

PSG

Ausgabe
04/2000

DM 5,99

bfr 135,- dkr 25,- lit 6.500
lfr 135,- hfl 7.50,- ös 48,-
sfr 5.90,- dr 1500,- plas 575,-



GRATIS!

2 SUPERPOSTER:
Fear Effect und
Rally Championship

WIR HABEN SIE!

PlayStation 2

Alles über den sensationellen Start
der neuen Traumkonsole in Japan!



Nightmare Creatures II

Kalistos Untote sind zurück, noch
actionreicher und härter als zuvor!



Ronaldo V-Soccer

Mit dem Superstar in
die erste Liga



Fear Effect

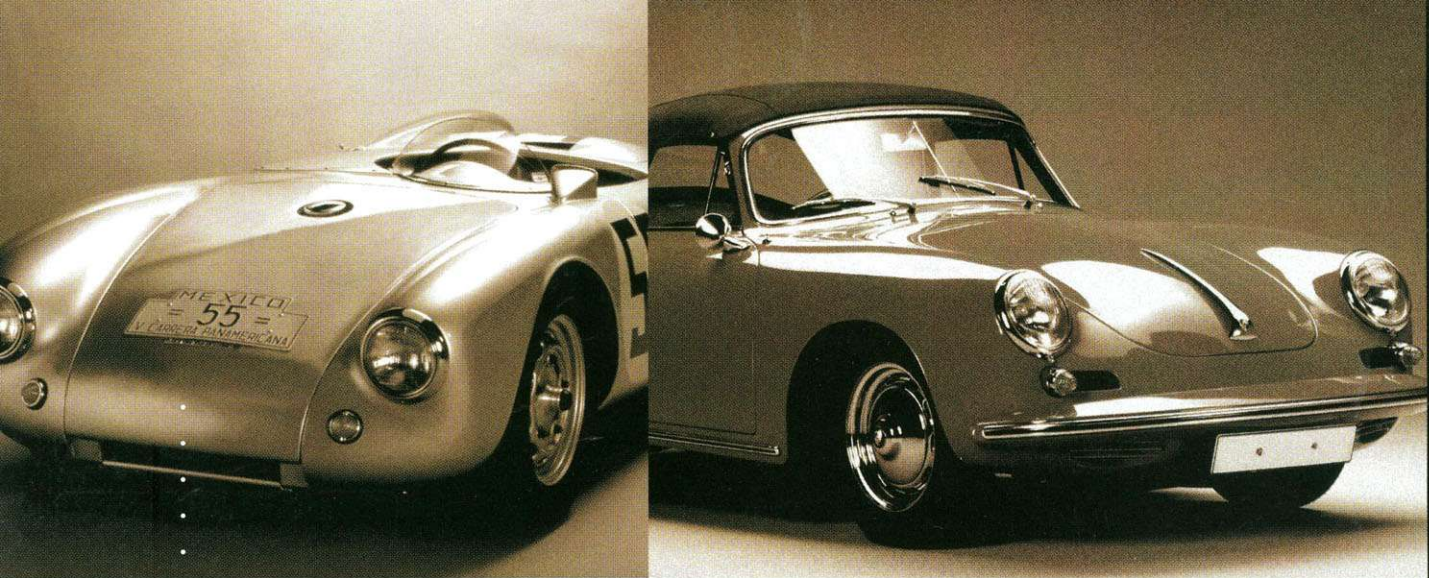
Ist das der Resident-Evil-Killer? Eidos'
futuristisches Action-Adventure im Härtestest



**20 Seiten vollgepackt mit
den besten Trix**

Bundesliga 2000 Der Fußball Manager · Dune 2000
Die Schlümpfe · ECW Hardcore Revolution · FIFA
2000 · Medal of Honor · NHL 2000 · Rainbow Six ·
RC Stunt Copter · Resident Evil 3 Nemesis · Road
Rash Jailbreak · Superbike 2000 · Trick'n
Snowboarder · WWF SmackDown!





Leidenschaft.



www.needforspeed.com



Leistung.



Bei Porsche im Stuttgarter Stadtteil Zuffenhausen werden Autoträume Wirklichkeit. Mit Need for Speed: Porsche hast du jetzt erstmals die Möglichkeit, alle Highlights des weltgrößten Sportwagen-Herstellers inklusive des neuen 911 Turbo auf Stärke und Charakter zu prüfen. Du musst beweisen, dass du jeden Porsche beherrschen kannst.

NEED FOR SPEED
PORSCHE

PSG Talkshow

Thema heute:
„Big Mother is cooking for you“

Björn: Also ich weiß nicht, ich fühle mich heute irgendwie beobachtet...

Uwe: Wieso, ist doch alles wie sonst auch, oder?

Währenddessen...

Gunther: Karel, funktioniert die Web-Cam, die ich vorhin auf'm Klo installiert habe?

Karel: Klar, und in einer Top-Qualität, Alter!

Markus: Björns Unterhosenmuster ist ja voll scharf!

Udo: Wir sollten die Übertragungsrechte an RTL2 abtreten.

Tom: Also ich finde das unheimlich prickelnd, wenn ich anderen beim Zocken zusehen kann, ohne dass sie etwas davon mitbekommen.

Karel: Übrigens wird bei uns in der PSG-Redaktion nun ab sofort per Leserbefragung jeden Monat ein Mitarbeiter entlassen.

Uwe: Genau! Und derjenige, der zuletzt übrig bleibt, bekommt einen Arbeitsvertrag auf Lebenszeit!

Gunther: Dann - Ding - nominier ich mich freiwillig!

Tom: Nicht schlecht, aber wo ist der Haken?

Karel: Nun, wir alle werden rund um die Uhr von Kameras überwacht!

Markus: Dann sieht die Nation also, dass ich eigentlich ein GameBoy-Fan bin und keine Ahnung von der PlayStation habe!

Udo: Immerhin kannst du „Um Jammer Lammy“ richtig schreiben.

Tom: Und wer das kann, der muss eben auch so Knaller wie Beatmania und Stepping Selection - oder so ähnlich - testen.

Markus: Na, danke!

Uwe: Ei, wo ist eigentlich unsere PlayStation Zwei?

Gunther: Tom, du Ding! Das war nicht der AB, das war die PS 2, die du an 230 V angestöpselt hast!

Tom: Ups! (brutzel!)

Schalten Sie sich auch beim nächsten Mal wieder zu, wenn es heißt: „Wer muss nach Tom noch gehen?“



■ Während sich unser Layouter Peter gerade am neuen PS2-Musik-Vergnügen Stepping Selection übt...



■ ...ist unser DJ-Konami Markus nach der Meldung, dass das Busenwunder Lolo Ferrari verschieden ist, zusammengebrochen...



■ Unbeeindruckt davon ließ Peter nun richtig mit dem Spezial-Fußpad von Jaleco die Sau raus!

Auf Umwegen zur PSG

One of a Million



Kaum hatte die neue Sony-Konsole das Licht der Welt erblickt, werden selbst wir im entfernten Deutschland davon betroffen.

■ Mein Gott, was haben wir auf Sonys neueste Wunderkonsole warten müssen! Nun fiel endlich am 4. März der Startschuss in Japan und alle der eine Million ausgelieferten Einheiten wurden binnen weniger Stunden restlos verkauft. Daher haben wir alle Hebel in Bewegung setzen müssen, um überhaupt an eine der heiß begehrten PS2-Konsolen mitsamt den wichtigen Spielen Ridge Racer V, Street Fighter EX 3 und

diversen anderen eher nur für den japanischen Markt interessanten Titeln heranzukommen. So herrschte bei uns ein reges Durcheinander, als Peter und Uwe direkt vom Frankfurter Flughafen mit einem riesigen Paket (übersät mit japanischen Schriftzeichen und Zollstempeln) bei uns in den Redaktionsräumen eintrudelten. Mit zitternden Händen wurde das Objekt der Begierde aus seiner königsblauen Schale gepellt und sofort an unsere Test-Geräte angeschlossen. Als Titel Nummer 1 wurde selbstverständlich Ridge Racer V ins Rennen um die Gunst der Redakteure geschickt. Wie die ersten Reaktionen waren, erfahrt

ih in unserem ausführlichen PS2-Special. Die ersten Reaktionen von Sony Deutschland waren hingegen nicht sehr freundlich. Ab sofort dürfen wir (und andere Zeitschriften übrigens auch) den Terminus „PlayStation“ nicht mehr in unserem Titelschriftzug benutzen. Daher blieb uns nichts anderes übrig, als unser gutes altes Logo zu erneuern. Wir hoffen, es gefällt euch.

Euer
PlayStation-Games-
bzw. PSG-Team





CHAMPIONS LEAGUE®

SEASON 1999/2000

Wenn Fußball Deine

Religion ist ...

...dann ist das Deine
Bibel

DAS OFFIZIELLE VIDEOSPIEL DER UEFA CHAMPIONS LEAGUE



www.eidos.com

Silicon Dreams 

*Any individual names and images, as well as club names and logos are the property of their respective owners. UEFA shall bear no responsibility for any third parties unauthorised copying of such names and logos. All UEFA logos and "UEFA CHAMPIONS LEAGUE" are registered trademarks. No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. UEFA reserve all rights. Published by Eidos Interactive Ltd & Developed by Silicon Dreams Studio Ltd 2000

EIDOS
INTERACTIVE

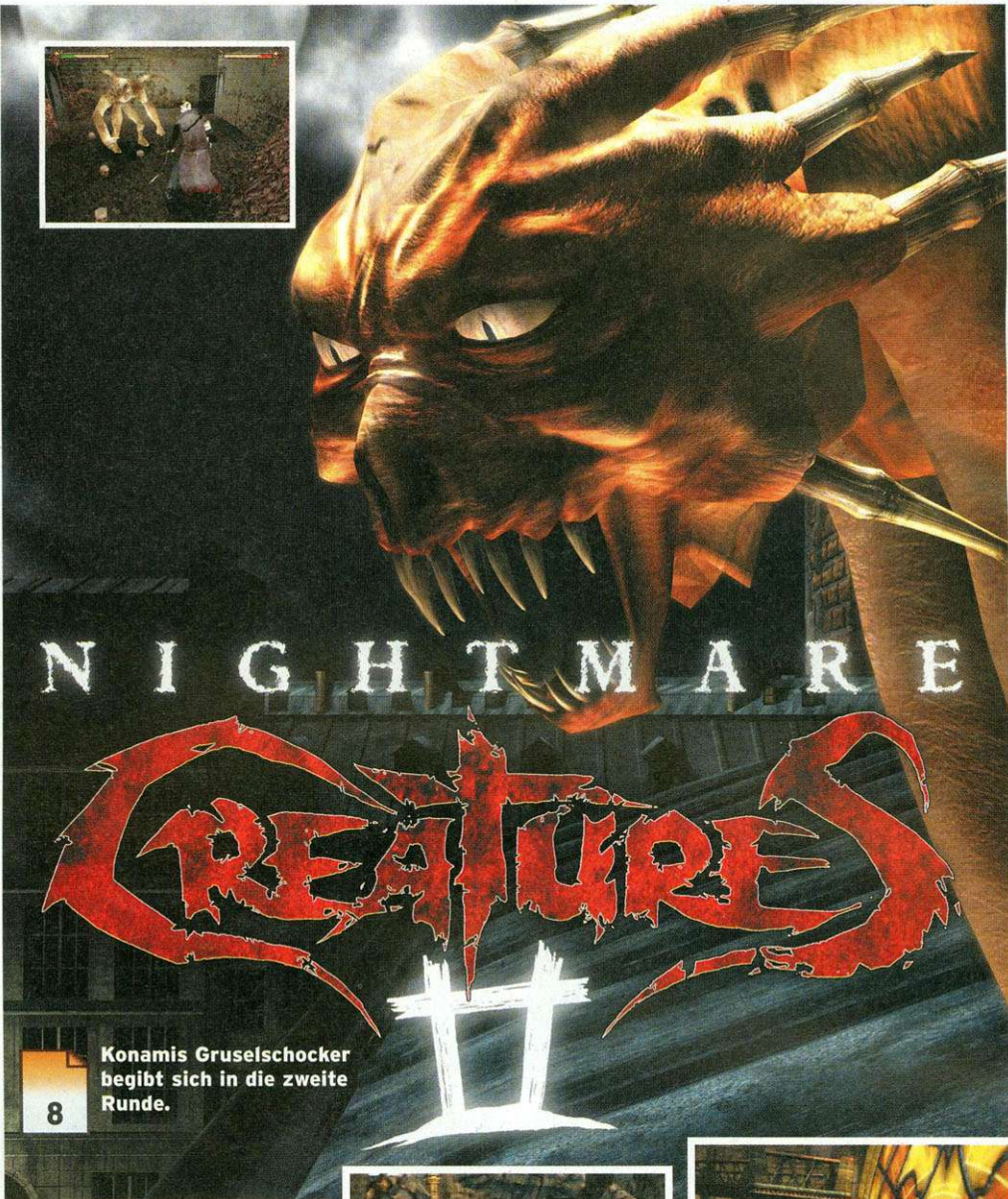
index:

Alone in the Dark 426
Beatmania106
Bundesliga 2000110
Chase the Express28
Die Schlümpfe110
Dune 2000120
Dune 2000112
ECW Hardcore Revolution98
ECW Hardcore Revolution110
F1 2000104
Fear Effect86
Fear Effect114
FIFA 2000110
Ghoul Panic39
Grandia90
Grudge Warrior101
Marvel vs. Capcom106
Medal of Honor112
MediEvil 284
Micro Maniacs103
NBA Showtime100
N-Gen38
Nightmare Creatures 28
NHL 2000112
Oddworld: Munch's Oddysee14
Psychic Force 2102
Rainbow Six110
RC Stunt Copter110
Resident Evil 3: Nemesis112
Resident Evil: Gun Survivor92
Road Rash Jailbreak110
Ronaldo V-Soccer32
Superbike 200097
Superbike 2000110
Techno Mage40
Theme Park World94
Tombi 234
Trick'n Snowboarder112
UEFA 2000107
Urban Chaos102
Vagrant Story18
Vampire Hunter30
Vandal Hearts 237
Vanishing Point24
Victory Boxing 336
WWF SmackDown!98
WWF SmackDown!110

Coming Up.....128
Favoriten.....108
Game Mail.....124
Highscore127
Impressum130
Insertenverzeichnis130
Interface Leserbefragung130
PlayStation 2 Japan-Start51
Select6
So wird getestet.....48
Start.....4

Japan-Start 51

6 Apr 2000 PSG



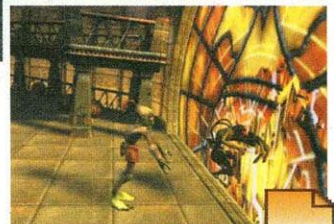
8 Konamis Gruselschocker begibt sich in die zweite Runde.

brandneu

Alone in the Dark 4.....26
Der Urvater der Horror-Games im neuen Gewand.
Chase the Express.....28
Ein Titel, der nur im Fahrwasser eines Solid Snake schwimmt?
Ghoul Panic39
Neues Futter für die heimische Lightgun!
N-Gen38
Infogrames' Klon? Man sicherte sich sogar die Coder des Klassikers!
Nightmare Creatures 2.....8
Wetzt die Messer und begeben euch in die Dunkelheit Europas.
Oddworld: Munch's Oddysee14
Verwirklicht Lorne Lanning endlich seine optischen Visionen?
Ronaldo V-Soccer32
Mit dem brasilianischen Superstar begeben ihr euch auf Torejagd.
Techno Mage40
Melvin und Talis auf der Suche nach der Wahrheit.



Vagrant Story 18



Munch's Oddysee 14

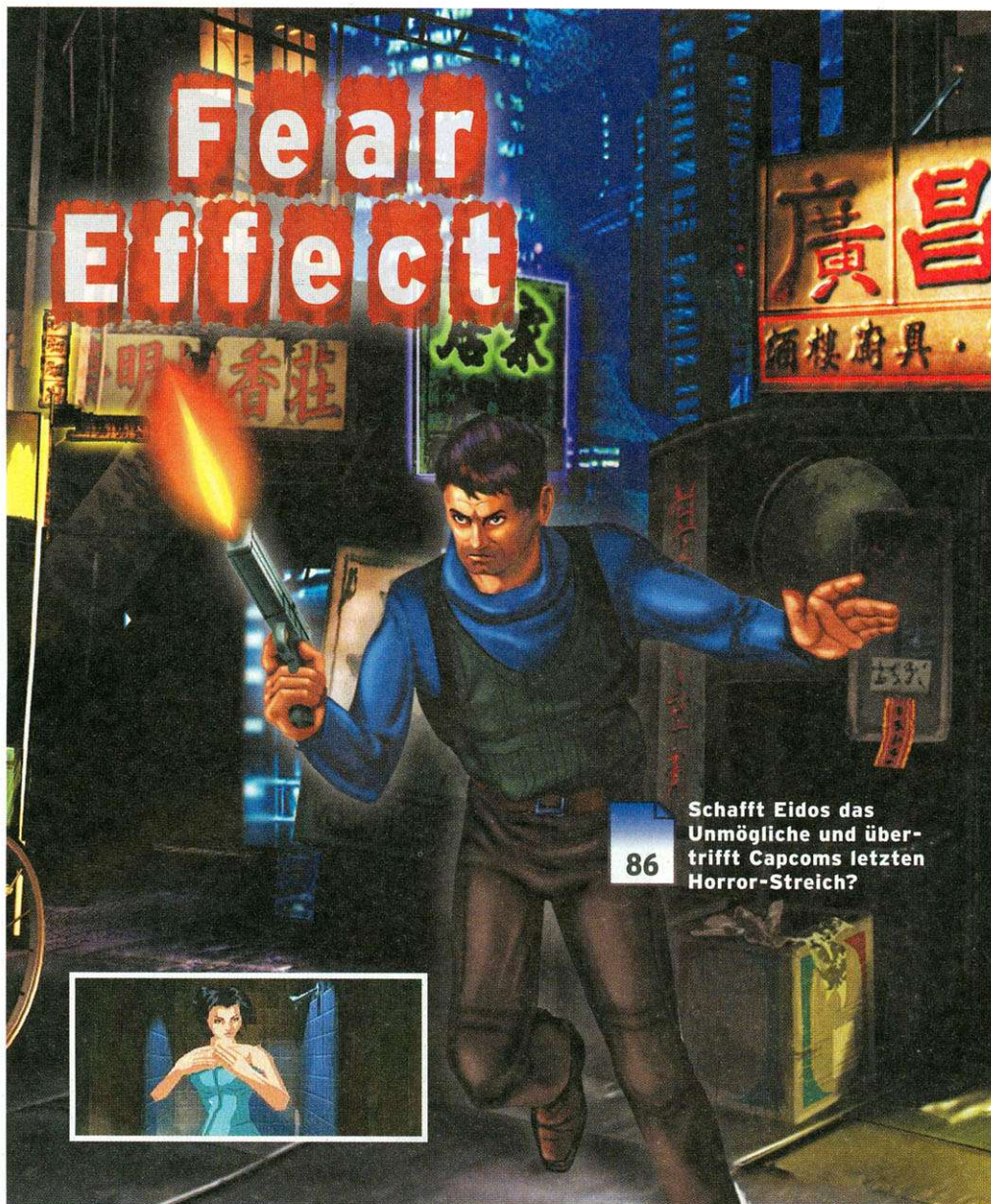
Tombi 234
Der drollige Hüpfkünstler begibt sich in die dritte Dimension.
Vagrant Story18
Squares neuester Streich. Besser als Final Fantasy 8?
Vampire Hunter.....30
Nur ein weiterer Resident-Evil-Klon oder doch mehr?
Vanishing Point.....24
Acclaim betritt die Bühne der rasanten Asphalt-Hatzen.
Victory Boxing 336
Auf den Spuren Henry Maskes mit fiktiven Boxern.
Vandal Hearts 237
Strategie-Perle mit verbesserter Grafik-Engine.
Weltweit.....42



Techno Mage 40



Alone in the Dark 4 26



Fear Effect

86

Schafft Eidos das Unmögliche und übertrifft Capcoms letzten Horror-Streich?



tri+

Bundesliga 2000	110
Die Schlümpfe	110
Dune 2000	120
Dune 2000	112
ECW Hardcore Revolution	110
Fear Effect	114
FIFA 2000	110
Medal of Honor	112
NHL 2000	112
Rainbow Six	110
RC Stunt Copter	110
Resident Evil 3 Nemesis	112
Road Rash Jailbreak	110
Superbike 2000	110
Trick'n Snowboarder	112
WWF SmackDown!	110



Dune 2000
Letzter Teil

120

getestet

Beatmania106
Rappen und Scratches, bis der Arzt kommt.

ECW Hardcore Revolution98
Alte Engine im neuen Style, aber reicht das aus?

F1 2000104
Kann EA der Referenz aus dem Hause Psygnosis das Wasser reichen?

Fear Effect86
Neuer Action-Stoff aus dem Hause Eidos im Comic-Look.

Grandia90
Brillante Umsetzung eines alten Sega Saturn-Klassikers.

Grudge Warrior101
Action-Kost, gepaart mit kleinen Renneinlagen.

Marvel vs. Capcom106
Erneut werden Stan Lees Superhelden auf die Streetfighter gehetzt.

MediEvil 284
Sir Dan Fortesque muss erneut die Welt retten!

Micro Maniacs103
Codemasters schickt geschrumpfte Helden über abstrakte Kurse.

NBA Showtime100
Arcadelastiger Vertreter der Korbjagd.

Psychic Force 2102
Anime und Manga treffen die Blechdosen aus Rise of the Robots.

Resident Evil: Gun Survivor ...92
Shinji Mikamis nächster Streich rund um das verseuchte Raccoon City.

Superbike 200097
Mit 300 Sachen über den glühenden Asphalt.

Theme Park World94
Baut euch euren Vergnügungspark nach eigenem Gusto.

UEFA 2000107
Der zweite Auftritt rund um Eidos' vielversprechende Pokaljagd.

Urban Chaos102
Eidos schickt eine neue Schnitte ins Rennen.

WWF SmackDown!98
Der Undertaker ist mit seinen Geschöpfen der Dunkelheit zurück!



Grandia

90



Theme Park World

94





■ Feuer macht den meisten Untoten nicht übermäßig viel aus. Immerhin spendet es Wärme in der kalten Nacht (brrrr).

Durch den Besuch von Kalistos PR-Frau Laetitia Jauze erhielten wir eine Lektion in Sachen „Gut und Böse“. Allerdings verschwimmen die Grenzen bei ihrem Produkt ein wenig...

■ Der Alptraum geht weiter! Nachdem Ignatius Blackward und Nadia Franciscus in Teil 1 von Nightmare Creatures den irren Wissenschaftler Adam Crowley besiegt hatten, kehrte wieder Ruhe ins London des Jahres 1834 ein. Aber was wäre ein richtiger Videospiel-Endgegner, der vor dem finalen Kampf nicht seine Wiederkehr geplant hätte? So geschieht es, dass ihr exakt ein Jahrhundert später, also 1934, die Rolle von Herbert Wallace übernimmt, einem menschlichen Versuchskaninchen des wiederauferstandenen Doktor Crowley (wer hätte es gedacht). Nach unzähligen



■ Wallace ist ein richtiger Anti-Held, wie er im Buche steht.

Laborversuchen, Erniedrigungen und Schmerzen ist Wallace nur noch ein menschliches Wrack, das bereit ist, Rache zu üben! Dank seiner Verbindung mit dem Kreis, einer spirituellen Vereinigung, kann er im Kampf gegen Crowley und seine Schirmen auf diverse übernatürliche Kräfte zurückgreifen. Die wird er auch bitter nötig haben, schließlich will sich Crowley diesmal nicht von einem dahergelaufenen Menschen aufhalten lassen, wie noch vor hundert Jahren. Sein Plan ist simpel: Er will seine Kräfte mit einem Geist der Ahnen verbinden und somit unbegrenzte Macht erlangen. Also liegt es am durchgedrehten Herbert Wallace, den verrückten Doktor Adam Crowley aufzuhalten - welch Ironie des Schicksals!



■ Zwei Gegner auf einmal, das geht nun wirklich nicht...

■ **Gameplay:** Jeder, der den ersten Teil von Nightmare Crea-



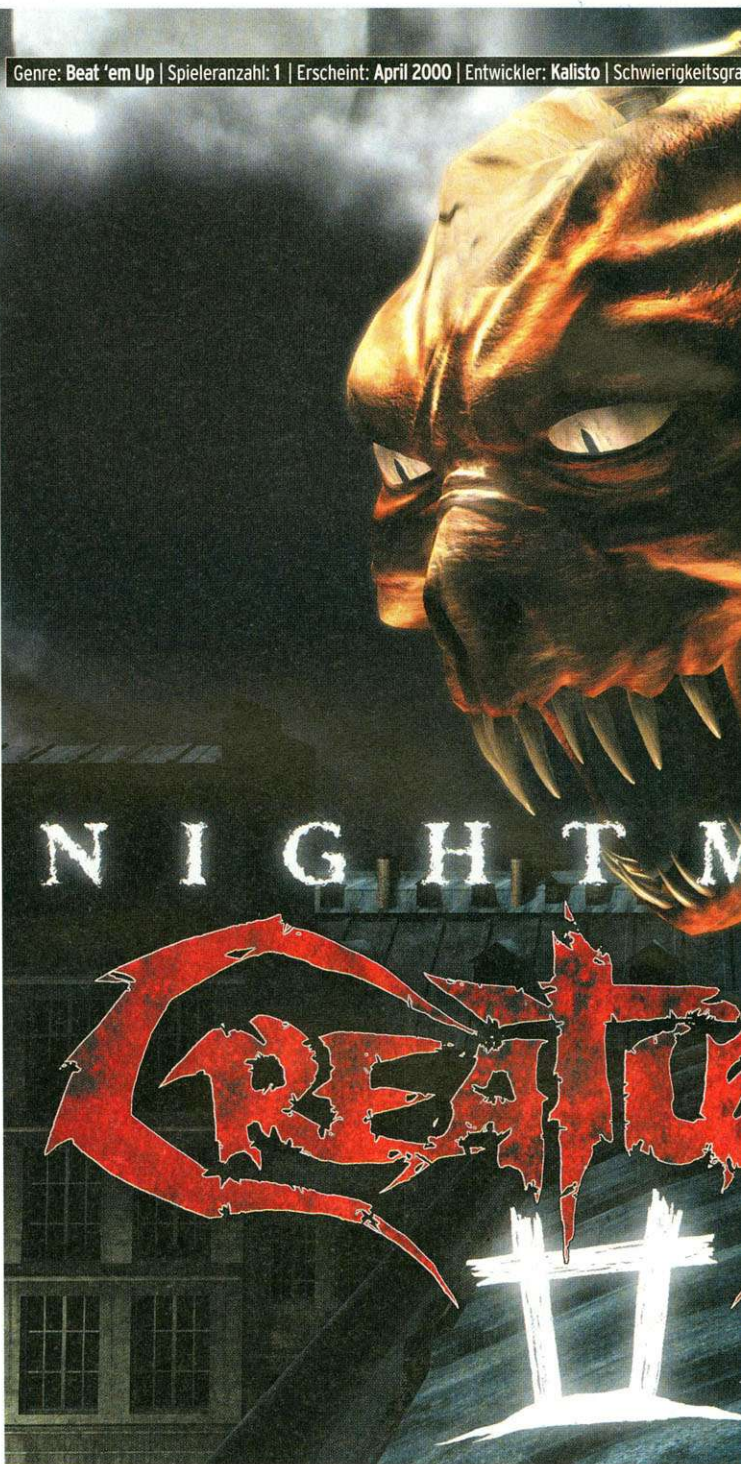
■ Die Grafik-Engine wurde im Vergleich zu Teil 1 noch einmal kräftig überarbeitet.



■ Diese großen Brocken sollte man zuerst mit ein wenig Blei vollpumpen.



■ Auf dem unheimlichen Friedhof fühlen wir uns wie zu Hause.



Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: April 2000 | Entwickler: Kalisto | Schwierigkeitsgrad:

“Mit der Axt auf Monsterjagd - was will man mehr?”

tures kennt, weiß, was auf ihn zukommt: Metzeln pur! Das Spiel beginnt im Irrenhaus von Crowley, das von einer schrecklichen unkontrollierbaren Monsterhorde gerade in Schutt und



mittel bis schwer



1500 verschiedene Objekte lassen sich im Laufe des Abenteuers verwenden. Also Augen offen halten!



In den Katakomben muss Wallace des Öfteren in die Fluten der Kanalisation abtauchen, das ist aber eklig!

Da der Nachfolger genau 100 Jahre später spielt, leben die beiden Hauptcharaktere aus Teil 1, Ignatius und Nadia, natürlich nicht mehr. Dennoch wird es neben Wallace einen weiblichen Helden in der Story geben. Leider wird die Dame nur in den über 100 in Spielgrafik gehaltenen Zwischensequenzen eine Rolle spielen. Der Spieler selbst hat also keine Wahl und muss mit Wallace Vorlieb nehmen. Weshalb man auf eine Charakterauswahl wie im Vorgänger verzichtete, begründete uns der Hersteller Kalisto damit, dass man eine Verwechslung mit Tomb Raider vermeiden wolle. Nun gut, wer lässt sich schon gern mit einem der erfolgreichsten Titel aller Zeiten vergleichen? Wie dem auch sei, diesmal werden wir uns also mit Wallace zufrieden



Mit der Napalm-Attacke entflammen wir kurzerhand Angreifer und tauchen die Umgebung nebenbei in ein nettes Ambiente.

umherirrender Wahnsinniger. Okay, eigentlich ist er es ja auch... Immerhin braucht es auch schon einen felsenfesten Fokus, um die 30 Levels, die jetzt zehnmal größer sein sollen als noch bei Teil 1, zu durchforsten. Die neuen Abschnitte tragen so passende Bezeichnungen wie Krankenhaus (oder besser Klappe), Das Schloß, Museum oder Die Katakomben. Die wahren Highlights sind jedoch die Stadtlevel London und Paris, wo man sogar das französische Wahrzeichen, den Eiffelturm, erklimmen muss. Wenn man sich schließlich das Gameplay von Nightmare Creatures II vor Augen führt, dann



Herbert Wallace und „Der Kreis“



Wallace war ein junger **Draufgänger**, gut bekannt für seine Eskapaden im Londoner Nachtleben. Er fühlte sich insbesondere zur Esoterik und dem Übernatürlichen hingezogen. Nachdem er sich mit einigen okkulten Vereinigungen arrangierte, wurde **„Der Kreis“** schließlich auf ihn aufmerksam. In Herbert sahen sie einen geeigneten Agenten. Wallace ging in seinen neuen Aufgaben richtig auf und wurde zusammen mit seinem alten Freund **Havensmith** zu einem Team formiert. Während einer ihrer Missionen deckten sie einen kleinen Teil der **Hecate-Bruderschaft** auf, die an **Crowleys Wiederauferstehung** arbeitet. Leider scheiterte die Mission und Wallace wurde gefangen genommen. Crowley nutzte seinen Körper für unmenschliche Versuche, bis Wallace schließlich entkommen konnte. Nachdem man ihn in einer Gasse Londons völlig verwirrt aufgabelte, steckte man ihn kurzerhand in die **Irrenanstalt**. Dort verbrachte er viele Jahre, bis er schließlich ein weiteres Mal entkommen konnte, einzig vom Gedanken beseelt, seinen Schänder zu finden und zu vernichten...

Ignatius Blackward und **Nadia Franciscus** (die Hauptcharaktere des ersten Teils) gründeten den Kreis kurz nach ihrem Sieg gegen Crowley 1834. Der Kreis ist ein **Geheimbund** zum Schutze der Menschheit gegen alles Übernatürliche. Ignatius und Nadia waren davon überzeugt, dass Crowley nur die Spitze eines Eisbergs war, weshalb sie sich fortan auf die Suche nach neuen Schützlingen machten. Ein Jahrhundert später hatte der Kreis sich bereits ein großes Repertoire an Wissen und Artefakten zu Eigen gemacht und sollte eigentlich für Ignatius' und Nadias **Schreckensvision** vorbereitet sein. Allerdings hat die Vereinigung im Laufe der Jahrzehnte ihr eigentliches Ziel aus den Augen verloren, weshalb nun der Kreis nur noch ein Schatten seiner selbst ist, gerade jetzt, als die Menschheit auf ihn zählen müsste.

Asche gelegt wird. Endlich in Freiheit, sieht sich Wallace also gleich wieder seinen alten Problemen gegenüber. Mit einer Axt bewaffnet, macht er sich kurzerhand ans Werk, Crowley und seine Brut auszurotten (was sollte er auch sonst tun).



Macky Messer zeigt uns einen seiner besten Tricks.



Nieselregen - ein schönes Wetter zum Monsterjagen.



■ Running Clothesline. Diese Ohrfeige wird eine dicke Backe hinterlassen.



■ Glücklicherweise sind die meisten Untoten nicht besonders helle in der Birne.

fragt man sich wirklich, wo Kalisto eine Verwechslungsgefahr zu Tomb Raider gesehen hätte, selbst wenn Wallace eine Frau wäre. Gegen diesen durchgebrannten Typen wirkt Lara Croft wie Mutter Theresa! Es stehen ihm diverse tödliche Power-ups zur Verfügung. Mit der Napalm-Attacke verarbeitet er seine Gegner in Windeseile zu Asche, während "Erdbeben" jedes Monster im Umkreis umhaut. Insgesamt sollen es acht Magie-Attacken sein, die euch im Laufe des Abenteuers zur Verfügung stehen. Aber natürlich hat

Kalisto

nicht nur am Hauptcharakter gefeilt, sondern die 22 verschiedenen untoten Viecher warten alle mit unterschiedlichen Animationen und eigenem Kampfverhalten auf, nicht zu vergessen die sechs Endgegner, die nur mit Taktik und viel Spucke in die Knie zu zwingen sind. Damit das Ganze nicht zu eintönig wird (Treten und Schlagen ist ja ganz nett, aber auf Dauer...) wurden Wallace darüber hinaus einige Kombos und Spezialattacken mit auf den Weg gegeben. Hat der Gegner beispielsweise nur noch wenig Lebensenergie über, fängt seine Energieleiste an zu blinken und Wallace darf ein finale Spezialattacke setzen. Danach kann man sicher sein, dass Ruhe herrscht. Ferner liegen rund 1500 Items in den verwinkelten Abschnitten versteckt, diverse Waffen (Musketen, Pistolen, Dynamit) und andere nützliche



■ Mit dem richtigen Power-up zwingt man jeden Gegner in die Knie.

Gegenstände. Teilweise lassen sich weiterführende Passagen nur dadurch erreichen, indem man Schlüssel findet oder Schalter bzw. Monster umlegt. Trotz all dieser Auflockerung hinterließ die uns vorliegende Preview-Version einen klaren Hack'n-Slay-Eindruck. Lustig war auch die Grafikdarstellungsoption mit drei einstellbaren Graden: normal (blutig), Kid

"Nightmare Creatures II ist zehnmal größer als Teil 1, es gibt also viel zu tun"



■ Die Schimären aus den Labors des finsternen Crowley machen das Europa des frühen 20. Jahrhunderts unsicher.



■ Die Endgegner stellen eine wahre Herausforderung dar.



■ Die tollen Feuereffekte sorgen für ein wenig Abwechslung beim sonst recht einfarbigem Haudrauf-Gameplay.



■ Letzter Level Paris Eiffelturm, sonst wird nichts verraten.



Wallace darf nach Jahren der Entbehrungen und des Schmerzes endlich Rache an Crowley nehmen.

Intro



■ Das ist nicht Tomb Raider! Unter Wasser steht Wallace nur begrenzt Luft zur Verfügung.



■ Was nun, Herr Wallace? Am besten Knarre zücken und guten Tag wünschen...

(Blut schwarz) und Sissi (nix Blut). Diese Option wird höchstwahrscheinlich bis zum Deutschland-Release verschwinden, da man sich scheinbar für den deutschen Markt auf die mittlere Einstellung geeinigt hat.

■ **Technik:** Grafisch wurde Nightmare Creatures II im Vergleich zum Vorgänger ordentlich aufgebohrt. Nicht nur dass die Sichtweite wesentlich höher ist und der Detailreichtum verbessert wurde, auch die Charaktere und Monster wirken durchgehend „realistischer“. Hinzu kommt eine erhöhte Framerate, die sich sofort positiv auf die Spielbarkeit niederschlägt. Dennoch bleiben in der Preview-Fassung noch einige Unzulänglichkeiten, wie eine teilweise noch nicht ganz ausgereifte Kollisionsabfrage. Auch wirken die Schallerrätsel noch etwas aufgesetzt, wobei man allerdings sagen muss, dass der Levelaufbau noch nicht 100%ig dem der fertigen Version entspricht. Hingegen sind die Monster aus 650 bis 1100 Polygonen zusammengesetzt, was sie deutlich von den Kreaturen des ersten Teils abhebt. Musikalisch

“Uns erwartet ein klassisches Horror-Beat'emUp in den nächsten Wochen“

verzichtete Kalisto auf den Soundtrack der amerikanischen Version von Rob Zombie, dessen fetziger Rocksound besonders im Intro gut gekommen wäre, aber auch der „europäische“ Sound ist akzeptabel. Ebenso macht die Soundkulisse mit allerlei Metzeleräuschen und der deutschen Sprachausgabe einen sehr guten Eindruck.

■ **Fazit:** Für Freunde des Hack'n Slay und des Vorgängers wird Nightmare Creatures II sicherlich ein Freudenfest, worüber man nicht überlegen muss. Action-Adventure-Fans sollten allerdings zunächst einmal unseren Test abwarten. Erst dann können wir sicher sagen, in welchem Verhältnis die Action zum Adventure-Gehalt des



■ Ein Fluss aus Blut. Da würde sich das Rote Kreuz aber alle zehn Finger danach ablecken!

Spiele steht. Denn nur draufzuprügeln ist auf Dauer für so manch einen vielleicht doch nicht das Wahre. (Gunther H.)



■ Komm her und hol dir eine ab, du widerlicher Mensch!

i Rückblick anno 1997

Teil 1 der Nightmare-Creatures-Serie war Ende 1997 ein wahres atmosphärisches Highlight. Spielerisch war es auf Dauer vielleicht ein wenig eintönig, aber das Game-Setting, also die Spielwelt, wurde hervorragend vom französischen Hersteller Kalisto eingefangen.

Die Locations waren schmutzig und feucht, eben genau so, wie man sich London im frühen 19. Jahrhundert vorstellt. Dem Spieler standen zwei Charaktere zur Auswahl: Priester Ignatius und die Gelehrte, aber schlagkräftige Nadia. 18 Levels mit fünf Bossen mussten überstanden werden, um dem Endgegner Adam Crowley gegenüberzutreten.



■ Dieses Ungeheuer erinnert stark an die Entwürfe von H. R. Giger.



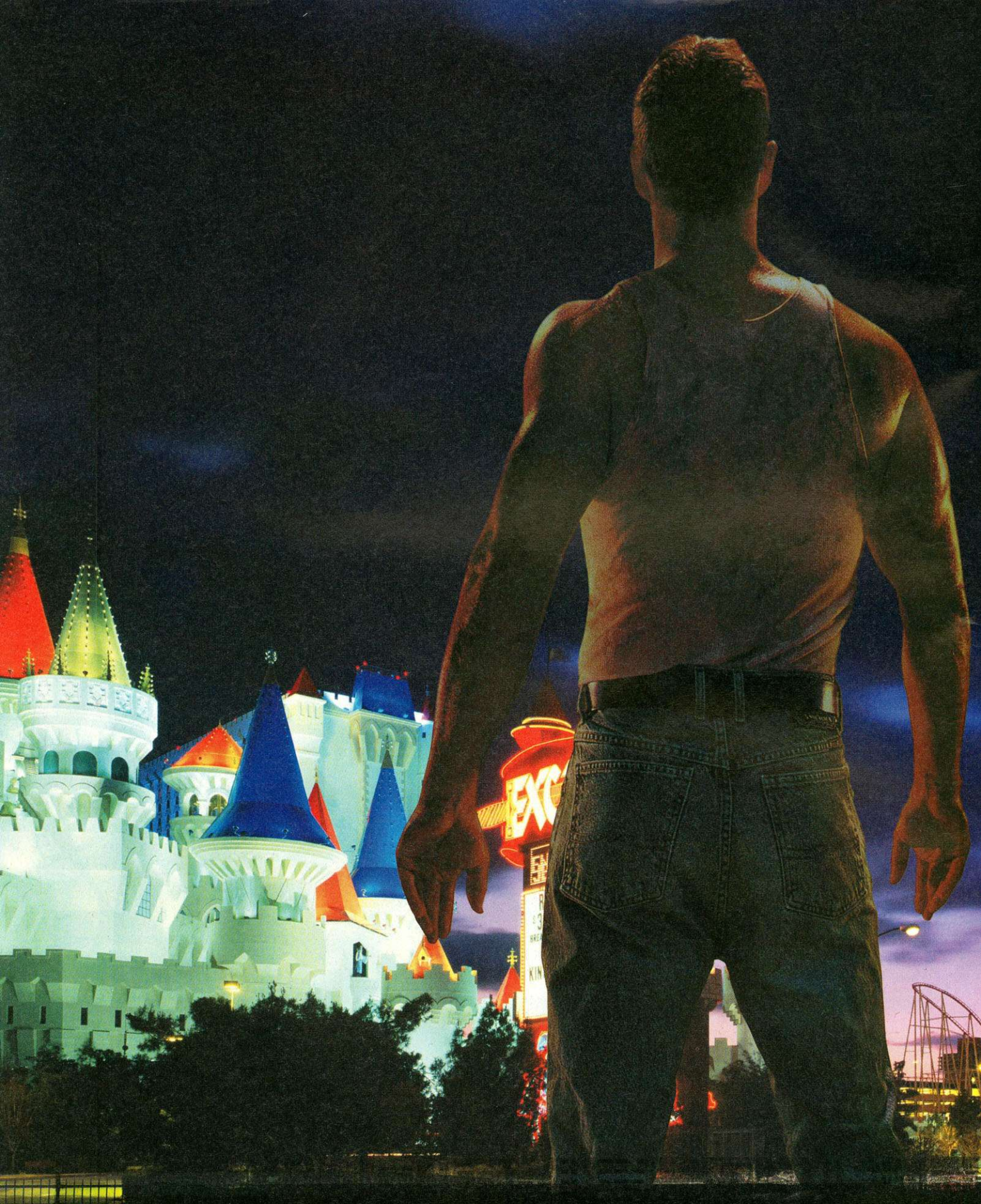
■ Nach einem schweren Treffer dauert es zunächst einige Sekunden, bis Herbert sich wieder auferappelt hat.



■ Dummerweise tauchen die ekeligsten Gegner zumeist im Doppelpack auf. Zeit für Extra-Moves!



„Ansprechendes Horror-Spektakel mit noch ausbaufähigem Gameplay“



McClane in Vegas

... und wieder am falschen Platz
zur rechten Zeit



Drei Spielmodi. Jede Menge Action.

www.diehardtrilogy2.com



John McClane's back.



Um an niedere Sektionen zu gelangen, klettert Abe an einer Leiter nach unten. Hier trifft er auf einige aggressive Sligs.

Bereits von Anfang an plante der kreative Kopf von den Oddworld Inhabitants, Lorne Lanning, ein dreidimensionales Spiel. Leider war zur damaligen Zeit noch keine Hardware auf dem Markt, die seine Vorstellungen ausreichend realisieren konnte.

Der kleine Abe hatte es in seiner Vergangenheit nicht gerade besonders einfach. Schon zwei-



Um in dieses Gebäude zu kommen, müsst ihr erst den aggressiven Scrab überlisten.

mal musste er seine komplette Rasse vor der Unterjochung durch die gemeinen Glukkons retten. Diesen gelang es immer wieder, die gesamten Mudokons zu versklaven und sie für ihre Zwecke zu missbrauchen. Mit einigen teilweise etwas undeutlichen Gesten schaffte es Abe jedoch stets aufs Neue seine Freunde zu befreien. Schon in den ersten Teilen der Serie war ganz klar zu erkennen, wie viel Potential in diesem überaus witzigen Spiel steckt. Dass dieses geniale Spielprinzip auch in einer dreidimensionalen Welt funktionieren

Genre: Jump & Run | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: Oddworld Inhabitants



würde, war Lorne Lanning und dem Rest der Oddworld Inhabitants vollkommen klar. Schließlich wartete man nur noch auf eine Hardware, mit der es möglich war, eine vollkommen lebendige dreidimensionale

Welt zu erschaffen. Mit der PlayStation 2 scheint nun eine ausreichend leistungsfähige Konsole vor der Tür zu stehen, die allen Programmierern genügend Ressourcen zur Verfügung stellt, damit sie all ihre Gedanken verwirklichen können.



In kleinen Hütten sammeln die Mudokons fleißig Vorräte.



Mittels erlernter Zauberkraft kann Abe diesmal sogar das Wasser aus den Flüssen hexen.



Nichts für zarte Gemüter! Dieser Gegner macht alle Mudokons mit einem Schlag platt.



Alllaarrmm!! Mit einer großen Sirene ruft der verzweifelte Slig die Wachen aus den anderen Gebäuden.



Auch bei Munch's Oddysee neigen die Sligs wieder dazu, aggressiv zu werden. Hier vermöbelt die Wache gerade einen wehrlosen Munch.

Schwierigkeitsgrad: mittel



■ Schleicht sich Abe leise an einen Slig heran, kann er ihn von hinten packen und wie hier aus dem geschlossenen Fenster werfen.



■ Wirft Abe den Slig in den markierten Bereich, wird er von der Maschine eingesaugt.



■ Aus dem Überwachungsraum beobachtet Abe die fleißigen Arbeiter in der großen Fabrik.

■ Gameplay:

Die ganze Welt rund um den kleinen grünen Mudokon gestaltete sich bereits in der 2D-Version recht komplex. Wie sich dieses Gameplay in einer dreidimensionalen Welt realisieren lassen sollte, war uns Redakteuren anfangs nicht so ganz klar. Das Team der Oddworld Inhabitants hatte aber schon bei der Programmierung des ersten Teiles konkrete Vorstellungen, wie Munch's Oddysee auszusehen hat. Daher konnten sich die Coder viel intensiver auf die virtuelle Umgebung

konzentrieren und diese besser ins Spiel mit einbeziehen. Ihnen ist es mit Munch's Oddysee gelungen, eine authentische Spielwelt zu erschaffen, in der sich der Spieler sofort wohl fühlt und nicht den Eindruck hat, sich in einer Computersimulation zu befinden. Das faszinierende an diesem virtuellen Aquarium ist, dass man mit seiner Spielfigur sehr viele Möglichkeiten hat, seine Umwelt zu beeinflussen. Dadurch entstehen natürlich viele verschiedene Lösungswege, die vom Spieler ergründet werden müssen. Ob Abe allerdings im neusten Abenteuer überhaupt die alleinige Hauptrolle spielen wird, ist zu bezwei-



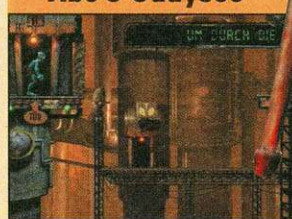
Abes bisherige Auftritte

Was bisher auf der PlayStation von den Oddworld Inhabitants veröffentlicht wurde, war eher als kleine Übung gedacht. Schon lange wartete das Team um Lorne Lanning auf eine Konsole, die eine riesige komplexe dreidimensionale Welt darstellen kann. Das Spielkonzept von Abe's Oddysee und Exoddus wurde bereits damals so ausgelegt, dass eine Umsetzung in die dritte Dimension nicht besonders schwer fallen sollte. Hierbei werden die wichtigsten Elemente der Vorgänger nahezu unverändert in das neue Konzept von Munch's Oddysee übernommen. Nichtsdestotrotz sind die beiden ersten Teile eine Klasse für sich und wissen auch heutzutage noch zu begeistern.

Abe's Exoddus



Abe's Oddysee



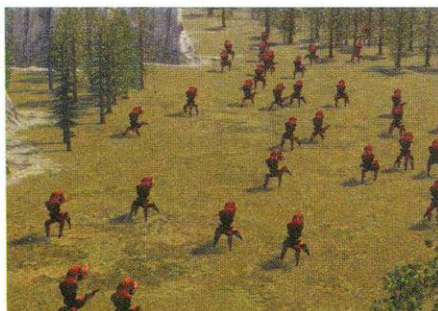
■ Ob es sich bei diesem Bild um eine Charakterstudie oder eine spielbare Schadens-textur handelt, ist noch unklar.



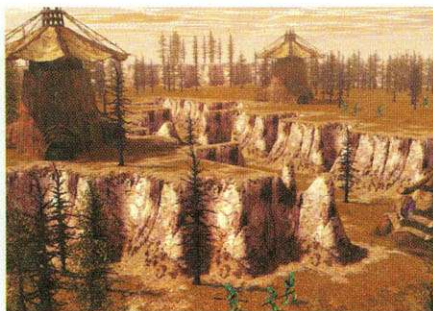
■ Selten sah eine Videospiellandschaft so faszinierend aus, wie es bei Munch's Oddysee der Fall ist.



■ Um auf den riesigen Ebenen stets die Übersicht zu behalten, steht die Kamera stets schräg hinter euch.



■ Wer die Aggressivität der Scrabs aus den vorhergehenden Teilen kennt, wird bei dieser Meute schnell davonlaufen.



■ Während der Spielzeit verändern die einzelnen Levels ständig die Tages- und Jahreszeit.



■ Zu Abes Bewegungsrepertoire sind Neuerungen hinzugekommen. Hier rutscht er gerade eine Rampe hinunter.

fein. Schließlich wurde das Spiel auch nach seinem Freund Munch benannt, den Abe zu Anfang erst kennen lernt. Dieser niedliche Gabbit ist der letzte seiner Rasse und beginnt das Abenteuer anfangs in einem Rollstuhl. Dadurch ist er sehr auf Abe angewiesen, der ihn erst durch

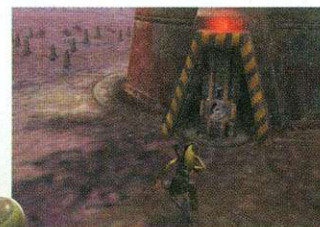
die verschiedenen Welten schiebt, bevor er wieder alleine laufen kann. Bei Munch's Oddysee steuert ihr beide Figuren zusammen oder getrennt durch die riesigen Areale hindurch. Allerdings könnt ihr meistens nur mit einem der beiden Freunde die Schlüsselrätsel lösen, um das Spielziel zu erfüllen. Bei den Aktionen wird euer Charakter natürlich immer wieder von heimtückischen Feinden aufgespürt,

welche die Flucht eurer Freunde sehr oft vereiteln. Diese bewachen meistens Eingänge, die der Spieler zu durchqueren hat. Um diese unbeschadet zu passieren, ist es notwendig, den Feind wegzulocken, vorbeizuschleichen oder ihn einfach aus dem nächsten Fenster zu werfen. Schon jetzt kündigen die Oddworld-Inhabitants den nächsten Teil der Saga an, der momentan noch den Arbeitstitel "Oddworld: Squeek's Oddysee" trägt. Über das Gameplay halten sich die Recken um Lorne Lanning jedoch noch sehr bedeckt. Wir erwarten aber erneut einen absoluten Toptitel.

■ Nur sehr selten hat Abe in Munch's Oddysee Zeit zum Relaxen.



■ Während sich der Slig eine Zigarette anzündet, wartet unser Abe im Hintergrund auf seine Chance.



■ Nur wenn sich eine autorisierte Person dem Eingang nähert, öffnet sich dieser automatisch.



Interview

Interview mit **Lorne Lanning**, Mitbegründer und Präsident von **Oddworld Inhabitants**

PlayStation Games: Was kannst du uns über Munch's Oddysee erzählen? Wie ist das Gameplay im Vergleich zu Oddworld: Abe's Oddysee und Oddworld: Abe's Exoduss?

Lorne Lanning: Munch's Oddysee wird sich mehr auf die Simulation der Spielwelt, das Verhalten der Charaktere und die Ökosysteme konzentrieren, um viel lebendiger zu wirken. Wir simulieren ganze Lebensabschnitte für alle Charaktere in der Welt, für alle verschiedenen Lebensformen und sogar für die Landschaft. Wir zielen auf die Simulation der gesamten Welt ab, mehr als auf Puzzles, so wie es in den vorhergehenden Spielen der Fall war. Wir stecken viel Kraft und Mühe in weiterentwickelte Verhaltens- und Simulationsmodelle sowie in soziale Strukturen. Das GameSpeak erlaubt es dem Spieler nun, sich umherzubewegen und eine große Anzahl der Charaktere zu manipulieren, so dass diese tun, was er will, und auf seine Umgebung einwirken. Das GameSpeak ist verbessert worden und intelligenter, aber dennoch einfacher zu verstehen und anzuwenden.

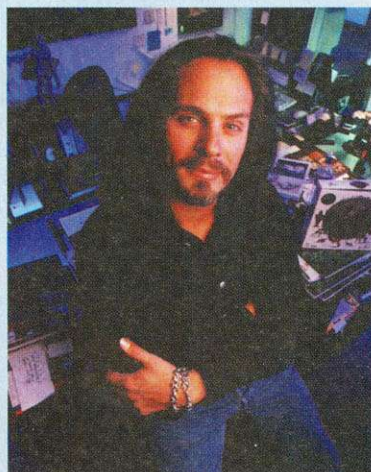
PSG: Du hast gesagt, "Munch's Oddysee wird in Echtzeit-3D sein, aber in einer Art und Weise, wie es bis jetzt noch nicht da gewesen ist." Wie meinst du das?

LL: In den meisten dreidimensionalen Games sind es hauptsächlich die Kameraperspektive und die Charaktere, die dem

Spieler vermitteln, in einer richtigen Spielwelt zu sein. Viele Leute möchten keine wild drehende Kamera, die entweder hinter der Person oder über dem Spielcharakter steht. Daher werden wir eine andere Kamera-Logik anwenden, die darauf zielt, eine starre Perspektive einzufangen. Wir werden eine cinematische Kameraperspektive einbauen, ohne dabei die Spielbarkeit einzuschränken. Wenn man mal Spielecharaktere betrachtet, so hat man das Gefühl, dass man es mit einem "Virtuellen-Idioten-Phänomen" zu tun hat. Was in einer 2D-Umgebung für einen Charakter sehr einfach zu schaffen war, gestaltet sich in einer 3D-Welt eher schwierig. Die Charaktere scheinen nicht zu wissen, wo sich ein Pick-up-Item befindet, sie erkennen nicht, dass der Ausgang genau vor ihnen ist, ohne dabei gegen eine Wand zu laufen, sie bleiben in engen Gängen stecken, weil ihre künstliche Intelligenz begrenzt ist. Zum Beispiel dauerte es in einer 2D-Welt nur Bruchteile einer Sekunde, ein Item aufzunehmen, aber jetzt, in Spielen wie Zelda oder Mario, braucht die Figur fünfmal so lange, was sie unintelligent erscheinen lässt. Daher arbeiten wir an einem System, das den Bewohnern der Spielwelt hilft, Gegenstände zu erkennen und auch umliegende Items wahrzunehmen. Das Aufnehmen eines Gegenstandes dauert also nicht länger als in einer 2D-Welt und es sieht trotzdem sehr natürlich und überzeugend in 3D aus. Dasselbe trifft zum Beispiel auf einen Charakter zu, der schnell durch eine große Halle in einen engen Gang hinein läuft, oder auf ähnliche Situationen, in denen der Spieler die Bewohner steuern will.

PSG: Kannst du uns ein paar Beispiele geben, welche Genres in Munch's Oddysee miteinander verbunden werden?

LL: Munch's Oddysee ist ein Genre-Mix aus Action, Adventure, RPG und Strategie, mit



"Munch's Oddysee ist ein Genre-Mix aus Action, Adventure, RPG und Strategie, mit einer filmreifen Story"

einer filmreifen Story. Es ist ziemlich schwierig, etwas zu beschreiben, was es vorher noch nicht gegeben hat. Wer es sieht und spielt, den wird es überzeugen. Für alle Fans der vorhergehenden Teile sei gesagt, dass wir dies schon von Anfang an geplant hatten. Das bedeutet, wir führten

Abe und Oddworld in 2D ein, während wir stets planten, in 3D weiterzumachen, sobald die Technologie dafür reif ist. Es ist also nicht so, dass diese Ideen neu sind. Die Kreativität und die Konzeption sind komplett im Einklang mit dem Universum, welches wir vor so langer Zeit entwickelt haben. Schließlich glauben wir, dass die Fans das 3D-Oddworld viel mehr begeistern wird als die 2D-Version. Ich kann mir nicht vorstellen, dass jemand sagt, "Ich möchte die 2D-Games von Oddworld eigentlich lieber." Ich denke, die dreidimensionale PS2-Welt von Oddworld ist sehr viel mehr "Oddworld".

PSG: Wer ist Munch und was macht er?

LL: Munch ähnelt Abe, indem er auch ein komischer Held ist, der der unterste Bestandteil der Nahrungskette ist und immer weiter abrutscht. Munch ist der letzte Überlebende seiner Spezies und lebt im Tierlabor einer pharmazeutischen Forschungsgesellschaft. Warum? Gabbit-Lungen sind gute Transplantate für alle Glukkons, die an Lungenkrebs leiden. Viele Glukkons bekommen Lungenkrebs, daher ist die Nachfrage nach Gabbit-Lungen sehr groß. Außerdem bestand ein großer Bedarf an dem teuren Gericht namens "Gabbiane", welches aus Gabbit-Eiern zubereitet wird. (Sie schmecken gut mit Champagner und Crackers.) Von daher trägt das Gabbiane-

Mahl zusätzlich zur Ausrottung der Gabbits bei. In Munch's Oddysee steuert ihr Munch und Abe. Sie haben unterschiedliche Fähigkeiten, deswegen muss der Spieler herausbekommen, welche der beiden Figuren für die Lösung der jeweiligen Aufgabe besser ist.



■ Diese riesigen Heißluftballons ziehen oft über das Land und schlagen Alarm, wenn ein Munch frei herumläuft.



■ Ganz im Hamster-Style sorgt der Mudokon im Hintergrund für Energie, während der Slig geschäftig an ihm vorbei eilt.

■ **Technik:** Was die Oddworld Inhabitants mit Munch's Oddysee abliefern, ist wirklich sehr beeindruckend. Fast kein anderes Spiel auf der PlayStation 2 bietet eine derartige grafische Brillanz wie dieses. Die riesigen Welten dürfen fast als fotorealistisch bezeichnet werden, denn an Detailreichtum sind diese kaum zu überbieten. Was man bisher nur bei PC-Benchmark-Programmen bestaunen konnte, wird bei diesem genialen Stück Software zur Wirklichkeit. Nicht nur durch die faszinierende Welt, auch durch die Lebendigkeit wird dem Spieler fast perfekt vermittelt, sich in einem funktionierenden Öko-System zu befinden. Alle Tiere und Pflanzen verhalten sich dabei absolut realistisch und simulieren eine außergewöhnliche Spielwelt. Eure Haupt-



■ Dieser Slig hatte anscheinend keinen Bock mehr, der Böse zu sein. Oder steckt vielleicht Abe dahinter?



■ An der frischen Luft kann der Spieler durch halten einer Taste seine Umgebung frei beobachten.

figuren steuert ihr in den Gebäuden meist aus einer seitlichen Perspektive, während auf dem offenen Feld in eine übersichtliche Schulterkamera umgeschwenkt wird.

■ **Fazit:** Dieser Titel wird mit Sicherheit der absolute Abräumer. Nicht nur grafisch, auch spielerisch kommen die genialen Ideen

des Lorne Lanning hervorragend zur Geltung. Was sich auf der alten PS schon als Probelauf bestens behaupten konnte, hat mit dieser neuen Hardware sein Element gefunden. Hoffentlich zieht sich die Entwicklung nicht sonderlich in die Länge, denn dann dürften wir rechtzeitig im Herbst diesen vielversprechenden Titel zocken dürfen. (Markus H.)

i Geheimprojekt

Parallel zu Munch's Oddysee arbeiten die Oddworld Inhabitants noch an einem weiteren Spiel in diesem Universum. Hierbei achten die Programmierer besonders darauf, dass die Welt der Mudokons nicht verändert wird. In Hand of Odd steuert der Spieler keinen einzelnen Charakter. Vielmehr haben wir ein Echtzeit-Strategiespiel zu erwarten, dass entfernt etwas an Command & Conquer erinnern wird. Präzisere Daten zum Spielablauf sind bisher leider noch nicht bekannt, aber wir dürfen auf alle Fälle wieder mit einem Knaller rechnen.

Hand of Odd



super! "Mit Munch's Oddysee erscheint ein beeindruckender PlayStation2-Titel!"

PSG: Welche Rolle wird Abe in Munch's Oddysee spielen?
LL: Abe entführt Munch zu Anfang des Spieles und aus diesem Grund hasst Munch Abe im ersten Teil des Spieles. Aber durch Abe wird Munch erst in die Story verwickelt.

PSG: Wie wird das Verhältnis zwischen beiden sein?
LL: Es funktioniert absolut nicht. Munch landet für einen großen Teil der Story im Rollstuhl und während dieser Zeit schiebt Abe Munch dorthin, wo er möchte, ohne auf Munchs Gefühle Rücksicht zu nehmen. Munch ärgert sich also über Abe und zögert auch nicht, ihm das zu zeigen.

PSG: Welche neuen Sprach-Elemente gibt es in Munch's Oddysee?
LL: Das GameSpeak entwickelt sich großartig, genau wie die Zahl der Charaktere, die der Spieler kontrollieren kann. Es gibt viele verschiedene Sprachen und auch einige, die eher musikalisch klingen.

PSG: Wer sind die Feinde?
LL: Nahezu alle Feinde aus den vorherigen Spielen werden wieder in der 3D-Welt vorhanden sein. Aber sie sind weiterentwickelt gegenüber der 32-Bit-Version. (Fledermäuse werden nicht dabei sein, weil fast jeder sie hasste, und wir versuchen, aus unseren Fehlern zu lernen.) Sie haben alle ein Lebensmuster, das sie wie richtige Lebewesen erscheinen lässt und weniger als Spielegegner. Einige der neuen Charaktere werden sehr viel größer sein, andere werden voneinander abhängig sein und manche wiederum werden im Wasser leben. Ihr werdet

auch mehr Herden sehen. Aber die richtig Bösen werden die Vykkers-Wissenschaftler sein. Die sind wirklich abgedreht!

PSG: Wie viele Disks und wie lange, denkst du, dauert das Spiel?
LL: Munch wird auf eine 4,5-GB-DVD passen. Wir erwarten, dass, wenn die Leute erst einmal angefangen haben zu spielen, sie interessante Nebenhandlungen verfolgen wollen und in der Welt wie in einem Terrarium voll mit lebenden Kreaturen aufgehen. Das Ergebnis wird sein, dass sich die Leute um einige Dinge oder Levels kümmern – über eine lange Zeit, vielleicht Tage, Wochen, oder wer

weiß? Die Leute sollen sich Zeit nehmen und großen Spaß an dieser lebenden Umwelt haben, die wir ihnen bereitstellen. Ebenso gibt es eine Storyline, die von den Spielern aufgedeckt werden muss. Wenn jemand dem Hauptstrang der Handlung so schnell wie möglich folgen will, hat er bestimmt gute 50 bis 60 Stunden vor sich.

