

PSG

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN FÜR
PLAYSTATION®GAMES

Ausgabe
05/2000

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:

Cold Blood und
Rayman 2

EHEMALS

PlayStation
GAMES

Driver 2

JETZT NOCH GIGANTISCHER: Multiplayer-
Modus, vier Metropolen, mehr Spieltiefe

Tenchu 2

SCHLEICHENDER TOD: spektakuläre
Fortsetzung des Ninja-Abenteuers

DUELL DER PLAYSTATION-2-GIGANTEN

Tekken Tag Tournament

plus
Tekken
History

VERSUS: DEAD OR ALIVE 2
Was leistet die nächste Prügelspiel-Generation?

Syphon Filter 2

AUF 8 SEITEN: Schützen-
hilfe für Profi-Agenten



**13 Seiten vollgepackt mit
den besten Trix**

Syphon Filter 2 Theme Park World Fear Effect
Vandal Hearts 2 Die Hard Trilogy 2 Rollcage 2
Jet Moto 3 Army Men: Sarge's Heroes

und natürlich wieder mit den neusten und
aktuellsten Xploder-/Game-Buster-Codes



SQUARESOFT®

Eine perfekte Geschichte ist wie ein Spiegel, in dem Du Dich selbst erblickst.

Betrete die mystische Welt von SAGA FRONTIER 2 und wähle die Rolle Deines Lebens. Spüre die Seele von Prinz Gustav XIII., vom Vater als Missgeburt geächtet und ins Exil verbannt, oder sieh mit den Augen von William Knight, dem Weggefährten und kampferprobten Abenteurer. Für wen auch immer Du Dich entscheidest – irgendwann wirst Du Dir selbst begegnen. Die atemberaubende Handlungsdichte von SAGA FRONTIER 2 entführt Dich in eine nicht enden



Lösungsbuch im Handel.

Komplett in Deutsch.

wollende Odyssee aus Raum und Zeit. Die flexiblen Handlungsstränge bieten unendlich viele Kombinationsmöglichkeiten. Allgegenwärtige Gefahren und übermächtige Gegner liefern magische Duelle und facettenreiche Gruppenkämpfe und in nie da gewesenen Taktikschlachten wirst Du große Armeen befehligen. SQUARESOFT, die Macher der Final-Fantasy-Serie, haben eine Welt erschaffen, die Du schon bald Dein Zuhause nennen wirst.

SAGA FRONTIER 2



www.sagafrontier2.de

PSG Talkshow

Thema heute:
„Markus, wo bist du?“

Gunther: Sacht mal, Leute, wo ist eigentlich der - Ding - Markus?
Uwe: Der ist heute unterwegs nach Newcastle.
Karel: Was macht der denn da?
Uwe: Er besorgt uns die neuesten Infos zu Driver 2!

Später... Das Telefon klingelt...
Udo: Redaktion PSG, Udo Lewalter, Hallo!
Markus: Housten, wir haben ein Problem! <rausch>
Udo: Was ist los? Wo bist du?
Markus: In Frankfurt. Die haben mich nicht in den Flieger reingelassen! <knister>
Udo: Ich hab dir gesagt, du sollst dich morgens waschen!
Markus: Das war denen egal, aber der Flug war überbucht! <kratz>
Udo: Versuch einen anderen Flieger zu bekommen.
Markus: Okay. <click>

Einige Stunden nach der Mittagspause... Das Telefon klingelt...
Claudia: Redaktion PSG, Claudia Brose, guten Ta...
Markus: ...von wegen 'guten Tag'! Ich bin jetzt in London und hab mein vers<knister>ssenen Anschlussflug nicht gekriegt!
Claudia: Und jetzt?
Markus: Und jetzt, und jetzt!? Ich kotz gleich! Nur weil der verkrauschte Flieger nicht rechtzeitig hier gelandet ist, hab ich den nächsten Flug um fünf Minuten verpasst.
Claudia: In Ordnung. Ich versuche den Veranstalter zu kontaktieren. Bleib, wo du bist!
Markus: Wo soll ich auch sonst hin, hä? <click>

72 Minuten später - unbemerkt - im Radio...
Sprecher: ...hat ein etwa 25-jähriger Mann auf dem Londoner Flughafen drei Lufthansa-Stewardessen mit einer Lightgun bedroht und den Kapitän per Dual-Shock-Pad zum Direktflug nach Newcastle gezwungen. Der Mann ist zur Zeit noch flüchtig...

Am nächsten Tag...
Karel: Wie war's in Newcastle?
Markus: Alles in Ordnung, keinerlei Probleme...

Schalten Sie auch beim nächsten Mal wieder zu, wenn es heißt:
„Markus - Dead or Alive?“



■ Während sich Udo zusammen mit Ubi Softs PR-Mann Niels Bogdan in Shanghai herumtrieb und sich über „Kultur“ informierte...



■ ...hatte unser Redaktions-Hüter Markus gerade wichtige Geschäfte auf dem Red-Klo abzuarbeiten...



■ ...was Koreggtur-Dame Anja nicht davon abhielt, ihm einen flüchtigen (aber deutlichen) Blick hinterher zu werfen.

Neue Spiele für Jung (PS2) und Alt (PS)

Nachschub für alle!

Nach den ersten Titeln des PS2-Starting-Line-ups gibt es in Japan die zweite Welle interessanter Spiele. Aber auch in Deutschland macht die alte PlayStation noch von sich reden.

■ Diesmal fanden wir gleich mehrere Spitzenspiele in unserem allmonatlichen PS2-Überraschungspaket aus Japan. In erster Linie natürlich das lang erwartete Namco-Prügelspektakel Tekken Tag Tournament, Tecmos Beat'emUp-Antwort Dead or Alive 2 und Squaresofts erste Gehversuche auf der neuen Plattform, der Sim-Racer Driving

Emotion Type-S. Welche Spiele ihrem Versprechen auf ein absolutes Videogame-Erlebnis gerecht werden, erfahrt ihr in unserer ausführlichen achtseitigen PS2-Berichterstattung ab Seite 8. Einen ausführlichen Rayman2-Vorabbericht brachte Udo direkt aus dem chinesischen Shanghai mit. Um wirklich alle Infos in sich aufzusaugen (und noch diverse chinesische Spirituosen), schlief der Rheinländer in fünf Tagen nur sage und schreibe sieben Stunden. Um seine schweren Augenlider überhaupt noch offen halten zu können, hat er sie extra für das Gruppenfoto (unten) mit

Tesa hochgeklebt. Aber auch die restliche Redaktions-Crew hat wieder einmal alles gegeben. Vorabberichte zu den zweiten Teilen von Tenchu und Tony Hawk sowie Alone in the Dark 4 zeigen, dass die 32-Bit-PlayStation noch lange nicht ausgedient hat. Zu diesen interessanten Spiele-Ausblicken kommen wie jedesmal in der PSG zahlreiche Tests und Tipps zu bald oder bereits erhältlichen Titeln. Also dann viel Spaß beim Lesen der Mai-Ausgabe wünscht euch

euer

PlayStation-Games-Team





AKTUELLE SAISON



GIB MIR STARTERFELD UND FERSENGELD **GIB MIR**
SCHRECKSEKUNDEN, „PACE-CAR-RUNDEN“ **GIB MIR**
MIR TEMPORAUSCH, PLÄTZETAUSCH **GIB MIR** JUBEL-
SCHREIE UND CHAMPAGNER-WEIHE **GIB MIR** F1 2000



it's in the game.™

index:

Alone in the Dark 4	38
Armored: Project S.W.A.R.M.	81
Army Men: Sarge's Heroes	94
Army Men: Sarge's Heroes	84
Beach Volleyball	34
Big Ol' Bass	82
Brunswick Circuit Pro Bowling 2 ..	82
Colony Wars: Red Sun	95
Crusaders of Might & Magic	84
Dead or Alive 2	8
Die Hard Trilogy 2	95
Driver 2	16
Driving Emotion Type-S	14
Dukes of Hazard	86
Everybody's Golf 2	88
Fear Effect	94
Fighting Force 2	95
Front Mission 3	27
Frontschweine	34
Galerians	36
Gekido	86
Ghoul Panic	82
Guilty Gear	89
Hydro Thunder	80
Jackie Chan's Stuntmaster	72
Jet Moto 3	94
Magical Racing Tour	18
Medal of Honor	95
Muppet RaceMania	90
NBA in the Zone 2000	78
NHL Blades of Steel 2000	78
Pool Academy	40
Rainbow Six	95
Rallymasters	40
Rayman 2	28
Rollcage 2	94
Sidney 2000	34
Silent Bomber	41
Sno-Cross	22
Star Ixiom	83
Star Ocean 2	89
Street Sk8ter 2	95
Street Sk8ter 2	74
Supercross 2000	95
Syphon Filter 2	94
Syphon Filter 2	76
Tekken Tag Tournament	8
Tenchu 2	20
Theme Park World	95
Tony Hawk's Pro Skater 2	24
Toshinden 4	40
Vampire Hunter D	70
Vandal Hearts 2	95
Vandal Hearts 2	75
World Touring Cars	43



8 Namco at its best:
Tekken Tag besser
als die gesamte
Konkurrenz?

brandneu

Alone in the Dark 438
Der Urvater des Survival-Horrors
naht zum vierten Mal.

Beach Volleyball.....34
Knappe Badeklamotten und rasante
Netz-Action.

Dead or Alive 28
Kann Tecmo's Knaller dem Pendant
von Namco das Wasser reichen?

Driver 216
Teil 2 eines der erfolgreichsten Titel
mit neuen Features.

Driving Emotion Type-S.....14
Reicht gute Grafik aus oder bietet
Square noch mehr?

Front Mission 327
Squares neueste Strategie-Mech-
Action.

Frontschweine.....34
Infogrames begibt sich mit dem
Strategie-Titel auf Worms-Pfade.

Galerians.....36
Schnappt euch Medikamente und
lüftet die Geheimnisse.

Game Developers Conference .46
Zocken 2000: News und Fakten.

Magical Racing Tour18
Findet alle 13 fehlenden Teile der
Feuerwerks-Maschine.

Pool Academy40
Billard-Schule mit ungewöhnlichen
Varianten.

Rallymasters40
Infogrames' Frontalangriff auf Colin
McRae.

Rayman 228
In China werkelt Ubi Soft an der
Umsetzung der Hüpfabenteuer.

Silent Bomber41
Bomberman-Verschnitt im drolligen
Anime-Stil.

Sno-Cross22
Mit Craves Schneemobilen über
verschneite Pisten.

Sydney 2000.....34
Eidos im Olympia-Fieber.

Tekken Tag Tournament.....8
Namco beehrt die PS2 mit einem
leicht verspäteten Prügelfest.

**Tony Hawk's
Pro Skater 2**



**Driving Emotion
Type-S**

Tenchu 220
Die legendären Attentäter des alten
Japans kehren zurück.

Tony Hawk's Pro Skater 224
Der König der Skateboarder kehrt
im Sequel zurück.

Toshinden 440
Virgins Prügler geht nun schon in
die vierte Runde.

World Touring Cars42
Neue fulminante Boliden-Hatz aus
dem Hause Codemasters.

Weltweit44

extra

Coming Up	112
Favoriten.....	92
Game Mail.....	108
Highscore.....	111
Impressum.....	114
Insertenverzeichnis	114
Interface Leserbefragung	114
Select	6
So wird getestet.....	68
Start	4



76

Gabe Logan kehrt in 20 atemberaubenden Missionen auf den Screen zurück!



96

Syphon Filter 2
KOMPLETT GELÖST!

Syphon Filter 2

getestet

Armorines: Project S.W.A.R.M....81
Acclaims Ego-Shooter mit starker Insektenbeteiligung.

Army Men: Sarge's Heroes.....84
Die kleinen Plasticsoldaten ziehen erneut in die Schlacht.

Big Ol' Bass.....82
Lassen sich Europäer für Angelspielen begeistern?

Brunswick CP Bowling 2.....82
Bowlen wie der Dude in Big Lebowski!

Crusaders of Might & Magic...84
Action-Adventure rund um die beliebte Mittelalter-Saga.

Dukes of Hazard.....86
Die Dukes reiten wieder. Noch spannender als in der gleichnamigen Serie.

Everybody's Golf 2.....88
Lustiges Multiplayer-Game auf dem virtuellen Grün.

Gekido.....86
Haben Sidescroller noch eine Existenzberechtigung?

Ghoul Panic.....82
Namcos neuester, familienfreundlicher Shooter.

Guilty Gear.....89
Virgin kann es nicht lassen und gräbt 2D-Beat'emUps wieder aus.

Hydro Thunder.....80
Umsetzung von Midways allseits beliebtem Arcade-Spaß.

Jackie Chan's Stuntmaster....72
Mr. Chan hüpf und prügelt wie in seinen besten Zeiten.

Muppet RaceMania.....90
Miss Piggy und Co betreten Fun-Racer-Gefilde.

NBA in the Zone 2000.....78
Konamis Arcade-Umsetzung der Two-on-Two-Action.

NHL Blades of Steel 2000....78
Wenig realistische Umsetzung der rasanten Puckjagd.

Star Ixiom.....83
Namcos Space-Opera. Halten die Japaner den Qualitätslevel?

Star Ocean 2.....89
Perfektes RPG aus dem Hause Enix? Mit Claude hinaus in die weite Welt.

Street Sk8ter 2.....74
EA sk8tet wieder und tritt im Kampf um Platz 1 gegen Tony Hawk an.

Syphon Filter 2.....76
Kann Gabe jetzt noch mehr überzeugen als im Vorgänger?

Vampire Hunter D.....70
Resident-Evil-Klon mit Castlevania-Elementen.

Vandal Hearts 2.....75
Ist Konamis Strategie-Perle besser als Final Fantasy Tactics?



Everybody's Golf 2

88

tri+

Army Men: Sarge's Heroes... 94
Colony Wars: Red Sun..... 95
Die Hard Trilogy 2..... 95
Fear Effect..... 94
Fighting Force 2..... 95
Jet Moto 3..... 94
Medal of Honor..... 95
Rainbow Six..... 95
Rollcage 2..... 94
Street Sk8ter 2..... 95
Supercross 2000..... 95
Syphon Filter 2..... 96
Theme Park World..... 106
Vandal Hearts 2..... 95



Syphon Filter 2
Komplettlösung

96



Theme Park
World

106



Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1 - 2 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: Namco | Schwierigkeitsgrad: mittel



The King of Iron Fist Tournament

Tekken Tag Tournament

Kaum einen Titel erwarten Videospieler rund um den Globus so sehlich wie Namcos neusten Tekken-Ableger, der einige innovative Neuerungen im Vergleich zu seinen Vorgängern bieten wird.

Die Geschichte der erfolgreichen Tekken-Serie zu verfolgen ist äußerst interessant, da sie die unterschiedlichen Entwicklungsstufen der Software-Generationen auf der PlayStation perfekt widerspiegelt. Der 1995 erschienene erste Teil der Saga bot als einziger von allen PS1-Tekken-Games animierte Hintergründe. Knapp ein Jahr später folgte Tekken 2. Namco machte mit dem Sequel das scheinbar Unmögliche möglich. Sie kreierten eine absolut perfekte 1:1-Umsetzung

der Automaten-Version. Damit bewiesen die japanischen Edler-Coder ihre sehr guten Entwicklungskünste, denn diese perfekte Adaption der Arcade-Fassung schien bis dato als unmöglich. Teil 3 der Tekken-Reihe schlug sogar durch den riesigen Umfang und die verbesserte 3D-Engine die Qualitäten des Automaten-



Nach erfolgreichem Durchprügeln des Arcade-Mode, winkt dem Spieler zur Belohnung eine coole Sequenz.



Die Charaktere wurden extrem detailliert gestaltet. Sogar Mimiken lassen sich auf den Gesichtern der Protagonisten erkennen.



Diese beiden Charaktere lassen sich nur durch einen Trick anwählen. Geht einfach auf die unsichtbaren Felder links neben Wang.

Unglaublich, aber wahr: TTT bietet dem Spieler alle Charaktere des gesamten Tekken-Universums!



128-Bit-Niveau: Coole Licht- und Schatteneffekte gehören zu den Highlights der neuen Engine.

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1-4 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: Tecmo | Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

Tod oder lebendig?

Dead or Alive 2

Tecmo machte sich seinerzeit mit Dead or Alive auf der PlayStation einen Namen. Wird der zweite Teil ebenfalls die Skeptiker überzeugen und vielleicht sogar Namcos Tekken Tag Tournament überflügeln?

■ Dead or Alive galt vor zwei Jahren als eines der besten Beat 'em Ups auf der PlayStation. Im Gegensatz zu Tekken und Toshinden ging es in erster Linie nicht darum, mit Effekthascherei den Spieler zu faszinieren, sondern es waren das ausgereifte Gampelay, die unzähligen aufeinander abgestimmten Moves und vielleicht auch die legendären hüpfenden Brüste der weiblichen Kampfriege (als Bouncing Breasts in

die Videospiel-Geschichte eingegangen). All diese Punkte sind selbstverständlich ebenfalls im Nachfolger auf der PlayStation 2 zu finden. Klar, dass diesmal das gesamte Spiel dank der PS2-Power wesentlich imposanter wirkt. Die Frage



■ Mit der richtigen Konstellation eines Tag-Teams lassen sich besondere Moves machen.



■ Leider gibt es nur zwölf verschiedene Charaktere zur Auswahl. Als Trostpflaster haben sie bis zu vier unterschiedliche Outfits.

■ DoA2 ist wahrscheinlich das zur Zeit erotischste Beat 'em Up. Es gewährt teilweise recht aufreizende Einblicke.



■ Helenas Blicken sind schon viele Gegner erlegen. Die Zwischenszenen lockern den Arcade-Modus (Story-Mode) ein wenig auf.



■ Nur zwölf Charaktere! Da vermisst man doch die beiden gestrichenen Raidou und Bayman des ersten Teils.



Der Tekken-Bowl-Tournament-Mode entwickelt sich bereits nach den ersten Minuten zum absoluten Party-Spaß.



Für Langzeitmotivation ist gesorgt: Den Kämpfern wurde eine ganze Reihe neuer Moves spendiert.

Vorbildes. Bereits seit Monaten dürfen wir uns nun schon an der neusten Tekken-Version in der Spielhalle um die Ecke erfreuen. Dabei kommt es aufgrund des neuen, Spaß fördernden Spielprinzips schon mal vor, dass der Besucher bis zu fünf Stunden vor dem Münzschlucken verharrt. Der Spieler darf sich vor dem Kampf für zwei verschiedene Recken entscheiden, die er während des Fights nach Lust und Laune als Spielfigur wechseln kann.

Gameplay: In guter alter Tekken-Tradition erwartet den prügeltwütigen Spieler vor dem virtuellen Schlagabtausch ein beeindruckendes Render-Intro,

in dem euch bereits einige der Protagonisten vorgestellt werden. Anschließend landet ihr im Hauptmenü des Kloppers, in dem euch zunächst die genreüblichen Modi, wie Arcade-, Survival- oder Trainings-Mode, zur Verfügung stehen. Nach Anwahl der Arcade-Option, die unbedingt zu Anfang gewählt werden sollte, warten 20 Recken auf ihren Einsatz. Darunter befinden sich unter anderem Hochkaräter der Vorgänger, wie Law, Lei, Eddy oder Jin. Anhand der vielen Fragezeichen, die inmitten des Kämpferfeldes positioniert sind, lässt sich bereits zu Spielbeginn sagen, dass nach erfolgreichem Durchkämpfen des Arcade-Mode noch weitere 14 Recken folgen werden. Somit stehen dem Tekken-Profi

schon bald alle Charaktere der gesamten Trilogie zur Verfügung, eine bislang noch nicht erreichte Anzahl von Fightern in einem Tekken-Game. Doch auch die Spiel-Modi haben es wieder in sich. Nach und nach öffnen sich dem virtuellen Faustkämpfer äußerst ungewöhnliche Spieloptionen. So befindet sich im weiteren Spielverlauf beispielsweise mit Tekken Bowl Tournament ein cooles Bowling-Game im Hauptmenü. Der ungewöhnliche Event entwickelt sich zum absoluten Party-Spaß.



Redaktions-Liebling: Der Afro-Amerikaner Tiger darf natürlich in der aktuellen Tekken-Kämpferriege nicht fehlen.



Girl-Power: Anna und Nina Williams tragen auch in der Fortsetzung eine Familienfede aus.



Gute Tekken-Tradition: Bei Special-Attacken blitzen wieder imposante Licht-Effekte über den Screen.

i Tekken Tag Tournament: Facts

Features

Spieler:	1 - 2
Stages:	ca. 15
Memory-Card:	413 KB
Kämpfer:	34+
Modi:	1 on 1, Tekken-Bowl, Practice, Arcade, Gallery, Team-Battle, Time-Attack, Versus, Survival

Technische Bewertung

Dual Shock:	ja
Musik:	super (20+)
Grafik:	sehr gut
Steuerung:	sehr gut
Kollisionsabfrage:	super
Geschwindigkeit:	sehr gut
Sequenzen/Outros:	super (25+)
	teilweise gerendert und Echtzeit

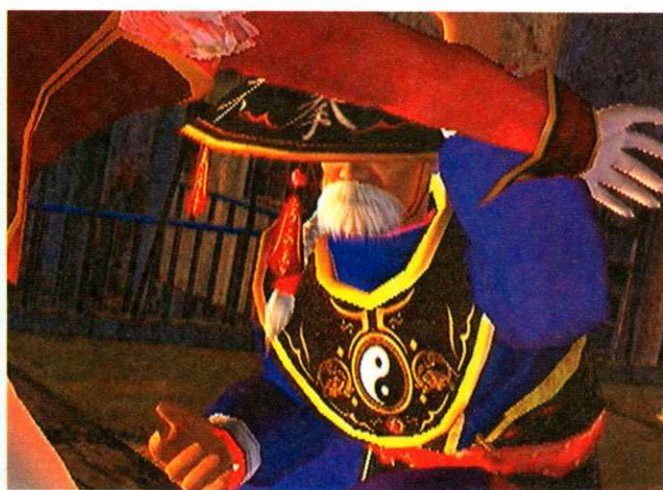


■ Wenn ein Grafik-Objekt im Vordergrund die Sicht versperrt, schaltet die PS2 diese Polygone auf transparent.



■ Die fünf Damen der Kämpferriege überzeugen in erster Linie durch schnelle Tritts- und Schlagkombinationen.

Nummer 1 war allerdings: Konnten die Jungs vom Tecmo-Team Ninja im Vergleich zur Naomi-Arcade-Version noch eins draufsetzen oder sieht Dead or Alive 2 genauso oder gar schlechter aus? Immerhin ist die Naomi-Plattform auf dem Papier technisch schlechter. Und vor allen Dingen: Kamen neue Features hinzu? Auch den direkten Vergleich mit dem fast übermächtigen Tekken von Konkurrent Namco muss dieses Beat 'em Up über sich ergehen lassen. Ob es sich also lohnt, Dead or Alive 2 in seine PlayStation2-Sammlung aufzu-



■ Blocken ist wichtig bei DoA2. Nur durch den richtigen Einsatz des Hold- und Free-Buttons erzielt man Erfolg.

nehmen, werdet ihr aus folgendem Vergleich erfahren.

■ **Gameplay:** Dead or Alive 2 bietet als Hauptunterschied zu TTT zwei Features: Zum einen die innovativen Arenen, die im Gegensatz zu Namcos Prügler wirklich 3D-Felder mit Begrenzungen, sprich Wänden, Mauern oder anderen Hindernissen, bieten. Erreicht man eine solche Wand, dann gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder die Begrenzung ist massiv, dann erleidet der Charakter, der auf sie geschleudert wurde, zusätzlichen Schaden, oder die Mauer (oder Fenster, Zaun, etc.) zerbricht und der Kämpfer fällt in einen neuen Bereich. Ohne Nachladen geht's dann dort weiter! Manche der zwölf Arenen bieten zwei oder drei

verschiedene Bereiche. Mit dem linken Schulterknopf, dem so genannten Free-Button, darf man mehr oder weniger frei herumlaufen und die Schauplätze genauer untersuchen. Der zweite Unterschied zu allen anderen bisher veröffentlichten 3D-Beat'emUps ist der phänomenale Vierspieler-Modus. Richtig, in DoA2 dürfen gleich vier menschliche Kontrahenten gleichzeitig per Multi-tap an die Pads. Zwar stehen sich wie gehabt nur zwei Kämpfer zur selben Zeit gegenüber, allerdings wird per rechtem Shoulder-Button der Team-Kollege eingewechselt und für einen kurzen Augenblick dürfen die beiden einen so genannten Tag-Team-Move ausführen, der für ordentlich Schaden sorgt.



■ Ein wunderschöner Sonnenuntergang. Die Lens-Flare- und Bump-Mapping-Effekte sind absolut genial.



■ Nachdem ein Kämpfer durch ein Fenster gefeuert wurde, schwenkt die Kamera schnell herunter.

i Dead or Alive 2: Facts

Features

Spieler:	1 - 4
Stages:	12
Memory-Card:	80 KB
Kämpfer:	12+1
Modi:	Sparring (Training), Story (Arcade), Versus, Team-Battle, Tag-Team, Time-Attack

Technische Bewertung

Dual Shock:	ja
Musik:	super (32+)
Grafik:	super
Steuerung:	super
Kollisionsabfrage:	sehr gut
Geschwindigkeit:	super
Sequenzen/Outros:	mittel (25+) nur in Echtzeit



■ Nach dem Kampf trainieren Law und Paul völlig synchron.



■ Unknown findet erst nach erfolgreichem Bestreiten des Arcade-Mode den Weg in euer Kämpferfeld.

■ **Technik:** Die 3D-Engine schlägt die des System-12-Arcade-Boards um Längen. Die Lichteffekte wirken teilweise atemberaubend und auch animierte Hintergründe sorgen für Atmosphäre. Das Gameplay besticht durch eine punktgenaue Kollisionsabfrage und eine superbe Steuerbarkeit der Recken. Lediglich das Scrolling der

Hintergründe wirkt manchmal etwas unrealistisch.

■ **Fazit:** Die Eisenfäuste sind zurück, und wie! In puncto Umfang, Spielbarkeit und Technik lässt das Sequel die Vorgänger alt aussehen. Ob Tekken Tag Tournament den Konkurrenten Dead or Alive 2 auf die Bretter schicken kann, wird der Test im vierten Quartal zeigen. (Udo L.)



■ Dank der spektakulär in Szene gesetzten Replays lassen sich die Höhepunkte der Fights noch einmal betrachten.



In bester Namco-Tradition wurde das Intro des Prüglers im Gegensatz zu den Abspannen gerendert.

Intro



■ Graues Herbstwetter: Die Wetterverhältnisse innerhalb der Stages ändern sich von Runde zu Runde.



"Das PS2-Debüt der Eisenfäuste kann als absolut gelungen bezeichnet werden"

i Tekken: History



Tekken 1



Tekken 2



Tekken 3

Released: September 95
Kämpfer: 17
Spielmodi: 3
Hintergründe: teilweise animiert; Bitmap-Grafiken

Gestaltung der Kämpfer: viele Ecken und Kanten; Proportionen der Körperteile sind teilweise nicht stimmig; die Kämpfer bewegen sich sehr träge und hölzern

Oktobre 96
25
6
 hochauflösende Bitmap-Grafiken ohne Animationen
 die Kämpfergestaltung wirkt wesentlich authentischer als im Vorgänger; fließende und schnelle Bewegungsabläufe; die Polygonkämpfer weisen noch immer Ecken und Kanten auf

September 98
21
9
 pseudo-dreidimensionale hochauflösende Hintergründe ohne Animationen selbst kleinste Details wurden bei der Erstellung der Kämpfer berücksichtigt; die Kanten der Polygone wurden vollkommen abgerundet; sehr schnelle Bewegungsabläufe der Charaktere

Analog-Steuerung: nein
Dual Shock: nein
Spielspaß: 76 %

nein
 nein
 85 %

ja
 ja
 91 %



Im in Echtzeit berechneten Intro darf die Schönheit Kasumi ihre Kampfkünste unter Beweis stellen.

Intro



■ Kleines Leckerli: Kasumi wird in dieser Zwischensequenz vollkommen entblättert gezeigt.



■ Die so genannten Danger-Zones des ersten Teils gibt es in DoA2 in leicht abgewandelter Form: Einige Bauten sind elektrisch geladen.

■ **Technik:** Auf den ersten Blick sieht DoA2 vielleicht nicht so gut aus wie TTT, allerdings sind die imposanten Arenen und die Animationen eindeutig besser. Die einwandfreie Steuerung und die schönen Zwischensequenzen sind ebenfalls nicht zu verachten. Leider ist die Sprachausgabe auf Japanisch und wird aller Voraussicht nach in Deutschland nicht ersetzt. Untertitel

werden dieses Manko abschwächen.

■ **Fazit:** Im direkten Vergleich zu TTT schneidet Tecmos Prüfler nur hauchdünn schlechter ab, aber nur wenn man den vergleichsweise mageren Umfang zu Grunde legt. In Sachen Gameplay liegt DoA2 klar vorn. Auch den Vergleich zur Arcade-Version gewinnt die PS2-Variante. (Tom S.)



■ Wrestler Bass knallt seinen Gegner ohne Gnade gegen die Arena-Begrenzung für einen saftigen Extra-Schaden.



■ Bass, die Zweite: Der Berg von einem Menschen macht seine Defizite in der Schnelligkeit durch Kraft wieder wett.

i Dead or Alive: History



Dead or Alive



Dead or Alive ++

Released: April 98 (us)
Kämpfer: 9+2
Spielmodi: 3
Hintergründe: teilweise animiert; Bitmap-Grafiken

Oktober 98 (Arcade)
10
6
hochauflösende Bitmap-Grafiken mit Animationen

Gestaltung der Kämpfer: die Charakter-Animationen waren damals in der Arcade (1996) ihrer Zeit weit voraus; die PS-Version ließ allerdings sehr lange auf sich warten, daher im Vergleich zu Tekken nur gleichwertig

dank der besseren Arcade-Power setzte DoA++ nochmal optisch zu; die Kämpfer wirkten wesentlich detaillierter und die Bewegungen flüssiger

Analog-Steuerung: nein
Dual Shock: ja
Spielepaß: 77 %

nein
nein
82 %

super!
„Tecmos PS2-Debüt ist gelungen und befindet sich mindestens gleich auf mit TTT“
Erster Eindruck
PSG

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: tba. | Entwickler: Escape/Square | Schwierigkeitsgrad: schwer

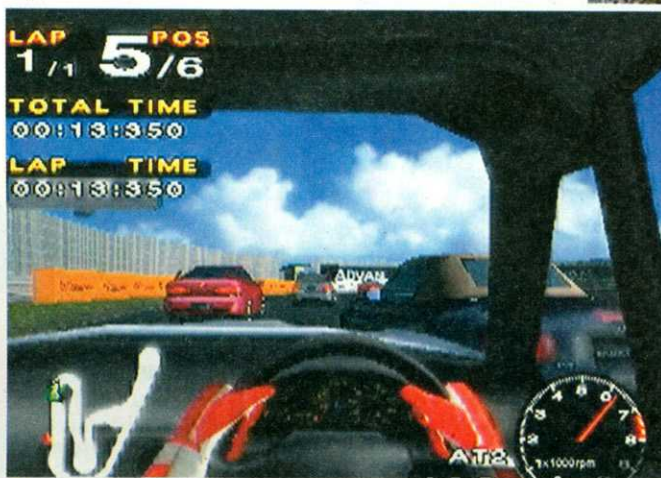
Ein weiterer GT-Klon?

Driving Emotion Type-S

Der Erfolg eines Titels lässt sich neben den Verkaufszahlen auch an der Anzahl von Klonen festmachen, die kurz nach dem Erscheinen eines Hits entstehen. Driving Emotion Type-S scheint ein solches Exemplar zu sein. Im Fahrwasser von GT2 verspricht sich Hersteller Square einen großen Erfolg.

■ Nachdem Squaresoft mit dem letzten Rennspiel-Titel Racing Lagoon eine große Enttäuschung ablieferte, versuchen sie nun die Schmach mit einem neuen Game des gleichen Genres wettzumachen. Diesmal handelt es sich aber um einen reinen Arcade-Racer, der im Gegensatz zum Erstlingswerk über keinerlei RPG-Elemente verfügt.

■ **Gameplay:** Nach Einlegen der CD gelangt ihr, ohne jegliche Rendersequenzen ge-



■ Aus der In-Board-Perspektive verschleiert ein Motion-Blur-Effekt die Sicht des Fahrers etwas.

nießen zu dürfen, gleich in das Hauptmenü des Games. Hier entscheidet ihr euch für einen von vier Renn-Modi, die bereits aus Konkurrenzprodukten bestens bekannt sind. Lediglich die Option Driving-School stellt eine kleine Ausnahme dar. Hier erlernt ihr die diffizile Steuerung der Boliden. Lenkt

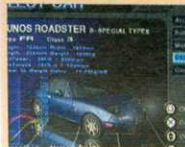
“Leider reagieren die Boliden auf die Lenkbewegungen des Fahrers viel zu sensibel”

ihr nämlich nach dem kurzen Einschlagen des Steuerrades nicht kurz gegen, fliegt euer Vehikel unweigerlich von der Piste ab und landet an der Leitplanke oder in der Auslaufzone. Größere Schäden an eurem Renner habt ihr glücklicherweise dabei nicht zu erwarten. Nur kostbare Zeit im Kampf um die Spitze geht euch bei einer solchen Aktion verloren. Nachdem ihr euch mit den insgesamt sechs Strecken



■ Zunächst donnert ihr lediglich mit japanischen Autos über die Pisten. Durch Siege schaltet ihr aber weitere Renner frei.

i Der Type-S-Rennstall



Zu Beginn stehen dem Spieler bei Driving Emotion Type-S lediglich die fünf japanischen Fahrzeughersteller Honda, Mazda, Mitsubishi, Nissan und Toyota zur Verfügung, die maximal drei verschiedene Fahrzeugtypen zu bieten haben. Im Verlauf einer erfolgreichen Rennfahrerkarriere winken dem virtuellen Piloten dann weitere Automobilhersteller samt Boliden. Darunter befinden sich sogar europäische Fahrzeuge, wie ein Porsche 911 Turbo GT3 oder ein BMW 328Ci, mit denen ihr während wilder Hetzjagden über die sechs Pisten donnern dürft.



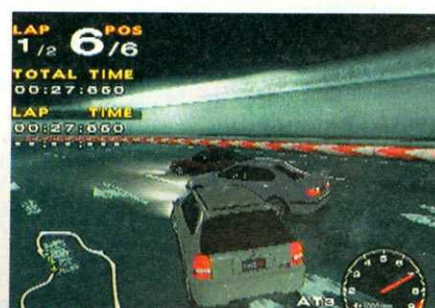
■ Harte Kopf-an-Kopf-Duelle sind bei Driving Emotion Type-S aufgrund der stark agierenden Konkurrenten vorprogrammiert.



■ Durch die ungewöhnlichen Kamerawinkel wirken die Replays äußerst spektakulär.



■ Auf Wunsch lassen sich die Armaturen auf dem Screen auch wegschalten.



■ Leider gibt es nur zwei unterschiedliche Kameraeinstellungen, die darüber hinaus etwas an Übersicht vermissen lassen.



■ Auffahrunfälle sollten vom Piloten vermieden werden, weil sie wichtige Sekunden im Kampf um die Spitze rauben.

vertraut gemacht habt, solltet ihr den Arcade-Type-S-Mode anwählen. Hier startet ihr eine Karriere, die euch durch vier unterschiedliche Klassen führt.



■ Vorbildlich gelöst: Im Gegensatz zu Ridge Racer V stören keine dichten Nebelschwaden den Durchblick im Zweispieler-Modus.

Erfolgreiche Piloten können hier neue Fahrzeuge freischalten.

■ **Technik:** Rein optisch gibt es keinen Grund zur Beanstandung. Die Engine flimmert sehr flüssig über den Screen und ein Motion-Blur-Effekt gestaltet die Sicht aus den Augen des Piloten äußerst spektakulär. Hingegen bieten die lediglich zwei unterschiedlichen Perspektiven Anlass zur Kritik.

"Die Grafik-Engine läuft durchweg sehr fließend über den Screen"

■ **Fazit:** Driving Emotion Type-S ist in der japanischen Fassung lediglich gehobenes Mittelmaß, ein Sprung auf das Treppchen wird dem Titel aufgrund der sensiblen Steuerung wohl verweigert bleiben. Hoffentlich merzen die Entwickler bis zum hiesigen Release, dessen Zeitpunkt noch in den Sternen steht, diesen Makel aus. Dann



■ Augenschmaus: An Details wurde bei der Erstellung der unterschiedlichen Parcours nicht gespart.



■ Gute Reaktion gefragt: Bereits ein schneller Start kann über den Ausgang eines Rennens entscheiden.

stünde uns nämlich ein potentieller 80er-Titel bevor, der jedem Fan des Genres empfohlen werden kann. (Udo L.)



"Aufgrund der sensiblen Steuerung kommt es leider zu Abzügen in der B-Note"

PS TOP TITEL

Formel 1 '2000 * 85.90

NFS 5 * 88.90

Gran Turismo 2 83.90

Medal of Honor 89.90

Ace Combat 3 83.90

Army Men 3D 89.90

Autobahn Raser 2 76.90

Box Champions 2000 83.90

Bundesliga Man. 2000 85.90

Civilization 2 85.90

Colony Wars 3: Red Sun 54.90

Cool Boarders 4 75.90

Crash Team Racing 83.90

The Hard Trilogy 2 85.90

Dino Crisis 78.90

Discworld Noir 81.90

ISS Pro Evolution 92.90

Jade Cocoon 79.90

Le Mans 24 87.90

Legacy of Kain 91.90

Legend of Karta 83.90

Madden NFL 2000 83.90

Metal G.S. Special Mis. 44.90

NBA Live 2000 83.90

Pacman World 61.90

Pro Pinball Fantastic J. 83.90

Rally Championship 85.90

RESIDENT EVIL 3

deutsch 95.90

uncut: 99.90

engl. PAL Version

Dune 2000 85.90

Eagle One 89.90

ECW Hardcore Revol. 82.90

Ehrgeiz 83.90

Fear Effect 84.90

Final Fantasy 8 96.90

Final Fantasy Anth. US 125.90

Gran Turismo 2 83.90

Grand Theft Auto 2 85.90

Int. Track & Field 2 89.90

Rollage - Stage 2 54.90

Saga Frontier 2 83.90

Shadow Madness 75.90

Spec Ops 85.90

Streetfighter Alpha 3 82.90

Superbike 2000 85.90

Tony Hawk's Skateb. 83.90

Toy Story 2 92.90

Urban Chox 84.90

WWF Smackdown US 118.90

Metal Gear Solid, Resident Evil 1

Moto Racer 2, Final Fantasy VII

Shadowman, Tekken 3

Gran Turismo, C&C 2 je 45.90

Tomb Raider 4 49.90

PS Hardware

Xploder FX 76.90

Xploder pro 119.00

Xploder Classic 53.90

Xploder 9000 * 62.90

Offizielle Xploder Buch 25.90

Mem. Card 30 Blöcke 22.90

Mem. Card 60 Blöcke 39.90

Lösungshefte ab 9.90

Dual Shock Analog Contr. 55.90

Falcon Light Gun 82.90

G-Con 45 Lightgun 76.90

Memory Cards: IMEG 15.90

15 Blöcke SONY 29.00

360 Blöcke 49.90

Game Enhancer 31.90

Game Buster CDX 78.90

Boot Chip 18.90

Multinorm Set 29.90

OKAY SOFT

Spiele Versand

92557 Weiding Am Graben 2 09674-1279 Fax -1294 news -8405 info@okaysoft.de

PS COMING SOON:

Alien Resurrection 85.90

Armies Project 84.90

Army Men Sarges Hero 89.90

Baldurs Gate 81.90

Catan - Die erste Insel 85.90

Dracula Resurrection 81.90

Duke Nukem 86.90

Planet o.t. Babes 85.90

Earthworm Jim 3D 78.90

Flattenman 82.90

Formel 1 '2000 79.90

Grandia 82.90

Legend of Legaia 81.90

Medevil 2 54.90

Messiah 81.90

Need 1 Speed - Porsche 88.90

Nightmare Creatures 2 88.90

Parasite Eve 2 JP 159.90

Premier Manager 2000 89.90

Railroad Tycoon 2 85.90

Rayman 2 98.90

Spiderman 98.90

Star Ism 54.90

Star Ocean 2 54.90

Test Drive 6 87.90

Theme Park World 82.90

UEFA 2000 81.90

Vampire Hunter 82.90

WWF Smackdown 85.90

Formel 1 '2000 85.90 NFS Porsche 88.90

Resident Evil - Gun Survivor EV 95.90

Crazy Taxi 92.90

ECW Hardcore R. 81.90

House of the Dead 2 82.90

NBA 2 K 84.90

Resident Evil Code Veron. i.V. 84.90

Soul Calibur 84.90

Tomb Raider 4 96.90

Tony Hawks Skateb. * 79.90

Toy Story 2 * 104.90

Daikatana 110.90

Donkey Kong & Exp. Pack 125.90

Duke Nukem Zero Hour 112.90

Pokémon Stadium 125.90

Super Smash Bros. 84.90

Toy Story 2 97.90

WWF Wrestlemania 2000 109.90

OKAYSOFT.DE

bei Internet-Bestellungen mit gültiger eMail-Adresse:

EINGANGS- & VERSAND-BESTÄTIGUNG

Stamm im Sicherheitskarton SERVICE - Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung erfolgt Info.

SEIT 1989

PC TOP TITEL

Age of Empires 2 DV 78.90

Age of Wonders DV 75.90

Alpha Cent Alien Cross. DV 34.90

Anastasi 3 DV 84.90

B-17 Flying Fortress 2 * DV 74.90

Baldurs Gate - Pack DV 56.90

Legenden d. Schwertk. DV 32.90

Baldurs Gate 2 * DV 79.90

Black & White * DV 75.90

Blade * DV 72.90

C++ 3: Firestorm DV 32.90

C++ 3: Tiberian Sun DV 86.90

Croc 2 * DV 77.90

Dark Project 2 * DV 84.90

Delta Force 2 DA 74.90

Devil Inside DV 76.90

Diablo 2 * DV 79.90

D.R. 4: D. Sumpfhühner DV 28.90

Dino Crisis * DV 74.90

DSF Fussballman. 2000 DV 49.90

Earth 2150 DV 72.90

Evolve * DV 77.90

F/A-18 (Jane's) DV 72.90

Fifa 2000 DV 81.90

Final Fantasy 8 DV 129.90

Flight Sim. 2000 - Prof. DV 62.90

Flughafen Manager DV 83.90

Formel 1 '2000 DV 72.90

Freemove 2 DV 71.90

Gabriel Knight 3 DV 72.90

Ghosts * DV 78.90

Gothic * DV 74.90

Grand Prix 3 * DV 76.90

Gunsip * DV 74.90

Heavy Metal FAKK 2 * DV 76.90

Imperium Galactica 2 DV 74.90

Indiana Jones 5 DV 62.90

Jagged All. 2 - AddOn DV 71.90

Kater Total! DV 77.90

Le Mans 24 DV 77.90

Lemmings Revolution * DV 74.90

Majesty DV 72.90

MDK 2 * DV 82.90

Metal Fatigue * DV 49.90

NBA Live 2000 DV 72.90

Need for Speed 4 DV 75.90

PC Low Budget

Airline Tycoon Doublepack 28.90

Alpha Centauri 32.90

Bophemets Fluch 2 21.90

Blade Runner 29.90

Dark Project GOLD 43.90

Delta Force 33.90

Diablo & Hellfire 42.90

Dracon 32.90

Dune 2000 29.90

European Air War 39.90

Fallout 2 42.90

Grim Fandango 26.90

Jagged Alliance 2 36.90

Jedi Knight - Mission 42.90

Lands of Lore 2 35.90

Machwarrior 3 29.90

Monkey Island 3 42.90

Need for Speed 3 32.90

Privateer 2: The Darkening 29.90

Railroad Tycoon 2 Doublepack 41.90

Resident Evil 1 22.90

Revol 28.90

Star Trek: Birth of Federation 39.90

Starcraft 39.90

Starship Universe * 28.90

Turk 2 28.90

Ultima Online Second Age 42.90

Unreal 29.90

Return to Noli 29.90

Wei The Sexy Empire 39.90

Wei Attack 46.90

Wing Commander Prophecy 33.90

X-Beyond the Frontier 43.90

You don't know Jack 27.90

Bleem! 69.90

PlayStation Emulator

PC Sammlungen

Gold Games 4 DV 52.90

Lucas Arts 10 Adventure DV 35.90

NBA Live 2000 DV 72.90

Need for Speed 4 DV 75.90

Nfs Porsche 75.90

Nax DV 75.90

Panzer Elite DV 72.90

Pharao DV 78.90

Planescape Torment DV 72.90

Police Quest SWAT 3 DV 72.90

Pro Pinb. Fantastic Jour. DV 61.90

Rogue Spear Urban Op. * DV 38.90

Roller Coaster Tycoon DV 55.90

- Added Attractions DV 41.90

RTL Skispringen 2000 DV 49.90

Septerra Core DV 75.90

Shogun * DV 72.90

Simon the Sorcerer 3D DV 74.90

Star Trek: Armada * DV 75.90

- Klingon Academy * DV i.V.

- New Worlds * DV 72.90

- Voyager * DV 75.90

Star Wars Force Comm. DV 74.90

Starcraft - Broadwar DV 36.90

Starlancer * DV 87.90

Sudden Strike * DV 84.90

Superbike 2000 DV 75.90

System Shock 2 DV 74.90

Thandor - Die Invasion DV 69.90

The longest Journey DV 72.90

Taz * DV 76.90

Ultima 9 - Ascension DV 76.90

Ultima World Edition DV 78.90

USAF Jets DV 72.90

Vampire * DV 82.90

Warcraft 2 Battle.net Ed. DV 39.90

Wheel of Time DV 76.90

You don't know Jack 3 * DV 77.90

SOLDIER OF FORTUNE

UNCUT EV 84.90

DV 75.90

Daikatana EV 82.90

DV 78.90

Messiah * DV 72.90

EV 79.90

ARMADA

Star Trek Armada DV 75.90

The Sims

DV 74.90 EV 79.90

Sudden Strike * DV 86.90

EV 87.90

Vampire

Vampire DV 82.90

DEUS EX

DIE HARD TRILOGY 2

DV 74.90 US 89.90

HALF-LIFE

OPPOSING FORCE - EV 42.90 DV 41.90

- Game o.t. Year Ed. DV 54.90

- Generation Pack * DV 74.90

- Gunman i.V. Team Fortress 2 i.V. Vorbestellung angebracht!

RESIDENT EVIL 3

PREY, DECAY

Loose Cannon

MAX PAYNE

Duke Nukem Forever 79.90

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: Juli 2000 | Entwickler: Reflections | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Harte Renn-Action in der Großstadt

Driver 2

Schon mit dem ersten Teil dieses Renn/Action-Spieles meldete sich Reflections aus der Versenkung zurück. Mit Driver 2 verspricht uns der britische Ausnahme-Programmierer einen sehr abwechslungsreichen Titel, der erneut alle Spieler begeistert.

Die Vorstellung, in einem Videospiel mit einem Auto durch riesige Städte zu fahren, ohne sich von irgendwelchen Begrenzungen einschränken zu lassen, ist schon auf den ersten Blick sehr faszinierend. Wenn dann auch noch knifflige Aufgaben und heiße Verfolgungen-



Genau wie im ersten Teil auch, lotst euch die Karte unten rechts im Bildschirm durch die Stadt.

Interview

Interview mit Martin Edmondson, Gründer, Managing- und Creative-Director von Reflections

PSG: Habt ihr für Driver 2 eine neue Engine programmiert oder habt ihr die bestehende Engine modifiziert?
Martin Edmondson: Die Driver-Engine ist teilweise überschrieben. Wir haben neue Codes und Features hinzugefügt, um neue kurvige Strecken, Sprünge und mehr zu ermöglichen. Andere Abschnitte der Engine wurden überschrieben oder verbessert, um mehr Leistung zu erhalten und so die zusätzliche Ladearbeit, die für die kurvigen Straßen nötig ist, auszugleichen. Wenn wir das Game fertig haben, werden ungefähr 50 % der City-Engine überschrieben sein. Die Physik-Engine bleibt nahezu unberührt, außer für Verbesserungen.

PSG: Es gibt viele originalen Städte-Karten in Driver 2. War es sehr schwer, diese in eine virtuelle Welt zu übertragen?

