Zurück zur Startseite

Anmelden Verkauften Mein eBay Meine Homepage Bewerten eBay Cafe Suche Hilfe + Tips

Artikel suchen

Kategorien:

- Antiquariat
- Auto & Motorrad
- Briefmarken & Münzen
- Bücher, Zeitschriften & Poster
- Comics & Figuren
- Computer
- Computerspiele
- Elektronik, TV & Foto
- Fantasy & Science Fiction
- HIFI & Auto-HIFI
- Kunst & Antiquitäten
- Lifestyle, Haus & Familie
- Musik & Film
- Puppen, Teddybears & Beanie's
- Reise & Sport
- Sammeln & Seltenes
- Spielzeug & Modellbau
- Telekommunikation
- Uhren & Schmuck
- Wertpapiere & Ansichtskarten
- eBay Pro - Industrie & Handel

Was ist eBay?
Wie verkaufe ich?
Wie kaufe ich?
Kostenlos anmelden!

Top Auktionen:

- gibson nighthawk killer e-gitarre plus case
- gelbgoldbroche 585 Saphir/Brillanten
- Kicker BOMBER junior gerät ab 1.-
- Think Pad 800E - 540
- Pieper Heidejock habe die par J. P. Gaultier
- MEDAILLE ZUR WELTAUSSTELLUNG PARIS 1937
- Ducati 916/996 Racing Ex-Meklay

Die besten Weine der Welt ab 1.-
Gemälde alter Meister ab 1.-

Last Minute Auktionen:

- *Fenster Fichte 110. DK 98 x 123 cm
- Limited Edition: Sonderanfertigung von Fuji
- M42 3.5/35 mm Objektiv
- CASABLANCA "Liste Spiel des Jahres 1991"
- Scorpions "Face the Heat"

Stiegern Sie für die Frauenkirche

Neue Auktionen:

www.ebay.de

Der Klassiker unter den digitalen Auktionshäusern schloß sich in Deutschland mit Alando zusammen und ist seinen Mitbewerbern in fast jeder Beziehung voraus. Dafür ist ebay im Gegensatz zu anderen hier vorgestellten Diensten ein kostenpflichtiges Auktionshaus, dessen Provision mit maximal 3% des Höchstgebotes am oberen Ende der Skala liegt. Als Anlaufstelle für PlayStation-Fans kann sich ebay.de ohne Einschränkung empfehlen: 575 Angebote förderte der Schlüsselbegriff PlayStation zu tage. Mit den üblichen Features (Sterne zeigen das Zuverlässigkeitsprofil des Verkäufers, zu einigen Angeboten gibt's Fotos) fühlt Ihr den Waren auf den Zahn. Das am amerikanischen Vorbild orientierte Auktionssystem ist übersichtlich und bewährt. Lediglich eine Möglichkeit interessante Waren nach Höchstgebot oder Anzahl der Gebote aufzulisten, konnten wir nicht finden.

play-Nutzwert: ★★★★★

www.feininger.de

Wie ebay ist auch Feininger schon länger im Geschäft als die meisten anderen Online-Auktionäre Deutschlands. Der Dienst ist für Käufer und Verkäufer kostenlos, im Bezug auf PlayStation-Hard- und Software aber nicht sonderlich ergiebig. Habt Ihr Euch bis in die entsprechende Produktkategorie vorangeklickt, fördert das Wort PlayStation in der Regel nur zwischen 40 und 60 Einträge zu Tage. Frech fallen einige der Werbebanner auf. Klickt Ihr z.B. auf eine fett unter der Liste eingblendete zweite Seite, verlaßt Ihr Feininger und landet auf einer anderen kommerziellen Site: Rausschmiß à la Feininger. Davon abgesehen bietet das digitale Auktionshaus seinen Käufern die üblichen Features und Optionen (z.B. Anzeigen aller anderen Artikel eines Verkäufers, Feedback-Profil), eine individuelle Anordnung aller relevanten Auktionen (z.B. nach Höhe des Gebots) gelang uns jedoch nicht.

play-Nutzwert: ★★

Feininger Auktionen

Willkommen
Anleitung
Registrieren
kostenlos
wie bieten
wie verkaufen
FAQ's (Fragen)
Feedback
Empfehlung
Live-Auktion
alle Auktionen
Privat-Zugang
Presse
Danke
Regeln
Auktionator

Kategorien

Kategorie	Artikel
PC Software-Spiele (unsortiert)	143
Action-Spiele	64
Adventure-Spiele	42
Fantasy-Spiele	4
Rollen-Spiele	14
Sport-Spiele	30
Strategie-Spiele	72
Sega Nintendo Sony etc.	201
sonstige Spiele	195

Kategorien Liste | andere Auktionsbereiche
neu registrieren | Registrierung ändern | Passwort vergessen
Artikel anbieten | beendete Auktionen | Home

offerto
my personal auction

BIZZ - Foren

jetzt anmelden | Home | my personal offerte | Artikel anbieten | Infos/Hilfe | Presse

