

PSG

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN FÜR
Playstation® GAMES

Ausgabe
07/2000

DM 5,99

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



GRATIS!

2 SUPERPOSTER:

Metal Gear Solid 2
Wipeout 3 Special E.

KULTIGE PREISE
ABGREIFEN MIT
**DUKES OF
HAZARD
GRANDIA 2
STAR
WARS**

Dino Crisis 2

Brillant: Capcoms schreckliche Dinos sind zurück



Destruction Derby Raw

Testpremiere: Sonys
Verschrottungsorgie in alle
Einzelteile zerlegt

Wipeout 3 Special Edition

Besser geht's nicht:
Highspeed-Battle holt das letzte
aus der PlayStation heraus

EXKLUSIV: INTERVIEW, POSTER, BILDER

Metal Gear Solid 2

**REVOLUTIONÄRES PLAYSTATION-2-
PROJEKT AUF 3 SEITEN ENTHÜLLT**



**Der
ultimative
Messeführer**

**RUND 150 TITEL AUF
26 SEITEN AUSFÜHRlich
VORGESTELLT**

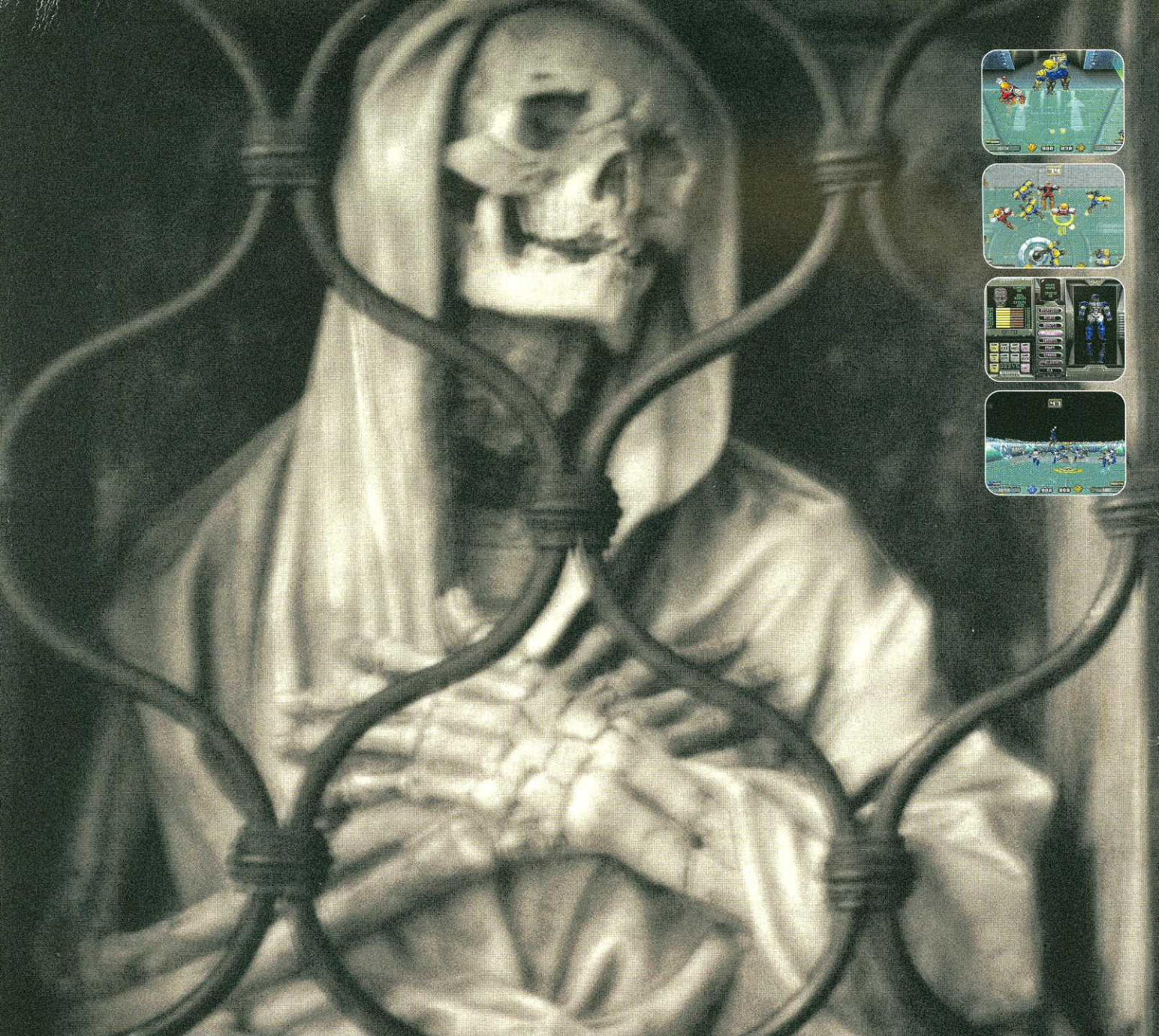


**15 Seiten vollgepackt mit
den besten Trix**

Alundra 2, MediEvil 2, Vagrant Story, 4x4
World Trophy, Dracula Resurrection, Legend of
Legaia, Star Wars: Episode 1 Jedi Power Battles,
Tomorrow Never Dies ...

COMPTON





ENDLICH MAL EIN SPIEL MIT UNPARTEIISCHEM SCHIEDSRICHTER

Wir schreiben das Jahr 2100. Eine Zeit, in der rücksichtslose Konzerne die autoritätsgläubigen Massen kontrollieren. Eine Welt, in der Kriege und Kriminalität durch einen mörderischen Sport ersetzt werden. Ein gnadenloser Wettkampf, bei dem der Sieg keine Frage der Ehre, sondern des Überlebens ist.

Speedball 2100 kombiniert die Schnelligkeit und Taktik einer Sportsimulation mit dem herzerfrischenden Knochenbrechen eines Beat-em-Up. Das Ergebnis ist das ultimative Ballspiel der Zukunft, in dem 16 gut gepanzerte Teams gegeneinander antreten und sich nur durch den Schiedsrichter stoppen lassen. Dann aber endgültig.

Im exklusiven Vertrieb der KOCH MEDIA
Deutschland: Lochhamer Str. 9 | D-82152 Planegg
Info-Telefon: 01801/18 57 95
DM 0,08/Min., DTMS AG
Österreich: Tivoligasse 25 | A-1120 Wien
Schweiz: Poststr. 10 | CH-9201 Gossau
Internetadresse: www.kochmedia.com

KOCH
MEDIA

empire
INTERACTIVE
www.empire.co.uk

**THE BITMAP
BROTHERS**



PSG Talkshow



Thema heute:

„Mit PlayStation 2 sind sie dabei“

Tom: Also ehrlich, bislang gab's nur wenig echt gute Spiele auf der Zweier-PlayStation!

Udo: Das kannst du aber laut sagen! Bis auf Metal Gear Solid 2 gab's fast nur Fallobst.

Peter: Ja warum habt ihr euch denn überhaupt eine gekauft?

Udo und Tom: Na, wegen der DVDs!

Markus: Klar! Und als hätten wir es gewusst, hatten wir uns gleich eine PS 2 von der ersten Bau-reihe gesichert. Mit denen kann man ja bekanntlich alle DVDs anschauen.

Gunther: Fuck off, Ding, Länder-code!

Uwe: Jaja, Gunther. Sieben Kameraperspektiven, wir wissen schon...

Peta: Tja, mein DVD-Player hat's letzte Nacht geschrottet... Überhitzung! *snief*

An der Redaktionstür klingelt es...

Alle: NACHNAHME!

Postbote: Also, das macht dann 687 Mark fuffzig! Plus 3 Mark Nachnahmegebühr!

Gunther: Hier, 690, stimmt so...

Postbote: Äh, Moment mal! Da fehlt doch...

Tür wird von innen zuge-schlagen...

Markus: Geil! Mach schon den Karton auf, Gunner.

Uwe: Sind da auch meine Hong-kong-Scheiben dabei?

Gunther: Nein, das ist nur mein Sieben-Perspektiven-Stuff aus, Ding, Schweden...

Tom: Verdammt, nix für mich dabei? Naja, vielleicht morgen.

Drei Stunden später, kurz vor Mittag. An der Tür klingelt es noch einmal.

Alle: NACHNAHME!

Schalten Sie sich auch beim nächsten Mal wieder ein, wenn es heißt: „DVDs - netter Zeitvertreib oder Medium mit Suchtgefahr?“



■ Während sich unser Frontschwein Markus ausführlich auf den Test zum gleichnamigen Spiel vorbereitete...



■ ...und unser Layout-Azubi Björn die Gewinnspiel-Seiten der aktuellen PSG vorbereitete...



■ ...kam es zu diesem skandalösen Red-Foto-Outtake: Claudia prüfte den korrekten Sitz, als Markus schon einen Schritt weiter war!

PSG on Tour: Electronic Entertainment Expo in Los Angeles

Auf Entdeckungsreise

Kurz vorm spielerischen Sommerloch werden in den USA mit der E3 noch einmal alle Register gezogen.

■ Die Electronic Entertainment Expo - im Volksmund auch kurz E3 genannt - gehört zu den größten Videospiel-Events des Jahres. Allein das sollte Grund genug für die PSG-Redaktion sein, direkt vor Ort wertvolle Eindrücke zu sammeln. Richtig. Für Udo und Tom gab es allerdings noch andere Gründe, die sie in den Sonnenstaat Kalifornien trieb. In L.A. gibt es schließlich die ein oder andere Sehenswürdigkeit - im amerikanischen Volksmund auch Chick ge-

nannt - zu bewundern. Wie dem auch sei, die beiden haben immerhin ihre Hauptaufgabe nicht aus den Augen verloren und uns auf 25,5 Seiten ein E3-Special abgeliefert, das sich gewaschen hat. Im Rahmen dieses Specials werdet ihr die allerersten Infos, Interviews und Bilder zum PlayStation-2-Kracher Metal Gear Solid 2 sehen, obwohl es voraussichtlich erst Ende des nächsten Jahres das Licht der Spielewelt erblicken wird. Ebenfalls spannend waren die ersten Demos zu EAs Sportangebot. Um in den Staaten für einen ordentlichen PS2-Abverkauf zu sorgen, setzt man beim Sport-

Spezialisten natürlich verstärkt auf die US-Ligen, wie NBA, MLB und NFL. Die „alte“ PlayStation wurde aber nicht vergessen. Mit Dino Crisis 2, Munch's Oddysee oder Legend of Dragoon, um nur einige zu nennen, werden noch viele Highlights für den 32-Bitter produziert. Neben all diesen verlockenden Vorausblicken wartet diese PSG selbstverständlich mit allerlei Tests zu aktuellen Titeln, Trix, einem fetten MGS2-Poster und als besonderen Clou einer einmaligen Cover-CD auf. Also, viel Spaß beim Lesen und Zocken wünscht euch

euer
PlayStation-Games-Team



index:

4x4 World Trophy	92
Alundra	94
Anstoß Premier Manager	85
Army Men - Sarge's Heroes	93
Cold Blood	76
Destruction Derby Raw	68
Die 24 Stunden von LeMans	92
Dracula Resurrection	82
FIFA Soccer World Championship	45
Gekido	93
Legend of Legaia	84
MediEvil 2	98
Micro Maniacs	92
MoHo	42
NHL Rock the Rink	44
Pool Academy	82
Road Rash: Jailbreak	93
Ronaldo V-Football	78
Runabout 2	43
Spin Jam	86
Spyro 2	92
Star Wars Episode I:	
Jedi Power Battles	92
Terracon	40
Tomorrow Never Dies	93
Vagrant Story	83
Vagrant Story	96
V-Beach Volleyball	44
Walt Disney World Quest	
Magical Racing Tour	86
Weltweit	48
Wild Arms 2	42
Wipeout Fusion	47
Wipeout 3 Special Edition	80
X-Men Mutant Academy	46

Für die Glückspilze
unter den Zockern:
Gewinnspiele

88

87

74

extra

Coming Up	112
Favoriten	90
Game Mail	108
Gewinnspiel	74, 87, 88
Highscore	111
Inserentenverzeichnis	114
Leserbefragung	114
Select	4
So wird getestet	50
Start	3



40 Ballerei mit
außerirdischen
Kohlköpfen.

BRANDAKTUELL

PS-One
tragbare PlayStation
enthüllt auf
Seite 49

FIFA Soccer World Champ. . . 45

Die nächste Fußball-Generation
hautnah Probe gespielt.

MoHo 42

Mischung aus Marble Madness und
Speedball.

NHL Rock the Rink 44

Nicht Rock am Ring, eher on the
Rocks...

Runabout 2 43

Glücklicherweise bis jetzt nur in den
USA erhältlich.

Terracon 40

Ein weiterer neuer Bringer für die
"alte" PlayStation.

V-Beach Volleyball 44

Wenn's draußen zu heiß wird,
V-Ball für die gute Stube!

Weltweit 48

North, East, West, South -> NEWS

Wild Arms 2 42

Die Fortsetzung des Klassikers
endlich verfügbar.

Wipeout Fusion 47

Suchtgefahr: Gib mir mehr Speed!

X-Men Mutant Academy . . . 46

Paradoxe Kloppelei von Paradox.



Nicht nur in der
ersten Reihe,
sondern live
dabei:
Los Angeles, E3.

6



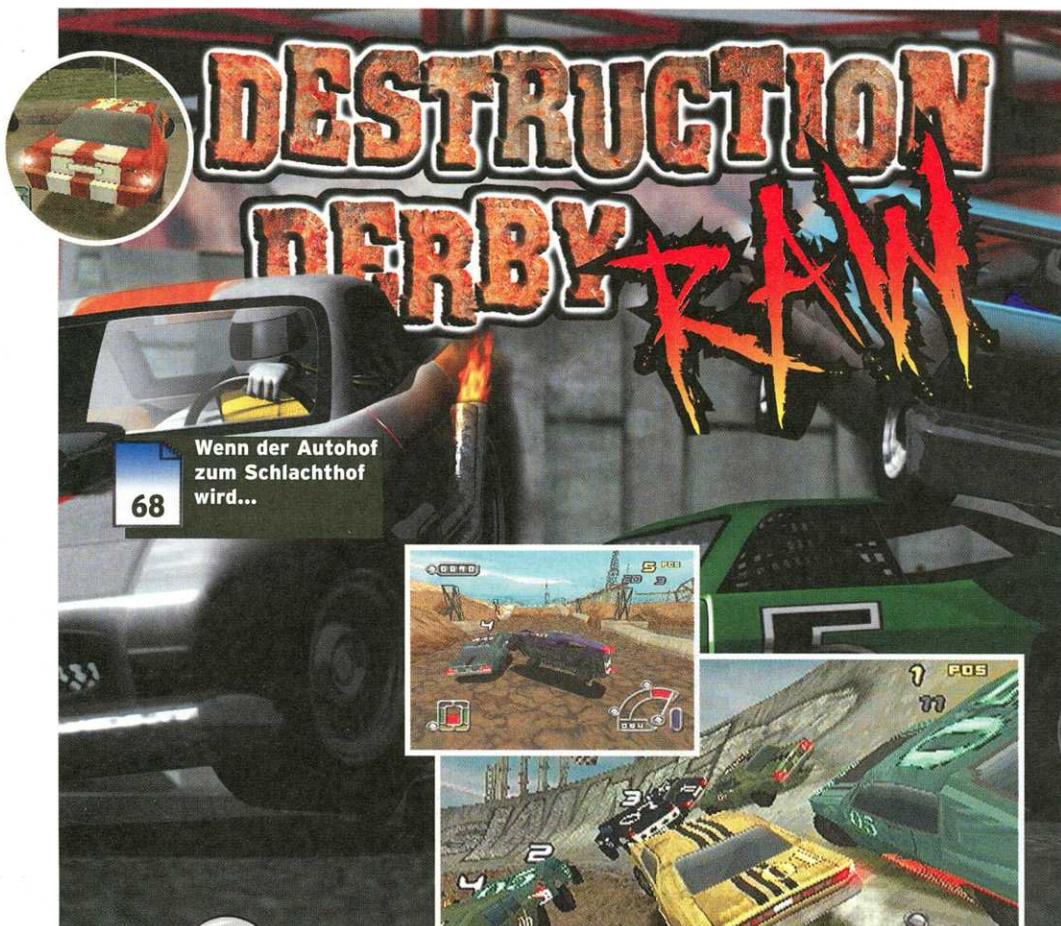
X-Men
Mutant Academy

46



FIFA Soccer World
Championship

45



Wenn der Autohof zum Schlachthof wird...

68



getestet

Anstoß Premier Manager 85
Wer ist der bessere Bundestrainer, du oder Ribbeck?

Cold Blood 76
Ehrlich, nichts für Warmblüter.

Destruction Derby Raw 68
Roh, nicht gekocht. Zerstörungswut, die dritte.

Dracula Resurrection 82
Die Wiederauferstehung des Blutsaugers.

Frontschweine 72
Schickt die Schweine an die Front!

Legend of Legaia 84
Rollenspiel-Abenteuer in der blühenden Welt der Golems.

Pool Academy 82
Dieser Pool ist leider nicht zum Reinspringen gedacht.

Ronaldo V-Football 78
Verhilft Ronaldo Infogrames zur Meisterschaft?

Spin Jam 86
Ich glaub, ich spin...

Vagrant Story 83
Squaresoft verweist erneut die Mitbewerber in ihre Schranken.

Walt Disney World Quest Magical Racing Tour 86
Euro-Disney für die eigenen vier Wände.

Wipeout 3 Special Edition 80
Ja, ich will's, gib mir mehr, ich brauch mehr Speed!



Anstoß Premier Manager

85



Vagrant Story

83



Wipeout 3 Special Edition

80



Cold Blood

76

tri+

4x4 World Trophy	92
Alundra	94
Army Men - Sarge's Heroes	93
Die 24 Stunden von LeMans	92
Dracula Resurrection	92
Gekido	93
MediEvil 2	98
Micro Maniacs	92
Road Rash: Jailbreak	93
Spyro 2	92
Star Wars Episode I: Jedi Power Battles	92
Tomorrow Never Dies	93
Vagrant Story	96



Alundra 2 Lösung

94



Vagrant Story Einsteiger-Tipps

96



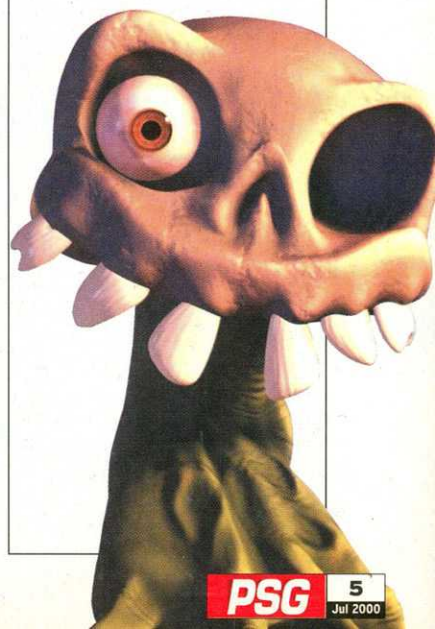
MediEvil 2 Komplettlösung

98



Ist die Zahnücke auch beim digitalen Ronaldo sichtbar?

78





Im Westen viel Neues!

E³lectronic

Ganz im Zeichen des PlayStation-2-Starts stand die diesjährige E3-Messe. Doch nicht SCED, sondern Konami sorgte für die große Überraschung der Ausstellung.

■ Jetzt ist es amtlich: Sonys neues Schlachtschiff erscheint am 27. Oktober auch endlich in unseren Gefilden. Über den Preis darf jedoch noch fleißig spekuliert werden. Von offizieller Seite hieß es, dass man mit etwa 300 Euro rechnen muss. Das unabhängige Handelsmagazin MCV jedoch meldete, dass der Kunde satte 799 DM hinblättern muss. Ein stolzer Preis für eine Konsole, wenn man bedenkt, dass die direkten Konkurrenten Sega, Nintendo und vor allem Microsoft preislich deutlich unter 700 DM liegen bzw. liegen werden. Zu sehen gab es allerdings noch nichts von den großen Herausforderern X-Box oder Dolphin. Leider bescheinigten die meisten Programmierer den Konkurrenzprodukten der PS2 eine wesentlich bessere Handhabung. So empörte sich vor allem Lorne Lanning über die Hardware-Struktur der PlayStation 2. Der Mangel an Videospeicher

(lediglich 4 MB) macht es ihm nicht möglich, all seine Träume in Munch's Oddysee zu verwirklichen. Hideo Kojima hingegen ist sich sicher, dass gute Entwickler sehr schnell das Optimum aus der Konsole herausholen werden. Da muss sich der aufmerksame Zuhörer die Frage stellen, wo kleine Third-Party-Hersteller letzten Endes bleiben werden, die nicht 300 Mitarbeiter drei Jahre lang an ein Projekt setzen können. Zudem besagen Gerüchte, dass bereits viele namhafte Hersteller, wie Capcom, Squaresoft oder Namco, in Zukunft ausschließlich für die X-Box entwickeln werden. Dies scheint zwar sehr unwahrscheinlich, aber die große Nähe zum PC bietet eine leichte Konvertierbarkeit der Konsolen-Titel für diese Plattform. Somit würden bei der Spiele-Entwicklung etwa 40% bis 60% an Kosten entfallen. Ferner



■ Ganze Häuserreihen wurden mit Werbeflächen des japanischen Videospiel-Riesen verziert.

„Metal Gear Solid 2 lag wie ein großer Schatten über den PS2-Produkten der Konkurrenz“



■ Nicht nur neue Software-Titel erfreuten die Augen unserer beiden Redakteure.

■ Zu jeder vollen Stunde präsentierte Konami den MGS2-Trailer.



Entertainment Expo



■ Die diesjährige E3-Messe tagte vom 11. bis 13. Mai in Los Angeles. Im Vordergrund stand dabei natürlich der baldige Launch von Sonys neuem Flaggschiff.

halten sich hartnäckige Gerüchte, dass Microsoft Sega zu Teilen bzw. komplett übernehmen wird, um auch den japanischen Markt zu erreichen. Bedenkt man, dass Segas 128-Bitter Windows CE unterstützt, wäre es durchaus denkbar, dass die X-Box abwärtskompatibel zum Dreamcast ist. Doch das alles ist noch Zukunftsmusik, denn Bill Gates wird sein neuestes Baby nicht vor Ende des kommenden Jahres veröffentlichen. Zurück zur PlayStation 2: Im Gegensatz zum japanischen Original wird der amerikanischen bzw. europäischen Variante ein neuer Slot (Bay-Unit) zum Anschluss einer Festplatte spendiert. Zudem soll der Slot gewährleisten, dass die PS2 für das

weiterentwickelte Festband (Broadcast) sowie für kabellose Verbindungen ins Internet via Handy bestens gerüstet ist. Eine weitere Änderung im Vergleich zur japanischen Variante des 128-Bitters wird sein, dass der DVD-Treiber nicht mehr via Memory-Card geladen wird, sondern dass dieser bereits fest ins Bios der Konsole integriert wurde. Damit will Sony wohl verhindern, dass die Länderkennung durch kleine Eingriffe umgangen werden kann. Schließlich sorgt diese Abfrage dafür, dass eine deutsche Konsole lediglich PAL-Filme abspielt. Rein softwaretechnisch gesehen überschattet aber nicht SCED mit ihren Produktankündigungen die Messe, vielmehr lud die Präsentation des Metal-Gear-Solid-Sequels



■ Riesige Werbeträger zeugen von der in Amerika herrschenden Dino-Welle, die Disneys neuer Dinosaurier-Streifen entfacht.

stündlich mehrere hundert begeisterte Zuschauer an den Stand von Konami. Nach Ablauf des etwa 15-minütigen Videos honorierten die Betrachter die eindrucksvollen Szenen mit minutenlangem Beifallklatschen. Einfach unglaublich! Überzeugend präsentierte sich auch das PS2-Line-up des Big-Players Electronic Arts, dessen kommende Sportspiel-Titel die starke Konkurrenz aus dem Hause Sega alt aussehen lassen. Auch Sonys 32-Bitter wird in den nächsten Monaten noch mit einer ganzen Menge vielversprechender Software versorgt. Vor allem Capcoms Dino Crisis 2 wusste aufgrund der tollen optischen Präsentation und der vielen spielerischen Neuerung absolut zu gefallen und gehörte somit sicherlich zu den Messe-Highlights. Ein Resident-Evil-Nachfolger für die PlayStation 2 wurde wider aller Erwartungen nicht gezeigt. Da werden wir uns noch

“Ab dem 27. Oktober kommen auch wir endlich in den Genuss der neuen PlayStation“

bis zur Tokyo Game Show gedulden müssen, die im Herbst in Japan ihre Pforten öffnet. (Udo L.)

■ Die virtuelle Ai Fukami präsentierte die neue PlayStation 2.



■ Dass die neue X-Box-Hardware auf der Messe nicht präsentiert wurde, scheint Tom nicht zu stören.



■ Legenden unter sich: Während der Messe hatte Tom die Möglichkeit, ein paar Worte mit Skate-Ass Tony Hawk zu wechseln.



■ Alle Jahre wieder: Udo trieb sich eine ganze Weile an dem Namco-Stand herum und suchte vergeblich nach coolen Neuheiten.



■ Findige Ingenieure zerlegten vor den Messehallen bereits fleißig die neue Hardware des Giganten Sony.



■ Software-Gigant Microsoft warb bereits kräftig für die kommende X-Box-Konsole.



■ Der Sony-Stand bildete natürlich den Mittelpunkt des Interesses.



■ Das Besucherinteresse lag trotz Vorstellung der neuen PlayStation deutlich unter dem der letzten Jahre.



■ Cooler Effekt: Die Laser-Pointer, die auf den Waffen der Gegner montiert sind, geben Auskunft über die Blickrichtung des Feindes.



■ Solid Snake wird auch im Sequel aus der Third-Person-Perspektive durch die Locations gesteuert.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 2001 | Entwickler: Konami | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Kojimas neuestes Meisterwerk

Metal Gear Solid 2

Kein Titel prägte die diesjährige E3-Messe in Los Angeles so sehr wie Hideo Kojimas neuestes Meisterwerk Metal Gear Solid 2. Die stündliche Präsentation auf der riesigen Leinwand am Konami-Stand war Pilgerstätte hunderter begeisterter Videospieler.

■ Ich muss ja ehrlich zugeben, dass ich Metal Gear Solid für das beste derzeit erhältliche



■ Die Schilder sind aus Plexiglas, so dass eure Kugeln ihr Ziel nicht erreichen. Ein Schuss auf ein ungedecktes Bein löst jedoch das Problem.

Game für unsere gute alte PlayStation halte. Noch kein Abenteuer zuvor hat mich so in seinen Bann gezogen wie Konamis Meisterwerk. Selbst nach neunmaligem Durchspielen widerfährt mir heute abermals der Wunsch, noch einmal den Kampf gegen Metal Gear Rex und Liquid Snake aufzunehmen. Daher ist es wahrscheinlich auch nicht unverständlich, dass der diesjährige Ausflug in die Convention Hall nach L.A. für mich zu einem Traum wurde. Erstmals präsentierte Konami während einer ca. 15-minütigen Präsentation Szenen aus dem MGS-Nachfolger. Dabei sollen laut Kojima 80 % aller gezeigten Ausschnitte in Spielgrafik gehalten sein. Der Rest sind aufgepeppte Sequenzen, die ebenfalls auf der Technik Spiele-Engine beruhen. So läuft Solid Snake im Schutz der Dunkelheit über das Deck eines Flugzeugträgers. Der nieder-

prasselnde Regen prallt sichtbar auf dem Schutzanzug des Helden ab und sein Körper spiegelt sich in den vielen Pfützen an Deck des Schiffes wider. Der in Echtzeit berechnete Schatten der Figur wird authentisch von Lichtquellen beeinflusst und der Hauch von Snake gefriert wie schon beim Vorgänger an der kalten Luft. Die Anspannung des schleichenden Spezial-Agenten lässt sich an seinem ernsten Gesichtsausdruck erkennen. Auch die Szenerie, in der das Sequel spielt, ist deutlich sichtbar. Das Kampfschiff liegt nämlich vor den Toren von New York, wie die hell erleuchtete Skyline im Hintergrund des Schiffes beweist. Hierher haben unbekannte Terroristen das Schiff verschleppt, auf dem sich eine Weiterentwicklung des Kampfrobers Metal Gear Rex befindet. Dieser stählerne

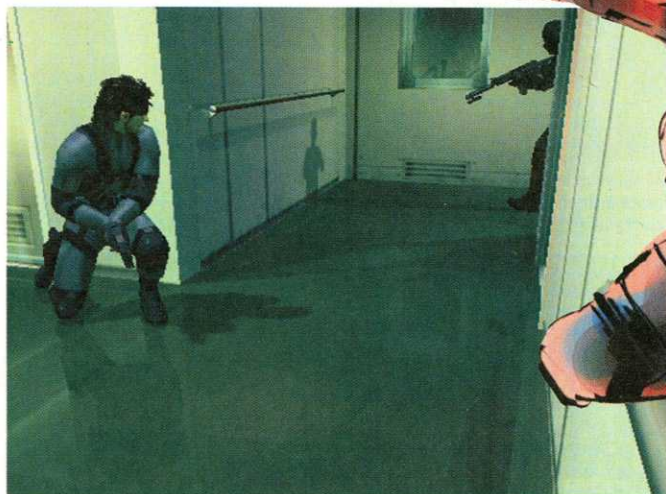


■ Im Sequel trifft ihr auf viele alte Bekannte, wie Revolver Ocelot oder Liquid Snake.

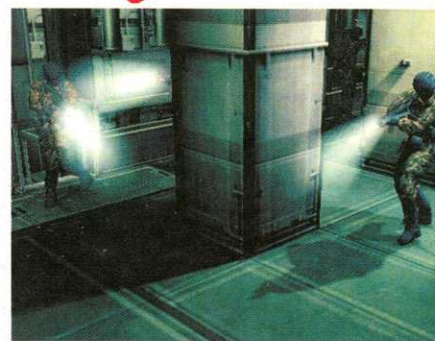
Kampfkoloss schimpft sich nun Metal Gear Ray. Natürlich benutzen die Terroristen diese Waffe wieder für ihre zwielichtigen Schandtaten. Erneut sieht sich die amerikanische Regierung gezwungen, ihren besten Einzelkämpfer, Solid Snake, einzusetzen, um dem Übel ein Ende zu bereiten. Am Gameplay hat sich auf den ersten Blick nicht viel geändert. Noch immer steuert ihr den Helden aus der Third-Person-Perspektive durch die Locations. Ein kleiner Radarschirm am oberen rechten Bildschirmrand zeigt an, ob Feinde in der Nähe sind. Betrachtet man das auf der Messe gezeigte Video genauer, so fällt auf, dass der Spielfigur eine ganze Menge neue Moves und Aktionsmög-



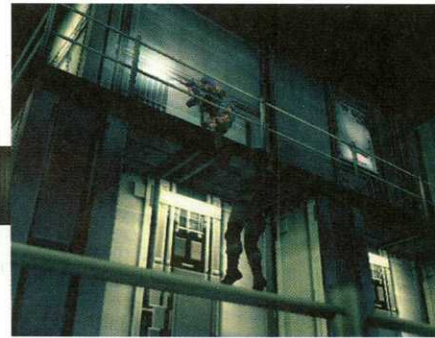
■ Die Sequenzen sind grundsätzlich in Spiel-Gratik gehalten. Dabei werden der Engine jedoch einige Spezialeffekte spendiert.



■ Beim Schleichen durch die Gänge solltet ihr immer auf Schatten der Gegner achten. Somit lassen sich ungewollte Konfrontationen vermeiden.



■ Eindrucksfull: Die Schatten, die die Charaktere werfen, wurden absolut authentisch digitalisiert.



■ Neue Aktionsmöglichkeiten, wie das Hangeln in Schwindel erregender Höhe, sorgen für noch mehr Abwechslung.



■ Die Explosionseffekte auf dem Zerstörer der Terroristen gehören zu den aufwändigsten Grafik-Schmankerln aller Zeiten.



■ Die Gegner im Sequel sollen sich wesentlich intelligenter verhalten. Dieser Kamerad beispielsweise ergibt sich gerade.

lichkeiten spendiert wurden. Solid Snake hangelt sich nun leise an einem Treppengeländer vorbei, ohne dass ihn der gegnerische Wachposten bemerkt. Auch die in Echtzeit berechneten Schatten, die die Charaktere werfen, lassen sich dazu nutzen, einen Wachposten schon frühzeitig in den düsteren Gängen zu erkennen. Um einen Feind besser anzuvisieren, spendierte man dem Spiel eine Ego-Perspektive, aus der man das Zielkreuz seiner Waffe in bester 007-Tradition über den

Screen führen kann. Allerdings lässt sich Snake während dieses Zeitraums nicht durch die Locations steuern. Interessanterweise können niedergeschlagene Feinde nun auch weggeschliffen und in Schränke verfrachtet werden. Ein Entdecken der ohnmächtigen Bur-schen, dem natürlich ein tosender Alarm folgt, wird somit geschickt umgangen. Musikalisch beließen die Entwickler prinzipiell alles beim Alten. So ertönte während der Präsentation das typische Metal-Gear-Solid-

„Metal Gear Solid 2 prägte das Bild der E3-Messe und zeigte als eines der wenigen neuen PS2-Produkte, was die Konsole zu leisten vermag“



„Auch MGS 2 dürfte wieder ein Meilenstein der Videospiel-Geschichte werden“

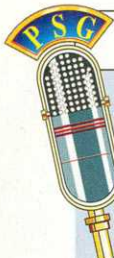
■ Solid Snake ist auch im neuesten MGS-Teil die letzte Hoffnung für die Menschheit. Der Einsatz führt ihn diesmal vor die amerikanische Küste.



■ Metal Gear Ray ist eine Weiterentwicklung des Endgegners aus Teil 1.



■ Liebe zum Detail: Der niederprasselnde Regen prallt sogar von Solid Snakes Anzug ab.



Interview

Udos Traum wurde Wahrheit. Endlich durfte der Rheinländer ein Interview mit der lebenden Programmier-Legende Hideo Kojima führen.

PSG: Wann wird Metal Gear Solid 2 erscheinen?

Hideo Kojima: Der angestrebte Release-Termin ist das vierte Quartal des kommenden Jahres. Jedoch bin ich ein Perfektionist, und wenn es mir möglich sein sollte, neue Techniken und Ideen in MGS 2 zu integrieren, wird sich das Erscheinungsdatum mit Sicherheit verschieben.

PSG: Wie viele Mitarbeiter sind derzeit mit der Entwicklung von MGS 2 betraut?

HK: Seit Fertigstellung der Game-Boy-Color-Version werkeln alle 35 Entwickler am neuen MGS-Titel.

PSG: Seit wann steht Ihnen Sonys Entwicklungskit zur Verfügung?

HK: Erst seit verganginem Herbst. Die Arbeiten am Sequel haben wir jedoch bereits einige Monate zuvor begonnen.

PSG: Warum veröffentlichen Sie zunächst Zone of the Enders?

HK: Wir wollen natürlich in allererster Linie Erfahrungen mit den technischen Eigenheiten von Sonys neuer Hardware sammeln. Zudem beschäftige ich mich schon seit längerer Zeit mit dem Spielkonzept des Titels, der wesentlich actionlastiger gehalten ist als Metal Gear Solid. Somit empfinde ich Z.O.E. auch als eine neue Herausforderung.

PSG: Anhand von Leserbriefen wird immer deutlicher, dass Spieler Sequels wie die Tomb-Raider-Serie nicht mehr annehmen. Was wollen Sie tun, um diese ablehnende Haltung der Zockergemeinde zu vermeiden?

HK: Nun, wir bieten den Spielern nicht nur ein simples Level-Update auf einer neuen Hardware, sondern verfeinern das Gameplay mit einer Vielzahl neuer Aktionsmöglichkeiten für den Helden, die das Zocken von MGS 2 noch sehr viel interessanter gestalten. Zudem werden die Gegner noch sehr viel intelligenter agieren und noch mehr Können vom Spieler abverlangen.

PSG: Woher entstammt die Idee, ein Spiel wie Metal Gear Solid zu entwickeln? War es ein Film, der Sie dabei beeinflusst hat?

HK: Nein, das Versteckspiel mit meinem Sohn hat mir den entscheidenden Impuls gegeben, Metal Gear Solid ein solches Gameplay zu verpassen.

PSG: Können Sie uns schon etwas über die Story des neuen Aben-

teuers verraten?

HK: Allzu viel möchte ich noch nicht preisgeben. Die Story setzt unmittelbar an der des Vorgängers an. Die Technologie des Metal Gears gerät erneut in die falschen Hände und wieder ist es Solid Snake, der die Welt retten soll. Im Abenteuer trifft ihr auf alte Bekannte, wie Revolver Ocelot oder Liquid Snake. Steuern lässt sich jedoch wieder nur der Protagonist. Einen zweiten steuerbaren Helden wird es nicht geben.

PSG: Werden Sie einen First-Person-Mode integrieren, wie es Capcom bei Resident Evil Code: Veronica getan hat?

HK: Jein! Der Spieler erhält die Möglichkeit,



■ Trotz seines großen Erfolges ist Hideo Kojima ein sympathischer Mensch geblieben.



"Das Versteckspiel mit meinem Sohn hat mich dazu inspiriert, ein Spiel wie Metal Gear Solid zu erschaffen"

aus einer First-Person-Perspektive zu zielen und zu schießen. Durch Räume bewegen lässt sich der Protagonist dabei aber nicht.

PSG: Denken Sie, dass Ihnen die PlayStation 2 genügend Hardware-Power bietet, um all Ihre Wünsche ohne Kompromisse digital umzusetzen?

HK: Nein, leider lassen sich mit Sonys neuer Konsole nur etwa 50 % meiner Wünsche erfüllen.

PSG: Und woran hapert es, Ihrer Meinung nach, bei der Plattform? Wo liegen die Schwachpunkte?

HK: Nun, der Videospeicher ist bekanntlich nicht allzu üppig ausgefallen. Ich denke jedoch, dass wirklich gute Entwickler wie Namco, Capcom oder wir dieses Problem bereits in Kürze in den Griff bekommen werden. Ein weiterer Schwachpunkt ist sicherlich die enorme Hardware-Performance, die benötigt wird, um das Anti-Aliasing einzusetzen.

PSG: Denken Sie darüber nach, auch dem Dreamcast Metal Gear Solid 2 zu spendieren?

HK: Es ist eher unwahrscheinlich, da MGS 2 in dieser Form auf Segas 128-Bitter nicht umsetzbar wäre. Die technischen Voraussetzungen des Dreamcast reichen einfach nicht aus, auch wenn das aktuelle PS2-Spiele noch nicht zeigen. Die Problematik für Namco & Co lag jedoch schlicht und ergreifend darin, dass ihnen einfach die Zeit gefehlt hat, sich mit der neuen Hardware ausreichend auseinander zu setzen. Die PlayStation 2 ist aber deutlich leistungsfähiger. Das zeigen bereits die Sportspiele von Electronic Arts.

PSG: Was denken Sie über Microsofts X-Box und werden auch Sie Titel für diese neue Konsole entwickeln? Werden Sony, Sega oder Nintendo gegen diese Maschine bestehen können?

HK: Bislang haben wir noch keine konkreten Pläne, einen Titel für die X-Box zu entwickeln. Derzeit setzen wir noch voll auf Sonys neues Flaggschiff. Ich möchte zunächst den Markt beobachten und sehen, ob die Leute eine weitere Konsole annehmen. Die ersten Fakten bezüglich der Hardware beeindrucken. Warten wir es ab!

PSG: Wie sieht ein typischer Arbeitstag im Leben des Hideo Kojima aus?

HK: Nun, ich beschäftige mich gedanklich 24 Stunden am Tag mit den Abenteuern des Solid Snake (lacht). Da ich Vize-Präsident des Unternehmens bin, muss ich mich den halben Tag mit den Aufgaben beschäftigen, die ein solcher Posten mit sich bringt. Die restliche Zeit beschäftige ich mich mit dem Level-Design von Metal Gear Solid 2 und überprüfe die Produkt-Qualität.

PSG: Welche Spiele zocken Sie neben Metal Gear Solid?

HK: Ich liebe Super Mario Bros, Xevious, die beiden Abe-Abenteuer, Crash Bandicoot Warped und die gesamten Pokémon-Titel.

PSG: Vielen Dank für die Beantwortung unserer Fragen.



■ Auch im zweiten Abenteuer muss Solid Snake den scheinbar aussichtslosen Kampf gegen Metal Gear aufnehmen.

TIEFPREIS-TEST: PLAY ZONE MIT CD

Anzeige Play Zone CD Miniabo

Ab Ausgabe 8/2000 gibt's Play Zone – das meistgekaufteste PlayStation-Magazin – mit der genialen Multimedia-CD nur noch im Abo! Wer sich jetzt von der Top-Qualität von Magazin und CD überzeugen will, kann zwei Ausgaben zum **Spottpreis von nur 10 Mark** im Miniabo abgreifen.

Play Zone stellt um. Ab der Ausgabe 8/2000 ist das Magazin in Verbindung mit der beliebten Multimedia-CD-ROM nur noch im Abo erhältlich. Im Handel wird es dann ausschließlich die Magazin-Variante ohne CD geben.

Wer weiterhin nicht auf geniale Demos und Videos, das umfangreiche Spiele-Lexikon oder das

praktische Tipps-&-Tricks-Lexikon verzichten möchte, kann jetzt zwei Ausgaben lang Play Zone mit CD-ROM im Abo testen. Und das für nur unglaubliche 10 Mark! Wenn das nichts ist! Sie erhalten die Magazine bequem per Post nach Hause (die Versandkosten übernimmt natürlich der Verlag). Übrigens, Abonnenten haben ihr Magazin immer pünktlichst auf dem Tisch! Also, zögern Sie nicht – kleben Sie den ausgefüllten Coupon auf eine Postkarte und ab damit in den Briefkasten. Dann haben Sie garantiert die Nase vorn!



■ **NEUERUNG** Bald nur noch im Abo zu haben: Play Zone mit der beliebten Multimedia-CD-ROM.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Play Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

JA, bitte senden Sie mir zwei Ausgaben von Play Zone mit CD-ROM für supergünstige 10 DM!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir Play Zone, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin mit CD jeden Monat frei Haus zum Preis von nur DM 8,90 (Ausland DM 10,90, ÖS 63,-). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir Play Zone wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

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: Play Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

■ **DAS IST ECHTER SPRENGSTOFF**
Zwei Ausgaben Play Zone mit der legendären Multimedia-CD-ROM gibt's jetzt zum Kennenlern-Preis von nur 10 Mark im günstigen Miniabo!



Die prächtige Grafik-Engine zeigt sogar neue Effekte, wie Environmental-Bump-Mapping.



Bei der PC-Version sind Darstellungen von mehreren Gegnern überhaupt kein Problem.



Geniale Lichteffekte finden sich zuhauf, aber auch auf der PlayStation 2?

Genre: Jump & Run | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Oktober 2000 | Entwickler: Oddworld Inhabitants | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Erscheint dieser Titel wirklich für die PlayStation 2?

Oddworld: Munch's Oddysee

Obwohl die Oddworld Inhabitants schon immer für eine leistungsstarke Hardware wie die PlayStation 2 entwickeln wollten, haben die Coder einige Probleme mit Sonys neuer Vorzeigekonsole.

Zu Gast bei Lorne Lanning, präsentierte uns der schlaue Kopf der Oddworld Inhabitants eine relativ weite Version von Munch's Oddysee. Doch schon nach den ersten Spielszenen zeigten sich bei der PlayStation 2 deutliche Schwächen gegenüber der brillanten PC-Version. Da Sony die

Programmierer im Vorfeld mit völlig falschen Hardware-Daten versorgt hat, erscheint das gesamte Landschaftsbild der PlayStation-2-Version sehr viel detailarmer als auf dem Computer. Während man heutzutage von konstanten Frameraten nur so verwöhnt wird, sind die leicht ruckelnden Szenarien von Munch's Oddysee eher etwas enttäuschend, vor allem auf einer Next-Generation-Konsole. Dennoch zeigt dieses Game viele spielerische Innovationen, die man bei anderen Neuauflagen meist schmerzlich vermisst. So haben die fleißigen Coder in den letzten Monaten an einem speziellen Automaten im Spiel gefeilt,

bei dem sich Abe oder auch Munch Hilfsmittel ziehen dürfen. Mit speziellen Stoffen gelingt es den Hauptcharakteren zum Beispiel steile Wände nach oben zu klettern, höher zu springen oder schneller zu laufen. Obwohl dieses Spiel im Endeffekt nicht so gut aussieht wie die abgedruckten PC-Screens, erwartet den Spieler mit diesem Game ein sehr abwechslungsreicher Titel, vorausgesetzt Lorne Lanning



Seltsam aussehende Fluggeräte ziehen über der Heimat von Abe und Munch dahin.

cancelt dieses Projekt für die PS 2 nicht vorzeitig. (Tom S.)



Der witzige Federschmuck auf dem Kopf dieses Mudokons erklärt seine Stammesangehörigkeit. Ist er Freund oder Feind?



Hoffentlich müssen die Oddworld Inhabitants bei der PS2-Version nicht zu hässlichen Nebel-Effekten greifen.

Interview

Interview mit Lorne Lanning, Mitbegründer und Präsident von Oddworld Inhabitants

PSG: Was hältst du eigentlich mittlerweile von Sonys PS 2? Bist du noch so euphorisch wie am Anfang?

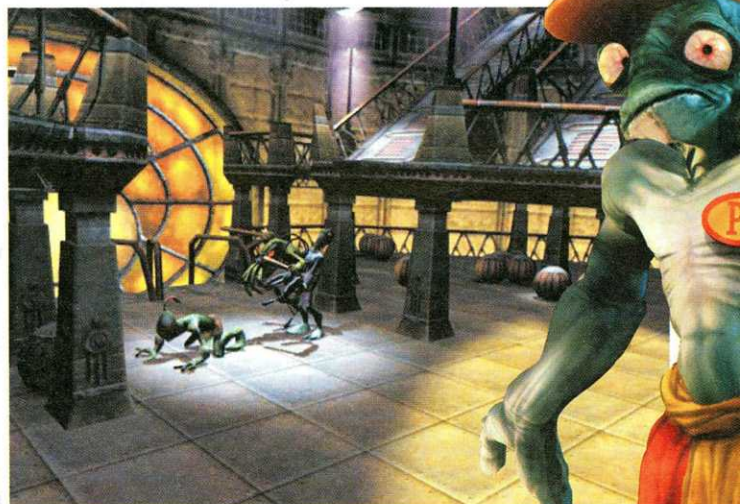
Lorne Lanning: Überhaupt nicht mehr. Sony hat uns völlig falsche Hardware-Spezifikationen gegeben, die uns einige Prozesse unnötig erschweren.

PSG: Was hat dies für konkrete Auswirkungen für Munch's Oddysee?

LL: Wir spielen momentan gar mit der Idee, die Entwicklung einzustellen, sollte uns Sony nicht genügend supporten.



Aufwändig gestaltete Landschaften gehören zum guten Ton der Oddworld Inhabitants, auch wenn die Framerate etwas darunter leidet.



An Detailreichtum ist diese Szene aus der PC-Version kaum zu unterbieten.



Seltene Bauten, in denen einige Mudokons leben, schmücken die Landschaften des Spieles.



"Spielerisch sicherlich geil, aber technisch nur auf dem PC perfekt"

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

Tekken meets Terracon

Oni

Take 2 zeigte an ihrem Messe-Stand einen der vielversprechendsten PS2-Titel der diesjährigen E3.

■ Auf den ersten Blick präsentiert sich Bungies neues PS2-Game als lupenreines Action-Adventure. So steuert ihr in genre-üblicher Manier euren Protagonisten in vollkommener Bewegungsfreiheit durch die weit-

läufigen Areale. Dabei trifft ihr natürlich auf eine Vielzahl gut bewaffneter Gegner, die ihr mit euren futuristischen Ballermännern angreift. Im Nahkampf jedoch entpuppt sich Oni als reinrassiges Beat 'em Up. Euer Kämpfer verfügt über die Grund-Moves eines virtuellen Prüglers. Zudem spendierte man den Recken gewaltige Specialmoves, deren grafische Präsentation an Prügel-Spiele à la Tekken erinnert. Eindrucksvoll werden besonders effektive Schläge als mächtige Energiekugeln auf den Screen ge-



■ Ob auch zwei menschliche Spieler gleichzeitig in den virtuellen Kampf ziehen dürfen, steht bislang noch nicht fest.

zaubert. Generell zeichnet das neueste Projekt von Bungie eine überdurchschnittliche Grafik-Engine aus. Die im

Manga-Stil designten Charaktere bestehen aus einer Vielzahl von Polygonen, wodurch die Protagonisten recht lebensnah erscheinen. Ferner lockern ge-



■ Ähnlich wie den Tekken-Fightern spendierten die Oni-Entwickler ihren Recken todbringende Specialmoves.