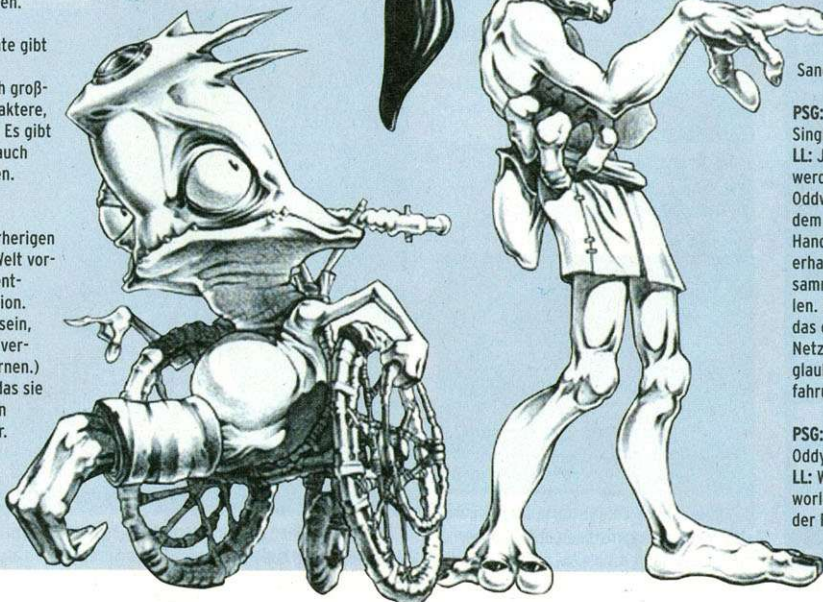
Wie dem auch sei, wir denken, dass der Wiederspielfaktor riesig sein wird. Es wird mehr das Gefühl ver-

mittelt, dass ihr Oddworld einen Besuch abstattet, als dass ihr es nur einfach spielt.

PSG: Liefert du selbst wieder einen Teil der Stimmen?
LL: Ich werde eine Menge Stimmen sprechen, aber wir beabsichtigen mehrere Leute ins Studio zu kriegen, die Stimmen sprechen. Ich mag es, wie Jim Henson bei seinen Projekten vorging. Ich muss auch zugeben, dass ich es eigentlich nicht mag, wie manche Studios auf bekannte Synchronstimmen setzen. Das tötet meiner Meinung nach den Erfahrungswert. Wenn ich Charaktere sehe, dann will ich passende Charakterstimmen hören. Ich höre viel lieber Kermit oder Yoda zu als Sylvester Stallone oder Sandra Bullock.

PSG: Gibt es in Munch's Oddysee nur einen Single-Player-Modus?
LL: Ja, Munch kann nur allein gespielt werden. Dennoch, wir veröffentlichen Oddworld: The Hand of Odd ein Jahr, nachdem Munch's Oddysee fertig gestellt ist. In Hand of Odd bleibt die vorhandene Welt erhalten, aber ihr dürft es via Internet zusammen oder in einem Wettbewerb spielen. Das ist für uns sehr spannend, weil es das erste Mal ist, dass Oddworld über ein Netzwerk gespielt werden kann, und wir glauben, dass es eine einzigartige Erfahrung sein wird.

PSG: Wann, denkst du, dass Munch's Oddysee erscheint?
LL: Wir haben uns zum Ziel gesetzt, Oddworld: Munch's Oddysee gleichzeitig mit der PlayStation 2 in den USA und Europa zu veröffentlichen.





■ In der Stadt Lea Monde trefft ihr auf so manchen fiesen Gesellen.



■ Die grafischen Effekte, die während der Kämpfe geboten werden, sind einfach atemberaubend.

Genre: Genre-Mix | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: tba. | Entwickler: Squaresoft | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Ein neuer Meilenstein aus dem Hause Squaresoft?

Vagrant Story

Nachdem die Software-schmiede Squaresoft bereits vor Wochen japanische PlayStation-Zocker mit dem Ausnahme-Titel Dewprism versorgte, setzen die Edel-Coder nun mit Vagrant Story noch eins drauf.

■ Das japanische Fachmagazin Famitsu vergab kürzlich für Vagrant Story 40 von 40 möglichen Punkten, eine Traumwertung, die noch kein anderer PlayStation-Titel zuvor erreichte. Mit Spannung legen wir also sofort nach Erhalt der japanischen Importversion den Silberling in die Konsole und waren bereits von der ersten Minute an gebannt von der fantastischen Atmosphäre des Titels, dessen Story in einer

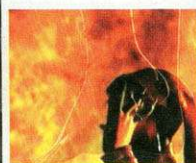
Stadt namens Lea Monde seinen Lauf nimmt. Hier herrschen kriegerrische Zustände. Die Ritter der Crimson Blade bekämpfen nämlich die gegnerischen Mullenkamp-Cult-Adeligen. Beide Gruppierungen versuchen mit allen Mitteln die Macht in der Metropole an sich zu reißen. Mitten in diesen Konflikt wird der mittelalterliche Agent Ashley Riot gezogen. Logischerweise schlüpft der Spieler in die Rolle des forschenden Protagonisten, der für Frieden in Lea Monde kämpft.

■ **Gameplay:** Viele Spieler bezeichnen Squares neuestes Produkt als "MediEvil Gear Solid". Die herausragenden Elemente der beiden Ausnahmetitel wurden nämlich von den Codern geschickt vereint und mit einem Kampfsystem versehen, das vom Ablauf her sehr stark an die Fight-Sequenzen von Para-



■ Der Held des Abenteuers, Ashley Riot, wird mitten in den kriegerrischen Konflikt zweier Stämme gezogen.

site Eve erinnert. Begegnet ihr einem Feind, gilt es zunächst den Kreis-Button zu aktivieren. Ein transparenter Halbkreis baut sich um euren Held auf, der dessen Reichweite während des Angriffs anzeigt. Jeder Gegner, der sich innerhalb dieser Zone befindet, kann bei nochmaligem Betätigen der Taste als Ziel selektiert werden. Zudem lässt sich darüber hinaus sogar noch bestimmen, welche Körperstelle ihr bei eu-



Das Intro führt euch in die mystischen Welten von Vagrant Story ein.

Intro



■ Im Verlauf des Abenteuers erlernt der Protagonist gewaltige magische Sprüche, mit denen er die Feinde bekämpft.



■ Äußerst nützlich: Die Karte zeigt an, wo sich wichtige Gegenstände und Speicherpunkte befinden.



シドニーと交渉を続けると同時に、少しでも内部の情報を収集して打開策を検討するしか……

■ Einziger kleiner Wermutstropfen bei Vagrant Story ist die fehlende Sprachausgabe. Die Unterhaltungen laufen in comicartigen Sprechblasen ab.



■ Um in den Räumlichkeiten voranzukommen, müssen kleine Rätsleinlagen, wie geschicktes Kistenverschieben, gelöst werden.



■ Die Story wird zumeist von Cutscenes fortgeführt, die in Spielgrafik gehalten wurden.



Wunsch durch Betätigen der L2- bzw. R2-Taste drehen, so dass jeder Winkel der Locations ausgeleuchtet werden kann. Zudem dürft ihr jederzeit in eine Ego-Ansicht umschalten. In dieser Position lässt sich der Held aber nicht bewegen. In den düsteren Szenerien der Stadt trefft ihr neben den Gegnern auf eine Vielzahl unterschiedlicher Goodies. Einige davon lassen sich beim Waffenschmied zu neuen Todbringern zusammensetzen, andere wiederum eröffnen euch den Zugang zu zuvor versperrten Vierteln der Stadt. So lassen sich etwa Kisten aufnehmen und an einen anderen Ort tragen, wo ihr den Körper erklimmen könnt und somit auf eine höher gelegene Ebene gelangt, auf der sich wiederum ein Schalter betätigen lässt und eine verschlossene Tür öffnet.

■ **Technik:** Die Grafik-Engine holt wirklich die letzten Ressourcen aus Sonys 32-Bitter heraus. Die düsteren Locations versetzen den Spieler mitsamt der vielen lebensnahen Details



■ Einige Charaktere, auf die ihr während des Abenteuers trifft, geben euch wichtige Hinweise.

in eine schaurig-schöne mittelalterliche Szenerie. Die Digitalisierung der Charaktere ist ebenfalls vorbildlich gelungen. Die Körper sowie die Gesichter der Protagonisten wurden mit einem Maximum von Polygonen versehen, wodurch sich dem Zocker ein absolut realistisches Gesamtbild bietet. Ein mystischer Soundtrack, der euch in die Tiefen der mittelalterlichen Welt zieht, rundet den famosen Eindruck schließlich ab.

■ **Fazit:** Bitte, bitte, denkt an die deutschen PlayStation-Besitzer, liebe Square-Verantwortlichen, und veröffentlicht Vagrant Story auch in den PAL-Gefilden! Denn mit dem Genre-Mischling ist den Japanern mal wieder eine Meisterleistung gelungen, die seinesgleichen sucht. Geschick verknüpfte man den Spielablauf bestehender Spiele-Hits, wie MGS oder Parasite Eve, miteinander und fügte dem Gesamtwerk einige innovative Ideen hinzu. (Udo L.)



■ Nicht nur auf diese Untote trifft der Held auf seinen Reisen. Auch menschliche Widersacher wollen bekämpft werden.

i Einige Gegner des Helden



Durahans

Der kopflose Durahans verfügt dank einer Vielzahl von verschiedenen Abwehr-Moves über eine exzellente Verteidigung. Sein einziger Schwachpunkt ist der Unterleib, an dem er kaum geschützt ist.



Hellhound

Die blutrünstigen Höllenhunde sind äußerst flink und greifen euch mit Feuerattacken an. Ihr solltet die Viecher aus einer relativ großen Entfernung angreifen, um ihren Anstürmen zu entgehen.



Lich

Die Lich verfügen über ultimative magische Fähigkeiten. Zumeist teleportieren sie sich von einem Punkt zum anderen, wodurch ihre Angriffe unberechenbar sind. Sie gehören somit zu den gefährlichsten Burschen.



Minotaur

Dieses Wesen ist halb Mensch und halb Stier. Es ist nicht sonderlich intelligent, jedoch sehr kräftig. Da es sich nur sehr träge bewegt, solltet ihr vor allem den Kopf dieses Gegners angreifen, da er dort sehr verletzlich ist.



Ogre

Diese Menschenfresser werden bis zu drei Meter groß und verfügen gleichsam über eine Vielzahl verschiedener Zaubersprüche, über eine große Kraft und über eine hohe Agilität.



Skeleton

Diese Skelettwesen lieben den Kampf, weil sie weder Angst noch Schmerz verspüren. Mit einer starken Angriffswaffe sollten diese Rüpel jedoch keine Gefahr für euch darstellen, da sie über eine geringe Anzahl von HP verfügen.



Zombie

Die Untoten bewegen sich sehr träge und haben nur wenige Aktionsmöglichkeiten. Gefährlich werden die Biester nur in großen Scharen. Der empfindlichste Punkt des Zombies ist ihr Kopf.

“Bleibt zu hoffen, dass Square auch die PAL-Gefilde mit dem Meisterwerk versorgt”



■ Selten zuvor wurden die Polygon-Charaktere so aufwändig digitalisiert.



■ Die in Kämpfen verlorene Energie lädt sich automatisch wieder auf. Diese Gesundheit lässt sich durch Tränke noch beschleunigen.



“Squaresoft beliefert den japanischen Markt mal wieder mit einem Mega-Highlight!”

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

DU BIST

DAS GRAUEN NAHT. ES GIBT KEIN



03/00



03/00



02/00



03/00



02/00

CAPCOM



www.eidos.com

ALLEIN

EN AUSWEG. DU BIST VERLOREN.

RESIDENT EVILTM 3

N E M E S I S

EIDOS
INTERACTIVE

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

DU HAST

ES GIBT KEIN VERSTECK. KEINER HÖ



03/00



03/00



02/00



03/00



02/00

CAPCOM



www.eidos.com

TANGST

RT DICH. DU HAST KEINE HOFFNUNG.

RESIDENT EVIL™ 3

N E M E S I S

EIDOS
INTERACTIVE



■ Vanishing Point geizt nicht mit animierten Randobjekten. Der startende Passagierjet im Hintergrund ist nur eines von vielen.



■ Beim Blick in den Rückspiegel wird besonders deutlich, was mit dem "Vanishing Point" gemeint ist.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: April 2000 | Entwickler: Clockwork Games | Schwierigkeitsgrad: mittel

Interessante Mischung aus Arcade-Racer mit innovativem Stunt-Mode

Vanishing Point

Mit den Codern von Clockwork Games im Rücken betritt Acclaim zumindest für die PlayStation Neuland. Noch nie zuvor wagte sich der renommierte Publisher an ein rasantes Rennspektakel. Auch Acclaim springt auf den Zug großer finanzieller Erfolge, die mit Hilfe von Racern erzielt werden, auf.

■ Um sich löblich von dem schier unerschöpflich scheinenden Wust an Renntiteln abzuheben, hat man für dieses Werk einiges aus dem Hut gezaubert. Insgesamt saßen die Programmierer 18 Monate an dem Game, welches auf den ersten Blick große Ähnlichkeiten zu EAs Need-for-Speed-Serie aufweist.

■ **Gameplay:** Nachdem die Scheibe in Sonys grauer Kiste zu rotieren begonnen hat, zeigen sich dem frenetischen Rennspiel-Fan relativ wenig Neuerungen. Doch sollte man hier nicht vorschnell urteilen, denn die neuen Elemente liegen im Detail verborgen. Vanishing Point bietet alle sattem bekannten Modi, vom Single Race über den Time-Trial bis hin zu einem waschechten Tournament. Auch darüber hinaus bringt Clockwork Games einige interes-

sante Betätigungsfelder ins Spiel. Besonders imposant ist die Tatsache, dass das Feld der Rivalen nicht auf einige wenige konkurrierende CPU-Piloten beschränkt ist. Im Rahmen der Turniere treten ihr gegen bis zu 80 gegnerische Fahrzeuge an, um möglichst gute Platzierungen zu erzielen. Nicht jeder PKW greift direkt in den Wettkampf ein. "Lediglich" die Hälfte, also 40 Boliden spielen eine entscheidende Rolle im Kampf um Sieg und Niederlage. Das restliche Feld setzt sich aus sorglosen Verkehrsteilnehmern zusammen, welche die jeweiligen Kurse seelenruhig befahren. Somit wird euch nahezu durchgängig Action geboten, denn vor eurer virtuellen Kühlerhaube befinden sich neben so manchem Sonntagsfahrer, den es zu überholen gilt, auch ein paar Verkehrsrüpel. Abseits dieser relativ bekannten Renntatsachen implementierte man witzige innovative Ideen. Vanishing Point beinhaltet nämlich einen vielleicht erst auf den zweiten Blick hilfreichen Modus. Die Rede ist von dem Stunt-

Modus. Hier werden mehrere Einzelaufgaben angeboten, wobei ihr durch ein erfolgreiches Absolvieren etwa neue Fahrzeuge freischalten dürft. Zu den Betätigungsfeldern der Hobby-Stuntmen zählen solch illustre Namen wie der Ballon Buster oder der Long Jump. Dahinter verbirgt sich die Aufgabe, durch knallharte Fahrweise an der Strecke angebrachte Ballons einzusammeln. Betrachtet man die



■ Um manche Kurvenausfahrt richtig zu nehmen, muss gehörig gedriftet werden.



■ Dynamische Kamerafahrten mit ständig wechselnden Kameraperspektiven sorgen für eine kurzweilige Nachbetrachtung eurer temporeichen Fahrten.



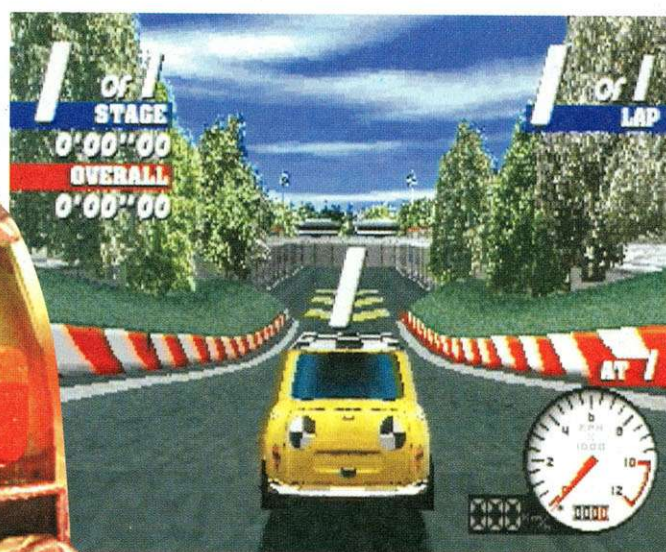
■ Eine der Aufgaben im Stunt-Modus ist die Ausführung einer lupenreinen 360-Grad-Rolle mit dem Vehikel.



■ Bei der Startaufstellung sind alle 22 Fahrzeuge auf einmal zu sehen. Ein Beweis für die gute Engine.



■ Das rasante Intro stimmt hervorragend auf das kommende Rennspektakel ein.



■ Was kann es Schöneres geben, als mit einem Mini einen waghalsigen Sprung über mehr als 50 Meter zu vollführen, den Schütteleffekt eingeschlossen.



■ Die automatischen Replay-Funktionen werden mit Hilfe von übersichtlichen Kameraperspektiven zum Augenschmaus.



■ Das Streckendesign zeigt sich sehr abwechslungsreich: malerische Landschaften neben modernen Abschnitten.

Gesamtzahl der verfügbaren Vehikel, so mag die Auswahl im Vergleich zu einem GT 2 eher mager ausfallen. Dennoch fährt man mit ca. 40 Boliden einen ansehnlichen Fuhrpark auf. Zu den Geschossen der Landstraße zählen unter anderen die allseits bekannte Dodge Viper, aber auch ein voll geländetauglicher Ford Explorer. Wer nicht gegen 80 CPU-Piloten ins Rennen gehen möchte, darf sich per Split-

Screen im Zweispieler-Modus vergnügen.

■ **Technik:** Gerade im technischen Bereich spielt Vanishing Point seine volle Stärke aus. Pops oder Clipping-Probleme sucht man vergebens. Jede einzelne Piste verfügt über eine scheinbar endlos weite Blicktiefe. Daher rührt auch der Titel Vanishing Point, wobei hiermit ein langsam am Horizont verschwindender Fixpunkt gemeint ist. Betrachtet ihr beispielsweise einen stehenden Zug und entfernt euch immer mehr von demselben, so wird bei einem Blick in den Rückspiegel deutlich, dass dieser nach und nach immer kleiner wird. Der Übergang vom sichtbaren Objekt zum verschwindenden Punkt ist als fließend zu bezeichnen.

Dem steht die Fahr-

sik der Boliden in nichts nach. Alle Kisten wurden eigens um 150 mathematische Variablen herum gestrickt, um ein möglichst authentisches Fahrverhalten zu erzeugen. In diesem Atemzug sollte die hervorragende KI der CPU-Fahrer ebenfalls Erwähnung finden, denn die Piloten verhalten sich, ähnlich wie im richtigen Leben, besonders clever und gewieft. Zusätzlich wurden die einzelnen Kurse fast schon verschwenderisch mit animierten Randobjekten angereichert. Ferner verdient die Tatsache, dass sich 80 Fahrzeuge gleichzeitig über den Asphalt schlängeln, besondere Beachtung.



■ Rasante Kurventechnik bedeutet meist einen hohen Materialverschleiß, rauchender Gummi inklusive.

i Röntgenblick ins Innere



Clockwork Games integrierte ein nettes Feature als besonderes Bonbon für Autornarren und alle, die es werden wollen. In mehreren Filmen wird euch auf anschauliche Art und Weise das Zusammenspiel der einzelnen Baugruppen eines PKW verdeutlicht. So werft ihr einen "Röntgenblick" auf alle Antriebsteile der Vehikel und bekommt als Belohnung etwa exakt die Achsen oder auch die Lenkstange zu Gesicht. Beim derzeitigen Stand der Dinge musste dieses Feature allerdings erst noch freigespielt werden. Dennoch bietet man hier ein löbliches Extra für Auto-Fans.



■ **Fazit:** Den Entwicklern von Clockwork Games könnte hier abseits der von Gran Turismo und Ridge Racer bereits ausgetretenen Pfade der große Wurf gelingen. Die ersten spielerischen Eindrücke deuten jedenfalls auf ein immenses Potential des Titels hin. Es bringt ohne Zweifel eine Menge Spaß, die mit Rivalen nur so angefüllten Pisten unsicher zu machen. Ich für meinen Teil warte bereits sehnsüchtig auf eine testfertige Version. (Tom S.)



■ Wer in einen VW-Bully steigt, bekommt echtes 70er-Jahre-Feeling vermittelt.



■ Im Rahmen der Slalom-Fahrten solltet ihr weder die Curbs noch die roten Felder touchieren.



Erster Eindruck
PSG
"Uns steht mit Vanishing Point ein potentieller Hit-Kandidat ins Haus"



■ Über den Umfang des Rästelanteils schweigen sich die Entwickler derzeit noch aus.



■ Insgesamt sollen dem Hobby-Detektiv rund 14 verschiedene Waffen zur Verfügung stehen.



■ Aufgrund des frühen Entwicklungsstadiums dürften wir noch einige Überraschungen bezüglich der Engine erwarten.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: Infogrames | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Das Comeback eines Klassikers

Alone in the Dark 4

Vier Jahre sind seit dem letzten PlayStation-Auftritt der Alone-in-the-Dark-Serie ins Land gezogen. Infogrames legt nun das alte Spielprinzip neu auf und versüßt es mit einer aufwändigen Grafik-Routine.

■ Edward Carnby is back! Der fleißige Detektiv erlebt nach einigen Jahren der Ruhe einen weiteren Alptraum, der mit dem Tod seines besten Freundes, Charles Fiske, seinen Lauf nimmt. Fiske wird auf einer Pazifik-Insel namens Shadow Island, die vor dem amerikanischen Bundesstaat Maine liegt, tot aufgefunden. Carnby macht sich sofort auf, den Täter zu finden, und erfährt dabei, dass sich sein Freund auf die Suche nach drei altertümlichen

Steinplatten begeben hatte und dabei scheinbar auf Wissen gestoßen ist, das einer noch unbekannten dritten Person missfallen hat. Einer alten Sage zufolge sollen dem Besitzer der Platten nämlich übernatürliche Kräfte verliehen werden. So macht sich Carnby auf, die mysteriösen Steine zu finden. Im Zuge seiner Ermittlungen hofft er, auch den Mörder seines Kumpels aufzustoßen. Seine Unternehmungen startet der Detektiv mitten im Winter auf dem geheimnisvollen Eiland, auf dem Fiske getötet wurde. Dort begegnet er schon bald teuflischen Kreaturen, die das Leben des Protagonisten bedrohen. Ein aufregendes Abenteuer beginnt.

■ **Gameplay:** In bester Resident-Evil-Manier steuert ihr die Spielfigur aus der Third-Person-Perspektive durch die düsteren Locations des Atolls. Um der Gegnerscharen Herr zu werden, verfügt Carnby natürlich

über eine Vielzahl verschiedenartiger Waffensysteme. Mehr als 14 harte Todbringer sollen in der fertigen Version des Abenteuers zum Inventar des Detektivs gehören. Zudem befindet sich Carnby im Besitz einer Taschenlampe, mit der er sich selbst in dunkelsten Räumen zurechtfindet. Dies ist äußerst wichtig, da in den Zimmern wichtige Hinweise lagern, die letztlich zur Lösung des Rätsels führen.

■ **Technik:** Die Programmierer setzten bei der Entwicklung des Titels vor allem auf den Angstfaktor, der nicht nur durch visuelle Effekte erzeugt wird. Auch der Soundtrack soll sich nämlich vollkommen der düsteren Geschichte anpassen und die klaustrophobische Atmosphäre nachhaltig verdichten. Grafisch orientierte sich

„Das neue AitD könnte sich als ein ernst zu nehmender RE-Konkurrent entpuppen“



■ Gegner gab es bisher weder auf den Screenshots noch auf dem Video zu sehen.

Infogrames stark an der RE-Serie. So wurden die Hintergründe komplett vorberechnet. Einzig und alleine der Protagonist besteht komplett aus Polygonen.

■ **Fazit:** Ein gefestigtes Urteil schon zum jetzigen Zeitpunkt abzugeben, wäre etwas verfrüht, da uns bislang nur einige Screenshots, die Aussagen der Entwickler und ein kurzes Video zur Verfügung stehen. Sicher ist jedoch, dass mit Alone in the Dark 4 ein sehr interessanter Horror-Thriller auf uns zu kommt. (Udo L.)

i Ein kleiner Rückblick



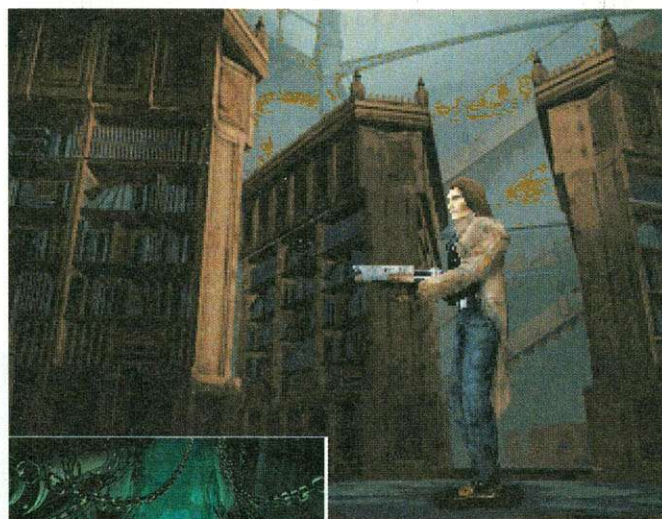
1993 begründete Infogrames mit dem PC-Hit Alone in the Dark quasi ein neues Genre. Alle Schöpfer von Survival-Horror-Titeln wie der Resident-Evil-Serie oder Silent Hill ließen sich vom Werk der Franzosen beeinflussen. Auch die PlayStation erhielt im Jahr 1996 einen Ableger der Familie. Bei Alone in the Dark 2 schlüpfte der Spieler in die Rolle des furchtlosen Detektivs Edward Carnby, der auf der Suche nach einem vermissten Kind in ein mysteriöses Abenteuer gezogen wurde.



■ Mit Hilfe seiner Taschenlampe findet der Held so manches Goodie.



■ Die Kamera-Ansicht wird aller Voraussicht nach starr sein.



■ Wie beim direkten Konkurrenten, der RE-Serie, wurden die Hintergründe vorberechnet.

■ Auf dem mysteriösen Insel-Atoll findet Edward Carnby viele Antworten auf den rätselhaften Tod seines Freundes.



„Eine interessante Neuauflage eines Klassikers“

ZUR JAHRTAUSENDWENDE WIRD DER KÖNIG
DES TERRORS KOMMEN, UM CHAOS ÜBER DIE
MENSCHHEIT ZU BRINGEN.

2000

STOPPEN SIE IHN.

URBAN CHAOS



www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE



Die Intelligenz der Gegner beeinflusst ihr durch die Wahl des Schwierigkeitsgrades zu Beginn des Spiels.



Das gesamte Abenteuer erlebt der virtuelle NATO-Agent in einem Reisezug namens Blue Harvest.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: September 2000 | Entwickler: Sugar & Rockets Inc. | Schwierigkeitsgrad: mittel

Interessante Mischung aus Metal Gear Solid und Syphon Filter

Chase the Express

Die japanische Software-schmiede Sugar & Rockets Inc. veröffentlichte kürzlich in Japan ein Action-Adventure, das sich sowohl grafisch als auch spielerisch nah an den Genre-Führern aus dem Hause Konami bzw. 989 Studios orientiert.

Im Mittelpunkt des Geschehens steht der NATO-Agent Jack Morton, der einen äußerst prekären Auftrag erhält. Im fernen St. Petersburg wird ein Zug, der sich auf dem Weg nach Paris befindet, von einer Gruppe fanatischer Terroristen überfallen. Dummerweise sitzt der französische Botschafter im Reisezug. Die Aggressoren, die sich "Knights of the Apocalypse" nennen, wussten natürlich von diesem Fakt und erpressen

nun die französische Regierung. 20 Millionen Dollar verlangen sie von den Franzosen für die Freilassung des Botschafters. Jack Morton wird mitsamt einiger weiterer Anti-Terror-Spezialisten zum Ort des Schreckens, dem Zug Blue Harvest, geflogen. Die Terroristen erkennen jedoch den Rettungsversuch frühzeitig und erledigen bis auf Jack die gesamte Einheit auf grausame Art und Weise. Diese Szenerie wird dem Spieler anschaulich in einer aufwändig gestalteten Rendersequenz präsentiert. Anschließend versetzen euch die Programmierer in die Haut des einzigen Überlebenden, Jack Morton.

Gameplay: Zu Spielbeginn steht ihr auf dem Dach des Zuges. Aus der Third-Person-

Perspektive steuert ihr Jack auf der Suche nach einer Einstiegs-luke in den Zug über die Abteile. Dabei stoßt ihr natürlich auf die ersten bewaffneten Gegner. Diese werden vom Helden automatisch angepeilt, wenn sich Jack in Blickrichtung zu einem der Terroristen befindet. Die Schusswaffe muss nicht wie bei Resident Evil vom Spieler aktiviert werden. Jack zieht die Wumme automatisch aus dem Halter und ein Zielkreuz zeigt die aktuelle Treffergenauigkeit an. Leuchtet es beispielsweise rot auf, kann sich der Spieler sicher sein, das der nächste abgefeuerte Schuss ein für den Gegner tödlicher sein wird. Nachdem ihr die Schurken umgelenkt habt und in das Innere des



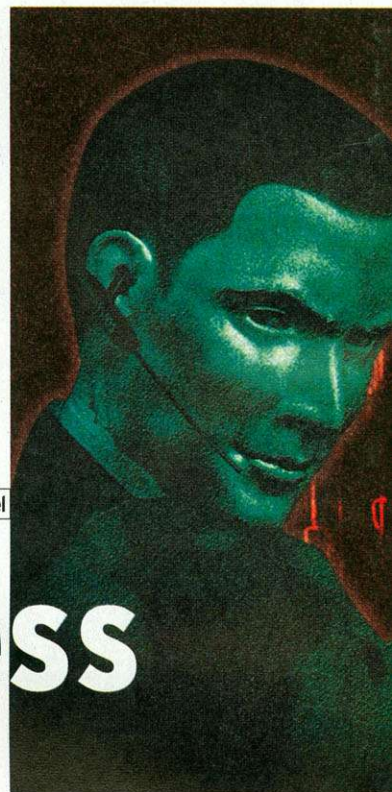
Im Gegensatz zur Resident-Evil-Serie zieht die Spielfigur automatisch seinen Revolver, wenn er auf einen Gegner trifft.



Die Story wird durch mehr als 50 Minuten Renderkost fortgesetzt. Die Qualität der Sequenzen hätte jedoch besser sein können.



Die Charaktere wurden sehr lebensnah in Szene gesetzt. So bewegt der Held bei näherer Betrachtung sogar seine Augen.



i CTe Starring



Billy MacGuire

Er ist der Sicherheitsbeauftragte des Blue Harvest.



Boris Zugowski

Ehemaliges KGB-Mitglied. Nach dem Zerfall der Sowjetunion gründete er die Terrorgruppe "Knights of the Apocalypse".



Catherine Simon

Die Schwester des Botschafters ist eine erfolgreiche Geschäftsfrau.



Jack Morton

Der Held des Abenteuers ist der einzige Überlebende seines Einsatzkommandos.



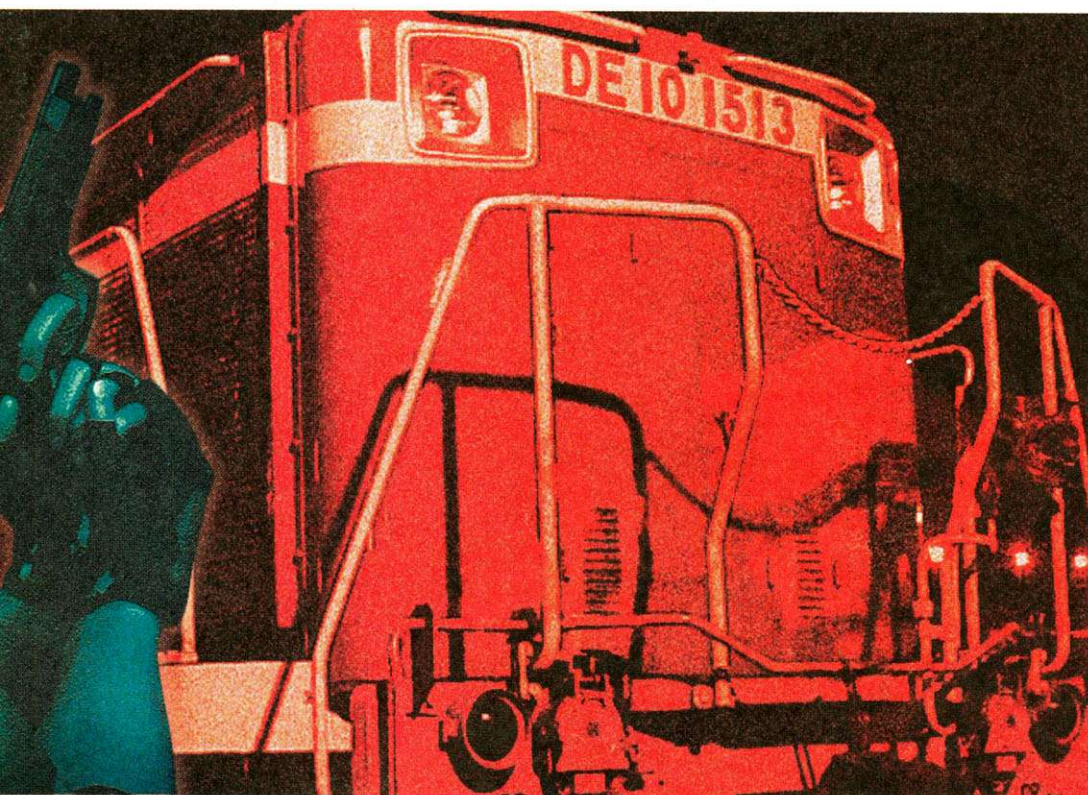
Jane Simon

Die Frau des Botschafters gerät ebenfalls in die Gewalt der Erpresser.



Philip Mason

Er ist der Sekretär des Botschafters.



i Alternativen zu Cte



Metal Gear Solid

Noch nie zog ein Action-Adventure den Spieler so in seinen Bann wie der Ausnahmetitel aus dem Hause Konami. Dabei gilt es für den Spieler in der Rolle des Helden Solid Snake unerkannt ein Lagerhaus zu infiltrieren, das sich in der Hand von Terroristen befindet, die die Welt mit einem nuklearen Raketenangriff bedrohen. Die grafische Präsentation sowie die spielerische Klasse suchen noch heute ihresgleichen.



Syphon Filter

Auch der Agenten-Thriller der 989 Studios weiß durchaus zu überzeugen. Gabriel Logan rettet zusammen mit seiner Partnerin Lian Xing die Welt vor dem Tod durch eine biologische Waffe, die von einem mysteriösen Wissenschaftler erschaffen wurde. Syphon Filter erreicht zwar in keiner Rubrik die Klasse von Metal Gear Solid, bietet jedoch dem Hobby-Agenten aufgrund des großen Umfangs, des gelungenen Gameplays und der soliden grafischen Präsentation ebenfalls eine Menge Spielspaß.

Reisezuges eingedrungen seid, lernt ihr das eigens für Chase the Express entwickelte Digital-Pan-System kennen, das es euch ermöglicht, die Räumlichkeiten des Zuges unauffällig zu mustern. Durch Betätigen des Dreieck-Buttons schwenkt die Kamera nämlich vom Rücken des Spielers weg. Jetzt lässt sich die Perspektive stufenlos mit dem Steuerkreuz verändern. Somit wird auch ein Blick in einen hinter euch liegenden Gang möglich, ohne dass der Held diesen überhaupt betritt. Um sich in den Gängen unerkannt zu bewegen, spendierten die Programmierer Jack die Möglichkeit,



■ Gespeichert wird während des Abenteuers auf der Toilette. Hier befindet sich auch ein Fach, in das ihr Gegenstände legen könnt.



■ Die gesamten Backgrounds setzen sich aus in Echtzeit berechneten Polygonen zusammen.

sich unter den Fenstern der Abteile zu ducken. In dieser Position lässt sich der Agent sogar bewegen. Werdet ihr trotz aller Vorichtsmaßnahmen doch einmal vom Feind entdeckt, könnt ihr den gegnerischen Angriffen durch ein Abrollen nach rechts oder links entgehen. Betätigt einfach die L1- bzw. R1-Taste und Jack wirft sich zur Seite. Doch nicht nur die pure Action steht bei Chase the Express im Vordergrund, sondern auch leichte Rätselpassagen wurden von den Codern implementiert. So gilt es beispielsweise in den Abteilen gefundene Gegenstände geschickt in den Locations zu verwenden. Eine Sicherung zum Beispiel lässt den Protagonisten einen Fahrstuhl aktivieren, der euch ein zuvor verschlossenes Abteil des Zuges betreten lässt.

■ **Technik:** Die Hintergründe wurden im Gegensatz zur RE-Serie nicht vorberechnet, sondern bestehen komplett aus Polygonen. Somit erlebt der Spieler natürlich auch cineastische Kamerafahrten, die euch aus Games wie Dino Cri-



■ Die Helfer des Oberschurken Boris Zugowski erinnern etwas an Hunk, den Bonuscharakter aus Resident Evil.



Das stimmungsvolle Render-Intro zeigt, wie die Kompanie des Helden ausgelöscht wird.

Intro

sis bestens bekannt sein dürften. Die Charaktere wurden sehr detailliert digitalisiert und auch die Bewegungsabläufe der Recken entsprechen der Realität. Unterlegt wird die beklemmende Atmosphäre von einem kinoreifen Soundtrack, der fast schon für Metal-Gear-Solid-Feeling sorgt. Die Rendersequenzen (insgesamt etwa 50 Minuten), die die Story fortsetzen, können jedoch qualitativ nicht mit denen der RE-Abenteuer mithalten.

■ **Fazit:** Mit Chase the Express ist den Entwicklern von Sugar & Rockets Inc. ein überdurchschnittliches Action-Adventure gelungen. Ob es gegen Konamis Genre-Highlight MGS bestehen kann, wird sich leider erst im September zeigen. (Udo L.)

super! "Sugar & Rockets Inc. liefern mit Chase the Express eine gute Alternative zu MGS"

Erster Eindruck
PSG



Der alte Vampir Meier Link ist der große Bösewicht des Spiels, da er die Menschen wie Vieh behandelt.



Durch geschicktes Drücken der Pad-Tasten lassen sich spektakuläre Schlagfolgen ausführen.



Überall gibt es Bosse zu besiegen, wie hier diese Spinne. Im Gegensatz zu normalen Gegnern erscheinen sie nur ein Mal.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: April 2000 | Entwickler: Victor Interactive / JVC | Schwierigkeitsgrad: mittel

Im Zeichen der Fledermaus

Vampire Hunter D

Einen ziemlich düsteren Weg schlägt das neueste Action-Adventure des Video-Riesen JVC ein.

Dass in Japan Anime-Filme sehr beliebt sind, ist nichts Neues. Einer von ihnen ist ebenso erfolgreich wie blutig. Vampire Hunter D spielt in ungefähr 10.000 Jahren. Die Zeit der Menschen ist schon vor Äonen abgelaufen. Stattdessen beherrschen Vampire die Welt. Doch auch ihre Zeit nähert sich langsam dem Ende. Eine neue

Spezies macht sich breit: Bastarde aus Beziehungen zwischen Menschen und Vampiren. Zusammen mit den aufmüßig gewordenen Menschen macht die Brut, Dunpeals genannt, Jagd auf die scheinbar übermächtigen Blutsauger. Der Berühmteste von ihnen ist der geheimnisvolle Kopfgeldjäger D.

Gameplay: Auf der Suche nach einer entführten Menschenfrau dringt der Jäger in ein düsteres Schloss ein, in dem es selbst Dracula mit der Angst zu tun bekommen hätte. Während seiner blutigen Quest hat D neben vielen Monstern vor allem gegen den Bösewicht Meier Link zu kämpfen. Als hilfreiche Begleitung dient ihm dabei die so genannte Linke Hand. Dieser Körperteil, der ständig mit eigenen Kommentaren aufwartet, erinnert sehr stark an das Eiskalte Händchen der Addams Family, welches ebenfalls ein Eigenleben führt.



Das sehenswerte Intro führt euch in die Thematik ein und stellt euch die Hauptcharaktere vor.

Die Hauptwaffe von D ist neben seinem rationalen Verstand vor allem sein übergroßes Schwert, mit dem er die aggressiven Monster, die das Schloss bevölkern, einen Kopf kürzer macht. In die noch freie linke Hand kann er beispielsweise Granaten oder Elixiere nehmen, je nach euren Präferenzen. Sind die so verwendeten Gegenstände aufgebraucht, wird automatisch ein Geschoss, zum Beispiel ein Dart-Pfeil, angelegt, mit dem ihr die zahlreichen Gegner schon aus der Ferne angreift.

Technik: Vampire Hunter D präsentiert sich auf einem hohen technischen Niveau. Die Resident-Evil-ähnliche Grafik ist zwar dunkel, überzeugt aber bereits völlig. Problematisch ist nur die Steuerung, die aufgrund

„Überzeugendes Action-Adventure nach einer japanischen Anime-Film-Vorlage mit Geheimtipp-Charakter“



Trefft ihr auf ein Monster, ist eine schnelle Reaktion gefragt, sonst werdet ihr so wie hier mit überlegenen Waffen attackiert.

Vampire Hunter D - der Film

Hinter dem Kultstreifen verbirgt sich ein Anime-Horror-Film nach einer Novelle des japanischen Schriftstellers Hideaki Kikuchi. Die Geschichte handelt von einem extrem alten Vampir, der ein Bauernmädchen entführt. Zu ihrer Rettung wird ein Vampirjäger engagiert, der dem alten Vampir den Garau machen soll. Der Streifen ist nicht in Deutschland, dafür in den USA erhältlich. Wenn ihr ihn haben wollt, müsst ihr euch an euren Film-Importeur oder nach Übersee wenden.



der ständig wechselnden Perspektive zu Irritationen führen kann.

Fazit: JVC schlägt mit diesem ansehnlichen und spannenden Abenteuer eine neue Richtung ein. Die Geschichte ist zwar nicht ganz so blutrünstig wie in der Filmvorlage, dürfte dennoch viele Fans finden. (Markus H.)



Dass D Leila das Leben gerettet hat, interessiert die Amazone nicht die Bohne.



Vorsicht beim Betreten neuer Räume! Hier lauern versteckte Monster.

super!
Erster Eindruck
PSG
"Spannendes Action-Adventure um den kultigen Anime-Streifen"

Sequenz

Die vielen Kämpfe werden teilweise über mehrere Bildschirme geführt, woraufhin ihr euch jedes Mal neu orientieren müsst.

POWERWARE

BOOTMASTER

CHEATMODUL MIT IMPORTFUNKTION!

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

49,99 DM



UNSER SERVICE

- + 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
- + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software, Büchern & Action Figuren)
- + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
- + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
- + Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 20.00 Uhr
- + Sa. 08.30-14.00 Uhr
- + Vorbestellungen möglich
- + Ab 150,00 DM keine Portokosten (nur in D)
- Porto:**
- Nachnahme: 9,50 DM (Ausland: 30,00 DM)
- Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)

MOD CHIP

- f. Importe & alle Spiele laufen
- mit Anleitung
- ab 5 Stk. 7,90 DM - Stealth/Ghost
- ab 15 Stk. 5,50 DM
- ab 50 Stk. 4,90 DM Technik

10,00 DM

EINBAUPLATINE

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

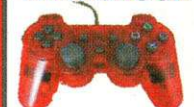
5,00 DM

CHIP

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

4,99 DM

TWIN SHOCK



29,99 DM

STANDARD JOYPAD



9,99 DM

SONY DUAL SHOCK



44,99 DM

9002 PORT

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

34,99 DM

JORDAN GP



119,99 DM

PANTHER



39,99 DM

MEMORY CARDS

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

OHNE KOMPRIMIERUNG

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

PSX GRUNDGERÄTE

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

LÖSUNGSCHEFTE

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

LÖSUNGSBÜCHER

- Abe's Exodus (19,95)
- Com. & Conq. 1+2 (19,95)
- Dino Crisis (24,95)
- Final Fantasy 8 (24,95)
- Metal Gear Sol. (19,95)
- Tomb Raider 1 (19,95)
- Tomb Raider 2 (19,95)
- Tomb Raider 3 (19,95)
- Tomb Raider 4 (19,95)
- Resident Evil1 kompl. (19,95)
- Resident Evil 3* (24,95)
- X-Files (19,95 DM)
- RE3 Lösungsbuch - komplett in Farbe
- Das Offizielle Buch
- 24,95 DM**

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

PLAYSTATION UMBAU 49,00 DM

CHUCKY & BRAUT



59,95 DM

PORTOFREI

CD-LEERHÜLLE



3,99 DM

CD-TOWER

- Für 10 PSX-Spiele und Memory Cards (o. Inhalt)
- 29,99 DM**

KEINE PORTOKOSTEN

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

PSX SOFTWARE

- Ace Combat 3 **89,99 DM**
- Colin Mc Rae Rally **44,99 DM**
- Driver **88,99 DM**
- Final Fantasy 7 **44,99 DM**
- Final Fantasy 8 **99,99 DM**
- FIFA Soccer 2000 **86,99 DM**
- Gran Turismo 2 **89,99 DM**
- Grandia* **89,99 DM**
- GTA 2 **89,99 DM**
- James Bond **89,99 DM**
- Legacy of Kain 2: Soul Reaver **89,99 DM**
- Le Mans 24 **92,99 DM**
- Medi Evil **44,99 DM**
- Medal of Honor **89,99 DM**
- Metal Gear Solid* **39,99 DM**
- Mission Impossible **89,99 DM**
- Need for Speed 4 **89,99 DM**
- Rainbow Six **89,99 DM**
- Resident Evil DC **44,99 DM**
- Resident Evil 3* **89,99 DM**
- Silent Hill **88,99 DM**
- Spec Ops **89,99 DM**
- Tarzan **79,99 DM**
- Tekken 4 **29,99 DM**
- The Park WORLD* **89,99 DM**
- Tomb Raider 4 **89,99 DM**
- Trasher Skateboarding **91,99 DM**
- V-Rally 2 **82,99 DM**
- X-Files **82,99 DM**
- Xena **84,99 DM**

DREAMCAST

DC MODCHIP=69,99 DM

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

PSX ZUBEHÖR

- 1MB Hülle **2,49 DM**
- GB Deluxe **99,00 DM**
- RF Unit **24,99 DM**
- Game B. CD X-Ploder **89,99 DM**
- Shockhammer **69,00 DM**
- CD-Sony HülleCybershock P. Movie Card **54,99 DM**
- CD-Leerhülle **1,99 DM**
- Game Station **49,00 DM**

PLAYSTATION2+SPIELE AUF ANFRAGE!

04131/200580



■ Pech gehabt! Die gegnerische Offensive hat wieder mal Früchte getragen und die Pille zappelt in den Maschen.



■ War doch gar nicht so schlimm. Der Stürmer spielt ein brutales Foul vor und der Abwehrhüne wird dafür bestraft.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: April 2000 | Entwickler: PAM Development | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Soccer mit Ronaldo-Unterstützung

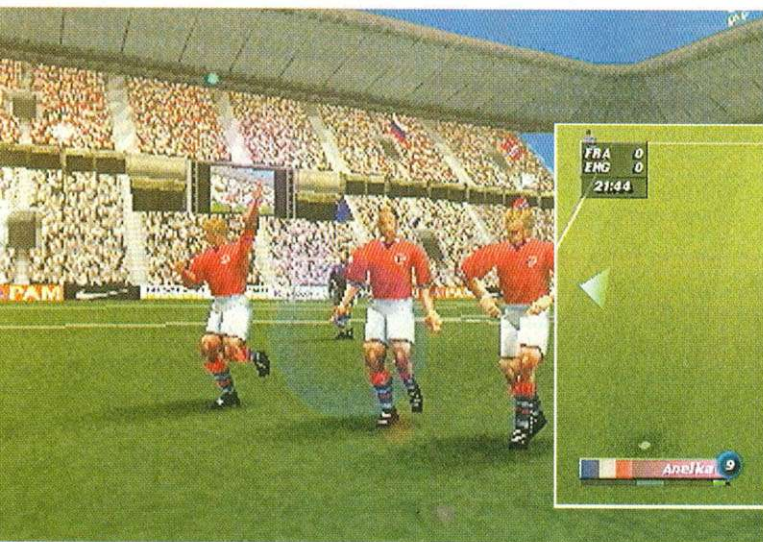
Ronaldo V-Soccer

Infogrames sorgte bereits für einiges Aufsehen im Zocker-volk, als die Franzosen das sehr gute UEFA Striker präsentierte.

■ Auf den ersten Blick mag Ronaldo V-Soccer lediglich gewohnte Fußball-Kost präsentieren. Dennoch sollten Freaks diesen virtuellen Rasen genauer unter die Lupe nehmen.

■ **Gameplay:** Infogrames neues Werk bietet sowohl ein simulationslastiges als auch ein arcade-orientiertes Gesicht. Dies liegt vor allem daran, dass neben den herkömmlichen Modi Turnier oder Freundschaftsspiel auch ein Arcade-Cup Einzug hielt. Die insgesamt 64 verfügbaren Mannschaften setzen sich allesamt aus den besten konti-

nentalen Vertretern ihrer Zunft zusammen. Leider muss nur beim deutschen Team auf die Originalnamen der Kicker verzichtet werden. Alle anderen Teams fahren die aktuellen Aufstellungen auf. Nachdem die Taktik bzw. Strategie individuell festgelegt wurde, dürfen insgesamt 15 Stadien unsicher gemacht werden. Durch ein erfolgreiches Absolvieren der Endurance-



■ Erzielte Tore führen zu regelrechten Freuden ausbrüchen bei der eigenen Elf. Die Jubelarien wurden hier sehr stimmungsvoll inszeniert.



■ Mal sehen, ob der Keeper diesen Gewaltschuss parieren kann.



Die besten Soccer-Games für die PlayStation

■ Mittlerweile streiten sich zahlreiche Games um die Soccer-Krone. Damit ihr nicht den Überblick verliert, werft einfach einen Blick in diese Tabelle.

ISS Pro Evolution



Erschienen:
Zahl der Teams:
Besonderheiten:
Wertung:
Geeignet für:

Februar 2000
53 Nationalteams
keine Original-Lizenz
89% (3/2000)
Einsteiger-Fortg.

FIFA 2000



November 1999
100+ Teams
Original-Lizenz
90% (12/99)
Fortgeschrittene

UEFA Striker



Oktober 1999
100+ Teams
keine Original-Lizenz
85% (11/99)
Einsteiger-Fortg.

Ronaldo V-Soccer



April 2000
64 Teams
Ronaldo-Lizenz
???
Einsteiger

Interview

Interview mit Stephane Dupas, Marketing-Manager des französischen Publishers Infogrames.

PSG: Wie lange arbeitet das Team bereits an Ronaldo V-Soccer?
Stephane Dupas: Wir befinden uns seit 24 Monaten, also ganzen zwei Jahren, an diesem Projekt.

PSG: Warum habt ihr euch dazu entschlossen, mit diesem Team zusammenzuarbeiten?
SD: Die Jungs besitzen große Erfahrungen mit Motion-Capturing, dies stellte zumindestens einen der Gründe für die Auswahl dar. Heutzutage unterscheiden sich die meisten Games häufig vom optischen Gesichtspunkt her. Wir bauen darauf, einen Soccer-Titel zu entwickeln, der neben einer guten Spielbarkeit auch optisch überzeugen kann.

PSG: Wieso erscheint Ronaldo V-Soccer lediglich für die gute alte PlayStation, und nicht wie oft üblich für mehrere Systeme gleichzeitig?
SD: Wir wollten, ohne irgendwelche Kompromisse eingehen zu müssen, unser gesamtes Augenmerk auf diese eine Version konzentrieren.

PSG: Der Markt wird ja nicht erst seit kurzer Zeit regelrecht von Fußball-Games überschwemmt. Womit glaubst du, sticht Ronaldo besonders aus diesem Wust heraus?
SD: Unser Game ist leicht zugänglich. Das bedeutet, sowohl Anfänger als auch alte Hasen werden sich sehr schnell in das

Gameplay hineinfinden. Viele Konkurrenten setzen zumindest die Kenntnisse der Vorgänger voraus.

PSG: Wie würdest du diesen Titel persönlich einordnen? Liegt der Schwerpunkt eher auf simulations- oder arcadeartigem Gameplay? Oder schafft ihr es gar, eine gute Fifty-Fifty-Mischung zu kreieren?
SD: Prinzipiell ist es simulationsbetont. Dies zeigt sich vor allem in den realistischen Aktionen. Darüber hinaus kommen aber auch z.B. Schusshilfen zum Einsatz. Ferner lag uns eine ausgewogene KI, sowohl der eigenen Mitspieler als auch die der Rivalen, am Herzen. Doch trotz allem implementierten wir den Arcade-Mode als perfekte Möglichkeit, einen schnellen Kick auf den Rasen zu zaubern.

PSG: Jeder weiß, dass die realen Kicker von der Copacabana zumindest technisch seit Jahrzehnten stets unter den weltbesten Nationen zu finden waren! Warum habt ihr euch gerade dafür entschieden, die Samba-Treter als Schwerpunkt, allen voran Ronaldo, zu wählen?
SD: Die brasilianische Art, auf dem Rasen zu zaubern, zieht wohl jeden Fußball-Anhänger in ihren Bann. That's it. Dieses Feeling bringen wir einerseits mit den filigranen Moves und andererseits mit der Crowd-Unterstützung auf den Screen.

PSG: Wieso habt ihr im Gegensatz zu einem UEFA Striker auf einen Trainingsmodus verzichtet?
SD: In unseren Augen ist der neue Endurance-Modus das beste Training. Um Spielzüge perfekt einzustudieren, bietet ein Spiel gegen einen Widersacher immer noch die beste aller Möglichkeiten.

den Schmieden EAs bzw. Konamis in nichts nach. Selten zuvor sah man eine derart gut animierte Elf über den Rasen flitzen. Selbst der Kommentar macht in der noch relativ frühen Version eine gute Figur. Die abgegebenen Statements werden auch nach einigen Partien nicht nervig, sondern liefern eine gute Untermauerung des Geschehens. Abhängig vom Stadion erwarten euch zudem unterschiedliche Fan-Gesänge. Im Pariser Prinzenpark beispielsweise erschallt ein lautes "Allez les bleux".

Fazit: Ronaldo V-Soccer bietet gerade Fußball-Neulingen einsteigerfreundliche Kost. Dies soll aber nicht missverstanden werden, denn trotz eines leichten Hineinfindens in diverse



"Brasilien ist in unserem Game verständlicherweise unter allen Konkurrenten das stärkste Team"



PSG: Seht ihr vor allem ein FIFA 2000 bzw. das kürzlich erschienene ISS Pro Evolution als eure Hauptkonkurrenten an?
SD: Eigentlich nicht. Wir picken uns aus allen relevanten Games die für uns interessantesten Dinge heraus und integrieren diese in Ronaldo.

PSG: Wieso habt ihr Ronaldo nicht persönlich via Motion-Capturing integriert?
SD: Die technischen Möglichkeiten dieser Konsolen-Generation werden meiner Meinung nach einem Star wie Ronaldo nicht gerecht!

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

Pokale lassen sich zudem einige historische Teams freispielen.

Technik: Hier glänzen die Coder besonders, denn die langwierige Arbeit scheint Früchte zu tragen. Rein vom visuellen Gesichtspunkt betrachtet, steht der Titel rund um den brasilianischen Superstar den Genre-Vorreitern aus

"Ronaldo V-Soccer wird es der direkten Konkurrenz sehr schwer machen"

Defender	Argentina	Belgium	4 auto select
Speed	8	8	8
Passion	8	8	8
Power	8	8	8
Head	8	8	8
Tackle	8	8	8
Swap Players	Swap Players	Swap Players	Swap Players
Burgos	100	100	100
Zanetti	100	100	100
Chamoni	100	100	100
Houder	100	100	100
Sinanna	100	100	100
Veron	100	100	100
Claudio Lopez	100	100	100
Arcega	100	100	100
Crespo	100	100	100
Rakitskyi	100	100	100

■ Zahlreiche strategische Feinessen erhöhen den Realitätsgrad.



■ Und schon ist es passiert! Der Brite Seaman ist überwunden und darf die Pille aus dem Netz fischen.



■ Das Oranje-Team aus den Niederlanden versteht es, mit dem Spielgerät umzugehen.

Spielsituationen bietet Infogrames gerade auf der technischen Seite einige sehr gute Möglichkeiten. Wenn noch ein wenig an der KI, besonders der des Goalies, gefeilt wird, sollte uns endlich mal wieder ein völlig neues hervorragendes Produkt ins Haus flattern. (Tom S.)



■ Die dynamische Kamera bietet Arcade-Feeling vom Allerfeinsten.



■ Tänzchen gefällig? Dies ist zwar kein Tango, dennoch schwingen die Argentinier gekonnt das Tanzbein.





■ Mit der schnellen, farbenfrohen und detailreichen Grafik macht ein Jump & Run Laune.



■ Die erste Begegnung mit Dorfbewohnern ist in einer kleinen Fischerhütte.



■ Rettet die goldene Krabbe aus dem Flammeninferno und erhält 2000 Bonus-Punkte.

Genre: Jump & Run | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Mai 2000 | Entwickler: Whoopee Camp | Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

...und der Held ist kein Schwein

Tombi 2

Wer gern auf Schweinejagd gehen möchte, darf sich mit dem wilden Tombi auf eine abenteuerliche Reise vorbereiten.

■ Die bösen Schweine von Teil 1 sind zurück und haben Tombi's Kinderfreund Tabby gekidnappt! So macht sich unser kleiner Held auf, alle Rätsel und Aufgaben aus dem Weg zu räumen, bis er seinen Kumpel befreien kann. Auf seiner Reise unterstützen ihn viele Bekannte aus Tombi 1, beispielsweise der Affe Charles, oder der neu hinzugestoßene geflügelte Helfer Zippo, der immer einen Tipp für euch in petto hat. Tombi 2 ist also ein typisches Jump & Run.

■ **Gameplay:** Wer den Vorgänger kennt und schätzt, wird sich schnell mit Teil 2 anfreunden. Der Spielablauf hat sich kaum geändert. Tombi 2 spielt zwar in einer vollkommen ausgearbeiteten 3D-Welt, allerdings sind die Wege bis auf einige Abzweigungen vordefiniert. Gelangt der Held an eine Weggabelung, erscheinen entsprechende Pfeile, die die neuen Richtungen anzeigen. Hier und da versperren diverse Gegner, wie bewaffnete Schweine, Krabben oder Möwen, euren Weg. Mit eurer Standard-Morgenstern-Attacke zwingt ihr sie dennoch recht schnell Platz zu machen. Das Spielprinzip könnte man zusammen-

fassend als Jump & Run mit Aufgaben und Rätseln umschreiben, so wie man es von Klassikern wie Wonderboy kennt. Im ersten Level müsst ihr beispielsweise eine goldene Krabbe aus einem brennenden Haus retten, eine Hängebrücke wieder funktionsfähig machen oder einem Fischer helfen, seine verfangene Angelschnur zu entwirren. Für jedes absolvierte Rätsel gibt es Punkte und man kommt seinem verschollenen Freund ein Stück näher.

■ **Technik:** Erstaunlicherweise gehört Tombi zu den am besten aussehenden PlayStation-Jump&Runs. Das mag vielleicht an der recht einfachen Perspektive liegen, zudem sind die zahlreichen Levels jeweils eine Augenweide und haben viel Abwechslung zu bieten. Ebenfalls hervorzu-



■ Diesem Fischer fehlt es am nötigen Durchblick, um seine verhakete Angelleine wieder freizubekommen.

heben ist die (bislang noch englische) Sprachausgabe, die den vielen Charakteren richtig Leben einhaucht. Die kurzen Ladezeiten tragen zum guten Gesamteindruck bei, jedoch ist die teilweise unfaire Steuerung, besonders bei Sprungeinlagen, noch zu überarbeiten.

■ **Fazit:** Tombi 2 könnte - falls einige kleine Fehler in der Spielbarkeit noch beseitigt werden - in der voll lokalisierten Fassung zu einem wahren Überraschungshit für Jump&Run-Fans werden, die auf gepflegte Rätsel-Einlagen stehen. (Tombi S.)

"Die flotte kunterbunte 3D-Engine hat uns schwer überrascht"



■ Um über diesen reißenden Strom zu gelangen, sollte man dem Mechaniker ein passendes Ersatzteil für die Zugbrücke liefern.



■ Der Weg zur Windmühle ist nur durch geschicktes Springen zurückzulegen. Leider ist die Steuerung in diesem Punkt bisher alles andere als befriedigend.



■ Die Wege sind bei Tombi 2 vordefiniert. Um an diesem Haus vorbeizukommen, muss man die Leiter erklimmen.



■ Im flinken Intro wird der kleine Held Tombi ausreichend vorgestellt.

gut
"Junge oder jung gebliebene Jump-&-Runner dürfen sich auf Tombi 2 freuen"

So, und jetzt haben
wir alle abgehängt.

Pf
Min.

29

inkl. Telefongebühren

Der günstige Internet Provider.

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

- Ohne Grundgebühr
- Ohne Mindestumsatz
- Ohne Verbindungsentgelt

+AddCom
einfach online

Jetzt wechseln: www.addcom.de

oder unter 0180/5 22 58 50 (24Pf/Min.)



■ Schnell und gezielt setzt ihr dem Gegner mit der Führhand schwer zu und punktet.



■ In der Ego-Perspektive seht ihr eure Fäuste vor euch schwebend.



■ Na, das sind Lichtblicke, wie man sie schon aus dem Showland USA kennt.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: März 2000 | Entwickler: JVC | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Auf Henry Maskes Spuren?

Victory Boxing 3

Spätestens seitdem der Gentleman den Boxsport auch bei uns wieder richtig salonfähig gemacht hat, genießt Boxen in Deutschland eine gehörige Portion Anerkennung.

■ Im Spiel selbst übernehmt ihr die Rolle eines Boxers (wer hätte es gedacht) und dürft euch im Ring beweisen. Leider stehen weder realistische deutsche noch amerikanische Boxgrößen zur Auswahl.