Artikel passend zu: playstation 1 - 20 von 171

Artikel	Höchstgebot	Gebote	Ende
600 Emailadressen für 28.-DM 01	25 DM	0	bis zum 21.12.1999 12:00h
Gamebuster Deluxe für Playstation	55 DM	0	bis zum 21.12.1999 12:00h
MP3 Smart-Di für Playstation **NEU**	85 DM	0	bis zum 21.12.1999 12:00h
Playstation-Paket *	89 DM	0	bis zum 21.12.1999 12:00h
Päckchen Playstation-Zubehör	89 DM	0	bis zum 21.12.1999 12:00h
Paket mit Zubehör für PS2	89 DM	0	bis zum 21.12.1999 12:00h
Paket mit Zubehör für PSX	89 DM	0	bis zum 21.12.1999 12:00h
Paket mit Zubehör für PS2	89 DM	0	bis zum 21.12.1999 12:00h
Lenkrad + Handschuh	50 DM	0	bis zum 21.12.1999 12:00h
Zubehör-Paket	89 DM	0	bis zum 21.12.1999 12:00h
pro-Legend of Kain Soul Reaver	70 DM	0	bis zum 21.12.1999 12:00h
PSX-Zubehör-Paket	89 DM	0	bis zum 21.12.1999 12:00h
PSX-Zubehör-Paket	89 DM	0	bis zum 21.12.1999 12:00h
PSX-Zubehör-Paket	89 DM	0	bis zum 21.12.1999 12:00h

www.offerto.de

Massig Verkäufer (171 Suchergebnisse im PlayStation-Sektor), aber kaum Kunden - mit diesem Problem zahlreicher Online-Auktionshäuser kämpft auch offerto. Bei unserem Besuch kurz vor dem Weihnachtsfest 1999 wurden zu weniger als 5% der PlayStation-relevanten Waren ein oder mehrere Gebote abgegeben - Spannung wie im echten Auktionssaal kommt da nicht auf. Dafür funktioniert die Suchmaschine besser als die des Platzhirschs Ricardo, so daß Ihr auch auf Spielertitel in mehreren Worten (z.B. Ridge Racer oder Tomb Raider) ein brauchbares Feedback erhaltet. Vom komischen Angebot eines Premium Account (für 99 DM im Monat) und eines Gütesiegels (einmalige Einrichtungsgebühr: DM 35) abgesehen, wirkt offerto durchdacht und übersichtlich: Die Angebotslisten enthalten alle Details (z.B. minutengenaues Ende jeder Auktion) und können nach Höchstgebot, Anzahl der Gebote und Laufzeit individuell geordnet werden.

play-Nutzwert: ★★★

ricardo.de
THE AUCTION CHANNEL

ricardo live läuft gerade!

Taglich Online-Auktionen - live moderiert

ricardo onstop

Rund um die Uhr - Neuwaren zu Ihrem

Bosch Kaffeemaschine Start ab 22.00 DM
Braas Handtasche Start ab 97.00 DM
Cilio Flaschenhalter Start ab 7.00 DM
Siemens C25 Handy Start ab 137.00 DM

ricardo private

Silvester 2000 - ohne Baby-Sitter? Diese 100 andere Service-Jobber zum Jahresende finden Sie bei den Millennium-Jobs. Und? Schauen Sie auch in die Rubrik Millennium

Unser Geschenk zu Weihnachten!
Schauen Sie nach bei My Account. Dort halten wir ein wertvolles Geschenk für Sie bereit. Besser als Zuckerwerk und Mandelkern. Einfach mit Benutzername und Passwort einloggen. Sie werden Augen machen!

Damit Sie immer informiert sind:
E-Mail:
Abschicken

www.ricardo.de

Aggressives Marketing schob den börsennotierten Anbieter Ricardo in ebay-Bekanntheitsregionen. So ist Ricardo wesentlich besser frequentiert als die meisten anderen Online-Auktionshäuser, lockt dadurch aber auch viele semiprofessionelle und professionelle Verkäufer. Oft entsprechen die Mindestgebote den Neu- und Fachhandelspreisen und haben mit Second Hand-Schnäppchen kaum etwas gemein. Auch scheint Ricardo zwar gut frequentiert, aber nur zögerlich benutzt. Nicht einmal ein Zehntel der bei unserem Besuch ausgeschriebenen PlayStation-Produkte hielten die Besucher eines Gebots für würdig, nur an rund 3% wurde richtig gesteigert.

Damit Ihr Euch im Meer der auf den ersten Blick interessanten, bei näherer Betrachtung aber recht belanglosen Angebote zurecht findet, lassen sich die Ricardo-Listen komfortabel nach Höchstgebot, Gebotszahl und Auktionsende ordnen. In Bezug auf das Profil orientiert sich Ricardo am ebay-Modell und verrät Zuverlässigkeit und alle anderen Auktionen eines Verkäufers.

play-Nutzwert: ★★★

SCHLÜSSEL FÜR DEN NUTZWERT:

- ★ Zeit- und Bandbreitenverschwendung
- ★★ schwach
- ★★★ solide, aber kaum aufregend
- ★★★★ nützlich
- ★★★★★ für surfende PlayStation-Spieler unverzichtbar!

Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. m. Analogpad dtDM 239,00
Control Pad Dual Shock farbig dtDM 59,95
Gamebuster CDX kpl.dtDM 89,95
Interactor Rucksackvibrator dtDM 69,95
Leerröhle 1/2CD's, schwarz, stabil DM 2,00
Lösungshefte für PSX-Spiele abDM 9,95
Memory Card 15 Blocks farb. DM 19,95
Memory Card 2x15 Blocks farb. DM 29,95
Memory Card 120 Blocks dtDM 39,95
Multi Tap (4-Spieleradapter) dtDM 59,95
Space Station dtDM 49,95
X-Ploder Pro kpl.dtDM 119,95
Ace Combat 3 kpl.dtDM 89,95
Alien Resurrection* kpl.dtDM 89,95
Armorines in Project Swarm kpl.dtDM 89,95
Autobahn Raser 2 kpl.dtDM 89,95
Barbie Race & Ride kpl.dtDM 49,00
Billard Nights dtDM 79,95
Box Champions 2000 kpl.dtDM 89,95
Bugs Life Activity Centre kpl.dtDM 49,95
Caesar's Palace 2000 dtDM 89,95
Crash Team Racing kpl.dtDM 89,95
Dino Crisis kpl.dtDM 84,95
Discworld Noir (2CD's) kpl.dtDM 84,95
Disney's Magical Tetris* kpl.dtDM 79,95
Dune 2000* kpl.dtDM 89,95
Earthworm Jim 3D* dtDM 84,95
F1 World Grand Prix 99 kpl.dtDM 89,95
Fighting Force 2 dtDM 89,95
Final Fantasy VIII (4CD's) kpl.dtDM 99,95
Final Fantasy VIII Spec.Edt. kpl.dtDM 129,95
Formel 1 '99 kpl.dtDM 89,95
Fußball Live kpl.dtDM 89,95
Gran Turismo 2* kpl.dtDM 89,95
Gran Turismo 2+Lenkrad*kpl.dtDM 149,95
Grudge Warriors* dtDM 89,95
Int. SSS Pro Evolution*kpl.dtDM 99,95
Le Mans dtDM 89,95

Messiah* dtDM 89,95
Mulan kpl.dtDM 89,95
Music 2000 kpl.dtDM 89,95
NBA Basketball 2000 kpl.dtDM 89,95
NBA Live 2000 kpl.dtDM 89,95
Overblood 2* kpl.dtDM 89,95
Point Blank+G-Gun 45 kpl.dtDM 139,95
Premier Manager 2000* kpl.dtDM 89,95
Prince Naseem Boxing* kpl.dtDM 89,95
Railroad Tycoon 2* dtDM 89,95
Ready 2 Rumble Boxing dtDM 89,95
Renegade Racing dtDM 84,95
Roadster dtDM 89,95
Shadow Madness* kpl.dtDM 79,95
ShaoLin dtDM 89,95
South Park Rally* dtDM 89,95
Space Debris kpl.dtDM 79,95
Spec Obs* dtDM 89,95
Superbike 2000* kpl.dtDM 89,95
Supercross 2000 kpl.dtDM 89,95
Spyro 2 kpl.dtDM 89,95
Tarzan kpl.dtDM 89,95
Theme Park kpl.dtDM 49,95
Theme Park World* kpl.dtDM 89,95
Tiger Woods PGA Tour 2000 kpl.dtDM 89,95
Tomb Raider 4 kpl.dtDM 99,95
Tomorrow never dies kpl.dtDM 89,95
Toy Story 2* dtDM 89,95
Trasher* dtDM 94,95
Urban Chaos dtDM 89,95
Vigilante 8: 2.Herausforderung dtDM 89,95
Warpath: Jurassic Park kpl.dtDM 89,95
Wipeout 3 kpl.dtDM 89,95
X - Files (4 CD's) kpl.dtDM 89,95
Xena: Warrior Princess kpl.dtDM 89,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkosten bei 2 Spielen DM 4,00
Versandkostenfrei ab 3 lieferbaren Spielen

Inklusive Garantie, Schnell-service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Besondere Bestimmungen für Index-Spiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten



playcharts

Die play PLAYSTATION TOP 5

In dieser Ausgabe gewähren wir Euch einen kleinen Blick auf die Monitore unserer PCs. In welchen verwinkelten Ecken des globalen Datennetzes treiben wir uns am liebsten herum, auf welchen anrühigen Webpages finden wir Monat für Monat unsere Anregungen und Ideen? Hier erfahrt Ihr die ganze Wahrheit.