■ Das Charakter-Design wurde von japanischen Manga-Vorbildern bestimmt.



■ Riesige Mechs stellen sich eurem Protagonisten in den Weg.



■ Während des Nahkampfes lassen sich sogar die Waffen aus des Gegners Hand schlagen.

Scenes im Manga-Stil das Geschehen immer wieder auf und setzen die überaus dichte Story des Games kontinuierlich fort. Bleibt also zu hoffen, dass wir tatsächlich noch in diesem Jahr in den Genuss des Genre-Mixes kommen dürfen. (Udo L.)

PSG "Vielversprechender Genre-Mischling mit ansprechender 128-Bit-Engine"

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

Ein Action-Adventure vom Feinsten

Onimusha

Obwohl Capcom weder Resident Evil 4 noch Dino Crisis 2 für die PlayStation 2 präsentierte, fand sich doch noch ein potentieller Hit für Sonys 128-Bitter auf dem Stand der japanischen Edelschmiede.

■ Viel wurde in den letzten Wochen spekuliert über das neueste Werk der

Resident-Evil-Schöpfer namens Onimusha, welches im Jahre 1560 spielt. Der gefürchtete Kriegsherr Oda schickt sich an, den japanischen Kontinent zu beherrschen. Er greift die Burg des Staatsherrn Yoshitatsu Saito an. Dabei wird die junge Schwester von Saito entführt. Ein junger Schwertkämpfer namens Samanosuke



■ Das stimmungsvolle Render-Intro, das euch in die Szenerie von Onimusha einführt, hat eine Länge von fünf Minuten. Genial!



■ Brillante Grafik-Engine: Die in Echtzeit animierten Schatten verhalten sich sehr lebensnah.



■ Jeder Charakter wurde aus mehr als 10000 Polygonen zusammengesetzt. Die Animationen der Recken entstammen aufwändigen Motion-Capture-Aufnahmen.

macht sich alsdann auf, um die Prinzessin aus den Händen des Bösewichts zu befreien. Ihr schlüpft in die Haut des Protagonisten, der aus der Third-Person-Ansicht durch die Stages geführt wird. Es stellen sich dem Recken natürlich fiese Schurken entgegen, die sich dank geschickt ausgeführter Schwert-Attacken jedoch schnell vom Screen putzen lassen. Im Verlauf des Abenteuers findet ihr zudem drei unterschiedliche Edelsteine, die ihr mit eurem Schwert verbinden könnt. Nun lassen sich gewaltige Zauber ausführen, mit denen auch Mittel- bzw. Endbosse relativ problemlos zu töten sind. Besonders gelungen ist der stimmungsvolle Soundtrack, der von einem 200 Mann starken Orchester eingespielt wurde. (Udo L.)



■ Ähnlich wie bei der Resident-Evil-Serie wählten die Entwickler als Gegner Scharen grässlicher Untoter.

PSG "Vielversprechender Genre-Mischling mit ansprechender 128-Bit-Engine"



Die Dinos verfolgen euch jetzt sogar durch die terrassenförmig angelegten Szenarien.



Nicht selten stehen euch mehr als zwei Gegner gegenüber.



Das Charakter-Design der Gegnerscharen gestaltet sich deutlich umfangreicher als im Vorgänger.

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

Wesentlich actionlastiger als Teil 1

Dino Crisis 2

Capcoms Dino-Hatz geht in die zweite Runde. Mit neuer Grafik-Engine und deutlichen Verbesserungen im Gameplay soll der Erfolg des Vorgängers getoppt werden.

Mit der Raptor-Schlacht in Dino Crisis bewies die japanische Edelschmiede Capcom im letzten Jahr, dass sie wesentlich mehr zu bieten hat als ständige Resident-Evil- und Street-Fighter-Updates. Dass ihnen jedoch der Sprung an die Spitze des Genres nicht gelang, lag an einigen kleinen Mängeln in puncto Grafik-Engine und Spielprinzip, die sowohl die internationale Fach-

presse als auch Spieler zu bemängeln hatten. Bereits eine kurze Spiele-Session des Nachfolgers zeigt, dass die Entwickler sich der Kritik am ersten Teil angenommen haben. So wurden die steril wirkenden Polygon-Hintergründe des Vorgängers gegen Render-Backgrounds ausgetauscht. Ein weiteres Manko war die geringe Anzahl unterschiedlicher Feind-Charaktere. Zumeist hatte es Regina nur mit kleinen Raptoren zu tun. Dino Crisis 2 bietet hingegen Gegner in Hülle und Fülle. Ihr kämpft gegen mächtige Flugsaurier, werdet von fiesen Echsen aus dem Wasser angegriffen oder habt euch vor den Attacken blutrünstiger Tyrannosaurier zu schützen. Doch nicht nur die Menge an Gegnern wurde vergrößert,



Neuerung: Während ihr euren Charakter durch die Szenarien bewegt, könnt ihr auf den Gegner ballern.



Im Gegensatz zum Prequel bestehen die Hintergründe nun nicht mehr aus in Echtzeit berechneten Polygonen.



Der Protagonist kann zwei Waffen gleichzeitig nutzen, um sich der Feindeschar zu erwehren.

auch die Anzahl an Fights stieg im Vergleich zum Vorgänger deutlich. In jeder Location warten drei bis vier Echsen auf euch, die zudem sehr intelligent agieren und euch sogar durch die Stages verfolgen. Um der vielen Gegner Herr zu werden, erlauben es die Coder der Heldin nun zwei Waffen gleichzeitig zu nutzen. Zudem könnt ihr, während ihr die Ballermänner gebraucht, weiterhin euren Charakter durch die Stages steuern. Das grafische Erscheinungsbild wurde ebenfalls deutlich aufgebessert. Die Dschungel-Szenarien glänzen durch ihre Detailverbundenheit und die Polygon-



Bei Dino Crisis 2 dürft ihr neben Regina den Spezialagenten Dylan durch die Stages führen.



Die feindlichen Raptoren wurden noch Furcht einflößender in Szene gesetzt als beim Vorgänger.



Dem Sequel wurde eine große Anzahl neuer Raptoren spendiert, die sich wesentlich intelligenter verhalten als die Gegner des Vorgängers.

Figuren bewegen sich viel lebens-echter. Last but not least sorgt ein beklemmender und abwechslungs-reicher Soundtrack für eine stimmungs-volle Atmosphäre. (Udo L.)

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 1. Quartal 2001 | Entwickler: Kronos | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Die Comic-Headhunter kehren zurück

Fear Effect: Retro Helix

Fear Effect setzte sich Ende des letzten Jahres weit oben in den Hitlisten fest. Um so logischer erscheint nun ein Sequel zu dieser Orgie aus Angst.

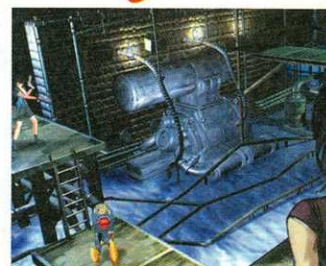
■ Teil 2 entführt euch erneut in die futuristische Welt Hongkongs. Alle aus dem Vorgänger bekannten Charaktere, namentlich Hana, Royce und Deke, bekommen es mit einer noch schwereren

Aufgabe zu tun. Ihr lernt mit Rain Qin eine Freundin Hanas aus alten Tagen kennen. Hinter der optisch graziösen Dame verbirgt sich jedoch ein tiefes Geheimnis, welches auch ihre Zwillingsschwester miteinbezieht. Eure Nachforschungen führen euch direkt in den New Yorker Stadtteil Hell's Kitchen. Von dort geht es weiter über die verlorene Stadt Xi'an bis hin zur legendären Insel

der Unsterblichen, Penglai Shan. Gerade dieser Ort lässt euch teils schmerzhaft Erfahrungen mit Geistern und Untoten machen. Retro Helix überzeugt selbst in diesem sehr frühen Stadium technisch wieder auf ganzer Linie. Die Coder setzten alle acht Schauplätze optisch sehr detailliert in Szene. Ferner fanden mehr als 800 (!) Kameraperspektiven Verwendung. Die Musik hingegen setzt die Thematik des ersten Teils weiter fort. Der Rätselgehalt soll noch weiter angehoben und vor allem noch schwieriger gestaltet sein. Durch den Einsatz neuer Peacemaker werden euch nun weitere Möglichkeiten zuteil, den Widersachern die virtuellen Lichter auszublenden.



■ Mit Rain Qin erwartet euch ein vierter spielbarer Protagonist, der bzw. die optisch viel hermachte.



■ Die Backgrounds wurden gewohnt detailliert und qualitativ hochwertig integriert.

Selbst das Inventarsystem wurde verbessert. Fear Effect: Retro Helix dürfte es durch die Mixtur aus Comic-Figuren und gerenderten Backgrounds sowie durch eine grandiose Story abermals gelingen zu überzeugen. Zudem laden neue Gegner nach dem Meistern des Abenteures zu einem nochmaligen Spiel ein. (Tom S.)

■ Hana Tsu-Vachel, ein bereits aus dem Vorgänger bekannter Charakter, steht euch im Nachfolger erneut zur Verfügung.

super!
"Retro Helix setzt die Messlatte qualitativ noch höher an als Teil 1!"
PSG



■ Hana zeigt erneut, was die wirklichen Waffen einer Frau sind. Doch auch darüber hinaus ist sie gut bewaffnet.

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:



■ Hoffentlich widerfährt dem hervorragenden Tenchu 2 nicht das Schicksal des Vorgängers.



■ Virtuelle Seelenräuber begeben sich in Eidos' Soul Reaver 2 erneut auf Vampir-Jagd.



■ EA versetzt euch in Pirates of Skull Cove direkt zurück in die Zeit, in der brisante Seeschlachten tobten.

Kurzüberblick

Action-Adventure

Action-Adventure zählen nicht erst seit Lara Crofts ersten Auftritten bzw. der Resident-Trilogie zur Crème de la crème der Spiele.

Die Spiele-Coder haben sich ausgiebig vor die Entwickler-Tools gesetzt, um neben den obligatorischen Sequels auch einige neue Ideen zu verwirklichen. **Gunslinger** aus dem Hause Activision befördert euch direkt in die ruhmreichen Pioniertage des Wilden Westens zurück. In der Third-Person-Perspektive macht ihr euch auf, mit den Widrigkeiten der damaligen Zeit zurechtzukommen. Neben Duellen in der heißen Wüstensonne stehen auch Postraub oder Poker-Duelle im Saloon auf dem Programm. Bislang wirkt der

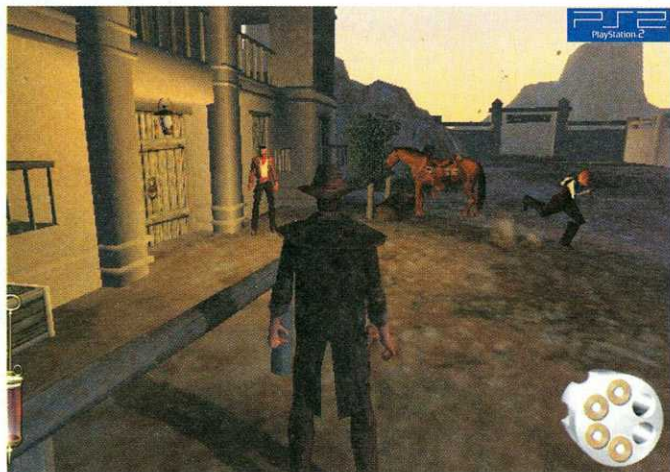
Titel zwar noch technisch unausgereift, lässt aber durch die gute Idee einiges erhoffen. Mit **Pirates of Skull Cove** steht uns ein weiteres PlayStation2-Vergnügen ins Haus. EA lässt euch mit Christian Payne und der graziösen Katerina de León zwischen zwei Protagonisten mit völlig unterschiedlichen Handlungssträngen wählen. Eure Aufgaben wechseln fließend zwischen räuberischen Angriffen auf verfeindete Piraten, Diebstahl oder Verhandlungen mit potentiellen Verbündeten. Da keine konkreten Missionsziele vorgegeben sind, stehen euch nahezu alle Optionen offen. Diesen für das vierte Quartal angekündigten Titel solltet ihr unbedingt im Auge behalten. Konami setzt hingegen mit

The Mummy auf die Zugkraft einer starken Lizenz. Das Action-Adventure ähnelt nicht nur aufgrund der in Ägypten angesiedelten Schatzsuche frappierend Tomb Raider, obgleich dessen technische Güte bislang noch nicht erreicht wird. Die Optik wirkt nicht völlig ausgereift und war mit zu vielen Bugs behaftet. Dennoch sollte man im Herbst einen Blick auf den Titel werfen. **Monster Force**, ebenfalls aus dem Hause Konami, spricht eindeutig eine jüngere Zielgruppe an. Wahlweise schlüpft ihr in die Rollen der bekannten Horror-Helden Dracula, Frankenstein oder Wolfman, um in deren jeweiligen Welten für Recht und Ordnung zu sorgen. Die Mumie sowie Frankensteins Braut stehen euch mit Rat und Tat zur Seite. Apropos Filmhelden, Activision gewährt euch die Möglichkeit, den Halbvampir Wesley Snipes in der gleichnamigen Filmumsetzung zu **Blade** zu mimen. Hier gilt es, die garstigen Blutsauger dingfest zu machen und ein für alle Mal durch einen gezielten Pfahl-Schlag ins Reich der Toten zu befördern. Zu

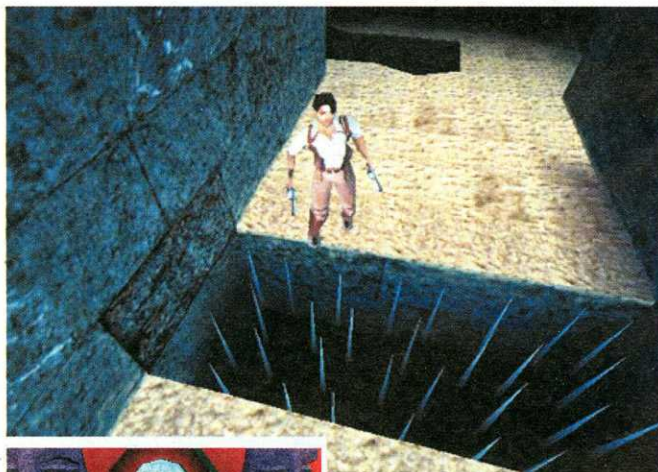
Parasite Eve 2 müssen wohl nicht mehr viele Worte verloren werden, da bereits die japanische Fassung völlig überzeugte. Nicht zuletzt die kongeniale Mischung aus dem typischen Square-Stil, der bereits den Reiz des Vorgängers ausmachte, und der fantastischen Optik lässt Aya Breas zweiten Ausflug im Kampf gegen Mitochondrien-Mutationen zu einem Pflichtkauf für Genre-Liebhaber werden. Dahingegen hält sich Eidos mit näheren Informationen zu Raziels zweitem Seelenraub in **Legacy of Kain: Soul Reaver 2** schwer bedeckt. Zumindest optisch haben die Coder die bestehende Engine leicht modifiziert. Zu guter Letzt steht uns mit **Tenchu 2** aus dem Hause Activision noch ein Game ins Haus, welches euch erneut das Ninja-Flair nachvollziehen lässt. Gegenüber dem indizierten Vorgänger hat sich in Bezug auf die spielerische Vielfalt einiges getan, um die Zocker durch die vielschichtigen Missionen zu führen. (Tom S.)



■ Sowohl Squares **Parasite Eve 2** als auch Konamis **Monster Force** sind im Horror-Genre angesiedelt, jedoch mit völlig unterschiedlich gesetzten Schwerpunkten.



■ **Gunslinger** aus dem Hause Activision stellt eines der wenigen bislang für Sonys 128-Bitter zu entdeckenden Action-Adventure dar.



■ **The Mummy** entführt euch direkt an die aus dem Blockbuster bekannten Spots im sandigen Ägypten.



■ Erstmals wird euch die Gelegenheit in **Blade** eröffnet, die virtuelle Rolle eines Wesley Snipes einzunehmen.



nixfuerlutscher.de

Vorsicht:

Du könntest in ein Spiel geraten, das nichts für schwache Nerven ist, und einen Preis gewinnen, der supergeil und absolut nix für Lutscher ist. Also, überleg dir sehr genau, ob du mitmachst.

The drink effect you don't expect.

Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1 - 2 | Erscheint: 3. Quartal 2000 | Entwickler: EA Sports | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Knallharte Konkurrenz für die Cool Boarders

SSX

Bislang geben die Coder aus den 989 Studios noch den Ton im weißen Element an, doch der Thron wackelt.

■ Dem virtuellen Pistenspaß Cool Boarders schien gerade im letzten Teil allmählich die Puste auszugehen. Doch glücklicherweise befindet sich mit SSX ein mehr als ernst zu nehmender Konkurrent in der Pipeline. SSX widmet sich hauptsächlich dem zum Trend avancierten Boarder-Cross, einer rennorientierten Version des Snowboardens. Auf insgesamt sieben Kursen dürft ihr euch nach Herzenslust austoben, um euer Können unter Beweis zu stellen. Die Bandbreite der zu rippenden Pisten reicht von einem Ritt über einen Eisberg



■ Nie zuvor wurde euch ein derart maleischer Sonnenuntergang geboten.

in einem Pazifik-Hafen bis hin zu einer gigantischen beschneiten Mall in Japan. Neben den obligatorischen Einzelrennen sowie einer Meisterschaft dürfen ebenso komplette Karrieren gemeistert werden. Für besonders spektakuläre Tricks werdet ihr mit einem Anstieg eures Adrenalinspiegels belohnt, der euch wiederum noch fulminantere Stunts ermöglicht. Es muss wohl nicht explizit erwähnt werden, dass sich EA in Bezug



■ Waghalsige Sprünge vor pittoresken Landschaften stehen im ständigen Wechsel mit brachialen Hetzjagden gegen die CPU-Rider.

auf das Strecken-Design selbst übertroffen hat. Auch die Witterungsbedingungen üben einen maßgeblichen Einfluss auf das Fahrverhalten, z.B. auf Neuschnee, aus. Vier internationale Pisten-Profis stehen parat, um ihr Bestes zu geben. Für den Sound zeichnet sich

Mix Master Mike aus der Beastie-Boys-Posse verantwortlich. (Tom S.)



"Das bislang überzeugendste Boarder-Vergnügen mit großem Potential"

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1 - 8 | Erscheint: 3. Quartal 2000 | Entwickler: EA Sports | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Fußball vom Feinsten

FIFA Soccer 2001

Die hauseigene FIFA-Referenz wird wieder einmal aus den eigenen Reihen geschlagen.

■ Die FIFA-Serie sorgte immer dann, wenn es niemand mehr für möglich gehalten hatte, für eine qualitative Stei-



■ Die Pille schlenzen wie der gute Mario Basler, ein Traum wird Wirklichkeit.

gerung. Der erste Auftritt für Sonys neue Konsolengeneration bildet hier keine Ausnahme. Erneut verbindet man einen hohen Simulationsanspruch mit einer ungeschlagenen Spielbarkeit. In der japanischen Version stehen lediglich 46 Teams zur Auswahl, um in die Tore jagd einzugreifen. Neu hinzugekommen sind nun jedoch auch eine U-23-Meisterschaft sowie ein Ausbau des aus Euro 2000 hinlänglich bekannten Trainingsmodus. Für die musikalische Unterstützung holte man mit Jamiroquai erneut einen großen Namen heran, der einen atmosphärischen Glanzpunkt setzt. All dies wäre völlig nutzlos, würden die Programmierer die Spielbarkeit vernachlässigen. Doch um lange spielerische



■ Dribblings wie im wahren Leben! Die optische Seite der neusten Kickerei lässt keine Fragen offen.

sche Eindrücke braucht man sich hier keine Sorgen zu machen, denn FIFA Soccer 2001 verhält sich genauso brillant wie die Vorgänger. Unbedingt erwähnt werden muss verständlicherweise der optische Gesichtspunkt. Nie zuvor sah man solch gut in Szene gesetzte Kicker auf Torejagd gehen. Selbst die Gesichtszüge lassen sich in den Naheinstellungen klar ausmachen. Selbst eingeleitete Gegner müssen dieses Game



■ Rüde ausgeführte Attacken werden von den CPU-Referees hart geahndet.

gezockt haben, um zu wissen, was sie verpassen. Mit FIFA Soccer 2001 setzt EA erneut einen Meilenstein und beweist, zu welchen Leistungen man bereits in den Anfangstagen der PS2 fähig ist. (Tom S.)



"Ein absoluter Pflicht-Titel. Selbst Soccer-Hasser sollten zugreifen!"

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1 - 2 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: EA Sports | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Uppercuts de Luxe

Knockout Kings 2001

Der Box-Sport betritt mit den Knockout Kings die Bühne der PS2.

■ EA im Sportbereich etwas vorzuma- chen oder gar das Wasser abzugraben, dürfte gerade in dieser Saison mehr als schwer werden. Auch für das Box-Aushängeschild haben sich die Macher wieder nette Features einfallen lassen. Erstmals stehen euch sogar Boxerinnen zur Verfügung. Darüber hinaus betreten auch Legenden wie Muhammad Ali, Joe Frazier oder Marvin Hagler den eng abgegrenzten Ring. Durch die eingesetzte Cyber-Scan-Technologie werden bislang für nicht machbar

gehaltene Details sichtbar. Hierzu zählen neben Schweißtropfen, die von den geschundenen Körpern perlen, auch einzelne Muskelstränge sowie fein ausgearbeitete Animationen der Recken. Die Kommentare werden von Al Bernstein und Teddy Atlas geboten, die durch eine große Zahl an Weisheiten zu glänzen wissen. Der in den Staaten bekannte Announcer Jimmy Lennon Jr. sorgt für impulsive Ansagen. Knockout Kings 2001 spielt sich im direkten Vergleich zu den Vorgängern der Reihe einen merklichen Deut flüssiger. Dies äußert sich vor allem in der verbesserten Beinarbeit der Sportskanonen. An neuen Elementen integrierten die



■ Selbst die Muskelstränge und Schweißperlen der Faustkämpfer sind klar zu erkennen.

Jungs ferner Schlagtechniken sowie ein besseres Block-System. Wahlweise stürzt ihr euch in Einzel-Fights oder durchlebt eine komplette Karriere. Knockout Kings 2001 zählt ohne Übertreibung zu den Highlights der gesamten E3-Messe. Sony kann sich wahrlich dankbar zeigen, einen solch innovativen Publisher wie Electronic



■ Euch erwarten erneut die besten Fights der Box-Geschichte.

Arts in seinen Reihen zu haben. Mit der gesamten Sports-Serie wird der PS2 ein unausweichlicher Erfolg gesichert werden. (Tom S.)



"EA erweckt Box-Legenden wie Muhammad Ali zu neuem Leben"

Genre: American Sports | Spieleranzahl: 1-8 | Erscheint: 3. Quartal 2000 | Entwickler: EA Sports | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Das beste American Football aller Zeiten?

Madden NFL 2001

Sega setzte vor wenigen Monaten mit NFL 2K den Standard des American-Football-Genres.

■ Erste Blicke auf das neuste Produkt in EAs American-Football-Reihe machten bereits eindrucksvoll klar, dass den Programmierern in Bezug auf die Hardware-Ausreizung des 128-Bitters im Moment nur wenige Schmieden das Wasser reichen können. Selbst das sowohl spielerisch als auch optisch geniale NFL 2K wird klar in den Schatten gestellt. Zugegebenermaßen ist Football nicht jedermanns Angelegenheit, da das Regelwerk mitsamt aller taktischen Möglichkeiten enorm vielschichtig ist. Madden NFL 2001 weist einige interes-

sante Änderungen zu den 32-Bit-Vorgängern auf. Erstmals werden die Coaches an der Seitenlinie direkten Einfluss auf das Spielgeschehen ausüben. Durch die eingesetzte Cyber-Scan-Technologie wurden die Konterfeis der Spieler und Trainer digitalisiert und können fotorealistisch dargestellt werden. Hinzu gesellt sich eine große Zahl diverser Details, wie etwa Schweißbänder-Tapes oder Ellbogenschoner, eben exakt die Ausrüstungsgegenstände, welche im realen Match von den jeweiligen Akteuren getragen werden. Ferner setzten die Macher die spezifischen Körperabmessungen der virtuellen Touchdown-Jäger wirklichkeitsgetreu um. Als besonders gelungener Gag dürfen nach dem Be-



■ American-Football-Fans werden sich in dem gut dosierten Mix aus Taktik und Technik sofort heimisch fühlen.

wältigen verschiedener Aufgabenstellungen so genannte Madden-Cards gesammelt und schließlich via Memory-Card mit Freunden getauscht werden. Madden NFL 2001 weist all die Punkte auf, die man von einem hervorragenden Football-Titel erwartet. Einzig inhaltlich könnte man durch die relativ geringe Akzeptanz dieser Sportart eventuell etwas ausgebremst werden. Für Football-Fans steht jedoch bereits zum jetzigen



■ Die Grafik-Engine des Football-Knallers steht der konsolenübergreifenden Referenz Segas in nichts nach.

Zeitpunkt fest, dass im Spätherbst kein Weg an EAs neuem Streich vorbeiführen wird. Man müsste schon blind sein, um die Klasse dieses Titels verleugnen zu wollen. (Tom S.)



"Madden NFL 2001 ist selbst dem hervorragenden NFL 2K einen Tick voraus"

Genre: American Sports | Spieleranzahl: 1-8 | Erscheint: 3. Quartal 2000 | Entwickler: EA Sports | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Eishockey wie im Fernsehen

NHL 2001

Die Schlittschuhe anschnallen und den Puck verfolgen! NHL kehrt eindrucksvoll aufs Eis zurück!

■ Ein alljährliches Sequel in jedem Sport-Segment gehört mittlerweile zur guten Geldquelle. Leider bleiben die Neuerungen, abgesehen von dem obligatorischen Rooster-Update, meist außen vor. Anders verhält sich die Sachlage jedoch, sobald eine neue Konsolengeneration das Licht der Welt erblickt. Alle insgesamt 30 Teams der amerikanischen Profiligen mitsamt der Neulinge Columbus und Minnesota betreten die spiegelglatte Oberfläche. Ferner laufen 20 international renommierte Teams auf. Der ausgiebige Karriere-Modus

gestattet euch, an den Drafts und dem Spielerhandel aktiv teilzuhaben. Auch in Sachen Gameplay haben die Kanadier einige neue Fakten aufgeföhren. Fulminante Cannon-Shots zum Beispiel bringen nun noch mehr Rasanzen ins Spiel. Für den fundierten Kommentar zeichnen sich Bill Clement sowie der NHL-Reporter Jim Hughson verantwortlich. Doch am meisten beeindruckt die Gesichtszüge der Akteure. Gerade in spielentscheidenden Szenen, aber auch während brutaler Body-Checks zeichnet sich NHL 2001 durch ein absolut authentisches mimisches Spiel der Protagonisten aus. Neu gewählte Kameraperspektiven sorgen für eine brillante Umsetzung einer der schnellsten Sportarten überhaupt. Die Kamera zoomt beispielsweise in prekären Situationen direkt an die Spieler heran. EA Sports liefert pünktlich zum Konsolenstart



■ Selbst während der Body-Checks weisen die Gesichter der Kufenartisten ein blendendes Mimenspiel auf.

bzw. kurz danach in Europa ein Line-up, welches definitiv seinesgleichen sucht. (Tom S.)



"Eishockey wird hier für Konsolen erstmals absolut authentisch inszeniert"

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-8 | Erscheint: 3. Quartal 2000 | Entwickler: EA Sports | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Klassisches Hole-in-one

Tiger Woods 2001

Der farbige Einlocher Tiger Woods sorgte in letzter Zeit nicht gerade für sportliche Höhenflüge. Dennoch wird die Golf-Serie mit dem Star fortgesetzt.

■ Golf-Freaks kommen erneut voll auf ihre Kosten. Superstars wie Mark Ó Meara oder Steve Stricker sorgen selbst bei Woods-Hassern für ein begeistern-



■ Nach einem erfolgreichen Putt ins Loch reißt der Golfer vor Begeisterung die Fäuste in die Höhe.



■ Ein gelungener Abschlag ist bereits die halbe Miete.

des Erlebnis auf dem Grün. Von der PGA-Qualifikation bis hin zur vollständigen Tour stehen euch hier alle Türen offen, um einen glanzvollen Auftritt auf den 18 Löchern zu bieten. Ihr dürft euch selbstverständlich ebenso auf dem malerischen Küsten-Grün in Pebble-Beach wie auch in Spy-Glass-Hill austoben, um einen Platz ganz oben auf dem wichtigen Leader-Board zu ergattern. Die Coder nutzten die Ressourcen der PS2 gerade in Bezug auf die Ballphysik sehr gut aus. Sowohl der Spin als auch die Windverhältnisse beeinflussen die Flugbahn mathematisch richtig. Verbesserte Ball- und Wind-Indikatoren ermöglichen es, die kleinen harten Bälle noch präziser zu schlagen. Ferner dürfen auf einer speziell eingerichteten Driving-Range alle Schläge sowie das Gerät mitsamt aller verfügbaren Schläger und Putter

für den Härtefall getestet werden. Des Weiteren wurde mit dem analogen Schwungholen ein spieltechnisch sehr gutes Element integriert. Fast wie beim richtigen Golfen werden die Aktionen über die Analog-Funktion eingefangen. Sobald ihr etwa besonders gute Abschläge fabriziert, jubeln euch die zahlreich anwesenden Zuschauer und die gegnerischen Caddies und Golfer für die guten Leistungen zu. Golf-Fans werden mit Tiger Woods' aktuellstem Streich bestens bedient werden. Leider gilt auch für diesen Titel, dass relativ wenige potentielle Käufer vom Inhalt angesprochen werden. (Tom S.)



"Tiger Woods rockt wieder und bietet einen guten Einstand auf der PS2"

Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: 3. Quartal 2000 | Entwickler: Shaba Games | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Besser als Tony Hawk's Pro Skater?

Grind Session

Das Skateboard-Genre erfreut sich spätestens seit Activisions Knaller einer immensen Beliebtheit.

■ Ein Grund mehr, das noch relativ wenig bediente Genre dieses Fun-Sports mit einem weiteren Hochkaräter zu beehren.

Das dachten sich wohl auch die Coder von Shaba Games und beglücken die virtuellen Skater mit Grind Session. Hinter dem Titel verbirgt sich eine gelungene Mischung aus Simulation und Arcade-Feeling. Nicht zuletzt die weltbekannten Skater à la Willy Santos, Daewon Song, Ed Templeton oder

John Cardiel sorgen durch ihre virtuelle Anwesenheit für einen hohen Grad an Realismus. Wahlweise stürzt ihr euch in Competitions, sowohl in der Pipe als auch im Street-Skaten. Ein besonderer Modus erlaubt euch nach dem Absolvieren enorm atemberaubender Tricks gar auf die virtuelle Titelseite eines Skater-Magazins zu kommen. Des Weiteren tretet ihr in der renommierten Van's Triple Crown an. Insgesamt brechtet ihr durch acht Arenen, angefüllt mit Überraschungen, etwa fahrenden Bulldozern oder tiefen Rissen im Asphalt. Ferner wird euch im Technical Battle die Gelegenheit eröffnet, den perfekten Trick innerhalb eines zehnminütigen Zeitlimits auf den Asphalt zu zaubern. Je nachdem wie die einzelnen Moves gemeistert werden, bekommt ihr auf einem speziellen "Get-possessed-Meter" Boni, welche euren Speed oder die Rotations-



■ An abgedrehten Ideen mangelt es Shaba Games wahrlich nicht. Schon mal über ein Piano gegrindet?

fähigkeiten verbessern. Selbst die Decks, Räder und Klamotten wurden komplett von namhaften Szenegrößen gesponsert. Die frühe Version machte bereits einen hervorragenden Eindruck. Ob man jedoch den Genre-Krösus Tony Hawk bzw. dessen Nachfolger vom Thron zu stoßen vermag, muss sich erst noch zeigen. Gerade in Bezug auf das enorme Motivationspotential der Referenz bleibt dies zu bezweifeln. Technisch gesehen überzeugt der Titel aber schon jetzt auf ganzer Linie. (Tom S.)



■ Anders als bei Activisions Überskater sind die Tracks und Combos einen Tick realistischer.

Erster Eindruck
PSG "Grind Session könnte Tony Hawk im Spitzenkampf sehr gefährlich werden"

■ Die Original-Skater wurden mit großer Liebe zum Detail in Szene gesetzt. Gleiches gilt auch für die Spots.

Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: Crawfish | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Tony Hawk auf zwei Rädern?

Mat Hoffman Pro BMX

Activision entwickelt sich mehr und mehr zum Garanten für enorm motivierende Sport-Titel.

■ Im Gegensatz zum absoluten Oberknaller Tony Hawk's Pro Skater bzw. dessen in Kürze erscheinenden Nachfolger wird das spektakuläre BMX-Game nicht von Neversoft, sondern von Crawfish entwickelt. Trotz allem findet

die bewährte und phänomenale Grafik-Engine aus dem Skateboard-Bereich Verwendung für diesen Titel. Doch zurück zum eigentlichen Geschehen. Um die geländetauglichen BMX-Räder wurde es in der letzten Zeit etwas ruhiger, da sie weitestgehend von High-End-Mountainbikes abgelöst wurden. Den letzten größeren Auftritt feierten die Gerätschaften im Kino-Blockbuster E.T.!

Nichtsdestotrotz überzeugen die Rad-Virtuosen, allen voran der neunfache Weltmeister und Namensgeber Mat Hoffman, sowohl in den Verts als auch in den Dirt-Rennen. Neben einem der besten Biker aller Zeiten stehen noch weitere sieben renommierte Pedal-Könner parat, um gekonnte Tricks zu fabrizieren. Hunderte verschiedene Moves, waghalsige Combos oder Biker-eigene Signature-Moves sorgen für lang anhaltenden Spielspaß. Wie schon im großen Vorbild Tony Hawk's Pro Skater erwarten euch gut versteckte Secret-Areas und sogar ein genial einfach zu bedienender Editor, mit dem ihr spielend eigene Spots generiert, via Memory-Card sichert und mit Freunden befahren dürft. Des Weiteren lassen sich die Profi-Zweiräder nach diversen erreichten Zielen upgraden und in ihren Attributen, wie Geschwindigkeit oder Balance, verbessern. Die Song-Auswahl stand zwar noch nicht offiziell fest, da man sich mit einigen Bands noch in Verhandlung befindet, dennoch ist mit einer ähnlich treffenden Titelauswahl zu rechnen wie im Falle des Skateboard-Games. Mat Hoffman kommt genau zur rechten Zeit, denn was will man mehr als eine Umsetzung einer konsolentechnisch



■ Gewagte Übungen auf zwei Rädern sind mindestens genauso schwierig auszuführen wie auf dem Skateboard.



■ Anfangs stehen euch acht weltbekannte Profis zur Auswahl. Weitere Geheimcharaktere werden mit Sicherheit folgen.

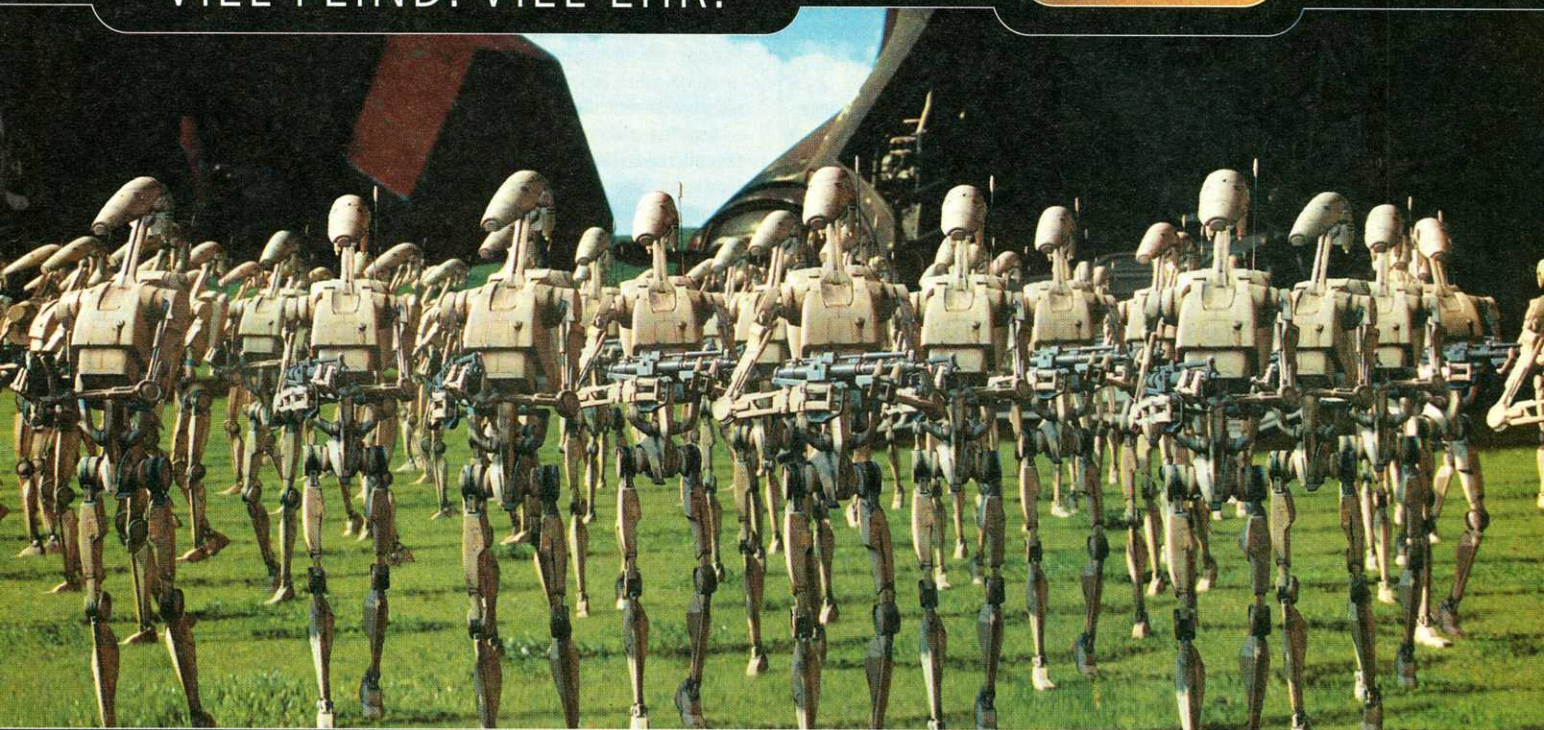
vernachlässigten Sportart, gepaart mit den Ideen und der Engine eines Blockbusters? Somit setzt Activision unweigerlich den Siegeszug im Fun-Bereich fort. (Tom S.)

Erster Eindruck
PSG "Im direkten Vergleich zu Dave Mirra liegt Mat Hoffman klar vorn"



■ Tricks, die man im wahren Leben besser nicht ausprobieren sollte, dürfen beim Zocken von Mat Hoffman Pro BMX ausgelebt werden.

VIEL FEIND. VIEL EHR.



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

STAR WARS EPISODE I JEDI POWER BATTLES

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

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

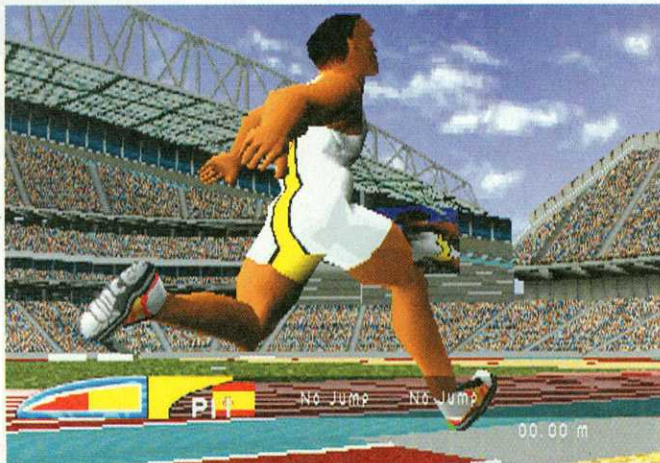


Genre: Sport | Spieleranzahl: 1 - 8 | Erscheint: August 2000 | Entwickler: ATD | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Olympiade bis zum Erlahmen der Finger Sydney 2000

Spielkonzepte wie in International Track & Field sorgen gerade im größeren Zocker-Kreis für Begeisterungstürme.

■ Bereits Mitte der 80er-Jahre sorgte ein Titel namens Decathlon für wunde Finger und gestresste Bildschirm-Sportler. Pünktlich zu den im Sommer stattfindenden Olympischen Spielen in Sydney werken die Coder von Attention To Detail derzeit an einer Umsetzung der olympischen Idee. Ähnlich wie im Konsolen-Konkurrenten aus dem Hause Konami besteht euer Aufgabenfeld lediglich darin, durch möglichst schnelles Button-Drücken zu beschleunigen, um im richtigen Moment durch einen weiteren Druck auf die jeweils belegte Taste eine technische Aktion auszulösen. So weit, so gut. Doch worin unterscheidet sich dieser Titel nun konkret vom "Klassiker"? Zum einen wäre sicherlich die olympische Original-Lizenz zu erwähnen, die euch gestattet, in den authentischen Sportstätten in die Medaillenjagd einzugreifen, zum anderen fahren die Macher einige bislang selten oder noch nie spielbare Disziplinen auf. Einige Leibesübungen waren zuletzt wohl in Epyx' famoser Summer-Games-Reihe zu



■ In puncto Animationen sollten die Programmierer noch einmal an die Tools, um die letzten Schwachpunkte auszumeren.

bewundern. Hierzu zählen unter anderem der Sprung vom 10-Meter-Turm, das Tontaubenschießen oder der Kajak-Slalom. Daneben dürfen Sportarten wie der 110-Meter-Hürdenlauf und ein Dreisprung naturgemäß nicht fehlen. Startet ihr im Olympia-Modus, dürft ihr die jeweiligen Attribute der Sportler im eigens errichteten Trainingslager bis

zum Abwinken schulen und verbessern, um konkurrenzfähig zu bleiben. Selbst das optische Erscheinungsbild der Sportler verändert sich nach diesem Aufenthalt. Sydney 2000 spielt sich zwar hervorragend, weist jedoch gerade in Bezug auf die Optik noch Schwächen auf. So wirken die virtuellen Athleten noch nicht vollständig ausgereift und



■ Technische Disziplinen, wie der Weitsprung, erfordern vor allem eine gute Koordination der Finger.



■ Gerade die Sprint-Disziplinen sorgen für schmerzende Fingerkuppen.

bedürfen noch eines Feinschliffs. Sollte dies bis August gelingen, dürfte man Konami ein Bein stellen können. (Tom S.)



"Technisch noch mit einigen kleinen Mängeln behaftete olympische Idee"

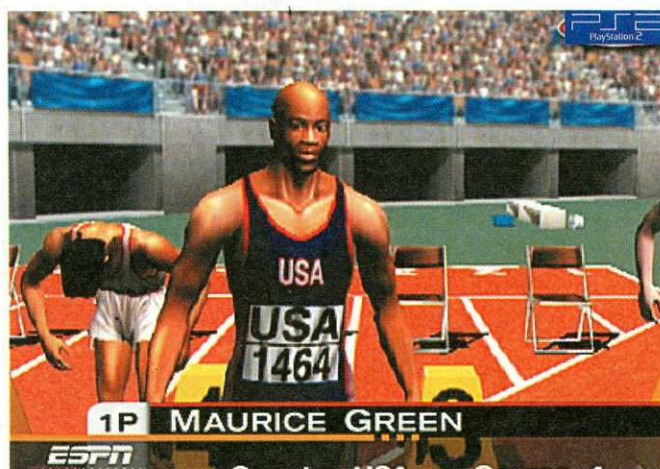
Genre: Sport | Spieleranzahl: 1 - 4 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: Konami | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Erste 128-Bit-Olympia-Simulation

International Track & Field

Konami schickt seine virtuellen Top-Athleten nun auch in die Sportstätten der 128-Bit-Regionen.

■ International Track & Field knüpft an legendäre Titel wie Hyper Olympics an. Am ursprünglichen Spielprinzip (daddeln, was das Zeug hält) änderte man nicht viel. Lediglich die grafische Präsentation wurde im Laufe der Jahre aufgrund der wachsenden Hardware-Power immer besser. Konamis erste 128-Bit-Olympiade ist ein wahrer Augenschmaus. Die Bewegungen der Sportler während des Aufwärmens wirken bereits wie eine Live-Übertragung von den Olympischen Spielen. Um die Animationen so authentisch wie möglich zu gestalten, stellten sich Top-Athleten, etwa der 100-Meter-Weltrekord-Halter



■ Konami verpflichtete für den neuen International-Track&Field-Ableger dutzendweise bekannte Sportler.

Maurice Greene, zu aufwändigen Motion-Capture-Sessions zur Verfügung. Absolut gelungen sind auch die Spezialeffekte, wie das Brechen des Lichtes im Wasserbecken. Das Gameplay wurde komplett vom Original übernommen. Somit stehen dem Spieler insgesamt zwölf verschiedene Disziplinen, zum Beispiel 100-Meter-Lauf, Speer-Werfen oder Tontauben-

schießen, zur Verfügung. Gleich drei verschiedene Modi bieten euch die Entwickler von International Track & Field. Eine Besonderheit stellt dabei der Trial-Mode dar, dank dem ihr euren Sportler speziell für eine Sportart trainieren dürft. Je häufiger ihr trainiert, um so besser wird logischerweise euer Athlet. Leider wird man diesen Titel nicht über



■ Live dabei: Während der Aufwärmphasen bewegen sich die Sportler sehr lebensecht.



■ Umfangreich: Insgesamt stehen dem Spieler zwölf verschiedene Disziplinen zur Verfügung.

das Internet gegeneinander daddeln können. Lediglich eure Highscores lassen sich auf der Homepage Konamis hochladen. (Udo L.)



"Grafisch beeindruckende Fortsetzung des Olympia-Klassikers"

Kurzübersicht

Sport

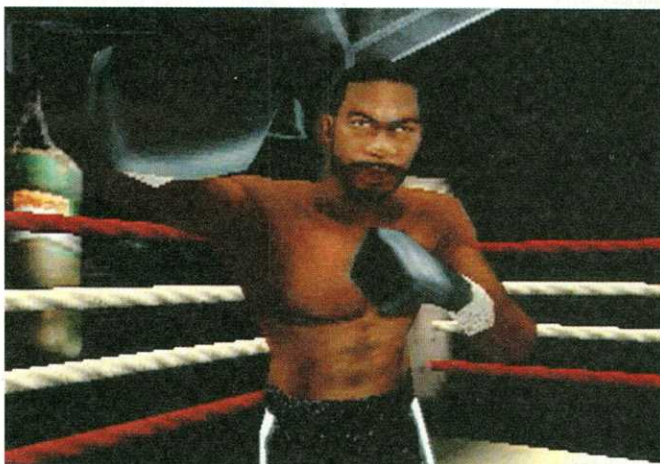
Abseits der im Mittelpunkt stehenden Games gab es weitere interessante sportliche Games zu entdecken.

