

PSG

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN FÜR
PLAYSTATION GAMES

Ausgabe
06/2000

DM 5,99

bfr 135,- dkr 25,- lit 6.500
lfr 135,- hfi 7,50 ös 48,-
sfr 5,90 dr 1500,- ptas 575,-



GRATIS!

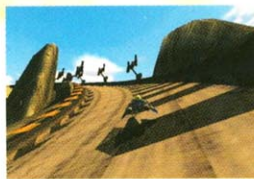
2 SUPERPOSTER:
Destruction Derby Raw
Colin McRae Rally 2.0

Final Fantasy IX

ABSCHIED IN EHREN: Erste Facts zu
Squares neuem Serienstar

Cold Blood

IM VORABTEST:
Ernste Konkurrenz
für Metal Gear Solid?



PlayStation 2: Der Europa-Start

WAHNSINN: Erste Fakten zur
PlayStation2-Einführung

Colin McRae Rally 2.0

ERSTER TEST: Wie gut sind
Arcade- und Simulationsmodus?

COMEBACK DER CRASH-CARS!

Destruction Derby Raw

**MIT DEN SPEKTAKULÄRSTEN
UNFÄLLEN ALLER ZEITEN!**



**17 Seiten vollgepackt mit
den besten Trix**

Colin McRae Rally 2.0, Dune 2000, Expandable,
Star Wars: Episode I Jedi Power Battles, Street
Sk8er 2, Muppet RaceMania, MediEvil-2-Lösung,
Alundra-2-Lösung und wieder mit den neusten
Xploder/Game-Buster-Codes



Extrem hohe Risiken. Mächtig starke Nebenwirkungen.

Unbedingt die Packungsbeilage beachten.



GALERIANs ガレリアンズ

Du bist Rion, hast übersinnliche Fähigkeiten und lebst in einer finsternen, dem Wahnsinn verfallenen Welt. Der alles kontrollierende Megacomputer „Dorothy“ hat der minderwertigen Menschheit den Krieg erklärt. Eigenständig züchtet er eine neue, hochintelligente menschliche Spezies — die GALERIANs. Von ihm befehligt, haben sie nur ein Ziel: die Menschheit auszurotten. Nur Du bist in der Lage, gegen sie anzutreten. Der dubiose Dr. Lem und seine Wissenschaftler versorgen Dich mit einem Cocktail aus Pillen und chemischen Seren (PPDEs). Die Du Dir allerdings selbst injizieren musst. Sie wirken direkt auf die Psyche. So werden Deine telekinetischen Fähigkeiten zu einer ungeahnten Macht. Doch Vorsicht! Zu viel von dem Zeug — und Du verlierst den Verstand.

ASCII

Komplett auf Deutsch
www.galerians.de



50 Stunden Spielspaß



70 Minuten High-End-Filmsequenzen

CRAVE

www.crave.de

PSG Talkshow

Thema heute:
„Reif für die E3-Insel“

Tom: Udo, bald ist es so weit!
Udo: Ja! Ich halt's kaum mehr aus...
Claudia: Wovon redet ihr eigentlich?
Tom & Udo: Och, nichts, gar nichts...

Stunden später...

Udo: Psst, Tom, ich hab schon alles geregelt. Um 17 Uhr geht unser Flieger nach L.A.!
Tom: Cool! Mensch, ich hab schon ganz schwitzige Hände.
Markus: Über was tuschelt ihr denn da?
Tom & Udo: Och, nichts, gar nichts...

15.00 Uhr

Tom: Hast du auch alles gepackt? Klamotten, Sonnenmilch und ordentlich Kohle fürs Nightlife eingesteckt?
Udo: Klar! Sogar an den Fotoapparat habe ich gedacht. Weißt schon, für alle Fälle...
Gunther: Jungs, was gibt's, Ding?
Tom & Udo: Och, nichts, gar nichts...

Kurz vor 16.00 Uhr

Uwe: Also, macht's gut, ihr Beiden! Und bringt ordentlich Material von der E3 mit!
Markus: Was??? Udo und Tom fliegen zur E3? Ich will eine Metal-Gear-Solid-Kaffeetasse...
Karel: ...und ich möchte eine Gran-Turismo-2-Kappe!
Gunther: Habe ich hier Amerika gehört? Udo, du musst mir unbedingt die neusten Vivid-Ding-DVDs mitbringen. Weißt schon, die mit den sieben Perspektiven und so ... Ding!
Björn: Wenn ihr schon dabei seid, dann notiert euch bitte noch folgende Dinge, die ich unbedingt brauche...
Udo (flüstert): Was habe ich dir gesagt, Tom, kaum ist es raus, dass wir zur E3 fliegen, ist auch schon der Teufel los! (Tom nickt zustimmend.)
Björn: ...hast du alles notiert?
Udo: Sicher, sicher...

Schalten Sie sich auch beim nächsten Mal wieder ein, wenn die Frage diskutiert wird: „Darf man gegebenenfalls vier Zentner an Handgepäck mit sich führen?“



■ Während DSF-Moderator Nilz Bokelberg sich in unseren Redaktionsräumen mit den heißen Beats von Drum Mania versuchte...



■ ...wurde unser Renn-Ass Markus unter strikter Beobachtung gehalten, damit er seinen Colin-McRae-Rally2-Test durchzieht...



■ ...zwischenzeitlich schaute die Würzburger Szene-Band Miles bei der Test-Crew vorbei, um billig an PS2-Experience heranzukommen.

Redaktionsalltag

I LOVE U, oder etwa nicht?

Wie der ganz alltägliche Computer-Horror diesmal an der PSG-Red vorbeiging... oder ganz einfach: Schwein gehabt!

■ Das Thema Computer-Viren überschattete auch die Produktion unserer Ausgabe. Nachdem I LOVE U am 4. Mai weltweit mehr als 45 Millionen Rechner lahmgelegt haben soll, traf der Virus natürlich auch bei uns ein. Schaden hat der Plagegeist bei uns jedoch nicht angerichtet. Grund: Fränkische Sturheit rettet, denn schon seit Monaten läuft als Web-Browser Netscapes Communicator auf unseren Rechnern. Und ankommende Liebesbotschaften von Bekann-

ten landeten schnell im digitalen Papierkorb, weil wir sicher waren, dass einige Leute, von denen eine solche E-Mail eintraf, uns bestimmt nicht lieben. Aber auch anderen Viren-Angriffen sind wir schutzlos ausgeliefert. Die halbe Redaktion leidet an einer Erkältung, während der Rest der Truppe sich solidarisch mit Allergien herumschlägt. Redaktionssitzungen arten daher zum Taschentuch- und Schniefmarathon aus. Spenden in Form von Aloe Vera-Zellstoff sind jederzeit willkommen. Trotz alledem ist es uns wieder gelungen, rechtzeitig sämtliche Informationen für euch zusammenzutragen, zumal wir berühmten Besuch in der

Redaktion hatten. Nilz Bokelberg gab sich die Ehre, da er es sich nicht nehmen lassen wollte, eine kleine Jam-Session mit Konamis Drum Mania auf der PlayStation 2 hinzulegen. Natürlich gab es neben dieser willkommenen Abwechslung auch die uns allen so wichtigen Spiele zu begutachten. Während Tombi 2 und Colin McRae Rally 2 die Gunst der Mitarbeiter fanden, gab es auch die eine oder andere Enttäuschung, aber das lest ihr sicher selbst gern auf den folgenden Seiten...

euer
PlayStation-Games-Team

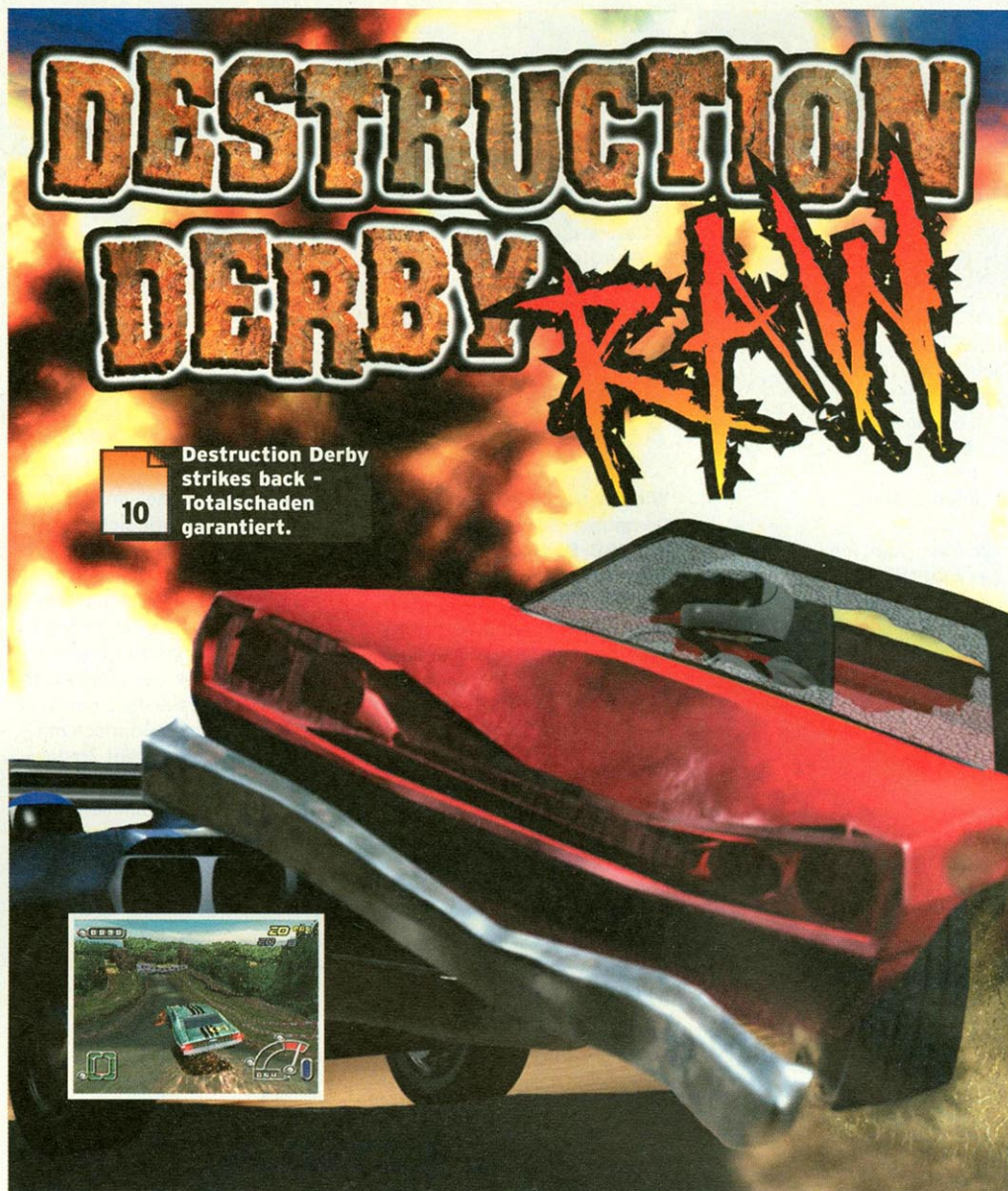


index:

4x4 World Trophy	48
Alien Resurrection	20
Alundra 2	102
Alundra 2	80
Autobahn Raser II	91
Barbie Super Sport	70
Bishi Bashi Special	70
BTX - Global Assault	70
Cold Blood	6
Colin McRae Rally 2.0	40
Colin McRae Rally 2.0	91
Dave Mirra Freestyle BMX	22
Destruction Derby Raw	10
Dune 2000	90
Eagle One - Harrier Attack	91
Euro 2000	76
Everybody's Golf 2	91
Expandable	90
Final Fantasy IX	16
Frontschweine	18
Galerians	90
Galerians	82
Jimmy White's Cueball 2	72
Martian Gothic	23
MediEvil 2	91
MediEvil 2	92
Muppet RaceMania	90
NFS: Porsche Unleashed	50
N-Gen Racing	67
Nightmare Creatures II	44
Radikal Bikers	23
Rallymasters	68
Rescue Shot	72
Re-Volt 2	26
Rugrats-Studio-Tour	74
Star Ocean - 2nd Story	90
Star Wars: Episode I	
Jedi Power Battles	74
Star Wars: Episode I	
Jedi Power Battles	90
Street Sk8er 2	90
Suikoden 2	72
The Misadventures of Tron Bonne	78
Tiger Woods PGA Tour Golf 2000	78
Tombi 2	46
Victory Boxing Challenger	74
World Champion Snooker	69



Coming Up	112
Favoriten	88
Game Mail	108
Gewinnspiel	86
Highscore	111
Inserentenverzeichnis	114
Leserbefragung	114
Select	4
So wird getestet	38
Start	3



10

Destruction Derby strikes back - Totalschaden garantiert.



brandneu

Alien Resurrection 20
Der vierte Teil des Kino-Erfolgs endlich als PlayStation-Game.

Cold Blood 6
Explosionsgeladene Action-Kost für kaltblütige Joypad-Helden.

Dave Mirra Freestyle BMX .. 22
Die stylische Sportart BMX endlich auf der PlayStation vertreten.



Final Fantasy IX

16

Destruction Derby Raw 10
Der dritte Teil der Zerstörungsserie crasht voll rein.

Final Fantasy IX 16
Mit Sicherheit nicht das letzte Sequel der Abenteuer-Saga.

Frontschweine 18
Lustiges Strategie-Spiel über den virtuellen Schweine-Krieg.

Martian Gothic 23
Filmreifes Action-Adventure im futuristischen Stil.



Alien Resurrection

20



Cold Blood

6

Radikal Bikers 23
Endlich, Pizza on the Road! Wer liefert am schnellsten die Margherita?

Re-Volt 2 26
Acclams ferngesteuerte Raser treten erneut an den Start.

Sony Euro-News 28
Bei Sony Europe tut sich was!

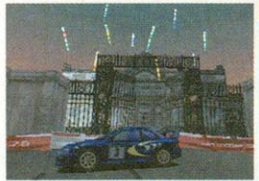
Sony Japan-News 36
Mehr als nur Sushi mit Stäbchen!

Weltweit 34
Neues aus der Zockerwelt vom Planeten Erde.

colin|mcrae|rally|2.0

40

Der Rallye-Spaß geht mit Vollgas in die zweite Runde.



wiederholung

getestet

4x4 World Trophy..... 48

...ist nicht nur 16, sondern auch für Offroad-Freunde die richtige Lösung.

Alundra 2..... 80

Der Nachfolger des in Deutschland nicht erhältlichen Alundra.

Barbie Super Sport..... 70

Sport-Barbie jetzt auch mit Pixeln im Gesicht.

Bishi Bashi Special..... 70

Geschicklichkeit aus dem Land der aufgehenden Sonne.

BTX - Global Assault..... 70

Erkämpft euch mit Panzern die Frauen zurück.

Colin McRae Rally 2.0..... 40

Kann der Rallye-Champion noch eins draufsetzen?

Euro 2000..... 76

Noch in DM erhältliches Fußballspiel der Superlative.

Galerians..... 82

Lähmt eure Gegner mit der Kraft der Gedanken!

Star Wars: Episode I

Jedi Power Battles..... 74

Das Weltraum-Epos kehrt als Beat 'em Up zurück.

Jimmy White's Cueball 2..... 72

Das englische Snooker-Ass jetzt virtuell im eigenen Wohnzimmer.

NFS: Porsche Unleashed..... 50

Boliden-Hatz exklusiv mit den Stuttgarter Edelkarossen.

N-Gen Racing..... 67

Rennspiel der neuen Generation.

Nightmare Creatures II..... 44

Bis das Blut gefriert. Horror-Spektakel von Kalisto.

Rallymasters..... 68

Kann Infogrames seinen Erfolg von V-Rally 2 toppen?

Rescue Shot..... 72

Lightgun-Besitzer geben sich mit dem Fuchs Bo die Kugel.



Euro 2000

76



Nightmare Creatures II..... 44

Rugrats-Studio-Tour..... 74

Nikolodeon-Comic-Figuren jetzt auch in eurer Konsole!

Suikoden 2..... 72

Neues Futter für superharte Rollenspiel-Freaks.

The Misadventures of

Tron Bonne..... 78

Ein Mech-Shooter auf dem Weg zur Hölle.

Tiger Woods

PGA Tour Golf 2000..... 78

Der Golf-Tiger setzt zur 2000-PGA-Tour an.

Tombi 2..... 46

Kinderfreundliche Jump&Run-„Schweinerei“.

Victory Boxing Challenger..... 74

Ring frei für die dritte Runde von JVCs Box-Spektakel.

World Champion Snooker..... 69

Billard-Spiel mit ungewöhnlichen Varianten.

tri+

Alundra 2.....	102
Autobahn Raser II.....	91
Colin McRae Rally 2.....	91
Dune 2000.....	90
Eagle One - Harrier Attack.....	91
Everybody's Golf 2.....	91
Expandable.....	90
Galerians.....	90
MediEvil 2.....	91
MediEvil 2.....	92
Muppet RaceMania.....	90
Star Ocean - 2nd Story.....	90
Star Wars: Episode I	
Jedi Power Battles.....	90
Street Sk8er 2.....	90



Alundra 2 Komplettlösung

102

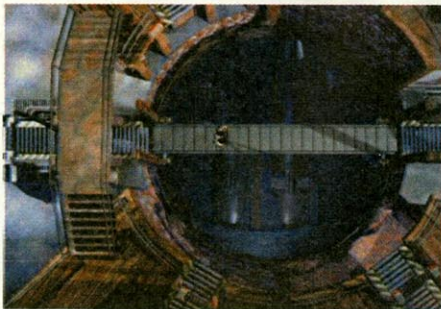


MediEvil 2

92

1. TEIL DER
KOMPLETTLÖSUNG





■ Im späteren Verlauf gilt es, dieses tiefe Loch durch geschicktes Vorgehen unbeschadet zu überwinden.



■ Des Öffner kommt ihr um den Einsatz eurer Waffen nicht umhin.



■ Gut geschlichen ist halb gewonnen. Nur mit leiser Fortbewegung lassen sich die meisten Wächter ausschalten.



■ Gut programmierte, sehr aufmerksame Wach-Cyborgs machen euch das Weiterleben zur buchstäblichen Hölle.

Revolution Software, die Macher der Broken-Sword-Reihe, hier zu Lande bekannt unter Baphomet's Fluch, kehren dem reinen Adventure-Genre den Rücken zu. Im neusten Titel der renommierten Schmiede vermengt man alte Einflüsse mit actionbetonten Einlagen.

■ Die Mannen rund um den Leitwolf der Company, Charles Cecil, zeichneten sich in all ihren Werken bislang durch die Schaffung einer perfekten Spielwelt aus. Mit einer geschickten Background-Story im Rücken schafften es die Jungs, die Spielerschaft in

den Bann der jeweiligen Titel zu ziehen. Baphomet's Fluch erreichte die stattlichen Verkaufszahlen von ca. 900.000 Exemplaren. Der Nachfolger durchbrach sogar die magische 1.000.000-Marke, eine Errungenschaft, die bislang nicht sehr vielen Games vorbehalten war. Doch die Zeit schien genau richtig, neue Wege zu beschreiten.

■ **Gameplay:** Die Storyline zu Cold Blood liest sich wie direkt aus einem Spionage-Thriller entliehen. Ihr schlüpft in die Rolle des britischen MI6-Agenten John Cord. Von euren Auftraggebern werdet ihr im Rahmen einer Routinemission nach Volgia geschickt. Volgia ist eine frühere Teilrepublik der ehemaligen UdSSR. Ihr erhaltet den Auftrag, einen verschwundenen Agenten aus

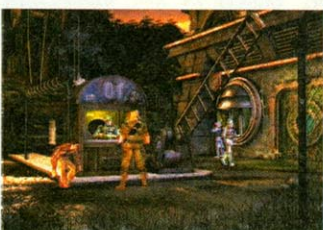


■ An diesem Terminal nehmt ihr zum ersten Mal Kontakt mit euren Verbündeten außerhalb auf.

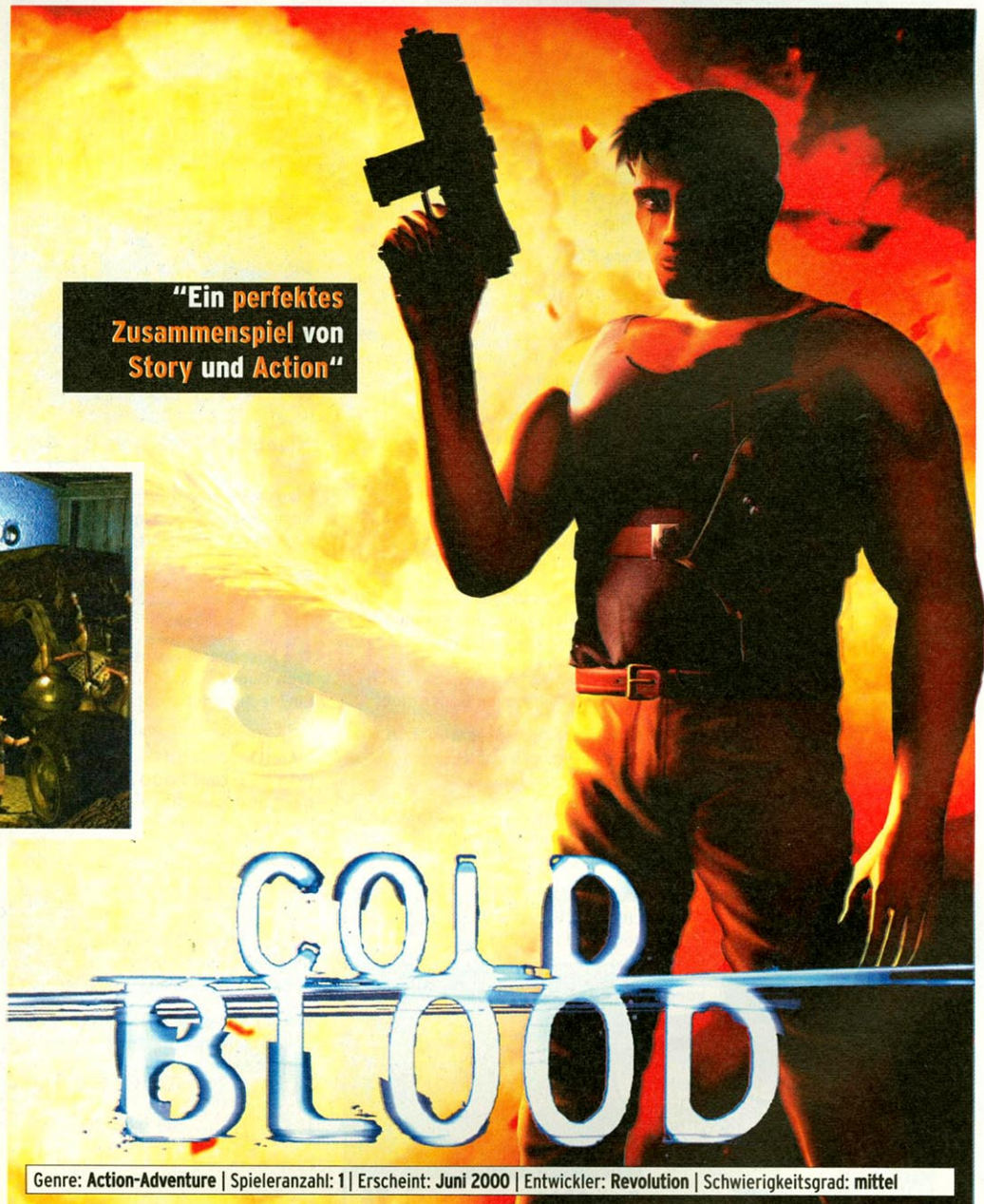
"Ein perfektes Zusammenspiel von Story und Action"



■ Der Mechaniker hat einige brisante News für euch. Lauscht den Erzählungen genau, um Hinweise zu erhalten.



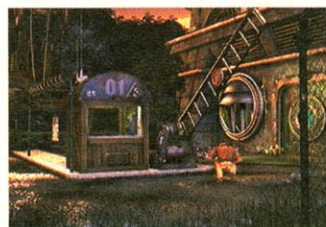
■ Der Eingangsbereich ins Innere des Hochsicherheitstraktes stellt euch vor die erste Bewährungsprobe.



Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Juni 2000 | Entwickler: Revolution | Schwierigkeitsgrad: mittel



■ Nicht alle Wächter stehen euch feindselig gegenüber. Von Zeit zu Zeit dürft ihr unbescholten an den Jungs vorbeimarschieren.

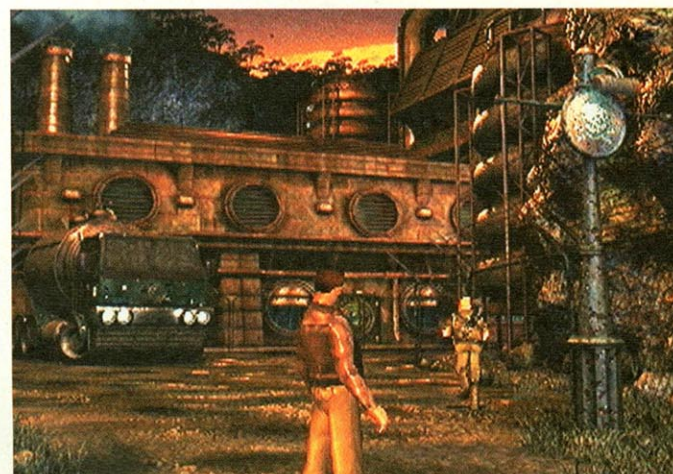


■ Das erste Problem wurde mit Hilfe eures Peacemakers zur Genüge gelöst. Die Wächter ruhen in Frieden.

euren Reihen, namens Kiefer, aufzufinden und wohlbehalten in die heimischen Gefilde zurückzubefördern. So weit, so gut. Doch scheinbar wurden die Prinzipien des Kalten Krieges beibehalten, so dass unsere östlichen Nachbarn immer

noch eine gehörige Aversion gegen alles Westliche hegen. Zu Beginn der Nachforschungen in Volgia trifft ihr auf einen russischen Kontaktmann, der euch in stark akzentuiertem Englisch auf die Tücken eures Vorhabens hinweist. Das mögliche Zielgebiet, in dem sich euer Kollege aufhalten soll, ist eine Uran-Mine. Wie es der Zufall so will, nehmen es die dortigen Angestellten mit der Sicherheit genauer als in Kernkraftwerken. Das Areal ist also bis unter die Oberkante

"Die Agenten-Story könnte aus der Feder eines Grisham stammen"



■ Ohne euren russischen Kontaktmann würdet ihr manchmal unfreiwillig verzweifeln.



■ Die lautlose Art des Tötens, hier per gezieltem Faustschlag, erfordert gutes Timing.

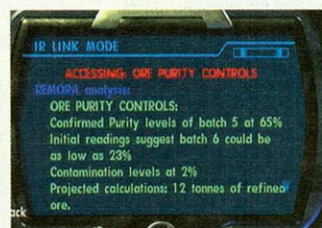


Optische Leckerbissen

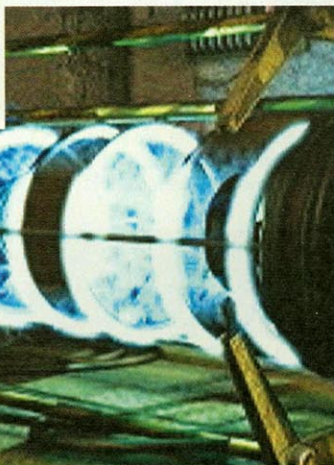
Bereits zu Anfang des temporeichen Spektakels dürft ihr in einem Menü-Unterpunkt in einer Option verschiedene Artworks begutachten. Die wichtigsten Charaktere rund um das stillgelegte Kraftwerk in Volgia werden hier in skizzierter Form dargestellt.



angefüllt mit Wachposten, die gewissenhaft ihrem Job nachgehen. Ungebetene Gäste werden somit freundlich gebeten, Land zu gewinnen. Fruchtet diese Maßnahme nicht, so schrecken die Wächter auch vor dem Einsatz blauer Bohnen nicht zurück. Vor euch liegt nun ein nervenaufreibender Marsch durch das Innere der Anlage. Nachdem ihr euch lautlos Einlass verschafft habt, die erste Hürde



■ An den Terminals lassen sich für euch hochinteressante Informationen abrufen, die enorme Wichtigkeit besitzen.



■ Mit Hilfe dieser Apparatur schießt ihr ein Seil zur anderen Seite des Areals, um euch daran hinüberzuhangeln.

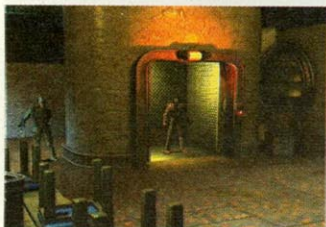


Das hervorragend inszenierte Intro erläutert die ständigen Flashbacks des Hauptdarstellers John Cord.

Intro



■ Nachdem ihr den Testbolzen gefunden habt, benötigt ihr noch einen weiteren Gegenstand, um hinüber zur anderen Seite zu gelangen.



■ Lautlos wie ein Solid-Snake schleicht ihr durch die Örtlichkeiten, um kein Aufsehen zu erregen.

also überwunden wurde, dürft ihr euch erst einmal in Ruhe umsehen. Die Wächter im Inneren gehen nämlich davon aus, dass ihr die Erlaubnis besitzt, euch dort aufzuhalten. Nichtsdestotrotz solltet ihr bereits kurz danach gut darauf vorbereitet sein, etwas unfreundlicheren Männern

i Revolution-History

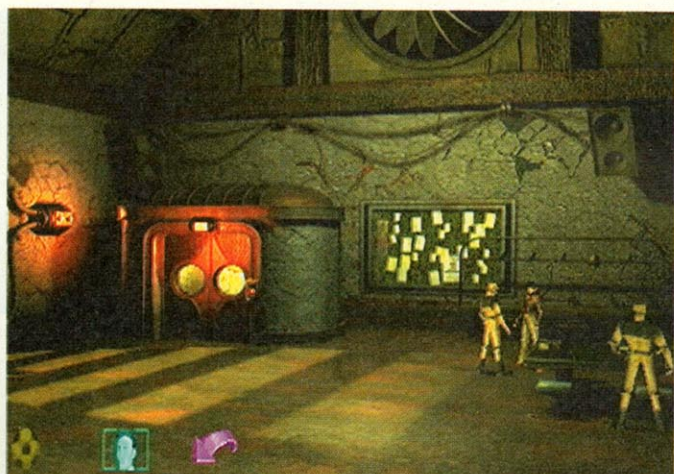
Gegründet wurde die renommierte britische Schmiede 1990 von Charles Cecil, Tony Warriner und David Sykes in dem malerischen Fischerort Hull. Charles Cecil machte sich vor dieser Zeit vor allem einen Namen durch einige Bestseller für den ZX81. Danach arbeitete er einige Zeit als Development-Manager bei Activision. Zu den Produkten, die vor dem noch in der Mache befindlichen Cold Blood erschienen, zählt u.a. das ungemein unterhaltende Adventure **Baphomet's Fluch**, welches mit Auszeichnungen nur so überhäuft wurde. Das britische Magazin Edge vergab zum Beispiel den Titel: **Bestes Adventure aller Zeiten**.

Die Revolution-History liest sich wie folgt:

- Lure of the Temptress (1992- PC, Amiga, Atari ST)
- Beneath a Steel Sky (1994- PC, Amiga)
- Baphomet's Fluch (1996- PC, PlayStation)
- Baphomet's Fluch II (1997- PC, PlayStation)



gegenüberzutreten. Eine Haudrauf-Vorgehensweise bringt euch wenig Erfolg, denn sobald ihr die Schergen ins Fadenkreuz eurer Wumme nehmt, locken die Schüsse weitere Wärter an, die euch das Leben noch schwerer machen. Vielmehr solltet ihr in bester Solid-Snake-Manier durch die weiträumigen Gebiete der "Forschungseinrichtung" schleichen und, falls notwendig, eine geräuschlosere Variante des Eliminierens wählen. Nach und nach trifft ihr auf etwas redseligere Angestellte, die euch allesamt interessante Stories zu erzählen haben, die wiederum das Puzzle immer weiter



■ Die Angestellten der Mine scheinen sich mehr für die Torejagd zweier russischer Fußballteams als für eure Anliegen zu interessieren.

aufdecken. Apropos Puzzle, neben den für Revolution charakteristischen Kombinationsaufgaben und dem erforderlichen logischen Denken dürfen auch genre-übliche Rätsel, wie Schlüsselrätsel, um neue Bereiche zugänglich zu machen, nicht fehlen. Beispielsweise müsst ihr euch ein Seil und einen Bolzen besorgen, um mit Hilfe eines futuristisch anmutenden Gerätes per Hinüberhängeln schließlich den entfernten Abschnitt des Geländes zu erreichen. Bevor euch dieses Unterfangen jedoch gelingt, sollten einige Aufgaben gelöst werden. Wer nun glaubt, eure Auftraggeber und Mitstreiter

ließen euch völlig alleine, sieht sich getäuscht. Via Funk ist es von bestimmten Stellen aus möglich, Kontakt sowohl mit dem Geheimdienst als auch mit den russischen Spitzeln aufzunehmen. Besonders erwähnenswert ist die Tatsache, dass ihr im Falle des Ablebens nicht mit einem schlichten



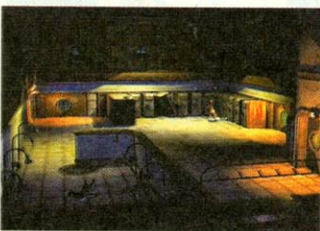
■ Leider bleibt euch sehr wenig Zeit, den malerischen Sonnenuntergang in vollen Zügen zu genießen.



■ Je tiefer ihr in die Forschungseinrichtung vordringt, desto mehr lösen sich die Ungereimtheiten auf.



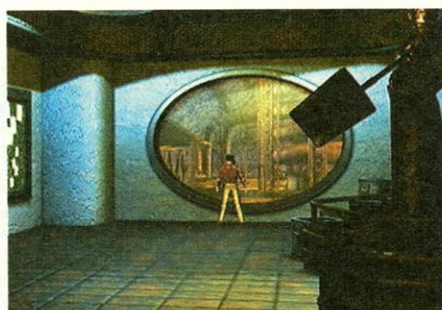
■ Der erste Angestellte, den ihr im Inneren trifft, lässt sich noch mit Hilfe einer einfachen List überwinden.



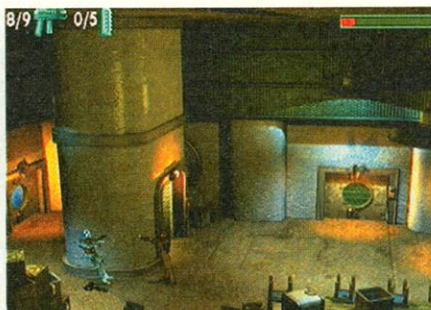
■ Die richtige Taktik ist entscheidend, gerade in Räumlichkeiten mit mehreren Widersachern.



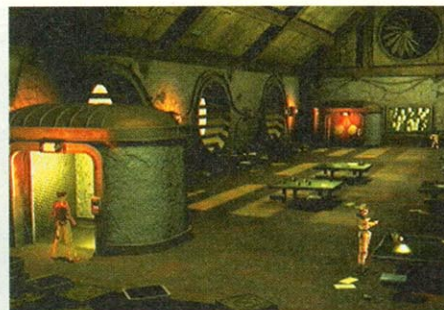
■ Das Objekt eurer Begierde, das rote Seil, wird dringend benötigt. Nun müsst ihr einen kleinen Trick anwenden, um den TV-Junkie zu überlisten.



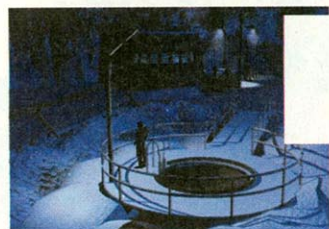
■ Schon ein Blick aus dem Fenster genügt, um euch einen wichtigen Hinweis auf das weitere Vorgehen zu geben.



■ Erst schleichen, dann schnell reagieren, denn die Vielzahl der Wächter fackelt nicht lange.



■ Die Räumlichkeiten strotzen nur so vor Details und wirken sehr realistisch.



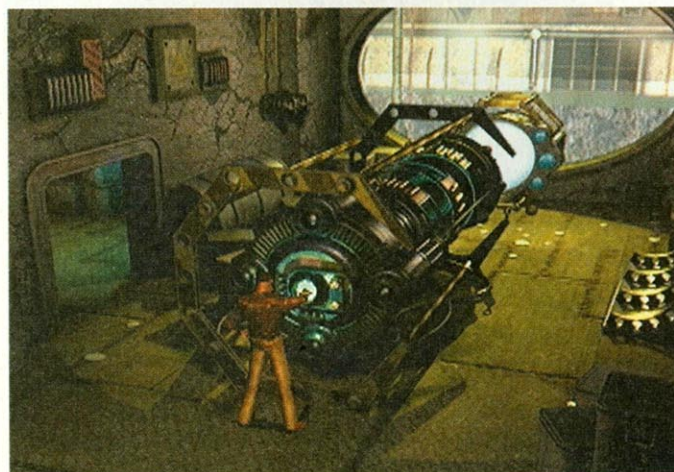
■ Später verlässt ihr das Gebäude, um außerhalb nach dem vermissten Kiefer zu suchen.

"Game Over" Vorlieb nehmen müsst. Vielmehr bekommt der Protagonist Cord eine Art Déjà-vu und das Abenteuer beginnt von Neuem.

"Cold Blood braucht Vergleiche mit den Top-Titeln nicht zu scheuen"

■ **Technik:** In puncto Technik merkt man den Codern ihren großen Erfahrungsschatz eindeutig an. Revolution setzt auf vorgerenderte Backgrounds, durch die ihr euren Helden Cord steuert. Die herausragenden Backgrounds sorgen hierbei nicht zuletzt durch animierte Details, wie Rauchschwaden oder Signalleuchten, für ein lebendiges Szenario. Zudem gibt man sich auch soundtechnisch keine Blöße, denn alle eingefangenen Sounds fügen sich sehr stimmungsvoll ins Gesamtbild ein. Ein besonderes Lob gilt hierbei den Stimmen der Osteuropäer. Selten machte es derart viel Spaß, den Dialogen der Charaktere zu lauschen, wie im Fall von Cold Blood. Durch den starken russischen Akzent wirkt das Gesamtbild um ein Vielfaches authentischer.

■ **Fazit:** Metal-Gear-Solid-Fans, aufgepasst! Dieser Titel hat einiges



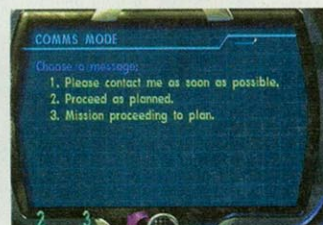
■ Sobald die wichtigen Items gefunden wurden, löst ihr mit diesem futuristischen Gerät einen Schuss aus.

zu bieten. Neben der Hide-and-Seek-Vorgehensweise fährt Revolution eine enorm dichte Story auf, die ohne Zweifel etwa aus der Feder eines John Grisham stammen könnte. Auf Revolution Software ist eben Verlass und alles, was Charles Cecil anfasst, scheint sich auf lange Sicht in Gold bzw. bare Münze zu verwandeln. Mich überrascht ein ums andere Mal, welche Höchstleistungen die Coder noch im Stande sind, aus der angegrauten Konsole zu kitzeln. Gerade vor der anstehenden Wachablösung der Sony-Konsolen steht uns mit Cold Blood ein weiterer



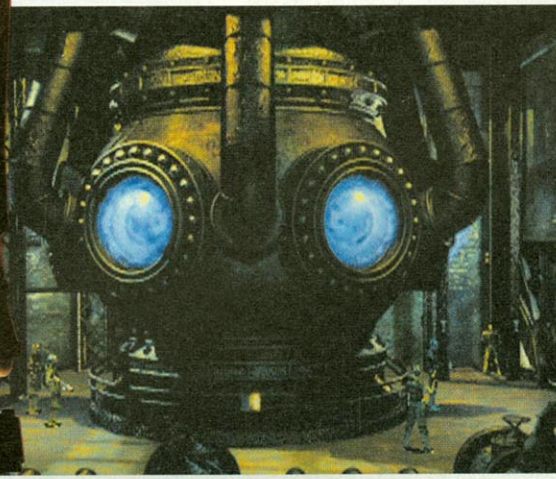
■ Je weiter ihr voranschreitet, desto düsterer werden die ohnehin morbide wirkenden Szenarien.

Knaller im Action-Adventure-Bereich ins Haus, wobei hier besonders die Tatsache erwähnt werden sollte, dass eben jener Titel eine sehr ausgewogene Mixtur aus beiden Elementen bildet: Sowohl Adventure- als auch Action-Fans werden bestens bedient. Ich kann es kaum erwarten, eine testfertige Version in Händen zu halten. (Tom S.)



■ An den Terminals lassen sich auch jederzeit die Missionsziele abrufen.

■ John Cord, MI6-Agent, befindet sich auf einer Routinemission im russischen Staat Volgia.



■ Was hat es wohl mit diesem Objekt auf sich, welches große Ähnlichkeit zu einem U-Boot aufweist?

super!
"Cold Blood bietet eine brillante Mischung aus Action und Adventure"

Erster Eindruck
PSG



Rennspiel-Fans, aufgehört! Psygnosis' Zerstörungssorgie Destruction Derby geht mit deutlichen Verbesserungen in punkto Gameplay und grafische Präsentation in die dritte Runde.

Bereits im Jahre 1995 wusste Reflections' Destruction Derby weltweit Millionen begeisterte Videospieler in seinen Bann zu ziehen. Ohne die private Kasko-Versicherung zu beanspruchen, ließen sich Muscle-Cars nach Belieben zerschrotten. Im Winter 1996 erschien dann der von den Fans massiv geforderte Nachfolger, der sich nicht nur optisch stark verbessert zeigte, sondern man verbreiterte die Straßen, integrierte eine Boxengasse, dank der sich Schäden reparieren ließen, und fügte



Saubere Arbeit: Die Boliden wurden äußerst aufwändig in Szene gesetzt.



Ungewöhnlicher Fuhrpark: Taxen und Pick-ups stehen zur Pistenhatz bereit.



Die Grafik-Engine überzeugt durch tolle Effekte, zum Beispiel solche Rauchschwaden.

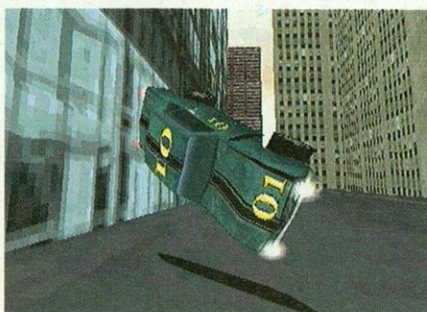
Mensch und Maschine werden voll beansprucht: Die Fahrphysik der Boliden kommt der Realität sehr nahe.

dem Racer zusätzliche Spielmodi hinzu. Nach mehr als drei Jahren präsentiert Psygnosis nun den dritten und gleichsam letzten Teil für Sonys betagten 32-Bitter. Dabei legte man besonderen Wert auf Langzeitmotivation, die durch die Integration vieler unterschiedlicher Spielmodi gegeben wird.

Gameplay: Es ist mal wieder einer dieser verdammten Rennstage. Ich kratze meine letzten Kröten zusammen, um meinen hochfrisierten Karren auf Vordermann zu bringen. Es wird Zeit, dass ich der Konkurrenz mal wieder zeige, was ich fahreisch drauf habe, und auch mein mittlerweile leer gewordenes Portmonee will wieder mit Preisgeldern gefüllt werden. Also suche ich die Herausforderung im Wrack-Race, das es mir möglich macht, auf insgesamt 25 Pisten zu zeigen, dass ich



Nach einem erfolgreichen Rennen winken neben Preisgeldern neue Strecken.



Noch nie wurden Überschläge von Fahrzeugen so spektakulär in Szene gesetzt wie in Psygnosis' neuem Racer.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: 3. Quartal 2000 | Entwickler: Psygnosis

DESTRUCTION DERBY RAW



Einfach unglaublich: Stoßt eure Gegner vom Dach eines amerikanischen Wolkenkratzers

nichts von meinem Rennfahrer-Können verloren habe. Ohne Geld lässt sich jedoch nur der erste Event auf dem Dragonfly-Parcours befahren. 20 Möchtegern-Schumis stehen mir hierbei zu Beginn des Rennens gegenüber. Da ich lange keine

Rennen mehr bestritten habe, werde ich auf den letzten Startplatz gesetzt. Na, denen werde ich es schon zeigen! Nach den vier zu absolvierenden Runden werde ich diese Angeber auf die Plätze verweisen! Die Startampel steht auf Rot und ange-



Verbremst: Geht ihr zu stark in die Eisen, hinterlassen eure Pneu Gummispuren auf dem Asphalt.



Durch Abdrängeln verschafft man sich meist deutliche Vorteile gegenüber der Konkurrenz.

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer



Die drei verschiedenen Perspektiven gewähren dem Piloten zu jedem Zeitpunkt besten Überblick.

spannt betätige ich mein Gaspedal. Nur noch wenige Sekunden zum Start. Ich bin bereit, alles zu geben. Es ist so weit, die Ampel schlägt auf Grün. Mit quietschenden Reifen verlasse ich die Start- und Zielgerade. Es kommt zu ersten Rangeleien

i Multiplayer-Spaß



Ein herausragendes Feature von Destruction Derby Raw ist der Multiplayer-Mode, dank dem zwei menschliche Mitspieler eine komplette Rennsaison miteinander bestreiten dürfen. Zudem integrierte man spaßige Zusatz-Modi, wie den Pass-da-Bomb-Mode, die vollkommen neue Spielprinzipien enthalten. So gilt es hier eine Zeitbombe durch Crashes an andere Fahrzeuge weiterzugeben. Ist die Uhr bei Null angelangt, wird der Fahrer, der als Letzter im Besitz der Bombe war, (spektakulär) aus dem Rennen genommen. Spaßig sind auch die Events auf dem Hochhaus, während der ihr gegnerische Boliden vom Dach des Wolkenkratzers befördern müsst. Auch hier gewinnt derjenige, der sich als Letzter in der Stage befindet.



Die Bremsleuchten eures Vordermannes zeigen an, dass ihr ausweichen solltet, um einem Unfall aus dem Wege zu gehen.

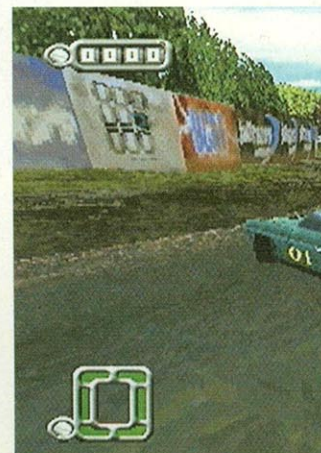


Unfälle bewirken, dass sich euer Fahrzeug aufgrund des entstandenen Schadens schlechter lenken lässt.

vor mir, denen ich dank eines gekonnten Richtungswechsels aus dem Weg gehe. Ich muss vorsichtig sein, denn bereits vier bis fünf starke Crashes können meinen Wagen zerlegen und somit das Rennen vorzeitig für mich beenden. So schiebe ich mich Position um Position nach vorne und dränge dabei auch die Konkurrenz so manches Mal an die Streckengrenzung. Dabei nimmt mein PS-Monster nur wenig Schaden, die Fahrzeuge der Konkurrenten hingegen lassen sich nach einem solchen Unfall kaum noch steuern. Zudem erhalte ich für



Gegen 19 CPU-gesteuerte Fahrer tretet ihr während einer Einzelspieler-Karriere an.



Die Anzeige am linken unteren Bildschirmrand gibt Auskunft über den Schadenszustand eures Muscle-Cars.



Für besonders gute Crashes erhält der virtuelle Pilot wichtige Punkte.

eine solch spektakuläre Aktion Unmengen wichtiger Punkte, die mich die Spitze der Fahrerrangliste erklimmen lassen. Kurz vor der letzten Einfahrt zur Start- und Zielgerade kommt es jedoch zu einem folgenschweren Zwischenfall. An



Gefahrenschilder sollten unbedingt beachtet werden, um nicht in der Fahrbahngrenzung zu landen.



Leichtes Touchieren von Mauern verursacht noch keinen Schaden an eurem Fahrzeug.



Auf solchen Buckelpisten schaukelt euer Fahrzeug manchmal so stark, dass ihr es kaum kontrollieren könnt.



Abgehoben: Fahrt ihr zu schnell über einen Hügel, fliegt euer Fahrzeug unweigerlich von der Piste.

“Aufgrund der abwechslungsreichen Spielmodi ist Langeweile ein Fremdwort”

Die PS-Monster verfügen über mehr als 400 Pferdestärken.



■ Aus der In-Board-Perspektive entwickelt sich ein Rennen zu einem Geschwindigkeitsrausch.

einer Sprungschanze, an der ich vorbei donnere, knallt ein weit zurückliegendes Fahrzeug auf das Dach meines Muscle-Cars und zerstört dieses schwerwiegend, so dass ich den

Boliden kaum noch steuern kann. Mit letzter Kraft schiebt sich mein Stock-Car dennoch über die Ziellinie, die ich aber nur als Dritter überfahre. Somit hat mich dieses dumme Manöver zwei Plätze gekostet, die Qualifikation fürs nächste Rennen ist jedoch glücklicherweise geschafft.

■ **Technik:** Hinsichtlich der grafischen Präsentation ließen sich die Coder aus England nicht lumpen. Sie holen wirklich die letzten Reserven aus dem 32-Bitter heraus. Die flüssige Engine brilliert mit tollen Effekten, wie den Rauchschwaden, die bei einem Verbremser über den Asphalt ziehen. Auch das an Driver erinnernde Fahrverhalten der Stock-Cars wurde, sofern sich das überhaupt be-



■ Die Zahlen über den vor euch fahrenden Vehikeln geben an, an welcher Position sich der jeweilige Wagen befindet.



■ Dank einer Replay-Funktion lassen sich die Höhepunkte des vorangegangenen Rennens nochmal betrachten.



■ Die Sprungschancen sollten so genutzt werden, dass ihr beim Wiederaufkommen nicht in der Kursbegrenzung landet.



■ Dumm gelaufen: Hier hat euch einer der intelligent agierenden CPU-Gegner in eine schlechte Position gebracht.

urteilen lässt, realistisch digitalisiert. Ferner sorgt das Strecken-Design dafür, dass so schnell keine Langeweile aufkommt. Ihr steuert euren Wagen über klassische Rennstrecken, durch träumerische Herbstlandschaften oder auf dem Dach eines Hochhauses. Last but not least beflügeln schwere Heavy-Metal-Hymnen den virtuellen Piloten immer wieder zu neuen Bestleistungen.

■ **Fazit:** Wer die Vorgänger auch nur ansatzweise mochte, wird Destruction Derby Raw lieben. Nie zuvor bereitete es dem Spieler mehr Spaß, seine Geg-



Ende 1995 erschuf die englische Schmiede Reflections mit Destruction Derby ein vollkommen neues Rennspiel-Konzept. In erster Linie standen nun nämlich Crashes im Vordergrund, für die der Spieler Punkte erhielt. Im November des darauf folgenden Jahres erschien dann der Nachfolger, der das unausgereifte Gameplay des Prequels verfeinerte. Auf sieben breiten Pisten kam es zu atemberaubenden Rennen. Auch hier galt es natürlich wieder die Gegner von der Strecke zu hauen, um wichtige Punkte zu erhaschen. Zudem wurden Strecken-Design, Grafik-Engine und Fahrverhalten der Kisten deutlich aufgepeppt. Lediglich der harsche Schwierigkeitsgrad hinterließ einen faden Beigeschmack.

ner in die Mauern zu drängeln. Absolut vorbildlich gestaltet sich auch der Multiplayer-Mode, dank dem ihr gemeinsam mit einem Freund die CPU-Fahrer zum Verzweifeln bringt. Verschiedene Spielmodi sorgen für die nötige Langzeitmotivation, so dass nicht nur Fans des Genres im Sommer einen genauen Blick auf Psychosis' neusten Racer werfen sollten. (Udo L.)

"Action pur: Unfälle wurden noch spektakulärer in Szene gesetzt"



■ Den Tod vor Augen: Ein Abflug von einem Wolkenkratzer bedeutet gleichzeitig das Rennende für den Piloten.



■ Mit sehr viel Humor benannte man die verschiedenen Stunts.



super! "Dank Psychosis neuster Karossen-Schlacht erwartet uns ein heißer Sommer"

Erster Eindruck
PSG

Das spektakulär in Szene gesetzte Render-Intro zeigt die Leidensgeschichte eines Stock-Cars.

Intro

■ Die Fahrzeuge des neusten Racers aus dem Hause Psychosis entstammen alle der Fantasie der Programmierer.





Kap. 2) Leibesübungen für die Daumenpartie.

Fig. 1)

Die Daumenbeuge.

Zeigefinger und Daumen spreizen.

Den Daumen beugen, der Zeigefinger bleibt bei dieser Übung gerade.

Ordentlich Druck ausüben. 12-mal pro Daumen, drei Wiederholungen.