Sven

1. www.slipknot2.com
2. www.emunet.com
3. www.ebay.de
4. www.dmhwebworks.com/evildave/index.htm
5. www.neurosis.com

Martin

1. desktopstarships.com
2. www.vamp.org
3. www.iancgbell.clara.net/bodyart/gallery/index.htm
4. www.atarihq.com/jaglynx/index.html
5. www.bigfoot.com/~elite0

mArk

1. www.geocities.com/SouthBeach/1794/
2. www.portent.net
3. www.white-wolf.com
4. www.amazon.de
5. www.ebay.com

Toni

1. www.cycosmos.de
2. www.freedombmx.de
3. www.tv-total.de
4. www.ebay.de
5. www.eib-ich.net

Dirk

1. www.mikevalley.com
2. www.koeditz.luv/zuber/jes
3. dme3o.home.mindspring.com
4. www.geocities.com/SunsetStrip/Stage/2900/
5. www.geocities.com/Paris/4888/slapshot.html

Wonz

1. www.apple.com
2. www.maniac-online.de
3. www.McDonalds.de
4. www.ausch.de
5. www.macup.com

Fränk

1. www.spaceman.de/entrance.htm
2. www.rockbitch.org
3. www.das-netz.de
4. www.arsch.de
5. www.buell.com/hp.html

Burk

1. www.metalblade.iuma.com
2. www.fdj.org/akbauer/music/bolt.thrower/
3. www.rockhard.de/aktuelles/index_aktuelles.html
4. www.take2games.de
5. www.earache.com

Habt Ihr Lust Euch ebenfalls auf dieser Seite zu verewigen? Schickt uns einfach Eure Top 5 zusammen mit einem Lichtbild. Redaktion play PLAYSTATION, Stichwort: Leser Top 5, Max-Planck-Str.13, 97204 Höchberg.

Händlercharts – Freak's Shop

1. Tomb Raider IV	Eidos Interactive
2. FIFA 2000	Electronic Arts
3. Jade Cocoon	Crave Entertainment
4. Tony Hawk's Skateboarding	Activision
5. Dino Crisis	Virgin Interactive
6. Music 2000	Codemasters
7. 007 - Tomorrow Never Dies	Electronic Arts
8. Theme Park	Electronic Arts
9. Tekken 3	Namco
10. Final Fantasy VIII	Square Europe

Japan

1. Gran Turismo 2	SCE
2. Parasite Eve 2	Square
3. Momotarou Electric Railway	Hudson
4. Crash Bandicoot Racing	SCE
5. Dekotora Legend 2	Spike

Amerika

1. Gran Turismo 2	SCE
2. Tomorrow Never dies - 007	Electronic Arts
3. Tony Hawks Pro Skater	Activision
4. NBA Live 2000	Electronic Arts
5. Gran Turismo	SCEA

Leser Top-5 schickte uns diesmal Christian Eckrich aus Nürnberg

1. 007 - Tomorrow Never Dies
2. Rainbow Six
3. Colin McRae Rally
4. Metal Gear Solid
5. Tony Hawk's Skateboarding

...und was wird in der Industrie gespielt?

Michael Mendheim - Creative Director der Army-Men Reihe



3DO

1. Panzer General
2. War Craft II
3. Missile Command
4. Donkey Kong
5. Madden Football



play
PLAY STATION

präsentiert

G[®]
GT Interactive
Software

das große

Gewinnspiel

5x Jeff Wayne's The War of the Worlds für die PlayStation

5x Jeff Wayne's The War of the Worlds Soundtrack-CD

5x Ruff & Tumble für die PlayStation

HIGHLIGHTS
FROM JEFF WAYNE'S
MUSICAL
VERSION OF
THE WAR OF THE WORLDS

Jeff Wayne's
The War of the Worlds
Soundtrack



JEFF WAYNE'S
THE WAR OF THE WORLDS



Jeff Wayne's
The War of the Worlds
Playstation-Spiel



Ruff & Tumble
Playstation-Spiel



PlayStation[®]

Was Ihr tun müßt, um einen
dieser Preise zu gewinnen?
Beantwortet uns einfach
folgende Frage:

Unter welchem Titel ist
Ruff & Tumble in
Großbritannien erschienen?

Schreibt die Antwort auf eine Postkarte

Stichwort: GTI,

und ab damit an den: CyPress Verlag, play PLAYSTATION,

Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg, oder Ihr nehmt per Fax (0931-40691-23)

oder per E-mail (mailus@playplaystation.com) an der Verlosung teil.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Einsendeschluß ist der 8. März 2000.

play Witch Project

Anfang 2000 verschwindet eine Gruppe junger Videospieler bei dem Versuch, der play-Witch Sage auf den Grund zu gehen, spurlos...

part II

Wahrscheinlich wird man sie nie wieder sehen...

Die Sage um das verschollene play-Witch Team geht weiter. Als sich die Gruppe im Jahre 1997 zusammenschloss, um dem sagenumwobenen play-Witch Kult auf den Grund zu gehen, konnte niemand der neun eingeschworenen Hardcore-Zocker damit rechnen, welch katastrophale Konsequenzen ihre krankhafte Hingabe nach sich ziehen würde.