■ Zum Ersten wäre Acclains Dave Mirra Freestyle BMX zu erwähnen. Obwohl das Spiel überzeugend rüberkommt, könnte den Codern jedoch das heiß ersehnte Mat Hoffman zum Verhängnis werden, da dieses eindeutig durch eine bessere Spielbarkeit glänzt. Nichtsdestotrotz sollten Anhänger des Fun-Sports einen Blick und ein Spielchen im Juli riskieren, denn gerade durch das eingesetzte Skeletal Dynamics System wird ein hoher Grad an Realismus erzielt. Mit **This Is Football 2** steht uns ein Sequel des letztjährigen Erfolgstitels aus dem Hause SCEE im Oktober ins Haus, welches mit verbesserten Animationsphasen sowie mit weiteren Modi zur Torejagd lädt. Dahingegen bedient Crave alljährlich die Hobby-Anglerschaft mit neuen Ködern. **Reel Fishing 2** bietet den Hardcore-Fischern im dritten Quartal gewohnte Klasse, ohne dabei jedoch massenmarktgänglich zu werden. Noch mehr Futter für virtuelle Angel-Fetischisten befindet sich derzeit im Hause Take 2 in der Mache. Wer es nicht lassen kann, in der Freizeit imaginäre Würmer in Gewässer zu befördern, sollte sich **Action Bass** vormerken, welches Ende des Jahres auf Jagd nach dem größten grätigen

Freund geht. In die gleiche Kerbe schlägt auch Infogrames mit **Power Spike Pro Beach Volleyball**. Hier gesellt sich zu der kleinen Zielgruppe noch das etwas holprig wirkende Gameplay hinzu. Fans sollten diesen Titel bzw. den für Juli anvisierten Release jedoch im Visier behalten. EA zeigte ferner eine zusätzliche Football-Sim namens **NCAA Football 2001**, die sich voll und ganz dem College-Football verschrieben hat. Trotz Madden-Engine im Rücken dürfte es dieses Game im Herbst enorm schwer haben, Fuß zu fassen. Nach dem ersten Ausflug Acclains in ECW-Gefilde erwartet uns in den nächsten Monaten mit **ECW: Anarchy Rulz** ein weiterer hochinteressanter Schlagabtausch der in der gleichnamigen Liga beheimateten Stars. Angestrebt wird ein Release im vierten Quartal dieses Jahres. Des Weiteren befindet sich für die regnerische Jahreszeit in den Hallen Acclains mit **HBO Boxing** ein bereits spielerisch sehr imposanter Faustkampf, der es der Knockout-Kings-Referenz für den 32-Bitter schwierig gestalten dürfte, die Spitzenposition zu behalten. Ebenfalls in den Box-Gefilden beheimatet ist **Mike Tyson Boxing**, welches das oftmals verzögerte und verschobene Prince Naseem Boxing von Codemasters nahtlos von den Release-Listen verwiesen hat. Mal sehen, ob der für das vierte Quartal festgesetzte Erscheinungszeitpunkt eingehalten wird! Auch Ubi Soft gibt sich nicht tatenlos und präsentierte eine frühe Version von **All Star Tennis 2000**. Zwar erwartet uns die Spielerei mit der kleinen gelben Filzkugel erst im Oktober, zeugt jedoch zu diesem Zeitpunkt von einem hohen spielerischen Potential, denn als Erscheinungstermin peilt man derzeit noch das vierte Quartal 2000 an. Zu guter Letzt schickt Empire den Amiga-Klassiker **Speedball 2100** ins Zeitalter der 32-Bitter. Nicht nur Nostalgie-Fans sollten sich den Spätsommer dick im Kalender anstreichen. (Tom S.)



■ Gunther reißt sich bereits jetzt die Finger und kann den Release von ECW: Anarchy Rulz kaum erwarten.



■ HBO Boxing bringt die Boxer für 32-Bit-Verhältnisse erstaunlich detailliert auf den heimischen Screen.



Spin Jam

PUZZLE-SPASS ZUM DURCHDREHEN



Spin Jam and Empire are trademarks of Entertainment International (UK) Ltd. Copyright © 2000. All Rights Reserved.
Deutschland: 01801 18 57 95 (0,08 DM/Min. DTMG AG Österreich: 01 815 06 26 Schweiz: 071 388 68 40



Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 2001 | Entwickler: Empire | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Vielversprechender 128-Bit-Renner

World Sport Cars

Einen echten Überraschungstitel fanden wir auf dem diesjährigen Empire-Stand vor. Bereits seit drei Jahren werkelt man an einem verheißungsvollen Racer für die PlayStation 2 und den PC.

■ PS-strotzende Prototypen unterschiedlicher Fahrzeughersteller stehen im Mittelpunkt der neuen Rennsimulation World Sport Cars von Empire. Dabei stehen dem virtuellen Piloten insgesamt zwölf verschiedene Boliden zur Verfügung, zum Beispiel McLaren F1. Jedes Fahrzeug verfügt über individuelle Fahreigenschaften und unterschiedliche Endgeschwindigkeiten. Um das Renngeschehen so authentisch wie möglich zu digitalisieren, holten sich die Entwickler entsprechende Telemetrie-Daten bei einigen Fahrzeugherstellern ein. Auf der Strecke herrscht natürlich nicht immer eitel Sonnenschein. So können die Wetterverhältnisse im Verlauf eines Rennens wie aus heiterem Himmel umschlagen und die zuvor zurechtgelegte Strategie muss wieder vollkommen neu überdacht werden. Fängt es beispielsweise während des Geschehens zu regnen an, solltet ihr schleunigst die Boxengasse an-



■ Die Rennfahrzeuge wurden mit sehr viel Liebe zum Detail digitalisiert. Sogar die Werbeschriftzüge stammen von den großen Vorbildern.

fahren und Regenreifen aufziehen. Auch andere Faktoren können euch zu einer ungeplanten Fahrt in die Box zwingen. Die Entwickler bauten nämlich ein umfassendes Schadensmodell ein, so dass ihr bei einem leichten Unfall beispielsweise euren Flügel verliert. Härtere Kollisionen können sogar dafür sorgen, dass euer Rennwagen

Feuer fängt. Doch nicht nur spielerisch scheint der Racer den Zahn der Zeit zu treffen, sondern auch grafisch präsentierte sich die auf der Messe gezeigte Version in einem tadellosen Zustand. Die Strecken wurden mit vielen authentischen Details gespickt und die 3D-Engine floss ohne Frame-Aussetzer über den Screen. Leider müssen wir



■ Die Wetterverhältnisse während eines Rennens können sich wie in der Realität durchaus ändern.



■ Empire schickt sich an, einen Multiplayer-Mode einzubauen, dank dem ihr via Internet gegeneinander antreten dürft.

uns noch etwa ein Jahr gedulden, bis wir im virtuellen Cockpit eines Empire-Boliden Platz nehmen dürfen. (Udo L.)



"Aussichtsreicher Kandidat für eine der vorderen Genre-Platzierungen"

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

Straße oder Gelände, das ist hier die Frage!

Moto Racer World Tour

Delphine Software hat sich einiges vorgenommen, um den Rennspiel-Sektor zu überrollen.

■ Viele Titel haben nun bereits im motorisierten Zweirad-Genre versucht, völlig zu überzeugen. Gelingen ist dies jedoch bislang noch keinem Produkt. SCE bzw. die Coder von Delphine Software haben sich zum erklärten Ziel ge-

setzt, diesen Status quo ein für alle Mal zu ändern und einen wegweisenden Knaller zu fabrizieren. Um diesen hochgegriffenen Zielen gerecht zu werden, wurden viele Ideen geboren und wieder verworfen, ehe man sich auf die folgende simple Formel einigte. Man versucht mit einem geschickten Mix aus sowohl straßenbasierenden Rennen als auch Dirt-Races zu überzeugen. Diese Idee

klingt nicht nur gut, sondern spielt sich auch in der Praxis hervorragend. Die Bandbreite der zu fahrenden Gerätschaften reicht hierbei von den verhältnismäßig schwach motorisierten 125cc-Maschinen über 250-er bis hin zu der mit 500cc bestens ausgestatteten Königsklasse des Motorrad-Sports. Je nachdem ob ihr euch für die Straßenrennen oder für eine Enduro-Hatz entscheidet, stehen euch die bekanntesten Locations der Rennsport-Szene zur Verfügung. Beispielsweise finden die Asphaltrennen auf den renommierten Tracks von Suzuka oder auf dem Sachsenring statt. Demgegenüber donnert ihr im Stade de France oder im brasilianischen Belo Horizonte über schlammige und staubige Enduro-Pisten. Je nach euren vollbrachten Leistungen lassen sich weitere Pisten, etwa die weltbekannte Hetzjagd auf der Isle of Man, freispielen sowie weitere brachiale Benzin-Orgien in Frankreich und den Vereinigten Staaten zugänglich machen. Zusätzlich zu den bereits erwähnten abgasintensiven Zweirad-Rennen dürft ihr an Dragster-Wettbewerben teilnehmen, die euch Endgeschwindigkeiten bis hin zur magischen 500-km/h-Marke garantieren. Selbstverständlich für heutige



■ In den Enduro-Rennen lassen sich haarsträubende Stunts, beispielsweise One-Hander, in den Dreck zaubern.



■ Die im Freien stattfindenden Dirt-Races stellen in puncto Rasanzen alles bislang Dagewesene in den Schatten.

Standards, dürfen die Maschinen getunt bzw. an den wichtigen Punkten, zum Beispiel dem Getriebe, modifiziert werden. Moto Racer World Tour gilt sowohl optisch als auch spielerisch als absoluter Geheimtipp. (Tom S.)



"Es wird ein heißer Herbst für Fans der virtuellen Zweirad-Hatz"



■ Derjenige, der Kurven zu rasant anfährt, sollte mit dem Schlimmsten für den Piloten rechnen, dem Abwurf vom Gefährt.



■ **Nascar 2001 (PS2):** Trotz toller 3D-Engine und realem Fahrverhalten dürfte der Racer hier zu Lande keine Chance haben.



■ **Vanishing Point (PS):** Der auf den Herbst verschobene Racer machte schon einen fertigen Eindruck.



■ **Gran Turismo 2000 (PS2):** Sonys Über-Racer verfügt über einen ähnlich großen Umfang wie der Vorgänger.

Kurzüberblick

Rennspiele

Zu den beliebtesten Genres zählt bekanntlich das der Rennspiele. Somit ist es nicht weiter verwunderlich, dass auch in diesem Jahr eine ganze Menge neuer Racer vorgestellt wurden.

■ Am Sony-Stand präsentierte man stolz den Next-Generation-Racer **Gran Turismo 2000**. Ein erstes Probespiel enttäuschte jedoch etwas, da lediglich zwei Strecken angewählt werden konnten. Neben der bereits auf der Tokyo Game Show präsentierten Seattle-Strecke ließ sich der Rennparcours von Laguna Seca selektieren. Fahrerisch ist alles beim Alten geblieben. Noch immer lassen sich die Boliden äußerst präzise über

die verwinkelten Kurse scheuchen. Die größten Veränderungen wurden logischerweise hinsichtlich der neuen Grafik-Engine vorgenommen. So gestaltete man die Boliden beispielsweise samt beeindruckender Spiegeleffekte enorm authentisch. Leider müssen wir uns noch bis zum Spätherbst mit der ausführlichen Testfahrt gedulden. Ein weiteres Highlight wurde leider nur als Video gezeigt. **Formel Eins 2000** von Psygnosis dürfte jedoch auf Anhieb in die vorderen Ränge des Genres hineinsausen. Die Grafik-Engine sieht einfach blendend aus. Ein Aufbau der Hintergründe ist glücklicherweise nicht erkennbar. Die auf der E3 präsentier-

te Version von **Vanishing Point** (Acclaim) machte bereits einen fertigen Eindruck. Ein kurzes Probespiel zeigte, dass der Flitzer problemlos die 80%-Hürde meistern dürfte. Lediglich an der feinfühli- gen Steuerung sollten die Programmierer nochmals Hand anlegen. Ein besonderes Schmankerl dürfte speziell für amerikanische Besitzer der PlayStation 2 **Nascar 2001** von Electronic Arts werden. Nicht nur die Fahrer-Rooster sind auf dem aktuellsten Stand, sondern auch die detaillierte Grafik-Engine flimmert selbst bei gleichzeitiger Darstellung von vielen Fahrzeugen absolut ruckelfrei über den Screen. **Driver 2** von Infogrames soll in der fertigen Fassung über ein nettes Feature verfügen. So soll es dem Spieler möglich sein, aus dem Fahrzeug auszusteigen und in bester Lara-Croft-Manier

“Die E3 hat gezeigt, dass vor allem Rennspiel-Fans auch in Zukunft voll auf ihre Kosten kommen”



■ **Driver 2 (PS):** In der Messe-Version konnte man das Fahrzeug noch nicht verlassen.



■ **FI Racing Championship (PS2):** Ubi Soft geht mit der 99er-Lizenz an den Start.



■ **Formula One 2000 (PS2):** Psygnosis will auch auf der Next-Generation-PlayStation den Thron der Formel-1-Simulationen erobern.



■ **Ferrari 360 Challenge (PS2):** Die Power der neuen 128-Bit-Konsole erlaubt stimmungsvolle Fahrten durch idyllische Szenarien.



■ **Looney Tunes Racing (PS):** 16 verschiedene Strecken dürfen mit acht Looney-Tunes-Fahrern bestritten werden.

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: 2001 | Entwickler: Bungie | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Grafischer Höhenflug

Halo

Auf der E3 wurde leider nur die PC-Variante eines der verheißungsvollsten Titel der letzten Jahre gezeigt. Wird die Hardware der PS2 ein solches Feuerwerk überhaupt ermöglichen?

■ Gleich am ersten Messe-Tag war der Stand von Take 2 eines unserer Ziele, da wir hier einen Top-Titel für die Play-



■ Der Kampf Gut gegen Böse flammt neu auf. Nur ein kleiner Trupp menschlicher Söldner vermag das Übel zu stoppen.



■ Cooles Feature: Beim Zweispieler-Modus fährt ein Zocker das Vehikel, während sein Freund die Bordkanonen zum Glühen bringt.

Station 2 vermuteten. Enttäuscht mussten wir jedoch feststellen, dass lediglich die PC-Version von Halo präsentiert wurde, die grafisch aber alles bisher Erschienene in den Schatten stellt. Die besonderen grafischen Effekte lassen sich nur mit programmiertechnischen Kniffen erzielen, die auf der PlayStation2-Hardware leider nicht möglich sind. So werden bis zu vier unterschiedliche Texturen auf einem Polygon übereinander gelegt. Dadurch lassen sich beispielsweise Spiegeleffekte erzielen, die denen der

Realität in nichts nachstehen. Auch die Story dürfte den Spieler vor den heimischen Screen bannen. Auf dem Planeten Halo geht es für die Menschheit um blanke Überleben. Auf der Suche nach lebenswichtigen Mineralien stoßen sie auf die kriegerische Covenant-Rasse, die die komplette Population auf Halo vernichten will. Eine kleine Sonderheit gut ausgerüsteter Spezialisten macht sich schließlich daran, die Bösewichter zu vernichten. Dazu nutzt ihr futuristische Jeeps, mit denen ihr den Planeten in



■ Die Kameraperspektive wird zu jedem Zeitpunkt des Geschehens automatisch gewählt.



■ Die Covenant-Rasse ist den Menschen nicht nur in puncto Bewaffnung deutlich überlegen.

vollkommener Bewegungsfreiheit durchstreift. Im Zweispieler-Mode dürft ihr sogar gemeinsam mit einem Freund in den virtuellen Krieg ziehen. (Udo L.)

super!
"Action-Game oberster Güte. Eine grafische 1:1-Umsetzung ist jedoch fraglich"
Erster Eindruck
PSG

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

Cooler Arcade-Umsetzung

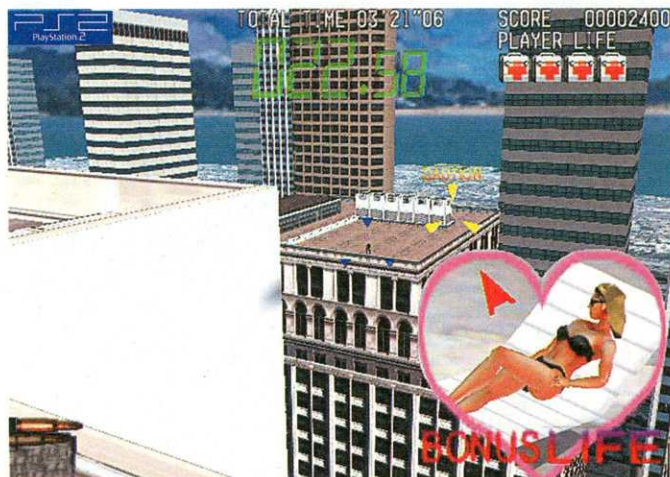
Silent Scope

Konamis erfolgreicher Münzschluckler findet nun auch den Weg ins heimische Wohnzimmer. Ob jedoch ohne Gewehr als Eingabegerät der gleiche Spaßfaktor erzielt werden kann, bleibt abzuwarten.

■ Ein neuartiges Spielkonzept bietet Konamis Shooter Silent Scope, dessen

Arcade-Version bereits seit einigen Monaten auf dem Markt ist. Ihr schlüpft in die Rolle eines Scharfschützen, der im Häusermeer einer amerikanischen Großstadt einige knifflige Aufträge zu erledigen hat. Der Spieler steuert ein Zielkreuz mit Hilfe eines Plastikgewehrs über den Screen. Ein eingebauter Monitor auf dem Todbringer vergrößert den

entsprechenden Ausschnitt. Für die PlayStation-2-Version der virtuellen Ballerei mussten die Coder jedoch umdenken. Die Umsetzung für eine Gun wäre nicht machbar, da die auf dem Markt befindlichen Peripherie-Geräte natürlich nicht über einen solchen Monitor verfügen. Stattdessen steuert ihr das Zielkreuz mit Hilfe der Analog-Sticks über den Screen und durch Betätigung des L- bzw. R-Buttons könnt ihr in den Ausschnitt hineinzoomen oder diesen verkleinern. Grafisch fällt auf, dass die Großstädte mitsamt der vielen Wolkenkratzer sehr detailliert gestaltet wurden, wobei aber keine technischen Höchstleistungen erwartet werden dürfen. Läuft alles nach den Erwartungen des Herstellers, dann dürften wir bereits im Spätherbst in den Genuss des Shooters kommen. (Udo L.)



■ Spanner-Freuden: Dank integrierter Sniper-Funktion lassen sich Ziele besser lokalisieren.



■ Die Herzen am oberen rechten Bildschirmrand zeigen eure Lebensenergie an.



■ Innerhalb eines knappen Zeitlimits müssen die Aufträge erfüllt werden.



■ Für Abwechslung ist gesorgt: Auch Kampfpjäger gehören zu den Zielen des virtuellen Scharfschützen.

gut
"Silent Scope sorgt dank innovativem Gameplay für Bewegung im Genre"
Erster Eindruck
PSG

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

Konkurrenz für Wing Commander & Co

Star Trek Invasion

Activision versorgt Sonys betagte CD-Schleuder mit einer Vielzahl hochkarätiger Titel. Star Trek Invasion spricht gleich zwei verschiedene Zielgruppen an, die Fans der Serie und Liebhaber des Weltraum-Shooter-Genres.

Die Story von Activisions Star Trek Invasion basiert auf der Fernsehserie

Star Trek: The Next Generation. Ihr schlüpft in die Rolle eines Piloten der Föderation, der innerhalb 30 spannender Missionen neue Welten entdeckt oder die eigenen Streitkräfte bei der Verteidigung der Raumbasen unterstützt. Während der Aufträge trifft ihr auf die berühmt berüchtigten Borg, auf die Klingonen und auf eine dritte, noch unbekannte feindliche Rasse. Inter-

santerweise zeichnet sich das Team von Worthog für die Programmierung verantwortlich. Teile des Entwicklungsstabes kreierten bereits den Psygnosis-Shooter Colony Wars. Dieser Fakt macht sich bereits bei einem ersten Probeflug bemerkbar. Der sauberen Grafik-Engine wurden geniale Grafik-Schmankerl, zum Beispiel bildschirmfüllende Explosionseffekte, beschied, die sogar noch die Special Effects der Colony-Wars-Serie übertrumpfen. Auch in puncto Design muss man den Entwicklern Lob zollen. So wurden die Original-Kampfschiffe der Serie absolut authentisch digitalisiert. Auch der Soundtrack entstammt natürlich dem Vorbild. (Udo L.)



Beeindruckend: Die Explosionseffekte wirken noch bombastischer als die der Colony Wars-Serie.



Die Cockpit-Elemente lassen sich auf Wunsch sogar ausblenden.



Mehr als drei Perspektiven sollen dem Piloten zu jedem Zeitpunkt besten Überblick bieten.



Wie im Fernsehen: Activisions Shooter hält sich thematisch ans Next-Generation-Vorbild.



"Star Trek Invasion könnte Wing Commander vom Thron ballern"

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

Ist die Macht mit Lucas Arts?

SW Episode I: Starfighter

Lucas Arts' vielversprechender Shooter Starfighter wurde dem interessierten Publikum erstmals auf der diesjährigen E3-Messe präsentiert.

Einer der Überraschungshits der diesjährigen E3-Messe war sicherlich Star Wars Episode I: Starfighter für die PlayStation 2. In Lucas Arts' neuem Shooter wird der Spieler in die Rolle eines

Starfighter-Piloten versetzt, der den Planeten Naboo vor der Unterjochung durch die Trade Federation retten muss. Dazu steigt ihr während der vielen abwechslungsreichen Missionen, die an der Planetenoberfläche von Naboo und in der weiten Ferne des Weltalls spielen, in einen von insgesamt 20 verschiedenen Jets und kämpft gegen feindliche Jäger oder zerstört Bodeninstallationen des

Gegners. Rein spielerisch knüpft der Shooter also an Rogue Squadron an, das vor Monaten für Nintendos 64-Bitter und den PC erschienen ist. Grafisch zeigte sich bereits die frühe E3-Version von überdurchschnittlich hoher Qualität. Lediglich die Planetenoberflächen waren noch ein wenig detailarm. Dafür flimmerte die Grafik-Engine mit 60 Bildern pro Sekunde äußerst flüssig über den Screen. Zudem erfreuen tolle Special-Effekte, etwa bildschirmfüllende Explosionen, das Spielerauge. Unterlegt wurde der Shooter natürlich mit Star-Wars-üblichen Sounds und Musikstücken. Laut Aussagen des Herstellers wird Starfighter bereits zum Launch der PS 2 in Europa käuflich zu erwerben sein. (Udo L.)



Der ruckelfrei über den Bildschirm flimmernden Engine wurden tolle Explosionseffekte spendiert.



Die Kämpfe finden sowohl auf dem Planeten als auch in den Weiten des Weltalls statt.



Die Oberflächen der Planeten glänzen nicht gerade vor Detailreichtum. So vermisst man Städte oder Vegetation schmerzlich.



In einem Starfighter kämpft ihr gegen das Imperium, das den Planeten Naboo unterjochen will.



"Solider Shooter-Nachschub, nicht nur für Star-Wars-Freaks"

Genre: Ego-Shooter | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: 3. Quartal 2000 | Entwickler: DreamWorks | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Die Résistance lebt!

Medal of Honor: Underground

Der mittlerweile indizierte erste Teil aus dem Hause EA erhält nun endlich einen Nachfolger, jedoch noch für die gute alte PlayStation.

■ DreamWorks hat einmal mehr alles gegeben, um den Widerstand des Zweiten Weltkriegs zu einem virtuellen Abenteuer werden zu lassen. Seid ihr im Vorgänger noch Herr über die Geschehnisse des Agenten Patterson gewesen, so schlüpft ihr im Sequel in die Rolle Manons, die euch im Vorgänger mit Rat und Tat zur Seite stand. Underground ist zeitlich etwas vor dem Prequel angesiedelt. Ihr spielt also Anfang der 40er-Jahre, eben in der Zeit, in der sich die Nazis auf dem Höhepunkt ihrer Macht glaubten. Damit jedoch die virtuelle Geschichte nicht neu geschrieben werden muss, versucht ihr dem Regime ein für alle Mal die Grenzen aufzuzeigen. Hierzu beordern euch die Coder in insgesamt sieben



■ Das braune Pack scheint euch erneut wenig wohlgesonnen zu sein. Diskutieren ist hier mit Sicherheit der falsche Weg!

nervenaufreibende Missionen. Ihr beginnt eure Aufgaben im Keller einer französischen Bäckerei. Diese Örtlichkeit bildet den Startpunkt nahezu jeder Mission, die euch über Nordafrika, Griechenland und Italien bis nach Deutschland führen. Sechs neue authentische Waffen, etwa eine Sniper, dürfen genutzt werden, um die Lichter der Jungs auszublenden. Im direkten Vergleich zum Vorgänger wurde die teils

sehr durchwachsene KI der CPU-Widerlinge etwas angeglichen. Neu hinzugekommen ist, dass ihr nun auch in die Rolle deutscher Sanitäter oder Bäcker schlüpfen könnt, indem ihr ihre Klamotten stiehlt. Zahllose Wochenschau-Sequenzen führen den Handlungsstrang weiter fort. Auch die begeisternden Multiplayer-Levels sorgen abermals für einen spaßigen Zeitvertreib gegen einen menschlichen Gegenpart. Die eigens von



■ Die junge Französin Manon schießt und sprengt sich ihren Weg durch insgesamt 22 grundverschiedene Levels.



■ Des Öfteren müssen arglose Schergen von hinten eliminiert werden, um wenig Aufsehen zu erregen.

Michael Giacchino komponierte Musik setzt einen famosen akustischen Background zu der brachialen Action auf dem heimischen Screen. Ältere Zocker dürfen aufgrund der harten Thematik bedenkenlos zugreifen. (Tom S.)

super! "Underground bietet wieder eine brillante Atmosphäre des Widerstandskampfes"

Erster Eindruck
PSG

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

EAs zweiter Bond-Streich

Die Welt ist nicht genug

Electronic Arts wandert auf den Spuren des legendären 007-Shooters von Rare, der trotz seines hohen Alters noch immer die N64-Referenz im Ego-Shooter-Genre darstellt.

■ Gleich für beide Sony-CD-Schleudern erscheint noch in diesem Jahr eine Version von „Die Welt ist nicht genug“, die sich natürlich nah am Filmbild hält.

Dazu digitalisierten die Entwickler die wichtigsten Filmschauplätze. Zudem spendierte man dem Helden alle Spezialwaffen, die ihm im Kinostreifen so manches Mal vor dem Tod retteten. Die Steuerung des Helden war bereits in der auf der Messe gezeigten Version absolut gelungen. In beiden Versionen ließ sich Bond dank präziser Analog-Steuerung punktgenau durch die Locations führen. Allerdings lief die

Engine der PS2-Version noch nicht stabil. Wenn man bedenkt, dass EA erst seit rund vier Monaten das Entwicklungskit von Sony zur Verfügung steht, verwundert dieser Umstand nicht sonderlich. Der Produzent des Games, Michael Condrey, ist sich sicher, dass bis zum Release-Zeitpunkt im Spätherbst alle Mängel beseitigt sein werden. Die PS-Version, die vom Black-Ops-Team entwickelt wird, zeigte sich schon in einem fortgeschrittenen Stadium. Beide Versionen werden übrigens mit den Original-Stimmen der Schauspieler unterlegt. (Udo L.)



■ Viel Liebe zum Detail: Die Schauplätze des Filmes wurden sehr authentisch digitalisiert.

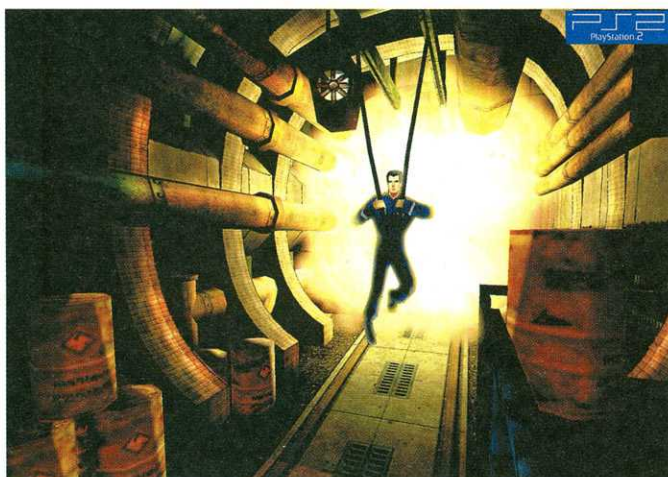


■ Michael Condrey ist der Produzent von „Die Welt ist nicht genug“.

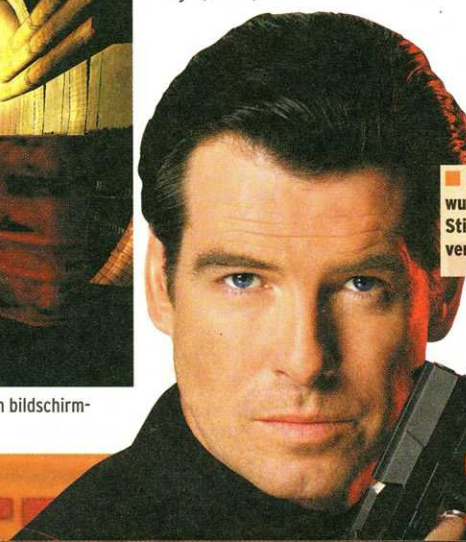
■ Den Charakteren wurden die Original-Stimmen des Filmes verpasst.

super! "Beide PlayStations erhalten einen Anwärter auf den Shooter-Thron"

Erster Eindruck
PSG



■ Die Grafik-Engine der PlayStation-2-Version wurde mit eindrucksvollen bildschirmfüllenden Explosionseffekten unterlegt.



Genre: Ego-Shooter | Spieleranzahl: 1-4 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: Epic Games | Schwierigkeitsgrad: K.A.

Der erste Ego-Shooter für die PS 2

Unreal Tournament

Endlich gelangen auch die Sony-Jünger in den Genuss, auf fulminante Art und Weise Bots zu eliminieren.

Die Gerüchteküche brodelte innerhalb der letzten Wochen und Monate in Bezug auf eine Konvertierung des PC-Hits Unreal Tournament für die PS 2. Selbst von einer bloßen Erstellung einer Grafik-Engine der Programmierer war die Rede, mit dem Ziel, dieselbe "lediglich" als Grundlage für andere Titel zu nutzen. Doch mittlerweile ist es bestätigt, dass uns der Shooter auch in naher Zukunft für Sonys 128-Bitter begeistern wird. Euch wird gar die Möglichkeit geboten, vier PS2s via Fire-Wire-Anschlüssen sowie einem Hub zusammenzuschließen, um dann gegen eure menschlichen Widersacher in die Arenen zu ziehen. Laut Aussagen der Entwickler soll es bereits kurz nach dem für Ende des Jahres anvisierten Release möglich sein, neue Levels oder Modifikationen via Internet herunterzuladen. Indem ihr eure PS 2 über den USB-Anschluss mit dem PC verbindet, dürfte dies kein Problem darstellen. Hierdurch dürfen ferner neue Musikstücke und Waffensysteme via Memory-Card gespeichert werden.



Betrachtet man das Level-Design, wird deutlich, dass die Entwickler schon im Stande sind, einiges aus der Hardware zu kitzeln.

Internet-Pläne stehen noch in den Sternen, da Sony sich bislang immer noch über diese Funktion beharrlich ausschweigt. Dennoch versprechen die Coder bereits jetzt alles bis dahin Machbare zu integrieren, um für die Online-Zukunft gerüstet zu sein. Der Titel läuft momentan bei konstanten 25 Frames. Weitere notwendige Verbesserungen

diesbezüglich müssen erfolgen, um dem Shooter einen passenden optischen Rahmen zu verpassen. In puncto Spielablauf darf, abgesehen von einigen PS2-exklusiven Levels, mit wenig Neuerungen gerechnet werden. Somit bleibt also alles beim Alten. Die Jagd auf Bots dürfte Ende dieses Jahres andeuten, zu welchen Leistungen Sonys neue Konsolen-



Wunderschöne Raucheffekte setzen einen optischen Glanzpunkt zu der furiosen Dauer-Action.



Zart besaitete Gemüter sollten von diesem Titel eher die Finger lassen, denn es werden Köpfe rollen.

generation fähig sein wird. Gerade im direkten Vergleich mit Beben-Arena für DC erwartet uns ein harter Schlagabtausch. (Tom S.)

super!
Erster Eindruck
PSG

"Noch mit kleineren technischen Mängeln behafteter Ego-Shooter"

Kurzüberblick

Shooter

Freunde des Shooter-Genres schauten auf der diesjährigen E3-Messe eher in die Röhre. Nur wenige Titel dieses Bereiches wurden präsentiert.

Am Stand von Activision gab es mit **Gunslinger** einen waschechten Western-Shooter zu sehen. Aus der Third-Person-Perspektive steuert ihr den rauen Helden durch typische Szenarien dieser Zeit-epoche. Die abwechslungsreichen Missionsziele umfassen sowohl High-Noon-Duelle zwischen euch und einem weite-



X-Squad (PS2): Der im Herbst in Japan erscheinende Shooter hinterlässt auch grafisch einen guten Eindruck.

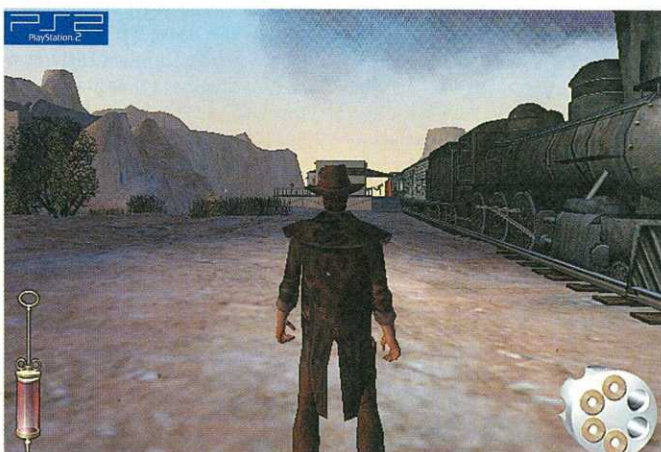
ren Meisterschützen als auch wilde Schlägereien in einem Saloon. **X-Squad** ist ein futuristischer Shooter, in dem ihr eine vierköpfige Spezialeinheit durch eine feindverseuchte Metropole lenkt. Da-



X-Squad (PS2): Nicht nur brachiale Ballereien bringen euch ans Ziel.

bei steht jedoch nicht nur brachiale Action im Vordergrund, sondern auch eine kluge Taktik sollte man sich im Kampf gegen den Gegner zurechtlegen. Vor allem grafisch besticht Electronic Arts' Titel bereits in der frühen Version. Die Charaktere wurden beispielsweise aus jeweils 5.000 Polygonen zusammengesetzt. Um den Recken authentische Bewegungsabläufe zu spendieren, ent-

schied man sich für das aufwändige Motion-Capture-Verfahren. Auch soundtechnisch weiß X-Squad zu gefallen. Jeder Charakter spricht bis zu 800 verschiedene Sätze, die grafisch lippensynchron dargestellt werden. Auf dem Hasbro-Stand gab es ein **Galaga**-Revival zu sehen, das nun zeitgemäß auch die dritte Dimension nutzt. (Udo L.)



Gunslinger (PS2): Grafisch befindet sich der Shooter noch in einem recht frühen Stadium, der Spielablauf ist jedoch recht vielversprechend.



Team Buddies (PS): Sonys Action-Titel ist kurz vor seiner Fertigstellung.



Galaga (PS): Ständiger Wechsel zwischen zweiter und dritter Dimension bestimmt das Bild des Shooters.

Genre: Jump & Run | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: Argonaut | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Orientalischer Hüpf-Spaß

Aladdin in Nasira's Revenge

Mit Aladdin kehrt ein waschechter Disney-Evergreen auf die heimische Mattscheibe zurück.

Der agile Aladdin sorgte bereits in zahllosen Filmen für begeisterte Kinder. Nun schien die Zeit wieder einmal reif, den Araber als Helden in abenteuerliche Gefilde zu entsenden. Grob gesagt obliegt euch die Aufgabe, eure Heimatstadt Agrabah vor böartigen Mächten zu beschützen. Allen voran wären hierbei der arglistige Jafar sowie dessen Schwester Nasira zu nennen. Da der Bösewicht Jafar vor einiger Zeit in die Verbannung geschickt wurde, versucht nun seine Schwester alles daran zu setzen, ihren geliebten Bruder wieder in die Arme schließen zu können. Um dies zu erreichen, muss Nasira einige wertvolle Artefakte finden, aus denen sie schließlich einen Talisman bastelt. Nur durch dessen Einsatz wird ihr die Befreiung Jafars aus seinem unfreiwilligen Exil ermöglicht. Hier tritt Aladdin auf den Plan, in dessen Rolle selbstverständlich ihr schlüpft. In bester 3D-Jump&Run-Manier versucht ihr diesen heimtückischen Plan zu vereiteln. Auf den ersten Blick lassen sich optische Parallelen zum letzten



Der fliegende Teppich bringt euch an weiter entfernte sowie zu Fuß unerreichbare Locations.

Kino-Hit nicht von der Hand weisen, denn einige Locations werden euch sehr bekannt vorkommen. Um euch eure Mission nicht zu leicht zu machen, stellen sich euch einige Gefolgsleute der beiden in den Weg. Ihr müsst es mit wendigen Schwertartisten, Fakiren oder spuckenden Kamelen aufnehmen. Mit Hilfe eures Schwertes bzw. des fliegenden Teppichs

als Fortbewegungsmittel stellen diese lebenden Hindernisse kein unbezwingbares Problem dar. Die Optik wirkt, nimmt man den Film als Vorbild, als ideale Umsetzung der Thematik, denn alle Örtlichkeiten wurden herrlich für den 32-Bitter umgesetzt. Hinzu kommen noch gut inszenierte Lichteffekte, die gerade die Kämpfe opulent untermalen.



Dieses schwingende Pendel sollte tunlichst gemieden werden, denn ansonsten droht euch schlimmes Unheil.



Halunken wie dieser Fakir sollten durch eine Spezialbehandlung mit eurem Säbel eliminiert werden.

Aladdin dürfte nicht nur jüngere Zocker in seinen Bann ziehen, sondern auch ältere Pad-Artisten in ihre Kindheit zurückholen. (Tom S.)

super! PSG
"Argonaut setzt die orientalische Thematik blendend für den 32-Bitter um"

Genre: Jump & Run | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: 3. Quartal 2000 | Entwickler: Ubi Soft | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Neues aus Entenhausen

Donald Duck

Auf Crash Bandicoots Spuren wandert Disneys Watschelente Donald Duck in ihrem neusten 3D-Jump&Run.

Neben Rayman 2 werkelt die französische Softwareschmiede derzeit fleißig an der Fertigstellung ihres Jump & Runs Donald Duck, das bereits im Herbst für beide PlayStations erscheinen soll. Um die Fertigstellung

des vielversprechenden Titels kündigt sich die Ubi-Soft-Filiale in Shanghai, wo bereits Hochkaräter wie Rayman 2 oder Monaco Grand Prix entstanden sind. Bei Donald Duck - Quack Attack schlüpft der Spieler logischerweise in die Rolle des Titelhelden und erlebt ein sehr geradliniges Hüpf-Abenteuer in bester Crash-Manier. Es gilt, die Frau seines Herzens, Daisy



Auf der Suche nach Daisy Duck schlendert Donald in ein atemberaubendes Hüpf-Abenteuer.

Duck, aus den Fängen des bösen Magiers Merlock zu befreien. Die Bewegungsfreiheit ist also mehr oder minder limitiert, wobei dies den Spielspaß keinesfalls schmälert.

Anstatt lange in einer riesigen Welt nach einer Aufgabe zu suchen, wie es beispielsweise bei Gex 3D & Co der Fall war, wird der Spieler direkt ins Abenteuer geleitet. Dabei stößt er auf typische Jump&Run-Sequenzen, die jedoch, wie ein erstes Probespiel verdeutlicht, niemals in Frustration ausarten. Die Programmierer legten bei der Erstellung



Die kunterbunten Locations mitsamt der skurrilen Gestaltung der Häuser wurden dem Comic-Vorbild perfekt nachempfunden.

der insgesamt 24 Levels großen Wert darauf, die richtige Balance zwischen Schwierigkeitsgrad und Spielmotivation zu finden. Rein grafisch erinnert der Hüpfen an einen typischen Comic-Strip aus dem Hause Disney. So gestaltete man die Locations kunterbunt und die Bauwerke sehr abstrakt. Gelingen digitalisiert sind auch die Wutausbrüche des knuffeligen Helden. Ferner spendierte man Donald Duck - Quack Attack den disneytypischen Soundtrack und natürlich wurde auch die quakende Original-Stimme des Protagonisten in den Hüpfen implementiert. Somit sollten nicht nur Fans der Ente einen Blick auf Ubi Softs neues Jump & Run werfen. (Udo L.)

super! PSG
"Geradliniges Jump & Run von den Rayman-2-Machern"



Die Perspektive, aus der der Held gesteuert wird, ändert sich im Verlauf des Spieles automatisch und kann nicht vom Spieler beeinflusst werden.



■ **Buzz Lightyear of Star Command (PS):** Im Herbst erscheint Activisions zweites Toy-Story-Jump&Run.



■ **The Grinch:** Als Vorbild dient der gleichnamige Kinostreifen, der im Winter auch in Deutschland anläuft.

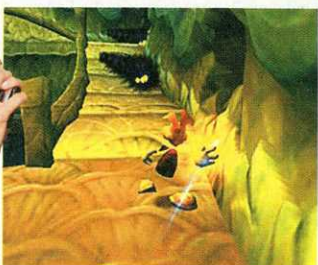
Kurzüberblick

Jump & Run

Freunde des beliebten Jump&Run-Genres dürfen sich auch in diesem Jahr an einer großen Anzahl neuer Titel erfreuen.

■ **The Grinch** aus dem Hause Konami dürfte wohl primär jüngere Zucker ansprechen. Ihr steuert der Titelhelden aus der Third-Person-Perspektive in vollkommener Bewegungsfreiheit durch weitläufige Stages. Dabei gilt es, zuvor gestellte Aufgaben, wie das Einsammeln einer bestimmten Anzahl von Goodies, zu erfüllen. Ihr werdet von fantasievoll gestalteten Gegnern angegriffen, die ihr mit abgedrehten Waffen, etwa einem Rotten-Egg-Launcher oder einem Slime-Shooter, bekämpfen könnt. Ubi Soft zeigte mit **Rayman 2** für Sonys neusten 128-Bitter eines der Highlights der Messe. Die riesigen

Levels wurden im Vergleich zur DC-Variante nochmals farbenfroher dargestellt und mit einer Reihe neuer Details versehen. Am bewährten Spielprinzip hingegen änderte man nichts. **102 Dalmatiner** aus dem Hause Eidos lässt euch den Hauptcharakter des gleichnamigen Filmes aus einer Third-Person-Perspektive durch riesige Levels steuern. In bester Spyromanier lenkt ihr den frechen Welpen auf der Suche nach seinen Artgenossen durch abwechslungsreiche Stages, wie einen Eis- oder einen Zirkus-Level. Dabei trifft ihr immer wieder auf Freunde Domino oder Oddball, die euch beim Meistern der Aufgabe helfen. Ein weiteres Abenteuer, das sich mit der Toy-Story-Thematik beschäftigt, ist **Buzz Lightyear of Star Command**, in dem ihr abermals den Spielzeugroboter Buzz, der es sich erneut zur Aufgabe gemacht hat, seinen Erzrivalen Zork zu vernichten, steuert. (Udo L.)



■ **Rayman 2 (PS2):** Auch auf Sonys neuer Hardware macht der gliederlose Held eine gute Figur.

■ **102 Dalmatiner (PS):** Eidos' neuster Hüpfen orientiert sich spielerisch stark am Genre-Führer Spyro.

FAIRPLAY

by BauConTec

Playstation - Hardware

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

Memory-Card

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

Kabel

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

Controller

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

Zubehör

PSX-Gehäuse (versch. Farben)	45,99
V-Box (Video to PC Converter)	129,99
PAL Booster	29,99
RF Adapter	19,99
Power Replay	39,99
Game Buster CDX	89,99
X-Ploder Classic	54,90
X-Ploder-FX	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap (versch. Farben)	49,90
Smart Joy Adapter	69,99
PSX Tasche	34,99

... und vieles mehr!

Nintendo

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

weitere N64 & Gameboy
Soft- und Hardware verfügbar

PC-Software & DVD

reichhaltiges Angebot verfügbar

Playstation - aktuelle Software

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

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

Final Fantasy VIII	95,99
GTA 2	89,99

Metal Gear Solid Platinum	39,99
Millenium Soldier	84,99
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 Bl.)
24,99



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



Flashfire
Power Shock
32,99

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



BauConTec

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

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

Riesenauswahl - weitere Artikel auf Anfrage

Genre: Rollenspiel | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: SCEI | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Die zweite RPG-Legende

Legend of Dragoon

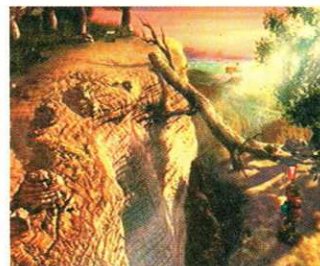
Nach dem hervorragenden Legend of Legaia schicken die Coder das zweite RPG ins Rennen.

■ Schon allein die Hintergrund-Story zu diesem neuen Epos liest sich wie ein Fantasy-Bestseller. Legend of Dragoon erzählt die Geschichte des Gottesbaumes, aus dem alle Rassen entstanden sind. Die 105. Rasse war die des Drachen, die 106. die des Menschen, die 107. die des geflügelten Menschen. Weitere Spezies entwickelten übernatürliche Kräfte. Vor etwa 1000 Jahren kämpften die geflügelten gegen die gewöhnlichen Menschen. Hier entfesselte die menschliche Rasse die Kräfte des Drachen und wurde hiermit zu den titelgebenden Dragoon, einer alles überlegenen Art. Wiederum 1000 Jahre später schlüpft ihr in die Rolle des Abenteurers Dart. Dieser befindet sich auf der Suche nach dem Schwarzen Dämonen, der sich für den Tod seiner Eltern verantwortlich zeichnet. Nach Darts Rückkehr in die heimlichen Gefilde sieht er sich einem schrecklichen Zustand gegenüber. Seine



■ Die Grafik-Engine wirkt absolut überzeugend. Nicht umsonst saßen die Coder fast drei Jahre alleine an der Fertigstellung dieses Titels.

Heimat wurde von den Truppen des Sandra Empires vollkommen zerstört. Ferner wurde euer bester Freund aus Kindertagen von den machtgerigen Schergen entführt. Dies kann ein wahrer RPG-Fan natürlich nicht auf sich sitzen lassen. Ihr macht



■ Fantastisch gerenderte Hintergründe liefern den perfekten Rahmen einer spannungsgeladenen Story.

euch auf, den ehemals friedvollen Zustand wiederherzustellen. Hierzu begeben sich euch auf eine lange Wanderschaft, die euch durch insgesamt mehr als 600 vorgeordnete Locations führt. In puncto Detailreichtum steht man den bisherigen Final-Fantasy-Episoden in nichts nach. Sony setzt zudem auf ein neuartiges Kampfsystem. Die Fights laufen erstmals wie richtige Auseinandersetzungen in Echtzeit ab. Ferner kommen auch die genreüblichen Spells nicht zu kurz, mit denen ihr euren Widersachern mächtig einheizt. Optik-Fetischisten kommen durch die zahlreichen hochwertigen FMVs völlig auf ihre Kosten. Ob man Square das Wasser reichen wird, muss die Testversion zeigen. (Tom S.)

super! "Legend of Dragoon verbindet eine tolle Story mit einer superben Technik"

Kurzüberblick

Rollenspiele

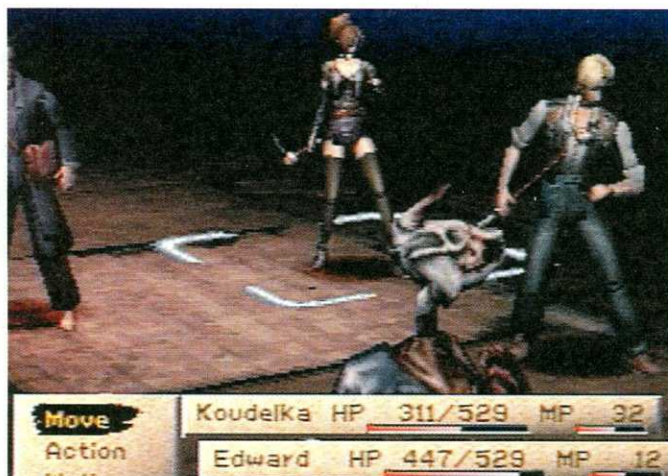
Vermehrt erreichen uns in den letzten Monaten brillante RPGs. Dieser Trend setzt sich auch in der nächsten Zeit konstant fort.

■ Rollenspiele erfreuen sich einer stetig wachsenden Beliebtheit, die sich wie ein roter Faden durch die Releases zieht. Zuallererst sollte natürlich Squares neuester Streich Final Fantasy IX

erwähnt werden. Der neueste Ableger der besten RPG-Reihe aller Zeiten setzt nun wieder deutlich auf alte Tugenden. Nicht nur die Charaktere wirken viel kindlicher, auch das komplette Szenario ist wieder deutlich in einem Fantasy-Umfeld angesiedelt. Zudem kehrte der Designer Amano zurück, der bereits den Teilen 1 bis 6 seinen Stempel aufgedrückt hat. Zur Story liegen leider noch

keine Aussagen von Seiten Squares vor. PAL-Zocker dürften etwa Anfang 2001 mit dem Release rechnen. Die Entwickler von Delphine schicken sich an, das für den PC bereits erhältliche Darkstone artgerecht für den Konsolisten zu versorgen. Prinzipiell solltet ihr euch Darkstone wie eine modifizierte Version des Klassikers Diablo vorstellen. Nichtsdestotrotz wartet der Titel abgesehen vom Hack 'n' Slay mit vielen eigenen Ideen auf. Ihr zaubert und prügelt euch durch insgesamt 37 Levels voller illustrierter Feinde und gefüllter Schatztruhen. Wahlweise schlüpft ihr in die Rollen von Zauberern, Geistlichen, Kriegern oder Jägern, um die sieben Einzelteile des Time Orb in euren Besitz zu bringen. Die Besonderheit, abgesehen von der isometrischen Ansicht, ist das völlig zufällige Generieren der einzelnen Levels. Darkstone dürfte nicht nur bei Diablo-

Fans Ende des Jahres für durchzockte Nächte sorgen. Für den September kündigt Infogrames mit Koudelka ebenfalls einen Hit-Aspiranten an. Ihr schlüpft in die Rollen dreier wagemutiger Abenteurer, allen voran in die der Titelheldin Koudelka, die als Bindeglied zwischen den Protagonisten fungiert. Um die dunklen Vorgänge auf dem Nemeton-Schloss aufzuklären, wird euch einiges an Rollenspiel-Geschick abverlangt. Ebenfalls im Herbst begibt sich Capcoms Breath-of-Fire-Serie in die vierte Runde. Der Abenteurer Ryu begibt sich mit seiner Party auf die Suche nach der verschollenen Prinzessin Elena. Als Besonderheit steuert ihr die 2D-Helden durch vollständig dreidimensionale Szenarien. (Tom S.)