ME: Es gibt viele davon. Jede Stadt hat circa 150000 Gebäude und Objekte. Daher dauert es unheimlich lange, die Stadt aufzubauen. Die Designer jedes einzelnen Stadt-Teams schauten sich die Locations vor Ort an und machten tausende Fotos und stundenlange Filmaufnahmen. Wieder zurück im Büro, erschienen die Städte noch viel verzweigter in Driver 2, denn, obwohl die Städte ungefähr dieselbe Größe haben wie in Driver 1, sind



Während das Replay läuft, dürft ihr eure zahlreichen Rempelen betrachten.

jagen mit ins Spiel kommen, hört die gesamte Videospiel-Gemeinde auf. Bereits in Grand Theft Auto faszinierte ein Spielprinzip, bei welchem der Spieler nahezu jedes Auto entführen durfte. Allerdings begrenzte das komplexe Gameplay die grafische Dimension auf eine sehr pixelige Vogelperspektive. Als die ersten Bilder von Driver durch das Internet geisterten, spekulierten alle über einen vollkommen dreidimensionalen GTA-Klon, der auch grafisch mit aktuellen Rennspielen konkurrieren kann. Leider schafften es die

viele Straßen noch kurviger. Die Programmierer haben mit noch größeren Problemen zu kämpfen, die Daten für solch große Gebiete zu speichern und die Stadt dann schnell auf die PS zu übertragen, was für heutige Verhältnisse ein mittlerweile relativ leistungsschwaches System ist.

PSG: In Driver 2 kann man mit vielen verschiedenen Vehikeln fahren. Ändert sich nun auch das Fahrverhalten oder bleibt es gleich?

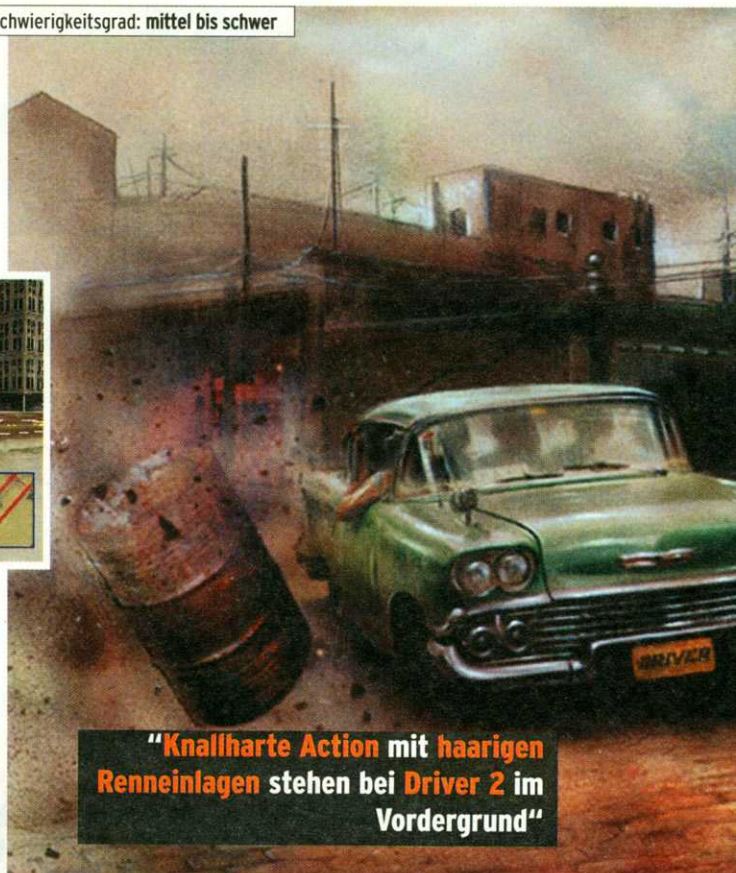
ME: Wir haben eine Physik-Engine in Driver, aber diese ermöglicht Vehikel-Einstellungen wie Masse, Leistung, Radstand, Schwerpunktzentrum und so weiter. Als Ergebnis der Variationen dieser Charakteristika fahren sich alle Boliden in Driver 2 anders. Busse und Trucks liegen demnach schwerer auf der Straße und sind langsamer zu fahren als kleine Wagen mit großer Leistung.

PSG: Warum benutzt ihr für Driver 2 erneut den Stil der 70er-Jahre?

ME: Driver spielt nur grob in den 70er-Jahren. Die Musik, der Stil und die Dialoge stammen aus den 70ern, aber die Gebäude und die restliche Szenerie sind aus der Gegenwart. Driver 2 nimmt es hierbei nicht so genau. In Havanna findet man beispielsweise Autos aus den späten 50ern bis frühen 60ern (wie sie dort auch heute weit verbreitet sind).

PSG: Wird es ein Driver für die PlayStation 2 geben?

ME: Na ja, ich denke, es herrscht wenig Zweifel darüber, dass es schließlich irgendein Driver-Spiel dafür geben wird, aber bis dahin wird noch einige Zeit verstreichen.



"Knallharte Action mit haarigen Renneinlagen stehen bei Driver 2 im Vordergrund"

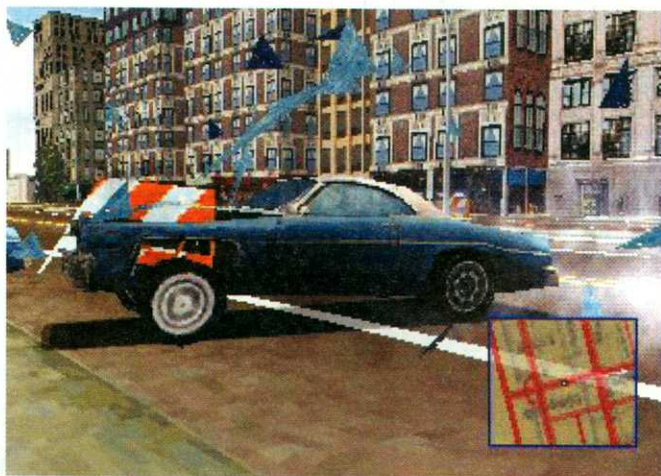
Programmierer von Reflections nicht, ein ganz so aufwändiges Spiel zu schaffen, aber alleine das geniale Fahrverhalten machte dieses Spiel zu einem Top-Seller. Bei Driver 2 soll sich aber auch das ändern. Mit überarbeiteter Engine und einer Third-Person-Perspektive für eigene Action-Einsätze enthält dieses Spiel alles, was man sich wünscht.

Gameplay: Mit Driver 2 präsentiert sich uns ein Game, das das altbekannte Spielprinzip vom Prequel revolutionieren will. Hierbei versuchen die Coder nicht, die heißen Verfolgungsfahrten abzuändern, sondern vielmehr mit neuen Spielelementen einen sehr abwechs-

lungsreichen Renn/Action/-Adventure-Mix zu kreieren. Zu diesem Zweck hat das Team um Martin Edmondson die Grafik-Engine so umgeschrieben, dass der Spieler aus seinem Auto aussteigen, Gegner umlegen und mit einem beliebigen Wagen die Flucht ergreifen kann. Hierfür schaltet die Kamera in eine



In manchen Städten rast ihr an imposanten Gebäuden und Landstrichen vorbei.



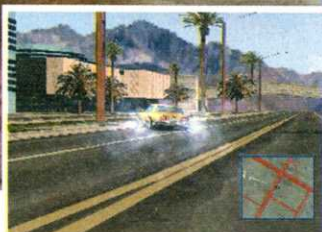
Pech gehabt. Bei diesem Zusammenstoß mit der Laterne ist deutlich zu sehen, wie sich das Blech des Fahrzeugs verformt. Danach dürfte das Auto nicht mehr funktionieren.



■ Damit Driver 2 nicht so schnell langweilig wird, pflastern eure Gegner den Weg mit vielen Hindernissen.



■ Vor allem die Fahrzeuge aus den 70er-Jahren verleihen dem Spiel erneut eine faszinierende Atmosphäre.



■ Während unser Fahrer eben einen Burn-out macht, steigt weißer Rauch aus den Radkästen.

Tomb-Raider-Perspektive, um eine gute Übersicht zu gewährleisten. Genau wie bei GTA steht somit die Möglichkeit offen, seine hartnäckigen Verfolger durch einen geschickten Fahrzeug-

"Driver 2 sticht erneut die gesamte Konkurrenz auf dem Markt aus"



■ Bei genauer Betrachtung der Boliden fällt sofort auf, wie genau sich Reflections an den realen Vorbildern orientiert hat.



■ Besonders die Objekte am Straßenrand besitzen in Driver 2 sehr viel mehr Details als beim Vorgänger.

wechsel schnellstens abzuschütteln.

■ **Technik:** Nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch begeistert Driver 2. Die aufgepeppte Grafik-Engine erlaubt eine wesentlich detailliertere Umgebung und das Schadensmodell wirkt sehr realistisch. Genau wie beim Prequel stammen alle Autos aus den 70er-Jahren, was dem Spiel erneut ein grandioses Gangster-Flair verleiht. Nur an der Sichtweite hat sich nicht viel geändert, was man aufgrund der riesigen Stadt gut verschmerzen kann.



■ Mit viel Schwung springt euer Fahrzeug sehr weit. So werden spielend lauernde Straßensperren überwunden.



■ Leider ist die Sichtweite immer noch sehr begrenzt. Dafür sind die Grenzen der Stadt fast nicht vorhanden.

■ **Fazit:** Driver 2 überzeugt schon jetzt, obwohl sich das Spiel noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet. Mit neuen Spielelementen und uneingeschränkten Aktionsmöglichkeiten wird dieser Titel sicherlich ein absoluter Top-Hit. (Markus H.)



"Geniale Renn-Action, die auch auf längere Sicht begeistern kann"



■ Das Schadensmodell des Vorgängers hat man bei Driver 2 ordentlich überarbeitet.



Auf den gezeichneten Story-Boards könnt ihr erkennen, wie die Zwischensequenzen aussehen werden.

Story

i Firmen-History

Der Software-Hersteller **Reflections** ist ein Oldie in der Videospiel-Branche. Vor 15 Jahren gründete der jetzige Managing- und Creative-Manager **Martin Edmondson** die Firma in **Newcastle**. Folgende Spiele wurden seit dieser Zeit von Reflections entwickelt.

- 1985: Ravenskull (BBC Micro, Acorn Electron)
- 1986: Codename Droid (BBC Micro, Acorn Electron)
- 1987: Stryker's Run (Electron)
- 1989: Ballistix (BBC Micro, Amiga, Atari ST); Shadow of the Beast (Amiga)
- 1990: Shadow of the Beast II; A.W.E.S.O.M.E. (Amiga)
- 1992: Shadow of the Beast III (Amiga)
- 1994: Brian the Lion (Amiga, CD32)
- 1995: Destruction Derby (PSX, PC)
- 1996: Destruction Derby 2 (PSX, PC)
- 1999: Diver (PSX, PC)



■ Bei Driver 2 rast ihr erneut mit den getunten Autos der 70er-Jahre durch die Städte.



■ Kurz vor dem Ziel in Führung zu liegen heißt oft gar nichts, denn noch könntet ihr abgeschossen werden.



■ Diese Dinosaurier bevölkern die Dschungel-Strecke und wer nicht gut aufpasst, rammt schnell eines dieser Tiere.



■ Das ist die gesamte Disney-Welt, in der die insgesamt 13 Strecken verteilt sind.

Genre: Rennspiel | Spieler: 1-2 | Erscheint: März 2000 | Entwickler: Disney Interactive | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Chip und Chap werfen die Motoren an Walt Disney World Quest Magical Racing Tour

Macht die wundersamen Welten aus den Walt-Disney-Comics zu euren Rennstrecken und gewinnt mit echten Disney-Charakteren die Magical Racing Tour.

■ Die beiden Streifenhörnchen Chip und Chap gehören inzwischen zu den bekanntesten Disney-Figuren neben den Mickey-Maus-Charakteren. Und wer die beiden kennt, der weiß, dass bei ihnen nicht immer alles glatt läuft. So auch diesmal, als Chip aus Versehen einige seiner Nüsse in die Walt-Disney-Feuer-

werksmaschine fallen lässt, woraufhin diese explodiert und ihre Teile in sämtliche Richtungen der Disney-Welt verteilt werden. Nun liegt es an den Beiden, die Teile der Maschine so schnell wie möglich zurück zu bekommen. Eines dieser Stücke landete in jedem Rennkurs. Also müsst ihr lediglich alle Rennen gewinnen, um die Maschine wieder zusammensetzen zu können.

■ **Gameplay:** Magical Racing Tour ist ein waschechter Fun-Racer mit allem, was dazu gehört. Neben 13 absolut unterschiedlichen Strecken und 13 Charakteren beinhaltet es somit auch verschiedene Pick-ups, wie Turbos oder Waffen. Das sind vor allem Nüsse, mit denen ihr eure Gegner abschießt. Abgesehen vom obligatorischen Time-Trial- und dem Zweispieler-Modus gibt es noch den

Adventure-Modus. Hier müsst ihr durch Siege die begehrten Maschinenteile gewinnen und neue Strecken freischalten, bis ihr die Feuerwerksmaschine wieder komplettiert habt.

■ **Technik:** Die technische Seite von diesem Titel hat mich am meisten überrascht. Grafisch sieht das Game schon sehr gut aus. Alle Strecken sind abwechslungsreich, mit vielen Details angereichert und auch die Fahrzeuge und Figuren sind schön animiert worden. Dazu kommt noch eine nahezu perfekte Steuerung. So habt ihr euer Fahrzeug jederzeit absolut unter Kontrolle. Mit der Sprungtaste lassen sich die Vehikel fast wie beim Genre-Urvater Mario-Kart um die Kurven dirigieren. Was allerdings noch negativ auffällt, ist neben der zwar disney-

“Die technische Seite von Magical Racing Tour hat mich am meisten überrascht”



■ Aufgrund des teilweise recht hohen Schwierigkeitsgrades sieht man dieses schöne Bild leider nur selten.

typischen, aber dennoch auf Dauer nervenden Musik vor allem der etwas harte Schwierigkeitsgrad. Ohne Abkürzungen zu finden, hat man spätestens ab dem dritten Kurs keine Chance mehr auf den Sieg. Wenn einen die Gegner in drei Rennen hintereinander in der letzten Kurve abschleifen und überholen, vergeht sogar dem Hardcore-Zocker der Spaß.

■ **Fazit:** Dieses Disney-Game macht schon jetzt sehr viel Spaß und zeigt sehr gute Ansätze. Bekommen die Entwickler noch den Schwierigkeitsgrad in den Griff, steht uns ein weiterer guter Fun-Racer ins Haus. (Tom S.)



■ So sieht also eine Feuerwerksmaschine aus, zumindest eine nicht ganz fertige.



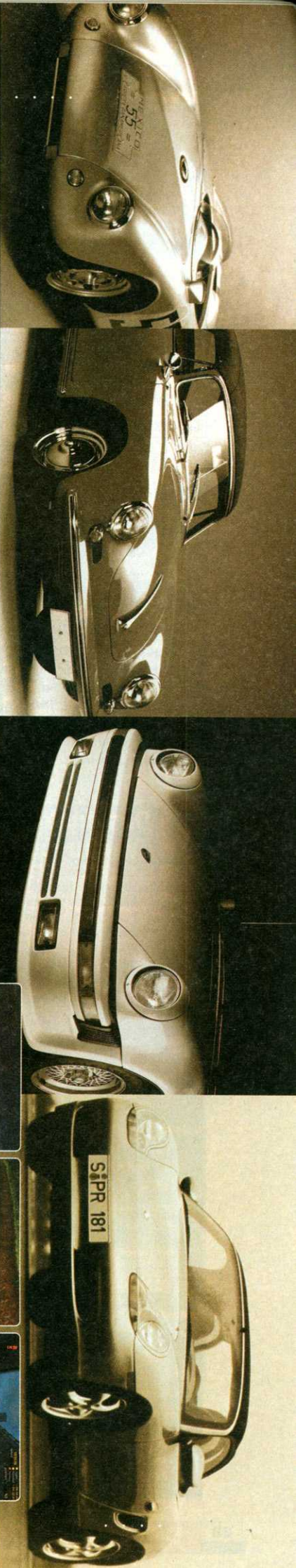
■ Zu solchem Gerangel kommt es außer beim Start auch in den Rennen häufiger. Da helfen nur eiserne Härte oder Waffen-Pick-ups.



■ Der Frochkönig? Leider nicht. Ein Konkurrent hat euch in diesen Hüpfper verwandelt, was euch wertvolle Zeit kostet.

■ Im Zweispieler-Modus sind die Turbofelder von großem Nutzen. Nur mit diesen schafft man es, sich etwas abzusetzen.

gurt
“Ein hübscher Fun-Racer mit noch unausgegorenem Schwierigkeitsgrad”
Erster Eindruck
PSG



Leidenschaft.

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.



ELECTRONIC ARTS®

EA

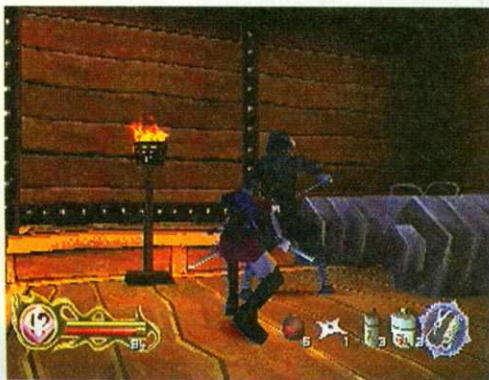
PlayStation

PORSCHÉ

www.needforspeed.com

© 2000 Electronic Arts. Need for Speed: Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Licensed from Dr. Ing h.c. F. Porsche AG under certain patents. PayStation and PS are trademarks of Sony Entertainment Inc. © 2000.

NEED FOR SPEED
PORSCHÉ



■ Das lautlose Anschleichen ist das A und O des Ninja-Daseins. Ist man geschickt genug...



■ ...hat man mit den zahlreichen Wachen kein Problem. Wer hingegen durch die Levels trampelt, wird wenig Erfolg haben.

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Mai 2000 | Entwickler: Activision | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Der Tod kommt auf leisen Sohlen

Tenchu 2 Birth of the Assassins

Nach gut anderthalb Jahren machen sich die geschickten Ninjas Ayame und Rikimaru wieder auf den Weg, ihren geschändeten Meister zu rächen. Diesmal befindet sich an ihrer Seite Verstärkung...

i Das dunkle Tenchu-Trio

Im Gegensatz zum Vorgänger wird diesmal neben den beiden bekannten Charakteren Ayame und Rikimaru ihr älterer Kamerad Tatumaru mit von der Partie sein. Welche exakte Rolle er spielen wird, ist noch unklar.



■ Im Oktober 98 testeten wir in der PSG den ersten Teil des Ninja-Spektakels. Damals heimste der Activision-Titel erstaunliche 81 % ein, da er besonders durch sein außergewöhnliches Gameplay zu überzeugen wusste. Das Prequel nahm seinen Verlauf mehrere hundert Jahre in der Vergangenheit. In erster Linie ging es darum, die beiden fernöstlichen Kämpfer Ayame und Rikimaru durch geschickte Manöver an Wachen vorbei und in verschlossene Gebäude zu lotsen oder finstere Tyrannen auszuschalten, eben einen echten Ninja zu spielen.

■ **Gameplay:** Teil 2 spielt exakt vier Jahre vor den Ereignissen des Vorgängers. Ayame und Rikimaru trainieren zusammen mit ihrem Freund und Vorbild Tatumaru Seite an Seite. Eines Tages wird eurem Meister, Lord

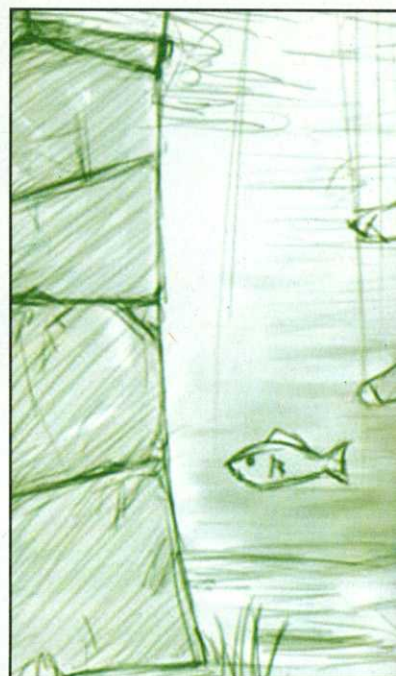


■ Zu Anfang des Abenteuers ist die Gruppe noch vereint. Doch plötzlich nimmt das Schicksal seinen Lauf!

Gohda, sein Schwert gestohlen. Ein unschätzbare Verlust für ihn, weshalb er die junge Truppe kurzerhand auf die Wiederbeschaffung seiner Waffe ansetzt. Alle, die den ersten Teil bereits kennen, werden sich schnell in Tenchu 2 zurechtfinden. So darf man sich wie gehabt per R1-Knopf an eine Wand pressen, wobei die Kamera nach vorne schwenkt und einen Blick hinter unseren Rücken erlaubt. Entdecken wir eine feindliche Person, schleichen wir uns von hinten unbemerkt heran und sorgen lautlos dafür, dass sie nicht mehr um Hilfe rufen kann. In Tenchu 2 geht es aber nicht ums Töten. Der eigentliche Reiz geht vom Schleichen durch die Dunkelheit und von der Ungewissheit aus, ob sich hinter der



■ Dieser finstere Zeitgenosse hat gerade mit Ayame kurzen Prozess gemacht. Jetzt geht es nochmal zum Level-Anfang.



nächsten Ecke ein Wachhund befindet oder nicht. Wer dem größten Ärger aus dem Weg gehen will, der darf sich per Seil und Wurfhaken auf die Dächer hinaufziehen und dort sein weiteres Glück versuchen. Egal ob man Wurfhaken oder Shuriken einsetzt, es wird dann von der Third-Person- in die Ego-Perspektive umgeschaltet. Dort ist im Zentrum des Screens ein rotes Fadenkreuz zu sehen, mit dem man ohne Probleme weit entfernte Gegner ins Visier nehmen kann. Im Vergleich zu Teil 1 neu hinzugekommen sind die zahlreichen Schwimm- und Tauchaktionen. Wenn euch die Luft ausgehen sollte, hattet ihr vor Beginn des Levels die Möglichkeit, mit dem

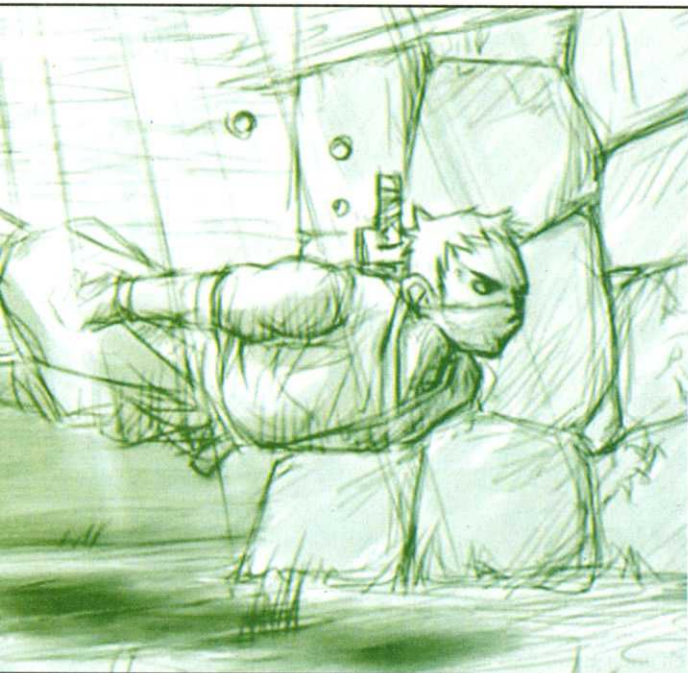
"Tenchu 2 setzt spielerisch wie technisch noch eins drauf"



■ Bis zu 20 verschiedene Gegenstände dürft ihr in eurem Gepäck mitführen.



■ Lord Gohda taucht immer wieder auf, um euch anzuweisen.



■ Mit den Granaten sind die Wachen schnell ausgeschaltet. Dummerweise verursachen sie verräterischen Lärm.



Item-Screen die passende Ausrüstung zusammenzustellen und dort kleine Luftflaschen für den Notfall einzupacken. Bis zu 20 verschiedene Gegenstände dürfen ins Reisegepäck aufgenommen werden, darunter nützliche Heiltränke, vergifteter Reis für zu neugierige Wachen, Granaten und viele andere hilfreiche Ninja-Goodies. Auch diesmal bekommt ihr vor jedem Abschnitt eine klare Vorgabe, welche Aufgabe ihr bewältigen sollt. Das kann von einfachen Erkundungsmissionen, über Eskortierung von hilflosen Dorfbewohnern bis hin zu Tötungsaufträgen gehen.

■ **Technik:** Auf den ersten Blick hat sich bei Tenchu 2 nicht viel getan. Wobei dies nicht unbedingt negativ zu verstehen ist, da Teil 1 bereits durchaus zu überzeugen wusste. Die Grafik wurde in puncto Sichtweite und Detailvielfalt sogar noch ein wenig verbessert, ist aber dennoch verbesserungsbedürftig, was Clipping und Aufbau anbelangt. Musikalisch macht Tenchu 2 einen hervorragenden Eindruck, denn der Soundtrack mit seinen fernöstlichen Klängen sorgt für die passende Atmosphäre. Einzig wirklicher Kritikpunkt der Alpha-Version ist die bislang zu träge Steuerung, die

■ Die zahlreichen gerenderten Zwischensequenzen verschaffen euch einen ersten Überblick der jeweiligen Abschnitte.

besonders in Kämpfen Mann gegen Mann so manchen Frust aufkommen lässt.

■ **Fazit:** Activision dürfte mit Tenchu 2 wieder ein kleiner Insider-Hit gelingen, der diesmal wahrscheinlich von mehr Leuten respektiert wird. Wer auf Spiele mit historischem Hintergrund sowie knallharter ungeschminkter Action steht und zugleich Nerven aus Drahtseilen hat, der darf sich schon bald auf unseren ausführlichen Tenchu-2-Test freuen. (Gunther H.)



■ Per Rauchbomber lassen sich sämtliche Gegner im Umkreis für kurze Zeit lahm legen. Leider betrifft der Effekt auch euch.



■ Presst man sich mit dem R1-Knopf an die Wand, schwenkt die Kamera und man kann den Feind erst einmal beobachten.

i Editor

Denjenigen unter euch, die mit 32 Levels von Tenchu 2 nicht auskommen, spendiert Activision einen Level-Editor. Mit diesem Tool dürft ihr euch nach Herzenslust austoben. Egal ob ihr Waldgegenden, Bergschluchten oder Schloss-Szenarien nachahmen wollt, der Editor lässt euch dabei freie Wahl. Sogar die Gegner und Passanten dürfen nach Wunsch eingesetzt und das Level-Ziel frei definiert werden. Also, viel Vergnügen!



■ Teilweise wird die spannende Handlung durch Sequenzen in Spielgrafik fortgesponnen.

Ebenfalls stark verbessert präsentiert sich das Intro. Es stimmt euch perfekt auf das Abenteuer ein.

Intro

super!
"Nervenkitzel im Ninja-Gewand. Ein wahrer Geheimtipp für alle Action-Fans!"
PSG



■ Im malerischen Aspen führt euch die fulminante Hatz vorbei an Skiliften und Lodges.



■ Je schneller ihr über die Pisten brettet, desto höher fallen die Sprünge des Schneemobils aus.



■ Im Zweispieler-Modus geht's knackig zur Sache. Mit Rempeleinlagen gelangt ihr dennoch als Erster ins Ziel.

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

Ab in verschneite Gebirgsregionen

Sno-Cross Champ. Racing

Noch vor einem halben Jahr galten virtuelle Snowmobile-Rennen als Zukunftsmusik. Heute wissen wir es besser, denn nach EA beschert uns Crave einen Ableger dieser eiskalten Sportart.

■ Um rennspielbegeisterten Dauerzockern Neues zu bieten, wurde schon viel versucht. Das UDS-Team nahm sich nun der hochmotorisierten Schneemobile an.

■ **Gameplay:** Wer schon einmal das Vergnügen hatte, auf einem Hochleistungsgefährt durch den Schnee zu pflügen, weiß, was es mit der Faszination dieses

Motorsports auf sich hat. UDS gestattet euch, dieses Feeling zumindest für den Heimbereich nachzuvollziehen. Die Coder stellen euch Original-Vehikel der renommierten japanischen Yamaha-Schmiede zur Verfügung, um euch im winterlichen Ambiente auszutoben. Zwar sind von Beginn an lediglich die Hälfte der Kurse zu befahren, dennoch brettet ihr bereits in Aspen mit einem Affenzahn über die vereisten Parcours. Ferner lassen sich abseits vom tiefergehenden Championship-Modus solch illustre Events wie der Hill-Climb spielen, wobei ihr einen Steilhang möglichst schnell erklimmen müsst. Auch die Freunde des simultanen Spaßes

gegen einen menschlichen Rivalen dürfen via Splitscreen ihr Können unter Beweis stellen. Doch gerade in besagter Championship liegt klar der Schwerpunkt verborgen, da sich nur durch gutes Abschneiden neue Gefährte erspielen und neue Strecken freispielen lassen. Darüber hinaus bietet Sno-Cross einen komfortabel zu handhabenden Editor, mit dem ihr nach Lust und Laune eigene Kurse editiert. So lassen sich problemlos waghalsige Steigungen und Unterführungen sinnvoll aneinander reihen.

■ **Technik:** Sno-Cross bietet zum noch relativ frühen Zeitpunkt bereits ein ansehnliches

"Im Vergleich zu Sled Storm muss UDS noch etwas Feinarbeit leisten"

■ Yamaha zeigt sich von der spendablen Seite und liefert die komplette Fahrzeugpalette für Sno-Cross.

optisches Bild. Hier und da trüben kleinere Pop-ups und leichter Nebel das Erscheinungsbild, diese fallen jedoch nicht weiter ins Gewicht. Soundtechnisch muss der Titel aber noch einmal einem gehörigen Feinschliff unterzogen werden, da außer den Motorgeräuschen kein Ton in euren Gehörgang dringt.

■ **Fazit:** Freunde des winterlichen Motorsports sollten sich warm anziehen, denn mit Sno-Cross macht sich ein hoffnungsvoller Konkurrent zu Sled Storm auf den Weg, vorausgesetzt man behebt die kleineren technischen Mängel. (Tom S.)



■ Selbst entworfene Strecken lassen sich sogleich im spielerisch leicht zu bedienenden Editor ummodellieren und schließlich befahren.



■ Je öfter ihr euren Boliden gegen Hindernisse setzt, desto mehr ramponiert ihr euer Gefährt. Optisch sichtbar wird der Schaden in Fahrleistung und dem Schadensmodell.



■ Die Vehikel erweisen sich als äußerst giftige Gefährte, deren Power sich gerade bei den Anstiegen bemerkbar macht.

■ Haarnadelkurven verlangen euch viel ab, denn bei Geschwindigkeiten über 100 km/h verliert ihr leicht die Kontrolle.

gurt
Erster Eindruck
PSG
"Interessante Konkurrenz zu EAs Vorzeig-Racer Sled Storm"

VIEL FEIND. VIEL EHR.



Gehe nicht auf Wegen, auf denen du unerwünscht bist, oder zahle
den Preis für deinen Übermut. Wenn schiere Übermacht nicht
dein Verderben ist, so werden es außerirdische Kreaturen und
Gegner von ungeheurer Stärke sein. Jedoch, weiser Jedi, die Wahl
liegt bei dir. Tritt ein, aber unterschätze niemals die Gefahr.

STAR WARS EPISODE I JEDI POWER BATTLES

jedipowerbattles.lucasarts.com • www.starwars.com • www.thq.com

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Der König der Skater meldet sich zurück!

Tony Hawk's Pro Skater 2

Activision sorgte im vergangenen Jahr mit Tony Hawk's Skateboarding für den Überraschungshit schlechthin. Grund genug, die spielbare Demo des Prequels genauer unter die Lupe zu nehmen.

■ Das Prequel sorgte nicht zuletzt wegen seiner genialen Mixtur aus perfekter Technik und motivierendem Gameplay dafür, dass sich der Titel trotz des späten Erscheinungsdatums auf dem 14. Platz der Verkaufscharts festsetzen konnte. Was lag nun näher, als dem Sequel neue, interessante Features zu spendieren?

■ **Gameplay:** Ein Sequel zu Tony Hawk war so sicher wie das Amen in der Kirche, doch anstatt nur auf eine aufgebohrte Grafik-Engine zu setzen, zauberten die Jungs von Neversoft einiges mehr aus der Trickkiste. Zuerst stechen im Menü die beiden Punkte "Create Skater" sowie "Park Editor" ins Auge. Bastelfreunden stehen hiermit



■ Die zu grindenden Rails lassen euch einen enormen Spielraum, vielerlei Tricks aus dem Hut zu zaubern.

alle Türen offen, einen langgehegten Traum zu erfüllen. Endlich ist es möglich, frei nach dem eigenen Gusto Skater und Parks derart zu gestalten, wie man sie gern haben möchte. Wollt ihr euch einen eigenen Artisten zurechtschneiden, sorgen elf Variablen, wie Kopfbedeckung, Muskel oder Schuhwerk, für einen gelungenen optischen Rahmen. In Sachen Skate-Spot lassen sich mehr als zehn Obstacles, zum Beispiel die Funbox oder Pools, frei verteilen, um die Location anschließend auf deren Tauglichkeit zu testen. Doch auch

i Genialer Editor

Erstmals dürft ihr in Tony Hawk's Pro Skater 2 eigene Skater und Parks kreieren. Die Eigenkreationen lassen sich via MC dauerhaft verewigen.



■ Durch neue Moves kommt nicht so schnell Langeweile auf, denn sie wollen erst einmal gelernt werden.



■ Und ab in den Pool. Nach dem hohen Air fällt die Landung beim Misslingen um so schmerzhafter aus.



■ In Sachen Optik wirken sowohl die Pros als auch die auf dem kompletten Erdball verteilten Spots enorm realistisch.



Während mancher Grabs habt ihr den Eindruck, euch ewig in den Lüften zu befinden.



Erneut sind von den Originalschuhen der Rider alle Details bis zum Faltenwurf der Hosen zu erkennen.



Die Könnner ihres Metiers holen einige Tricks aus dem Sack, wie hier den Kräfte raubenden Handplant.



Der Namensgeber Tony Hawk darf natürlich auch in seinem zweiten Play-Station-Titel nicht fehlen.

Wireframe-Skating

Besonders interessant ist zu sehen, aus wie vielen Polygonen die jeweiligen Texturen der Skater und der Spots bestehen.



und gerade abseits dieser mehr als erfreulichen Tatsache hat sich viel getan. Zahlreiche neue Locations warten nun darauf, durch euer virtuelles Geschick und den perfekten Umgang mit dem Gerät gemeistert zu werden. Apropos Locations, die zu skatenden Örtlichkeiten befinden sich nun nicht mehr nur im Mutterland der Skateboards, sondern führen euch rund um den ganzen Erdball. Wählt ihr das Herzstück des Titels, den motivierenden Karriere-Modus, führt euch die Jagd nach Punkten und Aufgaben von Marseille über Venice Beach bis hin zu einem leer gefegten Hangar in Tadschikistan und gar in einen mit "The Bullring" betitelten Spot in Mexiko. Die Odyssee endet schließlich im malerischen Rio de Janeiro. Damit den Kennern des Erstlings bereits zu Beginn des erneut enorm motivierenden Modus nicht zu langweilig wird, fanden

mindestens drei neue bekannte Pros den Weg hinein ins virtuelle Skater-Leben. Die Namen dürfen leider noch nicht offiziell bekannt gegeben werden. Im Gegenzug mussten jedoch einige bekannte Gesichter weichen. Um dem Sequel ein Sahnehäubchen aufzusetzen, warten nicht nur die neuen Gesichter mit diversen neuen Moves und Tricks auf, auch die altbekannten Könnner haben scheinbar dazugelernt. Im Zweispieler-Modus hingegen dürft ihr wieder aus mehreren Möglichkeiten wählen, auf Punktejagd zu gehen.

■ Technik: Zwar war in der Demo lediglich eine Location spielbar, dennoch zeigte sich diese technisch gewohnt be-

"Endlich ein Prequel mit wirklichen Innovationen"



Zahlreiche Decks der Originalhersteller bzw. der Endorser der Brettartisten verleihen dem Titel erneut einen realistischen Anspruch.



Neue Specials, etwa der Judo, bringen selbst für Kenner des Erstlings neue Elemente ins Spiel, denn diese Moves lösen einige bekannte ab.

eindruckend. Zudem finden einige neue Songs sowohl bekannter als auch aufstrebender Alternativ-Bands den Weg in eure Gehörgänge. Besonders erwähnenswert ist vor allem die geniale "Ring-of-Fire"-Coverversion!



Die Location im malerischen Marseille glänzt durch viele Details, zum Beispiel die schön designten Pools.



Neversoft bietet wie schon im Erstling keinen grafischen Grund zur Klage.

■ Tony Hawk, der Skate-Gott, zählt selbst noch mit über 30 Jahren nicht zum alten Eisen.

Fazit:

Neversoft macht wieder alles richtig. Es müsste schon mit dem Teufel zugehen, wenn es dem Sequel nicht gelingen sollte, den herausragenden Erstling zu toppen. Skateboard-Fans kommen an diesem Game definitiv nicht vorbei. Erneut steht uns am Ende einer Ära ein Highlight ins Haus! (Tom S.)

super! "Tony Hawk's Pro Skater 2 bietet all die Dinge, die man am Vorgänger vermisste. Genial!"

PSG

METZGER ODER MEDIZINER?



VON MANNSTEIN

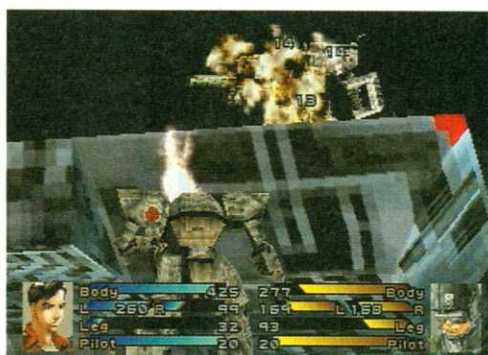


BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

BESSER DIE BARMER



■ Stehen die gewaltigen Kampfmaschinen zu weit auseinander, teilt sich der Bildschirm in zwei Hälften.



■ Beim Angriff von einer höheren Ebene hat der Mech einen wesentlich größeren Angriffswert.

Genre: **Strategie** | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: **Juni 2000** | Entwickler: **Squaresoft** | Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**

Erster westlicher Auftritt der Strategie-Mechs Front Mission 3

Mit diesem rundenbasierenden Strategie-Spiel versucht Squaresoft, ein neues Genre zu erschließen.

■ Wer hier zu Lande nach den Prequels von Front Mission 3 sucht, wird wahrscheinlich nicht so schnell fündig. Auch der Blick nach Amerika zeigt kein Ergebnis, da sämtliche Vorgänger ausschließlich in Japan erschienen sind. Mit Front Mission 3 kommt bereits der dritte Teil der rundenbasierenden Strategiespiel-Serie heraus. Hoffentlich findet sie bei uns genau so viel Anklang wie im fernen Japan.



■ In einem ausführlichen Equipment-Tutorial wird das Ersetzen von Waffen und Schilden erklärt.

■ **Gameplay:** Als Kazuki Take-mura, Testpilot einer Waffen-firma, beginnt euer Abenteuer im futuristischen Japan. Bei der Überführung neuer Wanzer (walking Panzer) in ein nahe gelegenes Militärlager kommt es zu einem Zwischenfall. Durch eine gewaltige Explosion aktiviert sich die Selbst-verteidigungsanlage und greift die ahnungslosen Zivilisten an. Bereits hier wird der Spieler in einen Kampf verwickelt. Auf einer dreidimensionalen Karte zieht ihr mit euren Mechs rundenbasierend gegen die feindlichen Stellungen. Jeder eurer Kampfroboter hat, je nach Bewaffnung und Fähigkeit, eine bestimmte Reichweite. Mit gezielten Schlägen und Schüssen, die über ein Menü ausgewählt werden, deformiert ihr die feindlichen Maschinen. Für jede gewonnene Schlacht erhält der Spieler eine gewisse Anzahl von Credits, die in neue Kampfge-fährte investiert werden dürfen.



■ Während blaue Felder den Bewegungsradius eines Roboters markieren, zeigen orangene die Reichweite der Waffen an.

„Endlich kommt ein Teil der erfolgreichen Strategie-Serie auch in unser Land“

■ **Technik:** Während sich die Landschaft immer dreidimensional darstellt, sind die Mechs als Bitmaps gezeichnet. Zoomt die Kamera aber in eine Cut-oder Kampf-Szene, lädt die PlayStation alle Kampfobjekte in 3D ein. Besonders die Auseinandersetzungen der gigantischen Mechs sind grandios in Szene gesetzt und erinnern stark an japanische Manga-Comics.

■ **Fazit:** Mit Front Mission 3 könnte das etwas angestaubte rundenbasierende Strategie-Spiel auch hier zu Lande wieder einen Aufwind erleben. Besonders die prächtigen Kämpfe der Stahl-Monster beeindrucken und sorgen immer wieder für Abwechslung. (Markus H.)



■ Die zahlreichen Cut-Scenes werden ebenfalls in feinsten 3D-Grafik dargestellt.



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!

204005

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.barmar.de

Persönlich: in jeder der 1.400

BARMER Geschäftsstellen

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse



Die Texturen wurden lediglich mit 16 Farben belegt. Somit sparte man wichtige Rechenzeit, ohne dabei in puncto Qualität einen Abbruch zu erleiden.

Bereits auf diversen Konkurrenz-Konsolen sorgte Ubi Softs Hüpfen für Furore. Ganz nach diesem Vorbild soll auch die PS-Version wieder ein absolutes Highlight werden.

Der kleine Protagonist des neuesten Abenteuers des französischen Unternehmens befindet sich in einer prekären Situation. Der böse Admiral Klingenbart hat es nämlich nach langem Kampf geschafft, die Welt, in der unser gliederloser Held lebt, zu unterjochen. Sogar Rayman selbst wird von den bösen Schergen des Aggressors gefangen genommen und in ein düsteres Verlies gesteckt.



Anfangs stehen euch nur wenige Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Dank der Fee Ly erhaltet ihr diese nach und nach.

Zusätzlich hat der Gute alle seine Aktionsmöglichkeiten verloren. Mit dem Erscheinen seines langjährigen Freundes Globox ändert sich die Situation jedoch schlagartig. Rayman bekommt von dem Fabelwesen nämlich einen Silber-Lum, der ihm die Flucht aus seinem Verlies ermöglicht. Zudem erhält die Spielfigur wichtige Informationen zur Errettung der Welt. Die Piraten haben alle Lums aus dem Raum-Zeit-Gefüge gestohlen und in kleine Kisten gesteckt. Diese müssen natürlich von euch gefunden werden. Nur eine bestimmte Anzahl

Rayman ist sicherlich einer der witzigsten Charaktere der Videospielgeschichte.

geretteter Lums ermöglicht es euch, einen neuen Abschnitt des Abenteuers zu

Genre: Jump & Run | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: September 2000 | Entwickler: Ubi Soft | Sch

RAYMAN

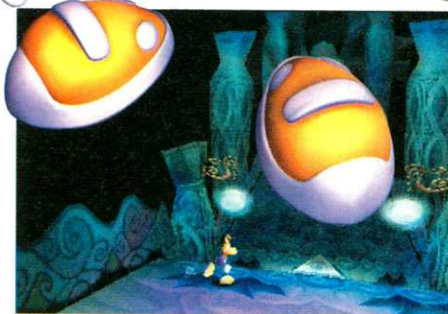
THE GREAT B

"Grafisch spendierte man Sonys betagtem 32-Bitter nochmal ein absolutes Highlight"

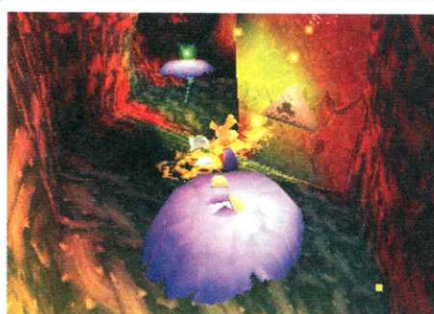


betreten. Nur so trifft ihr auf eine Fee namens Ly, dank der ihr nach und nach eure besonderen Fähigkeiten zurückerlangt.

Gameplay: Die dreidimensionalen Welten von Rayman 2 sehen auf den ersten Blick riesig aus. Betrachtet man allerdings den Spielablauf, ist dieser relativ linear und straight aufgebaut. Nur selten bietet sich dem Spieler die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Wegen eine Entscheidung zu treffen. Ein nicht so schlimmer Fakt, denn man ist von



Gute Arbeit wurde auch bei der Gestaltung der neuen musikalischen Untermalung geleistet.



Die automatische Kameraführung rückt euren Helden jederzeit ins rechte Licht.



Durch Aufsammeln von Lums gelingt es euch, neue Stages zu erreichen.

keitsgrad: k.A.

Rayman 2 Escape



■ Motivierend gut: Um Zwischenbosse zu besiegen, müsst ihr gute Taktiken ausklügeln.



■ Die Animationen des Helden wirken absolut witzig und könnten für jeden Comic-Strip verwendet werden.



■ Für Abwechslung während des Abenteuers ist gesorgt. Solch fesselnde Rocket-Rides bieten enormen Spielspaß.



■ Unter Wasser besitzt euer Held nur einen geringen Vorrat an Sauerstoff, so dass schnelles Handeln gefragt ist.



■ Die geniale 3D-Engine ermöglicht euch in allen Levels genialen Weitblick. Störende Nebelfelder sieht man beispielsweise nie.

Obermotes zu erkennen. Dann gestaltet sich der Kampf meist relativ einfach.

■ **Technik:** Rayman 2 holt alles aus der 32-Bit-Hardware heraus und wirkt rein optisch wie die Dreamcast-Version, die lediglich eine geringere Auflösung hat, einfach brillant. In Sachen Sound wurde der PS-Version sogar noch mit etlichen Samples und Songs bereichert, eine runde Sache also.

„Die umfangreichen Levels der Dreamcast-Variante wurden beinahe 1:1 übernommen“

■ **Fazit:** Rayman 2 scheint ein absoluter Must-have-Titel zu werden, der vielleicht ein paar Monate zu spät erscheint und somit eventuell im PS2-Fieber untergeht. Schade wär's auf jeden Fall drum. (Udo L.)



„Ubi Soft spendiert der betagten PlayStation nochmal ein Mega-Highlight!“

den mannigfaltigen Aufgabenstellungen derart eingenommen, dass zu große Verzweigungen in den Stages nur störend wären. Die Hindernisse, welche bei Rayman 2 geboten sind, erinnern sehr stark an den ersten, zweidimensionalen Teil. Viele Passagen, die auf alle Fälle in einem genialen Jump & Run vorkommen



■ Vorsicht vor der heißen Lava! Ein falscher Schritt und Rayman wird an den letzten Levelpunkt zurückgesetzt.



■ Dank seiner langen Ohren gleitet der Held lebenswichtige Meter über dem Boden, ohne diesen zu berühren.



■ Zunächst sollte Rayman 2, wie schon das Prequel, ein zweidimensionaler Hüpfen werden.

Cooler Bonus-Stuff

Neben den vier Bonus-Levels, die bereits in die Variante eingebaut wurden, haben sich die Programmierer entschlossen, ferner einen Level ihres 2D-Jump&Run-Hits Rayman als Zusatz-Feature zu integrieren. Diese Stage wurde jedoch nicht extra neu entworfen, sondern 1:1 aus dem Original übernommen.



Rayman goes Shanghai

Ein schlafender Riese erwacht!

Im Zuge ihrer Rayman-2-Präsentation lud uns die französische Software-Schmiede Ubi Soft ins ferne China ein, wo wir so manche Überraschung erleben.