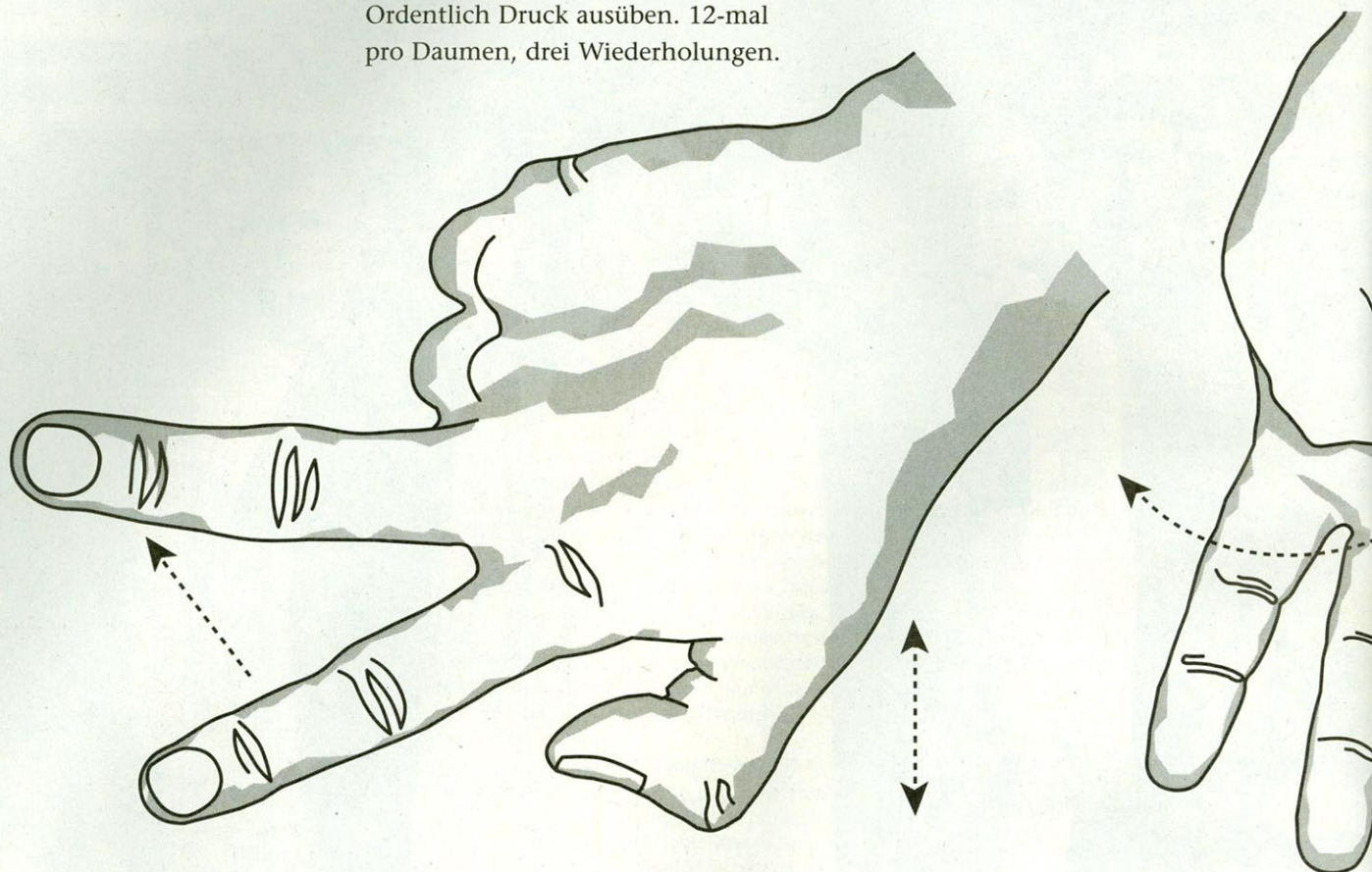
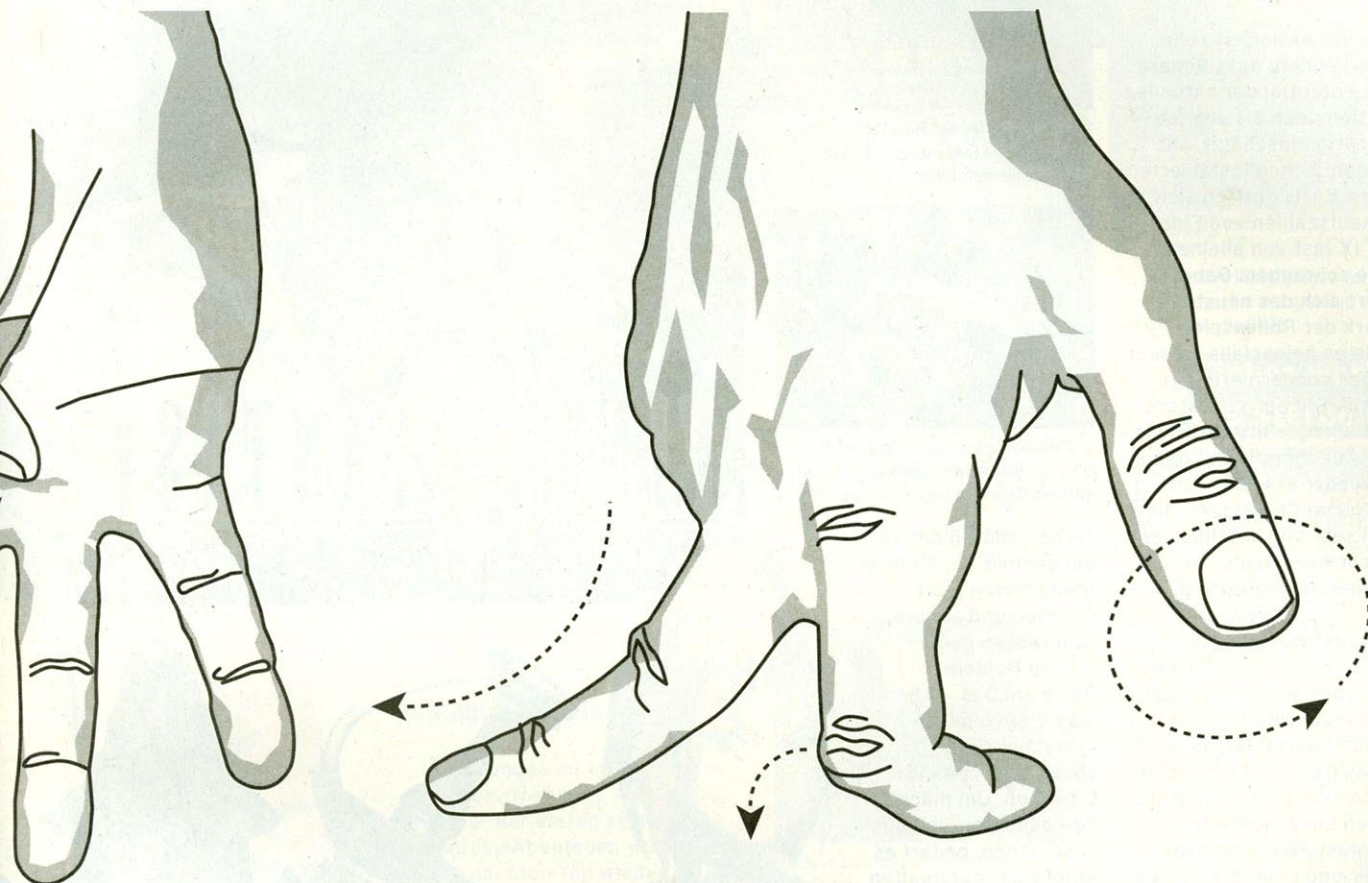


Fig. 2)

Der Daumen-Sit-up.

**DAUMEN FIT FÜR
ANSTOSS
PREMIER MANAGER.**



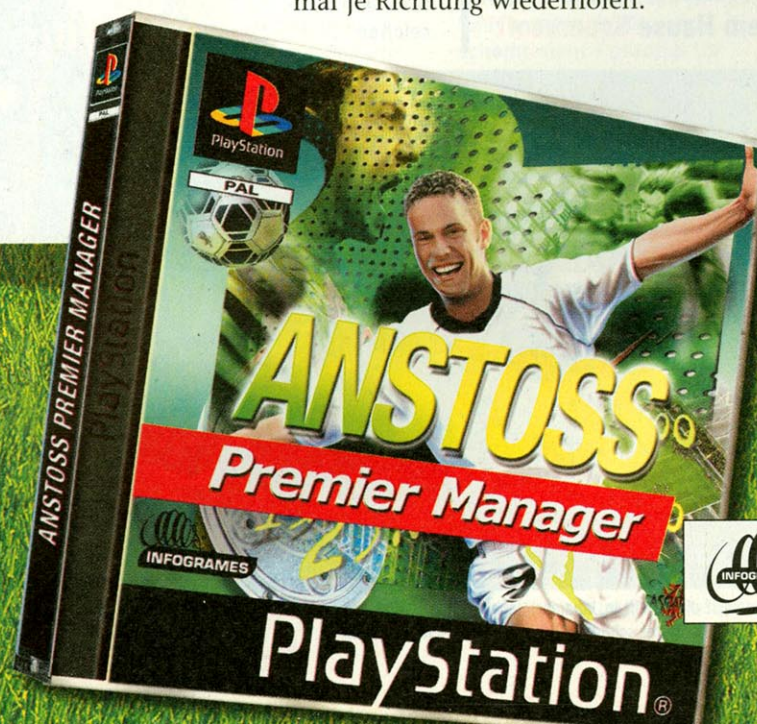
Legen Sie den Handrücken auf eine gerade Unterfläche. Den Daumen so weit wie möglich von rechts nach links biegen. Die restlichen Finger leicht spreizen. 12-mal pro Daumen, drei Wiederholungen.

Fig. 3)
Der Daumenschwung.

Den Daumen so schnell wie möglich kreisen, dabei Zeige- und Mittelfinger auf festen Untergrund pressen. Pro Daumen 120-mal je Richtung wiederholen.

olltreffer! Den derzeit erfolgreichsten Fußballmanager auf PC* gibt es jetzt auch für eure PlayStation. 3D-Fußballmotion vom ersten. Kein Wunder, schließlich haben wir eure Ideen und Wünsche umgesetzt. Also! Leugen, biegen, kreisen – die nächste Zeit wird hart für eure Daumen. ANSTOSS PREMIER MANAGER. Darauf habt ihr gewartet.

Nr. 1 der VUD PC-Charts
(Stand: 10.02.-10.03.2000)



Genre: Rollenspiel | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: Squaresoft | Schwierigkeitsgrad: tba.

Bei dieser Nachricht werden bestimmt viele PlayStation-Besitzer aufatmen. Das nächste Monumentalwerk von Squaresoft, Final Fantasy IX, erscheint noch auf der alten PlayStation.

■ Mit dieser Aktion ist sehr klar zu erkennen, dass Squaresoft das Potential der aktuellen PlayStation noch als sehr gewinnträchtig einschätzt. Mit einer gigantischen installierten Hardware-Basis dürften sich die Verkaufszahlen von Final Fantasy IX fast von alleine in die Höhe schrauben. Dabei orientiert sich das neueste Machwerk der Rollenspiel-Spezialisten keinesfalls an dem Vorgänger, sondern erinnert vom Grafik-Stil her sehr stark an die 8- und 16-Bit-Vorgänger. Größtes Augenmerk fällt dabei auf die wieder etwas knuddelig ausgefallenen Charaktere, die dennoch sehr viel detaillierter dargestellt werden als beispielsweise im siebten Teil.

■ **Gameplay:** Wer sich besonders an dem "realistischen" Ambiente des achten Teiles erfreuen konnte, wird mit Teil IX eine kleine Überraschung erleben. Das ganze futuristische Design des Vorgängers musste den klaren Linien der alten Final-Fantasy-Teile weichen. Computer und Leuchtreklamen werden in FFIX wieder ersetzt durch fantasievolle Burgen und Schlösser. Auch die bedrohlichen Mech-Monster des achten

"Mit Final Fantasy IX erwartet alle Rollenspiel-Fans ein weiteres Meisterwerk aus dem Hause Squaresoft"



■ Im neuesten Teil der Final-Fantasy-Reihe dürfen sich die Fans wieder auf eine fantasievolle Welt freuen.



■ Ohnmächtig liegt einer der Helden mit einer Bauarbeiter-Spalte am Boden, während Regen auf ihn niederprasselt.

Teiles gehören der Vergangenheit an. An ihrer Stelle treten jetzt Drachen und andere Fabelwesen gegen unsere Helden-Party an. Das Magie-System orientiert sich ebenfalls an den 16-Bit-Teilen. Um mächtige Zaubersprüche auszusprechen, bedarf es erneut der guten alten Kristalle. Nur mit ihrer Hilfe hat euer Charakter die Möglichkeit, seine Gegner mit einer gehörigen Portion Magie ins Jenseits zu schicken. Grund für diese zahlreichen

"Die sympathischen Charaktere sind wieder etwas knuddliger"

FINAL FANTASY IX

ファイナルファンタジー



スタイナー
「これで姫さまを
城へお連れすること」

■ Noch ist die Schrift in Japanisch, aber das Übersetzungsteam von Square arbeitet schon fleißig an den deutschen Texten.

Zidane Tribal

Mit dem zarten Alter von 16 Jahren gehört der charmante Dieb zu den Hauptcharakteren von Final Fantasy IX.

Adelbert Steiner

Der königliche Ritter ist stets bereit, für seine Ehre zu sterben, auch wenn er etwas lustige Schuhe an den Füßen trägt.



■ Dieser niedliche Zwerg hat Ähnlichkeiten mit einem Jawa aus dem weit entfernten Star-Wars-Universum.



■ Die Render-Hintergründe der In-Game-Grafik sind wie gewohnt von allerfeinster Qualität.



■ Das Charakter-Design des neuesten Monumentalwerkes von Squaresoft orientiert sich wieder an dem siebten Teil von Final Fantasy.

i Lieber werben als sterben



Auch Squaresoft zeigt sich nicht allmächtig. Während sich alle bisherigen Charaktere des japanischen Software-Giganten nur in ihren Spielen zeigten, findet man die Figuren von Final Fantasy IX erstmals in einem japanischen Coca-Cola-Werbespot. Ob es für Europa einen ähnlichen Spot geben wird, ist fraglich.



■ **Fazit:** Final Fantasy IX rockt! Kein anderes Rollenspiel scheint mehr Potential für einen Hit zu haben. Wir halten für euch die Augen offen. (Markus H.)



"Grandioses Meisterwerk beim letzten Anlauf auf die alternierende Sony-Konsole"

"Final Fantasy IX wird bei den Fans der Serie einschlagen wie eine Bombe"

Änderungen ist eine einzelne Person. Yoshitaka Amano, Designer der ersten sechs Final-Fantasy-Abenteuer, wurde für den neunten Teil wieder verpflichtet und leistet in Sachen Game-Design abermals Erstaunliches. Wie sich die Storyline durch das Spiel strickt, ist leider noch nicht klar, allerdings dürft ihr erneut mit einer faszinierenden und packenden Geschichte im Stile der Prequels rechnen.

■ **Technik:** Sie können einem nur leid tun, die Render-Artists von Squaresoft. Betrachtet man die filigranen Render-Hintergründe, erkennt man so viele Details in

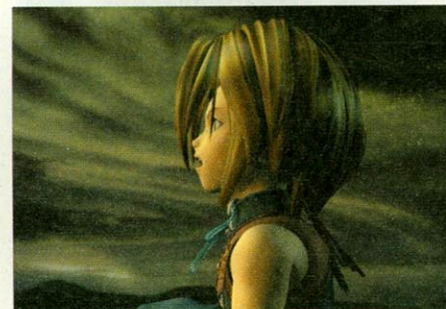


■ Ob es sich bei diesem Monstrum um Freund oder Feind handelt, wird sich erst in den folgenden Monaten klären.

den Bildern, dass für eine Szene bestimmt mehrere Monate Arbeit vergehen. Auch die Qualität der Video-Sequenzen ist auf einem sehr hohen Squaresoft-Standard. Über den Kampf-Ablauf ist noch wenig bekannt, jedoch wird dem Spieler mit Sicherheit eine dreidimensionale Ebene präsentiert, die mit grandios in Szene gesetzten Effekten aufwartet. Vor allem hier wird das Know-how der Squaresoft-Spezialisten deutlich zu erkennen sein.



■ Die prächtigen Bauten der Kulisse erinnern entfernt an die Monumente im antiken Rom.



■ Bei Zidane Tribal dürfte es sich um den neuen Hauptcharakter des neunten Teiles handeln.

Vivi Ornitier

Die neun Jahre alte Zauberin sucht nach der vollkommenen Macht und geht dabei ständig verloren.

Genre: Strategie | Spieleranzahl: 1-4 | Erscheint: Juni 2000 | Entwickler: Infogrames | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Schweinisches Strategie-Spektakel

Frontschweine

Viele Spieler sind sicherlich der Meinung, dass ein Schwein in das Schlachthaus gehört. Wer das aber mit den Frontschweinen von Infogrames vor hat, der sollte sich besser in Acht nehmen, denn diese bis an die Zähne bewaffneten Ferkel-Soldaten könnten sich schmerzlich zur Wehr setzen.

■ Wer als PlayStation- oder PC-Besitzer jemals die Chance hatte, das geniale Strategie-Spiel Worms zu zocken, war mit Sicherheit diesem simplen, aber doch spaßigen Spielkonzept erlegen. Vor allem mit mehreren menschlichen Spielern machte dieser Klassiker unglaublich viel Spaß. Einziger Knackpunkt an diesem Titel war die doch sehr schlichte zweidimensionale Bonbon-Grafik. Grund genug für die findigen Coder von Infogrames, dieses Spielkonzept aufzugreifen und einige Verbesserungen, nicht nur grafischer Natur, vorzunehmen.



■ In der ersten Mission müsst ihr auf einem Trainingsgelände euer Können unter Beweis stellen.



■ Fällt einer eurer Kumpanen ins Wasser, müsst ihr mit großem Verlust von Lebenspunkten rechnen.

■ **Gameplay:** In dem fernen Land Saustallasien mitten im Pigzifik ist wieder einmal Krieg ausgebrochen. Auf der Suche nach ihrem geliebten Schweinefraß haben sich die verschiedenen Parteien gehörig in die Haare bekommen. Wie im Stall üblich,



■ Vergebt ihr im Spielverlauf kräftig Orden, schlagen eure Schweine verschiedene Laufbahnen ein.



"Na, Star-Wars-Anleihen entdeckt?"



■ Mit den unterschiedlichen Fähigkeiten kann der Pionier beispielsweise Minenfelder deutlich erkennen.



■ Auch im Multiplayer-Modus trumpft Frontschweine mit vielen verschiedenen Karten auf.

können diese Unstimmigkeiten nur mit einem Krieg zwischen den verschiedenen Schweinevölkern aus der Welt geschafft werden. Hier greift ihr

in das Geschehen ein. Kaum habt ihr euch für eine der vier verfeindeten Parteien entschieden, betrachtet ihr im Mission-Briefing die Weltkarte, welche sehr stark an ein geplättetes Ferkel erinnert. Ist euer Einsatz-Team anschließend aufgestellt und bereit zum Kampf, findet ihr euch in einer dreidimensionalen Landschaft wieder. Die Auseinandersetzung wird dann rundenbasierend ausgetragen, sprich ihr zieht abwechselnd mit dem Computer oder dem menschlichen Mitspieler. Um dem Spielzug eine



■ Der Sanitäter heilt stets eure Soldaten. Deshalb sollte er nach seinem Spielzug in sicherem Gebiet abgestellt werden.



■ Gemein! Wer sich seines Feindes ganz lässig entledigen möchte, platziert einfach einige Stangen Dynamit an dem armen Gegner.



■ Bei der Gestaltung der Uniformen haben sich die Designer an realen Vorbildern orientiert.



■ Nach der gewonnenen Schlacht jubeln die überlebenden Frontschweine.



gewisse Grenze zu setzen, müsst ihr für jeden Angriff ein bestimmtes Zeitlimit einhalten. Deshalb sollte man sich schon vorher im Klaren darüber sein, welchem Eber man den Garaus machen will. Je nach Dienstgrad, welcher vom Spieler bestimmt wird, stehen

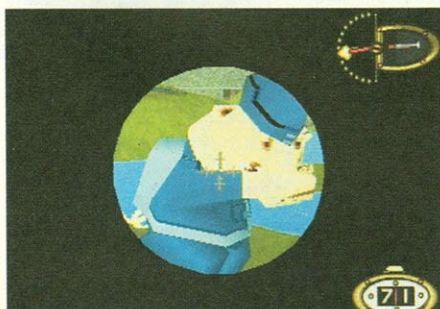


■ Betritt eure **Kampf-Sau** ein geschlossenes Gebäude, wird das Dach des Bauwerkes transparent.

dem Charakter verschiedene Waffen zur Verfügung. Neben zahlreichen Waffen, wie Gewehr, Granate und Bazooka, gestaltet es sich als besonders witzig, den Gegner mit einer Dynamit-Ladung unter dem Hintern ins Jenseits zu jagen. Mit jedem Treffer, den ein eigenes oder feindliches Schwein abbekommt, verliert es wichtige Lebenspunkte. Sind diese letztendlich erschöpft, explodiert die Figur mit einem lauten Knall, was einen nahe stehenden Feind ebenfalls schaden könnte. Je nach Entwicklungsstufe des Teams bilden die einzelnen Soldaten noch verschiedene Fähigkeiten aus, die sich im Kampf als besonders nützlich erweisen. Der Pionier beispielsweise erkennt jedes Minenfeld, das sich in seiner Umgebung befindet, während der Schütze zum perfekten Scharfschützen mutiert.



■ Auch stark gepanzerte **Geschütz-Türme** werden von den kämpfenden Schweinen geentert.



■ Zielt ihr aus **nächster Nähe** auf einen Widersacher, legt dieser schützend seine Arme um den Kopf.



■ Sind die Gegner zu weit entfernt, weisen Pfeile auf ihren **Standpunkt** hin.



Ade Carless von Infogrames Sheffield klärte uns über die Hintergründe von Frontschweine auf.

PSG: Aus welcher Idee heraus entstand das Spiel Frontschweine?

Ade Carless: Die Tochter eines unserer Programmierer liebte den Film „Ein Schweinchen namens Babe“. Deshalb dachten wir uns, dass Schweine eigentlich perfekt geeignet wären, um ein lustiges Strategie-Spiel zu entwickeln. Wir hatten anfangs Ideen, ein ähnliches Spiel wie Combat-Golf zu programmieren. Dann entschlossen wir uns aber, ein lustiges Taktik-Kriegsspiel zu designen, welches vom Grundgerüst dem Spiel Worms ähneln sollte, jedoch in einer vollkommen dreidimensionalen Umgebung.

PSG: War es sehr schwierig, die künstliche Intelligenz des Computers zu programmieren?

AC: Die KI zu programmieren war eine knifflige Sache, denn im Spiel gibt es 15 verschiedene Intelligenz-Stufen. Jeder der einzelnen Charaktere hat seine eigene Taktik und Vorgehensweise. Außerdem stehen den Kriegern noch 15 verschiedene Waffen zur Verfügung, die der Computer je nach Rang des Soldaten unterschiedlich intelligent einsetzt.

PSG: Wollt ihr auch eine PlayStation2-Variante des Spieles entwickeln?

AC: Momentan noch nicht. Allerdings wird von Frontschweine eine PC-Version erscheinen. Wir denken auch, eine Dreamcast-Variante zu veröffentlichen, jedoch dauert diese noch etwas, da wir noch einige Extras einfügen wollen.

PSG: Die Modelle der kleinen



„Die Tochter eines unserer Coder liebte den Film: Ein Schweinchen namens Babe“

■ **Technik:** Frontschweine beinhaltet alles, was man sich schon immer bei Worms wünschte. Mit einer detaillierten dreidimensionalen Grafik und den liebevoll designeden Polygon-Schweinchen hat dieser Titel auch für Grafik-Liebhaber etwas zu bieten. Hervorragend gelungen ist auch die Steuerung. Mit nur wenigen Handgriffen und einer kurzen Einspielzeit dürfte es jedem PS-Besitzer gelingen, das Spiel zu meistern. Besonderes Lob muss man bei diesem Spiel dem Synchronisationsteam zukommen lassen. Die Sprachausgabe der kleinen Schweine ist wirklich allerliebst und enthält jede Menge witziger Sprüche aus großen Kinofilmen.

■ **Fazit:** Auch wenn es für die kleinen Würmer etwas hart sein mag, aber die Frontschweine werden mit Sicherheit die neuen Genre-Könige. Vor allem mit mehreren menschlichen Spielern hat dieser Titel schon in der Preview-Version absolutes Kult-Potential. (Markus H.)

super! „Lustiges Taktik-Geplänkel, auch für Multiplayer bestens geeignet“
Erster Eindruck
PSG



■ Für besonders gelungene **Treffer** wird eure Spielfigur vom Sprecher gelobt.



■ Aliens reagieren auf extreme Hitze-, Kälte- und Elektrostöße. Diese verabreicht ihr ihnen gnadenlos.



■ Aliens hinterlassen zudem Spuren. Deutet diese richtig und findet die geheime Brutstätte der Kreaturen.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 3. Quartal 2000 | Entwickler: Argonaut | Schwierigkeitsgrad: schwer

Alien-Jagd: Die Entscheidung naht

Alien Resurrection

Was lange währt, wird endlich gut? Ungeduldig erwarten wir Argonauts Alien-Streich der Superlative.

■ Wurde Alien Resurrection anfangs noch als Third-Person-Action-Adventure entwickelt, scheint Argonaut langsam auf die Ego-Shooter-Schiene umzuschwenken. Oder werden wir am Schluss eine Kombination aus beiden

Genres erleben? Ihr steigt direkt in die Welt einer fernen Zukunft ein. Hier entwickeln diabolische Wissenschaftler eine teuflische biologische

Waffe. Ihr Ziel: die Alien-Brut, die einst auf einer fremden Welt entdeckt wurde, zu einer unbesiegbaren Armee

zu machen. Um biologische Einheiten für diese Saat des Schreckens heranzuzüchten, werden menschliche Körper benötigt. Hilflos geklonte Menschen dienen als Brutstätten für die Eier der Aliens.

■ **Gameplay:** Doch was wäre Alien Resurrection, wenn nicht ihr auf den Plan gerufen würdet, um dieses Unrecht zu beenden. Als Rache-Engel übernehmt ihr einen von vier Charakteren aus dem Film und tretet gegen die dunklen Machenschaften an. In groben Zügen müsst ihr den gesamten Handlungsstrang des Films durchlaufen, wobei sich die Anforderungen in den zehn Abschnitten je nach der Auswahl des Charakters verändern. Neben schweren actionlastigen Elementen, die nur der Ausrottung eurer Gegner dienen, müsst ihr es noch bewerkstelligen, einen Fluchtweg aus dem durchs All treibenden Labor des Schreckens zu finden. Dabei heißt es nicht nur planlos durch die Gänge zu schlappen, sondern auch so manche Schwimmpassage (wie im Film) zu überwinden.



■ Panik! Jetzt hilft nur noch Feuer aus allen Rohren, um zu überleben.

■ **Technik:** Grafisch wird Alien Resurrection die Fahnenstange dessen zeigen, was die PlayStation kann. Komplett auf Polygonen basierend, werden unzählige kleinere Abschnitte in den zehn Handlungssträngen zum großen Konzept des vierten Kinofilms zusammengeführt. Ein Hauptaugenmerk von Entwickler Argonaut liegt auf der Feinabstimmung der künstlichen Intelligenz der Gegner, die vereinzelt oder in Gruppen gnadenlos nach eurem Leben trachten werden. Sie sollen nicht nur als simples, dummes Kanonenfutter dienen, sondern sich heimtückisch an euch heranschleichen und mit Säure-Odor für so manchen Schockmoment sorgen.



■ **Fazit:** Mit der Kinostreifen-Konvertierung kommt Argonaut vielleicht ein wenig zu spät, um die Film-Fans anzusprechen. Action-Freunde werden begeistert sein. (Tom S.)



■ Energieverlust wird durch einen blutroten Screen angezeigt.



■ Dieses Untier büßt gleich seine Unachtsamkeit.



■ Dieser Feind hat uns noch nicht entdeckt. Jetzt nur nicht die Ruhe verlieren und gut zielen.

■ Ripley, Powerfrau aus vier Teilen des Alien-Universums, tritt mittlerweile in achter Generation als Klon auf. Ihr Vorteil, sie trägt Gene der Aliens in sich.



■ Mit tödlicher Gluthitze verbrennt ihr außerirdisches Fleisch. Die Physik der Flammen wirkt ungeheuer realistisch.



i Wählt zwischen diesen Charakteren



■ Ripley

In achter Generation geklont. Aber auch diese Ripley zeigt den Aliens, wo es lang geht.



■ DiStefano

Knallharter Söldner der USM-Auriga. Schließt sich dem Trupp der Verdammten an.



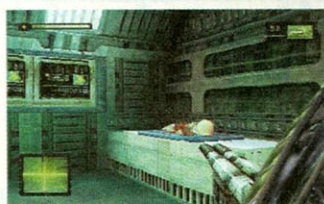
■ Call

Mechanikerin der Truppe. Welches finstere Geheimnis trägt sie mit sich herum?



■ Christie

Stets selbstherrlich und egoistisch, aber seine Ruhe im Kampf ist bewundernswert.



■ Überall findet ihr Beweise für die grauenhaften, unmenschlichen Versuche der verbrecherischen Wissenschaftler.

■ Die bössartigen Kreaturen aus einer fernen Welt sind unmenschlich stark und haben Säure als Blut.



"Alien Resurrection hat von den Ansätzen alles für den Horrorschocker des Jahres"



Palm Pad Shock Controller

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

DM 29.95*



Mars attacks!

Infrarot Cyber Shock Controller

FÜR PLAYSTATION™

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

DM 69.95*



8 MB Memory Card

FÜR PLAYSTATION™

- 120 Speicherplätze
- schneller Datenzugriff

DM 59.95*



16 MB Memory Card

FÜR PLAYSTATION™

- 240 Speicherplätze
- größte unkomprimierte Memory Card für Playstation™

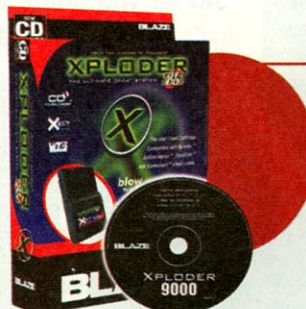
DM 89.95*

XPloder 9000

FÜR PLAYSTATION™

- 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 Parallelsport

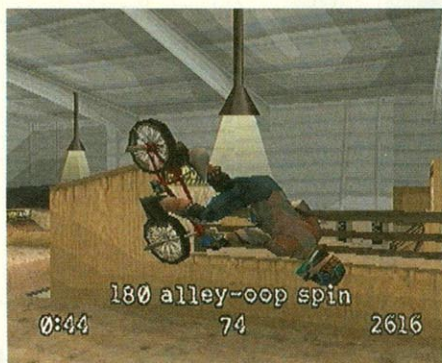
DM 79.95*



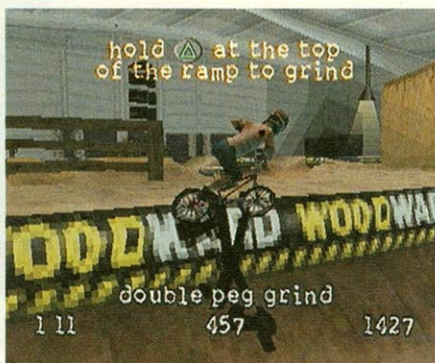
* empfohlener VK-Preis

XPloder Code Hotline:
0190-82 46 75*
* (7,99 DM / Min.)

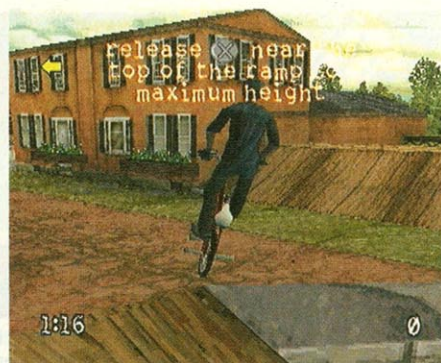
BLAZE®



■ Ihr solltet es besser nicht **übertreiben**, sonst fliegt euer Fahrer schnell auf die Nase.



■ Anfangs gibt euch das Spiel noch kleine **Tipps**, wie ihr die trickreichen Sprünge am einfachsten meistert.



■ Auf einem **Dirt-Track** gestaltet es sich relativ schwierig, die Haftung der Reifen zu gewährleisten.

Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1 - 2 | Erscheint: Juli 2000 | Entwickler: Acclaim | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Tony Hawk's Skateboarding für BMX-Fanatiker?

Dave Mirra Freestyle BMX

Nach dem immensen Erfolg von Tony Hawk's Skateboarding gibt es schon wieder neues aus der Fun-Sports-Ecke zu berichten.

■ Nachdem das Skateboard-Genre auf der PlayStation in letzter Zeit sehr gut bedient wurde, ist es natürlich Zeit, eine neue Trendsportart für das Sony-Gerät umzusetzen. Für Acclaims jüngsten Streich verpflichteten sie keinen Geringeren als die BMX-Legende und den zehnfachen X-Games-Gold-

medaillen-Gewinner Dave Mirra. Mit dieser starken Lizenz könnte es Acclaim durchaus gelingen, an den Erfolg von Tony Hawk's Skateboarding heranzukommen.

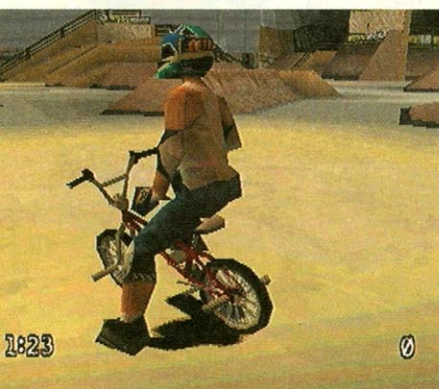
■ **Gameplay:** Bei Dave Mirra Freestyle BMX findet sich nicht nur der Namensgeber als Spielfigur wieder, sondern auch andere Persönlichkeiten der Skater-Szene, zum Beispiel Ryan Nyquist oder Mike Laird, dürfen über einen der zwölf verschiedenen Plätze geschmeichelt werden. Jede der waghalsigen Strecken teilt sich hierbei noch in Vert-, Dirt- und Street-Riding auf, so dass dem Spieler im Endeffekt 36 unterschiedliche Kurse zur Verfügung stehen. In bester Tony-Hawk-Manier geht es dann los. Egal ob in der Half-Pipe, am Grind oder über den Table, Dave Mirra Freestyle BMX braucht sich nicht hinter dem großen Vorbild zu verstecken. Mit einem innovativen offenen Trick-System vermag der Spieler

selbst aus der Kombination einfacher Basic-Tricks beeindruckende Specialmoves herauszuzaubern. Ferner enthält das Spiel noch zehn verschiedene Multiplayer-Levels, welche mit Spielvarianten wie B-M-X (einer Variation von HORSE Basketball), Longest Grind, Sickest Trick und etlichen anderen für Langzeitmotivation pur sorgen.

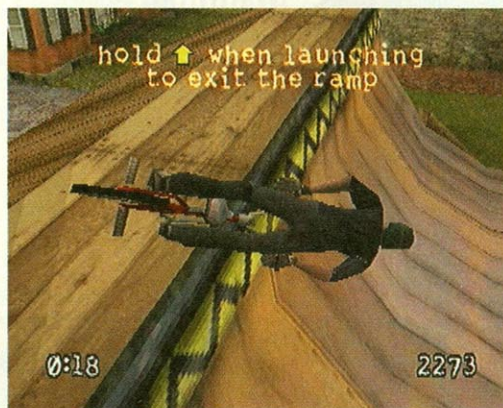
■ **Technik:** Grafisch hinkt die Preview-Version von Dave Mirra Freestyle BMX der Konkurrenz von Activision nur knapp hinterher. Durch das Skeletal Dynamics System wird jeder Sturz und Aufprall separat berechnet und gleicht keinem vorhergehenden. Besonders imposant sind die Replays in Szene gesetzt. Habt ihr einen grandiosen Lauf geschafft, dürft ihr eure Leistung in voller Länge betrachten.

■ **Fazit:** BMX-Freunde, aufgepasst! Mit Dave Mirra Freestyle BMX kommt ein ganz heißer Titel auf euch zu. Wer sich schon bei Tony Hawk's Skateboarding die Finger verknotet hat, wird auch mit diesem Spiel jede Menge Spaß haben. (Markus H.)

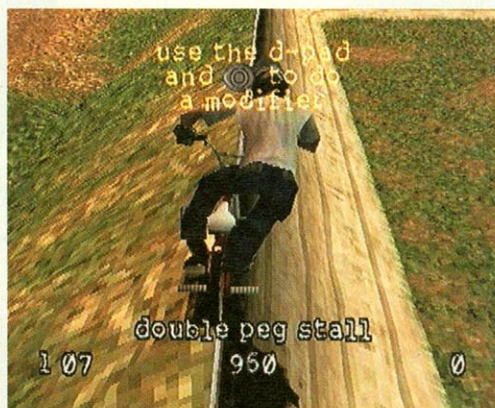
"Was Tony Hawk für die Skater war, könnte Dave Mirra für BMXler werden"



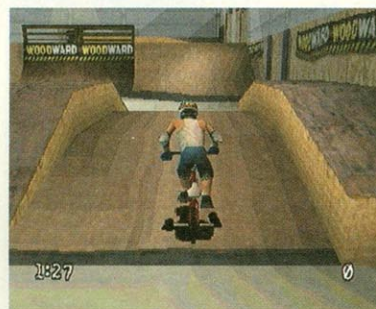
■ Besonders dem **realistischen Schattenwurf** des Fahrers sollte man große Beachtung schenken.



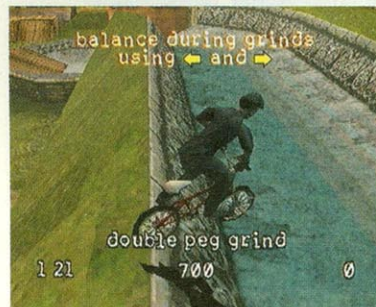
■ Auch in der **Half-Pipe** wissen sich BMX-Fahrer zu behaupten. Mit ausgefallenen Tricks begeistern die Fahrer immer wieder.



■ Mit dem Zweirad kann sogar **gegrindet** werden, wie es unser Fahrer hier eindrucksvoll demonstriert.



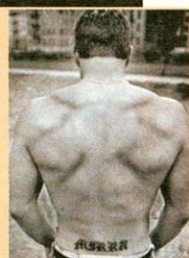
■ Mit viel **Schwung** müsste es hier gelingen, an der gegenüberliegenden Seite einen gekonnten Trick zu zeigen.



■ Vorsicht bei den kleinen **Kanten**! Ein Sturz hätte hier sicherlich fatale Folgen.

Wer ist Dave Mirra?

Alter: 26
Geburtsdag: 4. April 1974
Größe: 180 cm
Gewicht: ca. 80 kg
Heimatstadt: Chittengo, New York (in der Nähe von Syracuse)
Tiere: eine Katze namens Simba
Tattoos/Piercings: ein Tattoo-Schriftzug MIRRA an seinem Rücken
Momentaner Wohnort: Greenville, North Carolina
Spitzname: Miracle Boy oder Man
Fährt seit: 1987
Auto: weiße Corvette Convertible
Lieblingsfilm: Caddyshack
Lieblingsfarben: Schwarz und Weiß
Lieblingessen: Spaghetti mit Hühnchen und Parmesan
Lieblingsmusik: Social Distortion
Sonstige Interessen: Golfspielen, Herumhängen mit Freunden oder Familie, mit Freunden BMX fahren, Eastwood Ramp Park



"Klasse Sportsimulation mit Ambitionen zum Spitzenplatz im Fun-Sports-Genre"

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: Juni 2000 | Entwickler: Galeco | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Erste Pizza-Taxi-Simulation

Radikal Bikers

Galecos Racer Radikal Bikers sorgte bereits in der Spielhalle für leere Portomonees beim Spieler. Nun erscheint der Rennspiel-Spaß auch für Sonys 32-Bit-ter.

Man stelle sich folgendes Szenario vor: Eine Stadt wird rein pizza-technisch von zwei verschiedenen Lieferanten abgedeckt. Jedes der Unternehmen versucht natürlich, das schnellste zu sein. Da die Straßen der Metropole aber meist verstopft sind, stellt man seinen Angestellten flotte

Vespa-Roller zur Verfügung, mit denen jeder Stau umkurvt wird. Im allgemeinen Trend der Zeit ist leider auch das Pizza-Geschäft rückläufig, so dass lediglich ein Pizza-Dienst Chancen auf Fortbestand hat, der schnellere nämlich. So bewaffnet sich der Spieler mit einem Roller und donnert durch das stark frequentierte Straßennetz der Stadt. Dabei trifft er immer wieder auf Sprungschancen, dank deren Hilfe er nützliche Goodies erreicht, die ihm beispielsweise kostbare Lieferzeit schenken. Um jedoch einen wirklichen Zeitvorteil gegenüber der harten Konkurrenz herauszufahren, empfiehlt es sich, Ausschau nach einer der vielen Abkürzungen zu halten. Habt ihr das Ziel vor dem gegnerischen Taxi-Fahrer erreicht, gelangt ihr in das nächste, wesentlich stärker befahrene Stadtviertel. Insgesamt bietet euch Radikal Bikers aufregende Hetzjagden in vier verschiedenen Ländern (Italien, Frankreich, Großbritannien und USA), die mit typischen Details des jeweiligen Staates gespickt wurden. Grafisch kann der Racer mit dem Automatenvorbild Stand halten, wobei rein optisch keine Höchstleistungen erwartet werden dürfen. Die



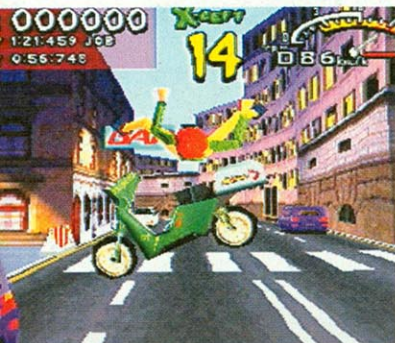
Um enge Biegungen gekonnt zu nehmen, lehnt sich die flotte Biene mit ihrem Körper in die Kurve.

Polygone der Fahrer beispielsweise wirken relativ klobig. Die Vehikel, die die Straßenzüge säumen, setzen sich aus wenigen Polygonen zusammen und die kunterbunten Stadt-Szenarien strotzen nicht gerade vor Detailfülle. Der mittelklassige Soundtrack wurde komplett von der Arcade-Version übernommen. Somit ist Radikal Bikers ein schnörkelloser Arcade-Racer für Zwischendurch, vor dessen Spielspaß nicht stundenlanges Studieren einer Anleitung nötig ist. Ob Galecos Renner für die nötige Langzeitmotivation sorgen kann, wird der Test in der kommenden Ausgabe zeigen. (Udo L.)



Bis zu acht unterschiedliche Protagonisten lassen sich in der fertigen Version anwählen.

Erster Eindruck **gut**
PSG "Galeco liefert kurzweilige Arcade-Unterhaltung für Zwischendurch"



Ooohhh: Abflüge vom Roller bedeuten zumeist wichtigen Zeitverlust zum gegnerischen Pizza-Fahrer.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Juni 2000 | Entwickler: Creative Reality | Schwierigkeitsgrad: mittel

Und es gibt doch ein Leben auf dem roten Planeten!

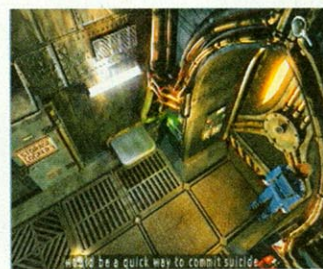
Martian Gothic: Unification

Take 2 wagt sich erstmals ins Genre der Action-Adventure. Der Titel wurde hierbei mit einer filmreifen Story umgarnt.

Für die Hintergrund-Story verantwortlich zeichnet sich der Science-Fiction-Autor Stephen Marley, der bestenfalls Insidern ein Begriff sein wird. Vor etwa 13.000 Jahren crashte ein

Meteorit vom Mars kommend auf die Erdoberfläche. Doch erst im Jahre 1984, bedingt durch einen wesentlichen Fortschritt in der technischen Entwicklung, stellte man das Unfassbare fest. Der Himmelskörper enthielt zahlreiche Bakterien in fossiler Form. An dieser Stelle setzt nun der rein fiktive Teil aus der Feder des Herrn Marley ein. Nachdem die

Marsoberfläche im 21. Jahrhundert von Menschen kolonisiert wurde, erreicht ein merkwürdiger Hilferuf von der Vita-Basis auf dem roten Planeten die zuständigen Stellen auf der Erde. Wenige Monate später wird ein bemanntes Raumschiff mit drei Personen an Bord in Richtung Mars entsandt. An Bord befinden sich der Geheimdienstler Martin Kane, die Mikrobiologin Diane Matlock sowie der Computerexperte Kenzo Uji. Eure Aufgabe besteht nun darin, die merkwürdigen Vorgänge aufzuklären und eventuelle Überlebende zu retten. Zu den genreüblichen Rätseln gesellt sich ein interessantes Element. Ihr habt die Möglichkeit, alle drei Charaktere zu dirigieren. Nur aus dem perfekten Zusammenspiel zwischen den Dreien gelangt ihr ans gewünschte Ziel. Durch die Nutzung der individuellen Fähigkeiten der Protagonisten lassen sich die vielen logischen Rätsel lösen, denn jeder Darsteller hat beispielsweise andere Gegenstände im Gepäck, wie ein Handbuch für Videospiele! Grafisch zeigt sich Martian Gothic von der besten Seite. Trotz fehlender Analog-Steuerung glänzen die Coder durch detailreich inszenierte gerenderte Backgrounds. Ein-



Die Biologin Diane Matlock zählt ebenso zu eurem Team wie der Computerspezialist Kenzo Uji.



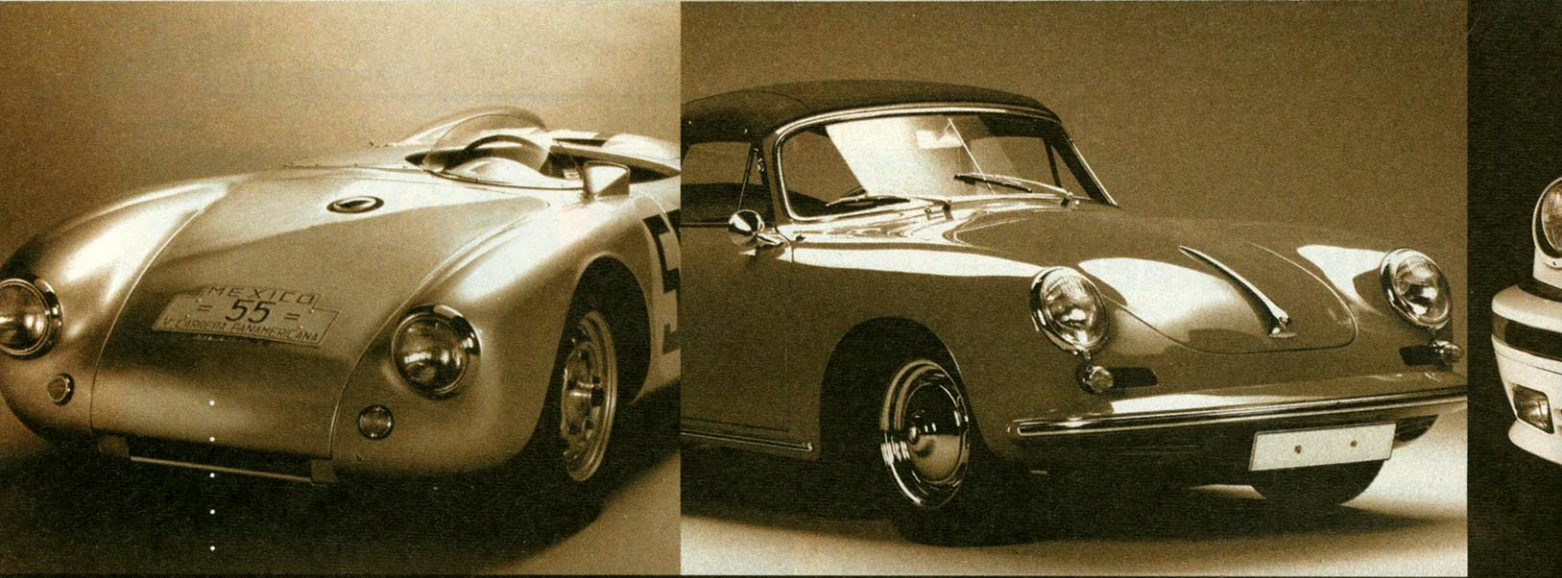
Verstümmelte Körper sorgen für eine Menge Fragen. Wer oder was war der Urheber dieses Massakers?

zig in Sachen Sounduntermalung wirkt die etwas emotionslose Sprachausgabe noch verbesserungswürdig. (Tom S.)

Erster Eindruck **gut**
PSG "Martian Gothic weist v.a. durch drei wechselnde Charaktere gute Ansätze auf"



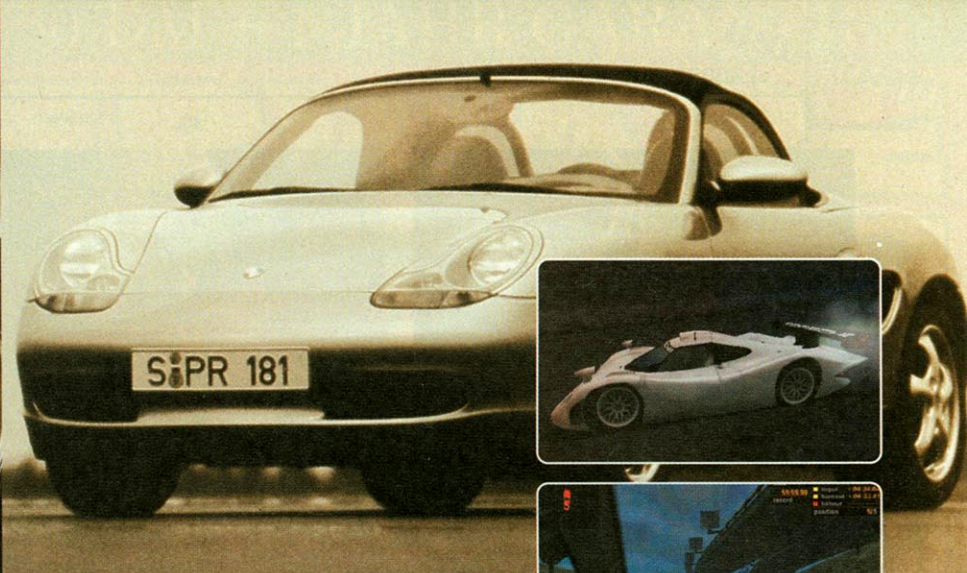
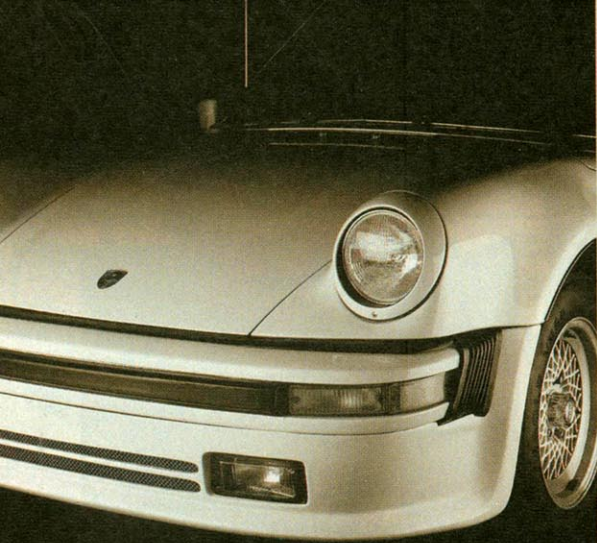
Bevor ihr in die Räumlichkeiten vordringen dürft, müsst ihr eure Protagonisten mittels einer Desinfektionsanlage gründlich säubern.



Leidenschaft.



www.needforspeed.com



Leistung.



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

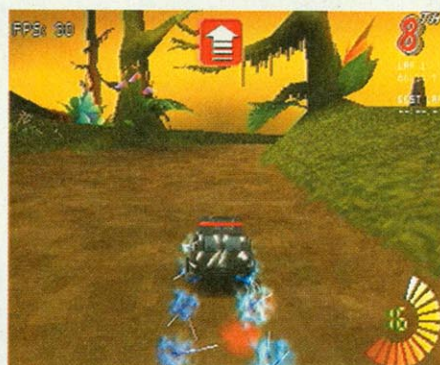
NEED FOR SPEED
PORSCHE



■ Mit dieser fiesen Waffe entziehen wir allen gegnerischen Fahrzeugen für kurze Zeit den Strom.



■ Im Spukschloss führt euch der Weg durch seltsam gewundene Gänge.



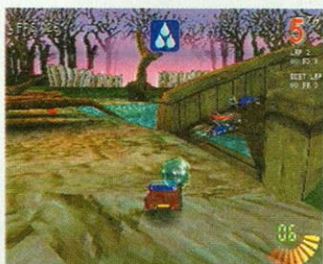
■ Mit einem Turboschub ist der Rückstand zu den anderen Wagen schnell wieder behoben.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: Juli 2000 | Entwickler: Acclaim | Schwierigkeitsgrad: mittel

Neue Auflage des Spielzeug-Racers Revolt 2

Mit dem zweiten Teil von Revolt könnte es Acclaim endgültig gelingen, die Micro Machines von Codemasters vom Genre-Thron zu stoßen.

■ Die letzte Generation der Acclaim-Spiele hatte ein großes Problem. Während die Games auf Plattformen wie PC, N64 oder Dreamcast zur Höchstform aufliefen, war die Grafik-Qualität der PlayStation-Variante relativ bescheiden. Vor allem bei Revolt fiel dieses Phänomen besonders ins Gewicht und verhinderte somit eine gute Wertung. Bei



■ Nur für Profi-Augen ist der transparente Grafikaufbau der Strecke am Horizont zu erkennen.

der nächsten Generation dieses Spieles soll sich alles ändern. Das speziell für die PlayStation programmierte Revolt 2 reizt die Sony-Konsole schon in der Preview-Version gebührend aus.

■ **Gameplay:** Genau wie im Vorgänger rast ihr auch bei Revolt 2 mit ferngesteuerten Spielzeugautos über die Strecken. Um jedoch genügend Abwechslung bieten zu können, teilen sich die verschiedenen Kurse in fünf Themenbereiche auf. Während ihr in der Horror-World durch alte Spukschlösser flitzt, gestaltet sich die Sci-Fi-World zu einer wilden Hetzjagd über futuristisch anmutende Landschaftsfetzen. Hierbei befinden sich auf den Strecken zahlreiche Goodies, welche kleine Waffensysteme, wie etwa



■ Während wir gerade frisch nachgeladen haben, beschießt uns ein Gegner mit einer feuchten Wasserbombe.

einige mit Wasser gefüllte Luftballons oder Feuerwerkskörper, enthalten. Diese Projektile dürfen dann mit viel Geschick gegen die Widersacher geschleudert werden, um deren Fahrtgeschwindigkeit drastisch zu verringern. Weggefallen sind hingegen die kleinen Energie-Blitze, mit welchen der Fahrer versuchen musste, stets die Höchstgeschwindigkeit seines Wagens konstant zu halten.

■ **Technik:** Revolt 2 nutzt zwar nach wie vor die Engine des Vorgängers, jedoch hat man diese gründlich überarbeitet.

Anders als beim ersten Teil wurde die Polygonzahl der Fahrzeuge auf ein für die PlayStation verträgliches Niveau gebracht. Durch die optimierte Physik-Engine haben die Entwickler zusätzlich Ressourcen frei gemacht, die für eine höhere Detailstufe verwendet wurden.

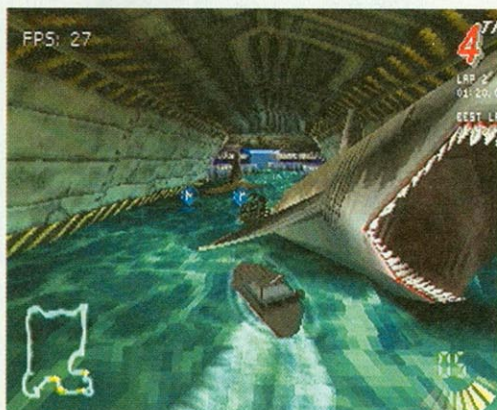
■ **Fazit:** Revolt 2 übertrumpft den Vorgänger bei weitem. Mit einer besseren Grafik und den überaus witzigen Welten könnte es Acclaim gelingen, den Fun-Racer-Thron zu erobern. (Markus H.)



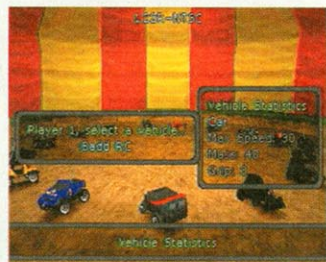
■ Bei den glühenden Feuerwerks-Projektilen kommen auch kleine Pyromanen voll auf ihre Kosten.



■ Gerade nachdem sich ein Widersacher unserer Energie bedient hat, schlägt ein weiteres Geschoss ein.



■ Auf dem Wasser ist Vorsicht geboten. Zahlreiche Untersee-Monster treiben hier ihr Unwesen.



■ Die Autos aus dem großen Fuhrpark unterscheiden sich durch Geschwindigkeit, Handling und Stabilität.



"Solides Renn-Vergnügen mit witzigen Strecken und großem Umfang"

POWERWARE



BOOTMASTER CHEATMODUL MIT IMPORTFUNKTION!

- + mit Importfunktion
- + alle Spiele laufen
- + kompatibel zu allen Codes

- + Deutsche Anleitung
- + Deutsches Menü
- + MIT SPEZIALFUNKTION (100% Spiele-kompatibel)

49,99 DM

SPIELEBERATER

Abe's Exodus (Offiziell)	19,95 DM
Crazy Taxi (Engl.)	39,99 DM
Dino Crisis (Offiziell)	24,95 DM
Dreamcast Sammelband*	24,95 DM
Fear Effect (Offiziell)	24,95 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	14,95 DM
Resident Evil 1, 2, 3 & 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 2 (Offiziell)	19,95 DM
Tomb Raider 3 (Offiziell)	19,95 DM
Tomb Raider 4 (Offiziell)	19,95 DM
Xena (Offiziell)	24,95 DM
X-Ploder Buch (mit CD)	29,95 DM
Xena (Offiziell)	19,95 DM

LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM

Abe's Oddysee	Legacy of Kain
Alien Trilogy	Medi Evil
Alundra	Medal of Honor
Alone in the Dark 1-3	Rayman & Gex 3D
Ark of Time	Resident Evil 1
Atlantis 1 & 2	Riven
Baphomets Fl. 1 + 2	Shadowman
Blaze & Blade	Suikoden
Breath of Fire 3	Syphon Filter
Croc 2	Tekken 1 & 2 & 3
Diablo	The Note
Discworld 1 + 2	The Last Report
Dino Crisis	Tomb Raider 1
Excalibur	Tomb Raider 2
Gex 3D & Rayman	Tomb Raider 3
Granstream Saga	Turok
Hard Edge	Turok 2
Heart of Darkness	Vandal Hearts
Guardians Crusade	Wild Arms
Jade Cocoon	Warhammer: DO
	Zelda 64 uvm.