■ Koudelka: Dieses RPG entführt euch etwa 200 Jahre zurück in die Vergangenheit, um die mysteriösen Vorgänge auf einem ehrwürdigen Anwesen zu klären.



■ Breath of Fire 4: Capcom schickt den Feueratem in die nunmehr vierte RPG-Runde.



■ Final Fantasy IX: Erwartet uns eine Mixtur aus den Vorzügen der letzten beiden Square-Knaller?

NUMBER 3 DM 12,80

SOFTSALE
CHEAT CHECKER
SONDERHEFT NR. 3

MIT SPECIAL
ALUNDRA 2

20 PLAYSTATION-KOMPLETTLÖSUNGEN
MIT TIPS, TRICKS UND CHEATS

SOFTSALE
CHEAT CHECKER
SONDERHEFT NR. 3
20 PLAYSTATION-KOMPLETTLÖSUNGEN
12,80 DM

NEU AM KIOSK!

SOFTSALE CHEAT CHECKER
PLAYSTATION NR. 4
7500 TIPS, TRICKS
UND CHEATS ZU ÜBER
550 SPIELEN
7,80 DM

NEU AM KIOSK!

AUSGABE 4 JUNI/JULI 2000 DM 7,80

SOFTSALE
CHEAT CHECKER

7500
PLAYSTATION-TIPS, TRICKS UND CHEATS ZU ÜBER 550 SPIELEN

PLUS SPECIAL
VAGRANT STORY

AUSGABE 1 DM 12,80

SOFTSALE
CHEAT CHECKER
MEGAPACK

43 PLAYSTATION-KOMPLETTLÖSUNGEN

**JETZT NEU IM BAHNHOF-
BUCHHANDEL**

520 SEITEN NUR 12,80

AKUJI · ALUNDRA · ATLANTIS · BAPHOMET'S FLUCH · DAS GRAB DES
6. BLADE · BREATH OF FIRE 3 · CROC 2 · DAS FÜNFTE ELEMENT · DAS DRIVER · FINAL
PHARAO · DEATHTRAP DUNGEON · DINO CRISIS · G-POLICE 2 · GUARDIANS CRUSADE
FANTASY VII · FINAL FANTASY VIII · G-POLICE · G-POLICE 2 · KAIN · SOUL REAVER · MDK
HARD EDGE · HEART OF DARKNESS · LEGACY OF KAIN · MISSION IMPOSSIBLE · POPULOUS THE
MEDIEVIL · METAL GEAR SOLID · MISSION IMPOSSIBLE · POPULOUS THE
ODD WORLD · ABE'S EXODUS · ODD WORLD · ABE'S ODDSEE · SYPHON FILTER · TOMB
BEGINNING · RESIDENT EVIL · RIVEN · SHADOWMAN · VERRAT IN DER VERBOTENEN STADT
RAIDER 1 · TOMB RAIDER 2 · TOMB RAIDER 3 · VERRAT IN DER VERBOTENEN STADT
VERSAILLES 1685 · WARRHAMMER DARK OMEN · WILD ARMS · X-FILES · THE GAMES

SOFTSALE
CHEAT CHECKER
MEGAPACK NR. 1
43 PLAYSTATION-KOMPLETTLÖSUNGEN
12,80 DM

**SOFTSALE LAU UND ZIELKE GMBH, SCHLOSSPLATZ 19,
31582 NIENBURG, TEL. 05021/910416
ONLINE-SHOP: WWW.SOFTSALE.DE**

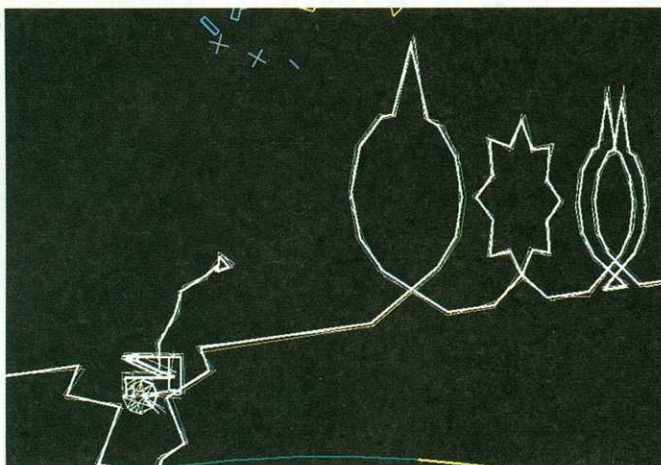
MAN GELN BIS DER ARZT KOMMT!

Brillante Idee für die eigene CD-Sammlung

Vib-Ribbon

Die Japaner und ihre durchgeknallten Ideen! Endlich jedoch beehrt uns ein Titel, welcher der eigenen CD-Collection neues Leben einhaucht.

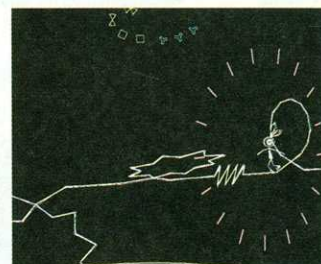
■ Gerade aus dem Lande des Lächelns und des Reisweins erreichen uns mehr und mehr illustre Gedanken in puncto Spiele-Ideen. Sind die Japaner bei uns bereits mit PaRappa oder Um Jammer Lammy gescheitert, so zollten auch die Coder von Konami dem Fakt Tribut, dass man in Europa eben einen etwas anderen Geschmack in Bezug auf inhaltliche und spielerische Thematiken aufweist. Doch nun hat sich die noch relativ unbekannte Schmiede Nana On-Sha ein Konzept ausgedacht, um eventuell auch uns Europäer vor die Screens zu locken. Vib-Ribbon erzählt die Geschichte von Vibri, einem hasenähnlichen Wesen, das lustig hoppelnd durch die Gegend hüpfet. Wie im wahren Leben geht's mit Musik oftmals leichter. Die Sounduntermalung hat jedoch einen wesentlichen Nachteil: Durch das Wählen der Musik verändert sich die relativ stilisiert daherkommende Landschaft. Vermehrt bekommt ihr es nun mit Loopings oder tiefen Löchern im Boden zu tun. Aber auch Wellen und



■ Je nach der gewählten Musikrichtung werden die Hindernisse scheinbar planlos generiert. Ganz abhängig vom jeweiligen Rhythmus verändern sich die Gegebenheiten.

Mauern werden nach dem Takt der Musik generiert. Diesen Obstacles weicht ihr mit einem geschickten Druck auf die R1- bzw. L1-Taste aus. Der besondere Clou an der Angelegenheit ist jedoch, dass ihr eigene CDs aus eurer Sammlung in das PlayStation-Laufwerk schieben könnt. Da die CD-ROM wenig Speicher benötigt und nicht nachgeladen werden muss, darf die eigene CD sofort nach dem Booten eingelegt werden. Dies eröffnet naturgemäß vielschichtige Kombinations-

möglichkeiten. Gerade Musikliebhaber, die ein breites Spektrum an Stilrichtungen abdecken, werden daran ihre helle Freude haben. Kein Level ähnelt durch die veränderte Rhythmik dem anderen. Doch auch die weniger gut bestückten Zocker kommen durch die integrierten Stücke voll auf ihre Kosten. Vib-Ribbon ist somit weniger ein Titel, der auf Competition oder Highscores abzielt, als vielmehr ein Hingucker. Sobald ihr einen Fehler begeht, werdet ihr eine Stufe auf



■ Hindernisse wie Loopings oder hohe Mauern gilt es zu überwinden.



■ Optisch kann Vib-Ribbon bestenfalls mit dem Prädikat "Trash" ausgezeichnet werden.

der Evolutionsleiter nach unten befördert, bis ihr an deren Ende mit dem Tod konfrontiert werdet. (Tom S.)



"Vib-Ribbon verfolgt einen sehr guten Ansatz, der längerfristigen Spaß garantiert"

Kurzüberblick

Geschicklichkeit

Geschicklichkeits- und Musikspiele fristen bislang eher ein weniger bedeutendes Randgruppen-Dasein. Doch dies könnte sich bald ändern.

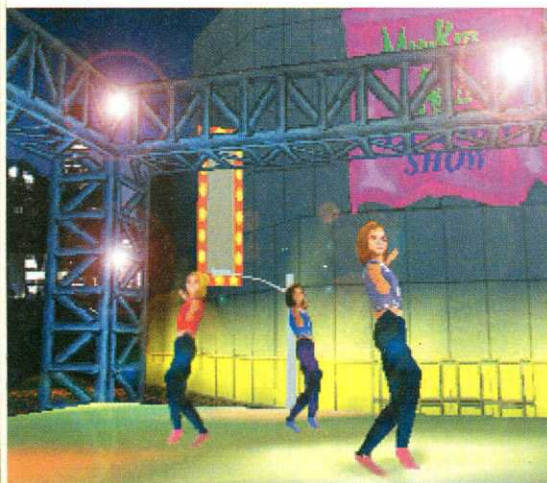
■ Ganz vorne im Reigen dieses Genres liegt auf alle Fälle Empires Sheep. Grob gesagt dreht sich alles um den gewöhnlichen Alltag eines Schäfers. Mit Hilfe eures euch treu ergebenen Schäferhundes befördert ihr eure teils

strohduhne Schafherde ans gewünschte Ziel. Hierbei bekommt ihr es mit allerlei Widrigkeiten zu tun, die euren Schafbestand unerbittlich dezimieren. Messerscharfe Mähwerkzeuge eines Mähdreschers sind hierbei noch die harmloseren Gefahren. Im dritten Quartal dürft ihr den Hobby-Schäfer mimen. Den absoluten Knaller liefert jedoch Acclaim mit Mary-Kate & Ashley's Magical Mystery Mall ab.

Bitte Acclaim, nehmt euch ein Herz und bringt dieses Game nach Deutschland! Ihr begeht euch mit den zwei heranwachsenden

Gören durch zahllose pubertierende Abenteuer, die sich allesamt in eurer Lieblings-Mall abspielen. Ihr nehmt an Modeschauen teil oder schneidet eure eigenen Video-Clips. Als Krönung sollte noch am Rande erwähnt werden, dass ihr in jedem einzelnen Shop auf einen noch nie gesehenen Adventure- und Thrill-Faktor trefft. Auch Ubi Soft hat ein weiteres interessantes Game am Start. The Jungle Book: Rhythm N'Grooves setzt voll und ganz auf eure Tanzfähigkeiten. Über eine eigens kreierte Tanzmatte versuchen die Charaktere, wie Balu oder Mogli, die teils vertrackten Grooves durch eure motorischen Fähigkeiten zu untermalen. Gerade im größeren Party-Rahmen dürfte dieses Game ohne Zweifel zur Rettung des Abends beitragen. Ab

dem ersten Quartal 2001 darf das Tanzbein geschwungen werden. Eine weitere Neuauflage eines Klassikers wurde wieder einmal in den Schmieden Hasbros erdacht. Diemal handelt es sich um den All-Time-Classic Breakout. Die Coder warten mit einigen guten Ideen, etwa den Hühner-Levels, auf, die eine Menge Spaß garantieren. Durch gezieltes Ball-Ablenken auf Heuhaufen verschwinden diese. Auf den Boden geknallte Hühner fliegen anschließend in die wohlverdiente Freiheit. Ab September darf der virtuelle Ausbruch gezoxt werden. Zu guter Letzt wären noch PipeMania aus dem Hause Empire sowie Frogger 2 zu nennen, die wir jedoch in einem ausführlicheren Preview vorstellen. (Tom S.)



■ In der Magical Mystery Mall haben die Mädels Mary-Kate und Ashley die Hosen in jeder Beziehung an.



■ Pipemania portiert das Prinzip des Klassikers geschickt in die dritte Dimension.



■ Sheep zählt mit Sicherheit zu den witzigsten Games der ganzen Messe. Als virtueller Schäfer versucht ihr, den Bestand eurer Herde zu halten.

Genre: Strategie | Spieleranzahl: 1 | Erscheint 4. Quartal 2000 | Entwickler: Microsoft | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Ein PC-Klassiker auf Abwegen

Age of Empires 2

Microsofts Age-of-Empire-Serie begeistert bereits seit einigen Jahren Millionen von PC-Usern. Dank der Power der neuen PlayStation kommen bald auch Konsolisten in den Genuss des erstklassigen Strategie-Games.

Die Weltlage im Mittelalter ist auf unserem blauen Planeten sehr angespannt. Insgesamt 13 Zivilisationen kämpfen um die Vorherrschaft. Ihr schlüpft natürlich in die

Rolle eines Staatsoberhauptes, der die Geschicke seines Volkes lenkt. Besonders Wert legen die Programmierer bei der Entwicklung des Titels auf Abwechslung hinsichtlich der strategischen Vorgehensweisen. Während es bei Genre-Kollegen lediglich darum geht, riesige Heere zu sammeln, mit denen ihr dann auf brachiale Art und Weise gegnerische Stellungen auseinander nehmt, schlagen die Coder von Age of Empires 2: The Age of Kings andere Wege ein. Hier können nämlich beispielsweise aufgrund geschickter diplomatischer Handlungen Bündnisse mit benachbarten Völkern eingegangen werden, die eure Gegner vor einem Angriff abschrecken. Auch der



Nicht nur der Krieg führt bei Age of Empires 2 zum Ziel, auch Diplomatie kann hilfreich im Kampf um die Weltherrschaft sein.

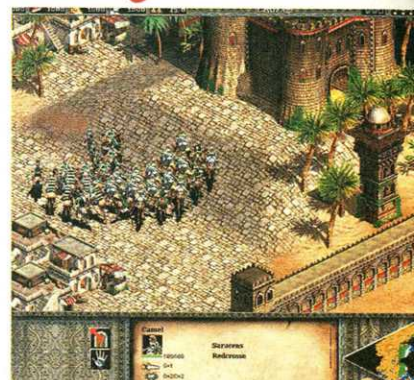


Nicht ganz das Vorbild: In puncto Auflösung müssen bei der PS2-Fassung deutliche Abstriche gemacht werden.

Handel von Rohstoffen spielt eine große Rolle in Microsofts neuem Werk, denn einen guten Handelspartner greift man bekanntlich nicht ohne Grund an. Somit bietet Age of Empires 2 nicht nur den kriegerischen Gesichtspunkt eines Strategie-Spiels. Alle Handlungen des Spielers haben direkten Einfluss auf den



Insgesamt stehen euch 13 unterschiedliche Zivilisationen, wie Wikinger, Kelten oder Chinesen, zur Verfügung.



Attacke! Die mittelalterlichen Szenarien wurden mit viel Liebe zum Detail digitalisiert.

Ausgang im Kampf um die Eroberung der Erde. Grafisch erreicht man natürlich nicht die Auflösung des PC-Vorbildes, dennoch weiß Age of Empires 2 zu gefallen. Die Szenarien wurden mit vielen authentischen Details ausgeschmückt und auch die kleinen, über den Bildschirm wuselnden Einheiten animierte man sehr lebensnah. Last but not least integrierte die Coder die hervorragenden Steuerungselemente des Vorbildes, so dass im Herbst ein Game naht, das nicht nur Fans des Genres ans Herz gelegt sei. (Udo L.)



"Strategie-Spiel mit riesigem Umfang und abwechslungsreichem Gameplay"

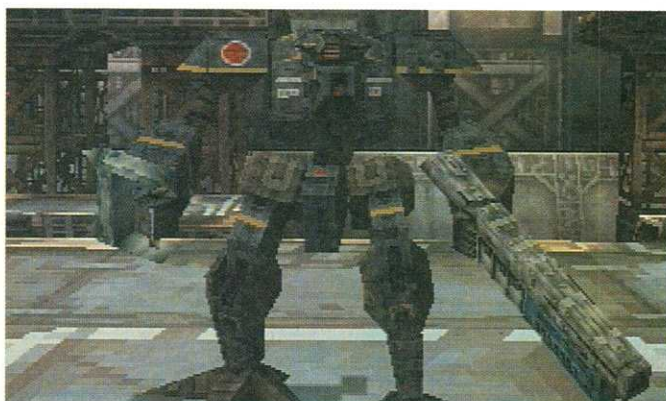
Kurzüberblick

Strategie

Hobby-Feldherren, aufgepasst! Die E3 präsentierte eine ganze Reihe neuer Strategie-Spiele, die auch in diesem Jahr wieder für durchzechte Nächte sorgen werden.

Das wohl vielversprechendste Strategie-Spiel kommt in diesem Jahr aus dem Hause Squaresoft. Der dritte Teil von Front Mission ist eine konsequente Weiterführung der virtuellen Mech-Schlacht, die auf dem SNES Anfang der 90er-Jahre ins Leben gerufen wurde. Als Kazuki Takemura, Testpilot einer Waffenfirma, beginnt euer Abenteuer im futuristischen Japan. Bei der

Überführung neuer Wanzen (walking Panzer) in ein nahe gelegenes Militärlager kommt es zu einem Zwischenfall. Durch eine gewaltige Explosion aktiviert sich die Selbstverteidigungsanlage und greift die ahnungslosen Zivilisten an. Auf einer dreidimensionalen Karte zieht ihr mit euren Mechs rundenbasierend gegen die feindlichen Stellungen. Jeder eurer Kampfböter hat, je nach Bewaffnung und Fähigkeit, eine bestimmte Reichweite. Auch grafisch holt Square alles aus dem betagten 32-Bitter heraus. Die Polygon-Mechs sehen während der Kampfsequenzen einfach brillant aus und die düsteren Locations vermitteln eine bedrückende Endzeitstimmung. Frontschweine aus dem Hause Infogrames entwickelt bereits nach einem kurzen Probespiel einen ähnlich hohen Suchtfaktor wie der Genre-



Front Mission 3 (PS): Squaresofts dritte Mech-Schlacht ist ein absolutes Muss für jeden Strategiespiel-Fan.

Kollege Worms, mit dem sich das Game wohl am ehesten vergleichen lässt. Im Gegensatz zur Würmerschlacht spielt

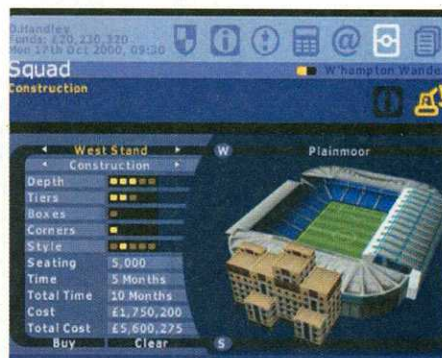
der Titel jedoch in einer dreidimensionalen Welt, wodurch viele neue Strategien entwickelt werden können. (Udo L.)



Frontschweine (PS): Viele lustige Optionen des Helden machen das Spiel zur Sucht.



Kessen (PS2): Ob Sonys aufwändiges DVD-Strategie-Spiel auch in Deutschland erscheinen wird, ist noch fraglich.



LMA Manager 2001 (PS): Die Fussi-Sim umfasst nun 8000 Spieler aus 32 Nationen.

Release-Liste

Spieltitel	Genre	Hersteller	System	Einschätzung	Erscheint
7 Blades	Action-Adventure	Konami	PS2	gut	2001
Disney's Dinosaur	Action-Adventure	Ubi Soft	PS2	mittel	4. Quartal
Gunslinger	Action-Adventure	Activision	PS2	mittel	2001
Metal Gear Solid 2	Action-Adventure	Konami	PS2	super	2001
Munch's Oddysee	Action-Adventure	Infogrames	PS2	super	tba.
Oni	Action-Adventure	Bungie	PS2	gut	4. Quartal
Onimusha	Action-Adventure	Capcom	PS2	super	tba.
Pirates of Skull Cove	Action-Adventure	EA	PS2	mittel	4. Quartal
X-Squad	Action-Adventure	EA	PS2	mittel	Oktober
Zone of the Enders	Action-Adventure	Konami	PS2	super	2001
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	PS	super	November
Animorphs	Action-Adventure	Infogrames	PS	mittel	August
Batman Vehicle Adventure	Action-Adventure	Ubi Soft	PS	gut	4. Quartal
Blade	Action-Adventure	Activision	PS	mittel	4. Quartal
Chase the Express	Action-Adventure	SCED	PS	gut	Oktober
Dino Crisis 2	Action-Adventure	Virgin	PS	super	3. Quartal
Fear Effect: Retro Helix	Action-Adventure	Eidos	PS	super	Oktober
Martian Gothic	Action-Adventure	Take 2	PS	mäßig	3. Quartal
Mega Man Legends 2	Action-Adventure	Virgin	PS	mittel	4. Quartal
Monster Force	Action-Adventure	Konami	PS	mittel	4. Quartal
Parasite Eve 2	Action-Adventure	Square	PS	super	3. Quartal
Soul Reaver 2	Action-Adventure	Eidos	PS	super	4. Quartal
Tenchu 2	Action-Adventure	Activision	PS	gut	3. Quartal
Terracon	Action-Adventure	SCED	PS	super	September
The Mummy	Action-Adventure	Konami	PS	gut	4. Quartal
V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	PS	mittel	4. Quartal
Ghost Master	Adventure	Empire	PS2	mittel	tba.
Shadow of Destiny	Adventure	Konami	PS2	gut	4. Quartal
Gold & Glory: Road to Eldo.	Adventure	Ubi Soft	PS	mittel	4. Quartal
All Star Baseball 2002	American Sports	Acclaim	PS2	mittel	4. Quartal
NBA 2 Night	American Sports	Konami	PS2	gut	4. Quartal
NBA 2 Night	American Sports	Konami	PS	gut	4. Quartal
Street Fighter Ex 3	Beat 'em Up	Capcom	PS2	mittel	3. Quartal
Tekken Tag Tournament	Beat 'em Up	Namco	PS2	super	4. Quartal
Batman Beyond	Beat 'em Up	Kemco	PS	mittel	4. Quartal
Street Fighter Third Strike	Beat 'em Up	Virgin	PS	mäßig	4. Quartal
Dave Mirra Freestyle BMX	Fun-Racer	Acclaim	PS	gut	4. Quartal
Woody Woodpecker Racing	Fun-Racer	Konami	PS	gut	4. Quartal
MLS Gamernight	Fußball	Konami	PS	super	4. Quartal
Mary-Kate & Ashley's M. M. M.	Genre-Mix	Acclaim	PS	gut	tba.
Rhythm N'Groove	Geschicklichkeit	Ubi Soft	PS2	mittel	2001
Breakout	Geschicklichkeit	Hasbro	PS	mittel	3. Quartal
Fogger 2	Geschicklichkeit	Hasbro	PS	gut	3. Quartal
Pipemania	Geschicklichkeit	Empire	PS	mittel	3. Quartal
Sheep	Geschicklichkeit	Empire	PS	super	3. Quartal
Rhythm N'Groove	Geschicklichkeit	Ubi Soft	PS	mittel	4. Quartal
Donald Duck - Quack Attack	Jump & Run	Ubi Soft	PS2	gut	4. Quartal
Donald Duck - Quack Attack	Jump & Run	Ubi Soft	PS	gut	4. Quartal
Inspector Gadget	Jump & Run	Ubi Soft	PS	mittel	3. Quartal
Rayman 2	Jump & Run	Ubi Soft	PS	super	3. Quartal
Spyro 3	Jump & Run	SCED	PS	super	4. Quartal
The Grinch	Jump & Run	Konami	PS	gut	4. Quartal
Aladdin: Nasira's Revenge	Jump & Run	SCED	PS	super	Oktober
Buzz Lightyear	Jump & Run	Activision	PS	gut	4. Quartal
Sheep, Dog'n Wolf	Jump & Run	Infogrames	PS	mittel	1. Quartal 2001
Spider-Man	Jump & Run	Activision	PS	gut	4. Quartal
Taz Express	Jump & Run	Infogrames	PS	gut	Juni
Time Busters	Jump & Run	Infogrames	PS	gut	September
102 Dalmatiner	Jump & Run	Eidos	PS	gut	tba.
The Jungle Book	Musik	SCED	PS	gut	Oktober
Vib-Ribbon	Musik	SCED	PS	super	Oktober
Gran Turismo 2000	Rennspiel	SCED	PS2	super	4. Quartal
Formula One 2000	Rennspiel	Electronic Arts	PS2	gut	Oktober
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	PS2	super	tba.
Midnight Club	Rennspiel	Take 2	PS2	mittel	4. Quartal
Motor Mayhem	Rennspiel	Infogrames	PS2	gut	1. Quartal 2001
NASCAR 2001	Rennspiel	EA	PS2	gut	Oktober
Smuggler's Run	Rennspiel	Take 2	PS2	gut	4. Quartal
Starsky & Hutch	Rennspiel	Empire	PS2	mittel	2001
Street Lethal	Rennspiel	Activision	PS2	mittel	2001
Top Gear Dare Devil	Rennspiel	Kemco	PS2	mittel	4. Quartal
World Sports Cars	Rennspiel	Empire	PS2	super	2001
X-Games Snowboarding	Rennspiel	Konami	PS2	super	4. Quartal
ATV: Quad Power Racing	Rennspiel	Acclaim	PS	mittel	4. Quartal
Destruction Derby Raw	Rennspiel	SCED	PS	super	Juli
Driver2	Rennspiel	Infogrames	PS	super	Oktober
Ford Racing	Rennspiel	Empire	PS	mittel	4. Quartal
Ridge Racer V	Rennspiel	Namco	PS2	super	4. Quartal
McGrath v. Pastrana	Rennspiel	Acclaim	PS	mittel	4. Quartal
Infestation	Rennspiel	Ubi Soft	PS	mittel	3. Quartal
Looney Tunes: Racing	Rennspiel	Infogrames	PS	super	1. Quartal 2001
Magical Racing Tour	Rennspiel	Eidos	PS	super	Juni
Moto Racer World Tour	Rennspiel	SCED	PS	super	September
Revolt 2	Rennspiel	Acclaim	PS	gut	3. Quartal
Sno-Cross Champ. Racing	Rennspiel	Crave	PS	gut	4. Quartal
Star Wars Demolition	Rennspiel	Activision	PS	mittel	3. Quartal
Stunt GP	Rennspiel	Infogrames	PS	super	August
Surf Riders	Rennspiel	Ubi Soft	PS	mäßig	3. Quartal
The Smurfs	Rennspiel	Infogrames	PS	mittel	November
Vanishing Point	Rennspiel	Acclaim	PS	gut	3. Quartal
Wacky Races	Rennspiel	Infogrames	PS	gut	September
World Touring Cars	Rennspiel	Codemasters	PS	super	3. Quartal
X-Games Snowboarding	Rennspiel	Konami	PS	super	4. Quartal
Ephemeral Fantasia	Rollenspiel	Konami	PS2	gut	2001
Breath of Fire IV	Rollenspiel	Virgin	PS	super	4. Quartal
Darkstone	Rollenspiel	Take 2	PS	gut	3. Quartal
Final Fantasy IX	Rollenspiel	Square	PS	super	4. Quartal
Koudelka	Rollenspiel	Infogrames	PS	gut	September
Legend of Dragoon	Rollenspiel	SCED	PS	super	Oktober
Gradius III and IV	Shoot 'em Up	Konami	PS2	mäßig	4. Quartal
Halo	Shoot 'em Up	Bungie	PS2	super	2001
Silent Scope	Shoot 'em Up	Konami	PS2	super	2001
Galaga	Shoot 'em Up	Hasbro	PS	mittel	3. Quartal
Invasion	Shoot 'em Up	Activision	PS	gut	2. Quartal
Star Trek: Invasion	Shoot 'em Up	Activision	PS	gut	2. Quartal
Strider 2	Shoot 'em Up	Virgin	PS	gut	3. Quartal
Team Buddies	Shoot 'em Up	SCED	PS	gut	Oktober
The World Is Not Enough	Shoot 'em Up	EA	PS2	super	4. Quartal
Star Wars Epis. I: Starfighter	Shoot 'em Up	Lucas Arts	PS2	super	4. Quartal
Unreal Tournament	Shoot 'em Up	Infogrames	PS2	gut	tba.
Medal Of Honor: Undergr.	Shoot 'em Up	EA	PS	super	Oktober
The World Is Not Enough	Shoot 'em Up	EA	PS	super	4. Quartal
FIFA Soccer	Sport	EA	PS2	super	Oktober
Knockout Kings 2001	Sport	EA	PS2	super	4. Quartal
Madden NFL 2001	Sport	EA	PS2	super	Oktober
NBA Live 2001	Sport	EA	PS2	super	Oktober
NHL 2001	Sport	EA	PS2	super	Oktober
SSX	Sport	EA	PS2	super	Oktober
Tiger Woods 2001	Sport	EA	PS2	super	Oktober
All Star Tennis 2000	Sport	Ubi Soft	PS	gut	3. Quartal
Grind Session	Sport	SCED	PS	gut	Oktober
HBO Boxing	Sport	Acclaim	PS	gut	4. Quartal
Madden NFL 2001	Sport	EA	PS	super	Oktober
Mat Hoffman's Pro BMX	Sport	Activision	PS	super	4. Quartal
Mike Tyson Boxing	Sport	Codemasters	PS	gut	4. Quartal
NCAA Football 2001	Sport	EA	PS	mittel	Oktober
Power Spike Pro Beach V.	Sport	Infogrames	PS	mittel	Juli
Reel Fishing 2	Sport	Crave	PS	mittel	3. Quartal
Speedball 2100	Sport	Ubi Soft	PS	mittel	3. Quartal
Sydney 2000	Sport	Eidos	PS	gut	August
This is Football 2	Sport	SCED	PS	gut	Oktober
Tiger Woods 2001	Sport	EA	PS	super	Oktober
Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	Activision	PS	super	3. Quartal
ECW Anarchy Rulz	Sport	Acclaim	PS	gut	4. Quartal
International Track & Field	Sport	Konami	PS2	super	4. Quartal
Action Bass	Sport	Take 2	PS	mittel	4. Quartal
Age of Empires II	Strategie	Konami	PS2	super	4. Quartal
Front Mission 3	Strategie	Square	PS	super	3. Quartal
Frontschweine	Strategie	Infogrames	PS	super	September
Harvest Moon: B. To Nature	Strategie	Crave	PS	mittel	3. Quartal
LMA Manager 2001	Strategie	Codemasters	PS	gut	4. Quartal
World War II: Op. Overlord	Strategie	Codemasters	PS	mittel	tba.

gameit

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

Titel des Monats Vagrant Story*

PSX 89,99

incl. Versandkosten!!!

PSX SOFTWARE

360	49,99
4x4 World Trophy*	84,99
Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	49,99
Ace Combat 3	99,99
Action Man	79,99
AK Tennis	79,99
Akuji	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Resurrection*	89,99
Amerzone	79,99
Anstöß Prem. Man.*	89,99
Armored Core 2	84,99
Army Men 3D	89,99
Army Men-Army Attack*	89,99
Army Men-Sarge's Her.	89,99
Asterix	87,99
Asterix & Obelix	94,99
Atlantis	59,99
Autobahn Raser 2	79,99
Baldur's Gate*	84,99
Ballistic*	89,99
Baseball 2000	79,99
Battlemanx 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 Star Coll.*	49,99
Bugs Life Plat.	49,99
Bundesliga 2000 Manager	89,99
Bundesliga Stars 2000	89,99
Bust a Move 2	29,99
Bust a Move 3	49,99
Bust a Move 4	69,99
Caesars Palace 2000	84,99
Carmageddon dt.	79,99
Castrol Honda Superbike	84,99
Centipede	79,99
Champ. Motocross	79,99
Chessmaster Millennium	79,99
Civilization 2	87,99
C & C 1 Platinum	49,99
C & C 2 Plat.	49,99
C & C 3 Gegenschlag	82,99
Colin McRae Rally	39,99
Colin McRae Rally 2*	79,99
Colony Wars 3: Red Sun	89,99
Constructor	49,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Cool Boarders 4	89,99
Crash Bandicoot 2	89,99
Crash Bandicoot 3 Plat.*	99,99
Crash Team Racing	79,99
Crisis Beat*	79,99
Croc 2	89,99
Crusaders of M&M	89,99
Cyber Tiger	84,99

Playstation 2 jetzt vorbestellen!

Demolition Racer	89,99
Destruction Derby 2	49,99
Die Hard Trilogy 2	84,99
Die Schlumpfe	89,99
Dino Crisis	89,99
Discworld Noir	84,99
Dracula*	79,99
Driver	84,99
Duke	84,99
Duke Nukem: Planet*	84,99
Dukes of Hazzard Racing	89,99

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.

NHL Face Off 2000	99,99
Nightmare Creatures 2*	84,99
No Fear downhill	89,99
Omega Boost	89,99
Omikron	89,99
Overblood 2	79,99
Parasite Eve 2*	89,99
Pharaoh	89,99
Plane Crazy*	79,99
Plasma Sword*	79,99
Player Manager 2000*	89,99
Pong	79,99
Point Blank 2	84,99
Pool Academy*	84,99
Populous	84,99
Prince Naseem Boxing	49,99
Pro Pinb: Big Race USA	49,99
Pro Pinb: Fantastic	99,99
Psychic Force 2*	79,99
Puchi Carat	79,99

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

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

Preisknaller

N64 je 39,99:	Spyro the Dragon 2	99,99
Buck Bumble	Star Ocean 2*	99,99
ISS 98	Star Wars:	99,99
Racing Simulation 2	Dunkle Bedrohung	89,99
Shadowgate	Jedi Power Battles*	89,99
Tonic Trouble	Street Skater 2	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
	Techino Mages	89,99
	Tekken 3 Plat.	49,99
	Tenchu 2*	89,99
	The Next Tetris	89,99
	Theme Park World	79,99
	Thrasher	89,99
	Tiger Woods 2000*	84,99
	Tiny Tank	89,99
	TOCA 2	44,99
	Tommy 2*	59,99
	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 Sk. Skater	89,99
	Toshinden 4*	84,99
	Touge 2	89,99
	Trick'n Snowboarder	84,99
	Tricky Sliders	24,99
	True Pinball*	79,99
	Tunguska*	79,99
	UEFA 2000	84,99
	UEFA Striker	84,99
	Um Jammer Lammy*	89,99
	Urban Chaos*	89,99
	V-Rally*	24,99
	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*	79,99
	Vigilante 8	49,99
	Vigilante 8 2	49,99
	Virus	49,99
	Vs.	49,99
	Wacky Races*	84,99
	War of the Worlds	69,99
	Warhammer 2 (Dark O.)	89,99

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	

Konsolenartikel ab 45,- versandkostenfrei! Ab DM 100,-: 3% Skonto

Rat Attack	84,99
RC Stunt Copter	69,99
cto. Special Miss.	89,99
Real Fishing	84,99
Warzone 2100	84,99
WCW Mayhem	69,99
Ready 2 Rumble	24,99
Worms	24,99
Worms Armageddon	79,99
Worms Pinball	79,99
Worms Platinum	79,99
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

Saga Frontier 2*	99,99
Shadow Madness	89,99
Shadowman	89,99
Shao Lin	89,99
Sheep	94,99
Silent Bomber*	84,99
Silent Hill	89,99
Silicon Valley	89,99
Sied Storm	89,99
Snowy	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	84,99
Speed Freaks	99,99
Sports Car Plat.	69,99
Spyro 1 GT *	49,99

Link Kabel	19,99
Memory Cards	29,99
Sony 15 Slot	9,99
15 Slot	9,99
Pak 3 Stk. 15 Slot	19,99
30 Slot unkomp.	19,99
60 Slot unkomp.	29,99
120 Slot unkomp.	39,99
360 Slot	44,99
720 Slot	59,99
1080 Slot	64,99
Mouse Sony	59,99
Multi Tap Sony	69,99
netGon	89,99
Playstation	249,99
Race Station Shock	94,99
Scorpion Gun	39,99
Space Station	39,99
X-Ploder CD9000*	64,99
X-Ploder CLASSIC	39,99
X-Ploder FX	79,99
X-Ploder Pro	99,99
A Bugs Life	94,99

N64 SOFTWARE

All Star Baseball 2000	97,99
Armored Core	84,99
Army Men-Sarge's Her.*	99,99
Asteroids Hyper*	84,99
Bass Hunter	84,99
Battlemanx Global Assault*	99,99
Battle Zone*	99,99
Carmageddon dt.	99,99
Castlevania 2	84,99
C & C	104,99
Dalokatan*	104,99
Destruction Derby 64	119,99
Donkey Kong	104,99
Earthworm Jim 3D	109,99
EPGA Golf	104,99
F1 Rac. Championsh.*	109,99
Fighting Force	99,99
Galactic Legends	99,99
Ger 3: Deep Cover	109,99
Hot Wheels	94,99
Hybrid Heaven	84,99
Hydro Thunder*	99,99
Int. Superst. Soc. C.2000*	99,99
Int. T&F Summer Games*	99,99
Jet Force Gemini	99,99
Joe Racers	99,99
Magical Tetris	104,99
Mario Golf	104,99
Mario Party	94,99
Mission Impossible	94,99
Monster Truck Mad	99,99
Mystical Ninja 2	99,99
NBA 1. Zone 2000	99,99
NBA Jam 2000	89,99
NBA Live 2000	94,99

Scart Kabel	44,99
Vibration Pack	44,99
VMU-Card	54,99
Aerowings	84,99

DREAMCAST SOFTWARE

Arctura*	89,99
Armada*	84,99
Billard Nights	84,99
Blue Stinger	94,99
Bugby Heat	89,99
Bust a Move 4*	84,99
Cesar's Palace*	84,99
Chu Chu Rocket*	84,99
Crazy Taxi	89,99
D2*	89,99
Dead or Alive 2*	94,99
Deadly Skies	89,99
Deep Fighter*	89,99
Dragon's Blood*	84,99
Ducat*	84,99
Dynamite Cop	89,99
Eco the Dolphin*	89,99
EW Hardcore Rev.	84,99
Evolution*	84,99
F1 Racing Championship*	89,99
Fighting Force 2	89,99
Formula 1	99,99
Furbals*	84,99
Fur Fighters*	84,99
Get Bass incl. Angel	169,99
Giga Wing*	a.A.
Heroes of M&M 3*	89,99
Hidden & Dangerous*	a.A.
Hot Road City	89,99
Hydro Thunder	99,99
Incarn*	109,99
Jeremy McGrath*	84,99
Jojo's Bizzare Adv.*	99,99
Killer Loop 2*	a.A.
Leg Of Kain: Soul Reaver	84,99
Maken X*	89,99
MDK 2*	94,99
Millennium Soldier	89,99
MS.R	109,99
NBA 2K	109,99
NBA Showtime	104,99
NFL Blitz 2000	104,99
NFL Quarterback	84,99
Penpen	94,99
Plasma Sword*	94,99
Powerstone	84,99
Psychic Force	84,99
Racing Simulation 2	59,99
Road Rash 64	99,99
Rayman 2*	89,99
Ready to Rumble 2	99,99
Red Dog	89,99

Hit des Monats:

PSX Racing Simulation 2 29,99

solange Vorrat reicht

NBA Pro 99	109,99
NFL Blitz*	102,99
NFL Quat. 2000	99,99
NHL Pro 99	24,99
Nuclear Strike	109,99
Operation Winback*	99,99
Paperboy 3D*	99,99
Perfect Dark*	104,99
Playmobil Hypo	104,99
Pokemon Stadium	119,99
Racing Sim 2	39,99
Rainbow Six	99,99
Rampage 2 Univ. 1.	104,99
Rayman	104,99
Ready 2 Rumble Boxing*	99,99
Ridge Race 64*	104,99
Road Rash 64	99,99
Roadsters*	89,99
Ruff & Tumble*	99,99
Rugrats Die Schatz.	109,99
Shadowgate	39,99
Snowboard Kids 2*	84,99
Shadowman	84,99
Star Wars: Racer	104,99
Starcraft*	109,99
Super Smash Bros	89,99
Revolt	99,99
Tarzan*	104,99
Taxi Express*	94,99
The New Tetris	89,99
Tonic Trouble	104,99
Tony Hawk's Skateb.	94,99
Top Gear Rally 2	109,99
Toy Story 2	89,99
Turok 2	89,99
Vigilante 8-2. Her.	89,99
Virtual Fighter	89,99
Virtual Striker 2	89,99
Wacky Races*	84,99
Wild Met*	84,99
World Wide Soccer	89,99
Worms Armageddon	94,99

ACTIONFIGUREN

Y.A.R.G.*	84,99
Zombi Revenge*	29,99
Crash Bandicoot je	29,99
Metal Gear Solid je	29,99
Resident Evil je	29,99
Spawn je	24,99
Ferrari Shock2 Wheel	24,99
Wing Commander je	19,99

Dreamcast Special:

Sonic + Sega Rally 2	
+ Virtua Fighter 3	
= 299,99 DM	

DC+VMU+Vibration

Pack+Controller	
= 539,99 DM	

Komplett-Preis: 829,99

Hierauf kein Skonto!!!

DREAMCAST HARDWARE

Controller Sega	54,99
Controller Stingray	34,99
Expansion Pack	49,99
Ferrari Shock2 Wheel	114,99
Keyboard	54,99
Racing CP	124,99



PSX Galeries
84,99



PSX Alundra 2*
59,99



PSX Ronaldo V-Football*
84,99



N64 Perfect Dark*
104,99

www.gameit.com

- ✓ noch mehr Auswahl
- ✓ tagesaktuelle News
- ✓ bequem bestellen!
- ✓ Links ohne Ende

Game It!-Hotlines

Konsolen-Spiele: 0190 / 873 268 24

PC-Spiele: 0190 / 873 268 25

Computer: 0190 / 882 419 33

Internet: 0190 / 882 418 84

täglich von 8-24 Uhr

3,63 DM / Min.

Leserbefragung

(Gamestar 9/98)

Game It! ist der

bevorzugte

Versender!

Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben!

Versandkosten

Nachnahme: 9,99 + 3,-

Vorkasse/Scheck: 4,99

Versandkostenfrei: ab 180,-

P = Preisänderung N = Neu!

Preise Stand 04.05.2000

* = noch nicht verfügbar am 04.05.

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300

2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)

3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter, bitte anrufen

4. Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

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

0931-3545222 oder 0180-5211844

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



gameplay

THE GATEWAY TO GAMES

VERSAND:
GAMESITE GMBH
GESCHÄFTSBEREICH
THEO KRANZ GAMES
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN
THEO KRANZ GAMES
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN
gameplay
BRÜCKSTRASSE 42-44
IM BRÜCKCENTER
44135 DORTMUND

DER VERSANDSPEZIALIST
AUSGEZEICHNET ALS BESTER
VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-
SPECIAL-VERSANDHÄNDLER
AUF DER E3N-MESSE
1997 IN NÜRNBERG



Theo KRANZ VERSAND

 PlayStation Wipeout 3 Special Edition DM 59,95	 PlayStation Anstoss Premier Manager DM 89,95	 PlayStation F1 Racing Championship DM 59,95	 PlayStation Resident Evil 3: Nemesis (dt.) DM 99,95
 PlayStation Destruct. Derby Raw DM 89,95	 PlayStation Frontschweine DM 89,95	 PlayStation Grandia DM 89,95	 PlayStation MediEvil 2 DM 59,95
 PlayStation Colin McRae Rally 2 DM 89,95	 PlayStation Alundra 2 DM 59,95	 PlayStation Tomb Raider 4 DM 49,95	 PlayStation DSF All Star Tennis '00 DM 79,95
 PlayStation Star Ocean 2 DM 59,95	 PlayStation Gran Turismo 2 DM 89,95	 PlayStation Nightmare Creatures 2 DM 89,95	 PlayStation F1 2000 DM 89,95

Händleranfragen erwünscht! Fax: 0931-571602

Der Theo Kranz Versand feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt **porthofrei**! Ab sofort können Sie auch per **Kreditkarte** (nur und) bezahlen; hier **sparen** Sie die Nachnahmegebühr! **Schnell, schneller, Theo Kranz Versand!** Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am selben Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **porthofrei**! Nutzen Sie unseren besonderen **Vorbestell-Service**: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt **porthofrei**! **Bestell-Akzeptanz:** 8:30-20:00 Uhr; Sa. 10:00-16:00 Uhr.
Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS Nachnahme: 16,50. Bei Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 4,- DM.
 Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
 *: gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. *: lediglich für Nachnahme-Besteller fällt die Nachnahmegebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt.

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-9313545288
Umschreibung = Euro
Porto 6,90 zzgl. N.N.-Geb.



Vagrant Story

DM 79,95

In den dunklen Gewölben der verfluchten Stadt Le Monde herrscht Krieg. Zwei verfeindete Clans bekämpfen sich bis aufs Blut. Und Sie ... sind mittendrin. In einem Action-Adventure auf dem Weg zum Bestseller. Die grandiosen Kampfsequenzen, die ausgefeilte Spielphysik und die schockierend schönen Graphiken haben schon rund um den Erdball für Furore gesorgt. „Ein wahr gewordener Action-RPG-Traum“ (Video Games)



Besuchen Sie uns im Internet!
Die aktuellsten Release-Termine finden Sie im
tkgames.de
auf www.tkgames.de



PlayStation
Syphon Filter 2
DM 89,95



PlayStation
Galerians
DM 79,95



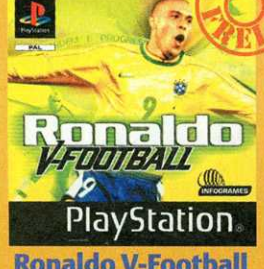
PlayStation
Euro 2000
DM 89,95

Sonderangebote
nur solange der Vorrat reicht

Bundesliga Stars 2000	DM 29,95
Extreme 500	DM 49,95
Hugo 2	DM 49,95
Jade Cocoon	DM 49,95
Killer Loop	DM 29,95
Mission Impossible	DM 29,95
MTV Sports Snowboard	DM 49,95
Popoulos	DM 49,95
R-Types	DM 29,95
Rayman 2000	DM 29,95
Ridge Racer Revolution	DM 39,95
Shao Lin	DM 49,95
J. McGrath Supercross '98	DM 39,95
TOCA Touring Car 2	DM 44,95
UEFA Striker	DM 49,95
Wild 9's	DM 29,95
WWF Attitude	DM 29,95



PlayStation
Vandal Hearts 2
DM 79,95



PlayStation
Ronaldo V-Football
DM 89,95



PlayStation
Suikoden 2
DM 79,95

PlayStation

Alien Trilogy	DM 39,95
A Bug's Life	DM 49,95
Colin McRae Rally	DM 49,95
Crash Bandicoot 3	DM 49,95
Driver	DM 44,95
Final Fantasy VII	DM 49,95
Formel 1 '97	DM 49,95
Fussball Live	DM 49,95
Gran Turismo	DM 49,95
Int. Track and Field	DM 44,95
MediEvil	DM 49,95
Micro Machines V3	DM 49,95
Moto Racer 2	DM 49,95
Rayman	DM 29,95
Ridge Racer Type 4	DM 49,95
Spyro the Dragon	DM 49,95
Tekken 3	DM 49,95
Tomb Raider 3	DM 49,95
V-Rally 2	DM 49,95



PlayStation
Front Mission 3
DM 89,95



PlayStation
Parasite Eve 2
DM 79,95

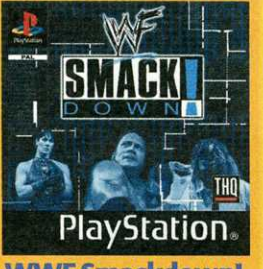


PlayStation
Dragon Valor
DM 59,95

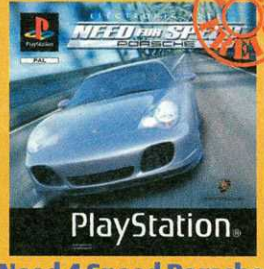
BEST OF INFOGRADES

Heart of Darkness	DM 29,95
True Pinball	DM 29,95
V-Rally	DM 29,95
Worms	DM 29,95

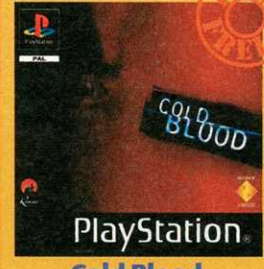
Achtung: Die hier aufgeführten Sonderangebote sowie die „Best of Infogrames“ werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel“ sowie bei „portofreier Nachlieferung“ nicht berücksichtigt!