Der 1,5 Milliarden Einwohner zählende Staat China gilt als schlafender Riese. Langsam zerfällt die kommunistische Staatsform und immer mehr westliche Unternehmen strömen in das Land. Dabei liegen die Vorteile für die Firmen klar auf der Hand. Betrachtet man die beachtliche Einwohnerzahl Chinas, so zeigt sich die potentielle Größe des neu zu erschließenden Marktes. Zwar ist die Kaufkraft der Menschen hier vergleichsweise gering, doch bei dem zu erwartenden Anstieg des Lohnniveaus der chinesischen

Arbeiterschaft könnte dieser Aspekt in Zukunft keine große Rolle mehr spielen. Zudem bietet das kommunistische System seinen Bewohnern eine ausgesprochen gute Ausbildung, so dass es hier gerade im Bereich der Informatik viele Spezialisten gibt, an denen es in Deutschland bekanntlich so mangelt. Last but not least ist es sicherlich auch für viele Firmen, die sich für den asiatischen Markt entscheiden, wichtig, dass sich das Durchschnittsgehalt eines Chinesen deutlich unter dem eines Europäers oder Amerikaners bewegt. Somit lässt sich also einer der größten Posten der Unter-



Die aufschlussreiche Pressekonferenz fand in einem der nobelsten Hotels ganz Asiens statt.

nehmensaufwendungen stark verringern. Im Zuge seiner weltweiten Expansion zog es schließlich auch Ubi Soft nach China. Zwecks Entlastung des französischen Hauptsitzes gründete man 1997 zwei neue Studios. Neben Montreal entschied sich die Firmenspitze für die 17-Millionen-Metropole Shanghai, wo zur Zeit 270 Mitarbeiter beschäftigt werden. Mit der Formel-1-Simulation Monaco GP zeigten die chinesischen Entwickler bereits, zu welchen programmiertechnischen Leistungen sie fähig sind. Derzeit werkeln die fleißigen Asiaten neben Rayman 2 an einem vielversprechenden Donald-Duck-Jump&Run und einem Dschungelbuch-Game. Der Hauptsitz der Ubi-Soft-Filiale befindet sich in einem riesigen Wolkenkratzer unmittelbar am Times Square. Diesen zu erreichen gestaltet sich bereits zu einem atemberaubenden Abenteuer. Eine Fahrt



Die Entwicklungskits gestatten es den Codern, gerade programmierte Feinheiten direkt im laufenden Spiel anzutesten.

in einem Taxi lässt sich nämlich aufgrund der rüden Fahrweise der Shanghai Autofahrer eher als ein Achterbahn-Ride bezeichnen, allgemeine Verkehrs-

„Ubi Soft zeigt mit Rayman 2, dass Chinesen mehr als nur VW Santanas in großer Perfektion produzieren können“



Globales Netzwerk: Ubi Soft beschäftigt alleine in Shanghai rund 300 Mitarbeiter.



Der gliederlose Held startet leider erst im September in sein zweites Abenteuer.



Neben Rayman 2 werkeln die Chinesen derzeit noch fieberhaft an der Fertigstellung von F1 Racing Championship.



Ding Dong ist bei Ubi Soft/Shanghai für die Produktqualität der neuesten Games verantwortlich.



"Man hat nie den Eindruck, sich in einem **kommunistisch** geführten Staat zu befinden"

regeln scheint es hier nur auf dem Papier zu geben. Auch als Fußgänger bewegt man sich in der Metropole ständig in einer riesigen Gefahrenzone. So hatte ich beispielsweise während der Grünphase einer Ampel nie wirklich das Gefühl, die andere Straßenseite sicher und ohne Risiko erreichen zu können.

Eine Überraschung für uns war auch das Lieblingsauto der Chinesen. Der in Deutschland bereits vor Jahren gescheiterte VW Santana trägt in Shanghai nämlich zu Recht die Bezeichnung Volkswagen. Der Wolfsburger Automobilkonzern verkaufte schon vor Jahren seine gesamten Produktionsstraßen



Das Hauptquartier in Shanghai befindet sich auf zwei Stockwerken eines Wolkenkratzers am Times Square.



Nur unter dem Ladentisch sind westliche Konsolen samt dazugehöriger Software zu erhaschen.

des ungeliebten Modells an die Regierung Chinas, so dass nun mindestens jedes zweite Mobil des Verkehrswustes ein ehemals deutsches ist. Dagegen haben Spielkonsolen auf dem chinesischen Markt sehr schlechte Karten. Derzeit ist der Verkauf einer PlayStation, eines Dreamcast oder eines Nintendo 64 sogar illegal. Dieser Fakt resultiert aus dem angespannten Verhältnis zum Klassenfeind Japan. So findet der Videospieler die Konsole samt Software nur auf dem Schwarzmarkt. Der Preis für den 32-Bitter liegt hier bei etwa 400 DM, während beim Kauf des großen Bruders samt Tekken Tag Tournament stolze 3000 DM die Kasse des Verkäufers füllen. PC-Games hingegen sind wahre Schnäppchen. Zum Preis von umgerechnet etwa 10 DM erhält man in den Videospiel-Stores Shanghais die neuesten Produkte. Somit ist klar, dass Konsolen derzeit noch keine große Chance in China haben. Dieser Sachverhalt dürfte sich jedoch bereits am Ende des kommenden Jahres mit dem Erscheinen der X-Box deutlich ändern. Schließlich ist Bill Gates bekanntlich kein Japaner und einen solch riesigen Markt wird der Software-Mogul bestimmt nicht vergessen abzudecken. (Udo L.)



Dieser Laden macht irgendwie nicht den Eindruck eines Games-Stores.

i Wer ist Ubi Soft?

Das französische Unternehmen Ubi Soft wurde 1986 gegründet und beschäftigt derzeit mehr als 1600 Mitarbeiter. Dabei befinden sich die Quartiere in 18 Staaten der Welt, darunter so ungewöhnliche Standorte wie Shanghai, Casablanca oder Sao Paulo (Brasilien). Der erfolgreichste Titel von Ubi Soft ist mit sechs Millionen verkauften Exemplaren seit 1995 unumstrittenermaßen das erste Abenteuer des gliederlosen Helden Rayman. In Zukunft will man sich neben der Entwicklung neuer Software-Hits auch auf die Produktion von Games für Sonys PocketStation und für Handys (WAP-Games) konzentrieren, die in Japan bereits große Erfolge feiern.

Ubi Soft



Selbst solche Passbildautomaten, die sich in Japan größter Beliebtheit erfreuen, findet man in den Straßen der Stadt.



Beim Überqueren einer Straße musste man um sein Leben bangen.



Die chinesischen Videospiel-Konsolen befinden sich noch in den Kinderschuhen und bieten lediglich 16-Bit-Niveau.

POWER



BOOTMASTER

IMPORTE UND **OHNE CHIP & LÖTEN SPIELEN!**

Der BOOTMASTER ermöglicht ihnen das Abspielen von Importen **OHNE** einen Chip einlöten zu müssen. Stecken sie das Modul einfach in den Erweiterungsslot der Playstation und schon kann es losgehen. Weiterhin ist ein komplettes Schummelmodul enthalten. Im Modul sind bereits deutsche Codes vorab gespeichert (z. b. Metal Gear Solid, Tomb Raider 3 usw.). Selbstverständlich ist das komplette Menü in Deutsch. **NICHT FÜR SCPH-9002!**

**NUR:
49,99 DM**

TWIN SHOCK



Baugleich mit d. Original

29,99 DM

SHOCK2 INFRAROT



Infrarotjoypad mit Shock

59,99 DM

STANDARD JOYPAD



PSX Standard Joypad

9,99 DM

FALCON GUN



Lightgun mit Ziellaser

89,99 DM

MC LAREN WHEEL



Mit Rumble & Pedalen

144,99 DM

FERRARI WHEEL



Mit Rumble & Pedalen

129,99 DM

SONY DUAL SHOCK



Original von Sony

44,99 DM

POWERSHOCK



Programmierbarer Joypad

34,99 DM

PANTHER GUN



Gcon kompatibel

39,99 DM

REAL ARCADE GUN



Gcon & mit Fußpedal

99,99 DM

MASTER DRIVE



Mit Rumble & Pedalen

79,99 DM

PSX+UMBAU



Mit eingebautem Modchip!

269,00 DM

PSX SPIELE

Ace Combat 3	89,99 DM
Autobahn Raser 2	89,99 DM
A Bugs Life	44,99 DM
Alundra 2*	89,99 DM
Colin Mc Rae Rally	44,99 DM
Colin Mc Rae Rally 2*	89,99 DM
Colony Wars 3: Red Sun	59,99 DM
Cool Boarders 4	89,99 DM
Crash Bandicoot 3	44,99 DM
Crash Team Racing	89,99 DM
Discworld: Noir	86,99 DM
Driver	88,99 DM
Ehrgeiz	89,99 DM
ECW Hardcore Revolution	89,99 DM
Fear Effect	89,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
Final Fantasy 8	79,99 DM
FIFA Soccer 2000	86,99 DM
Formel 1 2000*	89,99 DM
Gran Turismo 2	89,99 DM
Grandia	89,99 DM
GTA 2	89,99 DM
ISS Pro Evolution	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
Medi Evil 2*	89,99 DM
Medal of Honor	89,99 DM
Metal Gear Solid	39,99 DM
Micro Maniacs*	89,99 DM
Mission Impossible	89,99 DM

PSX SPIELE

Mobile 1 Rally Championship	89,99 DM
Music 2000	89,99 DM
Need for Speed 4	89,99 DM
Need for Speed: Porsche*	89,99 DM
Rainbow Six	89,99 DM
Railroad Tycoon 2	89,99 DM
Rayman 2*	89,99 DM
Ready to Rumble	89,99 DM
Resident Evil DC	44,99 DM
Resident Evil 3	89,99 DM
Resident Evil 3 UNCUT	99,99 DM
Saga Frontier 2	89,99 DM
Shadow Madness	79,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Spec Ops	89,99 DM
Spyro 1	39,99 DM
Superbike 2000	89,99 DM
Tarzan	79,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
Theme Park WORLD*	89,99 DM
Tomb Raider 3	39,99 DM
Tomb Raider 4	59,99 DM
Trasher Skateboarding	91,99 DM
Track and Field 2	89,99 DM
V-Rally 2	82,99 DM
X-Files	82,99 DM
Xena	84,99 DM



Metal Gear Solid Platinum
+ Offizielles Lösungsbuch
49,99 DM

PSX ZUBEHÖR

KABEL

RGB Kabel	8,99 DM
RGB+Audio	11,99 DM
Padverlängerung	8,99 DM
Linkkabel	8,99 DM
Antennenkabel	24,99 DM
Pal-Booster	29,99 DM

CHEATMODULE

X-Ploder	59,99 DM
X-Ploder FX.	89,99 DM
X-Ploder Pro	119,99 DM
X-Ploder 9000*	69,99 DM
Game Buster CDX	89,99 DM

LENKRÄDER

Ferrari (Pedalen & Rumble)	129,99 DM
Master Drive (Pedalen & Rumble)	79,99 DM
Jordan GP (Pedalen & Rumble)	119,99 DM
Mc Laren (Pedalen & Rumble)	144,99 DM
V3 Wheel (Pedalen & Rumble)	149,99 DM

JOYPADS

Twin Shock	29,99 DM
Powershock	34,99 DM
Mad Catz Dual Force	34,99 DM
Standard Joypad	9,99 DM
Shock Infrarot (Guillemont)	59,99 DM
Cybershock (Blaze)	59,99 DM
Evolution Pad	69,99 DM
Evolution System	119,99 DM

MEMORY CARD
1MB
(15 BI.)
6,99 DM

8MB
(120 BI.)
24,99 DM

24MB
(360 BI.)
39,99 DM

Final Fantasy 8
Je Figur
34,99 DM



Chucky & Braut
49,99 DM



Lara Croft
Je Figur
34,99 DM



+ 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte ++ 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software, Büchern & Action Figuren) ++ Bestellun
PORTOKOSTEN: Bei Nachnahme (Post)

04131

+ SCHNELL + PREISWERT + ZUVERLÄSSIG +

RWARE



MODCHIP

Mit dem Modchip können Sie Importe und auf Ihrer PlayStation abspielen. Löten Sie den Modchip einfach in Ihre PlayStation und schon kanns losgehen. Der Modchip ist für jedes Modell geeignet und wird selbstverständlich mit einer Einbauanleitung ausgeliefert!

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

10,00 DM

EINBAUPLATINE

Sparen Sie sich das vorlöten. Einfach den Modchip in den Sockel stecken, und Sie brauchen nur noch die bereits angelöteten Kabel mit der PlayStation Platine verbinden!

5,00 DM

GAME BUSTER CDX



Auch für SCPH-9002
89,99 DM

PSX CASE



Verschiedene Farben
49,99 DM

1MB LEERHÜLLE



Box für eine 1MB Karte
2,99 DM

PAL BOOSTER



NTSC zu Pal Converter
29,99 DM

PARALLEL-PORT



Für SCPH-9002
34,99 DM

GAMESSTATION



Fernsehunterstützt
69,99 DM

X-PLORDER FX



Cheatmodul - n. f. SCPH-9002
89,99 DM

PRO CARRY CASE



Koffer f. PSX & Zubehör
59,99 DM

SONY CD-LEERHÜLLE



Identisch m.d. Original Hülle
3,99 DM

ANTENNENANSCHLUß



F. Fernseher ohne Scart
24,99 DM

4-SPIELER ADAPTER



Dual Shock kompatibel
49,99 DM

DC JOYPAD



Dreamcast Joypad
49,99 DM



2MB
30 BL.)
9,99 DM
(Unkomprimiert)



4MB
60 BL.)
19,99 DM
(Unkomprimiert)



8MB
120 BL.)
4,99 DM
(Unkomprimiert)

PSX ZUBEHÖR

SONSTIGES

Powerflash (GB Emu.)	89,99 DM
Games Station	69,99 DM
Graphic Kits (diverse)	24,99 DM
Arpex	49,99 DM
Ramnet	49,99 DM
MP3 Player	129,99 DM
CD-Leerhülle	1,99 DM
CD-Leerhülle Doppelt	2,80 DM
N64 Game Buster	69,99 DM

SPIELEBERATER

Abe's Exodus (Offiziell)	19,95 DM
Crazy Taxi (Engl.)	39,99 DM
Dino Crisis (Offiziell)	24,95 DM
Fear Effect (Offiziell)	19,95 DM
Final Fantasy 8 (Offiziell)	24,95 DM
Grand Theft Auto 2 (Offiziell)	24,95 DM
James Bond (Offiziell)	24,95 DM
Metal Gear Solid	19,95 DM
Pokemon (Offiziell)	24,95 DM
Rayman 2 (Offiziell)	24,95 DM
Resident Evil 1, 2 & DC	19,95 DM
Resident Evil 3 (Offiziell)	24,95 DM
Saga Frontier 2 (Offiziell)	24,95 DM
Soul Reaver (Offiziell)	19,95 DM
Tekken 3 (Offiziell)	24,95 DM
Tomb Raider 1-4	19,95 DM
Tomb Raider 3 (Offiziell)	19,95 DM
Tomb Raider 4 (Offiziell)	19,95 DM
Xena (Offiziell)	24,95 DM
X-Plorder Buch (mit CD)	29,95 DM

LÖSUNGSSHEFTE

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

DREAMCAST

DC MODCHIP	69,99 DM
DC 4MB VMU	69,99 DM
DC Controller	49,99 DM
DC Rumble Pak	29,99 DM
DC RGB Kabel	19,99 DM

DREAMCAST

Grundgerät	399,99 DM
Controller (Sega)	59,95 DM
Visual Memory (Sega)	59,95 DM
Vibration Pack (Sega)	49,95 DM
Keyboard (Sega)	59,95 DM
Lenkrad (Sega)	129,95 DM
Lightgun	89,99 DM
RGB+Audio	24,99 DM

DC SPIELE

Buggy Heat	69,99 DM
Crazy Taxi	89,99 DM
Dynamite Cop	39,99 DM
Ecco the Dolphin*	89,99 DM
House of t. Dead 2+GUN	169,99 DM
Incoming	39,99 DM
NBA 2k	89,99 DM
Rayman 2	89,99 DM
Resident Evil*dt.	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
Tomb Raider 4	89,99 DM
Tony Hawk Skateboarding*	89,99 DM
Toy Commander	39,99 DM

Tekken
Je Figur
34,99 DM



Movie Maniacs 2
Je Figur
34,99 DM



bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post ++ Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung ++ Vorbestellungen möglich + DM - Bei Vorkasse (Scheck) 3,00 DM

200580

g noch nicht lieferbar + Bei Antragsminderungsverzögerung bzw. nicht Abholen beschannet wir 30,00 DM Bußschaf

WWW.GAMECENTRAL.DE

HR - 20.00 UHR & SA. 08.30 UHR - 14.00 UHR +

Shorties



■ Nach einem erfolgreichen Wurf darf die Siegespose des Spielers betrachtet werden.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-4

Sydney 2000

■ Pünktlich zu den im Sommer stattfindenden Olympischen Spielen im australischen Sydney hat Publisher Eidos einen interessanten Titel in Arbeit. Insgesamt zwölf einzelne Disziplinen warten auf euch als virtuellen Athleten, um dort möglichst das verlockende Edelmetall zu gewinnen. Neben einigen bereits aus anderen Sport-Games hinlänglich bekannten Disziplinen dürft ihr euer Glück auch im Tontaubenschießen versuchen. Als besonderes Bonbon implementierten die Coder einen interessanten Trainingsmodus. Dieser gestattet es euch, durch 20 unterschiedliche Methoden die körperliche Fitness bis ins Unermessliche zu steigern. Ob sich darunter auch solch illegale Vorgehensweisen wie die Beschaffung des passenden Doping-Präparates finden lassen, sollte jedoch bezweifelt werden. (Tom S.)



■ Gleich kommt der Schmetterball.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-8

Beach Volleyball

■ Ebenfalls um einen sportlich angehauchten Titel dreht es sich bei Beach Volleyball, einer sommerlichen Variante des Hallen-Volleyballs. Infogrames, die zuletzt im Fußball-Genre sportlich in Erscheinung traten, nahmen sich dieser in der Realität optisch interessanten Punktejagd an. Zahlreiche internationale Pros aus aller Herren Länder und Mitglieder der Federation of International Volleyball treten an, um den jeweiligen Rivalen sandige Alpträume zu beschern. Der Sport ist wahrscheinlich nicht gerade die leichteste Umsetzung einer Sportart, da enorm viele verschiedene Animationen verlangt werden. Dennoch stehen euch alle wichtigen Aktionen, etwa Blocks, Wurfaufläufe und das Abtauchen in den knirschenden Sand, zur Verfügung, um schlussendlich über viele Einzelpaarungen hinweg die Meisterschaft einzufahren. (Tom S.)



■ Bei der Frage, welche Sau als Nächstes ins Gras beißen muss, ist Hufengefühl gefragt.

Genre: Strategie | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: Juni 2000 | Entwickler: Infogrames | Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer

Du musst ein Schwein sein in dieser Welt Frontschweine

Viel direkter kann man ein PlayStation-Spiel nicht benennen. Infogrames möchte mit diesem Fun-Game unter uns Kampfschweinen für eine Mordsstimmung sorgen!

■ Die Schweinewelt ist in Aufruhr! Sechs Saumächte wollen die Herrschaft an sich reißen, wobei ihre jeweilige Nationalität entsprechend ihrer Uniform kaum zu übersehen ist. Deutschland, USA, Frankreich, Großbritannien, Japan und Russland sind mit von der Partie. Ziel der jeweiligen Parteien ist es, den Feind in Koteletts oder Hackfleisch zu verwandeln. Das geschieht natürlich mit einer ordentlichen Portion Humor.

■ **Gameplay:** Frontschweine basiert ähnlich wie der Partyknaller Worms auf einem Rundensystem. Abwechselnd gilt es, die feindlichen Schweinerverbände zu bekämpfen. Dazu greifen die Spielerschweine entweder zu Wasser, zu Land oder aus der Luft mit allerlei Waffen an. Diese reichen von einfachen Pistolen, über Panzerfäuste bis hin zu Mörsern oder Bomben. Frontschweine wäre allerdings kein richtiges Fun-Game, wenn dem Spieler auf dem Weg durch die 25 Missionen nicht weitere "unkonventionelle" Waffen

zur Verfügung stehen würden. Eine zünftige Lachgasattacke sorgt für kurzweilige Freudenstränen, bis die konventionellen Waffen ihr Ziel finden! Zeit spielt in diesem witzigen Wettstreit auch eine entscheidende Rolle. Jeder Spieler muss binnen 60 Sekunden entscheiden, ob er attackieren oder sich lieber in eine strategisch bessere Ausgangsposition bugsieren möchte.

■ **Technik:** Der Titel befindet sich zur Zeit noch in einem relativ frühen Entwicklungsstadium. Die Grafik ist durchweg auf gutem Niveau und macht auf der PS richtig Spaß.



■ Per Back-Booster lassen sich in kürzester Zeit die Schweinefronten wechseln.



■ Schwere Geschütze machen binnen Sekunden aus unserem Gegner Hackfleisch, von wegen Rinderwahn!

Für die deutsche Sprachausgabe zeichnet sich der bekannte Autor Marc Hillefeld (Die Simpsons) verantwortlich.

■ **Fazit:** Mit Frontschweine könnte Infogrames ein großer Wurf im Fun-Sektor gelungen sein. Wir können es auf jeden Fall kaum erwarten, bis bei uns die Testversion die Schweine zum quieken bringt. (Tom S.)



■ Zum Glück basiert Frontschweine auf einem Rundensystem, sonst wäre jetzt die Hölle los.



■ Ach du lieber Schreck! Hat man erst einem Schwein ins Gesicht geblickt, gibt es kein Zurück mehr.



■ General Keule bringt mit der MG seine Lenden in Wallung.

2 nicht möglich
Erster Eindruck
PSG

"Nach Worms wieder ein absoluter Fun-Trip für Multiplayer-Fans"



■ Dem Wissenschaftler setzen eure übersinnlichen Fähigkeiten gehörig zu. Ein elektrischer Stuhl ist ein Spaziergang dagegen!



■ Dieses Folterinstrument erwartet euch bereits nach wenigen Minuten, aber was hat es damit auf sich?



Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: April 2000 | Entwickler: ASCII | Schwierigkeitsgrad: mittel

Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie...

Galerians

Nachdem Crave durch Jade Cocoon auf sich aufmerksam gemacht hat, haben die Publisher mit dieser interessanten Mixtur bereits ihr nächstes Ass im Ärmel.

■ Abgesehen von den überwältigenden neuen Elementen eines Fear Effect suchte man gerade im Genre der Action-Adventure lange Zeit nach neuen Einflüssen.

■ **Gameplay:** ASCII erfindet zwar das Metier der Action-Adventure nicht neu, zeigt sich aber sichtlich bemüht, neue Elemente einfließen zu lassen. Am Anfang des drei Scheiben umfassenden Werks erwacht ihr schwer mitgenommen auf dem Behandlungstisch des ehrwürdigen Michelangelo Memorial Hospital. Ihr befindet euch in der Rolle des pubertierenden Teenagers Rion, der mit einer großen Anzahl von Medikamen-

ten bis an die Obergrenze vollgepumpt wurde. Aufmerksame Spielernaturen werden sich verständlicherweise fragen, wieso der Hauptakteur bereits am Anfang derart geschwächt und fertig wirkt. Die Ursachen für diesen Zustand herauszufinden ist genau euer Ziel. Noch etwas wackelig auf den Beinen, macht ihr euch auf, die nähere Umgebung in dem skurrilen Krankenhaus in Augenschein zu nehmen. Nach wenigen Metern stoßt ihr bereits auf medizinische Aufzeichnungen, die euch mit Fachtermini nur so überschütten. Wohl die wenigsten werden mit Begriffen wie D-Telon, Delmetor oder Appoliner etwas anfangen können. Hierbei handelt es sich um Substanzen, die dem "Versuchskaninchen" Rion teilweise bereits eingefloßt wurden und ihm obskure Fähigkeiten verleihen. Studiert ihr die Aufzeichnungen genauer, erhaltet ihr einen



■ Seltsame Inschriften liefern häufig Hinweise auf später zu lösende Rätsleinlagen.



■ Im Keller des Michelangelo Memorial Hospital erwartet euch diese merkwürdige Statue einer längst vergessenen Gottheit.

schnellen und kompakten Überblick über deren Wirkungsweisen auf den menschlichen Körper. Nachdem ihr nach relativ kurzer Spieldauer ein Injektionsgerät entdeckt habt, lassen sich die Pharmazeutika direkt in den Hals des Akteurs

"Ein spannungsgeladenes Abenteuer mit pharmazeutischen Zutaten"



■ Besonders aufdringliche Personen lassen sich am besten nach der pyrokinetischen Methode galant erledigen.



■ In den Gemäuern des Krankenhauses lassen sich neben Medikamenten auch viele wichtige Gegenstände finden.



■ Mit Hilfe einer mächtigen Druckwelle haut ihr selbst den stärksten Schurken um.



Card reformatted.

■ Genretypische Code-Rätsel dürfen natürlich auch in ASCII's neuem Abenteuer nicht fehlen.



■ Die Halbgötter in Weiß scheinen hier nicht ihrem Heilauftrag nachzukommen, denn sie erweisen sich als zähe Jungs.

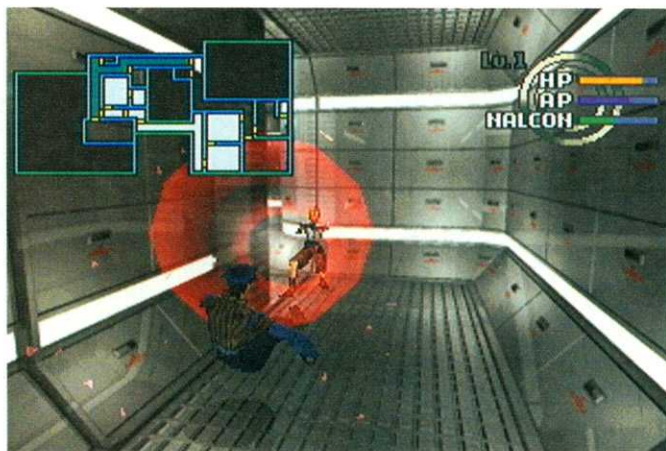


■ In den Locations wimmelt es nur so vor übereifrigen Ärzten, die sich nach einer Spezialbehandlung sehen.

wähltem Medikament beginnen eure Wider-sacher

spritzen. Wahlweise inkorporiert ihr euch hiermit Heils substanzen oder aber eben jene Zutaten, mit deren Hilfe sich besondere Kräfte erwecken lassen. Schon früh wird das Personal des Heilbetriebs, bestehend aus Ärzten und Wachleuten, auf eure Abwesenheit aufmerksam und setzt euch mächtig zu. Nun ist der Zeitpunkt gekommen, sich die merkwürdigen Flüssigkeiten "einzutrichern". Die Wirkung auf sich euch in den Weg stellende Schergen fällt wahrlich verheerend aus. Je nach ge-

zu brennen oder stürzen von einer Druckwelle getroffen einige Meter durch den Raum. Es handelt sich also um übersinnliche Kräfte wie Telekinese oder Pyrokinese, die schon in Stephen-King-Romanen Verwendung fanden. Die Rätselfreunde kommen abseits der relativ brachialen Action-Einlagen nicht zu kurz, da auch Schlüssel-Puzzles gelöst werden müssen. Noch bevor ihr erstmals Bekanntschaft mit den namensgebenden Galerians schließt, bleibt so manch übler Scherge auf der Strecke.



■ Je öfter ihr die Spezialfähigkeiten des Teenagers nutzt, desto härter bekommen die Halunken die Auswirkungen am eigenen Leib zu spüren.



■ In dem komfortabel zu bedienenden Menü lassen sich alle wichtigen Vorgänge bequem handhaben.



■ Im Keller des Krankenhauses erwartet euch ein schauriges Bild. Wozu lagern hier Embryos?

■ **Technik:** Optisch hinterlässt Galerians einen hervorragenden Gesamteindruck. Ihr bewegt euch in bester Resident-Evil-Manier auf vorgerenderten Hintergründen, die ein perfektes Krankenhaus-Flair mitsamt aller steril wirkenden Räumlichkeiten vermitteln. In den einzelnen Locations wimmelt es nur so vor Details, die sich hinter dem Genre-König wahrlich nicht zu verstecken brauchen. Auch die tollen Effekte beim Einsatz eurer Spezialfähigkeiten leisten ihren Beitrag zum optisch ab-

solut überzeugenden Eindruck. Ferner stellen die mehr als eine Stunde langen FMVs nicht nur schmückendes Beiwerk dar, sondern treiben die Storyline immer weiter voran. Hinzu kommt die Tatsache, dass selbst in den Zwischensequenzen nicht auf nett inszenierte Effekte, wie einen Verwischeffekt, verzichtet werden muss, der sowohl einen Augenschmaus bietet als auch euren körperlichen Zustand auf perfekte Art und Weise optisch widergibt.



■ In den verwinkelten Örtlichkeiten finden sich so manche interessante Gegenstände, die einige Sachverhalte klären.



■ Die überirdischen Fähigkeiten Rions sorgen für ein schnelles Ableben der virtuellen Existenzen, mitsamt hohem Blutverlust.



■ Oft ist es besser, die Beine in die Hand zu nehmen und die Flucht vor den Weißkitteln zu ergreifen.



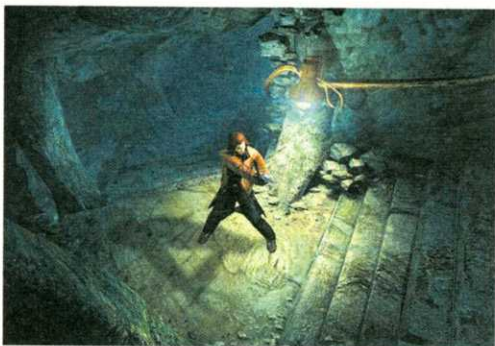
■ Eines der wichtigsten Gegenstände ist das so genannte Beeject, mit dessen Hilfe ihr euch Substanzen injizieren könnt.



■ Euer erstes Zusammentreffen mit den Galerians artet in eine harte Materialschlacht aus.



"Galerians wird für Fans wohl einer der letzten PlayStation-Knaller werden"



■ Es empfiehlt sich stets, die Waffe parat oder gar im Anschlag zu haben, denn die hungrigen Monster haben nichts Gutes im Sinn.



■ Manchmal scheint ihr von allen Menschen verlassen und auf euch alleine gestellt zu sein.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 3. Quartal 2000 | Entwickler: DarkWorks | Schwierigkeitsgrad: K.A.

Alone in the Dark 4: A New Nightmare

Alone in the Dark legte zum Erscheinungszeitpunkt den Grundstein für das enorm populäre Genre der Horror-Adventure. Nach langer Wartezeit kehrt der Hauptdarsteller Edward Carnby zurück, um eine weitere Schlacht gegen die Wesen der Dunkelheit zu schlagen.

■ Nicht alle Zocker werden etwas mit der Alone-in-the-Dark-Reihe anfangen können, zumal zwei der bislang drei Teile reine PC-Titel waren. Das



■ Das mysteriöse Landhaus hält diverse erschreckende Momente bereit.

französische DarkWorks-Team hat sich jedoch dieses Missstandes für Konsolisten angenommen und arbeitet derzeit fieberhaft mit fast 50 Personen am vierten Teil.

■ **Gameplay:** Wie vermutet, schlüpft ihr erneut in die Rolle des Privatdetektivs Edward Carnby. Dessen bester Freund, Charles Fiske, wurde tot auf einer Insel vor dem US-Bundesstaat Maine aufgefunden. Ein weiterer Weggefährte Carnbys informiert euch, dass sich Fiske auf der Suche nach drei altertümlichen Tafeln befand, von denen eine enorme Macht ausgehen soll. Nicht nur um der Artefakte willen, sondern vor allem um die Mörder seines Freundes ausfindig zu machen, begeben sich euch nach Shadow Island, um den dortigen Ereignissen auf den Grund zu gehen. Ihr begeben euch in die morbide-

schaurige Umgebung eines Landhauses, in dem die Leiche Fiskes gefunden wurde. Dort werdet ihr neben der titelgebenden ständigen Dunkelheit und dem Alleinsein mit skurrilen Geschöpfen konfrontiert, die euch allesamt nach dem Leben trachten. Genau in diesem Zustand der kontinuierlichen Dunkelheit liegt der spezielle Reiz verborgen, denn hiermit erzeugen die Coder einen Thrill-Effekt der besonderen Art. In eurem Gepäck befindet sich anfangs neben diversen Peacemakern auch eine Taschenlampe, um die dunklen Winkel auszuleuchten. Doch die Kreaturen der Nacht scheinen keine sonderliche Furcht vor dem Lichtschein zu zeigen, denn sobald ihr die Wesen via Lichtstrahl entdeckt, werdet ihr bereits mit der Aggressivität der vormals unscheinbaren Monster konfrontiert. Die Bandbreite der sich euch in den Weg stellenden Widerlinge reicht von Lebewesen mit messerscharfen Fangwerkzeugen bis hin zu diversen Höllenhunden. Ferner kreuzen fantasievolle Geschöpfe euren Weg, die zur Hälfte wie Kängurus, zur anderen Hälfte wie Kreaturen aus Hensons „Der dunkle Kristall“ aussehen.

Insgesamt erwarten euch mehr als 20 unterschiedliche Hüter der Dunkelheit, welche sich durch ihre angewandten Angriffsmuster und die euch zugefügten Verletzungen voneinander unterscheiden. Genretypisch erwarten euch auch Schlüsselrätsel, die jedoch im Gegensatz zu manchem Konkurrenzprodukt absolut logisch zu lösen sein werden, ohne um 100 Ecken denken zu müssen.

■ **Technik:** Alone in the Dark 4 macht bereits jetzt, noch einige Monate vor dem Release, einen



„Die neusten Horror-Abenteuer spielen mit Urängsten“



■ Euch wird sich des Öfteren die Frage nach den Ursachen und Urhebern der seltsamen Vorgänge stellen. Wo kommt das Blut her?

i Alone-in-the-Dark-History



■ Die Alone-in-the-Dark-Trilogie erhält im Sommer dieses Jahres einen neuen Ableger. Zumindest der erste Teil kann getrost als Wegbereiter aller heute hinlänglich bekannten Horror- und Survival-Adventure betrachtet werden.



■ In den schummrigen Gängen erwarten euch modrige Überraschungen.



■ Die Dunkelheit ist ein euch ständig umgebendes Element.

altertümlichen Landhaus schreitet ihr durch modrige Sümpfe und schummrige Höhlen. Gerade die Echtzeit-Lichteffekte der Taschenlampe deuten auf eine technische Höchstleistung hin. Abgesehen von der opulenten Optik glänzen die Coder auch in Sachen Sound und Musik. Die eingesetzten Sounds entstammen nahezu komplett einem großen, eigens in der freien Wildbahn aufgenommenen Repertoire. Die stimmungsvolle Musik fügt sich passend dem jeweiligen

Geschehen auf dem Screen an und steigert sich in Gefahrenmomenten zu Sound-Collagen, die an die besten Zeiten von Frontline Assembly oder Skinny Puppy erinnern.

„Im technischen Bereich spielt DarkWorks seine ganze Klasse aus“



■ Im Untergrund der malerischen Insel Shadow Island dringt ihr tiefer und tiefer in die Mythologie der Indianer und deren Auswirkungen auf einige Lebewesen vor.

■ **Fazit:** Zwar war ich bezüglich der vergebenen Vorschusslorbeeren etwas skeptisch, doch die in den DarkWorks-Studios offengelegten Fakten sprechen eine deutliche Sprache. Alone in the Dark 4 hat das Zeug dazu, sowohl technisch als auch spielerisch einen neuen Meilenstein für Sonys 32-Bitter zu setzen. Wir halten euch auf dem Laufenden. (Tom S.)



■ Je weiter ihr in die Tiefen der Insel vordringt, desto morbider werden die Dinge.

i Hauptdarsteller

■ Name: Edward Carnby

Geburtsdatum: 29.02.1968

Vater: unbekannt

Mutter: unbekannt

Beruf: Schnüffler

Spitzname: The "Supernatural Detective"

Letzte bekannte Adresse: White House Hotel, 18 Norman Avenue, Gloucester, Massachusetts, Zimmer 18



technisch absolut herausragenden Eindruck. Ihr bewegt euch nach wie vor durch vorgerenderte Räumlichkeiten. Insgesamt sollen mehrere hundert Backgrounds einen stimmungsvollen Rahmen bieten. Gerade in puncto Vielfalt zeigen sich DarkWorks von der überzeugenden Seite, denn neben dem



■ Selbst in den nebeligen Sümpfen trachten obskure Lebewesen nach eurem virtuellen Leben. Jeder Nager bringt hierbei eine andere Taktik ins Spiel.



■ Ob dies eine "Bridge Over Troubled Water" wird, müsst ihr selbst in Erfahrung bringen.



■ Der Rätselgehalt tritt zu Gunsten des Thrills eher in den Hintergrund.



"Die französischen Coder machen den vierten Teil der Reihe zum Meilenstein"



■ Grafisch hat sich bei diesem **Klopper** nur sehr wenig verändert.

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1-2

Toshinden 4

■ Mit Toshinden 4 erscheint ein weiterer Teil der nicht ganz so erfolgreichen Prügel-Serie. Die Charaktere der ersten Teile finden sich dieses Mal leider nicht mehr ein. Dafür ringen viele neue Kämpfer um die begehrten Siege. Auch wenn das Charakter-Design stark an das japanische Dragonball erinnert, übt Toshinden 4 nicht die gleiche Faszination aus. Grafisch befindet sich dieses Spiel nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Wer von diesem Game eine Martial-Arts-Schlacht erwartet, der wird bitter enttäuscht. Hier geht es eher fantasievoll zur Sache. Mit gewaltigen Feuerbällen oder riesigen Mutanten schickt ihr eure Gegner ins Jenseits. Toshinden 4 wird bestimmt kein absoluter Top-Titel, aber alle Beat'em-Up-Freaks können ja mal einen Blick darauf werfen. (Markus H.)

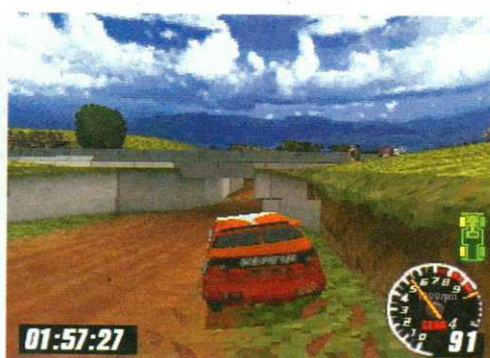


■ Potten will gelernt sein. Das richtige Anvisieren erfordert viel Übung.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-8

Pool Academy

■ Nur knapp ein Jahr nachdem uns Ubi Soft mit dem Billard-Spiel Pool Hustler beglückt hat, folgt auch schon der Nachfolger Pool Academy. Technisch hat sich seither nicht viel getan. Die Engine ist sauber und gibt dem Spieler die nötige Übersicht. Mit einfachen Tastenkommandos gibt man dem Cue-Ball den nötigen Effekt. Rück- oder Mitläufer sind ebenso kein Problem wie Kopfstoße. Leider bietet Pool Academy neben dem klassischen 9-Ball nur drei recht unbekannte Pool-Varianten. Das Fehlen von dem in Deutschland weit verbreiteten 8-Ball ist nicht zu verzeihen. Ebenfalls recht langweilig wird es, wenn man zwei Computer-Spielern während eines Turniers zusehen muss, da sich solche Partien nicht abbrechen bzw. berechnen lassen. Alles in allem ist Pool Academy ein solides Billard-Vergnügen, das leider durch einige Schönheitsfehler nicht an die Spitze dieses Genres heranreicht. (Markus H.)



■ Um durch diese enge Brücke **unbeschadet** hindurch zu gelangen, braucht der Fahrer ein ruhiges Händchen.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: Juni 2000 | Entwickler: Infogrames | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Konkurrenz für V-Rally 2?

Rallymasters

Nach dem überaus erfolgreichen **V-Rally 2** beschert uns der französische Publisher **Infogrames** ein neues Rallye-Rennspiel. Mit **Rallymasters** versucht der Spiele-Gigant erneut einen **Top-Hit** zu landen.

■ Neben dem regulären Rallye-Sport erfreut sich eine bestimmte Disziplin immer größerer Beliebtheit: Bei **Rallymasters** duellieren sich zwei gegnerische Fahrer miteinander. Dass diese Sportart jede Menge Action und Adrenalin in sich birgt, war auch den findigen Programmierern von Infogrames klar. Nach dem Welterfolg von **V-Rally 2** soll

nun dieser Titel ein neuer Mega-Seller werden. Die diversen Rennereignisse führen den Spieler auf sechs verschiedene Kurse, die in Ländern wie Schweden, Indonesien oder Amerika liegen. Aufgrund der unterschiedlichen Witterungsverhältnisse findet der Fahrer bei jedem Turnier eine neue Herausforderung. Hat sich der Spieler entschieden, ob er am Rennen der Champions teilnehmen oder erst einmal im Einzelspieler-Modus seine Fahrkünste unter Beweis stellen möchte, findet sich der Rennsportler schnell auf dem Rundkurs wieder. Gestartet wird bei diesem Event mit jeweils einem Gegner, der zwar parallel zum Spieler, aber auf der gleichen Strecke fährt. Nur wer nach zwei nervenaufreibenden Runden als Erster ins Ziel geht, findet sich beim nächsten Rennen am Start. Grafisch bietet dieses Spiel in der uns vorliegenden Preview-Version leider noch keine



■ Vor jedem Event werden das Land und die Strecke von einem **Sprecher** ausreichend vorgestellt.



■ Am Start steht ihr mit dem **Computer-Kontrahenten** auf der gleichen Höhe. Nur wer als Erster das Ziel überquert, kommt ein Rennen weiter.



■ Um welche **Rennautos** es sich in **Rallymasters** handelt, ist meist nur auf den zweiten Blick zu erkennen.



■ Die **Innenansicht** ist bei jedem Fahrzeug verschieden. Allerdings leidet hier die Übersicht immens.

"Im direkten Vergleich zur Konkurrenz wird es Rallymasters schwer haben"

Glanzpunkte. Auch das Fahrverhalten wirkt sehr unruhig und könnte den dringend nötigen Feinschliff erhalten. Sehr positiv hingegen fallen die Motorengeräusche der Boliden auf.

■ **Fazit:** Auch wenn es sich bei dieser Version von **Rallymasters** noch um eine sehr frühe Preview-Version handelt, ist schon abzusehen, dass es dieser Titel nicht mit Produkten wie **Colin McRae Rally 2.0** oder **V-Rally 2** aufnehmen kann. Jedoch sollte man den Tag nicht vor dem Abend loben und den Codern noch eine Chance geben, die Fehler bis zur fertigen Version auszubügeln. (Markus H.)



■ Gewinnt ihr das aufreibende Rennen, duscht ihr das Publikum mit Schampus.

Nettes Rallye-Rennspiel mit durchschnittlicher Grafik und Fahrerübersicht



Target destroyed: Wir begutachten die Überreste einer ehemals stolzen Flugabwehr.

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1 | Entwickler: Bandai | Schwierigkeitsgrad: schwer

Linker langhaariger Bombenleger

Silent Bomber

Ein neuer Geschicklichkeitstest wird mit Silent Bomber vorgestellt. Statt der üblichen Ballerei erwartet euch das Platzieren von Sprengstoff.

In weiter Zukunft, als die Menschheit schon die Erde verlassen hat, macht sich ein kleiner Trupp Rene-



Schafft ihr es nicht, die Bomben unter den Gegner zu legen, dürfen diese auch per Zieleinheit an den Panzer geklebt werden.



gades auf, ein gigantisches Raumschiff zu sabotieren. Doch die Aktion geht gründlich schief, als die Streiter überraschend beschossen werden. In letzter Sekunde können sie sich retten und treiben nun auf der Schiffsoberfläche ihr Unwesen. Ihr übernehmt einen der Kämpfer und ärgert euch mit einem endlosen Strom von verteidigenden Robotern herum. Völlig auf euch allein gestellt und nur unter gefunkter Anleitung eurer Vorgesetzten, werdet ihr von allen Seiten beschossen. Ihr legt an geschickter Stelle eine Bombe, bringt euch in Sicherheit und zündet dann diese. Ist eine stärkere Explosion gefragt, werden gleich mehrere Bomben schnell übereinander gelegt. Dabei gibt es eine Begrenzung in der Anzahl, die ähnlich wie beim Klassiker Bomberman durch ein Goodie aufgestockt werden kann. In den einzelnen Levels müssen verschiedene Missionen ausgeführt werden. Meist sind dies Zerstören von Geschütztürmen oder Exterminieren irgendwelcher Bosse. Eigentlich klingt das ganz nett, wenn nicht der üble Schwierigkeitsgrad wäre. Damit wird jede Mission nach dem x-ten Versuch zum Selbstbeherrschungstest. (Tom S.)



Dieses Riesenbaby hat eine hinterhältige Waffe. Es aktiviert seinen Energieschild und rauscht dann auf euch zu.



"Brauchbarer Shooter-Bomberman-Mix"



Palm Pad Shock Controller

- Kompaktes Design
- Mikroschalter-Stick
- Dual Shock™-kompatibel

DM 29.95*



Mars attacks!

Infrarot Cyber Shock Controller

- Infrarot Verbindung
- hochsensible analoge und digitale Steuerung
- starker Vibrationseffekt

DM 69.95*



8 MB Memory Card

- 120 Speicherplätze
- schneller Datenzugriff

DM 59.95*



16 MB Memory Card

- 240 Speicherplätze
- größte unkomprimierte Memory Card für Playstation™

DM 89.95*

XPloder 9000

- mehr als 10.000 Cheats für über 700 Spiele vorab gespeichert
- 8 MB Virtual Memory System zum Ablegen von Spielständen
- auch für die Playstation™ ohne Parallelport

DM 79.95*



* empfohlener VK-Preis

XPloder Code Hotline:
0190-824675*
(13.03 Uhr/Mix.)

BLAZE®

Internet: <http://www.blaze.de>

e-mail: service@blaze.de

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1 - 4 | Erscheint: Juli 2000 | Entwickler: Codemasters | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Wer braucht schon eine Straßenzulassung?

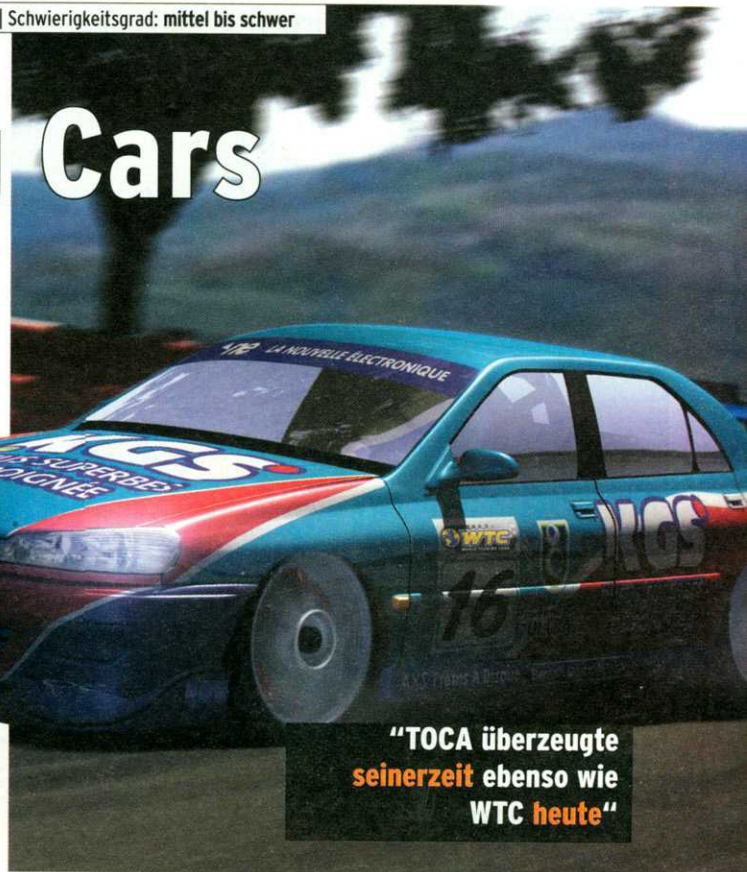
World Touring Cars

TOCA gehörte zu den erfolgreichsten Rennspielen überhaupt auf der PlayStation. Nun präsentiert Codemasters das offizielle Sequel.

Die englische Tourenwagen-Meisterschaft ist hier zu Lande natürlich nicht so bekannt wie etwa der deutsche Ableger. Daher beschreitet Codemasters mit seinem TOCA-Nachfolger World Touring Cars nun einen internationalen Weg. Kurse wie Hockenheim, Interlagos oder Vancouver ergänzen jetzt die britischen Strecken, wie Silverstone und Barnd's Hatch

in Kent. Spielerisch wussten die beiden TOCA-Vorgänger bisher zu überzeugen, weshalb wir auf die Preview-Version sehr gespannt sind.