UNSER SERVICE

- + 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
 - + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software, Büchern & Action Figuren)
 - + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
 - + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
 - + Vorbestellungen möglich
 - + Ab 150,00 DM keine Portokosten (nur in D)
 - + Spiele / Zubehör verschicken wir im Sicherheitskarton
- Nachnahme: 9,50 DM
(Ausland: 30,00 DM) -
Vorkasse: 3,80 DM
(Ausland: 10,00 DM)

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!

10,00 DM

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

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	MCLAREN 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 Goon kompatibel 39,99 DM	MASTER DRIVE Mit Rumble & Pedalen 79,99 DM	PSX-UMBAU Mit eingebau-tem Modchip! 269,00 DM
--	---	--	--	---

1MB MEMORY 6,99 DM	2MB MEMORY 19,99 DM	4MB MEMORY 29,99 DM	8MB MEMORY 24,99 DM	16MB MEMORY 44,99 DM	32MB MEMORY 32,99 DM
X-PLÖDER FX 89,99 DM	PRO CARRY CASE 59,99 DM	SONY CD-LEERHÜLLE 3,99 DM	ANTENNENANSCHLUSS 24,99 DM	4-SPIELER ADAPTER 49,99 DM	DC JOYPAD 49,99 DM
GAME BUSTER COX 89,99 DM	PSX CASE 49,99 DM	1MB LEERHÜLLE 2,99 DM	PAL BOOSTER 29,99 DM	PARALLEL-PORT 34,99 DM	GAMESTATION 69,99 DM

- Joypads / Controller -	- Lightguns -
Standard Joypad 9,99 DM	Panther Gun 39,99 DM
Dual Twin Shock 29,99 DM	Scorpion 59,99 DM
Dual Power Shock 34,99 DM	Avenger 89,99 DM
Sony Dual Shock 44,99 DM	Real Arcade Gun 99,99 DM
Cybershock (Blaze) 59,99 DM	Falcon 89,99 DM
Evolution Pad 69,99 DM	
Evolution System 119,99 DM	- Lenkräder -
Shock2 Infrarot 59,99 DM	Master Drive 79,99 DM
Arcade Pro Shock (Blaze) 69,99 DM	Dual Force 129,99 DM
Micro Wizard (Blaze) 49,99 DM	Jordan GP 119,99 DM
Maus 24,99 DM	Ferrari Lenkrad 129,99 DM
	McLaren Wheel 144,99 DM
- Memory Cards -	V3 Lenkrad 99,99 DM
1MB (15 Block) 6,99 DM	
8MB (120 Bl.) 24,99 DM	- Kabel -
24MB (360 Bl.) 32,99 DM	RGB Kabel 8,99 DM
32MB (480 Bl.) 39,99 DM	RGB+Audio 11,99 DM
72MB (1080 Bl.) 79,99 DM	Padverlängerung 8,99 DM
2MB (30 Bl.-Unkomprimiert) 19,99 DM	Linkkabel 8,99 DM
4MB (60 Bl.-Unkomprimiert) 29,99 DM	
8MB (120 Bl.-Unkomprimiert) 44,99 DM	

Und viele weitere Artikel!

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
Catan - Die 1. Insel	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
Crusader of Might & Magic	94,99 DM
Discworld: Noir	86,99 DM
Die Hard 2	89,99 DM
Driver	88,99 DM
Dune 2000	89,99 DM
Ehrgeiz	89,99 DM
ECW Hardcore Revolution	89,99 DM
F1 Racing Championship	89,99 DM
Fear Effect	89,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
Final Fantasy 8	79,99 DM
FIFA Soccer 2000	66,99 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
Metal Gear Solid	39,99 DM
Micro Maniacs*	89,99 DM
Mission Impossible	89,99 DM
Mobile 1 Rally Championship	89,99 DM
Music 2000	89,99 DM
Need for Speed: Porsche*	89,99 DM
Nightmare Creatures 2*	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 1	44,99 DM
Resident Evil 3	89,99 DM
Resident Evil 3 UNCUT	99,99 DM
Resident Evil Gun Survivor	89,99 DM
Ronaldo V-Football*	89,99 DM
Road Rash Jailbreak	89,99 DM
Saga Frontier 2	89,99 DM
Shadow Madness	79,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Spec Ops	89,99 DM
Superbike 2000	89,99 DM
Star Wars: Jedi Power B.	89,99 DM
Street Skater 2	89,99 DM
Syphon Filter 2*	79,99 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
Vanishing Point*	89,99 DM
Vandal Hearts 2*	89,99 DM
WCW Mayhem	89,99 DM
WWF Smackdown*	89,99 DM
X-Files	82,99 DM
Xena	84,99 DM

- Und viele weitere Titel -

04131 / 200580

CDG MEDIA - ROTE STR. 4 - 21335 LÜNEBURG - Fax: 04131 / 2005820

Preismärkte und Preisänderungen vorbehalten + Händleranfragen erwünscht + mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar + Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnen wir 30,00 DM Pauschal

+++ WWW.GAMECENTRAL.DE +++

Im Herbst ist es so weit, Sonys neues Flaggschiff rollt endlich vom Stapel! Dass auch für die nötige Software gesorgt sein wird, zeigt das kürzlich präsentierte Euro-Line-up.

"Sonys Euro-Line-up beschert der Zockergemeinde bereits zum Verkaufsstart der neuen PlayStation brillante Games"

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: 3. Quartal 2000 | Entwickler: Psygnosis | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Erneute Poleposition?

Formel Eins 2000

Eine hochklassige Formel-1-Simulation darf auf keiner Spielplattform fehlen, da Spiele dieser Gattung wahre Verkaufsschlager sind. So überrascht es nicht weiter, dass Psygnosis bereits seit einiger Zeit an einem Game dieser Art werkelt.

übertrifft der Renner die Konkurrenz um Längen. Noch nie zuvor wurden Rennbolide so detailliert digitalisiert und der fließenden Grafik-Engine, die mit 60 Bildern pro Sekunde über den Screen flimmern soll, wurden tolle Schmankerln, wie Lens-Flare-Effekte, spendiert. (Udo L.)

■ Bereits auf der PlayStation ernteten bis auf die 98er-Auflage alle Teile der F1-Serie von Psygnosis Lob von begeisterten Spielern rund um den Globus. Höhepunkt war sicherlich das letztjährige Formel Eins 99, das spielerisch selbst Genre-Kollegen auf dem wesentlich leistungsfähigeren Dreamcast alt aussehen lässt. An diesem Erfolg orientieren sich die Coder natürlich auch bei der Programmierung ihres neuen 128-Bit-Racers, der im Vergleich zu allen derzeit auf dem Markt befindlichen Sims neue innovative Ideen beinhalten soll. So dürft ihr während der Replays stufenlos in das Geschehen hineinzoomen. Zusätzlich lassen sich zwei auf Memory-Card gespeicherte Replays laden und gleichzeitig bei gesplittetem Screen betrachten. Rein grafisch



■ Dank der 128-Bit-Power der PlayStation 2 flimmert Psygnosis' neuester Renner mit 60 Bildern pro Sekunde über den Screen.

Europa Software-Line

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 3. Quartal 2000 | Entwickler: Surreal Software | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Umfangreiches Fantasy-Abenteuer

Drakan

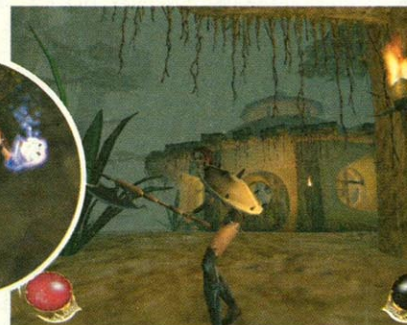
■ Im Mittelpunkt des Abenteuers steht die mutige Heldin Rynn, mit der der Spieler in ein mystisches Abenteuer zieht. Immer an ihrer Seite befindet sich der Drache Arokh, der die Protagonistin aus manch prekärer Situation befreit. Gemeinsam mit dem Fabelwesen erlebt ihr aufregende Abenteuer in acht riesigen Welten, durch deren Lüfte euch der Flugdrache



■ Dank des Flugdrachen Arokh sind die weitläufigen Gebiete der Fantasiewelt komfortabel zu bereisen.

Arokh befördert. Interessanterweise ist die Storyline nicht linear. Somit wird es dem Spieler

möglich sein, auch beim noch-maligen Durchspielen des Adventures neue Handlungsstränge zu durchlaufen. Besonders Wert legen die Programmierer auf die künstliche Intelligenz der vielen verschiedenen Individuen, auf die ihr in den weitläufigen Arealen trefft. Jede Person besitzt einen individuellen Charakter und verfügt somit über unterschiedliche Verhaltensweisen. Um euch der Feindeschar zu erwehren, habt



■ Rynn verfügt über eine Vielzahl nützlicher Zaubersprüche.

ihr verschiedenartige Zauberelemente parat. Wenn alles planmäßig verläuft, dürfen wir bereits im Spätherbst die Abenteuer der Amazone Rynn erleben. (Udo L.)

Genre: American Sports | Spieleranzahl: k.A. | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: EA Sports | Schwierigkeitsgrad: k.A.

PS2 PlayStation 2

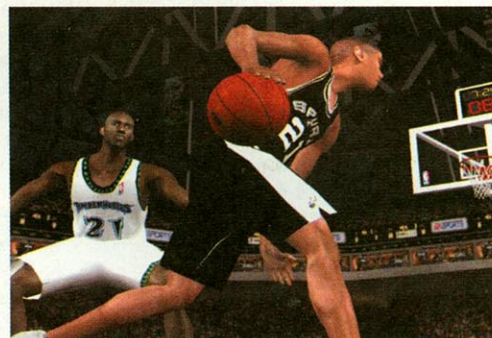
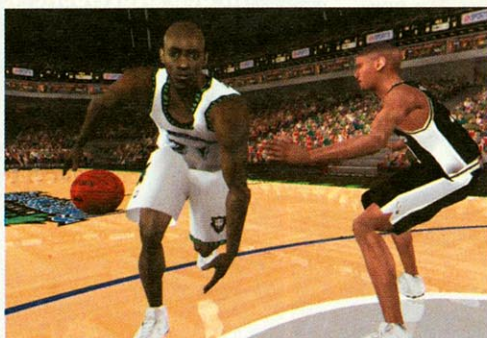
Brillante Optik wie im wahren Leben?

NBA Live 2001

■ Erst vor einigen Tagen sickerten die ersten Screens von EAs neuester Konsolen-Korbjagd zu

uns durch. Schon diese Shots zeigen deutlich, wie sehr die Kanadier bemüht sind, den schnellen

Sport authentisch in Szene zu setzen. Der NBA-Superstar Garnett wurde eigens via Motion-Capturing verewigt. Ferner wurde die noch relativ neue Technologie des Cyberscan angewandt, die den Gesichtern der Akteure einen enormen Grad an Realismus verleiht. Selbst NBA 2K für DC sieht dagegen schlechter aus. (Tom S.)



■ Allein die mehr als überragende Grafik-Engine dieser Korbjagd lässt einem schon jetzt das Wasser im Munde zusammenlaufen.

Genre: Sport | Spieleranzahl: k.A. | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: EA Sports | Schwierigkeitsgrad: k.A.

PS2 PlayStation 2

Soccer vom Allerfeinsten

FIFA 2001

■ Die wohl beste Fußball-Reihe der Konsolengeschichte begibt sich in die nächste Saison. EA

kramt einiges aus dem Hut, um den virtuellen Kick so authentisch wie möglich zu präsentieren. 46

Teams kämpfen in fünf Modi um die verschiedenen Cups. Mehrere Spieler der Major-League-Soccer wurden eigens perfekt via Motion-Capturing eingefangen. Die HiRes-Optik tut ein Übriges, um selbst die Konkurrenz aus dem Hause Konami optisch zu überflügeln. (Tom S.)



■ Alte FIFA-Hasen werden sich mit den altbekannten filigranen Manövern sofort wieder heimisch fühlen.

Genre: American Sports | Spieleranzahl: k.A. | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: EA Sports | Schwierigkeitsgrad: k.A.

PS2 PlayStation 2

Das beste Madden aller Zeiten?

Madden NFL 2001

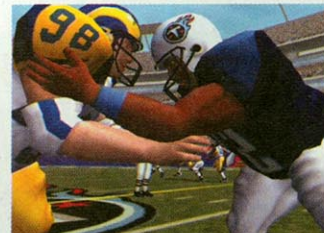
■ Nach wie vor werden sich in Bezug auf American Football die Geister scheiden. Fans des taktisch ausgeklügelten Sports werden jedoch die Madden-Spiele noch in sehr guter Erinnerung haben. Im neuesten Teil, welcher exklusiv für die PS2 erscheint,

wurde ein hohes Augenmerk auf kleine Details gelegt. Beispielsweise rufen euch die Coaches von der Seitenlinie Instruktionen zu. Aber auch die realen Proportionen der Quarterbacks und Linebackers wurden realistisch umgesetzt. Darüber hinaus läuft



■ Wie in diesem Sport üblich, wird eine gute Kombination aus Technik und Taktik verlangt.

EA wie gewohnt eine komplette Lizenz aller Akteure auf. Madden NFL 2001 wird mit Sicherheit einen neuen Standard für die PS2 setzen. Ob man jedoch die über-



■ Die einzelnen Protagonisten glänzen durch eine hohe Detailtreue mit vielen Kleinigkeiten.

mächtige NFL-2K-Reihe aus dem Hause Sega gerade in Sachen Spielspaß und authentischer Tiefe durchsetzen kann, bleibt abzuwarten. (Tom S.)



PS2
PlayStation 2

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: 3. Quartal 2000 | Entwickler: Psygnosis | Schwierigkeitsgrad: k.A.



Das schnellste Wipeout aller Zeiten

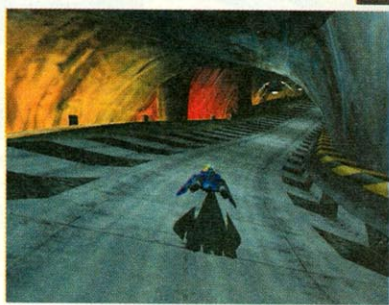
Wipeout Fusion

Die drei Wipeout-Racer, die Spieler auf der alten PlayStation genießen durften, waren allesamt echte Super-Hits und sorgten durch ihre pfeilschnelle 3D-Engine für Adrenalinstöße beim Spieler. Da darf der entsprechende Nachfolger natürlich auch beim Europa-Start der PlayStation 2 nicht fehlen.

■ Jouan Montes, seines Zeichens Vizepräsident von Sony Computer Entertainment Europe, ließ kürzlich die Bombe platzen. Er präsentierte nämlich das europäische Line-up zum PlayStation-2-Start, der aller Voraussicht nach im dritten Quartal dieses Jahres erfolgen wird. Einer der beeindruckendsten Titel davon ist mit Sicherheit Wipeout Fusion. Erste Screenshots deuten jedenfalls bereits jetzt darauf hin, dass uns ein echtes Rennspiel-Highlight bevorsteht. Rein storytechnisch knüpft der Renner nahtlos an die Vorgänger an. Wir befinden uns im Jahre 2150. Die Formel-1-Klasse unseres Zeitalters wird in Wipeout F9000-Liga

“Auch der Nachfolger sorgt dank der pfeilschnellen Engine wieder für Adrenalin-Schübe beim Spieler”

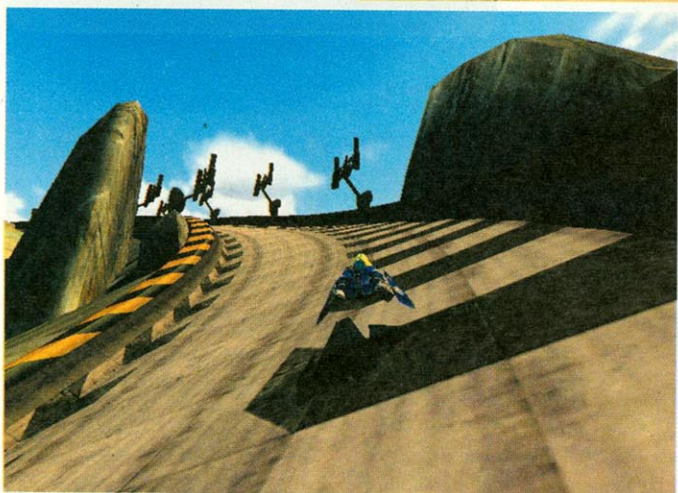
umbenannt. Die Vehikel der mutigen Piloten unterscheiden sich vollkommen von den PS-Boliden eines Michael Schumacher. Die Rennfahrer sitzen vielmehr in aerodynamisch gestylten Gleitern, die mit mehreren 100 km/h über die Strecken donnern.



■ Der Schatten, den der Flieger wirft, kann durch die 128-Bit-Power der PS2 nun endlich authentisch dargestellt werden.



■ Die futuristischen Städte wurden mit einer verschwenderisch anmutenden Anzahl verschiedener Details digitalisiert.



■ Fantastisch! Die Strecken des neusten Wipeout-Racers wurden im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbreitert.

Natürlich schlüpft der Spieler in die Rolle eines solch waghalsigen Piloten. Das Strecken-Design unterscheidet sich nur wenig von der vorbildlichen Gestaltung der Parcours der Vorgänger. Ihr düst vorbei an gigantischen futuristischen Gebäuden, durchfliegt in Nebel gehüllte Talsenken oder rauscht durch röhrenartige Tunnelsysteme. Dabei lassen sich die Gleiter noch präziser steuern, da nun 21

“Mit Wipeout Fusion steht ein Mega-Racer in den Startlöchern”



■ Macht Lust auf mehr: Auf dieser Strecke taucht ihr in ein nebliges Tal ein.

Parameter das Flugverhalten der Donnervögel nachhaltig beeinflussen. Früher waren es lediglich sieben Werte, die die Flugeigenschaften veränderten. Die Strecken wurden deutlich verbreitert, so dass auch der Schwierigkeitsgrad nicht mehr so hoch angesiedelt sein dürfte. (Udo L.)

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: k.A. | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: Studio Soho | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

PS2 THE GATEWAY PS2

Starke Konkurrenz für MSR und Co

The Gateway

Dank The Gateway dürft ihr durch das authentisch digitalisierte London donnern.

■ Das 1994 gegründete Soho Studio zeichnete sich bereits durch Games wie Total NBA oder Porsche Challenge aus. Ihr neues Werk versetzt den Spieler in die Rolle des "pensionierten" Bankräubers Mark, der eines Tages von seiner kriminellen Vergangenheit eingeholt wird. Unterweltler, denen Mark noch eine ganze Menge Geld schuldet, jagen den Protagonisten quer durch London. Insgesamt 70 Kilometer des Stadtgebietes der Metropole wurden von den Programmierern authentisch digitalisiert. Betrachtet man erste Screens, so muss man sich fragen, ob die PS2 tatsächlich in der Lage ist, solch fotorealistische Szenarien darzustellen. In den Straßen herrscht das pure Leben. Fußgänger schlendern über die Bürgersteige und die Parours sind stark befahren. Für eure Flucht ist jedes Mittel recht. Somit dürft ihr ruhigen Gewissens die Straßenverkehrsordnung vergessen. Eine Hetzjagd soll bereits im Herbst möglich sein. (Udo L.)



■ Noch nie wurden Fahrzeuge und das Umfeld so authentisch digitalisiert. Es ist fast schon fraglich, ob die Screens nicht nachbearbeitet wurden.



■ In den Straßen der Stadt herrscht reges Leben. So schlendern Fußgänger über die Bürgersteige.



Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: Evolution Studios | Schwierigkeitsgrad: k.A.

PS2 128-BIT FEUERWERK PS2

128-Bit-Feuerwerk
Dropship

Ein epischer Shooter à la Incoming soll Freunde des Shoot'emUp-Genres dazu

bewegen, Sonys neues Flaggschiff zu erwerben.

■ Das sony-eigene Entwickler-Team Studio Camden war während der PlayStation-Ära bereits für Titel wie Kingsley oder Blast Radius verantwortlich. Ihr

neuster Shooter zeichnet sich vor allem durch Abwechslung aus. So wird der Spieler aufregende Luftkämpfe bestreiten, feindliche Bodeninstallationen vernichten oder Bodentruppen im Feindesgebiet absetzen. Doch nicht nur spielerisch wird dem virtuellen Piloten gehobene Shooter-Kost geboten, auch

grafisch besticht der Titel mit opulenten Effekten. Erste Screenshots zeigen geniale Lens-Flare-Effekte, eine tadellose Weitsicht und sehr detailliert modellierte Kampfschiffe. Aussagen des Herstellers zufolge dürften wir noch in diesem Jahr in den Genuss des edlen Shoot 'em Ups kommen. (Udo L.)



■ Feuer frei: Euer Kampfschiff ist mit einer Vielzahl unterschiedlicher Raketensysteme bestückt.



■ Es wird mindestens zwei Ansichten geben, die euch zu jedem Zeitpunkt des Spiels besten Überblick gewähren.



■ Ein Radarschirm am oberen Bildschirmrand gibt Auskunft über die Position des Gegners.

THE GATEWAY

PS2 PlayStation 2

PSG

31
Jun 2000

Interview

Im Zuge des Namco-Besuches erhielten wir die Möglichkeit, mit einigen Programmierern der TTT-Crew zu sprechen.

PSG: Wie viele Programmierer werkten an TTT?
Namco-Crew: Etwa 60 Personen.

PSG: Wie lange habt ihr für die Fertigstellung des Kloppers benötigt?
Namco-Crew: Ziemlich genau ein Jahr.

PSG: Die ursprüngliche Version des Kloppers wurde für eure Spielhallen-Hardware, das System-12-Arcade-Board, entwickelt. Muss-ten für die PS2-Fassung alle Routinen neu programmiert werden?
Namco-Crew: Bis auf die Grafik-Routinen musste alles neu programmiert werden, da die PlayStation 2 eine komplett neue Architektur aufweist.

PSG: Wer entschied über die Button-Belegung des Pads?
Namco-Crew: In erster Linie wurden solche Details natürlich von den Game-Designern bestimmt.

PSG: Woher stammte die Idee, einen Tag-Mode einzuführen?
Namco-Crew: Die Idee resultierte aus vielen verschiedenen Gedankengängen unserer Game-Designer. Wir hatten vor der Entwicklung des Games viele Ideen. So zogen wir u.a. in Betracht, beispielsweise nach der Durchführung einer speziellen Combo Paul die Aktionsmöglichkeiten von King zu ver-leihen. Wäre auch ein spaßiges Feature gewesen, oder?

PSG: Mussten aufgrund des neuartigen Tag-Modus die Kampfstärken der unterschied-lichen Recken überarbeitet werden, um eine Unausgewogenheit der Kräfteverhältnisse



Katsuhiro Harada
Game Designer / Project Director

■ Katsuhiro Harada, seines Zeichens Game-Designer, wirkte bereits am PS-Projekt Tekken 3.



■ Knapp ein Jahr arbeitete Namco an der Fertigstellung des neuesten Beat 'em Ups.

spezieller Teams zu vermeiden?
Namco-Crew: Nein. Jeder Kämpfer hat seine Pros und Cons. Agile Fighter stecken wenig-ger Treffer weg und umgekehrt. Somit sollte auch im Tag-Mode eine Ausgewogenheit gegeben sein.

PSG: Einigen Charakteren wurden neue Moves spendiert. Wolltet ihr damit wirklich nicht das Kräfteverhältnis der Recken zueinander angleichen?
Namco-Crew: Nicht wirklich! Wir integrierten sie lediglich, weil wir es wollten. Das ist alles.

PSG: Wird das DVD-Feature der PlayStation 2 helfen, die Games der Zukunft weiter zu entwickeln?
Namco-Crew: Für ein wirklich großes Aben-teuer-Game, welches häufig auf das CD- bzw. DVD-Laufwerk zugreift, ist dies wirklich ein großer Vorteil. Beat 'em Ups wie Tekken Tag Tournament werden dieses Feature jedoch nicht nutzen können. Lediglich die FMV-Sequenzen dürften aufwändiger wer-den. Zudem lassen sich Hintergründe ein-drucksvoller in Szene setzen und es wird in zukünftigen Tekken-Teilen eine wesentlich größere Anzahl verschiedener Charaktere geben.

PSG: Warum habt ihr dann dieses neue Medium noch nicht bei der Entwicklung der beiden ersten PS2-Games genutzt?
Namco-Crew: Momentan gibt es schlichtweg einen Mangel an DVDs in Japan. Es gibt noch zu wenige Produktionsstätten im Land der aufgehenden Sonne. Es herrschen noch lange Wartezeiten bei der Vor-Order großer DVD-Stückzahlen. Diese Zeit stand uns ein-fach nicht zur Verfügung, da zum Start der PlayStation 2 eine große Anzahl gepresster Spiele in den Regalen der Videospiel-Stores stehen musste.

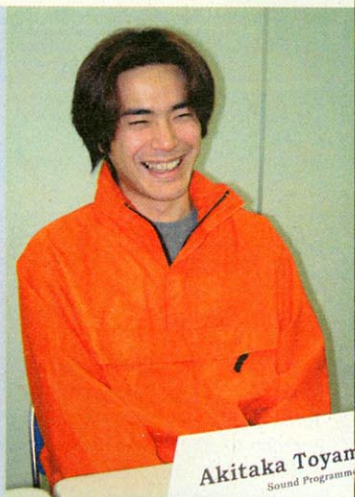
PSG: Wird es in Zukunft ein Prequel zu Tekken Tag Tournament geben?
Namco-Crew: In dem nächsten Tekken-Teil werden wir viele neue Ideen integrieren, da-rauf könnt ihr euch verlassen. Daher denken wir natürlich auch daran, die Fortsetzung Tekken 4 zu benennen.

PSG: Wird Tekken 4 dann auch einen Tag-Mode beinhalten?
Namco-Crew: Wir haben gerade erst mit der Entwicklung von Tekken 4 begonnen. Somit können wir noch nicht viel darüber verraten. Prinzipiell jedoch denken wir, dass im Sequel kein Tag-Mode mehr enthalten sein wird. Bitte versteht das nicht falsch, wir finden den Tag-Mode wirklich genial.

PSG: Welche Unterschiede bestehen hin-sichtlich des Soundtracks zwischen der Arcade- und der Heim-Variante von Tekken Tag Tournament?
Namco-Crew: In erster Linie verbesserten wir die Sound-Qualität und remixten einige Musikstücke.



■ Tekken Tag Tournament dürfte der erste und zugleich letzte Namco-Klopper mit integriertem Tag-Mode sein.



Akitaka Toyama
Sound Programmer

■ Akitaka Toyama komponierte einige Musikstücke des neuesten Tekken-Beat'emUps.

PSG: Wer inspirierte eure Sound-Division bei der Erstellung des Soundtracks?
Namco-Crew: Chemical Brothers, Fat Boy Slim und Boom Boom Satellites.

PSG: Wie viele Musiker umfasst euer Sound-Team?
Namco-Crew: Es umfasst sechs Personen.

PSG: Woher habt ihr die Sound-Samples?
Namco-Crew: Die wurden alle mit dem Synthesizer erstellt.

PSG: Wie viel Speicher nehmen die Sound-Daten ein?
Namco-Crew: Sie belegen etwa 200 MB auf der CD.

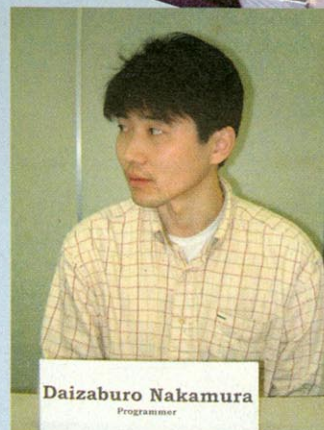
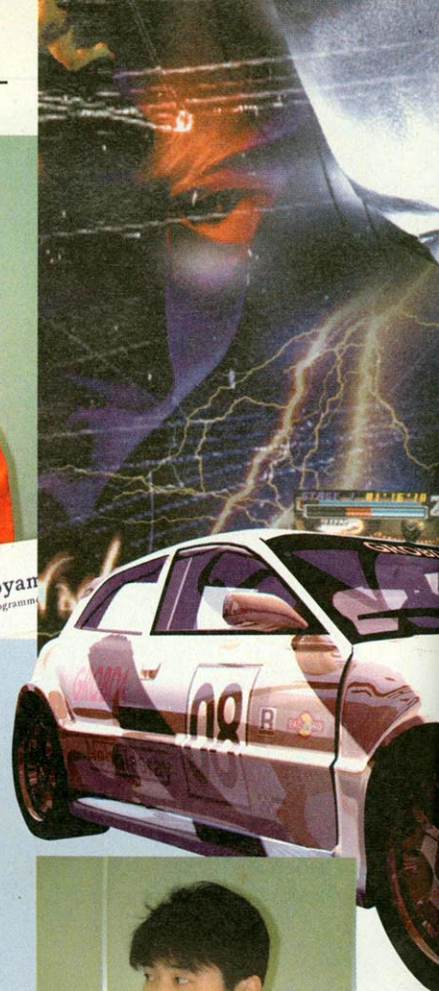
PSG: Unter welchen Gesichtspunkten wurde die Musik komponiert?
Namco-Crew: In erster Linie bestimmen Charakter und Hintergrund die musikalische Untermalung.

PSG: Wie lange hat die Erstellung eines Charakters gedauert?
Namco-Crew: Für die Erstellung der Charak-tere haben wir zwischen zwei und vier Wochen benötigt.

PSG: War es euch nicht möglich, einfach die Daten der Arcade-Version 1:1 umzusetzen?
Namco-Crew: Nein, die Hintergründe sowie die Charaktere mussten komplett neu digi-talisiert werden.

PSG: Könntet ihr TTT auch ohne Abstriche auf Segas Dreamcast portieren?
Namco-Crew: Ich denke nicht. TTT würde anders aussehen.

PSG: Ihr habt in Soul Calibur Yoshimitsu aus



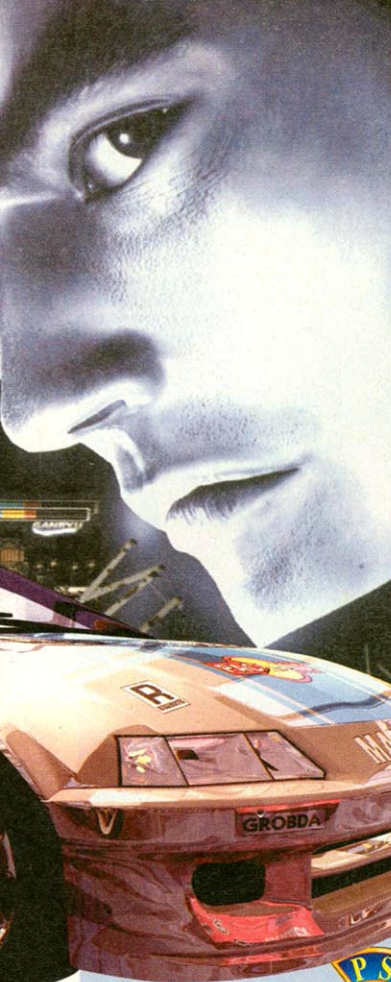
Daizaburo Nakamura
Programmer

■ Daizaburo Nakamura programmierte die Hintergründe und die Charaktere des PS2-Kloppers.

der Tekken-Kämpferriege übernommen. Habt ihr auch schon einmal daran gedacht, einen Kämpfer aus Soul Calibur in das Feld der Tekken-Fighter zu integrieren?
Namco-Crew: Nun, ich glaube, grundsätzlich wäre es denkbar. Andererseits muss man je-doch feststellen, dass alle Kämpfer aus Soul Calibur über eine Waffe verfügen. Tekken hingegen macht der reine Faustkampf aus, nur Yoshimitsu verfügt über eine Waffe. Somit müssten wir dem neuen Charakter die Waffe nehmen oder allen Tekken-Recken einen Todbringer spendieren. (lacht)



■ TTT kann laut Aussage der Programmierer in dieser Güte nicht für den Dreamcast umgesetzt werden.



Kohta Takahashi
Lead Sound Director

■ Mastermind Kohta Takahashi spendierte auch RRV wieder einige geniale Musikstücke.

Namco-Crew: Nein, wir mussten auch dieses Feature komplett neu entwickeln, belieben es jedoch beim alten Fahrverhalten der Fahrzeuge, da gerade dieses den eigentlichen Reiz der Ridge-Racer-Serie ausmacht. Wir arbeiteten sehr hart daran, dass dieses Fahrgefühl beibehalten wurde.

PSG: Der Zweispieler-Modus zeigt einige Schwächen, wie dichte Nebelbänke und deutliche Pop-ups. Warum?

Namco-Crew: Wir waren in unserem Zeitplan sehr eingeschränkt und wir hatten sehr viel Arbeit mit dem Einspieler-Modus. Wir hatten gehofft, aus der PS2-Hardware auf einfachem Wege mehr herauszuholen, aber am Ende zeigte sich, dass die entstandenen Probleme in der Kürze der Zeit nicht mehr zu lösen waren. Natürlich hätten wir es besser programmieren können. Leider fehlte uns am Schluss einfach die Zeit dafür. Für die Zukunft können wir jedoch garantieren, dass es solche Schwachpunkte in unseren Produkten nicht mehr geben wird.

PSG: Warum habt ihr kein Anti-Aliasing genutzt?

Namco-Crew: Es ist nicht sonderlich schwer, dieses Feature zu nutzen. Leider wird die Hardware so stark dadurch in Anspruch genommen, dass wir uns dagegen entschieden haben.

PSG: Wird es Verbesserungen in der amerikanischen bzw. deutschen Version geben?

Namco-Crew: Darüber kann momentan noch keine Aussage gemacht werden. Es ist durchaus denkbar, dass wir die Mängel in den entsprechenden Versionen ausmerzen werden, jedoch bedeuten solche Eingriffe nochmals einen enormen Arbeitsaufwand. Es ist nicht sicher, ob wir momentan solche freien Kapazitäten zur Verfügung haben, da wir an einer Menge neuer Objekte arbeiten.

PSG: Könnt ihr uns etwas über das typische Ridge-Racer-Feeling sagen?

Namco-Crew: Es kann nicht an einzelnen Elementen ausgemacht werden, es ist die gesamte Atmosphäre, die Rennspiel-Fans rund um den Globus beim Fahren der Boliden in ihren Bann zieht. Wenn wir zwei konkrete Beispiele zu den typischen Elementen des Spiels machen müssten, dann fallen mir auf Anhieb die Schlagworte Geschwindigkeit und Rhythmus ein.

PSG: Warum habt ihr euch dafür entschieden, eine neue virtuelle Miss Ridge Racer zu erschaffen?

Namco-Crew: Mit der Einführung der PlayStation 2 wollten wir neue Elemente im Spiel integrieren. Deshalb erschufen wir sie.

PSG: Wurde sie nach einem menschlichen Vorbild gestaltet?

Namco-Crew: Nein, definitiv nicht.

PSG: Wie viele Polygone werden genutzt?

Namco-Crew: Dazu können wir leider keine Angabe machen.

PSG: Wessen Idee war es, Pac-Man in den neusten Racer zu integrieren?

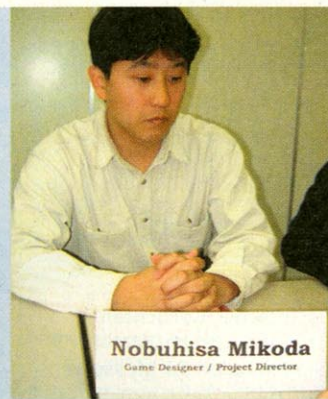
Namco-Crew: Die Idee stammte von Mr. Mikoda, unserem Game-Designer. Wir waren jedoch alle vollkommen begeistert vom Gedanken, unser Maskottchen auch in Ridge Racer V zu verewigen.

PSG: Wird die deutsche Version über den gleichen Soundtrack verfügen?

Namco-Crew: Aller Wahrscheinlichkeit nach muss diese Frage mit Ja beantwortet werden. Einige neue Stücke zu integrieren, fände ich jedoch sehr interessant.

PSG: Wie konntet ihr euch Musik-Größen wie Boom Boom Satellites oder Mijk van Dijk sichern?

Namco-Crew: Wir zeigten ihnen kurze Video-Sequenzen aus dem Spiel. Beide waren auf Anhieb begeistert und spendierten dem Sound-



Nobuhisa Mikoda
Game Designer / Project Director

■ Nobuhisa Mikoda designte bereits die Kurse von Ridge Racer Type 4.

track bereitwillig einige Stücke.

PSG: Wo fanden die Aufnahmen statt?

Namco-Crew: Wir nahmen die Stücke im Namco-Ton-Studio auf. Dadurch ließen sich viele Kosten und Arbeitsaufwände ersparen.

PSG: Welche Vorteile bringt euch der DVD-Standard in der Zukunft?

Namco-Crew: In-Game-Musik wird in Zukunft an die musikalische Untermauerung großer Hollywood-Streifen heranreichen können. Durch das Nutzen der Dolby-Digital-Technik wird es uns möglich sein, das Klangfeld eines Highlights wie Matrix zu übertreffen.

PSG: Wird einer der Künstler des RRV-Soundtracks seine Musikstücke auch für eigene Projekte nutzen?

Namco-Crew: Ja, Boom Boom Satellites wird einen seiner RRV-Songs als Single veröffentlichen.

PSG: Vielen Dank für die ausführliche Beantwortung unserer Fragen.

Interview

Auch die Coder des Ridge-Racer-V-Entwicklungsteams standen uns Rede und Antwort.

PSG: Was war die größte Hürde bei der Programmierung des neusten Ridge-Racer-Titels?

Namco-Crew: Obwohl es unser erster Titel war, den wir für Sony's neue Hardware entwickelten, wollten wir bereits jetzt viele Ressourcen aus dem 128-Bitter herausholen. Da die Hardware sich jedoch komplett von der ersten PlayStation unterscheidet, entstanden einige Probleme.

PSG: Mit welchem Entwicklungskit wurde an Ridge Racer V gearbeitet?

Namco-Crew: Das Grundgerüst wurde uns natürlich von Sony gestellt. Als die Arbeiten zu dem neusten Ridge Racer begannen, hatten wir jedoch keine zusätzlichen Entwicklungstools. Somit waren wir gezwungen, solche Programmierhilfen selbst zu kreieren.

PSG: Wurde für das Sequel eine neue physikalische Engine für das Fahrverhalten der Boliden entworfen?



■ Laut diverser Gerüchte benötigte Namco zur Fertigstellung von Ridge Racer V gerade mal neun Monate.

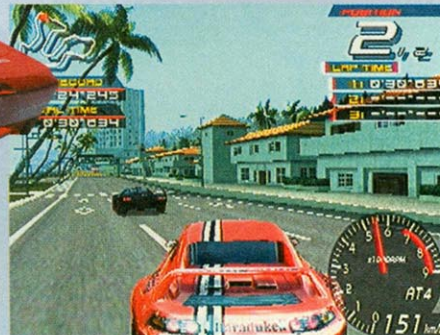


■ Bei der Entwicklung stießen die Coder auf Probleme, die u.a. mit dem zu kleinen Videospeicher zusammenhängen.



Jun Nakagawa
Lead Programmer

■ Jun Nakagawa stieß 1992 zu Namco. Der Street-Fighter-II-Fan war maßgeblich an der Programmierung des letzten Ridge-Racer-Titels beteiligt.



■ Die Engine stellt zwei Millionen Polygone/Sekunde dar. Theoretisch schafft die Hardware mehr als das Zehnfache.





■ Internet-Gerüchten zufolge wird im Zuge der kommenden E3-Messe von offizieller Seite eine Preissenkung der PlayStation bekannt gegeben.

■ Mastermind Hideo Kojima hat nun offiziell die Fortsetzung des Mega-Action-Adventures Metal Gear Solid für Sonys PlayStation 2 verkündet. Zusätzlich hält er es auch für möglich, eine DC-Variante zu entwickeln.

■ Zum US-Start der PlayStation 2 will Publisher Electronic Arts ca. 20 Titel veröffentlichen. Darunter befinden sich Hochkaräter wie The World Is Not Enough, Sim Theme Park, Undying oder Pirates of Skull Cove.

■ Ende des Jahres will Ubi Soft den zweiten Teil des Rennspiels Dukes of Hazard veröffentlichen. Der Titel war in den USA mit etwa 500.000 verkauften Exemplaren überaus erfolgreich.

■ Gerüchte besagen, dass Sony/Japan noch im Juli eine PlayStation-2-Maus mit einer solchen Software herausbringt, dank der es möglich sein wird, Bilder zu malen.

■ Am 12. Juli erscheint eine Wip3out-Special-Edition. Insgesamt werden alle 18 Strecken der bislang erschienenen Teile auf dem ca. 60 DM teuren Silberling enthalten sein.

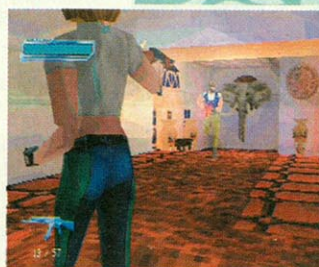
■ InterAct wird zum US-Launch der PlayStation 2 eine Infrarot-Fernbedienung veröffentlichen, die zu einem Preis von 40 US-Dollar angeboten werden soll.

■ Konami wird auf der diesjährigen E3-Messe neun Titel für Sonys neues Flaggschiff zeigen. Neben einem Metal-Gear-Solid-2-Video gibt es spielbare Versionen von ESPN International Track & Field oder Z.O.E. zu bestaunen.

Danger Girl (PS)

Heißere Kurven als Lara Croft

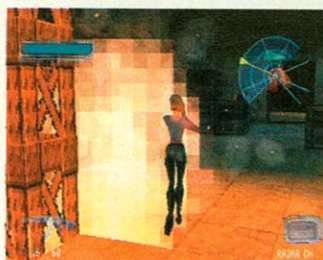
■ Dass sich mit einer guten Portion Sex auch Videospiele hervorragend an den Mann bringen lassen, zeigt nicht zuletzt der große Erfolg der Tomb-Raider-Serie. Auch Danger Girl aus dem Hause THQ reitet auf dieser Welle. Jedoch setzen die Entwickler weniger auf eine realistische Grafik-Szenerie, sondern verfrachten das Action-Adventure komplett in eine Comic-Welt. Das Gameplay erinnert dabei stark an Titel wie Syphon Filter.



■ Aus der Third-Person-Perspektive steuert ihr die Heldin durch feindverseuchte Stages.



■ Gefahr für böse Männer: Danger Girl macht in bester Syphon-Filter-Manier kurzen Prozess mit männlichen Schurken.



■ Ein Radarschirm am oberen Screen gibt Auskunft über die Position der Schurken.



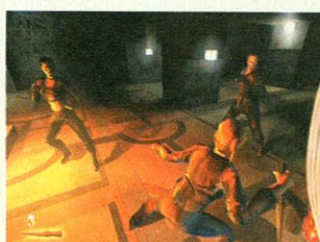
■ Die atemberaubenden Screenshots entstammen der PC-Version.

Buffy the Vampire Slayer (PS)

Buffy goes PlayStation

■ Nachts geht eine wunderschöne junge Frau auf die Jagd nach dem Bösen und vernichtet die Brut gnadenlos. Die Rede ist von Buffy Summers, die ab Herbst auch auf der PS ein

atemberaubendes Abenteuer erleben wird. Aus der Third-Person-Perspektive steuert ihr die Protagonisten durch authentische Serienschauplätze.



■ Der weibliche Serienstar fesselt Woche für Woche Millionen von Fans vor den Fernseher.

Memory-Card & Xploder-Buch (PS)

Neues aus dem Hause Blaze



■ Über sage und schreibe 240 Speicherplätze verfügt die neue 16MB-Memory-Card aus dem Hause Blaze. Der Hersteller

verspricht aufgrund unkomprimierter Spielstände höchste Datensicherheit. Für DM 89,95 ist die Speicherkarte ab sofort im gut sortierten Fachhandel erhältlich. Alle Xploder-Fans sollten mal

einen Blick in das 160-seitige Xploder-Cheatbuch werfen. Hier erhaltet ihr neben Tipps zur Code-Suche riesige Code-Datenbanken.



Legacy of Kain: Soul Reaver II (PS)

Der Seelenraub geht in die nächste Runde

Die tragische Geschichte des Vampirs Raziel sorgte im letzten Jahr für Aufsehen. Crystal Dynamics Meisterwerk erhielt weltweit Bestnoten von der Fachpresse, die sowohl das Gameplay mitsamt der zwei Parallel-Universen als auch die grafische Präsentation rühmten. Dass schon bald ein zweiter Teil erscheinen wird, war jedem Spieler klar, der das Ende des Games gesehen hat. Jedoch wird das Sequel entgegen erster Gerüchte (noch) nicht

für Sonys neues Flaggschiff erscheinen, sondern zunächst für den 32-Bitter veröffentlicht werden. Über die Storyline des neuen Abenteuers hält sich Eidos momentan noch bedeckt. Fest steht jedoch, dass ihr im Nachfolger wieder auf euren Schöpfer Kain treffen werdet, den es zu bekämpfen gilt. Dazu stehen euch verbesserte Zaubersprüche und neue Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Natürlich gilt es auch im Sequel



Raziel verfügt im neuen Abenteuer über stärkere Zaubern.

wieder, geschickt durch zwei parallel zueinander existierende Welten zu wechseln, um das Adventure erfolgreich zu beenden. Grafisch fügte man ebenfalls einige Verbesserungen hinzu. So wurden Effekte, die beim Ausführen von Zaubersprüchen zu bewundern sind, viel imposanter in Szene gesetzt. Wenn alles nach Vorstellung des Herstellers läuft, wird man das Sequel bereits im vierten Quartal des Jahres käuflich erwerben können.



Zwei Welten existieren parallel nebeneinander.



Streaming: Wie im Vorgänger müssen die Levels nicht einzeln eingeladen werden.

Duke Nukem: Planet of the Babes (PS)

Ein Duke kommt selten allein

Im neuesten Duke-Abenteuer steuert ihr den mutigen Protagonisten nicht wie gewohnt aus der Ego-Perspektive durch die Levels, sondern ihr erlebt diesmal den Shooter in bester



Futuristische Todbringer retten euch so manches Mal das Leben.

Lara-Manier komplett aus der Third-Person-Ansicht. Dabei könnt ihr aus sechs unterschiedlichen Kamerawinkeln wählen. Wie immer ist der Held bestens mit kräftigen Ballermännern, wie einer Sniper-Rifle-Gun, einem Flammenwerfer oder einer Maschinenpistole, ausgestattet. Ob Planet of the Babes auch in Deutschland erscheint, ist noch fraglich.



Mittelbosse erfordern viel Geschick vom Spieler.

aufgeschnappt



Infogrames setzt voll auf die beliebte Fun-Racer-Welle. Mit Schlümpfe 3-2-1 veröffentlicht der Publisher im Herbst ein Game dieses Genres.

Sunflowers hat das Rollenspiel Technomage für die PlayStation erneut verschoben. So wird der vielversprechende Titel nicht vor dem dritten Quartal zu entstehen sein.

Paramount will Rainbow Six verfilmen. Der Film soll vom Produzenten des Streifens „Jagd auf roter Oktober“ produziert werden.

Bis zum 31. März konnten mehr als 400.000 Exemplare des Mega-Racers Gran Turismo 2 abgesetzt werden.

Gerüchten zufolge wird Sony auf der E3 ein neues Crash-Bandicoot-Game vorstellen. Fest steht jedoch, dass es sich dabei weder um ein Jump & Run noch um einen Fun-Racer handelt.

Mit Star Wars: Super Bombad Racing und Star Wars: Episode 1 Starfighter stehen zwei neue LucasArts-Games für die PlayStation 2 in den Startlöchern.

Acclaim hat mit Shadow Man: 2nd Coming und Big Wave Surfing zwei weitere Titel für Sonys kommendes Flaggschiff angekündigt.

Kurioses aus Japan

Japanische Hausfrauen atmen durch. Dank eines neuen Game-Boy-Moduls lassen sich nämlich mit einer speziellen Nähmaschine modernste Kleider schneiden.



ChartBreaker



1. Resident Evil 3
2. Gran Turismo 2
3. Theme Park
4. F1 2000
5. Fear Effect



1. WWF SmackDown!
2. Syphon Filter 2
3. Triple Play 2001
4. Dukes of Hazard
5. Gran Turismo 2

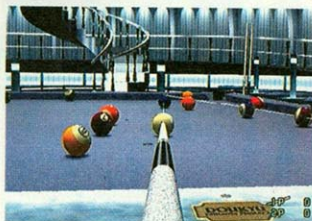


1. Tekken Tag Tournament
2. Ridge Racer V
3. Dead or Alive 2
4. Drum Mania
5. Beat Mania Append 5th Mix

PlayStation 2 news

Doukyu Billards Master 2

■ Wer kennt sie nicht, die schönen Abende, die man mit seinen besten Freunden in verräuchten Kneipen der Stadt an einem Billard-Tisch verbringt? Dass sich auch die virtuelle Unterhaltungselektronik dieses Sports angenommen hat, zeigen Titel wie Virtua Pool oder Backstreet Billards, die jedoch qualitativ die 70-Prozent-Marke leider nicht überschreiten. Die japanische Software-Schmiede ASK hat sich mit ihrem PlayStation2-Debüt Doukyu Billards Master 2 hingegen wesentlich höhere Ratings zum Ziel gesetzt. Dafür soll allein schon die Multiplayer-Option sorgen, die es bis zu acht Spielern gleichzeitig erlaubt, gegeneinander anzutreten. Dabei darf in allen erdenklichen Varianten die virtuelle Kugel rollen gelassen werden. Es stehen euch beispielsweise Spielvarianten wie US Nine Ball, JAP Nine Ball, Eight Ball, Rotation oder Straight Pool zur Verfügung. Besonders wichtige Kriterien, wie das physikalisch korrekte Verhalten der Spielbälle, wurden von den Programmierern brillant gelöst. Zudem



■ Besonders die musikalische Untermalung ist als gelungen zu bezeichnen.

begeistert auch die grafische Gestaltung der vielen verschiedenen Locations, in denen die Turniere stattfinden. So schiebt ihr in Bars oder in gemütlich eingerichteten Wohnzimmern eine ruhige Kugel. Die musikalische Untermalung, die zumeist aus entspannenden Jazz-Stücken besteht, gestaltet sich dabei als ausgesprochen passend. Es bleibt also zu hoffen, dass auch PAL-Spieler in den Genuss der Simulation kommen werden. Ein Release-Termin für Deutschland wurde bis zum heutigen Tage leider noch nicht bekannt gegeben. (Udo L.)

PlayStation 2 news

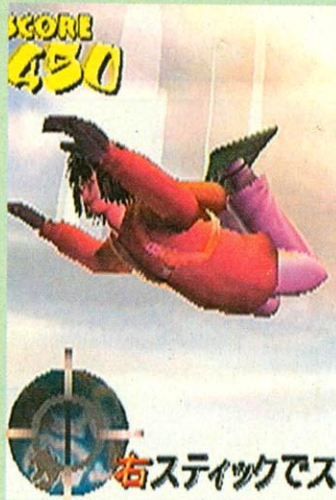
Sky Surfers

■ Einer der ersten im Vorfeld des PS2-Launches hochgehandelten Titel, Sky Surfers aus dem Hause Idea Factory, befindet sich nun in den Händler-Regalen. Für diejenigen, die mit der noch in den Kinderschuhen steckenden Sportart des Sky-Surfens wenig anfangen können, sei deren Inhalt kurz umrissen. Mit einem Snowboard an den Füßen festgeschmalt, stürzt ihr euch aus mehreren Tausend Metern Höhe in die Tiefe. Bis zum Öffnen des Fallschirms legt ihr dabei waghalsige Manöver in der Luft vor. Sky Surfers bietet euch die Auswahl aus drei wagemutigen Artisten. Der Board-

Hersteller Nitro liefert die nötigen Bretter für das atemberaubende Spektakel. Leider stehen euch je nach Schwierigkeitsgrad lediglich drei Locations zur Verfügung. Prinzipiell gesehen macht es wenig Unterschied, ob ihr über einer malerischen Strandumgebung oder über einer futuristischen Skyline in den Himmel taucht, denn aufgrund des hohen Wolkenaufkommens wird euch die Sicht nach unten während des Fluges meist verwehrt. Einzig der Beat-Ballon-Modus sorgt für Auflockerung, bei dem ihr eine große Anzahl Ballons einsammeln müsst. Ein genauer Veröffentlichungstermin des Arcade-Titels steht bis dato noch nicht fest. (Tom S.)

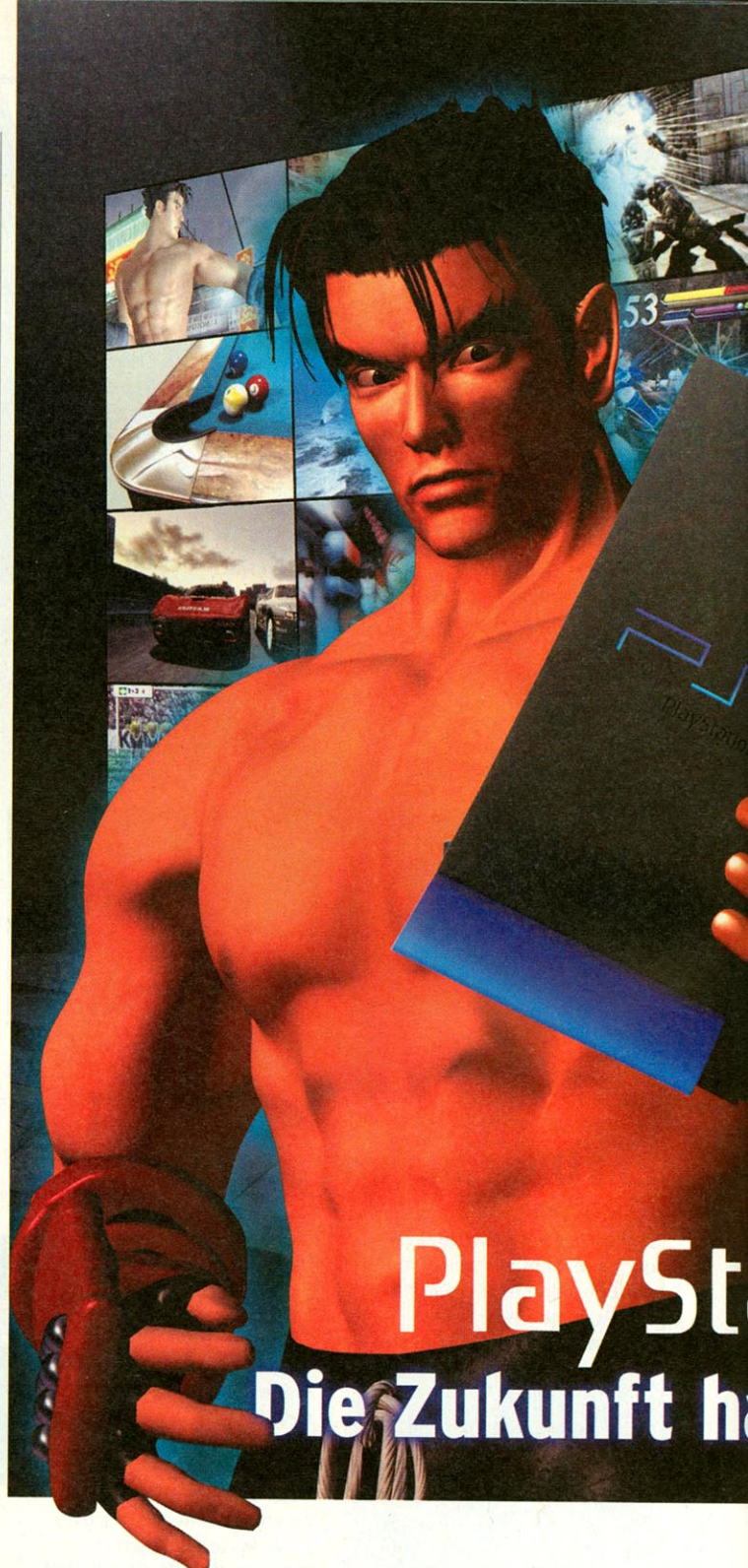


■ Angelt euch mit den blauen Ballons auch eine hohe Punktezahl.



右スティックでスピンを決めろ!

■ Während des höllisch schnellen Fluges benötigt ihr das richtige Timing.