■ **Gameplay:** Aller Anfang ist bekanntermaßen schwer. Und so habt ihr erst einmal die Möglichkeit, euch im virtuellen Trainingsraum mit den Grundmoves vertraut zu machen. Hier wird das exakte Timing, um gegnerischen Hirnbrei in Wallung zu bringen, antrainiert. Hat man sich dementsprechend vorbereitet, geht es los in Sachen Weichklopfen. Ihr sucht euch einen der vorgegebenen 40 Boxer aus oder ihr bastelt euch einfach selbst einen aus einigen wenigen Optionen zusammen. Das Kämpferfeld

unterscheidet sich dabei stark in seinen Fähigkeiten. Große, von der Statur her massig gebaute Kämpfer haben natürlich das Manko, dass sie weniger agil sind als kleine, drahtige Sportler. Allerdings haben diese nicht so einen harten Schlag in den Fäusten. Im Ring selbst bearbeitet ihr euer Gegenüber aus fünf Perspektiven, die während einer Runde geändert werden dürfen. Selbst eine Ego-Perspektive, in der ihr eure Fäuste schwebend aus der Ich-Ansicht auf dem Screen seht, ist vorhanden.

■ **Technik:** Technisch haben wir hier eine Preview-Version vor uns liegen, die noch nicht mit grafischen Feinheiten aufwartet. Klar, dass die Engine bei solch simpler Darstellung nicht in die Knie geht. Steuerungstechnisch ist das Spiel sauber lenkbar, allerdings erfordert es ein gewöhnungsbedürftiges Timing,

"Im direkten Vergleich zur Konkurrenz wird es Victory Boxing 3 schwer haben"



■ Eine andere Ego-Perspektive zeigt euren Oberkörper als Drahtgittermodell. Somit schätzt ihr eure eigenen Bewegungen besser ein.

Schläge gezielt zu platzieren. Zusätzliche Bewegungsmöglichkeiten, wie Ausweichen, Decken oder Vortäuschen, sind mittels der Schultertasten auslösbar.

■ **Fazit:** Victory Boxing 3 liegt in einer Preview-Version vor. Wir konnten weder alle Boxer antesten, noch sind Ringoptionen anwählbar. Somit ist leider nur ein mangelnder früher Eindruck möglich. Dass sämtliche Boxspiele auf PlayStation bisher nur ein Nischendasein führten, dürfte jedem klar sein, denn Aktionsmöglichkeiten und spektakuläre Moves sind zu sehr eingeschränkt und somit für actionverwöhnte Beat'emUp-Fans zu trocken. Die Frage lautet vielmehr, ob es ausreicht, mit

vier bis acht verschiedenen Schlagkombinationen einen Spieler lange genug vor den Bildschirm zu fesseln. (Gunther H.)

Fakten der Vollversion

Victory Boxing 3 soll in der Vollversion mit folgenden Features aufwarten:

- 40 unterschiedliche, vorgefertigte Boxer, die sich durch ihr Können unterscheiden
- 15 abwechslungsreiche Sportstadien
- drei Realspielmodi, die sich durch Arcade und Simulation unterscheiden
- versteckte, freispielbare Modes, wie Tournament und Tag
- 60 Frames bzw. 30 Vollbilder in der Sekunde (in der europäischen Version selbstverständlich nur 50 Frames/Halb-bilder in der Sekunde)



■ Habt ihr einen Gegner ausgeknockt, eilt der Ringrichter herbei, um mit dem Auszählen zu beginnen. Je nach Kondition bleibt das Opfer liegen oder kann weitermachen.



■ Auch aus der Draufsicht darf gebokst werden. Diese Kameraperspektive eignet sich jedoch nicht sonderlich zum Fighthen.

■ **Autsch!** Erhaltet ihr einen Treffer aus der Ego-Perspektive, färbt sich der Screen blutrot ein.

PSG **dürftig** "Boxen konnte als Nischenprodukt bisher noch niemanden vom Hocker reißen"

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

Ausgereifte Strategie in deutscher Sprache

Vandal Hearts 2

Nachdem wir in der letzten Ausgabe bereits über die US-Version von Vandal Hearts 2 berichteten, wollen wir diesmal ein Auge auf das deutsche Preview werfen.

Zur Erinnerung: Vandal Hearts 2 handelt von einem Jungen namens Joschi. Er wird durch einen dummen Zufall aus seinem friedlichen bäuerlichen Leben

gerissen und gerät in einen das Land zerreißen Bürgerkrieg. Ihm ist es zusammen mit seinen Begleitern zugeteilt, die Nation zu befreien und wieder zu vereinen. Die Story wird euch anhand von Dialogen präsentiert. Ihr kommt nur ins Spiel, wenn einer der vielen rundenbasierten Kämpfe à la Tactics Ogre oder Final Fantasy Tactics ansteht. Gegenüber der US-Version hat sich nicht

viel verändert. Die menügeführte Steuerung ist nach wie vor einfach und intuitiv bedienbar. Die PAL-Portierung ist gut gelungen, angesichts der Sprite-Grafik war sie wohl nicht das Problem. Bei der Übersetzung hat man sich offensichtlich viel Mühe gegeben, aber im Detail klemmt es noch ein bisschen. So sind in dieser noch unfertigen



Magie ist die Geheimwaffe in Angriff und Verteidigung. Mit geschickt eingesetzten Zaubern entscheidet man einen schweren Kampf schnell für sich.



Lord Byron ist ein unangenehmer Zeitgenosse, der seinen Untertanen das Leben so schwer wie möglich macht.

Variante einige Rechtschreibfehler zu finden. Auch mit der Ausdrucksweise hapert es hin und wieder. Beispielsweise werden die teilweise sehr epischen Dialoge in unangenehmer Umgangssprache geführt. Können solche Bugs bis zur Endversion beseitigt werden, erwartet euch auf alle Fälle ein fantastisches Strategical. (Udo L.)



Der Kampf wird auf einem isometrisch angeordneten Quadratraster geführt, in dem ihr auf Reichweiten und Höhenvorteile achten müsst.

Graphic Kit[®] collection

for SONY[®] PLAYSTATION[®]

GRAPHIC-KIT! DIE FARBREVOLUTION FÜR PLAYSTATION JETZT AUCH FÜR DREAMCAST

- DAS ORIGINAL VON PROMOVIDEO ÜBER 30 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK
- GARANTIERT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND SOGAR WIEDERVERWENDBAR

JETZT AUCH FÜR DREAMCAST

Exklusiv-Vertrieb in Deutschland durch:

dynatex

dynatex GmbH • Schloßstraße 8 • 44287 Dortmund
Fax: 02 31/45000-29 • Tel.: (0231) 45000-0 • www.dynatex.de • eMail: dynatex@dynatex.de

Erhältlich bei:

DEUTSCHER VIDEO RING[®]
WIR MACHEN PROGRAMME

RED ZAC

TOYS 'R' US



■ Anfangs stehen euch nur wenige käuflich zu erwerben- de Jets zur Verfügung, die jedoch auch Mach 1 erzielen.



■ Besonders imposant in Szene gesetzt wirkt die Start- Ziel-Markierung, die sich deutlich abhebt.



■ Wer es wagt, den Profi-Mode zu fliegen, darf Kunst- stücke wie den Rückenflug vollführen.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: Mai 2000 | Entwickler: Curly Monsters | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Rasanter WipEout-Klon mit Jet-Beteiligung N-Gen Racing

Die Coder der wegweisenden ersten beiden WipEout-Teile haben sich für einen neuen Racer einiges einfallen lassen.

■ Die Curly-Monsters-Schmiede rekrutiert sich fast ausnahmslos aus den Jungs, die neben den oben genannten Produkten auch schon an Co- lony Wars I und II, damals noch unter Psygnosis' Fittichen, be- teiligt waren. Nun haben sich die Mannen um deren Chef- Coder Chris Roberts einem waschechten Jet-Game an- genommen.

■ **Gameplay:** Nachdem in naher Zukunft auf den ersten Blick keine Daseinsberechti-

gung für militärische Maschi- nen besteht, rufen findige Pilo- ten kurzerhand die so genann- te Jet-X-Liga ins Leben. Im N- Gen-Modus steht euch ein rela- tiv knappes Budget zur Verfü- gung, um euch einen Düsenjet leisten zu können. Durch insge- samt vier Klassen führt euch der Weg bis an die Spitze des Pilotendaseins. Für jede Klasse muss zuerst eine Lizenz durch Absolvieren eines Time-Trials gemeistert werden. Da ihr für gute Ergebnisse gebührend entlohnt werdet, lassen sich die Maschinen ziemlich schnell beim hauseigenen Tuner hoch- rüsten. Die Möglichkeiten hier- bei könnten nicht vielfältiger ausfallen, denn von einem Tarnanstrich bis hin zur Modi-

fikation des Triebwerks wird eine Menge geboten. Damit ihr den rivalisierenden Piloten nicht unterlegen seid, befinden sich kreisrunde Symbole auf dem Pistenverlauf, die beim Durchflug beispielsweise einen Afterburner auslösen. Alle 40 Fluggefährte, von der MiG 29 bis hin zum Stealth-Bomber, weisen reale Flugeigenschaften auf. Dies äußert sich vor allem im Profi-Modus. Dort stehen euch auch rasant aus- geführte Loopings oder Seit- rollen zur besseren Meisterung der Pisten zur Verfügung.

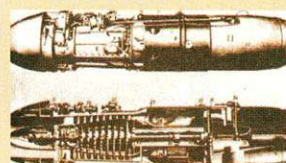
■ **Technik:** Die Macher spielen ihre Erfahrungen mit hohen Geschwindigkeiten voll aus. Selbst Mach 2 wirkt enorm realistisch. Zudem implementierten sie schön anzusehende Wasserspiegelungen ins ohnehin schon imposante Sreckendesign.

■ **Fazit:** Freunde hoher Ge- schwindigkeiten kommen mit N-Gen Racing definitiv auf ihre Kosten. (Tom S.)

i Der erste Jet-Triebler



Die Me 262 war das erste von einem Jet-Motor angetriebene Flugzeug. Von vielen als die letzte Waffe des Nazi-Regimes im Zweiten Weltkrieg betrachtet, schaffte es die geflügelte Bastion dennoch nie zur Massenproduktion. Die Entwicklung der bahnbrechenden Erfindung begann bereits im April 1939. Erste Testflüge fanden zwei Jahre später, im April 1941, statt. Mit den heutzutage bekannten Königen der Lüfte hat diese für damalige Verhältnisse wegweisende Meisterleistung jedoch nur noch wenig gemein.



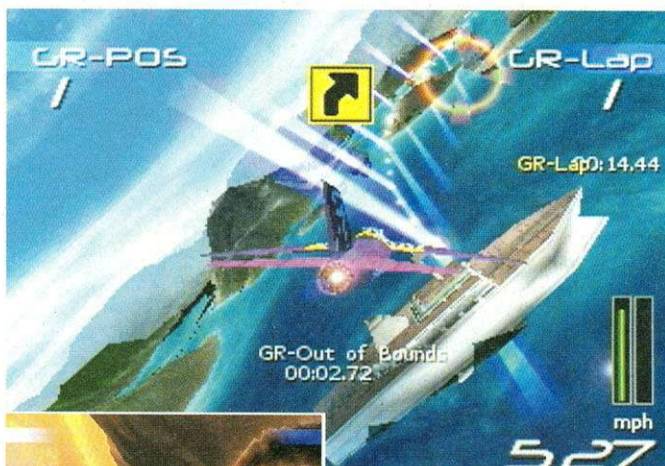
„Eine ideale Alternative für alle Fans der WipEout-Reihe“



■ Solltet ihr einmal vom Kurs abkommen, hilft euch der Autopilot zurück auf den rechten Weg. Ferner lassen sich Fehler in den Replays bestens aufdecken.



■ Durchfliegt ihr die roten kreisrunden Symbole, erhaltet ihr die Möglichkeit, einen zusätzlichen Schub per Afterburner zu nutzen.



■ Manche topografische Gegebenheit, wie etwa der Flug über die Inseln der Südsee, lädt zum Hingucken ein.



■ N-Gen Racing bietet neben malerischen Landschaften auch herrlich inszenierte Sonnenuntergänge.



„N-Gen hat alles, was man von einer Melange aus GT und WipEout erwartet“

Genre: Shoot 'em Up | Erscheint: 2. Quartal 2000 | Spieleranzahl: 1 - 2 | Entwickler: Namco | Schwierigkeitsgrad: mittel

Ladet die Lightguns ordentlich durch!

Ghoul Panic

Für alle Freunde der Lightgun haben die Spezialisten von Namco endlich Nachschub parat.

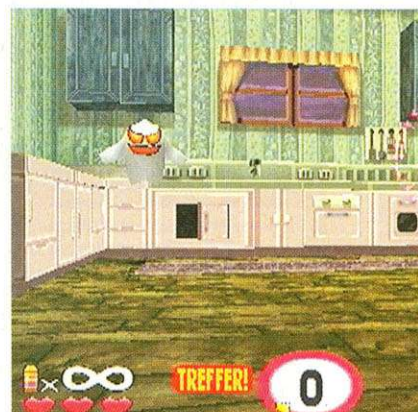
■ Lightgun-Fans haben hier in Deutschland einen schweren Stand. Zum einen kommen sowieso kaum

Spiele für die Guns heraus und zum anderen schlägt häufig auch die BPJS zu. Nicht so bei Namcos Point-Blank-Reihe, die aufgrund des lustigen Schießbudenflairs von der Indizierung verschont wurde. Und genau hierzu befindet sich ein neuer Teil in der Mache,



■ Noch haben diese Skelette sichtlich ihren Spaß. Noch, denn gleich trifft sie eine Kugel.

der zwar nicht mehr von den Gebrüder Dan und Don handelt, aber dennoch sehr ähnlich aufgebaut ist. Auch in Ghoul Panic ist es alleine oder zu zweit möglich, sich durch die unterschiedlichen Szenarien zu ballern, egal ob auf der Jagd nach Geistern, Skeletten oder Ähnlichem. Dazu stehen verschiedene Spielmodi bereit, denn neben dem Arcade-Modus gibt es auch noch den Überlebensmodus und wieder einen Story-Modus. Natürlich wird auch hier geschossen, was das Zeug hält, und ein schmerzender Zeigefinger ist euch fast gewiss. Wer Namco kennt, der weiß, dass sie Nachfolger technisch immer verbessert ins Rennen schicken. Dabei machen die Edler-coder auch bei ihrem neuesten Titel keine Ausnahme. Die Grafik-Engine ist sehr sauber und sehr schnell, die Hintergründe sind interaktiv und



■ Bei Ghoul Panic schießt ihr euch durch ein Haus zum Endgegner Nummer Eins. Hier "verschönert" ihr die Küche.

dürfen unter Beschuss genommen werden. So fallen beispielsweise getroffene Bilder von der Wand. Insgesamt macht das Game schon einen guten Eindruck und meine Gun wird wohl so schnell keinen Staub mehr ansetzen. Einzelspieler werden nur wenig Langzeitspaß haben, zu zweit bringt Ghoul Panic jedoch eine Wahnsinns-gaudi. (Udo L.)



■ Nicht immer lassen sich die Gegner einfach abschießen. Hier versteckt sich der Geist beispielsweise hinter einem Schild.

gurt
"Endlich ein brauchbarer Nachschub für alle Lightgun-Freaks"

RESIDENT EVIL 3
NEMESIS
Das offizielle Lösungsbuch
CAPCOM
FUTURE PRESS

Das einzige offizielle Lösungsbuch in deutscher Sprache

RESIDENT EVIL 3

NEMESIS

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

VIDEO & PC GAMES
EXKLUSIV-VERTRIEB

...gönn Dir den vollen Spielspaß!

FUTURE PRESS

Bestell-Hotline 0180-5778800
www.orderintime.com
eMail: info@orderintime.com

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

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



■ Die deutsche Version von Techno Mage wird komplett **deutsche Texte** und Sprachausgabe enthalten.



■ Bei seiner Reise durch die **Fantasy-Welt** von Gothos trifft Melvin auf viele verschiedene Charaktere.



■ Am **Anfang** bekommt der Spieler genau erklärt, wie die Steuerung zu handhaben ist.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Mai 2000 | Entwickler: Sunflowers | Schwierigkeitsgrad: mittel

Mit Magie und Schwert gegen Monsterscharen

Techno Mage

Der deutsche Entwickler **Sunflowers** wagt sich an die **PlayStation**. Mit ihrem PC-Hit anno 1602 gelang es den Codern, sich mit an die Spitze der ansässigen Softwareschmieden zu setzen. Jetzt versuchen sie mit ihrem neuen Projekt **Techno Mage** auch die PlayStation-Zocker für sich zu gewinnen.

■ Rollenspiele und Action-Adventure aus der Vogelperspektive finden sich auf der PlayStation heutzutage leider nicht mehr sehr oft. Während vor ein bis

zwei Jahren noch Spiele wie Legacy of Kain oder Diablo weitgehend waren, trifft man jetzt nur noch auf Adventure, die in einer vollkommen dreidimensionalen Welt spielen. Bei der Programmierung dieser 3D-Engines mit selbstführender Schulterkamera kommt meist der wichtigste Teil eines Adventures, die Story, zu kurz. Es ist sehr aufwändig, eine perfekte Spielwelt zu schaffen und gleichzeitig auf einen passenden Ablauf des Spieles zu achten. Die deutsche Firma Sunflowers versucht nun das klassische Action-

Adventure mit neuen Elementen zu versehen, und hofft damit alte Fans neu zu begeistern.

■ **Gameplay:** Die Welt von Gothos ist friedlich und frei von jeder Art Krieg. Bewohnt von zwei verschiedenen Rassen, den Steamern und den Dreamern, gab es schon seit geraumer Zeit keine Auseinandersetzungen mehr. Auch wenn sich diese beiden Völker meiden, sind sie einander nicht feindlich gesinnt. Eure Hauptfigur hört auf den Namen Melvin. Aufgewachsen in Dreamertown, ist es für ihn schwieriger sich durchzusetzen, denn sein Vater war ein Steamer und seine Mutter eine Dreamerin. Als das Dorf der Steamer fast ganz von den mysteriösen Mächten zerstört wird, sucht die Bevölkerung natürlich nach einem Schuldigen, den sie glauben in Melvin gefunden zu haben. Verstoßen aus seiner Heimat, macht sich Melvin auf die Suche nach dem Ursprung

■ Auf seiner Reise trifft euer Held auf verschiedene Figuren, die ihm mit wichtigen Hinweisen versorgen.

■ Auch einige Kletterpassagen hat der kleine Held zu meistern.



■ Der Aufstieg zu einer riesigen **Fels-Burg** ist mit zahlreichen Fallen und Jump&Run-Passagen gespickt.



■ In einem riesigen Dungeon entdeckt Melvin diese fiese **Maschine**, die für das Chaos auf der Erde verantwortlich ist.



■ Die unterschiedlichen Dungeons fallen vor allem durch ihr **abwechslungsreiches Design** auf.



■ Wie es in einem richtigen Fantasy-Märchen der Fall sein sollte, spielt auch in Techno Mage ein Drachen mit.



Durch eine seltsame Flüssigkeit kommen die finsternen Gestalten in das liebe Gothos.

Intro



■ Während die Figuren nur aus **Bitmaps** bestehen, sind die **Endgegner** aus Polygonen zusammengesetzt.



dieser zerstörerischen Macht. Dabei trifft er auf viele unterschiedliche Wesen, die ihm mit Rat und Tat zur Seite stehen. Unter anderem auch auf die Schöne Talis, die ebenfalls ein Mischling aus Dreamer und Steamer ist. Sie begleitet den Helden fortan auf seinem beschwerlichen Weg. Viele Spieler haben sich nur schwer an die komplett dreidimensionale Welt von aktuellen Spielen gewöhnen können. Deshalb ist der Fakt, dass es sich bei Techno Mage um ein Spiel aus der Vogel-Perspektive handelt, nicht unbedingt ein Nachteil. Besonders den Spielern,

welche des Öfftern ein Rollenspiel auf dem PC bevorzugen, wird diese Ansicht zusagen. Mit verschiedenen Waffen, die Melvin in den gigantischen Dungeons oder in kleinen Shops erwerben kann, fightet ihr gegen die gewalttätigen Monster. Mit der Zeit lernt euer kleiner Held aber auch noch viele Zaubersprüche hinzu, mit denen er den teils riesigen Endgegnern besonders stark einheizt. Auf dem Weg zum Zentrum des Bösen durchquert Melvin oftmals fremdartige Städte, wo er von den Einwohnern wichtige Informationen und Gegenstände erhält, die sehr entscheidend für sein schnelles Vorankommen sind.

■ **Technik:** Leider kann man die Grafik von Techno Mage nicht als besonders fortschrittlich bezeichnen. Diese Tatsache sollte aber nicht über das sehr gute Gameplay des Spieles hinwegtäuschen. Nicht immer muss ein Spiel unbedingt eine "Tomb-Raider-Perspektive" aufweisen, um wirklich gut zu sein. Auch bei Techno Mage wird wieder einmal deutlich, dass ein (grafisch gesehen) relativ flaches Game wirklich Spaß machen kann. Gerade beim Kampf in den finsternen Katakomben ist diese Perspektive von großem Vorteil, da ständig eine gute Übersicht gewährt wird. Zu diesem Zweck darf die Karte mit den Schulter-tasten des PlayStation-Pads gedreht werden.

Kurzprofil: Melvin

Alter: 20
Mutter: Firna (Dreamerin)
Vater: Godon (Steamer)
Augenfarbe: blau
Haare: schwarz
Frisur: trägt einen kecken Zopf
Gesicht: gerade Nase, schmale Augenbrauen, hohe Stirn
Körperbau: wirkt trotz einer Körpergröße von 1.80 m ein wenig gedrunken, seine Hände und Füße sind im Vergleich zum restlichen Körper sehr groß, Rechtsträger
Eigenschaften: neugierig, aufgeschlossen, manchmal zu gutmütig, offen, unvoreingenommen, kontaktfreudig

Zu Beginn seines Abenteuers ist Melvin noch sehr **tapsig** und in manchen Situationen etwas **unbeholden**. Es fällt ihm leicht, **Freundschaften** zu schließen und auf **unbekannte Wesen** zuzugehen. Im Laufe des Spieles **entwickelt** er sich zu einem wahren Helden, dem man ohne **Zweifel** zutraut, die Welt von Gothos zu retten.



■ Damit Melvin nicht in den Abgrund stürzt, wird vom Spieler großes Geschick mit dem Joypad verlangt.

■ **Fazit:** Techno Mage hat trotz klassischer Grafik-Elemente seine Qualitäten. Mit durchdachtem Gameplay und einem übersichtlichen Menü fällt es relativ leicht, den Überblick im Kampf zu behalten. Die Story erweckt im Spieler auch immer wieder den Forscherdrang, denn schließlich will man ja wissen, ob sich der Held in die schöne Talis verliebt. (Markus H.)

Kurzprofil: Talis

Alter: 20
Mutter: Gaida (Steamerin)
Vater: Arwed (Dreamer)
Augenfarbe: braun-grün
Haare: sattes Braun
Frisur: kecke Zöpfe, deren Enden teils frech abstehen
Gesicht: gerade Nase, geschwungener, nicht zu großer Mund, schmale Augenbrauen
Körperbau: schlank, gut proportioniert
Eigenschaften: unabhängig, selbstständig, selbstsicher, durchsetzungsfähig, hat Fremden gegenüber ein gesundes Misstrauen, ihre Anerkennung muss man sich verdienen, naturverbunden

Talis verfügt über ausgeprägte **mentale Fähigkeiten**. Sie lässt nicht über sich bestimmen, sondern nimmt ihr **Schicksal** lieber **selbst** in die Hand. Sie ist eine wahre **Kämpferin**.



■ Um erst einmal aus seinem Heimatdorf entfliehen zu können, bedarf es einiger Hilfsmittel, die euer Held von seinem Onkel erhält.



■ Hier bewegt sich Melvin gerade durch eine Stadt, die nur aus seltsam anmutenden **Maschinen** besteht.

PSG **gurt** "Sunflowers Action-Adventure überzeugt mit einer packenden Story"



■ Das deutsche VCC-Entwicklerteam werkelt momentan an einem Sequel ihres Rennspiel-Hits **Killer Loop**, das für alle gängigen Spiele-Plattformen erscheinen soll.

■ Um die riesige Nachfrage in **Japan** bewältigen zu können, will Sony angeblich nach dem Release der PlayStation 2 in Japan monatlich **500.000 Konsolen** herstellen.

■ Die Softwareschmiede **Saffire** arbeitet derzeit parallel an einem **Action-Adventure** für Dolphin und PlayStation 2. Wie derzeit genre-üblich, wählte man einen **weiblichen** Protagonisten, der vom Spieler frei durch riesige Welten gesteuert wird.

■ Gerüchten zufolge scheint es **Probleme** bei der **Abwärtskompatibilität** der PlayStation 2 zu geben. So sind mittlerweile mindestens sechs PlayStation-Titel bekannt, die definitiv auf Sonys neuem Flaggschiff nicht laufen sollen.

■ Nachdem Videospiele wie **Wing Commander** oder **MK** bereits den Sprung ins **Kino** geschafft haben, soll nun auch **Acclaims** Videospielheld **Mike LeRoi** einen Filmstreifen erhalten. Im Gespräch für die Hauptrolle des **Shadow Man** ist Kult-Rapper **Ice Cube**.

■ **World Kicks** heißt das neue Fußballspiel der japanischen Edelschmiede **Namco**. Gerüchte besagen, dass der heiße Kick zunächst auf **Segas Naomi-Board** in den Spielhallen erscheinen wird. Somit wäre eine **Dreamcast-Konvertierung** fast sicher und auch die **PlayStation 2** könnte mit Namcos neuem Titel versorgt werden.

■ **Ubi Soft** werkelt derzeit an einem Titel zur Fernsehserie **VIP**, in der u.a. **Pamela Anderson** ihr Unwesen treibt. Einzelheiten über das Spiel wurden jedoch leider noch nicht genannt. Das Game soll im Herbst für beinahe alle gängigen Spieleplattformen erscheinen.

The World Is Not Enough (PS/PS2)

Auf Rares Agenten-Spuren

■ Nachdem Electronic Arts erst kürzlich mit **Tomorrow Never Dies** ein virtuelles James-Bond-Abenteuer veröffentlicht haben, werkeln die Kanadier bereits an einem weiteren Agenten-Thriller rund um den britischen Frauenhelden. Besonders interessant ist dabei, dass das Abenteuer gleichzeitig für drei verschiedene Plattformen auf den Markt kommen wird (PS, PS2, PC). Die PC- und die PlayStation2-Varianten sollen sich grafisch nicht voneinander unterscheiden. Hingegen müssen PlayStation-Besitzer auf Augenweiden wie aufwändige Lichteffekte oder eine hohe Auflösung verzichten. In puncto Gameplay zeigt sich der neuste Streich EAs als reinrassiger Ego-Shooter. Natürlich stehen dem Helden viele unterschiedliche Waffensysteme zur Verfügung, dank der ihr euch der Gegnerschar erwehren dürft. Angestrebter Erscheinungstermin ist das dritte Quartal dieses Jahres.



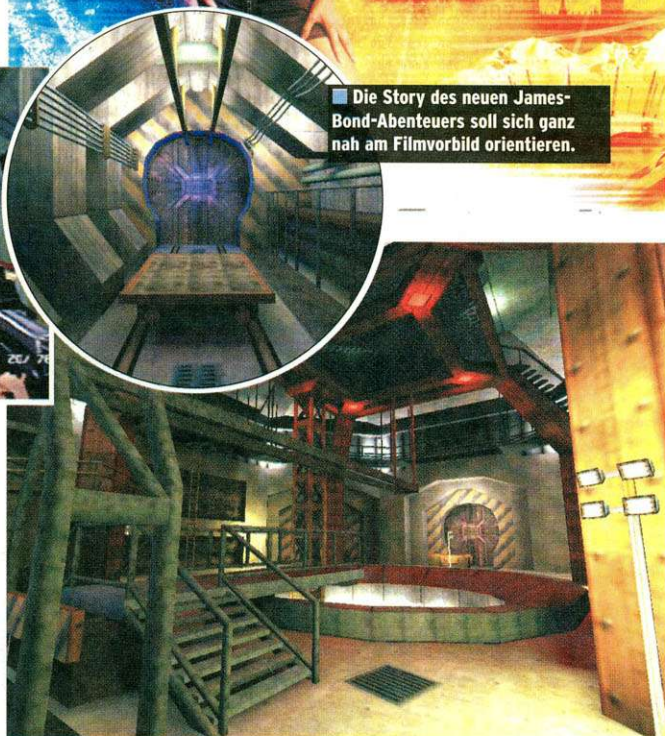
■ Die Story des neuen James-Bond-Abenteuers soll sich ganz nah am Filmvorbild orientieren.



■ Insgesamt stehen euch rund zehn unterschiedliche Ballermänner zur Verfügung. (PS)



■ Die PlayStation-Fassung scheint wesentlich weiter fortgeschritten zu sein als die PC- bzw. PlayStation2-Variante. (PS)



■ Die PlayStation2-Version glänzt vor allem durch eine Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten und eine hohe Framerate, mit der die Engine über den heimischen Screen flimmert. (PC)

Dune-2000-Lösungsbuch aus dem Hause Prima

Der leichte Weg zur Herrschaft über Dune

■ Wem die Komplettlösung in unserem Trix-Teil nicht ausreicht, Herr über den Wüstenplaneten Arrakis zu werden, der sollte einen Blick auf Primas offizielles Lösungsbuch zu Electronic

Arts Meisterwerk wagen. Das 248-seitige Nachschlagewerk klärt den Hobby-Strategen über die Missionen des Hits auf. Zu allen Levels gibt es zusätzlich Karten, die euch über die Position geg-

nerischer Stellungen Auskunft geben. Zum Preis von nur 19,95 DM ist das nützliche Werk ab sofort im gut sortierten Fachhandel erhältlich.



Memory-Cards (PS)

Nützliche Speicher-Power von InterAct



■ InterAct zeigte auf der Nürnberger Spielwarenmesse ihr neues Peripherie-Sortiment für dieses Jahr,

das sich im PlayStation-Bereich vor allem durch zwei neue Speicherkarten auszeichnet. Die True 4x Memory Card und die True 8x Memory Card sorgen für Mega-Speicherplatz. Dabei verzichtete man auf eine Komprimierung der Daten, die bislang zumeist ärgerlichen

Datenverlust zur Folge hatte. Die 4fach-Memory-Karte kostet DM 49,95, während ihr für den großen Bruder DM 69,99 anlegen müsst.



Tony Hawk's Skateboarding 2 (PS)

Die Legende kehrt zurück



erhält einen Nachfolger. Dabei hat Tony Hawk's Skateboarding mehr als nur eine aufgepeppte Grafik-Engine zu bieten. So sollen beispielsweise die Animationen der Skater

■ Einer der verkaufstärksten PlayStation-Titel des Jahres 1999 (Platz 14 der Vollpreistitel)

nochmals realistischer wirken und auch neue, authentische Moves werden den Protagonisten im zweiten Teil spendiert. Ebenso erhält der virtuelle Pistenschreck neue Pisten, die rund um den Globus beheimatet sind. So donnert ihr über Schotterwege in New York, durchquert stimmungsvoll designte Parks in Marseille oder vollführt atemberaubende Stunts in Rio de Janeiro. Auf Wunsch gehen sogar zwei Spieler gleichzeitig an den Start und kämpfen während heißer Hetzjagden um möglichst hohe Punktzahlen. Erwarten dürfen wir den Titel im dritten Quartal des kommenden Jahres.



■ Im Nachfolger steht dem Spieler eine wesentlich größere Anzahl von Stunts zur Verfügung.



■ Mindestens acht neue Parcours wollen die Entwickler dem Sequel spendieren.

Speedball 2100 (PS)

Das Comeback der Bitmap-Brothers

■ Sie sind die Gladiatoren der Zukunft, die hartgesottenen Feldspieler des brutalen Sports Speedball, der bereits Millionen von Besitzern des Commodore Amiga Ende der 80er-Jahre (Teil 1 der Serie erschien im November 1988) gebannt vor den Bildschirm fesselte. Nun legt der Publisher Empire Interactive die spielerisch äußerst motivierende Mischung zwi-

schen den Sportarten Handball, Hockey und American Football für unsere geliebte PlayStation neu auf. In puncto Spielprinzip wurde dabei alles beim Alten belassen. 16 Mannschaften treten gegeneinander an und ermitteln den Weltmeister unter sich. Wenn alles nach Plan läuft, dürften wir bereits im Sommer in den Genuss des abgedrehten Sportspiels kommen.



■ Spielerisch ist Speedball 2100 sicherlich noch immer ein absolutes Highlight.

aufgeschnappt



■ Billard Master 2 soll nicht, wie ursprünglich vorgesehen, am 3. April 2000 in Japan erscheinen. Der japanische Entwickler Ask scheint den Launch des Titels um zwei Wochen verschoben zu haben.

■ Terminverschiebung, die zweite: Auch Dead or Alive 2 soll erst im April für japanische PS2-Besitzer käuflich zu erwerben sein, und nicht wie angestrebt schon zum 30. April 2000.

■ Die Gerüchte um Sonys Arcade-Hardware verdichten sich immer mehr. So sollen Softwareschmieden wie SNK, Capcom, Konami, Jaleco, Hudson oder Tecmo bereits seit Monaten an einigen Projekten dafür arbeiten.

■ Electronic Arts soll Steven Spielbergs Edelschmiede Dreamworks Interactive (u.a. Medal of Honor) gekauft haben. Derzeit sind die Programmierer laut Gerüchten bereits mit der Entwicklung neuer Titel für Sonys PlayStation 2 beschäftigt.

■ Ein nettes Feature namens Texture-Interpolation soll dazu beitragen, dass alte PS-Titel auf der PlayStation 2 grafisch wesentlich aufwändiger wirken.

■ Laut dem Würzburger Versandhändler Theo Kranz bietet SCED die Hits Rollcage Stage II, Colony Wars: Red Sun und Star Ixiom für nur DM 49,95 an.

Kurioses aus Japan

Ganz im Stile des erfolgreichen I-Mac-Designs der Firma Apple will der in Hongkong ansässige Wai-Lam-Konzern einen Roboter-Hund in vier verschiedenen Farben auf den Markt bringen.



ChartBreaker

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

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-9313545228
Umwertung inkl. Bankgebühren
1 DM = 7,80 S. Porto 6,90 zzgl. NH-Geb.

0931-3545222 ODER
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Laden
Theo KRAENZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
dynamax
Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
KRAENZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Theo KRAENZ VERSAND

Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial- Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg

PlayStation

PlayStation Dual Shock 249,-

PORTOFREI!

PlayStation

Contr. Original Dual Shock 59,95

PORTOFREI!

Control Pad Evolution 69,95

PORTOFREI!

Lenkrad Jordan GP Dual Shock (ohne Pedale) 89,95

PlayStation

Memory Card Blaze - 60 Blocks 34,95

PORTOFREI!

Super AV-Kabel Innovation (G-Con-komp.) 16,95

Memory Card Innovation 60 Blocks 29,95

Memory Card Innovation 15 Blocks 14,95

Memory Card Innovation 30 Blocks 22,50

PlayStation

Lenkrad Ferrari Shock 2 109,95

PORTOFREI!

XPloder FX 84,95

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

PlayStation

PlayStation - Dual Shock ... 249,00

CONTROL PAD

Original - neGoon Pad ... 89,95

Blaze - Cyber Shock ... 39,95

Blaze - Micro Wizard ... 34,95

Dual Shock Orig. Sony (Color) ... 59,95

Dual Shock - Innovation ... 34,95

JoyTech - DualShock-color ... 34,95

JoyTech - Airpad ... 49,95

Infra Red Pad Shock 2 ... 44,95

Evolution Pad ... 69,95

Control System Evolution ... 119,95

JOYSTICK

Pro Shock Arcade - Lite (Mrz) 44,95

Bio-Grip Advanced ... 34,95

KABEL

Antennenkabel Innovation ... 24,95

Antennenkabel JoyTech ... 24,95

Antennenkabel Sony ... 49,95

Joypadverlängerung Blaze ... 9,95

Linkkabel Blaze ... 9,95

RGB-Kabel Low Budget ... 14,95

RGB/Super AV Kabel ... 16,95

LENKRAD

Blaze - Formula GTR (März) ... 119,95

Fanatec Speedster mit Pedale 174,95

Ferrari Shock 2 Racing Wheel 109,95

Gamester Dual Force Wheel 119,95

JoyTech Jordan-GP 2 in 1 ... 89,95

MEMORY CARD

Innovation 120 Block ... 34,95

NexGen/Datel 120 Blocks ... 44,95

Innovation 15 Blocks ... 16,95

Original Sony 15 Block color ... 29,95

Blaze 30 Block ... 24,95

Innovation 30 Blocks ... 22,50

JoyTech 360 Block-colour ... 54,95

NexGen/Datel 360 Blocks ... 54,95

Blaze 60 Block - Colour ... 34,95

Guillemont 60 Block ... 34,95

Innovation 60 Blocks ... 29,95

NexGen/Datel 720 Blocks ... 64,95

NexGen/Datel 1080 Blocks ... 84,95

SCHUMMELMODUL

Xploder - Classic ... 44,95

Xploder FX ... 84,95

Xploder Pro ... 134,95

Xploder CD 9000 (Feb.) ... 69,95

Equalizer ... 39,95

Gamehuster CDX ... 99,95

(Anschluss an Mem-Card-Slot)

MOUSE

Original inkl. MousePad ... 59,95

Innovation Low Budget ... 34,95

Samurai Mouse ... 29,95

Blaze Hyper Mouse inkl. Pad ... 34,95

PlayStation

MP3-Player hasta ... 129,95

Pro Carry Case - Blaze ... 54,95

Power Flash - Game Boy Adapt. 84,95

Game Station - Disk Station ... 24,95

Games Station ... 44,95

Staubschutzhülle - color ... 9,95

PSX-Aufkleber Graphic Kit ... 22,90

GraphicKit Collection PSX-Aufkleber (24 Motive) je 22,90

PlayStation

MENÜ-SPIELER-ADAPTER

Multi Tap Original ... 69,95

Multi Tap Innovation ... 44,95

PISTOLE

Avenger Pro Lightgun -Blaze- 89,95

Blaze Falcon Light Gun ... 89,95

Blaze Scorpion Light Gun ... 39,95

JoyTech Real Arcade ... 99,95

Sony G-Con 45 ... 79,95

PlayStation

SPIELEKABINET

Croc 2 ... 19,95

Dino Crisis ... 24,95

Final Fantasy VIII ... 24,95

Gex - Deep Cover Geck ... 19,95

James Bond (Tom.N.D.) ... 24,95

Metal Gear Solid ... 24,95

Resident Evil 3 ... 24,95

Ridge Racer Type 4 ... 24,95

Silent Hill ... 24,95

Street Fighter Alpha 3 ... 24,95

Tekken 3 ... 24,95

Tomb Raider 3 ... 19,95

Tomb Raider 4 ... 19,95

Urban Chaos (Feb.) ... 19,95

Xena: Warrior Princess ... 24,95

Heft Medi Evil ... 14,80

Heft Shadowman ... 11,95

Game Breaker Vol.3 ... 24,80

Game Breaker Vol.4 ... 24,80

Tips&Tricks - Future Press ... 14,95

Xploder-Das offizielle Buch(Mrz) 19,95

PlayStation

SONSTIGES ZUBEHÖR

MP3-Player hasta ... 129,95

Pro Carry Case - Blaze ... 54,95

Power Flash - Game Boy Adapt. 84,95

Game Station - Disk Station ... 24,95

Games Station ... 44,95

Staubschutzhülle - color ... 9,95

PSX-Aufkleber Graphic Kit ... 22,90

PlayStation

UND LADEN

Mouse Original inkl. MousePad 59,95

PORTOFREI!

PlayStation

Innovation Mouse 34,95

PORTOFREI!

Pistole Scorpion 39,95

MultiTap Original 69,95

PORTOFREI!

PlayStation

Home Arcade System (ohne Inhalt) 179,95

Innovation MultiTap 44,95

Pro Carry Case Blaze (ohne Inhalt) 54,95

SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Poy Poy 2 39,95	Popoulos 49,95	Ninja - Shadow of Darkness 39,95	Unholy War 49,95	Shadow Master 39,95
Trap Runner 39,95	Wreckin' Crew 29,95	Hard Boiled 19,95	R-TYPES 29,95	Wreckin' Crew 19,95
TOCA 2 44,95	WWF Attitude 49,95	B-Movie 19,95	Breath of Fire 3 39,95	Alundra 34,95
Wild 9's 29,95	Newman Haas Racing 39,95	Gungage 39,95	Evil Zone 39,95	Rally Cross 39,95
			Ridge Racer Revolution 39,95	Rollage 34,95
			Zero Devide 2 29,95	

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

10 Jahre Theo Kranz Versand

Verpackungskosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse nur Eurocheck bis 200,- DM oder Kartenzahlung für oder . Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. : Dieser Artikel wird portofrei verschickt. : Jubiläumsangebot, das aufgrund des niedrigen Preises bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. Alle Preise in DM. *Leiglich für Nachnahmebesteller! Alle Preise in DM. *Leiglich für Nachnahmebesteller! Alle Preise in DM. *Leiglich für Nachnahmebesteller!

PlayStation

- Ace Combat 3 99,95
- Action Pack (3 Spiele) 89,95
- Alien Resurrection (Mai) 89,95
- Armories in Project Sw. (Apr.) 79,95
- Army Men 3D 89,95
- Army Men Air Attack 89,95
- Army Men-Sarge's Her. (März) 89,95



Resident Evil 3 (PSX) 99,95

- Autobahn Raser 2 79,95
- Barbie Race & Ride 49,95
- BattleTanx (März) 89,95
- Beatmania (Spiel + Contr.) 139,95
- DJ Controller (März) 69,95
- Box Champions 2000 89,95
- Brunswick Bowling 2 (März) 89,95
- A Bugs Life Malen & Spielen .. 49,95
- Bundesliga Stars 2000 89,95
- Buster & the Beanstalk 89,95



F1 2000 (PSX) 89,95

- Caesar's Palace 2000 (März) .. 89,95
- Catan - die erste Insel 89,95
- Chessmaster II 89,95
- Colin McRae Rally 2 (April) 89,95
- Colony Wars 3 - Red Sun (März) 49,95
- C&C Alarmst. Rot:Gegenschlag 89,95
- Cool Boarders 4 89,95
- Crash Team Racing 99,95
- Crusaders of Might & Magic 89,95
- Demolition Racer 89,95
- Destrega 99,95
- Die Hard Trilogy 2 89,95
- Dino Crisis 89,95



Tomb Raider 4 (PSX) 49,95

- Colony Wars 3 - Red Sun (PSX) 49,95
- Crash Bandicoot 3 - Plat. (PSX) 49,95
- Discworld Noir 84,95
- Disneys Magical Tetris 89,95
- Walt Disney Magical Racing 89,95
- Dracula (März) 89,95
- Driver 89,95
- Dukes of Hazzard Racing (März) 89,95
- Dune 2000 89,95
- Eagle One Harrier Attack 89,95
- ECW Hardcore Revolution 89,95
- Earthworm Jim 3D (März) 89,95
- Ehrgeiz 99,95
- F1 2000 (März) 89,95
- F1 Racing Championship (März) 99,95
- F1 World Grand Prix '99 89,95
- Fear Effect (März) 89,95
- Fifa 2000 89,95
- Fighting Force 2 89,95
- Final Fantasy VIII 119,95
- Flintstones: Bedrock Bowling 89,95
- Ford Racing (Juni) 89,95
- Formel 1 '99 99,95
- Galerians (April) 89,95
- Gran Turismo 2 99,95

PlayStation

- Gran Turismo 2 + Lenkrad ... 169,95
- Grand Theft Auto 2 89,95
- Grandia (dt. od. engl.) (März) .. 89,95
- Grudge Warriors 89,95
- Gute Zeiten-Schlechte Zeiten 2 79,95
- International Track & Field 2 .. 89,95
- ISS Pro Evolution 89,95
- Jade Cocoon: Yamamayu I 89,95
- J. Bond: Der Morgen stirbt nie .. 89,95
- Jimmy White's Cueball 2 79,95
- Killer Loop (Y.A.R.G.) 89,95
- Kingsley's Wild Adventure 89,95
- 24 Stunden von Le Mans 89,95
- Legacy of Kain: Soul Reaver 99,95
- LEGO Racers 89,95
- LEGO Rock Raiders 89,95
- LMA Fussball - Manager 89,95
- Lucky Luke Comic Star Col. (März) 44,95

PlayStation

Fear Effect (PSX) 89,95

- Point Blank 2 - inkl. G-Con 45 159,95
- Prem. Manager (Anstoß) (März) 89,95
- Prince Naceem Boxing 89,95

PlayStation

- Star Wars Jedi Power (April) 89,95
- Street Skater 2 (März) 89,95
- Suikoden 2 (Juni) 89,95
- Superbike 2000 89,95
- J. McGrath Supercross 2 89,95
- Supercross 2000 89,95
- Tarzan 99,95
- Theme Park World (März) 89,95
- Tiger Woods PGA Tour 2000 89,95
- Tiny Tank 89,95
- Tomb Raider 3 99,95
- Tomb Raider 4 - Last R. 49,95
- Tony Hawk's Pro Skater 89,95
- Toshinden 4 (März) 84,95
- Toy Story 2 89,95
- Trasher Skate & Destroy 89,95
- Trick'n Snowboarder 89,95
- Tunguska 84,95
- UEFA 2000 (März) 89,95
- UEFA Striker 84,95
- Urban Chaos 89,95
- V-Rally 2 89,95
- Vandal Hearts 2 (März) 89,95
- Vanishing Point (April) 89,95
- Victory Boxing 3 (März) 79,95
- Vigilante 8 2nd Offense 89,95
- Warzone 2100 89,95
- WCW Mayhem 89,95
- Wipeout 3 99,95
- Worms Armageddon 89,95
- Worms Pinball 79,95
- WWF Attitude 49,95
- WWF Smack Down! (April) 89,95
- Xena: Warrior Princess 89,95
- X-Files 99,95

Theo KRAVZ VERSAND

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

keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!

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

10 Jahre



Int. Superstar Soccer Pro Evolution (PSX) 89,95

- Marvel vs. Capcom 79,95
- Metal Gear Solid VR Miss. 44,95
- MGS Pack (Plat.Vers.+ Miss.) 74,95
- MGS Artbook 89,95
- Micro Maniacs (März) 89,95
- Millenium Soldier - Expendable 79,95
- Mission Impossible 89,95
- Music 2000 89,95
- NBA Live 2000 89,95
- NBA In The Zone 2000 (März) 89,95
- NBA Showtime 89,95
- Need for Speed 4 89,95
- Need for Speed Porsche (März) 89,95
- The Next Tetris 79,95
- NFL Blitz 2000 89,95
- NHL 2000 89,95
- NHL Blades of Steel 2000 (März) 89,95
- NHL Face Off 2000 (März) 89,95
- No Fear-Downhill Mountain B. 89,95
- Overblood 2 89,95
- Pac-Man World 69,95
- Player Manager 2000 89,95



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



Rally Championship (PSX) 89,95

- Pro Pinball - Fantastic Journey 89,95
- PSX 1 Pack (3 Spiele) 89,95
- PSX 2 Pack (3 Spiele) 89,95
- PSX 3 Pack (3 Spiele) 89,95
- Q-Bert 79,95
- Radical Bikers (März) 89,95
- Railroad Tycoon II 89,95
- Rainbow Six 89,95
- Rally Championship Mobil 1 .. 89,95
- Rayman 2 (Mai) 89,95
- Ready 2 Rumble Boxing 89,95
- Reel Fishing 89,95
- Renegade Racing 89,95
- Resident Evil 3 (dt.) 99,95
- Resident Evil: Survivor (März) 99,95
- ReVolt 84,95



Grandia (PSX) 89,95

- Road Rash Jailbreak 89,95
- Roadsters (März) 79,95
- Rollcage Stage 2 (März) 49,95
- Ronin Blade 89,95
- Ruff & Tumble 79,95
- Saga Frontier 2 (März) 99,95
- Die Schlümpfe 89,95
- Shadow Madness 89,95
- Shao Lin 89,95
- Silent Hill 89,95
- Sled Storm 89,95
- South Park 84,95
- South Park Luv Shack 89,95
- South Park Rally 89,95
- Space Debris 89,95
- Spec Ops 89,95
- Speed Freaks - Wheel Nuts 99,95
- Spyro 2 - Gateway to Gili. 99,95
- Star Ixiom (März) 49,95
- Star Wars Episode 1: Dunkle B. 89,95



Gran Turismo 2 (PSX) 99,95

- ## PlayStation
- Alien Trilogy 29,95
 - A Bug's Life 49,95
 - C&C 2 Alarmstufe Rot 49,95
 - Colin McRae Rally 49,95
 - Cool Boarders 2 49,95
 - Crash Bandicoot 3 (März) 49,95
 - Destruction Derby 2 49,95
 - Fifa 98 49,95
 - Final Fantasy VII 49,95
 - Formel 1 '97 49,95
 - Gran Turismo 49,95
 - Grand Theft Auto 44,95
 - Heart of Darkness 44,95
 - Hercules 49,95
 - Int. Track and Field 44,95
 - Jurassic Park 49,95
 - MediEvil 49,95
 - Metal Gear Solid (März) 49,95
 - Mickey's Wild Adventure 49,95
 - Micro Machines V3 49,95
 - Moto Racer 2 (März) 49,95
 - Oddworld: Abe's Oddysee 49,95
 - Rayman 44,95
 - Ridge Racer Type 4 49,95
 - Spyro the Dragon (März) 49,95
 - Street Fig.EK Plus Alpha 44,95
 - Tekken 3 49,95
 - Tomb Raider 2 49,95
 - Tomb Raider 3 (März) 49,95
 - True Pinball 44,95
 - V-Rally 49,95
 - Worms 44,95



Discworld Noir (PSX) 84,95



Final Fantasy VIII (PSX) 119,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

Formen Sie unser kostenloses Versandmagazin an! X durch Einlösen dieses Coupons - oder per Einreichung eines mit 3,- DM frankierten und sie adressierten Rückumschlag - oder einfach per E-Mail an info@tkgames.de

0931-3545222 ODER 0180-521844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND

Laden
KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video-
und Computerspiel-Spezial-
Versandhändler auf der
ESN-Messe 1997 in Nürnberg



Dreamcast

Dreamcast (ohne Skonto!!!)	399,-
Controller orig.	59,95
Dreamcast-Stick orig.	94,95
Keyboard orig.	59,95
Vibration Pack orig.	49,95
VMU-Card orig.	59,95
Racing GP (Lenkrad) orig.	124,95
Pistole Dreamblaster	74,95
Scart-Kabel orig.	49,95
Blue Stinger	94,95
Crazy Taxi	89,95
Deadly Skies	89,95
Dragon's Blood (März)	89,95



Virtua Striker 2
(DC) 99,95

Soul Calibur
(DC) 89,95

NINTENDO 64

Nintendo 64 Color Edition	199,-
N64 Donkey Kong Pak	299,-
Control Pad orig. clear purple	54,95
Mem. Card orig. 0,25 M	34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze	29,95
Expansion Pak - Blaze	49,95
Equalizer - Mogelmodul	59,95
XPloder	99,95
Rumble Pak original	34,95
Rumble Pak LX4 Tremor	29,95
Rumble Pak LX4 Tr. + 1M	49,95
Transfer Pak orig.	39,95
Armories in Project Swarm	89,95
Army Men-Sarge's Heroes	99,95
Battle Zone 64	109,95
Castlevania: Leg. of Darkness	109,95
Daikatana (März)	109,95
Donkey Kong 64 (+ Speicher)	129,95
Earthworm Jim 3D	89,95
ECW Hardcore Revolut. (März)	99,95
F1 Racing Championship (April)	109,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	119,95

NINTENDO 64

SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Aero Gauge	29,95
Bomberman Hero	49,95
Chalies Blasts Territory	49,95
Dark Rift	29,95
F-Zero X	59,95
G. A. S.P.	29,95
Hexen	19,95
Iggy's Reckin' Balls	39,95
Madden 64	29,95
NBA Jam '99	29,95
NBA Pro '99	49,95
The New Tetris	74,95
NFL Quarterback Club '99	29,95
NHL Pro '99	49,95
Penny Racers	49,95
Premier Manager 64	39,95
Racing Simulation 2	49,95
Rakuga Kids	29,95
Shadowman	49,95
Silicon Valley	39,95
Tonic Trouble	79,95
Turok 2 dt. Vers.	39,95
Turok 2 - engl. PAL	39,95
V-Rally	39,95
Waialae C.C. True Golf	49,95

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

Dreamcast



Crazy Taxi
(DC) 89,95

Ecco the Dolphin (April)	89,95
ECW Hardcore Revolut. (März)	89,95
Evolution	84,95
F1 Racing Championship (Mai)	89,95
F1 World Grand Prix	99,95
Heroes o. Might & Magic 3 (März)	189,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

Dreamcast

House of Dead 2	89,95
Legacy of Kain: Soul Reaver	89,95
Marvel vs. Capcom	89,95
MDK 2 (März)	99,95
NBA 2K	94,95
NFL Quarterb. Cl. 2000	89,95
Power Stone	89,95
Rayman 2 (März)	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Resident Evil: Code Veron. (Apr.)	99,95
Roadsters (März)	89,95
Sega Rally 2	99,95
Shadowman	89,95
Slave Zero	99,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	89,95
Star Wars Ep. 1 Racer (April)	89,95
Streetfighter Alpha 3	89,95
Suzuki Alstare Racer	89,95
Tomb Raider 4 (März)	89,95
Tony Hawk's Skateboard. (Apr.)	89,95

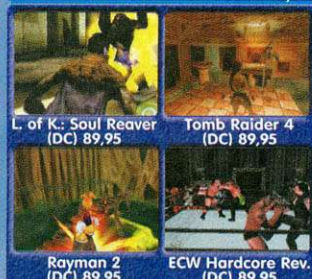
UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

UND LADEN

Dreamcast

Toy Story 2 (März)	89,95
Vigilante 8 2nd Offense	94,95
Virtua Fighter 3 th	89,95
Virtua Striker 2	89,95
Wild Metal Country	89,95
WWF Attitude	49,95



L of K: Soul Reaver
(DC) 89,95

Tomb Raider 4
(DC) 89,95

Rayman 2
(DC) 89,95

ECW Hardcore Rev.
(DC) 89,95

NINTENDO 64



Ruff & Tumble
(N64) 109,95

Pokémon Stadium
(dt.) (N64) 139,95



Daikatana
(N64) 109,95

Rayman 2
(N64) 119,95

Int. Superstar Soc. 2000 (Apr.)	109,95
Int. T&F: Summer Games (Apr.)	109,95
Jeremy McGrath Supercross 2	89,95
Jet Force Gemini	109,95
Mario Party 2 (April)	109,95
NBA Live 2000	99,95
Nuclear Strike	109,95
Operation Winback (April)	99,95
Paperboy 3D (März)	109,95
"Secret" (P. D.) (Mai)	109,95
Pokémon Stadium + Tra.P. (Apr.)	139,95
Rainbow Six	99,95



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

PLAYERS CHOICE

F1 World Grand Prix	64,95
Lylat Wars	64,95
Mario Kart 64	64,95
Snowboard Kids	64,95
Wave Race 64	64,95

NINTENDO 64

Rayman 2	119,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Ridge Racer 64 (April)	109,95
Ruff & Tumble	109,95
South Park Rally	89,95
Starcraft (Mai)	109,95
Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Supercross 2000	99,95
Super Smash Bros.	89,95
Tarzan (April)	89,95
Tony Hawk's Skateboard. (März)	89,95
Top Gear Rally 2	109,95
Toy Story 2	89,95
Turok Legend d. verl. Landes	49,95
Turok Rage Wars (engl.)	49,95
Vigilante 8 2nd Offense	89,95
WCW Mayhem	99,95
Wrestlemania 2000	114,95



Int. T&F Summer Games (N64) 109,95

Ridge Racer 64
(N64) 109,95

Castlevania 2: Leg. of Darkn. (N64) 109,95

ECW Hardcore Rev. (N64) 99,95

GAME BOY

SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Bust A Move 2	29,95
Gargoyles Quest	34,95
Oddworld: Abe's Abent.	34,95
On the Tiles	34,95
Spirou	34,95
Superman	29,95
Tomatogochi	29,95
Top G. Rally (Rmbi)	49,95

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

GAME BOY COLOR

GameBoy Color	139,95
Armories in Pr.Sw.	59,95
Army Men	59,95
Dragon Quest Monster	64,95
ECW Hardcore	64,95
F1 World Grand Prix 2 (März)	64,95
FIFA 2000	64,95
Game & Watch Gallery 3 (Apr.)	44,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	64,95
Int. Track & Field	64,95
Janosch - das grosse...	59,95
Konami Winter Games	64,95
Mask of Zorro (März)	59,95
Mission Impossible	64,95
Pumuckl + B. Maja Case (SVR)	59,95
Rainbow Six (April)	64,95
Rayman	64,95
Ready 2 Rumble Boxing	64,95
Resident Evil (März)	59,95
Rugrats - Zeitreise (März)	59,95
Star Wars Racer (Rumble)	64,95
Street Fighter Alpha	54,95
Tomb Raider (März)	64,95
Tony Hawk's Skateboard. (März)	64,95
Top Gear Rally 2	59,95
Toy Story 2 (März)	64,95
Wario Land 3 (April)	64,95
Wings of Fury (März)	59,95

POKÉMON

Pokémon - blaue Edition	64,95
Pokémon - rote Edition	64,95
Pokémon Pikachu Ped-a-Meter	44,95
Spieleberater Pokémon	24,95
Sammelkarten: Theme Decks	21,95
Booster 6.95 Starter Set	21,95
Pikachu Plüschfigur gross	29,95
Pokémon Plüschfigur klein	19,95



Sammelkarten und Plüschfiguren werden bei portofreier Lieferung ab 3 Artikel* sowie portofreier Nachlieferung* nicht berücksichtigt!

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 235

10 Jahre Theo Kranz Versand

10 Jahre Theo Kranz Versand

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-931354528
Umschreibung inkl. Bankgebühren:
1 DM = 7,8 05, Porto 6,90 zzgl. MwSt.

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

**Theo
KRANZ
VERSAND**

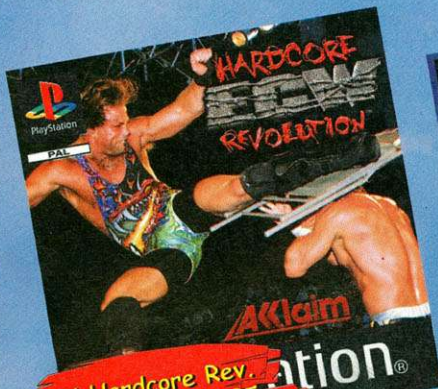
keine
Nachnahmegebühr
bei Kreditkartenzahlung!

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

10 Jahre



Resident Evil 3
DM **99,95**



ECW Hardcore Rev.
DM **89,95**



Colony Wars 3
DM **49,95**



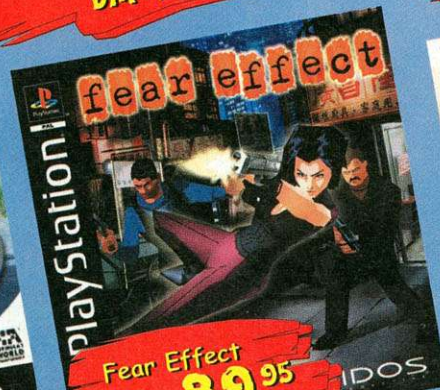
Gran Turismo 2
inkl. Lenkrad
DM **169,95**

PORTOFREI*
Gran Turismo 2
DM **99,95**



F1 2000
inkl. Lenkrad
DM **149,95**

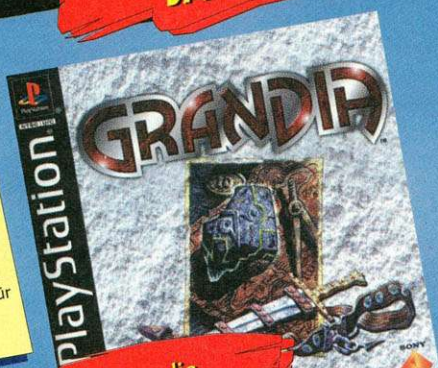
F1 2000
DM **89,95**



Fear Effect
DM **89,95**



Int. Track & Field 2
DM **89,95**



Grandia
DM **89,95**



Theme Park World
DM **89,95**

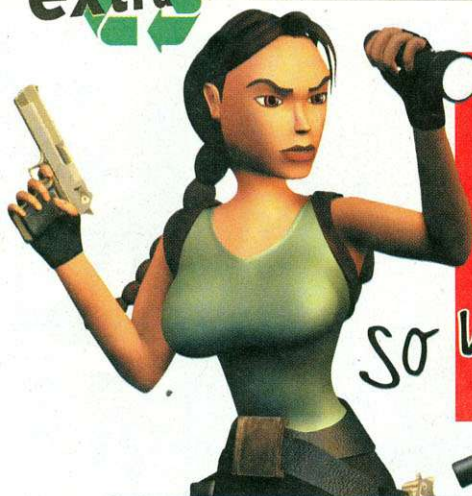
Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 15:00 Uhr bestellte Ware verlässt
noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der
Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim
Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig
sogar **portofrei!** Nutzen Sie unseren besonderen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

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

0931-3545222 ODER 0180-5211844

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 245



So wird
getestet

Grafik

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

Sound

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

Spielepaß

Diese entscheidende Wertung drückt den Gesamteindruck aus, der sich aus den Komponenten Grafik, Sound und natürlich maßgeblich dem Spielepaß zusammensetzt. Eckpfeiler für den Spielepaß sind vor allem die Spielbarkeit, Dauer-motivation sowie Einfallsreichtum. Nur Titel mit einer Prozentwertung von mindestens 85 % erhalten das begehrte Ausgezeichnet-Siegel.

Genre-Gewichtung

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

Symbolerklärung:

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

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

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

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

Lenkrad: Besonders wichtig bei Rennspiel-Simulationen.

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

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

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

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

Das Wertungssystem

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

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

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

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



Vor- & Nachteile der Mitstreiter

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

getestet

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

Titel des Spiels

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter		
94%	Metal Gear Solid	12/99
+ fulminante Spieltiefe + innovative Spielidee mit Edeloptik - zu kurze Spieldauer		
93%	Soul Reaver: Legacy of Kain	11/98
+ überragende Grafik-Engine + verdammt guter Vorspann - zu wenig Speichermöglichkeiten		
90%	Tomb Raider The Last Revelation	1/00
+ sehr gute Grafik-Engine + intelligente Gegner - gewöhnungsbedürftige Steuerung		

Grafik	Sound / FX
super	durchschnittlich
Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	super

SPIELSPASS

90%

Ausgeplaudert

Markus' Favoriten



Spielt zur Zeit:

1. Biohazard: Code Veronica
2. Shenmue
3. MediEvil 2

Hört zur Zeit:

1. Propellerheads - Decksanddrumsand...
2. Smashing Pumpkins - Machina
3. Bush - The Science of Things

Schaut zur Zeit:

1. in die Röhre
2. Big Brother
3. nach einer PS2

Karels Favoriten



Spielt zur Zeit:

1. waiting for: PS 2
2. Theme Park World
3. Munch's Oddysee (BALD!)