Den ersten außergewöhnlichen Vorkommnissen wie etwa dem plötzlichen Abhandenkommen der angehäuften Nahrungsmittelvorräte oder den seltsamen Geräuschen, die des Nachts durch die dämmerigen Gänge der Redaktion hallten, wurde keine Beachtung geschenkt. Erst als die ersten beiden Mitglieder des Teams, Martin und Burk von einer Sekunde auf die nächste vom Erdboden verschwanden, fing der Rest der Gruppe langsam an zu realisieren, mit welch dämonischen Kräften sie sich eingelassen hatten. Wer wird der schrecklichen play-Witch als nächstes zum Opfer fallen?

„.....ich.....ich....weiß nicht mehr, was ich tun soll.....alle verschwinden.....was passiert hier....ich wünschte, es wäre alles nur ein böser Traum.....ich möchte mich bei all den Eltern meiner vermissten Freunde entschuldigen.....ja, ich weiß, ihr wolltet, dass Eure Söhne etwas anständiges lernen....mit Perspektive und Aufstiegschancen.....

....und jetzt sind sie weg.....hmhhhnaja, wenn ich's mir so recht überlege.....so schlecht ist das ja gar nicht.....wenn die nicht wären, hätte ich mir jetzt kein japanisches Heilpflanzenöl unter die Augen schmieren lassen müssen, nur damit ich für dieses dämliche Foto verheult aussehe.....verdammte Plagegeister.....konnte die eh nicht leiden ...hahahahahagucken wir mal, wer noch übrig ist.....Toni, ich glaub, Du hast das Licht im Keller angelassen.....!“

...Nach dem Verschwinden von Martin und Burk war das restliche Team in heller Aufregung. Weil es mit der Eroberung von Australien nicht ganz so wie erhofft geklappt hatte, wollte mArk seine Panzerdite gegen die playwitch schicken. Jedoch schob Stephan der ganzen Sache einen Riegel vor. Seiner Meinung sollten wir die Sache etwas ruhiger angehen lassen und erst einmal nachdenken, bevor wir mit ungestümen Aktionen alles noch schlimmer machen würden. Er konnte nicht ahnen, wie sehr er sich geirrt hatte...



...Aber nicht nur das playwitch Team hatte sich mit unerklärlichen Zwischenfällen auseinanderzusetzen. Auch die Offizielle Playwitch Mannschaft musste einen Verlust verbuchen. Selbst der abgebrühteste Okkult-Experte im Hause war sich nach diesem Vorfall sicher, dass die playwitch jede noch so erdenkliche Schwäche schamlos ausnützen würde...



...Der Wahnsinn griff immer mehr um sich. Die Mitglieder des Teams nahmen nach und nach die Identität ihrer Lieblingsvideospieldarsteller an - Fränk einmal abgesehen. Dieser schnappte sich eines Tages einfach ein paar Light Guns und machte sich zum nahegelegenen Supermarkt auf. Er verfügte zwar weder über eine besonders große Oberweite, noch konnte er mit einem kühlen Hintern von sich reden machen, trotzdem war er überzeugt davon, der Toom Raider zu sein. ...Toni traf es trotz der Tragik der Ereignisse etwas besser. Mit der Lizenz zum Treppensteigen in der Tasche schnappte er sich einfach einen Bollerwagen und machte als Colin McStair das Treppenhaus unsicher. Selbst die engsten Kehren waren dank der griffigen Gummirollen kein Problem...



...Das meiste Glück im Unglück hatte jedoch Sven. Endlich konnte er als Soul Reaver seinen Gefühlen freien Lauf lassen, sich seinen schwärzesten Wünschen und Sehnsüchten hingeben, sehr zum Leidwesen von Daniel...



...Doch die Hoffnung schien nicht zu schwinden. Für einen kurzen Augenblick tauchte Martin auf einem unserer Bildschirme auf. Vielleicht war ja die playwitch nicht für das Verschwinden unserer Kollegen und Freunde verantwortlich. Allen Anschein nach waren Martin und Burk in die ungründlichen Tiefen der Matrix abgetaucht...



...einem Schlag waren alle guten Wünsche und das Hoffen auf ein Happy End dahin, denn endlich brach das gesamte Stromnetz unseres Hauptquartiers zusammen. All die geleisteten Recherchen, all die gesammelten Daten und sicherten Dateien gehörten mit einem Schlag der Vergangenheit an. Doch dies war nicht einmal das Schlimmste. Wir wussten, dass in dunklen Ecken etwas lauern konnte, etwas, was weitaus gefährlicher war als alles, was wir uns bis dato vorstellen konnten...