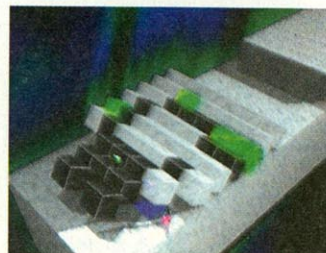
PlayStation 2 Die Zukunft hat

PlayStation 2 news

IQ Remix+

■ Ein eher ungewöhnliches Denk- und Geschicklichkeitsspiel ist IQ Remix+. Hierbei handelt es sich um den Nachfolger der beiden Kurushis, die es bereits auf der PS gab. Eure Aufgabe besteht darin, sämtliche weißen und grünen Würfel einer heranrollenden Masse verschwinden zu lassen und nicht versehentlich einen der schwarzen zu treffen. Während bei den weißen nur der jeweilige Stein weg ist, hinterlassen die grünen einen Extra-Auslöser, mit dem gleich ein Drei-mal-drei-Karree verschwindet. Euch erwarten zwei Spielmodi. Im Action-Modus werdet ihr nur daran gemessen, inwiefern ihr

eure Aufgabe erfüllt. Schafft ihr alle Steine, wird euer Spielfeld größer, andernfalls verkleinert es sich. Im 100-Attack-Mode wird euch in 100 Levels eine Anzahl von Zügen vorgegeben, in denen ihr die Würfel verschwinden lassen müsst. (Markus H.)



■ Ein schöner Motion-Blur-Effekt verwöhnt das Auge des Spielers.

PlayStation 2
news

Primal Image

■ Primal Image setzt klar auf die typisch japanischen Spiele-Vorlieben. An abgedrehten Ideen scheint es den Jungs aus Fernost nicht zu mangeln. Nach unzähligen Musik-Games und Zug- wie auch Schulmädchen-Simulationen kommen nun auch die Hobby-Fotografen unter den Zockern auf ihre Kosten. Die Coder aus dem Hause Atlus haben sich dieser Idee angenommen und lassen euch den Alltag eines Photo-Freaks nachvollziehen. Anfangs müsst ihr euch für ein passendes Model entscheiden. Hier stehen euch neben einem eher brav wirkenden Teeny auch eine knackigere japanische Schönheit, eine weitere Grazie sowie ein männlicher Teenager zur Verfügung, sich bereitwillig in Pose zu begeben. Der nächste Schritt besteht nun darin, die Hobby-Motive mit dem passenden Outfit auszustatten. Die Palette reicht von der konservativen Schuluniform bis hin zu gewagteren Klamotten. Wie wär's etwa mit einem Putz-Dress oder einer Lack- und Lederkombination? Kein Problem, hat sich Atlus



wohl gedacht und eröffnet euch genau diese Möglichkeiten. Nun gilt es, über die Schultertasten heranzuzoomen bzw. den Blickwinkel zu verändern. Sobald die Anzeige den maximalen Wert erreicht hat, solltet ihr knipsen, um ein optimales Bild zu erhalten. Die Schnappschüsse dürfen auf MC für die Nachwelt erhalten werden. Besonders gute Scores bescheren euch Bonus-Gegenstände,



■ Da strahlt sie, das japanische Babe! Zoomt noch ein wenig heran und knipst ab.

die sich in neuen Locations einsetzen lassen. Ein Release hier zu Lande steht noch in den Sternen. (Tom S.)



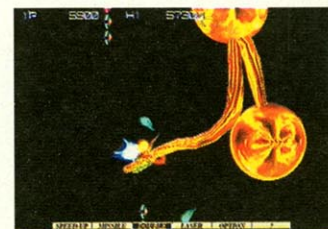
■ In Sachen Outfit haben sich die Programmierer einiges einfallen lassen. Das Cowboy-Outfit gehört noch zu den braveren Klamotten.

PlayStation 2
news

Gradius III & IV

■ Kaum ein Spiel kann auf eine solch lange History zurückblicken wie Konamis Gradius, das beinahe für jede Spiele-Plattform erschienen ist. Neben der Arcade-Version veröffentlichte man beispielsweise Varianten für das TurboGrafx 16, das SNES, den Saturn, die PlayStation oder das NES. Das Gameplay des Shooters zeichnet pausenlose Baller-Action aus. Dutzende von Gegnern säumen den Screen, während ihr euren futuristi-

schen Jäger durch die scrollenden Landschaften bewegt. Verschiedene Waffensysteme sorgen dafür, dass ihr den feindlichen Kampfverbänden nicht ganz chancenlos ausgeliefert seid. Zudem findet ihr in den Stages häufig Upgrades, die eure Laserkanonen aufpeppen oder für einen flinkeren Jäger sorgen. Höhepunkt des Spektakels sind jedoch die Zwischen- und Endbosse, deren Vernichtung viel Geduld, eine gute Reaktion und eine kluge Strategie erfordert. Vergleicht man die technischen Features der uns vorliegenden PS2-Version mit den Klassikern des 16-Bit-Zeitalters, bemerkt man bis auf wenige Special-Effekte



■ Enttäuschend: Das PS2-Gradius erreicht grafisch lediglich gehobenen 16-Bit-Standard.

auf den ersten Blick keinerlei Unterschiede. Nur das coole Intro kann als grafisches Highlight bezeichnet werden. (Udo L.)

PlayStation 2
news

Zone of Endors

■ Hideo Kojima ist wohl ohne Übertreibung eine der Programmierer-Legenden auf unserem Planeten. Mit Metal Gear Solid erschuf der Japaner eines der besten Games aller Zeiten. Um so größer ist natürlich das Interesse bezüglich seines neuesten Projektes. Zone of Endors lässt sich als Genre-Hybrid bezeichnen, denn einerseits ist der Titel ein brachiales Action-Game, andererseits gilt es in bester Action-Adventure-Manier riesige Welten zu erkunden. In einem meterhohen Mech liefert sich der Spieler Schlachten gegen klug agierende CPU-Gegner. Dass Kojima auch an ergiebigen Multiplayer-Spaß gedacht hat, zeigt der

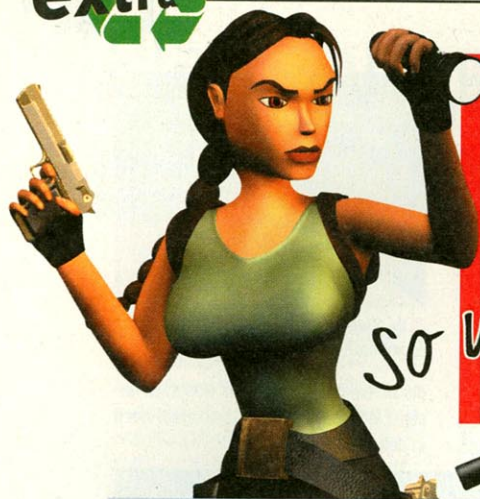
Vierspieler-Mode, dank dem ihr mit drei Freunden in die virtuelle Schlacht ziehen dürft. Neben diesen Action-Elementen wird es dem Spieler möglich sein, in einem großen futuristischen Szenario eine dichte Story zu erleben. Über einen Veröffentlichungstermin kann noch keine Aussage gemacht werden. (Udo L.)



■ Neben brachialer Kampfsequenzen steht das Erkunden einer riesigen Welt im Vordergrund.



■ Die Mech-Schlachten wurden vor allem grafisch brillant in Szene gesetzt. Riesige Feuerwände füllen den gesamten Bildschirm aus.



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".

Spielspaß

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

Genre-Gewichtung

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

Symbolerklärung:

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

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

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

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

Lenkrad: Besonders wichtig bei Rennspiel-Simulationen.

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

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

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

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

Das Wertungssystem

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

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

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

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



Vor- & Nachteile der Mitstreiter

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

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

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

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

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

Titel des Spiels

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

Grafik	Sound / FX
super	durchschnittlich
Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	super

SPIELSPASS

90%

Ausgeplaudert

Markus' Favoriten

Spielt zur Zeit:
1. Colin McRae Rally 2.0
2. MediEvil 2
3. TTT (PS2)

Hört zur Zeit:
1. Cypress Hill - Bones only
2. Zlatko - Ich vermiss dich...
3. Udos RR4-Musik

Schaut zur Zeit:
1. Big Brother
2. Al Bundy
3. nach Schildy



Uwe's Favoriten

Spielt zur Zeit:
1. TTT (PS2)
2. Ridge Racer V (PS2)
3. Syphon Filter 2

Hört zur Zeit:
1. Greg David
2. Fettes Brot - Für die Welt
3. DJ Thomila - Album

Schaut zur Zeit:
1. nach Zuckerschnecke
2. weg, wenn Sabrina spricht (Big Brother)
3. Verhandlungssache



Björns Favoriten

Spielt zur Zeit:
1. Arkanoid
2. Barbarian (C64)
3. Cadaver (Amiga)

Hört zur Zeit:
1. Debussy - La Claire De Lune
2. Insider-Soundtrack
3. Mondo Morricone

Schaut zur Zeit:
1. Insider
2. Die Simpsons
3. kein Big Brother!



Petas Favoriten

Spielt zur Zeit:
1. MediEvil 2
2. Sky Surfers (PS2)
3. Ridge Racer V (PS2)

Hört zur Zeit:
1. Fettes Brot - Für die Welt
2. Ferris MC - Tanz mit mir
3. kein Kommerz!!!

Schaut zur Zeit:
1. Big Brother
2. Galaxy Quest auf DVD
3. Magnolia



Karel's Favoriten

Spielt zur Zeit:
1. Gran Turismo 2
2. Windows 98
3. Ridge Racer V (PS2)

Hört zur Zeit:
1. Groove Radio
2. Bayern 3 (Matthias Matuschik)
3. Ridge-Racer-Soundtrack

Schaut zur Zeit:
1. Stuart Little (DVD/us)
2. Robo Cop (DVD/us/Criterion Edition)
3. Big Brother



Das haben wir getestet



colin|mcrac|rally|2.0

Wertungs-Countdown

Titel	Seite	Genre	Vertrieb	Wertung
4x4 World Trophy	48	Rennspiel	Infogrames	71%
Alundra 2	80	Action-Adventure	SCED	85%
Barbie Super Sport	70	Sport	SCED	k.A.
Bishi Bashi Special	70	Geschicklichkeit	Konami	17%
BTX - Global Assault	70	Shoot 'em Up	Infogrames	53%
Colin McRae Rally 2.0	40	Rennspiel	Codemasters	87%
Euro 2000	76	Sport	Electronic Arts	85%
Galerians	82	Action-Adventure	Crave	80%
Jimmy White's Cueball 2	72	Sport	Virgin	52%
NFS: Porsche Unleashed	50	Rennspiel	Electronic Arts	77%
N-Gen Racing	67	Rennspiel	Infogrames	80%
Nightmare Creatures II	44	Beat 'em Up	Konami	85%
Rallymasters	68	Rennspiel	Infogrames	63%
Rescue Shot	72	Shoot 'em Up	SCED	46%
Rugrats-Studio-Tour	74	Genre-Mix	THQ	43%
Star Wars: Episode I Jedi Power Battles	74	Beat 'em Up	THQ	56%
Suikoden 2	72	Rollenspiel	Konami	78%
The Misadventures of Tron Bonne	78	Shoot 'em Up	Eidos	21%
Tiger Woods PGA Tour Golf 2000	78	Sport	Electronic Arts	65%
Tombi 2	46	Action-Adventure	SCED	84%
Victory Boxing Challenger	74	Sport	Virgin	62%
World Champion Snooker	69	Sport	SCED	70%



■ Wer einen schlechten Start hat, wird nur sehr schwer an den anderen Fahrzeugen vorbeikommen.

Kein anderes Rallye-Rennspiel hat die Fan-Gemeinde sehnlicher erwartet als Colin McRae Rally 2.0. Nach einigen Verzögerungen hat es Codemasters endlich geschafft, dieses heiß ersehnte Stück Software fertigzustellen. Für den Intensiv-Test haben wir sofort alle anderen Spiele zur Seite gelegt, um diesen Titel auf Herz und Nieren zu prüfen.



■ Dass im Arcade-Modus die Polygonzahl der Wagen etwas heruntergerechnet wird, fällt erst auf den zweiten Blick auf.



■ Ähnlich wie bei Ridge Racer V auf PS2 blendet euch beim abendlichen Rennen in Australien die am Horizont verschwindende Sonne.



■ Beim Gedränge auf der Piste schieben euch die gegnerischen Bolide sehr oft von der Strecke.

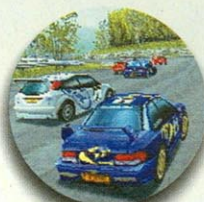


■ Nicht nur unwegsames Gelände, auch kleinere Dörfer sind Schauplatz des nervenaufreibenden Rennens.

■ Mit Colin McRae gelang es Codemasters vor knapp zwei Jahren, die Lizenz an einem besonders zugkräftigen Namen zu erwerben. Bereits in der letzten Saison sahnte der übertragende Rallye-Fahrer mit seinem Subaru Impreza sämtliche Lorbeeren dieser Sportart ab. Nach einem kleinen Sponsorenwechsel brettet der smarte Brite mittlerweile mit einem Ford Focus über die Pisten. Nach anfänglichen Startschwierigkeiten mit dem neuen Wagen befindet sich der Profi-Rennfahrer wieder auf dem Weg zum Erfolg. Ähnlichen Ruhm erhielt das gleichnamige PlayStation-Spiel. Mit einer sehr realistischen Fahrphysik und aufregend designten Strecken spielte sich dieses Game in die Herzen der Rennspiel-Fans. Aber auch Kritik wurde laut. Viele störten sich daran, dass sich nur ein Bolide auf der Piste befand. Um diesen Stimmen

colin mcr

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1 - 4 | Erscheint: Juli 2000 | Entwickler: Codemasters | Sc



ordentlich Kontra zu geben, entschloss sich Codemasters, diese Mängel im Sequel ausmerzen.

■ **Gameplay:** Schon kurz nach Einschalten der PlayStation wird schnell klar, dass der neuste Teil von Colin McRae Rally sehr viel mehr Spieloptionen bietet als der Vorgänger. Während der Rally-Modus kaum abgeändert wurde, finden sich bei der Arcade-Version zahlreiche Neuerungen. Doch erstmal Genauer zum Rally-Modus: Kaum ist diese Option gewählt, öffnen sich dem Spieler fünf weitere Rennvarianten. Außer dem etwas

kurzlebigen Zeitrennen bieten die meisten anderen Optionen stundenlange Unterhaltung. Wählt ihr beispielsweise den Wettkampf-Modus, tretet ihr gegen einen computergesteuerten Fahrer an. Auf einer Strecke, die an eine ineinandergelegte 8 erinnert, brettet ihr eine Runde um den Sieg. Im Knock-out-Verfahren tretet ihr immer wieder gegen andere Fahrer an, bis



■ Besonders in England fährt ihr mit eurem Auto an vielen detaillierten Gebäuden vorbei.

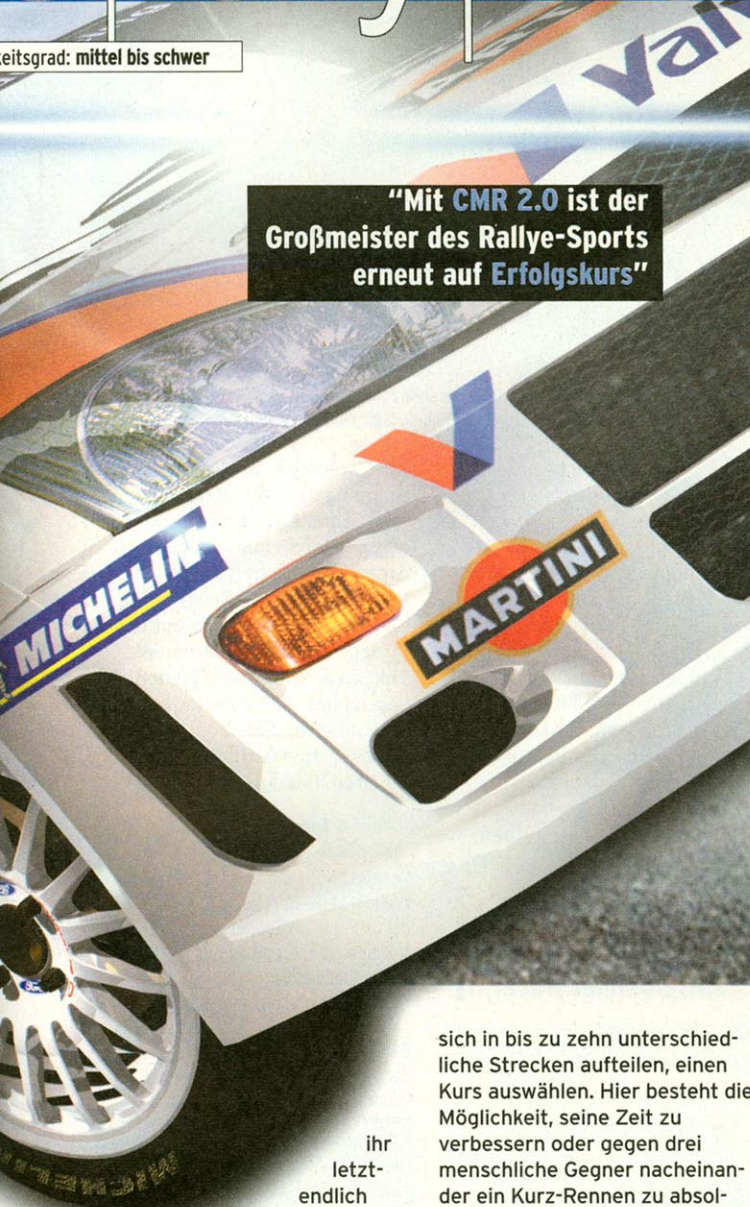


■ Geratet ihr mit den Hinterrädern auf das Bankett, fliegen kleine Grasstücke aus dem Boden.

e|rally|2.0

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

"Mit CMR 2.0 ist der
Großmeister des Rallye-Sports
erneut auf Erfolgskurs"



ihre
letzt-
endlich
ausscheidet
oder als Gewinner her-
vorgeht. Wählt ihr hingegen die
Einzelrunde an, könnt ihr in ei-
nem von acht Ländern, welche

sich in bis zu zehn unterschied-
liche Strecken aufteilen, einen
Kurs auswählen. Hier besteht die
Möglichkeit, seine Zeit zu
verbessern oder gegen drei
menschliche Gegner nacheinan-
der ein Kurz-Rennen zu absol-
vieren. Möchtet ihr etwas länger
spielen, empfiehlt sich die
Einzel-Rally. Hier dürft ihr eben-
falls alleine oder mit bis zu drei
Freunden hintereinander gegen-



■ Während unser Wagen bei einem rasanten Bremsmanöver schwarze Streifen auf den Asphalt zeichnet, erkennt man deutlich Fahrer samt Beifahrer im Inneren des Wagens.



■ Bei regennasser Fahrbahn spiegeln sich die Scheinwerfer unseres ramponierten Autos auf dem Asphalt.



■ Wer schnell um diese enge Kurve herumkommen will, muss auf alle Fälle die Handbremse ziehen.



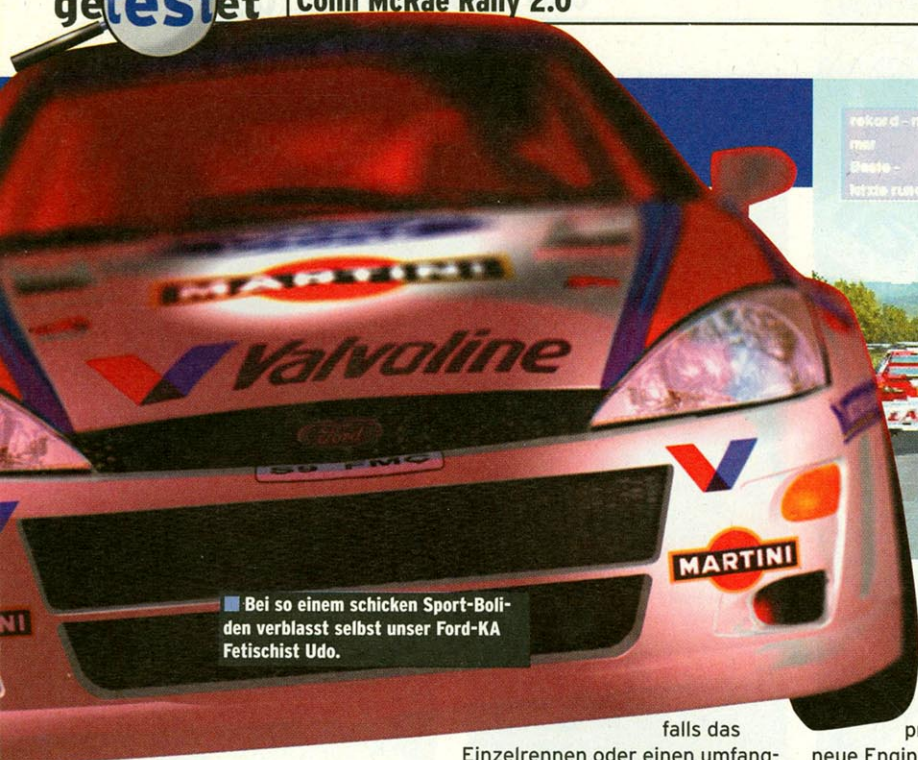
■ Bei dem Staub auf den Straßen von Australien zieht ihr eine lange Dunstspur hinter euch her.

seitig eure Bestzeiten unter-
bieten. Am interessantesten ge-
staltet sich jedoch der Meister-
schaftsmodus. Wenn euch euer
Interesse in diese Option führt,
erwartet euch ein spannendes
und nervenaufreibendes Rennen
durch sämtliche Länder und
Strecken des Spiels. Nach dem
Einstellen eures Geburtstages
(für was auch immer das gut sein
soll) und der Wahl eures Lieb-
lingsbolids werdet ihr in das
kalte Rallye-Wasser geworfen. In
acht Ländern müsst ihr euch auf
jeweils fünf Etappen behaupten,
um als erfolgreicher Sieger der
Meisterschaft hervorzugehen.
Dabei wird nach jedem Land ein
Zwischenstand ermittelt, der
sich, je nach

Platzierung, mit mehr oder
weniger Punkten auf eurem
Wettkampf-Konto auswirkt.
Selbstverständlich könnt ihr
auch hier nacheinander gegen
drei menschliche Mitspieler
antreten. Nur wer in der End-
abrechnung die Nase vorne hat,
wird mit dem Pokal und einem
grandiosen Feuerwerk belohnt.
Nehmen wir nun den Arcade-
Modus

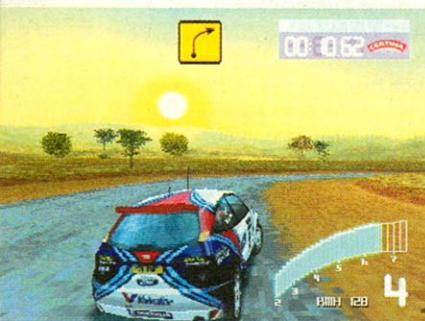


■ Auch Rennfahrer müssen von
etwas leben. Deshalb ist das
Fahrzeug von Colin McRae mit
vielen Werbeflächen bepflanzt.



Bei so einem schicken Sport-Boliden verblasst selbst unser Ford-KA Fetischist Udo.

genauer unter die Lupe. Grundsätzlich bewegt ihr eure Fahrzeuge bei dieser Spielvariante in einem Rundkurs und nicht wie im Rally-Modus auf einer Strecke. Ihr befindet euch auch nicht alleine auf der Rennbahn, sondern kämpft mit fünf computergesteuerten Boliden um die Platzierung. Außerdem könnt ihr mittels Splitscreen gegen einen menschlichen Fahrer antreten. Im Arcade-Modus gibt es eben-



Idyllischer könnte man sich die Strecke im afrikanischen Kenia wohl kaum vorstellen.

falls das Einzelrennen oder einen umfangreicheren Meisterschaftsmodus. Dieser teilt sich wiederum in zwei Klassen auf. Während ihr in der B-Klasse das Rennen in Italien, Schweden und Griechenland bestreitet, schaltet sich nach dem Sieg die etwas anspruchsvollere A-Klasse (hat nichts mit Mercedes Benz gemeinsam) frei, welche die Kurse Australien, Finnland und Frankreich eröffnet.

Technik: Was Codemasters mit Colin McRae Rally 2.0 auf unseren Bildschirm zaubert,



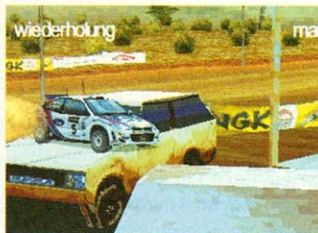
Ist die Meisterschaft erfolgreich abgeschlossen, entzündet der Veranstalter ein kleines Feuerwerk für euch.



Auch wenn sich außer unserem Fahrzeug noch fünf computergesteuerte Boliden auf der Strecke befinden, läuft die Engine vollkommen flüssig.

kann sich wirklich sehen lassen. Vor allem im Rally-Modus präsentiert sich die neue Engine von ihrer Schokoladenseite. Betrachtet man den Boliden von der Außenperspektive, stechen fast schon verschwenderisch viele Details ins Auge. Ebenso aufwändig ist die virtuelle Landschaft gestaltet. Mit Tonnen von architektonischen Meisterwerken, die am Streckenrand sind, gelingt es den Codern, eine sehr authentische Atmosphäre zu schaffen.

"Rallye-Fans erwartet mit CMR 2.0 wieder ein aufreibender Racer"



Derartige Grafikfehler kommen in den Replays leider sehr häufig vor.

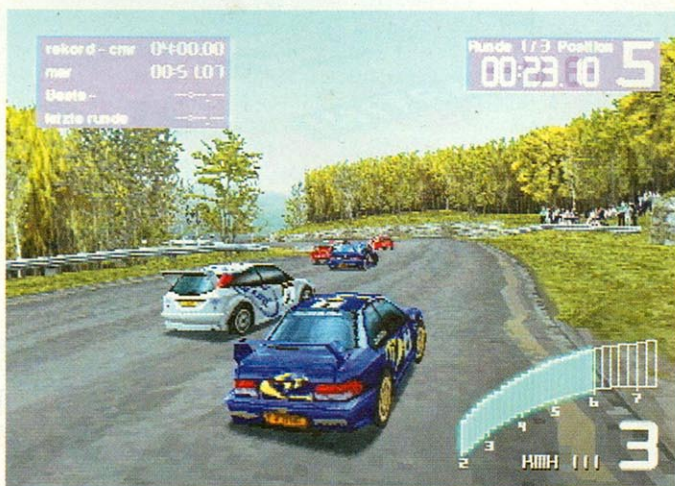
Auch wenn der Grafikaufbau schon nach wenigen hundert Metern beginnt, trübt dieses Manko den Spielspaß nur wenig. Im Arcade-Modus herrschen andere Voraussetzungen. Da sich hier bis zu sechs Fahrzeuge auf der Strecke aufhalten, werden die Boliden aus weniger Polygonen gezeichnet. Spielgeschwindigkeit und Steuerung bleiben aber auch in dieser Spielvariante optimal erhalten. (Markus H.)

Geniales Sequel mit sehr guter Grafik-Engine



Positiv: Genau wie beim Prequel begeistert auch bei CMR 2.0 die überaus realistische Fahrphysik, die sich immer perfekt an den Untergrund anpasst. Die Anzahl der verschiedenen Spielmodi sorgt für wochenlangen Spaß ohne Reue. Besonders positiv aufgefallen ist der klasse Sound der Motoren, der sogar mit GT2 konkurrieren kann.

Negativ: Leider ist der Schwierigkeitsgrad der verschiedenen Etappen sehr hoch ausgefallen, was immer wieder für Frustrationen sorgt. Auch die anscheinend recht perfekte Grafik-Engine hat ihre Tücken. Vor allem im Replay stechen grobe Grafikfehler ins Auge und beim Wechsel des Musikstückes stockt das Spiel kurz.



Mit dem neuen Arcade-Modus dürften endlich alle Kritiker des ersten Teiles verstummen. Diese Spielvariante enthält Action pur.

getestet

Colin McRae Rally 2.0

Action

Strategie

Abenteuer

Geschick

Simulation

Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

93%	V-Rally 2	7/99
+ sehr viele Strecken		
+ klasse Grafik		
+ peitschender Soundtrack		
93%	Gran Turismo 2	6/98
+ gigantischer Umfang		
+ spitze Soundtrack		
+ Original-Fahrzeuge		
87%	Colin McRae Rally 2.0	6/00
+ super Grafik		
+ spitzen Fahrverhalten		
- unausgewogener Schwierigkeitsgrad		

Ca. Preis: DM 99,-

Vertrieb: Codemasters

Internet: www.codemasters.com

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

Besonderheiten: Fahrzeug-Lizenzen

Ausgezeichnet

PSG

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

SPIELSPASS

87%

CATAN

— DIE ERSTE INSEL —

Jetzt
auch für
„PlayStation“



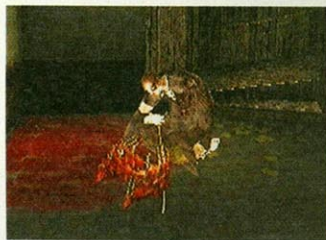
SIMILIS

<http://www.catan.ravensburger.de>

„PS“ and „PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Gute Idee.

Ravensburger



■ Ungestört durch uns frisst das Monster weiter an der Leiche.

Auf zur nächsten Schlacht um die Existenz der Menschheit. Diesmal liegt sie in den Händen eines gebrochenen Verrückten.

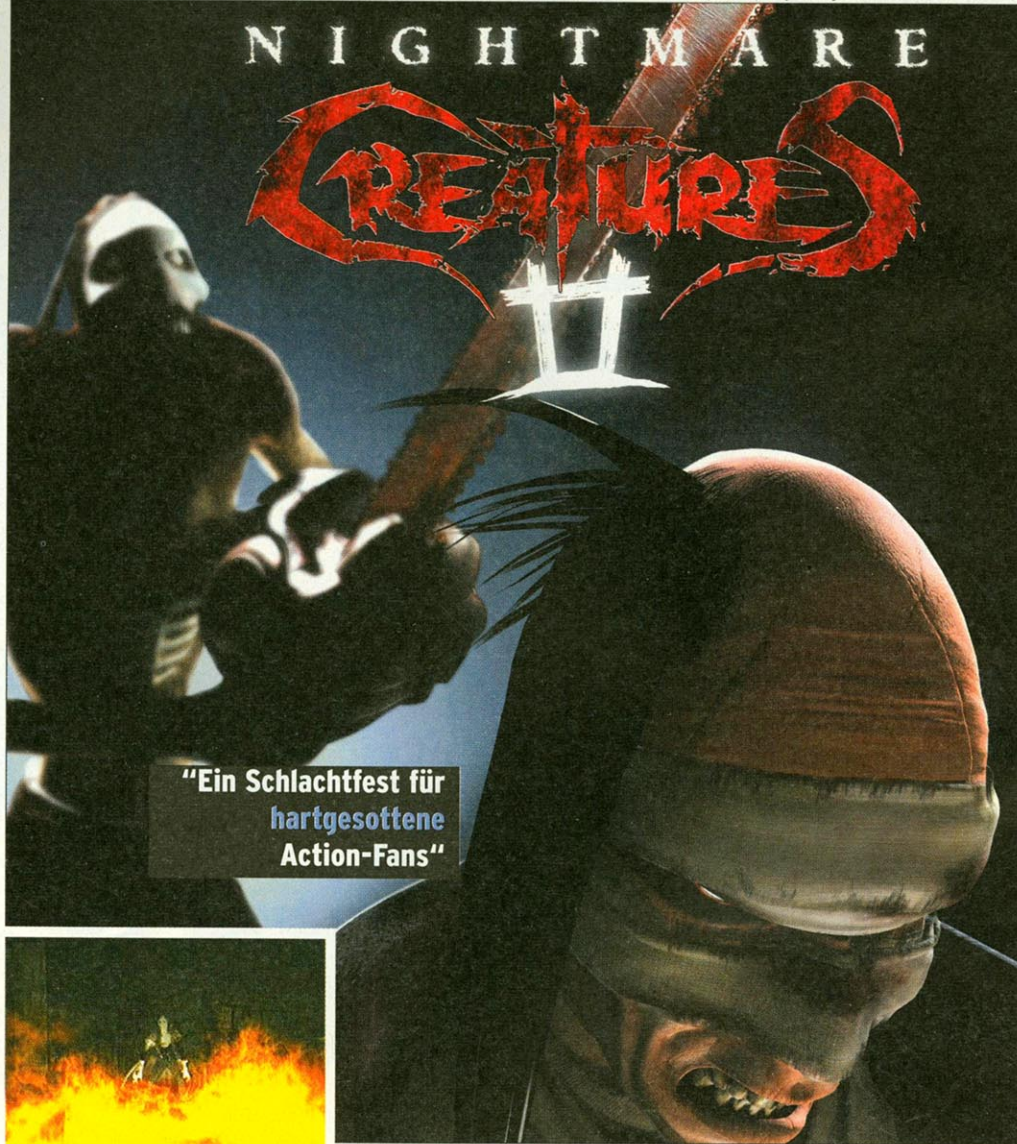
■ PlayStation-Fans der ersten Stunde werden sich sicher noch an das Fantasy-Beat'em Up Nightmare Creatures aus dem Hause Kalisto erinnern. Priester Ignatius Blackward und seine Weggefährtin Nadia Franciscus waren die Helden in dem schmutzigen London-Szenario des Jahres 1834. Sie stellten sich dem verrückten Wissenschaftler Adam Crowley in den Weg, der mit seiner schwarzen Magie unzählige Monster und Untote auf London losließ, immer mit dem Ziel vor Augen, unsterblich zu werden, koste es, was es wolle. Ignatius und Nadia erledigten Crowley, knapp bevor er sein Ritual beenden konnte, und schickten ihn ins Jenseits. So glaubten sie zumindest. Exakt 100 Jahre später, die beiden Helden von damals sind schon lange zu Staub verfallen, taucht Crowley mit stärkerer Kraft denn je wieder auf. Diesmal stellt sich ihm ein Mann namens Wallace entgegen, der jahrelang als Versuchskaninchen unter dem verrückten Professor zu leiden hatte und nun auf Rache sinnt.

■ **Gameplay:** Nightmare Creatures II ist ein echtes Third-Person-Abenteuer im Tomb-Raider-Stil. Allerdings liegt das

i Adam Crowley

Geboren in London 1635, galt er als einer der besten Wissenschaftler seiner Zeit. Er war Doktor der Medizin und Naturwissenschaften. Gesegnet mit einem genialen Hirn, hatte er weder Skrupel noch Moral. Er tat alles, wirklich alles, um seine Experimente durchzuführen: entweder an Schweinen oder Menschen. Immer auf der Suche nach noch mehr Wissen, beschäftigte er sich schließlich mit schwarzer Magie. Er verband sein Expertenwissen als Laborant mit seiner neuen Leidenschaft, dem Okkultismus. Crowley wurde ein richtiger Meister in Biologie. 1665 erkannte er die wahre Macht der dunklen Magie durch ein mystisches Buch. Seit-her beschäftigte er sich ausschließlich mit der Unsterblichkeit. Ein Verlangen, das er nun scheinbar gestillt hat.

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Juni 2000 | Entwickler: Kalisto/Konami | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer



„Ein Schlachtfest für hartgesottene Action-Fans“



■ Im flammenden Inferno fühlt sich Wallace wohl. Nach den Qualen der Gefangenschaft ist Feuer für ihn ein Klacks.

Hauptaugenmerk auf Action, sprich auf Hack & Slay. Der Protagonist Herbert Wallace ist ein wahrer Antiheld. Seine zerrissene Kleidung, seine bluttriefende Axt und das vernarbte Gesicht sagen im Prinzip alles über sein Wesen aus. Durch das jahrelange

Martyrium der Gefangenschaft und der Folter ist seine Seele gebrochen. Als eines Tages ein seltsames Erdbeben und ein Brand im Sicherheitstrakt des Hospitals für Unruhe sorgen, nutzt Wallace die Chance zur Flucht. Von nun an kämpft er allein gegen widerliche Kreaturen aus Crowleys Labor. Es sollte klar sein, dass Nightmare Creatures II kein Spiel für Weicheier ist. Hier

geht es ordentlich zur Sache. Abgesehen von den recht schaurigen Locations mit den passenden Bezeichnungen, wie Irrenanstalt, Schloss, Friedhof oder Katakomben, sind es doch die vielen unterschiedlichen und ziemlich



■ Geschickt eingesetzte Schockeffekte ziehen sich durch das gesamte Spiel.



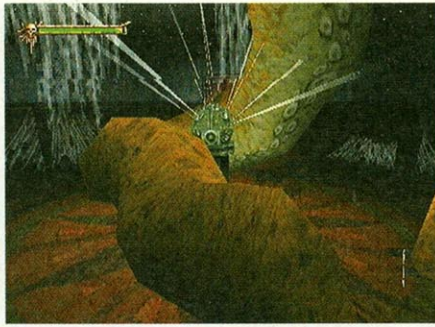
■ Einer der typischen Mittelgegner eines jeden Levels: groß, stark und ekelig.



■ Nachdem ein Monster schwer verletzt wurde, darf Wallace einen so genannten Fatality-Move ansetzen.



■ Vampir-Gelüste: Hat euch ein Monster in der Gewalt, dauert es einige Sekunden, bis ihr wieder agieren könnt.



■ Erste Begegnung: Dieses riesige Tentakel ist der erste Vorbote des Endgegners.



■ Spinnen-Mutanten dürfen in einem Horrorspiel selbstverständlich nicht fehlen.



■ Terror und Tentakel: Eine passive Taktik ist gegen eine Übermacht immer ratsam.

ekeligen Monster, die für das ein oder andere Schauergefühl sorgen. Wallace hat im Vergleich zu seinen beiden Vorgängern Ignatius und Nadia auch einige Angriffe mehr in petto. Darüber hinaus stehen ihm dutzende Waffen, Items oder gar Zauber zur Auswahl, die ihn im Kampf unterstützen. Die Pistolen (natürlich im entsprechenden Zeitstil gehalten) sind besonders gegen Flugangriffe hilfreich, während Gasgranaten oder Zaubersprüche wie für die zwölf Endbosse gemacht sind. Nightmare Creatures II ist wesentlich umfangreicher geworden. Wallace muss sogar einige

Passagen unter Wasser hinter sich bringen. Das Kampfsystem wurde ebenfalls entscheidend verbessert. Kommt man einem Monster zu nahe (meistens ist es unvermeidlich), wird ohne Unterbrechung in den Kampfmodus umgeschaltet. Von nun an blickt Wallace immer zum Gegner und vollführt Sidesteps, wenn ihr nach links oder rechts drückt. Mit der Zeit erlernt er immer mehr Angriffe und Combos, bis hin zu Finishing-Moves, die man immer dann einsetzen kann, wenn der Gegner nur noch wenig Energie hat. Der Nachteil vom neuen

Kampfsystem ist, dass man nicht fliehen kann. Die Fights wirken zwar jetzt ein wenig aufgesetzt, allerdings entschädigen die gesteigerte Kontrolle und die schönen Monster-Animationen für diese Einschränkung. Insgesamt warten 22 verschiedene Kreaturen auf euch, alle mit eigenen Taktiken, Stärken und Schwächen, die es erst einmal herauszufinden gilt.

■ **Technik:** Die Grafik ist selbstverständlich wesentlich besser als bei Teil I. Besondere Erwähnung sollten in diesem

„Monster, Meuchler und Magie, ein Horror-Kracher nach bewährtem Rezept“



■ Von der Gefangenschaft gezeichnet: Herbert Wallace sinnt auf Rache.



■ Atmosphärische Spielereien, wie der Nebel in den Katakomben, sorgen für zusätzlichen Nervenkitzel.



■ Einige der Ungeheuer sind gegen Spezialattacken nahezu immun. Diesem Kerl, der eine Motorsäge schwingt, machen unsere Flammenattacken nichts aus.

Zusammenhang die weitläufigen und detailreichen Levels finden, die bis zu zehnmal umfangreicher als die von NCI sind. Die Steuerung geht bis auf kleinere Unzulänglichkeiten bei Sprung- und Klettereinlagen in Ordnung. Sie wurde insofern gut gelöst, da sie nur mit wenigen Tasten auskommt und die Kontrolle über Wallace intuitiv erfolgt. (Uwe K.)

Deutliche Verbesserungen zum Vorgänger

Positiv: Kalisto hat den ersten Teil konsequent verbessert und beschert uns nun mit Nightmare Creatures II ein hervorragendes Stück Horror-Beat'em-Up-Software. Ein ausgereiftes Charakter-Design und gut eingesetzte Schockeffekte bringen das Blut in Wallung. Hinzu kommt eine angemessene Spieltiefe und ein nicht zu unterschätzender Wiederspielwert, da es unzählige Geheimräume und Abkürzungen gibt. Da auch der technische Rahmen stimmt, ist NCII jedem Horror-Fan zu empfehlen.

Negativ: Ein wenig vermisse ich schon die Möglichkeit, mit einem anderen Charakter auf Monster-Jagd zu gehen. In diesem Punkt hat Teil I eindeutig die Nase vorn. Auf Dauer ist das Monsterverhalten zu durchsichtig. Hat man erst einmal den Trick herausgefunden, sind andere Ungeheuer gleichen Typs kein großes Problem mehr. Dennoch ist der Schwierigkeitsgrad ein wenig zu hoch ausgefallen, da dem Spieler nur fünf Continues zur Verfügung stehen.



getestet

Nightmare Creatures II



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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter
85% Nightmare Creatures II 6/00

+ ansprechendes Design
+ guter technischer Rahmen
+ überarbeitetes Kampfsystem

81% indiziertes Spiel (Tennis-Schuh) 10/98
+ zwei wählbare Charaktere
+ tolle, fernöstliche Atmosphäre
- sehr schwer

70% Nightmare Creatures -/
+ zwei wählbare Charaktere
+ Klassiker
- technisch nicht mehr zeitgemäß

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

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

SPIELSPASS

85%





■ Eines der Mini-Games von Tombi 2 ist die Lorenfahrt. Der Schwierigkeitsgrad ist hier recht hoch.



■ Beim Müller tritt Tombi seine gefundenen goldenen Krabben ab. Als Belohnung gibt es den Durchgang zum nächsten Level.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Juni 2000 | Entwickler: Whoopee Camp | Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

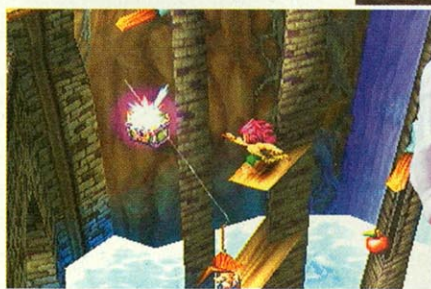
Jump & Run einmal einfach

Tombi 2

Klassische Jump & Runs scheinen mittlerweile vom Aussterben bedroht zu sein. Whoopee Camp schiebt dem Ganzen einen Riegel vor.

■ Zur Blütezeit der PlayStation 1998 kamen wahrlich spannende Titel auf den Markt. Resident Evil 1, Tekken 3 oder Gran Turismo ließen die Fans frohlocken. Kurz danach machte auch ein optisch zwar unspektakulärer, spielerisch aber interes-

santer Jump&Run-Titel von sich reden. Tombi vereinte zahlreiche Spiel-Elemente in sich. Geschicklichkeit, Action und Puzzle-Aufgaben wechselten einander ab. Das Gameplay des Action-Adventure war ebenso einfach wie motivierend: Held Tombi durchstreifte die Welt und wurde immer wieder vor neue Aufgaben und Probleme gestellt. Hatte er sie gelöst, gab es dafür Erfahrungspunkte und ab und an auch nützliche Items, die ihn schneller laufen, weiter



■ Mit dem Bumerang kann unser Held auch weit entfernte Objekte attackieren.

springen oder fliegen ließen. Dieses Spielprinzip ist bereits vielseitig von anderen Spielen aufgegriffen worden, aber bei Tombi stimmte auch der technische Rahmen, so dass es kaum verwunderlich ist, dass das Programmier-Team Whoopee Camp uns nun mit einem Nachfolger beglückt.

■ **Gameplay:** Im spielerischen Vergleich zum Vorgänger hat sich bei Tombi 2 einiges getan, am eigentlichen Prinzip aber freilich nichts geändert. Noch immer steuert ihr den jungen rosahaarigen Tombi durch zahl-

lose Fantasiewelten auf der Suche nach seiner verschwundenen Freundin. Den alten Levelaufbau aus einem interessanten Mix aus 2D- und 3D-Elementen findet man auch in Tombi 2 wieder. Die meisten Abschnitte sind nämlich in verschiedene 2D-Ebenen unterteilt. Kreuzen sich zwei Ebenen, tauchen über Tombis Kopf Pfeile auf und der Spieler darf sich entscheiden, welchen Weg er einschlagen möchte. Dieses simple Prinzip vermittelt einen



■ Die vielen Zwischensequenzen stricken die Story wunderschön weiter. Das hebt die Atmosphäre gewaltig.



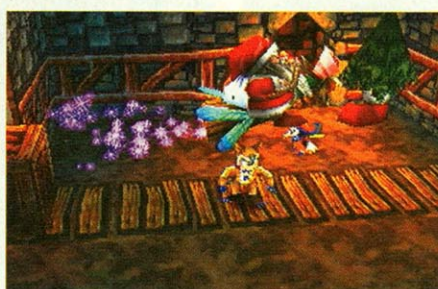
■ In der Waschanlage befreien wir einige Extras vom Schlamm.



■ Mit den magischen Federn gelangt man in Windeseile zu ehemals besuchten Orten.



■ Kleines Rätsel: Wo findet man den Weihnachtsmann? Natürlich in einem Schornstein...



■ ...im Haus treffen wir nun auf Santa Claus, dem wir seinen verschollenen Sack wieder zurückgeben...



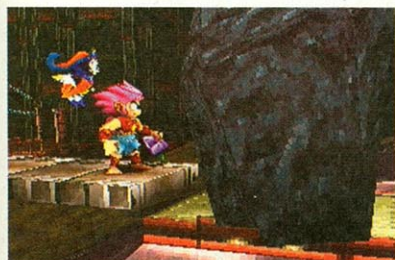
■ ...aus Dank schenkt er uns seinen Feuerhammer, mit dem wir schließlich die riesige Eissau bekämpfen können.



Hauch von Nostalgie, da man sich an Jump & Runs aus vergangenen 8-Bit-Tagen erinnert fühlt. Tombi 2 ist aber nicht antiquiert! Gerade dieses einfache Prinzip verschafft dem Spieler immer die Übersicht, die er braucht, um sich in den riesigen Levels

zurechtzufinden. Als Neuerung finden sich aber auch Abschnitte in Tombi 2, die ausschließlich aus der Vogelperspektive gezeigt werden und in denen der Spieler die volle Bewegungsfreiheit hat. In diesen Levels gibt es keine Auseinandersetzungen wie in den "2D-Ebenen". Dort lauern allerlei fiese Schweine (sie haben die Vorherrschaft auf Tombis Welt übernommen) und andere Monster, die der junge Höhlenmann mit seinem Standard-Morgenstern oder zahlreichen weiteren Waffen, wie Bumerang oder Hammer, attackiert. Die

"Ein Jump & Run der alten Schule. Wahrscheinlich am Massen-geschmack vorbei"



■ Diesen riesigen Felsbrocken gilt es mit Dynamit aus dem Weg zu räumen.



■ Nachdem Tombi ein Haus betreten hat, lädt die PlayStation kurz nach und wir befinden uns in den prächtigen Räumen.



■ In der Feuerwelt vertreibt man am besten die Monster mit einer nassen Attacke. Dennoch hat es hier Tombi erwischt. Glücklicherweise gibt es unendlich Continues.



■ Diesem durstigen Knaben spendieren wir einen Schluck. Danach gibt er uns Infos.

Rätsel und Aufgaben sind, wie gesagt, der Hauptaspekt in Tombi 2. Zu Anfang des Spiels muss der kleine Held eine goldene Krabbe aus einem brennenden Haus retten, die er dann später einem Müller überreicht, der wiederum den Weg zum nächsten Level ebnet. Neben diesem Haupthandlungsstrang gibt es in Tombi 2 weitere Aufgaben, die euch noch mehr Extras oder Punkte spendieren, wenn ihr sie besteht.

■ **Technik:** Grafisch ist Tombi 2 sehr ansprechend. Knallbunte und detailreiche Hintergründe, kombiniert mit einer comic-artigen Animation der Spielfiguren, hinterlassen durchweg einen guten Eindruck. Durch das Ebenen-System gibt es auch keine nennenswerten

Aufbau- und Clipping-Probleme. Übrigens sind alle Zwischensequenzen (und davon gibt es reichlich) in Spielgrafik gehalten, was der ganzen Atmosphäre sehr dienlich ist. Der Sound ist sicher kein Meisterstück, passt dennoch hervorragend zum Comic-Stil des Spiels. Kurzum, Tombi 2 ist ein sehr gut durchgestyltes Spiel, das sich auch technisch auf einem sehr hohen Niveau befindet. (Markus H.)

Viele witzige Rätsel und klasse Design

Positiv: Diese guten alten Jump & Runs fehlen mir wirklich. Und dank dem kleinen Knirps Tombi darf ich endlich wieder in Erinnerungen schwelgen. Das Prinzip mit der Polygon-Engine und den 2D-Ebenen ist richtig genial, weil auch konsequent durchgesetzt. Hinzu kommt, dass die Steuerung hervorragend gelungen ist und somit kein Frust aufkommt, was bei diesem Genre tödlich wäre.

Negativ: Die musikalische Untermalung hätte ein wenig abwechslungsreicher sein dürfen. Befindet man sich nämlich für längere Zeit in ein und demselben Abschnitt (um beispielsweise etwas Bestimmtes zu finden), gehen einem die Musik-Loops auf Dauer ganz schön auf die Nerven.



getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

88% Crash Bandicoot 3: Warped 12/98
+ hervorragendes Charakter-Design
+ Wahnsinns-Sound und -Grafik
+ viele Mini-Games und Abwechslung

84% Tombi 2 6/00
+ große Welt, viel zu erforschen
+ schöner technischer Rahmen
+ anziehender akkurater Schwierigkeitsgrad

75% Klonoa 8/98
+ tolle Moves des Charakters
+ hervorragende Grafik
- zu wenig Spieltiefe

Tombi 2



Ca. Preis: DM 59,95
Vertrieb: SCED
Internet: -
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
sehr gut	gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
-	super

SPIELSPASS

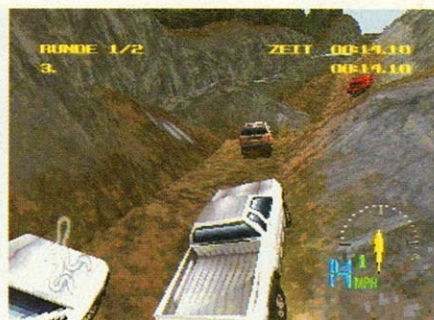
84%



■ Das Strecken-Design ist wirklich sehr abgedreht. Auch ein antiker Maya-Tempel muss als Off-Road-Rennpiste herhalten.



■ Wer sich schon immer hinter das Lenkrad eines Hummers setzen wollte, kommt bei diesem Spiel für einen vergleichsweise geringen Anschaffungspreis in diesen Genuss.



■ Wo sich nicht einmal Bergsteiger hinaufwagen würden, fühlen sich eure Off-Road-Kisten so richtig wohl. Wer hier aber zu viel Gas gibt, fällt weit zurück.

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

Harte Renn-Kost mit Hummer & Co

4x4 World Trophy

Infogrames schickt in 4x4 World Trophy die erfolgreichsten amerikanischen Geländewagen auf die Piste.

■ Amerikanische Filmstars machen es vor, Infogrames macht es nach. Wer sich heute im Filmgeschäft einen Namen machen will, fährt nicht mehr in einem Sportwagen, sondern in einem tonnenschweren Geländewagen vor. Grund genug für Infogrames, ein Rennspiel rund um die

gigantischen Luxuskarossen zu programmieren. Nur wer keine Gefahr scheut, wird bei 4x4 World Trophy als Erster ins Ziel kommen.

■ **Gameplay:** Wer sich für diesen Hardcore-Racer entschließt, der bekommt einiges geboten. Neben einem etwas schwierigen Arcade-Mode gibt es bei 4x4 World Trophy noch einen Meisterschaftsmodus. Hier müsst ihr euch von einem vorgegebenen Guthaben einen Renngiganten kaufen. Wer hierbei jedoch sparsam mit seiner Kohle umgeht, investiert sein restliches Geld in ein Hardware-Update, welches sofort die Leistungen seines Wagens steigert.

gert. Tretet ihr dann zur ersten Meisterschaft an, müsst ihr euch gegen vier computergesteuerte Fahrzeuge durchsetzen. Über Stock und Stein, eigentlich mehr über Baum und Fels, führen euch die abwechslungsreichen Pisten in die entlegensten Bereiche der Welt. Je nach Location solltet ihr das richtige Gefährt aus eurem wachsenden Fuhrpark auswählen, um selbst extreme Steigungen spielend meistern zu können.

■ **Technik:** Vor allem die Einzelspieler-Version von 4x4 Rally Trophy bietet dem Zocker eine recht anständige Landschaftsgrafik. Wählt man jedoch den

"Genau wie Arnold Schwarzenegger brettet ihr in eurem Hummer durch die Landschaft"



■ In den Rennpausen verändert ihr in einem Menü die Leistung des Wagens.



■ Im Grand Canyon ist ein sehr stabiles Fahrwerk gefragt, das auch Sprünge über hundert Meter locker wegsteckt.

Zweispeler-Modus, geht die Framerate krass in die Knie. Dafür sind die Modelle der Fahrzeuge sehr schön gelungen und die Federung passt sich jederzeit perfekt an den Untergrund an. (Markus H.)

Spaßige Hardcore-Rallye auf extremem Gelände

Positiv: Wer es lustig findet, mit einem Jeep ein 70-Grad-Gefälle hinunterzuraschen, der ist bei diesem Spiel genau richtig. Durch das krasse Strecken-Design rutscht einem der Magen nicht gerade selten in die Hose. Besonders für Fans der Amis-Schlitten ist dieses Rennspiel ein Geheimtipp.

Negativ: Leider nimmt es 4x4 World Trophy mit der Steuerung nicht so genau. Mehr recht als schlecht gelingt es dem Fahrer, den Boliden durch enge Kurven oder einen schmalen Tunnel zu schleusen, ohne an der Wand anzustoßen. Dadurch wird der Schwierigkeitsgrad immens nach oben geschraubt.



■ Fahrzeuge wie dieser Hummer sind nicht so gut zum Einkaufen geeignet.

■ Auch der Schwarzwald bleibt nicht von dem Renngeschehen verschont. Düst ihr hier durch eine Pfütze, spritzt das Wasser meterhoch.

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

94%	Gran Turismo 2	2/00
+ riesiger Umfang + gigantischer Fahrzeugpark + spitze Soundtrack		
93%	V-Rally 2	7/99
+ klasse Grafik + super Soundtrack + geniales Strecken-Design		
71%	4x4 World Trophy	6/00
+ geniales Hummer-Feeling + krasse Strecken - schlechtes Fahrverhalten		



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Infogrames
Internet: www.infogrames.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Besonderheiten: original US-Fahrzeuge

Grafik	Sound / FX
gut	gut
Mehrspieler Spaß	Steuerung
mittel	mittel

SPIELSPASS

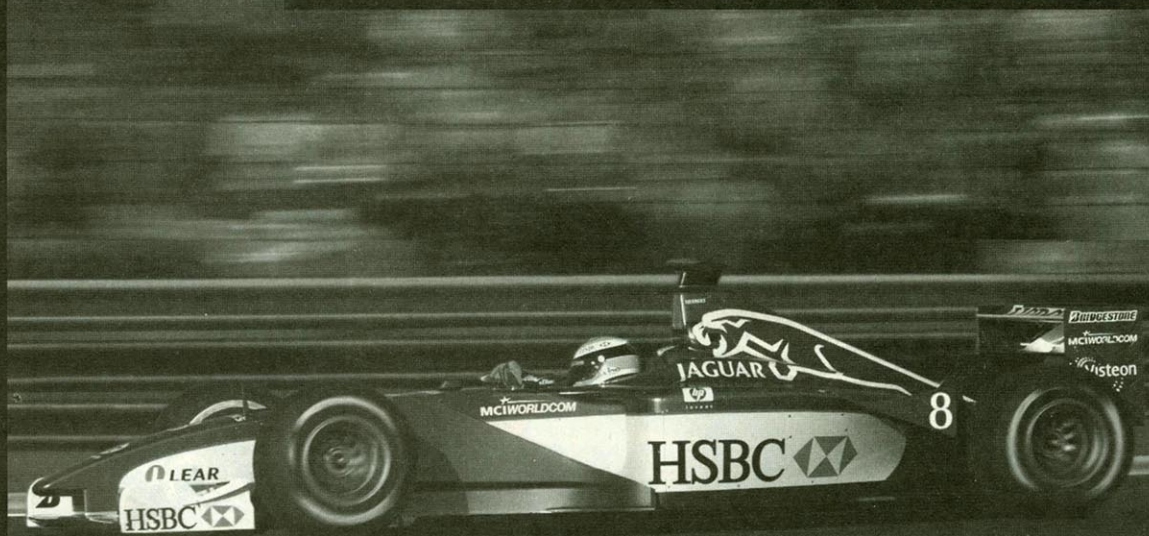
71%



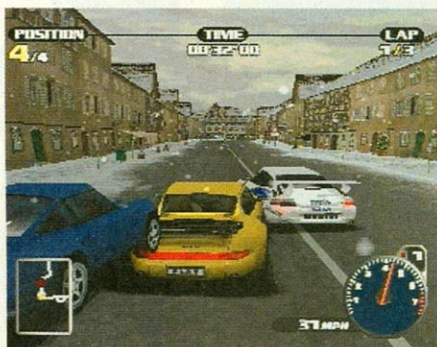
AKTUELLE SAISON



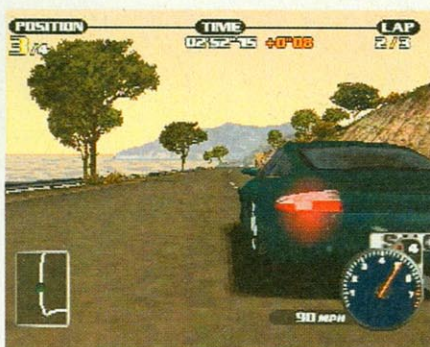
**GIB MIR STARTERFELD UND FERSENGELD GIB MIR
SCHRECKSEKUNDEN, PACE-CAR-RUNDEN GIB
MIR TEMPORAUSCH, PLÄTZETAUSCH GIB MIR JUBEL-
SCHREIE UND CHAMPAGNER-WEIHE GIB MIR F1 2000**



it's in the game.™



■ Bei diesem Bild seht ihr keinen Crash, sondern einen Grafikfehler, wie er in aktuellen Spielen nicht mehr vorkommen sollte.