PlayStation
WWF Smackdown!
DM 89,95



PlayStation
Need 4 Speed Porsche
DM 89,95



PlayStation
Cold Blood
DM 99,95

Unsere zusätzliche „SONY“-Bestell-Hotline:

0931 3545245

0931-3545222 oder 0180-5211844
Internet: <http://www.tkgames.de>

NEU! - KOSTENLOS - KOSTENLOS Versandmagazin
fordern Sie unser kostenloses Coupons- oder
durch Einsendung dieses Coupons - oder
per E-Mail mit 3,- DM frankierten
Sie adressierten Rückumschlag - oder
einfach per E-Mail an info@tkgames.de



■ Scheinbar ist Xed doch nicht der einzige Überlebende! Ein Wissenschaftler steht ihm mit Rat und Tat zur Seite.



■ An Zwischensequenzen spart Terracon nicht. Mit einem leichten Blur-Effekt wirkt die Auflösung feiner.

Normalerweise stehen die Aliens unter Beschuss. Aber ab heute wird zurückgeballert! Eierkopf Xed hat alle Waffen durchgeladen und macht Jagd auf die Killermaschine Terracon.

■ Ein weiteres "letztes" Highlight der nun langsam scheidenden PlayStation ist Terracon. Da dieser Titel in seiner Entwicklung bereits weit fortgeschritten ist, wurde er selbstverständlich - wenn auch nur am Rande - auf der E3 in Los Angeles gezeigt. Nichtsdestotrotz schauten wir uns die Preview-Version dieses interessanten Titels etwas genauer für euch an.

■ **Gameplay:** Terracon ist ein Third-Person-Action-Spiel in einer vollkommen freien 3D-Landschaft. Der Spieler übernimmt die Steuerung des jungen Aliens Xed, der als letzter Vertreter seiner Rasse auf Rache sinnt, Rache für den schmerzlichen Verlust seiner gesamten Art. Verantwortlich für dieses Verbrechen zeichnete sich die Tötungsmaschine Terracon, die sich ungeachtet



■ Dieser Roboter verabschiedet sich mit einer satten Explosion.

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: August 2000 | Entwickler: Picture House | Schwierigkeitsgrad: mittel

TERRACON

"Alien vs. Roboter: eine neue Variante eines bekannten Themas"



■ In den Levels findet Xed verschiedene Energie-Drohnen, die ihn mit Power-ups versorgen.

von Ethik und Moral anschießt, weitere Rassen des Sternensystems zu vernichten. Bevor ihr jedoch die Planeten von der Gefahr erlösen könnt, muss ein Trainingslevel absolviert werden, der euch die Steuerung

näher bringt. Xed rennt, springt und zückt seine Alien-Gun per einfachem Knopfdruck, wobei die Handfeuerwaffe neben dem Vernichten der Terracon-Roboter auch zum Erzeugen von Materiematrix gebraucht wird. An einigen Stellen des Levels gibt es nämlich Bauten, die erst dann

materialisiert werden, wenn der Grünling gesammelte Energie darauf feuert. Zum Beispiel werden dadurch erst Wasserüberquerungen möglich, da Xed nicht schwimmen kann. Dummerweise kann das Alien nicht von vornherein alle Matrixbauten rematerialisieren lassen. Teilweise muss er erst



■ Hier und da müsst ihr auch Jump&Run-Elemente absolvieren.



■ Auf dem Uranus gibt es, wie auf den anderen Planeten auch, acht Sicherheitskarten zu finden.



■ Hervorragende Lichteffekte begleiten den Spieler durch die gesamte Action. Ein Grafik-Fest für Shoot'emUp-Fans.

einmal genügend rote Genergie finden, die natürlich geschickt und trickreich in den 32 Levels verteilt ist. Zusätzlich zur roten Genergie findet Xed drei weitere Arten dieses Stoffes. Neben der grünen Genergie, welche Lebenskraft zurückgibt, warten noch die gelbe und blaue Abart, die primär die Feuerkraft der Alienwumme erhöhen, auf ihren Einsatz. Und davon kann Xed nicht genug bekommen, schließlich lassen sich die Gegner nicht so ein-

fach über den Haufen schießen. Um das ganze Spiel nicht zu langweilig werden zu lassen, hat das Londoner Entwicklerstudio Picture House das Gameplay mit weiteren Elementen versehen. Damit ein Level vollständig bestanden ist, muss Xed zunächst so genannte Sicherheitskarten auf der Planetenoberfläche finden. Nur wenn alle Karten sichergestellt wurden, gilt die Mission auf dem Planeten als erfüllt und euer Raumschiff nimmt Kurs auf den nächsten.

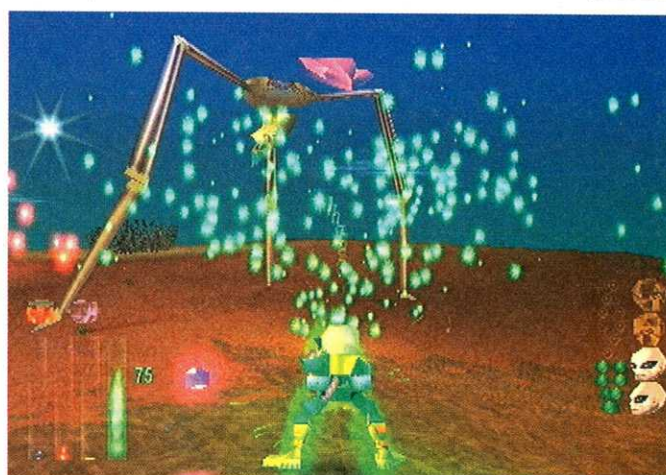
■ **Technik:** Picture House hat extra für Terracon eine neuartige Engine entwickelt, die einen unglaublichen Überblick der Welt vermittelt.



■ Direkt aus dem Orbit schwebt Xeds Raumschiff auf die Zielorte und setzt ihn ab.



■ Ohne Probleme hat unser Alienfreund den fernen Terracon-Roboter aufs Korn genommen.



■ Nach einem Treffer verliert Xed grüne Genergie. Eine solche direkte Konfrontation mit einem Roboter solltet ihr vermeiden.

Entfernte Objekte sind zwar nicht so detailliert, dennoch weiß der Spieler immer, welche Richtung er einschlagen muss, um seinen nächsten Auftrag zu erfüllen. Die fulminante Grafik (tolle Lichteffekte) wird leider durch die noch zu ungenaue und schnelle Steuerung überschattet. Hier muss unbedingt noch nachgebessert werden, da gerade in höheren Levels schwere Sprungpassagen absolviert werden. Der Sound samt Musikuntermalung geht in Ordnung, stellt für die PlayStation aber keine wirkliche Neuerung dar.

■ **Fazit:** Terracon verbindet altbekannte Action-Elemente mit einer vollkommen neuartigen Engine und beweist, dass die PlayStation durch die technische Weiterentwicklung immer wieder neue Facetten erlangt. Ob das Game allerdings nur aufgrund einer guten Grafik überzeugen wird, muss sich zunächst einmal in unserem Test zeigen. (Udo L.)



■ Vor jedem Abschnitt erhaltet ihr eine kleine Missionsbeschreibung. Dank des ständig eingeblendeten Pfeils ist sie allerdings meist überflüssig.

"Ob die tolle Engine den Kauf rechtfertigen kann? Terracon muss auf jeden Fall spielerisch zulegen!"



■ Der arme Xed denkt voller Wehmut an seine ausgelöschte Familie. Gibt es noch eine Rettung für die Galaxie?



■ Mit dem Jet-Boot kann Xed sogar das von ihm verhasste Wasser überqueren. Es braucht allerdings ausreichend Genergie.

PSG "Einfache Sci-Fi-Ballerei, die in erster Linie durch eine optische Effektorgie besticht"

Genre: **Geschicklichkeit** | Spieleranzahl: 1 - 2 | Erscheint: **Juli 2000** | Entwickler: **Lost Toys** | Schwierigkeitsgrad: **mittel**

Gewagte Mischung zweier artfremder Thematiken

MoHo

Kennt noch jemand die Amiga-Klassiker **Marble Madness** und **Speedball**? Dann bereitet euch auf eine Mixtur beider Games vor.

Die noch relativ unbekannten Coder von **Lost Toys Ltd.** (welch ein Company-Name) haben es sich zur Aufgabe ge-

macht, beide Titel zu einer neuartigen Melange zu vereinen. Wie schon im Mega-Hit mit den kleinen Murmeln steuert ihr eure Protagonisten, an deren Beinen Bälle befestigt sind, durch dreidimensionale Labyrinth. Alle fünf anfangs verfügbaren Charaktere, unter anderen die grazile Sophie, besitzen verschiedene Attribute, wie



Mit den Helden der Befreiungsaktion düst und springt ihr in bester **Marble-Madness**-Manier über die vertrackt angeordneten Kurse.

Schnelligkeit oder Kraft. In den einzelnen Arenen werden euch knallharte Zeitlimits auferlegt, in denen es gilt, die Parcours ohne Abstürze zu bezwingen. Gelingt euch dies, befreit ihr am Ende einige gefangen genommene Kumpanen aus den Fängen machtgeriger Befehlshaber. Apropos Gefangene, die Locations befinden sich allesamt in Gefängnistrakten. Beispielsweise macht ihr euch auf, das Zeppelin-Prison bzw. das Ship-Prison durch geschicktes Agieren auszulöschen. In den mehr als 80 Levels werden ferner Aufgaben verlangt, die verstärkt an **Speedball** erinnern. Nur mit einem Ball bewaffnet, versucht ihr, die Kräfte der Widersacher durch ihnen zugefügte Treffer zu mindern. Leider wirkt der Titel trotz des abgefahrenen Spielprinzips technisch noch nicht vollkommen auf der Höhe der Zeit. Die Charaktere wirken noch zu klobig, um feine Animationen zu



Speedball lässt grüßen. Mit dem Ball nietet ihr die Abwehrrecken aus den Schuhen.



Jeder Charakter besitzt eine eigene Eröffnungssequenz.



Gerade das Level-Design unterstreicht das kalte Gefängnis-Flair blendend.

gewährleisten. Zudem wurde die Musik noch nicht implementiert, um somit einen vollständigen Rückschluss auf die Sounduntermalung zuzulassen. Eine Testversion wird zeigen müssen, inwieweit man hier noch zulegen kann. (Tom S.)

gut
"Trotz technischer Mängel könnte MoHo interessant werden"
Erster Eindruck
PSG

Genre: **Rollenspiel** | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: **4. Quartal 2000** | Entwickler: **Sony** | Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**

Neue Rollenspiel-Kost aus dem Hause Sony

Wild Arms 2

Mit dem ersten Teil von **Wild Arms** landete Sony hier zu Lande einen **Top-Hit**. Das Sequel scheint ähnliche Qualitäten eines Kassenschlagers zu haben.

Vor gut drei Jahren plante Sony Amerika einen sehr genialen Schachzug. Da die Veröffentlichung des Rollenspiel-Meilensteins **Final Fantasy VII** kurz bevorstand, wollte der Technik-Gigant den Markt für dieses von den Massen gefeierte Meisterwerk entsprechend vorbereiten. Für diesen Zweck wurde der erste Teil von **Wild Arms** lokalisiert, der durch den vorherrschenden Rollenspiel-Hype wie eine Bombe ein-

schlug. Leider fand dieser erste Teil, wenn auch komplett übersetzt, erst sehr viel später seinen Weg nach Deutschland. Für den zweiten Teil sollte es etwas besser aussehen. Bereits kurz nach dem US-Release steht ein möglicher Release-Termin auf den Listen der Händler. Dabei hat sich bei diesem Game relativ wenig verändert. Genau wie beim Prequel startet ihr zu Anfang des Spieles mit einem von drei Charakteren. Da sich der Heroen-Trupp nach kurzer Zeit treffen sollte, um eine dreiköpfige Party zu bilden, wechselt das Spiel nach wenigen Spielzügen zu den beiden anderen Spielfiguren. Anstelle von fein gezeichneter Bitmap-Grafik bewegt ihr euch bei **Wild Arms 2** in dreidimensionalen Dungeons. Um stets einen ausreichen- den Überblick zu haben, dürft ihr die Kamera-



Mit mehreren Archäologen durchkämmt ihr diese mit Geheimnissen und Fallen gespickte Ruine.



Mit einem kräftigen Hieb ziehen wir dem untoten Gegner sehr viel Energie ab.

den Schultertasten des Pads beliebig verstellen. Ganz der Rollenspiel-Manier gemäß trifft ihr in den finsternen Locations ständig auf Bösewichte und Monster, gegen die ihr in einer folgenden Kampf-Szene antretet. Auch hier hat sich wenig geändert. Mit einem einleuchtenden Symbol-Menü attackiert ihr rundenbasierend eure Gegner, ruft mächtige Zaubersprüche auf oder heilt die Party-Mitglieder. Weggefallen ist hingegen das Level-up-System. Um beispielsweise eure Lebensenergie zu vergrößern, sammelt ihr in den Welten kleine Kristalle ein, die euch widerstandsfähiger gegen Angriffe der Monster machen. (Markus H.)



Liebevoll gestaltete Locations wechseln sich mit finster anmutenden Labyrinth ab, in denen gefährliche Monster warten.

gut
"Kein potentieller FFIIX-Killer, aber auf alle Fälle ein gutes Rollenspiel"
Erster Eindruck
PSG

Genre: **Rennspiel** | Spieleranzahl: **1 - 2** | Erscheint: **tba.** | Entwickler: **Hot-B** | Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**

Runabout 2

Ihr habt ein Faible für Trash-Games? Dann ist Runabout 2 sicherlich genau das Richtige für euch!

■ Schon der im Jahre 1997 erschienene Vorgänger sorgte nicht gerade für freudige Luftsprünge beim Spieler. In den simplen Missionen galt es, innerhalb eines knappen Zeitlimits mit einem fahrbaren

Untersatz von Punkt A möglichst unbeschadet nach Punkt B zu gelangen und dabei die Locations in Schutt und Asche zu legen. So mussten auf der Straße fahrende PKW genauso gerammt werden wie die leeren Sitze und Tische vor den Eis-Cafés und Bars virtueller Städte. Die 3D-Engine sowie die Steuerung der Boliden waren für damalige Verhältnisse bereits als unter-



■ Am langweiligen Spielablauf und der schwachen Grafik-Engine haben die Programmierer leider nicht viel verbessert.

durchschnittlich zu bezeichnen. Die uns jetzt vorliegende US-Version des Nachfolgers toppt jedoch die Einfallslosigkeit der Programmierer von damals noch gehörig. Eine erste kurze Probefahrt zeigt erschreckenderweise, dass die ursprüngliche Engine nicht etwa verbessert wurde, sondern dass sich einige Negativpunkte, wie ploppende Polygone oder die unkonstante Framerate, in noch schlimmerer Form zeigen. Zudem hat man steuerungstechnisch nie das Gefühl, ein Fahrzeug (vor allem die schnellen Bonus-Vehikel) wirklich im Griff zu haben. Viel zu unpräzise reagieren die Wagen auf Lenkbewegungen des virtuellen Piloten. Unverändert beließ man auch den schwachen Spielablauf. Einzig zwischen Start und Ziel fügten die Entwickler in manchen Aufträgen Zwischenpunkte ein, an denen u.a. die Boliden gewechselt werden können. Somit bleibt



■ Mit dem Tank könnt ihr Wagen und Gegenstände sogar abballern.

also nur zu hoffen, dass Climax' Titel nicht den Weg über den großen Teich finden wird, denn jede Mark, die der Titel kostet, ist definitiv eine zu viel. (Udo L.)



■ Inklusive der Bonus-Flitzer lassen sich 31 Fahrzeuge selektieren.



■ Das Scud-Raketenwerfer-Fahrzeug ist äußerst stabil.

Erster Eindruck *dürftig* "Kann weder technisch noch spielerisch mit Titeln der ersten Generation mithalten"

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

Ace Combat 3	DA	83,90	Messiah *	DV	81,90	Vanishing Point *	DA	84,90
Alien- Die Wiedergeburt *	DV	88,90	Metal Gear S. - Special Miv.	DV	44,90	Wipeout Special Edition *	DV	81,90
Alien- Resurrection *	DV	85,90	Mission Impossible	DV	77,90	Who's Scariest Police Ch. *	DV	88,90
Alundra 2	DV	74,90	Music 2000	DA	87,90	WWF Smackdown	DV	85,90
Android: Premier Manager	DA	79,90	N-Gun Racer	DA	77,90	WWF X-Men *	DV	84,90
Airmarines in Project Swarm	DA	79,90	NBA in the Zone 2000 *	DV	69,90	X-Men *	DA	79,90
Army Men - Sargies Hero	DV	89,90	NBA Live 2000	DV	88,90			
Army Men 3D	DV	89,90	Need For Speed - Porsche *	DV	83,90			
Baldurs Gate	DV	81,90	NHL Blades of Steel 2000	DA	91,90			
Battletoys - Global Assault	DV	77,90	Nightmare Creatures 2 *	DA	79,90			
Beastmania *	DV	109,90	Pandemonium 3 *	DV	79,90			
Box Champions 2000	DV	83,90	Parasite Eve 2 *	DV	79,90			
Bundesliga Stars 2001 *	DV	88,90	Planet of the Apes *	DV	88,90			
Caton - Die erste Insel *	DV	45,90	Plasma Sword	DV	81,90			
Cold Blood *	DV	71,90	Pool Palace Academy *	DV	54,90			
Colin McKee Rally 2 *	DV	76,90	Raidal Bikers *	DV	59,90			
Destruction Derby Raw *	DV	81,90	Railroad Tycoon 2	DV	85,90			
The Hard Trilogy 2	DV	85,90	Rayman 2	DV	85,90			
Dino Crisis	DV	76,90	Rescue Shot	DA	54,90			
Dragon Valor *	DV	58,90						
Duke Nukem Planet o.B.S.	DV	78,90						
Earthworm Jim 3D *	DV	85,90						
Euro 2000	DA	54,90						
Everybody's Golf 2	DA	54,90						
Evo's Space Adventure *	DA	28,90						
F1 Racing Championship *	DA	54,90	Resident Evil - Survivor	EV	95,90			
Fear Effect	DV	84,90	Resident Evil 3	DV	95,90			
Fila 2000	DV	83,90	Resident Evil 3	DA	95,90			
Final Fantasy 8	DV	96,90	Revolt 2 *	DA	95,90			
Final Fantasy 9 *	DV	86,90	Rollage	DA	84,90			
Fisherman's Boat	DV	85,90	Ronaldo V-Football	DA	84,90			
Flintstones	DV	54,90	Saga Frontier 2	DV	83,90			
Flottenmaneuver *	DV	54,90	Silicon Valley *	DV	86,90			
Ford Racing	DV	82,90	Sno-Cross	DV	79,90			
Formel 1 2000	DV	85,90	Sno-X *	DV	79,90			
From Mission 3 *	DV	79,90	Speedball 2001 *	DV	76,90			
Franticschweine *	DV	77,90	Spider-Man	DV	98,90			
Galerians *	DV	77,90	Spin Jam	DV	98,90			
Gem 2000	DV	79,90	Star Ocean 2	DA	54,90			
Gran Turismo 2	DV	83,90	Star Wars Jedi Power Battle	DA	72,90			
Grandia	DV	82,90	Streetfighter X 2 Plus	DV	79,90			
Grid Session *	DV	81,90	Streetfighter Alpha 3	DA	82,90			
Guilty Gear	DA	81,90	Suikoden 2 *	DV	77,90			
Gute Z. Schlechte Z. - Quiz *	DV	63,90	Superbike 2000	DV	85,90			
Harvest Moon *	DV	79,90	Syphon Filter 2	DA	83,90			
Hogs of War *	DV	84,90	Techno Machu *	DV	89,90			
Hugo 3 *	DV	72,90	Tenchu 2	DA	97,90			
Int. Track & Field 2	DV	89,90	Terracorn *	DA	79,90			
Jackie Chan	DA	54,90	Test Drive 6 *	DV	79,90			
Jackie Chan	DA	79,90	T.Missadventures of Iron B.	EV	83,90			
Jack's Bizarre Superpowers 2 *	DA	84,90	The Dark World	DV	87,90			
Joe's Bizarre Adventure	DA	83,90	The AE	DV	88,90			
Legend of Legaia	DA	54,90	Tomb 2	DV	88,90			
Madden NFL 2000	DA	83,90	Tony Hawk's Skateboarding	DV	83,90			
Martian Gothic *	DA	33,90	Vagrant Story *	DV	74,90			
Medieval 2	DV	54,90	Vagdal Hearts 2 *	DA	76,90			



KAY SOFT Spiele Versand

PSX HARDWARE		TOP TITEL	
Konsolle m. Dual Shock	245,00	Alundra 2	54,90
Dual Shock Analog Contr.	55,90	Anstoss Premier Man	77,90
Infrarot Contr. Pad 2 Stck.	49,90	Army Men Sarges H.	89,90
Saitek PX 3000	82,90	Die Hard Tril. 2	85,90
Mouse - original SONY	52,90	Euro 2000	85,90
Multi Tap	62,90	Everybody's Golf 2	54,90
Fanatec Speedster Lenkr.	165,00	Fear Effect	84,90
M. Schumacher GTR Lenkrad	145,90	Formel 1 '2000	85,90
Saitek RX 150 Racing Wheel	92,90	Gran Turismo 2	83,90
Xploader FX	62,90	Grandia	82,90
Xploader pro	85,90	Int. Track & Field 2	89,90
Xploader classic	49,90	Medieval 2	54,90
Xploader 9000	62,90	Resident Evil 3 DV	95,90
Offizieller Xploader Buch	25,90	- Survivor EV	95,90
Cyber Shock Controller	37,90	Saga Frontier 2	83,90
Cyber Shock Infrarot Contr.	56,90	Star Ocean 2	54,90
Avenger Pro Lightgun	22,90	SW Jedi Power Battle	72,90
Mem.Card 30 Speicherpl.	42,90	Syphon Filter 2	83,90
Mem.Card 60 Speicherpl.	28,90	WWF Smackdown	85,90
		X-Files	54,90
Falcon Light Gun	82,90	COMING SOON:	
G-Con 45 Lightgun	76,90	Alien Resurrection	85,90
Scorpion Lightgun	45,90	Baldurs Gate	81,90
Memory Cards: 1MEG	15,90	Colin McRea Rally 2	76,90
15 Blöcke SONY	29,00	Earthworm Jim 3D	78,90
360 Blöcke	42,90	Galerians	79,90
720 Blöcke	63,90	Legend of Legaia	54,90
1080 Blöcke	75,90	Maritan Gothic	33,90
GameBlocker CDX	78,90	Messiah	81,90
		Need f.Speed Porsche	88,90
Boot Chip 18.90		Nightmare Creat. 2	79,90
Multinorm Set 29.90		Parasite Eve 2	79,90
Game Enhancer	31,90	Saikoden 2	77,90
RGB-Kabel / Link Kabel	12,90	Tenchu 2	97,90
RGB-Kabel + Audio/Video	14,90	Vagrant Story	74,90
X-Tender (Verlängerung)	12,90	Vandal Hearts 2	76,90
DreamCast		Vanishhine Point	84,90
Resident Evil Code Veronica	95,90		
Sword of the Berserk	92,90		

Tel. 09674-1279
Fax - 1294 news - 8405

MediEvil 2 54.90
WWF Smackdown 85.90

Alien - Die Wiedergeburt
88.90 *

NEED FOR SPEED
PORSCHE UNLIMITED
NFS 5 88.90

Duke Nukem - Planet of the Babes *78.90

Soldier of Fortune uncut
84.90



PC TOP TITLES:

Baldurs Gate Die Saga	DV	45.90
Black & White *	DV	i.V.
Blizzard Anthology	DA	49.90
Daikatana *	EV	82.90

	Diablo 2 *	DV 78.90
	Diablo 2 *	EV 0.00
	- Collectors Edition *	UV 119.90
	Duke Nukem Forever *	EV 79.90
	Euro 2000	EV 83.90
	Everquest & Ruins o.K.	DA 73.90
	Formel 1 2000	EV 83.90
	Grand Prix 3 *	EV 78.90
	Gunship	EV 74.90
	Half-Life: Opposing F.	EV 42.90

	MDX 2 *	US 92.90
	Motorcross Madness 2	DV 68.90
	Need for Speed Porsche	DV 75.90
	Q. 3-Team Arena *	EV i.V.
	Rogue Spear Urban 0	DV 38.90
	Soldier of Fortune	EY 84.90
	Soulbringer	DV 75.90
	Star Trek: Armada	DV 75.90

GRANDprix

Q.. 3

- Team Arena
uffizielle
Mission Pack

Star Trek: Voyager * EV i,9
Starliner DV 84,90
Sudden Strike * DA 75,90
Tachyon DV 72,90
The longest Journey DV 74,90
The Sims DV 34,90
Ultima Online Renais. Vampire * EV 83,90
- Special Edition * DV 119,90
X-Beyond Fr.-AddOn DV 39,90

versandkostenfrei! Ab DM **199** Lieferwert
 Vorauskasse o. Stammkunden 5,98
 Nachnahme + 3,- Zahlkartengeb. 9,98
 Mo - Do 8 - 18:30, Fr - 17.15, Sa. 10 - 13

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

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

Genre: American Sports | Spieleranzahl: 1 - 4 | Erscheint: Juli 2000 | Entwickler: Electronic Arts | Schwierigkeitsgrad: leicht

Harte Burschen auf kaltem Eis

NHL Rock the Rink

Electronic Arts lässt das Eis unter den NHL-Cracks schmelzen! Vergesst Spielkultur und Fairness. In Rock the Rink ist kein Platz für Weicheier!

■ Es ist schon ein paar Jährchen her, dass man mit Freude auf dem C64 Speedball spielte, eine futuristische Auslegung des harten Football-Sports. Nun scheint Electronic Arts mit NHL Rock the Rink in die Fußstapfen der Bitmap-Brothers treten zu wollen, denn mit klassischem Eishockey hat dieser Titel bei Leibe nichts mehr zu tun. Rock the Rink ist ein reinrassiges

Fun-Game, das weder auf eine ausgeklügelte Steuerung noch auf eine gehobene Realitätsnähe Wert legt. Dies fängt schon bei den Mannschaftsaufstellungen an. Jedes Team besteht aus sieben Mann, die wiederum in zwei Linien zu je drei Cracks aufgeteilt sind (ohne Goalie). Das Spiel unterscheidet zwischen schnellen Angreifern und starken Verteidigern. Flinke Offensivkräfte legen rasante Läufe und geschickte Manöver aufs Eis, während die harten Jungs den Puck auch mal von der blauen Linie ins Netz brennen. Eine weitere Besonderheit ist, dass nicht auf Zeit, sondern auf mindestens fünf erzielte Tore gespielt wird. Habt ihr die ersten Computer-Teams in die Knie gezwungen (wegen den häufigen



■ Vor dem Gehäuse geht es meistens heiß her. Jetzt dauert es nicht mehr lange und die nächste Schlägerei steht an.

Schlägereien die wahre Bezeichnung), öffnen sich die „echten“ NHL-Teams als Bonus. Bei Rock the Rink gibt es drei unterschiedlich schwere Cups. Konntet

ihr einen Pott gewinnen, bekommt eure Mannschaft Power-ups, zum Beispiel schnellere Schlittschuhe, stärkere Rüstung, etc. Grafisch macht NHL Rock the Rink einen unterdurchschnittlichen Eindruck. Die Animationen stehen weit hinter denen von NHL 2000 nach. Die Musik hingegen ist allererste Sahne! Fetzigste Rockmusik bis zum Abwinken. (Uwe K.)



■ Vier Freunde müsst ihr sein! Nach dem Sieg wird kräftig gefeiert.



■ Bei den häufigen Keilereien gibt es ordentlich auf die Glocke.



■ Mit der rockigen Titelmusik steigt das Adrenalin.

drüftig
Erster Eindruck
PSG "Nur für Freunde der einfachen Eishockey-Unterhaltung ein Grund zum Sparen"

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1 - 2 | Erscheint: Oktober 2000 | Entwickler: Infogrames | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Heißer Sport am Strand

V-Beach Volleyball

Knackige Kerle und Mädels im engen Badedress baggern wie verrückt und spielen außerdem noch Beach-volleyball.

■ Die Sommersaison ist angebrochen und kaum eine Sportart ist in dieser Jahreszeit so attraktiv wie Beach-volley. Warum auch nicht? Tummeln sich doch unverschämt braunge-

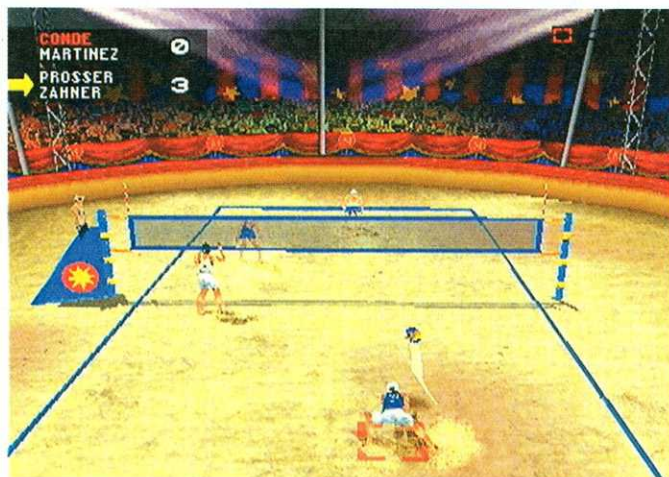
brannte Athleten beides Geschlechts in Zweier-Teams in einem zum Spielfeld mutierten Sandkasten und versuchen die Gegner mit Schmetterbällen, Sprungangaben und Blöcken in die Schranken zu weisen. Fürs Auge wird also auf jeden Fall etwas geboten und Dynamik und Rasanzen des Spiels stehen einem verblissenen Tennis-Match in nichts nach. Im Gegensatz zum viel-

bestaunten Tenniszirkus ist die Beacher-Szene von der deutschen Öffentlichkeit jedoch noch eher unbeachtet geblieben, weshalb sicher auch wenige Softwareschmieden in einer Beachvolley-Simulation ein lukratives Geschäft sehen. Dennoch wagt Infogrames nun einen ersten Sondierungsversuch und schickt sein V-Beach Volleyball ins Rennen. Dank der erworbenen Lizenz der FIVB stehen als Spieler zum Glück auch die absoluten Spitzenvertreter der Zunft Kiraly, Ze Marco, Ricardo oder Emanuel & Loiola zur Auswahl. Als Austragungsorte wiederum wurden mit Sydney, Rio de Janeiro, Los Angeles oder Acapulco, um nur einige zu nennen, die schönsten Flecken auf Erden bereitgestellt. Ferner dürfen recht außergewöhnliche Locations durch hart erkämpfte Turniererfolge freigespielt werden, unter anderem eine von Zuschauern gesäumte Zirkus-Manege oder das Deck eines



■ Egal ob Männlein oder Weiblein, alle Spielerportraits sehen erschreckend kerngesund aus.

Luxus-Liners. Egal wo ihr spielt, die Steuerung eurer virtuellen Sportler bleibt stets dieselbe und ist sehr unkompliziert gehalten. Eine Taste zum Baggern, eine zum Stellen, also quasi der Vorloge zu einem Schmetterball, für den natürlich auch eine Taste vorgesehen ist. Zusätzlich stellen unsere Mannen in der Verteidigung Blöcke am Netz oder hechten heroisch gut platzierten Schmetterbällen hinterher, alles also, was man für ein erfolgreiches Match beherrschen muss. Technisch bietet V-Beach Volleyball bisher ein recht durchschnittliches Bild, denn obwohl die Animationen der Spielfiguren noch in Ordnung gehen, ist deren Modellierung etwas unansehnlich. Ein paar Polygone mehr wären angebracht. (Tom S.)



■ Manege frei, Vorhang auf. Im Zirkuszelt wurden bisher wohl noch bei keinem Spiel Volleyball-Turniere ausgetragen.



■ Insbesondere die Replay-Funktion sollte bis zum Release noch einmal kräftig überarbeitet werden.

gurt
Erster Eindruck
PSG "Besonders in technischen Belangen müsste V-Beach noch einiges drauflegen"



■ Dank Icon-Passsystem könnt ihr einen Mitspieler gezielt anspielen.



■ Die Gemütsregungen der Spieler lassen sich anhand der Mimiken und Gestiken bestens ablesen.



■ Fallrückzieher gehören genauso zu den Aktionsmöglichkeiten der Spieler wie Dribblings oder Kopfbälle.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: EA

Setzt Electronic Arts erneut Maßstäbe?

FIFA Soccer World Championship

Electronic Arts' FIFA-Serie prägte das Fußball-Genre nachhaltig. Ein weiterer Meilenstein der Videospielegeschichte steht bereits in den 128-Bit-Startlöchern.

■ EA Sports' Mega-Serie wurde 1995 auf den 16-Bit-Plattformen SNES und Mega Drive geboren und fesselte dank des hohen Realismus weltweit Millionen von Videopspielern an den heimischen Bildschirm. Im Jahre 1996 begannen die Entwickler mit der Nutzung des Motion-Capture-Verfahrens, dank dem die Bewegungsabläufe realer Sportler gemessen und aufgezeichnet werden können. Diese Daten integrierte man schließlich in die digitalen FIFA-Welten und erreichte somit einen wesentlich größeren Grad an Realismus. Es konnte beim Schritt von der 16- auf die 32-Bit-Ebene fast schon eine revolutionäre Grafik-Engine präsentiert werden. Die weiteren Updates, die von EA im Laufe der folgenden Jahre veröffentlicht wurden, hatten hingegen eher den Hauch von Updates. Um so gespannter waren wir nun auf die erste PS2-

Variante des Games, die uns als japanische Vollversion vorliegt.

■ **Gameplay:** FIFA SWC bietet euch grundsätzlich zwei verschiedene Spielmodi. Zum einen lässt sich eine komplette U23-Weltmeisterschaft spielen, an der insgesamt 16 unterschiedliche Mannschaften teilnehmen, zum anderen integrierten die Entwickler alle realen Vereinsmannschaften aus sechs Nationen, so dass sogar in der japanischen Version eine Paarung wie Hamburger SV gegen Bayern München möglich ist. Die Steuerung mit all ihren Raffinessen wurde komplett vom Vorbild übernommen. So lassen sich problemlos Fallrückzieher, Kopfbälle oder Blutgrätschen ausführen. Auch das Icon-

Passsystem wurde glücklicherweise im Sequel integriert.



■ **Technik:** Die Bewegungsabläufe der Spieler sehen unglaublich lebensnah aus. In kleinen, in Spielgrafik gehaltenen Sequenzen lassen sich sogar an den Gesichtszügen der Recken deren Gemütszustände ablesen. Die Grafik-Engine hingegen gerät das ein oder andere Mal ins Stocken, der Spielspaß wird davon jedoch kaum beeinflusst. Abgerundet wird das geniale Gesamtbild von dem tollen Soundtrack, der unter anderem von Jamiroquai eingespielt wurde.

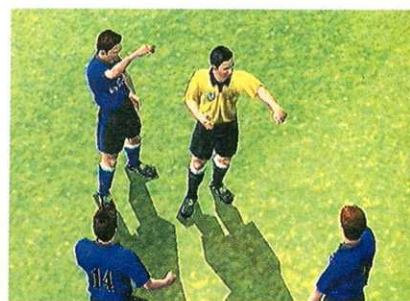
■ **Fazit:** Ich kann es kaum abwarten, das geniale Game im Herbst in den Händen halten zu dürfen. Bedenkt man, dass der Hersteller bis zu diesem Zeitpunkt noch einige spielerische wie grafische Verbesserungen vornehmen wird, ist stark davon auszugehen, dass auch der 128-Bit-Ableger die 90%-Hürde sprengen dürfte. (Udo L.)



■ Die Härte des Schiedsrichters lässt sich einstellen.



■ Nicht nur bei strahlendem Sonnenschein finden die Begegnungen statt, sondern die Tageszeit und das Wetter sind variabel.



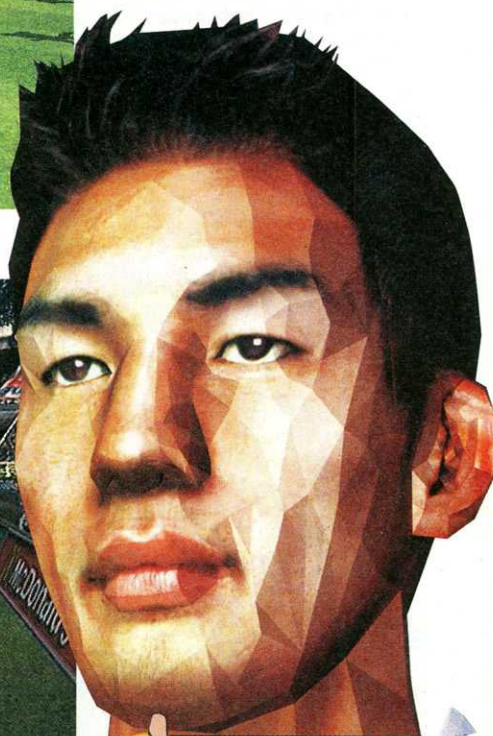
■ Die Kameraperspektive lässt sich wie gewohnt auch manuell in verschiedenen Einstellungen verändern.



■ Sogar in der japanischen Fassung lassen sich alle Vereinstteams aus sechs Nationen selektieren.



■ Die Grafik-Engine wurde mit vielen Raffinessen, zum Beispiel tollen Schatteneffekten, gespickt. Leider ist die Framerate nicht durchgehend konstant.



super!
PSG

"Fußball der nächsten Generation, nahezu perfekt"



■ Einfache Bewegungen, wie sich ducken, können den Vorteil bringen, dass feindliche Attacks ins Leere gehen.



■ Kombinationen werden mit entsprechenden Effekten in Szene gesetzt.



■ Sobald die Kontrahenten etwas mehr Abstand zwischen sich bringen, zoomt die Kamera heraus.

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: Oktober 2000 | Entwickler: Paradox | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Mutanten-Power on Rampage!

X-Men Mutant Academy

Wer kennt sie nicht? Die Mutanten um Professor X, die schon seit Jahrzehnten gegen Vorurteile und ihre eigenen Kräfte kämpfen. Paradox lässt sie antreten.

■ Als reinrassiges Beat 'em Up im Street-Fighter-Stil treffen sie sich nun zum Stelldichein auf Sonys CD-Schleuder. Logo, dass es hier gewaltig kracht, wenn ihre Kräfte losgelassen werden.

■ **Gameplay:** Zehn der Streiter sind in der Preview-Version anwählbar. Neben Mitgliedern der allerersten Stunde, beispielsweise Cyclops und Beast, trifft ihr auch auf andere bekannte Gesichter. Angetreten wird im 3D-Stil, was Grafik und Locations betrifft. Ein gezieltes Kämpfen unter Einbezug der dritten Dimension ist jedoch leider nicht vorhanden. Neben vielen Standard-Moves und

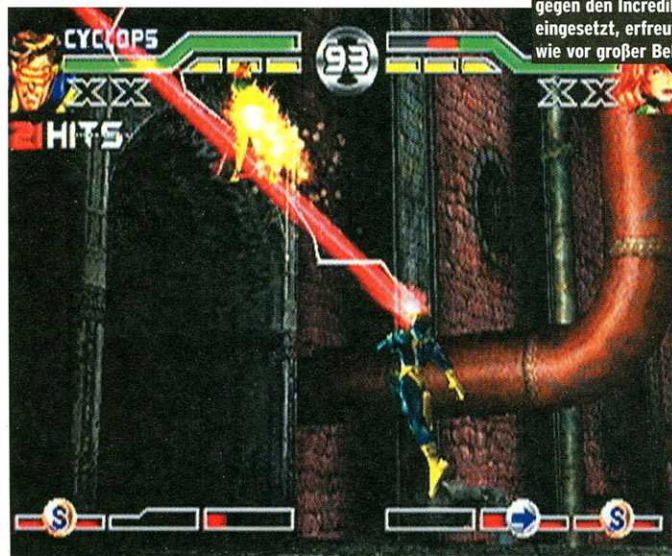
Schlag- und Trittkombinationen kommen auch die Mutantenkräfte zum Einsatz. Hierdurch kann die Lebensleiste des Gegners wesentlich schneller dezimiert werden. Der Einsatz der Superkräfte wird spektakulär in Szene gesetzt. Unterstützt wird hierbei die wechselnde Kameraperspektive, die einen Energiestoß von Cyclops beispielsweise nahezu filmreif erscheinen lässt.

■ **Technik:** Grafisch bewegen sich die Mutanten auf einem sehr hohen Niveau, das zu gefallen weiß. Die Charaktere sind komplett durch Polygone dargestellt, die durch ihre hohe Anzahl die Fighter sehr schön modelliert wirken lassen. Die Locations selbst wurden einigen thematischen Bereichen der langen Ge-

schichte der Superheldengruppe entnommen und bieten zwar grafische Abwechslung, aber keinerlei unterschiedliche Kampbeeinflussung.



■ Wolverine, erstmals in der Marvel-Welt als Waffe X eingesetzt, erfreut sich nach wie vor großer Beliebtheit.



■ Cyclops Energiestrahlen sorgen für Respekt bei den Gegnern und vor allem für reichlich Lebensenergieabzug.



■ Magneto mit seinen gewaltigen Kräften ist ein ernst zu nehmender Gegner.

■ **Fazit:** Wieder einmal muss ich fragen, welche Berechtigung zweidimensionale Prügler noch haben? Vielleicht schaffen es die X-Men ja, mich vom Gegenteil zu überzeugen. Denn spielerisch wird durch die wechselnden Perspektiven ein schon fast dreidimensionales Kampfgeschehen vorgegaukelt. In Sachen Spielbarkeit ist die Preview-Version bei weitem noch nicht fertiggestellt. Daher halten wir uns mit einer vorzeitigen Einschätzung zurück. (Gunther H.)

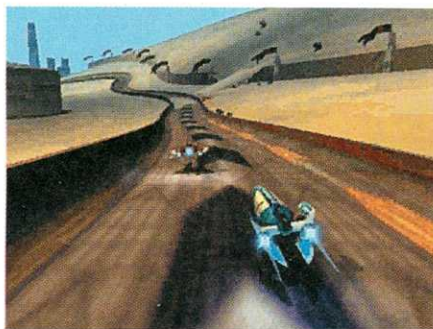


■ Storm weiß sich zu wehren. Hier schleudert sie eine mächtige Blitz-Attacke auf Gambit ab.

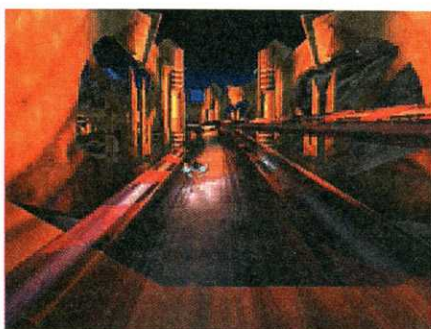


■ Spezialfähigkeiten entfalten, aus der Nähe eingesetzt, erst so richtig ihre Wirkung.

Erster Eindruck
"Die grafische Darstellung der X-Men weiß schon jetzt zu gefallen"



■ Das Thema **sichtbarer Streckenaufbau** scheint sich bei diesem Next-Generation-Racer erledigt zu haben.



■ Futuristischer könnte das **Design** von Wipeout Fusion wohl kaum ausfallen.



■ Besonders der **transparente Streckenverlauf** verspricht atemberaubende Aussichten.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: tba. | Erscheint: Oktober 2000 | Entwickler: Psygnosis

Future-Racer der nächsten Generation

Wipeout Fusion

Auch zum Start der nächsten Konsolen-Hardware von Sony hat Psygnosis wieder einen potentiellen Top-Hit in der Hinterhand.

■ Nachdem es jahrelang still um die Wipeout-Serie war, präsentiert uns Psygnosis innerhalb kürzester Zeit Wip3out, Wip3out Special Edition und für Sonys brandheiße PlayStation 2 sogar das neuste Sequel Wipeout Fusion.

■ **Gameplay:** Allmählich sickern die ersten genaueren Infos zu Psygnosis' potentiell Top-Hit durch. Wie ihr schon auf den Bildern erkennen könnt, trüben mehrere Witterungseinflüsse das Spielgeschehen. Während ihr auf manchen Strecken lediglich von Regen überrascht werdet, kann es euch auch passieren, dass ihr bei der Fahrt durch die Wüstenlandschaft in einen Sandsturm geratet.



■ Ist die Strecke vom Sand verweht, geraten die **hochgezüchteten Fahrzeuge** schon mal ins Schlingern.



■ Riesige Tunnel und andere Locations leuchten durch aufwändige **Lichteffekte** in der Finsternis.

ratet. Ganz im Gegensatz zu dem Vorgänger Wip3out sind die Streckenverläufe relativ geradlinig ausgefallen. Über die Ent-

wicklung der Waffensysteme grübeln die schlaun Köpfe von Psygnosis noch nach. Sobald wir aber genauere Daten haben, informieren wir euch umgehend.

■ **Technik:** Bereits jetzt hinterlässt das Strecken-Design von Wipeout Fusion einen ausgezeichneten Eindruck. Mit vielen Details und teilweise transparenten Pisten dürfte dieser Teil einer der aufwändigsten der Psygnosis-Geschichte werden.

■ **Fazit:** Hoffentlich wird dieser Titel rechtzeitig zum PAL-Release der PS2 fertig. Wir drücken Psygnosis jedenfalls die Daumen. (Markus H.)



■ Während der Hetzjagd auf der Wüsten-Strecke wird die Sicht durch einen starken **Sandsturm** beeinträchtigt.



■ Für ein futuristisch anmutendes Game wie Wipeout Fusion haben die Coder von Psygnosis eine sehr **schnelle Engine** entwickelt.

■ Bei dieser Generation dieses Rennspieles dürfte sich die Qualität der Gleiter nicht mehr sehr von diesem filigranen Artwork unterscheiden.



"Fans der Wipeout-Serie werden an diesem grandiosen Titel nicht vorbeikommen"



■ Das Release-Datum von Squares Baseball-Simulation wurde noch einmal nach hinten verschoben (angestrebter Termin: Spätherbst). Grund für die neuerliche Verschiebung sind noch ausstehende Lizenz-Verhandlungen mit japanischen Baseball-Teams.

■ Auch Ubi Soft verstärkt seine Reihen. Mit dem englischen Haus Grolier Interactive (entwickeln derzeit Dragon Riders - Chronicles of Pern für DC) sowie der amerikanischen Firma Sinister Games (derzeitiges Projekt: Infestation für PS) will man sich auch hier Marktanteile sichern.

■ Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat während der Sitzung vom 4. Mai 2000 den Antrag des Jugendamtes Traunstein, Resident Evil 3 zu indizieren, abgelehnt. Diese Entscheidung bezieht sich jedoch nur auf die veränderte, lokalisierte Version in unseren Breiten.

■ Legend of Mana sowie Chrono Cross werden definitiv nicht als deutsche Versionen erscheinen, obwohl doch gerade diese beiden Titel als Nachfolger legendärer SNES-Titel (Secret of Mana aka Seiken Densetsu 2 und Chrono Trigger) bestimmt einen reißenden Absatz unter den Fans in Europa gefunden hätten.

■ Dream Audition von Jaleco ist das erste Karaoke-Spiel für eine Heimkonsole. Der Titel wird etwa 100 Musikstücke zum Mitsingen umfassen. In Japan wird das Spiel aufgrund des mitgelieferten Mikrofons umgerechnet etwa 200 DM kosten.

■ Der Nachfolger von Bushido Blade für die PlayStation 2 wird aller Voraussicht nach nicht über Square vertrieben, sondern über den amerikanischen Publisher Crave.