Hört zur Zeit:

1. 200 Puls
2. Windows NT Sounds
3. Radio

Schaut zur Zeit:

1. NBK Special (us/DVD)
2. Windows NT Desktop
3. keine Faschingsumzüge mehr...

Uwes Favoriten



Spielt zur Zeit:

1. Ridge Racer V (PS2)
2. Gran Turismo 2
3. Fear Effect

Hört zur Zeit:

1. Santana feat. Wyclef - Maria Maria
2. Superfunk - Lucky Star
3. Tom Novy - Now or Never

Schaut zur Zeit:

1. American Beauty
2. Sleepy Hollow
3. South Park

Toumays Favoriten



Spielt zur Zeit:

1. Fear Effect
2. Ridge Racer V (PS2)
3. Umzugs-Manager V.2000

Hört zur Zeit:

1. Slipknot - Slipknot
2. Smashing Pumpkins - Machina
3. Kruder & Dorfmeister - K & D Sessions

Schaut zur Zeit:

1. The Green Mile
2. American Pie (US-DVD)
3. keinen Leo-Di-Caprio-Film

Guuthers Favoriten



Spielt zur Zeit:

1. auf keinen Fall Psychic Force 2
2. Q**** 3
3. an der PS2 rum

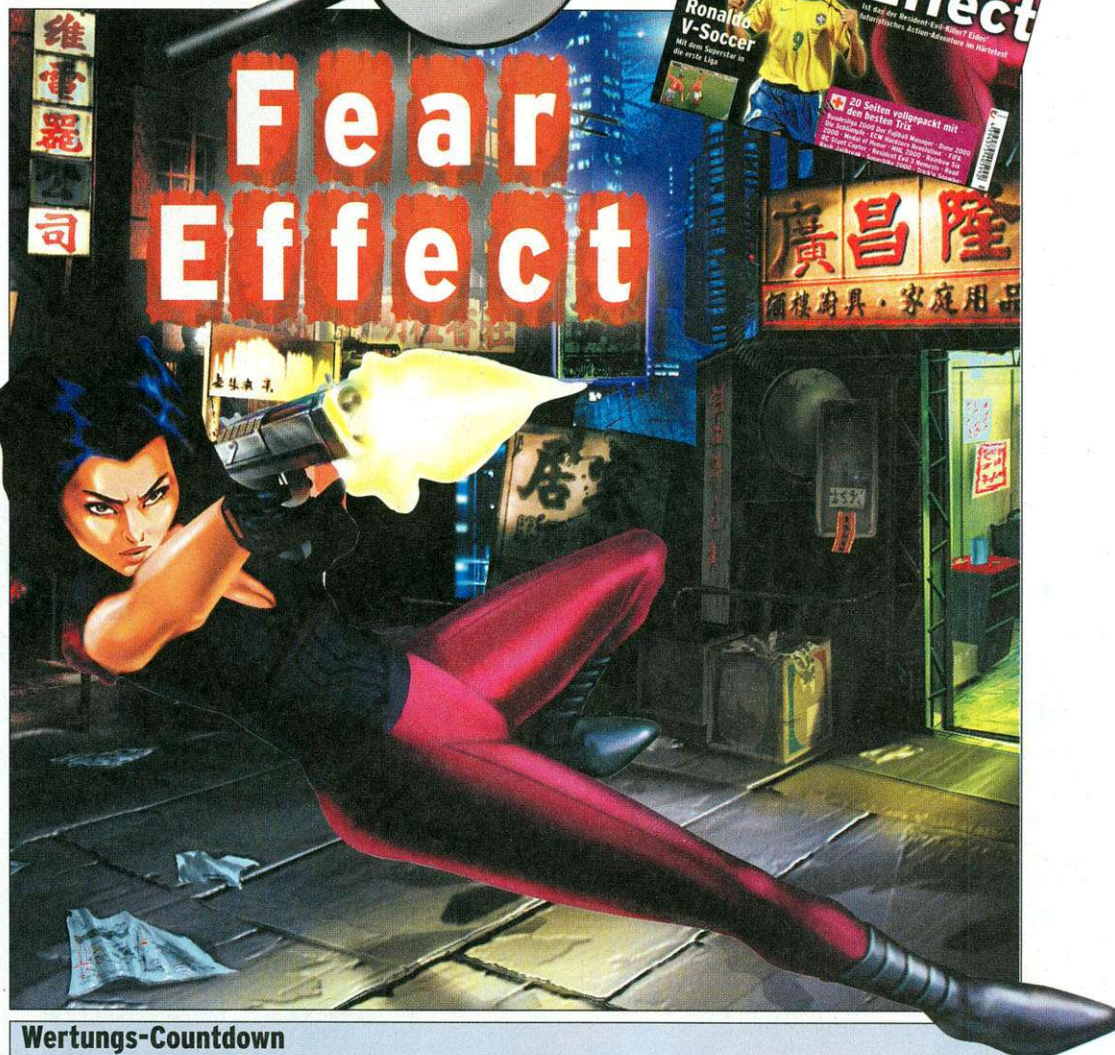
Hört zur Zeit:

1. das Klappern seines schrottreifen Audis
2. South Park Sound-Samples
3. die Kaffeemaschine brühen

Schaut zur Zeit:

1. ...immer unausgeschlafener aus
2. ...wie 15 aus (hat seinen Bart abrasiert)
3. ...auf den Monitor

Das haben wir getestet



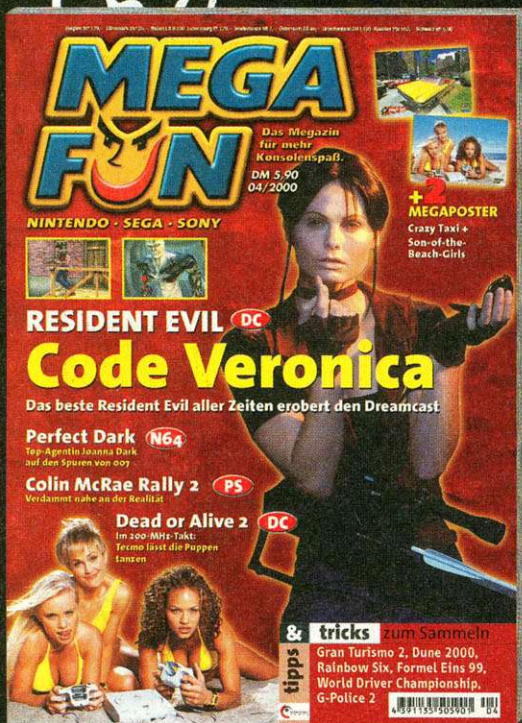
Wertungs-Countdown

Titel	Seite	Genre	Vertrieb	Wertung
Grandia	90	Rollenspiel	Ubi Soft	89%
Fear Effect	86	Action-Adventure	Eidos	87%
F1 2000	104	Rennspiel	EA	87%
WWF SmackDown!	99	Fun-Sports	THQ	86%
Theme Park World	94	Simulation	EA	85%
ECW Hardcore Revolution	98	Fun-Sports	Acclaim	85%
MediEvil 2	84	Jump & Run	SCED	82%
Micro Maniacs	103	Rennspiel	Codemasters	80%
UEFA 2000	107	Sport	Eidos	79%
Resident Evil: Gun Survivor	92	Shoot 'em Up	Eidos	68%
Superbike 2000	97	Rennspiel	EA	67%
Marvel vs. Capcom	106	Beat 'em Up	Virgin Interactive	62%
NBA Showtime: NBA on NBC	100	American Sports	Konami	60%
Beatmania	106	Geschicklichkeit	Konami	51%
Urban Chaos	102	Beat 'em Up	Eidos	47%
Grudge Warrior	101	Shoot 'em Up	Take 2	18%
Psychic Force 2	102	Beat 'em Up	Virgin Interactive	5%

NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Ein Magazin von
COMPUTEC
MEDIA

Have fun, baby!



! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!

Big Brother

■ Endlich ist sie da, die neue Super-konsole. Die Redakteure der PSG haben sich sofort in eine kleine Wohnung einschließen lassen und testen das japanische Gerät auf Herz und Nieren. Ob sie wohl wirklich so viel kann? Hier lest ihr unsere ersten Impressionen.

cpu:
emotion_engine

graphic:
graphics_synthesizer

slot:
8mb_memory_card

controller:
dual_shock_2

japan-launch



breite: 178_mm

höhe: 301_mm

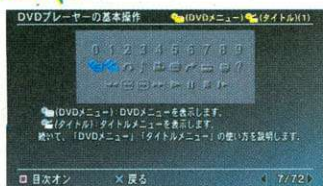


medium: cd_rom_&
dvd-rom

movable_standing:
höhen_und_breitenverstellbar



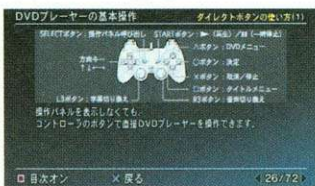
Small Brother



■ Viele Funktionen für den DVD-Freak lassen keine Wünsche offen.



■ Egal ob 4:3- oder 16:9-Format, alles ist möglich!



■ Das normale Pad wird zur multifunktionalen Bedienung, wenn man sich DVDs ansieht.



■ Auf der neuen 8MByte-Memory-Karte befindet sich auch der Treiber für das DVD-Laufwerk.

PlayStation 2 endlich in Japan zu haben!

Knallharte Fakten

Nach über sechs Jahren wird der derzeitige Konsolen-Marktführer aus den eigenen Reihen beerbt. Welchen ersten Eindruck hinterließ Sonys neueste Konsole bei der PSG?

■ Am 4. März herrschte in gesamt Japan der Ausnahmezustand, obwohl am Tag zuvor es war ein Freitag - die Polizei in Tokio die Ladenbesitzer aufforderte, kampierende PlayStation-Otakus vor ihren Läden zu verschrecken. Hunderte übernachteten bei deutlich unter 10 Grad Außentemperatur in notdürftigen Pappzelten, Schlafsäcken oder einfach nur mit den Sachen, die sie am Leib trugen. Einige unter ihnen standen schon seit Donnerstag in der Schlange, um wirklich ganz sicher zu gehen, an eine der heiß begehrten Spielekonsolen zu gelangen. Natürlich stieß der Aufruf der Polizei beson-

ders bei diesen Freaks auf taube Ohren. Um die Leute vor den Geschäften bei Laune zu halten, hatten sich die Geschäftsführer einiges einfallen lassen. So wurden im Akihabara-Viertel in Tokio (bekannt als "Elektronik-Stadt") mehrere Launch-Partys gefeiert, um dann bereits drei Stunden vor den regulären Öffnungszeiten die PlayStation 2 an den Mann (und zahlreiche Frauen) zu bringen. Binnen der ersten beiden Tage wurden knapp eine Million Geräte verkauft. Somit ist Sonys neueste Konsole die erfolgreichste, die jemals in Japan veröffentlicht wurde. Sony selbst hatte nicht mit diesem immensen Erfolg gerechnet. In den letzten Tagen vor dem Launch hatte sich ein unglaublicher Hype um die 128-Bit-Konsole aufgebaut. Mitkonkurrent Sega oder Nintendo können von solchen Zuständen nur träumen. Kentaro Murata, ein 18-jähriger Otaku aus Akihabara, bringt es auf den Punkt: "Ich wollte zwar nicht einer der Ersten sein, aber ich wollte sicher gehen, überhaupt eine zu bekommen! Das Internet war gestern vollkommen zu,

daher habe ich mir schon gedacht, dass die Leute auf der Straße liegen werden." Zwei Wochen zuvor brach Sonys Internetserver vollkommen zusammen, als der Konzern die Vorbestellungen für die PS 2 zum ersten Mal entgegennehmen wollte. Bis zum Tag des Starts strahlten nahezu alle japanischen Fernsehstationen Werbespots aus, um auch den allerletzten auf die Konsole aufmerksam zu machen. Straßendiebe hatten in dieser Nacht sicher Hochkonjunktur, da jeder PS2-Käufer mit umgerechnet rund 1000 Mark in der Tasche auf seine Konsole wartete. Die Konsole selbst wurde mit Dual-Shock-2-Pad, der

8MB-Memory-Card und AV-Kabel für 39,800 Yen (650 DM) verkauft. Alle Start-Titel für 6,800 Yen (110 DM). Zusatz-Controller oder -Memory-Cards kosteten mit 3,500 Yen rund die Hälfte. Trotz der recht knackigen Preise saß das Geld locker unter den Käufern. Sony sprach von einer Soft/Hardware-Ratio von 3:1, das heißt, mit jeder verkauften PS 2 wurden gleich drei Spiele mitverkauft. In der Regel Ridge Racer V, Street Fighter Ex 3 und Kessen bzw. Eternal Ring.

■ **Hardware:** Wenn man sich die Konsole genauer ansieht, fällt sofort auf, dass sie im Vergleich zur alten PlayStation wesentlich besser verarbeitet wurde. Der Frontlader fährt sanft her-

PlayStation-kompatibel

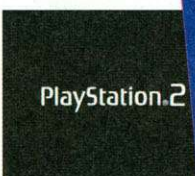
Wie bereits im Vorfeld des PS2-Starts bekannt wurde, wird die neue PlayStation in der Lage sein, alte Spiele der 32Bit-Konsole abzuspielen. Aber erst jetzt wurde bekannt, dass die PS2 sogar noch etwas mehr Optik aus den alten Scheiben herauskitzeln kann. Mit einem speziellen Grafikfilter werden die kantigen Verläufe ein wenig geglättet. Die Spiele sehen so einfach schöner aus. Per Menü lässt sich sogar die Zugriffszeit bei alten PS-Spielen verringern. Manche Titel greifen so rund zwei bis drei Sekunden schneller auf die Daten zu.



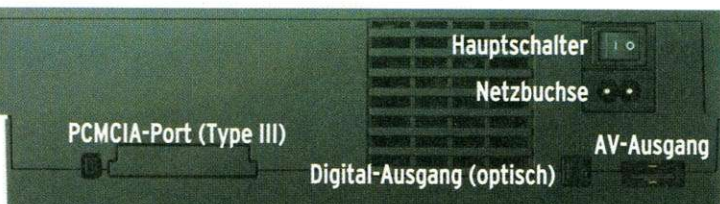
"Tolle Verarbeitung und viele Features - was will man mehr?"



■ Die Polizei von Tokio steckte sogar Sicherheitsbereiche um die in der Kälte wartenden Freaks ab.



■ Mit sphärischen Klängen empfängt die PlayStation 2 seinen Benutzer. Danach wird auf das Standard-Menü umgeschaltet, egal ob bereits ein Spiel eingelegt ist oder nicht.



■ Die zahllosen Händler in ganz Japan machten sich schon mitten in der Nacht fertig, um den großen Ansturm auf die PS 2 zu befriedigen.

aus und während eines Disk-Zugriffs ist kaum etwas zu hören. Damit die High-Tech-Chips der "Emotion-Engine" nicht überhitzen, befindet sich hinten am Gehäuse ein Lüfter, der ebenfalls kaum zu hören ist. Besonders schmuck wirken die LEDs der beiden Front-Tasten. Die grüne zeigt die Betriebsbereitschaft an, während die blaue signalisiert, ob eine CD eingelegt ist oder nicht. Ob es Probleme im Langzeitbetrieb gibt (Thema

Überhitzungsproblem, etc.) können wir zu diesem frühen Zeitpunkt natürlich nicht sagen, zumindest gab es bislang noch keine Probleme.

■ **Pad:** Das neue Pad trägt den passenden Namen Dual Shock 2. Sony hat die ohnehin schon sehr gute Steuereinheit weiter verbessert. Zum einen wurde das Kabel um rund 30 cm verlängert und zum anderen das Gewicht verringert. Dank neuartiger Feuertasten ist es nun möglich, analog zu steuern. Je fester man sie drückt, um so mehr Gas gibt man oder um so schneller läuft die Spielfigur. Dank der neuen Memory-Card geht das Speichern nun um einiges schneller. Mit 8MByte ist

Die neuen Hüllen

Sony hat sich beim Design der neuen Spielhüllen scheinbar vollkommen vom alten Schema der altbackenen CD-Hüllen gelöst und setzt verstärkt auf einen modernen DVD-Look. Die großen Booklets können daher in einem handlicheren Format gefertigt werden. Als weiteren Clou bieten die mit einer Schutzfolie versehenen Plastikhüllen eine Halterung für eine Memory-Card. Bei Doppel-CD-Packungen wird die zweite Scheibe durch einen weiteren (etwas klapprigen) Träger in der Mitte gehalten. Fazit: Die neuen Packungen scheinen zwar nicht so robust zu sein wie die altbekannten, allerdings ist ihr Design recht ansprechend und funktionell.



"Ob die Hardware kleinere Kinderkrankheiten hat, muss sich noch herausstellen"

auch achtmal mehr Platz auf dem Medium, so dass häufiges Wechseln eher selten ist. Übrigens dürft ihr eure ganze alte PlayStation-Peripherie benutzen, also Pads, MCs, Multitaps und sogar AV-Kabel funktionieren einwandfrei.

■ **DVD-Laufwerk:** Die DVD-Funktion gehört bislang wohl zu den wichtigsten der PS 2 neben den Spielen. Da der DVD-Player den Länder-Code der Videos abfragt, kann man auf der japanischen PS 2 auch nur DVDs aus der Region 2, sprich Japan, anschauen. Das ist wahrscheinlich nur für absolute Freaks interessant. Vielleicht finden tüchtige Tüftler bald einen Weg, dieses Problem zu umschiffen.

■ **Ausblick:** Es wird wahrscheinlich noch mindestens sechs Monate dauern, bis die neue Wunderkonsole bei uns in Deutschland erhältlich ist. Natürlich werden dann alle Funktionen auf den hiesigen Markt angepasst sein und die Kiste wesentlich mehr Spaß machen, als sie ohnehin schon bringt.



■ So nah und doch so fern: Die PS 2 wartet im Schaufenster auf ihre Käufer.



■ Das Memory-Card-Menü wartet beim Kopieren oder Auslesen von Daten mit lustigen Animationen auf. Hier bläht sich ein RRV-Auto langsam auf.



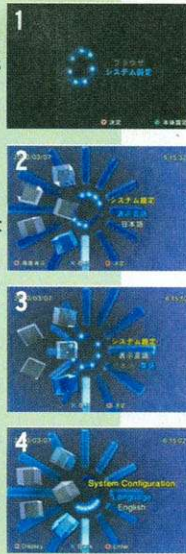
■ Das neue Dual-Shock-2-Pad ist nicht nur leichter, sondern bietet neben einem 30 cm längeren Kabel auch analoge Feuertasten.

PS 2 spricht Englisch

Um der PlayStation 2 englische Bildschirmtexte zu entlocken, muss man schon den genauen Weg zur entsprechenden Option kennen.

1. Wählt im Startmenü den unteren Punkt.
2. Nun sollten fünf Würfel auftauchen. Wählt den untersten aus (blau markiert).
3. Im nächsten Menü den rechten Eintrag wählen.
4. Jetzt spricht die PS 2 Englisch mit euch!

Wichtig: Diese Option ändert nur die Menüs, nicht aber die Spiele. Außerdem bleiben die Menüs zur Memory-Card, CD-Audio und DVD in Japanisch.



in tom's hütte



markus



tom



uwe



claudia



karel



peta



jessica



anja



■ Auch Videospiel-Redakteure haben keine Privatsphäre. Für unsere Leser entblößen wir auch noch unter den härtesten äußeren Umständen alle Details, seien sie auf den ersten Blick noch so unwichtig und unbedeutend. Doch seht und lest am besten selbst!

Die nackte Wahrheit über die PlayStation 2

Heute ist D-Day!

Mit einiger Verzögerung traf unsere PlayStation 2 wohlbehalten am Flughafen Frankfurt via DHL ein. Kaum waren Peta und Uwe am Flughafen angekommen, trafen sie am Zoll auf einen deutschen Beamten namens Muli, der das Päckchen bereitwillig herausrückte. Wieder in der Redaktion:

Peta: Jungs, Jungs, Jungs, ich hab ein Gerät in der Hand.
Claudia: Lass doch mal sehen!
Anja: Pack doch mal aus!
Tom: Jetzt aber mal Spaß beiseite, ich will endlich das Ding sehen. Schließlich habe ich schon seit einem halben Jahr darauf gewartet.

Karel und Uwe schließen die PlayStation 2 mit schweißnassen Händen an unseren SteppDownConverter (55W) an.

Karel: Also ich habe mir die Konsole viel größer vorgestellt.
Uwe: Toll, dass es noch rechtzeitig geklappt hat.
Markus: Wie? Kein Ego-Shooter dabei??
Claudia: Och süß!! Fantavision wäre jetzt duft.

Nach gut zehn Minuten Spielzeit:

Markus: Also irgendetwas riecht hier komisch. Entweder sind es die Füße von Peta oder der

Stepping-Controller.

Tom: Ohh... Ridge Racer, wenn Udo das sehen könnte.

Jessica: Super ... so viele Knöpfe (hihihi)

Anja: Ich hab mir das Ding eigentlich viel größer vorgestellt. Lasst mal was sehen...

Peta: Steck doch mal die Tanzmatte rein, die is so stylish.

Anja: Ach komm, lass mich wenigstens Kessen sehen. Ich will harte Fights und KRIEG!!!

Claudia: Also irgendwie habe ich mir die PS 2 ganz anders vorgestellt.

Jessica: Oh Gott ... da sind ja noch mehr Knöpfe (hihi).

Das Telefon klingelt:

Udo: Und raus mit den Fakten! Wie is'n das Ding so?

Markus: Zusammen mit dem Ding von Sega ein prima Heizlüfter!

Udo: Häh???

Uwe: Hoffentlich braucht das Ding nicht zu viel Strom. Häng bitte nur einen Controller ran!



■ Noch früh am Abend geht es gesittet zu, während später ein heißer Kampf um das JoyPad entbrannte.

Peta: Die Lichter sind ja stylish!
Karel: Ja, wie im Blaulichtviertel.
Jessica: Wie blau licht ihr immer rum?

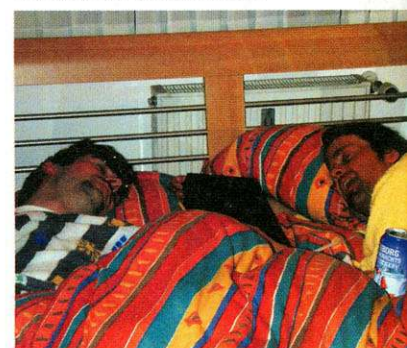
Tom: Tu mal ne DVD aus der Collection rein. Bin so gespannt!

Peta: Gibt's hier nur Japanisch auf dem Menü? Ne, Thai wär mir lieber!

Jessica: Ich glaub, ich hab zu viel getrunken (würg....hihihi)



■ Die Infrarot-Cam vom großen Bruder sieht alles. Hier entlarvte sie einige Zucker, welche die PS 2 bis zum äußersten quälten.



■ Markus und Peta streichen nach einer harten Nacht erschöpft die Segel und fallen mit ihrem Liebling in Toms Kojе.

Game It!

ENTERTAINMENT SOFTWARE

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

PSX SOFTWARE

Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	49,99
Ace Combat 3*	99,99 N
Action Man	79,99
AK Tennis	84,99
Akuj	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Resurrection*	89,99
Alien Trilogy	29,99 P
Amerzone*	79,99
Anna Kourn. Tennis	89,99
Anstoß Prem. Man.*	89,99
Armored in Pr.Swarm*	84,99
Army Men 3D	89,99
Army Men-Air Attack*	89,99
Army Men-Sarges Her.	89,99
Asterix	87,99
Asterix & Obelix	94,99
Atlantis	59,99
Autobahn Raser 2	79,99 P
B-Movie	24,99
Baldur's Gate*	84,99
Baseball 2000	79,99
Battleaxe-Global Assault*	89,99
Beatmania*	119,99 N
Big Race USA	84,99
Billard Nights	84,99
Blasto	89,99
Bleem!	89,99
Bloody Roar 2	82,99
Bombberman	74,99
Box Champions 2000	84,99
Bugs Bunny	92,99
Bugs Life Plat.*	49,99 N
Bundesliga 2000*	89,99 N
Der Fussball Manager*	89,99 N
Bundesliga Stars 2000	89,99
Bust a Move 2	29,99 P
Bust a Move 3	49,99
Bust a Move 4	67,99
Caesars Palace 2000	84,99
Carmageddon dt.	79,99
Castrol Honda Superbike	84,99
Centipede	79,99
Champ. Motocross	89,99
Cheatbuch	24,99
Chessmaster Millennium	79,99

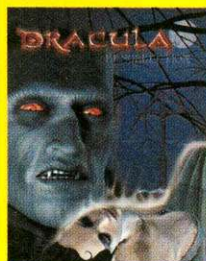
Chokoso Racing	89,99
Civilisation 2	87,99
C & C 1 Platinum	49,99
C & C 2 Plat.	49,99
C & C. Gegenschlag	82,99
Colin McRae Rally	39,99
Colony Wars 3: Red Sun*	99,99 N
Constructor	49,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Cool Boarders 4*	89,99 N
Crash Bandicoot 2*	49,99
Crash Bandicoot 3 Plat*	49,99 N
Crash Team Racing	99,99
Crisis Beat*	79,99 N
Croc 2	89,99
Crusaders of M&M*	89,99
Cueball*	74,99 N
Cyber Tiger	84,99

Monopoly	59,99
MTV Snow Boarding	89,99
Mulan Story	89,99
Nascar 2000	84,99
NBA in the Zone 2000*	89,99 N
NBA Showtime*	89,99 N
Need 4 Speed 4	89,99
NFL Blitz 2000*	84,99
NHL 2000	89,99
NHL Blades of Steel 2000	89,99
NHL Face Off 2000*	99,99 N
Ninja	94,99
No Fear Downhill	84,99
Omega Boost	89,99
Omikron	89,99
Overblood 2	79,99
Pharoa	99,99
Plasma Sword*	79,99 N

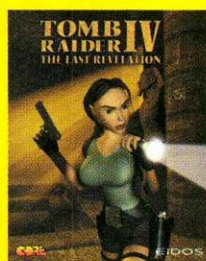
Tarzan	99,99
Techno Mage*	89,99 P
Tekken 3 Platin.	49,99
The Next Tetris	79,99
Theme Park World*	84,99
Thrasher	89,99
Tiger Woods 2000*	84,99
Tiny Tank*	89,99 N
TOCA 2	84,99
Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
Tom. Secret Treasure	34,99
Tomb Raider 4	99,99
Tony Hawk's Pro Skater	89,99
Toshinden 4*	84,99 N
Tot Story 2	94,99
Trap Runner	89,99

Race Station Shock	94,99
Scorpion Gun	69,99
Space Station	39,99
X-Ploder FX	79,99
X-Ploder Pro	99,99

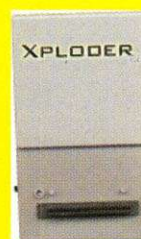
Armada*	84,99
Billard Nights	84,99
Bile Stinger	94,99
Buggy Heat	89,99
Bust a Move 4*	84,99
Caesars Palace*	84,99
Chu Chu Rocket*	89,99 N
Crazy Taxi*	89,99 N
D2*	89,99
Deadly Skies*	89,99 N
Deep Fighter*	89,99 N
Dragon's Blood*	84,99
Dynamite Cop	89,99
Ecco the Dolphin*	89,99 N
ECW Hardcore Rev.*	84,99
Evolution*	84,99 P
F1 Racing Championship*	89,99 N
Fighting Force 2	89,99
Formula 1	99,99 P
Furballs*	84,99
Geist Force*	109,99
Get Bass incl. Angel	169,99 P
Heroes of M&M 3*	89,99 N
Hot Road City*	89,99 N
Hydro Thunder	99,99 P
Incoming	109,99
Jeremy McGrath*	84,99
Jojo's Bizzare Adv.*	99,99 N
Leg Of Kain: Soul Reaver*	84,99
Marvel vs. Capcom	89,99 P
MDK 2*	94,99
Metropolis*	109,99
Millenium Soldier	89,99 P
NBA 2K*	89,99
NBA Showtime*	104,99
NFL Blitz 2000	104,99
NFL Quarterback	84,99
Penpen	94,99
Plasma Sword*	94,99
Powerstone	84,99 P
Psychic Force	84,99
Racing Simulation 2	89,99 P
Rayman 2*	89,99 N
Ready to Rumble 2	99,99 P
Red Dog	89,99
Renegade Racing*	89,99
Revolt*	84,99
Roadsters*	89,99 N
Sega GT*	99,99 N
Sega Rally 2	99,99 P
Shadowman	84,99
Shenmue*	99,99 N
Snow Surfer	89,99



PSX Dracula
79,99



PSX Tomb Raider 4
89,99



PSX X-Ploder FX
79,99



Österreich
Game It!
A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten



Unsere Bestelladresse für Deutschland:
0831/57 51 57
0180/522 5300
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http://www.gameit.com
email: info@gameit.com
Game It! - D-87488 Betzigau



Unsere Bestelladresse für Deutschland:
0831/57 51 57
0180/522 5300
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http://www.gameit.com
email: info@gameit.com
Game It! - D-87488 Betzigau

Demolition Racer	89,99
Destraga	89,99
Destruction Derby 2	49,99
Die Schlämpe	94,99
Dino Crisis	89,99 P
Dracula*	79,99 N
Driver Makers*	84,99
Duke Nukem: Planet*	84,99 N
Duke Nukem: Time	82,99
Dukes of Hazard Racing*	89,99
Dune 2000	84,99
Eagle One-Harrier Attack	89,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
ECW Hardcore Rev.*	99,99

Player Manager	94,99
Player Manager 2000*	89,99 N
Pong	79,99
Pool Blank 2	89,95
Pool Academy*	89,99 N
Pop'n Pop	69,99
Populous	84,99
Prince Naseem Boxing	84,99
Pro 18 Golf	99,99
Pro Pinball: Timesh.	99,99
Pro Pinb. Fantastic	89,99
Psychic Force 2*	79,99 N
Puchi Carat	79,99
Q-Bert	69,99
Racing Sim. 2	49,99 P
Radical Bikers*	84,99 N
Railroad Tycoon 2*	44,99 P
Rayman	89,99 P
Rayman 2*	89,99 P
Rainbow Six	89,99
Rallymasters*	84,99
Rat Attack	84,99
RC Stunt Copter	69,99
Ready 2 Rumble	94,99
Real Fishing	84,99
Renegade Racing	79,99
Resident Evil Plat.	49,99
Resident Evil 3*	49,99
Ridge Racer 4 Plat.*	49,99 N
Riven	64,99
Road Rash 3D	84,99
Road Rash Jail Break	84,99
Roadsters*	79,99
Rogue Trip	24,99
Rollcage	99,99
Rollcage 2*	99,99 N

Trick'n Snowboarder	84,99
Tricky Sliders	84,99
Triple Play Baseball	89,99
Tunguska*	82,99
Ubik*	84,99 P
UEFA 2000*	84,99 N
UEFA Sinker	84,99
Um Jammer Lammy*	84,99
Urban Chaos*	89,99
Urban Racer	49,99
V-Rally 2	89,99
Vampire Hunter*	79,99 N
Vandal Hearts 2	89,99 P
Vegas Games*	89,99
Versailles	97,99
Victory Boxing 3*	79,99 N
Vigilante 8	57,99
Die 2. Offensive	89,99
Vs.	97,99
War of the Worlds	69,99
Warhammer 2 (Dark O.)	89,99
Warzone 2100	84,99
WCW Mayhem	89,99
WipeOut 2097	49,99
Wipeout 3	99,99
World Rally Champion	79,99
Tommi Mäkinen	84,99
Worms Armageddon	79,99
Worms Pinball	79,99 P
Worms Platinum	44,99 P
Wu Tang Clan	89,99
WWF Attitude	64,99 P
Xena: Warrior Princess	84,99
X-Files	99,99
X-Games Pro Boarder	99,99
Y.A.R.G.	84,99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!

Fragen Sie nach unserem
Händler-Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussee 100-
0307235248

16761 Henningsdorf
JE Games
Postplatz 4 - 03302/272706

19322 Wittenberge
Am Stern 1

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 - 04131/735386

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 - 06151/28860

64625 Bensheim
Schlingengasse 4 - 06251/581564

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

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

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76829 Landau
Lindellbrunnstr. 34 - 06341/930570

78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Höhner-Str. 8 - 07425/33840

Konsolenartikel ab 45,- versandkostenfrei!!

Ab DM 100,-: 3% Skonto

Ronaldio V-Football*	89,99
Ronin Blade	89,99
Ruff & Tumble	79,99 P
Saga Frontier 2*	99,99 N
Shadowmadness*	89,99 N
Shadowman	89,99
Shao Lin	89,99
Sheep	94,99
Silent Bomber*	84,99 N
Silent Hill	89,99
Silicon Valley*	89,99
Sled Storm	89,99
Snow-X*	84,99 N
South Blade	49,99
South Park	79,99
Spyro the Dragon 2	89,99 N
Space Debris*	89,99 N
Space Invaders	64,99
Spec Ops	99,99
Speed Freaks	69,99 P
Sports Car GT	99,99
Spyro 1 Plat.*	49,99 N
Spyro the Dragon 2	99,99
Star Wars	49,99
Dunkle Bedrohung	89,99
Streak	24,99

Lösungshefte ab DM 9,99

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

PSX HARDWARE

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

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
N64 Colour Ed.	199,99 P
Controller	54,99 P
Controller Stingray	34,99 N
Expansion Pak	49,99 P
Ferrari Shock2 Wheel	89,99
Gamebuster	19,99
Memory Card 1MB	14,99 P
RGB Kabel	14,99 P
Verlängerungskabel	14,99 P
360 Slot	39,99
720 Slot	49,99
1080 Slot	64,99
30 Slot unkomprimiert	19,99 P
60 Slot unkomprimiert	29,99 P
Mouse Sony	59,99
Multi Tap Sony	69,99
neGoon	89,99
Playstation	249,99

DREAMCAST SOFTWARE

Aerowings	84,99
Arcatera*	89,99 N

Hit des Monats: N64 Racing Simulation 2 39,99

solange Vorrat reicht

Racing Sim 2	64,99
Rainbow Six	99,99
Rampage 2 Univ. 1.	104,99
Rayman 2	104,99
Ready 2 Rumble Boxing*	99,99
Road Rash 64	114,99
Roadsters	89,99
Ruff & Tumble*	a.a. Ru-
grats-Die Schatzs.	103,99
Shadowman	104,99
Snowboard Kids 2*	87,99
Shadowman	89,99 P
Star Wars: Racer	109,99
Super Crash 2000	89,99
Super Smash Bros	89,99
Revolt	99,99
Tazmanian Express*	99,99
The New Tetris	89,99
Tonic Trouble	104,99
Tony Hawk's Skateb.*	94,99
Top Gear Hyper Bike*	109,99
Top Gear Rally 2*	109,99
Turok 2	89,99 P
Vigilante 8 - 2*	89,99 P
WCW Mayhem	89,99
World Driver Champ.*	99,99 N
World League Soccer	109,99
Worms Armageddon	104,99
Wrestlemania 2000	114,99
WWF Wrestling 2000	114,99 N
Xena	94,99
Zelda	104,99

DREAMCAST HARDWARE

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

ACTIONFIGUREN

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

Game It!-Hotlines

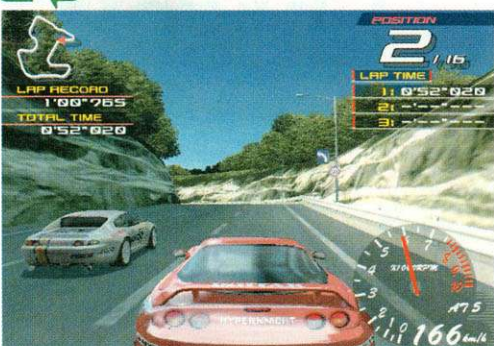
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8-24 Uhr
3,63 DM / Min.

Leserbefragung (Gamestar 9/98)

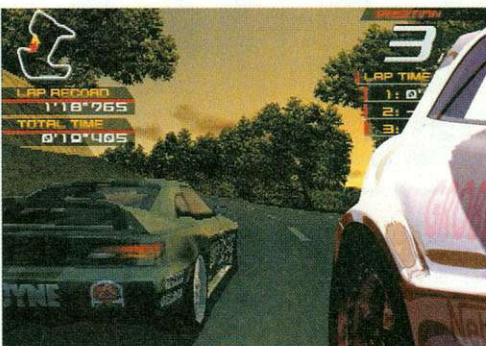
Game It!
ist der
bevorzugte
Versender!

Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben!

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



■ Dieser Computer-Gegner sollte schnell überholt werden, bevor er in der nächsten Kurve die Straße blockiert.



■ Während sich der Tag zu Ende neigt, trägt ihr schnell noch ein Rennen aus.



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

Namcos Erfolgsstory geht in die fünfte Runde

Ridge Racer V

Zum Launch einer neuen Sony-Konsole gehört einfach der entsprechende Ridge-Racer-Titel. Bereits 1994 legte man der 32-Bit-Spieleliste eine Konvertierung des erfolgreichen Spielautomaten bei, die sicherlich auch zum guten Abverkauf der Konsole beitrug.

■ Das magische Datum aller Ridge-Racer-Fans war bislang der 3.12. eines Jahres, denn dieser Tag stand beinahe in jedem Jahr für den Release eines Rennspiel-Titels der RR-Serie im Land der aufgehenden Sonne. Schon der erste Teil des Racers überzeugte dabei durch die hyperschnelle Grafik-Engine und die geniale musikalische Untermalung, die gemeinsam für den totalen Geschwindigkeitsrausch sorgten. Einzig und allein die häufigen Texturblitzer trübten das Gesamtbild etwas. Daran änderte auch der zweite Teil der Rennspiel-Saga nicht viel, der lediglich über eine neue Strecke verfügte, auf der, wie bereits bei Teil 1, neue Streckenabschnitte freigefahren werden konnten. Jeder Ridge-Racer-Kenner wird sich im neuesten Teil des Racers auf Anhieb wohlfühlen. So lassen sich die Vehikel sogar mit den bewährten

Eingabegeräten, wie dem NegCon- oder dem JogCon-Controller, über die virtuellen Pisten führen. Die insgesamt fünf verschiedenen Spielmodi (Grand-Prix, Dual, Versus, Time-Attack, Free-Run) stellen ebenfalls keine Revolution dar. Die Fahrzeuge, die in der Garage des Hobby-Piloten stehen, entstammen erneut der Fantasie der Entwickler. Geld für teure Lizenzen wie bei Genre-

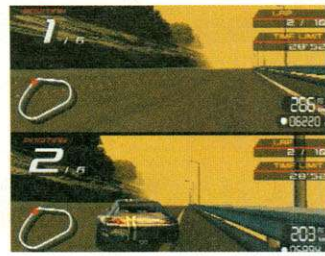
Kollegen wurde somit nicht verschwendet. Rein äußerlich ähneln die Wagen jedoch frappierend den real existierenden Vehikeln aus dem Hause Porsche, Lamborghini oder Ferrari. Die genaue Anzahl der Boliden ist noch nicht ganz klar, da sich diese mit einigen Tunings immer weiter verändern. In puncto Streckenvielfalt hinken die Schöpfer jedoch immer noch hinter der Konkurrenz her. Der virtuelle Pilot donnert zunächst über die



■ Die gute alte Strandpromenade wird vielen RR-Fans aus den ersten Teilen bekannt vorkommen.



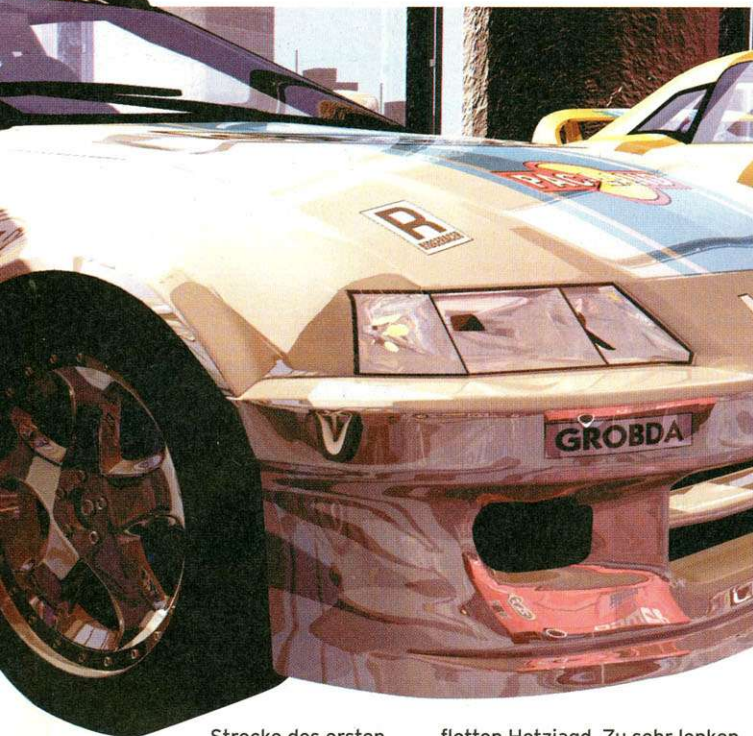
■ Auf der großen Stadtautobahn kommt es zu einer kleinen Rempel zwischen den Fahrzeugen.



■ Beim Zweispieler-Modus wird der Grafik-aufbau von hässlichem Nebel kaschiert. Dafür gibt es keine Geschwindigkeitsverluste.

Die Mitstreiter im Vergleich

	Test Drive 5	Gran Turismo	Ridge Racer IV	Need for Speed III
Strecken:	16+	11	8	9+
Fahrzeuge:	23+	250	60+	9+
Analog:	ja	ja	ja	ja
Dual Shock:	ja	ja	ja	ja
Computer	wenig	intelligent	bedingt	bedingt
Intelligenz:	intelligent		intelligent	intelligent
Zweispieler:	Splitscreen/mittel	Splitscreen/gut	Splitscreen/sehr gut	Splitscreen/gut
Rückspiegel:	ja	ja	ja	ja
Perspektiven:	7	3	2	4
Realismus:	unrealistisches Fahrverhalten	realistisches Fahrverhalten	unrealistisches Fahrverhalten	bedingt realistisches Fahrverhalten
Features:	Cop-Modus	Story-Modus	PocketStation-Unterst.	Hot-Pursuit-Modus
Spiele Spaß:	89%	94%	91%	85%



Strecke des ersten Teiles. Erfolgreichen Spielern winken am Ende sieben unterschiedliche Abzweigungen, die immer wieder auf den Start-/Zielbereich des Originals zurückführen. Dabei zeigt eine erste Proberunde bereits, welch enorme technische Leistungsfähigkeit in Sonys neuem Flaggschiff steckt. Eine Fahrt vorbei an den absolut lebensnah gestalteten Palmen und dem riesigen Leuchtturm gestaltet sich bei eurer Premierenfahrt eher zu einer Sightseeing-Tour als zu einer

flotten Hetzjagd. Zu sehr lenken nämlich die vielen Details am Rande der Strecke vom eigentlichen Renngeschehen ab. Ansonsten verläuft alles im guten alten RR-Schema. Ihr tretet gegen 15 gegnerische Fahrer an und müsst innerhalb von drei Runden natürlich die Spitze des Feldes erreichen. Dabei sind vor allem gute Drift-Techniken gefragt, die der RR-Kenner dank der Vorgänger erworben hat. Wie bereits kurz angesprochen, weist Ridge Racer V eine fast schon fotorealistische Grafik-Engine auf, die in guter

Kampf der Generationen



Ein kurzer Blick auf die neue Version des Racers deutet

bereits an, welch grafisch geniale Games die immense Power der neuen PlayStation ermöglichen wird. Die Fahrzeuge des neuesten Namco-Streiches beispielsweise wurden unglaublich authentisch modelliert und grafische Feinheiten, wie die Lichtspiegelungen auf dem Lack, lenken nur allzu sehr von den heißen Rennduellen ab.

Der Vergleich zeigt es deutlich: Die PlayStation 2 bringt wahre Grafik-Wunder zustande. Bereits RR Type 4 brillierte mit einer auf dem 32-Bitter heute noch ungeschlagenen Grafik-Engine.

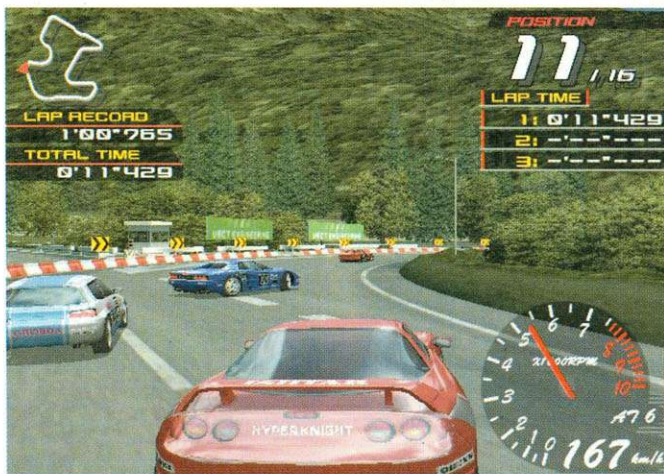


Vor dem Spieler liegt eine gefährliche S-Kurve. Nur wer hier ein ruhiges Händchen beweist und im richtigen Augenblick driftet, kommt sicher vorbei.

Tradition pfeilschnell mit 60 Bildern pro Sekunde über den heimischen Screen flimmert. Auch die Boliden wurden äußerst aufwändig designed. So spiegelt sich die Umgebung fast perfekt auf dem polierten Lack der Wagen. Lediglich im Zweispieler-Modus erkennt man den im Nebel verborgenen Grafikaufbau.

Resümee: Wer mit dem Gedanken spielt, sich eine PlayStation 2 zuzulegen, wird an diesem Titel nicht vorbeikommen. Allein wenn der Spieler von der wohlgeformten Schönheit im Intro begrüßt wird, fallen alle Vorurteile. Bereits bei den ersten Trainingsrunden

treibt es dem RR-Fan die Tränen in die Augen, denn so genau drifteten die Boliden noch nie durch die Kurven. Obwohl die Grafiksteigerung nicht so riesig ist, spielt sich dieser Titel sensationell. (Udo L.)



Mit der richtigen Brems-Technik kommt ihr nur schwer um die Kurve. Driftet ihr hingegen, fährt der Boliden wie auf Schienen.



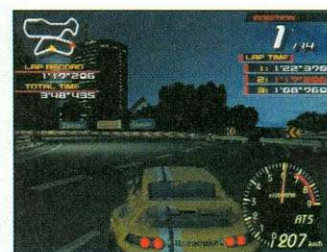
Besonders die hochauflösenden Bäume sind sehr gut gelungen und sehen sehr realistisch aus.



Durch die Absperren ändert sich derselbe Kurs bis zu sechs Mal ab. Auch ein großes Oval steht dem Spieler zur Verfügung.



Rast ihr einem Computer-Fahrer mit großer Wucht ins Fahrzeug, bekommt dieser einen Beschleunigungsschub.



Bei der Nachtfahrt spiegeln sich grandiose Lichteckte auf dem Dach des polierten Rennautos.



Für die getunten Fahrzeuge gibt es ein spezielles Rennen.

Genre: Rollenspiel | Spieleranzahl: 1 | Erscheint 3. Quartal 2000 | Entwickler: Volition | Schwierigkeitsgrad: k.A.

PC-Spiel auf Abwegen

Summoner

Langsam trudeln immer mehr Ankündigungen für Sonys neue Wunderkiste bei uns ein.

■ Ein Trend, den Sega mit ihrem Dreamcast losgetreten hat, erreicht jetzt auch die PlayStation 2. Mit dem Action-Rollenspiel Summoner erscheint die erste PC-Entwicklung auf

der neuen Wunderkonsole. Ursprünglich war dieses Projekt nur für den PC geplant, doch bei der aktuellen Marktpresenz von Sony hat sich der Publisher THQ entschieden, dieses Fantasy-Märchen auch für die PlayStation 2 zu veröffentlichen. Betrachtet man aktuelle PC-Rollenspiele, wird schnell klar, dass sich diese grundlegend von ihren Kollegen auf den Konsolen unterscheiden. Auch Summoner bildet hier keine Ausnahme. Was für den PC-Spieler eindeutig ein Rollen-

spiel ist, beschimpft der Konsolen-Freak als gewöhnliches Action-Adventure. Bei Summoner teilen sich eure Aufgaben in zwei verschiedene Bereiche. Während ihr euch in den großen Städten befindet, unterhaltet ihr euch mit bis zu 180 Personen, die euch wichtige Hinweise geben oder Gegenstände überreichen. Ebenso stattet sich der Hauptcharakter in verschiedenen Shops mit neuen Waffen und nützlichen Zauberkraften aus, die er im späteren Kampf dringend benötigen wird. In den finsternen Dungeons hingegen wird nur sehr wenig Wert auf Kommunikation gelegt. Neben zahlreichen kleinen Rätseln und anderen schwierigen Aufgaben kämpft ihr mit teilweise riesigen Gegnern um euer Leben. Dabei bewegt sich euer Charakter frei im Raum und darf in Echtzeit auf die Monster einschlagen. Der Fight kann aber jederzeit angehalten werden, um sich neue Taktiken und mächtige Zauberkraften anzueignen. Da die PlayStation 2 eine konstant hohe Leistung zur Verfügung stellt, bestehen die Figuren gegenüber der PC-Version aus wesentlich mehr Polygonen. Dadurch wirken die Charaktere sehr rund und keinesfalls eckig. Auch in Sachen Weitsicht verhält sich dieser Titel vorbildlich. Weder Nebel noch unschöner Grafikaufbau trüben die grafische



■ Große, gefräßige Monster versperren euch den Weg aus den riesigen verwinkelten Dungeons.



■ Teilweise stehen euch auch freundliche Kämpfer zur Seite, die euch bei der Schlacht gegen die Kreaturen helfen.



■ In den Zwischensequenzen darf die überaus gelungene Optik der einzelnen Charaktere beobachtet werden.

Präsentation. Sollte es den Programmierern gelingen, eine fesselnde Story und ein solides Gameplay zu implementieren, dürfte dieses Game zu den interessantesten, zumindest für die westliche Welt, gehören. Ob aber der Dreamcast damit als PC-Konsole abgelöst wird, zeigt sich erst Ende des Jahres. (Markus H.)

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint tba. | Entwickler: Deep Space Inc. | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Geschickter Mix aus Syphon Filter und Parasite Eve

Extermination

Die Deep-Space-Coder mischen auf gekonnte Weise Elemente aus bekannten Action-Adventures mit neuen, Angst einflößenden Szenen.

■ Im Rahmen des PlayStation2-Festivals sorgte vor allem eben jener Titel für Aufsehen. Extermination setzt,

wie der wegweisende Name schon andeutet, auf handfeste Action. In der genreüblichen Lara-Perspektive steuert ihr den Protagonisten, der entfernte Ähnlichkeit zu Gabe Logan aus Syphon Filter aufweist, durch die weiträumigen Areale. Eure Aufgabe besteht neben dem Lösen diverser Puzzles und Rätseln

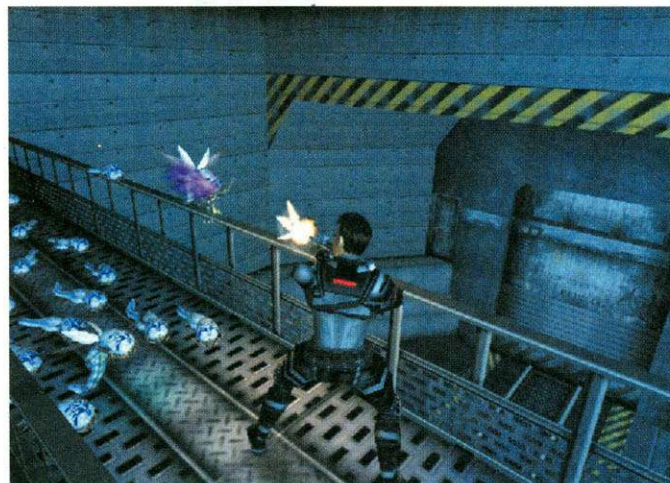
darin, so genannte Panik-Attacken zu überstehen. Unter diesem Begriff hat man sich eine Art Quick-Time-Event vorzustellen. Hier wird schnelle Problemlösung gefordert. Geschickt wird der Suspense-Faktor ausgenutzt, um euch auf einmal mit mehreren Attacken gleichzeitig zu konfrontieren. Apropos Attacken, die sich euch in den Weg stellenden Geschöpfe scheinen allesamt direkt aus dem Horrorkabinett entsprungen zu sein. Wer hier drollige Gremlins oder Critters erwartet, wird enttäuscht sein, denn die Kreaturen verfügen bereits in dem relativ frühen Stadium über einen enormen Horrorfaktor. Die bislang zu betrachtenden Locations zeigen große Abwechslung. Ihr säubert sowohl verschneite winterliche Gebiete als auch das Innere von Gebäuden. Beispielsweise dürft ihr in einem heruntergekommenen Lagerhaus zur Monsterjagd blasen. Zwischen den einzelnen Action-Einlagen sorgen zahlreiche FMVs für eine Auflockerung des rasanten Spektakels. Diese Sequenzen treiben ferner die Story auf geschickte Weise immer weiter voran. Betrachtet man die enorme Leistungsfähigkeit Sonys neuer Wahnsinnskonsole, müssen die Programmierer dennoch an dem ein oder anderen Aspekt einen Feinschliff anlegen. Gerade die Charakteranimationen lassen Raum für Verbesserungen. Zudem sollte



■ Während der Panik-Attacken wollen euch zeitgleich mehrere schreckens-erregende Mutationen ans Leder.



■ Getroffene Kreaturen hinterlassen bei ihrem Ableben eine riesige Menge roten Lebenssaft.



■ Gabe Logan lässt grüßen! Der virtuelle Kammerjäger besitzt eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Shooting-Star aus Syphon Filter.

man bezüglich der etwas spärlichen Hintergrundszenerien noch einmal die Entwickler-Tools anwerfen. Ein paar Elemente mehr würden dem Spiel mit Sicherheit einen größeren Realismus verleihen. Doch bis zum Release bleibt den Codern noch Zeit. Wir halten euch über diesen vielversprechenden Titel auf dem Laufenden. (Tom S.)



■ Paul, der alte Haudegen, darf wieder genüsslich zuschlagen und wirft den armen Jin aus den Socken.



■ Der Brasilianer Eddy, der Verfechter des Capoeira-Kampfstils, muss mächtig herhalten.



■ Tekken Tag Tournament überzeugt selbst mit den wunderschön in Szene gesetzten Backgrounds.

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1 - 4 | Erscheint: 30. März 2000 (jp) | Entwickler: Namco | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Namco und Sony - ein untrennbares Gespann

Tekken Tag Tournament

Passend zum Launch der neuen Konsole sollte ursprünglich auch der neuste Beat'em-Up-Knaller aus den Hallen Namcos in den Regalen der japanischen Händler stehen. Doch wieder einmal kam alles ganz anders.

■ Namco bzw. die Games der japanischen Edelschmiede waren mit Sicherheit maßgeblich am Erfolg der ersten PlayStation beteiligt und führten auch den Dreamcast in neue technische Bereiche. Doch scheinbar waren die Coder diesmal nicht ganz mit dem Endprodukt zufrieden, weshalb man den Release des Edelklopers um knapp vier Wochen nach hinten verlegte und stattdessen einzig Ridge Racer V in die Liste der Launch-Titel einreichte.

Wer bereits die Vorgänger kennt, und das dürften nicht wenige sein, wird mit dem Spielablauf keine Probleme haben. Nach wie vor schlägt und prügelt ihr euch durch die herrlich detaillierten Arenen, immer mit dem Ziel, den Rivalen durch gelungene Hits und Treffer-Combos auszuschalten. Doch wie schon in der Spielhallenversion, die auf dem System-12-Arcadeboard basiert, erwartet euch außer der gewohnten handfesten Prügelei ein

neues interessantes Feature. Die Rede ist natürlich vom namensgebenden Tag-Team-Modus. Euch steht es, nachdem ihr zwei Kämpfer aus dem insgesamt 34 Recken umfassenden Feld gewählt habt, völlig frei, zwischen den beiden Haudegen hin- und herzuwechseln. Noch steht zwar nicht mit 100%-iger Sicherheit fest, welche Charaktere es letztendlich in die Kämpferriege schaffen werden, trotzdem ist davon auszugehen, dass neben den bestätigten Eddy, Jin, Paul, Jun, Xiaoyu und Hwoarang auch einige neue Gesichter die Screens beehren werden. In Sachen Technik zählt Namcos



■ Ex-Cop Paul darf sich nach dem gewonnenen Schlagabtausch zu Recht freuen. Selbst die DC-Variante des Namco-Klopers Soul Calibur sieht dagegen alt aus.

Prügler mit Sicherheit zu den Games, die innerhalb der ersten PS2-Phase für die meisten staunenden Gesichter sorgen werden. Bislang nicht gesehene, völlig authentische Körperdetails

sowie opulent animierte Backgrounds lassen den Mund offen stehen.

■ Resümee:

Namco beweist bereits relativ früh, zu welchen Leistungen die PS2 in der Lage ist, und wird für den ersten Klassiker sorgen. (Tom S.)



■ Law versucht eine besonders gewagte Attacke gegen den bekannten Schwertschwinger Yoshimitsu.



■ Zum guten Ton gehören mittlerweile die Feuer speienden Drachen und eigenständig animierten Zuschauermassen.



■ Selbst die Grasbüschel wiegen sich sanft im Wind und wirken enorm realistisch.



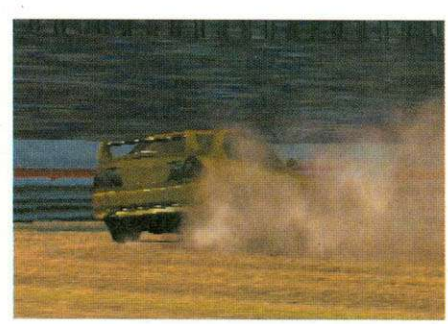
■ Eine perfekte Vorstellung wird durch das anschließende Replay der kampftscheidenden Szene eindrucksvoll untermauert.



Auf den teilweise recht engen Kursen muss sich der Spieler mit einigen **Schikanen** herumärgern. Dreher sind hier vorprogrammiert.



Führt die Strecke abends gen Westen, **blendet** den Fahrer die am Horizont untergehende Sonne. Wer keine Sonnenbrille zur Hand hat, knallt sicher gegen die Mauer.



Wenn der Pilot in den Kurven Vollgas gibt, schlittert das Auto wild herum. Als netter Effekt steigt **Rauch** aus den Radkästen des Boliden.

Genre: **Rennspiel** | Spieleranzahl: 1 - 2 | Erscheint: **4. Quartal 2000** | Entwickler: **Polyphony Digital** | Schwierigkeitsgrad: **k.A.**

Auf der PlayStation 2 kündigt sich ein genialer Top-Hit an

Gran Turismo 2000

Mit dem Erscheinen von Gran Turismo trat ein neuer Stern der Software-Entwickler an die Öffentlichkeit.

Bei ihrem Debüt-Spiel Gran Turismo ernteten die Coder von Polyphony Digital bereits großen Rum. Ebenso feierte die Fachpresse das Sequel des Renn-

simulators. Dass eine Fortsetzung dieses Games auch auf Sonys neuester Konsole nicht fehlen darf, versteht sich fast von selbst. Bei der großen Hardware-Power der PlayStation 2 ist es nicht weiter verwunderlich, dass der Spieler bei Gran Turismo 2000 jede Menge neuer Effekte bestaunen darf, die in keinem Rennspiel zuvor zu sehen waren. Besonders beeindruckend sind die hervorragend

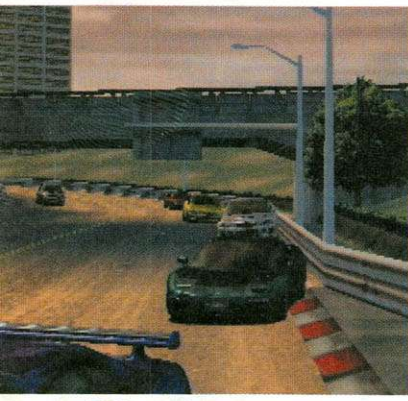
modellierten Autos, die mit einem faszinierenden Lackeffekt versehen sind. Beobachtet der Pilot seine Leistungen im Replay, erscheint ein Hitzeflimmern auf der Straße, das der Wiederholung eine faszinierende Atmosphäre verleiht. Am Umfang der Bolidenhatz wird sich wahrscheinlich nicht sehr viel ändern. Schließlich hat sich dieses Spielprinzip in der Vergangenheit bewährt. Weiterhin dürfen die Serien-Wagen mit jeder Menge an Bauteilen aufgetunt werden. Das bekannte GT-Fahrfeeling wurde natürlich genau so übernommen wie wir es von den vorhergehenden Titeln gewohnt waren. Gran Turismo 2000



Vielen Gran-Turismo-Spezialisten werden die meisten **Strecken** bekannt vorkommen. Sie ähneln denen aus den alten Teilen.

ist auch das erste Game, welches den Analog-Modus des Dual Shock 2 unterstützt. Je fester man hierbei die Taste drückt, um so mehr beschleunigt der Wagen.

Resümee: Mit GT 2000 hat Sony einen klasse Spitzentitel für ihre neue Konsole im Ärmel. Auch wenn die grafische Qualität nicht ganz so gut ist wie bei Ridge Racer V, hat dieses Spiel ein absolut realistisches Fahrverhalten. Um diesen Titel kommt man mit Sicherheit nicht herum. (Markus H.)



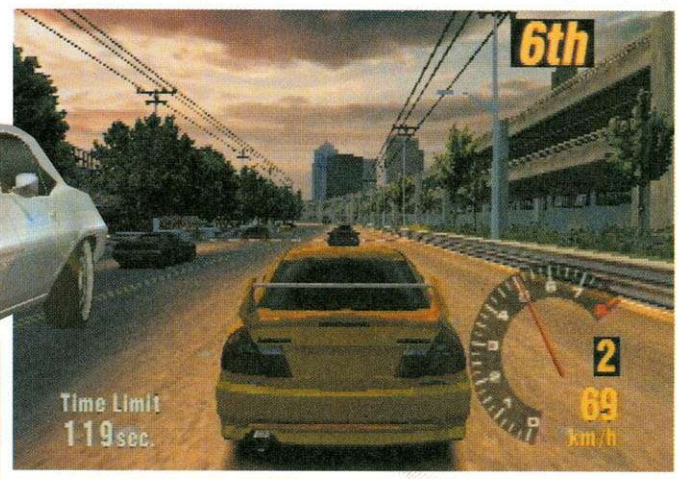
Die computergesteuerten Fahrer verhalten sich sehr **intelligent** und agieren völlig selbstständig.