■ Bei näherer Betrachtung des gegnerischen Autos fallen besonders die pixeligen Texturen des Fahrzeuges auf. Auch die Umgebung wirkt sehr grob gestaltet.



■ Bei der Fahrzeuggestaltung fällt die Liebe zum Detail auf. Sogar ein Fahrer wurde dem fast perfekt modellierten Boliden spendiert.

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

Abwechslungsreiche Renn-Action

Need for Speed: Porsche Unleashed

Als neuester Teil der Need-for-Speed-Reihe präsentiert sich Porsche Unleashed mit einer Fahrzeug-History des Zuffenhausener Sportwagen-Herstellers.

■ Kein anderes PlayStation-Rennspiel kann so weit zurückblicken wie die Need-for-Speed-Reihe. Schon vor dem Konsolenstart von Sony erschien der erste



■ Erstmals darf der Spieler bei einem Rennspiel Echtzeit-Schatteneffekte bewundern.

Teil auf dem 3DO. Mit Porsche Unleashed bindet sich EA erstmals fest an einen Fahrzeug-Hersteller.

■ **Gameplay:** Genau wie die Vorgänger auch, zeigt sich der neueste Teil sehr abwechslungsreich. Mit Spielvarianten wie Capture the Flag, Chase oder dem normalen Race zeigt sich NfS wieder einmal von seiner Glanzseite. Herausragend ist jedoch der Evolution-Modus, in dem ihr über verschiedene Epochen die Entwicklung der Porsche-Fahrzeuge verfolgen dürft. In diesem Karriere-Modus kauft ihr euch anfangs euer Wunschfahrzeug, mit dem ihr nach jedem gewonnenen Rennen neues Kapital er-

haltet. Selbstverständlich stehen euch alle Porsche-Wagen zur Verfügung, die es in den entsprechenden Jahren gab. Als kleiner Clou steigt der Wert der Oldtimer, sobald ihr in eine spätere Epoche wechselt.

■ **Technik:** Leider ist die Grafik der große Schwachpunkt dieses Titels. Viele Clipping- und große Grafikfehler trüben das Gesamtbild dieses Racers. Die PC-Version hat hier wesentlich mehr auf dem Kasten. (Markus H.)



■ Auch ein Capture-the-Flag-Modus ist in Porsche Unleashed enthalten.

■ Neben diesem Sportwagen befindet sich sogar der alte Porsche Roadster im Programm.



■ Vor dem Rennen wählt ihr ein Fahrzeug in eurer Lieblingsfarbe aus. Natürlich muss es ein Porsche sein!

„Leider gibt es bei Need for Speed: Porsche Unleashed nur einen Fahrzeug-Hersteller“

Guter Umfang, aber nur ausreichende Technik

Positiv: Need for Speed: Porsche Unleashed bietet dem Spieler wirklich einiges. Mit zahlreichen Spielmodi sind selbst Dauerzocker bestens versorgt. Dass dabei nur die Fahrzeuge von Porsche zum Einsatz kommen, würde ich eher als Vorteil bezeichnen. Rennsport-Fans können bedenkenlos zugreifen.

Negativ: Wie bei vielen anderen Titeln auch, merkt man Porsche Unleashed den Ursprung der PC-Version deutlich an. Die Zeit, in der man PC-Spiele problemlos auf die PS portieren konnte, sind lange vorbei. Mit nahem Streckenaufbau und einer pixeligen Grafik ist es nicht gelungen, die aufwändige PC-Grafik auf die PlayStation umzusetzen.



■ Während eines heißen Rennens nehmen wir unseren Kontrahenten im wahrsten Sinne des Wortes auf die Schippe.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter
94% Gran Turismo 2 2/00

+ gigantischer Umfang
+ viele Lizenzen
+ klasse Soundtrack

89% Need for Speed: Brennender Asphalt 5/99

+ gute Grafik
+ viele Spielmodi
- leicht ruckelnde Grafik

77% Need for Speed: Porsche Unleashed 6/00

+ gute Lizenz
+ vielseitige Spielvarianten
- durchschnittliche Grafik

NfS: Porsche Unleashed



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

Grafik	Sound / FX
mittel	gut
Mehrspieler Spaß	Steuerung
gut	gut

SPIELSPASS

77%

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

WipEout in den Lüften

N-Gen Racing

Die Macher der ersten beiden WipEout-Racer, die Curly Monsters, setzen ihr Faible für rasant inszenierte Renn-Games konsequent fort.

Die Kriege gehören im Jahre 2012 endgültig der Vergangenheit an. Findige Militärpiloten entschlossen sich daher,

eine Liga mit den kräftestrotzenden Jets ins Leben zu rufen. Im N-Gen-Modus müsst ihr nun zuerst einige Time-Trials erfolgreich absolvieren, um schließlich am Liga-Betrieb teilzunehmen. In der obersten der vier Rennklassen, der X-Fighter-Division, wird euch einiges abverlangt. Nun dürft ihr euch noch für die reguläre oder die Könner-Variante entscheiden. Letztere gestattet euch solch waghalsig ausgeführte Manöver wie etwa Seitrollen. Mehr als 40 Fluggeräte, die sich im Tuning-Shop aufrüsten lassen, bilden eure Arbeitsgeräte. Während die

Rennen anfangs noch relativ gemächlich ablaufen, erwartet euch in den Fighter-Flitzereien waffenstarrende Action, denn die Rivalen der Lüfte lassen sich mit Peacemakern wie Lenkraketen schnell vom Schirm putzen.

Fazit: Für kurze Spielchen zwischen-durch bietet N-Gen Racing perfekte Unterhaltung. Leider sind die Wettbewerbe insgesamt zu schnell zu den Akten gelegt. Technisch geben sich die Curly Monsters keine Blöße, denn die



Gerade während der Nachtflüge bieten zahlreiche Randobjekte, etwa Flutlichtmasten, eine optimale Orientierungshilfe.

Geschwindigkeiten bis zu mehr als Mach2 werden imposant in Szene gesetzt. (Tom S.)



Von den zahlreichen Waffensystemen solltet ihr regen Gebrauch machen, denn eine gezielte Salve aus dem Bordgeschütz setzt selbst dem wenigsten Piloten hart zu.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

87% Wip3out 10/99

+ grandiose HiRes-Optik
+ brillanter Soundtrack
- etwas liebloses Strecken-Design

80% Rollcage II 3/00

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

80% N-Gen Racing 6/00

+ viele Fluggeräte
+ gute Umsetzung der Geschwindigkeiten
- mangelnde Langzeitmotivation

N-Gen Racing



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

Grafik	Sound / FX
sehr gut	gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
gut	gut

SPIELSPASS

80%

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

4x4 World Trophy	DV 59,90	Gute Z. Schlechte Z. - Quiz *	DV 63,90	Roadsters	DV 82,90
Ace Combat 3	DA 83,90	Hell Night	DA 85,90	Rollcage	DA 84,90
Alien Resurrection *	DV 85,90	Hogs of War *	DA 84,90	Rollcage - Stage 2	DA 54,90
Alundra 2 *	DV 54,90	Hydro Thunder	DA 76,90	Ronardo V-Football *	DV 84,90
Anastoss Premier Manager *	DV 77,90	Int. Track & Field 2	DV 89,90	Saga Frontier 2	DV 83,90
Armored Project Swarm *	DA 84,90	ISS Pro Evolution	DV 92,90	Shadow Madness	DV 75,90
Army Men - Air Attack	DV 89,90	Jackie Chan *	DA 54,90	Silicon Valley *	DV 86,90
Army Men - Sarges Hero	DV 89,90	Jade Cocoon	DA 79,90	Sino-X *	DV 79,90
Army Men 3D	DV 89,90	J. McGarth Supercross 2 *	DA 84,90	South Park	DA 81,90
Baldurs Gate *	DV 81,90	Jojo's Bizarre Adventure	DA 83,90	Space Invaders	DA 59,90
Barfletanz - Global Assault	DV 77,90	Legend of Legaia *	DA 33,90	Spiderman *	DV 98,90
Beatmania *	DV 121,90	Madden NFL 2000	DA 54,90	Star Ism	DA 54,90
Box Champions 2000	DV 83,90	Marion Gothic *	DV 54,90	Star Ocean 2	DV 54,90
Brumwick Bowling 2	DA 88,90	Mediavil 2	DV 81,90	Star Wars Jedi Power Battle	DV 72,90
Bundesliga Man. 2000	DV 73,90	Metal Gear S. - Special Mis.	DV 44,90	Street Skater 2	DV 85,90
Carnageddon	DV 84,90	Micro Maniacs	DV 83,90	Streetfighter Alpha 3	DA 82,90
Catan - Die erste Insel *	DV 85,90	Mission Impossible	DV 87,90	Suikoden 2 *	DV 77,90
Civilization 2	DV 117,90	Muppet Race Mania	DV 54,90	Superbike 2000	DV 85,90
Cold Blood *	DV 79,90	Music 2000	DA 87,90	Syphon Filter 2	DA 83,90
Colin McRea Rally 2 *	DV 54,90	N-Gen Racer	DV 69,90	Syphon Filter 2	DV 89,90
Colony Wars 3: Red Sun	DA 75,90	NBA Live 2000	DV 88,90	Tenchu 2 *	DA 97,90
Cool Boarders 4	DV 89,90	Need for Speed - Porsche	DV 87,90	Test Drive 6 *	DV 79,90
Crossroads of Might + Magic	DV 87,90	NHL Blades of Steel 2000	DV 85,90	TMisadventures of Tron B. *	EV 83,90
Demolition Racer	DV 78,90	Nightmare Creatures 2 *	US 119,90	The Next Tetris	DA 73,90
Die Hard Trilogy 2	DV 81,90	Nightmare Creatures 2 *	US 119,90	Theme Park World	DV 87,90
Dino Crisis	DV 81,90	Pandemonium 3 *	JP 159,90	Tiger Woods PGA Tour 2000	DV 54,90
Dracula Resurrection *	DV 54,90	Parasite Eve 2 *	JP 81,90	Tombi 2 *	DV 54,90
Dragon Valor *	DV 78,90	Plasma Sword *	DV 89,90	Tony Hawk's Skateboarding	DV 83,90
Duke Nukem: Planet a.I.B.	DV 54,90	Player Manager 2000	DA 75,90	Toy Story 2	DA 92,90
Duke of Hazard Racing	DV 85,90	Point Blank 2	DV 54,90	Trasher	DA 86,90
Dune 2000	DV 89,90	Pool Palace Academy *	DV 84,90	UEFA 2000	DV 82,90
Eagle One - Harrier Attack	DV 89,90	Premier Manager 2000 *	DV 83,90	Urban Chaos	DV 84,90
Earthworm Jim 3D *	DV 82,90	Pro Pinball Fantastic Journ.	DV 59,90	Vampire Hunter	DV 81,90
ECW Hardcore Revolution	DA 83,90	Radikal Bikers *	DV 69,90	Vandal Hearts 2 *	DA 85,90
Ehrgeiz	DV 85,90	Railroad Tycoon 2	DV 83,90	Vanishing Point *	DA 84,90
Everybody's Golf 2	DA 54,90	Rainbow Six	DV 69,90	Victory Boxing 3	DA 81,90
Evo's Space Adventure *	DA 28,90	Rallymasters *	DV 85,90	Vigilante 8: 2nd Offense	DA 85,90
F1 Racing Championship *	DV 54,90	Rayman 2 *	DV 67,90	WCW Mayhem	DV 83,90
Fear Effect	DV 84,90	Reel Fishing	DA 86,90	Warms: Armageddon	DV 73,90
Fila 2000	DV 83,90	Rescue Shot *	DV 54,90	Wu Tang Clan	DA 88,90
Final Fantasy 8	DV 96,90	Resident Evil - Survivor	DV 54,90	WWF Smackdown	DV 85,90
Final Fantasy Anthology	US 125,90	Resident Evil 3	DV 82,90	WWF Smackdown	US 118,90
Flintstones *	DV 54,90	Resident Evil 3	EV 99,90	X-Files	DV 54,90
Fluttenmoovever *	DV 87,90				
Ford Racing *	DV 85,90				
Formel 1 2000	DV 77,90				
Fräulein *	DV 79,90				
Galerians *	DV 69,90				
Gekido	DV 89,90				
Gran Turismo 2	DV 89,90				
Grand Theft Auto 2	DV 89,90				
Grandia	DV 89,90				
Grudge Warriors	DV 89,90				
Gully Gear *	DA 81,90				

RESIDENT EVIL 3
deutsch 95.90
uncut: 99.90
Resident Evil Survivor EV 95.90

OKAYSOFT Spiele Versand

PSX HARDWARE	TOP TITEL
Konsolle m. Dual Shock	245,00
Dual Shock Analog Contr.	55,90
Infrarot Contr. Pad 2 Stck.	49,90
Saitek PX 2500	52,90
Mouse - original SONY	52,90
Multi Tap	62,90
Fanatek Speedster Lenkr.	165,00
Xploder FX	62,90
Xploder pro	85,90
Xploder Classic	49,90
Xploder 9000	62,90
Offizielle Xploder Buch	25,90
Cyber Shock Infrarot Contr.	56,90
Avenger Pro Lightgun	49,90
Mem. Card 30 Speicherpl.	22,90
Mem. Card 60 Speicherpl.	28,90
Falcon Light Gun	82,90
G-Con 45 Lightgun	76,90
SW Jedi Power Battle	45,90
Scorpion Lightgun	29,00
Memory Cards: IMEG	15,90
15 Blöcke SONY	29,00
120 Blöcke	49,00
360 Blöcke	42,90
720 Blöcke	63,90
1080 Blöcke	75,90
Gamebuster CDX	78,90
Boot Chip 18.90	
Multinorm Set 29.90	
Game Enhancer	31,90
RGB-Kabel / Link Kabel je	12,90
RGB-Kabel + Audio/Video	14,90
X-Tender (Verlängerung)	12,90
DREAMCAST 499,-	
Crazy Taxi	92,90
House o.I. Dead 2	82,90
Resident Evil Code Veronica	i.V.
N64 Pokemon & Transfer	125,90

Tel. 09674-1279
Fax -1294 news - 8405

MediEvil 2	NEED FOR SPEED
54.90	NFS 5 88.90
WWF Smackdown	85.90
Duke Nukem: * 78.90	
- Planet of the Babes	
Metal Gear Solid, Resident Evil 1	
Crash Bandicoot 3, Moto Racer 2	
MediEvil, Tekken 3,	
Gran Turismo, C&C 2 je	45.90
Tomb Raider 4	49.90

SOLDIER OF FORTUNE	PC TOP TITEL:
Fortune uncut	Anastoss 3
84.90	Baldurs Gate Die Saga
	- Icewind Dale *
	Black & White *
	C+C 3: Firestorm
	Daikatana *
	Deus Ex *
	Diablo 2 *
	Diablo 2 *
	- Collectors Edition *
	Duke Nukem Forever *
	Everquest & Ruins o.K.
	Formel 1 2000
	Gunsling
	Half-Life Opposing Fo.
	- Generation Pack
	Lemmings: Revolution
	Messiah
	Need f.Speed Porsche
	Rogue Spear Urban O.
	Soldier a.Fortune
	Star Trek: Armada
	Starlancer
	Starlancer *
	Sudden Strike *
	The Sims
	Ultima 9
	Unreal - Tournament
	Vampire *
	You don't know Jack 3

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

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

versandkostenfrei! Ab DM 199
Voraussetzung: o. Stammkunden
Nachnahme + 3,- Zahlkartengeb. 9,98
Mo - Do 8 - 18:30, Fr - 17:15, Sa. 9 - 13

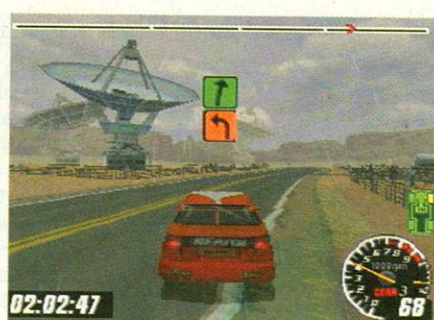
Stammkunden (nach der 10. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton. Preisangaben geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung erfolgt Info, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem



■ Während wir schnell auf das Ziel zusteuern, entschließt sich unser Gegner für einen kleinen Ausflug in eine Seitengasse.



■ Wie im echten Rallye-Sport ist der Streckenverlauf bei Rallymasters sehr anspruchsvoll gestaltet. Nur echte Profis passieren diese S-Kurve optimal.



■ In Amerika rast ihr mit euren Boliden an riesigen Satellitenschüsseln vorbei, die etwas Abwechslung in das sonst recht eintönige Landschaftsbild bringen.

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

Konkurrenz für Colin McRae Rally 2.0?

Rallymasters

Mit V-Rally 2 gelang es dem französischen Publisher Infogrames bereits, Rennspielgeschichte zu schreiben. Bei ihrem neuesten Projekt Rallymasters zeigen die Coder leider kein so gutes Händchen.

■ Die riesige Flut von Rennspielen auf der PlayStation scheint kein Ende nehmen zu wollen. Nach den überaus erfolgreichen V-Rally 1 & 2 erscheint mit Rallymasters bereits das dritte Rennspiel dieser Sparte aus dem Hause Infogrames. Mit einer starken Lizenz und etlichen Spielmodi versucht sich Rallymasters deutlich von den Mitbewerbern abzuheben.



■ In dieser Perspektive fällt es relativ schwer, die Übersicht zu behalten.

■ **Gameplay:** Bei diesem Spiel findet der Rallye-Freak so ziemlich alles, was sein Herz begehrt. Vor allem die zahlreichen Rennvarianten dürften jeden Hardcore-Rennfahrer begeistern. Schon im ersten Menü-Screen müsst ihr euch entscheiden, ob ihr am Rennen der Champions teilnehmen oder als Einzelspieler das Rennen bestreiten wollt. Wählt ihr den Alleingang, stehen weitere drei Spielvarianten offen. Bei der Rallymasters-Meisterschaft duelliert ihr euch mit verschiedenen gegnerischen Fahrern auf einem parallel liegenden Rundkurs. Beim Challenge-Cup tretet ihr gleichzeitig gegen einen Widersacher auf einer Strecke an. Wer sich jedoch in bester Colin-McRae-Manier an den Start wagt, wählt die Trophy. Hier rast ihr allein auf den staubigen Pisten mit dem Ziel, die Zeit der anderen Piloten über mehrere Strecken zu unterbieten. Habt ihr euch für ein passendes Rennauto



■ Auch mit diesem schnittigen Boliden tragt ihr die heißen Rallye-Rennen aus.

entschieden, darf im Rennen noch zwischen drei unterschiedlichen Ansichten gewählt werden.

■ **Technik:** Manchen Spielen ist es sehr deutlich anzusehen, dass ihr Ursprung in der PC-Branche liegt. Auch bei Rallymasters ist das der Fall. Während die PC-Version dieses Titels sehr ansprechend wirkt, fällt es den Codern schwer, diese Grafikpracht überzeugend auf die PlayStation umzusetzen. Mit vielen Grafikfehlern zeigt sich Rallymasters nicht besonders ausgereift. Eben-

„Rallymasters hat es sehr schwer, sich gegen die Konkurrenz von Codemasters zu behaupten“

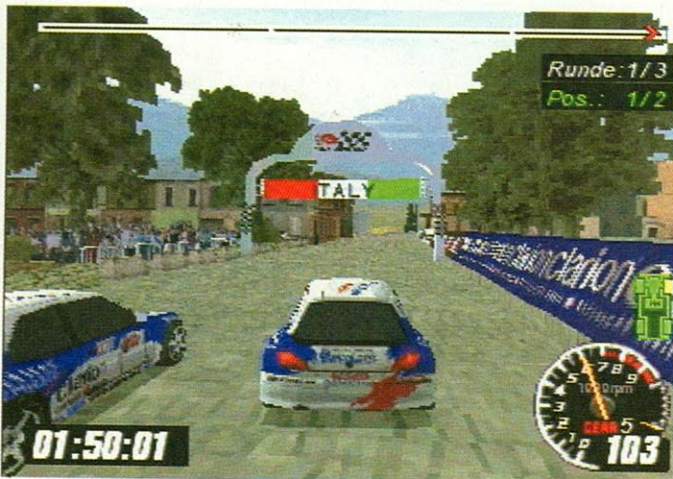
■ Alle Fahrzeuge können in einem Menü genau auf Leistung und Aussehen überprüft werden.

so hätte die Steuerung etwas präziser ausfallen können. Nur mit viel Feingefühl gelingt es dem Spieler, seinen Wagen auf der Strecke zu halten. (Markus H.)

Gutes Grundgerüst mit technischen Schwächen

Positiv: Wer schon immer ein umfangreiches Rallye-Rennspiel suchte, das auch noch abwechslungsreich ist, der liegt bei Rallymasters genau richtig. Mit mannigfaltigen Strecken und einem sehr großen Fuhrpark bietet dieses Spiel viele Rennoptionen.

Negativ: Die Schwächen von Rallymasters liegen allein auf technischer Seite. Angefangen bei der sehr grob pixeligen Grafik über die detailarmen Strecken bis hin zum durchschnittlich guten Fahrverhalten wird schnell deutlich, dass es sich bei diesem Titel um eine lieblose PC-Adaption handelt.



■ Kurz vor dem Ziel holt uns das gegnerische Fahrzeug ein. Nur wer jetzt stahlharte Nerven beweist, wird das Rennen gewinnen.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

94%	Gran Turismo 2	2/00
+ gigantischer Umfang + realistisches Fahrverhalten + abwechslungsreiches Gameplay		
93%	V-Rally 2	7/99
+ super Grafik + geniales Strecken-Design + spitzen Soundtrack		
63%	Rallymasters	6/00
+ starke Lizenz + pixelige Grafik - durchschnittliches Fahrverhalten		

Rallymasters

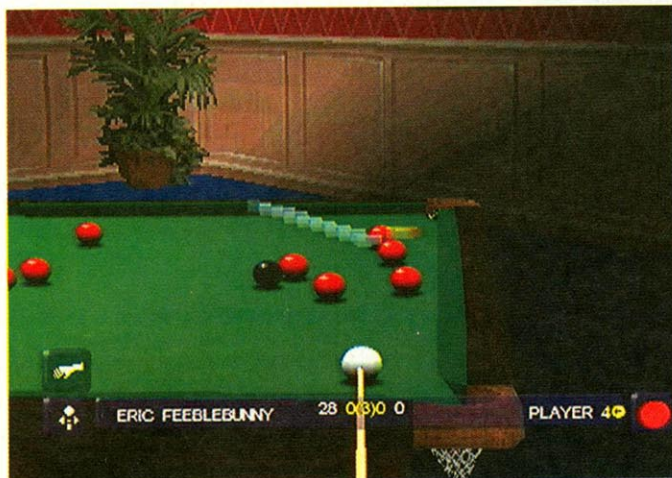


Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Infogrames
Internet: www.infogrames.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe:
dt./dt.
Besonderheiten: Fahrer-Biographie

Grafik	Sound / FX
mittel	gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
gut	mittel

SPIELSPASS

63%



Der weiße und der orangene Pfeil zeigen euch die Richtung der weißen und der roten Kugel nach dem Stoß an. So könnt ihr immer gut abschätzen, welchen Weg sie nehmen werden.

Genre: Sport | Spieler: 1-2 | Erscheint: März 2000 | Entwickler: Codemasters

Snookern wie die Weltmeister

World Champion Snooker

Wie von Codemasters gewohnt, servieren sie auch mit World Champion Snooker eine erstklassige Billard-Simulation. Allerdings präsentieren sie uns nicht das in Deutschland sehr populäre Pool-Billard, sondern das anspruchsvollere und hauptsächlich in Insider-Kreisen bekannte Snooker.

Nachdem erst vor kurzem die Snooker-Weltmeisterschaft auf Eurosport über den Bildschirm geflimmert ist, dürft ihr euch in dieser Simulation selbst aufmachen, die internationalen Snooker-Größen herauszufordern. Beim Snooker kommt es darauf an, erst eine rote und dann eine farbige Kugel zu versenken. Je nach Farbe der Kugel bekommt ihr dafür zwischen einem (rote Kugel) und sieben (schwarze Kugel) Punkte. Zunächst habt ihr die Wahl, ob ihr nur ein kleines Match, ein Turnier oder eine ganze WM spielen wollt. Anfangs solltet ihr euch in ein paar Matches mit der Steuerung und dem hohen Grad

der Simulation vertraut machen, denn nur mit der richtigen Taktik, dem entsprechenden Können und einem Quentchen Glück geht ihr als Weltmeister aus diesem Spiel hervor. Für ein Billard-Game ist die Kugelphysik das entscheidende Kriterium. Wie man es von Codemasters kennt, wurde dieser Punkt perfekt umgesetzt. Die Steuerung erweist sich ebenfalls als sehr gut, da sie recht einfach zu handhaben ist und somit auch Anfängern das Punkten leicht macht. Allerdings sollte man die Snooker-Regeln beherrschen, denn jedes Foul wird knallhart mit Punkten für den Gegner bestraft. Technisch ist das Game zwar kein Killer-Titel, aber für eine Billard-Simulation mehr als ausreichend und ansehnlich animiert. Wer gern Billard spielen oder gar Snookern geht, ist mit dieser Simulation auf jeden Fall perfekt bedient. Wer allerdings eine Effekt-Organie erwartet, wird enttäuscht sein, denn dieses Spiel ist eine Simulation, und das durch und durch. (Udo L.)

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

70% World Champion Snooker 4/00
+ realistische Kugelphysik
+ gute Grafik und Steuerung
+ stimmige Billard-Atmosphäre

57% Virtual Pool --/
+ Pool-Billard-Modus
- sehr einfache Grafik
- kleine Slowdowns

53% Hustler Pool --/
+ nahezu alle Pool-Varianten
- Minimalgrafik
- schlechter Sound

World Champion Snooker

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

Grafik	Sound / FX
gut	mittel
Mehrspielerspaß	Steuerung
gut	sehr gut

SPIELSPASS

70%

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

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	55,99
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	69,99
Lenkrad Ferrari Shock 2	119,99
Lenkrad V3 SV-1118 A	129,99
Lenkrad Fanatec Speedster	179,99
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	54,99
X-Ploder-FX	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap (versch. Farben)	49,99
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
Collin 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	95,99
GTA 2	89,99

Metal Gear Solid Platinum	39,99
Millennium 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	89,99
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 BI.)
24,99

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

Flashfire Power Shock
32,99

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

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

Minitests



Barbie Super Sport ist weiblichen Barbie-Fans bis acht Jahren zu empfehlen.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-2

Barbie Super Sport

Wenige Monate nach dem Release der ersten virtuellen Spielzeugpuppen-Simulation Barbie Race & Ride folgt nun ein zweites Barbie-Game. Diesmal steht jedoch nicht nur die sportliche Erleichterung auf einem Hottehi im Vordergrund, sondern Rune Craft entführt Fans der Idealfrau gleich in zwei unterschiedliche Betätigungsfelder. Zum einen donnert die blonde Schönheit dank ihrer frisch polierten Inline-Skates über Strandpromenaden, durch die Häuserschluchten ihrer Stadt oder durch einen orientalischen Garten, und zum anderen bietet euch das Spiel die Möglichkeit, Barbie ein Snowboard unter die Treter zu schnallen und in weißen Winterlandschaften atemberaubende Stunts abzulegen. Zuvor lässt sich der Inbegriff für Weiblichkeit natürlich auch passend ankleiden. In Barbies Cyber-Home findet man unterschiedliche Kleidungsstücke. Genau wie das Gameplay gestaltet sich auch die grafische Präsentation bestenfalls mittelmäßig. Wirklich empfohlen werden kann Barbie Super Sport somit nur echten Fans der Traumfrau, die eine Altersklasse von 10 Jahren noch nicht überschritten haben. (Udo L.)

SPIELSPASS: k.A.



Weicht allen Hindernissen auf dem Weg ans Ziel aus, um Punkte zu kassieren.

Genre: Geschicklichkeit | Spieleranzahl: 1-8

Bishi Bashi Special

Die japanischen Coder von Konami wagen sich nach der PAL-Premiere ihres im Lande der aufgehenden Sonne so beliebten Beatmania an die Versoftung eines Party-Knüllers. Bishi Bashi Special setzt sich aus unzähligen Spielen zusammen. Auf der einen Seite gilt es etwa, via gezielter Button-Kombinationen einen Rhythmus zu intonieren. Eine andere Aufgabe lässt euch Agentenabenteuer light genießen. In einer Tonne versteckt, obliegt euch das Ziel, an einem feuerwütigen Wachposten vorbeizuschleichen, ohne dessen Aufmerksamkeit auf euch zu lenken. Hierbei lässt aber gerade die antiquierte Technik einige Fragen offen. (Tom S.)

SPIELSPASS: 17%



Auch wenn die gegnerischen Panzer häufig intelligent agieren und sich hinter Gebäude-Ecken verstecken, haben sie gegen die geballte Feuerkraft eures MIAI keine Chance.

Genre: Shoot 'em Up | Spieler: 1-2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: 3DO | Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel



Wie man oben links sehen kann, wurden schon alle Queenlords befreit. Jetzt müssen sie nur noch heil in die eigene Stellung gebracht werden.

Army Men 3D mit Panzern

BTX - Global Assault

Nachdem 3DO mit den ganzen Army-Men-Spielen viele Shoot'emUp-Fans begeistert hat, kommt mit Battle Tanx - Global Assault eine weitere Variante dieses Themas.

Panzerfahren habe ich mir immer ziemlich spannend vorgestellt und 3DO macht es in ihrem neusten Streich möglich. Um die Frauen (oder besser Battle-queens) zu retten, zieht ihr mit schwerem Geschütz in die Schlacht gegen gefährliche Horden von Gangs, die euch nichts mehr wünschen als den Tod.

Gameplay: Battle Tanx ist ein typisches fahrzeugbasiertes Shoot 'em Up. Zunächst habt ihr die Qual der Wahl zwischen sage und schreibe sieben Spielmodi. So könnt ihr in diversen Ländern und Städten Missionen erledigen, euch in den Todeskampf stürzen, euch in den Kampf um den Titel des Battlelord begeben, den Wahnsinn erleben, bis hin

zum Panzerkrieg. Für Abwechslung sollte also gesorgt sein. Doch leider weit gefehlt, denn die einzelnen Missionen beschränken sich lediglich auf reines Zerstören von feindlichen Angreifern und werden daher schnell langweilig. Da hilft nur der gut gelungene Zweispieler-Modus, bei dem noch bis zu zwei computergesteuerte Gegner mitkämpfen dürfen. Die Steuerung ist recht einfach gehalten und erfüllt ihren Zweck zufriedenstellend.

Technik: Gerade technisch verliert Battle Tanx viel an Spielspaß-Prozenten, denn grafisch kann das Game absolut nicht überzeugen bzw. enttäuscht sogar. Viel zu eintönig ist die Umgebung gestaltet, häufig auch noch recht finster, und trotzdem sind Grafikaufbau und Nebel deutlich zu erkennen. Das geht auch auf der guten alten PlayStation weit besser. Auch den Sound kann man nicht gerade als sehr gut bezeichnen. Die musikalische Unterstützung des Spieles

ist gerade noch durchschnittlich, während die Soundeffekte recht ähnlich klingen und spätestens nach der dritten Mission zu nerven beginnen. (Tom S.)

Spielerisch und technisch nur mittelmäßig



Positiv: Sehr viel Positives gibt es leider nicht über Battle Tanx zu sagen, doch den Zweispieler-Modus muss man einfach herausheben. Gerade die beiden zuschaltbaren Computergegner machen aus einem Deathmatch eine Schlacht mit Beschuss aus allen Richtungen. Dadurch gewinnt das Game unheimlich an Geschwindigkeit, denn Verstecken geht hier kaum noch und Angriff ist die einzig wirksame Verteidigung.

Negativ: Technisch fällt dieses Spiel fast komplett durch, denn Grafik und Sound sind mehr schlecht als recht. Eintönige Texturen, kaum Details und Grafikaufbau auf einmal vermindern den Spielspaß deutlich. Selbst Spieler, die keinen Wert auf Technik legen, seien gewarnt, denn zu schnell werden die Missionen auf Grund ihres recht ähnlichen Aufbaus langweilig. Zwar gibt es sehr viele Levels und Missionen zu erledigen, doch sind diese meist kurz und bestehen primär aus Suchen und Zerstören.

getestet

Action Strategie Abenteuer Geschick Simulation Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

65% Army Men 3D 3/00

+ umfangreiche Missionen
- ansehnliche Grafik und gute Steuerung
- sehr schwer

53% BTX - Global Assault 6/00

+ guter Zweispieler-Modus
- technisch nicht mehr zeitgemäß
- Missionen werden schnell langweilig

50% Army Men: Sarge's Heroes 3/00

+ grafisch ansprechend
- hakelige Steuerung
- hoher Schwierigkeitsgrad

BTX - Global Assault



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Infogrames
Internet: www.infogrames.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: Passwörter

Grafik	Sound / FX
dürrtig	dürrtig
Mehrspielerpaß	Steuerung
gut	gut

SPIELSPASS

53%

Game It!

ENTERTAINMENT SOFTWARE

Titel des Monats Vagrant Story*

PSX 89,99

incl. Versandkosten!!!

PSX SOFTWARE

360	49,99 P
4x4 World Trophy*	84,99 N
Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	49,99
Ace Combat 3	89,99
Action Man	79,99
Air Tennis	79,99
Akai	84,99
Alien Resurrection*	89,99
Amorzone	79,99
Anstoß Prem. Man.*	89,99
Armored Core 2	89,99
Armored Core 3	89,99
Army Men-Air Attack*	89,99
Army Men-Sarges Her.	89,99
Asterix	87,99
Asterix & Obelix	84,99
Atlantis	59,99
Autobahn Raser 2	79,99
Baldur's Gate*	84,99
Balistic*	89,99
Baseball 2000	79,99
Battleaxe-Global Assault*	89,99
Beatmania*	119,99
Big Race USA	84,99
Billard Nights	74,99
Blasto	89,99
Bleem!	69,99
Box Champions 2000	84,99
Brunswick Bowl 2*	89,99
Bugs Bunny Comic Strips*	49,99
Bugs Life Plat.	49,99
Bundesliga 2000 Manager	89,99
Bundesliga Stars 2000	89,99
Bust a Move 2	87,99
Bust a Move 3	49,99
Bust a Move 4	67,99
Caesars Palace 2000	84,99
Carmageddon dt.	84,99
Castrol Honda Superbike	84,99
Centipede	79,99
Champ. Motocross	89,99
Chessmaster Millennium	79,99
Civilisat*	87,99
C & C 1 Platinum	49,99
C & C 2 Plat.	49,99
C & C Gegenschlag	82,99
Colin McRae Rally	39,99
Colony Wars 3: Red Sun	59,99
Constructor	49,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Cool Boarders 4	49,99
Cr. Ch. Bannboot 2	49,99
Crash Bandicoot 3 Plat*	49,99
Crash Team Racing	99,99
Crisis Beat*	79,99

Playstation 2 jetzt vorbestellen!

Croc 2	89,99
Crusaders of M&M	89,99
Cyber Tiger	84,99
Demolition Racer	89,99
Destruction Derby 2	49,99
Die Hard Trilogy 2	84,99
Die Schluppe	89,99
Dino Crisis	89,99
Discworld Noir	84,99
Dracula*	79,99
Driver	84,99



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

Der Versand erfolgt mit österreichischer
Post und wird in Schilling bezahlt.
Versandkosten haben die gleiche Höhe
wie für Deutschland.

Ducati*	84,99 N
Duke Nukem: Planet*	84,99
Dukes of Hazzard Racing	89,99
Dune 2000	89,99
Eagle One-Harrier Attack	89,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
ECW Hardcore Rev.	84,99
Euro 2000*	84,99
European Super League*	89,99
Everybody's Golf 2*	59,99
Extreme 500	89,99
F1 2000	84,99
F1 Racing Championship	89,99
F1 World 2	89,99
Fear Effect	84,99
Fighter Maker	79,99
Formel 1 97	49,99
Gauntlet Legends*	84,99
Gekido*	79,99
Glover	49,99
Gran Turismo	89,99
Grandia*	89,99
GTA Plat.	84,99
GTA London	49,99
GTA + London	74,99
Grand Theft Auto 2	89,99
Gran Turismo 2	89,99
Grudge Warriors*	89,99
Guardian of Darkness	49,99
Guilty Gear*	79,99
GZSZ Quiz	74,99
GZSZ 2	79,99
Harvest Moon*	84,99
HBO Boxing after.*	84,99
Heart of Darkness	44,99
Hell Night	84,99
Hights of War*	89,99
Int. Track&Field 2	89,99
ISS Pro Evolution	89,99
Jake Cocoon	84,99
James Bond	84,99
KKND	89,99
Leg. of Kain: Soul Reaver	89,99
Legends of Kartia	79,99
LEGO Racers	89,99
LEGO Rock Raiders	89,99
Le Mans 24	89,99
LMA Manager*	89,99
Lucky Luke	49,99
Madden NFL 2000	89,99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem
Händler -
Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin

JE Games Marienfelde
Buckower Chaussee 100 - 030/72325248

19322 Wittenberge

Am Stern 1 - 03877/404977

21335 Lüneburg

Heiligengeiststr. 26 - 0431/735386

63667 Nidda

Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt

Wilhelmstr. 9 - 0615/288860

64625 Bensheim

Schlingengasse 4 - 06251/581564

66953 Pirmasens

Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

70372 Stg.-Cannstatt

Marktstr. 47 - 0711/550 595 50

71032 Böblingen

Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen

Metzgergasse 1 - 07071/21847

76829 Landau

Lindellbrunnstr. 34 - 06341/930570

78647 Trossingen

SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 - 07425/33840

79098 Freiburg

Eisenbahnstr. 47 - 0761/292 69 50

87435 Kempten

In der Brandst. 6 - 0831/17762

87700 Memmingen

Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau

Kolpingstr. 3 - 08382/1255

89073 Ulm

Hafengasse 23 - 0731/ 921 64 97

90762 Fürth

Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811

92224 Amberg

Erzherzog-Karl-Str. 6 - 09621/48760

95615 Marktreidwitz

Leopoldstr. 52 - 09231/667650

NHL Blades of Steel 2000	89,99
NHL Face Off 2000	99,99
Nightmare Creatures 2*	a.A.
No Fear Downhill	84,99
Omega Boost	89,99
Omikron	89,99
Overblood 2	79,99
Parasite Eve 2*	89,99
Pharao	89,99
Plane Crazy*	79,99
Plasma Sword*	79,99
Player Manager 2000*	89,99
Pong	79,99
Point Blank 2	89,99
Pool Academy*	84,99
Populous	84,99
Prince Naseem Boxing	84,99
Pro Pinb.-Big Race USA	49,99
Pro Pinb. Fantastic	89,99
Psychic Force 2*	79,99



Deutschland
Unsere Bestelladresse
für Deutschland:
Mo.-Fr.: 7-20h
Sa.: 9-16h
① 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: www.gameit.com
④ E-mail: info@gameit.com
⑤ Game It! - D-87488 Betzigau

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

Sports Car GT	69,99
Spyro 1 Plat.*	49,99
Spyro the Dragon 2	99,99
Star Ocean 2*	59,99
Star Wars*	89,99
Dunkle Bedrohung	89,99
Jedi Power Battles*	89,99
Street Skater	84,99
Street Skater 2	84,99
Suikoden 2*	89,99
Super Bike 2000	84,99
Supercross 2000	84,99
Syphon Filter 2	89,99
Techno Mage*	89,99
Tekken 3 Plat.	49,99
Tenku 2*	89,99
The Next Tetris	79,99
Theme Park World	84,99
Thrasher	89,99
Tiger Woods 2000*	84,99
Tiny Tank	44,99
Tomb Raider 1 Plat.	44,99
Tomb Raider 2 Plat.	44,99
Tomb Raider 3 Plat.	44,99
Tomb Raider 4	49,99
Tony Hawk's Pro Skater	84,99
Toshinden 4*	84,99
Tot Story 2	89,99
Trick'n Snowboarder	84,99
Tricky Sliders	84,99
Tunguska*	74,99
UbiK*	84,99
UEFA 2000	84,99
UEFA Striker	84,99
Um Jammer Lammy*	89,99
Urban Chaos*	89,99
V.Rally Plat.	49,99
V.Rally 2 Plat.	49,99
Vagrant Story*	89,99
Vampire Hunter*	79,99
Vandal Hearts 2	89,99
Vanishing Point	84,99
Victory Boxing 3*	84,99
Vigilante 8	49,99
Virus	89,99
Vs.	49,99
Wacky Races*	89,99
War of the Worlds	69,99

Preisknaller

N64 je 39,99:
Buck Bumble
ISS 98
Racing Simulation 2
Shadowgate
Tonic Trouble

PSX je 29,99

Attack of the
Saucerman
Racing Simulation 2
Psybadek
S.C.A.R.S
O.D.T

DC je 59,99

Speed Devils
Suzuki Alstare Racer
Racing Simulation 2

Puchi Carat	79,99
Q-Bert	69,99
Racing Sim. 2	29,99
Racing Bikers*	84,99
Railroad Tycoon 2	89,99
Rayman	44,99
Rayman 2*	89,99

Konsolenartikel ab 45,- versandkostenfrei!!

Ab DM 100,-: 3% Skonto

Rainbow Six	89,99
Rally Championship	84,99
Rallymasters*	89,99
Rat Attack	84,99

Bitte vorbestellen:

PSX Parasite Eve 2*

89,99

Millennium Soldier	79,99
Miss. Impossible	79,99
Monopoly	59,99
MTV Snow Boarding	89,99
Mulan Story	89,99
Nascar 2000	84,99
Nascar 2000 Zone 2000*	84,99
NBA Showtime*	89,99
Need 4 Speed 4	89,99
Need 4 Speed-Porsche*	84,99
NHL Blitz 2000	84,99
N-Gen Racer*	89,99
NHL 2000	89,99

RC Stunt Copter

Ready 2 Rumble	89,99
Real Fishing	84,99
Renegade Racing	79,99
Resident Evil Plat.	49,99
Resident Evil 3	84,99
Resident Evil: Surv.	89,99
Ridge Racer 4 Plat.	49,99
Road Rash 3D	84,99
Road Rash Jail Break	84,99
Roadsters*	89,99
Rollback 2*	89,99
Ronin Blade	89,99

Warhammer 2 (Dark O.)

Warzone 2100	84,99
WCW Mayhem	89,99
WipOut 2097	49,99
Worms Armageddon	79,99
Worms Pinball	79,99
Worms Platinum	44,99
Wu Tang Clan	89,99
WWF Smackdown*	89,99
Xena: Warrior Princess	84,99
X-Files	99,99
X-Game Pro Boarder	99,99
Y.A.R.G.	84,99

Ruff & Tumble	79,99
Rugrats Studio Tour*	89,99
Saga Frontier 2*	99,99
Shadow Madness	89,99
Shadowman	89,99
Shao Lin	89,99
Sheep	84,99
Silent Bomber*	84,99
Silent Hill	89,99
Silicon Valley*	89,99
Sled Storm	89,99
Snow X*	84,99
Soul Blade	49,99
South Park	79,99
cto. Chef's Luv Shack	84,99
South Park Rally	84,99
Space Debris	89,99
Space Invaders	64,99
Spec Ops	89,99
Speed Freaks	99,99

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

Deutschland
Mo.-Fr.: 7-20h
Sa.: 9-16h
① 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: www.gameit.com
④ E-mail: info@gameit.com
⑤ Game It! - D-87488 Betzigau

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

Sports Car GT	69,99
Spyro 1 Plat.*	49,99
Spyro the Dragon 2	99,99
Star Ocean 2*	59,99
Star Wars*	89,99
Dunkle Bedrohung	89,99
Jedi Power Battles*	89,99
Street Skater	84,99
Street Skater 2	84,99
Suikoden 2*	89,99
Super Bike 2000	84,99
Supercross 2000	84,99
Syphon Filter 2	89,99
Techno Mage*	89,99
Tekken 3 Plat.	49,99
Tenku 2*	89,99
The Next Tetris	79,99
Theme Park World	84,99
Thrasher	89,99
Tiger Woods 2000*	84,99
Tiny Tank	44,99
Tomb Raider 1 Plat.	44,99
Tomb Raider 2 Plat.	44,99
Tomb Raider 3 Plat.	44,99
Tomb Raider 4	49,99
Tony Hawk's Pro Skater	84,99
Toshinden 4*	84,99
Tot Story 2	89,99
Trick'n Snowboarder	84,99
Tricky Sliders	84,99
Tunguska*	74,99
UbiK*	84,99
UEFA 2000	84,99
UEFA Striker	84,99
Um Jammer Lammy*	89,99
Urban Chaos*	89,99
V.Rally Plat.	49,99
V.Rally 2 Plat.	49,99
Vagrant Story*	89,99
Vampire Hunter*	79,99
Vandal Hearts 2	89,99
Vanishing Point	84,99
Victory Boxing 3*	84,99
Vigilante 8	49,99
Virus	89,99
Vs.	49,99
Wacky Races*	89,99
War of the Worlds	69,99

Preisknaller

N64 je 39,99:
Buck Bumble
ISS 98
Racing Simulation 2
Shadowgate
Tonic Trouble

PSX je 29,99

Attack of the
Saucerman
Racing Simulation 2
Psybadek
S.C.A.R.S
O.D.T

DC je 59,99

Speed Devils
Suzuki Alstare Racer
Racing Simulation 2

Puchi Carat	79,99
Q-Bert	69,99
Racing Sim. 2	29,99
Racing Bikers*	84,99
Railroad Tycoon 2	89,99
Rayman	44,99
Rayman 2*	89,99

Konsolenartikel ab 45,- versandkostenfrei!!

Ab DM 100,-: 3% Skonto

Rainbow Six	89,99
Rally Championship	84,99
Rallymasters*	89,99
Rat Attack	84,99

Bitte vorbestellen:

PSX Parasite Eve 2*

89,99

Millennium Soldier	79,99
Miss. Impossible	79,99
Monopoly	59,99
MTV Snow Boarding	89,99
Mulan Story	89,99
Nascar 2000	84,99
Nascar 2000 Zone 2000*	84,99
NBA Showtime*	89,99
Need 4 Speed 4	89,99
Need 4 Speed-Porsche*	84,99
NHL Blitz 2000	84,99
N-Gen Racer*	89,99
NHL 2000	89,99

RC Stunt Copter

Schrieben:
805/225300
bei CD Hüllen)
iten bitte anrufen

Minitests



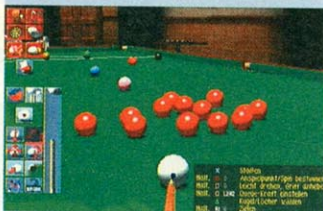
■ Diese wild gewordene Ente ist einer eurer Endgegner. Schafft ihr diesen, werdet ihr vom König ordentlich dafür belohnt.

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

Rescue Shot

■ Namco und die Lightgun-Spiele. Erst kommt fast ein Jahr lang nichts für die Gun und nun innerhalb kürzester Zeit schon das zweite Spiel für die Pistole. Bei Rescue Shot begleitet ihr den Fuchs Bo auf seinem Weg und beschützt ihn mit eurer Gun vor den lauernden Gefahren. So greifen ihn Fledermäuse an, Igel attackieren ihn oder ihr zerschießt Pilze und Blumen am Wegesrand, um Goodies freizusetzen. Rescue Shot ist vom ganzen Stil her sehr kindlich angelegt. Auch die Technik zeugt nicht gerade von einem Erwachsenen-Spiel. Mit diesem Game bekleckert sich Namco nicht gerade mit Ruhm, denn das einzige, was hier wirklich gelungen ist, ist die Kollisionsabfrage.

SPIELSPASS: 46%



■ Für Kenner: Snooker ist unglaublich schwer, auch virtuell.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-2

Jimmy White's Cueball 2

■ Kurz nach der Snooker-WM in Sheffield bringt Virgin die PlayStation-Version der Billard-Simulation heraus. Aushängeschild Jimmy White (ein sehr bekannter und beliebter Snooker-Spieler) ist in Cueball 2 die ultimative Herausforderung. Nacheinander muss man nämlich zehn Computergegner von der Platte putzen, um gegen den alten Hasen anzutreten. Neben Snooker bietet Cueball 2 noch eine Pool-Variante, darüber hinaus einen alten Videospielautomaten, Darts und Dame. Leider hat man neben all den verschiedenen Spielmodi ein wenig die Spielbarkeit aus den Augen verloren. Die vielen Optionen und Einflussmöglichkeiten auf den Ball sind etwas kompliziert und unübersichtlich gestaltet worden. Das Zielen (gerade auf dem riesigen Snooker-Tisch) fällt sehr schwer. Es braucht schon viel Übung, bis sich die ersten Erfolge einstellen. Fazit: Nur für Fans und Hartgesottene. (Udo L.)

SPIELSPASS: 52%



■ Das Schlachtensystem wurde geändert: Nun erwartet euch eine Art Schachbrett.

Genre: Rollenspiel | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Juni 2000 | Entwickler: Konami | Schwierigkeitsgrad: mittel

Das Rollenspiel mit den meisten Charakteren

Suikoden 2

Die 108 Sterne des Schicksals melden sich mit der zweiten Runde von Konamis Charakter-Sammelei zurück.

■ Schon der erste Teil von Suikoden konnte vor einigen Jahren vollends überzeugen. Eure Hauptaufgabe neben der Schlichtung des zermürbenden Kriegs zwischen zwei Nachbarstaaten war das Finden der 108 Stars of Destiny. Hinter dem Begriff verbergen sich ebenso viele dem Schicksal nahe stehende Personen, die zu einer großen Armee zusammengeschmiedet werden mussten.

■ **Gameplay:** Suikoden 2 setzt fort, womit der erste Teil endete. Lange nach dem ersten Konflikt haben sich die beiden Staaten erneut in die Wolle gekriegt. Ihr spielt den Highlander-Jungen Gallo, dessen jugendlichen-Kompanie von den eigenen Leuten in den Hinterhalt gelockt wurde. Nur er und sein Freund Jowy konnten fliehen. Dabei landeten die beiden enttäuschten Jungen bei einer Söldnerarmee des Stadtstaates, die sie mit offenen Armen aufnahm. Im Strudel der Ereignisse wird Gallo zum Aushängeschild der Truppe. Ähnlich wie im ersten Teil sollt ihr für die schwache Stadtstaat-Armee Rekruten anwerben. Stellvertretend für die vielen Tausend Freiwilligen

sollt ihr die 108 Sterne des Schicksals finden und sie überreden. Während einige gleich von eurer Idee angetan sind, müsst ihr andere erst überzeugen. Die einen besiegt ihr im Würfelspiel, die anderen haben einen Auftrag für euch, der erfüllt werden muss. Natürlich sind neben den allgegenwärtigen Monster-Kämpfen auch diverse Schlachten der Armee zu schlagen. Dazu wechselt ihr auf eine Art Schachbrett, auf dem ihr die Kompanien wie Figuren umherzieht. Ein paar Gimmicks, wie das Angeln im Hafen des Hauptquartiers oder der Handel zwischen mehreren Städten, verfeinern das Gameplay.

■ **Technik:** Konami kann nicht von der guten alten 16-Bit-Grafik lassen, Old-School ist da beinahe schon geschmeichelt. Bis auf die hübschen Zwischensequenzen besteht sie komplett aus mehr oder minder ansehnlichen Sprites. Hingegen wurde in Sachen Musik ganze Arbeit



■ Runen-Magie ist die stärkste Form des Angriffs, insbesondere wenn die Rune zu den Wahren Runen gehört, von denen es nur 27 Einzelstücke gibt.



■ Gegen starke oder viele Gegner helfen Vereinigungsangriffe, mit denen man ein oder mehrere Feinde besonders hart trifft.

geleistet. Stimmungsvoll und abwechslungsreich überzeugt diese ebenso wie die gelungene Übersetzung ins Deutsche. (Markus H.)

Die „Sammelleidenwut“ hat uns wieder

Positiv: Konami hat es problemlos geschafft, den kurzweiligen Vorgänger zu überbieten. Eine klasse Story sowie ein abwechslungsreiches Spielprinzip lassen kein Auge trocken. Wenn ihr noch Spielstände des ersten Teils besitzt, erhaltet ihr nette Dreingaben, wie einige schöne Zwischensequenzen und eine versteckte Storyline.

Negativ: Das große Problem von Suikoden 2 liegt vor allem in der Grafik. Was uns Konami da vorsetzt, ging bereits in der Anfangsphase der PlayStation besser. Zudem wurmt auf Dauer die Steuerung, die weder Analog-Pads noch Bewegungen, die nicht senkrecht oder waagrecht verlaufen, unterstützt. Schade drum!



getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

88% Breath of Fire III 9/98

+ sehr atmosphärisch
+ über 70 Stunden Spielspaß
- vielseitige Rätsel

78% Suikoden 2 6/00

+ fesselnde Story
+ vielseitiges Spielprinzip
- veraltete Grafik

75% Suikoden 9/99

+ interessante Story
- Uralt-Technik
- nur knapp 20 Stunden Spielspaß

Suikoden 2

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

Grafik	Sound / FX
mittel	sehr gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	mittel

SPIELSPASS

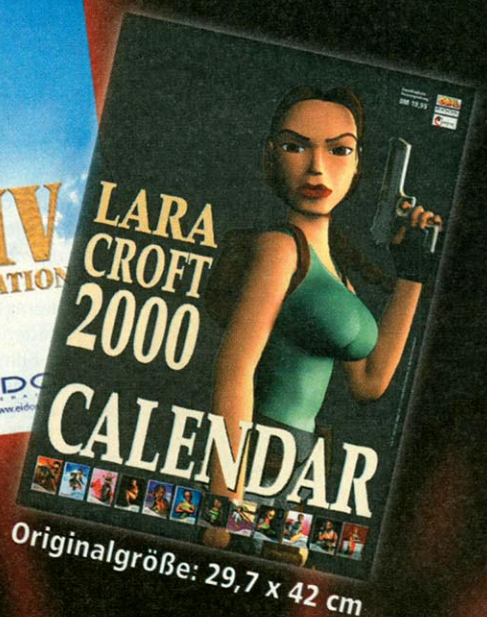
78%

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.

Minitests



■ Leider stehen euch nur realistische Moves zur Auswahl, was mit der Zeit langweilt.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-2

Victory Boxing Challenger

■ JVC ist eigentlich eher für Elektronik-Hardware bekannt, doch auch als Software-Entwickler versucht man sich hin und wieder. Der neueste Streich ist ein Box-Titel mit einer Mischung aus Arcade-Gameplay und Simulation. So ist es das Hauptziel, einen Boxer von unten bis zum Weltmeistertitel zu führen. Technisch sowie spielerisch ist das Game allerdings nur durchschnittlich und mit etwas Können ist man bereits nach drei bis vier Stunden amtierender Weltmeister. Ihr könnt natürlich auch gegen einen Freund boxen. Ein nettes Spiel für Zwischendurch, aber leider auch nicht mehr. (Gunther H.)