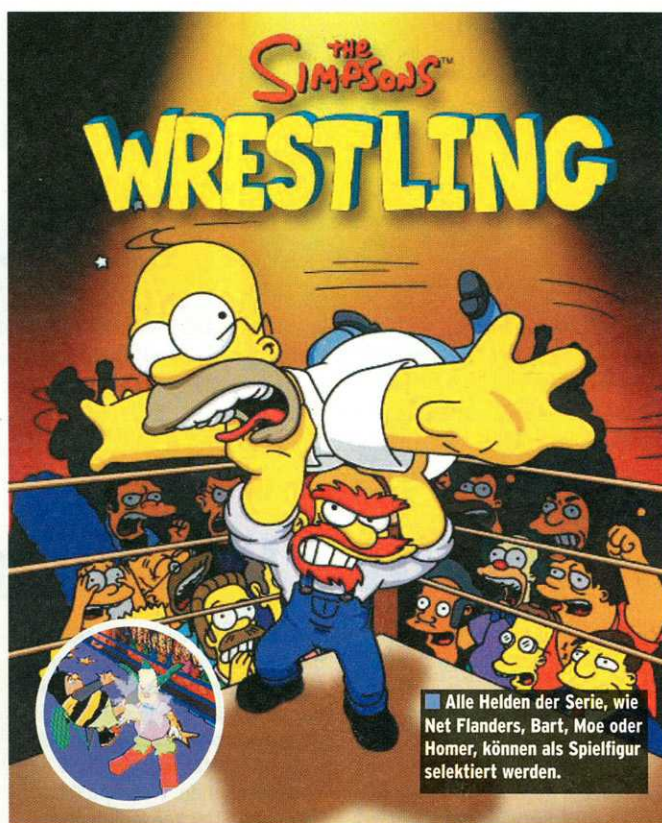
Simpsons Wrestling (PS)

Catch the Simpsons

■ Fox Interactives erstes Simpson-Spiel für die PlayStation ist ein Wrestling-Game im Comic-Stil, in dem auf Wunsch auch zwei menschliche Zocker gegeneinander antreten können. Jedem der virtuellen Recken wurden bis zu 240 authentische Sprüche verpasst, die euch aus der Serie bestens bekannt sein dürften.



■ Die Locations entstammen alle der Original-Serie.



■ Alle Helden der Serie, wie Ned Flanders, Bart, Moe oder Homer, können als Spielfigur selektiert werden.



■ Aus der Third-Person-Perspektive steuert ihr den Held durch feindverseuchte Stages. Um seine Gegner zu vernichten, mutiert Cyprien hier zeitweise zu einem Superhelden.

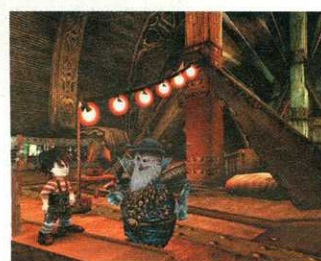
Evil Twin (PS 2)

Neues Maskottchen von Ubi Soft am Start

■ Im Mittelpunkt des neuen Action-Adventures steht ein kleiner Held namens Cyprien, der in einem Traum zum Superhelden mutiert. Er gerät in eine Welt, die von bizarren Geschöpfen bevölkert wird, die von einer mysteriösen Macht beherrscht werden. Diese müsst ihr mit Hilfe eurer übernatürlichen Kräfte vernichten. Auch grafisch ein absoluter Leckerbissen!



■ Mit Evil Twin will Ubi Soft einen ähnlichen Erfolg landen wie mit der Rayman-Serie.



■ Dieser Bursche gibt euch interessante Auskünfte, die euch helfen, das Abenteuer zu meistern.



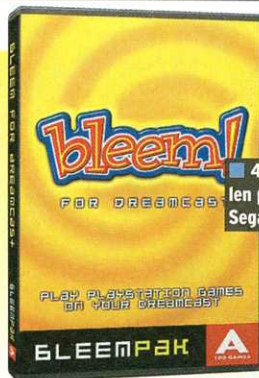
■ Der Waise Cyprien verwandelt sich in seinem Traum zu einem megastarken Superhelden.

Bleem! for Dreamcast (DC/PS-Spiele)

PlayStation-Spiele jetzt auch für den Dreamcast

■ PC-Besitzer dürfen sich bereits seit einigen Monaten an den Vorzügen des PlayStation-Emulators Bleem! erfreuen, dank dem ihr PlayStation-Games auch auf dem Heim-Computer zocken könnt. Seit Mai 1999 konnte der Hersteller, Bleem Inc. weltweit 250.000 Versionen der genialen Software verkaufen. Dabei sorgen die teuren 3D-Beschleuniger-

karten des PC dafür, dass die Spiele mit einer deutlich höheren Auflösung über den Monitor flimmern und die Texturen der Engines geglättet werden. Mittlerweile ist Bleem! so weit fortgeschritten, dass mehr als 70 % aller auf dem Markt befindlichen Spiele ohne Probleme emuliert werden können. Auf der diesjährigen E3-Messe



stellte der Hersteller von Bleem!

eine neue Version des Emulators vor, die speziell für Segas 128-Bitter entwickelt wurde. Der "Bleem-cast" soll 400 PS-Titel unterstützen und im Herbst in den Staaten zu einem Preis von 19,90 \$ angeboten werden.

aufgeschnappt



■ Konami hat eine Pferde-Simulation für die PlayStation 2 angekündigt. Bereits im September soll das Game auf dem japanischen Markt erscheinen.

■ Sony investiert umgerechnet etwa 2,4 Milliarden DM in eine neue Chip-Fabrik. Somit soll gewährleistet sein, dass beim Europa-Start genügend Geräte zur Verfügung stehen.

■ Stilbruch: Gerüchten zufolge soll Resident Evil 4 (PS 2) thematisch in der Zukunft angesiedelt sein. Der Großteil der Story soll im Weltraum spielen, eine ungewöhnliche Vorstellung. Weitere Details will Mastermind Shinji Mikami im Herbst auf der Tokyo Game Show bekannt geben.

■ Ai Fukami, neues Ridge-Racer-Girl von Namco, soll aufgrund ihres hohen Bekanntheitsgrades in japanischen Werbespots mitspielen.

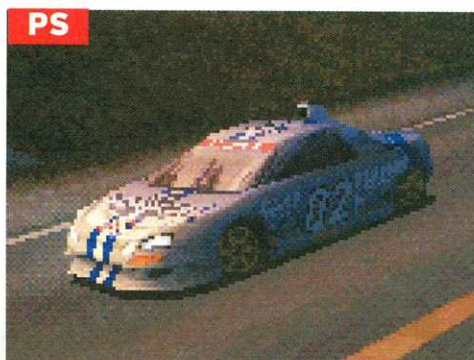
■ KOEIs Strategie-Simulation findet definitiv eine Fortsetzung. Bereits Ende März kommenden Jahres soll das Sequel in den Regalen japanischer Videospiel-Stores stehen. Doch damit nicht genug. Sogar an Kessen 3 soll eine kleine Gruppe fleißiger Entwickler bereits werkeln.

■ Konamis Metal Gear Solid 2 soll linkbar mit der GBC-Version von MGS - Ghost of Babel sein. Somit sollen sich versteckte Features der PS2-Version freischalten lassen können.

DC



PS



■ Der Unterschied zwischen dem Original und der emulierten Version ist gravierend. Das grafische Ergebnis mit Bleem! für Dreamcast sieht unserer Meinung auch wesentlich besser aus als der Smooth-Modus der PlayStation 2.

PS-One

Sony veröffentlicht tragbare PlayStation

■ Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns noch die brandheiße Nachricht, dass Sony eine tragbare PlayStation namens PS-One veröffentlicht wird. Das Gehäuse der niedlichen Konsole hat bei diesem Modell nur noch ein Drittel des bisherigen Umfangs, also ist es etwa so groß wie ein tragbarer CD-Spieler. Damit es gut in jede Tasche rutscht, hat man zusätzlich noch die Ecken der Box abgerundet. Um auch unterwegs



spielen zu können, benötigt man natürlich noch ein Display. Das LCD-Display wird dabei an der Rückseite des Gerätes verankert. Da der Konsolen-Riese den Start in das mobile Netzwerk-Zeitalter nicht verpasst, bietet diese neue PS einige Features, die auch für Internet-Freaks interessant sein dürften. Laut Sony soll bereits

diesen Winter ein Adapter-Stück für PlayStation und PlayStation 2 veröffentlicht werden, mit dem es ohne weiteres möglich sein wird, über ein Mobiltelefon Daten auf die Konsole herunterzuladen. Dadurch eröffnen sich auch den Spieleherstellern völlig neue Dimensionen. Aus der Sicht der Coder wäre es für die Zukunft durchaus denkbar, online-spielbare Games für die PlayStation 1 zu entwickeln. Zum Schluss noch die technischen Daten des Gerätes: 193 x 144 x 38 mm; 550 g; 15000 Yen ~ 220 DM; Release 7. Juli 2000 (Japan).

Kurioses aus Japan

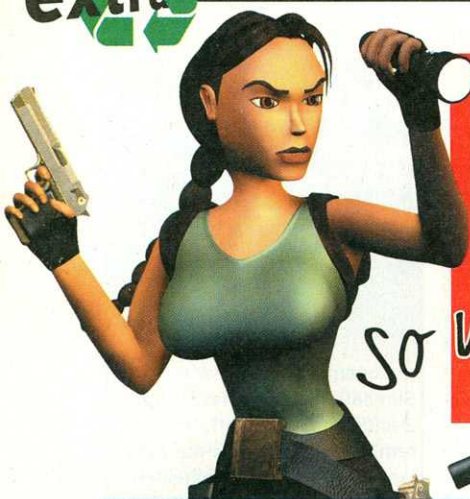
Alle frustrierten Menschen im Land der aufgehenden Sonne können aufatmen. Nach der Arbeit können sie dank Konamis neuem Box-Spiel ihrem

Unmut freien Lauf lassen.



Chart Breaker

1. Resident Evil 3 2. Gran Turismo 2 3. Theme Park 4. C&C: Alarmstufe Rot 5. Fear Effect	1. WWF SmackDown! 2. Syphon Filter 2 3. Triple Play 2001 4. Syphon Filter 5. Gran Turismo 2	1. World Stadium 4 2. Ridge Racer V 3. Tekken Tag Tournament 4. Golf Paradise 5. The King of Fighters '99



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



Vor- & Nachteile der Mitstreiter

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

getestet

Action Strategie Abenteuer Geschick Simulation 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

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

Grafik	Sound / FX
super	durchschnittlich

Mehrspielerspaß	Steuerung
sehr gut	super

SPIELSPASS
90%

Ausgeplaudert

Markus' Favoriten



Spielt zur Zeit:

1. Perfect Dark (N64)
2. Daikatana (PC)
3. Frontschweine (PS)

Hört zur Zeit:

1. Nine Inch Nails - alles
2. Slayer - Live Undead
3. Tool - A Emina

Schaut zur Zeit:

1. Gladiator (Kino)
2. Fight Club
3. ...noch etwas bläss aus (siehe Seite 3)

Uwe's Favoriten



Spielt zur Zeit:

1. Destruction Derby Raw
2. Ridge Racer V (PS 2)
3. Cold Blood

Hört zur Zeit:

1. Armand van Helden
2. Westbam - Love Song
3. DJ Thomila - Album

Schaut zur Zeit:

1. Jackie Brown - DVD
2. Alien-Box - DVD
3. Bowfinger

Udo's Favoriten



Spielt zur Zeit:

1. Metal Gear Solid (PS)
2. Ridge Racer V (PS 2)
3. Lost Patrol (Amiga)

Hört zur Zeit:

1. Ridge-Racer-Type-4-Soundtrack
2. Enjoy the Silence - Depeche Mode
3. Turrican-2-Soundtrack

Schaut zur Zeit:

1. Fight Club
2. Verhandlungssache
3. kein Big Brother mehr - gäh

Tous Favoriten



Spielt zur Zeit:

1. Code Veronica (DC)
2. Vagrant Story (PS)
3. Chuck Rock (Amiga)

Hört zur Zeit:

1. A Perfect Circle - Mer de noms
2. Deftones - White Pony (Promo)
3. Aphex Twin - alles

Schaut zur Zeit:

1. Perdita Durango (DVD)
2. Green Mile (DVD)
3. Ripper's Delight-Collection

Karel's Favoriten



Spielt zur Zeit:

1. ...verrück!
2. Windows NT 4.0
3. Ridge Racer V (PS 2)

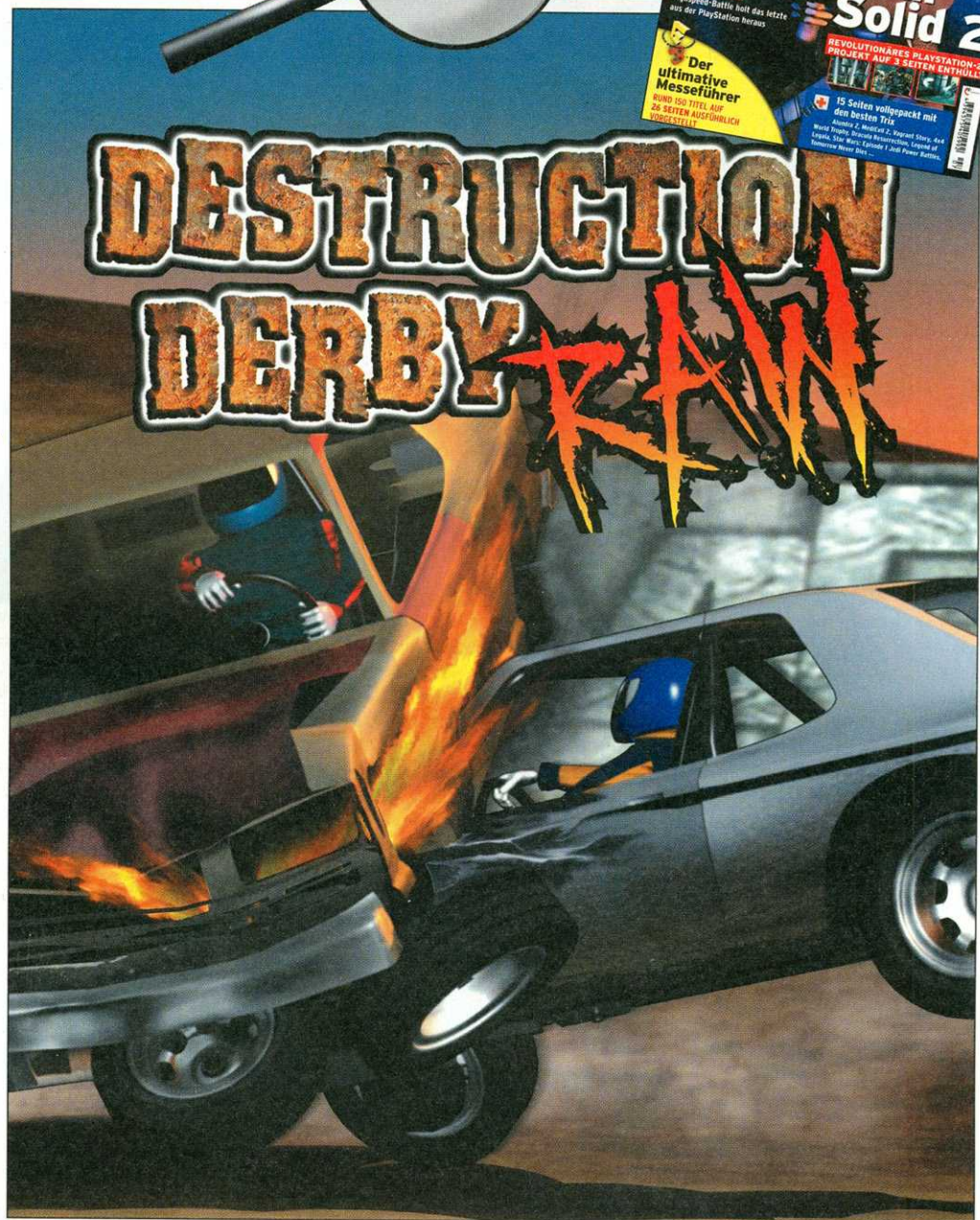
Hört zur Zeit:

1. Prodigy
2. Peta
3. Udo

Schaut zur Zeit:

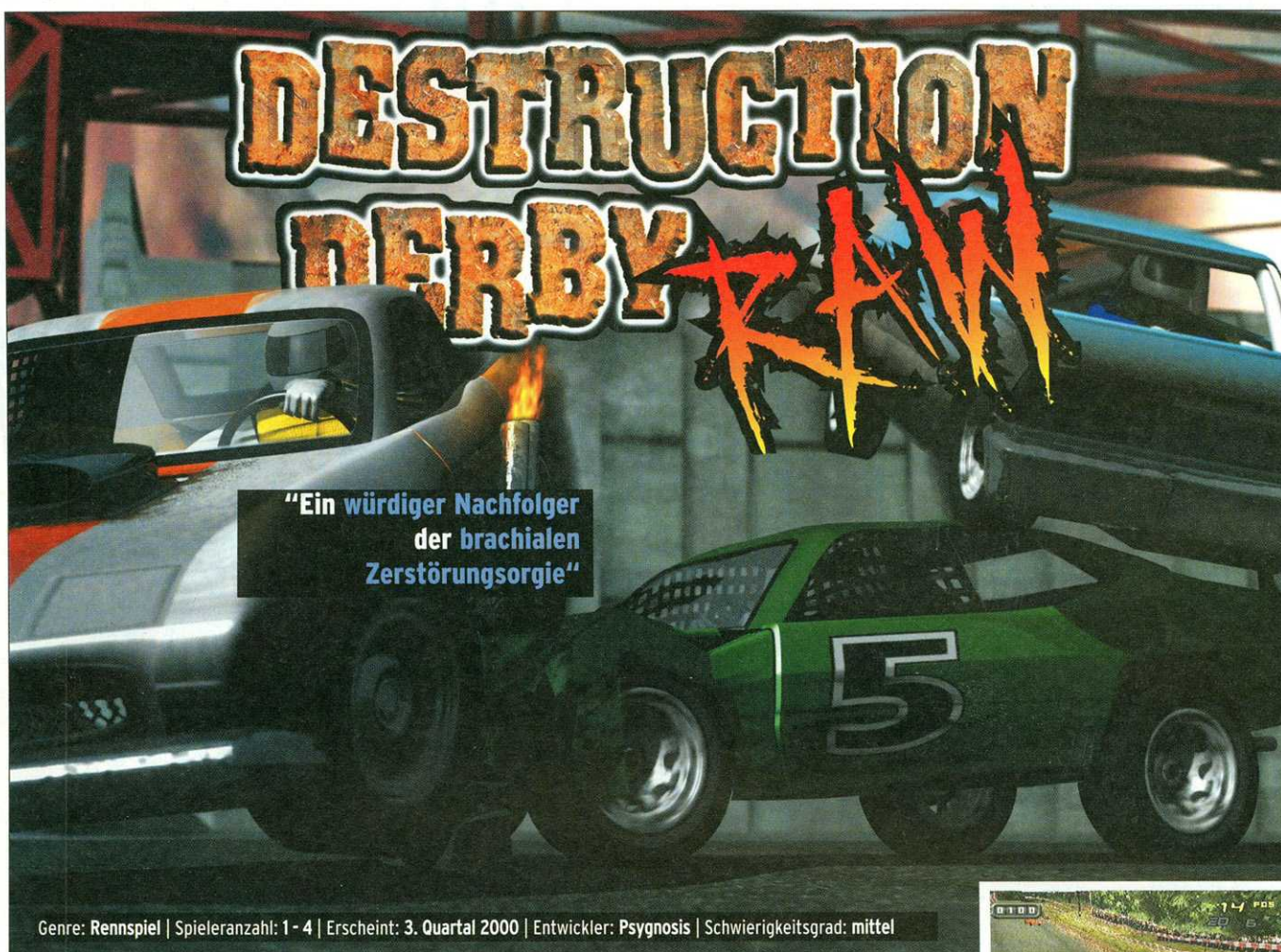
1. Gladiator
2. Verhandlungssache
3. wo die Tarantino-DVD-Box bleibt! (12.07.)

Das haben wir getestet



Wertungs-Countdown

Titel	Seite	Genre	Vertrieb	Wertung
Vagrant Story	83	Rollenspiel	Crave	90%
WipEout 3 Special Edition	80	Rennspiel	SCED	90%
Legend of Legaia	84	Rollenspiel	SCED	88%
Destruction Derby Raw	68	Rennspiel	SCED	85%
Ronaldo V-Football	78	Sport	Infogrames	85%
Spin Jam	86	Geschicklichkeit	Empire Interactive	84%
Frontschweine	72	Strategie	Infogrames	82%
Cold Blood	76	Action-Adventure	SCED	79%
Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour	86	Rennspiel	Eidos	78%
Anstoß Premier Manager	85	Strategie	Infogrames	74%
Dracula Resurrection	82	Action-Adventure	Avalon	69%
Pool Academy	82	Sport	Ubi Soft	51%



„Ein würdiger Nachfolger
der brachialen
Zerstörungssorgie“

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1 - 4 | Erscheint: 3. Quartal 2000 | Entwickler: Psygnosis | Schwierigkeitsgrad: mittel



Die einsetzbaren Boliden unterscheiden sich in fünf Attributen, wie Beschleunigung.

Psygnosis schickt nun mittlerweile zum dritten Mal einige Boliden über eigens kreierte Pisten und sorgt dabei für einen hohen Blechverschleiß. Können die Programmierer den Crash-Klassikern damit eventuell neuen Wind einhauchen?

Bereits 1995 sorgte Psygnosis mit Destruction Derby für einen

Titel mit einem bis dato ungeahnten Spaßpotential. In vor Power nur so strotzenden Muscle-Cars galt euer einziges Ziel dem Verschrotten gegnerischer Wagen. Hierbei seid ihr einige Male selbst auf der Strecke geblieben, als qualmender Schrotthaufen, versteht sich. Nichtsdestotrotz baren selbst diese Momente der Niederlage ein immenses Replay-Potential in sich und sorgten für den unglaublichen Reiz des Titels. Auch für den zweiten Teil, der etwa ein Jahr später das Licht der Software-Welt erblickte, ließ man sich mit einer aufgebahrten Engine und weiteren Modi einiges einfallen, um die Zocker bei der Stange zu halten. Zudem waren beide Vorgänger enorme Verkaufserfolge, die



Gerade vor den Sprungeinlagen solltet ihr den Fuß vom Gas nehmen.

einen potentiellen Nachfolger förmlich herbeigeschrien haben. Womit vor wenigen Monaten niemand ernsthaft gerechnet hat, wird nun zur freudigen Wirklichkeit: Das Derby begibt sich in die dritte und alles entscheidende Runde. Gentlemen, please start your engines!

■ **Gameplay:** Inhaltliche Änderungen sollten, abgesehen von neuen Modi, nicht erwartet



Der neue Pass-da-Bomb-Modus gewährt euch eine brachiale Hetzjagd gegen die Konkurrenten, mit dem Ziel, die Dynamitstange zu übergeben.



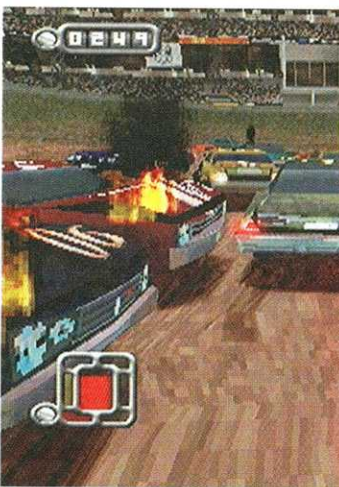
Allzu forsches Heizen führt zu ungewollten Umstürzen des eigenen Vehikels.



In den Replays werden euch die interessantesten Szenen der Blech-Orgie noch einmal vor Augen geführt.



■ Auf den Rundkursen wird euch präzises Agieren abverlangt.



■ So muss eine Orgie der Verwüstung aussehen. Lodernde Flammen, verbeulte Kotflügel und ihr mittendrin. Was will der Hobby-Crashpilot noch mehr?



■ Selbst die Rauchschwaden bei Vollgas-Manövern wurden schön in Szene gesetzt.



■ Der PKW-Look wurde im Vergleich zu den Vorgängern erheblich aufgepeppt.

werden. Nach wie vor besteht eure Aufgabe unabhängig von der gewählten Einstellung darin, gegnerische Boliden durch brachiale Manöver mit euren getunten Autos schrottartig zu fahren. Gerade in Bezug auf die in den Vorgängern zu bemängelnde Vielfalt an Optionen hat sich Psygnosis' Studio 33 einiges einfallen lassen. Zum einen fährt man mit 25 Strecken ein stattliches Repertoire an befahrbaren Locations auf. Und dies bezieht sich lediglich auf die Wrack-Rennen, wo ihr euch über solch

imposante Strecken wie Axe Head, Karsutra oder Sidewinder wagt. Mehr als 15 feindliche PKW versuchen euch dabei die Vormachtstellung auf den Pisten streitig zu machen. Besonders bemerkenswert ist die Tatsache, dass ihr sowohl durch eine gute Platzierung viele Punkte erhaltet als auch durch eine extrem forsche Fahrweise. Wer nun darauf bedacht ist, als Erster ohne jeglichen Feindkontakt über die Zielinie zu rauschen, wird oftmals ein "Du hast versagt" auf dem Screen lesen können. Der Grund dafür ist, dass ihr eine bestimmte Gesamtpunktzahl erzielen müsst,

"Destruction Derby Raw lässt euch Blechschäden neu erleben"

die sich aus der Platzierung und dem erzielten Body-Count bzw. dem feindlichen Blechschaden errechnet. Die Coder stellen euch ein nahezu unerschöpfliches Angebot an Manövern parat, um die CPU-Piloten in die Schranken zu verweisen. Vom Schlächter über den Kieferbrecher, einer 360°-Rolle bis hin zum Knochenbrecher laden alle Specialmoves dazu ein, im virtuellen Nahkampf gegen die Jungs getestet zu werden. Nur durch die geschickte Kombination von Rennplatzierung und erzieltm Blechschaden erreicht ihr die nötigen Vorgaben,

Intro

Das rasant geschnittene Intro zeigt euch den Werdegang eurer Kiste bis hin zur Verschrottung.



■ Nicht alleine schnelles Fahren wird belohnt. Vor allem kommt es auch auf genaues Timing an, um den rivalisierenden Piloten eins auszuwischen.

i Der Name der Zerstörung

Erstmals in der Geschichte der Zerstörungsgorgie stattet das Studio 33 die verschiedenen Karambolage-Moves mit teils lustigen, aber immer passenden Titeln aus. Schon einmal etwas von einem Kieferbrecher im Zusammenhang mit einem Blechschaden gehört? Wohl eher weniger. Genauso wird es sich mit den restlichen Titulierungen der Crashes verhalten. Neben einem Sturmbringer oder Schlächter dürft ihr euch auch mit einem Vorschlaghammer oder aber einem Kieferbrecher gegen die übermächtig scheinenden Attacken der gegnerischen Fahrer zur Wehr setzen. Demgegenüber fallen die 90°-Grad-Rolle oder der Looping etwas aus dem Rahmen.



■ Ein Blick nach hinten zeigt euch genau, wo sich das Feld befindet.



■ Der Vierspieler-Modus birgt ein ungeahntes Spaßpotential in sich.



■ Gerade nach den Starts wird es meist sehr eng. Ihr solltet schon ein wenig rücksichtslos rempelnd fahren.



■ Die CPU-Fahrer verfügen über eine hohe künstliche Intelligenz und versuchen stets euch einzukleien.



■ Die Cockpit-Perspektive verspricht, wie in allen Racing-Games, die actionreichste Ansicht.



■ Schrotten für Schotter lässt euch die verdienten Moneten sofort reinvestieren.

um euch für weitere Schandtaten zu qualifizieren. Somit lassen sich nach und nach alle verfügbaren Strecken öffnen. Fernab von den Einzelspieler-Betätigungen hat sich einiges getan: Inzwischen dürft ihr in den Battles gegen bis zu drei menschliche Fahrer via Splitscreen antreten. Diese wiederum wurden unterteilt in Angriff, Destruction Derby (den klassisch angehauchten Modus), Skyscraper und Pass da Bomb. Gerade der Skyscraper birgt eine Menge Fun in sich. Auf den Dächern verschiedener Wol-

“Der Multiplayer-Modus krönt die herrliche Zerstörungssorgie”

kenkratzer, die Bezeichnungen wie etwa Vertigo tragen, obliegt euch die Aufgabe, rivalisierende Boliden vom Hausdach zu schubsen, um am Ende als letzter Fahrer übrig zu bleiben. Gerade im Party-Kreis sorgt dieser Modus für Lachorgien ohne Ende, denen man sich nur unter Ziehen des Netzsteckers wirklich entziehen kann. Auch die mit Pass da Bomb betitelte Zeitbeschäftigung sorgt für Motivation und einen Vollgas-Contest de Luxe. In Arenen wie den Killing-Fields oder den Docklands versucht ihr, durch Karambolagen Dynamitstangen an euch zu nehmen, um diese schließlich an andere PKW weiterzugeben. Die darauf folgenden Explosionen bringen euch wiederum Punkte als Gutschrift auf euer Konto. Ferner wird euch im so genannten Schrotten für Schotter die Möglichkeit gegeben, in den Rennen gewonnene Punkte in neue Fahrzeuge zu investieren bzw. gegen ein kleines Entgelt nicht mehr wettbewerbsfähige Kisten zu verschrotten. Je nachdem wie erfolgreich ihr gegen die Rivalen der Rennbahn besteht, erschließt ihr weitere Bonus-Autos. Hierzu zählen



■ In puncto Strecken-Design haben sich die Coder einiges einfallen lassen.



■ Destruction Derby Raw schickt euch in einem Level gar durch ein vertracktes Höhlensystem. Hier wird euer Vorhaben zur knallharten Angelegenheit.



■ Zu nassforsche Kontrahenten lassen sich nach Fahrfehlern durch eine gekonnte Schiebung vom Screen räumen.

neben einem Bully unter anderem ein waschechtes Polizeifahrzeug. Apropos Fahrzeuge, auf Original-Lizenzen muss auch im neusten Aufguss verzichtet werden. Doch wer braucht etwa einen Dodge oder einen Hummer, wenn man doch mit den Nachbildungen der V8-Maschinen mindestens ebenso viel Vergnügen geboten bekommt? Wohl niemand unter den passionierten und ambitionierten Zocker-Naturen!

■ **Technik:** Destruction Derby weiß technisch durchaus zu gefallen, hat jedoch auch seine Schattenseiten zu bieten. Zum einen glänzen die Coder mit einem bis in die Haarspitzen durchgestylten



■ Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad agieren die CPU-Piloten dumm bis hochintelligent. Hier werdet ihr geschickt in die Zange genommen.



■ Erst nachdem alle Kisten zerstört wurden, ist euer Ziel erreicht.



■ Um alle Pisten freizuspielen, werdet ihr einige teils schlaflose Nächte verbringen.

Strecken-Design, welches einen klaren Quantensprung im Vergleich zu den Vorgängern bietet. Die Kurse wurden mit Abkürzungen und Unterführungen nur so zugestrichelt. Zudem dürft ihr selbst durch verlassene Minenschächte rasen und die Widerstände dabei gegen die Stollenwände pressen. Selbst im



■ Nur ein gut getimtes Übergeben der Bombe beschert euch den erwünschten Schaden bei den rivalisierenden Blech-Gefährten.

Vierspieler-Modus bleibt die Framerate konstant, obgleich ihr mit einer detailärmeren Optik als beispielsweise in der Singleplayer-Variante Vorlieb nehmen müsst. Leider sind durch die große Zahl der Boliden bedingte Polygon-Blitzer zu verzeichnen, die zwar keinen negativen Einfluss auf den Spielablauf haben, jedoch trotz allem im mittlerweile sechsten PlayStation-Jahr etwas unplatziert wirken. Dahingegen passt der hauptsächlich metallische Soundtrack hervorragend zu dem temporeichen Geschehen. Die technische Sahnehaube setzt man dem Titel mit dem herausragenden Fahrverhalten der Kisten auf. Je schlechter die Konstitution der PKW, desto negativer wirkt sich



■ Nach dieser ungewollten Einlage solltet ihr schleunigst das Weite suchen, um einen erneuten Angriff zu starten.

dies denn auch auf das Handling der Vehikel aus. Sobald ihr Schäden am Fahrwerk zu verzeichnen habt, schaukeln die Boliden etwa wie Badewannen durch die Kurven und sind nur noch durch geschicktes Gegenlenken und eine brillante Fahrtechnik zu beherrschen. Das links unten am Bildschirmrand angebrachte Schadens-Meter zeigt euch jederzeit den genauen Zustand der einzelnen Baugruppen an. Ferner solltet ihr für folgende Crashes bereits stark beschädigte

Teile weniger einbeziehen und andere Crash-Varianten wählen. (Tom S.)

Würdige Fortsetzung einer Klassik-Reihe



Positiv: Destruction Derby Raw trifft mit dem Titel genau den Kern eures Betätigungsfeldes. Vergesst all den Simulations-Schnickschnack und tretet die Pedale bis zum Bodenblech durch! Verschrotten statt bloßes Rennen. Gewinnen lautet die Devise. Und genau hier bleibt Destruction Derby Raw ungeschlagen. Zudem wurde im Vergleich zu den Vorgängern gehörig am Umfang gefeilt, so dass nun genügend Langzeitmotivation aufgebaut wird. Hut ab, mit einem derartigen Knaller hätten wohl die Allerwenigsten wirklich gerechnet.

Negativ: Trotz aller Lob-Hudelei muss ganz klar festgestellt werden, dass Destruction Derby Raw trotz allem doch einige Schwachpunkte mitbringt. Zum einen wäre das lästige Problem der Polygon-Blitzer, welches sich trotz einer derartigen Masse an Autos bei dieser Hardware wohl auch nicht wegdiskutieren lässt. Hinzu kommt, dass in manchen Momenten gegnerische Vehikel scheinbar aus dem Nichts auftauchen und euch unverhofft in die Seite knallen. Ein wenig mehr Sorgfalt wäre hier bestimmt möglich gewesen!

“Destruction Derby Raw sieht sich lediglich als Fun-Angelegenheit, und nichts weiter”



■ Das Design der Boliden lässt sich jederzeit durch Lackierungen ändern.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter
85% Destruction Derby Raw 7/00

+ imposanter Multiplayer-Modus
+ zahlreiche Secrets und Boni
+ sehr gute Optik

75% Destruction Derby 2 -/-

+ hoher Spaßfaktor
+ guter Mehrspieler-Modus
- geringer Umfang

70% Destruction Derby -/-

+ damals innovative Optik
+ damals neuartiges Konzept
- geringer Umfang

Destruction Derby Raw



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: S.C.E.D.
Internet: www.playstation.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Besonderheiten: Multitap



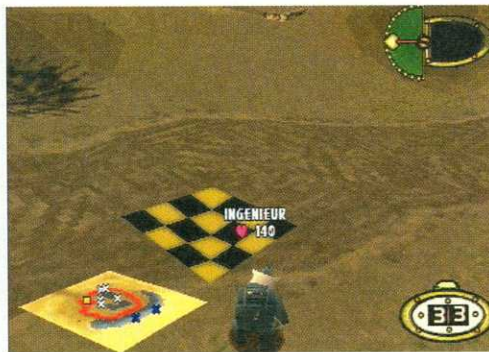
Grafik	Sound / FX
sehr gut	gut
Mehrspieler Spaß	Steuerung
super	sehr gut

SPIELSPASS

85%



■ Mit dem **Raketenwerfer** erreicht ihr auch weiter entfernte Gegner spielend.



■ Ab einem bestimmten Rang haben eure Soldaten besondere Fähigkeiten, zum Beispiel **Minenfelder** erkennen.

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

Schweinische Ferkeleien an der Strategie-Front

Frontschweine

Für den Skandal im Schlachthaus sorgt diesen Monat Infogrames. In ihrem neuen Strategie-Hit Frontschweine schickt der Publisher seine bewaffneten Kampf-Ferkel in die Schlacht um den Schweine-Fraß.

■ Es ist wirklich bewundernswert, was die Jungs von Infogrames' interner Entwicklungs-Abteilung The Green House mit diesem Titel erschaffen haben. Dabei stand am Anfang der Entwicklung nur die Vorliebe der kleinen Tochter

eines Coders für den Film „Ein Schweinchen namens Babe“. Weil es momentan relativ schwierig ist, ein Kriegsspiel mit realen Menschen auf dem Markt zu platzieren, entschlossen sich die Designer, anstelle von humanoiden Wesen kleine Ferkel als Spielfiguren einzufügen. Das Ergebnis ist ein witziges und überaus umfangreiches Strategie-Spiel.

■ **Gameplay:** Frontschweine bietet für jede Nation das passende Feindbild. Schon zu Beginn des Spieles habt ihr zwischen sechs verschiedenen Nationen, die mit

für das Land typischen Namen versehen wurden, zu wählen. Diese sind nicht nur durch ihr Aussehen zu unterscheiden, sondern fallen auch noch durch unterschiedliche Dialekte auf, was im Kampf sehr häufig zu hören ist. Nach einem kleinen Einführungsniveau finden sich die Eber auf dem ersten Schlachtfeld wieder. Gekämpft wird abwechselnd mit dem Gegner in einem runden-basierenden System. Für jeden Zug steht euch dabei eine bestimmte Zeit zur Verfügung, die ihr nutzen solltet, den Gegner aufzuspüren, die Waffe auszu-

wählen und einen kräftigen Hieb zu landen. Seid ihr erfolgreich, zieht der Angriff dem Gegner eine gehörige Portion Lebenspunkte ab. Neigt sich diese dem Ende zu, explodiert das Kampf-Schwein in einem riesigen Knall, was manchmal zur Folge hat, dass ihr ebenfalls verletzt werdet. Habt ihr den Kampf zu euren Gunsten entschieden, warten in der Heimat

■ Genau wie im Spiel salutiert auch dieses Schweinchen vor seinen vorgesetzten Eber-Kollegen.



■ In bester Rambo-Manier zieht dieses gut bewaffnete Frontschwein in den Kampf gegen den Feind.



■ Am Anfang dürft ihr euch für eines der sechs unterschiedlichen Teams entscheiden.



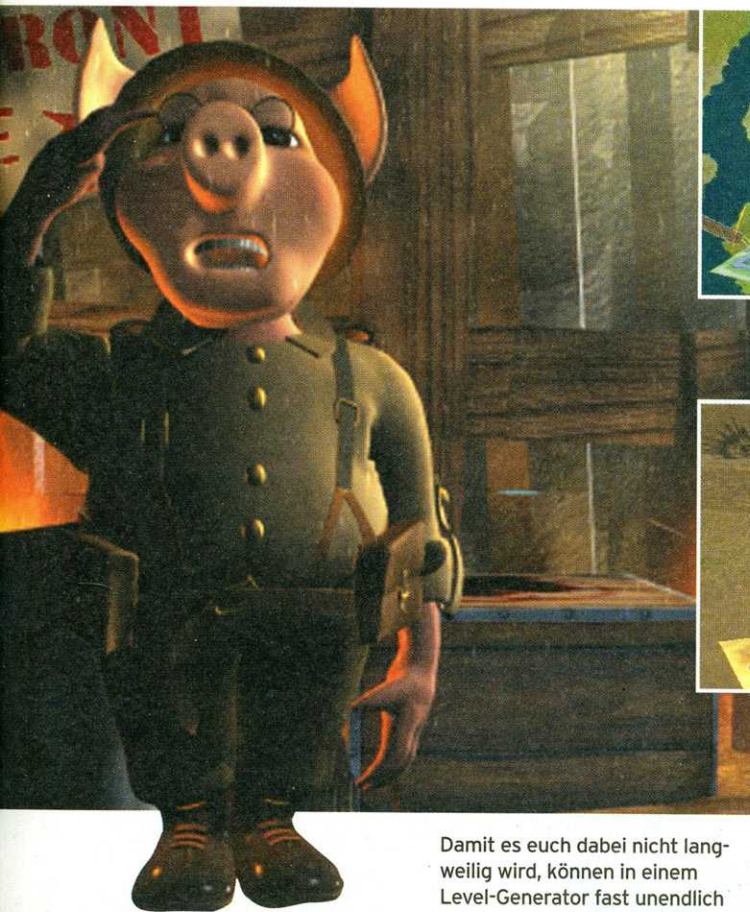
■ Der Stoß mit dem **Messer** richtet zwar keinen großen Schaden an, verschwendet aber nicht unnötig Munition.



■ Mit einem kleinen Schubs befördern wir den Gegner in das anliegende **Minenfeld**, welches ihm anschließend den Rest gibt.



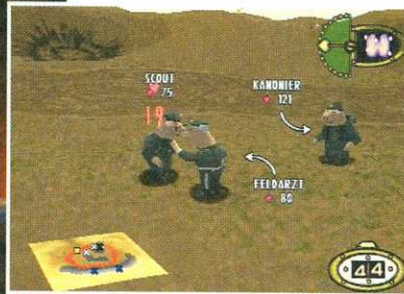
■ Mit dem **Sniper-Gewehr** zoomt ihr unbemerkt an das Ferkel heran und erledigt es aus sicherer Distanz.



einige Auszeichnungen auf euch, die ihr unter den Helden aufteilt. Gleichzeitig legt ihr noch eine Laufbahn für jedes Ferkel fest, die ihre späteren Fähigkeiten beeinflussen. Für Multiplayer-Freaks enthält Frontschweine einen besonders interessanten Modus. Bis zu vier menschliche Mitspieler bekriegen sich dabei auf einer Karte und fighten um den Sieg.



■ Durch einen überraschenden **Luftangriff** setzt ihr den gegnerischen Truppen besonders stark zu.



■ Der Sanitäter sorgt für eure Leute und füllt die **Lebensenergie** die Ferkel wieder auf, bevor sie im Kampf fallen.

Damit es euch dabei nicht langweilig wird, können in einem Level-Generator fast unendlich viele Karten entworfen werden.

■ **Technik:** Bei eurer Jagd nach den feindlichen Truppen bewegt ihr euch vollkommen frei durch das dreidimensionale Gelände. Lediglich am Horizont befindet sich eine unsichtbare Barriere, die

ihr nicht überwinden könnt. Schon nach kurzer Zeit verliebt ihr euch in die schnuckeligen Animationen der Charaktere, die entweder vor euch salutieren oder in Deckung gehen. Obwohl die Waffen-Effekte nicht sonderlich aufwändig ausgefallen sind, begeistert die lustige Sprachausgabe der Schweinchen um so mehr. (Markus H.)



■ Nach einer erfolgreichen Mission erhaltet ihr **Trophäen**, die ihr anschließend unter euren Soldaten aufteilt.



■ In einem kleinen **Menü** bestimmt ihr die Waffenart, mit der ihr den Gegner malträtiert wollt.



Oberfeldwebel Ebersen weist euch in einem Film ein.

Intro



■ Im **Feld-Lazarett** dürfen sich die Kämpfer eine Runde lang erholen und ihre Lebenspunkte regenerieren.



■ Da eure Schweine nicht besonders gut schwimmen können, solltet ihr das Wasser nur mit **Brücken** überqueren.

Lustiges Strategie-Spiel für jedermann

Positiv: Seit den Anfangstagen von Worms hat mir kein Spiel so viel Spaß gemacht wie Frontschweine. Besonders das durchdachte Gameplay und die niedlichen Animationen haben es mir angetan. Aber auch das geniale Karriere-System, durch welches eure Kämpfer neue Fähigkeiten und Waffen erhalten, ist sehr gut gelungen. Hört euch auf alle Fälle die Sprachausgabe an, die ist der Hammer.

Negativ: Leider hat auch ein überaus spaßiger Titel wie Frontschweine seine Schwächen. Vor allem die etwas hakelige Steuerung und kleine Grafik-Fehler trüben das ansonsten recht ansehnliche Gesamtbild. Wären diese Mängel beseitigt worden, hätte es vielleicht für eine Auszeichnung gereicht.



getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

82% Frontschweine 7/00

+ witzige Charaktere
+ durchdachtes Gameplay
- hakelige Steuerung

82% Worms 6/98

+ lustige Bonbon-Grafik
+ fast unendlich viele Welten
- nur zweidimensional

Frontschweine



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Infogrames
Internet: www.infogrames.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: Level-Generator für Multiplayer-Modus

Grafik	Sound / FX
gut	super
Mehrspielspaß	Steuerung
sehr gut	gut

SPIELSPASS

82%



GEWINNSPIEL

STAR WARS

EPISODE I

JEDI POWER BATTLES™



THQ hat uns rund um Jedi Power Battles 15 Pakete zur Verfügung gestellt. In jedem Paket ist Folgendes enthalten: eine Vollversion Star Wars Episode I: Jedi Power Battles, eine Tasse, eine Baseball-Kappe sowie ein Mouse-Pad mit entsprechendem Motiv. Wie ihr an so ein Paket gelangt? Ruft einfach an und beantwortet folgende Frage unter folgender Nummer:

0190 / 59 58 56 (dieser Service der Computec Media AG kostet euch 1,21 DM/min).

Wie heißt der Hauptgegner beim Pod-Race von Anakin Skywalker?

Oder schickt uns eine Postkarte mit der Lösung.

Die Adresse lautet:

Redaktion PSG

Stichwort: Star-Wars-Gewinnspiel

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg.

Teilnahmeschluss ist der 19. Juli 2000.

Mitarbeiter der Firma THQ und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Viel Glück!

STAR vision

JETZT
AM KIOSK!

TOTALE SF-POWER
IM ANFLUG!

GALAKTISCHE MÄDELS

Seven of Nine, Buffy, Charmed & Co.,
die phantastischen Frauen der Szene

PITCH BLACK

Der neue Alien-Schocker
für starke Nerven

BABYLON 5

Der ultimative Rückblick
auf die Hitserie

SUPERHELDEN IM KINO

Batmans Erben erobern
die Leinwand im Sturm

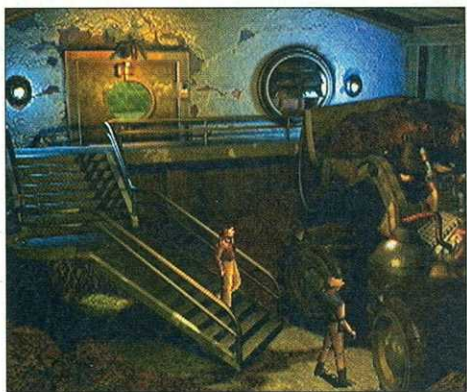
STAR WARS, FILM-NEWS UND MEHR

Poster, Event-Kalender, Lesermeinungen,
Media-News, Internet-Adressen usw.



DAS SF-MAGAZIN

OZ Verlag



■ Zivilisten oder einfache Arbeiter lassen sich ohne weitere Probleme über den Stützpunkt ausfragen. Teilweise ist Waffengewalt notwendig.



■ Der Schauplatz von Cold Blood ist eine russische Uranmine im Splitterstaat Volvagia. Was steckt hinter ihrer staubigen Fassade?

Auf den Spuren von 007 und Solid Snake wandelt der britische Geheimagent John Cord. Ob Sonys ehrgeiziger Agenten-Thriller an die Highlights der Videospelgeschichte anknüpfen kann?

■ Für den Geheimagenten ihrer Majestät, John Cord, ist die Lage aussichtslos. Er befindet sich in der Gewalt des russischen Diktators Nagarov, mittels ständiger Verhöre Folter die Wahrheit aus Cord herausholen will. Schließlich ist der Spion nicht ohne Grund in das volvagische Bergwerk eingedrungen. Cord war auf der Befreiungsmission

des US-Agenten Kiefer, der irgendwo im Nirgendwo der UdSSR gefangen gehalten wird.

■ **Gameplay:** Das Spiel beginnt nicht, wie man glauben könnte, mit der Flucht von Cord, sondern mit dessen Eindringen ins Bergwerk und der Suche nach Kiefer. Man spielt quasi die Erinnerungen von

Cord nach. Kostonov, Anführer der volvagischen Widerstandsbewegung, verhilft Cord mit einem Trick in die von Wachpersonal nur so wimmelnde Mine. Von nun an ist er auf sich allein gestellt. Zur Seite stehen ihm ein wenig Elektronik zur Kommunikation und seine Kanone. Sie einzusetzen ist allerdings meistens glatter Selbstmord, da der Lärm in



■ Mit dem portablen Com-Gerät hakt sich Cord ins russische Netz.



■ Der Teilchenbeschleuniger muss mit den passenden Teststäbchen bestückt werden.

“Die packende Story kann leider nicht über die spielerischen Probleme hinwegtrösten”

COLD BLOOD

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Juli 2000 | Entwickler: Revolution | Schwierigkeitsgrad: schwer



■ Am Ende des Kantinenbereichs nimmt Cord den Aufzug in die besser gesicherten Bereiche der Mine.



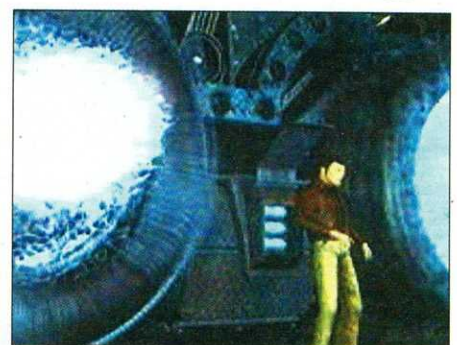
■ Tief unter der Erde solltet ihr den Einsatz eurer Feuerwaffe tunlichst vermeiden, um nicht dutzende Wachen anzulocken. Einmal in der Falle, gibt es kein Entkommen.



■ Wie komme ich an das Ersatzkabel ran? Zuerst versuchen wir es mit einem netten Fußball-Plausch.



■ John Cord ist Gefangener des russischen Geheimdienstes. Lage: Hoffnungslos.



■ Auf der Suche nach dem Kollegen Kiefer entdeckt unser Held allerlei merkwürdige Apparaturen.