Gelbe Verkehrszeichen klären den Zocker über den Streckenverlauf auf.



Der Himmel von Gran Turismo 2000 beeindruckt schon auf den ersten Blick. Selten zuvor sah man solch eine Pracht.



Bei der wilden Hatz durch die Metropolen ist nicht einmal am Horizont ein **Grafikaufbau** zu bemerken.



Anders als bei Ridge Racer V wird bei GT 2000 das Rempeln des Vordermannes mit **Geschwindigkeitsverlust** bestraft.



Vor allem das Modell der Wagen sieht hervorragend aus. Besonders der **Lackeffekt** sticht dem Spieler immer wieder ins Auge.



Stau bei der Steigung. Ist ein Bolide zu schwach bestückt, werden die restlichen **Fahrzeuge** dadurch behindert.

Genre: Geschicklichkeit | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: erhältlich (jp) | Entwickler: Jaleco | Schwierigkeitsgrad: mittel

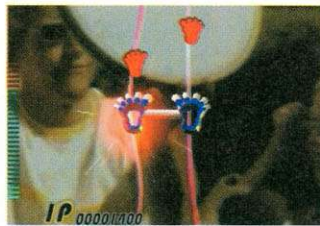
Jaleco tritt in Konamis Fußstapfen

Stepping Selection

Nach den wegweisenden Erfolgen der Beatmania-Reihe im Land der aufgehenden Sonne begibt sich der hier zu Lande relativ unbekannte Entwickler Jaleco ins Musik-Business.

In den japanischen Spielhallen sorgt der neueste Ableger rund um flotte Tanzbeine schon seit Monaten für verschwitzte Asiaten. Die Coder entwarfen eigens für die Konsolenvariante einen

speziellen Controller, welcher große Ähnlichkeiten mit dem Spielhallenvorbild aufweist. Auf der Oberfläche der Gummimatte befinden sich jeweils vier kreisrunde, mit Sensoren ausgestattete Felder. Habt ihr euch erst einmal für einen bestimmten Titel entschieden, übrigens gibt es insgesamt 26 Musikstücke, darf das Tanzbein geschwungen werden. Neben Klassikern wie Ghostbusters oder Surfin' USA gelangt auch MTV-Liebling



Lustige Animationen untermalen eure wahnwitzigen Körperverdrehrungen und Verrenkungen.

Britney Spears zu ihrem Konsolendebüt. Mit dem linken oder rechten Fuß müssen nun die passenden Felder im richtigen Moment touchiert werden. Wahlweise



Trefft ihr mit dem Plattfuß-Symbol im richtigen Moment das jeweilige Symbol, so erntet ihr positive Resonanzen des Publikums.

dürft ihr, um Verrenkungen vorzubeugen, auch eure Hände zur Hilfe nehmen. Stepping Selection ist mit Sicherheit kein Fall für Grobmotoriker. Für einen gelungenen Party-Gag taugt der Titel jedoch allemal. (Tom S.)

Genre: Geschicklichkeit | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: erhältlich (jp) | Entwickler: Sony | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Oldie mit neuen Effekten

Fantavision

Sony wirft mit diesem Spiel den wohl ungewöhnlichsten Titel für ihre neue Hardware auf den japanischen Markt.

Die Spekulationen um dieses Game waren wirklich grandios. Auch wenn manche hinter Fantavision eine Feuerwerksimulation vermuteten, entpuppte sich dieser Titel als ein billiger Missile-Command-Klon. Während am nächtlichen Himmel über Tokio zahlreiche Silvester-

Raketen gen Himmel rasen, ist der Spieler bemüht, mit einem Kreis verschiedene Farb-Combos zu kreieren, welche zum Explodieren des Feuerwerks führen sollten. Nur wer es schafft, keine Rakete auszulassen, kann die Highscore brechen. Mit Fantavision präsentiert Sony seinen japanischen Kunden einen Titel, der den Spieler in Erinnerung an Missile-Command schwelgen lässt. Dass er jedoch die PS 2 ausreizt, ist sehr unwahrscheinlich. (Markus H.)



Die bunten Raketen explodieren mit einer faszinierenden Farbpalette am Himmel, vorausgesetzt man versteht das Spielprinzip.

Genre: Strategie | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich (jp) | Entwickler: Koei | Schwierigkeitsgrad: k.A.

KOEI betritt die Bühne der PS2-Strategicals

Kessen

Kessen zählt im Vorfeld des PS2-Launchs mit zu den am sehnlichsten erwarteten Games.

Die japanischen Coder sammelten bereits mannigfaltige Erfahrungen mit strategisch angehauchten Kriegs-Epen. Kessen gibt euch die Möglichkeit, eine komplette Armee mit Hilfe eures taktischen Geschicks durch verschiedene kriegerische Auseinandersetzungen zu

dirigieren. KOEI gelingt hier eine gute Aufteilung zwischen eher zweckdienlicher Optik während der Kampfvorbereitungen und imposanten Szenen auf den Feldern der Ehre. Letztere zählen ohne Zweifel zum Beeindruckendsten des derzeit Machbaren. Zocker, die des Japanischen nicht vollkommen mächtig sind, werden aber alsbald aufgrund der vielfältigen Text-Menüs die Segel streichen. Noch ist bis zum jetzigen Zeitpunkt letztendlich nicht geklärt, ob Kessen zumindest in einer lokalisierten Fassung für den US-Markt erscheint. (Tom S.)



Kessen bietet eine grandiose Optik. Derart detaillierte Recken sah man bislang noch auf keiner Konsole. Zudem befinden sich meist dutzende Soldaten gleichzeitig auf dem Screen.

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: Konami | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Konami schwelgt im Retro-Look

Gradius III+IV

Wer denkt, auf einer Next-Generation-Konsole muss alles komplett dreidimensional sein, liegt laut Konami falsch.

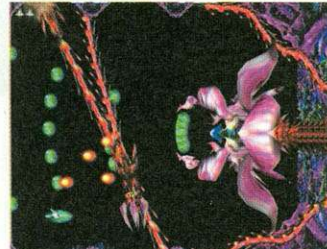
Gradius ist wohl eines der bekanntesten Shoot 'em Up der letzten Jahre. Fant man diesen seitlich scrollenden Shooter zuerst auf der PC-Engine, wurden die erfolgreichen Teile auf Super Nintendo und sogar PlayStation umgesetzt. Auch auf der PS 2 soll dieser Klassiker nun Einzug halten. Dabei wird sich am Game-

play nur wenig ändern. Mit einem kleinen, bis an die Zähne bewaffneten Raumschiff fliegt ihr durch den zweidimensionalen Raum. Dabei wollen euch Horden fieser Aliens ans Leder. Mit einigen Power-Ups blast ihr diese jedoch völlig problemlos vom virtuellen Himmel. Am Ende eines jeden Abschnittes erwartet den geschockten Spieler dann noch ein riesiger Endgegner, der das kleine Raumschiff mit allen Mitteln zerstören will. Mit einigen gezielten Salven und einem ge-



Nur wer dem Feuer der Geschütze ausweicht, kommt heil durch den Engpass.

schickten Händchen weit aber auch bald dieser im Videospiel-Jenseits. Es ist Konami sehr hoch anzurechnen, dass sie in Zeiten der vollkommenen Bewegungsfreiheit diesem Spielprinzip treu bleiben. Eine High-End-Konsole wie die PS 2

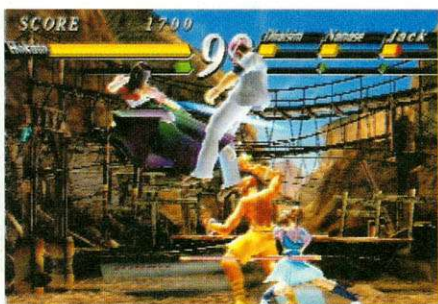


Dieser Orchideen-Endgegner feuert aus allen Rohren auf unser Raumschiff.

derart zu unterfordern ist schon fast dreist. Hoffentlich gelingt dieses Spiel. Dann können alte R-Type-Junkies getrost aufatmen und wieder einmal so richtig abballern. (Markus H.)



■ Vor jedem Kampf präsentieren sich die **Fighters** mit aggressiven Posen.



■ Da hilft auch kein Springen! Selbst aus der Luft können die gegnerischen **Attacken** abgefangen werden.



■ Gegenüber den dreidimensionalen Vorgängern haben die Charaktere deutlich an **Details** gewonnen.

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1 - 4 | Erscheint: erhältlich (jp) | Entwickler: Capcom | Schwierigkeitsgrad: mittel

Capcoms erste Schritte auf einer neuen Konsole

Street Fighter EX3

Die wohl umfangreichste Prügel-Serie hält Einzug auf einer neuen Konsole. Mit **Street Fighter EX3** zeigt Capcom, was auf Sonys Next-Generation-Konsole so alles möglich ist.

■ Man könnte behaupten, dass dieses Spiel so alt ist wie die Videospiel-Geschichte selbst. Das Phänomen Street Fighter fand man auf fast jeder Spielkonsole, die in den letzten Jahren erschienen ist. Auch zur Premiere von Sonys neuer Killer-Hardware hielt Capcom einen neuen Teil bereit. Mit dem alten 2D-Klassiker hat dieser Titel

aber nur sehr wenig gemeinsam. Mit Ryo, Ken und Konsorten kämpft ihr in einer großen 3D-Landschaft um euer Leben. Leider darf sich der Spieler mit seiner Figur nur in der zweiten Dimension bewegen, während die Kamera oft wild mit abgefahrenen Perspektiven einheizt. Auch haben die Programmierer für den Hintergrund das gute alte Parallax-Scrolling verwendet, das sonst nur in zweidimensionalen Spielen zum Einsatz kam. Dadurch fühlt sich der Spieler beim Kampf etwas gestört, da die Bewegungen des Hintergrundes nicht sehr authentisch wir-

ken. Das Gameplay hingegen ist abwechslungsreicher denn je. Man kann sowohl mit einem Mann als auch mit mehreren Kämpfern um den begehrten Sieg streiten. Grafisch präsentiert sich SF EX3 sehr sauber. Mit feinen Gliedmaßen und einer hohen Polygonzahl bietet dieses Spiel alles, was sich der Prügel-Fan wünscht.

■ **Resümee:** Street Fighter ist jetzt schon ein Klassiker, und dabei sollte es auch bleiben. Wer schon ein paar Jahre zu Hause sitzt und zockt, der kann diese Burschen bestimmt schon nicht mehr sehen. Natürlich kommt bei diesem Beat 'em Up die Frage auf, ob es einem genialen

■ Greift man einen Widersacher zu Wurf, gleicht es mehr einem Knoten.

Spielerhersteller wie Capcom möglich wäre, ein anderes, völlig innovatives Kampfspiel zu entwickeln. (Markus H.)



■ Das tut weh! Der kräftige Schlag in die **Magengrube** lässt den angeschlagenen Ryo weit durch den Ring fliegen.



■ Nach dem Sieg darf der Spieler einen Charakter in sein **Team** aufnehmen.



■ Die prunkvollen Specialmoves werden meist von gigantischen **Explosionen** begleitet, welche die ganze Arena erhellen.



■ Geht der Spieler k.o., wird dies mit genialen **Effekten** begleitet.



Im spannenden Intro balgen sich Ryo und Ken darum, wer zuerst in den Ring steigen darf.

Intro

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-8 | Erscheint: tba. | Entwickler: Konami | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Konamis neuester Streich mit Verspätung

ISS 2000

Konami wollte pünktlich zum Konsolen-Launch am 4. März mit einem Fußball-Titel auf den virtuellen Rasen auflaufen. Doch die Coder waren mit dem Produkt nicht 100%-ig zufrieden.

Gerade zum Launch der PS2 wäre der Zeitpunkt für die japanische Edelschmie-

de nicht günstiger gewesen, die kanadische EA-Konkurrenz endlich auf den zweiten Platz zu verweisen. Doch nicht nur die Macher hinter dem Game waren mit dem derzeitigen Stand der Dinge unzufrieden, auch die Kritiker zeigten sich leicht enttäuscht ob der grafischen Qualität. Um Titeln wie etwa Segas Virtua Striker für den Dreamcast das Wasser



Optisch wirkt ISS 2000 zwar klar besser als die alte Konsolengeneration. Eine krasse Steigerung wird jedoch trotz allem vermisst.



Die Animationen der Balltreter wirken, wie man es von Konami gewohnt ist, wie aus einem Guss.



Konamis neuester Streich bietet eine bislang für Sony-Verhältnisse ungewohnte Detailreue. Die Gesichter der Kicker lassen sich ohne Probleme den jeweiligen Kickern zuordnen.

reichen zu können, setzen sich die Programmierer derzeit noch einmal an die Tools, um das Bestmögliche aus der PS2-Hardware zu kitzeln. Entgegen allen Unkenrufen wird Konamis neuester Soccer-Spaß endlich mit einer kompletten Lizenz aufwarten, zumindest in Japan. Konamis Führungsspitze spricht zudem von einer verwendeten Polygonzahl, die etwa das 30-fache der ISS-Pro-Evolution-Marke erreicht. Ebenso können sich die Fakten bezüglich der spielbaren Teams wahrlich sehen lassen. Teams aus über 100 Ländern treten zu den bereits aus den Vorgängern bekannten Modi an. Ferner steht euch die Möglichkeit offen, ein olympisches Turnier oder einen Szenario-Mode neben einem so genannten Success-Modus zu zocken. Auch die amerikanischen Fußball-Freaks werden auf ihre Kosten kommen, denn mit der voll-

ständigen ESPN-Lizenz führt man etwa einen "Lodda" Mathäus aufs Feld, der inzwischen die amerikanischen Gefilde erreicht haben dürfte. Die einzige Frage, die sich dem Kenner der 32-Bit-Vorgänger stellt, wird nur bleiben, ob die Konkurrenz von EA nicht nur technisch ein Quentchen gegenüber dem blenden-Referenzprodukt FIFA 2000 nachlegen kann. Eine endgültige Entscheidung wird wohl frühestens im kommenden Herbst fallen, sobald alle Konkurrenten einträchtig die Rasenflächen der neuen Konsole beackern. (Tom S.)

Teurer Fehler bei PS2-Auslieferung

Beim Zoll bellt's!

Neues, bisher unbekanntes Feature der PlayStation 2 kostet Sony voraussichtlich Millionen.

Eine wahrlich kuriose Geschichte mit scheinbar schwerwiegenden finanziellen Folgen für den gesamten Sony-Konzern gibt es nur wenige Tage nach dem erfolgreichen PlayStation2-Launch zu vermelden. Um zu verhindern, dass die brandneue 128-Bit-Konsole außerhalb Japans in Umlauf kommt (wegen des weltweit verhängten Importstopps), hat Sony auf die PS2-Platine eine kleine Send-Empfangseinheit installiert. Die winzige Schaltung wird per Akku gespeist und soll netzunabhängig bis zu 30 Tage seine Dienste verrichten können. Funktion: Der Empfänger

gibt die Konsole nur frei, wenn ein Signal des landesweit installierten Sony-Festnetzes (vergleichbar mit dem deutschen D2-Handynet) empfangen wird. Der Sender hingegen soll mit zukünftigen Geräten eine interaktive Schnittstelle liefern. Leider gab es mit dieser Sicherheitsabfrage in den Stunden nach dem Launch erhebliche Probleme. Viele Importeure aus Europa und den USA wurden über dieses "Feature" nicht informiert, da Sony dieses Gimmick erst zu einem späteren Zeitpunkt bekannt geben wollte. So kam es zu schwerwiegenden Systemstörungen und Flugabsagen bei Großraumflugzeugen, da dort Paletten mit mehreren hundert strahlenden PS 2 verfrachtet wurden. Nun stehen dem Elektroriesen nach ersten Ver-

lautbarungen der Rechtsabteilungen der geschädigten Fluggesellschaften wegen Verdienstaustausfalls Klagen in zweistelliger Millionenhöhe ins Haus. Sony reagierte schnell und lieferte sofort ihr erstes interaktives PS2-Gerät an die Zollstellen der japanischen Flughäfen aus, um weiteren Schaden zu vermeiden. Der kleine Roboter-Hund "Chi-Chi" sollte eigentlich erst in wenigen Wochen in Japan auf den Markt kommen, jetzt allerdings wurde eine Spezial-Edition-Hundertschaft an die Zollbeamten vor Ort ausgeliefert. "Wittert" ein Sony-Hund eine Play-



Die großen Fluggesellschaften in Japan lassen bei der Flugsicherheit eben nicht mit sich spaßen!

Station 2 in der Nähe, gibt er Laut und sein Schwanz fängt an zu blinken. Welchen Einfluss das auf die Anzahl von Importkonsolen haben wird, muss sich erst noch zeigen. Aber fest steht, dass es so etwas nur in Japan gibt!



Die hochsensiblen Flugzeuginstrumente haben sich in einigen Fällen von der Masse der PS2-Sender in die Irre führen lassen.



Zahlreiche Flüge mussten wegen eines neuartigen PlayStation2-Features abgesagt werden.



Auf den japanischen Flughäfen werden jetzt die speziellen Chi-Chi-Hunde zur Überwachung des Gepäcks eingesetzt.



„Polizei-Hund“ Chi-Chi geht zur Zeit auf japanischen Flughäfen Streife.

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: 3. Quartal 2000 | Entwickler: Tecmo | Schwierigkeitsgrad: K.A.

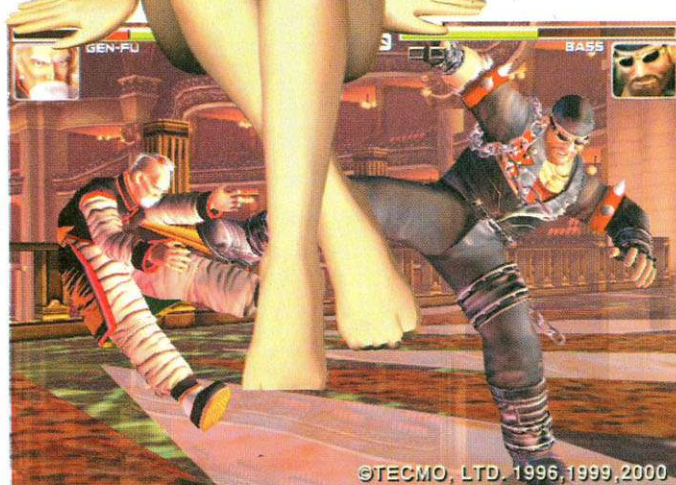
A Tribute to Lolo Ferrari

Dead or Alive 2

Tecmo lässt sich nicht lumpen und setzt den Edel-Klopfer Dead or Alive 2 auf Sonys neue Wunderkonsole um.

■ Eigentlich ist der Softwarehersteller Tecmo Haus- und Hoflieferant der Sony-Konkurrenz Sega. Bereits mit dem ersten Teil von Dead or Alive starteten die Japaner auf dem Saturn, bevor sie dieses Spiel auf die PSX umsetzten. Beim zweiten Teil verhält es sich ähnlich. Wer einen Dreamcast sein Eigen nennt, hat die Möglichkeit, dieses Beat'emUp-Meisterwerk als Import einige Wochen vor der PlayStation2-Version zu zocken. Spätestens seit Lara Croft sind sie in aller Munde. Videospiel-Babes beherrschen sämtliche Medien und sorgen bei den meisten Teenagern immer wieder für feuchte Träume. Schon beim Prequel von Dead or Alive 2

■ Wer würde dieser keuschen Schönheit zumuten, im Ring ihre Frau zu stehen.



■ Tritt Bass einmal fest zu, bekommt sein aggressiver Gegner unfreiwillig einige Flugstunden spendiert.

durfte der Spieler die perfekten weiblichen Rundungen der Kämpferinnen bewundern. Doch der wahre Clou bei diesem Spiel war die überaus realistische Physik, welche die prallen Körperformen herzhafte schwingen ließ. Bei der PlayStation2-Version verhält sich dies nicht sehr viel anders. Beobachtet man die durchtrainierten Nixen, fällt der Blick immer wieder auf das sich jeder Bewegung anpassende Gehänge. Aber nicht nur optisch, auch spielerisch hat Dead or Alive 2 viel zu bieten. Wer den ersten Teil ausführlicher gespielt hat, erinnert sich bestimmt noch an die knallharten Kombos und das ausgeklügelte Konter-System, welches das Spiel zu einer genialen taktischen Prügelei machte. Im zweiten Teil kommt dieser Part ebenfalls nicht zu kurz. Mit einer Masse von Schlag-Kombinationen, hinterlistigen Tricks und akrobatischen Würfen beeindruckt dieser Titel selbst eingefleischte Tekken-Fans. Um die Schläge präzise



■ Neben einer großen Anzahl von Spezial-Effekten darf der Spieler auch das Lens-Flare bestaunen.



■ Man sollte sich lieber nicht von dem roten Schleifen an Ayanes Kleid täuschen lassen.

anzusetzen, muss der Spieler kein Fingerakrobat sein. Mit nur wenigen Handgriffen bombardiert man den Gegner und legt diesen für kurze Zeit flach. Weniger zum Einsatz wird in Dead or Alive 2 die Danger-Zone kommen. Dieser Bombengürtel aus dem ersten Teil ist riesigen Landstrichen zum Opfer gefallen, durch die sich die Widersacher hindurchprügeln. Dabei kommt es schon einmal vor, dass ein Kämpfer durch ein großes Fenster geschleudert wird und auf einer anderen Ebene landet. In einer kleinen Sequenz folgt dann der Gegner, um die Auseinandersetzung fortzusetzen. Wählt ihr im Spiel den



Story-Mode, führen euch verschiedene Dialoge und Cut-Szenen durch das gesamte Turnier hindurch. Bei dem Tag-Battle hat jeder Zocker zwei Kämpfer zur Verfügung, die er je nach Bedarf im Ring austauschen kann. Dadurch fügt Tecmo noch mehr taktische Elemente in Dead or Alive ein, die diesem Titel besonders für Kampf-Strategen interessant machen. Wie man schon auf den



■ Aufgepasst! Niemand sollte der kräftigen Wrestlerin Tina zu nahe kommen, sonst könnte das eine sehr schmerzhaft Erfahrung werden.



■ Dead or Alive 2 ... unendliche Weiten. Optische Einschränkungen gehören jetzt Gott sein Dank der Vergangenheit an.



■ Mit zahlreichen Spielmodi wird es selbst durchtrainierten Beat'emUp-Freaks nicht langweilig.

"Im **Story-Modus** wird die Geschichte durch kleine **Cut-Scenes** aufwändig weitererzählt"



■ Bei dem Tag-Battle dürfen schon mal **zwei Männer** über eine Frau herfallen. Ob diese das gerade so gut findet, weiß niemand.

faszinieren die massiven Energiebarrieren, welche den Spieler vor dem Sturz vom Hochhaus hindern.

■ **Resümee:** Man sollte beim Release einer neuen Konsole die ersten Spiele nicht allzu sehr überbewerten. Trotz alledem wird dieser Titel mit Sicherheit ein absoluter Knüller werden. Auch wenn mit Dead or Alive 2 die PlayStation 2 nicht vollständig ausgereizt wird, präsentiert sich uns eines der Games, die über längere Zeit motivieren. (Markus H.)



■ Wie weit die Gebäude im Hintergrund erklimmen werden können, ist zunächst noch unklar.



■ Ayane spreizt beim **Angriff** die Beine. Hoffentlich geht das auf die Dauer gut.



■ Wirft man seinen Feind gegen diesen **Stromgenerator**, zucken grelle Blitze über seinen Körper.

Bildern unschwer erkennen kann, ist Dead or Alive 2 ein absolutes grafisches Brett. Auch wenn die Kämpfer und besonders die Kämpferinnen



■ Besonders die feinen Gesichtszüge und **filigranen Haare** zeigen die Qualität von Dead or Alive 2.



■ In der antiken Kathedrale zeigen sich am Boden **sensationelle Spiegeleffekte**, die jeden Spieler begeistern sollten.



■ Im Demo-Modus dürft ihr, ähnlich wie bei Tekken 3, geniale **Bewegungsstudien** der verschiedenen Kämpfer betrachten.

i Körperkult in Bits & Bytes

Es fällt in letzter Zeit immer wieder auf, wie sehr auch bei Videospielen darauf geachtet wird, dass die Spielfiguren wohlgeformt sind. Was sich bei Lara Croft als **eindeutiger Trend** abzeichnete, ist mittlerweile gang und gäbe in der Videospielebranche. Auch bei Dead or Alive 2 faszinieren die **weiblichen Rundungen** der Kämpferinnen vor allem das männliche Publikum. Mit schmalen Hüften, rundem Hintern und einer **prallen Oberweite** stechen diese Figuren jedem **Testosteron-Sklaven** ins Auge. Tröstlich ist zumindest, dass Tecmo diese Oberweite nicht nur optisch in Szene setzt, sondern auch eine **realistische Physik** für diese Killer-Möpsen berechnet. Gott sein Dank haben unsere virtuellen Heldinnen im Spiel keine **Rückenprobleme**.



DR- EXPERT- TEAM

Ich schaffe die Lizenzen bei GT 2 nicht!

Jörg, 22: Die Lizenzprüfungen bei Gran Turismo 2 sind echt ziemlich knifflig. Entweder komme ich von der Strecke ab oder die Zeit reicht nicht aus. Aber ohne Lizenz kann ich die guten Rennen nicht fahren. Was tun?

Dr.-Expert-Team:
Keine Angst, mit dem richtigen Training klappt's!
Wir haben uns durch alle sechs Lizenzen durchgefahren und geben hilfreiche Tipps und genaue Angaben zu Brems- und Beschleunigungspunkten.

Natürlich können wir dir das Fahren nicht abnehmen, aber die Fahrtricks machen dir das Leben auf jeden Fall leichter. Neben Tuning-Tipps, einer ausführlichen Fahrschule und einer Beschreibung jeder Strecke findest du in unseren Tipps auch eine Übersicht aller Rennen. Das erspart dir das lästige Hüpfen durch die vielen Menüs. Du suchst dir ein Rennen aus, kannst anhand der PS-Grenze das passende Auto wählen und dann ohne langes Rumgesuche losfahren. Viel Spaß dabei.

Grandia – Knuddelgrafik und knackige Rätsel!

Kevin, 14: Meine Helden-gruppe soll den Taifun-Berg besteigen und dort in den Turm eindringen. Das Gebäude zu finden, ist ja noch recht einfach, aber die unübersichtlichen Treppen und verschiedenen Schalter bringen mich noch zur Verzweiflung. Könnt Ihr mir helfen?

Dr.-Expert-Team:
Ruhe bewahren und durchatmen!

Manchmal ist das Abenteuer-leben schon recht mühsam. Du musst eine Vielzahl von Bodenschaltern auslösen, um damit neue Treppen und somit neue Levelabschnitte erreichen zu können. In unserer Komplettlösung kannst du genau nachlesen, welche Schalter du in welcher Reihenfolge betätigen musst, um weiterzukommen.

Natürlich erklären wir dir auch alle Boss-Gegner und führen dich sicher bis zum Finale.

FIFA 2000: Ich will Tore sehen!

Mike, 18: Meine FIFA 2000-Mannschaft macht einfach zu wenig Tore. Benutze ich vielleicht die falsche Formation?

Dr.-Expert-Team:
Fernsehen hilft!

Die richtige Formation deiner Elf ist mindestens genauso wichtig wie dein Können am Gamepad. Für Standardspiele ist die 4-4-2-Aufstellung immer noch am effektivsten. Ansonsten lohnt sich mit Sicherheit ein Blick in unsere Profitipps, um dich und dein Team optimal auf ein Fußballmatch vorzubereiten.

Die Pyramiden bei Tomb Raider IV bringen mich um den Verstand.

Svenja, 19: Ich bin bei Tomb Raider IV ziemlich weit gekommen, aber jetzt steht Lara vor einer Pyramide wie der Ochs vorm Berg. Wenn ich gerade mal nicht abgerutscht bin und mich in Sicherheit wähne, werde ich von herabstürzenden Felsen getroffen.

Dr.-Expert-Team:
Wir machen die Kletterpartie zum Kinderspiel
Zugegeben – knifflig ist der Weg zur Spitze der Pyramide schon. In unzähligen Versuchen haben wir alle Gefahren und Hindernisse auf dem Weg genauestens dokumentiert. Anhand dieser Aufzeichnungen sollte es für dich ein Leichtes sein, die graziöse Lara in einem Stück nach oben zu bringen. Danach wartet dann das spannende Ende der Geschichte um Lara und die unheilvolle Gottheit Seth auf dich. Wie du die letzten Schritte

meisterst, verraten wir dir natürlich auch im zweiten Teil unserer Tomb Raider IV-Komplettlösung.

Ich hätt' so gern ein Lenkrad

Thorsten, 17: Als absoluter Rennspiel-Fanatiker bin ich auf der Suche nach einem wirklich guten Lenkrad. Da die Teile aber allesamt ziemlich teuer sind, scheue ich mich davor, mir eins zuzulegen.

Dr.-Expert-Team:
Am Rad drehen – aber richtig!

Anlässlich unserer großen Gran Turismo 2-Lösung haben wir aktuelle Lenkräder getestet. Wir stellen eine Auswahl der besten am Markt erhältlichen Geräte vor. Da ist für jeden Geldbeutel und Anspruch etwas dabei.

Komplettlösungen, Tipps, Tricks für die PlayStation



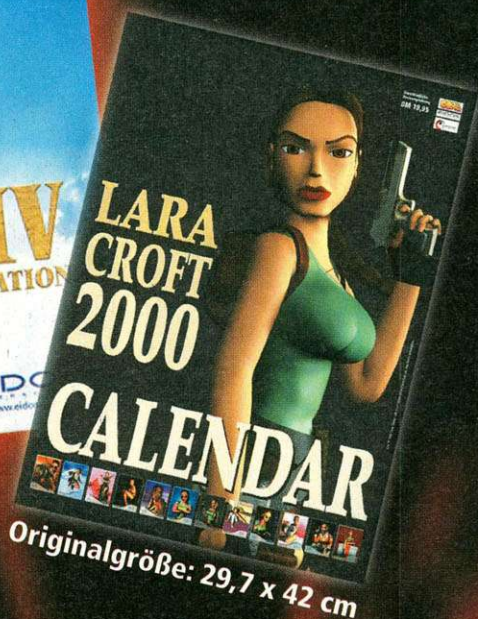
**Wieder neu!
Ab 8. März am Kiosk!**

Manche mögen's Croft!

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



Originalgröße: 84 x 119 cm



Originalgröße: 29,7 x 42 cm

Wer jetzt PLAYSTATION GAMES im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Originalplakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie!

Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!



X Ja, ich möchte PLAYSTATION GAMES eine Ausgabe lang kostenlos testen!

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

☐ **Original-Plakat „Tomb Raider IV“, Art.-Nr 1198**

☐ **„Lara-Croft-Kalender“ 2000, Art.-Nr 2020**

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

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

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

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

Datum, Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

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

Genre: Jump & Run | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: April 2000 | Entwickler: Sony | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Ein tapferes Skelett rettet erneut die Welt

MediEvil 2

Was sind denn das für Zeiten, wenn wir unsere Welt schon von Skeletten retten lassen müssen?

Die Tage der muskelbepackten Helden sind schon lange gezählt. Weder Rambo noch Conan sieht man heutzutage noch über die Mattscheibe flimmern. Es rutschen immer mehr die Helden des Alltages in den Vordergrund, und das ist gut so. Auch Sir Fortesque konnte sich in seinem ehemaligen Leben nicht besonders gut behaupten. Erst in seinem Sarg entdeckte er seine wahre Passion.

Gameplay: Kaum hat sich unser Held nach seinem ersten Abenteuer wieder auf sein Totenbett begeben, wird er erneut nach einigen hundert Jahren aus sei-

nem Totenschlaf erweckt. Etwas benommen, schließlich ist für einen Toten ein Jahrhundert ein Katzensprung, kommt er in einem Museum zu sich, wo ihn gleich ein freundlicher Geist erwartet. Dieser erzählt ihm von schrecklichen Geschehnissen und wer hinter dem ganzen Unheil steckt. Genau wie beim ersten Teil muss sich der tapfere Held erst einmal auf die Suche nach einer geeigneten Waffe machen, um dem Bösen überhaupt gegenüberzutreten zu können. Nach einem kleinen Einführungslevel erwarten den mageren Helden auch schon die ersten Monster. Mit seinem großen Schwert ist es für den Spieler jedoch nicht besonders schwierig, die ersten Widersacher



Während euch dieser Feind angreift, hetzt er immer wieder einige Zombies auf euch.



Nach dem ersten Level kommt ihr in die finsternen Katakomben.



Der seltsame Händler verkauft euch an bestimmten Stellen wichtige Waffen.



An den grünen Quellen darf der Spieler seine Lebensenergie wieder auffüllen.



Auch bei MediEvil 2 trifft euer Held wieder auf riesige Monster, die dem Skelett den Garaus machen wollen.



Um in den Kampf ziehen zu können, muss erst im Museum eine geeignete Waffe gefunden werden.

den nächsten Gegnern sollte man sich nur mit größter Vorsicht nähern, denn die gemeinen Unholde sind nur mit List und Tücke zu besiegen. Um auch verschlossene Bereiche zu begutachten, bedarf es eines Schlüssels, der meist mit zahlreichen Rätseln gesichert ist. In haarigen



Metzelt ihr die Horden von Zombies nieder, verlieren sie einige Körperteile und grünen Saft.

i Sir Daniel Fortesque



Schon im ersten Teil der MediEvil-Reihe schlägt sich das tapfere Skelett mit den üblen Burschen herum. Damit spielte sich der liebenswerte Held sofort in die Herzen der Spieler.

"Erneut muss Sir Fortesque im Kampf seine Fähigkeiten unter Beweis stellen"





■ Während ihr dem kleinen **Dinosaurierskelett** die Gliedmaßen abhackt, versucht euch sein kleiner Bruder mit einem Energiestrahl den Allerwertesten zu versengen.



■ In der ersten Welt lernt euer Held die wichtigsten **Fähigkeiten**.



■ Bei den Rätseln haben sich die Programmierer sichtlich an **Tomb Raider** orientiert.

chen Ecken auf den Helden wartet. Kurz vor dem Ausgang der Welt lauert ein riesiger Endgegner den taffen Sir Daniel Fortesque auf. Dieser ist nur mit viel Geschick zu überwinden. Nur wer

die Schwachstelle an dem Untertum findet, kann es besiegen.

■ **Technik:** Bei dem ersten Teil von MediEvil hat Sony eine geniale Grafik-Engine programmiert. Leider weist diese im neuesten Teil etliche Schwächen auf. Nicht gerade selten erscheint die Spielfigur, obwohl sie eigentlich hinter einer Wand stehen müsste. Die

optische Präsentation ist recht ansprechend und pixelt auch bei näherem Betrachten kaum. Die Steuerung hätte zwar etwas feiner ausfallen können, doch nach einiger Zeit hat man sich schnell daran gewöhnt. Eine nette Sounduntermalung ergänzt die gruselige Atmosphäre. (Markus H.)

Gewohntes Gameplay mit neuer Story

Positiv: Beim neuesten Teil von MediEvil fasziniert sofort wieder die packende Atmosphäre. Sofort fühlt man sich als taffer Held und bietet den Monstern mit aller Kraft Kontra. Die klassischen Jump&Run-Elemente wechseln sich mit Adventure- und Rätsleinlagen ab und erzeugen somit eine Spitzenmischung. Wer sich schon von MediEvil bezaubern ließ, der wird sich beim zweiten Teil gleich wieder zu Hause fühlen.

Negativ: Ich kann mich beim besten Willen nicht daran erinnern, dass in MediEvil 1 so viele Grafik-Fehler enthalten waren. Auch die Steuerung des ersten Teiles habe ich etwas präziser in Erinnerung. Besonders bei schwierigen Hüpf-Passagen hat man beim neuesten Teil seine Probleme.



■ Der kleine Geist **Wilhelm** steht euch stets mit guten Ratschlägen zur Seite und hilft euch beim Lösen der Rätsel.



■ Um in verschlossene Bereiche vorzudringen, werden meist versteckte **Schlüssel** benötigt.



Mit dem Zauberbuch beherrscht der Bösewicht die Welt.

Intro

getestet

MediEvil 2



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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

88% Abe's Oddysee 8/98

+ cineastische Story
+ süßer Hauptcharakter
- leider nur 2D

87% Toy Story 1/00

+ zugkräftige Lizenz
+ ausgefeiltes Gameplay
- relativ kurze Spielzeit

82% MediEvil 2 4/00

+ geniales Gameplay
+ viele Grafik-Fehler
- ungenaue Steuerung

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

Grafik	Sound / FX
gut	sehr gut

Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	mittel

SPIELSPASS

82%

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: März 2000 | Entwickler: Kronos | Schwierigkeitsgrad: schwer

Fear Effect

Bladerunner meets Comic-Style-Adventure



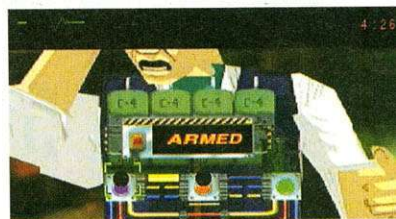
■ Während eurer Nachforschungen begegnet ihr sogar Zombies. Doch keine Angst, ihr befindet euch nicht in Raccoon City...

Neue Einflüsse waren in letzter Zeit im Genre der Action-Adventure eher selten zu beobachten. Doch allen Unkenrufen zum Trotz präsentieren die Coder von Kronos einen äußerst innovativen und interessanten Mix.

■ Alle Zocker, die dachten, mit einem Resident Evil 3 wäre das Ende des technisch Machbaren erreicht, sehen sich bereits nach einigen Einblicken in das fernöstlich angehauchte Survival-Game eines Besseren belehrt. Fear Effect setzt darüber hinaus auf einen geschickten Wechsel zwischen den drei Hauptakteuren. Genügend Stoff also, um einen interessanten Mix zu kreieren.

■ **Gameplay:** Die Background-story hinter Fear Effect könnte wahrlich direkt aus einem Hollywood-Blockbuster entsprungen sein. In bester Road-movie-Manier setzt sich das Team der drei Hauptfiguren aus Personen zusammen, die man erst auf den zweiten Blick ins Herz schließt. Hana, eine Ex-Prostituierte, Glas, ein amerikanischer Killer, sowie Deke, ein schwergewichtiger Australier, haben sich zu einer Aufgabe zusammengefunden. Ihr Anliegen besteht darin, die Tochter des Mister Lam, Wi-Ming Lam, in die Arme ihres Vaters zurückzubringen. Die kleine Göre hatte nichts Besseres im Sinn, als von zu Hause wegzulaufen. Nun schnappte sich jedoch ein Mitglied der Triaden, einer Art fernöstliche Mafia, die kleine

■ Euer Vertrauensmann muss einiges ertragen, bis ihr den Zeitzunder entschärft habt.



■ Die hartnäckigen Wachposten bleiben euch so lange auf den Fersen, bis sie ihre Löffel abgegeben haben.



■ Auch ein Voyeur stirbt einmal. Wer viel spannt, dem droht der leise Tod.



■ Hana glänzt nicht nur optisch, auch ihre Outfits passen hervorragend zu der Ex-Prostituierten.



■ In fast jeder noch so misslichen Lage huscht Hana ein Kalauer über die Lippen.



■ Zumeist treten die "Grünen" in Rudeln auf, doch eine MG leistet hier Abhilfe.



■ Die Hatz führt euch von einem Fettnapf in den nächsten.



Effektive Hilfe Rolling away!
■ Um manche Passage unbeschadet zu bewältigen, solltet ihr eine besondere Taktik anwenden. Gegen eine Übermacht an Feinden hat sich öfters die "Wegrolltaktik" bewährt, um euch heil aus der Schusslinie zu bringen.

Ausreißerin und hält sie sorgsam in Verwahrung. Von diesen Vorgängen zeigt sich Mister Lam jedoch wenig erfreut, so dass ihr damit beauftragt werdet, die Tochter zurückzuholen, koste es, was es wolle. An diesem Punkt beginnt euer Abenteuer, als ihr wie in Bladerunner mit einem Gleiter über den futuristischen Häuserschluchten Hongkongs auf dem Dach des Lam-Buildings landet. Nun gilt es, in der Rolle der grazilen Hana einen Weg hinein ins schwer bewachte Gebäude ausfindig zu machen. Hana schleicht sich über die Dächer hinweg und bekommt es bereits nach wenigen Metern mit einem aufmerksamen menschlichen Wachhund zu tun. Mit Hilfe einer kleinen List lässt sich der Kerl jedoch

leicht ausschalten, um so den weiteren Weg freizumachen. Der Weg führt euch tiefer und tiefer hinein in das Gebäude, bis ihr zum ersten wirklich knackigen Rätsel gelangt. Ein alter Bekannter wurde von den Angestellten Lams an einen Stuhl gefesselt. Prinzipiell eine leichte Aufgabe für euch, da ihr neben den obligatorischen Feuerwaffen auch ein Messer im Gepäck habt. Doch dem armen Tropf wurde noch eine Zeitbombe um den Bauch gehängt, die es zu entschärfen gilt. Sobald ihr ein Kabel falsch durchtrennt, fliegt ihr in einem Feuerball mit dem armen Schlucker direkt in die Luft. Löst ihr das Rätsel, schlüpft ihr kurz darauf in die Haut des zweiten Teammitglieds, Glas. Erneut bahnt ihr



■ Am Ende von Disk 2 müsst ihr die Beine in die Hand nehmen, um nicht ein Opfer dieser Explosion zu werden, die den Zug in Stücke reißt.

euren Weg hinein in das Hauptquartier. Der Pfad besitzt aber nur entfernte Gemeinsamkeiten mit Hanas Weg. Eine Menge neuer Gefahren warten nur darauf, von euch beseitigt zu werden, ehe die ungleichen Retter erneut aufeinandertreffen. Um im Zuge der Ermittlungen nicht völlig tatenlos die Löffel zu streichen, spendierte Kronos den Protagonisten einige Aktionsmöglichkeiten. Neben dem Laufen und Sprinten dürfen die Drei schnelle Rollen am Boden vollführen bzw. eine

schnelle Drehung in bester Resi-Manier vollführen. Stoßt ihr an einen für den weiteren Fortgang der Storyline wichtigen Punkt, erscheinen Einblendungen, etwa Klettern oder Benutzen. Ihr erkennt sofort, dass hier eine besondere Aktion zu tätigen oder ein bestimmter Gegenstand einzusetzen ist. Apropos Gegenstände, selbst die starren Speichermöglichkeiten werden in diesem Schema gemanagt. Via Handy dürft ihr an festen Punkten im Spiel eure Leistungen sichern. Am



■ Lautlos Töten ruft keine weiteren Schurken auf den Plan und sollte bevorzugt werden.



■ Nach und nach lassen sich immens wichtige Gegenstände finden.



■ Hier haben wir das Objekt der Suche: Wi-Ming Lam, die entflozene Tochter des steinreichen Lam.



Die Crème de la crème der Action-Adventure für die PlayStation

■ Diese Konsolen-Ära neigt sich dem Ende zu. Doch trotz allem erblickten einige Perlen das Licht des 32-Bitters. Hier seht ihr die besten Games auf einen Blick:

Metal Gear Solid



Rätsel : Action 40:60
Zahl der Waffen: 10
Spieldauer: ca. 10 Stunden
Wertung: 95% (3/99)

Soul Reaver



50:50
7 Zauber+ S. Reaver
ca. 20 Stunden
92% (7/99)

Fear Effect



30:70
10+
ca. 25 Stunden
87% (4/00)

Resident Evil 3



30:70
10+
ca. 8-10 Stunden
87% (3/00)



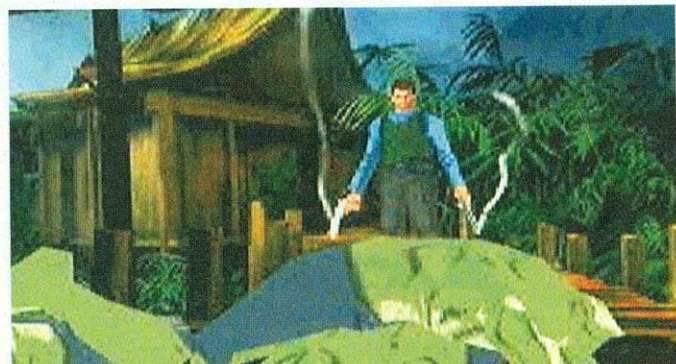
■ Eure Suche nach dem Teenager führt euch durch zahlreiche verschiedene Örtlichkeiten Hongkongs.



■ So mancher Endgegner ist nur mit einer kleinen List dingfest zu machen.



■ Madame Chen scheint euch nicht gerade wohlgesinnt zu sein, denn in wenigen Sekunden passiert ein Unglück.



■ Gut gezielt ist halb gewonnen. Die Zombies sind zwar träge, schlucken dennoch einige blaue Bohnen.

innovativsten in diesem Zusammenhang ist jedoch die Tatsache, dass eure Akteure nicht über eine Energieleiste im herkömmlichen Sinne verfügen, sondern vielmehr über eine "Angstanzeige", daher auch der Titel Fear Effect. Befinden sich in eurer Nähe feindlich gesinnte, bössartige Elemente, schlägt die Anzeige um und ihr vernehmt euren Herzschlag. Ab jetzt solltet ihr besondere Vorsicht walten lassen. Am leichtesten kommt ihr den Schurken bei, indem ihr die Jungs still

und leise mit dem Messer oder einem Knüttel von hinten erledigt. Direkte Folge eines "leisen Todes" ist, dass sich der Anspannungszustand auf der Skala wieder in den Normalzustand begibt. Je weiter ihr voranschreitet, desto logischer wird die gesamte Story und entwirrt sich zusehends. Um jedoch alle tückischen Parts in Fear Effect zu bewältigen, hilft euch manchmal nur eine kleine List weiter. Nachdem ihr etwa mit Hana eine schwierige Situation gemeistert habt, werdet ihr, nur mit einem Handtuch bekleidet, von einem schwer bewaffneten Wächter überrascht. Ihr lasst nun das kleine Stück Frottee fallen und den Typen fassungslos vor euch stehen. Der glotzende Scherge starrt von nun an wie entfesselt auf eure sehenswerten hervorsteckenden Körperregionen. In diesem



■ Auch eine Videospiel-Heldin muss ab und an mal duschen, aber seht am besten selbst...



■ Sobald ihr euch in guter Deckung befindet, lassen sich die Wachposten schnell eliminieren.



■ Der Wachmann scheint so fasziniert von Hanas Körper zu sein, dass er alles um sich herum vergisst.

Moment stößt Deke hinzu und befördert den Spanner mit einem schnellen Griff direkt ins Reich der Toten. Doch auch die Zwischengegner sind nicht ohne, denn mehrmals auf jeder Disk bekommt ihr es mit wahrlich harten Jungs zu tun, von den Endgegnern ganz zu schweigen. Jeder Widersacher fordert eine andere Vorgehensweise. In so manchem Fall wird euch das Auffinden des alleinigen Lösungsweges mehrere Versuche kosten, da

punktgenaues Agieren die erste Pflicht darstellt. Um am Schluss alle Probleme zu meistern, solltet ihr locker 20 Stunden Spielzeit einplanen. Fünf verschiedene Endsequenzen laden zudem zu einem erneuten Durchspielen ein.

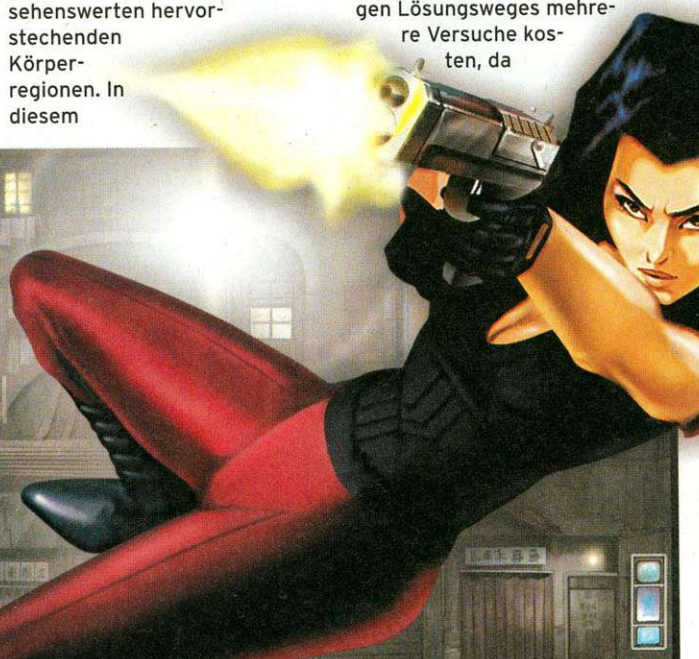
■ **Technik:** Technisch überrascht Fear Effect mit einem bislang ungesesehenen Mix aus gerenderten Hintergründen und den im Comic-Look texturierten Akteuren. Alle Personen wurden sorgsam mit gezeichneten Texturen überzogen, so dass ihr den Eindruck erhaltet, einen Erwachsenen-Comic via



■ Die knallharten Action-Passagen stehen im ständigen Wechsel mit haarigen Geschicklichkeitstests.

Effektive Hilfe Sneak and Destroy!

■ Ähnlich wie bereits in Konamis Masterpiece Metal Gear Solid bekommt ihr weniger Probleme, sobald ihr eine lautlose Form des Tötens anwendet. Dadurch werden keine in der Nähe befindlichen Schergen angelockt.



■ Solltet ihr doch einmal ein Leben aushauchen, wird dies im typischen Comic-Stil optisch in Szene gesetzt.



■ Kronos geizt wahrlich nicht mit dem roten Lebenssaft. In manchen Szenen fließt dieser literweise.

Pad direkt zu beeinflussen. Auch und gerade die Locations wurden derart verschwenderisch und detailverliebt in Szene gesetzt, dass Kronos' Titel sogar optische Perlen, wie Capcoms letzte Schocker, klar auf die Plätze verweist. Je weiter ihr euch in die fernöstliche Welt vorarbeitet, desto mehr werden die Backgrounds zum Augenschmaus. Durch ein geschicktes Streaming-Verfahren erzielen die Coder tolle Effekte. Durch Fenster hereinbrechende Sonneneinstrahlung oder aber dampfende Kessel und im Wind wiegende Banner verleihen dem optischen Erscheinungsbild ein in dieser Form allenfalls von Final Fantasy VIII übertrroffenes Gesamtbild. In die gleiche Kerbe schlägt auch die Sounduntermalung. Von unaufdringlichen asiatischen Melodien im Hinter-

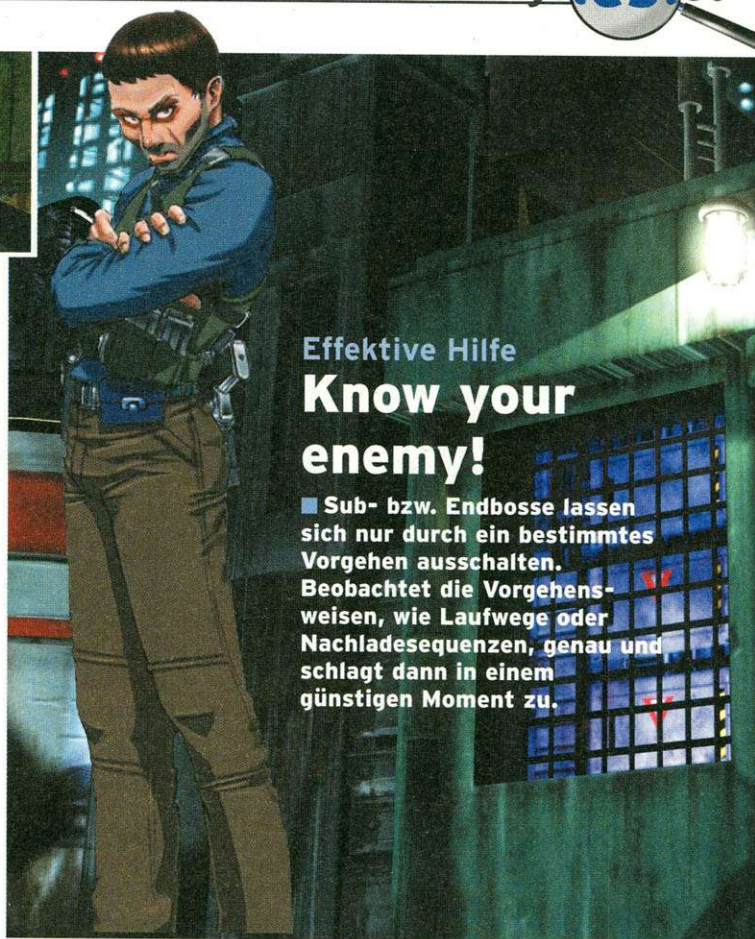


■ Die gesuchte Tochter des Mister Lam scheint hier bereits zum Greifen nahe zu sein.



■ Diese maskierten Jungs sind wieselflink unterwegs. Bereits ein Treffer mit ihren Sichel führt zu eurem Ableben.

grund bis hin zu Hanas klackenden High-Heels-Geräuschen auf den Fliesen fügen sich alle Sounds zu einem perfekten Gesamtbild zusammen. Kronos gelang es ferner, eine wahrlich beeindruckende Sprachausgabe zu implementieren. Zwar müssen in Bezug auf die Lippen-synchronität hier und da Abstriche gemacht werden, was jedoch wegen der interessanten Dialoge nicht negativ ins Gewicht fällt, weil ihr primär den Worten lauscht. In puncto Steuerung setzt Fear Effect zwar keine neuen Maßstäbe, Freunde artverwandter Action-Orgien à la Resident Evil werden sich jedoch mit den Steuerungs-Basics sofort zurechtfinden. Lediglich das Menüsystem kostet euch einige Minuten an Eingewöhnungszeit, bis die Betätigung der Buttons in Fleisch und Blut übergegangen ist. Ferner führen herrliche in



Effektive Hilfe Know your enemy!

■ Sub- bzw. Endbosse lassen sich nur durch ein bestimmtes Vorgehen ausschalten. Beobachtet die Vorgehensweisen, wie Laufwege oder Nachladesequenzen, genau und schlägt dann in einem günstigen Moment zu.

Spielegrafik gehaltene Zwischensequenzen die Story immer weiter fort. (Tom S.)

Wegweisender Titel zum Ende einer Ära



Positiv: Fear Effect bildet ein perfektes Zusammenspiel aus Storyline und einer in dieser Form bisher noch nicht zu betrachtenden Edel-Optik. Die Story entwirrt sich stetig über die vier Scheiben hinweg, so dass nie Langeweile auftritt. Ferner bietet Kronos durch das abwechselnde Steuern der drei Akteure eine immens dichte Atmosphäre.

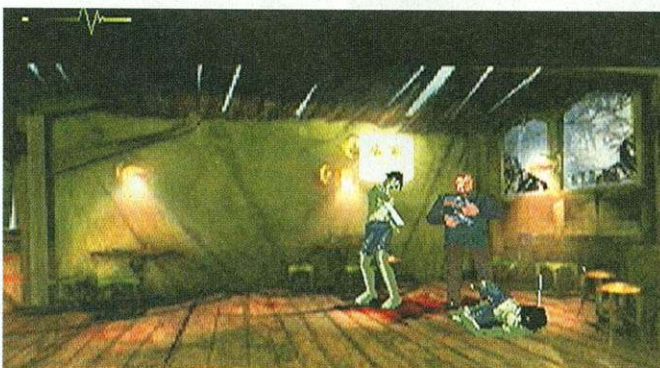
Negativ: Es gibt wahrlich nicht viel Negatives zu erwähnen. Dennoch muss genannt werden, dass manche Passagen nur nach nervenaufreibenden Versuchen zu bewältigen sind. Zudem wurde die Speicherfunktion an einigen Punkten unglücklich gelöst, denn ihr startet beispielsweise erneut, ohne jedoch vormals aufnehmbare Munition wiederzufinden.



■ Der arme Deke in einer seiner illustren Sterbesequenzen. Ist es diesmal ein Abschied für immer?



■ Nur knapp bekleidet, treten ihr gegen Untote an. Doch wo trägt Hana eigentlich ihre Bewaffnung spazieren?



■ Sogar Zombies hinterlassen hier und da Munition, damit ihr auch weiterhin Widersacher ins Visier nehmen könnt.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

95% Metal Gear Solid 3/99

+ kinoreife Storyline
+ innovative Spielidee mit Edeloptik
- zu kurze Spieldauer

87% Resident Evil 3 3/00

+ überragende Grafik-Engine
+ cooler Obermottz
- wenig Langzeitspaß

87% Fear Effect 4/00

+ geniale Optik
+ geniale Soundunterstützung
- zu viele Trial-and-Error-Passagen

Fear Effect



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Eidos
Internet: www.eidos.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: 5 Enden



Grafik	Sound / FX
super	super
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	super

SPIELSPASS
87%

Genre: Rollenspiel | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Game Arts | Schwierigkeitsgrad: mittel

Neues altes Rollenspiel

Grandia

Nach gut drei Jahren Verzögerung hat ein sehr interessantes Rollenspiel seinen Weg aus Japan nach Deutschland gefunden, das auch hier zu Lande seine Fans haben wird.

Bereits auf dem Sega Saturn hatte das goldige Rollenspiel eine große Fan-Gemeinde. Doch da Grandia ursprünglich nicht außerhalb Japans erscheinen sollte und schon gar nicht auf einer anderen Konsole, wurde starker Protest laut. Die Zeitschrift Gamefront Magazine hatte sogar eine Unterschriftenaktion angeleiert. Letztendlich war der Sturmlauf erfolgreich, so dass ihr euch nun an dem reizenden RPG, dessen sich in Europa Ubi Soft angenommen hat, ergötzen dürft. Die Geschich-



■ Einer der ersten Zauber, mit dem Justin in Berührung kommt, ist ein Feuerkegel in Form einer Dynamitstange.



■ Wer sagt denn, dass jedes Rollenspiel unbedingt ein Schön-Wetter-Abenteuer sein muss?

te handelt von Justin, einem Lausbub aus der Hafenstadt Parm. Von hier aus startet der junge Möchtegern-Abenteurer eine Reise, die sein Leben für immer verändern wird. Zusammen mit seiner niedlichen Cousine Sue und deren Flattervieh Pooy möchte er hinter das Geheimnis des magischen Geiststeines kommen, den er von seinem verstorbenen Vater geerbt hat. Dazu reist er auf den neu entdeckten Kontinent Elencia, um die mythische Stätte Angelou und dort die Antwort auf seine Fragen zu finden.

■ **Gameplay:** Auf ihrer Suche bleiben die zwei Jungspunde natürlich nicht allein. Schon bald



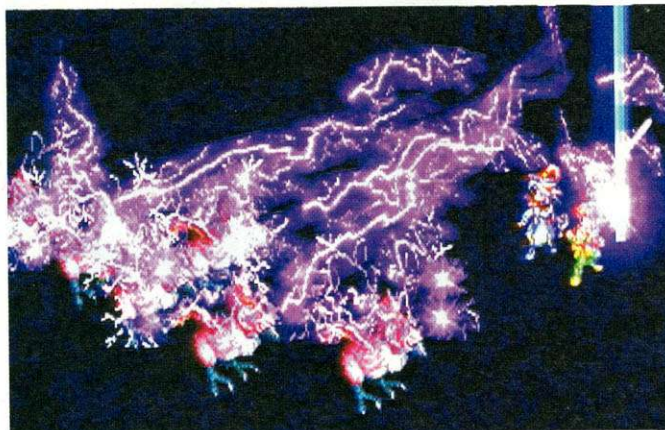
"Auch nach drei Jahren langen Wartens macht Grandia viel Spaß, zumal Hauptheld Justin alles andere als perfekt ist und für viel Amusement sorgt"

erhalten sie Unterstützung aus mehreren Richtungen. Da schließt sich ihnen ein mächtiger Krieger namens Gadwin und der gar merkwürdige sprechende Hase Guido an, wobei jeder der insgesamt sieben spielbaren Charaktere seine eigenen Vorzüge und Nachteile besitzt. Ganz besonders wichtig ist die liebevolle Amazone Feena, die für eine überraschende Liebesgeschichte sorgt. Hinzu kommen noch eine ganze Reihe nicht spielbarer Personen, die für die Entwicklung des Plots

sorgen. Dazu gehören zum Beispiel der rücksichtslose Bösewicht General Baal, sein Thronfolger Colonel Mullen und Feenas Schwester Leen. Die Welt Grandia ist in einzelne Regionen aufgliedert, die ihr über eine schematische Weltkarte erreicht. Solche Regionen sind meist Ortschaften, Dungeons oder andere monsterverseuchte Gegenden, wie Bergpässe oder Wüsten, die durchquert werden müssen. Auf die massig vorhandenen Monster könnt ihr euch gut vorbereiten, da sie in den Dungeons schon vorher zu sehen sind. Überraschungs-

i Über den Teller- rand geschaut: Grandia 2

Kaum dass wir hier zu Lande Teil 1 in den Händen halten, wird Japan bereits auf Folge 2 des Rollenspiel-Hits vorbereitet. Vorerst nur für Segas Dreamcast geplant, befindet sich der Titel noch in einer frühen Phase. Die detaillierte Grafik sieht in den ersten Screenshots schon sehr ansehnlich aus. Sowohl die Charaktere als auch die Umgebung sind komplett als weiche Polygone umgesetzt. Über die Story ist bisher nichts bekannt, ebenso wenig über eine mögliche PlayStation-2-Version.



■ Sämtliche Zauber sind sehr effektiv in Szene gesetzt und animieren zur weiteren Verwendung.



■ Die Karte, auf der ihr zwischen den Locations umherwandert, ist sehr schematisch und übersichtlich gehalten.



■ Vor allem am Anfang muss sich Justin auf seine Schwertkünste verlassen, da er erst später in den Genuss von Magie kommt.



Ich werde die Angelou-Zivilisation entdecken und alle überraschen! Und dann... dann...

■ Nach seinem ersten Treffen mit der geheimnisvollen Liete ist Justin nicht mehr zu bremsen.



■ Hoch über dem Himmel suchen Sue und Justin nach dem Geheimnis der Stadt Angelou.



■ Justins Spezialität ist es, sich in Schwierigkeiten zu bringen. Allerdings redet er sich auch gut wieder heraus.