Gameplay: Was wäre ein richtiges Tourenwagenrennen ohne Rangeleien und fiese Überholmanöver? Ohne Beschädigungen am Fahrzeug und harte Crashes? World Touring Cars bietet all das, und das bei zwölf Fahrzeugen gleichzeitig auf der Strecke, mit einer sauberen Steuerung und einem sehr realistischen Fahrverhalten. Schon wenn man die ersten Kurven anfährt und merkt, wie authentisch der Wagen in die Knie geht, fällt die Klasse dieses Racers auf. Die häufigen Rempereien gehören bislang ebenfalls zum Besten auf der PlayStation. Nach allen Gesetzen der Physik



"TOCA überzeugte seinerzeit ebenso wie WTC heute"

werden die Wagen voneinander beeinflusst, so dass man sehr schnell herausfindet, wie generische Autos von der Piste zu drängen sind. Leider nimmt euer Bolide bei solchen unfairen Aktionen recht schnell Schaden. Windschutzscheiben bersten, Motorhauben fliegen

davon und ganze Stoßstangen zerreißen. Kurzum, ein Boxenstopp kann recht schnell nötig werden. Kommen wir zu den harten Fakten: WTC bietet 23 realistische Rennstrecken auf fünf Kontinenten und 40 verschiedene Fahrzeugmodelle warten in der Pit-Lane. Hinzu kommt ein Karriere-Modus, der



Im eher mageren Render-Intro stellt euch Codemasters alle lizenzierten Automarken vor.

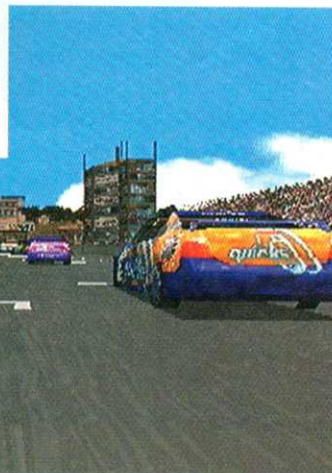
Intro



Nach diesem heftigen Crash verabschiedet sich unser Auto mit geborstener Stoßstange in die Leitplanken.



Jede der 23 Strecken wird mit einer schematischen Übersicht genauer vorgestellt.



Die Fahrzeuge wurden durchgehend realistischen Vorbildern nachempfunden. Besonders die Werbelackierungen fallen ins Auge.





■ Nach dem Start lassen sich durch diese Rempler einige Plätze gutmachen.



■ Aus dem Windschatten heraus überholt man die trickreichen CPU-Gegner ohne Probleme.



■ Nach dem Rennen gibt es ein ausführliches Replay zu begutachten.



allerdings ebenso wie der angekündigte Vierspieler-Splitscreen noch nicht in unserer Preview-Version implementiert war.

■ **Technik:** Die Grafik von WTC wirkt vielleicht nicht auf den ersten Blick so gut wie die Referenzen V-Rally 2 oder Gran Turismo, jedoch sind es die Feinheiten der Fahrzeugphysik, die überzeugen. Schließlich verlangen gerade solche Details viel Rechenleistung. Slowdowns oder



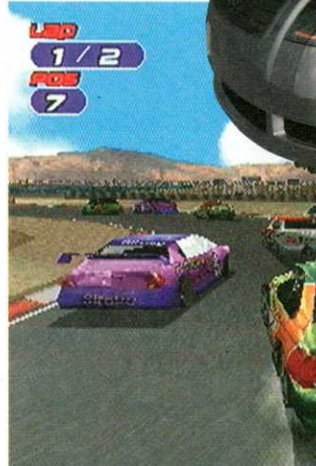
■ Die Cockpit-Perspektive ist zwar ein wenig grobkörnig in der Auflösung, aber dennoch authentisch.

Ruckeln waren genauso wenig zu entdecken wie eine schlechte Kollisionsabfrage. Das Geschwindigkeitsgefühl ist in Ordnung, ebenfalls das Fahrverhalten im Kiesbett oder auf der Grasnarbe. Der Sound mit seinen durchschnittlichen Motor- und Crashgräuschen ist sicher noch verbesserungswürdig.

■ **Fazit:** Rennspiel-Asse, denen bislang ein Tourenwagen-Spiel wie TOCA in ihrer Sammlung fehlte, werden



■ Bei der Startaufstellung wird ersichtlich, dass die Engine sauber arbeitet.



■ Kurz nach der grünen Ampel sollte man sich noch ein wenig zurückhalten beim Überholen, denn gerade in scharfen Kurven dreht man sich sehr schnell ins Kiesbett heraus.



■ In den engen Kurven des Hockenheimers sollte man Berührungen tunlichst vermeiden.

„Eine ausgereifte Fahrphysik macht WTC zu einem Geheimtipp“

sicher bald neues Futter für ihre gute alte PlayStation erhalten. Wir sind bereits jetzt überzeugt, dass Codemasters wieder ein großer Wurf gelungen ist und diesmal hoffentlich mit einer noch größeren Akzeptanz der Käufer. (Udo L.)



■ Mit zahlreichen Wagentellungen erreicht man das optimale Setup fürs Rennen.

Internationale Strecken



A1-Ring
Adelaide
Bathurst
Brands Hatch
Brasilia

Buenos Aires
Catalunya
Hockenheim
Laguna Seca
Mexico City
Monza



Nürburgring
Oulton Park
Road America
Silverstone
Snetterton

Sugo
Surfers Paradise
Suzuka
Ti Aida
Vancouver
Watkins Glen



■ Im Time-Trial-Modus fährt man gegen seinen eigenen „Schatten“.



„Die Racer werden immer besser, da macht selbst Codemasters keine Ausnahme“

auf geschannt

■ Die renommierte Zeitung **EE Times** berichtete kürzlich, dass **japanische PS2-Besitzer** einen Weg entdeckt haben sollen, **Kopien von DVD-Scheiben** auf Videokassetten anzufertigen. Über ein **analoges RGB-Kabel** soll dieser Trick angeblich funktionieren.

■ **GT Interactive** bestätigte die Entwicklung an einem neuen Action-Adventure. **Animorphs: Shattered Reality** basiert auf der gleichnamigen **Nickelodeon-Show** und der Bücherreihe des K.A. Applegate. Scholastic Entertainment, die verantwortlichen Coder, gestatten euch, per **aufwändig inszenierten Morph-Effekten** in die Haut einiger **tierischer Charaktere** zu schlüpfen, um waghalsige Abenteuer zu bestehen.

■ **Fox Interactive** entwickelt zur Zeit an einem Titel, basierend auf dem animierten Streifen **Titan AE**. Bekannt wurde der Streifen vor allem durch die Synchronstimmen von **Matt Damon und Drew Barrymore**. Es handelt sich um ein **Third-Person-Action-Adventure** mit **Flugeinlagen** (!?). Euer Auftrag besteht darin, das Raumschiff **Titan** zu finden und ganz nebenbei die menschliche Rasse zu retten.

■ In der Schmiede von **Midway** befindet sich derzeit ein **heißes Eisen**. Für den Titel zeichnen sich **POV** verantwortlich, die sich ihre Lorbeeren mit Games wie **NFL Blitz 2000** und **Ready 2 Rumble** verdient haben. **Deuce**, so der verheißungsvolle Titel, führt euch ohne Umwege direkt hinein in die **mittelalterliche Sagenwelt**. Euer Anliegen ist dabei die **Rettung der königlichen Familie**.

■ **Hideo Kojima**, der kreative Mastermind hinter der **Metal-Gear-Reihe**, hat, noch bevor die Arbeiten zum **MGS-PS2-Nachfolger** in die Startphase gehen, mit dem **Mech-Shooter Z.O.E.** ein vielversprechendes Game für **Sony's 128-Bitter** in der Mache.

■ **Sam Raimi** schlägt zurück, zumindest war er an der Entstehung des Titels beteiligt.



Evil Dead (PlayStation)

Teufliches aus dem Hause THQ

■ **Bruce Campbell** kehrt zurück! Der Held von mittlerweile drei Horror-Episoden aus der **Evil-Dead-Reihe** des begnadeten **Sam Raimi** erlebt erstmals einen Konsolenauftritt. Wie sicher nicht anders zu erwarten war, bietet der teils makabre, teils enorm abgedrehte Backgro-

und den perfekten Stoff für ein neues Horror-Adventure. Der Held der Story, **Bruce Campbell**, tritt abermals in einen Feldzug gegen die wiedererstarkten Untoten, die scheinbar nichts mehr in den Gruften hält. Passend zum Markenzeichen **Sam Raimis**, wartet **Ashes 2 Ashes** mit durchgeknallten Kameraperspektiven auf, die einen völlig neuen Aspekt in diesem Genre darstellen. Vergesst **Plasmakanonen** und ähnlichen Schnickschnack. Alles, was ihr hier gegen die Brut benötigt, ist



■ Alle Locations setzen sich aus den Backgrounds der Kinostreifen zusammen.



■ Irgendwer hat wohl wieder mal das Buch der Toten geöffnet.

eine vollgetankte Kettensäge und eine geschliffene Axt. Noch Fragen?



■ Mit der Axt seid ihr gut gewappnet, um gegen die übel riechenden Schergen vorzugehen.

Colony-Wars-Gewinnspiel

Der Krieg um Recht und Freiheit geht weiter

■ Und das auch bald bei euch zu Hause. Mit ein wenig Glück habt ihr die Chance, bei uns eines von zehn nagelneuen **Colony Wars: Red Sun** zu gewinnen. Alles, was ihr machen müsst, ist, bis zum

30.5.2000 unter folgender Nummer: 0190/59 58 56 (dieser Service der Computec Media AG kostet euch maximal 1,80 DM pro Anruf.) anzurufen und uns zu verraten, um den wievielten Teil es sich

beim Krieg der Kolonien handelt. Mitarbeiter der Computec Media, von SCED sowie der Rechtsweg sind ausgeschlossen.





■ Freaks können nur hoffen, dass auch der BMX-ler schlechthin, Matt Hoffmann, zum Aufgebot zählt.

■ No-Footer in Kombination mit dem No-Hander, eine gewagte Angelegenheit!

Dave Mirra Freestyle BMX (PlayStation)

Acclaim tritt in die Pedale

■ Acclaim hat sich die Rechte um den BMX-Gott Dave Mirra gesichert. Der 25-jährige Rad-Profi hat in seiner Laufbahn

jeden zu holenden Titel gewonnen, alleine während der 98er-X-Games drei an der Zahl. Neben Mirra dürft ihr zudem mit

Ryan Nyquist durch die Vert donnern. Beide Pros ließen ihren reichen Erfahrungsschatz einfließen und arbeiteten zudem am Strecken-Design und an den Fahreigenschaften mit. Endlich einmal dürfen nun auch BMX-Freaks ihre Passion auf dem Screen ausleben.



■ Für den Werbe-Deal zwischen dem Getränkehersteller und Square wurde eigens ein computeranimierter Streifen produziert.

Coca-Cola wirbt mit dem Square-Knaller

Final Fantasy IX - Werbe-Deal

■ Um den neusten Ableger der Final-Fantasy-Reihe gehörig zu pushen, sicherte sich Coca-Cola einen für den japanischen Markt enorm vielversprechenden Deal. Der Hauptdarsteller im mittlerweile neunten RPG um Macht und Liebe, Zidane,

verfolgt in dem eigens vorgerenderen Spot eine Cola-Flasche, verfolgt vom mächtigen Zauberer Vivi.



Filme und deren Besetzungskarussell

Tomb Raider - Der Film

■ Kurz vor dem vertraglichen Abschluss steht die brünette Schönheit Angelina Jolie (Der Knochen-sammler). In dem Deal dreht sich

alles rund um die Rolle der Lara Croft. Nachdem bereits solch grazile Damen wie etwa Liz Hurley, Catherine Zeta-Jones oder Denise Richards von der Besetzungscouch geflogen sind, stehen die Chancen für die Europäerin momentan sehr gut.



Kurioses aus Japan

Während der Tokyo Toy Show präsentierten die Spielzeughersteller Toys der besonderen Art. Neben Cyber-Käfern und Robo-Hasen erblickten zahlreiche Aibo-Klone das Licht der Spielewelt.



aufgeschnappt



■ KOEI, die japanische Edelschmiede, die gerade durch ihr Strategie-Epos KESSEN auf sich aufmerksam gemacht hat, konzentriert sich weiter auf strategisch angehauchte Titel. Dynasty Warriors 2, so der US-Titel (jp: Shin Sangoku Musou) schickt euch, nur mit einem Schwert bewaffnet, auf die Felder der Ehre, um gegen bis zu 20 Schergen gleichzeitig in die Schlacht zu ziehen.

■ Capcom, die Zweite! Fans des Oldies werden es mit einem lachenden und einem weinenden Auge zur Kenntnis nehmen, denn das Sequel zum berühmten Mech-Shooter Gungriffon Blaze naht unausweichlich. Mit Sicherheit gehörte das gezeigte Video im Rahmen der Tokyo Game Show zu den Highlights der Messe.

■ Squares Sieges-Serie scheint nicht enden zu wollen. In Japan räumte die Schmiede während der Verleihung der JESA-Awards mächtig ab. Squaresoft schnappte sich unter anderen Preise für Final Fantasy VIII und Legend of Mana. Um so erstaunlicher ist die Tatsache, dass ein Fünftel der konsolenübergreifend verliehenen Ehrungen an Square gingen.

■ Sony legt die Messlatte bezüglich der erwarteten PS2-Abverkäufe selbst sehr hoch. Bis zum Ende des Geschäftsjahres im März 2001 wollen die Japaner weltweit sage und schreibe 10 Millionen Konsolen durchverkaufen.

ChartBreaker

Germany	USA	Japan
1. Fear Effect	1. Gran Turismo 2	1. Ridge Racer V
2. Discworld Noir	2. Fear Effect	2. Kessen
3. Railroad Tycoon 2	3. WWF SmackDown!	3. Street Fighter EX3
4. Resident Evil 3	4. Dukes of Hazard	4. Drum Mania
5. Colony Wars: Red Sun	5. Tony Hawk's Skateboarding	5. Beat Mania Append 5th Mix



■ Die X-Box durfte mit diesem Demo zeigen, wie viel Power sie hat. Zu Beginn lagen noch alle Tischtennisbälle in Ruhe. Als schließlich ein Ball hineingeworfen wurde, herrschte Chaos.



■ Ebenfalls beeindruckend war dieses in Echtzeit berechnete Demo, in dem hunderte von animierten Schmetterlingen sich zum X-Box-Logo formierten.

Zusammenkunft der Spiele-Gurus

Games Developer's Conference

Wie jedes Jahr trafen sich im kalifornischen San Jose rund 10000 Programmierer, Produzenten und Interessierte der Computer- und Konsolenindustrie, um ihre Ideen und Visionen auszutauschen.

■ Wer glaubt, dass die neuen Konsolen nur mehr Polygone, höhere Auflösungen, sprich bessere Grafik, bieten, der wurde zwischen dem 10. und 12. März in San Jose auf der jährlich stattfindenden Games Developer's Conference (Spiele-Entwickler-Konferenz) eines Besseren belehrt. David Perry, Präsident von Shiny Entertainment und Erfinder so namhafter Charaktere wie Earthworm Jim, nimmt in erster Linie die künstliche Intelligenz in Augenschein: "Früher waren die Nichtspielercharaktere schlichtweg dumm." Perry rät den Designern zukünftiger Titel: "Lassen Sie die Helden schlaue Sachen

machen, hauchen Sie ihnen Leben ein!" Auch Lorne Lanning, Erfinder des Videospielhelden Abe, geht in dieselbe Richtung: "Klassische Charaktere unterhalten sich, hören zu und haben Beziehungen untereinander." Zukünftige Titel werden also verstärkt auf eine verbesserte künstliche Intelligenz setzen, um den Spieler emotional zu fordern. Eine weitere Entwicklung beschreibt die Vereinfachung von Spielen. Um heutzutage noch Erfolg mit Videospielen zu haben, muss man binnen weniger Sekunden den Kunden davon überzeugen, dass das Spiel eine einfache Steuerung hat, Hintergrund bietet und vor allen Dingen cool ist. Diese Erwartungen versuchen viele Entwickler mit aufwändigen Intro-FMV-Sequenzen zu befriedigen. Um so frustrierter sind die Spieler allerdings dann, wenn das eigentliche Gameplay in keiner Weise mit dem Intro mithalten kann. Da es sich in San Jose zu meist um Visionäre der Videospielbranche

handelt, standen aktuelle Systeme wie die PlayStation 2 nicht im Vordergrund. Noch-Microsoft-Boss Bill Gates sorgte mit seiner X-Box-Präsentation schon dafür, allen anderen namhaften Firmen die Show zu stehlen. Die für Ende 2001 weltweit angekündigte 128-Bit-Konsole wird laut Microsoft mit einem 600 MHz Pentium III, einem 300 MHz nVidia-Grafikchip und 64 MB Hauptspeicher bestückt sein. Bill Gates wurde richtig übermütig, als es darum ging, die Leistung des Grafikchips zu beschreiben: "Dieser Chip ist seiner Konkurrenz um drei Generationen voraus!" In Echtzeit berechnete Grafikdemos zeigten eindrucksvoll, wozu die Microsoft-Konsole in der Lage sein soll. Aber nicht nur dass die X-Box die PlayStation 2 in den grundlegenden Specs locker abhängen kann, auch andere Komponenten, wie der



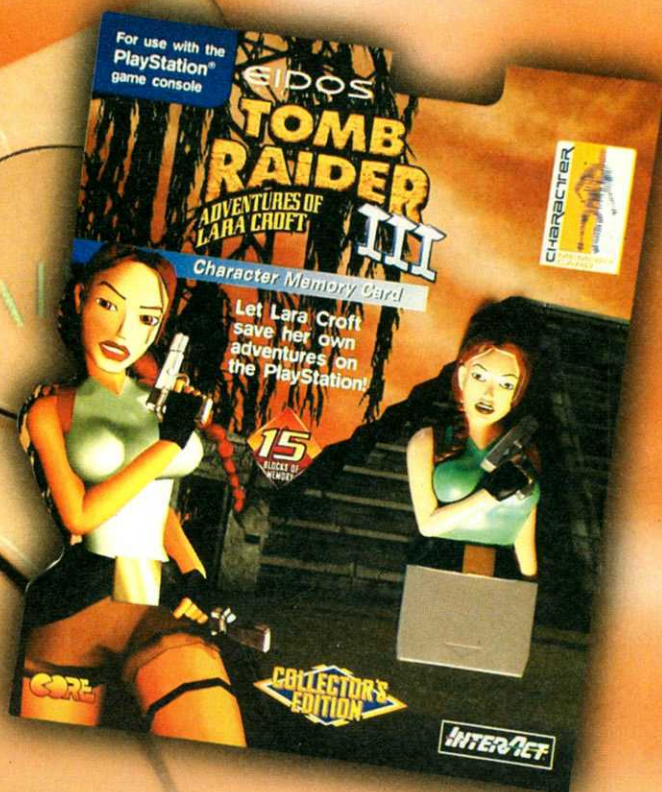
■ Fast fotorealistische Grafiken zeigte dieses Animationsdemo.

Soundchip, 4-fach DVD-Laufwerk und eine standardmäßig eingebaute 8GB-Festplatte, setzen Sony, Nintendo und Co unter Druck. Selbst die Kostenfrage scheint für den Computergiganten keine große Rolle zu spielen. Man wolle den Preis an die aktuelle Marktlage anpassen. Nur in puncto Spiele herrscht bei Microsoft Nachholebedarf. Laut neuester Gerüchte steht der amerikanische Konzern mit Sega in Verhandlungen, um den japanischen Hersteller eventuell zu übernehmen. Wir dürfen also gespannt sein, wie sich der Markt entwickeln wird. (Uwe K.)



■ Microsoft-Gründer Bill Gates präsentierte auf der GDC in San Jose sein neuestes Projekt: die X-Box.

Voll der Speicher



Wenn Sie für PSG einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als Dankeschön die Lara-Memory-Card – europaweit exklusiv nur bei uns im Abo. So haben Sie wieder 1 MB freien Speicherplatz.



- **Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.**
- **Pünktlich – keiner kriegt sie früher.**
- **Da die Auflage der Memory Card limitiert ist, erfolgt die Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.**

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PSG, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

☒ **JA, ich möchte das PSG-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 PSG selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen.

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PSG.

Datum, 1. 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: PSG, 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!

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-9313545288
Umschreibung inkl. Bankgebühren
IDN = 7,8 Gs. Porto 6,90 zzgl. MwSt.

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

Laden
Theo KRAENZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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

Versand
Theo KRAENZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video-
und Computerspiel-Spezial-
Versandhändler auf der
ESN-Messe 1997 in Nürnberg

Theo KRAENZ VERSAND

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX: 0931-571602

Memory Card

Blaze - 60 Blocks
34,95

Innovation 60 Blocks
29,95

Innovation 15 Blocks
16,95

Innovation 30 Blocks
19,50

Original Sony 15 Block color 29,95
Innovation 120 Block 34,95
NexGen/Datel 120 Blocks 44,95
JoyTech 360 Block-colour 54,95
NexGen/Datel 360 Blocks 54,95
Gamester 30 Block - blau 19,95
Gamester 30 Block - schwarz 19,95
NexGen/Datel 720 Blocks 64,95
NexGen/Datel 1080 Blocks 84,95

PlayStation



PlayStation Dual Shock
249,-

PORTOFREI

Control Pad

Contr. Original Dual Shock
59,95

Control Pad Evolution
69,95

PlayStation

Mouse

Innovation Mouse
34,95

Mouse Original inkl. MousePad
59,95

PlayStation

Light Gun

Pistole Scorpion
39,95

Pistole orig. G-Con 45
79,95

PlayStation

Lenkrad

Jordan GP 2 in 1 (PSX und N64)
79,95

PlayStation

Schummelmodul

XPloder CD 9000
69,95

XPloder FX
69,95

PlayStation

Kabel

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

PlayStation

MultiTap

Innovation MultiTap
44,95

MultiTap Original
69,95

PlayStation

Ferrari Shock 2

109,95

PlayStation

ArcadeStick

Blaze Twin Shock Arcade
99,95

PlayStation

Sonstiges Zubehör

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

Home Arcade System (ohne Inhalt)
179,95

Pro Carry Case Blaze (ohne Inhalt)
54,95

PlayStation

Spieleberater

Dino Crisis	24,95
Fear Effect	19,95
Final Fantasy VIII	24,95
Gex - Deep Cover Gecko	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
Tekken 3	24,95
Tomb Raider 4	19,95
Heft Medi Evil	14,80
Game Breaker Vol.4	11,95
Tips&Tricks - Future Press	14,95
Xploder-Das offizielle Buch	19,95

PlayStation

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	WWF Attitude 49,95	Wreckin' Crew 29,95	Breath of Fire 3 39,95	Wreckin' Crew 19,95
TOCA Touring Car 2 44,95	Wild 9's 29,95	Newman Haas Racing 39,95	Gungage 39,95	Cardinal Syn 39,95

ohne Abbildung:
Evil Zone 39,95
Rally Cross 39,95
Ridge Racer Revolution 39,95
Rollcage 34,95
Zero Devide 2 29,95

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

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

10 Jahre Theo Kranz Versand

0931-3545222 ODER 0180-521844
INTERNET: [HTTP://WWW.TKGAMES.DE](http://www.tkgames.de)

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

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM. Möglichst Nachnahmegebühr; UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Escrowcheck bis 200,- €) oder Kontenzahlung (nur oder): 4,- DM. Porto Ausland: -18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisdiskonten, Inflator, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladepreise können variieren. : Dieser Artikel wird portofrei versichert! : Jubiläumsgelbe! <

KOSTENLOS KOSTENLOS KOSTENLOS

Sie unser kostenloses Versandmagazin an:

Einer dieser drei Coupons oder
per Einschreiben eines mit 3,- DM frankierten und
Sie adressierten Rückumschlag oder
einfach per E-Mail an info@kgames.de.

**terminale ohne Gewähr,
3 Artikel" sowie**

**asy VIII
R) 89,95**

**core Rev.
89,95**

**magazin
KOSTENLOS
SIE WERDEN
EINGELADEN!**

0931-3545222 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Laden
Theo KRAENZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

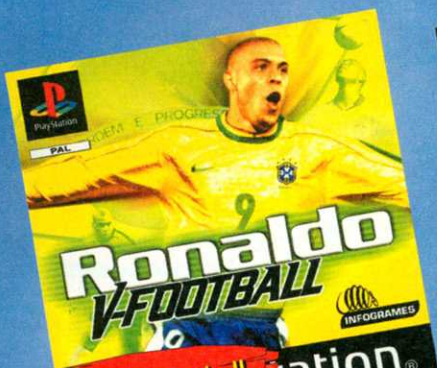
nur Laden - kein Versand
dynatex
Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
Theo KRAENZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

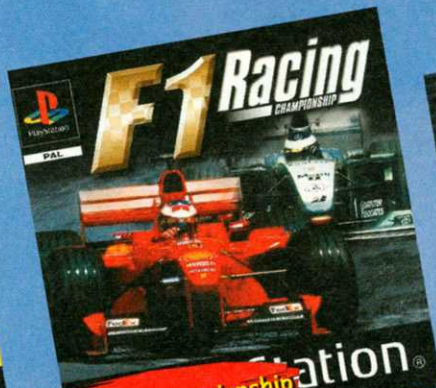
Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video-
und Computerspiel-Spezial-
Versandhändler auf der
ESN-Messe 1997 in Nürnberg

Theo KRAENZ VERSAND

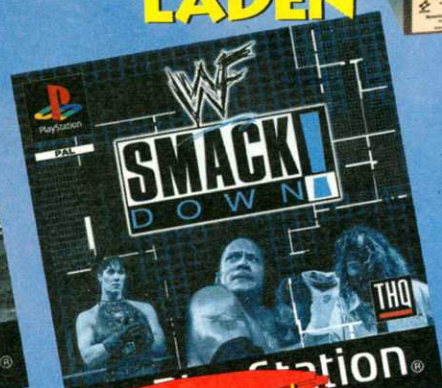
UND
LADEN



Ronaldo V-Football
DM **84,95**



F1 Racing Championship
DM **89,95**

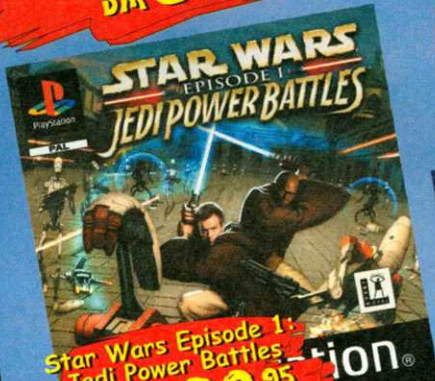


WWF Smack Down!
DM **89,95**



PORTOFREI!

MediEvil 2
DM **59,95**



Star Wars Episode 1:
Jedi Power Battles
DM **89,95**



PORTOFREI!

Star Ocean 2
DM **59,95**



PORTOFREI!

Saga Frontier 2
DM **99,95**



Euro 2000
DM **89,95**



Need 4 Speed: Porsche
DM **89,95**



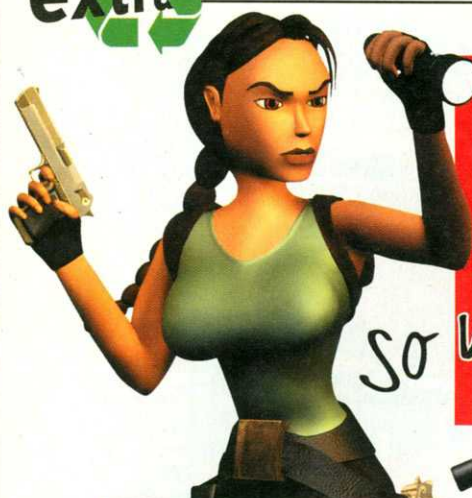
Galerians
DM **89,95**

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

10 Jahre Theo Kranz Versand

0931-5211844 FAX: 0931-5211844

0931-3545222 ODER 0180-521844
INTERNET: [HTTP://WWW.TKGAMES.DE](http://WWW.TKGAMES.DE)



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 Videospieles! Bei Spielen dieser Wertungsklasse ist jede ausgegebene Mark eine herausgeworfene Mark! Weder die technische noch die spielerische Komponente erreichen ein wertungstechnisches Mittelmaß. Daher raten wir selbst hartgesottene Fans des entsprechenden Genres vom Kauf dieses Produktes dringend ab.

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

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

76% - 100%: Spiele dieser Gattung gehören in jede 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	■ ■ ■ ■ ■

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

94% Metal Gear Solid 12/99
+ fulminante Spieltiefe
+ innovative Spielidee mit Edeloit
- zu kurze Spieldauer

93% Soul Reaver: Legacy of Kain 11/98
+ überragende Grafik-Engine
+ verdammt guter Vorspann
- zu wenig Speichermöglichkeiten

90% Tomb Raider The Last Revelation 1/00
+ sehr gute Grafik-Engine
+ intelligente Gegner
- gewöhnungsbedürftige Steuerung

Titel des Spiels

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

Grafik	Sound / FX
super	durchschnittlich
Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	super

SPIELSPASS

90%

Ausgeplaudert

Claudias Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Ridge Racer V
2. Muppet RaceMania
3. Hydro Thunder

Hört zur Zeit:

1. Santana feat. Wyclef - Maria Maria
2. Robbie Williams - The Ego Has Landed
3. Musik von RRV

Schaut zur Zeit:

1. immer noch Ally Mc Beal
2. TV total
3. American Beauty

Udos Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Tekken Tag Tournament
2. Ridge Racer V
3. Vagrant Story

Hört zur Zeit:

1. Personal Jesus - Depeche Mode
2. Enjoy the Silence - Depeche Mode
3. Maria Maria - Santana feat. Wyclef

Schaut zur Zeit:

1. Big Brother
2. zurück auf die schönen Tage in Shanghai
3. keine Karnevalszüge mehr

Björns Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Ultima Ascension
2. Dark Project 2
3. Colony Wars: Red Sun

Hört zur Zeit:

1. Nine Inch Nails - The Fragile
2. Dead Can Dance - Into The Labyrinth
3. Captain-Future-Soundtrack

Schaut zur Zeit:

1. Erleuchtung garantiert
2. im Internet nach Herr-der-Ringe-News
3. Rockos Modernes Leben

Petas Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Ridge Racer V (PS2)
2. Toy Story 2
3. Roller Driver 2000

Hört zur Zeit:

1. Dynamite DeLuxe
2. Dj.Spina CD - Song No 4.
3. Stereo Mc's - DJ Kicks

Schaut zur Zeit:

1. Tom-Green-Show auf MTV
2. Vivid-Filme auf DVD
3. Ally McBeal

Karels Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Die Sims
2. Tekken Tag Tournament
3. Marios Cement Factory

Hört zur Zeit:

1. Matthias Matuschik (Bayern 3)
2. Vögel zwitschern
3. Buena Vista Social Club

Schaut zur Zeit:

1. Big Brother
2. Die Silicon Valley Story
3. Quark 4.04

Das haben wir getestet



Wertungs-Countdown

Titel	Seite	Genre	Vertrieb	Wertung
Everybody's Golf 2	88	Sport	SCED	88%
Syphon Filter 2	76	Action-Adventure	SCED	83%
Star Ocean 2	89	Rollenspiel	SCED	83%
Vandal Hearts 2	75	Rollenspiel	Konami	81%
Muppet RaceMania	90	Rennspiel	SCED	80%
Street Sk8ter 2	74	Fun-Sports	EA	79%
Hydro Thunder	80	Rennspiel	Konami	79%
Big Ol' Bass	82	Sport	Konami	73%
Brunswick Circuit Pro Bowling 2	82	Sport	EA	71%
Crusaders of Might & Magic	84	Action-Adventure	Infogrames	67%
Dukes of Hazard	86	Rennspiel	Ubi Soft	67%
Ghoul Panic	82	Shoot 'em Up	SCED	64%
Jackie Chan's Stuntmaster	72	Beat 'em Up	SCED	60%
Gekido	86	Beat 'em Up	Infogrames	59%
Armored Core: Project S.W.A.R.M.	81	Shoot 'em Up	Acclaim	59%
NHL Blades of Steel 2000	78	American Sports	Konami	55%
Army Men: Sarge's Heroes	84	Shoot 'em Up	Infogrames	50%
Star Ixiom	83	Shoot 'em Up	SCED	50%
Guilty Gear	89	Beat 'em Up	Virgin Interactive	48%
NBA in the Zone 2000	78	American Sports	Konami	47%



■ Diese mysteriöse Gestalt entpuppt sich später als finaler Bösewicht. Anleihen von *Castlevania* sind hier nicht zu verleugnen.



■ In der stimmungsvollen Kathedrale treffen wir das erste Mal auf den transparenten Vampir, der gerade das Blut eines Menschen aussaugt.



■ Bei der Suche nach unserer Tochter greift uns dieser zum Vampir mutierte Eber an. Mit ein paar gezielten Hieben gehört er jedoch bald der Vergangenheit an.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: JVC | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Rasante Vampir-Jagd in Endzeit-Atmosphäre Vampire Hunter D

Filme wie *Blade* oder *John Carpenters Vampires* zeigen es deutlich: Die bleichen Blut-sauger liegen voll im Trend. Mit *Vampire Hunter D* wird erstmals ein Adventure mit der Lizenz des Animes umgesetzt.

■ Die Sagen um merkwürdige Gestalten, welche sich ausschließlich vom Blut der Menschen ernähren, sind so alt wie die Geschichte selbst. Nach einigen Beat'em'Up-Ausflügen der Kult-Comic-Serie *Vampire Hunter* programmierte JVC das erste Adventure, welches Licht in das geheime Leben der Untoten bringen soll.

■ **Gameplay:** Als futuristischer Vampir-Jäger, welcher teils untot ist, beginnt ihr die Suche nach eurer Menschtochter, die von einem unbekannten Monster in ein mystisches Schloss entführt wurde. In bester Resident-Evil-Manier bewegt ihr euch durch die finsternen Gänge. Bewaffnet mit einem riesigen Schwert, trefft ihr immer wieder auf grässliche Monster, die es zu erledigen gilt. In der linken Hand des Charakters befindet sich seine vampirische Seite, die den niedergestreckten Gegnern das Blut aussaugt. Ist die Energie-leiste der Hand aufgefüllt, verschießt sie auf Knopfdruck leuchtende Feuerbälle auf die



■ Auf dem Weg in den Generator-Raum treffen wir auf dieses unzerstörbare Spinnen-Wesen.



■ Die sprechende linke Hand des Vampir-Jägers gibt dem Spieler immer wieder nützliche Tipps.



■ Schlägt der Vampire Hunter D kraftvoll zu, zieht sein Schwert einen blauen Streifen hinter sich her. Greifen allerdings mehrere Gegner an, gelingt es kaum den Attacken der Widersacher auszuweichen.

Gegner oder heilt unseren Helden. Um in verschlossene Bereiche des Anwesens zu kommen, müssen diverse Puzzles gelöst werden, die meist sehr leicht zu durchschauen sind. Hin und wieder trifft der Spieler auch auf mysteriöse Gestalten, die ihn mit neuen Informationen über den Verbleib seiner Tochter informieren.

■ **Technik:** Hat sich der Spieler an die etwas ungenaue Steuerung gewöhnt, schreitet das Spiel zügig voran. Beim Durchqueren der vorgerenderten Hintergründe trifft ihr stets auf Monster, die bei erneutem Betreten des Raumes wieder zum Leben erwachen. (Markus H.)

Undurchschaubares Vampir-Gemetzelt

Positiv: Bereits nach wenigen Spielminuten beherrscht der Spieler die eingängige Steuerung. Auch die Lizenz der japanischen Anime-Serie leistet ihren Beitrag zu der gruseligen Atmosphäre des Horror-Schockers.

Negativ: Leider fühlt man sich schon zu Beginn des Spieles wie ins kalte Wasser geworfen. Kaum hat man einige Räume durchquert, verliert man den Überblick. Die steril wirkenden Render-Hintergründe erleichtern die Orientierung auch nicht gerade. Die sehr ungenau reagierende Steuerung macht es sehr schwer, in der Luft schwebende Feinde zu erwischen oder eine Tür schnell zu öffnen, um so einem Feind zu entgehen.



Vampire Hunter D

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

92% Soul Reaver 7/99

+ keine Ladezeiten
+ packende Story
+ faszinierendes Level-Design

87% Resident Evil: Nemesis 3/00

+ geniale Story
+ super Grafik
- wenig Innovationen

64% Vampire Hunter D 5/00

+ Vampire-Hunter-D-Lizenz
- sterile Grafik
- ungenaue Steuerung

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

Grafik	Sound / FX
gut	gut

Mehrspieler Spaß	Steuerung
entfällt	dürrtig

SPIELSPASS

64%

Beim Kampf gegen die Vampir-Horde treffen die Markus-Brüder und der Vampire Hunter D aufeinander.

Intro

Bat-Mania Born to kill Brutus Crash Crash Bandicoot / - Warped Destiny

Tel.: 02504 - 9330 - 14/15
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

Sonderangebote: nur solange Vorrat reicht !!!

Pokemon:

- Finger Fighters je 14,95
- Game Boy Tasche 39,95
- Junior Abenteuer 34,95
- Master Trainer 59,95
- Monopoly 89,95
- Pikachu "Ich wähle, du fährst" je 19,95
- Plüschtiere Mini je 19,95
- Plüschtiere je 29,95
- Pokedex Organizer 59,95
- Pop Topper 6,95
- Poster je 19,95
- Power Plummy je 9,95
- Power Pokes je 19,95
- Power Blaster je 29,95
- SAMMELKARTEN:**
- Booster 6,95
- Starter Set 21,95
- Theme Decks 21,95
- Schlüsselanhänger 9,95
- Schnapper 29,95
- Sparadose Pikachu 39,95
- Spin Pop 9,95
- Rucksack 69,95
- Trainer Set je 34,95
- Yahzee 19,95
- Yo Yo je 21,95
- 360° 44,95
- A Bugs Life 44,95
- Abe's Exodius JR 39,95
- Abe's Oddworld 44,95
- Actua Ice Hockey 39,95
- Actua Pool 39,95
- Actua Soccer C.E. 19,95
- Akuji 49,95
- Alien Trilogy 39,95
- Alundra 49,95
- Armored Core A 39,95
- Assault Rigs A 39,95
- Atlantis ADV 49,95
- Azure Dreams RO 49,95
- B-Movie <a> A 39,95
- Beast Wars A 49,95
- Bedlam 39,95
- Bio Freaks B 44,95
- Black Dawn A 29,95
- Blast Radius A 39,95
- Blasto 49,95
- Blood Omen RO 44,95
- Box Champions 29,95
- Brahma Force 49,95
- Breath of Fire 3 39,95
- Breath of F. 3 & Pin, T. 39,95
- Shirt & Drachenfigur 39,95
- Buggy R 39,95
- Bust-A-Move 2 39,95
- Bust-A-Move 4 49,95
- Cardinal Syn 49,95
- Colony Wars 1 49,95
- C & C 1 STR 44,95
- C & C Alarmstufe 29,95
- Constructor STR 49,95
- Crash Bandicoot 49,95
- Crash B. 2 & 3 je 44,95
- Critical Depth A 39,95
- Criticom B 29,95
- Croc JR 44,95
- CyberSpeed R 29,95
- Dark Omen-Warh.2 44,95
- Darklight Conflict 29,95
- Darkstalkers B 29,95
- Devils Deception 44,95
- Diablo STR 44,95
- Dodgem Arena <a> 39,95
- Dreams 49,95
- Dynasty Warriors 29,95
- FIFA Soccer '97 39,95
- FIFA Soccer '99 39,95
- Final Fantasy 7 44,95
- Formel 1 '97 R 44,95
- Formel 1 '98 49,95
- Formula Karts R 39,95
- Forsaken 39,95
- Frankreich '98 SP 44,95
- Future Cop LAPD 39,95
- G-Darius A 39,95
- Gex Enter the G. 49,95
- Golden Goal '98 29,95
- Gran Turismo R 44,95
- Grand Theft Auto 44,95
- GTA Mission CD 44,95
- Guardian of Darkne. 44,95
- Hard Boiled A 29,95
- Heart of Darkness 44,95
- Herc's Adventure <a> 39,95
- Hugo JR/G 49,95
- Int. S.Soccer 98 29,95
- Iron & Blood 39,95
- Iznogud JR 39,95
- J. McGrath Supercr. 44,95
- Jet Rider 2 R 44,95
- Little Big Adventure 39,95
- Lucky Luke 44,95
- Medieval A 44,95
- Mega Man Battle 44,95
- Metal Gear Solid 44,95

- M. G. S. Mission CD 39,95
- Mickey's Wild Adv. 44,95
- Moto Racer 2 44,95
- Mr. Domino 49,95
- MTV - Slamscape 29,95
- Nascar Racing 99 49,95
- NBA / NHL 99 je 44,95
- Need for Speed 3 39,95
- Newman H. Racing 39,95
- NHL Hockey '97 39,95
- NHL Pow. Hockey 29,95
- Ninja A 49,95
- O.D.T. A 49,95
- One A 44,95
- Pandemonium & 2 je 44,95
- PaRappaTheRapper 44,95
- Perfect Weapon 29,95
- Phat Air Snowboard 44,95
- Pitball Future/SP 29,95
- Pitfall 49,95
- Populous STR 49,95
- Powerboat Racing 39,95
- Poy Poy G 44,95
- Poy Poy 2 G 49,95
- Premier Manager 49,95
- Pro Pinball Big Race 44,95
- Psybadek R 44,95
- R-Type Collection 39,95
- R-Type Delta 49,95
- Racing Simulation 2 44,95
- Rally Cross R 44,95
- Rapid Racer R 39,95
- Rascal JR 44,95
- Rayman 39,95
- Reboot 3D SH 44,95
- Resident Evil 1 & 2 49,95
- Berater 49,95
- Resident Evil D.C. 44,95
- Retro Force 49,95
- Ridge Racer 4 <a> 39,95
- Riot SP 39,95
- Rivals School 49,95
- Riven - Myst 2 49,95
- Road Rash 3D 39,95
- Robopit A 29,95
- Rogue Trip 49,95
- Rosco Mc Queen 49,95
- S.C.A.R.S. R 39,95
- San Francisco Rush 49,95
- Sensible Soccer 49,95
- Sentinel incl. CD 44,95
- Sentinel Returns 39,95
- Shadowman 49,95
- Shadowmaster A 44,95
- Slam n Jam SP 39,95
- Small Soldier 39,95
- Soviet Strike 29,95
- Spawn A 49,95
- Speedster R 49,95
- Spider JR 39,95
- Sports Car GT JR 49,95
- Spyro the Dragon 44,95
- Star Gladiator B 29,95
- Starwinder 49,95
- Streak A 44,95
- Street Skater 39,95
- S. Football Champ 39,95
- S. Match Soccer 29,95
- S. Puzzle Fighter T. 44,95
- S. Sonic Racer <a> 29,95
- Swagman 44,95
- Tekken 3 B 44,95
- Tennis Arena 39,95
- ThemeHospital STR 49,95
- Theme Park STR 44,95
- Thunderhawk 2 A 29,95
- Thunderhawk 2 A 49,95
- Thunderhawk 2 A 49,95
- Thunderhawk 2 A 49,95
- Toca Touring Car 2 49,95
- Tom Raider 1 - 3 je 44,95
- Tomraider 4 49,95
- Total Driving R 29,95
- Trap Runner 49,95
- Tunnel B1 A/ 39,95
- Unholy War, The A 44,95
- V 2000 <a> A 49,95
- V-Ball A / SP 44,95
- Versailles <a> ADV 39,95
- Versailles 49,95
- Versus 44,95
- Victory Boxing 2 44,95
- Vigilante 8 A 44,95
- Viper <a> A 49,95
- Virtual Pool G 44,95
- MIVA Fußball 49,95
- Warhammer S 44,95
- Warhawk A 44,95
- W. Gretzky Hockey 39,95
- Wild 9 & PSX-Symbol T-Shirt 49,95
- World Cup Golf 39,95
- World League Soccer 39,95
- Wreckin' Crew R 29,95
- WWF Attitude 49,95
- X 2 SH 29,95
- Z 49,95
- Zero Divide B & 2 ab 39,95

Lösungsbücher:

- 5th Element 14,80
- Abe's Exodius in 4c 19,80
- Action & Adv. Mogel 19,80
- Akuji 14,80
- Alien Trilogy 14,80
- Alone in the Dark 14,80
- Alundra DIN 4 14,80
- Ark of Time 14,80
- Atlantis & 3 Andere 19,80
- Baphomets Fluch 9,95
- Baphomets Fluch 2 14,80
- Batman & Robin 14,80
- Beat'em Up 14,80
- Blaze'n Blade 14,80
- Blood Omen 14,80
- Breath of Fire 3 14,80
- Broken Helix 14,80
- Casper 14,80
- Castlevania 14,80
- Cheat Buch 3 19,80
- Clock Tower 14,80
- C & C 1 & 2 je 14,80
- Crash Bandicoot 2 & 3 14,80
- Croc 2 14,80
- D 14,80
- Dark Omen 14,80
- Deathtrap Dungeon 14,80
- Diablo 14,80
- Dino Crises ab 14,80
- Discworld 1 & 2 14,80
- Discworld Noir 14,80
- D.N. Time to kill 14,80
- Excalibur 14,80
- Fade to black 14,80
- Final Fantasy 7 in 4c 19,80
- Final Fantasy 8 24,95
- Forsaken 14,80
- G-Police 14,80
- Gex 3D & Rayman 14,80
- Grab des Pharaos 19,80
- Grand Theft Auto 2 24,95
- Granstream Saga 14,80
- Guardian Crusade 14,80
- Hard Edge 14,80
- Heart of Darkness 14,80
- Herc's Adventure 14,80
- Hercules & 3 Andere 14,80
- Hexen 14,80
- Kings Field 14,80
- Jump & Run 99 14,80
- Little Big Adventure 14,80
- MDK 14,80
- Medal of Honor 19,80
- Medieval 14,80
- Men in Black 14,80
- Metal Gear Solid 4c 19,80
- Mission Impossible. ab 14,80
- Nightmare Creatures 14,80
- O.D.T. 19,95
- Oddworld 14,80
- One 14,80
- Overblood & Pax C. 14,80
- Pandemonium <a> 39,95
- Panzer General 2 14,80
- Pitfall 3D 14,80
- Rayman & Gex 3D 14,80
- Rayman 2 24,95
- Rebell Assault 2 14,80
- Resident Evil 1 9,95
- Resident Evil "Bundle" <farbig & viele Bilder> 19,80
- Resident Evil 3 29,80
- Riven - Myst 2 14,80
- Shadowman 19,80
- Silent Hill in 4c 24,95
- Soul Reaver in 4c 19,80
- Spawn 14,80
- Stadt der verl. Kinder 14,80
- Suikoden 14,80
- Swagman 14,80
- Syphon Filter 14,80
- Syphon Filter 2 24,95
- Tekken 1 - 3 14,80
- Tomraider 1-4 je 19,95
- Vandal Hearts 14,80
- Versailles & 3 Andere 19,80
- Warcraft 14,80
- Wild 9 & MKM 14,80
- Wild Arms 14,80
- Wing Commander 4 14,80
- Worms Armageddon 24,80
- X-Files 19,95
- X-ploder Buch & CD 29,95
- Z 14,80

Zubehör:

- Adapter/ MOD 39,95
- Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung) 39,95
- Antennenkabel 19,95
- CD Leertüllen 10er Set 4,95
- CD-Case 9,95
- Chin für Umbau 9,95
- Cyber Shock 49,95
- Dual Shock ab 39,95
- Gehäuse blau o. je 39,95
- Gun "Adventure" 69,95
- Gun "Dual" 29,95
- Gun "Falcon" 89,95
- Gun & Laseraufsatz 59,95
- Gun "Scorpion" 49,95
- Joyboard <blau, rot> je 9,95
- Lenkrad Jordan GP 89,95
- Lenkrad Concept 139,95
- Lenkrad V3 99,95
- Memory Card 1MB 9,95
- Memory Card 8MB 39,95
- Mouse 34,95
- Das Einstiegsangebot! PlayStation mit Dual Shock & farbigen Joypad & Memory Card & Perfect Weapon oder Wreckin Crew nur 259,-
- PlayStation mit Dual Shock & Tomraider 4 incl. Berater nur 279,-
- PlayStation & Umbau 259,-
- PSX-Gehäuse je 39,95
- RGB Kabel 9,95
- Xploder Classic 49,95
- Xploder FX 79,95
- Xploder Pro 99,95
- http://www.freaksshop.de

PSX - Games:

- Ace Combat 3 79,95
- Army Men 3D 84,95
- Army Men Air Attack 84,95
- Autobahn Raser 2 84,95
- Bundesmanager 2000 84,95
- Bugs Bunny JR 69,95
- C3 Racing 59,95
- Castrol Superbike 69,95
- Chocobo Racing 69,95
- Colony Wars 2 59,95
- Colony Wars 3 59,95
- C & C Gegenschlag 79,95
- Cool Boarders 4 79,95
- Crash Team Racing 84,95
- Croc 2 JR 69,95
- Die Hard Trilogy 2 84,95
- Dino Crises 84,95
- Discworld Noir 84,95
- Disney Magical Tetris 59,95
- Driver R 69,95
- Duke Time to kill 69,95
- Dune 2000 84,95
- Eagle One - Harrier 84,95
- ECW Hardcore dt. 84,95
- ECW H.R. a/uncut 84,95
- Evil Zone 59,95
- Extreme 500 79,95
- F-1 2000 84,95
- F-1 World G.P. 79,95
- Fear Effect 84,95
- FIFA Soccer 2000 79,95
- Fighting Force 2 79,95
- Final Fantasy 8 89,95
- Formel 1 '99 59,95
- Football Live 59,95
- G-Police 2 59,95
- Grab des Pharaos 69,95
- Gran Turismo 2 84,95
- Grand Theft Auto 2 84,95
- Granstream Saga 79,95
- Gran Turismo 2 84,95
- Gran T. 2 & Lenkrad 159,-
- Gungage 59,95
- G. Z. - S. Z. 69,95
- Hard Edge 59,95
- Hot Wheels Turbo 69,95
- Hugo 2 JR 79,95
- ISS Pro Evolution 84,95
- Int. Track & Field 2 84,95
- Jade Cocoon RPG 79,95
- Jurassic Park Warp. 79,95
- Kensai Sacred Fist 69,95
- Killer Loop R 79,95
- KKND 2 69,95
- Le Mans 24 Std R. 84,95
- Legacy of Kain 1 & 2 84,95
- Legend of Kartia 59,95
- Live Wire 59,95
- Lone Soldier uncut 59,95
- Master of Monsters 59,95
- Medal of Honor SH 89,95
- Megaman Legends 59,95
- MGS & T-Shirt etc. 69,95
- Mission Impossible 59,95
- Monkey Hero RPG 59,95
- Mulan Story 59,95
- Music 59,95
- Musik 2000 79,95
- Nascar 2000 79,95
- NBA / NHL 2000 je 79,95
- No Fear M. Biking 59,95
- Omega Boost 69,95
- Overblood a/uncut 59,95
- Overblood 2 ADV 79,95
- Panzer General 2 59,95
- Pocket Fighter 69,95
- Pool Hustlers 59,95
- Pro Pinball Fant. J. 84,95
- Puchi Carat 69,95
- Rainbow Six 84,95
- Rally Championship 84,95
- Rampage 2 59,95
- RC Stunt Chopter 69,95
- Renegade Racers 69,95
- Resident Evil 3 Dt. 84,95
- Resident Evil 3 99,95
- a / ungeschnitten
- Resident Evil Gun Su. 84,95
- ReVolt 59,95
- Road Rash Jailbreak 84,95
- Rollcage Stage 2 59,95
- Ronin Blade 59,95
- Ruff & Tumble 79,95
- Saga Frontier 2 84,95
- Schlumpfe, Die 79,95
- Shadow Madness 79,95
- Shadowman & Dekor 59,95
- Silent Hill 79,95
- Sied Storm 59,95
- Resident Evil 3 99,95
- Soul Calibur 89,95
- Soul Fighter 89,95
- Soul Reaver 84,95
- Speed Devils 79,95
- Tomb Raider 4 89,95
- Toy Commander 84,95
- Trick Style 59,95
- UEFA Striker 89,95
- Vigilante 8 2nd O. 89,95
- Virtua Fighter 3 84,95
- Virtua Striker 2 84,95
- Worldwide Soccer 79,95
- Worms Armageddon 79,95
- WWF Attitude 59,95

Soul Reaver 59,95

- South Park 59,95
- Speed Ops 84,95
- Speed Freaks 59,95
- Spyro the Dragon 2 84,95
- Stadt d. verl. Kinder 59,95
- Superbike 2000 84,95
- Supercross 2000 84,95
- Swing 59,95
- Syphon Filter 59,95
- Tiger Woods 2000 84,95
- Tomorrow Never D. 79,95
- Tony Hawk Skater 84,95
- Toy Story 2 89,95
- Treasures of Deep <a> 59,95
- UEFA Champ. 99 59,95
- UEFA 2000 84,95
- Urban Chaos 84,95
- V-Rally 2 59,95
- Vigilante 8 2. Teil 84,95
- War of the World 59,95
- WCW Mayhem 79,95
- WCW NWO Thunder 79,95
- Wild Arms 79,95
- X - Files (Akte X) 59,95
- Xena 79,95
- Geplante**
- Neuheiten PSX**
- schönsten sofort vorbestellt werden!
- Beatmania 03/04 TBA
- Caesars Palace 2000 04.
- Cries Beat 03/04 84,95
- Crusader o.Might & M. 84,95
- Dracula 03/04 84,95
- Duke Planet o.t.Babes 84,95
- Dukes of Hazzard Racing 69,95
- Earthworm Jim 3D 84,95
- Grandia 03/99 84,95
- Grudge Warriors 29,95
- Need for Speed 5 84,95
- Nomad Soul, The 84,95
- Player Manager 2000 84,95
- Roadster Tycoon 2 84,95
- Roadster 03/04 84,95
- Sheep STR 27.3. 84,95
- Silicon Valley 03/04 39,95
- Street Skater 2 30.3. 84,95
- Theme Park World 84,95
- Vandal Hearts 2 31.03.
- DREAMCAST:**
- Dreamcast 359,-
- Controller 49,95
- DekorKit Shadowman 19,80
- DekorKit Trick Style 19,80
- Gun (Pistol) 69,95
- Joypadverlängerung 19,95
- RGB Kabel Special 29,95
- Vibration Pak 39,95
- Visual Memory 49,95
- Billiard Nights 79,95
- Blue Stinger A 89,95
- Deadly Skies 89,95
- Dynamite Cop 2 84,95
- ECW Hardcore Rev. 84,95
- ECW H.R. a/uncut 84,95
- F-1 World G.P. 79,95
- Fighting Force 2 84,95
- House of the Dead 84,95
- HydroThunder 59,95
- Incoming A 79,95
- NBA 2K 84,95
- Power Stone 79,95
- Psychic Force 84,95
- Rayman 2 89,95
- Ready 2 Rumble 79,95
- ReVolt 89,95
- Sega Rally 2 99,95
- Shadowman 69,95
- Shadowman a/uncut 84,95
- Slave Zero 99,95
- Snow Surfers 84,95
- Sonic Adventures 84,95
- Soul Calibur 89,95
- Soul Fighter 89,95
- Soul Reaver 84,95
- Speed Devils 79,95
- Tomb Raider 4 89,95
- Toy Commander 84,95
- Trick Style 59,95
- UEFA Striker 89,95
- Vigilante 8 2nd O. 89,95
- Virtua Fighter 3 84,95
- Virtua Striker 2 84,95
- Worldwide Soccer 79,95
- Worms Armageddon 79,95
- WWF Attitude 59,95

Importe auf Anfrage !!!
02504 - 933012

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

je 22,80 je 22,80 je 22,80 je 22,80 je 22,80

Energy Evil Gir Hacker Hand

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Mai 2000 | Entwickler: Radical Ent. | Schwierigkeitsgrad: mittel

Die Konsolenpremiere des Enfant terrible

Jackie Chan's Stuntmaster

Der Großmeister mehrerer asiatischer Kampfsportarten betritt die Konsolen-Bühne. Alle Stärken des Multitalents werden auf den Screen gebannt.

Jackie Chan treibt nunmehr bereits seit über 20 Jahren sein Unwesen auf der Leinwand. Der Schauspieler erzielte jedoch erst mit seinen Hollywood-Großproduktionen weltweite Beachtung über den beschränkten Tellerrand Asiens hinaus. Radical Entertainment hat sich der Story um den Mann, der kein Stunt-Double benötigt, angenommen.

Gameplay: Ihr schlüpft natürlich in die Haut des Namensgebers. In einer in Spielgrafik gehaltenen Sequenz bekommt ihr



Sobald ihr die heißen Herdplatten betretet, vollführt der agile Asiate ein feuriges Tänzchen.



Die Abdeckungen der Gemüsestände lassen sich trefflich als Trampolin benutzen, um entfernte Passagen zu erreichen.

gerade noch mit, wie euer virtueller Großvater von einer Horde marodierender Triaden-Mitglieder entführt wird. Da euch sein Wohlergehen sehr am Herzen liegt, startet ihr einen Rachefeldzug gegen die Schergen, um euren Opi aus deren Klauen zu befreien. Schon kann es losgehen und ihr macht euch auf den Weg durch verwinkelte asiatische Gassen. Zahlreiche Finsterlinge stellen sich euch mit bloßen Fäusten oder Kicks entgegen, um euer



Mehrfach-Combos setzen den Widerlingen besonders zu. Je schneller die Fäuste sprechen, desto eher hauchen die Jungs ihren letzten Atemzug.



Nahezu alle Gegenstände können per Handkante in ihre Einzelteile zerlegt werden.



gewagtes Vorhaben zu vereiteln. Neben der Befreiung des Familienmitgliedes solltet ihr chinesische Symbole einsammeln, die euch einen enormen Punktebonus einbringen. Da die Fieslinge relativ harsch zur Sache gehen, neigt sich eure Energieleiste des Öfteren gen Null. Doch herumliegende Fast-Food-Päckchen bzw. Milchtüten frischen euren Gesundheitszustand wieder auf. Um das Ende der jeweiligen Levels zu

erreichen, müssen häufig versteckte Türen aufgefunden und Geheimbereiche betreten werden. Ihr dürft die Jungs somit auch in abgewrackten Auto-Werkstätten oder

Chan ohne Stunt-Double

Geboren am: 07.04.1954

Bürgerlicher Name: Chan Kong San

Kampfsportarten: u.a. Northern u. Southern Style Shaolin, Kung-Fu, Taekwon-Do, Hapkido

Aktuelles Projekt: Shanghai Noon

Größte Erfolge: Rumble in the Bronx (1995)



Die Halunken kennen kein Pardon und treten euch meist in Gruppen gegenüber.



Die Triaden-Mitglieder zeigen sich wenig zimperlich und kennen nur ein Ziel: voll auf die Zwölf!



asiatischen Küchen beharken. Hierbei glänzt der wieselflinke Jackie mit einer großen Anzahl realer Moves, wie zum Beispiel dem Mauer-Salto. In die einzelnen Missionen wurden einige Zwischenspielen gestreut, die euch aber meist nur ein schnelles Wegrennen vor herannahenden motorisierten Vehikeln abverlangen.

■ **Technik:** Technisch gesehen machen die Beat'emUp-Ausflüge des Mr. Chan einen veralteten Eindruck. Man meint fast sagen zu



■ Löblicherweise lassen sich auch Tische und Stühle neben getrockneten Fischen als Werkzeuge einsetzen, um als Sieger aus den Fights hervorzugehen.



■ Durch einen gekonnten Haltegriff legt ihr selbst gewichtige Bösewichte aufs Kreuz. Anschließend dürft ihr den hilflosen Jungs noch eure Stiefel zu spüren geben.



■ Besonders ansehnlich in Szene gesetzt wurde eines der vielen Markenzeichen Jackie Chans, der Mauersprung mit integriertem Rückwärtssalto.

wollen, dass die Coder im ersten Entwicklungsstadium stehen geblieben sind. Zwar wissen die Kampfanimationen mit einigen netten optischen Effekten noch einigermaßen zu begeistern, doch gerade in Bezug auf die Abwechslung in den Levels ist dies nicht zu behaupten. Zu sehr ähneln sich die einzelnen Locations, um längerfristigen Spielspaß zu garantieren. Selbst die flüssig scrollenden Umgebungen werden bereits nach kurzer Zeit zu einem tristen Einheitsbrei. Trotz

einiger realer Moves des Meisters bleibt das Flair, welches Jackie Chan umgibt, größtenteils auf der Strecke. Selbst die eingestreuten meist lakonischen Original-Kommentare wiederholen sich nach nur relativ kurzer Spielzeit. (Tom S.)

"Jackie Chan hätte zweifelsohne einen würdigeren Auftritt verdient"



■ Zwischenspiele verlangen zumeist ein geschicktes Entweichen vor herannahenden Lastwagen oder Autos.



■ Die sich euch in den Weg stellenden Fleischberge wiegen zumeist das Dreifache Chans.

Großer Name und nichts dahinter!



Positiv: Tut mir leid, Radical Entertainment, aber abgesehen von Mr. Chans halbwegs witzigen Kommentaren bieten die Stuntmasters lediglich kurzzeitige Unterhaltung abseits der Perlen à la Tekken 3 und Ehrgeiz. Doch bevor ich es vergesse: Die Moves des Martial-Arts-Recken wurden relativ ansprechend in Szene gesetzt.

Negativ: So ziemlich jeder Aspekt der stupiden Balgerei enttäuscht. Angefangen vom niedrig angesiedelten Schwierigkeitsgrad bis hin zur mäßig ausgestatteten Umgebung werden alle Register eines bestenfalls durchschnittlichen Titels gezogen. Die Klopereien verlangen außer schnellem Button-Hämmern wenig Koordination und noch weniger strategisches Vorgehen vom Spieler ab. Die eingestreuten Jump-Einlagen sorgen zudem aufgrund der extrem langen Ladezeiten bei Fehlversuchen für lange Gesichter. Erneut wurde eine vielversprechende Lizenz vertan!

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

94% Tekken 3 9/98

+ detaillierte Grafik
+ coole Steuerung
+ coole Bonus-Modi

86% Ehrgeiz 2/00

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

60% Jackie Chan's Stuntmaster 5/00

+ des Meisters lakonische Kommentare
- durchwachsene Optik
- keine Abwechslung

Jackie Chan's Stuntmaster



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

Grafik	Sound / FX
mittel	mittel
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	mittel

SPIELSPASS
60%



Der Splitscreen im Multiplayer-Modus wirkt etwas unübersichtlich, bringt aber viel Spaß mit sich.



Imposante Grinds werden optisch sehr ansprechend in Szene gesetzt.



Mehr als 100 verschiedene Moves verleihen Street Sk8ter 2 einen hohen Anspruch.

Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: April 2000 | Entwickler: Micro Cabin | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

EA sk8tet wieder

Street Sk8ter 2

EA hat sich bekannterweise bereits im letzten Jahr im Skateboard-Genre versucht. Doch nach dem Release des sowohl innovativen als auch hochinteressanten Tony Hawk zog man klar den Kürzeren.

■ Um den virtuellen Skater-Alltag nun noch interessanter zu gestalten, haben die Coder zwar die Grundzüge des Titels beibehalten, jedoch einige neue Features um die Rollbrettartisten herum gestrickt.

■ **Gameplay:** Anfangs stellen euch die Macher vor die Qual der Wahl, euch für einen von insgesamt vier Skatern zu ent-

scheiden. Neben Drew, Makayla, Manny und Connor stehen euch anfangs lediglich vier Artisten zur Auswahl, um die Spots unsicher zu machen. Im weiteren Verlauf dürfen durch das Meistern diverser Vorgaben weitere sechs Protagonisten freige-fahren werden. Im Gegensatz zu den rein fiktiven Skatern wartet Micro Cabin mit den Original-Boards des renommierten Herstellers Powell auf. In den einzelnen Levels, die sich in bekannten Metropolen, zum Beispiel Washington oder Moskau, befinden, gilt es, Punktevorgaben zu übertreffen, um so in den Genuss der weiteren Spots zu gelangen. Ferner haben Mehrspieler-Freunde die Möglichkeit, via Splitscreen Halfpipes und Rails zu rippen. Das interessanteste Feature verbirgt sich jedoch hinter Create-A-Park: Hier dürfen auf einem sieben mal sieben Felder großen Feld die Obstacles eurer Wahl in der gewünschten Position platziert werden. Diese eigens kreierten Parks dürft ihr auf eure MC speichern und nach Herzenslust ohne Zeitlimit befahren.



Der Level-Editor erlaubt euch, Pools, Grinds und Tables nach Herzenslust in eurem Park zu platzieren.



Gerade bei solch imposanten Tricks, wie dem Christ Air bemerkt man deutlich die grafischen Verbesserungen gegenüber dem etwas klobigen Vorgänger.



Der amerikanische Hersteller Powell liefert die Decks für den Titel, die ihr sogleich in den vielen Locations austesten dürft.

„Im direkten Vergleich zu Tony Hawk wird es EA schwer haben“

■ **Technik:** Gegenüber dem Vorgänger erscheint das Sequel optisch ausgeklügelter. Dies zeigt sich nicht zuletzt in den verbesserten Animationen der Skater. Zudem wirken die Locations einen Tick authentischer als noch im Vorgänger. Als Sahnehäubchen fahren die Coder einen hörensweisen Soundtrack auf, der neben einem Deftones-Remix unter anderem auch Ministry oder Del Tha Funky Homosapien enthält. (Tom S.)

Gutes Sequel mit interessantem Editor

Positiv: Sowohl die gute Grafik als auch die Sounds der Marke Deftones und Ministry wissen zu gefallen. Darüber hinaus bietet EA im Create-A-Park die sehr gute Möglichkeit, einen eigenen Spot mit zahllosen Obstacles nach den eigenen Wünschen auszustaffieren.

Negativ: Trotz einiger guter Ansätze geht Street Sk8ter 2 schon nach einigen Metern die Puste aus. Den Hauptgrund hierfür liefert zweifelsohne die missglückte Steuerung. Vor dem Ausführen eines Moves könnt ihr nie mit 100%-iger Sicherheit voraussagen, welchen der über 100 Tricks euer Skater nun aus der Trickkiste packt. Weniger wäre hier vielleicht im Endeffekt mehr gewesen!



Street Sk8ter 2

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

92% Tony Hawk's Skateboarding 10/99
+ geniale Optik
+ hoher Motivationsfaktor
+ zahlreiche Extras

79% Street Sk8ter 2 5/00
+ sehr guter Editor
+ gutes Level-Design
- durchwachsene Steuerung

65% Thrasher: Skate & Destroy 1/00
+ hoher Realismusgrad
+ guter Soundtrack
- knallharte Lernkurve

Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: EA
Internet: www.ea.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
sehr gut	gut

Mehrspielerspaß	Steuerung
gut	mittel

SPIELSPASS

79%



Der Kampf findet auf einem schachähnlichem Quadratraster statt, bei dem Bewegungs- und Angriffsradien berücksichtigt werden müssen.

Genre: Strategie | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Schwierigkeitsgrad: mittel

Die Rückkehr der Rundenstrahler

Vandal Hearts 2

Nach Tactics Ogre und Final Fantasy Tactics dürfen sich die Liebhaber ausgereifter strategischer Finessen auf ein neues Abenteuer freuen.

Schon der erste Teil von Konamis Rollenspiel-Strategie-Mixtur überzeugte auf ganzer Linie. Die guten Ansätze werden auch im Sequel fortgesetzt. Die Geschichte handelt von einem Waisenjungen namens Joschi, der von einer bäuerlichen Familie großgezogen wird. Kaum zehn Jahre alt, wird er aus seinem idyllischen Leben herausgerissen und in einen Bürgerkrieg verwickelt. Als ihm dann ein Mord unterstellt wird, muss er flüchten und kämpft seitdem als Renegade gegen beide Seiten der Bürgerkriegsparteien. Die gesamte Story wird euch in langen Dialogen erzählt. Nach Abschluss einer Sinnlichkeit steht meist ein

Kampf an. Zu Beginn positioniert ihr eure Krieger. Nun zieht ihr gleichzeitig mit dem Computergegner wie im Schach auf einem Quadratraster einen eurer Fighter. Als Aktionen stehen euch neben normalen Attacken viele Zaubersprüche oder einer von zwei angelegten Gegenständen zur Verfügung. Durch den parallelen Zug kann es allerdings vorkommen, dass die CPU gerade die Figur wegzieht, die ihr angreifen wolltet. Ein angesetzter Schlag geht dann ins Leere. Diese Taktik sollte man gut ausnutzen, wenn man ahnt, wohin der Gegner ziehen könnte und welcher eurer Leute das potentielle Opfer ist. Technisch präsentiert sich Vandal Hearts 2 auf durchschnittlichem Niveau. Grafik und Sound kann man nicht allzu viel abgewinnen. Die langen Dialoge sind in einem guten Deutsch gehalten.

Fazit: Obwohl es (vor allem technisch) längst nicht so hochkarätig ist wie Final Fantasy Tactics oder Tactics Ogre, bietet Vandal Hearts 2 viel Platz für taktische Spielereien. Ihr dürft eure Armee bis ins Detail auf eine bestimmte Angriffsform ausrichten. Die einzige Bremse ist das Geld. Ein wenig nervig sind die eher trockenen und ernsten Dialoge, denen ein bisschen Pepp fehlt. (Udo L.)



Joschis Jugendfreundin Adele ist allein in den monsterverseuchten Wald gerannt.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

87% Final Fantasy Tactics 10/98

+ schöne Story und Präsentation
+ clevere Gegner
- leider nur als US-Version erhältlich

81% Vandal Hearts 2 5/00

+ vielfältige taktische Möglichkeiten
+ starker CPU-Gegner
- technisches Mittelmaß

80% Vandal Hearts 6/99

+ starke Hintergrundstory
+ sehr guter Computergegner
- technisch nur Durchschnitt

Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Konami
Internet: www.konami.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./keine
Besonderheiten: keine

Grafik mittel
Sound / FX mittel

Mehrspieler Spaß entfällt
Steuerung sehr gut

SPIELSPASS

81%

FAIRPLAY

by BauConTec

Playstation - Hardware

Playstation incl. Umbau 249,99
PSX-Boot-Chip (für Jap und us) 4,99
Ghost Chip 9,99

Memory-Card

Memory-Card 1 MB (15 Bl.) 9,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.) 19,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.) 24,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.) 24,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.) 29,99
Memory-Card 32 MB 39,99

Kabel

RGB Kabel 7,99
RGB Audio Kabel 11,99
Link Kabel 7,99
Padverlängerung 7,99

Controller

SONY Dual-Shock Controller 55,99
Flashfire Power Shock 32,99
Flashing Dual Shock Controller 35,99
Infrarot Wireless Controller 55,90
Gun Universal Rocker 39,99
Gun Universal Rocker inkl. Pointer 69,99
Gun Falcon mit Pointer 89,99
Gun Scorpion 54,99
Panther Gun 29,99
PSX-Maus 19,99
Shock Rattle Gun 69,95
Lenkrad Ferrari Shock 2 119,99
Lenkrad V3 SV-1118 A 129,95
Lenkrad Fanatec Speedster 179,90
Lenkrad Race32-64 Compact 69,99

Zubehör

PSX-Gehäuse (versch. Farben) 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 89,99
X-Ploder Classic 54,90
X-Ploder-FX 75,99
X-Ploder-Pro 119,99
Dexdrive 72,99
Multi Tap (versch. Farben) 49,90
Smart Joy Adapter 69,99
PSX Tasche 34,99

... und vieles mehr!

Nintendo

Pokemon blau Edition - GBC 59,99
Pokemon rot Edition - GBC 59,99
Pokemon Stadium - N64 119,99
Pokemon Pikachu 59,99

weitere N64 & Gameboy
Soft- und Hardware verfügbar

PC-Software & DVD

reichhaltiges Angebot verfügbar

Playstation - aktuelle Software

4x4 Supersports 79,99
Armored: Projekt Swam 84,99
Baldurs Gate 84,99
Colin McRay Rally 2 89,99
Jeremy Mc G. Supercross 2000 84,99
Jimmy White's Queball 2 79,99
Need for Speed - Porsche 89,99
NBA in the Zone 2000 89,99
Premier Manager 2000 85,99
Prince Naseem Boxing 84,99
Rayman 2 84,99
Ronaldo V-Football 89,99
Supercross 2000 84,99
Toca 2 Int. Touring Cars Platinum 39,99
Toca 3 Int. Touring Cars 81,99
Vandal Hearts 2 84,99
Vanishing Point 84,99
WWF Smack Down 84,99

... und vieles mehr, wie z.B.

Final Fantasy VIII 95,90
GTA 2 89,99
Medal of Honor 89,99
Metal Gear Solid Platinum 39,99
Millenium Soldier 84,95
Railroad Tycoon 2 89,99
Rainbow Six 89,99
Ready to Rumble Boxing 89,99

SEGA DreamCast

SEGA Dreamcast (inkl. Modem) 449,99
Controller 54,99
Arcade Stick 84,99
Keyboard 54,99
Vibrationspack 44,99
VMU Memory-Card 54,99
RGB Scart Kabel (Original SEGA) 44,99
RGB Scart Audio Kabel 29,99
RGB Scart Kabel 24,99
Padverlängerung 19,99

Software

Crazy Taxi 84,99
Cool Boarders 89,99
Dynamite Cop 89,99
Get Bass incl. Angelrute 164,99
MS-R (Metropolis) 109,99
NBA 89,99
Ecco the Dolphin 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
Toy Commander 89,99
UEFA Striker 95,99
Zombie Revenge 84,99

weitere Soft- und Hardware
verfügbar

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

Lenkrad Jordan GP 2
(PSX & N64)
109,99

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

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel
Tel. **05331-99590**

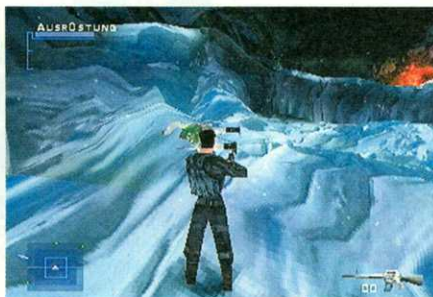
Fax 05331-995999
<http://www.konsole.de>
Händleranfragen erwünscht

Flashfire
Power Shock
32,99

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Angebote freibleibend gültig, solange Vorrat reicht.
Preise in DM incl. MwSt. zzgl. Porto und Verpackung



■ Im Deathmatch gegen einen menschlichen Feind dürft ihr euch unter anderem für die malerische Umgebung der Kanalstadt Venedig entscheiden.



■ Moralapostel werden bezüglich der Verwendung des grünen Blutes erleichtert aufatmen.



■ Eidetic ist es gelungen, optisch ansprechende Effekte zu inszenieren. Die Leuchtrakete stellt hierbei die Spitze des Eisbergs dar.

Gerade in den USA erfreute sich der Vorgänger einer enormen Beliebtheit. Dort hielt sich Syphon Filter monatlang an der Spitze der Verkaufscharts. Grund genug, die virtuellen Agenten mit frischem Futter zu versorgen.

■ Gemäß der bewährten Regel „Never change a winning team“ machte sich das mit dem sensationellen Erfolg des Erstlings überraschte Team von Eidetic daran, ein Sequel zu Gabe

Logans Abenteuer zu schaffen. Sogar hiesige Zocker werden nun erstmals offiziell in den Genuss gelangen, in Gabes Agenten-Outfit schlüpfen zu dürfen, denn das Prequel war bekanntermaßen lediglich Import-Fans vorbehalten.

■ **Gameplay:** Wie es für Fans des Vorgängers nicht anders zu erwarten war, schlüpft ihr abermals in den Kampfanzug der One-Man-Army Gabe Logan.

Noch gebeutelt vom Kampf gegen die Terrorgruppe um den Schergen Rhoemer und den Titel gebenden Syphon-Filter-Virus, wartet schon der nächste Einsatz auf euch. Eine bis dato unbekannte Organisation hat sich zum Ziel gesetzt, den mächtigen USA gehörig auf die Füße zu treten. Hierbei beschränken sich die Halunken verständlicherweise nicht auf harmloses Handeln, sondern greifen vielmehr zu knallhartem Waffeneinsatz, der selbst vor Zivilisten keinen Halt macht. Gerade

noch befindet ihr euch an Bord einer Militärmaschine über dem vereisten Ostasien, als diese kurzerhand von den garstigen Jungs vom Himmel geholt wird. Ihr entrinnt durch einen Absprung dem sicheren Tod. Eure erste Aufgabe besteht nun darin, einen Weg zu den Verletzten eurer Einheit zu finden. Naturgemäß

i Die Spezialausrüstung

Im Volksmund heißen die nützlichen Objekte Nachtsichtgeräte, sie sind jedoch prinzipiell nichts anderes als Restlichtverstärker.



Die schussichere Weste aus Kevlar sollte jeder Waffen-Narr am Leib tragen!



■ Die beliebig oft aufrufbare Karte zeigt euch neben dem aktuellen Standort auch die Lage der Missionsziele genau an.



■ Daueraction, wie in diesem Fall, erwartet euch in der Rolle des Gabe ständig, ein konstanter Blutsturz inklusive.



■ Solltet ihr mit eurem Latein einmal am Ende sein, hilft nur Plan B: Mit dem Flammenwerfer ladet ihr die Schergen zu einer feurigen Grillparty ein.

“Ein spannungsgeladenes Sequel zu einem Bestseller”

SYPHON FILTER 2

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: April 2000 | Entwickelt von Eidetic



■ Um das Ende des Tunnels wohlbehalten zu erreichen, solltet ihr die Bekanntschaft mit den Scharfschützen meiden und diese vom Screen befördern.

stellen sich euch einige nicht gerade zimperliche Schergen in den Weg. Glücklicherweise befinden sich jedoch einige wirkungsvolle Friedensstifter im Marschgepäck, so dass ihr die Bösewichte durch ein paar blaue Bohnen von der Mattscheibe

“Ein Freudenfest für Fans brillant inszenierter Dauer- action im Agentenbereich”

putzt. Ihr solltet jedoch besonders auf Scharfschützen achten, denn bereits ein Treffer führt



■ Durch viele Waffensysteme kommt im Mehrspieler-Mode keine Langeweile auf.



■ Der verummte Terrorist steht kurz vor seinem virtuellen Ableben, denn ihr habt ihn bereits im Visier.



■ An der am höchsten gelegenen Stelle müsst ihr ein vorher auffindbares Kommunikationsgerät einsetzen.



■ Selbst eine Heldin benötigt einmal neue Klamotten. So auch die grazile Lian Xing, die hier ihre Rückansicht offenbart.



■ Im späteren Verlauf lassen sich einige Passagen nur unter Zuhilfenahme des Restlichtverstärkers meistern.

zum unfreiwilligen Ableben. Habt ihr einige Missionen hinter euch gebracht, dürft ihr erstmals in die Rolle der anmutigen Lian Xing schlüpfen, die euch im Vorgänger noch als Ratgeberin zur Seite stand. In bester MGS-Manier müsst ihr euch durch einen militärischen Hochsicherheitstrakt voranarbeiten. Ferner implementierte Eidetic einen interessanten Deathmatch-Modus, um gegen einen menschlichen Kontrahenten anzutreten.

■ **Technik:** Im direkten Vergleich zum Vorgänger übertrifft Syphon Filter 2 durch einen sehr hohen Detailreichtum. Man erhält durch die optisch ansprechende Gestaltung tatsächlich den Eindruck, sich etwa in den Eiswüsten der ehemaligen Sowjetunion zu befinden. Sämtliche Locations wirken grafisch wie aus einem Guss. Während Teil 1 noch hauptsächlich auf dunkle Texturen und Hintergründe setzte,

erscheint der Nachfolger nun viel abwechslungsreicher. Lediglich die Sprachausgabe fällt hinter dem optisch sehr guten Eindruck klar zurück. Zwar wirken die Dialoge ansprechend inszeniert, sie lassen aber in Bezug auf den inhaltlichen Tiefgang zu wünschen übrig. Hier fehlen einige Elemente, um die Story wirkungsvoll voranzutreiben, ohne dabei auf Effekthascherei abzuweichen. (Tom S.)

Würdiges Sequel zur brachialen Action

Positiv: Schon der Vorgänger wusste durch die interessante Story und Spielbarkeit zu begeistern. Die Hauptschwäche des Prequels bezüglich der Speicherfunktion wurde behoben, so dass der Schwierigkeitsgrad etwas gemildert wurde. Zudem wurde das Angebot verschiedener Missionen mit insgesamt 20 Aufgaben im direkten Vergleich weiter aufgestockt.

Negativ: Trotz Verbesserungen der Speicherfunktion und des technischen Feintunings vermag mich Syphon Filter 2 nicht mehr so vom Hocker zu reißen wie noch der erste Teil rund um Gabe Logan. Die durchwachsene künstliche Intelligenz der Schergen tut hier ein Übriges, um viele Passagen zum nervenaufreibenden Hindernislauf werden zu lassen. Für Hardcore-Fans bleibt Teil 2 allemal eine lohnende Investition, alle anderen sollten Eideictics neuestes Agenten-Spektakel gründlich Probe spielen, um einen tiefer gehenden Eindruck der gebotenen Anforderungen zu erhalten.



ic | Schwierigkeitsgrad: schwer

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

95% Metal Gear Solid 3/00

+ kinoreife Storyline
+ innovative Spielidee mit Edeloitk
- zu kurze Spieldauer

83% Syphon Filter 2 5/00

+ interessantes Missions-Design
+ guter Deathmatch-Modus
- knallharter Schwierigkeitsgrad

80% Syphon Filter 9/99

+ realistische Kämpfe
+ gute KI
- schlechte Speicherfunktion

Syphon Filter 2



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

Grafik	Sound / FX
sehr gut	gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	sehr gut

SPIELSPASS

83%

Genre: American Sports | Spieler: 1 - 8 | Erscheint: Mai 2000 | Entwickler: Konami | Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

Kann der dritte Teil Basketball-Fans erwärmen?

NBA in the Zone 2000

Konami macht auch dieses Jahr keine Ausnahme: Zu ihrer "In-the-Zone-Serie" gesellt sich ein weiterer Teil. Lohnt sich heuer der Kauf?

■ Es ist freilich nicht allzu leicht, auf der PlayStation eine Basketball-Simulation zu programmieren. Die eingeschränkten Systemressourcen erfordern sehr geschicktes Programmieren. Daher ist es

verwunderlich, welche Leistungen Firmen wie EA mit ihren Sportspielen auf Sonys 32-Bitter vollbringen. Konami bringt nun zum dritten Mal ein NBA-Spiel mit dem Untertitel "In the Zone" heraus und man muss leider feststellen, dass sich nichts getan hat. Die Grafik ist erschreckend holprig animiert und die Akteure sind nur sehr schlecht voneinander zu unterscheiden. Hinzu kommt eine miserable Steue-

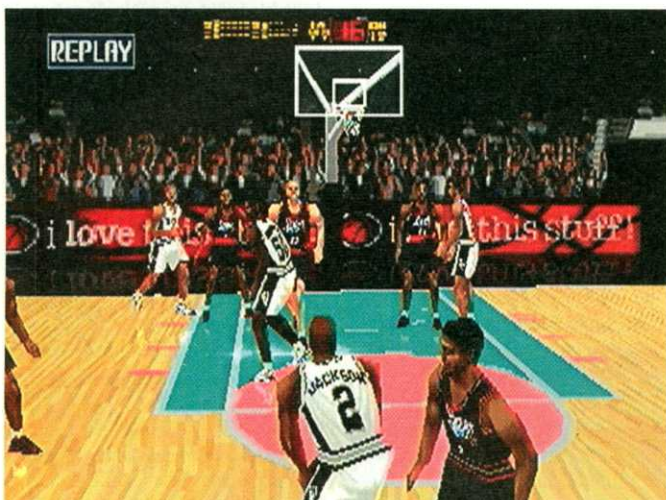
rung, die auf Dauer nur Frust aufkommen lässt. Konami hat sich in puncto Präsentation auch keine Beine ausgerissen. Die Menüs sind sehr schlicht und das Intro-Video besitzt nur unterdurchschnittlich gute FMV-Qualität. Da kann selbst die komplette NBA-Lizenz (wie sie Konkurrenz-Produkte ebenfalls haben) nichts mehr retten. Positiv: Dank zweifachem Multitap dürfen bis zu acht Zocker gleichzeitig aufs Parkett.

■ **Fazit:** NBA in the Zone 2000 ist nur für wirkliche NBA-Fans empfehlenswert.



■ Tolle Szenen werden sofort per Replay noch einmal eingespielt.

Alle anderen werden wahrscheinlich nach einer Testrunde zum selben Schluss kommen wie ich: Spart euch das Geld und kauft euch damit einen eigenen Korb und Ball! (Udo L.)



■ Durch die schwache Framerate verliert man recht schnell den Überblick, wo der Ball sich gerade befindet.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

89% NBA Live 2000 1/00
+ viele Spielmodi
+ ausgereifte Steuerung
+ viele taktische Möglichkeiten

50% Total NBA '98 5/98
+ viele Aktionsmöglichkeiten
- schlechte KI
- schwache technische Umsetzung

47% NBA in the Zone 2000 5/00
- schwache Steuerung
- keine NBA-Atmosphäre
- technisch miserabel

NBA in the Zone 2000

Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Konami
Internet: www.konami.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Besonderheiten: Multitap

Grafik	Sound / FX
schlecht	mittel

Mehrspielerpaß	Steuerung
mittel	dürrig

SPIELSPASS

47%

Genre: American Sports | Spieler: 1 - 8 | Erscheint: Mai 2000 | Entwickler: Konami | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Konamis Eisbrecher auf der Testbank

NHL Blades of Steel 2000

Die DEL-Saison in Deutschland neigt sich dem Ende entgegen, während in der NHL gerade die Playoffs angefangen haben. Konami kommt also gerade recht.

■ Eishockey, die schnellste und zugleich eine der härtesten Mannschaftssportarten, erfreut sich zunehmender Beliebtheit. Konami verspricht mit seinem neu-

sten Hockey-Ableger Blades of Steel eine weitere ansprechende Simulation für die PlayStation. Die Grafik ist nicht mit NHL 2000 von Electronic Arts vergleichbar. Allein schon die Darstellung der Tore ist recht peinlich, da die Pfosten nur hauchdünn wirken. Der Sound ist dank guter Effekte und einer deutlichen (wenn auch auf Dauer eintönigen) englischen Sprachausgabe durchschnittlich. Etwas

gewohnungsbedürftig ist die Steuerung. Pässe gehen nicht ohne weiteres genau zum Mitspieler, erst nach langem Üben und Durchschauen der Mannschaftstaktik kommen sie an. Ebenso werden die vielen Einstellmöglichkeiten, zum Beispiel die Schwierigkeit Goalies zu überwinden, richtige Eishockey-Cracks erfreuen.



■ Beim Bully ist eine schnelle Reaktion gefragt.

■ **Fazit:** Leider kommt Blades of Steel bei weitem nicht an die Konkurrenz aus dem Hause Electronic Arts heran, technisch wie spielerisch. (Udo L.)



■ Hier brennt's ordentlich vorm Gehäuse! Leider gehen solche Szenen meist im wilden Durcheinander unter.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

87% NHL 2000 11/99
+ tolle NHL-Atmosphäre
+ authentische Aktionsmöglichkeiten
+ einwandfreie Spielbarkeit

85% NHL Championship 12/99
+ gute Präsentation
+ mitreißende Kommentatoren
- zu geringe Spielgeschwindigkeit

55% NHL Blades of Steel 5/00
+ viele Einstellmöglichkeiten
- schlechte technische Umsetzung
- kaum Spielfluss möglich

NHL Blades of Steel 2000

Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Konami
Internet: www.konami.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Besonderheiten: Multitap

Grafik	Sound / FX
dürrig	mittel

Mehrspielerpaß	Steuerung
gut	gut

SPIELSPASS

55%



■ Während euch der Helikopter eine ganze Zeit lang verfolgt, donnert der Expresszug kurz an euch vorbei. Nur mit Glück entgeht ihr einem Zusammenstoß mit dem Zug.



■ Gerade in der Außenperspektive sieht der zugschaltete Boost spektakulär aus. Und schnell wird man damit!



■ Einmal quer über den Broadway! So sieht New York nach einer Flutkatastrophe aus und ihr seid mittendrin statt nur dabei.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: April 2000 | Entwickler: Midway | Schwierigkeitsgrad: sehr schwer

Aus der Spielhalle in die heimische PlayStation

Hydro Thunder

Wer denkt, gute Automatenumsetzungen gibt es nur für Segas Konkurrenzkonsole, wird von Midway eines Besseren belehrt, denn sie bringen ihren Arcade-Hit neben einer Dreamcast- und einer N64-Version auch als Umsetzung für Sonys PlayStation.

■ Die Hydro Thunder Racing Association ist eine Vereinigung von Rennboot-Freaks, welche sich zu nicht ganz legalen Rennen treffen und deren Fuhrpark nicht gerade aus handelsüblichen Booten besteht. Denn als zusätzliche Besonderheit hat man den Booten das Hull-Feature spendiert, eine verbesserte Form eines Turbo-Boostes.



■ Nur wer im Circuit-Mode ordentlich Geld verdient, darf auch in den späteren Rennen noch starten. Je besser eure Platzierung, desto mehr Geld bekommt ihr.

■ **Gameplay:** Hydro Thunder ist ein reinrassiges Arcade-Rennspiel. Hier gilt: Vollgas, Vollgas und nochmals Vollgas. Im Gegensatz zum Automaten und der Dreamcast-Version hat man dieser Umsetzung nicht nur einen Arcade-Modus gegönnt, sondern auch noch den obligatorischen Time-Trial und einen Circuit-Mode. Anfangs stehen euch nur drei der insgesamt 13 Kurse zur Verfügung. Diese sind in drei leichte, drei mittlere, drei schwere und vier Bonus-Tracks aufgeteilt. Schafft ihr es bei den leichten Strecken jeweils unter die ersten Drei, schalten sich die nächsten drei Kurse frei und so weiter. Hört sich allerdings einfacher an, als es tatsächlich ist, denn selbst bei den einfachen Kursen ist das Niveau schon recht hoch und nur mit Übung schafft man es bis ganz nach vorne. Ist der Schwierigkeitsgrad anfangs noch sehr motivierend, verliert man auf Dauer leider den Spaß am Spiel. Hier ist man bei der Umsetzung dem Original

"Hydro Thunder ist ein reinrassiges Arcade-Rennspiel"



■ Fliegende Holländer? Auf nahezu allen Strecken sind auch zivile Schiffe unterwegs. Das war ein Touristen-Kahn, der neugierige Touris herumschippert.

doch etwas zu treu geblieben. Beim Circuit-Mode fahrt ihr um harte Dollars, mit denen ihr die weiteren Starts finanzieren müsst. Wenn ihr zu weit zurückfallt oder Pleite geht, ist das Spiel aus.

■ **Technik:** Als Kenner der Automaten- und DC-Version war ich angenehm überrascht. Grafisch braucht sich Hydro Thunder nicht zu verstecken. Sowohl als Einzelspieler als auch zu zweit säumen viele Details die Strecken und die Framerate bleibt dabei durchgehend konstant hoch. Die Boote und die Strecken erscheinen realitätsnah, nur das Wasser hat man schon besser gesehen. Musik und Motorensounds sind eher durchschnittlich, aber durchgehend hörbar. Sehr angenehm aufgefallen sind hingegen die Verbesserungen hinsichtlich der Menübedienung, der Ladezeiten



■ Selbst im Zweispieler-Modus gibt es noch viele Details im Hintergrund zu bestaunen, wie hier die Eisbären, die euch beim Rennen zusehen.

und vor allem die Möglichkeit eines Restarts. (Markus H.)

Gelungene Umsetzung des Arcade-Renners

Positiv: Gerade technisch hat mich Hydro Thunder beeindruckt. Trotz vieler Details und 15 Gegner läuft das Game konstant ab. Grafikfehler konnte ich auch keine ausmachen. Ferner sind die intuitive Steuerung und die Verbesserungen in der Bedienung positiv aufgefallen. Die beiden neuen Spielmodi wirken sich hervorragend auf die Motivation aus. Insgesamt ein sehr gutes Arcade-Racing-Game.

Negativ: Hydro Thunder hätte viel besser abschneiden können, wenn man diesen schon fast unmenschlich hohen Schwierigkeitsgrad entschärft hätte. Ansonsten fällt negativ auf, dass die Strecken und Boote mit den anderen Versionen absolut identisch sind. Auch die ein oder andere neue Strecke oder Abkürzung sollte man einem solchen Spiel gönnen.



■ Man beachte die Lens-Flare-Effekte und die Spiegelungen der Berge im Wasser. Für PSX-Verhältnisse sieht dieses Game sehr gut aus.

getestet

Action	Strategie	Abenteuer	Geschick	Simulation	Atmosphäre
79%	Hydro Thunder	5/00			
+ gute Grafik					
+ gute Steuerung					
- verdammt schwer					
78%	Jet Rider 2	4/98			
+ saubere Grafik					
- eigenwillige Steuerung					
- sehr schwer					
77%	Rapid Racer	12/97			
+ HiRes-Optik					
+ Top-Sound					
- nur sechs Strecken					

Hydro Thunder



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

Grafik	Sound / FX
sehr gut	mittel
Mehrspielerpaß	Steuerung
gut	sehr gut

SPIELSPASS
79%

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Acclaim Studios | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Neues Futter für hungrige Waffen

Armorines Project S.W.A.R.M.

Als Söldner gegen mutierte Insekten!
Die Zukunft der Welt liegt in euren Händen und Waffenläufen!

■ Dumpf erinnert man sich an den einen oder anderen Ego-Shooter aus Acclaims Schmiede. Einige verdienen im Konso-lensektor wahrlich Beachtung. Armo-

rines: Project S.W.A.R.M. spielt in ferner Zukunft. Unsere gute alte Mutter Erde wird von Schwärmen ekelhafter, blut-hungriger mutierter Insekten in Atem ge-halten. Nur euch kann es gelingen, dieser Bedrohung Herr zu werden. Als Multi-norm-Söldner macht ihr euch auf, diesen Aggressoren per Waffengewalt zu zeigen, wo es lang geht. Denn merke: Wer unsere Welt mit Insekten bedroht, bekommt eine auf die virtuelle Kauleiste! In 20 weit ver-zweigten Levels besteht eure Hauptauf-gabe eher darin, euch zu orientieren als die Gegner zu entfernen, obwohl hierfür

mächtige Feuerwaffen parat stehen. Ne-ben reichlich Auslauf für Einzelkämpfer sind auch für Team-Streiter Kampf-möglichkeiten offen.

■ **Fazit:** Grafisch bewegt sich der Titel leider nicht auf derzeitig hohem Niveau. Das Spiel selbst kann kurz ein wenig ab-lenken, artet jedoch mit der Zeit in lang-atmiges Herumsuchen aus. Hinweise, die einem auf die Sprünge helfen, sind zu ge-ring verteilt. Auch die Geschichte bietet mangels Konsequenz nicht genügend



■ Sobald sich mehrere Objekte vor der Flinte bewegen, ruckelt die PlayStation.

Stoff, um längerfristig zu binden. Der eine oder andere Freizeit-Rambo wird seinen Spaß haben, aber das Genre bietet ansonsten Besseres. (Gunther H.)



■ Einsam und verlassen sucht ihr die Levels ab, um endlich den richtigen Schalter oder Weg zu finden, um den Abschnitt zu beschließen.

Armorines: Project S.W.A.R.M.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

78% Alien Trilogy 10/99

+ dichte Atmosphäre
+ gutes Level-Design
- sehr schwer

70% Disruptor 10/99

+ sehr gute Steuerung
+ gute Grafik
- Story flacht ab

59% Armorines: Project S.W.A.R.M. 5/00

+ Mehrspieler-Mode
- zu wenig Hilfestellungen
- langweilige, dumme Gegner

Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Acclaim
Internet: www.acclaim.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
mittel	mittel

Mehrspielerspaß	Steuerung
mittel	mittel

SPIELSPASS

59%

Alles dran!



Minitests



■ Vor dem Wurf lassen sich wichtige Features, wie die Wurfstärke, bestimmen.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-8

Brunswick Circuit Pro Bowling 2

■ Bowling-Simulationen für unsere kleine PlayStation sind wahrlich rar gesät. Da freut es um so mehr, dass THQ mit Brunswick Circuit Pro Bowling 2 ein mehr als nur mittelmäßiges Game dieses Genres veröffentlicht. Zunächst erstellt der Hobby-Bowler einen individuellen Spieler, dessen Fähigkeiten sich nach euren Vorstellungen gestalten lassen. Anschließend solltet ihr zunächst die Trainingsoption in Anspruch nehmen. Den wahren Höhepunkt der Simulation stellt jedoch das Multiplayer-Feature dar, dank dem acht menschliche Spieler auf die Jagd nach den zehn Pins gehen dürfen. Obwohl Adrenalinsimuliert lediglich Durchschnittskosten bietet, weiß BCPB 2 auf spielerischer Seite durchaus zu gefallen. (Udo L.)