SPIELSPASS: 62%



■ Im Kart-Rennen mangelt es an einer sauberen Steuerung.

Genre: Genre-Mix | Spieleranzahl: 1-2

Rugrats-Studio-Tour

■ Man könnte sich sicherlich über die Umsetzungen mancher Serien und Filme ins Konsolen-Business seitensweise das sprichwörtliche Maul verreißen, aber leider fehlt mir der Platz. Rugrats-Studio-Tour ist eine Serien-Umsetzung, die auf der Fernsehserie basiert. Wer diese nicht kennt, braucht jetzt gar nicht mehr weiterzulesen, denn vielmehr als auf die Beliebtheit der Charaktere kann das Spiel nicht bauen. Klein Dil ist auf einer Besichtigungstour seinen Geschwistern abhandeln gekommen und die anderen Bälger müssen ihn nun in verschiedenen Mini-Games suchen. Neben einer Kart-Fahrt warten so interessante Aufgaben wie Schafe durch die Gegend jagen auf euch. Für abgeschlossene Spielchen erhaltet ihr Schlüssel, die euch eurem Dil wieder zurückbringen. Fazit: Wegen der Thematik und des niedrigen Schwierigkeitsgrades für Vorschulkinder sicherlich geeignet, aber vielmehr nicht. (Gunther H.)

SPIELSPASS: 43%



■ Déjà-vu: Zu Beginn befindet ihr euch erneut auf dem Kriegsschiff im Orbit des Planeten der Naboo.

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Lucas Arts | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Oh, wenn die Macht doch nur mit mir wäre! Jedi Power Battles

Normalerweise steht nach dem Kino-Erfolg eines Hollywood-Films nur eine Software-Adaption ins Haus. Lucas Arts hingegen liefert nun bereits die dritte Umsetzung, basierend auf Star Wars: Episode I.

■ Im Orbit des Planeten Naboo sammelt sich eine gewaltige Invasionsflotte, an Bord ein Herr von Kampfdroiden. Lediglich eine Hand voll begnadeter Jedi-Ritter kämpfen an Bord und an verschiedenen anderen Locations des Films für Gerechtigkeit. Was? Ihr meint, dieses Spiel schon mal gespielt zu haben?

■ **Gameplay:** Die wichtigste Neuerung bei Jedi Power Battles ist wohl die Möglichkeit, einen von fünf Jedi-Meistern auszuwählen, mit dem man dann das Abenteuer, das sich als lupenreines Hack & Slay bezeichnen lässt, bestreitet. Neben den bekannten Charakteren Qui-Gon Jinn und Obi-Wan stellen der von Samuel Jackson verkörperte



■ Bei den Sprungsequenzen bekommt man aufgrund schlechter Kollisionsabfrage einen Nervenzusammenbruch.



■ Der Kampf mit dem Lichtschwert macht zwar einiges her, die Schlagkombinationen sind jedoch mehr als gering.

Mace Winden sowie die eher unbekannten Plo Koon und Adi Gallia die Alternativen dar. Jeder Jedi hat dabei eine eigene Kampfweise, die sich jedoch bei den Schlagkombinationen hauptsächlich auf drei der vier Buttons des Pads beschränken, da die Kreis-Taste für übermenschliche Sprünge Verwendung findet. Der Rest ist schnell erzählt: Ihr kämpft euch durch das von Feinden überquellende Raumschiff und säbelt mit dem Lichtschwert alles platt, was euch in den Weg kommt, bis ihr letztlich dem Sith-Lord Darth Maul gegenübersteht. Mit Schalterräteln werdet ihr diesmal kaum behelligt, dafür erwarten den Spieler knifflige Jump&Run-Einlagen.

■ **Technik:** Leider nutzt Lucas Arts erneut nicht das Potential der PlayStation aus, die weit

„Grausige Steuerung und mangelnde Innovationen stürzen die Jedi-Truppe ins Verderben“



■ Leider scheint Lucas Arts bei den Kampfdroiden das Motto „Masse statt Klasse“ befolgt zu haben.



■ Das Intro präsentiert das Team der Jedi-Ritter während rasanter Kampfsequenzen.

mehr als einige geschmeidige Animationen und vereinzelte Explosionen bei eher mittelpärchtiger Auflösung auf den Bildschirm zu zaubern vermag. (Markus H.)

Ein ziemlich überflüssiger Software-Titel

Positiv: Klar, als Star-Wars-Fan hat mir das Kämpfen mit dem eleganten Lichtschwert viel Freude bereitet, jedoch musste ich für diesen kleinen Zeitvertreib auch keine 90 Taler über den Ladentisch rollen lassen.

Negativ: Die harten Fakten lassen leider jeden Star-Wars-Bonus dahinschwinden. Technisch ist JPB klar unterdurchschnittlich, besonders Steuerung, KI der Gegner und die Kameraführung enttäuschen auf ganzer Linie. Beispiel gefällig? In einem hitzigem Gefecht gelangt ein Droid hinter euren Rücken, und obwohl ihr einige Sekunden reglos stehen bleibt, reagiert der Blechkasten nicht einmal. Lucas Arts, so nicht!



getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

85% Nightmare Creatures II 6/00

+ ansprechendes Design
+ guter technischer Rahmen
+ überarbeitetes Kampfsystem

75% Star Wars: Episode I Die dunkle Bedrohung 11/99

+ gute Steuerung
+ Bonus-Video
- ebenfalls mäßiger technischer Rahmen

56% Star Wars: Episode I Jedi Power Battles 6/00

+ zwei Spieler im Team
- mangelhafte Gegner-KI
- schlechte Steuerung

Jedi Power Battles



Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: THQ
Internet: www.lucasarts.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: Zweispieler-Team-Modus

Grafik	Sound / FX
mittel	gut

Mehrspielerpaß	Steuerung
gut	dürrtig

SPIELSPASS

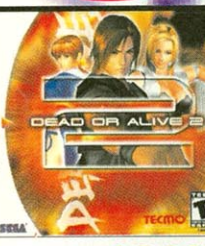
56%

Dreamcast

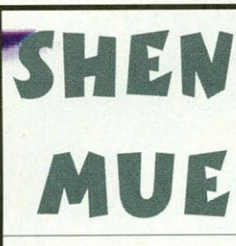


Finanzkauf
12 x 44.-**

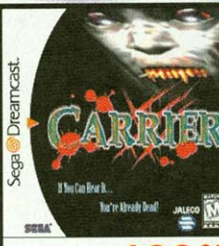
DREAMCAST Standard	429.95
DREAMCAST Multinorm	499.95
Multinorm Umbausatz	49.95
Multinorm Umbau Aktion	69.95
4meg Memory Card	79.95
Joypad Dreamcast	49.95
Rumble Pack	24.95
Scart/RGB Audio-Kabel	9.95
Joypad Verlängerung	9.95



DEAD OR ALIVE 2
129.95



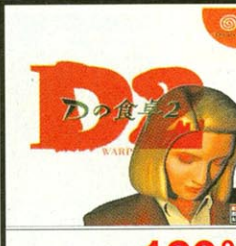
SHEN MUE
VORBESTELLEN



CARRIER
129.95



TIME WALKERS
129.95



D's
129.95



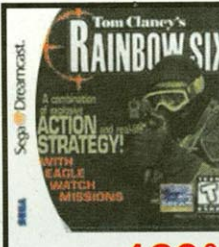
Dragon Ball
129.95



STAR WARS RACER
129.95



NIGHTMARE CREATURES II
129.95



RAINBOW SIX
129.95

Armada US	129.95
Carrier US	129.95
Dark Angel US	129.95
Dead or Alive 2 US	129.95
Draconous US	129.95
Evolution US	119.95
GTA 2 US	129.95
Gundam US	129.95
King of Fighters US	129.95
MDK 2 US	129.95

NFL Quarter Back Club 2000 US	119.95
Rainbow Six	129.95
Resident Evil Code Veronica dt	104.95
Revolt US	119.95
Shadowman US	119.95
Star Wars: Episode 1 Race Usr	129.95
Street Fighter Alpha 3 US	129.95
Time Stalkers US	129.95
Toy Story 2 US	119.95
Zombie Revenge US	119.95

Arcade Stick	69.95
Mega Pad	39.95
Virtua Gun	69.95
Rumble Pack	24.95
4meg Memory Card	79.95

Multinorm Chip	49.95
Scart / RGB Kabel	14.95
Joypad Verlängerung	14.95
VGA/Dream Kabel	59.95
RF/ Auto Switch	19.95

Playstation



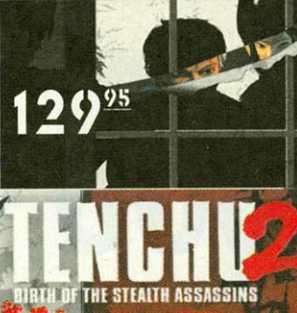
Finanzierung
12 x 27.-**
229.95

Color PSX	289.95
Multinorm* PSX	269.95
Multinorm Color PSX	299.95
M.PSX + 2.DS-Pad	299.95
Dito + RGB + 8Meg	329.95



Racing Wheel
79.95
mit Rumble Funktion

Playstation

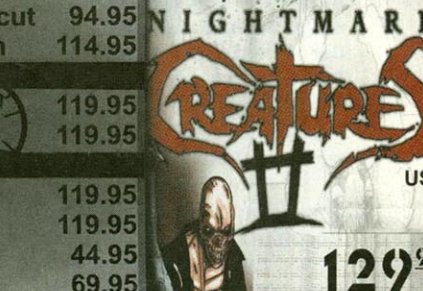


TENCHU 2
129.95



Chase the Express: NUCLEAR DAWN
29.95

Resident Evil Survivor Uncut	94.95
R.Evil Survivor + Lightgun	114.95
Syphon Filter 2 US	119.95
Gekido US	119.95
Army Men World War Us	119.95
WWF Snackdown US	119.95
Tomb Raider 4 dt	44.95
Resident Evil 3 dt	69.95



NIGHTMARE CREATURES II
129.95

Alundra 2	129.95
Amorines Projekt Swarm US	129.95
Armored Core: Master of Arena	129.95
Army Men Sarges Hero US	119.95
Army Men World War Us	109.95
Chase the Express Us	129.95
Crusader of Might and Magic	129.95
Duke Nukem: Planet of Babes	129.95
ECW: Hardcore Revolution Us	119.95
Front Mission 3 Us	129.95
Galerians Us	129.95

Grandia Us	119.95
Iron Soldiers Us	129.95
Jackie Chan Us	119.95
Need for Speed 5 Us	119.95
Nightmare Creatures 2 Us	129.95
Parasite Eve 2 Us	129.95
Saga Frontier 2 Us	129.95
Star Ocean 2 Us	129.95
Suikoden 2 Us	129.95
Tron Bonne Us	129.95
Vandal Hearts 2 Us	129.95



Orig. Game Hunter
Der G.Hunter ermöglicht Ihnen das Abspielen von Import Spielen ohne Chip einlöten.
Inkl. komplettem Cheatmodul.
29.95
Neue Version mit größerem Speicher..... 39.95



Multi Pad 2000
4fach Joypad-Adapter inklusive 4 Anschlußmöglichkeiten für Memory Card's im tollen Design.
39.95



Game Hunter 9002
Der G.Hunter ermöglicht Ihnen das Abspielen von Import Spielen. Inkl. Cheat-Modul, 1Meg Memory-Card. Einbauchip + CD.
59.95
Neue Version mit größerem Speicher..... 79.95



Game Boy Goodies
Univers. Link Kabel für alle Modelle
G.Boy Wormlight für GB-Color / Pocket verschiedene Farben keine Batterie nötig je **12.95**



Action Pro G.
59.95
Standard Joypad
Double Shock Color Joypad
1Meg Memory Card
4Meg Uncompressed MC
8meg Memory Card
PSX Ersatzlaufwerk !!!!
PSX Color Gehäuse
Remote Station
Multinorm Stealth Chip



Dancing Street
Tanz und Surf-Matte für PSX, PC oder Dreamcast
39.95



Power Shock 2
39.95
Scorpion Gun **29.95**
PC/PSX Converter **29.95**

Mo.-Fr.: 10.00-13.00 + 14.00-20.00 Uhr.
Samstags: 10.00-14.00 Uhr
02845-98330
oder
02841-173316

MLC GmbH
Wiesfurthstr. 147
47506 Neukirchen-Vluyn
Händleranfragen erwünscht!!

www.mlcgmbh.de
MLC

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1 - 8 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: EA Sports | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

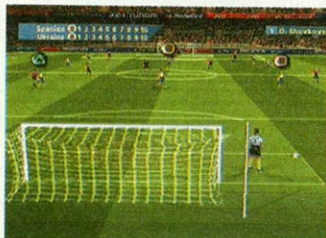
EAs Fußball-Liebe kennt kein Ende!

Euro 2000

Gerade einmal sechs Monate nach FIFA 2000 beehren uns die kanadischen Coder mit der nächsten Torejagd. Pünktlich zu der in den Niederlanden und in Belgien stattfindenden EM darf wieder gebolzt werden.

■ Nicht wenige werden sich fragen, wer noch ein weiteres Spiel dieser Gattung benötigt. Eine sicherlich nicht unberechtigte Frage. Trotzdem dürfte es gerade für Fans der FIFA-Serie mehr als interessant sein, welche Neuerungen man uns mit dem aktuellsten Kick präsentiert.

■ **Gameplay:** Wer hier auf ein Spielchen mit Vereinsmannschaften hofft, wird enttäuscht sein, denn lediglich alle der 51



■ Die Anspielstationen lassen sich bequem über die Button-Symbole ansteuern.



■ Hier war der Keeper mal wieder schneller und schnappte euch das Leder direkt von der Schuhspitze.

an der EM-Qualifikation beteiligten Teams mischen mit. Somit stehen euch neben Sir Erichs zuletzt weniger heldenhaften Vertretern auch die Underdogs à la San Marino oder Aserbaidzhan zur Torejagd bereit. Neulingen sollte der gelungene Trainingsmodus ans Herz gelegt werden. Habt ihr euch durch die kräftezehrende Qualifikation geschlängelt, macht ihr euch auf den Weg zur EM, wo ihr gegen die stärksten europäischen Vertreter im Kampf um den Titel antretet. Wer lieber auf eine kurzweiligere Torejagd setzt, begibt sich in ein Mini-Turnier und bestreitet die Paarungen ab dem Viertelfinale. Ein erbitterter Kampf um ein Golden Goal fordert eurem gesamten Team alles ab.

■ **Technik:** Den Kickern wurden noch mehr Texturen, gerade in den Gesichtern, verpasst,



■ EA fährt erneut alle Original-Lizenzen auf.



■ Die Pille zappelt in den Maschen und dem Goalkeeper bleibt trotz der netten Parade nur das Nachsehen.

um ein realistischeres Gesamtbild zu generieren. An den Mikrofonen nahmen mit den Herren Poschmann und Dahmann erneut zwei alte Hasen Platz. Beide verwöhnen die Spielerohren mit meist zum Szenario passenden Kommentaren. (Tom S.)

"EA Sports hat schlicht ein Händchen für den gelungenen Kick"



■ Der rote Zeiger symbolisiert, dass ein Abspiel den Empfänger nicht erreichen würde.



■ Eine haarige Angelegenheit verspricht dieser Abschluss für die Gesundheit beider Protagonisten zu werden.

Tolles Game, aber wenig Neues zu melden



Positiv: EA gelingt es erneut, das Flair des liebsten Kindes der Deutschen perfekt einzufangen. Profis wird einiges abverlangt, um gegen die geschickt agierenden CPU-Kicker zu bestehen. Die hervorragende Präsentation ist mittlerweile schon zum EA-Standard geworden und sucht ihresgleichen in diesem Genre.

Negativ: Ich vermisse doch etwas die Neuerungen. War FIFA 2000 klar als Meilenstein anzusehen, dürfte den Codern diese Aufgabe alles andere als leicht gefallen sein. Besitzer der Vorgänger sollten gründlich Probe spielen. Einsteigern bleibt das EM-Spektakel doch auf alle Fälle ans Herz zu legen, denn einen Kick mit einem leichteren Einstieg zu finden, dürfte schwer sein. Ich für meinen Teil warte schon sehnsüchtig auf die PS2-Variante.

getestet

Euro 2000

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter
90% FIFA 2000 12/99

+ geniale Spielbarkeit
+ gelungene Präsentation
+ unzählige lizenzierte Original-Teams

89% ISS Pro Evolution 3/00

+ detailreiche Optik
+ viele verschiedene Cups
- durchwachsene CPU-Intelligenz

85% Euro 2000 6/00

+ geniale Spielbarkeit
+ hervorragendes Flair
- zu wenig Neuerungen

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

Grafik ☒ **Sound / FX** ☒
super sehr gut

Mehrspielerspaß ☒ **Steuerung** ☒
sehr gut super

SPIELSPASS

85%



■ So freut sich unser Liebling „Lodda“, der alte Verräter!

Interview

Interview mit der aufstrebenden Würzburger Indie-Band Miles. Mit Tobias, Mike und Gilbert standen uns drei Viertel der Band Rede und Antwort.

PSG: Erzählt den Lesern, die noch nichts von euch gehört haben, doch einmal kurz, welche Musikrichtung ihr eigentlich fahrt?
Mike: Gitarrenpop!

PSG: Gut, das ist aber mittlerweile ein sehr weites Feld...

Tobias: Es gibt einige Eckpunkte, zwischen denen wir uns ansiedeln. AC/DC, Motörhead, aber auch ABBA. Das ist das Drumherum. Wir befinden uns genau zwischen diesen Fixpunkten. Über die

Tobias: Wir versuchen schlicht, all diese Einflüsse zu einem unverwechselbaren Sound zu vermengen.

PSG: Seit wann macht ihr eigentlich professionell Musik?

Mike: Es gibt uns mittlerweile seit acht Jahren, aber professionell betreiben wir den Job seit etwa drei Jahren. Anfangen haben wir noch unter dem Namen Miles Ahead.

PSG: Reichen euch die Plattenverkäufe schon aus, um einigermaßen gut davon leben zu können? Oder habt ihr noch Nebenjobs?

Mike: Geht so! Um uns die ganzen Spielekonsolen leisten zu können, die wir hier stehen sehen, reicht's noch nicht ganz, aber deswegen kommen wir ja zu euch...



"Es gibt nichts Schlimmeres, als alleine gegen den Computer zu kicken"

Mike: Sie wird ab Ende Mai in den Regalen stehen, die Single aber schon Anfang Mai. Sie wird "Perfect World" heißen. Läuft übrigens auch schon sehr oft im Radio oder im Fernsehen.

PSG: Ich höre leider wenig Radio, kenne aber einige frühere Songs von Samplern.
Tobias: Ich klebe normalerweise auch nicht vor dem Radio, aber in letzter Zeit schon öfters, liegt ja auch irgendwo sehr nahe.
Mike: Es ist schon ziemlich witzig, im Auto zu sitzen und seine eigenen Songs zu hören. Erst denkst du, ein Tape läuft. Ist schon irgendwie cool, sobald du feststellst, dass unsere eigenen Songs im Radio rotieren.

PSG: Wie viele Scheiben von eurem letzten Werk "The day I vanished" gingen über den Ladentisch?
Gilbert: Ca. zehntausend! Für die erste Platte auf einem Majorlabel ganz gut, eine annehmbare Basis für die Zukunft.

PSG: Ihr seid ja beim "V2"-Label unter Vertrag. Welche Acts befinden sich noch unter deren Fittichen?

Mike: Tom Jones, der Tiger! Endlich mal einer bei der Plattenfirma, den meine Eltern auch kennen.

PSG: Ihr geht in den nächsten Wochen auf Tour. Wohin wird euch die Tour führen?
Tobias: Zunächst einmal nur durch Deutschland (siehe dazu auch Tour-Daten unten rechts). Unsere Platte wird aber auch in Japan erscheinen, vielleicht tut sich hier etwas auf. Demnächst werden wir u.a. auf dem Southside-Festival zu sehen und zu hören sein. Wir spielen jedoch lieber auf kleineren Events, denn dort haben wir die besseren Positionen im Line-up und müssen nicht schon mittags auftreten.

PSG: Welche größeren Gigs habt ihr schon gespielt?

Gilbert: Im letzten Jahr Rock am Ring und Rock im Park.

Mike: Wir haben uns nichts erwartet, aber die Resonanz von Seiten des Publikums war sehr gut.

PSG: Gerade bei Festivals ist das nicht immer leicht für neue Bands, gegen die alten Hasen zu bestehen?

Gilbert: Das Hurricane war im letzten Jahr auf alle Fälle das absolute Highlight. Die Leute hatten dort echt Lust auf die Musik. Im Zelt ist es einfacher, eine gute Atmosphäre zu erzeugen, als auf einer riesigen Stadionbühne. Es war leichter für uns, als etwa in einem kleinen Club vor 50 Menschen zu spielen, die sich gut verteilen.

PSG: Sicherlich habt ihr gerade live mit technischen Problemen zu kämpfen?

Mike: Oh ja! Gerade beim Hurricane-Festival lief einiges nicht unbedingt nach Plan. Wir

hatten nur eine Spielzeit von 25 Minuten. Dabei sind uns sage und schreibe drei Gitarrensaiten gerissen. Aber Gott sei Dank hat's niemand bemerkt und keinen gestört.

PSG: Dann habt ihr bestimmt schon mit den ganz Großen im Business gespielt?

Tobias: So groß sind die alle gar nicht ... über einen Meter 80 sind die Wenigsten!

PSG: Demnach habt ihr noch nicht mit Type O Negative gespielt, denn Pete Steele ist bekannterweise etwa zwei Meter und sieben groß?

Mike: Echt? (grummelt tiefe Laute vor sich hin)

PSG: Welche Musik hört ihr euch privat an?

Tobias: Was ich nicht mag, sind Bands der Marke Limp Bizkit. Für mich sind die ähnlich aufgesetzt wie die Sleaze-Rock-Bands der 80er. Finde ich furchtbar, das Zeug! Alles sehr sexistisch angelegt, ist überhaupt nicht mein Ding. Spaß beiseite, Smog finde ich gut, Motörhead ist klasse. Aber auch Refused oder International Conspiracy, den Tiger, Tom Jones, nicht zu vergessen. Dazu noch ältere Mucke aus den 80ern, wie Cure oder The Smiths. Besonders beeindruckt haben mich die Deftones!

PSG: Habt ihr schon mal darüber nachgedacht, den Score zu einem Videospiel zu schreiben?

Tobias: Gute Idee eigentlich. Sobald uns jemand darauf anspricht, wären wir gerne dabei.

PSG: Vielen Dank für das Interview und viel Glück für die Zukunft.



■ Mit der tatkräftigen Unterstützung des freien Mitarbeiters Christoph Heer vom Sega Magazin gelang es der schreibenden Zunft, den Jungs Paroli zu bieten.

■ Anfangs nahm es Tom mit Hilfe eines Bandmitglieds gegen die anderen Jungs von Miles auf. Über das Ergebnis wollen wir hier nicht reden, die Jungs waren lange im Trainingslager.

Jahre hinweg nimmst du so viele Einflüsse bewusst oder unbewusst auf, hörst wieder alte Stücke oder unbekannte Sachen. All diese Dinge üben einen Einfluss auf unsere Art, Musik zu machen, aus.

Mike: Basement Jaxx, nur um ein Beispiel zu nennen im tanzbaren Bereich, aber auch eine ganze Menge Soul-Musik.

PSG: Apropos Videospiele: Seid ihr große Zocker oder schnappt ihr euch nur gelegentlich mal ein Pad?

Mike: Im Studio haben wir trotz dem immer präsenten Stress bei den Aufnahmen sehr gerne Fußball gezockt. Vor allem EAs FIFA-Reihe war hier unser klarer Favorit. Aber auch Games vom Schlage eines Mario Kart standen ganz oben auf der Beliebtheitskala. Spiele, die man mit mehreren Leuten gegeneinander zocken kann, bringen einfach viel mehr Spaß.

Tobias: Auch WipeOut ist ein echter Bringer. Aber nicht der letzte Teil. 2007 war klar der beste Racer in der Reihe. Leider trübte der fehlende Zweispieler-Modus etwas den blendenden Eindruck. Die geniale Musik machte dieses Manko dennoch locker wieder wett.

PSG: Leider gibt es ja für Sonys Wunderkonsole verglichen mit Nintendos Moduloaster wenige Racing-Games, die über einen wirklich herausragenden Vierspieler-Modus verfügen, von einigen Ausnahmen, wie V-Rally 2 oder Crash Team Racing, mal abgesehen.

Tobias: Das stimmt. Deswegen sind wir vor allem auf die Leistungsfähigkeit der PS2 sehr gespannt. Glücklicherweise kann man jedoch EAs Fußball-Reihe mit mehreren Spielern zocken. Das bringt eine ganze Menge Spaß. Alleine gegen den Computer zu kicken ist wirklich schrecklich. Es gibt kaum etwas Schlimmeres.

PSG: Nochmal zurück zu euren Plänen im Musik-Business. Wann wird eure neue Platte erscheinen?

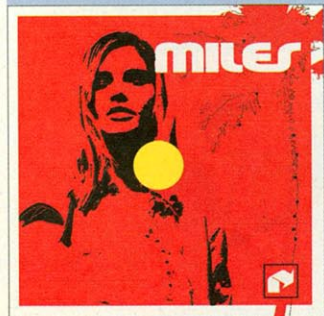
i Miles: Kurzbiographie

1992 Gründung der Band in Würzburg, damals noch unter dem Namen Miles Ahead

1994 Release des Albums "Baboon"

1998 Release des Albums "The day I vanished!"

Mai 2000 Release des selbstbetitelten Albums "Miles"



i Miles: Tour-Daten 2000

05.05.	München, Atomic Cafe
07.05.	Wien, Chelsea
08.05.	Dresden, Riesa Efau
09.05.	Berlin, Insel
10.05.	Hamburg, Molotow
11.05.	Essen, Kulturzentrum Grend
12.05.	Köln, Underground
13.05.	Frankfurt, Dreikönigskeller
18.05.	Würzburg, AKW
19.05.	Wiesbaden, Schlachthof
27.05.	A-Klagenfurt, Vittrino
02.06.	Leipzig, Ilse Erika - Pop@Leipzig
03.06.	Potsdam, Waschhaus - Pop@Potsdam
24.06.	Würzburg, Umsonst & Draußen
25.06.	Neuhausen/Tuttlingen, Southside Festival
29.07.	Peesten bei Kulmbach, Peestener Open Air
13.08.	Dortmund, FZW Festival
26.08.	Chemnitz, Voice of Art Festival
01./02.09.	Losheim/Saar, Rock am See (tbc)

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-4 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Electronic Arts | Schwierigkeitsgrad: schwer

Golf ohne das gewisse Etwas

Tiger Woods PGA Tour Golf 2000

Mit diesem Golf-Titel veröffentlicht Electronic Arts bereits das zweite PlayStation-Game um den smarten Golf-Profi Tiger Woods.

■ Kaum hält der Sommer in unseren Gefilden Einzug, kommen sie wieder aus ihren Löchern, die Golfer. Mit Schläger

und Golfball bewaffnet, zieht es die Frischluftfanatiker auf das satte Grün, um dort an ihrem Abschlag zu feilen. Ein guter Zeitpunkt für EA, ihr neuestes Spiel dieses Genres zu veröffentlichen. Auch diesmal werdet ihr wieder mit Tonnen von Spielmodi überschüttet, die ihr mit Original-Golfern auf den bekanntesten Plätzen der Welt austragt. Hierbei kommt abermals das Schlagsystem aus Cyber Tiger zum Tragen. Allerdings dürfen nur Spieler, die einen Dual-Shock-Controller besitzen, dieses Feature nutzen, bei dem ihr den Analog-Stick als Schlagstock

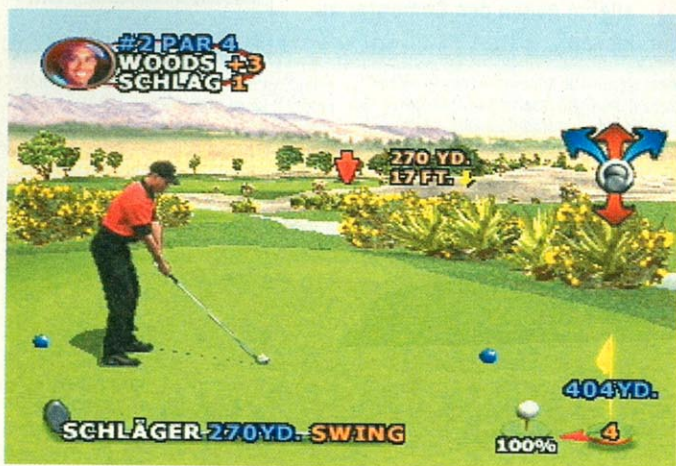
missbraucht. Es gestaltet sich leider nicht gerade einfach, den Ball präzise zu schlagen, da ihr gleichzeitig die Maximalkraft und den Effekt des Balles einstellen müsst. Grafisch ist dieser Titel relativ schlicht ausgefallen. Verändert ihr beispielsweise die Schlagrichtung, rückt das Bild in großen Sprüngen nach, anstatt sanft über den Bildschirm zu scrollen.

■ **Fazit:** Tiger Woods ist vor allem für Profi-Golfer interessant, weil der Realismus-Grad sehr hoch angesiedelt ist. Den-



■ Damit ihr stets eine gute Übersicht behaltet, könnt ihr in verschiedenen Stufen herauszoomen.

noch verhindern die durchschnittliche Grafik und das seltsame Gameplay eine Platzierung in den Top 10. (Markus H.)



■ Erneut dreht sich im neuen Golf-Spiel von Electronic Arts alles um den erfolgreichen Spitzensportler Tiger Woods.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

88% Everybody's Golf 2 5/00

+ niedliche Charaktere
+ einfaches Gameplay
+ beruhigender Soundtrack

76% Actua Golf 3 1/99

+ hoher Simulationsfaktor
+ gutes Handling
- durchschnittliche Grafik

65% Tiger Woods PGA Tour Golf 2000 6/00

+ neuartiges Schlagsystem
+ PGA-Lizenz
- unausgereifte Grafik

Tiger Woods PGA Tour Golf 2000

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

Grafik	Sound / FX
mittel	mittel
Mehrspielerspaß	Steuerung
sehr gut	mittel

SPIELSPASS

65%

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Capcom | Schwierigkeitsgrad: mittel

Ein Mech-Abenteuer im neuen Look?

The Misadventures of Tron Bonne

Capcom widmet sich wieder einmal den schon totgeglaubten Mech-Shootern. Ganz im Gegensatz zu dem aktuellen Kojima-Projekt setzt man den Schwerpunkt weniger auf die Story.

■ Hinter dem ellenlangen Titel verbirgt sich nichts anderes als ein erneuter Versuch, dem Shooter-Genre neuen Wind

einzuhauchen. Ihr schlüpft in die metallene Haut eines bewaffneten Ungetüms, um die entscheidende Schlacht gegen Invasoren zu schlagen. Auf eurem Weg, der durch einige Jump-Passagen aufgelockert wird, begleiten euch kleine drollige Lebewesen. Über ihre genaue Existenzberechtigung liegen uns aufgrund der unpräzisen Story leider keine Infos

vor. Werden diese jedoch von feindlichen Stahl-Ungetümen getroffen, lässt sich ihr Gesundheitszustand direkt in einem Menüpunkt ablesen. Capcom liefert ganz im Stile der Street-Fighter-Reihe eine sehr altbackene Optik, die hinter den angeführten In-House-Titeln sogar noch den Kürzeren zieht.

■ **Fazit:** Selbst Die-Hard-Capcom-Anhänger werden mit diesem Game ihre Probleme haben. Die schlechte Steuerung und Kameraführung vermengen sich mit einem Spaßfaktor, der nicht der Rede



■ Am witzigsten fallen die Kommentare aus. Für englische Texte kommen sehr viele deutsche Begriffe vor.

wert ist. Capcom sollte sich besser auf Dinge konzentrieren, die sie wirklich beherrschen. (Tom S.)



■ Gegen die riesigen stählernen Ungetüme seht ihr auf den ersten Blick ziemlich alt aus. Doch Gott sei Dank sind eure kleinen Helfer immer an eurer Seite.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

57% Krazy Ivan -/-

+ abgefahrenere Geschichte
- veraltete Grafik-Engine
- zu kurze Spieldauer

32% Kileak: The Blood -/-

+ einfaches Handling
- eintöniges Gameplay
- inkonsequente Story

21% The Misadventures of Tron Bonne 6/00

- antiquierte Optik
- schlechte Kameraführung
- schlechtes Charakter-Design

The Misadventures of Tron Bonne

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

Grafik	Sound / FX
schlecht	schlecht
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	dürrtig

SPIELSPASS

21%

Nach dem Spiel ist Vor dem Spiel.

Neues Spiel starten?

Nein

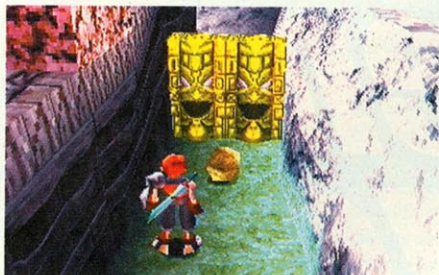
Ja

Mit dem Sonderheft „Fußball“ von PC Games, Play Zone und N-Zone sind Sie auf jedes Spiel top vorbereitet. Rund ums Leder alle Infos, die Fußballer-Hezen höher schlagen lassen. Aktuell und umfassend:

- » Spielplan zur EM 2000 mit allen Mannschaftsaufstellungen
- » Aktuelle Software-Vorstellungen mit dazu benötigter Hardware
- » Alle Tests zu den neuesten Fußball-Spielen (PC, PlayStation, N64)
- » Tipps und Tricks für den virtuellen Fußball-Erfolg
- » Die besten Web-Sites zum Thema Fußball und Games
- » 8 Seiten Poster

Ab 24.5.2000 für nur DM 5,90 am Kiosk





■ Manchmal ist die Lösung eines kleinen Rätsels beinahe schon zu einfach, um darauf zu kommen.



■ Die gesamte Spielgrafik kann fast immer komplett um 360 Grad gedreht werden. So findet ihr versteckte Eingänge.



■ Prinzessin Alexia ist bestrebt, Beweise für den Verrat an ihrem Vater aufzuspüren.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Matrix Contrail | Schwierigkeitsgrad: mittel

Alundra goes Action-Adventure

Alundra 2

Alundra goes 3D. Nach dem ersten Teil, der so manche schwere Rätsel innehatte, folgt nun die Fortsetzung.

■ Fans des Genres erinnern sich bestimmt noch an den ersten Teil aus dem Hause Working Designs. Hier musste Alundra als Dreamwalker in die Träume der leidgeplagten Bevölkerung eindringen und diese befreien.

Lange Zeit ist
seitdem

vergangen und ihr werdet nun als Flint ins Reich Varuna entsendet. Eine böse Macht hat vom Königshaus Besitz ergriffen. Mephisto, seines Zeichens bössartiger Hexenmeister, und Baron, ein neidischer Nebenbuhler auf den Königsthron, versuchen im Reich die Macht an sich zu reißen. Selbst vor einem Pakt mit den ortsansässigen Piratenbanden scheitern sie nicht zurück. Die Königstochter Alexia macht sich mutig auf den Weg, um Beweise für den Verrat zu finden. So trifft sie auf Flint, den Hauptheld der Geschichte, der ihr tapfer zur Seite steht und das Reich vor dem Untergang bewahren muss.

■ **Gameplay:** Alundra 2 ist ein reinrassiges Action-Adventure. Ihr steuert euren Helden völlig frei durch verschiedene Szenen. Dabei attackiert ihr in Echtzeit



■ Die Piraten fackeln nicht lange und setzen ihren mächtigen Ochsenpanzer ein.



■ Beim Schwertmeister lernt ihr neue Attacken, vorausgesetzt ihr sammelt für diesen fleißig versteckte Puzzle-Teile ein.

alle auftauchenden Gegner mit euren Waffen. Da im Gegensatz zum Vorgänger die gesamte Spielwelt völlig dreidimensional aufgebaut ist, sorgen drei unterschiedliche Draufsichtswinkel, die ihr frei anwählt, für den Überblick. Zusätzlich kann mit den Schultertasten die komplette Szene sehr schnell gedreht werden. Es erfordert zwar ein wenig Training, dies auch während einer Auseinandersetzung zu tun, aber bei manchen Sprüngeinlagen ist es nahezu unerlässlich. Selbstverständlich wird euer Held im Verlauf der Story auch mit neuen Fähigkeiten bedacht. Diese sind zum Lösen vieler Rätsel dringend nötig. Manche Dungeons und Orte, die ihr schon zu Beginn des Spiels vorfindet, können erst dann richtig aufgelöst werden.

■ **Technik:** Grafisch wird in Alundra 2 fast alles in Polygonen dargestellt. Die grafische Finesse reizt zwar die Fähigkeiten der PlayStation zu keiner Sekunde wirklich aus, ist allerdings ausreichend und schön anzusehen.



■ Die willenlosen Marionetten des Mephisto werden durch schwarze Magie zu untoten Leben erweckt.

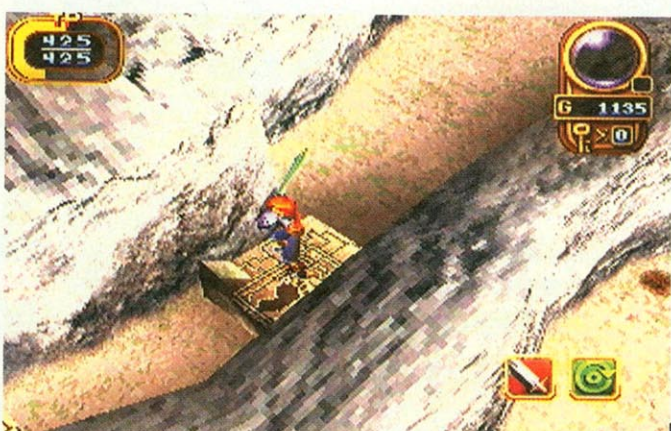


■ So mancher Zwischengegner spielt mit harten Bandagen und hält fiese Tricks parat.



bring das Geld jetzt zurück zu Emma
mit dem Spielen auf.

■ Die Bewohner des Königreichs besitzen alle ihre Schwächen. Pierre beispielsweise wettet sehr gerne.



■ Viele Ortschaften erreicht ihr erst, nachdem ihr kleinere Dungeons und deren Rätsel gemeistert habt. Hier reichte schon eine Sprungattacke, um den Weg freizugeben.



Um im Ochsenpanzer voranzukommen, muss im unteren Bereich zuerst die gesamte Maschinerie gestoppt werden.



Neben völlig frei zugänglichen Regenerationspunkten muss manchmal für eine Übernachtung bezahlt werden.

Steuerungstechnisch benötigt der unerfahrene Spieler ein wenig Übung, um Flint in allen Situationen perfekt zu beherrschen. Gut, dass sich die gesamte Storyline erst nach und nach aufbaut, um somit Gelegenheit für reichlich Praktikum zu bieten. Übrigens, Alundra 2 wird im Zuge der neuen Preispolitik für günstige 59,- DM erscheinen. Na, wenn das keinen Asbach Uralt wert ist... (Gunther H.)

Gelungenes Action-Adventure der alten Schule

Positiv: Wer den ersten Teil kennt und mag, wird sich genauso in der Fortsetzung verlieren. Neben den klassischen gelungenen Grundelementen des Action-Adventure-Bereichs wurde dem Sequel einiges in Sachen Spielwitz spendiert. Grafisch hat der Sprung in die dritte Dimension Alundra 2 sichtlich gut getan, auch wenn man sich erst ein wenig an das Zurechtscrollen bzw. Herumdrehen der jeweiligen Szene gewöhnen muss. Der Verlauf entwickelt sich langsam, aber stetig, und lässt genügend Zeit, sich zu orientieren.

Negativ: Einige Spielabschnitte sind etwas unfair aufgebaut. So werdet ihr dem einen oder anderen Zwischengegner mehr als einmal gegenüber treten müssen. Hier wären mehr Rücksetzpunkte bzw. Speichermöglichkeiten angebracht. Ansonsten gibt es nichts zu meckern.



Zwischen den einzelnen Ortschaften bewegt ihr euch auf einer Pergamentkarte durch das Königreich.

Heft verpasst?



03/00



05/00



04/00

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90420 Nürnberg.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

92% Soul Reaver 7/99
+ düstere Stimmung
+ abwechslungsreiches Gameplay
- enttäuschendes Ende

86% Alundra 4/98
+ detailverliebte Geschichte
+ gutes Rätsel-Design
- teilweise sehr schwer

85% Alundra 2 6/00
+ gute Übersetzung
+ abwechslungsreiche Mini-Spiele
- Geschichte zu straight

Ca. Preis: DM 59,-
Vertrieb: Activision
Internet:
www.activision.de
Bildschirmtexte/
Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

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

SPIELSPASS
85%

Alundra 2



Achtung: Angebot gilt nur im Inland!

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation Games 03/00	zu DM 5,99
☐ PSG 04/00	zu DM 5,99
☐ PSG 05/00	zu DM 5,99
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	
DM 3,-	
GESAMTBETRAG	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

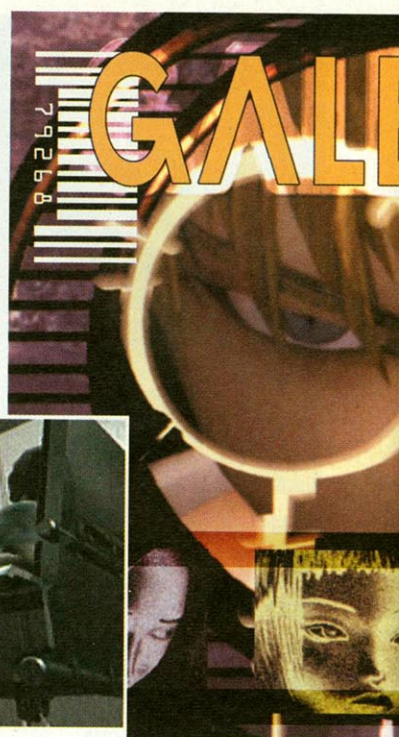
Datum, Unterschrift



■ Über die Select-Taste erreicht ihr das Inventory-Menü. Eure Aufnahmekapazität ist begrenzt.



■ Mit den passenden Schlüsseln oder Sicherheitscodes gelangt Rion in die höheren Levels.



Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Juni 2000 | Entwickler: ASCII Soft | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Fühle die beklemmende Drogenabhängigkeit!

Galerians

Ein Mix aus SiFi, Resident Evil und Akira wäre doch eine willkommene Abwechslung im sowieso schon überfüllten Action-Adventure-Genre.

■ Wir schreiben das Jahr 2550. Unsere Welt wird fast ausschließlich von Computern kontrolliert. Auch in der Stadt Michelangelo garantieren Großrechner für den absolut reibungslosen Ablauf des gesellschaftlichen Lebens, der medizinischen Versorgung und somit den perfekten Komfort.

■ **Gameplay:** Rion, ein seltsamer Junge, wacht eines Tages auf, ohne zu wissen, wer er ist

und wo er sich befindet. Er kann sich auch nicht mehr erinnern, wie er in diese Lage geraten ist. Nur sein Schädel brummt und sein Herz schlägt ihm bis zum Hals. Schließlich fühlt Rion eine schier unbändige Kraft in sich, die scheinbar psychokinetischer Natur ist. Im Laufe seiner ersten Schritte macht er Bekanntschaft mit allerlei Ärzten und in ihm hebt sich ein Verdacht: Scheinbar wurde er mit Drogen ruhiggestellt und seltsame Medikamente machten ihn zu einem Menschen mit übernatürlicher Wahrnehmung und verliehen ihm telekinetische Kräfte, die er nur bis zu einem ge-



■ Das gesamte Spielkonzept erinnert stark an den Anime-Klassiker Akira. Diese Szene ist direkt vom Film abgekupfert.

wissen Teil kontrollieren kann. Leider befindet er sich in ständiger Abhängigkeit dieser Drogen. Nimmt er sie nicht in regelmäßigen Abständen ein, nehmen seine Psi-Kräfte überhand und alle Lebewesen in

"SiFi meets Psycho, viele bereits bekannte Ideen machen Galerians zu einem spannenden Erlebnis"

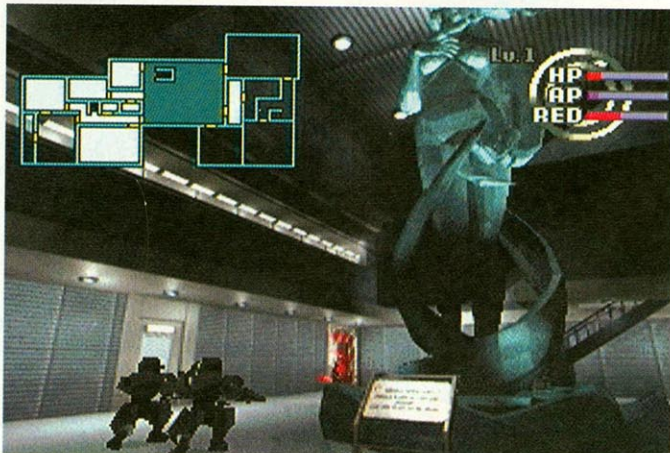
seinem Umkreis sind zum Tode verurteilt. Als weiterer "Nebeneffekt" verliert auch er an Kraft. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, Rion durch das Labyrinth des Krankenhauses zu führen, immer auf der Suche nach der Wahrheit und den lebensnotwendigen Substanzen. Am rechten oberen Bildschirmrand befindet sich die Statusanzeige, die die Lebensenergie, Psi-Energie und die gerade injizierte Droge anzeigt. Mit der R1-Schultertaste



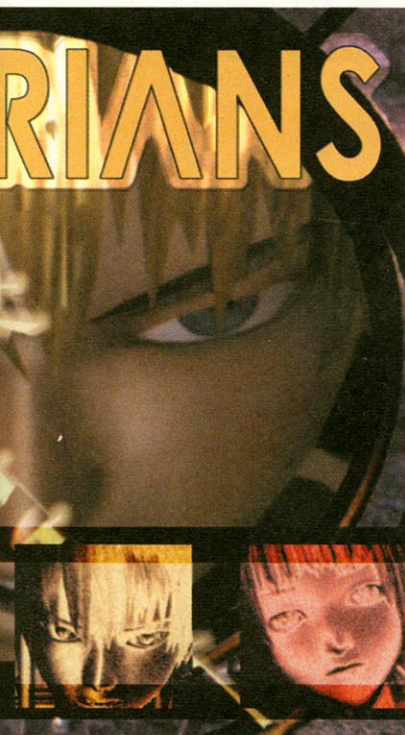
■ Mit der Spritzpistole injiziert Rion sich in Sekundenschnelle die verschiedenen Drogen in die Blutbahn.



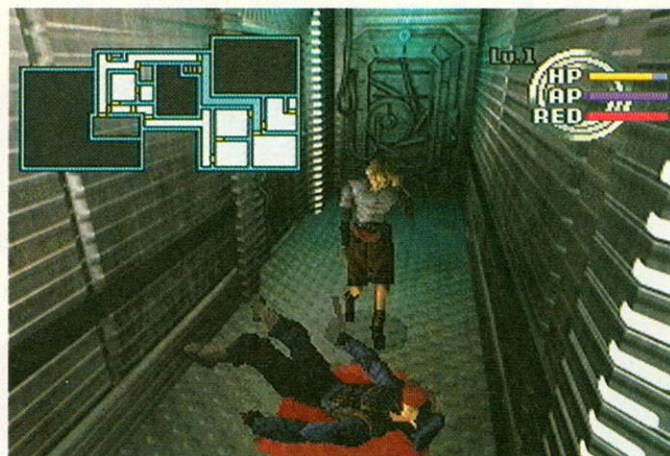
■ Ein Hauch von Biohazard: Diese Wache lauert mit durchgeladenem Gewehr auf euch.



■ Am Fuße der riesigen Steingötze kommt es zu einem schweren Kampf. Die Roboter sind nur mit Mühe zu besiegen.



läßt Rion seine Kraft auf und kann sie in Richtung Gefahr aussenden. Je nachdem welchen Level Rion hat (mit der passenden Droge steigt man eine Erfahrungsstufe auf) sind mehr oder weniger Versuche notwendig. Dummerweise ist der Jugendliche nervlich dermaßen instabil, dass ihn jeder neue Schock, sprich Begegnung mit seiner Vergangenheit, einem Gegner oder Verletzungen, einen Schritt zum Kollaps treibt. Zeit sich eine neue Tablette einzufallen lassen! Ansonsten ähnelt Galerians stark dem Genre-Klassiker Resident Evil. Die Kameraperspektiven sind fest eingestellt, die Hinter-



■ Ist eure mentale Energie auf Maximum, sterben alle Menschen in näherer Umgebung an einem Hirnschlag.



■ Auch wenn ihr von mehreren Wachen umzingelt seid, heißt es Nerven bewahren und abhauen!

gründe vorberechnet und jeder Raum muss nachgeladen werden. Neben der Drogenproblematik muss sich der Spieler noch mit allerlei Rätseln herumschlagen. Leider hat man



■ Mit der Red-Droge verpasst ihr euren Gegnern eine Flammendusche. Die nötigen Kapseln sind jedoch rar.



■ Die gruseligen gerenderten Zwischensequenzen sorgen für ordentlich Nervenkitzel.



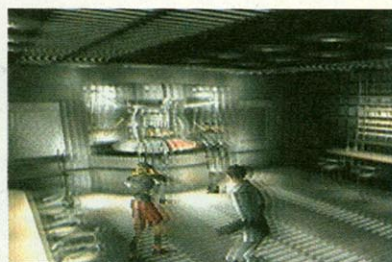
■ Rion kann sich an nichts mehr erinnern. Erst nach und nach setzt sein Gedächtnis wieder ein.

immer das Gefühl, dass ASCII hier ein wenig zu uninspiriert an die Sache herangegangen ist. Beispielsweise ist es merkwürdig, dass Rion in der Waffenkammer keine Pistole mitnehmen darf oder eine wichtige Zahlenkombination einfach riesengroß an einer Wand steht.

■ **Technik:** Die vorberechneten Hintergründe sind auf ansprechendem Niveau, obwohl sie nicht mit der RE-Optik mithalten können. Glücklicherweise wird die starre Perspektive ab und zu mit gerenderten Zwischensequenzen aufgelockert. Immer wenn Rion einen besonderen Gegenstand oder Location findet, erhält der Spieler dank der gut gerenderten Filme einen tieferen Einblick in die Story. Die Sound-Unterlegung ist durchschnittlich. Die Effekte sind zwar gut eingefangen worden, doch fehlt es an einem durchweg ausgeprägten Klangteppich, der die perfekte Atmosphäre für ein solches Spiel bedeuten würde. Zwei weitere wichtige Punkte für dieses Genre sind nicht zu vergessen: Die Ladezeiten



■ Rion war ein wahres Versuchskaninchen, bis ihm die Flucht gelang. Seine biologischen Daten sind noch immer im Hauptcomputer.



■ Rions Psi-Kräfte sorgen für den ein oder anderen sehenswerten Spezialeffekt während der Action.

gehen in Ordnung und machen den Spielfluss nicht kaputt, aber die Steuerung hätte sicher einfacher gestaltet werden können, gerade im Hinblick auf die Menü-Steuerung und die heiklen Kampfsituationen. (Markus H.)

3 CDs, vollgepackt mit Spannung

Positiv: Jeder, der den Anime-Streifen Akira kennt, weiß, auf was er sich freuen darf. Galerians ist ein Spiel für Erwachsene mit sozialkritischem Einschlag. Die gezeigte Gewalt hält sich in Grenzen und die Spannung baut sich eher unterschwellig auf. Die gute deutsche Sprachausgabe hebt die Atmosphäre zusätzlich an.

Negativ: Für meinen Geschmack hat sich ASCII zu sehr darauf versteift, den Charakter nach Items Ausschau halten zu lassen. Ein wenig mehr spielerische Abwechslung hätte dem Spiel sicher gut getan. Zu Spielbeginn ist es schwierig, die erste Durststrecke bis zum ersten Speicherpunkt zu überstehen.

i Medikamenten-Kasten

Entmüdungskapsel

Nach Einnahme dieser Droge wird die Lebensenergie wieder vollkommen aufgebaut.

Delmetor

Wenn Rion mental überfordert ist, sollte er diese Droge zur Beruhigung einnehmen.

Nalcon

Diese Droge lässt Rion Schockwellen aussenden, die andere verletzen.

Red

Sehr effektive Flammangriff. Funktioniert nicht gegen Roboter.

Skip

Erhöht die Fähigkeiten von Nalcon und Red. Sofort einnehmen!

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

87% Resident Evil: Nemesis 3/00

+ stimmungsvolle Story
+ technisch fast perfekt
+ gute Rätsel

86% Dino Crisis 12/99

+ fesselnde Story
+ ausgefeilte Rätsel
- keine Analog-Steuerung

80% Galerians 6/00

+ sozialkritische Geschichte
+ 3CD-Umfang
- teilweise zu eintönig und unlogisch

Galerians



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Crave
Internet: www.crave.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: 3 CDs

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

SPIELSPASS

80%

INTERACT-MEGA-

2. - 5. Preis:

VIP Weekend bei einem
heimischen Grand-Prix

Hauptgewinn:

Ein Ferrari



6. - 20. Preis:

Flat-Screen
Monitor



21. - 50. Preis:

V4 Force Feedback
Racing Wheel



Einfach anrufen und gewinnen

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®

Dieser Service der InterAct of Europe GmbH kostet Sie DM 1,21 pro Minute

INTERACT®

GEWINNSPIEL

MODENA

**Preise im Gesamtwert
von über 350.000 DM**

**400 PS • 295 km/h
0-100 in 4,5 Sek.**

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



0190 59 58 53

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 10. Juni 2000
www.interact-europe.de

THQ



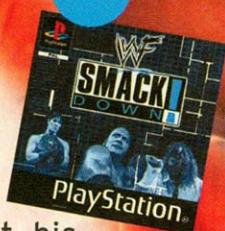
Gewinnspiel

WWF SmackDown! Gewinnspiel!

THQ will allen Wrestling-Fans mit heißen Preisen den nahenden Sommer versüßen. Wir haben je 15 WWF-SmackDown!-Spiele, WWF-SmackDown!-T-Shirts sowie Baseball-Caps erhalten, die wir unter euch verlosen. Alles, was ihr zu tun habt, ist, bis zum 21. Juni 2000 unter folgender Nummer anzurufen: 0190/ 59 58 56 (dieser Service der Computec Media AG kostet euch maximal 1,80 DM pro Anruf) ... und uns zu verraten, wie der freundliche Herr auf dieser Seite heißt!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Computec Media AG dürfen nicht teilnehmen.