■ Gegen die zahlreichen Bosse hilft manchmal nur noch die pure Gewalt heftiger Zaubers.



kämpfe à la Final Fantasy gibt es keine. Einmal besiegte Kreaturen tauchen daher erst wieder auf, wenn ihr ein Territorium verlässt und später neu betretet. Kämpfe laufen nach einem in sich sehr schlüssigen Konzept ab. Ein Zeitbalken (unten rechts) gibt an, welcher Kontrahent oder welches Partymitglied als Nächstes dran ist. Derjenige darf dann eine Aktion ausführen, wie einen Zauber

sprechen oder einen Gegner angreifen. Je nach Wahl benötigt eine Handlung unterschiedlich lange Vorbereitungszeit. Erst wenn der rechte Rand des Balkens erreicht ist, wird die Aktion komplettiert. Jeder Charakter darf aus zwei Angriffsformen auswählen. Der normale Angriff besteht aus zwei Schlägen gegen ein Monster. Ist nach einem Hieb die Kreatur besiegt, wird eine andere angegriffen. Die zweite Form ist ein kritischer Hit, der einen euch angreifenden Gegner in seiner Aktion unterbricht und diese verhindert. Im Laufe des Spiels wird Magie immer wichtiger. Während ihr zunächst nur jeweils einen Gegner mit Zaubern bombardieren könnt, weiten sich die Sprüche bald zu Flächenzaubern aus, die einen Teil oder alle der

Monster treffen. Zudem wurde die Verwendung von Magie mit einem Übungseffekt unterstützt. Ihr müsst beispielsweise erst mit leichten Heilungen eine bestimmte Erfahrung erreichen, bevor ihr einen höher entwickelten Wasserzauber einsetzen dürft.

■ **Technik:** Bei Grandia handelt es sich um eine 1:1-Konvertierung des Saturn-Originals von vor drei Jahren. Daher solltet ihr eure Erwartungen nicht zu hoch schrauben. Die kindliche Grafik wirkt teilweise sehr pixelig und altbacken, doch hin und wieder finden sich ein paar sehr ansehnliche Elemente, wie hervorragend in Szene gesetzte Zaubers oder gelungene Zeichentrick-Zwischensequenzen. In Sachen Sound und Steuerung lässt sich Game Arts nichts vor-



■ An manchen Stellen erscheint plötzlich ein Ausrufezeichen für eine Spezialaktion, wie hier das Umkippen der Säule.

machen. Ein ganzer Teil der Dialoge ist auf Englisch vertont und die schwungvolle Musik passt gut zur Handlung. Die Bedienung ist übersichtlich, simpel und rundet das Gesamtbild von Grandia gut ab. (Markus H.)

Warum kommt Grandia erst jetzt?

Positiv: Ich kann nur in Begeisterung ausbrechen, wenn ich Grandia sehe. Das goldige Rollenspiel lässt keine Wünsche offen. Besonders die Details geben dem Abenteuer um Justin und seine Freunde ihren Reiz. So fallen Flaschen und Besen um, wenn der nase-weise Lausbengel vorbeirent. Die Story überzeugt während der gesamten Spieldauer von ca. 70 Stunden. Witzig erscheint dabei insbesondere die manchmal sehr amüsante Logik des 15-jährigen Justin, die mich an meine eigene Sturm- und Drang-Zeit erinnert.

Negativ: So richtig viel Schlechtes gibt es eigentlich nicht zu berichten. Der einzige Kritikpunkt ist die hin und wieder etwas alt wirkende Grafik, die mir grafikverwöhntem Dauerzocker trotz aller Positiva aufgefallen ist.



■ Gadwins geheimer Zauber rettet Justin häufig aus ziemlich brenzligen Situationen.



■ Einer der acht Charaktere, die euch im Spiel zur Verfügung stehen, ist der mächtige Krieger Gadwin.



■ Das übersichtlich gestaltete Kampfmenü gibt viel Spielraum in euren Angriffs-bemühungen.



■ Viele aufwändig gezeichnete Zwischensequenzen lockern den gesamten Spielverlauf auf.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

89% Grandia 4/99

+ liebevoll gestaltetes RPG mit schöner Story
+ sehr gelungenes Kampfsystem
- teilweise pixelig wirkende Grafik

88% Breath of Fire III 9/98

+ schönes RPG mit vielen kleinen Gimmicks
+ viele ansprechende Rätsel
- reizt technische Möglichkeiten nicht aus

87% Wild Arms 3/99

+ gelungenes Old-School-Rollenspiel
+ über 100 Stunden kurzweiliger Geschichte
- antiquiertes Grafiksystem

Grandia



Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Besonderheiten: keine



Grafik	Sound / FX
gut	sehr gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
entfällt	super

SPIELSPASS

89%



■ Im gesamten Abenteuer stehen dem virtuellen Zombie-Jäger lediglich zwei Waffen zur Verfügung, die sich in ihrer Effektivität kaum voneinander unterscheiden.



■ Nicht viel Neues: Die unterschiedlichen Gegner-Arten dürften dem RE-Kenner bereits aus den Vorgängern bekannt sein.



■ Er scheint unbesiegt zu sein: Der Endgegner aus Resident Evil 1 verfolgt euch auch in Capcoms neuem Ego-Shooter.

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Capcom | Schwierigkeitsgrad: mittel

Neues Futter für die Lightgun

Resident Evil: Survivor



Die Sequenzen wurden komplett in Spielgrafik gehalten.

Intro

Mit Resident Evil: Survivor spendiert Capcom seiner altbewährten Survival-Serie ein neues Gameplay. Dabei scheint der Schuss leider nach hinten losgegangen zu sein ...

■ Nachdem für Sonys 32-Bitter gerade Resident Evil 3: Nemesis veröffentlicht wurde, naht in bester Firmmentradition (man denke nur an die vielen Street-Fighter-Neuaufgaben) schon die nächste RE-Variante. Dabei spielt der Schocker nicht wie gewohnt in Raccoon City, sondern in einer unbekannten Stadt, in der ebenfalls der T-Virus ausgebrochen ist. Ihr steuert einen Kämpfer einer Spezialeinheit, der aufgrund von schweren Kopfverletzungen sein komplettes Gedächtnis verloren hat. Im Verlauf des Abenteuers gelingt es ihm jedoch nach und nach seine eigene Identität herauszufinden.

■ **Gameplay:** Zum ersten Mal erlebt der PlayStation-Besitzer ein RE-Abenteuer aus der Ego-Perspektive. Dabei lenkt ihr den Helden frei in bester Alien-Trilogy-

Manier durch gruselige Landschaften. Gespielt werden kann das Horror-Adventure übrigens mit Hilfe des Joypads oder des GunCon-Controllers aus dem Hause Namco. Dabei ist das Pad unserer Meinung nach das bessere Eingabegerät, da sich die Spielfigur dank der Analog-Sticks präziser durch die finstere Welt steuern lässt. Hier trifft ihr natürlich auf Ekel erregende Widersacher, die jedoch mit ein paar gut gezielten Schüssen aus eurer Pistole, deren Munitionsvorrat glücklicherweise nicht begrenzt ist, niedergestreckt werden. Die mysteriösen Wesen, wie Zombies, Höllenhunde oder Licker, dürften euch dabei bestens aus den Vorgängern bekannt sein. Leider bietet RE: Survivor lediglich zwei unterschiedliche Guns, die sich in ihrer Effektivität nur wenig voneinander unterscheiden. Während der Action-Sequenzen solltet ihr darauf achten, dass einige Bösewichter euch beim Ableben nützliche Gegenstände, wie Schlüssel oder Medi-Packs, schenken, die euch den beschwerlichen Weg durch das zombieverseuchte Gebiet erleichtern.

■ **Technik:** Die Grafik-Engine, die dem Ego-Shooter spendiert wurde, wirkt extrem düster und pixelig und auch bei der Gestaltung der gegnerischen Charaktere hätten die Coder von Capcom größeren Wert auf Feintuning legen müssen. Die musikalische Untermauerung kann getrost als mittelmäßig bezeichnet werden. So dudeln altbekannte Stücke und Soundeffekte aus den Boxen des Fernsehers. (Udo L.)

Nur hartgesottene RE-Fans zu empfehlen

Positiv: Einzig und alleine RE-Fans und Anhänger der trivialen Shooter-Kost werden Gefallen an Capcoms neuem Shooter finden, that's all, folks...

Negativ: Der Survivor ist ein zäher Ego-Shooter, der im technischen wie spielerischen Bereich starke Mängel aufweist. Die Grafik-Engine zeigt häufig gravierende Slowdowns und auch die Auflösung hätte wesentlich feiner sein können. Zudem nerven die unnötigen Verluste von Lebensenergie, die beim Betreten eines Raumes vorkommen. Oftmals befinden sich Gegner nämlich direkt hinter euch und greifen den Protagonisten ohne Chance auf Gegenwehr an. Der Spielablauf bietet genrebbedingt wenig Abwechslung, so dass der Spieler bereits nach relativ kurzer Spieldauer darauf hofft, dass das Ende bald erreicht ist.



■ Nicht immer greifen euch Gegner von vorn an. Beim Betreten der Räume steht ihr oftmals mit dem Rücken zu den Untoten. Ein unnötiger Energieverlust ist somit vorprogrammiert.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

62% Resident Evil: Survivor 4/00

+ Nachschub für RE-Süchtige
- unterdurchschnittliche Grafik-Engine
- keine Multiplayer-Tauglichkeit

61% Point Blank -/-

+ geniales Party-Game
- lediglich die Namco-Gun wird unterstützt
- unmotivierender Einzelspieler-Mode

38% Judge Dredd -/-

- veraltete Grafik-Engine
- monotones Geballere
- mäßige Zielabfrage

Resident Evil: Survivor



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Eidos
Internet: www.capcom.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
dürrtig	mittel
Mehrspielerpaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS

62%



■ Habt ihr zu viele Gebäude einer Sorte gebaut, muss eines davon abgerissen werden, um eine neuere Variante hinzustellen.



■ Jede Attraktion sollte einen großflächigen Wartebereich haben, sonst beschwerten sich die Besucher über zu lange Schlangen.

Genre: Simulation | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: März 2000 | Entwickler: Bullfrog/EA | Schwierigkeitsgrad: einfach bis schwer

Bau dir dein eigenes Disney-World

Theme Park World

Die Meister der nicht ganz ernst gemeinten Wirtschaftssimulationen melden sich zurück: Nach Theme Park und Theme Hospital erreicht nun ein neuer Vertreter von Bullfrogs berühmter Designer-Serie die PlayStation.

■ Vor gut fünf Jahren überzeugte eine Wirtschaftssimulation alle Fans des Genres. Sie kam von Bullfrog, damals noch ein eigenständiges Unternehmen, das heute zur EA-Gruppe gehört, und hatte den Namen Theme Park. Dieser erste Teil der so genannten Designer-Serie, zu der auch das vor gut einem Jahr erschienene Theme Hospital gehört, schlug einen für damalige Verhältnisse recht ungewöhnlichen Weg ein. Mit viel Humor solltet ihr einen Freizeitpark à la Movie World oder

Eurodisney aufbauen. Doch hinter dem niedlichen Gewand versteckte sich eine komplexe und schwierige Simulation, in der ihr Personal verwalten, Attraktionen und Läden bauen und sogar mit Aktien von euch selbst oder der starken Konkurrenz handeln konntet.

■ **Gameplay:** Den gleichen Ansatz bietet nun auch der Nachfolger Theme Park World, der dritte Teil der Designer-Serie, der es auf die PlayStation geschafft hat. Ihr übernehmt den Vorsitz eines Freizeitparks. Eure Aufgaben reichen dabei von dem Bau von Karussells und Frittenbuden über die Einstellung neuer Mitarbeiter bis zur Wartung und Versorgung der gebauten Attraktionen, ein



■ Ihr erhaltet alle naselang neue Nachrichten, die ihr euch wie bei einer Email in Kurzform noch einmal anschauen könnt.

typischer Manager-Job eben. Zum Reinschnuppern wurde ein spezieller Übungspark umgesetzt, in dem ihr euch erst einmal ausprobieren dürft. Eure Aktionen beschränken sich dabei auf das Eröffnen und Ausbauen des Parks. Das eigentliche Hauptspiel ist bedeutend komplexer angelegt. So beginnt ihr mit gerade einmal ein bis zwei Karussells sowie einem Hamburger-Stand und einer Bar. Diese eher mäßige Ausstattung und das Startguthaben von 50.000 Dollar muss euch reichen, um den Grundstein für euren Park zu legen. Der Park läuft natürlich nicht von alleine. Das bedeutet, ihr engagiert ein paar Mitarbeiter. Wächter und Clowns sorgen für unbeschwerte Kunden, Putzen kümmern sich um die Toiletten und Mechaniker garantieren für einen reibungslosen Lauf der Attraktionen. Nun



■ Hin und wieder dürft ihr einen hübschen Holzzaun bewundern. Dann ist ein Mechaniker am Werk, der die Attraktion repariert oder verbessert.



Die PS-Vertreter von Bullfrogs Designer-Serie

■ Hier die technischen Daten der drei Teile der lustigen WiSim-Serie im Überblick.

Theme Park



Art der Sim: Freizeitpark
Levels: 10
Endlosspiel: ja
Sim-Tiefe: gut
Humor: amüsant
Technik: mittel
Spielespaß: 80%

Theme Hospital



Krankenhaus
Levels: 12
Endlosspiel: nein
Sim-Tiefe: gut
Humor: amüsant
Technik: mittel
Spielespaß: 75%

Theme Park World

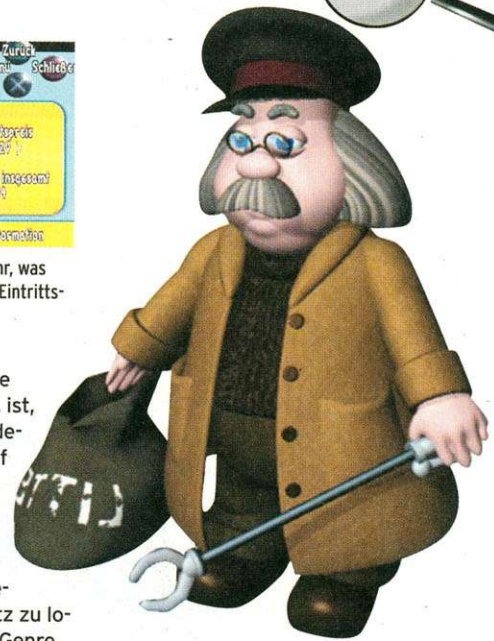


Freizeitpark
Levels: 8+
Endlosspiel: ja
Sim-Tiefe: gut
Humor: amüsant
Technik: gut
Spielespaß: 85%



■ In der Besucher-Info erfahrt ihr, was eure Kunden bedrückt. Auch der Eintrittspreis wird hier korrigiert.

■ **Technik:** Was bei Theme Park World sofort auffällt, ist, dass im Gegensatz zu anderen WiSims nicht mehr auf Sprites gesetzt wurde. Auch wenn sich Bullfrog mit der teilweise sehr eckigen Polygon-Grafik nicht gerade mit Ruhm bekleckert hat, ist der Ansatz zu loben, der (hoffentlich) das Genre etwas aufpeppen wird. Besonders deutlich macht dies eine 3D-Wanderung durch euren Park. Auch sonst hätte die Technik etwas mehr bieten können. So ist die Steuerung nur als träge zu bezeichnen, auch wenn TPW sehr einfach zu bedienen ist. Ähnliches trifft auf die Musik zu. Lobenswert ist hier einzig die Sprachausgabe der Berater-Meldungen. Dafür beschränkt sich der Sound auf den Lärmpegel schreiender und lachender Kinder sowie ein bisschen Gedudel aus den Boxen. (Markus H.)



Gelungener Nachfolger des Bullfrog-Klassikers



Positiv: Die World-Version des Freizeitparks überzeugt ebenso auf ganzer Linie, wie es anno dazumal das Prequel getan hatte. Es macht einfach Spaß, den Kids beim Spielen zuzugucken und dafür ein breites Grinsen zu kriegen. Auch der Anspruch kann sich sehen lassen. Zwar wurden einige Features, wie der Aktienhandel, gestrichen, doch die vermisst man nicht im geringsten. Sehr hilfreich ist der Berater, zumindest am Anfang, wenn man sich noch nicht auskennt. Hier wäre es allerdings noch besser gewesen, wenn man ein paar seiner Tipps abstellen könnte.

Negativ: Das Hauptproblem von Theme Park World ist die schwächelnde Technik. Besonders bei der Grafik machen sich Mängel bemerkbar. Wenn man schon mit der Achterbahn fahren kann, dann sollte das wenigstens rasant sein und nicht so müde wie ein lahrender Esel. Eine andere eher ungeschickt gelöste Sache ist, dass man unter einer Achterbahn keine Bude bauen kann. Dadurch wird wiederum der Bau einer Achterbahn unnötig erschwert.

kann der Park anfangen zu wachsen. Ihr organisiert euch zwei oder drei Forscher, die neue Gebäude entwickeln. Dabei erforschen sie nicht nur neue Attraktionen, sondern geben euch auch neue Fressbuden und Spielhallen, mit denen ihr den Besuchern zusätzlich Geld aus der Tasche zieht, sowie diverse Extras, die euren Park verschönern bzw. zur Kategorie Service, zum Beispiel Toiletten, gehören. Ebenso wichtig ist die Entwicklung von Verbesserungen, die eure Karussells zuverlässiger laufen lassen, das heißt, dass der Mechaniker weniger oft anrücken muss und so Ausfallzeiten vermieden werden. Das klingt alles et-

was kompliziert. Daher steht euch ein kleiner Berater zur Verfügung, der sich bei Problemen meldet und euch auf solche hinweist. In den einzelnen Levels müssen drei Aufgaben erfüllt werden. Für jede davon erhaltet ihr eine so genannte Goldene Eintrittskarte. Mit ihnen verschafft ihr euch Zutritt zu neuen, schwierigeren Parks. Die Themen der Parks reichen dabei von der Inka-Zeit über Horror bis zum Space-Park. Für Abwechslung ist also gesorgt.

“Theme Park World setzt überzeugend die Tradition des fünf Jahre alten Vorgängers fort”



■ Beim Bau müssen alle Gebäude mit Wegen verbunden sein. Nur bei blauer Farbe ist alles in Ordnung.



■ Ein wenig Übung erfordert das Verlegen einer Achterbahn. Oft fehlt bei einem dicht bebauten Park der Platz für das nächste Stück.



■ Wer ein paar Minuten Zeit findet, hat die Möglichkeit, durch seinen Park zu wandern und mit der Achterbahn zu fahren.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter
85% Theme Park World 4/00

+ ausgereiftes Spielkonzept
+ für alle Schwierigkeitsstufen geeignet
- technische Mängel

75% Theme Hospital 4/98

+ amüsantes und gelungenes Spielkonzept
+ ordentliche Simulationstiefe
- zu wenig Levels, kein Endlosspiel

70% Constructor 11/98

+ abgedrehtes Spielkonzept als Mafiosi
- zu hoher Schwierigkeitsgrad
- unübersichtliche Levels

Theme Park World



Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Electronic Arts
Internet:
www.themeparkworld.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe:
dt./dt.

Grafik	Sound / FX
gut	gut

Mehrspielerpaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS

85%



PILOT ODER PROGRAMMIERER?



VON MANNSTEIN



BESSER DIE BARMER

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse



■ Um im Rennen einen guten Rang zu belegen, müsst ihr nicht nur das Geschick beweisen, sondern auch anderen Bikern ausweichen.



■ Die Ego-Perspektive ist zwar eine nette Dreingabe, aber zum Spielen selbst wegen mangelnder Übersicht völlig ungeeignet.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1 - 2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: EA Sports | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Die Freiheit liegt auf zwei Rädern

Superbike 2000

Als Kamikazepilot im Motorradrenngeschehen jagt ihr mit 300 Sachen über den Asphalt.

■ **Sämtliche motorgetriebene Fortbewegungsmittel** eignen sich, um Rennen auszutragen. In Superbike 2000 habt ihr die Gelegenheit, einen Piloten mit über 100 Pferdestärken zwischen den Schenkeln zu übernehmen und auf den ersten Platz zu sprinten.

■ **Gameplay:** Im Gegensatz zu Fun-Racern, beispielsweise Road Rash Jailbreak, geht es bei Superbike 2000 wesentlich gesitteter und realitätsbezogener zu. Ihr sucht euch nach Lust und Laune einen der bekannten Rennsportprofis aus und begeben euch mit ihm auf die Piste. In verschiedenen Rennen gilt es nun sich zu beweisen. Hierfür winken Anerkennung und neue freigeschaltete Strecken. Da Superbike 2000 sich am leidenschaftlichen Rennengeschehen weltweit beweisen will, dürft ihr allerlei unterschiedliche Optionen nutzen. So kann der Anfänger zuerst einmal Einstellungen wie Reifenabrieb und Beschädigungen deaktivieren, um sich bessere Chancen auf den Sieg zu verschaffen. Später, wenn der Gummi perfekt auf dem Untergrund gesteuert wird, darf man sich

an die Grundeinstellungen einer jeden Maschine heranzuwagen. Zum Beispiel werden Stoßdämpfer und Reifenprofil den Ansprüchen gerecht eingestellt. Denn in einem richtigen Rennen kann es durchaus vorkommen, dass es in Strömen regnet, vorausgesetzt die Wetteroption wurde aktiviert.

■ **Technik:** Superbike 2000 ist sichtlich nicht mehr zeitgemäß. Hier bieten viele andere Spiele des Genres schon wesentlich mehr an grafischer Finesse, und das ohne merklich zu ruckeln. Die Steuerung ist sehr sauber gelungen. Ihr habt euer Bike gut im Griff, schaltet die vier verschiedenen Perspektiven flüssig durch und meistert fast jede Kurve. Sehr spielunterstützend wirkt die Vibrationsfunktion. Auch der Soundtrack geht ins Ohr. Leider merkt man insgesamt nur wenig Unterschied im Handling der verschiedenen Motorräder. (Gunther H.)



■ Meistert ihr Kurven im richtigen Winkel, macht ihr Zeit gut.



■ Zur Auswahl stehen jede Menge Original-Bikes der bekannten Hersteller.

Nicht gerade der Überrenner

Positiv: Zugegebenermaßen gibt es schlechtere Rennspiele auf der PlayStation. Allerdings nimmt sich Superbike 2000 vielleicht ein bisschen zu bierernst. Bestimmt sind die Original-Fahrer und Maschinen lobenswert eingefügt worden. Optionen wie Feintuning am eigenen Bike vorzunehmen wissen ebenso zu gefallen wie der spielunterstützende Rocksound. Auch Steuerung und Vibrationsumsetzung verdienen ein kleines Lob.

Negativ: Superbike 2000 mag zwar für Fans realistischer Motorradrennen durchaus zu empfehlen sein, aber um länger vor der PlayStation zu fesseln ist etwas mehr nötig. Neben der Tatsache, dass sich Fahrer und Bikes im Handling so gut wie nicht unterscheiden, sorgt ein merklich langsamer Bildaufbau dafür, dass bei uns nicht gerade Begeisterung aufkommt. So etwas schlägt sich in der Wertung nieder.

getestet

Action	Geschick
Strategie	Simulation
Abenteuer	Atmosphäre
Vor- & Nachteile der Mitstreiter	
80% Road Rash Jailbreak 3/00	
+ nimmt sich nicht bierernst + cooler Soundtrack - strenge Kollisionsabfrage	
79% Moto Racer 2 11/98	
+ viele unterschiedliche Strecken + Streckeneditor - schwer	
67% Superbike 2000 4/00	
+ sehr realitätsbezogen + basiert auf realistischen Gegebenheiten - Hardware ist überfordert	

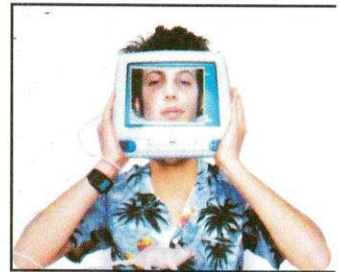
Superbike 2000

Ca. Preis: DM 90,-
Vertrieb: Electronic Arts
Internet: -
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: Originalstrecken, Originalfahrer

Grafik	Sound / FX
mittel	mittel
Mehrspielerpaß	Steuerung
mittel	gut

SPIELSPASS
67%

Berufswahl ist Krankenkassenwahl.



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



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

Jetzt gratis bestellen!

204004

Vorname:

Name:

Straße, Nr.:

.....

PLZ:

Ort:

Alter:

Berufswunsch:

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

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

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1 - 4 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Acclaim Studios | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Die etwas andere Liga

ECW Hardcore Revolution

Mittlerweile dürfte es bekannt sein, dass Acclaim nicht mehr die WWF-Lizenz hält. Man versucht sich nun mit Liga Nummer 3 aus den Staaten.

■ **Freunde der Vorgänger** WWF Warzone und WWF Attitude erhalten jetzt quasi das dritte Spiel, das auf Acclaim Studios Engine basiert. Allerdings diesmal ohne die Stars aus der bei uns sehr bekannten World Wrestling Federation.

■ **Gameplay:** Als Ringer nach amerikanischen Regeln treten ihr in dutzenden Modi an, um es im Ring so richtig krachen zu lassen. Hierbei behauptet ihr euch mit einfachen Schlägen und Tritten, bis hin zu spektakulären High-Fly-Manövern von den Ringseilen. Ziel des Spiels ist es, am Gegner den bekannten Pin anzusetzen (Schultern werden für drei Sekunden auf den Ringboden gedrückt), oder ihr habt die Aufgabe, einen anderen Wrestler aus dem Ring zu befördern (Royal Rumble). Acclaim Studios haben in ECW Hardcore Revolution viele unterschiedliche Spielmodi eingefügt, die für den Freund des Showsports keine Wünsche offen lassen. Gewohnt hohe Qualität bei der Kollisionsabfrage sowie die Ausführungstreue der Special-Moves erfreuen zusätzlich das Spieler-

herz. Was die Spiele-Engine derzeit aus der Masse der Wrestling-Spiele herausragen lässt, ist der geniale Bastel-Mode. Hier dürft ihr euch aus einem großen Repertoire von Optionen einen eigenen Hero zusammenstellen. Selbst so abgefahrene Eigenkreationen wie beispielsweise eine Lara Croft oder ein Duke sind hier möglich. Für fleißige Zocker hält das Spiel versteckte Events und Charaktere bereit, die freigespielt werden dürfen.

■ **Technik:** Grafisch bewegt sich ECW auf dem gleichen Niveau wie WWF Attitude. Die einzelnen Spielfiguren sind fein ausgearbeitet und erfreuen den Spieler durch unterschiedliches abwechslungsreiches Agieren. (Gunther H.)



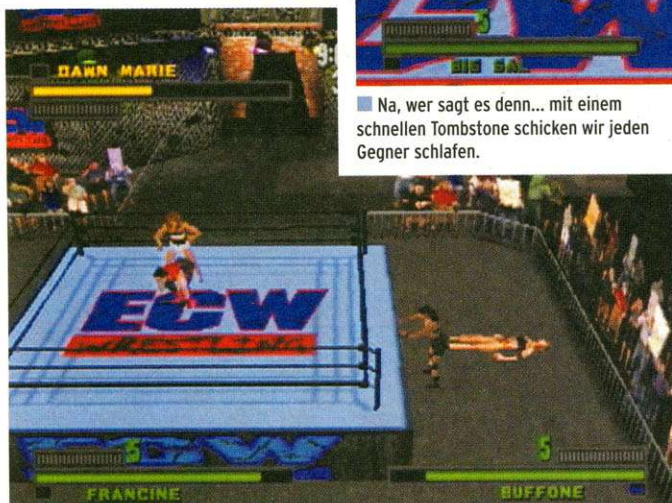
■ Befindet ihr euch in einem Haltegriff, wechselt die Kameraperspektive automatisch, um einen besseren Überblick zu bieten.



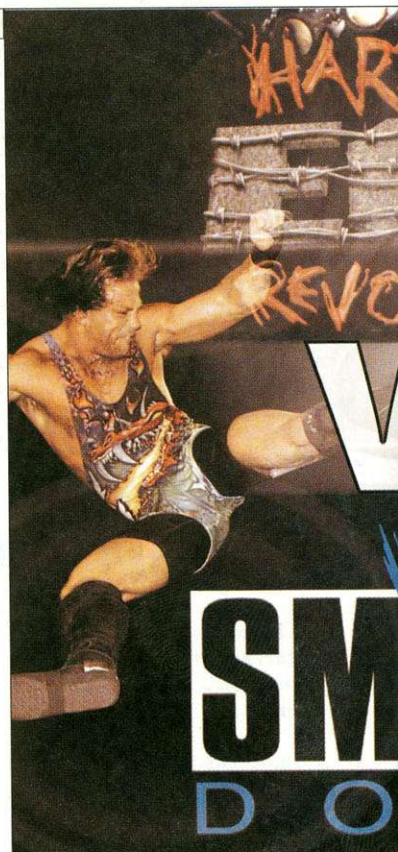
■ Nach jedem Fight erhaltet ihr eine genaue Aufstellung eurer Handlungen in einem Kampf.



■ Na, wer sagt es denn... mit einem schnellen Tombstone schicken wir jeden Gegner schlafen.



■ Außerhalb des Ringes macht ein Match auch Spaß. Euren Tag-Team-Partner schickt die CPU selbstständig zu eurer Unterstützung los.



Aus Alt mach Neu, quasi Warzone Teil 3

Positiv: ECW besticht durch die sehr genaue Kollisionsabfrage. Jeder Move sitzt perfekt, vorausgesetzt der Spieler hämmert diesen in der richtigen Situation schnell genug ein. Wem es egal ist, ob er mit in Deutschland bekannten Wrestlinggrößen in den Ring steigt, der ist hier gut bedient. Nach wie vor halte ich den umfangreichen Bastel-Mode für eine abgefahrene coole Idee.

Negativ: Grafisch hätte man etwas mehr die Schraube andrehen können. Die Wrestler sind im subjektiven Vergleich zu WWF SmackDown! etwas kantiger. Auch fehlen mir noch ein paar Charaktere, deren Art und Verhalten ich aus dem Fernsehen kenne. In puncto Schwierigkeitsgrad wird ohne Übung ein wenig Frust aufkommen. Ansonsten wieder ein klasse Titel.

getestet

Action Strategie Abenteuer Geschick Simulation Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

70% WWF Wrestlemania 7/98

+ Fun-Spiel, nimmt sich nicht bierernst
+ übertriebene Moves
- wenig Charaktere

86% WWF SmackDown! 4/00

+ sehr gute Allgemeinpräsentation
+ bekannte Wrestling-Stars
- ungenaue Kollisionsabfrage

85% ECW Hardcore Revolution 4/00

+ sehr gute Kollisionsabfrage
+ detaillierter Bastel-Mode
- schwache Allgemeinpräsentation

ECW Hardcore Revolution

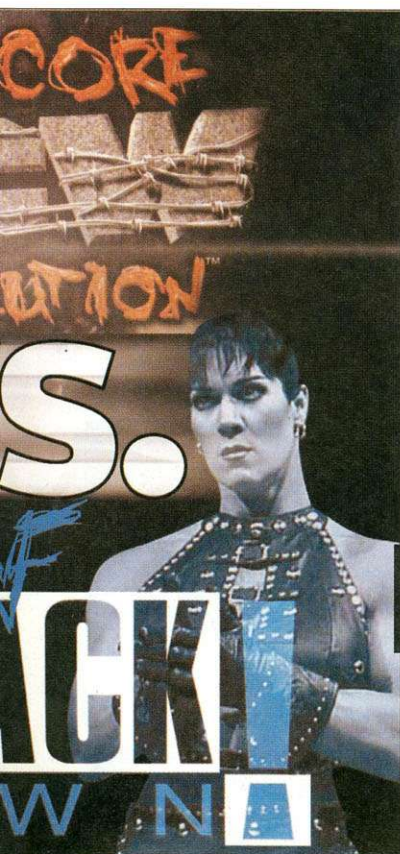
Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Acclaim
Internet: www.acclaim.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Besonderheiten: -

Grafik Sound / FX
sehr gut gut

Mehrspielspaß Steuerung
sehr gut sehr gut

SPIELSPASS

85%



Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1-4 | Erscheint: April 2000 | Entwickler: Jakks Interactive | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Der Undertaker räumt nun für THQ im Ring auf

WWF SmackDown!

Nachdem THQ mehrfach die WCW-Lizenz nutzte (diese hat jedoch jetzt Electronic Arts inne), versucht man sich mit den neu erworbenen Rechten an der World Wrestling Federation.

■ Konnten die WCW-Wrestling-Games, die THQ bisher veröffentlichte, nie ganz begeistern, scheint man mit der WWF ein glückliches Händchen zu beweisen. Neue Liga, neues Glück.

■ **Gameplay:** Auch WWF SmackDown! hält dutzende Events parat, in welchen sich der Spieler beweisen muss. Ihr habt sogar die Möglichkeit, eigene Events zusammenzustellen. Ganz dem Trend entsprechend, wurde ein Bastel-Mode zur Erstellung pfiffiger Eigenkreationen eingefügt. Dieser bietet jedoch weitaus weniger Möglichkeiten als es ECW Hardcore Revolution zeigt. Ihr habt lediglich die Gelegenheit, Wrestler, die bereits im Spiel drin sind, zu zerschneiden und deren Köpfe, Oberkörper und Beine auszutauschen. Gut, die Hautfarbe kann noch verändert werden sowie verschiedene Charakterzüge und Abilities, aber viel mehr ist nicht vorhanden. Im Ring selbst beharkt ihr euch mit Tritten, Schlägen und Special-Moves, wobei jeder Wrestler, der von der

CPU selbst gesteuert wird, sein charakteristisches, eigenes Kampfschema aufzeigt. Drei Schwierigkeitsgrade sorgen genau wie beim Konkurrenten ECW für ausreichend Betätigung nach Spielergeschmack. Während des gesamten Spielgeschehens unterstützt ein extremer Hardcore-Metal-Sound sehr gut die Spieldynamik.

■ **Technik:** Grafisch bietet WWF SmackDown! eine ungeheuer kräftige Farbvielfalt, die mich an Udos Gummibärchenleidenschaft erinnert. Die Wrestler selbst wirken feiner ausgearbeitet als die Kollegen der ECW. Allerdings zeigt das Spiel in der einen oder anderen Situation kleine Grafik-Bugs (Extremitäten der Wrestler verschmelzen mit den Gegnern). Die automatische Kameraführung, die durch schnelle Wechsel stets für



■ Im Infight zoomt die automatische Kamera heran.

einen guten Überblick sorgt, bringt Abwechslung ins Spiel. Steuerungstechnisch bietet auch die WWF saubere Moves und Bewegungen, die schnell erlernt sind. Was ferner besticht, ist die hohe Spieldynamik. (Gunther H.)



■ Neben spektakulären Aktionen sorgt ihr auch mit Tritten und Schlägen dafür, dass die Energieleiste des Gegners schnell schwindet.

Tolle Grafik und reichlich Action

Positiv: Wäre SmackDown! ein Rennspiel, könnte man von High-speed-Action reden. Die WWF wird wunderbar dynamisch in Szene gesetzt. Detailreichtum und zusätzliche Präsentationsbonbons, beispielsweise der Einzug der Wrestler, formen das gesamte Spiel zu einem Wrestling-Titel der Oberklasse.

Negativ: In puncto Kollisionsabfrage und Move-Treue hat ECW Hardcore Revolution die Nase klar vorn. Ebenso dürften einige Optionspunkte, zum Beispiel der Bastel-Mode, ruhig etwas ausführlicher gestaltet sein (auf einer CD ist mehr Platz). In Sachen Steuerung fehlt der letzte feine Schliff. Vom Schwierigkeitsgrad würde mir eine feinere Abstufung besser gefallen, aber ansonsten ist WWF SmackDown! ein Garant für Wrestling-Partys zu viert.



■ Vorbildlich präsentieren sich die Einzüge der Wrestler.

Fakten im direkten Vergleich

ECW Hardcore Revolution

Wrestler der Liga:	36
Versteckte Wrestler:	ja
Weibliche Wrestler:	ja
Schiedsrichter im Ring:	nein
Versteckte Modi:	ja
Waffen:	möglich
Schwierigkeitsstufen:	3
Spieler via Multitap:	bis zu 4
Bastel-Mode:	spitze
Einzug der Wrestler:	schlecht
Automatische Kamera:	gut
Publikumsunterstützung:	mittel
Steuerung allgemein:	sehr gut
Kollisionsabfrage:	super
Move-Treue:	super
Allgemeinpräsentation:	sehr gut

WWF SmackDown!

Wrestler der Liga:	36
Versteckte Wrestler:	ja
Weibliche Wrestler:	ja
Schiedsrichter im Ring:	nein
Versteckte Modi:	ja
Waffen:	möglich
Schwierigkeitsstufen:	3
Spieler via Multitap:	bis zu 4
Bastel-Mode:	dürrtig
Einzug der Wrestler:	sehr gut
Automatische Kamera:	sehr gut
Publikumsunterstützung:	dürrtig
Steuerung allgemein:	gut
Kollisionsabfrage:	gut
Move-Treue:	gut
Allgemeinpräsentation:	super

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

70% WWF Wrestlemania 7/98

- + Fun-Spiel, nimmt sich nicht bierernst
- + übertriebene Moves
- wenig Charaktere

86% WWF SmackDown! 4/00

- + sehr gute Allgemeinpräsentation
- + bekannte Wrestling-Stars
- ungenaue Kollisionsabfrage

85% ECW Hardcore Revolution 4/00

- + sehr gute Kollisionsabfrage
- + detaillierter Bastel-Mode
- schwache Allgemeinpräsentation

WWF SmackDown!



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: THQ
Internet: www.thq.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe:
engl./engl.
Besonderheiten: -

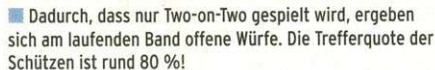
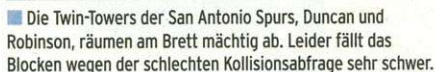
Grafik	Sound / FX
super	gut

Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	gut

SPIELSPASS

86%





Von wegen „körperloses“ Spiel!

Midway setzt nach NFL Blitz mit ihrem spektakulären Basketball-Fun-Game wieder einmal auf die abgedrehten American-Sports-Fans.

■ **Gameplay:** Da es sich bei NBA Showtime um eine astreine Automatenumsetzung handelt, dürfte jedem klar sein, dass dieses Spiel wenig Wert auf einen Simulationsanspruch legt. Zwar spielen ausgesuchte Akteure (zumeist die Top-Stars) aller 29 Teams der nordamerikanischen

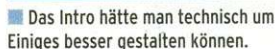
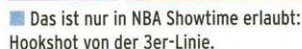
knöpfe gedrückt, läuft man entweder schneller oder die Aktionen fallen besonders spektakulär aus. Schafft man sogar drei Körbe in Folge, ist der Spieler "On Fire" und dreht so richtig auf. Am meisten macht NBA Showtime im Multiplayer-Modus Spaß. Per Multitap dürfen bis zu vier Freunde gleichzeitig an die Pads.

NBA on NBC
DALLAS
SACRAMENTO
20
15
END OF 1st QUARTER

■ Hier ist sehr gut zu erkennen, in welcher Art und Weise die Engine die Kollisionsabfrage durchführt.

Positiv: Die einzigen beiden Punkte, die wirklich für den Kauf von NBA Showtime sprechen, sind der funny Spieler-Editor und der gelungene Multiplayer-Modus. Der englische Kommentator wurde auch ganz gut in den schnellen Spielablauf integriert, selbst wenn er teilweise nicht ganz mitkommt und so den Spieler verwirrt.

Negativ: Grafisch ist Midways Basketball-Fun-Game eine Gurke. Da sieht selbst NBA Live mit zehn Akteuren gleichzeitig deutlich besser aus als NBA Showtime mit nur vier. Dies wäre sicher noch zu verschmerzen, wenn die schlechte Grafik sich nicht noch negativ auf das eigentliche Gameplay auswirken würde. Da beim Dunken teilweise die Animation abgeschnitten scheint, ist es nahezu unmöglich, einen sauberen Block zu setzen, selbst wenn man eine optimale Position hat. Gelegentlich springen die Spieler durch andere hindurch, was nicht gerade für eine saubere Kollisionsabfrage spricht.



Dank des einfachen Editors lassen sich binnen weniger Minuten eigene Spieler entwickeln. Dabei darf man nicht nur aus den "normalen" NBA-Akteuren wählen, sondern auch aus den zahlreichen Team-Maskottchen. Größe, Gewicht, Dribbling, Dunks, Speed und andere Attribute lassen sich mit 80 Charakterpunkten individuell einstellen. Gewinnt man mit seinem kreierte Spieler drei Matches in Folge und beantwortet die NBA-Quiz-Frage nach dem Spiel korrekt, gibt es Extra-Punkte zum weiteren Verbessern des eigenen Charakters.



Action	■ ■	Geschick	■ ■
Strategie		Simulation	
Abenteuer		Atmosphäre	

62% NBA Hangtime -/
+ einfache Steuerung
+ Spieler-Editor
- veraltete Sprite-Grafik

- + aktuelle NBA-Teams
- + Spieler-Editor
- schlechte Grafik

- + Klassiker des Basketball-Fun-Genres
- veraltete 3D-Engine
- lange Ladezeiten

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

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

60%



■ Ballert man lange genug auf die Basis, **explodiert** diese in einem lauten Knall.

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: April 2000 | Hersteller: Tempest

Pure Action mit magerem Gameplay

Grudge Warrior

Mit futuristisch anmutenden Buggys rast ihr bei Grudge Warrior durch das holprige Gelände.

■ In Grudge Warrior fightet ihr mit rivalisierenden Gangs um das Anrecht auf verschiedene Spielebenen. Diese sind mit zahlreichen Abzeichen und Generatoren versehen, die beim Einsammeln Extra-Punkte ergeben. Um diesen Wettkampf noch interessanter zu gestalten, sind die Gefährten natürlich bis an die Zähne bewaffnet. Mit Missiles, Mörser oder MG heizt ihr den feindlichen Geschützstellungen und Fahrzeugen gehörig ein. Wer sein Fahrzeug bei den harten Auseinandersetzungen zu stark ramponiert hat, darf an einer Repair-Station seinen Boliden erneuern. Ziel des Spieles ist es, die Basis eures gegnerischen Teams vollkommen zu zerstören.

stören und ein bestimmtes Teil zu erbeuten. Meist bestehen die Festungen aus mehreren Ebenen, die über zahlreiche Rampen verbunden sind. Durch das Zerstören verschiedener Primärziele öffnen sich ständig neue Eingänge, die euch weiter in den Bunker vordringen lassen. Hat der Spieler schließlich alle Anlagen vernichtet, geht er als Sieger hervor.

■ **Fazit:** Grudge Warrior vereint alle Qualitäten, die ein Spiel so richtig schlecht machen. Angefangen von dem langweiligen Spielprinzip bis hin zur seltsamen Steuerung kommt hier wirklich kein Spaß auf. Lediglich die netten Explosionen und die Musik, welche durch gute Break-Beat-Rhythmen auffällt, bewahren diesen Titel vor einer absolut vernichtenden Kritik. (Markus H.)

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter
82% Crime Killer 7/98

+ fundamentale Optik
+ geniale Effekte
- zu geringe Sichtweite

77% Vigilante 8: 2. Herausforderung 1/00

+ sehr gute Grafik
+ geniale Effekte
- gewöhnungsbedürftige Steuerung

18% Grudge Warrior 4/00

- schlechte Grafik
- bescheidenes Gameplay
- niedere Framerate

Grudge Warrior



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Take 2
Internet: www.take2.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
dürrtig	gut
Mehrspieler Spaß	Steuerung
mittel	mittel

SPIELSPASS

18%

FAIRPLAY

by BauConTec

Sony Playstation

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

Railroad Tycoon 2

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

SEGA DreamCast Software

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

SEGA DreamCast

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

Nintendo 64

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



Memory-Card
8 MB (120 BI.)

24,99



Memory-Card
1 MB (15 BI.)

9,99



Shock
Rattle Gun
69,95



Flashfire
Power Shock
32,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995999
<http://www.konsole.de>
Händleranfragen erwünscht

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: März 2000 | Entwickler: Eidos | Schwierigkeitsgrad: mittel

Nachwuchspolizistin räumt auf Urban Chaos

Da Lara Croft in ihrem letzten Abenteuer einen kleinen Unfall erlitt, hat es Eidos jetzt sehr schwer, eine geeignete Nachfolgerin zu finden. Ob es jedoch die agile Polizistin Darci aus Urban Chaos schaffen wird, bleibt anzuzweifeln.

Die Grundstory von Urban Chaos basiert auf den Weissagungen von Nostradamus. Nach einer kleinen Einführungs-

runde macht sich die Polizistin Darci gleich auf die Jagd nach den Jüngern eines Millenniumkultes. Vor jedem großen Einsatz bekommt der Spieler recht deutlich erklärt, welche Punkte er dabei zu beachten hat. Wichtig ist es vor allem, die primären Missionsparameter zu erfüllen. Nur bei erfolgreicher Beendigung schalten sich neue Aufgaben für die toughie Polizistin frei. Um den Gangstern kräftig einzuheizen, beherrscht Darci einige Karate-Combos, mit denen sie den finsternen Gesellen zeigt, wer hier die Hosen an hat. Große

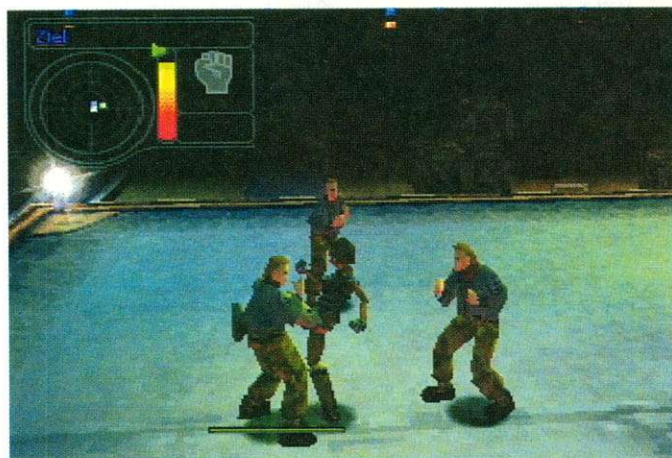
Hindernisse überwindet eure Heldin ganz im Lara-Croft-Stil. Grafisch hat dieser Titel leider nicht sehr viel zu bieten. Ziemlich schlicht und mit vielen Grafikfehlern ruckelt die Szenerie über den Bildschirm.

Fazit: Urban Chaos hat leider nur sehr wenige Qualitäten. Spielerisch ist dieses Game nur sehr dünn und vernichtet schon nach einer Stunde jegliche Motivation. Mit Tonnen von Grafikfehlern und einer sehr schlechten



Solche krassen Grafikfehler sollten in einem aktuellen Spiel wirklich nicht mehr auftreten.

Kollisionsabfrage spielt sich dieser Titel locker in die unterste Zockerliga. (Markus H.)



Beim Fight mit einer Meute von Gegnern halten sich alle Nichtbeteiligten stets zurück. Jedoch fällt auch hier die bescheidene Kollisionsabfrage auf.

getestet

Action

Strategie

Abenteuer

Geschick

Simulation

Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

95%

Metal Gear Solid

3/99

+ kinoreife Storyline

+ innovative Spielidee mit Edeloptik

- zu kurze Spieldauer

58%

Spec Ops

3/00

+ einfaches, triviales Gameplay

- zu triste Levels

- Zeitlimit und Schwierigkeitsgrad unfair

47%

Urban Chaos

4/00

+ weiblicher Hauptcharakter

- schlechte Story

- bescheidene Grafik

Ca. Preis: DM 99,-

Vertrieb: Eidos

Internet: www.eidos.de

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
schlecht	gut

Mehrspieler Spaß	Steuerung
entfällt	mittel

SPIELSPASS

47%

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

Konkurrenz zu Rise of the Robots 2

Psychic Force 2

Hier werden Erinnerungen wach! Soll das vielleicht eine Fortsetzung zu Rise of the Robots 2 darstellen?

Psychic Force erhält eine Fortsetzung. Erneut dürft ihr, mit psychokinetischen Fähigkeiten gewappnet, antreten. Als Kampfareal dient hierzu stets eine Arena, die durch ein würfelförmiges Kraftfeld begrenzt ist. In

diesen bewegt ihr euch "schwebend" frei in alle Richtungen und versucht euren Gegner mit simplen Schlag-/Trittkombinationen oder mit Specials die wichtige Lebensenergie zu entziehen. Neben dem obligatorischen Arcade-Mode stehen euch noch einige weitere zur Auswahl, die aber bestimmt wenig Beachtung finden werden.

Fazit: Normalerweise verbinde ich den Namen Taito mit meiner Lieblingsknobelei Bust-A-Move. Aber sorry, Psychic Force 2 ist eine Unverschämtheit. Neben einer schwachen Grafik, die stark an Tekken-1-Zeiten erinnert (kantig, kantig), stört die lächerliche Kollisionsabfrage am meisten. Jeder Kampf verkommt schon nach wenigen Augenblicken zu völliger Öde, was auch durch das langsame Gameplay hervorgerufen wird. Ich kann Psychic Force 2 nur den Sondertitel Rise of the Robots 2000 verleihen, und Rise of the Robots 2 kam bei uns immer noch



Kantige Charaktere sowie eine schlechte, schwammige Steuerung töten jeglichen Spielspaß.

mit der gnädigen Wertung von 1 % Spielspaß weg. Finger weg und lieber einen Big Mac essen! (Gunther H.)



Hintergründe sind mit langweiligen Thematiken kreiert. Da gab es selbst bei Tekken 1 schon Besseres zu sehen.

getestet

Action

Strategie

Abenteuer

Geschick

Simulation

Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

91%

Tekken 3

9/98

+ sauberes, schnelles Gameplay

+ kultige Charaktere

+ macht einfach Spaß

05%

Psychic Force 2

4/00

- versenkte Spielidee

- nicht mehr zeitgemäße Grafik

- sehr schlechte Kollisionsabfrage

01%

Rise of the Robots 2

3/99

+ nicht mehr erhältlich

+ eignet sich als Geschenk für Feinde

- Superlativ von grottenschlecht

Ca. Preis: DM 99,-

Vertrieb: Virgin Interactive

Internet: -

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
schlecht	schlecht

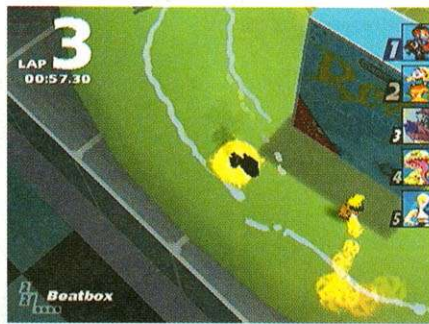
Mehrspieler Spaß	Steuerung
schlecht	schlecht

SPIELSPASS

5%



■ Ihr seid nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern nutzt auch so manche moderne Errungenschaft, etwa diesen Jetski.



■ Der feurigen Pyra solltet ihr nicht zu nahe kommen, höchstens ihr seid Feuer und Flamme für sie.



■ Das Skateboard-Verbot gilt nicht für euch, denn ihr nutzt die Dachrinne um das Haus als übergroße Halfpipe.

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

Return of the Party-Game

Micro Maniacs

Wer Party-Game sagt, der muss auf jeden Fall auch Micro Machines sagen. Dieser Multiplayer-Klassiker liegt nun schon einige Zeit zurück und aus diesem Grund beglückt uns Codemasters mit einem Update.

■ Wer jetzt einen lauen Aufguss der Spielzeugauto-Rennserie erwartet, der wird von Codemasters mal wieder angenehm überrascht sein, denn neben vielen anderen innovativen Produkten aus diesem Haus hat sich auch bei diesem Spiel mehr als nur der Name geändert. Das wünschen wir uns häufiger.



■ Das ist nicht die Rote Meile, sondern ein Fotolabor. Hier wird Beatbox gleich ein Power-up einkassieren.

■ **Gameplay:** Zwar steuert man auch bei Micro Maniacs wieder, wie bei den Vorgängern der Micro-Machines-Serie, kleine Flitzer über wilde Kurse, doch diesmal handelt es sich nicht mehr um Miniatur-Autos, sondern um kleine Kreaturen. Diese sind allesamt sehr futuristisch designt und unterscheiden sich deutlich in ihren Eigenschaften. So hat jeder der insgesamt zwölf Charaktere je nach körperlichen Ausmaßen Vor- und Nachteile beim Handling und seinen beiden Spezialattacken, denn durch Aufsammeln von speziellen Pick-ups könnt ihr in bester Fun-Racer-Tradition eine Attacke gegen eure Gegner starten. Während ihr im normalen Championship-Modus gegen vier Computergegner startet, dürft ihr via Multitap gegen bis zu sieben menschliche Gegner antreten. Die über 30 Kurse sind wieder exzellent gestaltet. Eure Charaktere müssen vor allem Rundkurse in und um ein Haus bewältigen.



■ Passt ihr auf dem rutschigen Badewannenrand nicht gut genug auf, fällt ihr schnell ins Wasser und verliert wertvolle Zeit.

Ein Rennen durch den Vorgarten gehört genauso dazu wie durch das Bad oder die Hobby-Werkstatt. Ferner erschweren euch diverse Hindernisse den Weg über die Kurse. Diese lassen sich aber durch gut getimte Sprünge leicht bewältigen.

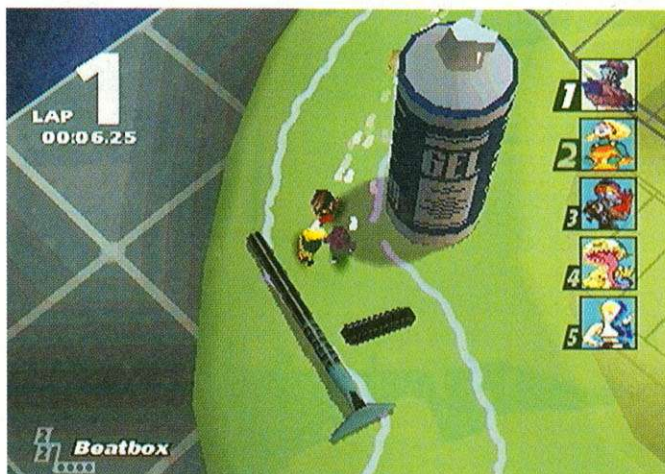
■ **Technik:** Wie von den englischen Programmierern gewohnt, servieren sie auch hier überdurchschnittliche Kost. Die Grafik hat sich im Vergleich zu dem Vorgänger erneut verbessert und sieht wirklich gut aus. Auch die Charaktere sind gut dargestellt und bewegen sich klasse. Der große, schwere Waldo ist zum Beispiel anders animiert als die kleine, aber flinke Pyra. Lobenswert ist ebenso, dass das Spiel trotz acht Spieler gleichzeitig sehr

stabil über den Fernseher flimmert. Trotz kleiner Motivationsmängel für den Einzelspieler hat Micro Maniacs absolutes Hit-Potential. Denn sich mit sieben Freunden heiße Rennen zu liefern, bietet eigentlich kein anderes Game als der Vorgänger, und der ist mittlerweile schon etwas in die Jahre gekommen. Wer öfters mal mit Freunden ein Spielchen wagt, sollte sich diesen Titel einmal genauer anschauen. (Markus H.)

Multiplayer-Spaß für bis zu acht Spieler

Positiv: Neben den zwölf spielbaren Charakteren und den über 30 verschiedenen Strecken schlägt hier für mich vor allem der Multiplayer-Spaß zu Buche. Acht Freunde, die sich bittere Rennen liefern, vergessen dabei schnell die Zeit und so wird aus einer Stunde schnell eine ganze Nacht des Zockens. Wenn es dann auch noch technisch so solide umgesetzt ist wie hier, dann kann man nur sagen: So muss ein Party-Game aussehen.

Negativ: Was als Gruppe noch wahn-sinnigen Spaß macht, entpuppt sich als Einzelspieler leider viel zu früh als recht langweilig, denn trotz der freispielbaren Charaktere und Kurse kann das Game nicht wirklich dauerhaft motivieren. Sind erst einmal alle Goodies freigespielt, wird man sich kaum noch alleine mit diesem Spiel beschäftigen. Schade, denn Spaß macht das Game allemal.



■ Selbstverständlich stehen auch im neusten Codemasters-Werk harte Positionskämpfe an der Tagesordnung.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

80% Micro Maniacs 4/00

+ bis zu acht Spieler
+ gute Grafik und gute Steuerung
- alleine nicht motivierend genug

78% Micro Machines V3 4/97

+ Party-Spaß garantiert
+ originelles Streckendesign
- für Einzelspieler kaum Langzeitmotivation

Micro Maniacs



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Codemasters
Internet: www.codemasters.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: Multitap

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

SPIELSPASS

80%

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: April 2000 | Entwickler: Electronic Arts | Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

Electronic Arts fährt endlich mit!

F1 2000

Electronic Arts hat mit seinem Sports-Label nun schon fast alle Sportarten dieser Erde abgedeckt. Allerdings fehlte bislang eine echte Formel-1-Simulation. Dank der nun vorhandenen Lizenz wurde diese Lücke endlich gestopft.

■ "Die Saison 2000 könnte zu den spannendsten Formel-1-Jahren werden." Diesen Satz hört man in den letzten Wochen nahezu überall. Und vielleicht haben die Kommentatoren Recht. Zu den altbekannten deutschen Fahrern Heinz-Harald Frentzen, Michael und Ralf Schumacher gesellt sich dieses Jahr der Newcomer Nick Heidfeld im wohl aus-



■ Heinz-Harald ist mit seinem Jordan ins Kiesbett gerutscht. Wie ärgerlich!

sichtslosen Minardi-Team in die höchste Motorsportklasse. Nick wird in diesem Jahr sicher noch keine Rolle bei der Vergabe des Titels spielen, allerdings ist bislang noch kein Meister vom



Himmel gefallen. Die Weltmeistertreue werden wahrscheinlich zwischen McLaren (Häkkinen versucht den Hattrick), Ferrari und Jordan entschieden. Um der deutschen Übermacht in der Formel 1 noch die Krone aufzusetzen, fertigt BMW ab dieser Saison die Motoren für Williams. Somit dürfte das Interesse an der Formel 1 in Deutschland also weiter steigen, was sicher die Spiele-



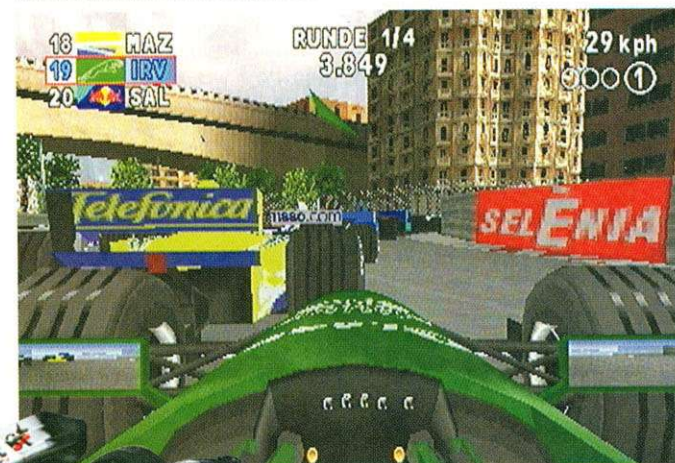
■ Die Einstellmöglichkeiten im Optionsmenü gestalten sich bei F1 2000 schlicht.

hersteller und -vertreiber freut. EA steigt nun, wie zahlreiche andere Firmen, ins Geschäft ein und stellt unter dem EA-Sports-Label seine Vision eines richtigen F1-Titels vor.

■ **Gameplay:** Ganz im Gegensatz zur Vorab-Fassung von Ubi Softs F1 Racing Championship (Preview in der letzten Ausgabe) setzt EA voll auf die Simulationsschiene. Im aufgeräumten Startmenü stehen vier Rennvarianten zur Verfügung: Einzelrennen, Zeitrennen, Renn-Wochenende und Meisterschaft. Das Manövrieren



■ Nachdem der Ferrari einen Reifen verloren hat, werden an der Box Erinnerungen wach!



■ Die Cockpit-Perspektive gibt euch einen hervorragenden Geschwindigkeitseindruck.

■ Ein wahres Meisterwerk der Ingenieurskunst stellt wieder einmal der neue McLaren Mercedes dar.

Die interessantesten F1-Teams

BMW

Da BMW als Neuling im Formel-1-Zirkus mitwirkt, wird der „kleine Schumi“ heuer bei der Vergabe des Titels nichts ausrichten können.



Ferrari

Michael muss im sechsten Jahr bei Ferrari die Fahrer-WM nach Italien bringen, ansonsten werden ihn die Tifosi lynchen.

Jaguar

Das neue F1-Team baut auf den WM-Vize der letzten Saison, Eddie Irvine. Der Ire muss beweisen, ob er ein Team führen kann.



Jordan

Der Mönchengladbacher H.-H. Frentzen darf sich dieses Jahr berechnete Hoffnungen mit dem schnellsten „Postauto“ der Welt machen.

McLaren Mercedes

Mika Häkkinen möchte natürlich seinen WM-Titel verteidigen und zusammen mit Coulthard die Konstrukteurswertung gewinnen.



Prost

Nick Heidfeld ist der neue deutsche Stern am Formel-1-Himmel. Die beiden ersten Jahre werden Lehrjahre.

"Fast hätte es für EA bereits im ersten Anlauf gereicht"



durch die Menüs gestaltet sich als sehr schnell und unkompliziert. Ebenso das eigentliche Gameplay. Während der Trainingssessions oder dem Qualifying lassen sich diverse Telemetrie-Daten auswerten, Setup-Einstellungen vornehmen oder die Rennstrategie abhängig vom Wetter oder der Konkurrenz abstimmen. Dank einer auffallend einfachen Steuerung macht es richtig Spaß, über die Grand-Prix-Strecken zu brettern. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad leisten euch die 21 computer-gesteuerten Gegner entsprechen den Widerstand. Auf Level



Wie im Fernsehen: Die Einblendungen kennen wir aus den TV-Übertragungen.



Da sich das Gaspedal und die Bremse sowohl analog als auch digital betätigen lassen, gehören solche Verbremser eher zur Seltenheit.



Vergiss es! Der Zweispieler-Modus ist verschwendeter Speicherplatz.



Tolle Gischteffekte zeigt EA, wenn es anfangs zu regnen.

"Expert" fahren sie fast schon so gut wie in Wirklichkeit. Müdig zu erwähnen, dass alle Fahrer, Teams und Strecken der aktuellen Saison in F1 2000 enthalten sind. Für echte Formel-1-Fans gibt es also keinen Grund zur Klage. Vielleicht wird eingefleischten Psynosis-Zockern EAs Titel zu leicht vorkommen, da das Fahrverhalten recht anfängerfreundlich ausgelegt wurde. Bei Crashes hingegen fliegen die Fetzen und recht schnell muss man einen Zwangsstopp an der Box einlegen (falls die Schadensoption aktiviert ist, versteht sich). Ebenfalls zuschaltbar sind Stop-and-Go-Strafen, Flaggen, Brems- und Lenkhilfen. Besonders das Regelwerk wurde gut umgesetzt, allerdings fehlen Frühstarts, und allzu rüpelhaftes Fahrverhalten wird nur sehr selten geahndet. Hier



Leider muss man bei F1 2000 ohne Frühstarts auskommen. Schönheitsfehler!?



Mit dem schnellen Blick nach hinten sehen wir einen abfliegenden Jordan.

liegt Formel Eins 99 eben noch eine Nasenlänge vorn. Gleichauf liegt F1 2000 jedoch bei der KI der CPU-Fahrer. Bei den höheren Schwierigkeitsgraden fahren sie regelrecht Kampflinie und schrecken auch vor waghalsigen Überholmanövern nicht zurück.