...Dies war das lang ersehnte Zeichen für Dirk und mArk. Ausgerüstet mit allerlei waffenähnlichen Gerätschaften machten sie sich auf den Weg in den Keller, um Stephan zu suchen und der playwitch ein für allemal den Garaus zu machen. Wir setzten große Hoffnungen in die Beiden. Als sie allerdings nach drei Stunden immer noch nicht aus dem untersten Stockwerk zurückgekehrt waren, wussten wir, dass auch sie von uns gegangen waren...



...Stephan, der immer noch auf dem Standpunkt verharrte, dass alles nur mit einer gehörigen Portion Ruhe und Grips zu überstehen sei, schnappte sich in seinem übermüt kurzenhaard die Taschenlampe und machte sich auf den Weg in den Keller, um dafür zu sorgen, dass wir endlich wieder unsere Arbeit fortsetzen konnten. Nach einiger Zeit hatten wir auch wieder Strom, doch Stephan blieb verschollen...

Nach Martin und Burk sind jetzt auch noch Stephan, Dirk, mArk und sogar Fränk, der sich allerdings auch in den wirren Labyrinth des Supermarktes verlaufen haben oder von einer der bärtigen Kassiererinnen gekidnappt worden sein könnte, verschwunden. Jetzt sind nur noch Sven, Toni und Wenz übrig. Was mit den drei Überlebenden des playwitch Projekts passiert ist, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe der play. Fortsetzung folgt...

IMPRESSUM

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

play PLAYSTATION

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Fax.: 09 31 / 4 06 91 23

Elektronpost: mailus@playplaystation.com

Redaktionsdirektor Konsolentitel

Stephan Girlich

Chefredakteur:

Sven Liebold

stellv. Chefredakteur:

Martin Weidner

Redaktion:

mArk Liebold, Toni Opl

Dirk Gemeinhardt

Art Direction:

Wolfgang Müller

Layout:

Wolfgang Müller, Fränk Bogan,
Burkhard Weiss

Textkorrektur:

Barbara Strobel, Markus Strobel

Freie Mitarbeiter:

Mathias Neuman,

Andreas Binzenhöfer, Philipp Noack,

Marco Spörl, Winnie Forster, Oliver Ehrle,

René Meyer

Special Y2K-Greetings:

An die P6-Brüder (& Schwestern)

der Polizeiinspektion 2, Duisburg

Titel:

SCEI, Polyphony Digital; Eidos Interactive,
Capcom, play PLAYSTATION

Geschäftsführer:

Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:

Wolfgang Hartmann

Tel.: 09 31 / 4 06 91 10

Fax.: 09 31 / 4 06 91 15

Anzeigen-Verkauf:

Markus Lutz

Tel.: 09 31 / 4 06 91 13

Disponentin:

Birgit Latzel

Tel.: 09 31 / 4 06 91 11

Vertriebsleiter:

Axel Herbschleb

So können Sie play PLAYSTATION
abonnieren:

Tel.: 0 71 32 / 95 92 31

Fax.: 0 71 32 / 95 91 01

Elektronpost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:

dsb-Abo-Service GmbH

74168 Neckarsulm

telefonisch erreichbar

zwischen 8 und 18 Uhr

Nachdruck: © 2000 by play PLAYSTATION,

Nachdruck nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages erlaubt.

Special Thanx:

Anschuh, Slipknot, Joey's, Joker,
kleiner.stern.e.n., Silvia.Z.

Verlag:

CyPress VerlagsGmbH

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Anzeigenpreise:

Anzeigenliste Nr. 5 vom 1.1.1999

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahn-
hofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14
60, 50204 Frechen, Tel: +49-0 22 34 / 9 63 65-0,
Fax: +49-0 22 34 / 9 63 65-55.**Bezugspreise:** Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM
88,80 (Ausland), Euro 36,81 (Inland), Euro 45,40
(Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ
600 100 70) 211 717-707.**Bankverbindungen:**

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG

Dresdner Bank AG, Würzburg

(BLZ 790 800 52) 314 889 000

Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg

(BLZ 790 200 76) 2 506 173

Kreissparkasse, Würzburg

(BLZ 790 501 30) 17 400

Postgirokonto Nürnberg

(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag
und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.
Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift
aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht
geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf
Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.**Druck:** Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,
97064 Würzburg.**Lithos:** Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung über-
nommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers
gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion
lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser
Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie
Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit aus-
drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich
eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie
dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und ver-
pflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung
Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die
Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play
PLAYSTATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen
und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler
enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen
werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play PLAYSTATI-
ON erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuel-
len Patentschutzes, auch
werden
Warennamen
ohne Gewähr-
leistung einer frei-
en Verwendung
benutzt.**CHEATS & INFO**
09 31-40 69 1
CYPRESS-HOTLINE
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e.V.**Bis zu den Sternen und
noch viel, viel weiter****COLONY WARS
RED SUN****Im Rausch
der Geschwindigkeit****NEED FOR SPEED
PORSCHÉ****Untot währt
am längsten****MEDIEVIL II****und In Cold Blood, Road Rash
Jailbreak, F1 Racing Champion-
ship, Dune 2000, Grandia, Fear
Effect, Mobil 1 Rally Champion-
ship, Squares Millenium Event,
Chocobo's Dungeon 2, Chase
The Express...****umfassende und
informativ 148 Seiten -****die nächste play
ist ab 23. Februar
überall erhältlich****VOGEL**
Medien Gruppe**CyPress**
Verlagsgesellschaft mbH**play**
PLAYSTATION