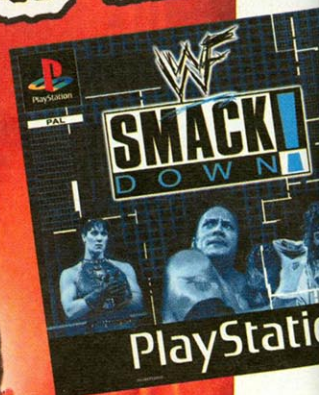
15X



15X



15X



WIPPS 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



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	
THO 1/00 S. 90	Fun 75%

Tennis

SAMPRAS EXTREME TENNIS

Codemasters 8/98 S. 76	Fun 86%
Anna Kournikova Smash Court Tennis	
Namco/SCED 6/99 S. 88	Fun 79%
Tennis Arena	
Ubi Soft 8/98 S. 76	Fun 78%
Davis Cup Tennis	
Telstar 8/98 S. 76	Fun 73%
All Star Tennis '99	
Smart Dog/Ubi Soft 10/98 S. 68	Fun 71%

Eishockey

NHL 2000

Electronic Arts 11/99 S. 88	Fun 87%
NHL Championship 2000	
Radical Ent./Activision 12/99 S. 78	Fun 85%
NHL '99	
Electronic Arts 11/98 S. 39	Fun 85%
NHL '98	
Electronic Arts 8/98 S. 76	Fun 83%
NHL Breakaway	
Acclaim 8/98 S. 76	Fun 78%



Beat 'em Up

TEKKEN 3

Namco/SCED 9/98 S. 53	Fun 91%
Bloody Roar	
Hudson/Virgin 2/98 S. 68	Fun 87%
Ehrgeiz	
Squaresoft 2/00 S. 72	Fun 86%
Dead or Alive	
Tecmo/SCED 7/98 S. 68	Fun 86%
Soul Blade	
Namco/SCED 3/99 Classic Nr. 1	Fun 85%
Tekken 2	
Namco/SCED 4/98 S. 77	Fun 85%
Street Fighter Alpha 3	
Capcom/Virgin 5/99 S. 100	Fun 82%
Star Gladiator	
Capcom/Virgin 3/99 Classic Nr. 1	Fun 82%
Rival Schools	
Capcom/Virgin 1/99 S. 60	Fun 80%
Bloody Roar 2	
Hudson Soft/Virgin 5/99 S. 96	Fun 78%



Rennspiele

GRAN TURISMO 2

Polyphony Digital/SCED 2/00 S. 34	Fun 94%
V-Rally 2	
Eden Studios/Infogrames 7/99 S. 112	Fun 93%
Gran Turismo	
Polyphony Digital/SCED 6/98 S. 48	Fun 93%
Formel Eins 99	
Studio 33/Psyonosis 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!	
SCEE/SCED 12/99 S. 83	Fun 86%
UEFA Striker	
Rage/Infogrames 11/99 S. 86	Fun 85%
UEFA Championship League Soccer	
Eidos 4/99 S. 86	Fun 81%



Jump & Run

ODDWorld ABE'S EXODUS

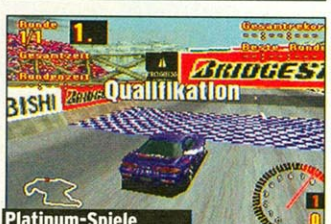
GT Interactive 11/98 S. 32	Fun 89%
GEX: DEEP COVER GECKO	
Crystal Dynamics/Eidos 5/99 S. 84	Fun 89%
Gex 3D: Enter the Gecko	
Crystal Dynamics/BMG Int. 4/98 S. 48	Fun 88%
Abe's Oddysee	
GT Interactive 8/98 S. 53	Fun 88%
Crash Bandicoot 3	
SCEE/SCED 12/98 S. 50	Fun 88%
MediEvil	
Millennium/SCED 10/98 S. 58	Fun 88%
Toy Story 2	
Activision 1/00 S. 78	Fun 87%
Spyro 2	
Insomniac Games/SCED 11/99 S. 90	Fun 87%
Spyro the Dragon	
Insomniac Games/SCED 11/98 S. 48	Fun 86%
Heart of Darkness	
Amazing Studios/Laguna 8/98 S. 52	Fun 86%



Shoot 'em Up

COLONY WARS: RED SUN

SCED 3/00 S. 48	Fun 91%
Forsaken	
Acclaim 5/98 S. 72	Fun 90%
Colony Wars: Vengeance	
Psygnosis 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 Oddysee	
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	
Psygnosis 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!	
THO 4/00 S. 99	Fun 86%
ECW Hardcore Revolution	
Acclaim 4/00 S. 98	Fun 85%
WCW Nitro	
THO 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/SCEE 5/00 S. 88	Fun 88%
Everybody's Golf	
Camelot/SCEE 6/98 S. 66	Fun 87%
Tiger Woods '99	
Electronic Arts 3/99 S. 76	Fun 79%
Actua Golf 3	
Gremlin/Acclaim 1/99 S. 59	Fun 76%
PGA Tour '98	
Electronic Arts 8/98 S. 75	Fun 75%

PSG 6/00

Tipps & Trix
zum Rausschneiden und Abheften
Komplettlösung

Titel	Art	Sammel-Nr.
Alundra 2	Teil 1	#545
MediEvil 2	Teil 1	#535

Kleinzeug

Titel	Art	Sammel-Nr.
Autobahn Raser II	Xploder-/Game-Buster-Codes	#534
Colin McRae Rally 2	Anfänger-Tipps	#534
Dune 2000	Cheat	#533
Eagle One - Harrier Attack	Xploder-/Game-Buster-Codes	#534
Everybody's Golf 2	Xploder-/Game-Buster-Codes	#534
Expandable	Cheats	#533
Galerians	Einsteiger-Trix	#533
MediEvil 2	Xploder-/Game-Buster-Codes	#534
Muppet RaceMania	Xploder-/Game-Buster-Codes	#533
Star Ocean - 2nd Story	Xploder-/Game-Buster-Codes	#533
Star Wars: Jedi Power Battles	Cheats	#533
Star Wars: Jedi Power Battles	Xploder-/Game-Buster-Codes	#533
Street Sk8er 2	Cheats	#533

Mitmachen lohnt sich!

Wir wollen sie, eure Tipps, Tricks, Cheats, Pokes, Passwörter, Komplettlösungen usw. zu den Spielen auf Sonys CD-Schleuder! Wir bieten euch für jeden veröffentlichten Beitrag einen Bonus in Form von barer Münze, je nach Umfang bis zu 500,- DM!

Von einer kurzen Notiz bis zur aufwändigen Komplettlösung ist uns alles willkommen. Allerdings sollte sich der Beitrag immer auf die PAL-Version des Spieles beziehen. Ach ja, leserlich sollten eure Einsendungen auch sein und notiert bitte eure komplette Adresse sowie die Bankverbindung auf dem Schreiben.

Schickt eure Beiträge an:

Redaktion: PSG
Stichwort: Codes
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
E-Mail: codes@playstationgames.de

Bitte habt dafür Verständnis, dass wir unmöglich alle Briefe und E-Mails beantworten können!

Cheats

Street Sk8er 2

Charakter Bekleidung verändern:
Während der Charakterauswahl einfach L1,
L2, R1 oder R2 drücken.

Maximum Tricklevel:

L1, □, ←, ←, R2, ←, R1, ←.

Alle Boards:

○, ○, □, ○, □, ○, ○, R1.

Alle Charaktere:

←, ←, ○, ○, L2, □, →, R2.

Alle Tracks:

←, →, ←, →, ○, ○, R1, □.

Movie-Menü:

R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1.



Cheats

Star Wars: Episode I Jedi Power Battles

Als Captain Panaka spielen:

Zuerst muss das Spiel im Jedi-Mode mit Plo Koon gemeistert werden. Markiert dann Plo und drückt Select. Captain Panakas Bild sollte nun zum Vorschein kommen. Bestätigt mit der X-Taste.

Als Darth Maul spielen:

Zuerst muss das Spiel mit Qui-Gon Jinn im Jedi-Mode oder auf Easy durchgespielt werden. Markiert dann in der Charakterauswahl Qui-Gon und betätigt die Select-Taste so lange, bis Darth Maul erscheint.

Als Queen Amidala spielen:

Spielt mit Obi-Wan Kenobi auf der Stufe Jedi durch. Selektiert dann in der Charakterauswahl Obi-Wan Kenobi und drückt erneut Select, bis das Bild der Königin erscheint.



Cheats

Expandable

Extra-Continues:

Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein:

X, ↑, ↓, △, ○, ○, ○, L1.

Extra-Leben:

Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein:

□, ↓, →, ○, □, ←, ↑, X.

Ego-Perspektive:

Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein:

L1, ↑, ←, △, X, L2, R1, L2.

God-Mode:

Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein:

←, →, ←, →, L1, R1, L1, R1.

Level-Select:

Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein:

↑, ↓, →, ←, X, X, X, △.

Cheat

Dune 2000

Karte aufdecken:

Wechselt in den Seitenstreifen und gebt Folgendes ein, während ihr die X-Taste gedrückt haltet:

□, ○, X, △, △, □.

Einsteiger-Trix

Galerians

Seid zu Anfang des Abenteuers sehr sparsam mit den Entmüdungskapseln, da es sehr lange dauert, bis ihr den ersten Speicherpunkt erreicht. Besonders euren AP-Haushalt solltet ihr nur dann bis zum Maximum steigen lassen, wenn ihr wisst, dass euch viele Gegner im Weg stehen. Vorsicht: Euer Medikamentenkoffer ist begrenzt bestückt!



Xploder-/Game-Buster-Codes

Star Wars: Episode I Jedi Power Battles

■ PAL2NTSC:

800A 7BC8 0000

Y-Fix:

8006 BC8C 0000

Spieler 1 999.999 Punkte:

800B 2050 423F

800B 2052 000F

Spieler 1 unendlich Lebensenergie:

300B 2054 00FE

Spieler 1 maximal Lebensenergie:

300B 2056 00FE

Spieler 1 unendlich Macht:

300B 205C 00FE

Spieler 1 maximal Macht:

300B 205E 00FE

Spieler 1 unendlich Spezialgegenstände:

300B 2062 00FF

Spieler 1 jederzeit blocken:

8009 61AC 0000

Spieler 2 999.999 Punkte:

800B 206C 423F

800B 206E 000F

Spieler 2 unendlich Lebensenergie:

300B 2070 00FE

Spieler 2 maximal Lebensenergie:

300B 2072 00FE

Spieler 2 unendlich Macht:

300B 2078 00FE

Spieler 2 maximal Macht:

300B 207A 00FE

Spieler 2 unendlich Spezialgegenstände:

300B 207E 00FF

Spieler 2 jederzeit blocken:

8009 61B8 0000

Die Codes funktionieren teilweise nur mit einem Game Buster 2.2 oder höher.

Xploder-/Game-Buster-Codes

Star Ocean - 2nd Story

■ PAL2NTSC:

D002 0B98 0008

8002 0B96 3C00

Unendlich FP-Benutzung alle:

D007 EA80 FFF6

8007 EA8E 3C00

Unendlich FOL:

D003 C656 0C00

8003 C65A 3C00

Unendlich MP alle:

D003 7656 0044

8003 765A 3C00

Keine Zufallskämpfe:

D002 B5F8 0001

8009 C440 0000

D002 B5F8 0001

8009 C442 0001

Xploder-/Game-Buster-Codes

Muppet RaceMania

■ PAL2NTSC:

8009 89E6 3C00

Immer Mega-Boost möglich:

D00C 302A 0000

800C 302A 015E

Immer normaler Boost:

D00C 302A 0000

800C 302A 005E

Volle Punktzahl Spieler 1:

300C 18D8 00FF

Xploder-/Game-Buster-Codes

Everybody's Golf 2

■ PAL2NTSC:
8002 6D4A 3C00
Charaktere:
D004 6E80 0007
8004 6E80 1FFF
Stages:
8004 7894 00FF

Xploder-/Game-Buster-Codes

Autobahn Raser II

■ PAL2NTSC:
8001 5B3E 3C00
Geld:
800D A4E6 0098
Kein Schaden:
8004 8422 0000
Erster:
8007 6F8C 0000
Starte in letzter Runde:
8007 6EC0 0002
Unendlich Turbo:
8004 8848 0000
Keine Verwarnungen:
8004 D670 0000

Xploder-/Game-Buster-Codes

MediEvil 2

■ Energie:
800F 04B0 012C
800F 27E4 012C
800F 27E8 012C
800F 27EC 012C
Magisches Schwert:
800F 04E8 0001
Pistole:
800F 04F0 00FF
Hammer:
800F 04F4 0001
Armbrust:
800F 04F8 00FF
Flammen-Armbrust:
800F 04FC 00FF
Axt:
800F 0500 0001
Gatling:
800F 0504 00FF
Good Lightning:
800F 0508 0001
Lightning 99 %:
800F 050C 00FF
Shotgun:
800F 0514 00FF
Bomben:
800F 0518 00FF
Drumsticks:
800F 0520 00FF
Coppershield:
800F 0524 00FF
Goldshield:
800F 052C 00FF
Geld:
800F 0538 00FF

Xploder-/Game-Buster-Codes

Eagle One - Harrier Attack

■ PAL2NTSC:
800C 346A 3C00
Schutz:
801B 8DCA 0260

Anfänger-Tipps

Colin McRae Rally 2

Aller Anfang ist schwer. Das musste Markus schmerzhaft bei seinen ersten Runden in Colin McRae Rally 2 feststellen. Kurzerhand gibt er hier seine ersten Erfahrungswerte wieder.

Grundsätzlich gilt:

Eure ersten Streckenausflüge solltet ihr mit dem Ford Focus oder dem Subaru Impreza unternehmen, da diese beiden Wagen vom Handling her am besten für Anfänger geeignet sind.

Streckenverlauf:

Schaut euch den Streckenverlauf ganz genau an. Betrachtet die Übersicht, um extreme Situationen schon im Vorfeld besser zu kalkulieren.

Setup-Übersetzung:

Achtet darauf, mit wie vielen Kurven eine Strecke garniert wurde. Dementsprechend muss am Fahrzeug das Getriebe optimiert eingestellt werden. Strecken mit vielen Kurven sollten mit einer kurzen Übersetzung im Getriebe angegangen werden. Strecken mit langen Geraden meistert man mit einer langen Übersetzung, um möglichst hohe Geschwindigkeit zu erlangen.

Setup-Aufhängung:

Besonders bei asphaltierten Strecken ist es ratsam, seine Aufhängung hart einzustellen. Hierdurch wippt der Wagen weniger bei Bodenwellen nach und liegt einfach besser auf der Strecke. Bei Geländestrecken mit entsprechendem Schlaglochdurchsatz muss die Aufhängung etwas nachgiebiger fixiert sein, da ansonsten der Wagen schnell sprichwörtlich aus der Bahn geworfen wird.

Setup-Bereifung:

Das Programm wählt fast immer den besten Reifensatz. Allerdings solltet ihr die Wetterverhältnisse im Auge behalten, da das Spiel schnell einmal das Aquaplaning falsch interpretiert.

Setup-Bremsbalance:

Die Verteilung der Bremswirkung auf den Achsen mit Bedacht zu verteilen ist sehr, sehr wichtig, weil, wie auch in der Realität, ein Wagen sehr schnell ausbricht, sobald die Räder blockieren. Schlammige Strecken sollten deshalb mit einer stärkeren Wirkung auf der Frontachse befahren werden. Asphaltierte Strecken sind mit einer ausgewogenen Bremsverteilung besser zu handeln.

Setup-Leistungsverhältnis:

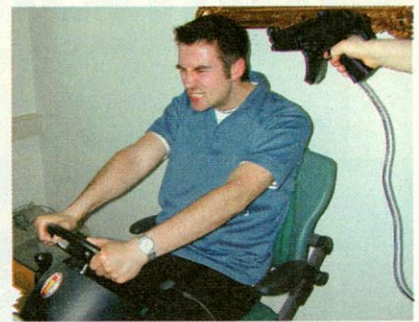
Ähnlich wie die Bremsverteilung sollte auch das Leistungsverhältnis eingestellt sein. Schlammige Strecken werden mit mehr Power auf der Vorderachse bedacht. Asphaltierte Strecken sind besser mit einem ausgewogenen Leistungsverhältnis zu bewältigen.

Reparaturen:

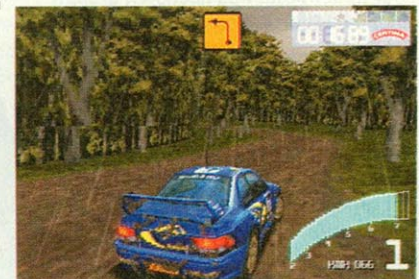
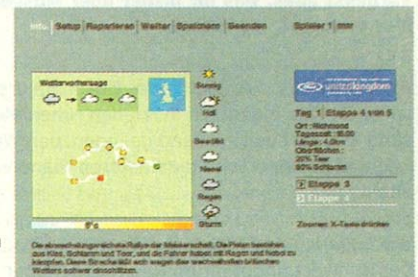
Verteilt eure Austauschzeit immer zuerst auf Motorenteile und die Lenkung, denn ohne diese Bauteile wird das Rennen unmöglich. Bei verbleibender Restzeit werden selbstverständlich auch die anderen Bauteile bedacht.

Radstand:

Fahrzeuge mit kurzem bzw. längerem Radstand unterscheiden sich beim Handling kaum.



■ Nur mit gutem Zureden konnten wir Markus dazu überreden, diese Trix zu erstellen.



Das Kultspiel komplett gelöst

MediEvil 2



Vergesst alles, was ihr bisher über Museen gehört habt. Was euch hier erwartet, ist tödlich.

■ Nachdem er die Mächte des Bösen im ersten MediEvil bekämpft hat, sollte Sir Dan eigentlich in Frieden ruhen. Keine Chance! Mit dieser Lösung wird es euch spielend gelingen, den Weg durch das viktorianische England zu finden und die finsternen Pläne von Master Paethorn zu vereiteln.

Wo finde ich das kleine Schwert?

Das Schwert findet ihr im Raum gegenüber eurer Startposition. Mit Sir Daniels Arm zerschlagt ihr einfach den Glaskasten, um an die Waffe heranzukommen.

Wo ist der Museum-Schlüssel?

Von eurer Startposition geht ihr nach rechts und dann geradeaus. Der Schlüssel liegt in der Mitte des nächsten großen Raumes. Aber Achtung! Sobald ihr den Schlüssel aufnehmt, werdet ihr von einigen Zombies attackiert.

An welcher Stelle in diesem Level befindet sich die Pistole?

Ihr findet die Pistole am oberen Ende der großen Treppen, wo euch die beiden grünen Ritter angegriffen haben.

Wie komme ich an den Kupfer-Schild?

Diesen nützlichen Gegenstand findet ihr auf dem Balkon des großen ovalen Raumes, in dem ihr den Museum-Schlüssel benutzen müsst. Der Kupfer-Schild ist bestens dazu geeignet, Kanonenkugeln oder andere Geschosse abzuwehren. Jedoch verringert sich seine Widerstandskraft mit jedem Treffer.

In welchem Raum befindet sich der Händler?

Ihr findet ihn am oberen Ende der Treppen in der Nähe des Gartens. Neben dem Geist Winston und dem Professor hilft euch der Händler, das Abenteuer zu überstehen. Wann immer ihr neue Munition für eure Waffen benötigt, findet ihr in dieser Person den passenden Ansprechpartner.

■ Grundsätzliches Kampfverhalten:

- Neue Gegner erst vorsichtig erforschen.
- Immer genügend Munition besitzen.
- Möglichst alle Gegner auslöschen.
- Stets den Kelch einsammeln.
- Gut umschauen, wenn ihr nicht weiter wisst.
- Endgegner beobachten, analysieren und erst dann zuschlagen.
- Stets den Weisheiten des Professors lauschen.



■ Nach einem kleinen Spurt aus dem Museum findet ihr den ersten Schlüssel. Nehmt euch aber in Acht vor den angreifenden Zombies.



LEGENDE

+	Energie	🔑	Schlüssel
👤	Dans Hand	🌿	Regenerationspunkt
💰	Sack mit 10 Münzen	🔥	Fackel
H	Helppoint	👤	Gegner
W	Waffe	🏆	Kelch
I	Item	🗑️	Artefakt

Wo finde ich den Kelch?

Dieses wichtige Item findet ihr in dem Museum-Garten. Vergeßt aber nicht: Ihr müsst erst hundert Prozent der Seelen aufsammeln, bevor ihr den Kelch einsacken könnt. Beobachtet deshalb immer genau den oberen rechten Bildschirmrand, denn hier erkennt ihr, wie viel Prozent der Seelen sich bereits in dem Gefäß befinden.



■ Immer wenn euch die Munition ausgeht, solltet ihr den Händler aufsuchen. Das funktioniert jedoch nur, wenn ihr genügend Goldstücke besitzt.

Wie öffne ich den Durchgang, der mich in den Mythen und Legenden hinauf führt?

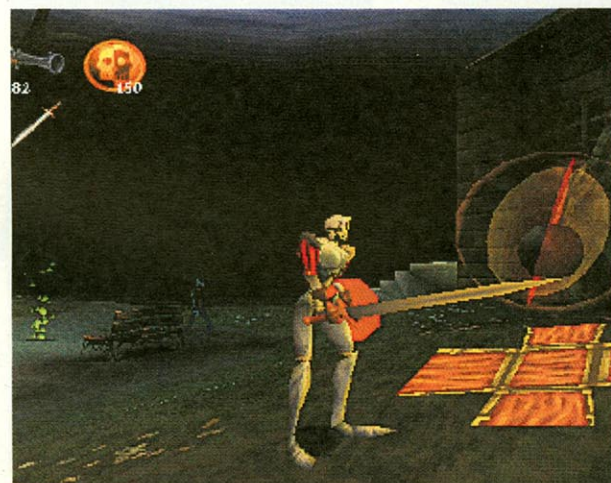
Um diese Tür zu durchschreiten, müsst ihr erst einmal die Blockade entfernen. Das erreicht ihr durch das Lösen eines simplen Puzzles, für welches ihr die Kanone in der Mitte benötigt. Durchschreitet die Tür, die euch in den Museum-Garten führt. Auf der rechten Seite befindet sich eine kleine Schatztruhe. Zerschlagt diese und sackt die Kanonenkugel ein. Geht jetzt zurück und lauft durch die gegenüberliegende Tür. Am Ende des Raumes befindet sich eine Fackel, welche ihr ebenfalls aufnehmen müsst. Sobald ihr den Gegenstand eingesteckt habt, greifen euch zwei grüne Ritter an. Die Pistole richtet nur wenig gegen die Angreifer aus, aber das kleine Schwert zeigt sich hier sehr effektiv. Geht danach zurück zur Kanone und wählt die Kugel im Menü an. Setzt die Fackel als Waffe ein und entzündet sie an dem Feuer. Zündet die Lunte an der Kanone an und der Weg sollte frei sein.

An welcher Stelle befindet sich der Dinosaurier-Schlüssel?

Der nächste Schlüssel befindet sich genau über der zu öffnenden Tür. Klettert an der Leiter nach oben und sammelt ihn ein. Nachdem ihr das Tor geöffnet habt, erwartet Sir Dan der erste und noch relativ einfache Endgegner, ein mächtiger Tyrannosaurus.



■ Sammelt unbedingt die Pistole ein! Sie wird euch später noch wertvolle Dienste leisten.



■ Mit dieser Kanone sprengt ihr euch den Weg frei. Allerdings benötigt ihr hierfür noch eine Kugel und die Fackel.

TYRANNOSAURUS

Mit etwas Ausdauer und viel Zielwasser ist dieses Vieh schnell wieder Geschichte.



1. Sobald der Fight beginnt, solltet ihr durch den Raum spürten und in den gegenüberliegenden Tunnel verschwinden. In der Kiste befindet sich ein Kupfer-Schild. Von dem Händler solltet ihr so viel Munition wie möglich kaufen. Geht jetzt die Stufen nach oben und ihr findet euch auf dem Balkon wieder. Sprintet auf der Ebene bis zu dem Regenerationspunkt, wo ihr eure Energie auffüllt.

2. Als Erstes wird euch das Biest mit seinem Feueratem rösten wollen. Danach rempelt es große Steine aus der Decke heraus, die euch treffen könnten. Haltet euch ständig in Bewegung und weicht den Attacken des Dinos geschickt aus, bis er die kleinen Dino-Vögel beschwört.

3. Jetzt ist die Zeit gekommen zurückzuschlagen! Sobald ihr das Gehirn des Monsters blinken seht, klettert ihr an seiner stufenartigen Wirbelsäule nach oben und schlägt mit dem Schwert auf die verwundbare Stelle ein. Wiederholt diesen Vorgang, bis das Monstrum erneut mutiert.

4. Klettert wieder auf den Balkon und füllt eure Energie auf, falls nötig. Weicht den Angriffen des Ungetüms aus und wartet abermals auf die Beschwörungsphase. Zückt jetzt schnell euer Gewehr und ballert auf die leuchtende Stelle, bis sich das vorsintflutliche Ungetüm in eine Staubwolke verwandelt.



■ Mit Sir Daniels Arm wird anfangs das kleine Schwert aus seiner Glasvitrine befreit.

Kensington

Jetzt, da ihr eure Knochen wieder auf Vordermann gebracht habt, ist es Zeit, nach Kensington zu gehen, einen Geisterzug zu treffen, gegen einige Furcht einflößende Monster zu kämpfen und den ersten Hinweis zu eurem großen Abenteuer zu finden.

Wie kann ich die regenerierenden Zombies vernichten?

Zuerst solltet ihr alle Zomies töten. Richtet dann euer Augenmerk auf den transparenten Geisterläufer. Sobald dieser sich materialisiert, schlagt ihn mit eurem Schwert, bevor er wieder alle Zombies zum Leben erweckt.

Wie komme ich in die Mühle hinein?

Aktiviert den Schalter in der Nähe des Flusses und springt auf die bewegliche Plattform. Rückt die Kisten so zusammen, dass ihr den Depot-Schlüssel erreicht.

Wo bekomme ich den Haus-Schlüssel?

Betretet das Depot, dreht euch nach links und steigt die Leiter nach oben. Greift den Schlüssel auf und schiebt den Holzkarren an die Öffnung, damit ihr den Raum wieder verlassen könnt.

Was suche ich eigentlich in dem Haus?

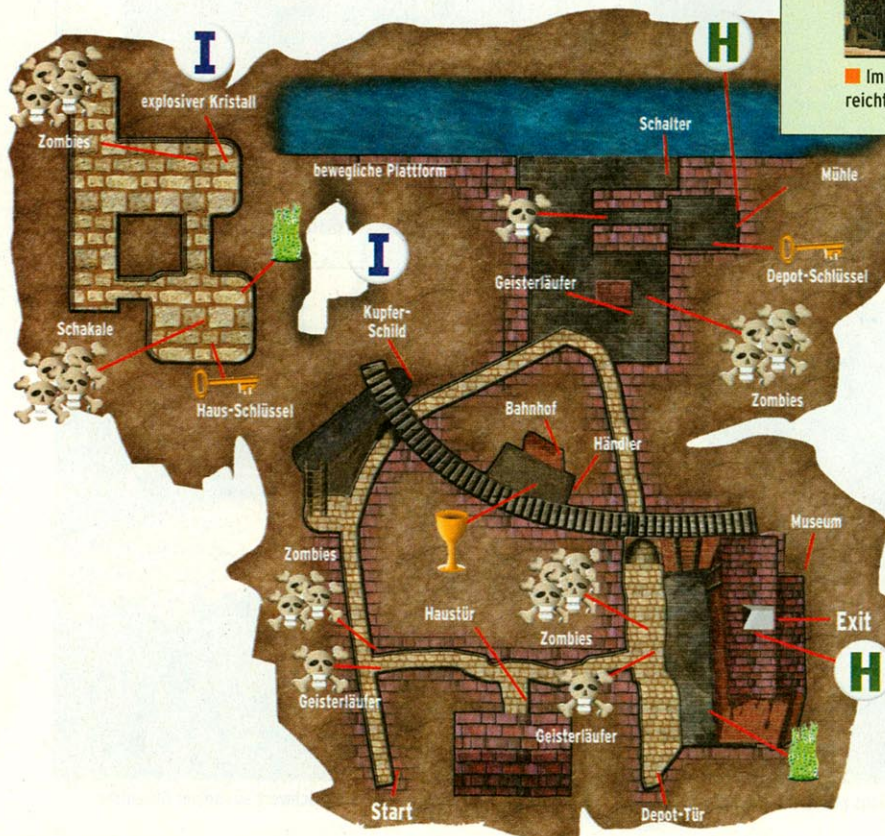
Lauft in den zweiten Stock. Hier findet ihr hinter den Kisten eine Taschenuhr.

Welchen Zweck erfüllt der Bahnhof?

Sobald ihr genügend Zombies erledigt habt, findet ihr hier den Kelch. Schlagt einfach auf die Glocke und ein Zug bringt euch das begehrte Stück.

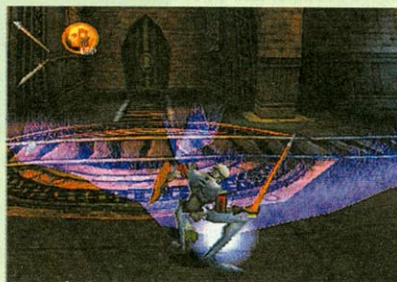
Ich habe den Kelch, aber wo ist der Ausgang vom Level?

Sobald ihr den Kelch besitzt, klettert ihr auf das Museum-Dach und springt in das geöffnete Oberlicht hinein.



BEIM PROFESSOR

Er ist etwas klein und verrückt, aber ohne ihn seid ihr so gut wie verloren.



■ Ladet den Ketten-Stab auf und ihr könnt eine ganze Horde von Zombies auf einmal vernichten.

Was soll ich als Erstes machen, wenn ich beim Professor ankomme?

Bewegt Sir Daniel genau vor den Schreibtisch des Professors. Er erklärt euch so einiges und zeigt euch, wo ihr neue Waffen findet. Nach jedem abgeschlossenen Level kommt ihr hierher zurück.

Ich besitze jetzt den Ketten-Stab. Wie benutze ich diese Waffe?

Wenn ihr einen einzelnen Gegner erledigen wollt, nutzt ihr ihn wie das Schwert. Wollt ihr jedoch mehrere Widersacher auf einmal ins Jenseits befördern, ladet ihr die Waffe mit der Viereck-Taste auf und schleudert somit gewaltige Blitze auf das angreifende Team.

Wie komme ich in den ersten Level?

Nachdem ihr mit dem Professor gesprochen habt und eure neue Waffe besitzt, geht ihr zu dem Projektor. Nach einem kleinen Mission-Briefing dürft ihr auf der Karte euren nächsten Einsatzort bestimmen. Hier kommt ihr auch in schon bewältigte Level zurück, um euch einen vergessenen Kelch zu besorgen.



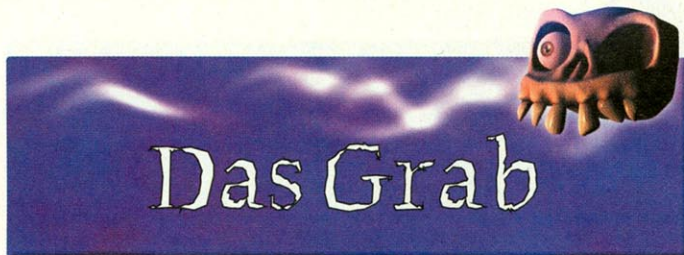
■ Immer wenn ihr dem Professor einen Kelch überreicht, bekommt ihr eine neue Waffe.



■ Positioniert die Holzboxen so, dass ihr bequem an den Schlüssel herankommt.

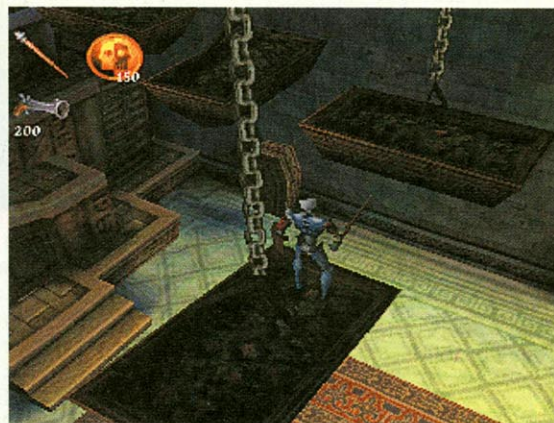


■ Benutzt die Blitz-Attacke des Ketten-Stabes, um die angreifenden Schakale zu eliminieren.



In diesem Level wimmelt es von Schakalen. Wie komme ich von der Plattform heil herunter?

Zuerst solltet ihr die Pistole und den Ketten-Stab als Waffen einsetzen. Springt jetzt vorsichtig über die Plattformen zu der anderen Seite des Raumes. Seid hierbei besonders vorsichtig, denn ein Absturz führt zum sicheren Tod. Wenn sich die Kamera nicht von alleine ausrichtet, verhelpen euch die R1- und L1-Tasten zu einer besseren Übersicht.



■ Hier ist ein sehr ruhiges Händchen gefragt. Denn wer hier nach unten stürzt, muss mit großem **Energieverlust** rechnen. Im schlimmsten Fall dürft ihr den Level neu beginnen.

Welche Taktik empfiehlt sich für die angreifenden Schakale?

Sobald ihr den Grund erreicht, solltet ihr den Ketten-Stab aufladen. Wenn die Biester ihren Sarkophag verlassen, müsst ihr einen gezielten Blitz auf diese abfeuern, bevor sie in den Angriffsmodus überwechseln. Zieht jetzt eure Pistole und lauft um den Raum herum, während ihr die Hunde weiter beschießt. Gebt aber auf die grünen Feuerattacken der Schakale Acht!

In dem Raum vor der Artefakt-Kammer ist ein kleines Loch in der Wand. Was kann ich hier machen?

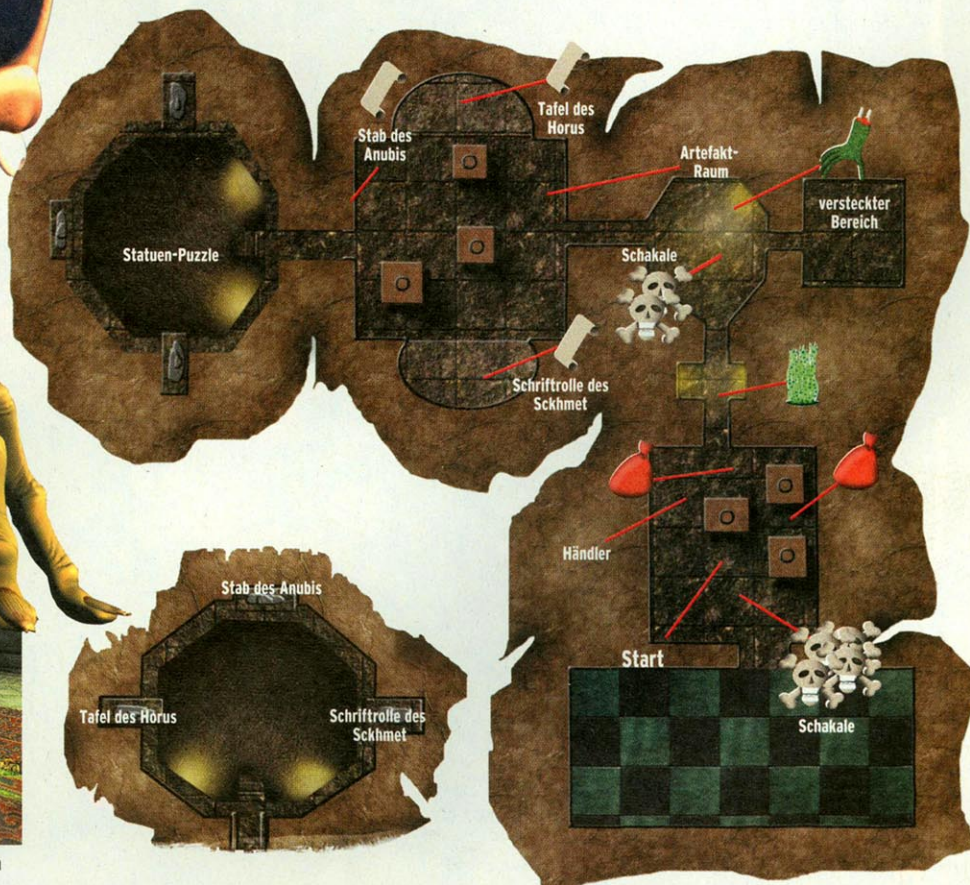
Dieser Spalt führt in einen versteckten Bereich dieses Levels. Ihr kommt jedoch nur hinein, wenn ihr Dans Kopf auf einer Dan-Hand platziert. Im Inneren befinden sich jede Menge Kisten. Über diese Stufen kommt ihr in eine höher gelegene Ebene, wo sich Goldsäcke befinden. Nachdem ihr alle eingesammelt habt, springt ihr durch das Loch im Boden zurück zu Dans Körper.

Wie löse ich das Statuen-Rätsel?

Um dieses relativ simple Rätsel zu lösen, benötigt ihr drei Artefakte, welche in dem Grab versteckt liegen. Die drei Artefakte, die ihr benötigt, sind die Tafel des Horus, die Schriftrolle des Schkmet und der Stab des Anubis. Werft einen Blick auf die Karte und ihr erkennt, dass sich alle Gegenstände im selben Raum befinden. Seid ihr in dieser Kammer angekommen, nehmt ihr die Fackel und entzündet diese an dem Feuer. Jetzt solltet ihr eine leichte Vertiefung im Boden sehen, in der sich drei Steinblöcke befinden. Um an die Artefakte zu gelangen, müsst ihr die Steinblöcke zu einer Treppe zusammenschieben. Sobald ihr alle drei Gegenstände eingesammelt habt, geht ihr wieder in den Statuen-Raum. Klettert jetzt auf den Schoß einer Statue und setzt das passende Artefakt über das Item-Menü in die Steinfigur ein. Wiederholt diesen Vorgang bei den anderen Götzen-Bildern und ihr werdet mit einer kleinen Sequenz belohnt. In der Mitte des Raumes erhebt sich ein Sarkophag aus dem Boden, welchem eine ägyptische Schönheit entsteigt.



■ Am besten erledigt ihr die gefährlichen Biester mit eurer Pistole.



Die Freakshow

Dieser Level ist wirklich seltsam. Was zuerst nach einem Zigeunerlager aussieht, entpuppt sich als böse Falle, in der aggressive bärtige Ladys im Ballerina-Outfit wüten.

Ich habe jetzt den Hammer des Thor. Wie wende ich ihn am besten an?
Diese kraftvolle Waffe ist für schwere Gegner in unmittelbarer Nähe geeignet. Um mit einem gewaltigen Schlag den Boden erbeben zu lassen, müsst ihr nur mit dem gedrückten Action-Button den Hammer aufladen.

Wie zerstöre ich am besten die bärtigen Ladys?

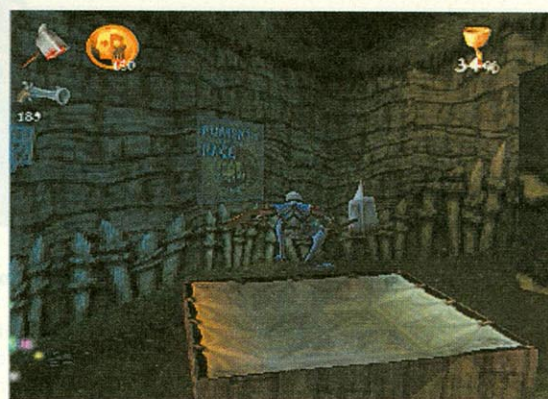
Um diese gewaltigen Gegner zu stoppen, bedarf es nur eines aufgeladenen oder zweier normaler Schläge.

Wie springe ich richtig mit den Trampolinen?

Diese Sprunghilfen richtig zu gebrauchen kann ein wahrer Alptraum sein. Um den Level aber erfolgreich zu meistern, benötigt ihr diese dringend. Zuerst solltet ihr euch immer genau in die Mitte der Sprungfläche stellen. Durch Gedrückthalten des Sprungknopfes fängt Sir Daniel dann an zu hüpfen. Achtet auch darauf, immer die maximale Höhe zu erreichen, bevor ihr die Figur zu dem höher gelegenen Punkt steuert.

Wie zerstöre ich am besten die Drachen-Zauberer?

Diese Jungs sind etwas schwieriger zu besiegen als die herkömmlichen Gegner. Die einzige Methode, diesen Gegnertyp zu eliminieren, ist zu warten, bis sich der kleine Zauberer materialisiert, denn in seiner Geist-Form könnt ihr ihm nicht schaden. Lauft um den Gegner herum und weicht dem Drachen aus. Ladet euren Hammer und schlagt schnell zu, sobald sich der Wicht materialisiert.



■ Achtet darauf, beim Springen auf dem Trampolin immer erst die maximale Höhe zu erreichen.

Öfteren rennt der Magier vor euch davon. Ihr könnt ihn dann durch eine glitzernde Spur, die er am Boden hinterlässt, leicht wiederfinden. Nach zwei gezielten Schlägen sollte auch dieser Gegner im Jenseits landen.

Was ist die beste Methode, die riesigen Elefanten-Mechs zu zerstören?

Bevor ihr die beiden Elefanten-Schlüssel einsammeln könnt, müsst ihr die beiden Mech-Monster erledigen. Durch die kleine Area, auf der sich die Giganten bewegen, benötigt ihr ein wirklich ruhiges Händchen, um nicht von den Waffen oder Füßen getroffen zu werden. Neben dem Hammer solltet ihr die Pistole im Anschlag haben. Laft nun immer schnell durch die Beine des Ungetüms hindurch, um das Gefährd von hinten betrachten zu können.

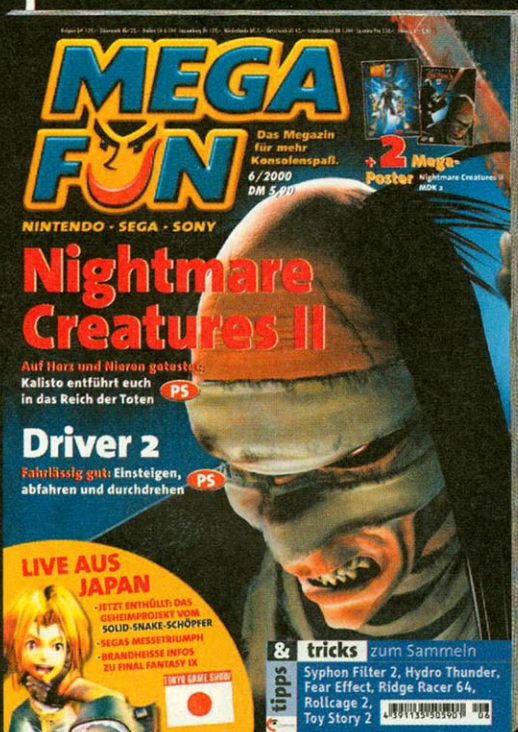


NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...



Have fun, baby!

SCHNIPP



! Jetzt noch rasanter!
! Jetzt noch fetter!
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!

MECHANISCHER ELEFANT - BOSS

Dieser Levelboss sieht auf den ersten Blick sehr gefährlich aus, aber in Wirklichkeit ist er sehr einfach zu besiegen. Steckt deshalb eure Erdnüsse und Mäuse in die Tasche zurück und lauscht unseren Weisheiten.



1. Betretet die Arena und zerschlagt die Kiste, um einen neuen Kupfer-Schild zu bekommen. Wenn der Elefant losmarschiert, sucht ihr euch eine erhöhte Plattform, auf der sich ein Hebel befindet. Blockt jetzt die ersten Schüsse mit dem Kupfer-Schild ab und schlägt mit dem Hammer auf den Hebel, wenn das Monstrum unter dem Objekt steht. Jetzt habt ihr den ersten Treffer gelandet, der Elefant ist jetzt richtig sauer.



2. Solltet ihr das Mech-Monster beim ersten Versuch verfehlt haben, ist das auch nicht weiter schlimm. Ihr könnt den Schalter jederzeit erneut betätigen, bis das Objekt auf dem Gegner landet. Um das Ungetüm zu der Stelle zurückzulocken, schießt ihr ihm einfach mit dem Gewehr in den Allerwertesten. Jetzt dreht der Gigant um und ihr könnt einen weiteren Anlauf starten, das Biest zu zerstören.



3. Während ihr den Gegner bearbeitet, schleudert dieser immer wieder Feuerbälle in eure Richtung. Es gibt zwei Methoden, diesen auszuweichen. Entweder ihr nützt den Kupfer-Schild oder versucht den Geschossen geschickt auszuweichen. Die zweite Taktik zeigt sich hier als die effektivere, da der Schild schon nach wenigen abgeblockten Schüssen den Geist aufgibt. Weicht den Geschossen also lieber aus!



4. Um den Elefant zu besiegen, benötigt ihr drei gezielte Treffer. Hierbei kann jeder Schalter nur für eine Attacke gebraucht werden. Behaltet deshalb gut im Auge, welchen Hebel ihr bereits umgelegt habt. Nachdem ihr auch diesen Boss erledigt habt, öffnet sich in einer kleinen Cut-Szene das Tor zum Ausgang. Dieser führt euch wieder zurück zum Professor, der euch mit neuen Informationen über den nächsten Level versorgt.

Zieht mit der Pistole auf den Fahrer und jagt ihm ein paar Kugeln zwischen die Rippen. Darauf dreht sich der Gigant wieder in eure Richtung und feuert einige Salven aus seinem Rüssel auf euch. Weicht diesen geschickt aus und lauft wieder zwischen den Beinen hindurch. Wiederholt diesen Vorgang, bis das stählerne Monstrum zusammensackt.

In welchem Teil des Levels finde ich den Kelch?

Ihr erkennt den Kelch an der Markierung auf der Karte. Wie schon gesagt, achtet darauf, alle Gegner zu erledigen, damit ihr bereits die 100 Prozent habt, bis ihr an der Stelle seid.

Ich habe jetzt die beiden Schlüssel. Was soll ich als Nächstes machen?

Wenn ihr die beiden Schlüssel besitzt, könnt ihr das gigantische Zirkuszelt aufschließen. Der Eingang befindet sich an Punkt F auf der Karte.

Lauft einfach zu den beiden Schlüssel-löchern, welche von den Rittern bewacht werden. Nach einer kleinen Cut-Szene öffnet sich das Tor an der Vorderseite. Achtung! Sobald ihr im Inneren des Zeltseid, kommt ihr nicht mehr nach draußen. Füllt deshalb eure Energie voll auf, damit ihr für den nächsten Endgegner-Kampf gewappnet seid. Für diesen Boss benötigt ihr keine Munition. Verschwendet also keine wichtigen Goldstücke an den habgierigen Händler.



Wir begleiten jetzt Sir Dan bei seiner Reise zu dem Greenwich Observatory. Neben aggressiven Seeleuten muss er hier hauptsächlich auf seinen Kopf Acht geben.

Ich habe die Armbrust vom Professor. Wie nutze ich sie am besten?

Mit dieser Waffe könnt ihr Gegner aus sicherer Distanz erledigen. Behaltet aber immer eure Munition im Auge, denn diese kann schnell zu Ende gehen. Das dürfte wiederum zu eurem Ableben führen, vor allem wenn ihr von mehreren Gegnern angegriffen werdet. Ihr dürft maximal 200 Pfeile mit euch tragen, jedoch versorgt euch der Händler stets mit neuen.

Die Möwe hat mir meinen Kopf gestohlen. Wie bekomme ich ihn zurück?

Findet den Punkt auf der Karte, wo Danks Kopf liegt. Erledigt die Möwe mit zwei gezielten Hammer-Schlägen und setzt euren Kopf mit der Kombination L1 und Dreieck wieder auf.

Wie erledige ich am besten die Matrosen-Zombies?

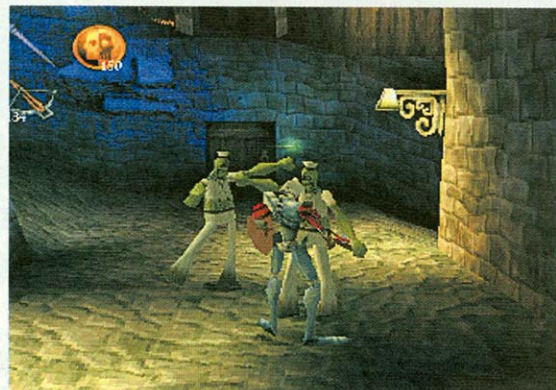
Erledigt sie am besten mit dem Hammer. Schon nach drei bis vier Schlägen gehen sie zu Boden.

Was soll ich als Erstes tun, wenn ich am Dock angekommen bin?

Füllt zuerst eure Lebensenergie und die Munition auf. Geht die Straße entlang und beschreitet das alte Schiff. Im Inneren findet ihr ein weiteres Puzzle.

Wie löse ich dieses Puzzle?

An der Wand seht ihr eine kleine Öffnung. Mit L1 + Dreieck legt ihr euren Kopf hinein. Durch erneutes Drücken dieser Tastenkombination schaltet ihr auf Danks Kopf. Mit L1 + R1 erscheinen euch jetzt verschiedene Symbole. Stellt die Schalter im Raum mit dem Ketten-Stab genauso ein und die große Zugbrücke senkt sich für euch.



■ Diese aufdringlichen Seemänner erledigt ihr am besten mit der Armbrust.

Was löst der Schalter beim Kelch aus?

Dieser Schalter fährt einen Steg aus, der euch den Weg zur Naval Academy öffnet. Am Ende des Steges ist gutes Timing gefragt, damit ihr weiterkommt.

Was habe ich zuerst in der Naval Academy zu erledigen?

Erledigt erst alle Zombie-Seeleute und füllt eure Energieleiste wieder vollständig auf. Es befindet sich auch ein Extra-Energie-Item auf dem Gelände, das ihr einsammeln könnt. Mit einer vollständig aufgefüllten Energie und ohne jeglichen Gegnereinfluss geht es dann ins Innere der Naval Academy.

Volle Schubkraft im PlayStation- Universum

**Galaktisches Heft
plus überirdische CD**



Raketenantrieb!

Einkaufshilfe –
Game-Lexikon mit
Infos, Bildern und
Experten-Bewertung
zu 700 PS-Games.
First Aid – Tipps &
Tricks-Data-Base zu
350 PS-Games.
Der umfangreichste
Tipps & Tricks-Teil
aller PlayStation-
Magazine.

**Alles einfach und
bequem von der CD
On-screen abrufbar!**

Multiphasen-Scan!

Exklusive spielbare
Demos zu aktuellen
Hits und Neuheiten:
Galerians, UEFA
Champions League
99/00 und Fighting
Force 2.
Monatlich die aktu-
ellsten Infos zur
PlayStation 2 in
dem umfangreichen
Play-Zone-Extraheft.

Sternschnuppe!

Die Top-Games
des Monats im
Video-Überblick –
atemberaubende
Trailer und
Filmsequenzen zu:
Colin McRae Rally
2.0, Nightmare
Creatures 2, F1
2000, Need for
Speed: Porsche
und ISS Pro
Evolution-
Wettbewerb.

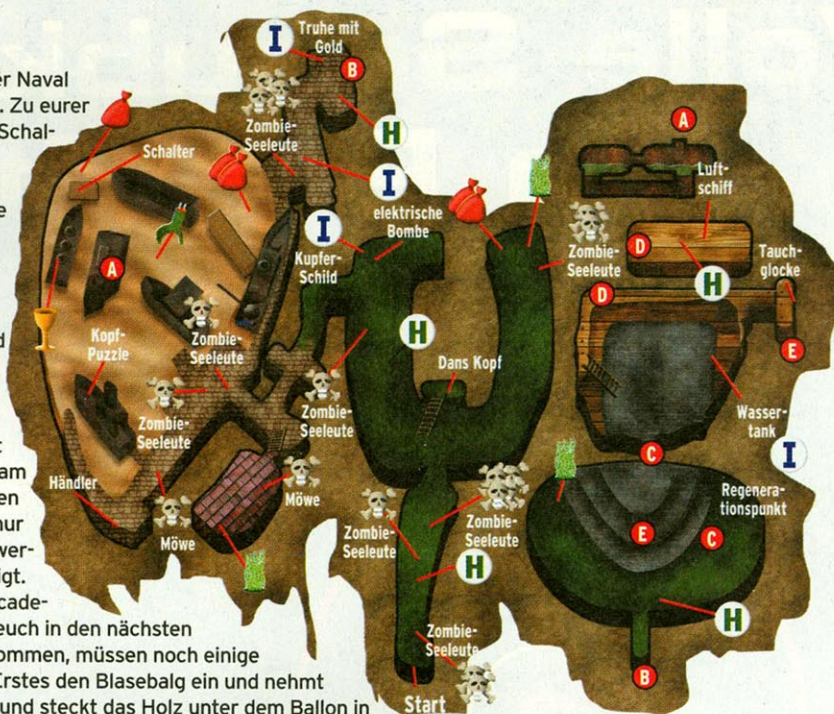
Mehr Heft – mehr Fun!

**Play Zone ist die
geballte
PS-Energie auf 156
Seiten. Spannende
Infos und aufregen-
des Insiderwissen
über Deine Konsole
und alle aktuellen
Games. Ein absolu-
tes Muß für alle
echten PlayStation-
Fans.**

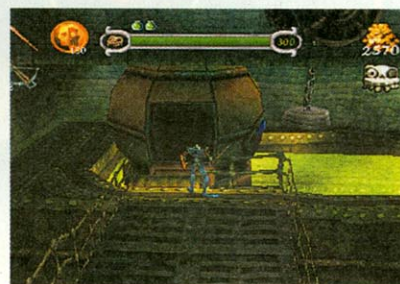
**Play Zone –
wissen was läuft.**

Wie komme ich von hier weg?

Da folgende Puzzle ist das schwierigste in der Naval Academy. Geht zuerst in das Gebäude hinein. Zu eurer Rechten seht ihr einen großen Tank mit drei Schaltern daran. Diese Hebel steuern den großen Magneten über dem Behälter. Klettert nun eine Etage nach oben. Dort befindet sich eine große Tauchglocke über dem Tank. Setzt euren Kopf hinein, damit die Glocke nach unten taucht. Mit der Tastenkombination L1 + Dreieck schaltet ihr wieder zu Dans Kopf. Jetzt seht ihr einen Blasebalg auf dem Grund des Tanks liegen. Um an diesen zu gelangen, müsst ihr den Magneten so steuern, dass er genau über dem Item zum Stehen kommt. Dabei hilft euch natürlich die Ansicht aus dem Kopf von Sir Daniel, welcher sich ja am nächsten am Geschehen befindet. Habt ihr den wichtigen Gegenstand eingesammelt, muss nur noch euer Kopf aus der Tauchglocke befreit werden und schon ist ein weiteres Rätsel bewältigt. Eure nächste Anlaufstelle ist das Dach der Academy. Hier findet ihr ein großes Luftschiff, das euch in den nächsten Level befördert. Um es aber startklar zu bekommen, müssen noch einige Vorbereitungen getroffen werden. Setzt als Erstes den Blasebalg ein und nehmt wieder die Fackel. Zündet diese am Feuer an und steckt das Holz unter dem Ballon in Brand. Springt jetzt im Rhythmus auf dem Blasebalg so lange, bis das Luftschiff vom Boden abhebt. Nach einer kleinen Reise erwartet euch ein Mini-Boss-Fight. Zückt euren Hammer und ladet diesen auf. Nähert euch den Schurken und schlagt so, dass sie von der Schockwelle getroffen werden. Ist einer ausgeknockt, müsst ihr den Überlebenden ähnlich bearbeiten. Allerdings braucht ihr ihn nicht zu suchen. Mit einer großen Geschwindigkeit holt euch dieser von alleine ein. Schmettert den Hammer rechtzeitig zu Boden, um auch diesen Gegner zu bändigen.



■ Nur wer Dans Kopf in die Öffnung steckt, kommt hier weiter.



■ Mit Hilfe der Tauchglocke erkennt Dan, wo sich der benötigte Blasebalg befindet.



Wie kann ich die Axt am besten nutzen?

Entweder verwendet ihr die Axt wie das Schwert oder ihr schleudert sie wie einen Bumerang gegen die Widersacher.

Was ist meine erste Aufgabe in den Kew Gardens?

Als Erstes benötigt ihr den Schlüssel zum Potting Shed. Er befindet sich gleich auf der rechten Seite.



■ Mit der Axt lassen sich die Kürbisköpfe am besten teilen.

Jeder getötete Kürbiskopf hinterlässt ein Antidote. Was sind Antidotes und wie wende ich sie an?

Während ihr durch den Level streift, trifft ihr immer wieder auf Menschen, die sich langsam in Kürbisköpfe verwandeln. Um sie zu heilen, benötigt ihr das Antidote. Wendet einfach das Gegenmittel wie eine normale Waffe an und heilt die Menschen mit der Action-Taste. Beeilt euch aber, denn ihr habt nur wenige Sekunden Zeit, die Menschen wieder zurückzuverwandeln.

Ich habe ein Wassertank-Ventil gefunden. Wofür ist es gut?

Dies ist das erste Rad von dreien. Im Inneren des Treibhauses ist es eure Aufgabe, alle zu finden und die Pflanzen mit Wasser zu versorgen. Ihr erkennt dabei die richtigen Ventile an der Farbe des Rades. Sobald ihr das richtige Rad angebracht habt, öffnen sich riesige Blüten. Über diese neuen Plattformen gelingt es euch spielend, in andere Bereiche vorzudringen. Um das Rätsel zu lösen, benötigt ihr ferner das Pond-Room-Ventil und das Hothouse-Ventil. Solltet ihr damit noch einige Probleme haben, werft doch einfach einen Blick auf die Karte. Hier erkennt ihr, an welcher Stelle ihr die richtigen Ventile findet.

Wie komme ich aus dem Treibhaus heraus?

Um aus der Vertiefung herauszukommen, müsst ihr den Baum nach oben klettern. Hierfür müsst ihr die zahlreichen großen Blätter und die Lianen am Stamm nutzen, welche aus dem Baum herauswachsen. Oben angekommen, hüpft ihr einfach wieder auf den Balkon, der eine Etage weiter oben um das Treibhaus führt. Springt aber nur mit größter Vorsicht, da ein Sturz von ganz weit oben sehr viel Energie abzieht.