Windeseile dutzende von Wachen auf den Plan ruft. Es ist also weitaus sinnvoller, sich in guter alter Metal-Gear-Solid-Manier anzuschleichen und den Gegner hinterrücks ruhig zu stellen. Neben bewaffneten Russen warten in der Mine auch neutrale Zivilisten auf Cord, die gerne die ein oder andere Info weitergeben. Neu gesammeltes Wissen wird bei der nächsten Konversation in Form eines Icons angezeigt,

so dass man immer wieder neue Gesprächsthemen hat. In Cold Blood kommen aber auch die Action-Sequenzen nicht zu kurz.

■ **Technik:** Im Gegensatz zum Spionage-Vorbild MGS bietet Cold Blood einen ganz anderen Grafik-Stil. Alle Räume und Hintergründe sind vorberechnet und werden innerhalb weniger Augenblicke nachgeladen. Somit wirken die Szenarios sehr realistisch und detailliert. Dennoch gibt es im technischen Bereich klare Minuspunkte. Die Steuerung leidet stark unter den ruckenden Bewegungen der Spiel-

figur. Das kommt besonders dann zum Tragen, wenn ihr euch von hinten anschleicht und die Attacke deshalb misslingt. Weiterhin ist die Kollisionsabfrage nicht ausreichend gelöst. Wie kann es sein, dass man von einer Wache getroffen wird, obwohl sie in eine ganz andere Richtung

feuert? Die deutsche Sprachausgabe hingegen ist sehr gut und mit ordentlich Sprachwitz garniert. (Markus H.)

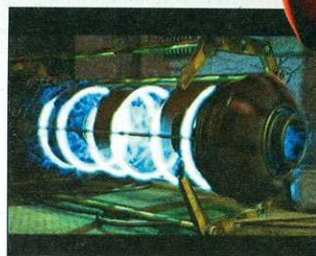
"Deutliche und pointierte deutsche Sprachausgabe. Alle Achtung!"

Packende Story, aber miserable Steuerung

Positiv: Man hätte glauben können, dass die Agenten-Thriller auf der PlayStation bereits ausgelutscht seien. Cold Blood beweist allerdings mit seiner spannenden und intelligenten Story, dass hier noch einiges machbar ist. Besonders erwähnenswert ist die authentische Sprachausgabe. Die deutschen Sprecher setzen im Vergleich zum englischen Original sogar noch eins drauf.

Negativ: Cold Blood hätte ein wahrer Abräumer unter den Action-Adventures werden können, wenn nicht die eklatanten Patzer in puncto Steuerung und Animation zu beanstanden wären. Hier gibt es leider keine Entschuldigungen, weil gerade damit der gesamte Spielspaß steht und fällt. Mit der Zeit gewöhnt man sich glücklicherweise ein wenig an die technischen Macken. Trotzdem ärgerlich!

■ John Cord besticht eher durch Köpfchen als pure Waffengewalt.



■ Wichtige Events werden mit Zwischensequenzen garniert.

i Film-Inspirationen

Die Coder von Revolution haben sich bei ihrem Agenten-Thriller von namhaften Vorlagen der Filmindustrie inspirieren lassen. Firmengründer Charles Cecil zeigte sich besonders von den außergewöhnlichen Streifen „Pulp Fiction“ und „Die üblichen Verdächtigen“ beeindruckt. Ihre extravagante Erzähltechnik schien ihm geradezu geeignet für ein Videospiel. Spannende Zeitsprünge und starke Charakterzüge zeichnen Cold Blood aus.



■ Die allererste Spielsituation ist eine kleine Plauderei mit dem Widerstandsführer Kostonov.

getestet

Cold Blood



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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

95% Metal Gear Solid 3/99

+ packende Story und Atmosphäre
+ bahnbrechende Technik
+ ein absoluter PlayStation-All-Time-Classic!

87% Fear Effect 4/00

+ tolle Grafik
+ atmosphärische Storyline
- zu viele Try-&-Error-Passagen

79% Cold Blood 7/00

+ interessante Agenten-Story
+ schön gestaltete Szenarien
- erhebliche Mängel der Steuerung

Ca. Preis: DM 89,-

Vertrieb: SCE

Internet: www.playstation.de

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
gut	sehr gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
-	dürrtig

SPIELSPASS

79%



Die deutschen Elite-Kicker laufen der gesamten Konkurrenz wieder einmal hinterher.



Die automatisierten Replays versorgen euch mit Bildern im besten TV-Stil. Hier begeht der Abwehr-Hüne einen fatalen Fehler.



Da stehen sie nun, die japanischen Mannen. Völlig ernüchtert muss ein Tor der Franzosen hingenommen werden.

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

Ronaldo tanzt die Reihen aus

Ronaldo V-Football

Die deutsche Meisterschaft ist vergeben (schönen Gruß an Unterhachings Mannen), da steht uns mit der EM schon das nächste Großereignis ins Haus.

Dieser Wettbewerb wird glücklicherweise von PAM Development nicht tangiert, vielmehr konzentrieren sich die Coder voll und ganz auf den brasilianischen Superstar Ronaldo, der nicht nur mit seiner Zahn-lücke, sondern auch und gerade mit seinem fußballerischen Geschick auf dem Rasen zu überzeugen weiß.



Gameplay: Setzt die gesamte Konkurrenz entweder auf einen Schwerpunkt im Simulations- oder im Arcade-Sektor, so werden diese Aspekte in Infogrames' neuem Titel geschickt vermengt. Neben den bekannten virtuellen Leibesertüchtungen à la Freundschaftsspiel bzw. diversen Turnieren eröffnet man euch zudem die Möglichkeit, einen Arcade-Cup zu bestreiten. Hierbei stehen euch drei Continues zur Verfügung, um gegen die

Gerade von einer schweren Verletzung genesen, dribbelt Ronaldo wieder wie ein junger Gott.



Ob dieser Volley sein Ziel erreicht, bleibt ungewiss.



Jubel sieht in Brasilien eben etwas spontaner und enthusiastischer aus als in nördlichen Ländern.



Die Animationen der Ball-Virtuosensind nett anzusehen.

relativ fitten CPU-Torjäger zu bestehen. Die Teams rekrutieren sich aus den 64 besten National-Teams dieser Erde, wobei Europa am stärksten vertreten ist. Die deutschen Kicker laufen erneut ohne ihre Original-Namen aufs Feld. Im Ausdauer-Modus lassen sich weitere Bonus-Teams freispielen.

Technik: Der Kick rund um den wieselflinken Ronaldo glänzt technisch vor allem mit sehr vielen netten Details. Zum einen erschallen in den Stadien die Original-Gesänge der Fans, etwa ein "Allez les bleus", zum anderen wird euch im wahrsten Sinne des Wortes ein Feuerwerk präsentiert. Die Ballartisten wiederum wurden sehr ansehnlich modelliert und mit vielen ansprechend inszenierten Animationen versehen, wie etwa der Brustannahme. Leider fällt der Kommentar demgegenüber etwas ab, denn zwischen den



Der letzte Mann ist ausgedribbelt. Nun erwartet uns lediglich der Fliegenfänger im Gehäuse.

"Ein gelungener Kick, jedoch nur für Zwischendurch"

Floskeln herrscht meist ein wenig Leerlauf. (Tom S.)

Netter Kick für Zwischendurch



Positiv: Ronaldo hat sich die Auszeichnung hart erarbeitet. Selten gab es derart gelungene Animationen der Recken zu bewundern. Das in den einzelnen Stadien zu erlebende Flair wird hervorragend durch Schlachtgesänge und Rauchschwaden in Szene gesetzt. Lobenswert fällt darüber hinaus der spaßige Arcade-Cup aus.

Negativ: Leider muss man in puncto Spielbarkeit ein wenig hinter der Referenz zurückstecken. Die eigenen Kicker verhalten sich nicht immer nach Plan. Zudem sollte der Kommentator etwas mehr von seinen Weisheiten zum Besten geben. Hier herrschen zu viele Pausen zwischen den Redeschwällen.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

90% FIFA 2000 12/99

+ geniale Spielbarkeit
+ gelungene Präsentation
+ unzählige lizenzierte Original-Teams

89% ISS Pro Evolution 3/00

+ detaillierte Optik
+ viele verschiedene Cups
- durchwachsene CPU-Intelligenz

85% Ronaldo V-Football 7/00

+ gelungene Präsentation
+ gute Atmosphäre
- nur kurzzeitig motivierend

Ronaldo V-Football



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

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

SPIELSPASS

85%



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-Herzen 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 sofort für nur DM 6,50 am Kiosk





■ Stoßt ihr mit anderen Gleitern zusammen, springen gleißende Funken davon.



■ Eine gigantische Leinwand, auf der das Renngeschehen gezeigt wird, gehört mittlerweile zu jedem Racing-Spiel.



■ Bei den verschiedenen Teams unterscheiden sich sogar die Farben des transparenten Antriebsstrahles.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 4 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Psygnosis | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Kann man einen Top-Hit noch verbessern?

WipEout 3 Special Edition

Für alle Fans der WipEout-Serie hält Psygnosis ein kleines Bonbon parat. Mit der neuen Special Edition von Wip3out haben sich die Coder der Leeds Studios selbst übertroffen und das Spiel noch einmal gründlich überarbeitet.

■ Heiß ersehnt war er, der dritte Teil der WipEout-Saga. Doch als wir schließlich das fertige Spiel in den Händen

hielten, zeigten sich einige kleine Knackpunkte, welche die absolute Höchstwertung verhinderten. Besonders der relativ hohe Schwierigkeitsgrad, der durch sehr schmale Strecken und eine nicht ganz perfekte Steuerung entstand, beeinträchtigte das Ergebnis. Dank Psygnosis erleben wir in Kürze ein absolutes Aha-Erlebnis, welches besonders die Fans der ersten beiden Teile erfreuen wird. Mit einer komplett überarbeiteten Steuerung und einigen neuen Spielmodi steht



■ Als kleine Bonus-Spielvariante hat Psygnosis noch den Prototyp-Modus hinzugefügt, der die gesamte Strecke nur in einem kolorierten Wire-Frame darstellt.

der Low-Budget-Titel für schlappe 60 DM in den Regalen der Händler. Clou an der ganzen Sache ist jedoch, dass sich neben den bekannten Wip3out-Strecken noch die besten Kurse der ersten beiden Teile in ebenfalls überarbeiteter Form mit auf dem Silberling befinden.

■ **Gameplay:** Wip3out - Special Edition bleibt der Linie der Future-Racer absolut treu. Wer einmal eines der Prequels in den Händen hielt, findet sich auch bei

„Dieses Game bietet sehr viel Spaß für sehr wenig Geld“



■ Wie schon seit dem zweiten Teil müsst ihr auch in der Special Edition eure Lebensenergie ständig auffüllen.

diesem Teil sofort zurecht. Mit hochgezüchteten Schwebegleitern rast ihr über atemberaubende Strecken, die euch durch futuristische Landschaften führen. Dabei befinden sich auf dem Kurs zahlreiche Symbole, die euer Fahrzeug beschleunigen oder Extra-Waffen an Bord



■ Um unsere Verfolger abzuschütteln, setzen wir rasch eine Laser-Wand.



■ Nur wer schnell genug über den Abgrund rast, verliert nicht unnötig Zeit.



■ Kurz vor der Zielgeraden leisten wir uns mit einem gegnerischen Team ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen.

Die Klassiker im Dreierpack



Als erster Titel der WipEout-Serie faszinierte dieses Spiel die Massen. Mit einer noch nie zuvor gesehenen Grafik verhalf er der PSX zum jetzigen Ruhm.



Mit diesem Teil erhielt der Future-Racer das beste Update. Besonders die bunte Pop-Grafik und der Soundtrack machten diesen Titel zu einem Kultobjekt.



Bei Wip3out fasziniert vor allem die Grafik-Engine, die alle anderen Teile auf hintere Plätze verweist. Einzig die Farbgebung ist etwas missglückt.

"Für alle Fans der alten Titel dürfte die Special Edition eine Offenbarung beinhalten"



Die futuristisch anmutenden **Schwebegleiter** werden von einem gigantischen Düsentriebwerk durch die Bahnen gepustet.



Im **Replay** beobachten variierende Kameras das Renngeschehen aus unterschiedlichen Perspektiven. Dadurch könnt ihr eure Fahrfehler genau analysieren.



Der perfekte **Zweisspieler-Modus** leistet sich auch in Extremsituationen keinerlei Schwächen.

Geiles Game mit sehr großem Umfang

Positiv: Fast alle Punkte, die mir an Wip3out aufgefallen sind, haben die Coder der Leeds Studios in der Special Edition ausgebessert. Vor allem die direktere Steuerung und die altbekannten Strecken aus den vorhergehenden Teilen lassen bei mir wieder Hochgeschwindigkeits-Feeling aufkommen. Mit einigen neuen Spielvarianten und dem absolut konkurrenzlosen Preis von ca. 60 DM ist diese Neuauflage ein echter Superhit.

Negativ: Diesen Negativ-Text zu füllen, fällt mir bei diesem Game wirklich schwer. Trotzdem muss ich etwas Kritik üben. Ich hätte mir noch etwas knalligere Farben beim Strecken-Design gewünscht und vielleicht den ein oder anderen Musiktrack aus den Vorgängern, aber irgendwann ist so eine CD eben voll.



Wire-Frame-Kursen besteht. Auch kann jetzt bereits ab Start der Link-Modus angewählt werden, wodurch ihr zwei Play-Stations vernetzen und somit zu viert gegen die Computergegner antreten könnt.

Technik: Grafisch hat sich an Wip3out - Special Edition nichts geändert. Durch die vorher schon perfekte Engine war das auch nicht nötig. Lediglich die Farbgebung der Strecken hätte etwas poppiger ausfallen dürfen. (Markus H.)

befördern, mit denen ihr euren elf Computergegnern gehörig einheizt. Das Rennen erstreckt sich über vier Klassen, welche für jeden Spieler die passende He-

rausforderung bieten sollten. Neuerungen finden sich im Classic-Modus, in dem ihr das Rennen auf den Strecken der ersten beiden Teile bestreitet, und im Prototyp-Modus, der aus zwei eingefärbten



Schon beim kleinsten Fehler schließen die feindlichen Fahrer auf und sitzen euch erneut wie die Kletten im Nacken.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

90% Wip3out Special Edition 7/00
+ klasse Steuerung
+ perfekte Grafik-Engine
+ Strecken der Vorgänger

80% Rollo II 3/00
+ super Effekte
+ flüssige Grafik-Engine
- hoher Schwierigkeitsgrad

80% Killer Loop 10/99
+ geniale Grafik
+ krasses Streckendesign
- ungenaue Steuerung

Wip3out - Special Edition

Ca. Preis: DM 60,-
Vertrieb: SCEI
Internet: www.playstation-europe.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Besonderheiten: genialer Soundtrack

Grafik	Sound / FX
super	super
Mehrspieler Spaß	Steuerung
sehr gut	super

SPIELSPASS

90%



Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-8 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Ubi Soft | Schwierigkeitsgrad: mittel

Billard für Einsteiger

Pool Academy

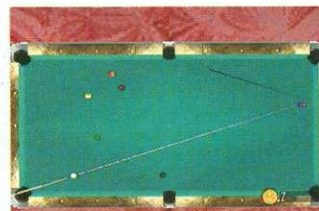
Billard-Spiele haben in den letzten Wochen eine wahre Renaissance auf der PlayStation erlebt. Legt Ubi Soft die Messlatte noch ein wenig höher?

Nach einem knappen Jahr bringt Ubi Soft den Nachfolger zum Billard-Spiel Pool Hustler. Der Titel Pool Academy täuscht allerdings ein wenig über die Tatsache hinweg, dass es für Neulinge wenig zum

Üben gibt. Als Varianten stehen vier Spiele zur Verfügung. Das klassische 9-Ball sollte jedem Billard-Fan bekannt sein, während die drei anderen Abarten Rotation, Bowland und Flohhüpfen als Exoten zu bezeichnen sind. Warum das 8-Ball oder 14 & 1 fehlen, wissen wohl nur die Programmierer selbst. Trotz dieser nicht zu entschuldigenden Lücke wurde zumindest die einsteigerfreundliche Steuerung

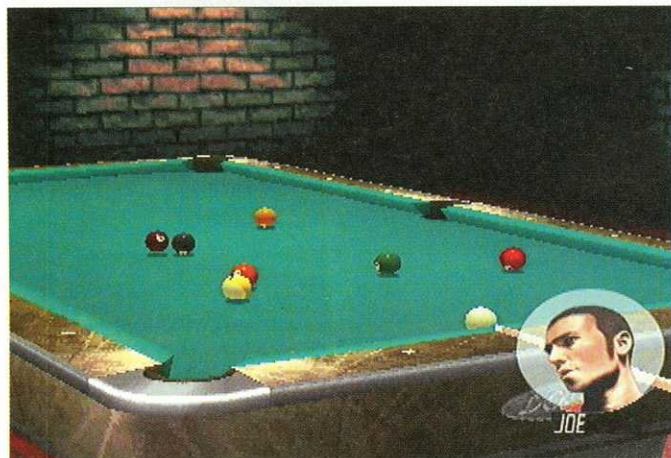
beibehalten. Mit simplen Tastenbefehlen holt ihr euch die nötigen Icons für Effekt und Anspielwinkel auf den Screen. Mit der X-Taste wird schließlich die nötige Stoßenergie bestimmt. Mit drei zusätzlich freispielbaren Bonus-Charakteren bietet Pool Academy insgesamt zehn in der Spielstärke unterschiedliche Computergegner an, wobei ihr Können von lächerlich bis gut zu bezeichnen wäre.

Fazit: Irgendwie hat man bei Pool Academy immer das Gefühl, dass es für



Mit der Draufsicht erhält man einen recht guten Überblick der augenblicklichen Situation.

den Können zu wenig Herausforderung bietet und für den Anfänger nicht den richtigen Einstieg, da die berühmten Billard-Varianten fehlen. (Tom S.)



Der Tisch wirkt plastisch genug, um ein sauberes Spiel hinzulegen. Leider lassen sich die Ballbewegungen nicht zusätzlich einblenden.

getestet

Action Strategie Abenteuer Geschick Simulation Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

70% World Champion Snooker 6/00
+ realistische Kugelphysik
+ gute Grafik und Steuerung
+ stimmige Billard-Atmosphäre

52% Jimmy White's Cueball 2 6/00
+ viele Billard-Varianten
+ schwere Computergegner
- zu komplizierte Steuerung

51% Pool Academy 7/00
+ einfache Bedienung
+ bis zu acht Spieler gleichzeitig
- Fehlen von wichtigen Pool-Varianten

Pool Academy

Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
dürrtig	dürrtig

Mehrspielerspaß	Steuerung
gut	sehr gut

SPIELSPASS

51%

Genre: Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Microids | Schwierigkeitsgrad: mittel

Nichts als Ärger mit dem Blutsauger

Dracula Resurrection

Viele Mythen gibt es rund um ihn: Dracula, Fürst der Dunkelheit, personifiziertes Böses aus den Tiefen der Hölle. Ihm gilt es gegenüberzutreten.

Im klassischen Point-&-Click-Stil besteht eure Aufgabe darin, das seltsame Verschwinden eurer Frau aufzuklären. Nur ihr Abschiedsbrief dient euch als Hinweis auf das düstere Transsylvanien, die Heimat Graf Draculas. Kurz ent-

schlossen macht ihr euch auf den Weg, um diesen mysteriösen Umstand aufzudecken. Das Abenteuer beginnt in einem Dorf nahe des Landsitzes des Blutsaugers. Mittels des Cursors, den ihr über die Szenen gleiten lasst und dann die Möglichkeit für Aktionen erhaltet, leitet ihr alle Handlungen ein. Oder ihr plaudert mit den anwesenden Dorfbewohnern und holt euch Informationen ein. Kleine Ereignisse werden mit vorberechneten

FMV-Sequenzen atmosphärisch unterlegt.

Fazit: Tja, eigentlich hat das Spiel alles, was es braucht. Handlung, Abwechslung und Spannung inklusive. Lediglich die Steuerung ist ein wenig nervend. Zwar kommt man auch mit dem Pad zwangsläufig klar, aber eine PlayStation-Maus solltet ihr schon haben, da das ewige Hin- und Hersteuern des Zeigers auf Dauer ermüdet. Wer Spiele wie Myst und Riven mag, kann hier bedenkenlos zuschlagen. Ansonsten sollte man zuvor ein Probespiel wagen, um



Fummelig wird es, wenn man mit dem Pad und Zeiger in Schränken nach Gegenständen suchen muss.

nicht enttäuscht zu werden. (Gunther H.)



Normalerweise seht ihr alles aus der Ego-Perspektive. Kleinere Aktionen werden jedoch durch feine FMV-Sequenzen unterstützend gezeigt.

getestet

Action Strategie Abenteuer Geschick Simulation Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

73% Riven -/-
+ dichte Story
- schlechte Sequenzen
- mit Pad schlecht spielbar

69% Dracula Resurrection 7/00
+ dichte, wenn auch bekannte Geschichte
+ kaum Ladezeiten, sehr gute Atmosphäre
- zu langatmig

66% Myst -/-
+ Klassiker
- schwere Rätsel
- Kleinigkeiten im Spiel schwer auffindbar

Dracula Resurrection

Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Avalon
Internet: -
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: PlayStation-Maus-Unterstützung

Grafik	Sound / FX
sehr gut	sehr gut

Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS

69%



■ Feinde, die im Begriff sind, euch an die Energieleiste zu gehen, leuchten kurz aggressiv rot auf. Das ist Zeit für euch, ein Energie spendendes Goodie parat zu halten.



■ Jede Waffe ist in ihrer Reichweite begrenzt. Gerade bei größeren Gegnern kann dies dazu führen, dass ihr sehr nahe an diese heran müsst.



■ Durch drehbare Spielräume entdeckt man auch versteckte Schalter.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Square Europe | Schwierigkeitsgrad: schwer

Auf Diablos Spuren in der Stadt LeMonde

Vagrant Story

Das Europa des Mittelalters wird von schweren Erdbeben heimgesucht. Schutzlos wird die blühende Stadt LeMonde vernichtet und es beginnt ein Wettlauf um die verborgenen Schätze in ihren Ruinen.

■ Als Ashley Lionet, Ritter des Friedensordens von Valentia, führt euch die Aufklärung eines Verbrechens in die Ruinen der sagenumwobenen Stadt LeMonde.

■ **Gameplay:** Ihr spielt mit eurem Charakter stets aus der Third-Person-Perspektive, wobei ihr das Umfeld mit den Schultertasten nach Belieben drehen dürft. Nur um versteckte Schalter und Elemente zu erkunden, schaltet ihr in eine

Ego-Perspektive um. In dieser kann man sich jedoch nicht bewegen. Um eure Mission zu erfüllen, eilt ihr von Raum zu Raum, löst Rätsel, nutzt verborgene Goodies und bekämpft alle teuflischen Geschöpfe, die euch auflauern. Verbockt ihr eine Aufgabe (beispielsweise Kisten übereinander zu stapeln, um eine Mauer zu überwinden), verlasst ihr den Raum einfach. Bei erneutem Betreten ist dieser wieder in den Urzustand versetzt worden. Allerdings tauchen die 0815-Gegner dann auch wieder auf. Fairerweise findet sich im Spiel genügend Energie-Erfrischung, um nicht all zu schnell dem Reich der Toten anzugehören. Auch die Eigenregeneration des Charakters hilft euch ein wenig, nachdem ihr mal wieder von einer Falle überrascht wurdet.

■ **Technik:** Was soll ich sagen? Squaresoft rules! Diese Faustregel bestätigt sich immer wieder.

■ Viele Geschöpfe der Unterwelt stellen sich euch in den Weg. Ob Magie im Spiel ist?



■ Seid ihr gut genug positioniert, zeigt euer Kampfradar an, welche Ziele man bei den Kontrahenten angreifen darf.



■ In guter alter Tradition räumt ihr Schatzkisten leer. Der nahe Speicherpunkt hält wichtige Lebensenergie parat.

Weder grafisch noch steuerungs-technisch gibt es Kritikpunkte. Ihr habt mit etwas Übung alle Aktionen stets voll im Griff, vorausgesetzt ihr studiert gewissenhaft die im Spiel integrierte Anleitung. Und hier heißt es zunächst einmal: lesen, lesen, lesen. (Gunther H.)



■ Mal was Neues: Selbstgespräche im Comic-Sprechblasen-Stil.

Neuer Meilenstein aus dem Hause Square

Positiv: Was für ein Monat! Mit Vagrant Story tritt ein weiterer Hochglanztitel auf der PlayStation an. Obwohl der Titel in Japan floppte (Was interessieren mich japanische Wertungen? Richtig, gar nix!), ist das Spiel selbst dennoch eine konsistente Mischung aus Action-Adventure-Elementen im Diablo-Stil. Für den Fall, dass ihr Gefallen an diesem Stil findet, sollte das Game auf Platz 1 eures Wunschzettels stehen.

Negativ: Tja, mit dem Schwierigkeitsgrad langt Gottfirma Squaresoft diesmal knallhart in die Vollen. Ihr solltet euch schon mal auf den einen oder anderen Frustrationmoment vorbereiten, denn neben mir hatte auch Tom an so manchem Zwischengegner zu beißen. Ohne ausgiebiges Studieren der In-Game-Anleitung kommt ihr nicht sehr weit.



getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

95% Metal Gear Solid 3/99
+ kinoreife Storyline
+ innovative Spielidee mit Edeloptik
- leider zu kurz

90% Vagrant Story 7/00
+ dichtes Abenteuer-Feeling
+ klasse Steuerung
- zu schwer

85% Diablo 5/98
+ perfekt übernommene PC-Version
+ Mehrspieler-Modus
- wird mit der Zeit langweilig

Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: SVG
Internet: www.square-europe.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./ -
Besonderheiten: Dual Shock

Grafik	Sound / FX
super	gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
entfällt	sehr gut

SPIELSPASS
90%





■ Kämpfe, die in einer Art Beat'emUp-Stil ausgetragen werden, bieten die Möglichkeit, die Moves des Gegners zu erlernen.



■ Wasser, das Lebenselixier unseres Planeten, dient auch in der Welt von Legaia zur Leben spendenden Energie-auffrischung.



■ Durch die dynamische, automatisch wechselnde Kamera wird der Vorgang auf dem Screen noch verstärkt.

Genre: Adventure | Spieleranzahl: 1-8 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Contrail | Schwierigkeitsgrad: mittel

Böse Mächte im Land Legaia

Legend of Legaia

Vor mehr als einem Jahr haben wir ein Preview zur Geschichte und den Abenteuern Vahns abgedruckt. Nun endlich ist es so weit und die deutsche Version wird veröffentlicht.

■ Schauplatz des Geschehens ist Legaia, eine blühende Welt, die von den sagemumwobenen Golems aus der Rasse der Seru geschaffen wurde. Lange Zeit ruhten sie in friedlichem Schlaf, doch als sie erwachen, nehmen bössartige Kräfte Besitz von ihnen. Eine Berührung mit ihnen bedeutet nun den Verlust der Seele und ein Leben als willenloser Zombie. Gut, dass

das Dorf von Vahn durch einen hohen Schutzwall gegen all dies abgesichert ist, zumindest bis heute, dem Tag des Seru, denn dummerweise reißt gerade so ein gigantischer Golem den Wall nieder.

■ **Gameplay:** Klar, eure Aufgabe liegt darin, das Land Legaia zu befrieden. Hierzu reist ihr in klassischer RPG-Manier durchs Land und sucht eure Kämpfe gegen das Böse. Völlig adventure-untypisch bestreitet ihr Auseinandersetzungen weder rein rundenbasierend noch mit Echtzeitkämpfen. Ihr müsst jeden Kampf stattdessen in einer Art Beat 'em Up lösen.



■ Wurde ein neuer Move erlernt, wird dies theatralisch in Szene gesetzt. Nutzt diese Moves fleißig in den Fights!



■ Dickere Zwischengegner lassen sich nur durch Erfahrung und einen großen Vorrat an Energiespendern knacken.



■ Das Wissen um eure Kampfkünste ist das A und O aller Auseinandersetzungen. Vergesst nicht die Speicherstellen im Spiel zu nutzen, um bösen Überraschungen vorzubeugen.



■ Was hat es mit den Golems und dem geheimnisvollen Nebel auf sich? Woher kommen die bösen Mächte?

Dies bedeutet, dass ihr nach Befehlsauswahl eure Gegner mit Kampftechniken erledigt. Im Verlauf des Spiels werden diese Fertigkeiten verfeinert, bis ihr ein Meister dieser Kunst seid. Dann sind selbst Kombospeziels möglich, die größere, mächtigere Gegner schnell Respekt lehren. Auch in Sachen Ausrüstung, Abilitys und Erfahrungswert kommt ihr in Legend of Legaia nicht zu kurz.

■ **Technik:** Technisch wurde das Spiel sauber in Szene gesetzt. Sämtliche Locations und Charaktere sind komplett durch Polygone erstellt. Die automatische Kamera, die zoomt, was das Zeug hält, sorgt stets für den optimalen Überblick und vermittelt ein gekonntes Spiel-Feeling. Die Steuerung ist wohl

Gelungene Mischung, die mal was Neues bietet

Positiv: Nachdem die halbe Mannschaft schon die US-Version komplett durchgespielt hat, ist die Wertung hier schnell gefunden. Zwar ecke ich sehr oft mit meinen Wertungen an, da ich einfach eine Schwäche für gut inszenierte RPGs und Action-Adventure habe, aber diesmal waren sich gleich vier Redakteure einig. Und das heißt hier wirklich etwas. Es gelingt einem einfach nicht, sich dem Bann der wunderschön gestalteten Geschichte von Legend of Legaia zu entziehen. Deswegen: 88 Steine!!!

Negativ: Tja, auch zu meckern gibt es etwas. Teilweise können die vielen Kämpfe ein wenig nerven. Zwar ist eine Auto-Funktion enthalten, um Standard-Fights abzukürzen, aber nicht immer ist das auch der beste Weg. Die vielen Moves, die man erlernt, hätte man zudem besser ins Kampfsystem integrieren sollen. Ansonsten ist alles voll stabil im Spiel.

durchdacht und kann bei Bedarf selbst konfiguriert werden. Aber das Beste bietet nach wie vor der eingängige, melodische Soundtrack, den Tom, der mir gegenüber sitzt, schon seit Stunden mitpfeift. Und das, obwohl auch er die US-Version schon lange durchgespielt hat. (Gunther H.)

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

92% Final Fantasy VII 3/99
 + wunderschöne Geschichte
 + perfektes Gameplay
 - bei Final Fantasy gibt es nichts Negatives

88% Legend of Legaia 7/00
 + sehr dichte Atmosphäre
 + neues Kampfprinzip im Genre
 - fast schon zu einfach

87% Wild Arms 3/99
 + klasse Geschichte
 + konsequentes Gameplay
 - grafisch auf 16-Bit-Niveau

Legend of Legaia

Ca. Preis: DM 59,-
 Vertrieb: SCED
 Internet:
www.playstation-europe.com
 Bildschirmtex/Sprachausgabe: dt./-
 Besonderheiten: Multitap, Dual Shock

Grafik	Sound / FX
sehr gut	sehr gut

Mehrspielerspaß	Steuerung
sehr gut	sehr gut

SPIELSPASS

88%



Die Spielszenen sehen recht gelungen aus und bieten allerhand unterschiedliche Höhepunkte.

Genre: **Simulation** | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: **erhältlich** | Hersteller: **Infogrames**

Karriere als Trainer

Anstoß Premier Manager

Auf dem PC-Sektor ein Kassenknüller, tut sich das Manager-Gewerbe auf der PlayStation doch etwas schwer. Infogrames wagt nun einen neuen Versuch.

Gleich zu Beginn stellt euch Anstoß vor die Qual der Wahl, ob ihr als Neuling im Trainergeschäft bei einem kleinen Club oder aber direkt als Coach eines Erstligisten einsteigen wollt. Interessanterweise könnt ihr ferner euer Glück neben der Bundesliga auch in der englischen Premier-League oder ihren Pendanten in Frankreich, Italien und Spanien versuchen. Leider fehlt dem Titel aber eine deutsche Lizenz, so dass man auf dem Transfermarkt rätselt über Namen wie



Voll durchdacht ist der wöchentliche Trainingsplan eurer Mannschaft.

Lazarizu, Jeremias oder Santa Cras brütet. Ansonsten beinhaltet Anstoß Premier Manager jedoch alles, was das Herz begehrt. Von der finanziellen Führung des Vereins, sprich Sponsorensuche, den Preisen des Kartenverkaufs und der Verpflichtung eines fuchsiges Merchandise-Managers bis hin zur sportlichen Einstellung der Mannschaft mitsamt den personellen Verstärkungen durch Transfermarkt und Talentsuche ist alles vorhanden. Bei der taktischen Feinarbeit der Spielweise eurer Truppe dürft ihr ferner völlig eigene Spielsysteme und Formationen, etwa ein 4-2-4 mit zwei zurückhängenden Spitzen oder Ähnliches, kreieren. Ebenfalls der Wirklichkeit naturgetreu nachempfunden ist der Trainingsplan eurer Recken, der aus jeweils zwei Unterrichtseinheiten am Vor- und am Nachmittag besteht. Das eigentliche Spielgeschehen kann bei Anstoß entweder in den bekannten Höhepunktszenen oder als Abfolge von Textkommentaren genossen werden.

Fazit: Anstoß ist EAs Bundesliga-2000-Manager, was die strategische Tiefe der Simulation betrifft, um eine Nasenspitze voraus, da man neben sportlichem Ehrgeiz ein gutes Gespür fürs Kapital mitbringen muss. Im Vergleich schneiden die Spielszenen zwar etwas schlechter ab, dafür geht die Bedienung dank der analogen Steuerung leicht von der Hand. (Tom S.)

Ballermann statt Ballermann!



Falcon Light Gun

FÜR PLAYSTATION™

- hohe Zielgenauigkeit durch Laser Zielsystem
- Falcon-Rückschlagfunktion für fühlbare Action

DM 99.95*



Micro Wizzard

FÜR PLAYSTATION™

- Turbofeuer für alle Tasten
- hochsensible Analog-Steuerung mit Rubber
- mikroschaltergesteuerter Thumb-Controller

DM 39.95*



Palm Pad Shock Controller

FÜR PLAYSTATION™

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

DM 29.95*

Infrarot Cyber Shock Controller

FÜR PLAYSTATION™

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

DM 69.95*



Das offizielle XPloder Cheat Buch

FÜR PLAYSTATION™

- Cheats für über 200 aktuelle Spiele
- nützliche Xploder-Tipps

DM 19.95*

* empfohlener VK-Preis

XPloder Code Hotline:
0190-82 46 75*
* (3,99 DM / Min.)

BLAZE®

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

e-mail: service@blaze.de

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter
74% Anstoß Premier Manager 07/00

- + hohe Aktionsvielfalt
- + leichte Benutzerführung
- keine DFB-Lizenz

74% Bundesliga 2000 03/00

- + gelungener Transfermarkt
- + DFB-Lizenz
- geringere Simulationstiefe

Anstoß Premier Manager

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

Grafik	Sound / FX
dürrtig	mittel
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS

74%

Genre: Geschicklichkeit | Spieler: 1-2 | Erscheint: Juni 2000 | Entwickler: Empire | Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer

In diesem Spiel dreht ihr am Rad

Spin Jam

Empire verfeinert ein bekanntes Spielkonzept mit eigenen, innovativen Ideen und herausgekommen ist dabei ein Knobelspielspaß der Extraklasse.

■ Wer sich nach Panikattacken à la Tetris sehnt, wenn der dringend benötigte Stein weit und breit nicht in Sicht ist, wird Spin Jam lieben und vergöttern. Spin Jam erinnert auf den ersten Blick stark an Taitos Bust-A-Move-Reihe. Auch hier schießt

ihr bunte Blasen nach oben, und sobald mindestens drei Blasen der gleichen Farbe nebeneinander positioniert werden, platzen diese. Ist es damit beim Vorbild schon getan, so fängt bei diesem Titel der Stress erst richtig an. Denn hier sammeln sich die Blasen mittig um ein Rad, und sobald diese kurz vor dem Bersten sind, öffnet sich auf der den Blasen gegenüberliegenden Seite ein Winkelfeld und alle darin angelagerten Blasen werden nach außen weggeschossen. In einem gewissen Abstand um das Rad in der Mitte sind halbkreisförmige farbige Auffangbecken aneinander gereiht. Wenn

nun mehrere Kugeln einer Farbe in solch einen Halbkreis derselben Farbe geschossen werden, dann platzt dieser. Alle andersfarbigen kommen zurück und lagern sich dort an, wo sie gerade auftreffen. Das Spiel ist dann beendet, wenn entweder alle Auffangbecken um den Kreis herum zum Platzen gebracht wurden oder sich zu viele Ballons um das Rad angelagert haben.

■ **Fazit:** Was sich recht kompliziert anhört, ist euch nach zwei Runden in Fleisch und Blut übergegangen und



■ Bei Spin Jam könnt ihr euren Gegner bis zur Weißglut bringen.

entwickelt ein absolutes Suchtpotential. Spin Jam ist endlich mal wieder ein erfrischend neues Denkspiel mit hohem Suchtfaktor. Die biedere Technik tut dem Vergnügen da keinen Abbruch. (Uwe K.)



■ Die gepunkteten Linien zeigen euch die Richtung, in welche die Kugeln weggeschleudert werden. Doch für welche Richtung soll man sich hier nur entscheiden?

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

86% Bust A Move 3DX 3/98

+ einfaches Gameplay
+ hoher Suchtfaktor
+ kultiger Zweispieler-Modus

84% Spin Jam 7/00

+ hohes Suchtpotential
+ erfrischend neues Spielkonzept
- mitunter extrem stressig

84% Kula World 5/98

+ abgefahrenes Konzept
+ 200+ Stages
- teilweise sehr komplexe Levels

Spin Jam



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

Grafik	Sound / FX
mittel	mittel

Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	sehr gut

SPIELSPASS
84%

Genre: Rennspiel | Spieler: 1-2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Crystal Dynamics | Schwierigkeitsgrad: mittel

Die Ritter des Rechts auf Schumis Pfaden

Walt Disney World Quest Magical Racing Tour

Auch ohne Samson und Co drehen Chip und Chap mächtig auf. Ihnen bleibt aber auch nichts anderes übrig, da sie mit ihrer tollpatschigen Art einigen Schaden angerichtet haben.

■ Um diesen groben Schnitzer wieder auszubügeln, müssen die beiden auf den 13 Strecken der Walt-Disney-Welt als Renn-

sieger hervorgehen. Dieses Spiel ist ein typischer Fun-Racer im Crash-Team-Racing-Stil, aber mit 13 lizenzierten Disney-Charakteren, wobei Chip und Chap die beiden bekanntesten darstellen. Während ihr im Abenteuer-Modus erst nach und nach sämtliche Strecken freispielt, stehen euch diese im Time-Trial und im Zweispieler-Modus schon von Beginn

an zur Verfügung. Die Strecken haben je einen eigenen thematischen Hintergrund und sind sehr schön designt. Überhaupt merkt man dem Produkt die Mitarbeit von Walt Disney an, denn das Spiel macht rundherum einen ausgewogenen Eindruck. Vor allem die Steuerung ist gut gelungen. Die Fahrzeuge (sowohl Karts als auch Boote und Schneemobile) reagieren sensibel, aber nicht nervös auf jede Lenkbewegung.

■ **Fazit:** Magical Racing Tour ist ein rundum gelungener Fun-Racer, einzig der Zweispieler-Modus kann technisch nicht



■ Im Zweispieler-Modus reduziert sich die Sichtweite drastisch. Der gesamte Hintergrund wird einfach schwarz. Das geht auch auf der betagten PS deutlich besser.

mit der Konkurrenz mithalten. Für Disney-Fans auf jeden Fall eine Empfehlung wert. (Uwe K.)



■ Die Gegner sind nicht von schlechten Eltern. Da hilft wirklich nur Vollgas und alle Turbo-Felder ausnutzen.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

90% Crash Team Racing 12/99

+ super Grafik
+ viele abwechslungsreiche Strecken
+ bis zu 4 Spieler

80% Muppet RaceMania 5/00

+ super Lizenz
+ witzige Charaktere
- durchschnittliche Steuerung

78% Magical Racing Tour 7/00

+ tolles Design
+ Walt-Disney-Lizenz
- nicht allzu umfangreich

Walt Disney World Quest: MRT



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

Grafik	Sound / FX
sehr gut	gut

Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	sehr gut

SPIELSPASS
78%

Gewinnspiel

Ubi Soft



Ubi Soft hat uns 5 Voll-Versionen, 10 Promo-Versionen sowie 5 Tassen und 5 T-Shirts mit dem Grandia-Logo zum Verlosen bereitgestellt. Ruft einfach an und sprecht den Satz "Ich will Grandia" unter folgender Nummer auf: 0190 / 59 58 56 (dieser Service der Computec Media AG kostet euch 1,21 DM/min). Oder schickt uns eine Postkarte mit dem Betreff "Grandia-Gewinnspiel".

Die Adresse lautet:
Redaktion PSG, Stichwort: Grandia-Gewinnspiel
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg.

Teilnahmeschluss ist der 19. Juli 2000.

Mitarbeiter der Firma Ubi Soft und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Viel Glück!

GEWINNSPIEL

THE DUKES OF HAZZARD

RACING FOR HOME



Ubi Soft hat uns rund ums Spiel 9 Pakete zur Verfügung gestellt. Zu gewinnen gibt es: 3 Modell-Fahrzeuge im Maßstab 1:25 sowie 6 Modell-Fahrzeuge in Matchbox-Größe. Zusätzlich legt Ubi Soft auf jedes Paket noch ein Spiel als Vollversion (PlayStation-Variante) mit drauf. Der Clou bei der Sache ist, dass alle 9 Modelle mit den Unterschriften der Stars der Serie, auf der das Spiel beruht, versehen sind. Ruft einfach an und sprecht den Satz "Ich will Duke" unter folgender Nummer auf: 0190 / 59 58 56 (dieser Service der Computec Media AG kostet euch 1,21 DM/min). Oder schickt uns eine Postkarte mit dem Betreff "Duke-Gewinnspiel".

Die Adresse lautet:

Redaktion PSG

Stichwort: „Duke-Gewinnspiel“

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg.

Teilnahmeschluss ist der 19. Juli 2000.

Mitarbeiter der Firma Ubi Soft und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausbezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Viel Glück!

+ PORTOFREI AB 150 DM + 1 JAHR GARANTIE +

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 Odyssey	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
Casper	Tekken 1 & 2 & 3
Croc 2	The Note
Diablo	The Last Report
Discworld 1+2	Tomb Raider 1
Dino Crisis	Tomb Raider 2
Excalibur	Tomb Raider 3
Gex 3D & Rayman	Turok
Granstream Saga	Turok 2
Hard Edge	Vandal Hearts
Heart of Darkness	Wild Arms
Guardians of the Galaxy	Warhammer: DO
Jade Cocoon	Zelda 64 uvm.