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND

Laden
Theo KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
BRÜCKSTRASSE
Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44735 Dortmund

Versand
Theo KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video-
und Computerspiel-Spezial-
Versandhändler auf der
E3N-Messe 1997 in Nürnberg



PlayStation®

Inkl. Lenkrad 169,95
solange Vorrat reicht

Gran Turismo 2 (PSX) 99,95

- PlayStation Dual Shock 249,-
- Antennenkabel 24,95
- RGB-Kabel 14,95
- Controller Dual Shock orig. 59,95
- Memory Card 15 Block orig. 29,95
- Lenkrad Jordan GP 2 in 1 .. 119,95
- Pistole Scorpion 59,95

Rechtzeitig vorbestellen!
Voraussichtl. nur kurze Zeit lieferbar!

Resident Evil 3 (PSX) 99,95

- Pro Carry Case - Blaze 69,95
- Gamebuster CDX 99,95
- XPloder FX 84,95
- Multi Tap 44,95
- Space Station 24,95
- Ace Combat 3 (Jan) 99,95
- Action Pack 89,95
- Alien Trilogy Pt., Bust A Move 2 Pt.
- Jeremy McGrath Supercross '98
- Ape Escape 99,95

Ruff & Tumble (PSX) 79,95

Toy Story 2 (PSX) 89,95

- Int. Superstar Soc. volut. (PSX) 89,95
- Space Debris (PSX) 89,95

PlayStation®

Sonderangebote

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- BREATH OF FIRE 3 SPED. 49,95
- HEAD OR ALIVE 49,95
- PORSAKEN 29,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 29,95
- JEREMY MCGRATH SUPERCROSS '98 39,95
- NEWMAN HAAS RACING 29,95
- ABA IN THE ZONE 2 39,95
- NINJA 39,95
- POPOULOS 49,95
- 2-TYPES 29,95
- RACING SIMULATION 2 39,95
- SPORTS CAR GT 69,95
- AI FU 69,95
- S. (VERSUS) 29,95
- MILD 9'S 39,95
- WORLD LEAGUE SOCCER '98 29,95
- WWF ATTITUDE 69,95
- Z 49,95

ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN
WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3
ARTIKEL“ SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG“
NICHT BERÜCKSICHTIGT!

Theo KRANZ VERSAND

3% Rabatt
viele Artikel
portofrei

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

10 Jahre

- PlayStation®**
- Armored in Project S. (Jan.) 94,95
 - Asterix & Obelix gg. Caesar ... 94,95
 - Autobahn Raser 2 79,95
 - Barbie Race & Ride 49,95
 - Baseball Edition 2000 89,95
 - Billiard Nights 79,95
 - Box Champions 2000 89,95
 - A Bug's Life Malen & Spielen 49,95
 - Buster & the Beanstalk 89,95
 - Caesar's Palace 2000 89,95
 - Carmageddon - Fahr z. Hölle dt. 84,95
 - Championship Motocross ... 89,95
 - Chessmaster II 89,95
 - Chokobo Racing 89,95
 - C&C Alarmst. Rot: Gegenschlag 89,95
 - Crash Team Racing 99,95
 - Cyber Tiger 89,95
 - Demolition Racer 89,95
 - Destrega 99,95
 - Die Hard Trilogy 2 (Feb) 89,95

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

- Dino Crisis 89,95
- Discworld Noir (Jan) 84,95
- Disneys Magical Tetris 89,95
- Driver 89,95
- Dune 2000 (Feb) 89,95
- Eagle One Harrier Attack (Jan) 89,95
- Ehrgeiz (Feb) 99,95
- Extreme 500 89,95
- F1 World Grand Prix '99 89,95
- Fifa 2000 89,95
- Fighting Force 2 89,95
- Final Fantasy VIII 119,95
- Formel 1 '99 99,95
- Fussball Live 99,95
- G-Police 2: Weapons of Just. 89,95
- Gran Turismo 2 (Jan) 99,95
- Grand Theft Auto 2 89,95
- Gute Zeiten-Schl. Zeiten 2 ... 79,95
- Hell Night 89,95
- Hot Wheels: Turbo Racing ... 89,95
- Int. Superst. Soc. Pro Evol. (Feb) 89,95

Ehrgeiz (PSX) 99,95

Prince Naseem Box. (PSX) 89,95

Road Rash Jailbreak (PSX) 89,95

Overblood 2 (PSX) 89,95

Theo KRANZ VERSAND

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 18:30 Uhr bestellte Ware verlässt
noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der
Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim
Versenden von 3 Lieferbaren Artikeln bekommen Sie
sogar portofrei! Nutzen Sie unseren besonderen
Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht
alle Artikel lieferbar, die Nachlieferung erfolgt
portofrei. Bestell-Annahme: 8-18 Uhr, 16-18 Uhr. Sie können auch
unser kostenloses Magazin, das jeder
Bestellung beiliegt, mit frankiertem (RDM)
Rückumschlag (ODN CB) anfordern.