SPIELSPASS: 71%



■ Fetter Bursche: Je nach Gewicht erhält ihr eine entsprechende Bonuszeit.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1

Big Ol' Bass

■ Konamis Angel-Simulation, die in Japan „Fisherman's Bait 2“ getauft wurde, erreicht nun auch heimische PAL-Gefilde. Allerdings entschloss man sich das Sportspiel kurzerhand in „Big Ol' Bass“ umzutauften. Eine Vielzahl verschiedener Modi stehen dem virtuellen Angler zu Beginn zur Verfügung, die an verschiedenen Schauplätzen der Erde spielen. Dabei trifft ihr auf unterschiedliche Wetterbedingungen und Wasserqualitäten, die natürlich das Beifverhalten der Kaltblüter beeinflussen. Zudem solltet ihr euch für den richtigen Köder entscheiden, um auch die dicken Brocken an Land zu ziehen. Ein Zweispieler-Modus bietet euch ferner die Möglichkeit, gemeinsam mit einem Freund auf Fischjagd zu gehen. Fazit: Aufgrund des überwältigenden Umfangs und der daraus resultierenden enorm hohen Langzeitmotivation sollte jeder Freizeit-Angler einen Blick auf Konamis Simulation werfen. (Udo L.)

SPIELSPASS: 73%



■ Das soll ein Endgegner sein? Gleich fällt er mauertot um und hat kein einziges Mal getroffen.

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Namco | Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer

Endlich neue Software für die Lightguns

Ghouls Panic

Namco hat ein Herz für alle Lightgun-Freunde und bringt einen weiteren Vertreter ihrer jugendfreundlichen Ballereien heraus.

■ Nachdem die beiden Brüder Dr. Dan und Dr. Don schon zweimal im Schießbuden-Stil die PlayStation unsicher gemacht haben, hat man sich bei Namco entschlossen, für einen weiteren Teil die beiden gegen zwei neue Charaktere auszutauschen.

■ **Gameplay:** Im Gegensatz zu den Spielfiguren hat sich beim Gameplay recht wenig verändert. Nur der Story-Modus erscheint in neuem Glanz. Im Arcade-Modus startet ihr wie gewohnt alleine oder zu zweit mit euren GunCons bewaffnet gegen die bösen Jungs. Diesmal handelt es sich dabei aber um Geister, die ein verwunschenes Haus bewachen. Meiner Gun war es egal, und mir ehrlich gesagt auch. Dauerfeuer! Der Story-Modus ist da schon etwas anspruchsvoller. Mit vier Pfeiltasten könnt ihr euch quer durch das Haus manövrieren und in den Räumen durch Bestehen der Aufgaben versteckte Gegenstände finden, welche ihr zum Weiterkommen braucht. Hier ist zu erwähnen, dass ihr,

falls ihr eine euch gestellte Prüfung nicht besteht, beim nächsten Aufsuchen dieses Raumes nicht mehr die gleiche Aufgabe, sondern eine komplett neue vorfindet. Natürlich gibt es auch bei Ghouls Panic einen Trainingsmode, in dem ihr in aller Ruhe eure Zielfähigkeiten verbessern könnt.

■ **Technik:** Wie von Namco gewohnt, setzt man uns nicht eine lieblose Fortsetzung vor die Nase, sondern hat sich, vom eintönigen Sound einmal abgesehen, richtig Mühe gegeben. Grafisch schlägt dieses Game die beiden Vorgänger um Längen, vor allem die Bewegungen der Geister und die vielen interaktiven Objekte wissen zu begeistern. Zwar ist es im Haus relativ finster, aber dennoch ist alles gut zu spielen. Die Namco-Guns reagieren wie immer sehr fein auf Bewegungen und machen diesen Titel dadurch sehr gut spielbar und jederzeit fair im Schwierigkeitsgrad. (Markus H.)



■ Als wäre das Spiel noch nicht schnell genug, müssen hier zunächst Gegenstände zerschossen werden, um die zu erschießen- den Geister freizusetzen.



■ Oft ist nicht nur ein schneller Zeigefinger gefragt, sondern auch Zielgenauigkeit.

In Deckung: Namco schießt zurück!

Positiv: Ghouls Panic macht wegen seiner guten Spielbarkeit eine ganze Menge Spaß. Sitt man mit Freunden und zwei Guns vor dem heimischen 60Hz-Fernseher, entsteht schon bald wahre Schützenfest-Atmosphäre. Auch technisch macht Ghouls Panic eine gute Figur und überzeugt uns einmal mehr von der gewohnt hohen Namco-Qualität.

Negativ: Obwohl es nur wenige Lightgun-Shooter auf dem deutschen Markt gibt und Fans wirklich nicht verwöhnt sind, ist bei diesem Game schnell die Luft raus. Gerade alleine legt man die Gun nach maximal zwei Stunden wieder aus der Hand, denn zum einen kennt man schon fast alles und zum anderen braucht der Zeigefinger dringend eine Pause. Auch beim Sound bekleckert sich Namco nicht gerade mit Ruhm, zumal man das Gedudel auch nur via Fernseher ausschalten kann.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

75% Point Blank 2 11/98
+ Lightgun-Spektakel
+ gute Grafik und gute Steuerung
- alleine nicht motivierend genug

72% Point Blank 4/98
+ Party-Spaß garantiert
+ originelle Schießübungen
- für Einzelspieler kaum Langzeitmotivation

64% Ghouls Panic 5/00
+ superspaßig
- alleine zu schnell die Luft raus
- schlechter Sound

Ghouls Panic



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

Grafik	Sound / FX
gut	dürrig
Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	sehr gut

SPIELSPASS

64%

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

Einer gegen alle!

Star Ixiom

Als Elite-Kämpfer der terranischen Streitmacht UGSF Roy Heinik gilt es, die Alien-Invasion der Battura zu stoppen.

Im Weltraum nichts Neues. Wieder einmal steht der Erde eine feindlich gesinnte Flotte gegenüber, die in einer Serie von aufeinander folgenden Schlachten besiegt werden will. Aber Halt: Einige ungewöhnliche Elemente lassen sich bei Namcos jüngstem Produkt, das sich spie-

lerisch irgendwo zwischen Colony Wars und dem action-orientierteren Omega Boost bewegt, doch ausmachen. So sind die Missionsrouten keinesfalls strikt vorgegeben, vielmehr bewegt sich der Zocker in jedem Abschnitt auf einer größeren Plankarte, auf der mögliche Krisenherde, also Kampfverbände des Gegners oder potentielle Angriffspunkte, abgebildet sind. Euch bleibt deshalb die Wahl, eine Strategie festzulegen und die Feinde einzeln anzufliegen. So kommt es nicht selten vor, dass ihr gezwungen seid, ein Gefecht abbrechen, da die Aliens an einer anderen Stelle zuschlagen, um etwa eine wichtige Basis zu zerstören.

Um an vielen Fronten gleichzeitig zu bestehen, habt ihr die Möglichkeit, entlegene Einheiten des Feindes mit einem so genannten Photonenschlag, einer Art Infanteriebeschuss im Weltall, zu schwächen. Zwischen den einzelnen Etappen müsst ihr immer mal den einen oder anderen Stopp auf den eigenen Stützpunkten einlegen, um neben den Reparaturen am Schiff eventuelle Änderungen der Bewaffnung vorzunehmen oder um sich von den Mechanikern Tipps für das nächste Gefecht abzuholen.

Fazit: Interessanterweise überzeugt bei Star Ixiom eher das Drumherum und die Präsentation des Spiels als das Gameplay selbst. Sämtliche Videosequenzen sind von guter Qualität und geschickt im Spiel platziert. Geht es jedoch ans Eingemachte, kann Namcos Shooter die Qualitätsansprüche des Publikums kaum erfüllen. Mag man die Grafik-Engine noch als solide bezeichnen, enttäuschen spätestens die Sound-Effekte, die eher auf dem Niveau von Space Invaders liegen, sowie die einfallslose Strategie der geichtslosen Feindeinheiten. (Gunther H.)



Trotz guter Lens-Flare-Effekte und einigen Asteroidenfeldern bleibt der Weltraum verglichen mit Genre-Highlights etwas blass.

getestet

Star Ixiom



Action Strategie Abenteuer Geschick Simulation Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

91% Colony Wars: Red Sun 3/00

+ exzellente Grafik-Engine
+ kein linearer Spielverlauf
+ abwechslungsreiches Missions-Design

85% Omega Boost 8/99

+ innovatives Design
+ Action satt
- wenig Abwechslung

50% Star Ixiom 5/00

- technische Mängel
- langweiliges Gegner-Design
- schlechte Sound-Effekte

Ca. Preis: DM 60,-
Vertrieb: SCED
Internet: www.namco.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
mittel	dürrtig
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	mittel

SPIELSPASS
50%

Alles drin!

GAMES AND MORE – mehr geht nicht!

- Die neuesten Games, aktuelle Tests, Tipps, Tricks und News.
- Für PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast, PC und Game Boy.
- Jeden Monat neu. Für nur DM 3,90.



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

Krieg der Spielzeugsoldaten Teil II

Army Men: Sarge's Heroes

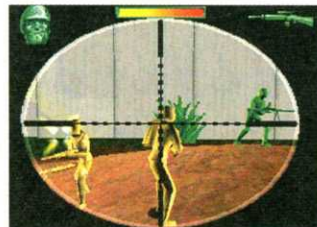
Die grimmigen Auseinandersetzungen zwischen den verfeindeten Plastik-einheiten beschenken uns etliche Software-Titel.

In Person des Sergeant Hawk versucht ihr diesmal dem finsternen General Plasto in über 18 Missionen das Handwerk zu legen. Bevor ihr euch aber ins Schlacht-getümmel werft, trainiert ihr eure Fähig-

keiten mit Panzer, MG und Flammenwerfer im eigenen Feldlager. In der ersten Mission müsst ihr einen wichtigen Informanten befreien. Von einer Verfolgerperspektive eingefangen, steuert ihr eure Spielfigur durch das Einsatzgebiet, sammelt Waffen auf, klettert über Hindernisse und attackiert Feindsoldaten. Hauptwaffe des Sarge ist seine M-16, welche stehend, kniend oder liegend abgefeuert werden

kann. Selbstredend ist man selbst am schwersten zu treffen, wenn man mit der Nase im Dreck herumkriecht. Wechselt ihr ferner in die Ego-Perspektive, könnt ihr das Geschehen noch näher heranholen. In Verbindung mit einer Panzerfaust oder gar einem Scharfschützengewehr gelingt es dann, die gegnerischen Soldaten punktgenau anzuvisieren und auszuschalten.

Fazit: Sarge's Heroes setzt, verglichen mit seinem Vorgänger, kaum neue Akzente und stellt besonders im Hinblick



Auch bei den Plastiksoldaten darf mittlerweile mit Hilfe des Sniper-Modus angegriffen werden.

auf die Steuerung, und damit auf die Zielgenauigkeit eures Helden, eher einen Rückschritt dar. (Markus H.)



Der Krieg setzt sich fort. Nach dem eher realistischen Level-Design des Vorgängers weist der zweite Teil verstärkt skurrile Schauplätze auf.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

82% One 2/98

+ sehr gute Grafik
+ innovatives Gegner-Design
- hoher Schwierigkeitsgrad

65% Army Men: 3D 3/00

+ große Levels
+ anspruchsvolle Missionen
- hoher Schwierigkeitsgrad

50% Army Men: Sarge's Heroes 5/00

- hakelige Steuerung
- unfairer Schwierigkeitsgrad
- keine wesentlichen Neuerungen

Army Men: Sarge's Heroes



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

Grafik	Sound / FX
dürrig	gut
Mehrspieler Spaß	Steuerung
mittel	dürrig

SPIELSPASS

50%

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: 3DO | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Auf Laras Spuren

Crusaders of Might & Magic

Mit diesem Action-Adventure wirft 3DO eine weitere PC-Umsetzung auf den Markt.

Vielen wird der Name Might und Magic noch aus vergangenen Zeiten ein Begriff sein. Vor einigen Jahren noch zeugte dieser Titel für hochkarätige

Strategiespielkost. Mit Crusaders of Might & Magic erscheint nun das erste Action-Adventure, das im gleichen Universum spielt. Bereits im Vorspann wird ausreichend erklärt, was unseren Helden Drake dazu bewegt, das Böse zu bekämpfen. Als kleines Kind wurden seine Eltern von finsternen Skeletten umgebracht. Nach einer sehr schweren Kindheit beschließt er, ihren Tod zu rächen. Nachdem er bei einem Kampf niedergeschlagen wird, findet er sich in einem dunklen Verlies wieder. Hier beginnt das eigentliche Spiel. Geleitet von

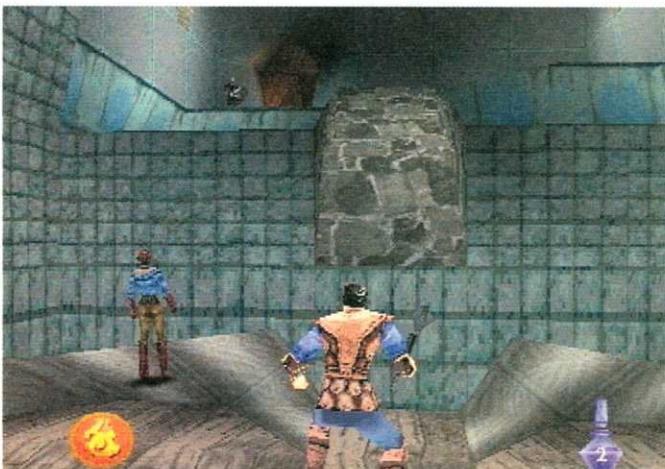
einer mysteriösen Stimme, steuert ihr den Helden in Tomb-Raider-Perspektive durch die unheimlichen Welten. Bewaffnet mit einer Streitaxt und zahlreichen Zaubersprüchen, kämpft ihr mit etlichen Skeletten und Monstern. Durch kleine Rollenspiel-Elemente steigern sich die Werte des Helden mit der Zeit.

Fazit: Crusaders of Might & Magic erinnert sehr stark an das vollbusige Vorbild von Eidos. Leider ist es jedoch nicht gelungen, eine derart fesselnde Atmosphäre zu erzeugen wie beim



Im übersichtlichen Inventar-Menü verwaltet ihr eure Gegenstände, Waffen und Rüstungen.

Konkurrenzprodukt. Auch die hakelige Steuerung hätte etwas feiner ausfallen können. (Markus H.)



Mit einer riesigen Aufzug-Plattform bringt euch die Wache zur Königin der Kreuzritter. Hier erhaltet ihr auch eure Rüstung.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

92% Soul Reaver 7/99

+ packende Atmosphäre
+ keine Ladezeiten
+ faszinierendes Level-Design

90% Tomb Raider III 1/99

+ starker Charakter
+ weibliche Reize
+ aufgewärmtes Spielprinzip

67% Crusaders of Might & Magic 5/00

+ gute Story
- schlechte Steuerung
- mangelnde Atmosphäre

Crusaders of Might & Magic



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Infogrames
Internet: www.3DO.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
gut	gut
Mehrspieler Spaß	Steuerung
entfällt	mittel

SPIELSPASS

67%

TIPPS SOLLTE MAN SICH VOM eXperten GEBEN LASSEN

Monatlich vier
ausführliche
Komplettlösungen zu
aktuellen Top-Games

Aufwendig gezeichnete
Übersichts-Karten

Jede Menge Kurztipps,
Cheats und Codes zu
verschiedenen Spielen

Jetzt jeden Monat neu

games eXpert -
das Komplettlösungs-
Magazin für
PlayStation-Spiele

Das KOMPLETTLÖSUNGS-Magazin für PLAYSTATION-Spiele



EXTRA: Kurztipps | Xploder Cheats | Hardware-Tests | PS2-Vorstellung

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

Ubi Soft versetzt euch in die Rolle der legendären Duke-Boys

Dukes of Hazard

Mitte der 80er-Jahre bestimmten Helden wie Colt Seavers das Vorabendprogramm deutscher Wohnzimmer. Mit mehr als einem Jahrzehnt Verzögerung erscheint nun auch ein Game zur Serie "Ein Duke kommt selten allein".

Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle der beiden Helden Luke und Bo Duke,

die mit Hilfe ihres orange-farbenen PS-Monsters für Aufsehen in der amerikanischen Kleinstadt Hazard sorgen. Aus einer von drei möglichen Kameraperspektiven betrachtet ihr das Renngeschehen. Ihr donnert mit eurem Muscle-Car über die Landstraßen und erfüllt Aufgaben, etwa das Einhalten eines Zeitlimits oder das Entkommen vor den Ordnungs-

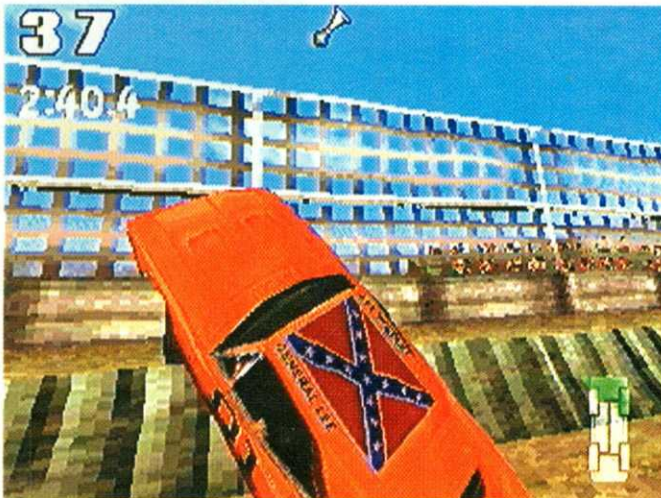
hütern. Ihr solltet dabei jedoch auf eine vorsichtige Fahrweise Acht geben, weil euer Vehikel nach Unfällen Schäden erleidet, die zum Ausfall führen können.

Fazit: DoH erfordert kein langwieriges Studieren der Anleitung. Dem Spieler wird ein schnörkelloses Rennspiel geboten, das jedoch in puncto Grafik bestenfalls Mittelmaß bietet. Zudem sorgen die Aufträge, die sich in ihrem Inhalt kaum voneinander unterscheiden, für wenig Abwechslung. Fans der Dukes



In seriennahen Rendersequenzen wird die Story fortgeführt.

ist der Racer dennoch zu empfehlen, da er genau wie die Serie kurzzeitig für gute Unterhaltung sorgt. (Udo L.)



Unfälle hinterlassen Spuren an eurem Fahrzeug, die sogar zum Komplettausfall führen können.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

88% Driver 7/99

+ cooler Soundtrack
+ vier amerikanische Großstädte
+ abwechslungsreiche Missionen

86% Grand Theft Auto 2 12/99

+ schwarzer Humor
+ abwechslungsreiche Missionen
- veraltete Grafik-Engine

67% Dukes of Hazard 5/00

+ schnörkelloses Rennspiel
- schwache 3D-Engine
- geringe Langzeitmotivation

Dukes of Hazard



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
dürrtig	mittel
Mehrspielerpaß	Steuerung
mittel	gut

SPIELSPASS

67%

Genre: Beat 'em Up | Spieler: 1-4 | Erscheint: Mai 2000 | Entwickler: Gremlin | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Final Fight lässt grüßen

Gekido

Wer eine Mischung aus klassischem Scroller-Beat'emUp, Tekken und Vierspieler-Action sucht, der könnte mit Infogrames Gekido glücklich werden.

Der britische Hersteller Gremlin hat sich einiges einfallen lassen, um sich mit Gekido von der zahlreich vertrete-

nen Konkurrenz im Beat'emUp-Sektor abzuheben. Der Titel bietet nämlich alle Fassetten dieses Genres, wie einen rundenbasierten Kampf Mann-gegen-Mann, eine Art Final-Fight-Klon (also der typische Prügel-Scroller) und eine Vierspieler-Knüppelei dank Multitap. All diese Modi, zusammengefasst in einem Game, suchen bisher unter den PlayStation-Spielen ihresgleichen, leiden aber unter einer schlechten technischen Umsetzung. Besonders merkt man dies beim Vierspieler-Modus. Dort sind Clipping und eine schlechte

Kollisionsabfrage an der Tagesordnung, wobei die komplette Engine durch pixelige und verbogene Texturen negativ auffällt.

Fazit: Gekido ist vom Grundgedanken her eine Revolution im Beat'emUp-Genre, das leider jede Ambition auf einen Spitzentitel durch seine schlechte Grafik und die recht gewöhnungsbedürftige Steuerung verliert. Prügel-Fans sollten durchaus ein Auge auf die zehn unterschiedlichen Charaktere ris-



Dieser Brocken gehört zu den ganz großen Jungs der Beat'emUp-Geschichte.

kieren, alle anderen sollten auf bessere Versuche oder die PlayStation 2 warten. (Gunther H.)



Der Vierspieler-Modus sorgt zu Anfang noch für Freude, auf lange Sicht nerven allerdings die technischen Mängel und es kommt schnell Frust auf.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

86% Ehrgeiz 2/00

+ interaktive Areale
+ ausgereifte Steuerung
- zu spät auf deutschem Markt erschienen

72% Shaolin 2/00

+ bis zu acht Spieler
+ gute Atmosphäre
- zu geringe Langzeitmotivation

59% Gekido 5/00

+ viele Spielmodi
- schwache Grafik
- schwer zu erlernende Steuerung

Gekido



Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Infogrames
Internet: www.infogrames.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Besonderheiten: Multitap

Grafik	Sound / FX
dürrtig	mittel
Mehrspielerpaß	Steuerung
gut	dürrtig

SPIELSPASS

59%

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

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-4 | Erscheint: April 2000 | Entwickler: Clapping Handz | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Qualitativ hochwertiges Golf-Spiel

Everybody's Golf 2

Es ist wirklich schwierig, dem absolut ernstesten Golfsport eine witzige Seite abzugewinnen. Mit dem zweiten Teil von Everybody's Golf gelingt Sony dieses Kunststückchen scheinbar spielend.

■ Es ist schon wirklich ein Graus, mit welchen Spielen sich ein begeisterter Golf-Fan herumschlagen muss. Nur sehr selten bekommt man ein Stück Software in die Hand, das dann auch alle Anforderungen erfüllt. Mit Everybody's Golf gelang Sony das Kunststück, diesen speziellen Sport so zu vereinfachen, dass jeder Einsteiger ohne große Probleme gezielte Schläge landen kann. Everybody's Golf 2 knüpft an diesen Erfolgstitel nahtlos an und begeistert erneut mit seinem simplen Spielprinzip.



■ Im Trainingsmodus dürfen bereits freigespielte Charaktere ausgewählt werden.

■ **Gameplay:** Zu Anfang darf der Spieler zwischen fünf verschiedenen Spielvarianten wählen. Neben den Standarddisziplinen Stroke, Tournament und Match-Play gibt es noch zahlreiche andere Spielmodi, darunter auch der interessanteste, der VS-Modus. Über 18 Plätze wird dieses Kräftemessen ausgetragen, um neue Spielcharaktere freizuspielen. Bei dem heißen Match gewinnt nur derjenige, der seinen Ball mit den wenigsten Schlägen im Loch versenkt. Gesteuert wird die Spielfigur mittels eines sehr übersichtlichen Menüs. Sind Schlagrichtung und Reichweite eingestellt, läuft ein Cursor im unteren Bildschirmrand an einem Balken entlang. Durch geschicktes Drücken einer Taste werden hierbei die Kraft und der Effekt des Schläges justiert. Natürlich gibt es noch andere Faktoren, zum Beispiel Grashöhe oder Windgeschwindigkeit, die zu beachten sind. Spezialisten versuchen sich am besten im Tournament-Modus. Hier spielt ihr allein gegen den Highscore der Computerspieler. Gelingt es euch, die Plätze stets unter Par zu beenden, besteht eine reelle Chance, auch hier als



■ Bei diesem großartigen Panorama fällt es auch Profi-Golfern schwer, sich auf den Sport zu konzentrieren.

„Ein genialer Nachfolger, der auf der PlayStation seinesgleichen sucht“

Sieger hervorzugehen.

■ **Technik:** Die optische Präsentation von Everybody's Golf 2 hat sich, verglichen mit dem Vorgänger, nur wenig verändert. Die großen dreidimensionalen Golfanlagen sind sehr schön dargestellt und bieten ein paar mehr Details als der erste Teil. Sehr positiv fallen die Bitmap-Spieler auf, die lustige Proportionen haben. Soundtechnisch ist wieder feinstes Easy-Listening geboten, das perfekt zur Golfplatz-Atmosphäre passt. (Markus H.)



■ Drückt ihr die Start-Taste, darf der Platz aus der Vogelperspektive betrachtet werden.



■ Beendet der Spieler das Turnier mit einem Birdie, bekommt er einen seiner Strafpunkte abgezogen.

Klasse Golf-Simulation mit witzigen Figuren

Positiv: Schon der erste Teil von Everybody's Golf hat mich stundenlang vor die PlayStation gebannt. Beim Sequel verhält sich das nicht anders. Auch wenn sich am Spielprinzip nicht sehr viel geändert hat, bleibt dieses Game ungeschlagen. Besonders die witzigen Bonus-Charaktere aus den anderen Sony-Spielen freizuspielen motiviert ungemein.

Negativ: Schlechtes gibt es über diesen Titel so gut wie gar nicht zu berichten. Lediglich der etwas verkorkste Hintergrund, der in der Platz-Vorschau an ein überdimensionales Aquarium erinnert, trübt das ansonsten sehr gut gelungene Spielvergnügen.



Bekannte Bonus-Charaktere

Wer ausgiebig den VS-Modus zockt, wird am Ende mit bekannten Bonus-Charakteren belohnt. Unter anderem befinden sich Gex, der Clown aus Twisted Metal und Sir Daniel Fortesque aus MediEvil unter den außergewöhnlichen Golfspielern.



■ Was für ein Pech! Gekonnte Schläge aus dem Bunker gelingen nur Profis, die schon lange am Game-Pad trainiert haben.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

88% Everybody's Golf 2 5/00

+ witzige Charaktere
+ gelungenes Gameplay
+ angenehme Musik

87% Everybody's Golf 6/98

+ einfache Steuerung
+ abwechslungsreiche Kurse
- Charaktere mit Wasserköpfen

79% Tiger Woods '99 3/99

+ Lizenz
+ sehr realistisch
- zu komplex

Everybody's Golf 2

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

Ausgezeichnete PSG

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

SPIELSPASS

88%

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1 - 2 | Erscheint: Mai 2000 | Entwickler: Team Neo Blood | Schwierigkeitsgrad: mittel

Auf den Pfaden von Street Fighter

Guilty Gear

2D-Prügler sind selbst im Zeitalter der Next-Generation-Konsolen nicht kleinzukriegen. Hat Virgin einen neuen Existenzgrund gefunden?

■ Um es gleich vorwegzunehmen, Guilty Gear ist nichts Neues auf dem 2D-Beat'emUp-Sektor. Zehn Comic-Charaktere verschiedenster Couleur

hauen sich gegenseitig das Lachen aus dem Gesicht. In Matches zu zwei Gewinnsätzen gilt es, sich in zehn Levels bis zum Endgegner vorzuarbeiten. Dabei stehen euch selbstverständlich zahlreiche Extra-Moves zur Verfügung, die durch Viertel- und Halbkreis-kommandos ausgelöst werden. Einzige Innovation (soweit man das überhaupt sagen kann) ist der Destroy-Move, der dem Gegner quasi sofort ohne Rücksicht auf seine Energie-Leiste ausschaltet. Besonders fies daran ist, dass man auch das gesamte Match verliert,

obwohl es auf mehrere Gewinne angesetzt war. Technisch überzeugt Guilty Gear mit recht ansehnlichen Animationen, auch wenn sicher noch mehr aus der PlayStation herauszuholen wäre. Dasselbe gilt für den kratzigen und schrillen Japano-Sound.

■ **Fazit:** Jeder, der schon ein oder zwei 2D-Prügler zu Hause stehen hat, braucht Guilty Gear eigentlich nicht. Fans dieses Genres werden aber sicher Gefallen an dem Titel finden, da er



■ Jeder der zehn Charaktere hat für sich eine besondere Waffe.

durchaus spielerisch mit den berühmten Capcom-Spielen mithalten kann und sogar grafisch noch eins draufsetzt. (Gunther H.)



■ Der mächtige Potemkin heizt dem armen Chipp gerade tüchtig ein. Trotz der Kämpfergröße wirken die Animationen ansprechend.

Guilty Gear

Action ■

Strategie ■

Abenteuer ■

Geschick ■

Simulation ■

Atmosphäre ■

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

80% Street Fighter Alpha 3 5/99

- + viele Kämpfer
- + hervorragende Spielbarkeit
- + gute Arcade-Umsetzung

62% Marvel vs. Capcom 4/00

- + Tag-Team-Option
- + viele bekannte Capcom- & Comic-Helden
- Grafik noch immer auf 16-Bit-Niveau

48% Guilty Gear 5/00

- + schöne Animationen
- zu wenige Kämpfer
- schlechter Sound

Ca. Preis: DM 89,-
 Vertrieb: Virgin
 Internet: www.vid.de
 Bildschirmtex/Sprachausgabe: dt./engl.
 Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
mittel	dürftig
Mehrspielerspaß	Steuerung
mittel	mittel

SPIELSPASS

48%

Genre: Rollenspiel | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Enix | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Gut geklaut ist halb gewonnen

Star Ocean The Second Story

Der Nachfolger des noch vom Super Nintendo bekannten Star Ocean ließ in Deutschland lange auf sich warten.

■ Gut ein Dreivierteljahr nach dem US-Release findet das hübsche Star Ocean: The Second Story seinen Weg in unsere Gefilde. Komplett in Deutsch handelt die Geschichte von dem 19-jährigen Sohn des Helden Roxinis aus Teil 1, der inzwischen zum General der irdischen Raum-schifflotte aufgestiegen ist. Sohnnemann

Claude wird bei der Untersuchung eines außerirdischen Artefakts in eine mittelalterliche Welt versetzt. Zusammen mit seiner neuen Bekannten Rena sucht er dort einen Weg, wie er wieder nach Hause kommt. Die Story spielt ihr entweder aus der Sicht Claudes oder Renas. Zunächst erscheint die Handlung sehr linear, später fächert sie sich immer wieder auf, so dass ihr mehrere parallel laufende Stränge zur Auswahl habt, die ihr zum Teil nicht einmal erfüllen müsst. Dennoch lohnt es sich meist, diese Aufgaben zu bewältigen, da sie euch belohnt werden. Neben Schätzen kommt ihr so auch zu neuen Begleitern. Ihr lauft zu guter Letzt mit acht Charakteren durch die von Monstern über-

fluteten Gegenden. Die Kampf ist sehr actionlastig. Ihr steuert darin nur den Anführer eurer Party, die anderen Figuren kämpfen eigenständig. In Sachen Technik erinnert das RPG sehr stark an die Final-Fantasy-Saga, nur dass es längst nicht das hohe Niveau erreicht. Sogar ein Flugapparat, eines der Merkmale von FF, ist zu finden.

■ **Fazit:** Obwohl Star Ocean: The Second Story technisch nicht ganz so viel hergibt wie Final Fantasy VIII, hat es gewiss seinen Reiz. Die wunderschöne Story fesselt über die komplette Spieldauer



■ Die Orte und Dungeons sind mit ansehnlichen Hintergrundgrafiken ausgestattet.

hinweg und die kleinen Gimmicks, die in das Game eingebaut wurden, fördern den Spielspaß. Einzige die Kämpfe sind teilweise knüppelhart, so dass ihr viel Zeit in das Aufpowern eurer Charaktere stecken müsst. (Markus H.)



■ Im Laufe der Handlung nimmt die Bedeutung einer schlagkräftigen Magie immer mehr zu.

Star Ocean: The Second Story

Action ■

Strategie ■

Abenteuer ■

Geschick ■

Simulation ■

Atmosphäre ■

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

97% Final Fantasy VIII 10/99

- + technisches Meisterwerk
- + fantastische Story
- + ausgeklügelte Kämpfe

92% Final Fantasy VII 3/99

- + mitreißende Story
- + technisch brillant
- + durchdachte Kämpfe

83% Star Ocean: The Second Story 5/00

- + klasse Story
- anspruchsvolle, mitunter zu schwere Kämpfe
- „nur“ gutes technisches Niveau

Ca. Preis: DM 89,-
 Vertrieb: SCED
 Internet: www.playstation.com
 Bildschirmtex/Sprachausgabe: dt./engl.
 Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
gut	sehr gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	super

SPIELSPASS

83%

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: April 2000 | Entwickler: Sony | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Actiongeladener Fun-Racer im Muppet-Style

Muppet RaceMania

Auch wenn die behaarten Witzbolde schon lange nicht mehr im Vorabendprogramm anzutreffen sind, erinnert sich bestimmt jeder noch gern an die makaberen Ulknudeln.

Die wilde Horde von Jim Henson durfte schon in zahlreichen Kinofilmen ausgiebig betrachtet werden, aber in einem Videospiel haben sich die Witzbolde bisher sehr selten verirrt. Damit auch unsere geliebte PlayStation in den Genuss dieser Stoff-Komiker kommt, beschert uns Sony einen Fun-Racer mit den beliebten Charakteren der Comedy-Show.

Gameplay: Dass die Figuren der Muppet-Gemeinde grundlegend verschieden sind, ist weitläufig bekannt. Dieses Phänomen ist für einen witzigen Fun-Racer natürlich sehr von Vorteil, da sich die Leistungen der Fahrer ebenfalls unterscheiden müssen. Um eine optimale Zusammenstellung von Fahrer und Gefährt zu er-



Kommt der witzige Beaker einmal von der Strecke ab, dürft ihr seinen lustigen Kommentaren lauschen.

zielen, testet ihr den Charakter eurer Wahl in einem kleinen Level erst einmal auf Herz und Nieren. Nachdem ein Fahrer ausgewählt wurde, beginnt das große Rennen. Schon am Start wird viel Geschick von euch erwartet. Folgt ihr schnell der angezeigten Tastenkombination, wird ein Powerboost ausgelöst. Auf den verspielten Strecken ist es möglich, einige Power-ups in Form von Sternen aufzunehmen, die das Fahrzeug mit Geschossen,

etwa Fischen, Pinguinen oder Bomben, bewaffnen. Um die Gegner schneller



Mit dem richtigen Goodie gelingt es euch, die Gegner zu paralysieren.

Auch Kermit der Frosch wurde vom PlayStation-Fieber gepackt.



Bei der Irrfahrt durch das Labor kommt ihr an vielen seltsamen Geräten vorbei.

„Ein witziger Fun-Racer mit den klassischen Helden meiner Kindheit“

zu überholen, hat jedes Auto einen Turbo, der ständig mit Gemüse, das auf der Strecke liegt, aufgeladen werden muss. Sind einige Strecken gemeistert, treffen sich die Muppets in einer großen Arena. Nur wer hier als Letzter überlebt, kommt eine Strecke weiter.

Technik: Grafisch kann es Muppet RaceMania locker mit den Konkurrenzprodukten aufnehmen. Allerdings steuert sich der Puppen-Flitzer leider nicht so



Um diese enge Brücke gezielt zu überqueren, solltet ihr die Steuerung sehr gut beherrschen.



Neben Gonzo kann auch die restliche Muppet-Crew eingespannt werden.

akkurat wie etwa Crash Team Racing. Nur mit viel Übung lassen sich die Fantasie-Gefährte über die abwechslungsreichen Pisten steuern. (Markus H.)

Witziges Rennen mit vielen Charakteren

Positiv: Muppet RaceMania fasziniert vor allem durch seinen großen Umfang. Nahezu alle Charaktere der Fernsehserie dürfen in dem Fun-Racer freigespielt werden. Besonders die lustigen Zurufe der beiden Opas erfreuen stets das Gemüt.

Negativ: Leider lässt die Steuerung sehr zu wünschen übrig. Nur mit viel Geschick gelingt es dem Spieler, sein Fahrzeug in die gewünschte Richtung zu lenken. Der daraus resultierende Schwierigkeitsgrad hätte, speziell für Kinder, etwas niedriger ausfallen können.



Im Battle-Modus kämpft ihr mit den anderen Muppets ums Überleben. Nur wer als Letzter auf der Piste bleibt, kommt eine Runde weiter.

Muppet RaceMania

Action ■

Strategie ■

Abenteuer ■

Geschick ■

Simulation ■

Atmosphäre ■

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

90%	Crash Team Racing	12/99
+ hervorragende Grafik		
+ abwechslungsreiches Strecken-Design		
+ Vierspieler-Modus		
86%	Speed Freaks	9/99
+ gelungene Optik		
+ gute Spielgeschwindigkeit		
- etwas schwammige Steuerung		
80%	Muppet RaceMania	5/00
+ super Lizenz		
+ witzige Charaktere		
- durchschnittliche Steuerung		

Ca. Preis: DM 99,-

Vertrieb: Sony

Internet: www.playstation.com

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Besonderheiten: Battle-Modus

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

SPIELSPASS

80%

MediEvil 2 Gewinnspiel



Die Preise:

1. Preis:
PlayStation
MediEvil-2-Presspack
T-Shirt
Dan Hand

2.-5. Preis:
je 1x MediEvil-2-Presspack +
1x T-Shirt

Sony lässt was springen! Jeder, der den Namen des Hauptdarstellers kennt, sollte sich sein Telefon schnappen, die Nummer 0190/595856* wählen und die richtige Antwort sowie seine komplette Anschrift in den Hörer sprechen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma SCED sowie der Computec Media sind von der Verlosung ausgeschlossen. Viel Glück!

*** Dieser Service kostet euch pro Anruf maximal DM 1,80.**

Favoriten

Hier erhaltet ihr eine differenzierte Übersicht über die Referenzen der PlayStation Games. Was zählt zum Besten der Besten der PlayStation-Szene? In dieser Rubrik gibt es die Antworten.

Geschicklichkeit

BUST A MOVE 3 DX

Taito/Acclaim 3/98 S. 81	Fun 86%
Kula World	
Game Design/SCED 5/98 S. 102	Fun 84%
Swing	
Software 2000 4/99 S. 98	Fun 80%
Bust A Move 2	
Taito/Acclaim 6/98 S. 73	Fun 80%
Bust A Move 4	
Taito/Acclaim 1/99 S. 66	Fun 75%

Snowboard

PHAT AIR - EXTREME SNOWBOARDING

Pony Canyon Inc./Funsoft 6/98 S. 47	Fun 87%
Cool Boarders 3	
989 Studios/SCED 12/98 S. 58	Fun 85%
Cool Boarders 4	
989 Studios/SCED 2/00 S. 44	Fun 80%
Snow Racer 98	
Laguna 5/98 S. 102	Fun 79%
MTV Snowboarding	
THQ 1/00 S. 90	Fun 75%

Tennis

SAMPRAS EXTREME TENNIS

Codemasters 8/98 S. 76	Fun 86%
Anna Kournikova Smash Court Tennis	
Namco/SCED 6/99 S. 88	Fun 79%
Tennis Arena	
Ubi Soft 8/98 S. 76	Fun 78%
Davis Cup Tennis	
Telstar 8/98 S. 76	Fun 73%
All Star Tennis '99	
Smart Dog/Ubi Soft 10/98 S. 68	Fun 71%

Eishockey

NHL 2000

Electronic Arts 11/99 S. 88	Fun 87%
NHL Championship 2000	
Radical Ent./Activision 12/99 S. 78	Fun 85%
NHL '99	
Electronic Arts 11/98 S. 39	Fun 85%
NHL '98	
Electronic Arts 8/98 S. 76	Fun 83%
NHL Breakaway	
Acclaim 8/98 S. 76	Fun 78%



Beat 'em Up

TEKKEN 3

Namco/SCED 9/98 S. 53	Fun 91%
Bloody Roar	
Hudson/Virgin 2/98 S. 68	Fun 87%
Ehrgeiz	
Squaresoft 2/00 S. 72	Fun 86%
Dead or Alive	
Teemo/SCED 7/98 S. 68	Fun 86%
Soul Blade	
Namco/SCED 3/99 Classic Nr. 1	Fun 85%
Tekken 2	
Namco/SCED 4/98 S. 77	Fun 85%
Street Fighter Alpha 3	
Capcom/Virgin 5/99 S. 100	Fun 82%
Star Gladiator	
Capcom/Virgin 3/99 Classic Nr. 1	Fun 82%
Rival Schools	
Capcom/Virgin 1/99 S. 60	Fun 80%
Bloody Roar 2	
Hudson Soft/Virgin 5/99 S. 96	Fun 78%



Rennspiele

GRAN TURISMO 2

Polyphony Digital/SCED 2/00 S. 34	Fun 94%
V-Rally 2	
Eden Studios/Infogrames 7/99 S. 112	Fun 93%
Gran Turismo	
Polyphony Digital/SCED 6/98 S. 48	Fun 93%
Formel Eins 99	
Studio 33/Psychosis 11/99 S. 46	Fun 92%
Ridge Racer Type 4	
Namco/SCED 4/99 S. 54	Fun 91%
Crash Team Racing	
Naughty Dog/SCED 12/99 S. 54	Fun 90%
Need for Speed - Brennender Asphalt	
Electronic Arts 5/99 S. 90	Fun 89%
C3 Racing	
Eutechnyx/Infogrames 12/98 S. 70	Fun 89%
Driver	
GT Interactive 7/99 S. 106	Fun 88%
Test Drive 5	
Accolade/EA 12/98 S. 74	Fun 88%

Strategie

DUNE 2000

Westwood Studios 3/00 S. 64	Fun 92%
WARCRAFT 2	
EA/Blizzard 2/98 S. 55	Fun 92%
Warzone 2100	
Eidos 6/99 S. 44	Fun 90%
C&C 2: Alarmstufe Rot	
Westwood/Virgin 2/98 S. 55	Fun 89%
Populous - The Beginning	
Electronic Arts 3/99 S. 44	Fun 89%
C&C 2: Gegenschlag	
Westwood/Virgin 10/98 S. 82	Fun 87%
C&C: Tiberiumkonflikt	
Westwood/Virgin 2/98 S. 55	Fun 83%
Civilization II	
Microprose/Activision 4/99 S. 100	Fun 82%
Worms	
Team 17 6/98 S. 72	Fun 82%
Dark Omen	
EA/Games Workshop 4/98 S. 74	Fun 81%



Action-Adventure

METAL GEAR SOLID

Konami 3/99 S. 52	Fun 95%
Soul Reaver: Legacy of Kain	
Crystal Dynamics/Eidos 7/99 S. 92	Fun 92%
Tomb Raider: The Last Revelation	
Core Design/Eidos 1/00 S. 48	Fun 90%
Tomb Raider 3	
Core Design/Eidos 1/99 S. 50	Fun 90%
Silent Hill	
Konami 8/99 S. 42	Fun 89%
Resident Evil: Nemesis	
Capcom 3/00 S. 68	Fun 87%
Grand Theft Auto: London 1969	
Take 2 6/99 S. 84	Fun 87%
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%

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!	
SCED/SCED 12/99 S. 83	Fun 86%
UEFA Striker	
Rage/Infogrames 11/99 S. 86	Fun 85%
UEFA Championship League Soccer	
Eidos 4/99 S. 86	Fun 81%



Jump & Run

ODD WORLD 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	
SCED/SCED 12/98 S. 50	Fun 88%
MediEvil	
Millennium/SCED 10/98 S. 58	Fun 88%
Toy Story 2	
Activision 1/00 S. 78	Fun 87%
Spyro 2	
Insomniac Games/SCED 11/99 S. 90	Fun 87%
Spyro the Dragon	
Insomniac Games/SCED 11/98 S. 48	Fun 86%
Heart of Darkness	
Amazing Studios/Laguna 8/98 S. 52	Fun 86%



Shoot 'em Up

COLONY WARS: RED SUN

SCED 3/00 S. 48	Fun 91%
Forsaken	
Acclaim 5/98 S. 72	Fun 90%
Colony Wars: Vengeance	
Psychosis 12/98 S. 84	Fun 89%
R-Types	
Irem/Virgin 12/98 S. 93	Fun 86%
Omega Boost	
SCED 8/99 S. 94	Fun 85%
One	
ASC/Visual C/BMG Int. 2/98 S. 64	Fun 85%
Soviet Strike	
Electronic Arts 6/98 S. 75	Fun 83%
Treasures of the Deep	
Black Ops Ent./SCED 6/98 S. 60	Fun 83%
Alien Trilogy	
Acclaim 6/98 S. 74	Fun 82%
Crime Killer	
Interplay/Acclaim 7/98 S. 74	Fun 82%



Platinum-Spiele

GRAN TURISMO

Polyphony Digital/SCED 6/98 S. 48	Fun 94%
Final Fantasy VII	
Squaresoft/SCED 3/99 S. 49	Fun 92%
Tekken 3	
Namco/SCED 9/98 S. 53	Fun 91%
Indiziertes Spiel 2	
Capcom 5/98 S. 74	Fun 89%
C&C 2: Alarmstufe Rot	
Westwood/Virgin 2/98 S. 55	Fun 89%
Oddworld Abe's Exoddus	
GT Interactive 11/98 S. 32	Fun 88%
FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	
Electronic Arts 2/98 S. 60	Fun 88%
Grand Theft Auto	
Take 2 6/99 S. 84	Fun 87%
WipEout 2097	
Psychosis 2/98 S. 68	Fun 87%
WWF Warzone	
Acclaim 9/98 S. 64	Fun 87%

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 2

Camelot/SCED 5/00 S. 88	Fun 88%
Everybody's Golf	
Camelot/SCED 6/98 S. 66	Fun 87%
Tiger Woods '99	
Electronic Arts 3/99 S. 76	Fun 79%
Actua Golf 3	
Gremlin/Acclaim 1/99 S. 59	Fun 76%
PGA Tour '98	
Electronic Arts 8/98 S. 75	Fun 75%

PSG

5/00

Tipps & Trix zum Rausschneiden und Abheften



Komplettlösung

Titel	Art	Sammel-Nr.
Syphon Filter 2	Komplett gelöst	#520
Theme Park World	Komplett gelöst	#530

Kleinzeug

Titel	Art	Sammel-Nr.
Army Men: Sarge's Heroes	Cheats	#518
Colony Wars: Red Sun	Xploder-/Game-Buster-Codes	#519
Die Hard Trilogy 2	Cheats/Xploder-/Game-Buster-Codes	#519
Fear Effect	Xploder-/Game-Buster-Codes	#518
Fighting Force 2	Xploder-/Game-Buster-Codes	#519
Jet Moto 3	Cheats	#518
Medal of Honor	Cheat	#519
Rainbow Six	Cheats	#519
Rollcage 2	Cheats	#518
Street Sk8ter 2	Cheats	#519
Supercross 2000	Xploder-/Game-Buster-Codes	#519
Syphon Filter 2	Cheats	#518
Theme Park World	Xploder-/Game-Buster-Codes	#519
Vandal Hearts 2	Advanced Mode	#519

Mitmachen lohnt sich!

Wir wollen sie, eure Tipps, Tricks, Cheats, Pokes, Passwörter, Komplettlösungen usw. zu den Spielen auf Sonys CD-Schleuder! Wir bieten euch für jeden veröffentlichten Beitrag einen Bonus in Form vonbarer Münze, je nach Umfang bis zu 500,- DM!

Von einer kurzen Notiz bis zur aufwändigen Komplettlösung ist uns alles willkommen. Allerdings sollte sich der Beitrag immer auf die PAL-Version des Spieles beziehen. Ach ja, leserlich sollten eure Einsendungen auch sein und notiert bitte eure komplette Adresse sowie die Bankverbindung auf dem Schreiben.

Schickt eure Beiträge an:

Redaktion: 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!

Cheats

Syphon Filter 2

Netterweise hat sich 989 Studios in den Kopf gesetzt, der Fortsetzung einen Schwierigkeitsgrad zu verpassen, der sich richtig gewaschen hat. Daher hier einige Hilfestellungen neben unserer Komplettlösung auf den nächsten Seiten.

Level überspringen:

Pausiert ein aktuelles Spiel und markiert das Wort „Map“. Drückt nun nacheinander die folgenden Tasten, so dass am Schluss alle zusammen gedrückt sind.

→, L2, R2, □ + O + X.

Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Unter den Optionen befindet sich nun der Punkt Cheats. Hier kann der aktuelle Level beendet werden und ihr fahrt mit dem nächsten Level fort.

Super-Agent-Mode:

Pausiert ein aktuelles Spiel und markiert das Wort „Weapon“. Haltet nun folgende Tasten gleichzeitig gedrückt.

L2 + Select + X + O + □.

Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Unter den Optionen befindet sich nun der Punkt Cheats, in ihm der Punkt Super-Agent.