Technik: Wenn man vom spielerisch wie technisch sehr schwachen Zweispieler-Modus absieht (braucht nicht weiter erwähnt zu werden), ist F1 2000 auf sehr hohem Niveau. Die Grafik ist schnell und flüssig. Die Fahrzeuge sind ausreichend modelliert und selbst bei viel Betrieb auf dem Bildschirm geht die Framerate nicht in die Knie. Während der Trainingseinheiten und der Qualifikation gibt euch euer Renningenieur Tipps und Kommandos über Funk bekannt. Vor und nach den Rennen wird die durchweg deutsche Sprachausgabe mit dem RTL-Moderator Kai Ebel aufgelockert. Am Rande sollen noch die sehr kurzen Ladezeiten erwähnt werden, von denen sich so manch ein Formel-1-Spieler, wie von anderen Dingen auch, eine Scheibe abschneiden könnte. (Udo L.)

Der brandneue F2000 soll die Konkurrenz mit rund 850 PS das Fürchten lehren.

Grundauf solide und daher begeisternd



Positiv: Bei F1 2000 kommen viele Faktoren zusammen, warum ich diese hohe Wertung vergeben habe. Beispielsweise bietet der Sim-Racer die FIA-Lizenz (für mich elementar wichtig) und man hat immer das Gefühl, Herr über seinen 800PS-Koloss zu sein. Hinzu gesellt sich eine makellose Technik und die Sprachausgabe wurde endlich passend eingesetzt. Während der Action gibt es authentische Kommentare aus der Boxengasse, während vor und nach dem Rennen RTL-Veteran Kai Ebel seinen Senf dazu gibt. Den Hauptanatz liefert allerdings die bisher ungeschlagene Fahrer-KI, die kaum zu verbessern ist.

Negativ: Leider fehlt es F1 2000 am allerletzten Simulations-Feinschliff, so wie ihn Formel Eins 99 von Psynosis hat. Da die Steuerung viel Spielraum lässt, werden sich echte Formel-1-Cracks vielleicht unterfordert fühlen. Selbst in der Schwierigkeitsstufe „Expert“ ist es nach einigen Stunden machbar einen Grand-Prix-Sieg einzufahren. Profis also erst einmal Probe spielen!

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

92% Formel Eins 99 11/99

+ tolle Grafik
+ ausgefeilte KI
+ sehr realistische Regelumsetzung

87% F1 2000 4/00

+ hervorragende Steuerung
+ bislang beste KI in einem PS-F1-Spiel
- sehr schwacher Zweispieler-Modus

72% Racing Simulation 2 4/99

+ solide Technik
- durchschnittliches Fahrverhalten
- keine FIA-Lizenz

F1 2000



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

Grafik **Sound / FX**
sehr gut **sehr gut**

Mehrspieler Spaß **Steuerung**
dürrftig **super**

SPIELSPASS

87%



Genre: Geschicklichkeit | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: April 2000 | Entwickler: Konami | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Scratchen, bis die Socke qualmt

Beatmania

Zu jeder neuen Konsole erscheinen sie zuhauf: Musikspiele erfreuen sich nicht nur im Fernen Osten immer größerer Beliebtheit.

Was professionelle DJs zu ihrem Beruf gemacht haben, mischt sich immer weiter in das jungfräuliche Gebiet der Kinderzimmer ein. Mit Computer-Programmen eigene Lieder zu schreiben

ist mittlerweile das Privileg eines jeden PC-Besitzers. Sollen die Vinylplatten dann aber auch noch in einer Disko oder bei einer Fete aufgelegt werden, ist sehr viel mehr Geschick gefragt. Ein perfektes Taktgefühl und eine gute Feinmotorik ist beim neuen Spiel von Konami gefragt. Hierbei geht es darum, im richtigen Augenblick die richtigen Töne zu treffen. Eine kleine Skala zeigt dem Spieler an, wann er welche Taste zu drücken hat. Mit sechs verschiedenen Knöpfen müssen die eingespielten Samples mit dem richtigen Rhythmus, Singsang oder Beats hinter-

legt werden. Finanzstarken Spielern steht hierzu noch ein spezieller Beatmania-Controller zur Verfügung, der für 70 DM zusätzlich im Handel zu erstehen ist. Auf diesem befindet sich neben einigen Tasten noch eine Scheibe zum professionellen Scratchen.

Fazit: Auch wenn Beatmania in Japan ein sehr großer Erfolg beschert ist, kann ich dies nicht so richtig nachvollziehen. Was für die kleinen Asiaten der absolute Hit ist, entlockt dem



Bei Beatmania ist fast für jeden Musikgeschmack das richtige Thema vorhanden.

Durchschnittseuropäer nur ein müdes Lächeln. Nach nicht einmal zehn Minuten Spielzeit schläft dem Spieler förmlich das Gesicht ein. (Markus H.)



Nur wer die Tasten im richtigen Augenblick drückt, erhält zur Belohnung ein "Great" oder sogar eine Kombo-Reihe.

getestet

Action Geschick
Strategie Simulation
Abenteuer Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

--% Um Jammer Lammy 1/00

+ hoher Kultfaktor
+ Spaß pur
- gewöhnungsbedürftiges Spielprinzip

--% Parappa the Rapper -/-

+ abgefahrenes Spielprinzip
+ witzige Charaktere
- geringer Anspruch

51% Beatmania 4/00

+ genialer Soundtrack
+ simple Steuerung
- sehr japanisch

Beatmania



Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Konami
Internet: www.konami.co.jp
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: eng./-
Besonderheiten: Beatmania-Controller für 70 DM im Fachhandel

Grafik	Sound / FX
mittel	super
Mehrspielerpaß	Steuerung
mittel	sehr gut

SPIELSPASS

51%

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Capcom | Schwierigkeitsgrad: schwer

Clash of Super Heroes

Marvel vs. Capcom

Ein weiteres Sequel der schier unendlichen SF-Serie schafft nun den Sprung aus Japan zur deutschen PlayStation.

Nach SF Alpha 3 war uns klar, dass es Capcom schwer fallen wird, seine 2D-Beat'em-Up-Reihe noch einmal zu toppen. Um dem Ur-Genre neuen Wind einzuhauchen, haben die japanischen Entwickler nun einen Crossover zwischen SF (plus Charakteren aus diversen anderen Capcom-Spielen) und Marvel Super Heroes gestaltet. So sind bekannte Gesichter, wie Ryu, Chun Li oder Zangief,

ebenso mit von der Partie wie Spiderman, Hulk oder Captain Amerika. Insgesamt warten 15 Recken auf ihren Kampfeinsatz. Diese Zahl wird allerdings noch durch viele Zusatzcharaktere aufgestockt. Zu Beginn eines Kampfes wählt man nämlich nicht nur seinen Favoriten aus, sondern auch einen weiteren Kämpfer, der während der Action per Tastendruck zur Unterstützung herbeigerufen werden darf. Dem alteingesessenen SF-Fan wird wohl das Herz stehen bleiben, wenn er die rasante Action auf dem Bildschirm sieht. Mit dem alten 16Bit-SF



Der unglaubliche Hulk ist neben Juggernaut der mächtigste Berg im Spiel.

hat MvsC wahrlich nichts mehr zu tun. Hier fliegen Fäuste, Extrawaffen und Helden geradezu kreuz und quer über den Screen. Um für die komplette Verwirrung zu sorgen, scrollt der Bildschirm nun nicht nur etwas nach links

und rechts, sondern auch - dank der Superjumps - nach oben. Verlässt ein Kämpfer den Screen, wird seine Position deshalb mit einem Pfeil angezeigt.

Fazit: MvsC ist für Fans der Serie sicher keine Fehlinvestition, obwohl es technisch wieder einmal nur Antiquiertes zu bieten hat. Die Grafik ist zwar farbenfroh und schnell, allerdings ist die Animation recht holprig. Noch eine Stufe schlechter ist sogar der Sound, der durch die quäkige Musik und die kratzige Sprachausgabe nur als schlecht bezeichnet werden kann. Als positiv verbleiben der große Umfang und die saubere Steuerung. (Markus H.)



Backup-Charakter Psylocke taucht quasi aus dem Nichts auf, wenn man sie per Knopfdruck zu Hilfe ruft.

getestet

Action Geschick
Strategie Simulation
Abenteuer Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

80% Street Fighter Alpha 3 5/99

+ viele Kämpfer
+ hervorragende Spielbarkeit
+ gute Arcade-Umsetzung

68% Vampire Savior Ex Edition -/-

+ große Kämpferriege
+ bewährtes Kampfsystem
- veraltete Grafik

62% Marvel vs. Capcom 4/00

+ Tag-Team-Option
+ viele bekannte Capcom- & Comic-Helden
- Grafik immer noch auf 16-Bit-Niveau

Marvel vs. Capcom



Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Virgin
Internet: www.capcom.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
mittel	dürrtig
Mehrspielerpaß	Steuerung
gut	sehr gut

SPIELSPASS

62%

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1 - 8 | Erscheint: März 2000 | Entwickler: Silicon Dreams | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Neue Saison - neues Glück?

UEFA 2000

Eidos legt einen Nachfolger für den letztjährigen Soccer-Titel rund um die europäische Königsklasse, die Champions-League, auf.

■ Euch stehen erneut alle Teams parat, die es in dieser Saison in die europäische Eliteklasse geschafft haben. Dies umfasst neben den jeweiligen nationalen Meistern auch die Zweitplatzierten bzw. die Quali-

fikanten. Euch wird die Chance geboten, mit der Elf eurer Wahl entweder direkt ins Geschehen in der Vorrunde einzugreifen oder ein eigenes Turnier nach Wahl zusammenzustellen. Renommierte Originalstadion, wie das Old Trafford, dienen als Austragungsort. Ferner lassen sich die Witterungsverhältnisse bis hin zu subtropischen Bedingungen variabel modifizieren. Silicon Dreams fährt darüber hinaus noch den interessantesten Retro-Cup auf, in welchem ihr die Endspiele des Landesmeister-Cups ab 1968 noch einmal durchleben dürft.

■ **Fazit:** UEFA 2000 bietet gerade für Einsteiger eine bedienungsfreundliche Möglichkeit, in das Fußballgeschehen hineinzuschnuppern. Die eingängige Steuerung tut ihr übriges, denn schon nach wenigen Spielminuten gehen die spielerischen Tricks und Finessen leicht von der Hand. Der integrierte Retro-Cup bietet zudem eine nette Gelegenheit, die einst verloren gegangenen Finals eures Lieblingsteams zumindest virtuell für euch zu entscheiden. Leider kann die künstliche Intelligenz nicht ganz mit dem



■ Der Goalie sollte einmal eine Extra-Trainingslektion absolvieren. Mit dieser Leistung fängt er nie die Lederkugel.

ansonsten guten Bild mithalten. Meist erscheinen die Aktionen der CPU-Jungs zu unlogisch. (Tom S.)



■ So schmeckt der Erfolg: Die Freuden ausbrüche der Spieler kennen keine Grenzen. Sobald die Pille im Netz zappelt, zappeln auch die elf Mannen.

UEFA 2000

Action
 Strategie
 Abenteuer

Geschick
 Simulation
 Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

90% FIFA 2000
 + geniale Spielbarkeit
 + gelungene Präsentation
 + unzählige lizenzierte Original-Teams

89% ISS Pro Evolution
 + detailreiche Optik
 + viele verschiedene Cups
 - durchwachsene CPU-Intelligenz

79% UEFA 2000
 + gutes optisches Erscheinungsbild
 + Möglichkeit, alte Endspiele zu zocken
 - durchwachsene CPU-Intelligenz

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

Grafik	Sound / FX
gut	mittel
Mehrspielerspaß	Steuerung
gut	gut

SPIELSPASS

79%

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

Ace Combat 3	DA 83,90	Final Fantasy Anthology	US 125,90	Railroad Tycoon 2	DV 85,90
Akuji - The Heartless	DV 83,90	Flottenmanöver *	DV 82,90	Rainbow Six	DV 85,90
Alien Resurrection	DV 85,90	Ford Racing	DV 87,90	Rally Champions	DV 85,90
Armorines Project Swarm	DA 84,90	Formel 1 '98	DV 59,00	Rally Masters	DV 98,90
Army Men - Air Attack	DV 89,90	Formel 1 '99	DV 83,90	Rayman 2	DV 85,90
Army Men - Sarge's Hero	DV 89,90	ind. V3 Racing Wheel	DV 149,90	RC Stunt Copter	DV 66,90
Army Men 3D	DV 89,90	Formel 1 2000 *	DV 88,90	Real Fishing	DA 79,90
Autobahn Racer 2	DV 76,90	FullBall LIVE	DV 83,90	Resident Evil 3	DV 95,90
Baldurs Gate	DV 81,90	Galerians *	DV 79,90	Resident Evil 3	EV 99,90
Batman & Robin	DV 88,90	Gekido	DV 84,90	Riven: Sequel to Myst	DV 59,90
Battleman *	DV 89,90	Gran Turismo 2	DV 83,90	Road Rash Jailbreak *	DV 87,90
Billard Nights *	DA 75,90	Grand Theft Auto 2	DV 85,90	Roadsters *	DV 81,90
Box Champions 2000	DA 83,90	Grandia	DV 82,90	Rollercoaster-Stage 2 *	DA 75,90
Breath of Fire 3	DV 87,90	Grudge Warriors	DV 86,90	Ronaldo V-Football *	DV 89,90
Bugs Bunny Comic-Strip *	DV 44,90	Gute Z. Schlechte Z. Quiz *	DV 71,90	Ronin Blade	DV 85,90
Bundesliga Man. 2000	DV 85,90	Hogs of War *	DV 84,90	Ruff & Tumble	DV 83,90
Bundesliga Stars 2000	DV 84,90	Hot Wheels - Turbo Racing	DV 83,90	Saga Frontier 2 *	DV i.V.
Carnageddon	DV 71,90	Int. Truck & Field 2	DV 89,90	Shadow Madness	DV 75,90
Catan - Die erste Insel *	DV 85,90	ISS Pro Evolution	DV 92,90	Shadowman	DV 83,90
Championship Motocross	DV 85,90	Jade Cocoon	DV 79,90	Silent Hill	DV 86,90
Chessmaster 2	DV 82,90	James Bond 007 - Morgenst.	DV 83,90	Silicon Valley *	DV 79,90
Civilization 2	DV 85,90	J. McGarrah's Supercross 2 *	DV 84,90	Sno-X *	DV 81,90
Colin McRea Rally 2 *	DV i.V.	Le Mans 24	DV 87,90	South Park	DA 81,90
Colony Wars: Red Sun *	DV i.V.	Legacy of Cain	DV 87,90	South Park Rally	DA 81,90
Cool Boarders 4	DA 75,90	Legend of Kaitia	DA 83,90	Space Debris	DA 75,90
Crash Team Racing	DA 83,90	Legend of Kaitia	DA 83,90	Spec Ops	DV 85,90
Crusaders of Might & Magic	DV 89,90	Madden NFL 2000	DA 83,90	Spiderman *	DV 98,90
Die Hard Trilogy 2 *	DV 88,90	Medal of Honor	DV 89,90	Spyro 2	DA 83,90
Die Hard Trilogy 2	US 115,90	Medieval 2 *	DV i.V.	Star Wars Dunkle Bedroh.	DV 88,90
Die Schlimple	DV 89,90	Messiah	DV 81,90	Street Skater 2 *	DV 88,90
		Metal Gear Solid	DV 91,90	Streetfighter Alpha 3	DA 82,90
		Special Missions	DV 44,90	Superbike 2000	DV 85,90
		Midnight in Vegas *	DV 98,90	Supercross 2000	DV 83,90
		Mission Impossible	DV 87,90	Tarzan	DV 83,90
		Mission Impossible	DV 85,90	Techno Mage *	DV 89,90
		Mission Impossible	DV 85,90	Tekken Tag Tournament *	DA 97,90
		Mission Impossible	DV 85,90	Tenchu 2	DA 82,90
		Mission Impossible	DV 85,90	Test Drive 6 *	DV i.V.
		Mission Impossible	DV 85,90	Tetris Plus	DA 67,90
		Mission Impossible	DV 85,90	The Guardian of Darkness	DA 48,90
		Mission Impossible	DV 85,90	Theme Park World *	DV 87,90
		Mission Impossible	DV 85,90	Tiger Woods PGA T. 2000 *	DA 87,90
		Mission Impossible	DV 85,90	Tomb Raider 4	DV 96,90
		Mission Impossible	DV 85,90	Tony Hawk's Skateboarding	DV 83,90
		Mission Impossible	DV 85,90	Tony Hawk's Story 2	DA 83,90
		Mission Impossible	DV 85,90	Tunguska *	DA 83,90
		Mission Impossible	DV 85,90	UEFA 2000 *	DV 82,90
		Mission Impossible	DV 85,90	Urban Chaos *	DA 84,90
		Mission Impossible	DV 85,90	V-Rally 2	DV 89,90
		Mission Impossible	DV 85,90	Warpath: Jurassic Park	DV 83,90
		Mission Impossible	DV 85,90	WCW Mayhem	DV 83,90
		Mission Impossible	DV 85,90	Wild Arms	DV 76,90
		Mission Impossible	DV 85,90	Worms: Armageddon	DV 73,90
		Mission Impossible	DV 85,90	X-Files	DV 83,90
		Mission Impossible	DV 85,90	Xmen vs. Street Fighter	DA 67,90

OKAY SOFT Spiele Versand

PSX HARDWARE		TOP TITEL	
Konsolle m. Dual Shock	245,00	Ace Combat 3	83,90
Dual Shock Analog Contr.	55,90	Army Men 3D	89,90
Cyber Shock Controller	49,90	Box Champ. 2000	83,90
Control Pad Evolution	75,90	Bundesliga M. 2000	85,90
Infrared Contr. Pad 2 Stck.	49,90	Dino Crisis	78,90
Saitek PX 2500	52,90	Eagle One	89,90
Mouse - original SONY	52,90	Ehrgeiz	83,90
Multi Tap	62,90	Final Fantasy 8	96,90
Fanatec Speedster Lenkr.	165,00	FF Anthologie US	125,90
Xploder FX	76,90	GTA 2	85,90
Xploder pro	119,00	Gran Turismo 2	83,90
Xploder Classic	49,90	ISS Pro Evolution	92,90
Offizielle Xploder Buch	25,90	Jade Cocoon	79,90
Avenger Pro Lightgun	65,90	Le Mans 24	87,90
Duo Shock plus Controller	36,90	Madden NFL 2000	83,90
Micro Wizard Controller	49,90	Medal of Honor	89,90
Mem. Card 30 Speicherpl.	22,90	Metal Gear Solid	91,90
Mem. Card 60 Speicherpl.	39,90	- Special Missions	44,90
Falcon Light Gun	82,90	Music 2000	87,90
G-Con 45 Lightgun	76,90	NBA 2000	83,90
Scorpion Lightgun	45,90	Paeman World	61,90
Memory Cards: 1MEG	15,90	Rainbow Six	83,90
120 Blackie SONY	29,00	Resident Evil 3 DV	95,90
120 Blackie	49,00	Resident Evil 3 EV	99,90
360 Blackie	49,90	Spec Ops	85,90
720 Blackie	63,90	Tony Hawk's Skateb.	83,90
1080 Blackie	75,90		
Gamebuster CDX	78,90	COMING SOON!	
Game Enhancer	31,90	Alien Resurrection	85,90
RGB-Kabel / Link Kabel	12,90	Baldurs Gate	81,90
RGB-Kabel / Audio/Video	14,90	Colin McRea Rally 2	i.V.
X-Tender (Verlängerung)	12,90	Disworld Noir	81,90
		DN Planet a.t. Babes	86,90
		Fear Effect	84,90
		Grandia	82,90
		Nightmare Creat. 2	88,90
		Railroad Tycoon 2	85,90
		Tekken Tag Tournam.	i.V.
PS Spezial Hardware		DREAMCAST 499,-	
auf ANFRAGE!		Crazy Taxi	92,90
		House o.t. Dead 2	82,90
		Soul Calibur	84,90

Tel. 09674-1279
Fax -1294 news - 8405

Medal of Honor 89,90

Resident Evil Nemesis 95,90

Die Hard Trilogy 2 * 88,90

Gran Turismo 2 83,90

Duke Nukem: * 86,90
- Planet of the Babes

PC TOP TITEL:

Age of Wonders	DV 75,90
Anastasia 2	DV 84,90
C&C 3 Firestorm *	DV 32,90
Dakotana *	DV 82,90
Diablo 2 *	DV 78,90
Dracon	DV 42,90
Duke Nukem Forever	DV 79,90
Final Fantasy 8	DV 81,90
Grand Prix 3 *	DV 78,90
Half-Life G.o.t.Y.	DV 54,90
-Opposing Force	DV 41,90
-Opposing Force	DV 42,90
Imperium Galactica 2 *	DV 76,90
Messiah *	ab 73,90
Nox	DV 75,90
Soldier of Fortune *	DV 86,90
Sudden Strike *	DV 74,90
The Sims *	DV 74,90
Unreal Tournament	DV 68,90
Ultima 9 *	DV 76,90
Ult. Onl. Second Age	DV 42,90

BLEEM! 79,90
 Der PlayStation Emulator

Tekken 3, C+C 2, Tomb Raider 1, 2, 3

Gran Turismo, Resident Evil 1, MediEvil

Final Fantasy VII, Alien Trilogy, Diablo

Moto Racer 2, Hugo 1

Colin McRea Rally Je 45,90

Okaysoft.de Komplett im WEB: topaktuell, unzensuriert, Termine, Hintergrundstorys...
 bei Internet-Bestellungen **WINGANGS & VERSAND-BESTÄTIGUNG**

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

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

199,-

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

Favoriten

Hier erhaltet ihr eine differenzierte Übersicht über die Referenzen der PlayStation Games. Was zählt zum Besten der Besten der PlayStation-Szene? In dieser Rubrik gibt es die Antworten.

Geschicklichkeit

BUST A MOVE 3 DX

Taito/Acclaim 3/98 S. 81 Fun 86%
Kula World
 Game Design/SCED 5/98 S. 102 Fun 84%
Swing
 Software 2000 4/99 S. 98 Fun 80%
Bust A Move 2
 Taito/Acclaim 6/98 S. 73 Fun 80%
Bust A Move 4
 Taito/Acclaim 1/99 S. 66 Fun 75%

Tennis

SAMPRAS EXTREME TENNIS

Codemasters 8/98 S. 76 Fun 86%
Anna Kournikova Smash Court Tennis
 Namco/SCED 6/99 S. 88 Fun 79%
Tennis Arena
 Ubi Soft 8/98 S. 76 Fun 78%
Davis Cup Tennis
 Telstar 8/98 S. 76 Fun 73%
All Star Tennis '99
 Smart Dog/Ubi Soft 10/98 S. 68 Fun 71%

Snowboard

PHAT AIR - EXTREME SNOWBOARDING

Pony Canyon Inc./Funsoft 6/98 S. 47 Fun 87%
Cool Boarders 3
 989 Studios/SCED 12/98 S. 58 Fun 85%
Cool Boarders 4
 989 Studios/SCED 2/00 S. 44 Fun 80%
Snow Racer 98
 Laguna 5/98 S. 102 Fun 79%
MTV Snowboarding
 THQ 1/00 S. 90 Fun 75%

Eishockey

NHL 2000

Electronic Arts 11/99 S. 88 Fun 87%
NHL Championship 2000
 Radical Ent./Activision 12/99 S. 78 Fun 85%
NHL '99
 Electronic Arts 11/98 S. 39 Fun 85%
NHL '98
 Electronic Arts 8/98 S. 76 Fun 83%
NHL Breakaway
 Acclaim 8/98 S. 76 Fun 78%

Strategie

DUNE 2000

Westwood Studios 3/00 S. 64 Fun 92%
WARCRAFT 2
 EA/Blizzard 2/98 S. 55 Fun 92%
Warzone 2100
 Eidos 6/99 S. 44 Fun 90%
C&C 2: Alarmstufe Rot
 Westwood/Virgin 2/98 S. 55 Fun 89%
Populous - The Beginning
 Electronic Arts 3/99 S. 44 Fun 89%
C&C 2: Gegenschlag
 Westwood/Virgin 10/98 S. 82 Fun 87%
C&C: Tiberiumkonflikt
 Westwood/Virgin 2/98 S. 55 Fun 83%
Civilization II
 Microprose/Activision 4/99 S. 100 Fun 82%
Worms
 Team 17 6/98 S. 72 Fun 82%
Dark Omen
 EA/Games Workshop 4/98 S. 74 Fun 81%

Fußball

FIFA 2000

Electronic Arts 12/99 S. 84 Fun 90%
FIFA '99
 Electronic Arts 1/99 S. 56 Fun 90%
Frankreich '98: Die Fußball-WM
 Electronic Arts 6/98 S. 52 Fun 89%
ISS Pro '98
 Konami 10/98 S. 74 Fun 89%
FIFA '98 - Die WM-Qualifikation
 Electronic Arts 2/98 S. 60 Fun 88%
Bundesliga Stars 2000
 Electronic Arts 9/99 S. 83 Fun 87%
ISS Pro Evolution
 Konami 3/00 S. 70 Fun 86%
Fußball Live!
 SCEE/SCED 12/99 S. 83 Fun 86%
UEFA Striker
 Rage/Infogrames 11/99 S. 86 Fun 85%
UEFA Championship League Soccer
 Eidos 4/99 S. 86 Fun 81%



Action-Adventure

METAL GEAR SOLID

Konami 3/99 S. 52 Fun 95%
Soul Reaver: Legacy of Kain
 Crystal Dynamics/Eidos 7/99 S. 92 Fun 92%
Tomb Raider: The Last Revelation
 Core Design/Eidos 1/00 S. 48 Fun 90%
Tomb Raider 3
 Core Design/Eidos 1/99 S. 50 Fun 90%
Silent Hill
 Konami 8/99 S. 42 Fun 89%
Resident Evil: Nemesis
 Capcom 3/00 S. 68 Fun 87%
Grand Theft Auto: London 1969
 Take 2 6/99 S. 84 Fun 87%
Fear Effect
 Eidos 4/00 S. 86 Fun 87%
Tomb Raider 2
 Core Design/Eidos 8/98 S. 61 Fun 87%
Dino Crisis
 Capcom/Virgin 12/99 S. 40 Fun 86%



Jump & Run

ODDWORLD ABE'S EXODUS

GT Interactive 11/98 S. 32 Fun 89%
GEX: DEEP COVER GECKO
 Crystal Dynamics/Eidos 5/99 S. 84 Fun 89%
Gex 3D: Enter the Gecko
 Crystal Dynamics/BMG Int. 4/98 S. 48 Fun 88%
Abe's Exoddus
 GT Interactive 8/98 S. 53 Fun 88%
Crash Bandicoot 3
 SCEE/SCED 12/98 S. 50 Fun 88%
MediEvil
 Millennium/SCED 10/98 S. 58 Fun 88%
Toy Story 2
 Activision 1/00 S. 78 Fun 87%
Spyro 2
 Insomniac Games/SCED 11/99 S. 90 Fun 87%
Spyro the Dragon
 Insomniac Games/SCED 11/98 S. 48 Fun 86%
Heart of Darkness
 Amazing Studios/Laguna 8/98 S. 52 Fun 86%



Beat 'em Up

TEKKEN 3

Namco/SCED 9/98 S. 53 Fun 91%
Bloody Roar
 Hudson/Virgin 2/98 S. 68 Fun 87%
Ehrgeiz
 Squaresoft 2/00 S. 72 Fun 86%
Dead or Alive
 Tecmo/SCED 7/98 S. 68 Fun 86%
Soul Blade
 Namco/SCED 3/99 Classic Nr. 1 Fun 85%
Tekken 2
 Namco/SCED 4/98 S. 77 Fun 85%
Street Fighter Alpha 3
 Capcom/Virgin 5/99 S. 100 Fun 82%
Star Gladiator
 Capcom/Virgin 3/99 Classic Nr. 1 Fun 82%
Rival Schools
 Capcom/Virgin 1/99 S. 60 Fun 80%
Bloody Roar 2
 Hudson Soft/Virgin 5/99 S. 96 Fun 78%



Rennspiele

GRAN TURISMO 2

Polyphony Digital/SCED 2/00 S. 34 Fun 94%
V-Rally 2
 Eden Studios/Infogrames 7/99 S. 112 Fun 93%
Gran Turismo
 Polyphony Digital/SCED 6/98 S. 48 Fun 93%
Formel Eins 99
 Studio 33/Pygmalion 11/99 S. 46 Fun 92%
Ridge Racer Type 4
 Namco/SCED 4/99 S. 54 Fun 91%
Crash Team Racing
 Naughty Dog/SCED 12/99 S. 54 Fun 90%
Need for Speed - Brennender Asphalt
 Electronic Arts 5/99 S. 90 Fun 89%
C3 Racing
 Eutechnyx/Infogrames 12/98 S. 70 Fun 89%
Driver
 GT Interactive 7/99 S. 106 Fun 88%
Test Drive 5
 Accolade/EA 12/98 S. 74 Fun 88%



Shoot 'em Up

COLONY WARS: RED SUN

SCED 3/00 S. 48 Fun 91%
Forsaken
 Acclaim 5/98 S. 72 Fun 90%
Colony Wars: Vengeance
 Pygmalion 12/98 S. 84 Fun 89%
R-Types
 Irem/Virgin 12/98 S. 93 Fun 86%
Omega Boost
 SCED 8/99 S. 94 Fun 85%
One
 ASC/Visual C/BMG Int. 2/98 S. 64 Fun 85%
Soviet Strike
 Electronic Arts 6/98 S. 75 Fun 83%
Treasures of the Deep
 Black Ops Ent./SCED 6/98 S. 60 Fun 83%
Alien Trilogy
 Acclaim 6/98 S. 74 Fun 82%
Crime Killer
 Interplay/Acclaim 7/98 S. 74 Fun 82%



Platinum-Spiele

GRAN TURISMO

Polyphony Digital/SCED 6/98 S. 48 Fun 94%
Final Fantasy VII
 Squaresoft/SCED 3/99 S. 49 Fun 92%
Tekken 3
 Namco/SCED 9/98 S. 53 Fun 91%
Indiziertes Spiel 2
 Capcom 5/98 S. 74 Fun 89%
C&C 2: Alarmstufe Rot
 Westwood/Virgin 2/98 S. 55 Fun 89%
Oddworld Abe's Exoddus
 GT Interactive 11/98 S. 32 Fun 88%
FIFA '98 - Die WM-Qualifikation
 Electronic Arts 2/98 S. 60 Fun 88%
Grand Theft Auto
 Take 2 6/99 S. 84 Fun 87%
WipEout 2097
 Pygmalion 2/98 S. 68 Fun 87%
WWF Warzone
 Acclaim 9/98 S. 64 Fun 87%

Basketball

NBA LIVE 2000

Electronic Arts 1/00 S. 58 Fun 89%
NBA Live '99
 Electronic Arts 1/99 S. 62 Fun 88%
NBA Fastbreak '98
 Visual Concepts/GT Int. 3/98 S. 71 Fun 86%
NBA Basketball 2000
 Radical Ent./Activision 12/99 S. 78 Fun 85%
NBA Pro '98
 Konami 4/98 S. 52 Fun 85%

Wrestling

WWF ATTITUDE

Acclaim 9/99 S. 88 Fun 90%
WWF Warzone
 Acclaim 9/98 S. 64 Fun 87%
WWF SmackDown!
 THQ 4/00 S. 99 Fun 86%
ECW Hardcore Revolution
 Acclaim 4/00 S. 98 Fun 85%
WCW Nitro
 THQ 7/98 S. 76 Fun 75%

Rollenspiele

FINAL FANTASY VIII

Squaresoft/SCED 10/99 S. 36 Fun 97%
Final Fantasy VII
 Squaresoft/SCED 3/99 S. 49 Fun 92%
Grandia
 Ubi Soft 4/00 S. 90 Fun 89%
Breath of Fire III
 Capcom/Laguna 9/98 S. 68 Fun 88%
Wild Arms
 SISA/SCED 3/99 S. 49 Fun 87%

Golf

EVERYBODY'S GOLF

Camelot/SCEE 6/98 S. 66 Fun 87%
Tiger Woods '99
 Electronic Arts 3/99 S. 76 Fun 79%
Actua Golf 3
 Gremlin/Activision 1/99 S. 59 Fun 76%
PGA Tour '98
 Electronic Arts 8/98 S. 75 Fun 75%
Actua Golf 2
 Gremlin 8/98 S. 75 Fun 73%

PSG 4/00

Tipps & Trix zum Rausschneiden und Abheften

Komplettlösung

Titel	Art	Sammel-Nr.
Dune 2000	Letzter Teil	#513
Fear Effect	Komplett gelöst	#507

Kleinzeug

Titel	Art	Sammel-Nr.
Bundesliga 2000	Trix	#503
Die Schlümpfe	Level-Select	#503
Dune 2000	Xploder-/Game-Buster-Codes	#505
ECW Hardcore Revolution	Xploder-/Game-Buster-Codes	#503
FIFA 2000	Trix	#503
Medal of Honor	Cheats	#505
NHL 2000	Xploder-/Game-Buster-Codes	#505
Rainbow Six	Cheats	#503
RC Stunt Copter	Cheats	#503
Resident Evil 3: Nemesis	Xploder-/Game-Buster-Codes	#505
Road Rash Jailbreak	Trix	#503
Superbike 2000	Xploder-/Game-Buster-Codes	#503
Trick'n Snowboarder	Charaktere	#505
WWF SmackDown!	Bonus-Charaktere	#503

Mitmachen lohnt sich!

Wir wollen sie, eure Tipps, Tricks, Cheats, Pokes, Passwörter, Komplettlösungen usw. zu den Spielen auf Sonys CD-Schleuder! Wir bieten euch für jeden veröffentlichten Beitrag einen Bonus in Form von barer Münze, je nach Umfang bis zu 500,- DM!

Von einer kurzen Notiz bis zur aufwändigen Komplettlösung ist uns alles willkommen. Allerdings sollte sich der Beitrag immer auf die PAL-Version des Spieles beziehen. Ach ja, leserlich sollten eure Einsendungen auch sein und notiert bitte eure komplette Adresse sowie die Bankverbindung auf dem Schreiben.

Schickt eure Beiträge an:

Redaktion: PSG
Stichwort: Codes
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
E-Mail: codes@playstationgames.de

Bitte habt dafür Verständnis, dass wir unmöglich alle Briefe und E-Mails beantworten können!

Bonus-Charaktere

WWF SmackDown!

Ivory	(nach 1 Jahr)
Prince Albert	(nach 2 Jahren)
Jacqueline	(nach 3 Jahren)
Viscera	(nach 4 Jahren)
Mideon	(nach 6 Jahren)
Gerald Brisco	(nach 7 Jahren)
Pat Patterson	(nach 8 Jahren)
Sable	(nach 13 Jahren)
Tiger Ali Singh	(nach 15 Jahren)
Rock Fan	(nach 20 Jahren)



Cheats

Rainbow Six

Vergangene Ausgabe haben wir euch schon einige Cheats verraten. Hier ein paar weitere. Gebt diese im Pausescreeen oder im Startscreen ein. Die Eingabe erfordert ein gewisses Timing. Sollte der Cheat nicht auf Anhieb klappen, dann solltet ihr die Eingabe einfach mit einer anderen Geschwindigkeit probieren. Wichtig: Vergesst nicht die L1-Taste bei der Eingabe gedrückt zu halten.

Keine Terroristen:

△, O, O, △, □, X, △, O.

Munition:

□, □, O, △, X, △, X, △.

Endsequenz:

□, △, □, □, O, O, X, △.



Trix

FIFA 2000

EA-Sports-Teams:

Bei der Teamauswahl wählt ihr den Rest der Welt. Sucht die Teams, die mit dem Buchstaben E beginnen. Hier findet ihr Teams von EA. Übrigens findet ihr unter dem Buchstaben S ein Team namens Special Guest, das sehr gute Fähigkeiten aufweist.

Dicke Spieler:

Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein: X, O, O, O, ↓, ↑, ↑, ←, R1.

Trix

Road Rash Jailbreak

Quick-Start:

Sobald der Countdown bei der Nummer 2 steht, solltet ihr L1 sowie J drücken.

Verhaftungen vermeiden:

Sobald eine Verhaftung ansteht, kann diese mit einem schnellen Restart verhindert werden. Pausiert und wählt einfach die Option.

Vom Motorrad steigen:

L1 + R1 + ↑.



Trix

Bundesliga 2000 Der Fußball Manager

Einnahmen sichern das Überleben.

Im Allgemeinen könnt ihr von regelmäßigen Einkünften aus Eintrittskarten und TV-Rechten überleben. Ihr habt 18 Heimspiele sowie ein paar weitere durch Pokal und UEFA-Cup. Mit dem Geld solltet ihr auskommen. Gebt daher nicht zu viel für neue Spieler aus. Ihr könnt euer Geld auch in neue Gebäude investieren. Am Anfang sind vor allem ein Trainings-Center und ein Laden wichtig. Das Center verbessert die Trainingsleistungen, der Laden sowie später das Hotel erhöhen die Monateinkünfte.

Transfers oder Nachwuchsförderung?

Hier heißt es wie im richtigen Leben: Die Mischung macht's. Ein geschickter Manager lässt seine Mannschaft nicht zu alt werden. Versucht nach Möglichkeit die alten Spieler (32 und älter) abzustößen. Zwar verliert euer Team ein wenig Erfahrung, kann aber damit noch eine gute Ablöse erzielen, zumal die erfahrenen Spieler in der Regel ein sehr hohes Gehalt fordern. Natürlich müssen die entstandenen Lücken wieder gefüllt werden. Entweder holt ihr euch einen gestandenen Spieler vom Transfer-Markt oder schickt eure Beobachter und Trainer los. Während ein Beobachter gezielt bei anderen Vereinen schaut, geben Reserve- und Jugendtrainer Empfehlungen, welche Nachwuchsspieler sich ausgezeichnet haben. Wenn sie nichts taugen, kann man sie immer noch verkaufen. Langfristig ist die Nachwuchsförderung die rentablere Methode. Achtet aber darauf, dass ihr Vier-Sterne-Trainer und -Beobachter einstellt, da sie die besten Angebote herausuchen.

Level-Select

Die Schlümpfe

■ **Level-Select:** Wählt ein neues Spiel und selektiert den Schwierigkeitsgrad: It's no Picnic. Betätigt die J-Taste. Wartet die folgende FMV-Sequenz ab und gebt dann Folgendes ein: L1, ↑, ↑, ↓, ↑, ←, ←, ↑, R2.

Cheats

RC Stunt Copter

■ **Levels eröffnen:**

Gibt Folgendes im Titel-Screen ein:

↓, ↑, →, ←, △, X, □, O.

Wurde der Code richtig eingegeben, erfolgt eine Meldung.

■ **Gold-Medaillen:**

Gibt Folgendes im Titel-Screen ein:

↓, ↑, ←, →, △, X, □, O.

Wurde der Code richtig eingegeben, erfolgt eine Meldung.

■ **Mega-Points:**

Gibt Folgendes im Titel-Screen ein:

L2, R2, L1, R1, △, O, X, □.

Wurde der Code richtig eingegeben, erfolgt eine Meldung.

■ **Long Name:**

Gibt Folgendes im Titel-Screen ein:

↑, ↓, ←, →, △, X, □, O.

Wurde der Code richtig eingegeben, erfolgt eine Meldung.

■ **Endsequenz:**

Gibt Folgendes im Titel-Screen ein:

↑, ↓, ←, →, X, □, △, O.

Wurde der Code richtig eingegeben, erfolgt eine Meldung.

Xploder-/Game-Buster-Codes

ECW Hardcore Revolution

■ **PAL2NTSC:**

800A 222E 3C00

Unendlich Gesundheit Spieler 1:

D003 9258 01A0

800E 0EE0 0000

Unendlich Zeit außerhalb des Ringes Spieler 1:

D003 9258 01A0

800E 0DE4 03C0

Spieler 1 kann nicht gepinnt werden:

D003 9258 01A0

800E 0E74 0000

Unendlich Gesundheit Spieler 2:

D003 9258 01A0

800E 2D66 0000

Unendlich Zeit außerhalb des Ringes Spieler 2:

D003 9258 01A0

800E 2C5C 03C0

Spieler 2 kann nicht gepinnt werden:

D003 9258 01A0

800E 2CEC 0000

Xploder-/Game-Buster-Codes

Superbike 2000

■ **PAL2NTSC:**

D008 DBD6 03E0

8008 DBD2 3C00

Liliput-Racers:

D004 8D48 0001

8001 6C1C 0005

D004 8D48 0001

8001 6C1E 2411

Doping für Deine PlayStation!

**PlayStation Zone -
starkes Heft plus
Wahnsinns-CD**



**In Ausgabe 4/00:
Sonderbeilage zu
PlayStation 2!**

Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe -
Game-Lexikon mit
Infos, Bildern und
Experten-Bewertung
zu 700 PS-Games.
First Aid - Tipps &
Tricks-Data-Base zu
350 PS-Games.
Der umfangreichste
Tipps & Tricks-Teil
aller PlayStation-
Magazine.

**Alles einfach und
bequem von der CD**
On-screen abrufbar!

Suchtgefahr!

Exklusive spielbare
Demos zu aktuellen
Hits und Neuheiten:
N-Gen Racing,
Gekido, Pro Pinball:
Fantastic Journey...
Monatlich die aktu-
ellsten Infos zur
neuen Konsolen-
Generation in den
PlayStation 2-News.

Herzflimmern!

Die Top-Games
des Monats im
Video-Überblick -
atemberaubende
Trailer und
Filmsequenzen zu:
WWF Smack-
down, MOBIL 1
Rally Champion-
ship, Spiderman,
Army Men 3D,
Grandia.

Geheimlabor!

Die perfekte Über-
sicht über die 200
besten PlayStation-
Games gibt es
jeden Monat auf
einem praktischen
Kalender-Poster.

Mehr Heft - mehr Fun!

PlayStation Zone
ist die geballte
PS-Energie auf 164
Seiten. Spannende
Infos und aufregen-
des Insiderwissen
über Deine Konsole
und alle aktuellen
Games. Ein absolu-
tes Muß für alle
echten PlayStation-
Fans.

**PlayStation Zone -
wissen was läuft.**

Charaktere

Trick'n Snowboarder

Um an drei richtig coole Charaktere zu gelangen, geht ihr folgendermaßen vor:



■ Gebt die folgende Tastenkombination im Startscreen zügig ein: **△, △, X, X, □, O, □, O**. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe. Wählt dann als Rennart „Free“, legt die Strecke fest und ...



■ ... wechselt in der Charakterauswahl mit der R2-Taste in einen Bereich, in welchem ihr drei neue Boarder vorfindet. Diese drei schaltet ihr mit dem Steuerkreuz durch.

Cheats

Medal of Honor

Gebt die folgenden Codes im Passwort-Screen ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

Unverwundbarkeit:
MOSTMEDALS

Unbegrenzt Munition:
BADCOPSHOW

Schnelles Feuer:
ICOSIDODEC

Reflecting Shots:
GOBLUE

Wire-Frame-Mode:
TRACERON

American-Movie-Mode:
SPRECHEN

Captain-Dye-Mode:
CAPTAINDYE

Bild von Lynn Henson:
COOLCHICK

Bild von Adrian Jones:
AJRULES

Bilder des Entwickler-
teams:
DWIMOHTeam
DWIGALLERY

Spezielle Power-ups im
Multiplayer-Mode:
DENNISMODE

Bismark The Dog im
Multiplayer-Mode:
WOOFWOOF

Evil Colonel Muller im
Multiplayer-Mode:
BIGFATMAN

Gunther im Multiplayer-
Mode:
GUNTHER

Noah im Multiplayer-
Mode:

BEACHBALL

Otto im Multiplayer-
Mode:
HERRZOMBIE

Werner von Braun im
Multiplayer-Mode:
ROCKETMAN

William Shakespeare im
Multiplayer-Mode:
PAYBACK

Winston Churchill im
Multiplayer-Mode:
FINESTHOUR

Wolfgang im
Multiplayer-Mode:
HOODUP

Velociraptor im
Multiplayer-Mode:
SSPIELBERG

Mission 1 erfolgreich
beendet:
RETTUNG

Mission 2 erfolgreich
beendet:
ZERSTOREN

Mission 3 erfolgreich
beendet:
BOOTSINKT

Mission 4 erfolgreich
beendet:
SENFAS

Mission 5 erfolgreich
beendet:
SCHWERES

Mission 6 erfolgreich
beendet:
SICHERUNG

Mission 7 erfolgreich
beendet:
EINSICKERN

Mission 8 erfolgreich
beendet:
GESAMTHEIT

History und Making Of
Level 1:
INVASION

History und Making Of
Level 2:
BIGGRETA

History und Making Of
Level 3:
DASBOOT

History und Making Of
Level 4:
STUKA

History und Making Of
Level 5:
KOMET

History und Making Of
Level 6 und 7:
TWOSIXTWO

History und Making Of
Level 8:
VICTORYDAY

Unbekannte Pass-
wörter, deren Effekt
bislang geheim ist:
JIMMY
ROBBIE
MANON
ULF
HELMUT
HEINRICH
SMPSMDMILK
KENNY

Xploder-/Game-Buster-Codes

Dune 2000

■ **Atreides - Unendlich Spice:**
800E 090E 0098
Atreides - Strukturen umsonst:
800E 061C FFFF
Atreides - Einheiten umsonst:
800E 062C FFFF
Atreides - Instant Build Structures:
800E 0622 5A00
Atreides - Instant Build Units:
800E 0632 5A00
Atreides - Instant Upgrade:
800E 06D2 59FF
Harkonnen - Unendlich Spice:
800E 15BA 0098
Harkonnen - Strukturen umsonst:
800E 12C8 FFFF
Harkonnen - Einheiten umsonst:
800E 12D8 FFFF
Harkonnen - Instant Build Structures:
800E 12CE 5A00
Harkonnen - Instant Build Units:
800E 12DE 5A00
Harkonnen - Instant Upgrade:
800E 137E 59FF
Ordos - Unendlich Spice:
800E 2266 0098
Ordos - Strukturen umsonst:
800E 1F74 FFFF
Ordos - Einheiten umsonst:
800E 1F84 FFFF
Ordos - Instant Build Structures:
800E 1F7A 5A00
Ordos - Instant Build Units:
800E 1F8A 5A00
Ordos - Instant Upgrade:
800E 202A 59FF

Xploder-/Game-Buster-Codes

NHL 2000

■ **Anzahl Tore linke Mannschaft (xx durch**
Toranzahl ersetzen):
8004 7E62 00xx
Anzahl Tore rechte Mannschaft (xx durch
Toranzahl ersetzen):
8004 7E06 00xx
Riesenspieler:
8004 7E00 0005
Unendlich Creation-Punkte:
8009 535A 3C00

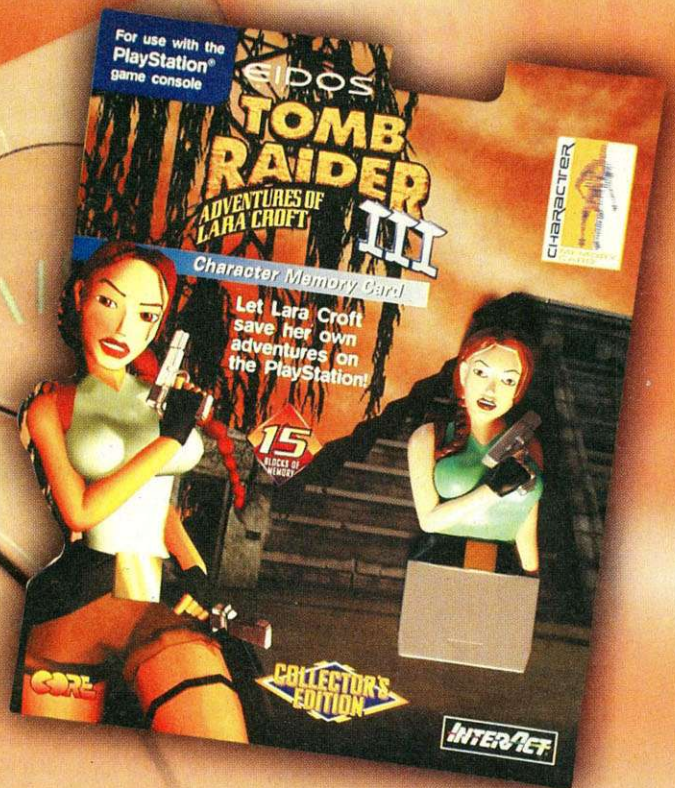
Xploder-/Game-Buster-Codes

Resident Evil 3:

Nemesis

■ **Wichtig!**
Diese Codes funktionieren teilweise nur mit
Game-Buster 2.81 und Game-Buster Deluxe 3.21
Hyper-Mode:
800D 6B9C 0002
Unendlich Gesundheit:
800C F2E0 00C8
Gesundheit immer gut:
300C F2E7 0004
Immer 10 Einheiten in Tasche:
800D 48AE 000A
Habe alle Karten:
300D 4777 00FE
300D 477B 00FE
Habe alle Files:
800D 477C FFFF
800D 477E FFFF
Geheim-Modus:
800D 4582 FFE0

Voll der Speicher



Wenn Sie für PlayStation Games einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als Dankeschön die Lara-Memory-Card – europaweit exklusiv nur bei uns im Abo. So haben Sie wieder 1 MB freien Speicherplatz.

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

☒ **JA, ich möchte das PlayStation-Games-Abo**
für nur 63,- DM jährlich (Ausland: 87,- DM jährlich); 534,- ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Abrechnung):
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr.

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr.

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

Als Dankeschön erhalte ich die Lara-Memory-Card für meine PlayStation (Art.-Nr. 1196)

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

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PlayStation Games.

Datum, 1. Unterschrift

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

PlayStation Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Bitte beachten: Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas – restliches Ausland auf Anfrage!



➤ **Lieferung per Post frei Haus** – die Versandkosten übernimmt der Verlag.

➤ **Pünktlich** – keiner kriegt sie früher.

➤ **Da die Auflage limitiert ist, erfolgt die Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.**



Fear Effect

Kronos' Action-Adventure-Knaller wartet mit einer Gesamtspielzeit von ca. 20 Stunden auf. Doch bevor ihr in den Genuss des Outros gelangt, werdet ihr mit einigen harten Kopfnüssen konfrontiert...



■ Bereits ein falscher Schritt führt zum unweigerlichen Dahinscheiden eures liebgewonnenen Protagonisten.



■ Nachdem ihr euch der Wächter entledigt habt, werft ihr einen Blick durch das Fenster links neben der Treppe. Mit dem Messer zerschlagt ihr die Scheibe, um Munition zu sparen, und gelangt so ins Innere. Betätigt hier den roten Hebel und nehmt noch die Sicherung aus dem Regal an euch. Geht anschließend die Treppe nach oben, um hier das Ventilrad zu drehen. Dies schaltet den Wächter aus und ihr könnt nun dessen Schlüssel an euch nehmen. Die nächsten Jungs räumt ihr am besten mit dem Messer aus dem Weg, um kein Aufsehen zu erregen. Schnappt euch dann deren Munition und auch die rote Key-Card. Mit dieser Karte öffnet ihr die entsprechende Tür. Zieht schnell eure Waffe, denn im Inneren lauert bereits ein schießwütiger Geselle auf euch. Habt ihr denselben niedergestreckt, dürft ihr euch an der Monitorwand eine kurze Sequenz ansehen, in deren Verlauf euer Freund Jin auf übelste Art und Weise niedergeschlagen wird. Hier seht ihr auch einen Schlüssel fallen. Nachdem ihr gespeichert habt, verlasst ihr diesen Raum durch die Tür auf der linken Seite.



■ Schnappt euch die Sicherung aus dem Regal, da ihr sonst bereits kurz darauf nicht mehr weiter kommen werdet.



■ Eliminiert die Männer und nehmt euch deren Munition sowie die Maschinenpistole. Den Aufzug könnt ihr erst einmal links liegen lassen. Geht um die Terrasse herum, bis ihr zu einigen bewaffneten Gegnern kommt. Schleicht euch hier so weit nach vorne, bis sich der erste Typ im Fadenkreuz befindet. Nachdem derselbe die Löffel abgegeben hat, wechselt zur Uzi und mähnt den Rest der Schergen einfach vom Screen. Um hierbei nicht allzu viel Energie zu verlieren, solltet ihr häufigen Gebrauch vom Hin- und Herrollen der Heldenin machen. So entgeht ihr dem Kreuzfeuer des Wachpersonals. Daraufhin könnt ihr den Schlüssel zum Schrank Nr. 67 an euch nehmen. Geht nun zurück in den



■ Am besten nehmt ihr den hier auffindbaren Schlüssel gleich mit, denn damit lässt sich später ein Schrank öffnen.

Raum mit den Monitoren, um den Schlüssel an dem Spind zu verwenden. Darin liegen eine blaue Key-Card sowie eine zweite Pistole. Anschließend geht ihr die Rampe am besten mit beiden gezogenen Pistolen voran hinunter. Entledigt euch der Wärrer und setzt unten die Sicherung in den dafür vorgesehenen Sicherungskasten ein. Marschier zurück zu den elektrisch geladenen Platten. Feuert hier auf den Typen und lauft im richtigen Rhythmus über die Platten. Mit dem Aufzug geht es dann nach unten.



■ Schnappt euch unten den Kabelschneider vom Kontrollpult. Nehmt ein paar Gegner hops, ehe ihr mit der blauen Key-Card die entsprechende Tür betretet. Nach der Cut-Szene benutzt ihr den Kabelschneider an der Zeitbombe, die dem armen Jin um den Hals hängt. Geht ihr folgendermaßen vor, überleben beide Protagonisten die knifflige Situation: Wählt den orangenen Schalter und durchtrennt hier das rote und das gelbe Kabel. Am lila Schalter durchschneidet ihr das rote und das blaue Kabel, ehe ihr beim grünen Schalter das gelbe und letztlich das blaue Kabel trennt. Geschafft! Anschließend geht ihr zurück zu der vormals unpassierbaren Tür. Benutzt hier den mitgenommenen C4-Sprengstoff, um diese zu knacken.



■ Nach der Fahrt mit dem Aufzug greift ihr euch den **Kabelschneider** aus dem schon offenen Werkzeugkasten.

Geht jetzt zurück zu dem Ort, an dem ihr die Uzi an euch genommen habt. Benutzt die Leiter nach unten. Hier ist die Gelegenheit günstig, um den Spielstand zu save. Entledigt euch der Typen auf der Terrasse vor der Leucht-

i Lösungshilfe Szene 3

Jin und die Bombe

Sobald auch nur ein Kabel falsch durchtrennt wurde, wird der Countdown enorm beschleunigt. Deswegen hier noch einmal das exakte Vorgehen in Kurzform:

oranger Schalter: rot, gelb

lila Schalter: rot, blau

grüner Schalter: gelb, blau



■ An dieser Tür wird der **C4-Sprengstoff** platziert. Nach der Explosion könnt ihr durch die Tür gehen.

reklame und speichert gegebenenfalls noch einmal ab. Nun ist die Zeit für den ersten wirklichen Boss-Kampf angebrochen. Geht in den kleinen Gang zwischen den Reklametafeln und trefft auf einen enorm widerspenstigen und ausdauernden Gegner. Es wird euch hier eine Menge Laufarbeit bzw. Herumrollen abverlangt. Nutzt die in der Mitte befindlichen Schränke, um euch vor den Salven des Schurken in Sicherheit zu bringen. Prägt euch den Schussrhythmus genau ein und feuert nur in dem Moment, in dem der Kerl die Waffe nachlädt. Tretet hierzu blitzschnell wahlweise vor oder hinter den Schurken und gebt ihm Saures. Am besten lockt ihr denselben immer wieder aus der Reserve, um ihn zum Schießen zu bewegen. Diesen Vorgang müsst ihr einige Male erfolgreich wiederholen, um

dem Widersacher den Garaus zu bereiten. Wenn ihr den schießwütigen Gesellen ins vorzeitige Grab befördert habt, darf kurz durchgeatmet werden, ehe die temporeiche Hatz durch das futuristische HongKong weitergeht. Mit dem Sign-Key geht ihr zurück an die Position, an welcher ihr zuletzt gesavt habt. Sobald ihr versucht, nach oben zu gelangen, erwartet euch eine Cut-Scene.

i Lösungshilfe Szene 3

Die richtige Kombination

Prägt euch die Reihenfolge der Neon-Symbole vor dem Eingang zum Endgegner genau ein. Wenn ihr diese Symbole in der richtigen Reihenfolge eintippt, öffnet ihr ohne Probleme den anschließenden Geheimgang. Stellt euch am besten vor die Leuchtreklame und versucht euch die Symbole mit Hilfe einer Eselsbrücke einzuprägen bzw. zeichnet diese ab. Da sich von Versuch zu Versuch die Startreihenfolge ändert, kann man leider nie genau vorhersagen, welche Symbole im Code-Eingabe-Screen geändert werden müssen.



■ Prägt euch die **Neon-Symbole** genau ein und löst das Rätsel mit deren genauer Abfolge.



■ Nun schlüpft ihr in die Rolle von Glas. Untersucht den Schalter und begeben euch nach der Cut-Scene schnell über die Leiter nach oben. Dort angekommen, sucht ihr den Weg zur nächsten Leiter, um dort erneut auf den Helikopter zu treffen. Verharrt an der obersten Stelle der Leiter und wartet die Feuerpause des stählernen Ungetüms ab, um rapide die andere Seite des Daches zu erreichen. Hier klettert ihr schnellstens nach unten. Nehmt jetzt das Stahlrohr an euch. An dem Gastank verwendet ihr diesen Gegenstand. Geht ein paar Schritte nach hinten und nehmt den Tank ins Visier. Nach der brillanten Explosion tut sich ein neues Loch auf. Blickt hier nach unten. Es folgt wieder eine kurze Cut-Scene, ehe ihr in die Rolle der anmutigen Hana schlüpfen dürft.



Das Lam-Gebäude

Szene 5

CD #1

■ Hana ist nun leider unbewaffnet. Deswegen muss eine kleine List herhalten. Rennt zur Mitte des Raumes und greift euch das Messer. Es folgt erneut ein heftiges Herumrollen eurer Helden, ehe der richtige Moment gekommen ist, um dem Schurken einen sauberen Schnitt zu verpassen. Sobald der Halunke nur noch Geschichte ist, nehmt ihr dessen Gewehr an euch. Schleicht euch zum Eingang und entledigt euch des Wachpostens. Dann nehmt ihr euch die beiden anderen Posten vor. Hiernach geht ihr den Weg zurück, den ihr gekommen seid, um abermals eine Cut-Scene zu Gesicht zu bekommen.



Das Lam-Gebäude

Szene 6

CD #1

■ Wieder nehmt ihr die Rolle von Glas ein. Nach der Cut-Scene begeben euch durch die Tür auf der linken Seite. Dort werdet ihr schon sehnsüchtig von zwei Gegnern erwartet, denen ihr mit einigen schnellen Feuerstößen die Lichter aushaut. Begeben euch nun an den Ort, an dem ihr mit dem C4-Sprengstoff die Tür vernichtet habt. Bevor ihr diesen betretet, solltet ihr die beiden Posten links noch eliminieren, um an das Gewehr zu gelangen. Mit der Wumme in der Hand passiert ihr nun die Tür. Im Inneren wird euer Waffenarsenal auf eine große Bewährungsprobe gestellt, denn gleich mehrere Schergen warten auf ein schnelles Ende. Schickt die Pappnasen ins Grab und marschier die Rampe hinauf. Einige weitere Feuerstöße später gelangt ihr zur Sign-Access-Tür. Erschießt drei weitere Posten und klettert die Leiter nach unten. Es folgt eine weitere Cut-Scene.

i Lösungshilfe Szene 6

Die Helikopter-Attacke

Der Helikopter bietet euch einiges an nervenaufreibendem Stoff. Der einfachste Weg, den fliegenden Koloss vom Himmel zu putzen, besteht darin, einen gekonten Kniff anzuwenden. Rollt euch dazu hin und her. In den Feuerpausen müsst ihr nun versuchen, die wehenden Banner auf der rechten Seite ins Visier zu nehmen. Sobald dieses getroffen ist, saugt sich das Teil in die Düsen des Helikopters. Den gleichen Vorgang wiederholt ihr auf der linken Seite. So seid ihr das fliegende Ungetüm ein für allemal los.



Effektive Hilfe

Schleichende Vorgehensweise

■ Manche Widersacher stellen hartes Brot für eure Gesundheit dar. Des Öfteren solltet ihr deswegen die **Roll-Taktik** anwenden. So lassen sich die meisten Gefahrensituationen unbeschadet überstehen.



Das Lam-Gebäude
Szene 7
CD #1

■ Wieder einmal erfolgt ein Wechsel des Protagonisten, erneut steuert ihr nun Hana. Sowohl Hana als auch Glas befinden sich in einer brenzligen Situation. Hana nimmt sich des Helikopters an, während Glas selbstständig die ankommenden Wachen unter Feuer nimmt. Sobald das Fluggerät nach links steuert, schnappt ihr euch die zwei Magazine in der Mitte des Raumes. Vergesst jedoch keinesfalls ständig herumzurollen, um den Salven der fliegenden Festung auszuweichen. Nach einigen gezielten Feuerstößen aus der Pistole solltet ihr das schwirrende Vehikel bzw. dessen Besatzung ausgeschaltet haben. Hana springt dann an Bord und manövriert das Fluggerät. Um das Ende der ersten Scheibe zu erreichen, müsst ihr in Glas' Rolle schlüpfen. Hier habt ihr eine Vielzahl an Schergen im Rücken. Am Ende des "Catwalks" springt ihr gen Heli und Disk 1 ist passé.



Am Fluss der Untoten
Szene 1
CD #2

■ Nach der optisch ansprechenden Dusch-Szene mit Hana begeben sich ihr euch mit der holden Grazie zurück ins Geschehen, und zwar nur mit einem Handtuch umwickelt. Nehmt die zwei grünen Zombies hops. Es folgt eine kurze Sequenz mit Glas und Deke, in welcher ihr auch Wee Ming zu Gesicht bekommt. Folgt nun dem Pfad nach links, bis ihr an eine

Gabelung stößt. Mit beiden Pistolen bewaffnet, nehmt ihr euch den herumlungernenden Schergen vor. Danach arbeitet ihr die beiden anderen Zombies zu Fischfutter, am günstigsten indem ihr erneut beide Pistolen gleichzeitig verwendet. Bereitet euch nun mental auf die kommenden munitionsintensiven Aktionen vor.