■ Nach einer aufreibenden Kletterpartie erhaltet ihr die Früchte eurer Anstrengungen.

An welcher Stelle befindet sich der Kelch?

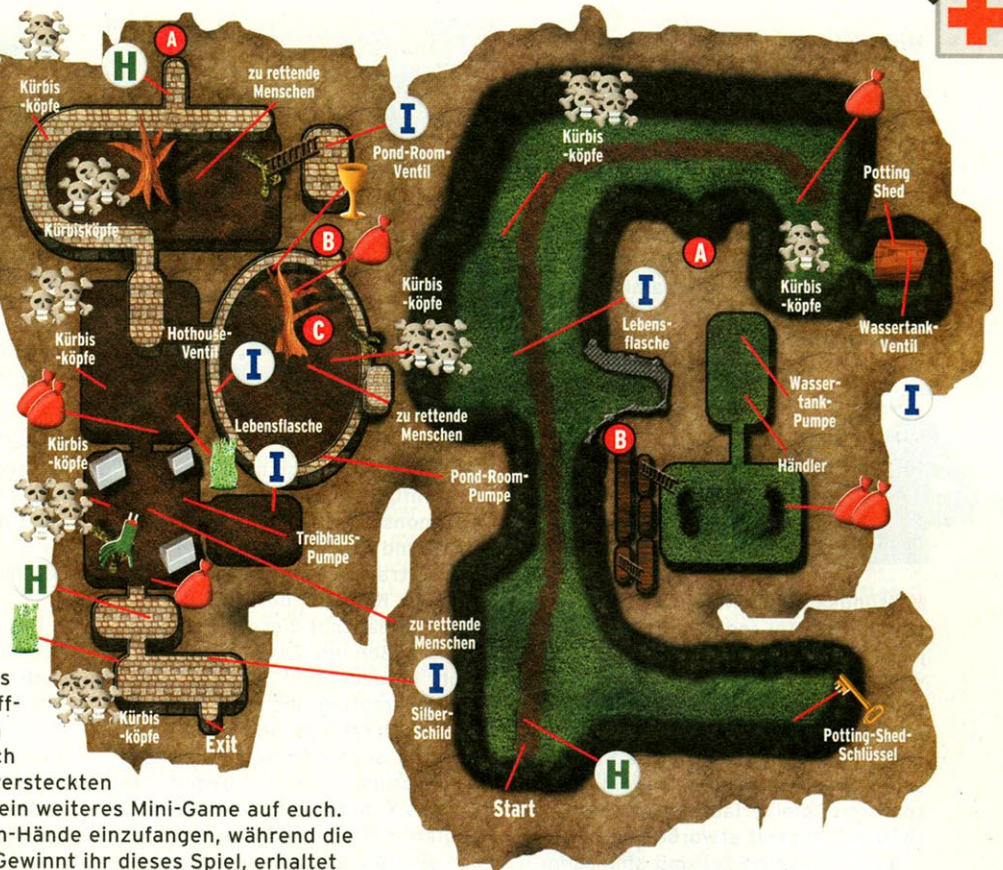
Der Kelch befindet sich im zweiten Treibhaus auf der Spitze des großen Baumes. Nur über die Blätter und die Lianen kommt ihr so weit nach oben, dass ihr die Trophäe greifen könnt.

Weshalb läuft eine Dan-Hand im Treibhaus-Ventilraum herum?

Wenn ihr in die Ecke des Raumes blickt, erkennt ihr eine kleine Öffnung in der Wand. Ihr könnt den Dan-Hand-Trick nutzen, um durch diesen Spalt in einen weiteren versteckten Raum zu gelangen. Hier wartet ein weiteres Mini-Game auf euch. Versucht möglichst alle vier Dan-Hände einzufangen, während die Kürbisse an euch vorbeierollen. Gewinnt ihr dieses Spiel, erhaltet ihr zur Belohnung eine Flasche mit Leben. Ihr wisst ja, bei MediEvil kann man nie genug Energie bei sich haben!

Ich werde von vielen Kürbisköpfen angegriffen. Was soll ich machen?

Um an dieser Stelle weiterzukommen, müsst ihr euch tapfer schlagen, denn erst wenn ein gigantischer Kürbis die Blockade an der Tür zerschlägt, dürft ihr den Raum verlassen. Bewegt euch und weicht den Attacken der Kürbisse aus. Hütet euch vor allem vor den großen Früchten, welche durch das Gelände rollen. Sie ziehen besonders viel Energie ab und blasen euch sehr schnell das Licht aus.



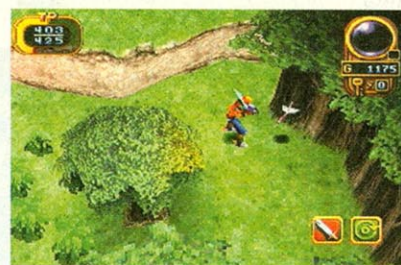
**FORTSETZUNG
FOLGT...**



Von Flint, Alexia, dem Reich Varuna und bösen Kräften

Alundra 2

Begleitet mit uns gemeinsam Flint auf seinen Abenteuern im Königreich Varuna, die er zusammen mit der Königstochter Alexia zu bestehen hat.



Um in Deadeye Zachs Spielhalle die Dartpfeile fliegen zu lassen, benötigt ihr zunächst welche. Die besiegten Affen im Kindra-Wald hinterlassen immer wieder einige dieser Artikel.

einem Besatzungsmitglied an. Achtet darauf, auch dann mit dem Schwert zu schlagen, wenn Blitze die Szene in helles Licht betten und euch somit die Sicht nehmen. Nach dem Kampf werdet ihr (vielmehr der kleine Flint) hinuntergeschleudert.

Das Dorf Paco

Der Bürgermeister des Dorfes findet euch bewusstlos am Strand wieder. Hilfsbereit pflegt euch seine Familie, bis ihr wieder zu Kräften kommt. Schaut euch im Dorf um und lernt Lord Prunewelle sowie die Königstochter Alexia kennen. Nachdem ihr mit allen Dorfbewohnern geredet habt, dürft ihr euren Weg zum Kindra-Wald antreten.

Grundsätzliche Hinweise

■ Grundsätzlich gilt, dass ihr mit jedem Einwohner redet. Untersucht jede Truhe und jede Ecke. Gerade die wichtigen Puzzle-Teile liegen einfach so frei zugänglich herum. Wir beschreiben deshalb nicht Standorte, die ihr sowieso seht. Manche Standorte erreicht ihr erst, nachdem ihr im späteren Spielverlauf die entsprechende Fähigkeit erworben habt. Vergeudet also keine Zeit mit sinnlosen Versuchen. Besucht bei jeder Gelegenheit das Haus von Jeehan und sprecht auch immer mit seinem Lehrling. Hierfür erhaltet ihr Informationen und Kombo-Attacken. Dass Spar Schweine von euch kurzerhand aufgenommen und zertrümmert werden, um an Kleingeld zu gelangen, dürfte klar sein.



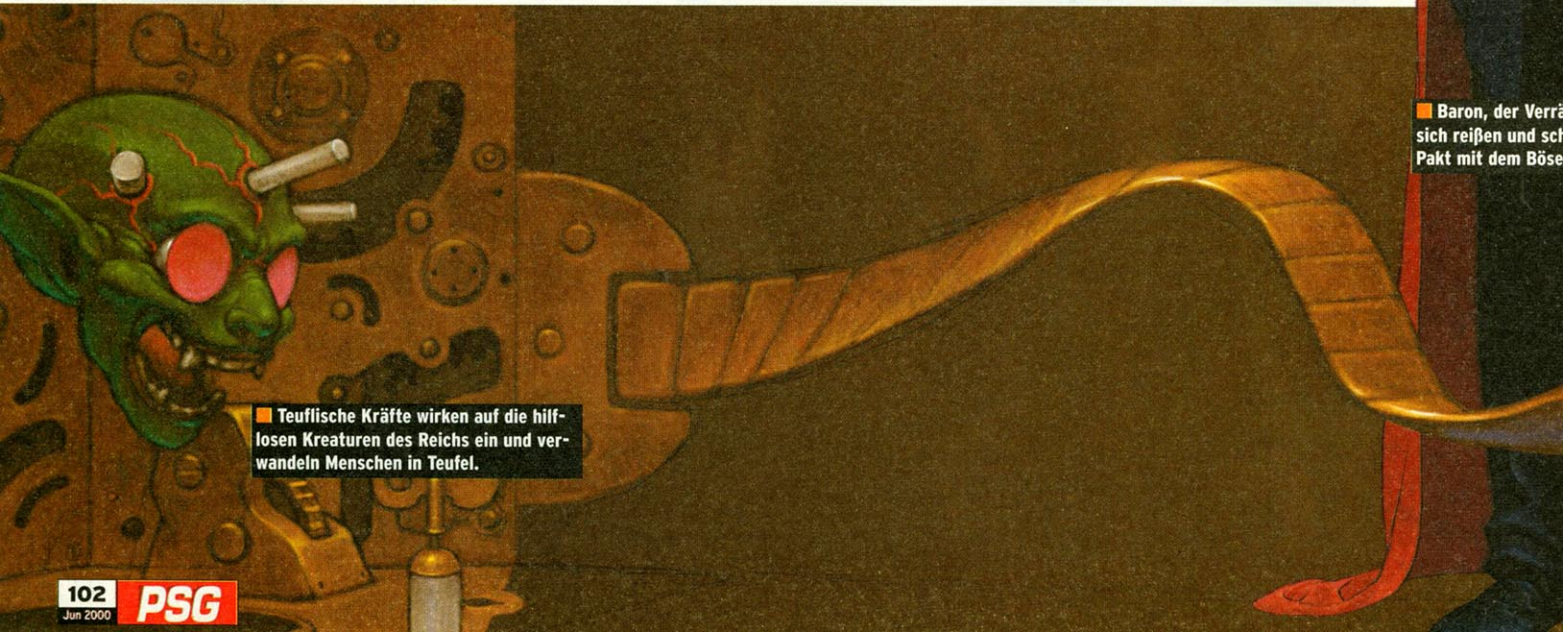
■ Geld und Goodies sind versteckt im Gestrüpp. Setzt euer Schwert ein, um an diese zu gelangen.

Das Vogelmonster

Euer Abenteuer beginnt in einem Luftschiff, dem geheimnisvollen Vogelmonster. Orientiert euch erst einmal und macht euch mit der Steuerung vertraut. Ihr werdet auf Zeppo und seine Kinder Albert und Ruby treffen. Belauscht diese und schaut euch draußen um. Zwangsläufig werdet ihr entdeckt und Zeppo attackiert euch. Überspringt die Feuerwälle, die er auf euch schießt, und rennt immer dann weg, sobald er sich mit einem Riesensprung in die Luft begibt. Der Rest des Kampfes ist reines getimtes Reagieren. Habt ihr ihn besiegt, steht noch eine Auseinandersetzung mit



■ Wichtige Informationen erhaltet ihr von den Einwohnern benachbarter Ortschaften.



■ Teuflische Kräfte wirken auf die hilflosen Kreaturen des Reichs ein und verwandeln Menschen in Teufel.

■ Baron, der Verräther, reißt sich los und schließt einen Pakt mit dem Bösen.

■ Der Kindra-Wald

Hier gilt es zunächst, Geld einzustreichen. Das gesamte Spiel versetzt viele Situationen wieder in den ursprünglichen Zustand, nachdem ihr einen Abschnitt neu betretet. Schlagt die Büsche mit dem Schwert und sammelt das Geld ein. Verlasst einfach einen Abschnitt und betretet diesen neu, um mehr Geld auf euer Konto zu scheffeln. Kauft dann beim Händler im Paco-Dorf das bessere Schwert und die kleine Lebenskammer, um gerüstet zu sein. Deckt euch auch mit Kräutern ein, denn die sind bitter nötig. Der Wald selbst ist sehr geradlinig aufgebaut. Dreht mit den Schultertasten die Szene, um stets versteckte Eingänge zu entdecken. Ihr findet so beispielsweise einen Händler, der überfallen wurde und euch im Tausch gegen Kräuter einen Kompass überlässt. Auch versteckt sich im Wald in einer Truhe ein Puzzle-Teil. Dieses benötigt ihr im späteren Spielverlauf. Die Gegner solltet ihr immer alle bekämpfen und besiegen, denn nur so werden an einigen Stellen Schatzkisten und verborgene Wege zugänglich. Nachdem der Wald durchquert wurde, trifft ihr Alexia wieder. Sie überreicht euch ein



■ Schwertmeister Jeehan ist ganz versessen auf die vielen Puzzle-Teile, die ihr ihm besorgt. Stolz präsentiert dieser euch dann auch die optischen Resultate.



Puzzle-Teil. Sie hat eine Absturzstelle gefunden und überredet euch, mit ihr zusammen das Wrack zu untersuchen. Bei diesem befindet sich ein gewaltiger Baum. In seinem Inneren verbirgt sich ein Lebensenergiespender. Schaut euch dann im Wrack genauer um. Leert die Kisten und speichert oben ab. Ihr werdet dann mit einem Katzenmonster konfrontiert. In diesem Kampf solltet ihr Folgendes berücksichtigen: Kommt den Hufen nicht zu nahe! Befindet sich das Monster im Lauf, kann es nur von der Seite her mit Schwertschlägen attackiert werden. Nach jedem Treffer, den ihr landet, attackiert das Monster sehr schnell euch. Deshalb gilt es, nach einem Treffer sofort seitlich wegzulaufen.

Bevor das Monster seine Strahlen-Attacke loslässt, sollte es per Rennangriff am Kopf getroffen werden (Timing-Sache). Habt ihr genügend gepunktet, so dass sich der Gegner einmal kurz auf den Boden legt, werdet ihr von den Blöcken aus mit Flammenangriffen eingedeckt. Rennt sofort, nachdem ein Schatten zu sehen ist, in die jeweils diagonal gegenüberliegende Ecke, um euch zu schützen. Attackiert erst wieder, wenn das Monster herunterkommt. Mit genügend Kräutern zur Lebensauffrischung sollte der Sieg euer sein. Kehrt mit Alexia nach Paco zurück.



■ Neu erworbene Attacken dürfen gleich ausprobiert werden.



■ Das ausgebombte Paco

Eine gewaltige Kriegsmaschine hat Paco dem Erdboden gleichgemacht. Redet mit den verstörten Einwohnern und betet bei der Statue des Schwertmeisters, um Zugang zu seinem Verlies zu erhalten. Hier erfahrt ihr alles über die Puzzle-Teile, die ihr an allen

ie Macht an
h vor einem
rück.

■ Flint, der Hauptheld der Geschichte, sorgt mit seinen flinken Sprint-Attacken für Respekt beim Gegner.



Herumstehende Sparschweine werden ganz einfach geplündert, um an Bargeld zu gelangen.

Ecken und Enden des Reichs vorfindet. Für jedes gelöste Puzzle wird euer Held mit einer neuen Attacke vertraut gemacht. Aus diesem Grund solltet ihr bei eurem Abenteuer stets die Augen offenhalten.

Tortuga-Strand

Euer nächster Weg führt euch zum Tortuga-Strand. Die Rätsel hier sind leicht zu lösen. Bei den Sprungeinlagen solltet ihr mit den Schultern



Mephisto, der durchtriebene Hofzauberer. Er verwandelt einfache Kreaturen in willenslose Geschöpfe.



Der Doppelschlag, den Flint nach dem Lösen des ersten Puzzles erhält, zieht Gegner doppelt Energie ab.



Standorte von Schatzkisten, an die ihr noch nicht gelangt, solltet ihr euch merken und später mit neu erlernten Fähigkeiten leer räumen.

tasten die Szene stets so fixieren, dass ihr den besten Überblick habt. Die schnellen Raubvögel attackiert ihr, sobald sie nahe genug am Boden sind. Wild gewordene Erdschweine solltet ihr nach einer Attacke durch Rennen ablenken, um danach erneut zuzuschlagen. Das goldene Portal öffnet ihr, indem der herabgefallene Brocken gegen dieses geworfen wird. Im oberen Bereich zündet ihr mit der Fackel die Kirschbombe auf dem Fels, um an die Kiste mit dem Puzzle-Teil zu gelangen. Die Goodies der Wasserstatuen werden durch Werfen mit einem Wasserpot erreicht. Hierzu tretet

ihr einfach auf den Trittschalter, der sich im Level befindet. Die letzten beiden Barrieren, die auf euer Schwert recht widerspenstig reagieren, rennt ihr mit einer Lauf-Attacke, ohne die Waffe in der Hand zu halten, einfach um.

Toroleo

Betretet den Ort und schaut rechts bei der Stier-Arena nach. Pierre findet ihr beim oberen Dorfabschnitt nach der Brücke. Dieser hat jedoch verstärkten Ärger mit seiner Frau. Daher müsst ihr ihn bei der Stier-Arena aufsuchen, um durch seine Gegenwart die Ehefrau zu beruhigen. Bevor ihr den Ort verlasst, wird erneut jedes Haus durchsucht, um alle Goodies einzustecken. Mit genügend Geld kann euer Schild aufgerüstet werden. Speichern und Energie-Erfrischung wird im lokalen Wirtshaus getätigt. Setzt dann euren Weg durch Pierres Hütte fort. Nachdem ihr an dieser Stelle des Spiels



Hier müssen Gegner in die Gruben gelockt werden, um zu erreichen, dass alle drei Schalter gleichzeitig gedrückt werden. Das Gegnerfoppen kann sich als Geduldsspiel erweisen.



Ich brauche noch 11 Teil(e), damit ich dieses Puzzle beenden kann.

Alexia, die kesse Prinzessin. Sie hält Flint auf Trab und steht ihm im Kampf mutig zur Seite.



seid, solltet ihr Jeehan aufsuchen. Gebt ihm die Puzzle-Teile und redet mit seinem Lehrling. Flint erhält nun einen neuen Angriffsmove, kombiniert mit dem Schutzhandschuh.



■ Mithra-Tal

Hier findet ihr die Kriegsmaschine, die Paco vernichtet hat, und die Piratenbande. Auch hier gilt, dass viele Mechanismen zum Weitergelangen erst ausgelöst werden, nachdem ihr alle Gegner in einem Abschnitt erfolgreich bekämpft habt. Um die Rätsel im Inneren zu meistern, legt ihr im unteren Bereich in den Räumen die Schalter um. Nehmt erst die linke, dann die rechte und abschließend die mittlere Tür. Die Gegner, auf die ihr trifft, solltet ausgeschaltet werden. Den Feuerspeiern geht ihr so lange aus dem Weg, bis diese pausieren und ihr zuschlagen könnt. Achtet bei den Hunden mit den Stachelschwänzen darauf, dass ihr diese nur von der Seite angreift. Die Anlage mit den Metallkugeln überwindet ihr durch simples rechtzeitiges Springen. Ihr werdet einen Raum mit einer Kirschbombe finden. Leider scheint hier keine Fackel

zu sein. Positioniert die Bombe vor dem Felsen und foppt die Feuerspeier so lange, bis diese für euch die Lunte entfachen. Weiter oben findet ihr einen Raum mit seltsamen roten Rollen. Schaut die Markierungen am Boden genau an. Hier heißt es, im Laufschrift verbunden mit Sprüngen einen Hürdenlauf hinzulegen. Das nächste kleinere Rätsel findet ihr in Form von drei Schaltern vor, die im Boden eingelassen wurden. Versucht eure Gegner in diese Vertiefungen zu locken und springt selbst auf den dritten Schalter. Oben angekommen, seht ihr Alexia, die gerade die Piraten bezaubert. Es folgt ein ziemlich stressiges Rennen. Ihr müsst vor dem Ochsen flüchten. Auf dem Rennen liegen mehrere Abschnitte vor euch. Folgendes muss beachtet werden: Weicht Steinblöcken schnell aus, ansonsten bremsen euch diese stark ab. Lasst lieber ein Goodie auf der Strecke liegen und beeilt euch. Kleine Raketen beschleunigen euch kurzfristig, jedoch folgen ab dem dritten Abschnitt Sprungeinlagen. Diese sind am Boden mit Zeichen markiert. Ihr habt im Sprung stets die Möglichkeit, auf die Seiten der Strecke auszuweichen. Schaut also immer ganz genau hin, um gemeine Fallen zu meistern, denn manchmal muss versetzt gesprungen werden. Als goldene Faustregel solltet ihr euch fast immer genau in der Mitte der Strecke aufhalten, damit ihr

auf auftauchende Hindernisse schneller reagieren könnt. Habt ihr das Wettrennen heil überstanden, dürft ihr euch nun mit dem Ochsen im Kampf messen. Zuerst kann man seinen Fausthieben und Attacken ganz einfach ausweichen, indem man genügend Abstand einhält. Versucht ihn so zu reizen,



■ Viele Mechanismen werden erst ausgelöst, nachdem alle Gegner im Abschnitt besiegt wurden.



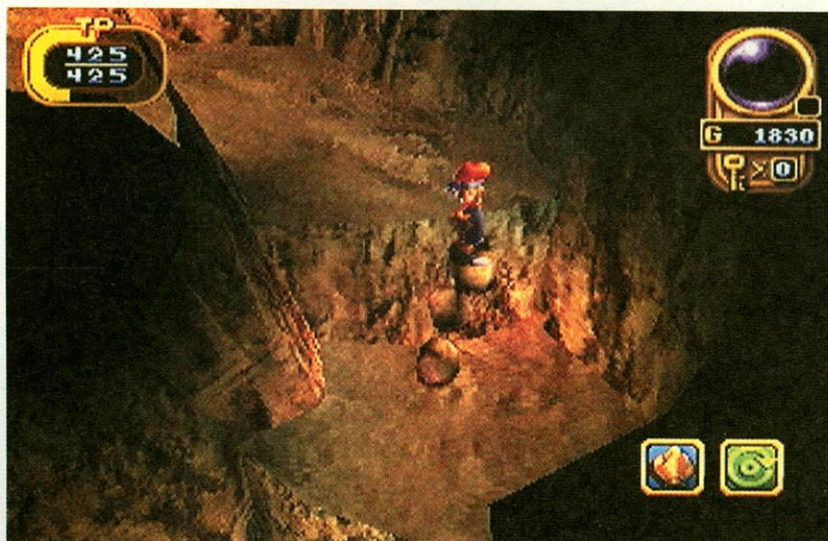
■ Mit dem richtigen Timing überspringt Flint geschickt die Walzen mit den Rasierklingen. Orientiert euch an den Markierungen auf dem Boden.



■ Nutzt die Gelegenheit, bei Deadeye Zachs einzukehren und eine Runde Dart zu spielen, denn mit genügend Punkten auf dem Konto tauscht ihr diese gegen wichtige Gegenstände ein.



■ Willenlose Monster werden Flint entgegengestellt. Schafft er es, sie alle zu erlösen?



Herumliegende Felsbrocken müssen versetzt übereinander getürmt werden, um eine Treppe zu bilden.

dass er den Felsbrocken nach euch rollt. Weicht diesem dann aus. Ist der Ochse selbst vom Fels getroffen und benommen, kann er attackiert werden, jedoch nur mit einem Schlag. Dann heißt es, das Spiel zu wiederholen. Nachdem er einmal zu Boden gefallen ist, attackiert er euch selbst als rollende rasende Kugel. Weicht auch diesen Attacken aus. Nur wenn ihr nicht getroffen werdet, bleibt er benommen stehen und kann einmal attackiert werden. Nachdem er besiegt wurde, erhaltet ihr ein Sparschwein, dessen Inhalt ihr schnell aufsammeln solltet, sowie eine weitere große Lebenskammer. Sollte es euch langweilig sein, könnt ihr den Ochsenpanzer noch ein wenig durchsuchen. Macht euch dann auf den Weg nach Toroledo.



Achtet darauf, keines der wichtigen Puzzle-Teile zu übersehen.



■ Pierres Suche nach dem Glück

Dort angekommen, herrscht wieder einmal dicke Luft. Pierres Frau hat sich mittlerweile mit einem Morgenstern bewaffnet, um ihrem Ehegatten mit schlagfertigeren Argumenten die Meinung zu sagen. Speichert und sucht Pierre bei der Heulenden Höhle.

■ Heulende Höhle

Rennt Pierre einfach hinterher. Um die Bodenplatte in Gang zu setzen, erfordert es ein wenig Timing, die Kirschbombe mit der Fackel zu zünden und gleichzeitig den zweiten Schalter zu betätigen. Auf eurer Verfolgungsjagd gelangt ihr zu Deadeye Zachs.



Zuerst positioniert ihr die Kirschbombe am Schalter. Dann wird die Fackel geworfen. Ist die Bombe gezündet, eilt ihr schnell zum zweiten Schalter, um synchron diesen zu betätigen.

■ Deadeye Zachs

Hier trifft ihr Pierre erneut, der jedoch einfach wieder fortrennt. Schaut euch bei Zach ein wenig um. Ihr dürft eine Runde Dart spielen, vorausgesetzt ihr habt genügend Pfeile im Kindra-Wald eingesammelt. Ansonsten kann dies im Kindra-Wald nachgeholt werden. Für das Dartspielen erhaltet ihr Punkte, die ihr danach gegen wertvolle Gegenstände und Goodies eintauschen dürft. Allerdings erfordert dies doch etwas Zeit. Verlasst Zach, nachdem ihr so lange gespielt habt, wie euch gerade der Sinn steht, und kehrt zur Heulenden Höhle zurück.

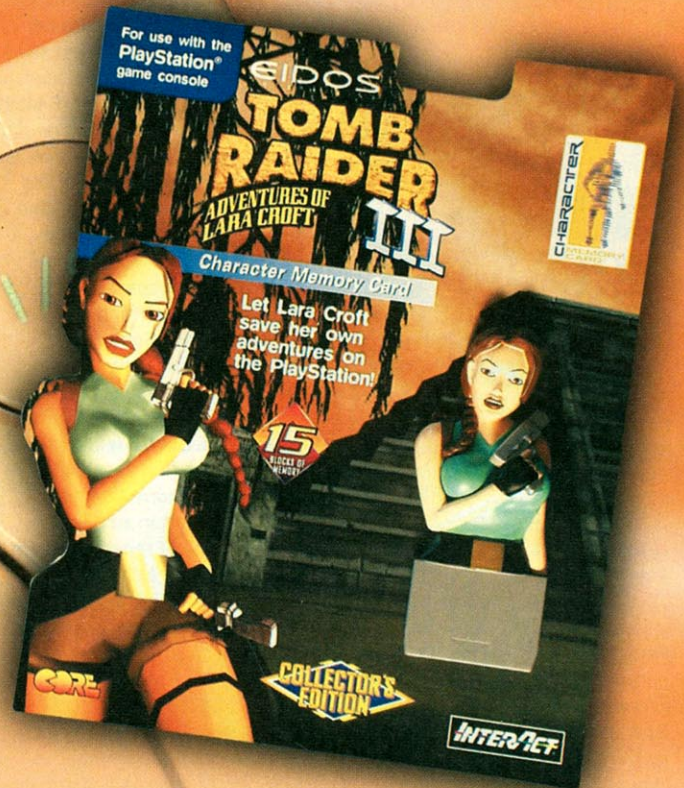
■ Heulende Höhle

Pierre ist außer sich vor Wut, da er das vermeintliche Haus des Glücks nicht gefunden hat. Er bewirft euch mit Steinen. Schlichtet diese versetzt übereinander und folgt ihm zum Ort westlich, genannt Dunkles Netz.



Tapfer hat Flint seine ersten Schritte unternommen und beherrscht schon verschiedene Attacken.

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.

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



- **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.**

☒ **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 Prämiempfänger 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!

Erste Kritik an Sonys Wunderkonsole



Verleihversion abgeändert?

Euer Mag ist zwar nicht das einzige, was ich (fast regelmäßig) lese, aber eines der besten. Einige Fragen hätte ich aber trotzdem: In eurem Syphon-Filter-2-Test schreibt ihr was von grünem Blut. Ich hatte mir die deutsche Verleihversion (stand auf der Packung) ausgeliehen und da war das Blut schön rot. Ist das nur in der Verleihversion so? Außerdem steht im Test, dass Syphon Filter 1 nur als Import zu haben war oder ist. Das Nest, aus dem ich komme, ist sicher kein Spielerparadies, aber Teil 1 ist hier überall zu bekommen, natürlich nur mit grünem Blut. Noch eine Frage

zum Schluss: Ist Medal of Honor eigentlich auf dem Index gelandet? Man hört immer was anderes. Ich hab zwar die englische Version, aber neugierig bin ich doch.

Peter (E-Mail)

Gut aufgepasst, Peter. Als der Test für Syphon Filter 2 bei uns anstand, schickte uns Sony eine spezielle Version mit grünem Blut. Warum diese für den deutschen Markt angepasste letztendlich nicht veröffentlicht wurde, weiß nur Sony allein. Schließlich läuft Sony Gefahr, das Produkt nach einer Indizierung wieder vom Markt nehmen zu müssen. Die Verleihversion unterscheidet sich dabei in keiner Weise von der normalen Verkaufspackung. Nun zu deiner abschließenden Frage: Gerade in diesen Tagen erreichte uns ein Schreiben der BPJS, auf dem das Spiel Medal of Honor für indiziert erklärt wird.

PlayStation-2-Logo

Liebes PSG-Team. Die Artikel zu den aktuellen und kommenden PS2-Spielen sind wirklich gut, jedoch muss ich etwas kritisieren:

Sie sind teilweise nur sehr problematisch der Konsole zuzuordnen, d.h. man kann nur schwerlich erkennen, ob es sich bei dem

„Ich kenne eine Person, die sich die PlayStation 2 als Japan-Version importieren ließ. Sie behauptet schlicht, dass die PS2 eindeutig schlechter sei als das Sega-Produkt namens Dreamcast. Weiter meint er, dass alle PlayStation-Magazine von Sony bezahlt werden, nur weil sie berichten, dass die PlayStation 2 ultimatativ sei.“

Tobi (E-Mail)

entsprechenden Bericht um ein PS- oder ein PS2-Spiel handelt. Bestes Beispiel: der Bericht zu Driving Emotion Type-S. Nur wer das Vorwort gelesen hat, wusste, dass dies ein PS2-Spiel ist. Im Text wird dies mit keinem Wort erwähnt. Mein Vorschlag: in die Überschriftleiste einen zusätzlichen Punkt aufnehmen, zum Beispiel System PS oder eben PS2. Außerdem habe ich eine Frage. Kann die PS2 die Daten der „alten“ Memory-Cards auslesen bzw. auf die neuen Cards übertragen? Oder kann man alte PS-Spiele zwar abspielen, muss sie aber von vorn beginnen, weil die Spielstände verloren sind?

Ludger Wöste

Mit deiner Kritik muss ich dir wirklich Recht geben, Ludger, dass eine eindeutige Kennzeichnung des Systems PS2 oder PSX fehlt. Wir arbeiten deshalb momentan an einem eigenen Logo für PS2-Spiele, damit der Unterschied deutlicher wird als bei Driving Emotion Type-S. Zu deiner zweiten Frage sei gesagt, dass die Memory-Card der alten PlayStation ohne Probleme an der PlayStation 2 eingesteckt werden kann. Genau wie bei der neuen Speicherkarte dürft ihr in einem Menü Spielstände verschieben, löschen oder kopieren.

PlayStation 2 schlecht?

Ich schreibe euch aus folgendem Grund: Wie soll ich nur anfangen? Na ja, lest oder hört einfach mal zu. Ich bin seit zwei Jah-

ren nun ein bescheidener Chefredakteur einer Schülerzeitung, die sich PlayStation Attack nennt. Wie der Name schon sagt, berichten wir ebenfalls über die Sony-Konsole, jedoch in etwas kleinerem Umfang als ihr (250 bis 400 Leser). Dies wollte ich nur nebenbei erwähnen. Fast jedes große Magazin, das über die Konsolenbranche schreibt, behauptet, dass die PlayStation 2 perfekt wäre. Dies glaubt unsere Redaktion auch, obwohl wir die neue PS noch nicht haben. Jedoch kenne ich eine Person, die sich die PlayStation 2 als Japan-Version importieren ließ. Sie behauptet schlicht, dass die PS2 eindeutig schlechter sei als das Sega-Produkt namens Dreamcast. Weiter meint er, dass alle PlayStation-Magazine von Sony bezahlt werden, nur weil sie berichten, dass die PlayStation 2 ultimatativ sei. Lügner, Unwissende nennt er solche Magazine, mit denen er auch euch meint. Jedoch sagt er, dass andere Magazine die wahren Wissenden sind, die auch schreiben, was der Wahrheit entspricht. Bitte, bitte, sagt das Gegenteil und bleibt bei der Wahrheit! Ich persönlich glaube diesen Schwachsinn natürlich nicht. Doch wem soll ich glau-

- LESERCHARTS TOP 10**
1. Gran Turismo 2
 2. Resident Evil 3: Nemesis
 3. Final Fantasy VIII
 4. Fear Effect
 5. Metal Gear Solid
 6. Dune 2000
 7. F1 2000
 8. FIFA 2000
 9. Theme Park World
 10. Syphon Filter 2

PS2, MACHT 2, MACHT 3



■ Unser Dank für dieses geniale Bild geht an Michael Stierstorfer aus Tegernheim. Weiter so!

ben? Euch, die schreiben, dass die PlayStation 2 perfekt ist, oder meinem ehemaligen besten Freund, der die PlayStation 2 zu Hause stehen hat und genau das Gegenteil behauptet?

Tobi (E-Mail)

Tja, Tobi, mach dir in diesem Punkt nur mal keine allzu großen Sorgen. Genau wie bei jedem anderen Konsolen-

Launch bisher, war das Spiele-Line-up der PlayStation 2 nicht gerade besonders gut gelungen. Das hat aber in keiner Weise etwas mit der Qualität der Konsole zu tun. Die PlayStation 2 ist bestimmt die momentan leistungsfähigste Konsole auf dem Markt, aber die momentan noch im Beta-Stadium befindlichen Entwickler-Tools von Sony erlauben es den Codern zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht, das Gerät auch nur ansatzweise auszureizen. Ähnlich war es ja auch beim Sega Dreamcast, der zum Japan-Launch neben Virtua Fighter 3 nur ein erbärmliches Godzilla und Pen Pen vorweisen konnte. Warte erst einmal ab,

was Sony zum Europa-Release aus dem Hut zaubert. Mit Titeln wie Wipeout Fusion, dem Edler Rennspiel The Gateway, FIFA 2000, Drakan 2, Dropship, Munch's Oddyssey, Unreal Tournament oder Gran Turismo 2000 werden sicherlich allen Kritikern die Knöpfe aus der Hose heraus-springen. Hör einfach nicht auf

die anderen. Du kennst doch die Wahrheit.



N-GEN

RACING™



■ Diese kunstvolle Zeichnung haben wir Myriam Wendel aus aus Püttlingen zu verdanken.

■ Lightgun defekt?

Ich bin ein begeisterter Fan von Lightgun-Shootern, seit ich mir die „gute“ PlayStation zugelegt habe. Vor einigen Tagen habe ich mir das Spiel Die Hard Trilogy 2 gekauft. Ich habe dann meine Erazor MP5, wie es im Handbuch erklärt ist, angeschlossen und die PlayStation eingeschaltet. Im Titelbildschirm war ein roter Punkt zu sehen. Also habe ich mir gedacht, dass die PlayStation die Pistole erkannt hat, und habe den Scharfschützen-Modus ausgewählt. Nachdem dieser geladen war, hat die Lightgun aber nicht funktioniert. Im Handbuch steht auch, dass unter OPTIONEN der Menüpunkt WAFFE KALIBRIE-

REN erscheinen muss, was aber bei mir nicht der Fall war. Auch als ich an der Pistole den Knopf GUNCON ON/OFF gedrückt und die PlayStation neu gestartet habe, konnte ich sie nicht im Spiel benutzen. Ich würde mich freuen, wenn ihr meine Frage beantwortet.

Dennis von Mallek

Es ist manchmal ein Problem, Lightguns mit bestimmten Spielen zu betreiben. Entwickeln die Coder ein dafür geeignetes Spiel, bekommen sie bestimmte Tools von Sony geliefert, mit denen sie diese Abfrage programmieren. Diese Software ist aber meistens für sonyeigene Produkte ge-

schrieben, so dass es manchmal zu Kompatibilitätsproblemen kommen kann. Besonders Pistolen mit Dauerfeuer und Auto-Reload verweigern oft den Dienst. Überprüfe deshalb, ob alle Sonderfunktionen der Kanone abgeschaltet sind, bevor du das Spiel startest. Wenn nach wie vor Probleme auftreten, musst du dir eine G-con Lightgun zulegen.

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

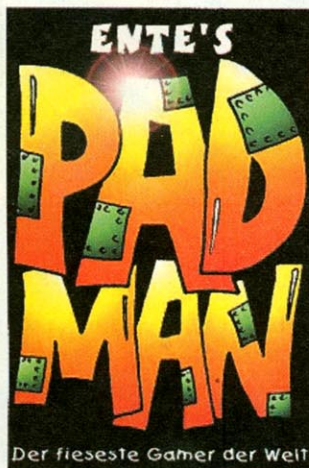
Weshalb gibt es manche Sportspiele, etwa Triple Play 2000, nicht mehr? Sportspiele, die vorwiegend das Thema American Sports behandeln, werden für Deutschland meistens nur in begrenzter Auflage produziert. Das hängt mit der nicht vorhandenen Nachfrage nach diesen für Deutschland zu exotischen Sportarten zusammen.

Wie kann ich meine Spiele auf Videoband aufnehmen?
Um dein Spielergebnis, zum Beispiel für unseren Highscore, auf eine Videokassette zu bannen, benötigst du lediglich einen

Recorder mit Scart- oder Chinch-Eingang. Nur wenn du eine NTSC-Konsole besitzt, bleibt die Aufnahme in Schwarz-weiß.

Warum ist statt Gunther das Bild von Kenny abgedruckt?
Unser Gunther ist mit Leib und Seele South-Park-Fan. Spätestens als er sich einen orangenen Anorak mit enger Kapuze zulegte, fiel er in unseren Redaktionsräumen auf. Als wir die Bilder der Redakteure knipsten, wollte er diesen nicht ablegen. Auch jetzt läuft er noch mit seinem Lieblingsmantel auf die Arbeit.

Wieso gibt es nicht mal zur Abwechslung Aufkleber? An meinen Wänden ist kein Platz mehr für Poster.
In früheren Ausgaben hatten wir des Öfteren Aufkleber beigelegt. Allerdings ist die Produktion dieser Goodies relativ teuer. Deshalb konzentrieren wir uns auch in Zukunft lieber auf die Produktion von aufwändigen Postern. Mit der Hilfe einiger Spiele-Firmen sind dabei schon oft sehr schöne Motive entstanden. Wie wäre es denn, wenn du wieder einmal deine alten Poster gegen einige neue austauschst?



HIGHSCORE

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!



1. 01:03:442 min,
T. Gößwald, Lambrecht
2. 01:05:608 min,
M. Wiatrek, Nürnberg
- 3.

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 Promovideo
Über 30 Trend-Motive
In Edler Hochglanz-
Effekt-Optik
- Garantiert Ohne
Spuren Ablösbar
Und Sogar
Wiederverwendbar

**JETZT
 AUCH FÜR
 DREAMCAST**



Exklusiv-Vertrieb in Deutschland

dynatex

Händleranfragen: dynatex GmbH • Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
 Einzelkunden können Graphic-Kit direkt bestellen: www.dynatex.de

Erhältlich bei:



RED ZAC

TOYS 'R' US

Mai

5. Mai	Galerians	Crave
10. Mai	Rescue Shot	Namco
15. Mai	V-Rally 2 - Platinum	Infogrames
17. Mai	Jackie Chan's Stuntmaster	SCED
19. Mai	True Pinball - Best of Infogrames	Infogrames
19. Mai	Worms - Best of Infogrames	Infogrames
19. Mai	The Misadventures of Tron Bonne	Virgin
24. Mai	Ronaldo V-Football	Infogrames
26. Mai	Radikal Bikers	Infogrames
26. Mai	Beatmania - European Edition	Konami
26. Mai	Vandal Hearts 2	Konami
26. Mai	Alundra 2	Activision
26. Mai	Need for Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts
29. Mai	Armored: Project S.W.A.R.M.	Acclaim
31. Mai	Tombi 2	SCED
Mai	Spin Jam	Virgin
Mai	Crisis Beat	Virgin
Mai	Guilty Gear	Virgin
Mai	Toshinden 4	Virgin
Mai	Martian Gothic: Unification	Take 2
Mai	Spiderman	Activision
Mai	Roadsters	Titus
Mai	Caesar's Palace 2000	Beam Software
Mai	NBA in the Zone 2000	Konami
Mai	Ubik	tba.
Mai	Evo's Space Adventure	Take 2
Mai	Hydro Thunder	Konami
Mai	Pool Academy	Ubi Soft
Mai	Jet Rider 3	SCED
Mai	Team Buddies	SCED
Mai	Silent Bomber	Virgin
Mai	Street Fighter EX + Alpha 2	Virgin
Mai	Dracula	Cryo
Mai	World Champion Snooker	Codemasters
Mai	Speedball 2100	Empire Int.
Mai	Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim

Alundra 2



Nach dem sehr gelungenen ersten Teil des Japano-Rollenspiels beglückt uns Hersteller Matrix zwei Jahre später mit Teil 2. Auch diesmal kam es mit einer Traumwertung von 85 % davon. RPG-Fans dürfen also sparen.

Auch Whoopee Camp setzt mit Tombi 2 auf konsequente Verbesserung ihres Erfolges Tombi. Der kleine rosaschopfige Höhlenjunge ist diesmal auf der beschwerlichen Suche nach seiner verschwundenen Freundin. Ob die merkwürdigen Schweine, die das Land beherrschen, etwas mit ihrem Verschwinden zu tun haben? Tombi 2 ist auf jeden Fall ein lohnenswerter Kauf für Jump&Run-Fans.



Tombi 2

Juni

2. Juni	Ballistic	Infogrames
2. Juni	Rock the Rink	Electronic Arts
7. Juni	Fußball Live - Platinum	SCED
7. Juni	Dragon Valor	Namco
7. Juni	Legend of Legaia	SCED
9. Juni	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters
15. Juni	Catan - Die erste Insel	Infogrames
15. Juni	Anstoß Premier Manager	Infogrames
16. Juni	Frontschweine	Infogrames
16. Juni	Heart of Darkness - Best of Infogrames	Infogrames
16. Juni	V-Rally - Best of Infogrames	Infogrames
21. Juni	Wacky Races	Infogrames
23. Juni	Suikoden 2	Konami
26. Juni	Techno Mage	Infogrames
28. Juni	Cold Blood	SCED
Juni	Alien Resurrection	Electronic Arts
Juni	Earthworm Jim 3D	Virgin
Juni	Baldur's Gate	Virgin
Juni	Vagrant Story	Crave
Juni	Walt Disney: Magical Racing Quest	SCED
Juni	Ford Racing	Empire Int.
Juni	Bishi Bashi Special	Konami
Juni	DSF All Star Tennis 2000	Ubi Soft
Juni	Mike Tyson Boxing	Activision
Juni	Infestation	Ubi Soft
Juni	The Flintstones: Bedrock Bowling	Ubi Soft
Juni	F1 Racing Championship	Ubi Soft
Juni	Duke Nukem: Planet of the Babes	Infogrames
Juni	Vanishing Point	Acclaim
Juni	N-Gen Racing	Infogrames
Juni	Euro 2000	Electronic Arts

Dragon Valor



Mit Dragon Valor wagt sich Namco wieder einmal in das Rollenspiel-Genre vor. Mit Schwert und Zauberkraft bewaffnet, sucht ihr nach einem besonders aggressiven und bösen Drachen.

Techno Mage



Auch deutsche Firmen können programmieren! Mit Techno Mage präsentiert die Spieleschmiede Sunflowers ein episches Rollenspiel, welches in dem fernen Land Gothos spielt. Aus der Vogelperspektive steuert ihr den kleinen Melvin durch die Fantasiewelten.



Juli

19. Juli	Beach Volleyball	Infogrames
Juli	Sheep!	Activision
Juli	Tenchu 2	Activision
Juli	Front Mission 3	SCED
Juli	World Touring Cars - TOCA 3	Codemasters

World Touring Cars - TOCA 3

Codemasters hat mit TOCA 1 und 2 bereits zweimal bewiesen, welche technischen Feinheiten aus der PlayStation zu holen sind bei gleichzeitig ausgereiftem und realistischem Fahrverhalten. Dennoch blieb diesen Spielen der Hit-Status bislang verwehrt. Grund: nur britische Rennlizenzen. Dieses Manko soll nun mit TOCA 3 ausgemerzt werden.



Front Mission 3

Squaresoft goes Strategie! Mit Front Mission 3 veröffentlicht der japanische Vorzeige-Entwickler den dritten Teil der Mech-Saga auch hier bei uns in Deutschland. Dabei handelt es sich nicht um einen weiteren C&C-Klon, sondern einen etwas eigenwilligen Strategie-Rollenspiel-Mix. Die Kämpfe trägt ihr dabei rundenbasierend aus. Mit prächtig animierten Kampf-Szenen und einer spannenden Story dürfte dieses Spiel auch für Rollenspiel-Liebhaber sehr interessant sein. Haltet also die Augen auf nach diesem außergewöhnlichen Stück Software.



Tenchu 2

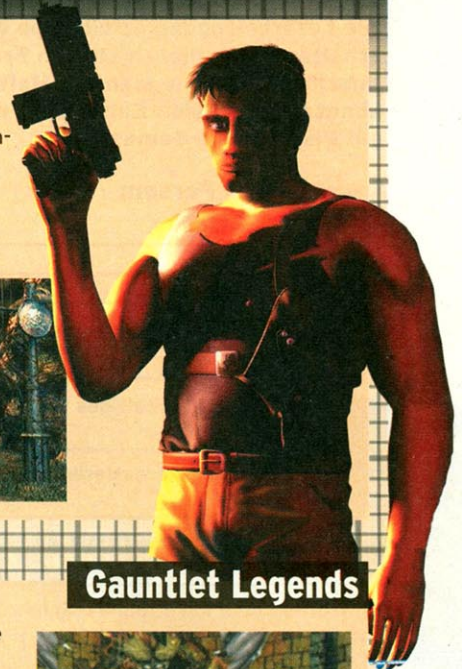
Blutig ist das Leben eines Ninjas und Activision versucht gerade die Spannung dieses Daseins mit Tenchu 2 wieder für uns einzufangen. Wie es in diesem Titel zur Sache geht, kann man ungefähr daran erkennen, dass Teil 1 indiziert wurde. Nun, ob dem Nachfolger dasselbe Schicksal bevorsteht, sei dahingestellt, fest steht, es handelt sich um ein außerordentlich spannendes und atmosphärisches Spiel.



Nächste Ausgabe

Cold Blood

In der nächsten Ausgabe präsentieren wir euch die fertige Version des Action-Knallers Cold Blood. Wird Tom dann immer noch so euphorisch sein wie in seinem Preview?



Gauntlet Legends

Direkt aus der Spielhalle kommt der alte Atari-Klassiker Gauntlet zu uns. In der 3D-Polygon-Fassung mit dem Titelzusatz „Legends“ möchte Konami an alte Zeiten anknüpfen und diesen eigentlich altbackenen, aber liebevollen Action-Titel mit allerlei Extras und Verbesserungen an den Mann bringen. Wir werden uns natürlich die Preview-Fassung in der nächsten Ausgabe genauer anschauen.



E3-Messebericht

Direkt von der größten Spielemesse aus Los Angeles, der Electronic Entertainment Expo, berichten unsere beiden Reporter Udo und Tom. Welche interessanten News und Facts sie von den Herstellern mit nach

Deutschland bringen, dürft ihr in der nächsten Ausgabe nachlesen. Hier schon einmal die ersten Fakten vom Sony-Stand:

- geladene Berühmtheiten
- Vorstellung der neusten PlayStation- und PlayStation-2-Titel an 200 aufgestellten Displays auf zwei Stockwerken mit über 10000 Quadratmeter
- auf sechs DVD-Monitoren werden die neusten Filme gezeigt, zudem auch der Bestseller Matrix

Ihr seht also, welchen Stellenwert diese Messe auf der ganzen Welt hat. Freut euch auf einen ausführlichen Bericht!



**Ausgabe
7/00
erscheint
am
21. Juni**

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 (16431) Hruby,
Thomas Schmitt, Markus Häberlein

Bildredaktion
Karel Stumpf, Claudia Brose

Freie Mitarbeiter

Redaktion England
Derek dela Fuente

Layout
Karel Stumpf, Gunther Hruby, Björn
Harhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing

Konzeption und Gestaltung
Uwe Kraft

Titel
Psygnosis/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 Anzeigenpreislite 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 1. Quartal 2000 61.827 Exemplare

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

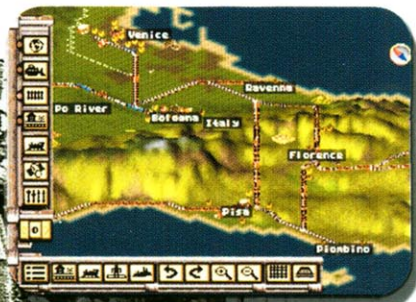
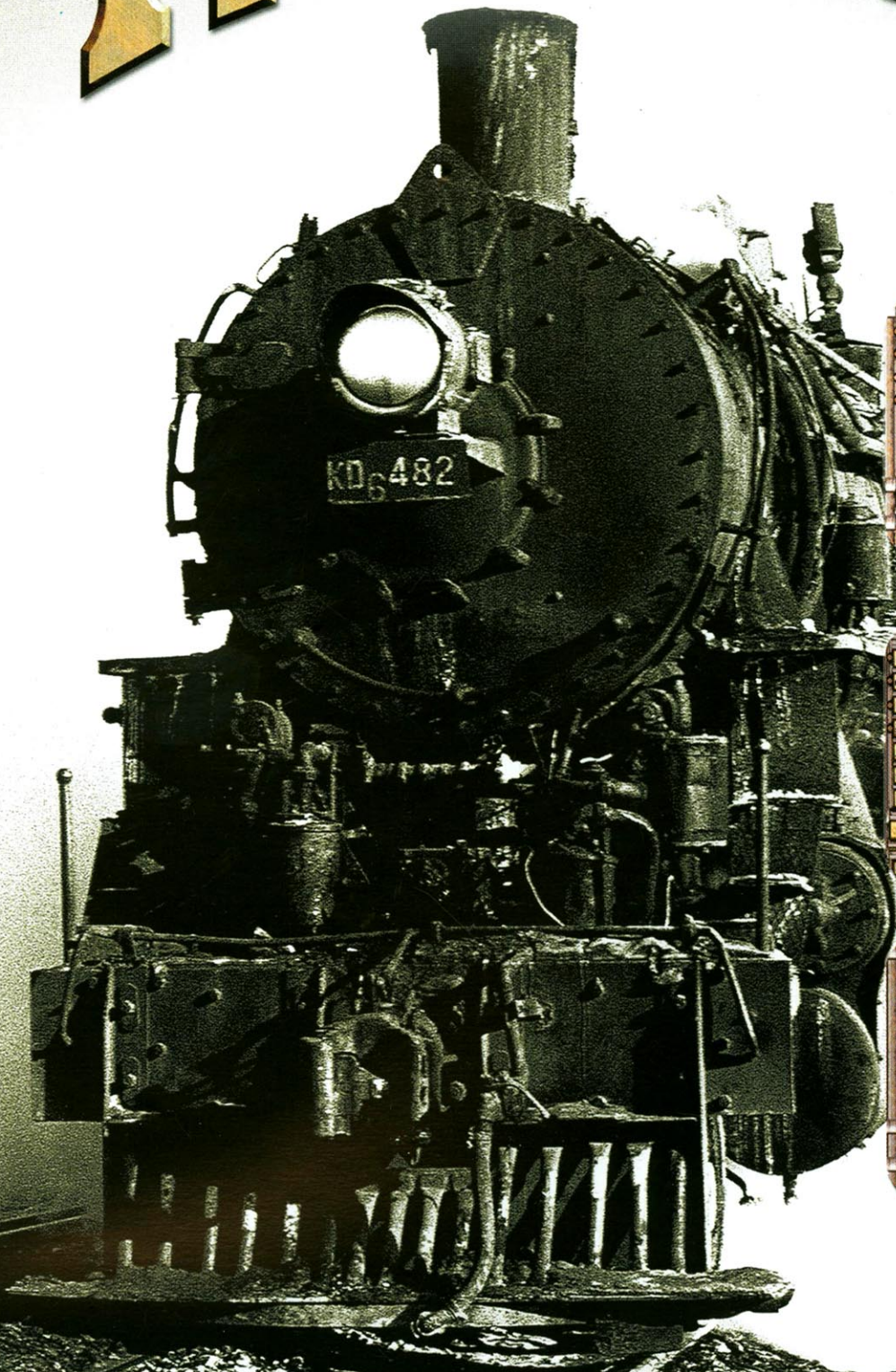
BEI COMPUTEC MEDIA ERSCHEINEN AUSSERDEM:



Inserentenverzeichnis

BauConTec	69	Game it	71
CDG Versand	27	Infogrames	U4, 14, 15, 109
Computec Media ..	73, 79, 81, 87, 97, 99, 107	Interact	84
Crave	U2	MLC	75
Dynatex	111	New Yorker	13
Electronic Arts	24, 25, 49	Okay Soft	67
Fire	21	Ravensburger	43
		Take 2	U3

RAILROAD TYCOON II



www.take2.de

- ★ SPIELEN SIE HISTORISCHE SZENARIEN NACH
- ★ SEIEN SIE EIN ECHTER EISENBAHN-PIONIER
- ★ KARTENMATERIAL AUS SATELLITENFOTOS
- ★ 51 UNTERSCHIEDLICHE LOKOMOTIVEN
- ★ REALISTISCHE SIMULATION DER AKTIENBÖRSE
- ★ EINSTELLBARER SCHWIERIGKEITSGRAD

JETZT ENDLICH FÜR DIE
PLAYSTATION ERHÄLTlich



PAL

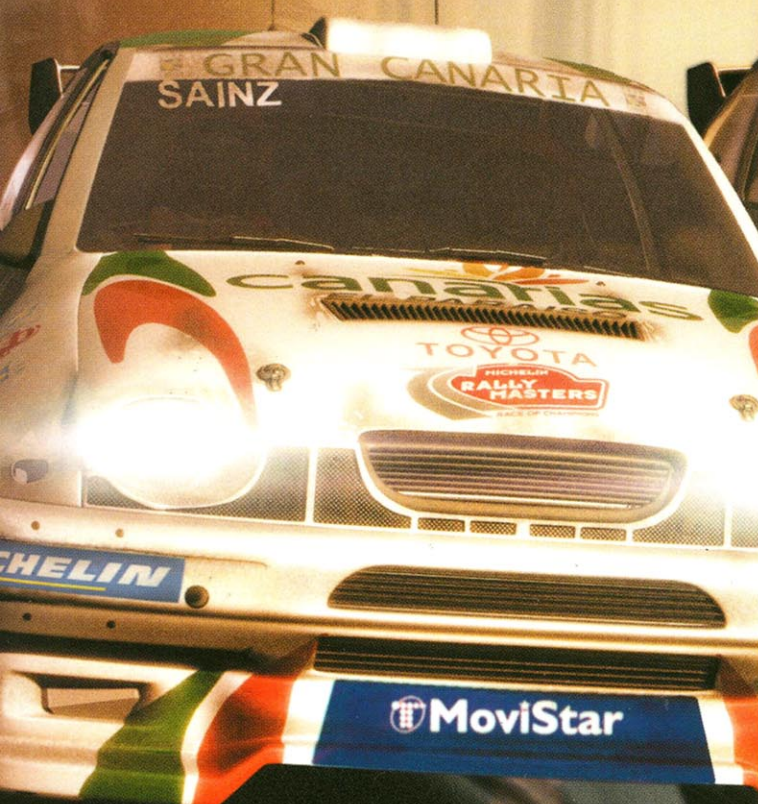


MANN GEGEN MANN

**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™**

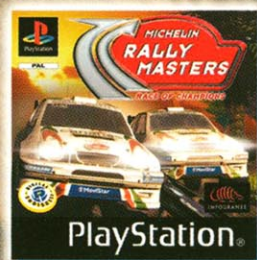


© Infogrames Multimédia 2000. All rights reserved. „D“ and „PlayStation“ are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © & TM 2000 Race of Champions Rally Masters. All Rights Reserved. Rally Masters is based on the real life event THE MICHELIN RACE OF CHAMPIONS - RALLY MASTERS which takes place 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