Movie-Theater:

Pausiert ein aktuelles Spiel und markiert das Wort „Briefing“. Haltet nun folgende Tasten gleichzeitig gedrückt.

→ + L1 + R2 + O + X.

Schaut einfach unter den Optionen im Punkt Cheats nach, um zu sehen, was der Cheat bewirkt hat.



Cheats

Fear Effect

Unendlich Gesundheit:

Klickt in den Options-Screen und wählt die Credits. Gebt dann Folgendes ein:

L1, Δ, ↑, ↓, O, O, Δ, □, →, □.

Maximale Munition:

Klickt in den Options-Screen und wählt die Credits.

Gebt dann Folgendes ein:

L1, Δ, ↑, ↓, O, O, Δ, □, ←, Δ.

Schnelles Feuer:

Klickt in den Options-Screen und wählt die Credits.

Gebt dann Folgendes ein:

L1, Δ, ↑, ↓, O, O, ↑, ↑, ↑, ↓.

Instant Death-Fire-Arms:

Klickt in den Options-Screen und wählt die Credits. Gebt dann Folgendes ein:

L1, Δ, ↑, ↓, O, O, Δ, □, ↓, R1.

Instant Death-Melee-Weapons:

Klickt in den Options-Screen und wählt die Credits. Gebt dann Folgendes ein:

L1, Δ, ↑, ↓, O, O, Δ, □, ↓, L1.

Instant Puzzle-Solution:

Klickt in den Options-Screen und wählt die Credits. Gebt dann Folgendes ein:

L1, Δ, ↑, ↓, O, O, Δ, ↓, ↓, ↓.

Expert-Mode.

Klickt in den Options-Screen und wählt die Credits. Gebt dann Folgendes ein:

↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, □, ←, →.

Na, da freut sich sogar unser Tom, denn nun sind die Gegner noch schwerer!



Cheats

Jet Moto 3

Höchstgeschwindigkeitsrennen:

Drückt Folgendes während einer Fahrt:

L1 + →, R1 + ↓, □, L1 + Δ, R1 + ↓, L1 + ←, Select.

TV-Camera:

Drückt Folgendes während einer Fahrt:

O, L1 +, L1 + X, Δ, R1 + ↑.

Stunt-Mode:

Sammelt alle zehn Track-Coins, um den Stunt-Mode zu aktivieren.

Als Granny fahren:

Beendet das Spiel auf der Schwierigkeitsstufe Professional.

Cheats

Army Men: Sarge's Heroes

■ Pausiert ein Spiel und gebt zügig Folgendes ein:

□, O, R1, L1.

Daraufhin steht euch unendlich Munition für eure Waffe zur Verfügung. Wurde die Tastenkombination richtig eingegeben, ertönt ein Jingle sowie eine Meldung auf dem Screen.



Angeblich soll per L1, L2, R1, R2 vermischt mit der Dreieckstaste ein verstecktes Debug-Menü aufrufbar sein. Leider konnten wir dieses nicht aus der Reserve locken.

Übrigens, den Level-Select aktiviert man im Hauptmenü. Haltet folgende Tasten gedrückt:

L1 + R1 + □

Gebt dann Folgendes ein:

↑, ↓, ←, →

Cheats

Rollcage 2

■ Gebt die folgenden Passwörter ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

ATD-Ghost-Cars

WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS

Demolition-Modes

IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?

Mega-Speed

LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN

Mirror-Mode

I.AM.THE.MIRROR.MAN..0000000000!

Pursuit-Mode

PURSUIT..A.SUIT.MADE.FROM.CATS

Rubble-Soccer-Mode

IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT

Survivor-Mode

HERE.TODAY..GONE..LATE.AFTERNOON

Combat-Tracks

YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

Alle Tracks

NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147

Alle Fahrzeuge

WHEELS..METAL..ITS.....THE.BIN!

Alles

I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!

Makes Masters Very Hard

MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!

Xploder-/Game-Buster-Codes

Die Hard Trilogy 2

■ Unendlich Gesundheit:

E008 CD7D 0001

8010 2734 01F4

Habe alle Waffen:

E008 CD7D 0001

8010 2810 00FF

Xploder-/Game-Buster-Codes

Colony Wars: Red Sun

■ PAL2NTSC:

8008 BAD6 3C00

Xploder-/Game-Buster-Codes

Supercross 2000

■ PAL2NTSC:

8003 C5AC 0000

Alle Cheats freischalten:

800A 1E10 FFFF

800A 1E12 FFFF

Xploder-/Game-Buster-Codes

Fighting Force 2

■ Unendlich Energie:

D007 0CCC 0044

8011 642C 03FC

First-Person-Viewmode

(leider kann man sich nicht drehen):

800C BD00 0001

Xploder-/Game-Buster-Codes

Rainbow Six

■ Unendlich Zeit:

8004 CB3A 3C00

Unendlich Gesundheit:

8005 5146 3C00

Alle Levels offen:

8007 D3F0 0001

Xploder-/Game-Buster-Codes

Theme Park World

■ Unendlich Geld:

801D 56B8 A120

Besucheranzahl:

801D 69C4 0xxx

5 goldene Tickets:

8010 3984 0005

Xploder-/Game-Buster-Codes

Street Sk8ter 2

■ PAL2NTSC:

8009 E05A 3C00

Alle Levels:

8008 D3F8 FFFF

Alle Charaktere:

8008 D400 FFFF

Alle Boards:

8008 D404 FFFF

8008 D406 FFFF

Movieplayer:

8008 D3F4 0002

Cheat

Medal of Honor

■ Hier noch schnell ein Cheat zum Ausprobieren. Tragt als Passwort einfach Folgendes ein: MACOOC00

Advanced Mode

Vandal Hearts 2

Geht im Screen mit der Aufforderung "Press Start" superschnell Folgendes ein:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1, R1

auf einem Controller, der im zweiten Port angeschlossen ist. Habt ihr alles richtig gemacht, erscheint die Meldung "Advanced Mode". Alternativ erhaltet ihr diesen Mode auch, indem ihr das Spiel perfekt meistert. Wartet dann, bis der Abspann vorbei ist. Einige Minuten nach dem "The End" sollte die Meldung erscheinen.

Cheats

Die Hard Trilogy 2

Alle Waffen. Geht Folgendes im Pause-Menü ein:

□, □, O, O, L1, L1.

Automatisches Nachladen im Shooter-Mode. Geht Folgendes im Pause-Menü ein:

□, □, Δ, Δ, O, O.

Big-Head-Mode. Geht Folgendes im Pause-Menü ein:

R1, R1, L1, L1, Δ, Δ.

Laser-Sight abschalten. Geht Folgendes im Pause-Menü ein:

L1, L1, Δ, Δ, L1, L1, L1.

Electric Man im Adventure-Mode. Geht Folgendes im Pause-Menü ein:

□, □, L1, L1, R1, R1.

Ego-Perspektive im Adventure-Mode. Geht Folgendes im Pause-Menü ein:

O, Δ, Δ, □.

Unendlich Munition. Geht Folgendes im Pause-Menü ein:

L1, L1, R1, R1, O, O.

Unverwundbarkeit. Geht Folgendes im Pause-Menü ein:

Δ, Δ, O, O, L1, L2.

Pop-Top-Mode. Geht Folgendes im Pause-Menü ein:

□, □, O, O, R1, R1.

Skeleton-Mode. Geht Folgendes im Pause-Menü ein:

O, □, Δ, Δ, □, O.

Slow Rockets. Geht Folgendes im Pause-Menü ein:

L1, R1, R1, L1, Δ, □.

Snake-Car in Driving-Mode. Geht Folgendes im Pause-Menü ein:

O, □, R1, R1, O, L1, O.



Dexdrive

Dexdrive-Gewinnspiel

Interact Europe hat seinen Internet-Support zum Dexdrive komplett neu gestaltet. Unter <http://www.interact-europe.de> bzw. <http://www.dexchange.de> können sich alle Besitzer rund um das Gerät auf dem Laufenden halten. Neben Spielständen, die ihr downloaden dürft, befindet sich auch die neuste Soft fürs Dexdrive auf der Seite. Aber auch ein Forum steht allen offen. Da normalerweise nur der Tod für umsonst ist, habt ihr die Möglichkeit, für fleißige Uploads eurer eigenen Spielstände einen Gewinn einzustreichen. Also, mitmachen lohnt sich! Und da wir dieses Motto gleich richtig anwenden wollen, verlost Interact unter euch fünf der edlen Speicherstandspender inkl. einer Memory-Card für eure PlayStation. Wie ihr an diese Teile gelangt? Ganz einfach: Ruft bis zum 31. Mai 2000 folgende Nummer an: 0190/59 59 56.

(Dieser Service der Computec Media AG kostet euch 1,80 DM pro Anruf).

Sprecht deutlich die richtige Antwort sowie eure Adresse auf, und mit etwas Glück gehört ihr zu den Gewinnern. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter der Computec Media dürfen leider nicht teilnehmen.

Und nun die Frage, die wir beantwortet haben wollen:

Was kann mit dem Dexdrive gesichert und aus dem Internet für die PlayStation runtergeladen werden?

- A) Bananen
- B) Hexadezimal-Codes
- C) Speicherstände
- D) Hosenknöpfe



Seek and Destroy

Syphon Filter 2

Gabriel Logan, Kampfspezialist der Streitkräfte der Vereinigten Staaten, hat sich im zweiten Teil von 989 Studios Syphon Filter in vielen Situationen zu beweisen. Wir begleiten ihn und euch auf diesem langen Weg.

■ Grundsätzliches Kampfverhalten:

- Alles, was auf euch feuert, eliminieren.
- Stets die Map im Spiel überprüfen.
- Munitionsvorrat im Auge behalten.
- Sinnlose Opfergänge vermeiden.
- Stets alle Stellen genauestens prüfen.
- Eine Niederlage wird nicht akzeptiert.

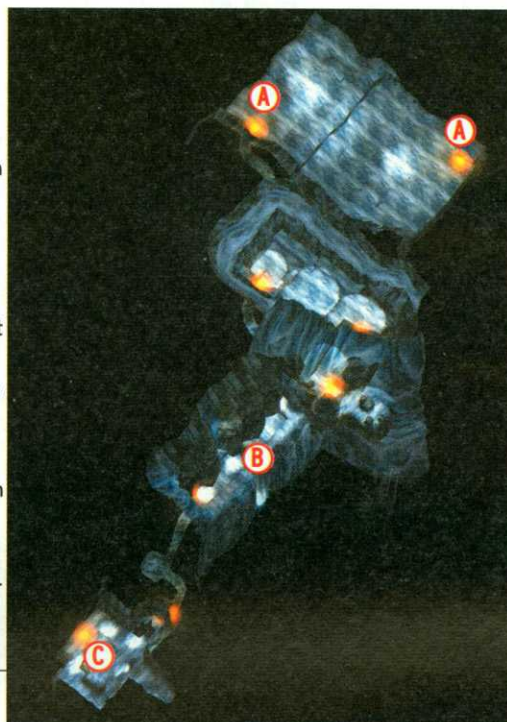


Mission 1: Rocky Mountains

■ (A): Haltet die Augen offen! Die Leuchfeuer weisen euch den Weg. Durch sie findet ihr Nachschub an Munition und Rüstung, aber auch Zugänge.

■ (B): Versteckte Waffe am Wasserfall: Begeben euch in die Höhle mit dem Wasserfall und stellt euch auf die Seite, auf welcher das Leuchfeuer ist. Schaut nun nach unten in den Wasserlauf hinein. In der Mitte werdet ihr einen Eingang erblicken. Um dorthin zu gelangen, stellt ihr euch mit dem Rücken auf die Seite und lasst euch nach unten fallen. In der Höhle werdet ihr eine Kiste mit genialem Inhalt vorfinden.

■ (C): Die beiden Scharfschützen sind schwer zu erledigen. Nachdem eure Team-Kameraden den Feuerschutz eröffnet haben, rennt ihr rechts zum Felsen und geht in Deckung. Mit der R1-Taste lasst ihr euch das Ziel anzeigen. Klettert auf keinen Fall auf den Felsen hinauf. Foppt den Schützen an der Kiste, bis dieser weiter nach hinten rennt. Durch vorsichtiges Ausloten kann nun dieser mit einem Kopfschuss erledigt werden (spielt mit der L1- und L2-Taste). Nehmt dann die Position des Schützen ein, der bei der Kiste lauerte. Umgeht den Felsen ein wenig. Von hier aus wird der zweite erledigt. Haltet L1 gedrückt und schaut immer wieder kurz per L2-Taste über den Rand, bis der richtige Schusswinkel erreicht ist. Dies ist nicht einfach, aber es klappt.



Mission 2: Colorado: McKenzie Airbase

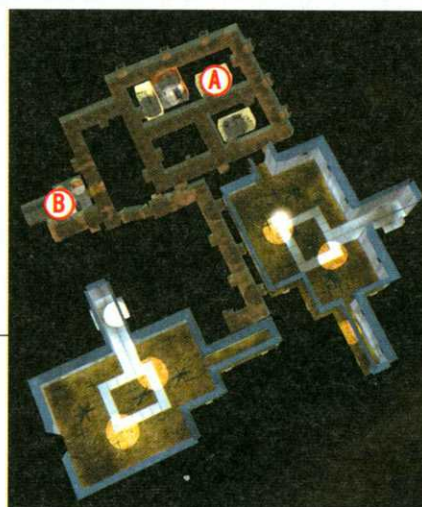
■ Sicher habt ihr bemerkt, dass ihr sehr leicht um Ecken spionieren dürft. Nähert euch Ecken einfach in geduckter Haltung und lasst die Kamera schwenken. Wartet kurz die Unterhaltung der Wissenschaftler ab, bevor ihr euch das Adrenalin holt (A). Dies dürft ihr nun gleich anwenden. Um an die einzelnen Missionsziele zu gelangen, ist es nötig, sich von Fensternische zu Fensternische (B) zu schleichen. Alles andere ist reine Timing-Frage. Schaut genau auf die Karte, um euch besser zu orientieren. Achtet bei Erfüllung des dritten Missionsziels darauf, dass ihr, nachdem ihr die zweite Tür passiert habt, genau die Wachen beobachten müsst.



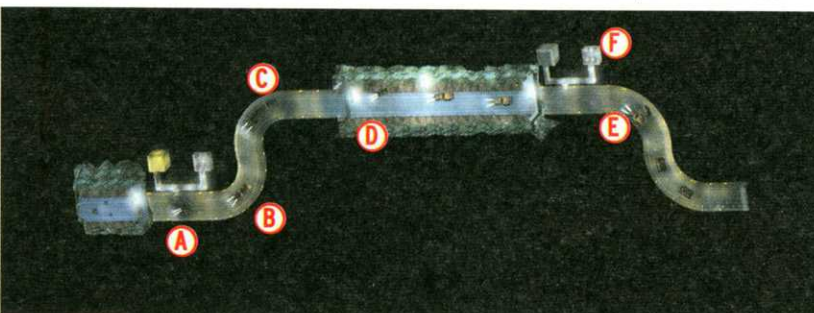
Mission 3: Colorado: Interstate 70

■ Rennt in den Tunnel und kauert zwischen den Scheinwerferlichtern des ersten Jeeps nieder, bis die beiden Wachen an euch vorbei gelaufen sind (A). Nun bewegt ihr euch weiterhin in ge-

duckter Haltung auf den Laster hinter dem Jeep zu. Umgeht diesen auf der linken Seite und erledigt den Posten mit dem Messer (B). Achtung! Falls ihr euch nur einmal aufrichtet, werdet ihr ent-



deckt. Nun holt ihr die Ausrüstung aus dem Laster und rennt sofort zurück. Erklimmt den Jeep und erledigt die Wachen. Geht aus dem Tunnel hinaus und helft eurem Team-Kameraden. Beeilt euch! Nun geht es mit Chance zurück in den Tunnel. Ihr kommt in eine Situation, in der ihr mit einem Flammenwerfer gegen Wachen agieren dürft (C). Achtet hierbei darauf, dass ihr den Feuerwinkel verändern könnt. Denkt daran, dass auch Angreifer von der anderen Seite kommen. (D): Umgeht die Wachen langsam, bevor es zum Gefecht kommt. (E): Holt euch im richtigen Moment die Granaten aus dem Truck, um die Stromversorgung (F) auszuschalten.





Mission 4: Colorado: I-70 Mountain Bridge



■ Eure Aufgabe besteht nun darin, die Brücke intakt zu halten. (A): Vom Startpunkt aus lenkt ihr euren Charakter zur rechten Seite in geduckter Haltung. Betretet den Rand an der Seite so weit, dass ihr euch daran hängen könnt. Achtet darauf. Hangelt euch dann schnell zur Brückenmitte. Achtet auf das Radar und holt euch die Spezialwumme (B).

Denkt daran, nicht in das Blickfeld der Wachen zu gelangen. Nun schleicht ihr euch zum Brückenbeginn, um dort den Befehlshaber unter Feuer zu nehmen (C). Benutzt hierzu die schallgedämpfte Waffe. Wartet, bis dieser so in eurer Schusslinie steht, dass er zusammen mit dem anderen Soldaten mit nur einem Schuss erledigt wird.

(D): Die Fundorte des Sprengstoffes orten und neutralisieren. (E): Hier gilt es, die Wachen so zu neutralisieren, wie ihr es zuvor mit dem Commander getan habt. Versucht stets in Deckung zu bleiben. Solltet ihr entdeckt werden, ist das Leben der Gefangenen in Gefahr.



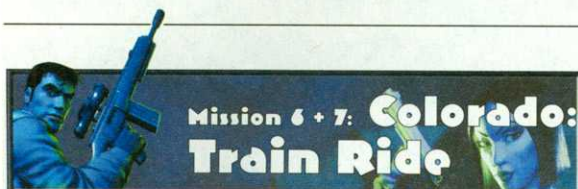
Mission 3: Colorado: McKenzie Airbase



■ (A): Startpunkt. Schleicht zu Punkt (B). Dem Wachmann könnt ihr einfach in geduckter Haltung langsam folgen, ohne bemerkt zu werden. Haltet euren Taser (Elektroschocker) parat. Nach der kurzen Sequenz, in welcher eine Wache zurechtgewiesen wird, schleicht ihr an den Lastwagen heran. Versucht eine Position zu finden, um die erste Wache

mit dem Taser zu neutralisieren. Die zweite Wache erledigt ihr unbemerkt, indem ihr hinter deren Rücken über die Kisten gelangt. Holt euch dann die Waffe (C). Begebt euch nun zum Flugzeug, um dieses zu sabotieren. (D): Macht die Kontrollen kaputt und erledigt den Piloten mit der schalldämpften Waffe. Nun schleicht ihr zu

(E), um von Holman die nötigen Informationen zu erhalten. Weiter zu (F). Timt die Wachen ab und versteckt euch hinter den Kisten, um nicht entdeckt zu werden. Setzt dann den Laster in Fahrt. Erledigt nun das restliche Personal (G) und checkt die Frequenz ab. Danach wird der Hubschrauber zwecks Flucht entwendet (H).



■ Um die Soldaten schneller zu besiegen, solltet ihr euch der Granaten bedienen.

Sobald der Zug im Tunnel ist, müsst ihr beachten, dass auch Soldaten hinterrücks auftauchen. Beim Öltankwagen habt ihr erneut eure Zielkünste per Kopfschüsse unter Beweis zu stellen. Erledigt dann die weiteren anstürmenden Soldaten, bis einer mit einer Granate den Tankwagen sprengt. Im nächsten Abschnitt solltet ihr in Bereichen, in denen euch mehr Aktionsradius zur Verfügung steht, die M-16 einsetzen. In den Wagen selbst

gilt die 9mm-Pistole als erste Wahl. Folgendes erwartet euch auf dem Weg zur Zugmaschine:

Erster Wagen: Schutzweste in der Kiste, drei Wachposten
Zweiter Wagen: nichts Erwähnenswertes
Dritter Wagen: ein Wachposten, der einen gezielten Kopfschuss benötigt
Vierter Wagen: zwei Wachposten mit Schutzwesten, Kopfschüsse vonnöten
Letzter Wagen: zwei Wachposten mit Schrotflinten, benutzt hier die Granaten.

Abschließend crasht der Zug.



■ Mission 8 heißt vereinfacht: reiner Krieg. Beachtet im gesamten Level, dass ihr euch eventuell Stellen merkt, an welchen ihr Nachschub in Sachen Schutz und Munition erhaltet. Anfangs sind die Soldaten im Gebiet noch recht leicht zu erledigen, aber nachdem ihr die Data-Disk in euren Händen haltet, werdet ihr von Scharfschützen und Granaten-Explosionen bedroht. Eine sehr simple, aber effektive Methode zu überleben ist es, einfach immer wieder kreuz und quer zu laufen. Beachtet das Radar genauestens. Sobald Gegner registriert werden, heißt es Deckung suchen. Die Wrackteile, die überall verstreut sind, eignen sich hervorragend hierfür. Gegner, die weiter entfernt sind, können mit ein wenig Übung und Glück

auch mit der M-16 getroffen werden. Achtet im Zielmodus auf die Anzeige, welche vorgibt, was zu treffen ist. Lest den Tipp unten links durch. Keine Angst, ihr dürft dieses Katz-und-Maus-Spiel so oft wiederholen, wie ihr wollt. Keiner der Gegner bewegt sich großartig von seiner Position weg. Somit habt ihr leichtes Spiel. Achtet stets auf euren Munitionsvorrat. Im Gebiet sind auch einige Nachschubkisten vorhanden. Aufgeklärte Stücke daher immer genau unter die Lupe nehmen! Nachdem ihr den Level durchgespielt habt, muss erneut der Weg zum Anfang genommen werden. Hier erwartet euch Archer, der an einem Helikopter baumelt. Benutzt die M-16 und feuert auf ihn. Mit etwas Glück schafft ihr es.



■ Sobald ihr die Data-Disk habt, heißt es in Deckung gehen.



■ Haltet euch möglichst in der Mitte des Gebietes, um nicht von den Seiten attackiert zu werden.



■ Hier die genaue Taktik, wie ihr mit Hilfe der Trümmer jeden Gegner knackt. Sucht euch erst einmal Deckung, und zwar so knapp, dass eine kleine seitliche Bewegung reicht, um bei euch die Head-Shot-Gefahr anzuzeigen. Kniert dann mit dem Charakter und schaltet in den Ziel-Mode mit L1. Per L2- bzw. R2-Taste könnt ihr euch seitlich hinaus beugen, jedoch immer nur recht kurz. Schaut, wo der Gegner ist, und wiederholt das Hinauslehnen so oft, bis euer Fadenkreuz das Ziel gefunden hat. Bei diesen Bewegungen muss der Charakter in der knieenden Position bleiben. Solltet ihr als Ziel aufgespürt worden sein, leuchtet der Screen kurz auf. Dann heißt es sofort wieder die Finger von der L1- bzw. R2-Taste nehmen!



■ Archer zu eliminieren erweist sich als hartes Stück Arbeit.



■ Vom Startpunkt (A) aus schaltet ihr zunächst die beiden Wachen aus. Laft dann durch den dunklen Raum. Tastet euch vorsichtig weiter. Die Wachen im Gebäude bewegen sich sehr schnell und wechseln ihre Position. Vor allem werdet ihr immer wieder damit konfrontiert, dass sie hinter euch auftauchen und euch ohne Warnung unter Beschuss nehmen. Benutzt die Lüftungsschächte, um zu (B) zu gelangen und den ersten Auftrag zu erledigen. Um nicht die gesamte Aufmerksamkeit auf euch zu

ziehen, solltet ihr die Chance nutzen, den Taser (Elektroschocker) sowie die Armbrust einzusetzen. Benutzt den Schacht (C), um eure Flucht zu ermöglichen.

(D): Sobald ihr aus diesem Schacht schießt, solltet ihr auf den Augenblick warten, dass die drei Gegner oberhalb des Screens stehen.

Um an dieser Stelle weiterzugelangen (E), erklimmt ihr den kleinen Stonehedge und arbeitet euch rings herum zum Ziel vor.



■ Schaut euch ganz genau im Gebäude um.



■ Jetzt wird es nötig, die Beine in die Hand zu nehmen. Das Zeitlimit hier ist unerträglich kurz angesetzt. Findet die Sprengsätze, die verteilt wurden.

Schaut genau auf das Radar, um die Standorte schneller aufzuspüren. Auf eurem Weg werdet ihr auf einige Wächter treffen. Erledigt diese unbedingt, da



■ Laft sofort über die Treppe in die Korridore hinunter. Das Zeitlimit in diesem Level ist extrem knapp gehalten.



■ Erledigt jede Wache, die euch begegnet. Ansonsten ist Teresa in Gefahr. Wird sie erschossen, heißt es den Abschnitt neu zu spielen.

ansonsten Teresa attackiert wird. Vorsicht! Diese tauchen oft genau in dem Moment auf, in dem ihr Kisten umrundet. Da ihr kaum Zeit habt, mit der Pistole gezielt zu schießen, solltet ihr dem ersten Gegner die M-16 abnehmen und diese Schnellfeuerwaffe einsetzen, da sie wesentlich effektiver ist. Nachdem ihr Teresa zum ersten Sprengsatz in der Halle geleitet habt, müsst ihr ihr folgen und sie schützen, während sie sich auf das Entschärfen konzentriert. Sind die Sprengsätze von Teresa entschärft, gibt sie euch quasi grünes Licht, um Morgan zu erledigen. Dieser taucht automatisch auf, netterweise gleich mit einem Granatwerfer. Da auch diesmal eine Schutzweste vom Gegner getragen wird, liegt es an euch, den Kopftreffer zu landen. Versucht stets die Statue zwischen euch und Morgan zu haben und schießt im richtigen Augenblick oder wartet bei den Kisten, bei den zuvor der Checkpoint war, und lasst ihn in euer Feuer laufen.



■ Dieser Level ist sehr geradlinig. Erledigt nach und nach alle Gegner. Eine sehr effektive Taktik ist es hier, kreuz und quer zu rennen (L2- und R2-Tasten) und per R1-Taste immer wieder die Ziele mit den Feuerwaffen anzuvisieren. Später befindet ihr euch in einem Belüftungsschacht. Wollt ihr diesen verlassen, stehen draußen zwei Wachen.

Erschießt einen und kehrt sofort in den Schacht zurück, da jetzt mindestens zwei Granaten geworfen werden. Hat sich die Lage beruhigt, wird die andere Wache erledigt. Weiter unten solltet ihr darauf achten, keinerlei Polizisten bzw. Passanten zu treffen. Der Rest erklärt sich im Level von selbst.



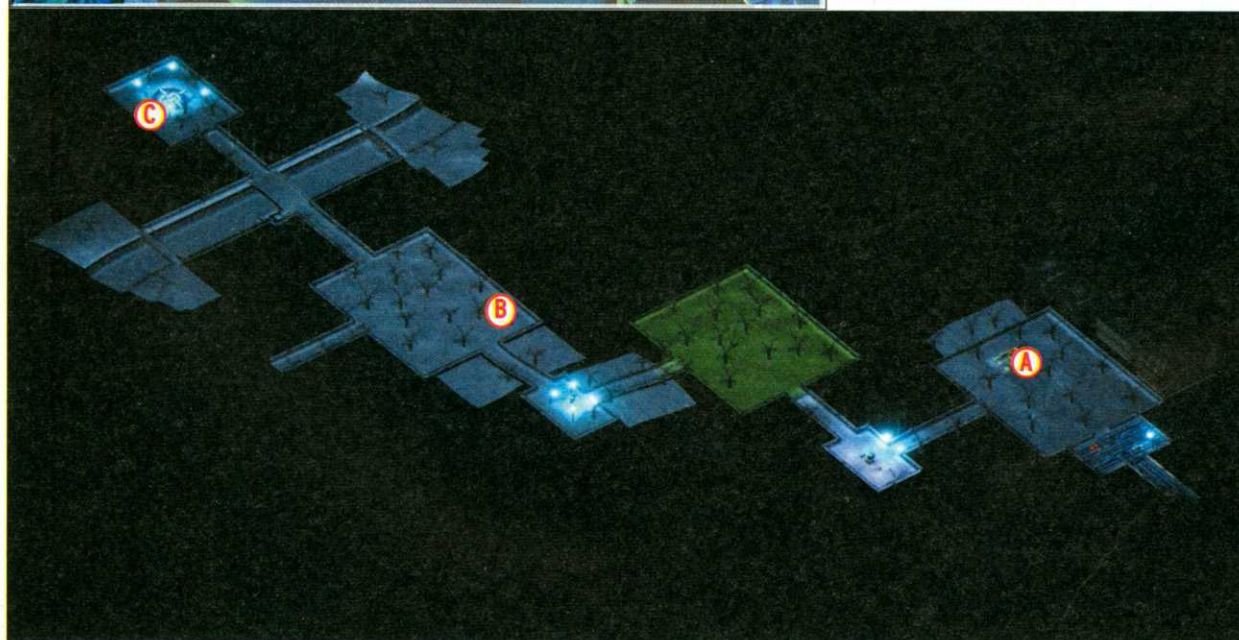
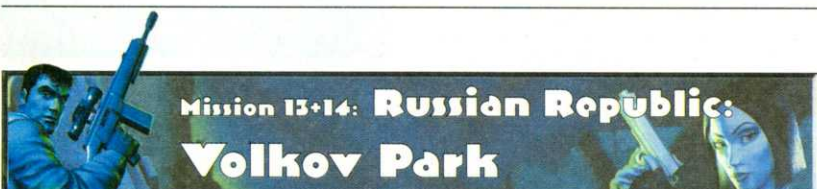
■ Immer daran denken, dass auch völlig unverhofft Gegner aus dem Nichts erscheinen!



■ Vom Startpunkt (A) holt ihr euch rechts um die Ecke die Waffen der getöteten Polizisten. Schlagt euch nach (B) durch. Versucht die Strecke möglichst zu schleichen, um nicht entdeckt zu werden. Die Wache am Fahrzeug wird mit dem Taser außer Gefecht gesetzt. Holt euch dann die Waffe aus dem Fahrzeug.

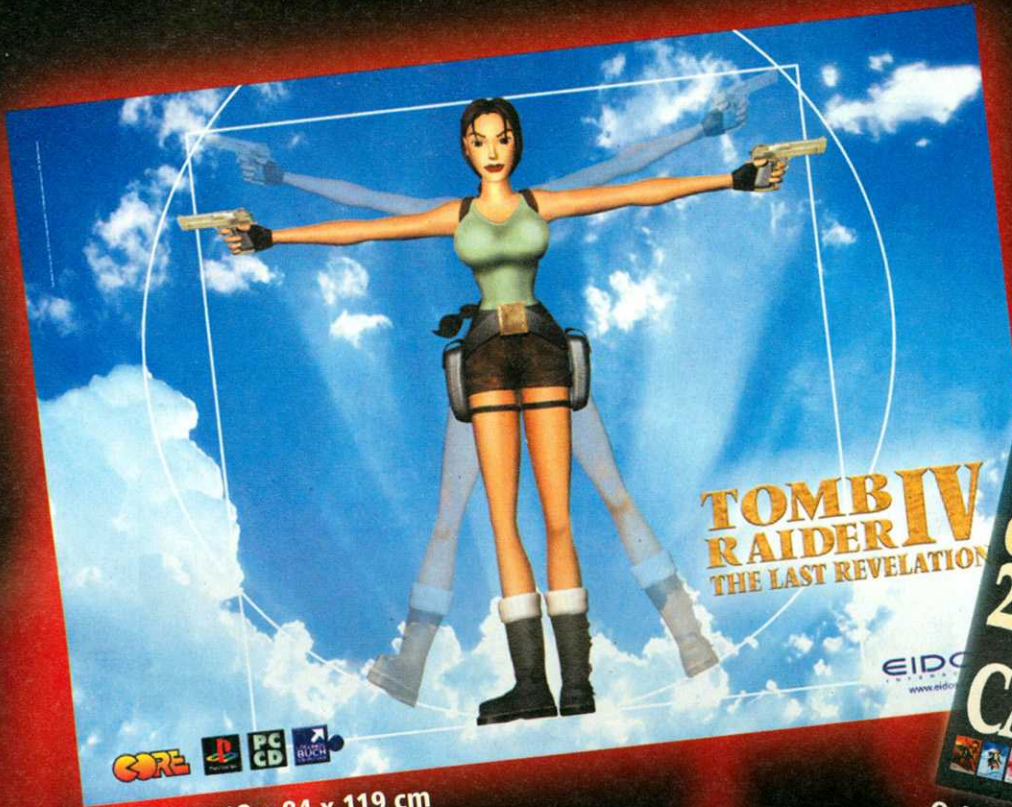
(C): Mit dem neu erworbenen Goodie werden sämtliche Gegner ausgeschaltet.

(D): Um hier eine Chance zu haben, müsst ihr euch der Δ-Taste bedienen, sobald die beiden herannahenden Autos euch bedrohen. Bedenkt im gesamten Level, dass die Gegner euch gern von höher gelegenen Stellen attackieren und alles andere als willenloses Kanonenfutter darstellen. Tastet euch langsam in den Gassen vor.

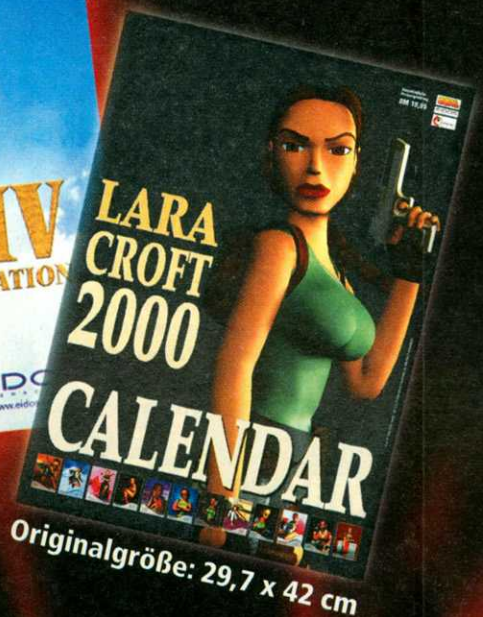


Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo PSG: 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 PSG im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Originalplakat oder den genialen Lara-Kalender als kostenlose Prämie!

Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

☒ Ja, ich möchte PSG 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 PSG 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: PSG, 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: PSG, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.

P3PS12



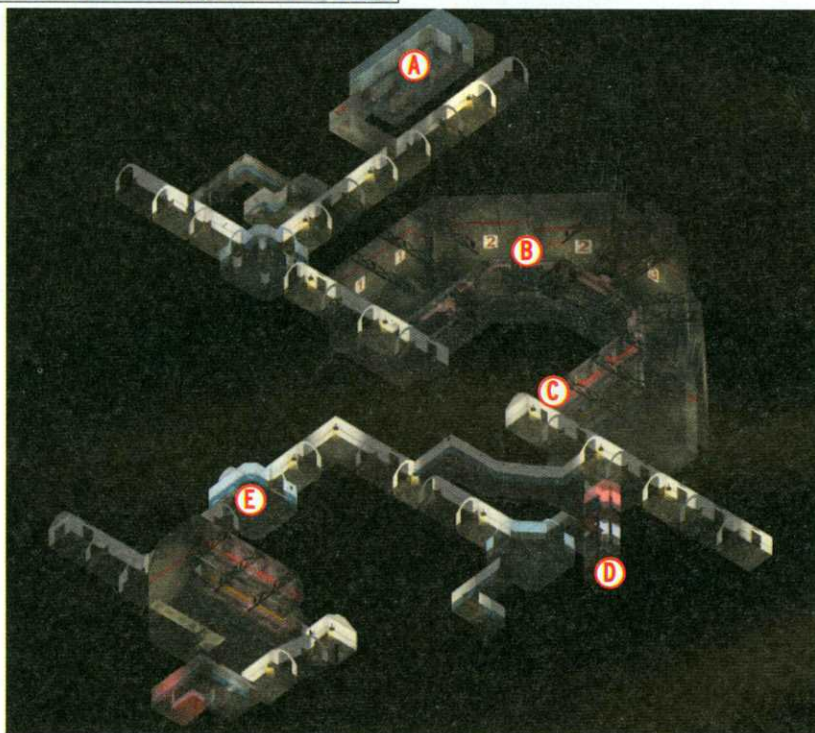
■ Hauptaufgabe in der Mission ist es, Gregorov zu verfolgen. Achtet darauf, dass ihr ihn nicht versehentlich erschießt, auch wenn er euch unter Feuer nimmt. Vom Startpunkt aus auf dem Parkplatz solltet ihr erst einmal sofort nach links oder rechts an den Wänden entlang Deckung suchen. Haltet euch von den geparkten Autos fern, da diese

durch das gegnerische Feuer zur Explosion gebracht werden. Positioniert euch so, dass ihr die Schützen mit Kopfschüssen ausschalten könnt. Nutzt dann im Park jede Deckung, beispielsweise die Bäume, um hinter Gregorov zu schleichen. (A): Lauft hier um die rechte Seite der Statue, um Gregorov weiterzutreiben. (B): Die Scharf-

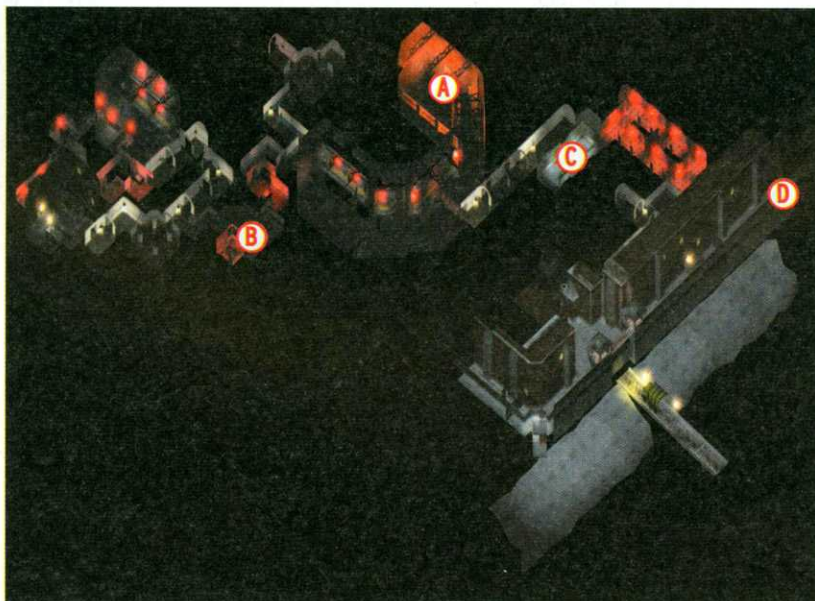
schützen hier müssen schnell ausgeschaltet werden. (C): Sucht hier Deckung bei den Bäumen, die an den Laternen stehen. Sobald Gregorov weit genug entfernt ist, schießt ihr die Beleuchtung kaputt. Wiederholt dies, bis die Nachtsicht aktiviert ist, und betäubt den Gegner nun von hinten mit eurem Taser.



■ Vom Startpunkt (A) arbeitet ihr euch nach (B) durch. Hier heißt es sich zu beeilen. Sollte die eine Wache seinen Kameraden, den ihr neutralisieren musstet, entdecken, ist die Mission gescheitert. (C): Hier dürft ihr erneut euer Klettergeschick beweisen. Versucht mit der L1-Taste die Umgebung abzusuchen, um ganz sicher zu gehen, dass keine der Wachen so nahe steht, dass eine Entdeckung möglich ist. Versteckt euch bei (D) unterhalb des Fahrstuhls. Wartet ab, bis eine Wache zurückkommt, und meldet, dass alles in Ordnung ist. Laft danach sofort zu Punkt (E). Um hier weiterzugelangen, versteckt ihr euch in der Aussparung an der Wand und wartet, bis die eine Wache an euch vorbeigelaufen ist. Geht dann beim Tor in Deckung und wartet, bis die zweite Wache außerhalb des Sichtfeldes ist. Die letzte Person wird mit dem Taser betäubt und ihr dürft den Strom abschalten.

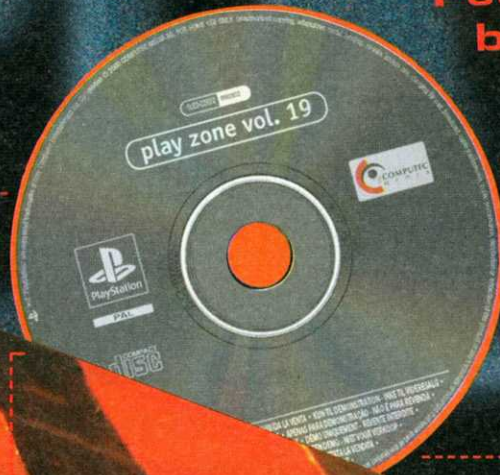


■ (A): Geht zum Sicherheitstor zurück und von dort aus nach rechts. Passiert den Gang und erledigt die Wachen. Ihr erhaltet eine Gasmasken und einen Gaswerfer. Sobald ihr Gregorov gesichtet habt, nähert ihr euch geduckt und betäubt die anderen Anwesenden im Raum mit dem Gas (B). Orientiert euch nun an den Punkten der Karte im Spiel und versucht mit Gregorov den Punkt (C) zu erreichen. Achtet auf die Wachen dort und erledigt diese schnell. Vorsicht! Die Wachen wechseln oft von stehender in kniende Position. Beeilt euch also. Schaltet dann die Suchlichter aus. Daraufhin sollte eine Durchsage euren Standort verraten und ihr lasst euch von Gregorov helfen, bis ihr Punkt (D) erreicht habt.



Der Kracher unter den PlayStation-Magazinen

Fetziges Heft plus bombige CD



Sprengladung!

Einkaufshilfe – Game-Lexikon mit Infos, Bildern und Experten-Bewertung zu 720 PS-Games. First Aid – Tipps & Tricks-Data-Base zu 360 PS-Games. Der umfangreichste Tipps & Tricks-Teil aller PlayStation-Magazine.

Alles einfach und bequem von der CD On-screen abrufbar!

Zeitzünder!

Exklusive spielbare Demos zu aktuellen Hits und Neuheiten: WWF Smackdown, Micro Maniacs, Mobil 1 Rally Championship. Monatlich die aktuellsten Infos zur neuen Konsolen-Generation in den PlayStation 2-News.

Knalleffekt!

Die Top-Games des Monats im Video-Überblick – atemberaubende Trailer und Filmsequenzen zu: Vanishing Point, World Touring Cars, Galerians, Armored Core, Hydro Thunder.

Mehr Heft – mehr Fun!

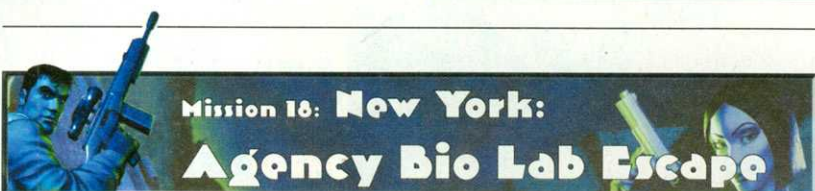
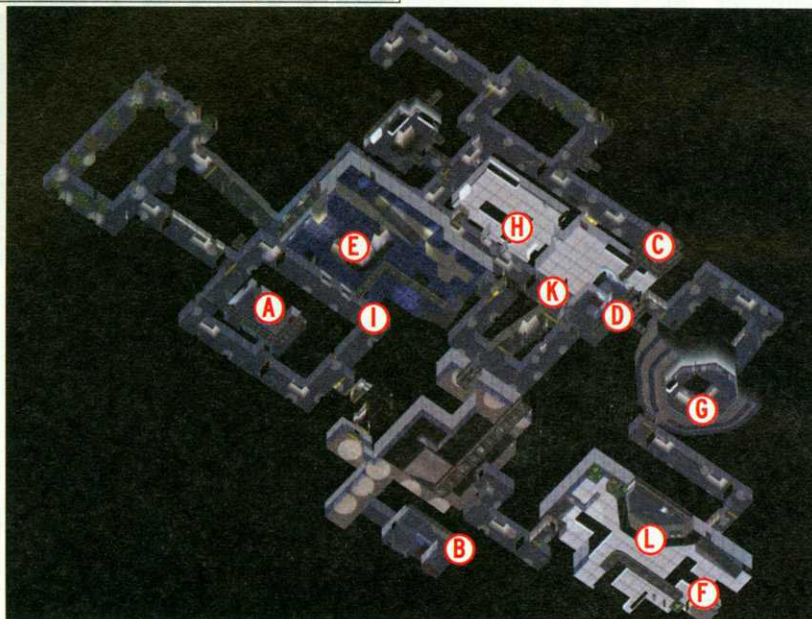
Play Zone ist die geballte PS-Energie auf 156 Seiten. Spannende Infos und aufregendes Insiderwissen über Deine Konsole und alle aktuellen Games. Ein absolutes Muß für alle echten PlayStation-Fans.

Play Zone – wissen was läuft.



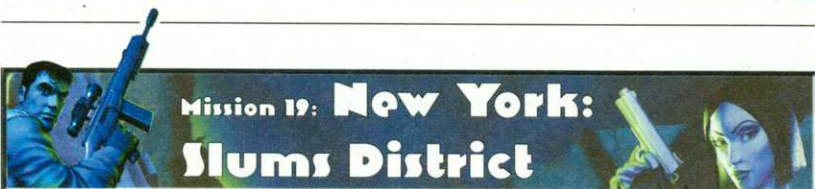
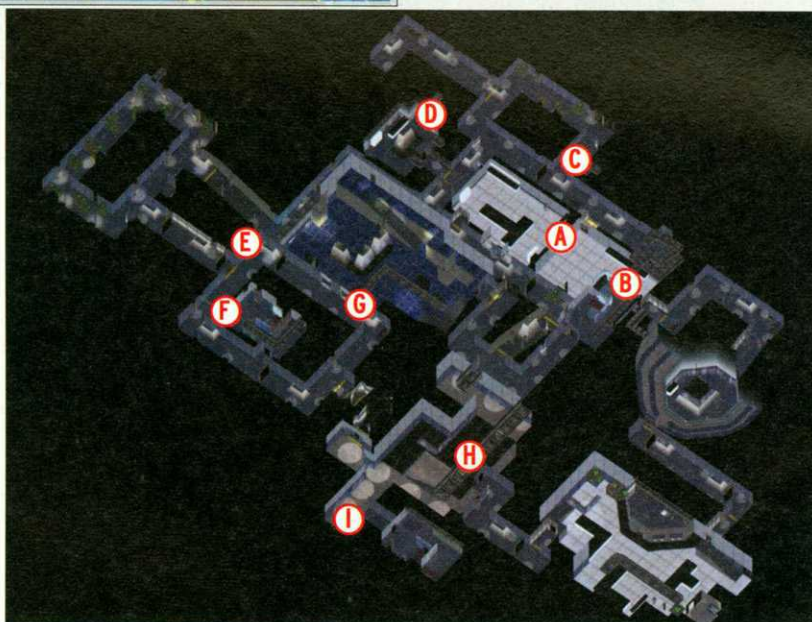
Mission 17: New York: Agency Bio Lab

■ (A): Brecht ins Sicherheitsnetz ein und besorgt euch eure Ausrüstung bei (B). Schaut euch bei (I) um. Hier erhaltet ihr ein Messer. Benutzt den Luftschacht zu Gershons Büro (C). Und findet Gershon (D). Installiert das Cellular-Modem (E). Seid auf einen heftigen Schusswechsel vorbereitet. Achtet bei eurem Weg vor allem auf (K). Hier gilt es, einige besonders aggressive Wachen zu erledigen. Chance befindet sich bei Punkt (F). Um Chance zu treffen, müsst ihr bei (L) die zwei Laboranten erschießen. Sucht den Kontrollpunkt, um den Techniker, den ihr nicht erreichen könnt, mit Gas zu überraschen. Sucht dann Elsa. Sie ist bei Punkt (G). Das Synthesis-Lab, welches ihr mit Elsa aufsucht, ist unter Punkt (H) zu finden.