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX: 0931-571602

- PlayStation®**
- Int. Track & Field 2 (Jan.) ... 89,95
 - Jade Cocoon: Tamamayu L. ... 89,95
 - James Bond: Morgen st. nie ... 89,95
 - Warpath: Jurassic Park 89,95
 - Killer Loop (V.A.R.G.) 89,95
 - 24 Stunden von Le Mans 89,95
 - Legacy of Kain: Soul Reaver ... 99,95

Rechtzeitig vorbestellen!
Voraussichtl. nur kurze Zeit lieferbar!

Die Hard Trilogy 2 (PSX) 89,95

- LEGO Racers 89,95
- LEGO Rock Raiders 89,95
- Medal of Honor (Jan) 99,95
- Metal Gear Solid 89,95
- Metal Gear Solid VR Miss. ... 44,95
- Millenium Soldier - Expendable 79,95
- Mission Impossible 89,95
- Musik 2000 89,95
- Nascar 2000 89,95
- NBA Live 2000 89,95
- Need for Speed 4 89,95

ACE COMBAT 3 (PSX) 99,95

- NFL Blitz 2000 89,95
- NHL 2000 89,95
- No Fear-Downhill Mountain B. 89,95
- Overblood 2 (Jan) 89,95
- Pac-Man World 89,95
- Plane Crazy 89,95
- Point Blank 2 - inkl. G-Con 45159,95
- Pong 79,95
- Prince Naseem Boxing (Feb) ... 89,95
- Pro Pinball - Fantastic Journey 89,95
- PSX-Pack 1 (3 Spiele) 89,95
- PSX-Pack 2 (3 Spiele) 89,95
- PSX-Pack 3 (3 Spiele) 89,95
- Railroad Tycoon II 89,95
- Rainbow Six 89,95
- Ready 2 Rumble Boxing 89,95
- Real Fishing 89,95
- Renegade Racing 89,95
- Resident Evil 3 (Feb) 99,95
- Road Rash Jailbreak (Feb) .. 89,95
- Roadsters 89,95
- Ronin Blade 89,95
- Ruff & Tumble 79,95

UND LADEN

PlayStation®

- Die Schlümpfe 89,95
- Shao Lin 89,95
- Silent Hill 89,95
- South Park 84,95
- South Park Luv Shack 89,95
- Space Debris (Jan) 89,95
- Spec Ops (Jan) 89,95
- Speed Freaks - Wheel Nuts ... 99,95
- Spyro 2 - Gateway to Gli. 99,95
- Star Wars Episode 1: Dunkle B. 89,95
- Submarine Commando 89,95
- Supercross 2000 89,95
- Tarzan 99,95
- Tomb Raider 4 - Last Revel. ... 99,95
- Tony Hawk's Pro Skater 89,95
- Toy Story 2 (Jan) 89,95
- Trasher Skate & Destroy (Jan) 89,95
- Trick'n'Snowboarder 89,95
- Tunguska 84,95
- UEFA Striker 84,95
- Urban Chaos 89,95
- V-Rally 2 89,95
- Vigilante 8 2nd Offense 89,95
- War of the Worlds 74,95
- WCW Mayhem 89,95
- Wipeout 3 99,95
- Worms Armageddon 89,95
- Worms Pinball 79,95
- Wu Tang Clan 89,95
- Xena: Warrior Princess 89,95
- X-Files 99,95

Dino Crisis (PSX) 89,95

- PlayStation™**
- Alien Trilogy 29,95
 - Bust A Move 2 29,95
 - C&C 2 Alarmstufe Rot 49,95
 - Colin McRae Rally 49,95
 - Cool Boarders 2 49,95
 - Crash Bandicoot 2 49,95
 - 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
 - Micro Machines V3 49,95
 - Oddworld: Abe's Oddysee 49,95
 - Oddworld: Abe's Exodius ... 39,95
 - Rayman 44,95
 - 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

Rechtzeitig bestellen!
Voraussichtl. nur kurze Zeit lieferbar!

Dune 2000 (PSX) 89,95

Medal of Honor (PSX) 99,95

Eagle One Harrier A. (PSX) 89,95

Discworld Noir (PSX) 84,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931-3545245

EXPRESS
für Österreich
0313545288
Bankgebühren:
6,90 zzgl. NN-Geb.

0931-3545222
ORDER
0180-521844
INTERNET: HTTP://WWW.TK-GAMES.DE

Der Weg zum Herzen eines Mannes
führt durch seinen Brustkorb.



Xena zieht ihr Schwert -
das Abenteuer kann beginnen.

XENA
WARRIOR PRINCESS