Am Fluss der Untoten
Szene 2
CD #2

■ Arbeitet euch mit Hana weiter voran. Spart euch aber die Munition, soweit es geht, auf. Die meisten Ungeheuer sind nicht gerade die Schnellsten ihrer Spezies, so dass ein gezielter Sprint meist ausreicht, um diese zu überlisten. Die letzten beiden Untoten solltet ihr jedoch kalt stellen, um an den Po-Mon-Key zu gelangen. Von hier lauft ihr weiter nach links zu der Stelle, an der sich ein Toter am Boden befindet. Benutzt hier den besagten Schlüssel. Geht hinein und sprecht mit der alten Frau. Verlasst die Hütte durch die andere Tür und eliminiert die beiden Männer. Begeben sich nach rechts, bis ihr wieder eine Cut-Szene zu sehen bekommt.

i Lösungshilfe Szene 2

Die Frottee-Überraschung

Der Wächter scheint euch endgültig geschnappt zu haben. Benutzt nun das Handtuch im Inventar und Hana lässt die Hüllen fallen. Diesen Moment nutzt Deke, um einen galanten Genickbruch zu präsentieren.



Am Fluss der Untoten
Szene 3
CD #2

■ In der Rolle Dekes geht es nun weiter. In der Fabrik erwarten euch zahllose Feinde. Schleichen und Rollen gehört hier zu euren ständigen Fortbewegungsarten. Nachdem ihr einige Schergen vernichtet habt, startet ihr günstigerweise zum Savepoint durch

und sichert vorsichtshalber. Von hier ab geht ihr weiter in Richtung der kleinen Rampe, wo ihr erneut auf einige Posten trefft. Die zurückgelassene Munition packt ihr nach dem Feuergefecht sofort ins Inventar. Sind aber alle Freaks erledigt, marschiert ihr weiter in Richtung der Zugtür. Am besten speichert ihr vorher noch einmal ab, ehe ihr im Zug dem nächsten Boss-Gegner gegenübertrittet. Stellt euch hinter die Box auf der rechten Seite und rollt jeweils dann nach links, wenn der Schütze seine Feuerstöße kniend abgeben hat. In diesem Moment feuert ihr einige Schüsse schnellstmöglich auf den Halunken, um dann auch schon schleunigst zurück hinter die Boxen zu rollen. Schnappt euch den Leiterschlüssel. An der Leiter legt ihr alle drei Schalter um. Nun fügt ihr die Sicherungen im mittleren Teil ein und zwar in "Power" und Position drei. Schaltet die Power erneut ab und setzt die Sicherungen im linken Abschnitt in "Power" sowie in "Leiter". Nun könnt ihr die Leiter nach oben nutzen. Nehmt euch dabei vor einigen Aggressoren in Acht.



Am Fluss der Untoten
Szene 4
CD #2

■ Hier erwartet euch außer konstanter Ballerei kein größeres Problem. Achtet jedoch ständig auf die maskierten Asiaten, die omnipräsent zu sein scheinen.



Am Fluss der Untoten
Szene 5
CD #2

■ Wieder mal kommt Hana ins Spiel. Geht nach rechts ins Dorf zurück zu der Hütte, an der ihr den Po-Mon-Key aufgenommen habt. Nun findet ihr an der gleichen Stelle den so genannten Xi-Mon-Key. Schnappt euch denselben und geht zurück zum Punkt, an dem ihr die Szene begonnen habt. Betretet die Hütte mit dem schlafenden Einwohner. Dort befindet sich der benötigte Zugschlüssel. Verwendet diesen am Zug. Deke muss nun die Wachen eliminieren und dann schnellstens nach unten laufen.

i Lösungshilfe Szene 5

Das Zahlenrätsel

Das folgende Rätsel ist ohne Zweifel eines der leichteren Sorte. Habt ihr euch im Zug den Notizzettel vorher genauer angesehen, ist es euch möglich, die Kombination aufzuschreiben. Ihr könnt euch diese Prozedur jedoch getrost ersparen, wenn ihr folgenden Code eingibt:

-4N2B
-422C
-8000



Effektive Hilfe

Genaue Beobachtungsgabe

■ Die im direkten Vergleich zu einem Resident Evil eher schwierigen Rätsel fordern einiges an Gehirnschmalz. Deswegen solltet ihr euch alle Hinweise genauestens ansehen und gegebenenfalls Notizen machen.



■ Begeht euch vom Wrack hin zum Jeep. Hier treten eine Menge schwerbewaffneter Feinde auf den Plan, um euch das Leben schwer zu machen. Feuer frei aus allen Rohren, so lautet hier die Devise, um an den begehrten Truck-Schlüssel und die herumliegende Munition zu gelangen. Nun verwendet ihr den zugehörigen Schlüssel am Truck und schon habt ihr das Ende der zweiten Disk erreicht.



■ Ein wenig Öl und eine zerschmetterte Vase überlisten den schießwütigen Schergen.

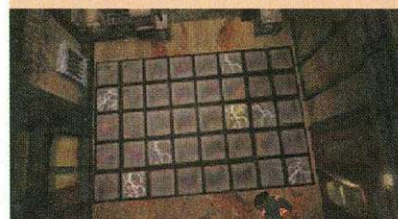
■ Erneut ist Glas an der Reihe. Greift euch das kochende Öl aus dem Regal. Stellt euch nun genau vor die dunkle Vase und zerschmettert diese mit dem Action-Button. Nach der Cut-Scene lauft ihr schnell zu dem rechteckigen Gitter, welches im Boden eingelassen ist. Schüttet das Öl über diese Fläche. Der ankommende Wächter nimmt euch sofort unter Feuer. Rollt so lange hin und her, bis der garstige Widersacher auf dem schmierigen Feld ausrutscht. Schnappt euch dessen Munition und verlasst den Raum. Erledigt den nächsten Gegner und begeht euch in Richtung Küche.

i Lösungshilfe Szene 1

Absturzgefährdet?

Damit der leidgeplagte Deke nicht noch einmal sein Leben aushaucht, solltet ihr hier erneut gewissenhaft vorgehen. Entweder betrachtet ihr das Schattenspiel und merkt euch die kaputten Glasflächen oder geht folgendermaßen über das Feld:

Startet auf der dritten Platte von links, geht ein Feld nach unten, zwei Felder nach rechts, zwei Felder nach unten, zwei nach rechts und schließlich nach unten!



■ Damit ihr hier nicht euren Löffel abgebt, solltet ihr genau nach dem obigen Schema vorgehen.



■ In der Küche ist genaues Timing gefragt. Prägt euch die Abfolge der Aktionen der Köche genau ein. Schleicht in dem Moment los, in dem der Ball durch die Luft geflogen ist. Haltet zwischen den beiden Paaren inne. Das gleiche Spiel wiederholt ihr nach der nächsten Abfolge an Bewegungen der Kochkünstler. Gleiches gilt für den Koch, welcher die Kakerlake zerquetscht. Nachdem ihr die beiden nächsten Jungs überlistet habt, erwartet euch ein netter Schusswechsel.



■ Nachdem ihr Hana getroffen habt, steuert ihr die grazile Schönheit. Geht in den Umkleieraum, um dort euer Outfit zu wechseln. Geht dann zum Türsteher, der euch flugs Einlass gewähren wird. Solange ihr keine Waffe zieht, dürft ihr euch unbehelligt durch die Räume bewegen. Lauft den Gang entlang, bis ihr in einem Raum auf Deke trefft. Weiter geht es in dessen Haut. Geht den Weg zurück, bis ihr gegenüber der Treppe eine Münze findet. Begeht euch erneut zurück und steckt dieselbe in den Automaten mit dem tanzenden Chinesen. Nachdem das Puzzle gelöst wurde, erhaltet ihr Zugang zu einem vorher geheimen Gang. Hinter der braunen Tür findet ihr den Aufzugsschlüssel. Mit diesem fahrt ihr hinunter. Greift euch den Schraubenschlüssel und benutzt diesen am Kessel. Vergesst nicht, den Schlüssel der Madame mitzunehmen. Nach dem Schusswechsel in der Halle betretet ihr mit dem besagten Schlüssel die vormals verschlossene Haupttür. Hier erwartet euch ein kleiner Schock.

i Lösungshilfe Szene 3

Der tanzende Chinese

Um den Chinesen choreografisch richtig zum Tanzen zu bewegen, müsst ihr die richtige Reihenfolge der Moves einhalten:



■ Bringt den Chinesen zum Tanzen. Jedoch sollte es choreografisch richtig sein.

- rechts unten
- links Mitte
- rechts oben
- rechts Mitte
- links unten



■ Eine große Anzahl Schurken wartet von hier an auf Glas. Denkt daran, die Munition einzusammeln, und begeht euch durch die Tür, an der vormals der Türsteher stand. Oben lauft ihr zu der lila Tür und eliminiert den Wachposten. Schnappt euch den Lounge-Key und weiter geht es durch die lila Tür. Nach dem Einsammeln der Goodies führt euch der weitere Weg durch die Tür zur linken und ihr bekommt eine anmutige Prostituierte zu Gesicht. Nach der zugehörigen Cut-Scene erwartet euch auch schon der nächste Boss-Gegner. Feuert nur in dem Moment, wenn euer Fadenkreuz leuchtet, andernfalls stirbt die schöne Dienstleisterin.



■ Um den widerspenstigen Halunken zu erledigen, dürft ihr keinesfalls die Dame treffen.



■ Schnappt euch nun die weiße Vase. Geht zu dem Raum, in dem ihr die Münze gefunden habt, und greift euch den Lounge-Key. Lauft anschließend durch die Lounge bis hin zum Brunnen. Hier erhaltet ihr einige Blumen. Lauft nun zurück und nach einem Shooting findet ihr den Office-Key am Boden. Mit dem Aufzug fahrt ihr nach oben. Greift euch die schwarze Vase und löst das Puzzle. Nun geht es zurück zum Ankleidezimmer. Nehmt euch den Schlüssel und zieht euch um. Leider seht ihr nun einen gepeinigten Glas. Erledigt jetzt die böse Madame Chen, indem ihr eine Papierpuppe in das Feuer werft.

i Lösungshilfe Szene 5

Die Ming-Dynastie

Ihr erhaltet durch das Design der Türen Hinweise zur Lösung des Rätsels. Die linke Tür trägt das Symbol eines lebendigen Blumenstrauches. Dieser steht für die weiße Vase. Das Bild auf der rechten Seite trägt das Symbol des toten Blumenstrauches. Dieser steht für die schwarze, kaputte Vase. Platziert nun jede Vase in der richtigen Position und drückt die Aktionstaste. Nun stellt ihr die jeweiligen Blumen in die dafür passenden Vasen, um das Rätsel zu lösen und die Tür zu öffnen. Hierzu legt ihr die Sonnenblume in die weiße Vase, die Lilie ihrerseits in die schwarze Vase. Schließlich betätigt ihr noch einmal den Aktionsbutton. Simsalabim, die Tür öffnet sich!



■ Von hier ab wird es haarig. Nachdem ihr das leichte Boden-Puzzle gemeistert habt, begeben sich die Hütten der Dämonen. Ganz rechts wird gespeichert. Laßt hinunter und nehmt die Ansammlung der Kreaturen auseinander, um ein Papiertor zu erhalten. Begeben sich nun zum Eingang zum Bereich der dämonischen Chen. Um hier hineinzugelangt, laßt ihr zurück zu den Hütten und die Rampe hinab. Von hier müßt ihr weiter nach links zum Scheiterhaufen. Benutzt das Papiertor am Feuer und erhaltet Zugang zu Chens Gefilden. Ergreift die Papierpuppe und laßt zurück zu den Hütten. Hier begeben sich euch ins Kinderzimmer und tauscht die Papiermunition und -waffe in "reale" Objekte ein. Gebt die Papierpuppe an die kleine Tochter Chens. Lauscht anschließend genau den Erzählungen des kleinen Mädchens. Diese Story enthüllt einige schockierende Aspekte, die euch zudem Hinweise für das Puzzle liefern. Danach lassen sich das weiße und schwarze Mausoleum betreten.



■ Der Scheiterhaufen dient perfekt dazu, Dinge, etwa Papier, zu verheizen.



■ Nun betritt Glas mit nur einem Arm erneut die Bühne. Ihr folgt dem Geist Dekes. Öffnet die steinernen Türen. Marschier weiter durch die zwei Gänge, um an den Moon-Key zu gelangen. Laßt nun wieder zurück und nutzt den Key am entgegengesetzten Ende des Ganges. Folgt weiter dem Geist Dekes, und schlagt die linke Biegung ein. Erledigt die Geschöpfe, die um die Ecke lauern. Geht nun zurück um die Biegung

i Showdown 1

Wählt Hana:

Ihr glaubt Wee Ming und tötet Glas. Daraus resultiert ein Kampf auf Leben und Tod mit dem fieslen Lam. Schnappt euch das Papiergeld der Dämonen und werft dieses ins Feuer. Diesen Vorgang wiederholt ihr etwa drei Male. Achtet jedoch ständig auf die blauen Blitze. Auch hier müßt ihr häufig aus der Gefahrenzone rollen, um einem vorzeitigen Ende zu entkommen. Solltet ihr versagen, überlebt ihr zwar, erhaltet jedoch das schlechte Ende.



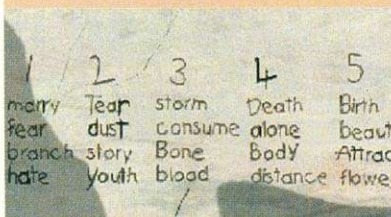
i Lösungshilfe Szene 1

Die vertrackte Uhr

Hört dem kleinen Mädchen genau zu, andernfalls wird die Lösung des Problems nahezu unmöglich. Die Worte der Göre stehen im direkten



Zusammenhang mit den aufgelisteten Notizen an der Wand. Merkt euch "fünf" und "eins". Wendet euch nun der Uhr zu. Dreht die Wälscheibe so, dass sich die fünf Striche unter der Zahl "5" befinden.



Bestätigt mit dem Action-Button. Dreht nun weiter, bis sich der einzelne Strich unter der Zahl "5" befindet. Bestätigt erneut. Diesen Vorgang wiederholt ihr mit der Zahl "18", indem ihr zuerst die zwei und dann die fünf Striche darunter platziert. Weiter zur "35". Hier sind der einzelne und danach die fünf Striche zu wählen. Das Spielchen endet bei der "88". Hier wählt ihr vier, vier, drei und zwei. Finito!



und klettert die Ranken hinab. Verfolgt Deke durch das nächste Areal und bekämpft dort die zwei Burschen. Als Belohnung erhaltet ihr den so genannten Sun-Key. Laßt weiter, bis ihr eine weitere Leiter erreicht. Von hier an geht es weiter, bis ihr schließlich das Stone Sword in Händen haltet. Jetzt wird euch ein langer Weg bis zum Level-Anfang abverlangt. Begeben sich zum blauen Drachen, der sich an der Wand befindet. Nachdem die Skulptur zu wackeln beginnt, dürft ihr durch das Loch laufen, um einem neuen Boss gegenüberzutreten. Diesmal trifft ihr auf einen teuflischen Deke. Achtet auf die Steine und rollt viel umher, dann steckt ihr den Schurken leicht in die Tasche.

i Showdown 2

Wählt Glas:

Ihr tötet Hana und bekommt es mit der teuflischen Wee Ming zu tun. Nehmt euch zuerst die fliegenden Dämonen vor. Solltet ihr keine Munition mehr parat haben, schnappt ihr euch die der Kontrahenten und tauscht diese durch einen Wurf ins Feuer in "reale" Munition um. Hier ist jedoch besondere Vorsicht angebracht, da euch die Schergen schnell ans Leder gehen. Mit der neuen Munition schaltet ihr letztlich zuerst die Dämonen und dann Wee Ming aus.



■ Mit Hana betretet ihr nun das schwarze Mausoleum. Sprecht mit dem schwarzen Sensenmann, um das zweite Teil des Stone Willow sowie eine eiserne Kurbel zu erhalten. Laßt zu der Öffnung neben dem Scheiterhaufen zurück, um die Kurbel hier zu verwenden. Als Belohnung erhaltet ihr das steinerne Auge. Begeben sich zurück ins Gefecht.



■ Hier habt ihr keine Möglichkeit, einzugreifen. Deshalb betrachtet ihr schlicht und einfach die folgende Cut-Szene. Danach legt ihr Disk 2 ein.

i Lösungshilfe Szene 4

Vier Symbole

Laßt weg von Glas bzw. dem Scheiterhaufen bis zum Ende des Weges. Um das Puzzle zu bewältigen, bringt ihr schlicht die vier Symbole in Übereinstimmung mit den Orten, an denen ihr dieselben gefunden habt.



■ Werft die Papierpuppe in den Ofen, um die drei Symbole zu erhellen. Benutzt die entsprechenden Gegenstände, zum Beispiel das Auge, an den jeweiligen Punkten. Spielt ihr im "Normal"-Modus, so werdet ihr nun vor zwei Wahlmöglichkeiten gestellt, während ihr bei Stufe "Hard" drei Optionen habt.

i Showdown 3

Wählt beide:

Diese Möglichkeit wird euch leider nur auf der härtesten Spielstufe gegeben. Ihr stimmt Hana zu und bekommt es mit der gleichen Ausgangsposition wie unter "Showdown 1" zu tun. Doch seht am besten selbst.



Das war es schon. Hinter euch liegt ein hartes Stück Arbeit und ihr habt euch einen der Abspanne redlich verdient.

INTERACT-MEGA-GEWINNSPIEL

Hauptgewinn:
Ein Ferrari MODENA

400 PS • 0-100 in 4,5 Sek. • 295 km/h

Preise im Gesamtwert
von über 350.000 DM

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



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



6. - 20. Preis:
Flat-Screen
Monitor



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



Einfach anrufen und gewinnen

0190 59 58 53

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

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



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

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

Der Wüstenplanet ist erobert!

Teil 2

Dune 2000

In unserem zweiten Teil der Komplettlösung zu EAs Strategie-spielhit beleuchten wir die letzten Missionen der Ordos und alle Aufträge der Harkonnen für euch.

**Aufgabe:**

Zerstört das Atreides-Imperium und den Palast des Imperators

■ Eine wirklich schwere Aufgabe liegt vor euch. Baut eure Basis auf und erschafft mindestens drei schwere Fabriken, um Panzerfahrzeuge schneller bauen zu können. Der Feind verfügt über vier Basen, die allesamt sehr stark geschützt sind. Sammelt mindestens 30 Einheiten zusammen und bewegt euch nach Süden, um die kleinste der Atreides-Basen zu zerstören. Hier trefft ihr auf vier Geschütztürme und einige Panzereinheiten. Baut fleißig weitere Einheiten und nehmt euch den gegnerischen Stützpunkt im Osten vor. Hier erwartet euch stärkere Gegenwehr. Die Atreides verteidigen ihre Siedlung zusätzlich mit einigen Rakentürmen. Im Norden befinden sich die letzten beiden Basen des Gegners. Ganz im Nordosten befindet sich zudem der königliche Palast, den ihr natürlich auch vernichten müsst. Sammelt 50 bis 80 Einheiten kurz vor dem feindlichen Komplex und legt zunächst die Geschütztürme flach. Anschließend dringt ihr in das Innere des Komplexes ein und sucht die Bauhöfe auf, die ebenfalls zerlegt werden. Jetzt könnt ihr beinahe ungestört ein Fahrzeug nach dem anderen zerstören.

**Aufgabe:**

Rettet alle feindlichen Einheiten aus

■ Baut eure Basis schnell aus und achtet auf Angriffe aus dem Osten und aus dem Süden. Vor allem eure Erntemaschine ist ein beliebtes Ziel des Feindes. Sammelt mindestens 50 Panzereinheiten und zieht nach Norden, wo sich die erste der drei gegnerischen Basen befindet. Diese ist relativ schwach befestigt. Ein Vernichten des Lagers sollte bei genügendem Nachschub kein Problem sein. Weiter im Süden trefft ihr auf die zweite Ansammlung des Gegners. Auch diese ist schnell überrollt. Ganz im Südosten kämpft ihr dann gegen gut gerüstete Harkonnen-Einheiten. Das dazugehörige Lager ist bestens mit Geschütz- und Rakentürmen abgesichert. Sammelt zunächst ca. 40 Einheiten zusammen und konzentriert euch auf die Vernichtung der Schutzmauern. Stoßt nun durch die Lücken und beachtet die Türme nicht. Erst wenn ihr den Bauhof erledigt habt,



solltet ihr euch um die weiteren Einrichtungen kümmern. Die Harkonnen können nun nämlich kein Gebäude mehr reparieren oder neu errichten.

**Aufgabe:**

Zerstört die gegnerischen Rassen

■ Entscheidet euch für die erste der beiden Missionen. Baut eure Basis aus und sammelt fleißig Spice. Nachdem ihr ca. 40 Panzereinheiten gebaut habt, solltet ihr euch in Richtung Westen bewegen. Dort trefft ihr auf das Anwesen der Harkonnen. Dieses ist extrem stark mit diversen Geschützturm-Anlagen befestigt. Sucht nach der Lücke im Verteidigungssystem, die ihr ganz im Norden findet. Der einzige Rakenturm, der sich dort befindet, ist schnell beseitigt. Nachdem ihr in das Innere vorgedrungen seid, ist es ein Leichtes, die feindliche Basis auszuhöhlen. Etwas südlich der Harkonnen-Festung ist eine zweite Basis, in deren Mitte der Palast steht. Baut ohne Unterlass Einheiten und rückt mit großen Truppenverbänden an. Ganz im Süden stoßt ihr zu guter Letzt auf eine letzte Basis, die ebenfalls sehr stark befestigt ist. Auch hier zählt es vor allem wieder, mit vielen Einheiten gleichzeitig anzugreifen.

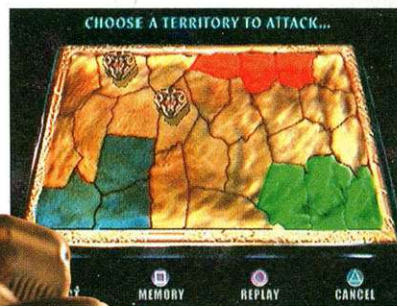




Harkonnen Mission 1

Aufgabe:
Sammelt 2500 Spice-Einheiten

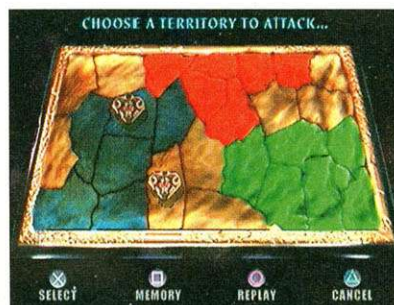
■ Wählt die untere der beiden Missionen. Errichtet eine Windfalle, eine Raffinerie und drei Silos. Achtet darauf, dass der Feind, der aus nordöstlicher Richtung eure Basis angreift, nicht zur Erntemaschine vordringt.



Harkonnen Mission 2

Aufgabe:
Zerstört alle Einheiten und Gebäude der Atreides

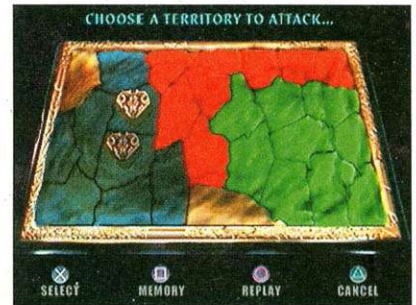
■ Entscheidet euch für den unteren Auftrag. Errichtet eine Raffinerie, einen Ausbildungsplatz für eure Soldaten und eine leichte Panzerfabrik. Schützt eure Erntemaschine vor Angriffen aus dem Westen. Produziert etwa 15 leichte Panzerfahrzeuge und schickt diese in Richtung Osten, wo sich die Basis der Atreides befindet, die ohne Probleme zerstört werden kann. Zur Abwehr der eigenen Ansiedlung reicht es aus, einige Soldaten um eure Gebäude zu platzieren.



Harkonnen Mission 3

Aufgabe:
Zerstört die gegnerischen Einheiten

■ Wählt die obere der beiden Missionen. Baut eine Basis mitsamt aller Installationen auf, die euch zur Verfügung stehen. Vergesst nicht, die leichte Fabrik sowie euer Trainingszentrum aufzurüsten. Baut nun ca. 20 eurer besten Panzerfahrzeuge und zieht mit ihnen nach Süden, wo ihr auf die gegnerische Siedlung trefft. Diese ist jedoch nicht sonderlich gut verteidigt, so dass die Zerstörung der Gebäude innerhalb weniger Minuten geschehen ist.



Harkonnen Mission 4

Aufgabe:
Alle gegnerischen Truppen samt der Stellung der Fremten vernichten

■ Zunächst besteht eure Aufgabe darin, eine schlagkräftige Basis samt aller Upgrades aufzubauen. Schützt euch jedoch vor den Angriffen der Fremten, die aus nördlicher Richtung attackieren. Nachdem ihr ca. 30 Einheiten gesammelt habt, solltet ihr die Basis der Ordos im Südwesten zerstören. Dabei werdet ihr immer wieder von Fremten gestört, deren erste Stellung im Fels südlich der Ordos-Basis liegt. Nachdem diese ebenfalls ausgelöscht wurde, gilt es die letzte Fremten-Ansammlung im Norden zu zerstören. Diese ist nahezu ungeschützt, so dass zwei Panzer vollkommen ausreichen, das letzte Ziel auszulöschen.





Harkonnen Mission 5



Aufgabe:

Zerstört die Ordos und schützt eure Radarstation

Ihr müsst einige Einheiten zur Radarstation schicken, da diese Einrichtung bereits kurz nach Beginn der Mission vom Feind angegriffen wird. Anschließend gilt es, eine Basis mit allen zur Verfügung stehenden Einrichtungen aufzubauen. Achtet darauf, dass ihr mindestens zwei große Panzerfabriken errichtet, um Einheiten schneller bauen zu können. Nachdem ihr mehr als 30 Units produziert habt, solltet ihr euch die Ordos-Ansammlung im Osten vornehmen. Diese ist nur schwach gesichert. Vernichtet erst die Geschütztürme und anschließend den Bauhof. Im Süden befindet sich eine zweite, relativ kleine Ordos-Station. Um diese zu vernichten, bedarf es nur weniger Kampfpanzer.



Harkonnen Mission 6



Aufgabe:

Zerstört den gegnerischen Flughafen

Wählt den ersten Auftrag. Wie bei den vorangegangenen Aufträgen gilt es auch jetzt wieder eine schlagkräftige Basis mitsamt aller Upgrades zu errichten. Es bestehen zwei Ordos-Basen auf der Karte, von denen jedoch lediglich die im Osten befindliche Stellung für euch von Interesse ist, da sich dort der gegnerische Flughafen befindet. Die Basis ist natürlich außerordentlich gut mit diversen Geschütztürmen ausgestattet, so dass ihr zunächst eine ausreichende Anzahl (ca. 20) von Raketen bestückten Panzerfahrzeugen bauen solltet. Zusätzlich gilt es gleichzeitig eure Stellung vor den Angriffen der Ordos, die aus dem Norden anrücken, zu verteidigen. Konzentriert euch bei euren Angriffen voll auf den Flughafen des Feindes, da ihr aufgrund der zahlenmäßigen Überlegenheit des Gegners bei einem offenen Schlagabtausch kaum eine Chance hättet.



Harkonnen Mission 7

Aufgabe:

Zerstört alle gegnerischen Basen und Einheiten

Nehmt zu Beginn den Bauhof des Gegners mit Hilfe eures Technikers ein. Nun gilt es schnellstmöglich eine schlagkräftige Basis samt aller Upgrades zu errichten. Sammelt anschließend etwa 50 Raketenwerferfahrzeuge und schickt diese in östliche Richtung, wo sich die Hauptbasis des Feindes befindet. Diese ist extrem gut durch diverse Abwehranlagen geschützt, die jedoch schnell mit gezielten Raketenangriffen dem Erdboden gleichgemacht werden. Der Gegner verteidigt seine Geschütztürme mit einer Vielzahl schwerer Panzerfahrzeuge. Daher solltet ihr ständig für



Nachschub sorgen. Nach einem zähen Kampf solltet ihr jedoch die Überhand gewinnen und die Einrichtungen des Feindes vernichten. Wendet euch nun der kleinen Basis im Westen zu, die sehr schwach befestigt ist. Es reichen ca. fünf schwere Panzereinheiten für die Vernichtung dieser Ansammlung aus.



Harkonnen Mission 8



Aufgabe: Zerstört die Ordos

■ Erneut muss eine Basis mit allen verfügbaren Gebäuden und Upgrades errichtet werden. Achtet darauf, dass der Gegner aus nördlicher und westlicher Richtung ständig angreift. Errichtet Raketentürme, um diese Attacken abwehren zu können. Im Westen befindet sich eine kleine Ansammlung gegnerischer Truppen und Gebäude. Bereits zehn Kampfpanzer reichen daher aus, die Basis zu zer-



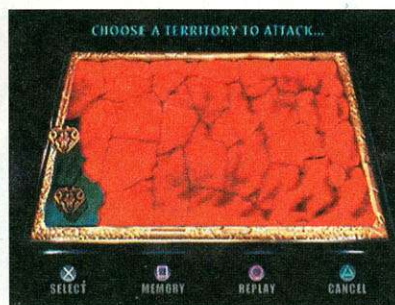
stören. Der feindliche Stützpunkt, der sich nördlich von euch befindet, ist hingegen wesentlich besser befestigt. Nur mit mindestens 40 schweren Panzerfahrzeugen lässt sich der Verteidigungsriegel der Ordos hier knacken. Auch die letzte Stellung des Feindes, die sich im Nordwesten befindet, ist bestens bewacht. Schickt immer wieder große Truppenverbände zur Unterstützung nach. Auch das Zünden eurer Atombombe kann bei der Vernichtung dieser Basis ganz hilfreich sein. Achtet dabei jedoch darauf, dass sich keine eigenen Einheiten während des Angriffsschlages in der Nähe befinden, da ansonsten auch diese vernichtet werden würden.



Harkonnen Mission 9

Aufgabe: Zerstört alle gegnerischen Basen

■ Wählt die obere der beiden Missionen. Baut eure Basis mit allen zur Verfügung stehenden Gebäuden aus. Denkt daran, alle Upgrades zu nutzen. Verteidigt eure Festung mit Raketentürmen und schweren Panzereinheiten. Der Feind greift ständig aus nördlicher und westlicher Richtung an. Nachdem ihr mehr als 30 Panzerfahrzeuge erbaut habt, gilt es die erste gegnerische Stellung im Nordwesten anzugreifen. Produziert währenddessen unentwegt neue Truppen und greift auch die dahinterliegenden drei Basen an und vernichtet auch diese. Dabei solltet ihr so oft wie möglich eure Atombomben nutzen, um die Feinde zu vernichten.



Gewohnte Qualität unter neuem Logo



"Resident Robo"

Als großer Fan der Resident-Evil-Serie hätte ich eine kleine Anregung für Eidos. Warum hat man die Zombies nicht gleich in Roboter umgeändert und den Spielfiguren statt Waffen Wasserpistolen zur Verfügung gestellt!? So hätte man vielleicht eine Freigabe ab 6 Jahren erreicht und mit dem

Titel unter dem Namen "Resident Robo" noch mehr kommerziellen Erfolg erzielen können!!

Stefan Huber aus München

Als ich mir die März-Ausgabe der PSG gekauft hatte, war ich natürlich sehr gespannt auf den Test von Resident Evil 3. Aber als ich die Bewertung von 87 % sah, war ich wirklich sehr bestürzt, denn wenn man sieht, dass Abe und Gex mehr Spielspaß haben, macht mich das sogar noch trauriger.

Jörg Hirth aus Hamburg

Man freut sich Lichtjahre auf den nächsten Teil der Resident-Evil-Saga und bekommt dann eine bis zur Unkenntlichkeit verstümmelte PAL-Version. Als Zocker der etwas älteren Generation dachte ich, dass die Fortsetzung an den real gewordenen Alptraum seiner Vorgänger anknüpft. Doch der wahre Alptraum liegt nun auf einer ganz anderen Ebene. Es ist enttäuschend zu sehen, dass Protagonisten wie Jill und Carlos für ihre Mühen ihres Überlebenskampfes nur "Rauch und Blinken" ernten. Man hätte ruhig eine er-

"Warum hat man die Zombies nicht gleich in Roboter umgeändert und den Spielfiguren statt Waffen Wasserpistolen zur Verfügung gestellt!? So hätte man vielleicht eine Freigabe ab 6 Jahren erreicht und mit dem Titel unter dem Namen "Resident Robo" noch mehr kommerziellen Erfolg erzielen können!!"

Stefan Huber aus München

wachsenengerechte Version auf den Markt bringen können.

Frank Marsch aus Brandenburg

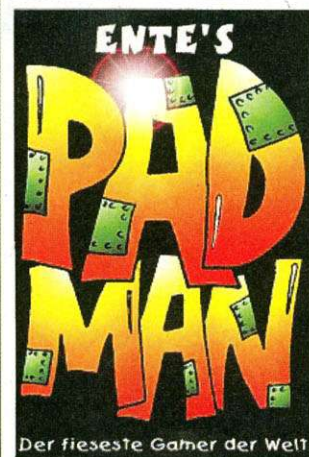
Das Spiel in „Resident Robo“ umzubenennen ist mit Sicherheit keine schlechte Idee. Allerdings hätte Eidos dann lange nicht so viel Geld damit verdient wie mit dem ursprünglichen Namen. Um auf die Frage von Jörg zu antworten: Wir sind durchaus deiner Meinung, dass Resident Evil 3: Nemesis ein super Titel ist. Allerdings ist es eine Tatsache, dass die deutsche Version sehr stark entschärft wurde und deshalb der Spielspaß etwas zu kurz kommt. Daher haben wir uns entschieden, diese Änderung in unsere Wertung einfließen zu lassen, und nur 87% gegeben. Für alle diejenigen, die lieber eine ungeschnittene Version des Horror-Klassikers zocken möchten, sei gesagt, dass Eidos an manche Videospiel-Läden auch die englische, ungeschnittene Version von RE3 ausliefert, welche auch auf einer deutschen Konsole läuft.

■ Zu kleine Garage bei GT2?

Ich habe mir vor zwei Wochen Gran Turismo 2 gekauft und bin schon kurz vor dem Verzweifeln. Nachdem ich mir eine Million eingefahren hatte, wollte ich mir einige neue Autos kaufen, als plötzlich beim letzten Gefährt die Meldung "Ihre Garage ist voll" erschien. Danach wollte ich einen Wagen von einer anderen Firma kaufen, doch auch hier tauchte diese Meldung auf. Ich konnte auch keine weiteren Autos bei den Rennen mehr gewinnen. In meiner Garage befinden sich momentan nur 100 Autos. Kann es sein, dass man bei einem Spiel, bei dem es über 600 Fahrzeuge gibt, nur 100 gewinnen kann?

J. Regler

Leider kann man bei Gran Turismo 2 wirklich nur 100 Autos in seiner Garage behalten. Das ist auf die durchaus begrenzte Speicherkapazität der Memory-Card zurückzuführen. Diese fasst insgesamt nur 1 MB und kann





■ Leider könnt ihr ab sofort aus lizenzrechtlichen Gründen unser PlayStation-Logo nicht mehr begutachten. Trotzdem vielen Dank an Patrik Müller aus Düren.

daher leider nicht mehr Autos speichern. Bedenkt man den geringen Speicherplatz, ist es dennoch sehr erstaunlich, wie viele Boliden inklusive aller Tunings auf der Memory-Card Platz finden.

■ NTSC-Spiel auf PAL-PlayStation?

Mein Freund hat sich neulich ein PlayStation-Spiel gekauft. Wir wollten es sofort spielen, doch es funktionierte nicht. Ich meine, dass es vielleicht nicht läuft, weil auf der Verpackung unter dem PSX-Logo NTSC U/C steht. Also sind wir zum Laden zurück und haben den Verkäufer gefragt, weshalb es nicht funktioniert. Er hat daraufhin das Spiel in seine PlayStation gesteckt, wo es einwandfrei lief. Dann fragte er uns, welches Bild wir auf dem Fernseher erkennen konnten (denn er glaubte uns nicht). Wir antworteten, dass nach dem Sony-Startbildschirm angezeigt wurde, dass eine PlayStation-CD eingelegt werden sollte. Wir hoffen jetzt, dass ihr uns vielleicht bei unserem Problem helfen könnt.

Patrick Müller aus Düren

Es ist vollkommen klar, weshalb dieses Spiel bei euch nicht läuft. Findet sich unter dem PlayStation-Logo auf der Verpackung



■ Während ihr bei deutschen Spielen das linke Symbol auf der Verpackung seht, gilt das rechte nur für Importspiele.

der Schriftzug NTSC U/C, handelt es sich bei diesem Titel um ein Importspiel, welches nicht ohne weiteres auf einer deutschen PlayStation läuft. Nur wer im Besitz einer umgebauten PlayStation ist, spricht einen Chip in sein Gerät einbauen lässt, der die Länderabfrage überbrückt, kann in Verbindung mit einem RGB-Kabel diese Spiele abspielen. Euer Händler hatte vermutlich solch ein Gerät, deshalb konnte er das Spiel problemlos starten.

■ Gebr... Spiele auf PS2?

In eurer letzten Ausgabe habt ihr über die PlayStation 2 berichtet und dabei hat sich mir ein Frage gestellt. Ihr habt unter anderem erwähnt, dass man auch noch die alten PSX-Games spielen kann, was auch in Ordnung ist. Wie sieht es aber mit gebrannten Spielen aus. Nicht dass ihr denkt, ich hätte welche, nur stellt sich die Frage, ob man den Chip wieder einbauen kann oder ob schon einer auf der Platine dafür vorgesehen ist?

Robin Klotz aus Bestwig-Velmede

Gebrannte Spiele wird man, nicht dass du denkst, wir denken, du hättest welche, mit Sicherheit nicht so ohne weiteres auf der PlayStation 2 abspielen können. Das ist auch sehr gut so, denn damit hat sich in Zukunft das Raubkopien-Problem für die nächsten ein bis zwei Jahre gelöst. Hoffentlich ist Sony so schlau, sein Gerät auch gegen gebrannte DVDs zu schützen, sollten diese Brenner erst einmal preislich erschwinglich sein. Außerdem könnte man an dieser Stelle noch erwähnen, dass Sony momentan einige Probleme mit der Abwärtskompatibilität der PS 2 hat und einige alte Spiele, die bei der Programmierung nicht die Original-Sony-Libraries verwendet haben, auf dem neuen Gerät nicht laufen werden.

■ "Schluchtis"

In solch schwierigen Zeiten voller Missverständnisse und Diffamierungen kann sich euer "lieber" Tom S. Ausdrücke wie Schluchtis (wurde nicht einmal unter "..." gesetzt) sparen. Hiermit bitte ich um eine öffentliche Klarstellung.

Graf aus Wien

Lieber Herr Graf. Sie dürfen unseren Tom S. bitte nicht missverstehen, aber der Begriff "Schluchtis" ist durchaus nicht böse gemeint. Vielmehr handelt es sich um einen "Kosenamen", der unsere ehemals neutralen, aber dennoch liebenswerten EG-Mitglieder und Landesnachbarn freundlich umschreibt. Ich verstehe es aber, wenn sie gekränkt sind, dass dieser Name in Ver-

> Heft verpaßt?

> Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!



01/00



02/00



03/00

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 01/00	zu DM 5,99
☐ PlayStation GAMES 02/00	zu DM 5,99
☐ PlayStation GAMES 03/00	zu DM 5,99
zusätzlich DM 3,- Versandkostenpauschale	
GESAMTBETRAG	
DM 3,-	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:
Konto-Nr.

BLZ

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum, Unterschrift

bindung mit der absoluten Spielgurke Autobahn Raser 2 gebracht wurde. In diesem Zusammenhang wird "Schluchti" nicht mehr vorkommen. Versprochen!

■ Spielstände weg?

Da unsere PlayStation nach gut zwei Jahren den Geist aufgegeben hatte, haben wir uns eine neue zugelegt. Als ich mich jedoch, bewaffnet mit Controllern, Memory-Card und Spielen, auf die PlayStation stürzte, um endlich wieder einmal zu zocken, erlebte ich eine Überraschung. Die Spielstände, alle kleinen Siege, die ich errungen hatte, waren gelöscht, und zwar auf allen vier Memory-Cards, die ich besitze. Da mir das in den vergangenen zwei Jahren kein einziges Mal passiert ist, muss es wohl an der neuen PlayStation liegen. Ist es möglich, dass ältere Memory-Cards auf einer neuen PlayStation nicht mehr funktionieren?

INSANE aus Brandenburg

Ich halte es für fast ausgeschlossen, dass deine neue PlayStation

schuld am Verlust deiner Speicherstände ist. Es könnte vielmehr sein, dass du mit deinen Speicherkarten in die Nähe eines starken Magneten gekommen bist, der alle Daten auf deiner Memory-Card gelöscht hat. Besonders bei Verwendung von billigen Fremdhersteller-Karten kommt es des Öfteren vor, dass sich die fleißig erspielten Daten in Luft auflösen. Verwende daher lieber Original-Zubehör von Sony, denn auf diesen Karten ging mir noch kein einziger Spielstand verloren.

■ Löschen für den Weltfrieden?

Könnt ihr die Spiele-Entwickler nicht mal fragen, ob sie irgendein Spiel, das mit Feuerwehr zu tun hat, entwickeln können. Ich stehe nämlich total auf Feuerwehr und kenne auch viele Menschen, die sich das schon lange wünschen. Es gibt da ein Computerspiel, das Emergency heißt. Es ist so ähnlich wie Command & Conquer und ist leider nicht auf PlayStation erhältlich.

Andreas Goliasch aus München



■ Nur in Rosco McQueen kann sich der Spieler als fleißiger Feuerwehrmann behaupten und gegen die heiße Feuersbrunst vorgehen.

LESERCHARTS TOP 10

- (7) 1. Gran Turismo 2
- (-) 2. Resident Evil 3
- (2) 3. Tomb Raider IV
- (-) 4. FIFA 2000
- (1) 5. Final Fantasy VIII
- (-) 6. Dino Crisis
- (8) 7. Medal of Honor
- (neu) 8. Metal Gear Solid
- (-) 9. Crash Team Racing
- (neu) 10. WWF Attitude

Es ist wirklich nicht einfach, das Bedürfnis eines jeden Spielers zu decken. Die Forderung nach einem Spiel mit Feuerlöschern und Helden in Schutzanzügen ist aber noch relativ klein oder besser gesagt fast gar nicht vorhanden. Das konnte man vor allem an den Kritiken zum PC-Spiel Emergency - Fighters for Life sehen, die schlicht und ergreifend vernichtend waren. Der Spielehersteller will in erster Linie mit seinem Produkt Geld verdienen, was nur zu realisieren ist, wenn eine dementsprechende Nachfrage vorhanden ist. Ich hoffe für dich, dass vielleicht irgendwann einmal ein erfrischendes Spielkonzept realisiert wird, in dem auch Rettungsfahrzeuge vorkommen. Bis jetzt ist davon aber nichts in Sicht. Sollte es dir aber genügen, als Feuerwehrmann vorzugehen, dann schau dir doch das PS-Jump&Run "Rosco McQueen" an.

■ Keine 100 %?

Ich melde mich jetzt einmal, um dicke Luft abzulassen. Es geht darum, dass ich mir bei Gran Turismo 2 die letzten drei Wochen die Finger rot gezockt habe. Das allein ist natürlich nicht schlimm. Es hat mich ja schließlich keiner

dazu gezwungen. Was mich allerdings auf die Palme bringt, ist, dass ich alle Ausdauerrennen, Spezialrennen etc. gewonnen habe und trotzdem laut Spiel erst 98,64 % erreicht habe. Dieses Problem soll, wie ich gehört habe, von dem fehlenden Dragster-Cup kommen, der es nicht in die Endversion geschafft hat und in der prozentualen Endabrechnung noch fehlt. Warum habt ihr in eurer Testversion dieses Problem nicht besprochen und warum konnte der Fehler vom Hersteller nicht rechtzeitig behoben werden?

Benny W. aus Klotten

Es geht leider aus deinem Brief nicht hervor, ob es sich bei deiner Version von Gran Turismo 2 um eine deutsche oder um eine US-Version handelt, denn dieser Fehler tauchte ausschließlich bei dem amerikanischen Produkt auf.

Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritiken:

Redaktion PSG
Kennwort: Game Mail
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg
gamemail@playstationgames.de

KURZ & BÜNDIG

In der Ausgabe 4/99 habt ihr über Indiana Jones und der Turm von Babel für die PlayStation berichtet. Wann erscheint dieses Spiel denn für die PlayStation? Leider hat Lucas Arts die Entwicklung der PlayStation-Version eingestellt. Will ein Spieler dieses Game dennoch zocken, muss er sich die PC-Version kaufen. Ob es eine Umsetzung auf die PS 2 geben wird, ist nicht undenkbar, aber momentan noch nicht bestätigt.

Da ich ein großer Stargate-Fan bin, wollte ich euch einmal fragen, ob ihr vielleicht etwas von einem geplanten Stargate-Spiel auf der PlayStation gehört habt? Die Info, dass ein Stargate-Spiel erscheint, ist schon einmal durch die Redaktions-

räume gegeistert. Allerdings ist dieses Projekt ausschließlich für den PC geplant. Sobald dieser Titel einen Vertrieb gefunden hat, wird man mit Sicherheit noch mehr davon hören.

Wird der Nachfolger von Diablo auch auf der PlayStation erscheinen? Leider hat EA noch nicht bekannt gegeben, ob die PC-Version von Diablo 2 auf die PS umgesetzt wird.

Auf welcher Konsole erscheint das nächste Resident-Evil-Spiel? Der nächste Teil der Resident-Evil-Saga erscheint hier in Deutschland wieder auf der PlayStation. Mit Resident Evil: Gun Survivor erscheint der erste Lightgun-

Shooter, der in Raccoon City spielt.

Weshalb sind PlayStation-Spiele so teuer?

Die Entwicklungskosten für ein Spiel steigen leider immer weiter an. Doch Psygnosis zeigt Verständnis und veröffentlicht Colony Wars - Red Sun und Rollcage Stage 2 für schlappe 50 DM.

Auf manchen Trix-Seiten eures Heftes stehen Zahlen und Buchstaben zum Eingeben. Wie soll ich das machen?

Dazu brauchst du einen Game Buster oder Xploder, bei dem du diese Zahlen-Buchstaben-Kombinationen separat eingeben musst, um den gewünschten Effekt zu erzielen.

HIGHSCORE

Zum Ende des Highscore-Wettbewerbes tat sich noch einmal einiges...

Wieder ist ein Highscore-Wettbewerb beendet. Gerade in den letzten Wochen hat sich dabei noch einiges in Bezug auf die Platzierungen getan. Allen voran feierte Anne Maaß mit ihren Wahnsinnsritten bei Tony Hawk's Skateboarding einen klassischen Start-Ziel-Sieg. Hut ab vor dieser Leistung, die sogar diverse Industrievertreter staunen ließ. Doch auch die anderen Bestleistungen sollten hier nicht unerwähnt bleiben. Erst relativ kurz vor dem Einsendeschluss erreichten uns die famosen Zeiten zum Formel-Eins-99-Rennspektakel sowie zu Killer Loop. Die zuletzt eingegangenen Einsendungen wirbelten das Feld noch einmal gehörig durcheinander.

Bei Fragen oder Anregungen schreibt an:

PSG
Stichwort: Highscore
(Name des Spiels/erzielte Bestleistung)
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Tony Hawk's SB



Formel Eins 99



Killer Loop



1. 1.141.126 Punkte, Anne Maaß, Marktoberdorf
2. 1.095.271 Punkte, Anne Maaß, Marktoberdorf
3. 1.050.851 Punkte, Peter Gerhardt, Haselünne

Wer erzielt die höchste Punktzahl im Warehouse? Skater und Boards sind uns egal. Einzig und allein die beste Performance zählt!



Wer legt die schnellste Runde beim GP von Malaysia auf den Asphalt? Die Wahl des Wagens und das Set-up überlassen wir euch.

1. 01:21:563 min, Christian Drogin, Eberswalde
2. 01:22:435 min, Nils Bubeck, Freiburg
3. 01:23:099 min, Matthias Skiba, Stade



Wer erzielt die schnellste Rundenzeit auf der malerischen Hawaii-Strecke im Time-Trial? Wählt Klasse 1 sowie als Tripod Pulse Rival.

1. 00:56:86 min, Benjamin Brosdau, Lübeck
2. 00:59:94 min, Michael Vette, Dülmen
3. 01:01:42 min, Marcel Schröder, Meinerzhagen

→ aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele → täglich 9 bis 24 Uhr
→ schnelle Hilfe → live und sofort → durch erfahrende Profis → für alle Spielsysteme → aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele → täglich 9 bis 24 Uhr
Die Tipps-&-Tricks-Hotline:
0190/82 46 66

Ausschneiden und aufheben!

Tipps-&-Tricks-Hotline:

0190/82 46 66

Schnell
Einfach
Kompetent

März

Endlich da: Die PlayStation 2 gibt es in Japan zu kaufen!

2. März	Superbike 2000	EA
3. März	Arcade Party Pak	Konami
3. März	Earthworm Jim 3D	Virgin
3. März	Metal Gear Solid (Platinum)	Konami
3. März	ECW Hardcore Revolution	Acclaim
3. März	Railroad Tycoon 2	Take 2
3. März	Army Men: Air Attack	Infogrames
3. März	International Track & Field 2	Konami
6. März	Caesar's Palace 2000	Beam Software
6. März	Jimmy White's Cueball 2	Virgin
6. März	Roadsters	Titus
6. März	Rollcage Stage II	SCED
10. März	Discworld Noir	Infogrames
10. März	Urban Chaos	Eidos
10. März	Tomb Raider 3 (Platinum)	Eidos
15. März	Dracula	Cryo
15. März	Duke Nukem: Planet of the Babes	Infogrames
15. März	Pool Palace Academy	Ubi Soft
15. März	Prince Naseem Boxing	Codemasters
15. März	Spyro the Dragon (Platinum)	SCED
15. März	Crash Bandicoot 3 (Platinum)	SCED
15. März	Grandia	Ubi Soft
17. März	Player Manager 2000	Infogrames
17. März	NBA in the Zone 2000	Konami
17. März	Fear Effect	Eidos
17. März	UEFA 2000	Eidos
20. März	Crisis Beat	Virgin
20. März	Jojo's Bizarre Adventure	Capcom
20. März	Psychic Force II	Virgin
20. März	Silent Bomber	Virgin
20. März	Toshinden IV	Virgin
20. März	Victory Boxing 3	Virgin
20. März	Vampire Hunter D	Capcom
22. März	Saga Frontier 2	SCED
22. März	Colony Wars 3: Red Sun	SCED
23. März	Road Rash Jailbreak	EA
24. März	Beatmania	Konami
24. März	Crusaders of Might & Magic	Infogrames
27. März	Sheep!	Empire Int.
27. März	Star Ixiom	SCED
28. März	Grudge Warriors	Take 2
29. März	Brunswick Bowling II	THQ
29. März	Dukes of Hazard Racing	Ubi Soft
30. März	Die Hard Trilogy II	EA
30. März	Tiger Woods PGA Tour 2000	EA
30. März	FI-2000	Ubi Soft
30. März	Need for Speed: Porsche Unleashed	EA
30. März	Theme Park World	EA
30. März	NBA Showtime	Konami
30. März	Street Skater II	EA
31. März	Radical Bikers	Infogrames

April

7. April	Armored: Project S.W.A.R.M.	Acclaim
12. April	Ghoul Panic	SCED
12. April	Star Ocean	SCED
19. April	Muppet RaceMania	SCED
19. April	Barbie Super Sports	SCED
19. April	4*4 World Trophy	Infogrames
19. April	MediEvil 2	SCED
21. April	Gekido	Infogrames
26. April	Everybody's Golf 2	SCED
26. April	Ronaldo V-Football	Infogrames
26. April	Bugs Bunny - Favourite Heroes	Infogrames
28. April	Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim
April	Speedball 2010	Empire Int.
April	Premier Manager 2000	Infogrames
April	Suikoden 2	Konami
April	Vandal Hearts 2	Konami
April	Rally	Konami
April	WWF Smackdown!	THQ
April	The Flintstones: Bedrock Bowling	Ubi Soft
April	Micro Maniacs	Codemasters
April	Jet Rider 3	SCED
April	Star Ocean 2	SCED
April	Midnight in Vegas	Infogrames
April	Battletanx	Infogrames
April	Vegas Games	Infogrames
April	Jet X	Infogrames
April	GTA 2: Berlin	Take 2
April	The Golf Pro	Empire Int.
April	Ford Racing	Empire Int.
April	Star Wars Episode I: Obi-Wan	THQ
April	Misadventures of Tron	Virgin
April	Viva European Super League	Virgin
April	Galerians	Crave
April	NHL Blades of Steel 2000	Konami
April	Silicon Valley	Take 2

Armored: Project S.W.A.R.M.



Nur noch 128 Stunden bis zum Armageddon. Die Welt hat nur noch eine Hoffnung: die Armored, eine Spezialeinheit, die sich aufmacht, dem Übel ein Ende zu setzen. Dabei treffen die Helden auf mutierte Rieseninsekten, die unseren blauen Planeten unterjochen wollen.

Rollcage Stage II

Der Action-Racer aus dem Hause ADT hat uns bereits in der letzten Ausgabe begeistert. Immerhin vergab Tom eine beachtliche Wertung von 80 %. Wer also auf Titel wie WipeOut oder andere futuristische Racer steht, darf bedenkenlos bei der Neuauflage von Rollcage zugreifen. Neben seiner technischen Güte überzeugte uns der Titel vor allem aufgrund seiner durchgestylten Grafik und der zahlreichen sowie effektmäßig imposanten Waffen. Also haltet Ausschau nach diesem Titel!



MediEvil 2



Seit dem Oktober des Jahres 98 warten die Fans von Skelett-Krieger Sir Daniel Fortesque auf eine Fortsetzung des Jump&Run-Abenteuers. Hersteller Millennium ist nun endlich drauf und dran, den Nachfolger fertigzustellen.

Leider gab es bisher noch keine fertige Version zum Testen, weshalb es auch fraglich ist, ob der angepeilte April-Release in Deutschland gehalten wird. Aber bevor uns ein fehlerhaftes Game vorgelegt wird, soll sich das Team lieber genügend Zeit lassen.

Mai

5. Mai	N-Gen Racing	Infogrames
25. Mai	Alien Resurrection	EA
Mai	Street Fighter EX	Virgin
Mai	Street Fighter Alpha 2	Virgin
Mai	Alundra 2	Activision
Mai	Vanishing Point	Acclaim
Mai	Martian Gothic	Take 2

Alundra 2



Im Mai 98 veröffentlichte der japanische Hersteller Matrix den auch in Deutschland recht erfolgreichen Rollenspielknüller Alundra. Angespornt von diesem Erfolg, bringen sie nun zwei Jahre später einen Nachfolger, der natürlich um einiges anspruchsvoller, umfangreicher und spannender sein soll. Ob Alundra 2 allerdings die Traumwertung von 86 % (wie damals Teil 1) einheimen kann, wird sich erst in unseren Testlabors zeigen müssen.

Vanishing Point

Acclaim und Rennspiele. Diese Aussage war zumindest bis vor kurzem PlayStation-technisch gesehen eher ein Widerspruch in sich. Doch mit Vanishing Point stellen die Coder eindrücklich unter Beweis, dass die alteingesessenen Publisher auch hier ein Wörtchen mitzureden haben. Für den neuen Racer haben sich die Coder von Clockwork Games einige interessante Features einfallen lassen, um die temporeiche Hatz so abwechslungsreich wie nur irgend möglich zu gestalten. Mal sehen, ob die Testversion die superben Eindrücke bestätigen kann.



Alien Resurrection

In den Kinos ist Alien IV schon lange gelaufen, aber für die PlayStation kommt das neue Weltraumabenteuer erst jetzt. Ripley darf ihre Waffen schon mal ölen.



Nächste Ausgabe

Colin McRae Rally 2

Der König der Rennsimulationen ist zurückgekehrt. Wenn es für den neuen Titel so gut läuft wie für Colin McRae in der aktuellen Saison, dann dürfen wir uns erneut auf eine sehr anspruchsvolle Rallye-Simulation freuen. Es hat zwar lange gedauert, bis der zweite Teil des Klassikers in unseren Händen lag, dennoch hat sich das Warten gelohnt.



Tony Hawk's Skateboarding 2

Allen Unkenrufen zum Trotz erscheint der Nachfolger zum Skater-Spektakel schlechthin, Tony Hawk, nun doch noch für die gute alte PlayStation. Mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit zaubern die Jungs von Neversoft wieder viele interessante Features bzw. neue, innovative Kurse auf den heimischen Screen. Bleibt nur die Frage, ob die Coder vielleicht sogar zeitgleich für Sonys neue Scheibenschleuder zuschlagen und einen Knaller abliefern...



PlayStation2-News

Natürlich bleiben wir, was die Entwicklung der PlayStation 2 in Japan angeht, für euch weiterhin am Ball. Wie wird die Konsole sich im Land der aufgehenden Sonne verkaufen? Wie gut sind die Spiele wirklich? Fragen über Fragen, auf die wir die Antworten haben. Ihr dürft also auch in der Mai-Ausgabe der PSG viele Neuigkeiten zur Hardware und die brandheißen Facts zu den Spielen erwarten. Eigens aus diesem Grund haben Tom und Udo alle Hebel in Bewegung gesetzt, um mit zu den Ersten in Europa zu gehören, die eine der heißbegehrten Konsolen der ersten Baureihe bekommen. Also, bis dann...



**Ausgabe
5/00
erscheint
am
19. April**

Was wir schon immer wissen wollten ...

PSG Leserbefragung

Die Leserbefragung erfüllt eine wichtige Aufgabe. Wir erhalten durch diesen kleinen Fragebogen wertvolle Informationen, wie man das Heft noch besser gestalten könnte. Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich ein PlayStation-Games-Abo.

Angaben zur Person:

Name: _____
Straße: _____
Wohnort: _____

1. Welche Konsole besitzt du neben der PlayStation?

2. Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für Lesercharts)?

3. Welche Genres interessieren dich am meisten?

4. Welches Spiel beabsichtigst du als nächstes zu kaufen?

5. Würden dich auch Import-Spiele interessieren?
☐ Ja ☐ Nein
6. Du bist ☐ männlich ☐ weiblich
7. Du bist ____ Jahre alt.
8. Welche anderen Magazine liest du noch?

Angaben zur PSG:

1. Wie hat dir Gestaltung/Aufmachung gefallen?

2. Wie haben dir die Spieletests gefallen?

	kleiner	größer
Textlänge?	☐	☐
Bilder-Anteil?	☐	☐
3. Welche Rubriken haben dir am besten gefallen?

4. Welche Rubriken könnten ausführlicher gestaltet werden?

5. Welche Rubriken haben dir am wenigsten gefallen?

6. Hast du Themen- oder allgemeine Verbesserungsvorschläge?

7. Willst du Kleinanzeigen? ☐ Ja ☐ Nein
8. Willst du mehr Hardware-News? ☐ Ja ☐ Nein
9. Mehr Software-News? ☐ Ja ☐ Nein

Redaktion PSG
Stichwort: Interface
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

4/00

Impressum PSG

So erreicht ihr uns:

Anschrift der Redaktion
Computec Media, PlayStation Games
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
Fax: 0931 / 7842515

Anschrift des Abo-Service
PlayStation Games
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm
Abo-Telefon: 0180/5959506 Fax: 0180/5959513

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Stellv. Chefredakteur
Udo Lewalter

Textkorrektur
Claudia Brose

Redaktion
Uwe Kraft, Udo Lewalter, Gunther (16431) Hruby,
Thomas Schmitt, Markus Häberlein

Bildredaktion
Karel Stumpf, Claudia Brose

Freie Mitarbeiter

Redaktion England
Derek dela Fuente

Layout
Karel Stumpf, Gunther Hruby, Björn
Harhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing

Konzeption und Gestaltung
Uwe Kraft

Titel
Eidos

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in PlayStation Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Herstellers dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Beilagen

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des H&S Vita AG bei.

Zentrale Service-Nummer:
0911 / 2872-150

Service-Fax:
0911 / 2872-250

Zentrale Abo-Nummern:
Tel: 0180 / 5959506
Fax: 0180 / 5959513

Anzeigenkontakt

Computec Media Services GmbH
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911 / 2872-143
Telefax: 0911 / 2872-241
Web: www.adthebest.de

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat -141

Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph -143

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne - 144
Jens Klüver -348

Anzeigenendisposition
Andreas Klopfer -140

Online-Werbeflächen
Susanne Szameitat -142

Anzeigen & Officecoordination
Ina Schubert -346

Anzeigenpreise
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.11. 1998

VERLAG

Computec Media AG

Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Verlagsleiter
Roland Bollendorff
Produktionsleitung
Martin Closmann
Verarbeitung
Martin Reimann (Leitung),
Hans Fauth, Sandra Wendorf
Vertrieb
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Abonnement

PlayStation Games kostet im Abonnement DM 63,- (Ausland DM 87,-).

Abonnementbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246 / 8820, Fax: 06246 / 8825277
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 534

Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost

PlayStation Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1435-8328
VKZ B 45754

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 1999 85.561 Exemplare

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

BEI COMPUTEC MEDIA ERSCHEINEN AUSSERDEM:



Inserentenverzeichnis

Addcom	43	First Class	U3
Barmer Ersatzkasse	96, 97	Freak Shop	93
BauConTec	101	Game it!	79
CDG	31	InterAct	119
Computec Media	50, 82, 83, 111, 113, 125	MCMF	127
Dynatex	37	OkaySoft	107
Eidos	U4, 5, 20, 21, 22, 23, 27	Order in Time	39
Electronic Arts	U2, 3, 12, 13	Theo Kranz Versand	46, 47, 48, 49

Spiele bis an die GRENZEN Deiner PSX KONSOLE

CONCEPT 4

RACING WHEEL™

krasses Lenkrad-Feeling

METALL WIPPEN

Das Original – Schalten wie die Profis
in der Formel 1

**FEATURES
VIBRATION
FEEDBACK**

GRIFFIG

Rutschfestes Material
für extrem geniales
Fahrgefühl

BUTTONS

10 bestplatzierte
Funktionsknöpfe –
voll program-
mierbar

NEU!

HALTERUNG

Noch weiter verbesserte Haltemechanik

INTERACT®

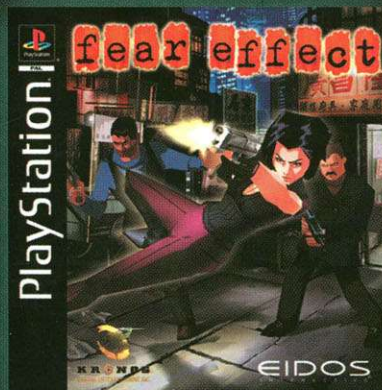
INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33

www.interact-europe.de

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

– Dein Hypothalamus schüttet eine Flut von Stresshormonen aus – Von der Hypophyse angeregt produzieren die Nebennieren vermehrt Adrenalin, Noradrenalin und Cortisol – Dein Herz pumpt mehr Blut – Deine Bauchspeicheldrüse drosselt die Produktion von Insulin – Körperhaare richten sich auf – Eine vermehrte Absonderung der Schweißdrüsen beginnt – Deine Pupillen erweitern sich

Jetzt hast Du Angst.



fear effect

Dein größter Gegner ist die eigene Angst.