Mission 18: New York: Agency Bio Lab Escape

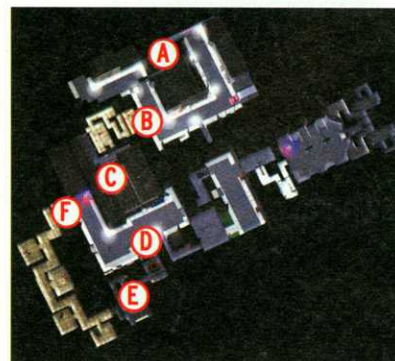
■ (A): Die auftauchenden Gegner sind dummerweise von Kopf bis Fuß geschützt. Ihr habt keine Chance, auf sie zu feuern. Bei Missionsbeginn solltet ihr von der Tür weg gehen und Schutz hinter dem Pult suchen. Nach einer Explosion verlasst ihr den Raum durch den Eingang. Benutzt den Lüftungsschacht (B). Am Ende des Schachtes lasst ihr euch herausfallen (C) und geht nach rechts. Biegt links ab und versteckt euch hinter den Kisten, um nicht entdeckt zu werden. Begebt euch auf den Weg nach (D). Schaut euch um. Über einem Computer befindet sich ein Luftschacht. Durch diesen gelangt ihr nach (E). Marschier um die Ecke zum nächsten Schacht, um nach (F) zu gelangen. Bei (G) brecht ihr die Tür auf und betretet den Raum. Weiter nach (H), hier findet ihr hervorragende Auswahl an Waffen. Benutzt diese! Schließt den Level ab, indem ihr den Gang (I) benutzt.



Mission 19: New York: Slums District

■ Erledigt den Agenten (A) und schnappt euch die Weste. Bei (B) verschafft ihr euch in den Shop Zutritt, indem ihr das Schloss zerschießt. Erledigt die weiteren Agenten auf dem Weg nach (C). Betretet bei (D) das Gebäude. Schaut euch bei (E) um. Dort findet ihr einen Schalter.

(F): Erledigt den übrig gebliebenen Schützen und klettert aus dem Fenster, um auf die Straße zu gelangen. (G): Versucht den Wagen als Deckung zu nutzen und stellt eure Feuerkünste unter Beweis.





Mission 20: New York: Sewer

■ Wichtig ist es, schon zu Beginn des Levels so viel Waffen und Munition einzusammeln, wie ihr tragen könnt. Folgt Teresa und schaltet alle Gegner aus. Versucht zuerst die zu erschließen, die Teresa gefährlich werden könnten.

(A): Benutzt den Schalter hier.

(B): Folgt Teresa und hangelt euch bei den Röhren in bekannter Weise hinüber. Achtet darauf, dass ihr auf der halben Strecke einen Gegner eliminieren müsst.

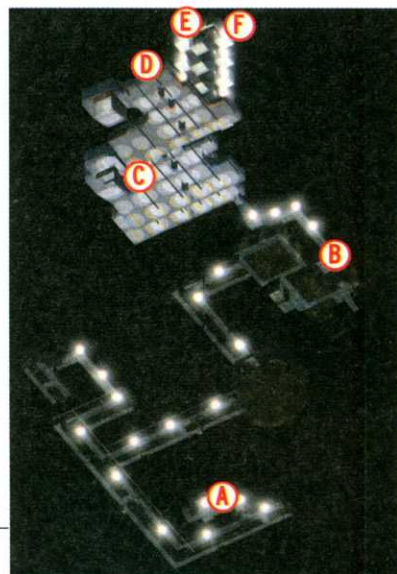
(C): Presst Gabe an die Wand und rennt nach vorne, um dem Laster auszuweichen. Beeilt euch bei dieser Aktion! Nun zu Punkt (D) weitermarschieren und jeden Gegner ausschalten, der sich euch in den Weg stellt.



■ Versucht so viel Munition und Waffen wie irgend möglich schon zu Beginn des Levels zu sammeln.

(E): Stevens eliminieren.

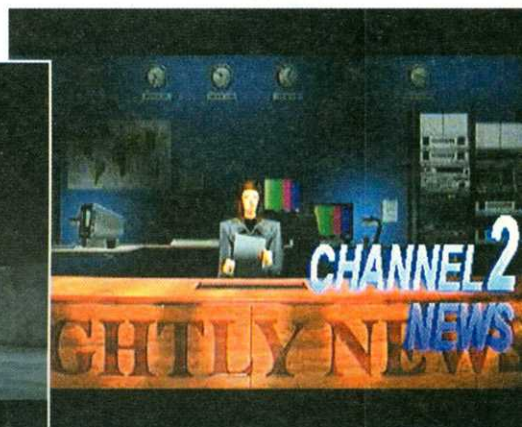
(F): Auf dem Weg zum Hubschrauber auf weitere Gegner achten.



Endkampf: The Final Battle

■ Der letzte Kampf folgt auf den Fuß. Nun bekommt ihr es mit Chance zu tun. Dieser trägt einen kompletten Ganzkörperschutz. Normale Waffen richten hier wenig aus. Versucht aus dem Helikopter die UAS-12-Kanone zu holen und ihn somit mit den kraftvollen Schüssen der Kanone in das Rotorblatt des Hubschraubers zu treiben.

Dann dürft ihr die Füße hochlegen und den Abspann genießen. Vergesst nicht zu speichern, denn nun stehen einige weitere Optionen offen.



Top-Secret: streng geheim

■ Das Spiel hält einige versteckte Movies parat. Um an diese zu gelangen, müssen gewisse Aufgaben erfüllt werden.

Bonus-Movie 1 freischalten:

Spielt auf Schwierigkeitsstufe Hard bis zur sechsten Mission.

Bonus-Movie 2 freischalten:

Spielt auf Schwierigkeitsstufe Hard bis zur zwölften Mission.

Bonus-Movie 3 freischalten:

Spielt auf Schwierigkeitsstufe Hard bis zur 17. Mission.

Bonus-Movie 4 freischalten:

Spielt auf Schwierigkeitsstufe Hard das gesamte Spiel durch.

Verschiedene Multiplayer-Levels freischalten:

Mission 1: Holt euch das H11-Gewehr aus der Höhle beim Wasserfall. (Colorado Rockies Multiplayer-Level freigeschaltet)

Mission 3: Binoculars aus dem hinteren Raum des ersten Tunnels schnappen. (Caves Multiplayer-Level freigeschaltet)

Mission 8: Archer mit einem einzigen Schuss vom Chopper holen. (Jungle Multiplayer-Level freigeschaltet)

Zusätzlich schaltet ihr Charaktere aus Syphon Filter 1 frei, wenn ihr die Mission in unter drei Minuten absolviert.

Mission 9: Findet das Girlie Mag im Spind. (Pharcom Incubator Lab Multiplayer-Level freigeschaltet)

Mission 11: Erledigt die drei Bodyguards beim Dance-Floor, bevor diese Granaten

werfen. (Disco Basement Multiplayer-Level freigeschaltet)

Mission 12: Schnappt die PK-102 aus einem der weißen Fahrzeuge. (Rhoemers Bunker Multiplayer-Level freigeschaltet)

Mission 13: Schafft es, den ersten Wagen zu erreichen, bevor dieser in die Luft gesprengt wird. Ihr findet darin eine BIZ-2. (Surreal Multiplayer-Level freigeschaltet)

Mission 15: Absolviert den gesamten Level ohne Crossbow. (Aljir Prison Multiplayer-Level freigeschaltet)

Mission 18: Gelangt in den Operating Room. (Agency Computer Lab Multiplayer-Level freigeschaltet)

Mission 19: Findet die schmutzige Wäsche im brennenden Gebäude. (D.C. City Parks Multiplayer-Level freigeschaltet)

Mission 20: Findet die M-79 bei der Garage. (Syphon-Filter-2-Charaktere für den Multiplayer freigeschaltet)

Einsteiger-Tipps

Theme Park World

Bei Bullfrogs hübscher Wirtschaftssimulation steckt der Teufel im Detail. Viele Einstellmöglichkeiten und Management-Aufgaben machen euch gerade am Anfang das Leben schwer. Hier also ein paar Tipps zum Einstieg in euren eigenen Disney-Park.

■ Aller Anfang ist schwer

Wer von euch noch keine Erfahrungen mit dieser Art Spiele gemacht hat, kann sich zu Beginn mit einem Übungsspiel testen. In dieser abgespeckten Version dürft ihr sämtliche Gebäude und Einrichtungen bauen. Um die haarigen Features des Hauptspiels müsst ihr euch nicht kümmern. So ist der Park immer friedlich und sauber und eure Besucher sind immer zufrieden. Auch die Eintrittspreise und Einnahmen der Buden werden automatisch angepasst. Probiert euch in dem Spiel zunächst ein wenig aus, bevor ihr euch an einen „richtigen“ Park wagt.



■ Ab ins kalte Wasser

Beim Start des Hauptspiels stellt sich nach einigen Versuchen eine gewisse Routine ein. So solltet ihr möglichst alle anfangs vorhandenen Gebäude bauen. Das bedeutet: zwei oder drei Karussells, die zwei Stände, die Buden und (ganz wichtig) Toiletten, Lautsprecher, Überwachungskameras, ein Personalbüro und Mülleimer. Die Anordnung ist im Prinzip egal, ihr solltet nur vom Beginn an darauf achten, genügend Platz zu lassen, da ihr später sicherlich eure Achterbahn quer durch den Park legen wollt. Gestaltet den Park zudem mit ein paar hübschen Bäumen und Statuen aus. Danach muss Personal eingestellt werden. Zunächst genügt von jeder Kategorie einer. Sucht euch die Leute aus, die am meisten Motivation und nach Möglichkeit die beste Qualifikation besitzen. Stellt am besten gleich drei Forscher ein, da das eure Entwicklung ziemlich beschleunigt. Bildet euer Personal auch ein wenig aus. Stufe 3 reicht am Anfang. Nun muss noch die Forschung im Menü auf 100 Prozent gestellt werden und der Park ist zur Eröffnung bereit.

■ Was soll wohin gebaut werden?

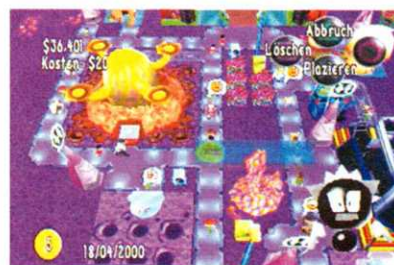
Die Attraktivität eines Parks liegt in der richtigen Mischung der Gebäude. So lohnt es eigentlich nicht, von jeder Attraktion mehr als ein Exemplar zu errichten. Nur bei denen, auf die ein gnadenloser Run herrscht, kann man in fortgeschrittenem Stadium eines Spiels mal drüber nachdenken. Bei den Buden macht das eher Sinn. Es stört keinen Besucher, wenn ihr drei, vier Buden gleichen Typs über den Park verteilt habt. Noch wichtiger ist das bei den Läden. Insbesondere Fressbuden und Trinkhallen sind unverzichtbar. Sinnvollerweise baut ihr neben einem Hamburgerstand eine Eisbude oder Trinkhalle. Errichtet ein engmaschiges Versorgungsnetz über den gesamten Park, ansonsten gibt es schnell Beschwerden wegen Unterversorgung eurer Besucher. Sinnvollerweise machen sie sich gut am Ausgang von Attraktionen. Spart dafür an Souvenirshops und Kostümläden. Davon genügen auch in großen Parks gerade einmal ein bis zwei. Zu einer guten Versorgung gehören auch gewisse Extras. So muss euer Personal genügend



Unterkünfte haben. Je nach Größe des Parks sind das drei bis vier über das Gelände verteilte Personalhütten. Zu den wichtigen Gebäuden zählt auch die Toilette. Verteilt die kleinen Toilettenhäuschen gut über den Park. Von ihnen kann man eigentlich nicht genug haben. Von den Supertoiletten genügen allerdings zwei bis drei zentral gelegene. Ein weiteres wichtiges Extra sind Überwachungskameras und Lautsprecher. Die Boxen baut ihr am besten vor den Eingang eines jeden Karussells. Die Kameras solltet ihr weitläufig bis ins letzte Eck verteilen. Mülleimer gehören überall dorthin, wo Müll entsteht, also nahe irgendwelcher Futterstellen.

■ Hübsch soll er sein

Am Anfang weniger wichtig, ist das Aussehen eines Parks später um so bedeutsamer. Lasst also genügend Freiraum für kleine Gimmicks, wie Bäume, Büsche, Brunnen oder Statuen. Wenn ihr nicht ausreichend Extras in eurem Park verteilt, fangen irgendwann die Beschwerden an. Ein bewährtes System ist beispielsweise ein Park, der eine Promenade hat, die vom Eingang weg



führt. Legt dazu zwei Pfade nebeneinander an, zwischen denen sich ein Grünstreifen, bestehend aus Büschen und Palmen, befindet. Hier kann man dann gut andere Extras, etwa Mülleimer oder Überwachungskameras, platzieren. Besonders hübsch sind größere Extras,





zum Beispiel
sind große Brunnen und Felsen ein
Blickfang.

■ Wir streiken!

Wenn diese Meldung kommt, ist es schon fast zu spät. Ihr solltet von vornherein gut mit eurem Personal planen. So ist ein Mechaniker mit vier Karussells bereits gut ausgelastet. Ihr müsst also für Entlastung sorgen. Habt ihr mehrere Leute eingestellt, ist es sinnvoll, den Angestellten Arbeitsbereiche zuzuweisen. Macht diese nicht allzu groß. Eine gute Richtlinie sind vier bis fünf Attraktionen, die ein Arbeiter abdeckt. Diese Maßgabe gilt auch für die anderen Angestellten-Typen. Eure Leute sollten ebenso ein vernünftiges Ausbildungsniveau besitzen. Für den Anfang genügt Stufe 3. Später, wenn euch die überlasteten Angestellten auf die Barrikaden gehen, verpasst ihr ihnen einen Lehrgang, der ihre Motivation wieder erhöht und ihre Erschöpfung abklingen lässt. Danach müsst ihr ihnen mehr Gehalt zahlen und der Hausfrieden ist gerettet.

■ Etwas Neues muss her

Mit den paar Gebäuden, die ihr zu Anfang habt, könnt ihr auf Dauer keinen Park führen. Also müssen eure Forscher etwas Neues entwickeln. Für eine vernünftige Entwicklungszeit solltet ihr sie auf Stufe 3 upgraden. Drei gute Forscher dürften für euren Park ausreichen. Wichtig ist, dass ihr zu Beginn den Forschungs-

drang auf 100 Prozent setzt. Nur so könnt ihr in kürzester Zeit auf neue Attraktionen zurückgreifen. Welche Sachen ihr zuerst erforscht, spielt dabei keine Rolle. Ihr könnt gleichermaßen die gesamten Ressourcen in einen Bereich stecken oder alle Bereiche gleichzeitig erforschen. Nur bei den Attraktions-Upgrades solltet ihr darauf achten, was ihr erforscht. Nehmt hier zuerst die Attraktionen, die am fehleranfälligsten sind. So haben eure Mechaniker weniger Arbeit.

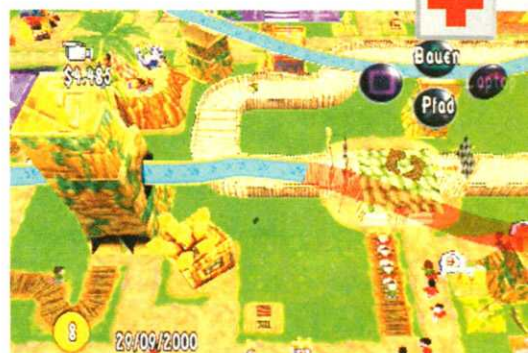
■ Goldene Eintrittskarten

Das Schaffen in eurem Park wird mit goldenen Eintrittskarten belohnt, die ihr benötigt, um einen neuen Park aufzumachen. So gibt es Tickets für die gestellten Aufgaben. Bei ihnen müsst ihr „nur“ den Auftrag ausführen und ihr habt eine Karte gewonnen. Kniffliger wird es bei den versteckten Eintrittskarten. In jedem Park sind diese Karten ziemlich willkürlich versteckt. So erhaltet ihr eine für das Erreichen eines hohen Sicherheitsniveaus, eine andere gibt es, wenn ihr auf der Kart-Bahn eines der Rennen gewinnt. Es lohnt sich also, alles Mögliche auszuprobieren. Schafft ihr es nicht, eine Karte zu erobern, macht das nichts. Verlasst den Park und startet diesen neu. Ihr behaltet die bereits eroberten Karten und könnt euch nun voll auf die noch fehlenden konzentrieren.



■ Mehr Spaß

An den einzelnen Attraktionen könnt ihr den Spaßfaktor beeinflussen. So sind eine höhere Geschwindigkeit und längere Fahrten ein guter Grund für mehr Spaß. Das geht aber zu Lasten der Haltbarkeit des Karussells. Auch solltet ihr die Anpassung nicht übertreiben. Eine zu hohe Geschwindigkeit lässt einen Teil der Besucher schlecht werden, worüber diese sich natürlich beschwerten. Zu lange Drehzeiten sind auch nicht gut, da es den draußen wartenden Besuchern langweilig wird und sie ebenfalls meckern.



■ Wo lang nun?

Ein Kapitel für sich ist die Errichtung einer Achterbahn. Insbesondere bei dicht bebauten Parks habt ihr gewisse Probleme mit dem Platzieren der Pylonen. Aber es gibt Tricks und Wege, die Streckenführung optimal zu gestalten. Kommt ihr über ein Gebäude nicht hinweg, solltet ihr die beiden angrenzenden Pylonen eines Streckenabschnitts erhöhen. Bis auf die ganz hohen Karussells könnt ihr so über alle Gebäude hinwegbauen. Entsprechend müsst ihr in der Höhe variieren, wenn ihr zwei Abschnitte der Achterbahn kreuzen lassen wollt. Bei manchen Bahnen lässt sich das Problem auch lösen, wenn ihr einen Pylonen auf einen anderen stellt.



PlayStation 2 sorgt für Gesprächsstoff



macht Altersbeschränkungen an eure Artikel!

Stefan Klingler aus Idar-Oberstein

Leider muss ich dir Recht geben, Stefan. Zu jedem Artikel sollte eigentlich die Altersfreigabe stehen. Allerdings haben wir uns entschieden, diesen Punkt weglassen zu lassen, da zu dem Zeitpunkt, an dem wir unsere Testversionen erhalten, diese Freigabe beim Hersteller leider meist noch nicht feststeht. Du kannst die jeweilige Altersfreigabe aber bei jedem Händler erfragen, sobald das Produkt auf dem Markt ist. Das Spiel Fear Effect ist für Spieler über 16 Jahren gedacht.

Fragen zur PS2

Ich hätte da mal drei Fragen, was die PS2 angeht. Also, ich hab mal gelesen, dass die PS2 vier Ausgangssignale hat (NTSC, PAL, HDTV, VESA) und die normale PlayStation nur zwei (NTSC, PAL). Also die erste Frage ist: Wozu sind die Ausgangssignale da? Und die zweite Frage ist: Wenn man sich eine deutsche PS2 holt, kann man

„Ich denke, dass der Artikel über die „Sendempfangseinheit“ in der neuen PlayStation 2 und der damit verbundenen Unterbindung des weltweiten Imports von vielen Lesern als „ernsthaft“ ausgelegt wurde. Ich selber finde die Story köstlich und muss euch wirklich einmal sehr, sehr viel Kreativität und Fantasie zuschreiben.“

Ecki M. aus Duisburg

auch amerikanische und japanische Spiele drauf spielen oder braucht man einen Chip? Denn ich sehe gerade in eurer Zeitschrift Ridge Racer Type 4 in einer japanischen PS2 und mir scheint, das war eine PAL-Version. Oder ist das eine japanische Version von RR Type 4? Oder könnte es sein, dass man normale PlayStation-Spiele aus Amerika oder Japan auf einer deutschen PS2 spielen kann? Die dritte Frage wäre: Welche PlayStation-1-Spiele laufen auf der PS2 nicht? Ich weiß nicht, ob Sony schon eine Liste veröffentlicht hat. Wenn ja, würde ich diese gerne sehen. Oder darf man das nicht veröffentlichen?

Roman Skupien

Es ist tatsächlich richtig, dass die PlayStation 2 verschiedene Signale ausgibt. Bei PAL und NTSC handelt es sich um die gängigen Fernsehnormen, wobei es hierbei aber darauf ankommt, aus welchem Land das Gerät kommt. Während die japanische und

amerikanische PS2 nur NTSC ausgibt, verarbeiten die Geräte in Europa lediglich PAL-Signale. Beide Normen wird das Gerät leider nicht ausgeben können. Bei HDTV (High Definition Television) handelt es sich um eine neuartige Fernsehnorm, die bei uns noch nicht so oft zum Einsatz kommt. Mit ihrer im Vergleich zum bisherigen Fernsehbild fast doppelt so hohen Auflösung bietet diese (leider nicht sehr verbreitete) Norm ein gestochen scharfes Bild. Der Begriff VESA (Video Electronics Standards Association) hat jedoch nur auf den zweiten Blick etwas mit den Fernsehnormen zu tun. Diese Organisation fördert und betreut neue, fortschrittlichere Fernsehnormen, damit diese publik und dann von der Industrie in Produktion genommen werden. Die PlayStation 2 hat wieder eine Ländercode-Abfrage. Diese erlaubt nur Spiele wiederzugeben, die den zum Gerät passenden Ländercode besitzen. Leider laufen manche PlayStation-Spiele

■ Altersfreigabe?

Ich hätte eine Bitte! In eurem Heft sind keine Altersbeschränkungen. Dann weiß man nie, ab wie viel Jahren das Spiel ist. Zum Beispiel bei „Fear Effect“, nachdem ich euren Bericht darüber gelesen hatte, wusste ich nicht, ob es ab 12, 16 oder sogar erst ab 18 Jahren ist! Deswegen bitte ich euch,



auf der PS2 nicht. Das hängt damit zusammen, dass einige Programmierer in den Anfangszeiten nicht die von Sony gelieferten Tools verwendet haben. Deshalb kann die PlayStation 2 manche älteren Games nicht abspielen.

Ich bin ja ein echter Fan von eurem Blatt und ziehe keine andere Informationsquelle der PSG vor, da ich in keiner anderen Zeitschrift die Infos finde, die ich benötige, um mir ein Bild über den aktuellen Entwicklungsstand diverser PlayStation-Produkte und Neuheiten rund um den Globus machen zu können (ganz abgesehen von den tollen Testberichten). Dennoch: Ich denke, dass der Artikel über die „Sendempfangseinheit“ in der neuen Playstation 2 und der damit verbundenen Unterbindung des weltweiten Imports von vielen Lesern als „ernsthaft“ ausgelegt wurde. Ich selber finde die Story köstlich und muss euch wirklich einmal sehr, sehr viel Kreativität und Fantasie zuschreiben. Klasse!!! Ich wette, dass ich jetzt einen Preis dafür bekomme, dass ich euren Aprilscherz aufgedeckt habe, oder? Nein, Spaß beiseite und ein anderes Thema. Ich möchte euch noch ein zusätzliches Lob aussprechen, was die anderen Informationen über die PS2 betrifft. Anhand der Artikel in der Ausgabe 04/2000 habe ich mir endlich mal ein (fast) klares Bild über die Features und die zukünftig zu erwartenden Highlights im Spielbereich zur PS2 machen können. Es wäre super, wenn ihr weiterhin über aktuelle Geschehnisse bezüglich der PS2 berichten würdet.

Ecki M. aus Duisburg

Da hast du gut aufgepasst, Ecki! Allerdings glaube ich nicht, dass viele Leute diesen Artikel als echt aufgefasst haben. Dennoch wäre es nicht verwunderlich, wenn Sony solche Wege gehen würde, betrachtet man die aktuelle Lage der Import-Problematik. Wir haben uns deshalb entschieden, unseren Frust über das schwere Herankommen an Import-Titel in diesem Artikel



■ Zwar ohne offizielle Bridgestone-Lizenz, aber dennoch sehr schnittig. Ein herzliches Dankeschön an Robert Jansen aus St. Augustin.



■ Da können sich die Designer von Capcom mal eine Scheibe abschneiden. Dieses Prachtgemälde stammt von Stefan Schmitz aus St. Augustin.

herauszulassen und den kleinen Roboter-Hund Chi-Chi zum aufmerksamen Zollhund zu degradieren. Trotz alledem wird es natürlich weiterhin aktuelle News aus Fernost und den USA geben. Notfalls fliegen wir selbst vor Ort, um etwas in der Szene zu stöbern.

Aloa Fachleute oder so... Bitte, bitte informiert euch über das Medium DVD. Was sollte der "Fakten"-knallhart-Bericht zum Start der PS2? Der Regionalcode/Ländercode für Asien, Europa, Japan ist 2. Also macht den Test, deutsche DVD in die Schubladen und...staunen. Gibt es für die PlayStation 2 etwa einen anderen Code 2?

Andre Schuhmann aus Berlin

Sehr gut aufgepasst, Andre. Allerdings haben wir durchaus probiert, ob deutsche DVDs auf der PlayStation 2 laufen. Uns ist auch bekannt, dass wir in Europa, genau wie in Japan, Ländercode 2 haben. Das alles ändert aber nichts an der Tatsache, dass die japanische PlayStation 2 kein PAL-Videoformat wiedergeben kann. Deshalb bleibt auch bei deutschen Code-2-DVDs der Bildschirm der Import-PlayStation 2 schwarz. Noch ein kleiner Hinweis.

Hinweis.

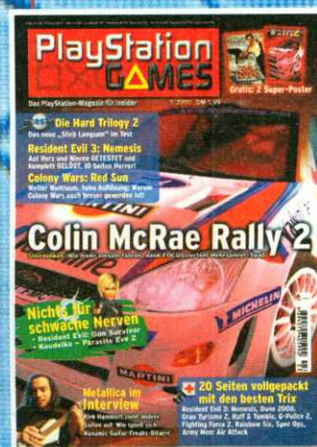
Heft verpasst?



02/00



04/00



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 02/00	zu DM 5,99
☐ PlayStation Games 03/00	zu DM 5,99
☐ PSG 04/00	zu DM 5,99
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	
GESAMTBETRAG	
DM 3,-	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
- ☐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

Wer eine PlayStation 2 der ersten Stunde besitzt, hat die Möglichkeit, sein Gerät auf Code 0 umzustellen. Schließt einfach ein altes Digital-Pad an und haltet das Steuerkreuz nach oben gedrückt, während ihr eine NTSC-DVD einlegt. Es laufen zwar nicht alle NTSC-DVDs, da viele speziell einen Code-1-Player verlangen, aber alle Warner Brothers und viele andere können dann auf dem japanischen Gerät betrachtet werden.

■ Fear Effect zum Fürchten?

Ich habe mich gerade mal wieder so über mein neues Spiel Fear Effect geärgert, dass ich mir erst mal mit dieser Mail Luft machen muss!!! Ich bin immer für ein Spiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad zu haben, aber man kann es dann doch auch über-treiben. Als das Spiel Fear Effect rauskam, war ich wohl einer der ersten Käufer. In die Konsole, los geht's. Zuerst ist auch alles klar, mal „Game over“, aber das ge-hört halt dazu. Dann aber immer das übernervige Wiedergelade und Wiederangefange am letzten Speicherpunkt, na ja. Jetzt aber ist das Maß voll. Ich bin an der Stelle, an der ich mit dem Messer die Wache ausschalten soll, nach-dem diese mich entwapfnet hatte (CD 1). Diese Stelle ist fast unlösbar. Ich habe es bisher erst ein Mal geschafft, dann hat mich eine andere Wache erschossen. Also Neustart, ewige Ladepause, mit Glas Rohr greifen, Ventil zer-schlagen, draufschießen, an-schauen, dann Video abkürzen, dann neuer Versuch, der seitdem ca. 60-mal mit „Game over“ en-dete. Tolles Spiel, Neuanfang s. o.

Rainer Langkawl aus Kiel

Dass der Schwierigkeitsgrad von Fear Effect sehr knackig ist, kann

unser Tester Tom nur bestäti-gen. Allerdings ist dieses Spiel mit etwas Übung zu meistern, wie unsere Komplettlösung im letzten Heft beweist. Genau wie bei Tomb Raider ist die Steue-rung von Fear Effect nicht einfach. Deine beschriebene Situation mit der Wache hat durchaus ihre Tücken, aber mit etwas Geschick überwindest du diese Stelle recht bald. Nach einer Spielstunde solltest du die etwas komplexe Steuerung beherrschen und später nur noch wenig Probleme haben. Zuge-geben, die Ladezeiten und die Videos ziehen das Abenteuer etwas in die Länge, dafür hat dieses Spiel aber eine ausge-zeichnete Atmosphäre.

Ich habe mir neulich Fear Effect zugelegt und mich auf die von euch angegebenen 25 Stunden Spielspaß gefreut. Doch dann hatte ich bereits nach 30 Minu-ten die erste CD geschafft und schließlich das ganze Spiel nach nicht einmal 5 Stunden durch-gespielt (ohne eure Komplett-lösung!). Warum schreibt ihr also was von 25 Stunden Spielspaß in eurem Test?

Ronny Macholat aus Erfurt

Da haben wir uns beim Test-bericht vom anfänglichen Schwierigkeitsgrad von Fear Effect leider etwas täuschen las-sen. Zugegeben, mit 25 Stunden Spielzeit haben wir uns gehörig verschätzt, aber ein guter Zocker sollte diesen Titel auf alle Fälle in 15 Stunden bewältigen. Derartige Fehler werden in Zu-kunft nicht mehr vorkommen, versprochen!

■ Fehlende Seiten?

Leider wird das kein netter Leserbrief, so viel schon zu An-fang an. Ihr denkt wohl, ihr könnt die Leser und mich beschließen?

LESERCHARTS TOP 10

- (-) 1. Gran Turismo 2
- (-) 2. Resident Evil 3
- (5) 3. Final Fantasy VIII
- (3) 4. Tomb Raider IV
- (neu) 5. Tony Hawk's Skateboarding
- (8) 6. Metal Gear Solid
- (-) 7. Medal of Honor
- (neu) 8. FIFA 2000
- (neu) 9. Theme Park World
- (neu) 10. Killer Loop

In der letzten Ausgabe fiel mir etwas auf. Schaut doch mal auf die Seite 58!! Und auf die Seite 59! Oh, die gibt es ja gar nicht! Euer Heft beginnt erst wieder auf der Seite 75. Also, was ist den mit den anderen 17 Seiten passiert? Na gut, vielleicht ein einmaliger Fehler, dachte ich, aber als ich die älteren Ausgaben betrachtete, fehlten genau dieselben Seiten. Wenn ihr denkt, wir Leser würden das nicht merken, dann habt ihr Pech gehabt.

Thomas J.

Es tut uns wirklich leid, wenn du dich über die fehlenden Seiten in unserem Heft derart erzürnst. Aber es hat einen bestimmten Grund, dass sie fehlen. Wie bei vielen anderen Zeitungen auch, ist es üblich, beiliegende Poster in die Seitenzahl mit einzuplanen. Betrachtet du andere Kon-kurrenzprodukte, die ebenfalls ein Poster beinhalten, wirst du dasselbe Phänomen beobachten können. Daher bitten wir dich und alle anderen Leser um ihr Verständnis. Wir können ja schlecht das Poster mit Seiten-zahlen vollpflastern.



■ Dieser geniale Crash stammt von Denny Müller aus Peuschen. Vielen Dank.

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

Was werden PlayStation2-Spiele kosten? Die genauen Preise für die PlayStation2-Software stehen hier zu Lande leider noch nicht sicher fest. Allerdings werden sich die Preise wahrscheinlich zwischen 100,- und 120,- DM bewegen.

Wann wird Final Fantasy Anthology in Deutschland veröffentlicht? Es ist leider noch nicht entschieden, ob Final Fantasy Anthology bei uns er-scheinen wird. Daher können wir euch noch keine genaue Auskunft über einen Release geben. Wir halten euch aber auf alle Fälle auf dem Laufenden.

Wie kommt es, dass ihr Gran Turismo in Ausgabe 6/98 mit 94 % bewertet habt

und es jetzt in der Rubrik Favoriten nur 93 % erhält? Leider kommen wir nicht drum herum, manche Spiele abzuwerten. Dies ist auch im Fall von Gran Turismo passiert. Besonders wenn Nachfolger oder Spiele mit gleichem Inhalt erscheinen, die dann auch noch in denselben Wertungs-bereich fallen, müssen wir diese ab-werten.

Wird die PlayStation 2 bei uns wirklich so teuer, wie sie beim Start in Japan war? Oder können wir noch mit einem Preissturz rechnen? In Japan ging die erste PlayStation 2 für ungefähr 700 DM über den Laden-tisch. Da diese Hardware noch sehr neu ist und auch schon im September in

Deutschland erscheinen soll, wird sich preislich vermutlich nicht sehr viel ändern. Auf eine genaue Preisangabe warten wir aber noch. Vielleicht bundelt Sony seine Konsole mit einem Spiel und verkauft dieses Paket dann etwas günstiger.

Wird es bis zum Deutschland-Release der PlayStation 2 mehr Games geben als in Japan?

Das würden wir sehr begrüßen. Da bis zum Erscheinungstermin im September viele japanische Spiele lokalisiert sein dürften und auch westliche Entwickler ihre Produkte fertig gestellt haben dürften, können wir mit einer aus-reichenden Zahl an Launch-Titeln rechnen.

HIGHSCORE

Wieder einmal läuten wir eine neue Runde im Highscore-Wettbewerb ein. Auch diesmal haben wir für euch einige Perlen herausgefischt!

Allgemeine Regeln:

1. Um eure Bestleistung zu dokumentieren, müsst ihr uns ein VHS-Videoband (kann nicht zurückgeschickt werden!) zusenden, welches den kompletten Spielverlauf präsentiert.
2. Vergesst nicht, ein Passbild von euch beizulegen!
3. Vermerkt bitte unbedingt auf dem Karton den Namen des Spiels sowie die **erzielte Bestleistung!!!**
4. Es werden nur PAL-Versionen gewertet. Die Benutzung von Cheats ist natürlich nicht gestattet!

Einsendeschluss ist der 2. Juli 2000. Bis zu diesem Datum muss eure Bestleistung bei uns eingegangen sein, um berücksichtigt zu werden. Die Erstplatzierten erhalten von uns ein **Überraschungspaket** im Wert von 200,- DM. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Bei Fragen oder Anregungen schreibt an:
Redaktion PSG
Stichwort: Highscore
(Name des Spiels/erzielte Bestleistung)
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Gran Turismo 2



Wer erzielt die schnellste Zeit beim Pike's-Peak-Rennen auf der unbefestigten Straße. Einzige Vorgabe: Fahrt bergab!

F-1 2000



Wir suchen den schnellsten Piloten auf der neuen Strecke in Indianapolis. Wählt schlicht den Time-Trial-Mode und gebt Gas!

Rollage Stage 2



Der schnellste Fahrer beim Zeitrennen wird gesucht. Wählt Out-world, Full Force und legt los!

Graphic Kit[®] collection

for **SONY[®] PLAYSTATION[®]**

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

- DAS ORIGINAL VON PROMOVİDEO ÜBER 30 TREND-MOTİVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTİK
- GARANTİERT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND SOGAR WIEDERVERWENDBAR

Exklusiv-Vertrieb in Deutschland durch:

dynatex

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

Erhältlich bei:

© Lorenz Foto&Grafik-Design

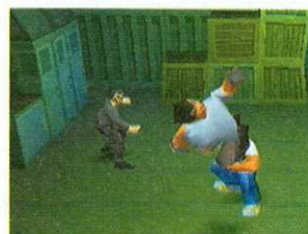
April

03. April	Brunswick Circuit Pro Bowling 2	THQ
03. April	Dukes of Hazard Racing	Ubi Soft
03. April	Gauntlet Legends	Konami
03. April	Grandia	Ubi Soft
03. April	Guilty Gear	Virgin
03. April	Jimmy White's Cueball 2	Virgin
03. April	Jojo's Bizarre Adventure	Capcom
03. April	Roadsters	Titus
03. April	Spiderman	Activision
03. April	Victory Boxing 3	Virgin
04. April	Toshinden 4	Virgin
05. April	F-1 Racing Championship	Ubi Soft
07. April	Armormines: Project S.W.A.R.M.	Acclaim
07. April	Evo's Space Adventure	tba.
07. April	Martian Gothic	Take 2
07. April	Midnight in Vegas	Infogrames
07. April	Player Manager 2000	Infogrames
10. April	Beatmania	Konami
10. April	Catan - Die erste Insel	Infogrames
10. April	NBA Showtime	Konami
10. April	Sno-Cross	Crave
10. April	Syphon Filter 2	SCED
12. April	Crisis Beat	Virgin
12. April	Ghoul Panic	SCED
12. April	Rugrats Studio Tour	THQ
12. April	Star Ixiom	SCED
12. April	Star Ocean 2	SCED
12. April	Vandal Hearts 2	Konami
13. April	Need for Speed: Porsche Unleashed	EA
14. April	Dracula	Cryo
14. April	Grudge Warriors	Take 2
14. April	NBA in the Zone 2000	Konami
17. April	Pool Academy	Ubi Soft
18. April	Caesar's Palace 2000	Beam Software
19. April	4*4 World Trophy	Infogrames
19. April	Barbie Super Sports	SCED
19. April	MediEvil 2	SCED
19. April	Muppet RaceMania	SCED
20. April	Battletanx	Infogrames
20. April	Gekido	Infogrames
20. April	Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim
21. April	Radical Bikers	Infogrames
21. April	Star Wars: Jedi Power Battles	THQ
21. April	WWF SmackDown!	THQ
25. April	Suikoden 2	Konami
26. April	Bugs Bunny - Comic Star	Infogrames
26. April	Everybody's Golf 2	SCED
26. April	Rallymasters	Konami
28. April	Animaniacs Ten Pin Alley	tba.
28. April	TNN Hardcore TR	tba.
30. April	Prince Naseem Boxing	Codemasters
April	GTA 2: Berlin	Take 2
April	Jet Rider 3	SCED
April	Jet X	Infogrames
April	Micro Maniacs	Codemasters
April	Misadventures of Tron	Virgin
April	NHL Blades of Steel 2000	Konami
April	Premier Manager 2000	Infogrames
April	Silicon Valley	Take 2
April	The Golf Pro	Empire Int.
April	Vegas Games	Infogrames
April	Viva European Super League	Virgin
April	Spin Jam	Virgin
April	Ubik	tba.
April	LMA Football Manager	Codemasters
April	Team Buddies	SCED

Mai

05. Mai	N-Gen Racing	Infogrames
05. Mai	Euro 2000	Electronic Arts
10. Mai	Rescue Shot	tba.
17. Mai	Jackie Chan's Stuntmaster	SCED
24. Mai	Ronaldo V-Football	Infogrames
24. Mai	Legend of Legaia	SCED
25. Mai	Alien Resurrection	EA
31. Mai	Tombi 2	SCED
Mai	Alundra 2	Activision
Mai	Galerians	Crave
Mai	Ballistic	Infogrames
Mai	Fußball Live (Platinum)	SCED
Mai	Silent Bomber	Virgin
Mai	Speedball 2100	Empire Int.
Mai	Street Fighter EX plus Alpha 2	Virgin
Mai	The Flintstones: Bedrock Bowling	Ubi Soft

Jackie Chan's Stuntmaster



Der asiatische Star vollführt nun auch auf dem PlayStation-Screen seine gewagten Kampf-Eskapaden. Um euren virtuellen Großvater aus den Fängen machtgeriger Krimineller zu befreien, prügelt ihr euch durch zahlreiche Missionen.

Alien Resurrection

Noch immer einer der heißesten Titel für uns ist Argonauts (Croc) Alien Resurrection. Nach den unzähligen Verzögerungen und Verschiebungen dieses Titels erwarten wir ein absolutes Highlight des Action-Genres. Auch diesmal die brennende Frage: Wird Ripley endlich die außerirdische Brut in die Weiten des Alls zurückschicken können? Hoffentlich nicht, denn ansonsten gäbe es ja keinen Nachfolger mehr.



Ronaldo V-Football



Mit Ronaldo V-Football steht uns eine Torejagd ins Haus, die selbst Größen wie EAs FIFA-Serie oder

Konamis ISS gefährlich werden könnte. Die ersten Eindrücke deuteten bereits auf ein hohes Potential hin. Wir lassen uns gern überraschen, denn neues Futter für virtuelle Torjäger kann nur gut für den knallharten Wettbewerb sein.



Juni

14. Juni	V-Rally 2 (Platinum)	Infogrames
15. Juni	Anstoß Premier Manager	Infogrames
16. Juni	Frontschweine	Infogrames
21. Juni	Wacky Races	tba.
26. Juni	Techno Mage	Infogrames
Juni	Duke Nukem: Planet of the Babes	Infogrames
Juni	Earthworm Jim 3D	Virgin
Juni	Ford Racing	Empire Int.
Juni	Vanishing Point	Acclaim
Juni	Vagrant Story	Crave
Juni	Baldur's Gate	Virgin
Juni	Walt Disney: Magical Racing Quest	SCED
Juni	World Touring Cars - TOCA 3	Codemasters

V-Rally 2 (Platinum)



Der Infogrames-All-Time-Classic wird nun endlich als Platinum aufgelegt. Somit sollte einem weiteren Verkaufserfolg des Rallye-Spektakels nichts mehr im Wege stehen. Immerhin gaben wir dem Titel in Ausgabe 7/99 satte 93 %.

Earthworm Jim 3D



Shinys populärer 16-Bit-Held Earthworm Jim wird nun endlich aus seinem zweidimensionalen Exil in die 3D-Polygonwelt der PlayStation überführt. Auf dem N64 treibt er schon seit geraumer Zeit sein Unwesen. Ob sich die PlayStation-Version genauso hervorragend spielen lässt, werden wir euch bald in einem ausgiebigen Preview bzw. Test erzählen. In der Zwischenzeit schon mal die Lachmuskeln trainieren!



Baldur's Gate

Der Riesenhit vom PC (dort geht er bereits in die zweite Runde) wird nun endlich auf die PlayStation umgesetzt. Rollenspiel-Fanatiker, die nicht so auf den Japano-Anime-Style der Konsolen-RPGs stehen, werden das sicherlich begrüßen. Ob das Game wirklich 150 Stunden Spielspaß bietet, werden wir hoffentlich bald in einem ausführlichen Test in einer der nächsten beiden Ausgaben überprüfen können. Bis dahin heißt es also: Ora et labora - Bete und arbeite!



Nächste Ausgabe

Parasite Eve 2

Nachdem der erste Teil von Parasite Eve nie den Weg zu uns nach Deutschland fand, zeigt sich Square jetzt großzügig und bringt das Sequel auch hier zu Lande auf den Markt. Mit feinsten Renderhintergründen und einer kino-reifen Story fasziniert dieses Action-RPG-Meisterwerk bestimmt jeden Spieler. Wir sind schon mal gespannt, welchen bösen Mutanten-Gegnern sich Aya diesmal stellen muss.



Galerians

Die japanischen Coder von ASCII bescheren uns mit Galerians ein vielversprechendes Action-Adventure. Geschichte kombinieren die Programmierer Survival-Horror-Elemente mit dem Einsatz geistig stimulierender Pharmazeutika. Durch deren Einsatz erlangt der Protagonist Rion überirdische Kräfte, die unter anderem zur Entflammung der Widersacher führen. Zudem bilden nahezu 70 Minuten Rendersequenzen einen Augenschmaus.



Colin McRae Rally 2.0

Rennspiel-Fans aufgepasst! Der Großmeister des Rallye-Sports kehrt zurück. Colin McRae räumt in der aktuellen Saison mit seinem neuen Fort Focus alle Preise ab. Auch das gleichnamige PS-Rennspiel hat alle Qualitäten eines Siegers. Mit überarbeiteter Grafik-Engine und neuer Fahrzeugphysik wirkt Colin McRae Rally 2.0 sehr viel realistischer als der erste Teil. Mit sechs computergesteuerten Fahrern balgt ihr euch in diesem Sequel auf der matschigen Piste. Wir sind schon mal gespannt und lassen die Motoren warm laufen.



**Ausgabe
6/00
erscheint
am
24. Mai**



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

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 (1643!) 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, Peter Mensing

Konzeption und Gestaltung
 Uwe Kraft

Titel
 SCED

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in PlayStation Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Beilagen

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des H&S Vita AG bei.

Zentrale Service-Nummer:
 0911 / 2872-150

Service-Fax:
 0911 / 2872-250

Zentrale Abo-Nummern:
 Tel: 0180 / 5959506
 Fax: 0180 / 5959513

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

Anzeigendisposition
 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 Bollendorf

Produktionsleitung

Martin Closmann

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),
 Hans Fauth, Sandra Wendorf

Vertrieb

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung

Klaus-Peter Ritter

Abonnement

PlayStation Games kostet im Abonnement
 DM 63,- (Ausland DM 87,-).

Abonnementbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH
 Niederalm 300, A-5081 Anif
 Tel.: 06246 / 8820, Fax: 06246 / 8825277
 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

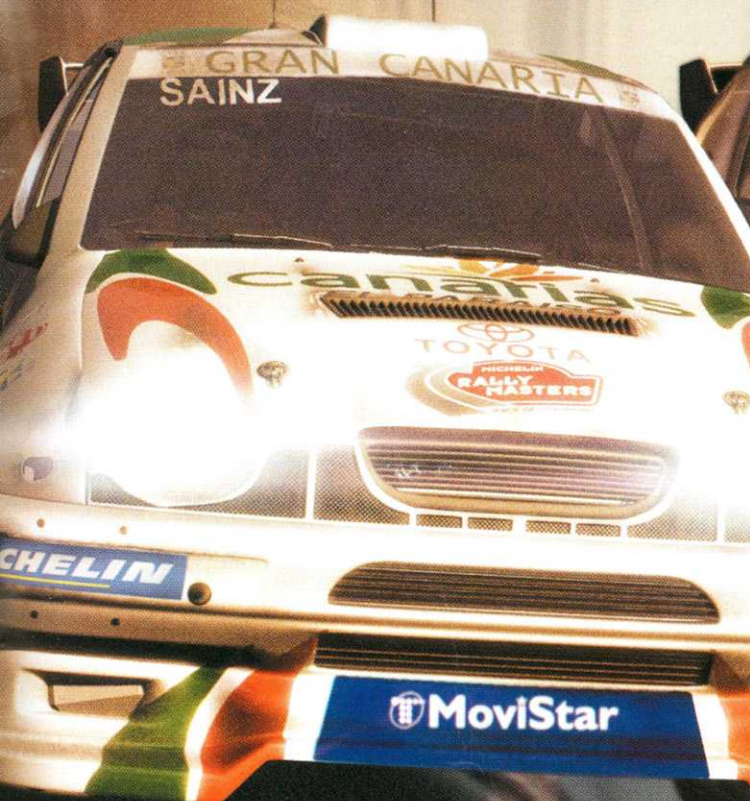
Barmer Ersatzkasse	26, 27	Fire Image	41
BauConTec	75	Freak Shop	71
CDG	32, 33	Game it!	35
Computec Media, 47, 81, 83, 85, 101, 103, 109		Infogrames	U3
Crave	U2, 3	InterAct	87
Dynatex	111	Okay Soft	15
Electronic Arts	U4, 5, 19	Theo Kranz Versand	48, 49, 50, 67, 79
		THQ	23

MANN GEGEN MANN

**Zeig der Rally-Elite,
was in Dir steckt!**

- *Mann gegen Mann auf Parallel-Kursen*
- *Gegen 30 Champs mit jeweils individuellen Fahreigenschaften*

**Für PC und
PlayStation™**



© Infogrames Multimedia 2000. All rights reserved. "P" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © & TM 2000 Race of Champions Rally Masters. All Rights Reserved. Rally Masters is based on the real life event THE MICHELIN RACE OF CHAMPIONS - RALLY MASTERS which takes place at the end of each Rally season in Gran Canaria. Developed by: Digital Illusions CE AB. Licensed by: International Media Productions and Licensing Management International Limited.

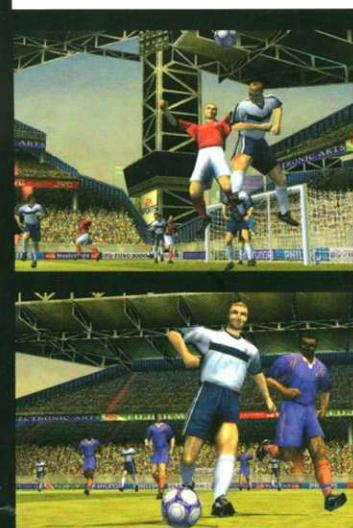


AUTO GEGEN AUTO

- *Auf baugleichen Fahrzeugen für echte Chancengleichheit*
- *Mit mehr als 17 Autos (Klassiker + WRC) auf über 40 Strecken*
- *Individuelles Fahrzeug-Setup*



www.raceofchampions.com · www.rallymasters.com



**GIB MIR 90-MINUTEN-VERSCHNAUFPAUSENFREIE
MANN-GENE-MANN-DUELLE GIB MIR EIN SCHUH
STOLLEN-SCHWEISS-UND-LEDER-RASEN-SPEKTAKEL
GIB MIR EIN HERZ-WIE-EIN-LÖWE-AUFTRETEN-GENE
DIE-BESTEN-DER-BESTEN-EUROPAS GIB MIR EURO 2000**



it's in the game.™