- über 500 Lösungshefte lieferbar -

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: 3,00 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	MC LAREN WHEEL Mit Rumble & Pedalen 144,99 DM	FERRARI WHEEL Mit Rumble & Pedalen 129,99 DM
SONY DUAL SHOCK Original von Sony 44,99 DM	POWERSHOCK Programmierbarer Joypad 34,99 DM	PANTHER GUN Goon kompatibel 39,99 DM	MASTER DRIVE Mit Rumble & Pedalen 79,99 DM	PSX+UMBAU Mit eingebautem Modchip! 269,00 DM
1MB MEMORY 12-Block 6,99 DM	2MB MEMORY 30-Block 19,99 DM	4MB MEMORY 60-Block 29,99 DM	8MB MEMORY 120-Block 24,99 DM	16MB MEMORY 240-Block 44,99 DM
32MB MEMORY 480-Block 32,99 DM	X-PLORER FX Chemical FX 1 (2000000) 89,99 DM	PRO CARRY CASE Blaue & Schwarze 59,99 DM	SONY CD-LEERHÜLLE Blaue & Schwarze 3,99 DM	ANTENNENANSCHLUSS F. Empfänger/Sender 24,99 DM
3-PIECER ADAPTER Dual Shock kompatibel 49,99 DM	DC JOYPAD Analog & Digital 49,99 DM	GAME BOOSTER CDX Auch für SCPH 1000 89,99 DM	PSX CASE Verschiebbares Gehäuse 49,99 DM	1MB LEERHÜLLE Blaue & Schwarze 2,99 DM
PAL BOOSTER NTSC zu PAL Converter 29,99 DM	PARALLEL-PORT Für SCPH 1000 34,99 DM	GAMESSTATION Für SCPH 1000 69,99 DM		

- Joypads / Controller -	
Standard Joypad	9,99 DM
Dual Twin Shock	29,99 DM
Dual Power Shock	34,99 DM
Sony Dual Shock	44,99 DM
Cybershock (Blaze)	59,99 DM
Evolution Pad	69,99 DM
Evolution System	119,99 DM
Shock2 Infrarot	59,99 DM
Arcade Pro Shock (Blaze)	69,99 DM
Micro Wizard (Blaze)	49,99 DM
Maes	24,99 DM
- Memory Cards -	
1MB (15 Block)	6,99 DM
8MB (120 Bl.)	24,99 DM
24MB (360 Bl.)	32,99 DM
32MB (480 Bl.)	39,99 DM
72MB (1080 Bl.)	79,99 DM
2MB (30 Bl.-Unkomprimiert)	19,99 DM
4MB (60 Bl.-Unkomprimiert)	29,99 DM
8MB (120 Bl.-Unkomprimiert)	44,99 DM

- Lightguns -	
Panther Gun	39,99 DM
Scorpion	59,99 DM
Avenger	89,99 DM
Real Arcade Gun	99,99 DM
Falcon	89,99 DM
- Lenkräder -	
Master Drive	79,99 DM
Dual Force	129,99 DM
Jordan GP	119,99 DM
Ferrari Lenkrad	129,99 DM
Mc Laren Wheel	144,99 DM
V3 Lenkrad	99,99 DM
- Kabel -	
RGB Kabel	8,99 DM
RGB+Audio	11,99 DM
Padverlängerung	8,99 DM
Linkkabel	8,99 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	89,99 DM
FIFA Soccer 2000	86,99 DM
Formel 1 2000	89,99 DM
Gran Turismo 2	89,99 DM
Grandia	89,99 DM
GTA 2	89,99 DM
ISS Pro Evolution	89,99 DM
James Bond	89,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Le Mans 24	92,99 DM
Medi Evil	44,99 DM
Medi Evil 2*	89,99 DM
Medal of Honor	89,99 DM
Metal Gear Solid	39,99 DM
Micro Maniacs*	89,99 DM
Mission Impossible	89,99 DM
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

Interner & Preisänderungen vorbehalten * Händleranfragen erwünscht * mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar * Bei Ausnahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnen wir 30,00 DM Pauschal

+++ WWW.GAMECENTRAL.DE +++

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%
Spin Jam	
Codemasters 7/00 S. 86	Fun 84%
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%

Tennis

SAMPRAS EXTREME TENNIS

Codemasters 8/98 S. 76	Fun 86%
Anna Kournikova Smash Court Tennis	
Namco/SCED 6/99 S. 88	Fun 79%
Tennis Arena	
Ubi Soft 8/98 S. 76	Fun 78%
Davis Cup Tennis	
Telstar 8/98 S. 76	Fun 73%
All Star Tennis '99	
Smart Dog/Ubi Soft 10/98 S. 68	Fun 71%

Snowboard

PHAT AIR - EXTREME SNOWBOARDING

Pony Canyon Inc./Funsoft 6/98 S. 47	Fun 87%
Cool Boarders 3	
989 Studios/SCED 12/98 S. 58	Fun 85%
Cool Boarders 4	
989 Studios/SCED 2/00 S. 44	Fun 80%
Snow Racer 98	
Laguna 5/98 S. 102	Fun 79%
MTV Snowboarding	
THQ 1/00 S. 90	Fun 75%

Eishockey

NHL 2000

Electronic Arts 11/99 S. 88	Fun 87%
NHL Championship 2000	
Radical Ent./Activision 12/99 S. 78	Fun 85%
NHL '99	
Electronic Arts 11/98 S. 39	Fun 85%
NHL '98	
Electronic Arts 8/98 S. 76	Fun 83%
NHL Breakaway	
Acclaim 8/98 S. 76	Fun 78%

Strategie

DUNE 2000

Westwood Studios 3/00 S. 64	Fun 92%
WARCRAFT 2	
EA/Blizzard 2/98 S. 55	Fun 92%
Warzone 2100	
Eidos 6/99 S. 44	Fun 90%
C&C 2: Alarmstufe Rot	
Westwood/Virgin 2/98 S. 55	Fun 89%
Populous - The Beginning	
Electronic Arts 3/99 S. 44	Fun 89%
C&C 2: Gegenschlag	
Westwood/Virgin 10/98 S. 82	Fun 87%
C&C: Tiberiumkonflikt	
Westwood/Virgin 2/98 S. 55	Fun 83%
Frontschweine	
Infogrames 7/00 S. 72	Fun 82%
Frontschweine Civilization II	
Microprose/Activision 4/99 S. 100	Fun 82%
Worms	
Team 17 6/98 S. 72	Fun 82%

Fußball

FIFA 2000

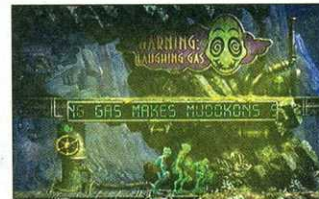
Electronic Arts 12/99 S. 84	Fun 90%
FIFA '99	
Electronic Arts 1/99 S. 56	Fun 90%
Frankreich '98: Die Fußball-WM	
Electronic Arts 6/98 S. 52	Fun 89%
ISS Pro '98	
Konami 10/98 S. 74	Fun 89%
FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	
Electronic Arts 2/98 S. 60	Fun 88%
Bundesliga Stars 2000	
Electronic Arts 9/99 S. 83	Fun 87%
ISS Pro Evolution	
Konami 3/00 S. 70	Fun 86%
Fußball Live!	
SCEE/SCED 12/99 S. 83	Fun 86%
Ronaldo V-Football	
Infogrames 7/00 S. 78	Fun 85%
UEFA Striker	
Rage/Infogrames 11/99 S. 86	Fun 85%



Action-Adventure

METAL GEAR SOLID

Konami 3/99 S. 52	Fun 95%
Soul Reaver: Legacy of Kain	
Crystal Dynamics/Eidos 7/99 S. 92	Fun 92%
Tomb Raider: The Last Revelation	
Core Design/Eidos 1/00 S. 48	Fun 90%
Tomb Raider 3	
Core Design/Eidos 1/99 S. 50	Fun 90%
Silent Hill	
Konami 8/99 S. 42	Fun 89%
Resident Evil: Nemesis	
Capcom 3/00 S. 68	Fun 87%
Grand Theft Auto: London 1969	
Take 2 6/99 S. 84	Fun 87%
Fear Effect	
Eidos 4/00 S. 86	Fun 87%
Tomb Raider 2	
Core Design/Eidos 8/98 S. 61	Fun 87%
Dino Crisis	
Capcom/Virgin 12/99 S. 40	Fun 86%



Jump & Run

ODDWorld ABE'S EXODUS

GT Interactive 11/98 S. 32	Fun 89%
GEX: DEEP COVER GECKO	
Crystal Dynamics/Eidos 5/99 S. 84	Fun 89%
Gex 3D: Enter the Gecko	
Crystal Dynamics/BMG Int. 4/98 S. 48	Fun 88%
Abe's Exoddus	
GT Interactive 8/98 S. 53	Fun 88%
Crash Bandicoot 3	
SCEE/SCED 12/98 S. 50	Fun 88%
MediEvil	
Millennium/SCED 10/98 S. 58	Fun 88%
Toy Story 2	
Activision 1/00 S. 78	Fun 87%
Spyro 2	
Insomniac Games/SCED 11/99 S. 90	Fun 87%
Spyro the Dragon	
Insomniac Games/SCED 11/98 S. 48	Fun 86%
Heart of Darkness	
Amazing Studios/Laguna 8/98 S. 52	Fun 86%



Beat 'em Up

TEKKEN 3

Namco/SCED 9/98 S. 53	Fun 91%
Bloody Roar	
Hudson/Virgin 2/98 S. 68	Fun 87%
Ehrgeiz	
Squaresoft 2/00 S. 72	Fun 86%
Dead or Alive	
Tecmo/SCED 7/98 S. 68	Fun 86%
Soul Blade	
Namco/SCED 3/99 Classic Nr. 1	Fun 85%
Tekken 2	
Namco/SCED 4/98 S. 77	Fun 85%
Street Fighter Alpha 3	
Capcom/Virgin 5/99 S. 100	Fun 82%
Star Gladiator	
Capcom/Virgin 3/99 Classic Nr. 1	Fun 82%
Rival Schools	
Capcom/Virgin 1/99 S. 60	Fun 80%
Bloody Roar 2	
Hudson Soft/Virgin 5/99 S. 96	Fun 78%



Rennspiele

GRAN TURISMO 2

Polyphony Digital/SCED 2/00 S. 34	Fun 94%
V-Rally 2	
Eden Studios/Infogrames 7/99 S. 112	Fun 93%
Gran Turismo	
Polyphony Digital/SCED 6/98 S. 48	Fun 93%
Formel Eins 99	
Studio 33/Psychosis 11/99 S. 46	Fun 92%
Ridge Racer Type 4	
Namco/SCED 4/99 S. 54	Fun 91%
WipeOut 3 Special Edition	
Psychosis 7/00 S. 80	Fun 90%
Crash Team Racing	
Naughty Dog/SCED 12/99 S. 54	Fun 90%
Need for Speed - Brenner 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%



Shoot 'em Up

COLONY WARS: RED SUN

SCED 3/00 S. 48	Fun 91%
Forsaken	
Acclaim 5/98 S. 72	Fun 90%
Colony Wars: Vengeance	
Psychosis 12/98 S. 84	Fun 89%
R-Types	
Irem/Virgin 12/98 S. 93	Fun 86%
Omega Boost	
SCED 8/99 S. 94	Fun 85%
One	
ASC/Visual C/BMG Int. 2/98 S. 64	Fun 85%
Soviet Strike	
Electronic Arts 6/98 S. 75	Fun 83%
Treasures of the Deep	
Black Ops Ent./SCED 6/98 S. 60	Fun 83%
Alien Trilogy	
Acclaim 6/98 S. 74	Fun 82%
Crime Killer	
Interplay/Acclaim 7/98 S. 74	Fun 82%



Platinum-Spiele

GRAN TURISMO

Polyphony Digital/SCED 6/98 S. 48	Fun 94%
Final Fantasy VII	
Squaresoft/SCED 3/99 S. 49	Fun 92%
Tekken 3	
Namco/SCED 9/98 S. 53	Fun 91%
Indiziertes Spiel 2	
Capcom 5/98 S. 74	Fun 89%
C&C 2: Alarmstufe Rot	
Westwood/Virgin 2/98 S. 55	Fun 89%
Oddworld Abe's Exoddus	
GT Interactive 11/98 S. 32	Fun 88%
FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	
Electronic Arts 2/98 S. 60	Fun 88%
Grand Theft Auto	
Take 2 6/99 S. 84	Fun 87%
WipeOut 2097	
Psychosis 2/98 S. 68	Fun 87%
WWF Warzone	
Acclaim 9/98 S. 64	Fun 87%

Basketball

NBA LIVE 2000

Electronic Arts 1/00 S. 58	Fun 89%
NBA Live '99	
Electronic Arts 1/99 S. 62	Fun 88%
NBA Fastbreak '98	
Visual Concepts/GT Int. 3/98 S. 71	Fun 86%
NBA Basketball 2000	
Radical Ent./Activision 12/99 S. 78	Fun 85%
NBA Pro '98	
Konami 4/98 S. 52	Fun 85%

Wrestling

WWF ATTITUDE

Acclaim 9/99 S. 88	Fun 90%
WWF Warzone	
Acclaim 9/98 S. 64	Fun 87%
WWF SmackDown!	
THQ 4/00 S. 99	Fun 86%
ECW Hardcore Revolution	
Acclaim 4/00 S. 98	Fun 85%
WCW Nitro	
THQ 7/98 S. 76	Fun 75%

Rollenspiele

FINAL FANTASY VIII

Squaresoft/SCED 10/99 S. 36	Fun 97%
Final Fantasy VII	
Squaresoft/SCED 3/99 S. 49	Fun 92%
Vagrant Story	
Square 7/00 S. 83	Fun 90%
Grandia	
Ubi Soft 4/00 S. 90	Fun 89%
Legend of Legaia	
SCED 7/00 S. 84	Fun 88%

Golf

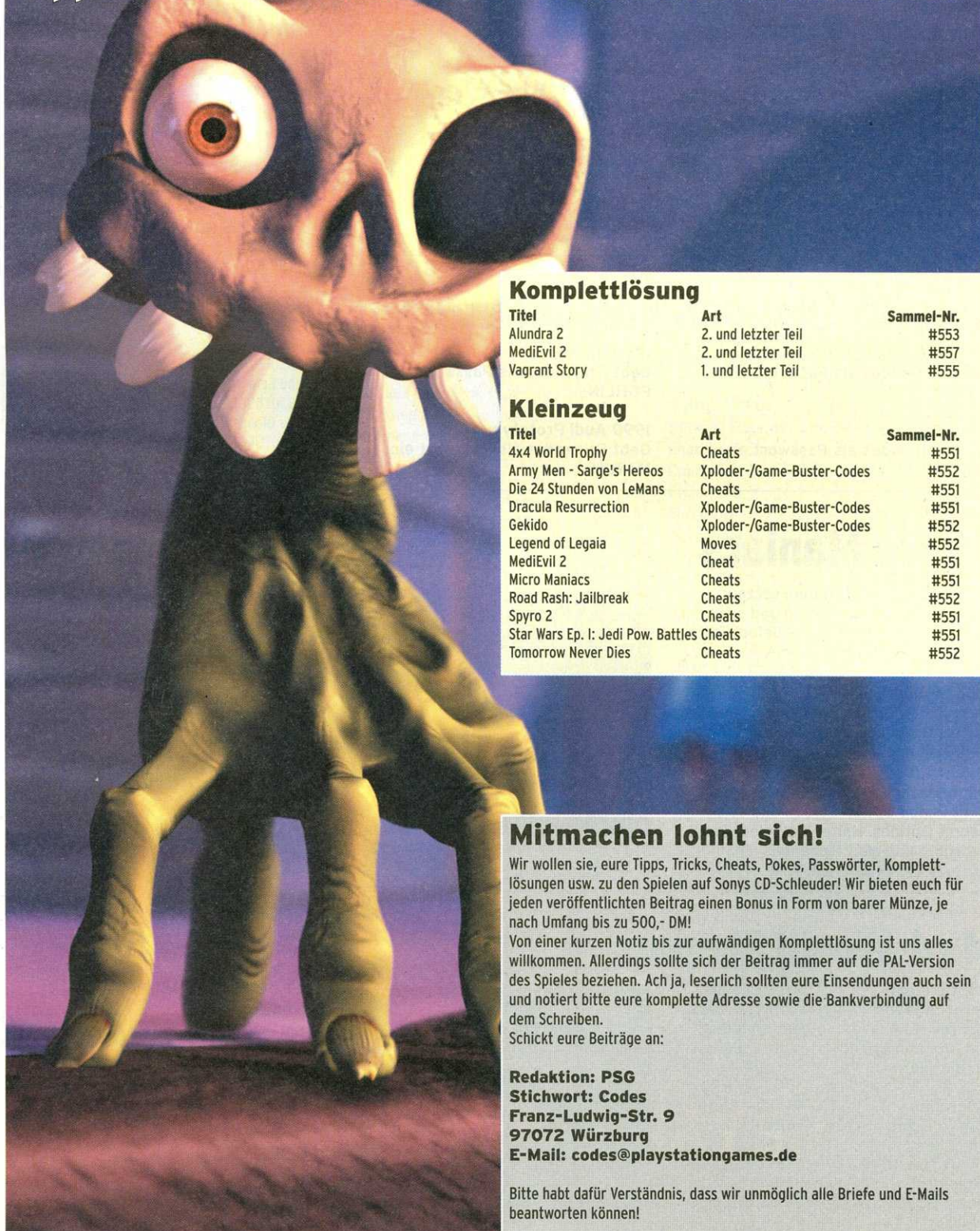
EVERYBODY'S GOLF 2

Camelot/SCCE 5/00 S. 88	Fun 88%
Everybody's Golf	
Camelot/SCCE 6/98 S. 66	Fun 87%
Tiger Woods '99	
Electronic Arts 3/99 S. 76	Fun 79%
Actua Golf 3	
Gremilin/Acclaim 1/99 S. 59	Fun 76%
PGA Tour '98	
Electronic Arts 8/98 S. 75	Fun 75%

PSG

7/00

Tipps & Trix zum Rausschneiden und Abheften



Komplettlösung

Titel	Art	Sammel-Nr.
Alundra 2	2. und letzter Teil	#553
MediEvil 2	2. und letzter Teil	#557
Vagrant Story	1. und letzter Teil	#555

Kleinzeug

Titel	Art	Sammel-Nr.
4x4 World Trophy	Cheats	#551
Army Men - Sarge's Heroes	Xploder-/Game-Buster-Codes	#552
Die 24 Stunden von LeMans	Cheats	#551
Dracula Resurrection	Xploder-/Game-Buster-Codes	#551
Gekido	Xploder-/Game-Buster-Codes	#552
Legend of Legaia	Moves	#552
MediEvil 2	Cheat	#551
Micro Maniacs	Cheats	#551
Road Rash: Jailbreak	Cheats	#552
Spyro 2	Cheats	#551
Star Wars Ep. I: Jedi Pow. Battles	Cheats	#551
Tomorrow Never Dies	Cheats	#552

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!

Cheat

MediEvil 2

Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein, um das Cheat-Menü zu aktivieren:

△, O, △, O, O, △, ←, O, ↑, ↓, →, O, ←, ←, △, →, O, ←, ←.



Cheats

Spyro 2

Spyros Farbe verändern:

Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein:

Blau: ↑, →, ↓, ←, ↑, L1, L2, R1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑.

Rot: ↑, →, ↓, ←, ↑, L1, L2, R1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, O.

Grün: ↑, →, ↓, ←, ↑, L1, L2, R1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, △.

Gelb: ↑, →, ↓, ←, ↑, L1, L2, R1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.

Schwarz: ↑, →, ↓, ←, ↑, L1, L2, R1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.

Pink: ↑, →, ↓, ←, ↑, L1, L2, R1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, □.

Big-Head-Mode:

Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein:

↑, ↑, ↑, ↑, R1, R1, R1, R1, O.

Gems:

Haltet alle vier Schultertasten gleichzeitig gedrückt. Ihr bekommt dann die Position des nächsten Gem angezeigt.

Crash-Team-Racing-Demo:

Haltet im Titel-Screen L1 + R2 gedrückt, gebt dann □ ein.

Cheats

Die 24 Stunden von LeMans

Fahrzeuge und Strecken:

Gibt Folgendes als Passwort ein:
TATOO

1999 BMW:

Gibt Folgendes als Passwort ein:
POHLIN

1999 Toyota:

Gibt Folgendes als Passwort ein:
PINOU

1999 Audi Prototyp:

Gibt Folgendes als Passwort ein:
MAYOU

Cheats

Micro Maniacs

Die Specials auf Maximum setzen:

Geht in den Option Screen und selektiert Secret Options. Haltet die Select-Taste gedrückt und gebt Folgendes ein:

□, X, R1, O, ↑, □, ↓, ↑, ↓, X, □.

Motion-Blur-Mode:

Geht in den Option Screen und selektiert Secret Options. Haltet die Select-Taste gedrückt und gebt Folgendes ein:

△, O, →, △, ↑, →, O, ↑, □.

Gegnerische AI verstärken:

Geht in den Option Screen und selektiert Secret Options. Haltet die Select-Taste gedrückt und gebt Folgendes ein:

O, ↑, △, O, ←, △, □, □, X, ↓.



Cheats

4x4 World Trophy

Gebt die entsprechenden Wörter als Namen ein, um den Cheat zu aktivieren.

Upgrades:

MAD HOOKUP

Strecken:

LEAD TO ROME

Divisions:

SAD CLOWN

Stunt-Modus:

TURN TRICKS

Sumo-Modus:

YOKOZUNA

Senseless:

GUNT HERR

Alle Cheats:

ZAKARY X



Xploder-/Game-Buster-Codes

Dracula Resurrection

■ PAL2NTSC:

35ABBC49CEED

Stoppuhr 00:00:00

35AAAF45CEED

Alle Gegenstände

(L2-Taste auf Pad im Port 2 drücken):

75ADE113CCCC

B5BEBED3CECD

15B30F27CECE

Kerze:

35B30F27CECE

Habe Zwillie:

35B30F2BCECE

Habe Schlangenring:

35B30F2FCECE

Habe Panflöte:

35B30F33CECE

Habe Eispickel:

35B30F37CECE

Habe Holzknüppel:

35B30F3BCECE

Habe Messer:

35B30F3FCECE

Habe Türknauf:

35B30F43CECE

Habe rostigen Schlüssel 1:

35B30F4BCECE

Habe rostigen Schlüssel 2:

35B30F4FCECE

Habe Messingzylinder:

35B30F53CECE

Habe Enterhaken:

35B30F57CECE

Habe Leierschlüssel:

35B30F5BCECE

Habe Globusschlüssel:

35B30F5FCECE

Habe Brecheisen:

35B30F63CECE

Habe Brett:

35B30F67CECE

Habe skelettierten Arm:

35B30F6BCECE

Habe Stange mit zwei Ösen:

35B30F6FCECE

Habe s-förmiges Eisen:

35B30F73CECE

Habe Laterne:

35B30F77CECE

Cheats

Star Wars Episode I: Jedi Power Battles

■ Cheat-Menü:

Im Main-Menü markiert ihr die Option New Game.

Haltet dann die L1-Taste gedrückt.

Gibt nun Folgendes ein:

X, O, △, O, O, X, X, △.

Startet dann ein neues Spiel, sucht irgendeinen Charakter aus und betätigt die Schultertasten. Lasst euch überraschen.



Xploder-/Game-Buster-Codes**Gekido****■ PAL2NTSC:**

8009 AE78 0000

Unendlich Munition, nach Aufnahme:

8001 AAC8 0000

Unendlich Zeit:

8001 C9F4 0000

8001 C9F8 0000

Unendlich Energie Spieler 1:

800B B4DE 0666

800B B4E0 0666

Unverwundbar Spieler 1:

800B B508 0044

Unendlich Energie Spieler 2:

800B B67E 0666

800B B680 0666

Unverwundbar Spieler 2:

800B B6A8 0044

Unendlich Energie Spieler 3:

800B B81E 0666

800B B820 0666

Unverwundbar Spieler 3:

800B B848 0044

Unendlich Energie Spieler 4:

800B B9BE 0666

800B B9C0 0666

Unverwundbar Spieler 4:

800B B9E8 0044

Cheats**Tomorrow Never Dies****■** Pausiert ein Spiel und gebt die entsprechenden Tastenkombinationen ein.**Medical Kits:**

Select, Select, O, O, Δ, Select.

Alle Waffen:

Select, Select, O, O, L1, L1, R1, R1.

Debug-Mode:

Select, Select, O, O, L2, R2, L2.

Debug-Mode deaktivieren:

Select, Select, O, O, R2, L2, R2.

Energie auffüllen:

Select, Select, O, O, ↑, ↑, ↓.

Ghost-Mode:

Select, Select, O, O, Δ, Δ, Δ, Δ.

Level-Select:

Select, Select, O, O, L1, L1, O, L1, L1.

Toggle-Spy-Camera:

Select, Select, O, O, R2, R2.

Mission erfolgreich beenden:

Select, Select, O, O, Select, O.

Xploder-/Game-Buster-Codes**Army Men -****Sarge's Heroes****■ Unendlich Gesundheit:**

8010 5928 012C

Munition (Boot-Camp):

8014 2FD6 03E7

8014 2E76 03E7

8014 3086 03E7

8014 2F26 03E7

8014 3136 03E7

8015 3296 270F

Munition:

D007 5032 00A3

8007 5036 2400

D007 756A 0082

8007 756E 2400

Noch mehr Munition:

D007 5020 FFFF

8007 5020 0001

D007 753C 001C

8007 7548 0001

**Moves****Legend of Legaia**

Hier eine umfangreiche Move-Liste zu den Charakteren aus Legend of Legaia. Bedenkt, dass diese erst erlernt werden müssen, um sie einsetzen zu können.

Galas Moves:

Back Punch: ←, →, ←.

Battering Ram: ←, →, ↓.

Biron Rage: →, →, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ←, ←.

Black Rain: ↑, ←, ↓, ↓.

Bull Horns: ←, ↑, →, ↓, ←.

Electro Thrash: ↑, ←, ↓, →, ←.

Explosive Fist: →, →, ←, ←, ←.

Flying Knee Attack: ↓, ↑, ←.

Guillotine: ←, ↑, ←.

Head Splitter: ←, ↑, ↑.

Iron Head: ↑, ↓, ↓.

Lightning Storm: →, →, ↑, ←.

Neo Raising: ←, ←, →, ↑, ←.

Neo Raising X2: ←, →, ←, ↑, ←, ←, →, ↑.

←.

Side Kick: ↓, ↓, ↑, ↑.

Thunder Punch: →, →, ←.

Noas Moves:

Acrobatic Blitz: ↑, ↑, ↓, ↓.

Bird Step: ↓, ↓, ↓, ↑.

Blizzard Bash: →, ←, ↓, ↓.

Dolphin Attack: →, →, ←, →.

Frost Breath: ←, ←, →, →.

Hurricane Kick: ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, →.

Lizard Tail: →, ↑, ↓, ↑.

Mirage Lancer: →, →, ↑, ↑.

Noa's Ark: ←, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↑, ↓, →.

Rushing Gail: ↑, ↑, ←, ↓, →.

Sonic Javelin: →, ↓, →.

Super Javelin: ↑, ↑, ←, ↓, →, ↓, →.

Super Tempest: →, →, ←, →, →, ←, ↑, ↑.

↑.

Swan Driver: ↓, ↑, ↑, ↑.

Tempest Break: →, →, ←, ↑, ↑, ↑.

Tough Love: ↓, ↑, ↓, ←, →.

Vulture Blade: ←, ←, →, ←, →.

Vahns Moves

Burning Flare: →, ↓, ←, ↓, ←.

Charging Scorch: ↓, →, ↑.

Cross Kick: ↓, ↓, ↓, ↑.

Cyclone: ↓, ↑, ↑, ↑.

Fire Blow: →, →, ↓, ←.

Hurricane: ↑, ↑, ↓, ↓.

Hyper Elbow: ←, →, ←.

PK Combo: ↓, ↑, ↑, ←.

Power Punch: ←, ←, ↓.

Pyro Pummel: ←, →, ↑, ←.

Rolling Combo: ↑, ↓, →, ←, ←, ↓, ↑, ↑, ←.

Slash Kick: ↑, ↓, ←.

Spin Combo: ↑, ↓, →, ←.

Somersault: ↑, ↓, ↑.

Tornado Flame: →, →, ←.

Vahns Craze: →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, →, ↓, ←.



Cheat

MediEvil 2

Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein, um das Cheat-Menü zu aktivieren:

△, O, △, O, O, △, <, O, ↑, ↓, →, O, <, <, △, →, O, <, <.



Cheats

Spyro 2

Spyros Farbe verändern:

Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein:

Blau: ↑, →, ↓, <, ↑, L1, L2, R1, R2, ↑, <, ↓, →, ↑.

Rot: ↑, →, ↓, <, ↑, L1, L2, R1, R2, ↑, <, ↓, →, ↑, O.

Grün: ↑, →, ↓, <, ↑, L1, L2, R1, R2, ↑, <, ↓, →, ↑, △.

Gelb: ↑, →, ↓, <, ↑, L1, L2, R1, R2, ↑, <, ↓, →, ↑, ↑.

heiten. Versucht sie mit Hilfe des Auzuges in die Grube zu stürzen.

den Hebel vorne im Screen, um eine Plattform zu aktivieren. Erklimmt diese und nutzt sie, um den Kopf des Gegners zu verletzen.

Attackiert seine Beine, um ihn an der Beben-Attacke zu hindern, und springt geschickt, um den Feuerangriffen aus dem Weg zu gehen. Versucht dann an seinen Kopf zu gelangen und greift an.

■ Wie bekämpfe ich das dritte Mal Mephisto?

Geht seinen Strahlenangriffen aus dem Weg, indem ihr euch stets in Bewegung haltet. Attackiert dann die Schrauben von links, dann rechts, dann in der Mitte. Nun muss sein Kopf attackiert werden. Nutzt hierzu die Sunburst-Attacke im richtigen Moment.



■ Deckt euch stets mit den wichtigen Goodies ein. Falscher Geiz kann tödlich enden.

■ Wie gehe ich gegen den Croco-Mushroom vor?

Lasst euch nicht beißen und schlägt sofort nach einer Attacke schnell zu. Nach dem Schlag zieht ihr euch sofort zurück und wartet auf die nächste Gelegenheit.

■ Wie besiegt man Ring of Eyes in der Unterwasserhöhle?

Vorsicht! Solltet ihr die Kreatur berühren, schädigt euch dies. Greift gezielt die kleineren Augen an, um dann das große zu erledigen.

■ Wie besiegt man die Eye-Bomber in der Unterwasserhöhle?

Mit normalen Attacken kommt man nicht weit. Benutzt deren Waffen gegen sie selbst, schnappt euch die Bomben und werft sie auf das große Auge. Notfalls müsst ihr diese selbst entzünden. Das Auge wird nur geschwächt, wenn ihr die Bombenwürfe richtig timt.

■ Wie besiegt man die Piercing Eyes?

Geht den Laser-Strahlen aus dem Weg. Attackiert so, dass ihr möglichst immer alle Augen gleichzeitig trifft. Dies erspart Arbeit. Legt euer Hauptaugenmerk wieder so fest, dass zuerst die kleineren Augen vernichtet werden, bevor ihr an das größere herangeht.

■ Wie bekämpft man Haie?

Um den gewaltigen Bissen zu entrinnen, solltet ihr euch im oberen Teil aufhalten. Beschießt die blaue Statue mit eurem Siren-Ring. Hierdurch erhaltet ihr Minen, die ihr dann zwischen euch und dem Hai positioniert. Nun sollte sich die Mine schnell in einem hungrigen Haischlund wiederfinden. Mit dem Ring zündet ihr den Sprengsatz.

■ Wie bekämpft man Anubus?

Geht den Laser-Strahlen aus dem Weg. Bleibt stets in Bewegung. Sobald das Ungetüm die Erde beben lässt, solltet ihr

■ Wie bekämpfe ich Heart of Evil?

Seinen Attacken entrinnt ihr nur durch Springen. Versucht euch so zwischen den Strahlenläufen zu positionieren, dass ihr nicht verletzt werdet. Greift dann schnell nach den Attacken das Herz an.

■ Wie bekämpft man Red Fang?

Versucht seinen Attacken auszuweichen und ihn im Lauf zu erwischen.

■ Wie bekämpfe ich Mantis Diaz?

Nur sein Kopf ist verwundbar. Versucht deshalb stets den Moment zum Angriff zu nutzen, nachdem er seine Stacheln eingesetzt hat.

■ Wie bekämpft man Zeppo?

Dieser ist nur verwundbar, wenn er sich durch seine eigenen Attacken kurz selbst verletzt hat. Nutzt dann eure Gelegenheit.

■ Wie bekämpft man Mephisto x 4?

Sobald dieser kurz sichtbar wird, um eine Attacke zu starten, ist er angreifbar. Schlagt hart zu, denn dann hat er wenig Gelegenheit, selbst die Initiative zu ergreifen.

■ Wie bekämpfe ich den großen Mephisto?



■ Vergesst nicht die Puzzle-Teile gegen neue Attacken einzutauschen.



Geheimtipp zum Weitersagen:

50%

Preisersparnis im PSG-Miniabo

Brandheißer Insidertipp: Testen Sie zwei Ausgaben von PSG zum Preis von einer.

Einfach anrufen: 01805/95 95 06

0,24 DM/Min.

PSG YOUR PROFESSIONAL
SECRET GUIDE

Gefällt Ihnen PSG, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 5,25 frei Haus - Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PSG wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

PSG

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN FÜR
PLAYSTATION GAMES

EHEMALS
PlayStation
EXTRA GAMES

Driver 2

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

Tenchu 2

SCHLEICHENDER TOD: spektakuläre Fortsetzung des Ninja-Abenteuers

Ausgabe
05/2000

DM 5,99

DRITTE - nur 25,- bei 4.500
RUHE - nur 25,- bei 4.500
SE 5,90 ab 19.00 - Platz 515,-



GRATIS!
2 SUPERPOSTER:
Cold Blood und
Rayman 2

Kampf bis zum Sieg

Vagrant Story

Vieles passiert in den Tiefen der Stadt LeMonde. Ashley Lionet steht vor einer Menge Herausforderungen. Wir begleiten euch auf seinen ersten Schritten und zeigen, was zu tun ist.

■ Zuallererst solltet ihr euch daran gewöhnen, dass euer Hero sich selbst mit Lebensenergie wieder regeneriert. Dies geht zwar sehr langsam vonstatten, aber wertvolle Lebenspunkte tropfen nach. Solltet ihr nun einmal angeschlagen werden, kann es sinnvoll sein, den Charakter einfach ein paar Minuten in einer Ecke stehen zu lassen. Hierdurch lässt sich das eine oder andere Goodie aufsparen. Solltet ihr den Heilzauber schon innehaben,

könnt ihr euch mit diesem heilen.

Zwar werden Magiepunkte verbraucht, aber diese regenerieren sich ein wenig schneller als vergleichbare HP.

■ Im Weinkeller befindet sich ein Dummy in einer Rittersrüstung. Lasst diesen keinesfalls links liegen, sondern nehmt euch den Gesellen gehörig zur Brust. Das soll heißen, ihr trainiert an dem Ritter eure Chains. Hier erlernt ihr, ohne Verluste eurer HP hin-



■ Nach dem Kampf mit dem Minotauren solltet ihr zurück in den davorliegenden Raum gehen. Hier befindet sich nun ein Dummy in Form einer Rüstung. Übt an diesem die Kombination der Chain-Schläge. Mit etwas Übung kann hierdurch jedem Gegner gewaltiger Schaden zugefügt werden, vorausgesetzt ihr beherrscht das Timing.

nehmen zu müssen, wie und wann ihr die Angriffe derart gut timt, um Mehrfach-Schlagkombinationen auszuführen.

■ Überprüft stets eure Waffenbindungen.

■ Sobald ihr einen Raum betretet, kann per Start-Taste das Geschehen eingefroren werden. Schaut euch dann mit Hilfe der Ego-Perspektive genau alles an.

■ Versucht nicht vor Gegnern davonzulaufen, auch wenn eure Lebensleiste bedenklich ist, denn oft bekommt ihr auf der Flucht sehr viele Schläge ab.

■ Legt euch die Specials gezielt auf die Aktionstasten. Mit dem richtigen Timing kann nun einem Gegner mehrfach Schaden zugesetzt werden. Zwar wird die RISK-Leiste dadurch beeinflusst, aber mit einem Schlag locker mal zwölffach zuschlagen zu können hat hier einen größeren Vorteil. Zusätzlich werden neue Fähigkeiten schneller erlernt.

■ Achtet trotz allem immer auf die RISK-Anzeige. Sollte diese zu hoch sein, sinkt die Trefferquote dramatisch ab. Nutzt die betreffenden Items, um den RISK-Wert zu mindern.

Hierdurch erhöht ihr wiederum die Wahrscheinlichkeit, gute Treffer zu landen.

■ Betretet ihr einen Raum mit Gegnern verschiedener Klassen, solltet ihr versuchen, entsprechend eure Waffe zu tauschen, bevor ihr euch auf Mischkämpfe einlasst.

■ Vergesst nicht die Kristalle an die Waffen zu binden. Bestimmte Widersacher lassen sich hierdurch leichter eliminieren. Beispielsweise solltet ihr ein Drachen-Kristall an eure Waffe binden, falls ihr in die Auseinandersetzung mit einem Drachen kommt. Durch diese Bindung wird der Schaden an dem Untier wesentlich höher ausfallen als mit anderen Todbringern.

■ Merkt euch nach Möglichkeit immer die Stellen mit Fallen. Notfalls auf einem Stück Papier mitschreiben. Später bekommt ihr jedoch auch einen Zauber, der die Fallen, sofern vorhanden, in den Räumen markiert und dauerhaft sichtbar macht.

■ So einfach es auch klingen mag, aber jeder Speicherpunkt sollte genutzt werden.



■ Schon im Kampf mit dem Minotauren wird schnell klar, dass viele Spiel entscheidende Kämpfe nur durch die richtige Taktik (Auswahl der Angriffsziele) sowie den richtigen Standort zu bewältigen sind.



TIPPS SOLLTE MAN SICH VOM eXperten GEBEN LASSEN

In Ausgabe 7/8
fünf ausführliche
Komplettlösungen zu
aktuellen Top-Games

Aufwendig gezeichnete
Übersichts-Karten

Jede Menge Kurztipps,
Cheats und Codes zu
verschiedenen Spielen

Alle zwei Monate neu!

games eXpert -
das Komplettlösungs-
Magazin für
PlayStation-Spiele

590 Tipps, 84 Levelkarten für die PLAYSTATION

NEU! ab 6,90 €

games eXpert Juli/August 7/8 2000
Das Komplettlösungs-Magazin für die PLAYSTATION

590 TIPPS
+84
exklusive Levelkarten
für alle aktuellen
PLAYSTATION-Hits

Komplett gelöst!
Star Wars
Jedi Power Battles
Mit über 100 Tipps & 13 Karten
zum Sieg über Darth Maul

Need for Speed: Porsche
Mit unseren Fahrtrips schaffen Sie den Testfahrer-Modus!
ALLE 23 STRECKENKARTEN

GALERIANS
Das Geheimnis um Rions Vergangenheit auf 20 Seiten komplett gelöst

EURO 2000
Mit 44 Tipps zur Meisterschaft

V-RALLY 2
Alle Strecken des Platinum-Titels



Das Kultspiel komplett gelöst

MediEvil 2

Teil 2

STÄHLERNE BOXER

Dan tauscht seine klapprigen Knochen gegen einen Mike-Tyson-Körper.



1. In diesem Boss-Fight tretet ihr gegen den stählernen Schläger zu einem Kampf um Leben und Tod an. Er ist ein großer, starker Kontrahent, dem ihr nur mit einer Kombination von schnellen hohen und tiefen Schlägen beikommt. Versucht nicht, ihn mit denselben Schlägen zu erledigen, denn das kostet nur Lebensenergie. Um den Fight gewinnen zu können, müsst ihr stets auf eure Deckung

achten. Erwischt euch der stählerne Schläger mit einem Punch, solltet ihr versuchen, gleich nach hinten auszuweichen. Diese Taktik ist besonders dann von Vorteil, wenn eure Energie zu Ende geht. Zieht euch einfach zurück, bis die 44 Sekunden einer Runde vorbei sind.

2. Nach jeder Runde dürft ihr alle eure Körperteile wieder einsammeln, die ihr in der Auseinandersetzung verloren habt. Erledigt einfach alle Trolle, die um den Ring herumlaufen, und ihr bekommt eure Körperteile zurück.

3. Wenn eure Hiebe auf den stählernen Schläger Wirkung zeigen, verliert er ebenfalls Arme und Beine. Zum Glück kann er sie aber nicht zurückbekommen. Hat er sämtliche

Glieder verloren, bearbeitet ihr als Nächstes seinen Kopf so lange, bis er zu Boden geht. Sobald er k.o. vor euch liegt, könnt ihr euch eures Sieges sicher sein. Nun ist es an der Zeit, ein paar Vampire in Wulfrom Hall zu erledigen.



Dan macht eine kleine Pause und besorgt dem Professor einige Körperteile, aus denen er einen starken Kämpfer zusammenbaut.

Am Anfang des Levels habe ich von Winston einige Bomben erhalten. Wie benutze ich sie am effektivsten?

Ihr könnt diese Waffe dazu nützen, einem Gegner eine Falle zu legen, oder sie in hohem Bogen auf näher kommende Feinde schleudern. Haltet aber immer gut Abstand, sonst zieht es euch ebenfalls Energie ab.

Ich stehe am Anfang des Levels und finde den Professor nicht. Wo ist er?

Der Level ist in dem Laboratorium des Professors integriert. Dreht euch am Ende des Korridors nach rechts und geht durch die Tür. Dort findet ihr den schlaunen Mann.

Wo finde ich die benötigten Körperteile?

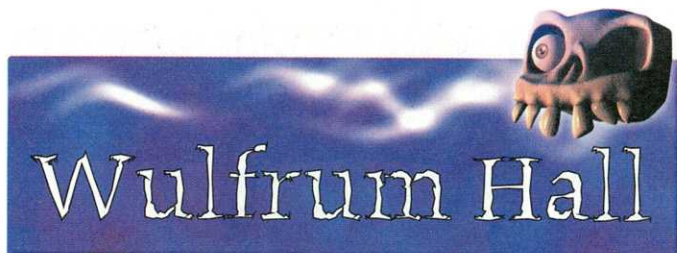
Geht in das Hauptgebäude zurück und haltet euch rechts. Dort sollte sich eine Tür befinden, die euch in einen anderen Bereich des Labors führt. In diesem so genannten Achterbahn-Raum findet ihr alle Körperteile, die ihr benötigt: den Torso, ein linkes und ein rechtes Bein, einen linken und rechten Arm und – oh mein Gott – sogar einen Hintern. Allerdings müsst ihr eine Gruppe von Monstern erledigen, die im Besitz der Körperteile ist. Da ihr immer nur ein Stück tragen könnt, müsst ihr euch sputen, um alle Glieder innerhalb des Acht-Minuten-Zeitlimits zu erhalten. Sobald ihr ein Teil eingesammelt habt, bleiben nur 20 Sekunden Zeit, um es beim Professor abzuliefern. Schafft ihr es nicht, müsst ihr es erneut holen.

Wo finde ich den Kelch in diesem Level?

Ihr bekommt den Kelch in der Haupthalle des Laboratoriums auf der kleinen Holzhütte. Sobald ihr 100% erreicht habt, gelangt ihr über die oberen Schienen auf das Dach, wo der Kelch liegt.

Gibt es in diesem Level noch andere Geheimnisse oder Items?

In diesem Level befinden sich noch ein Silber-Schild, ein Regenerationspunkt und eine Lebensflasche. Außerdem warten in einem kleinen Bonus-Raum noch zwei Schatztruhen auf euch, die ihr nur mit der Dan-Hand einsammeln könnt. Bevor ihr in dieses Zimmer lauft, solltet ihr alle Gegner ausgeschaltet haben. Die acht Minuten dürften vollkommen ausreichen, alle Feinde zu erledigen und den Geheim-Raum zu untersuchen.



Dan trifft hier seine stärksten Gegner: Vampire. Auch die kleinen anhänglichen Mädchen würden Chucky alle Ehre machen.

Der Professor hat mir ein Breit-Schwert gegeben. Wie setze ich es am besten ein?

Diese Waffe ist eine kräftigere Version des Schwertes, welches ihr am Anfang erhalten habt, und ihr könnt damit wesentlich mehr Schaden anrichten. Das Breit-Schwert ist eine der mächtigsten Waffen im ganzen Spiel, denn eure Feinde gehen schon nach wenigen Schlägen damit zu Boden. Zusätzlich zu der normalen Attacke dürft ihr das Schwert mit Magie aufladen, um somit seine Wirkung noch zu verstärken. Allerdings hat jede Macht ihren Preis. Sobald ihr das Schwert gezückt habt, degeneriert die Kraft der Waffe, bis die Prozent-Anzeige auf Null sinkt. Nur der Händler erneuert euch die Kraft des Schwertes gegen bare Münze.

Ich habe keinen Schlüssel für die Eingangstür. Wie komme ich hinein?

Setzt Dans Kopf mit L1 und Dreieck auf eine Hand. Springt in den rechten Graben vor dem Haus und klettert durch das Fenster nach innen (Punkt A auf der Karte). Schnappt euch im Inneren den Schlüssel und nehmt euch vor dem Quasimodo-Verschnitt in Acht.

Okay, ich habe den Schlüssel. Aber wie komme ich wieder zurück?

Sobald ihr den Schlüssel habt, aktiviert ihr den Schalter auf dem Boden. Dieser bewegt einen kleinen Aufzug zu euch, in den ihr hineinspringt und euch zu Punkt B auf der Karte vorschlägt. Klettert hier über die Bücherregale nach oben und springt durch das Fenster zurück zu Dan. Setzt den Kopf wieder auf und öffnet die Haupttür.

Mit dem Schlüssel bin ich in das Haus gekommen. Was mache ich als Nächstes?

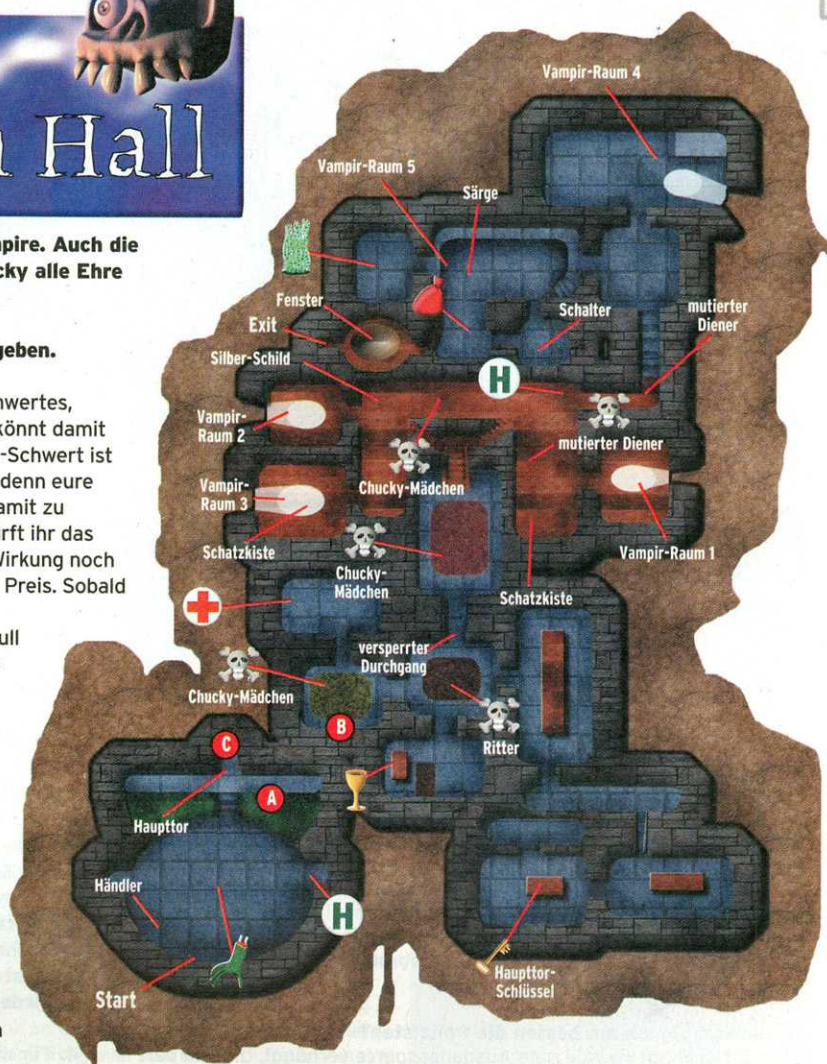
Als Erstes solltet ihr sämtliche Räume auf der unteren Ebene untersuchen. Hier findet ihr einige nützliche Gegenstände und könnt euer mächtiges Breit-Schwert an den Rittern ausprobieren. Danach ist es Zeit, die zweite Ebene dieses Levels zu durchforsten. Öffnet den verschütteten Durchgang mit der Waffe, um über die Treppe eine Etage höher zu gelangen.

Wie töte ich die Vampire in Raum 1?

Um die Vampire zu töten, bedient ihr euch der simpelsten Methode. Zerstört einfach den Bretterverschlag an den Fenstern und rutscht die Särgen in das hereinfallende Tageslicht. Achtet darauf, dass euch die brennenden Monster nicht erwischen, denn das kostet euch sonst etwas Energie.

Wie töte ich die Vampire in Raum 2?

Zerstört zuerst den Bretterverschlag an den Fenstern. Schiebt dann den am nächsten stehenden Sarg ins Tageslicht. Um den zweiten Vampir zu töten, benötigt ihr eine Holzbox, welche ihr auf der anderen Seite des Zimmers findet. Schiebt die Box an die nördlich gelegene Wand, wo ihr ebenfalls einen kleinen Lift aufbaut, der sich nach oben bewegt, sobald ihr euch darauf stellt. Schiebt den Sarg auf den Lift, fahrt nach oben, rutscht anschließend den Sarg schnell auf die Box und bewegt Beides an die Seite mit dem Sonnenlicht. Jetzt müsst ihr nur noch den Sarg in das Licht schieben, schon öffnet sich die Tür wieder.



Wie töte ich die Vampire in Raum 3?

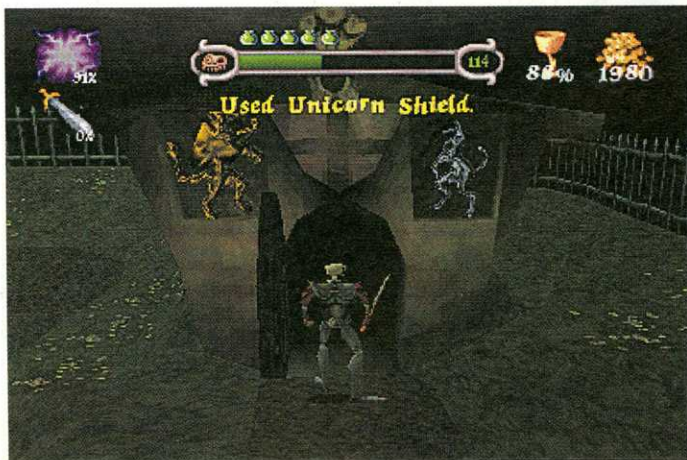
Beleuchtet den Raum mit Tageslicht, indem ihr das Fenster an der rechten Treppe öffnet. Über die Plattformen gelangt ihr zu einer weiteren Luke, die ihr ebenfalls von den Brettern befreit. Schiebt jetzt die Särgen so nach unten, dass sie hinter der Reihe Kisten landen. Nehmt euch aber in Acht! Wenn die Glocke klingelt, erwachen die Monster für kurze Zeit. Sind beide Särgen unten, schiebt ihr die Kisten nach vorne, bis der Vampir in den tödlichen Strahlen aufflammt.

Wie töte ich die Vampire in Raum 4?

Lauf zu dem Lift, fahrt nach oben und entfernt die Planken vor dem Fenster. Haltet euch nun links und geht über die Planken zu den Särgen. Hebt die Behälter in den Abgrund und lockt die Blutsauger auf den Lift. Verwendet die Holzkisten, um die Vampire in die richtige Richtung zu dirigieren.

Wie töte ich die Vampire in Raum 5?

Die letzten Vampire sind am einfachsten zu erledigen. Klettert den Raum erst ganz nach oben und öffnet die Planken vor dem Fenster, damit Sonnenlicht in den Raum fällt (Markierung auf der Karte). Kehrt danach zu den drei Vampirsärgen zurück und schiebt sie durch die Öffnung in den Raum nebenan. Nehmt euch wieder vor dem Läuten der Glocke in Acht. Sobald sie ertönt, solltet ihr sicheren Abstand halten, wollt ihr nicht ein großes Stück eurer Lebensenergie einbüßen. Sobald alle Särgen nach unten geschoben sind, springt ihr selbst nach unten. Sprintet schnell auf die andere Seite des Raumes und betätigt den Schalter dreimal mit eurem Schwert. Dadurch wird der Kronleuchter gesenkt und durch die Glassteine verteilt sich das Licht im ganzen Raum. Sobald alle Geschöpfe der Nacht erledigt sind, verlasst ihr den Level durch die sich öffnende Tür.



■ Ihr benötigt beide Schilde, um in das Grab zu gelangen.



Um seine Suche nach Kiya fortzusetzen und zum Schluss einem der blutrünstigsten Killer der Geschichte gegenüber zu stehen, muss Sir Daniel seine Identität wechseln.

Ich habe soeben die Blitz-Waffe vom Professor erhalten. Wie setze ich sie richtig ein?

Ihr könnt diese Waffe dazu nutzen, einen einzelnen Blitz zu schleudern oder mit der Viereck-Taste alle Gegner auf einmal zu rösten. Allerdings verliert sie nach jedem Gebrauch etwas Energie. Haltet also stets die Status-Anzeige im Auge. Sollte sie aufgebraucht sein, hilft euch nur ein Besuch beim Händler weiter.

Wie bekämpfe ich am besten die Polizisten?

Über Whitechapel wurde eine Ausgangssperre verhängt, die von der Polizei überwacht wird. Da ihr die Gesetzeshüter nicht töten dürft, hilft nur ein Hieb mit dem Schwert, der die Polizisten vorübergehend außer Gefecht setzt.

Wo finde ich den Club-Ausweis, um in den Nacht-Club zu kommen?

Ihr findet dieses nützliche Item in dem Haus mit dem Namen Isibod Brunel. Bevor ihr jedoch diesen Ausweis erhaltet, müsst ihr euch erst den Bücherei-Schlüssel besorgen.

Wo finde ich den Bücherei-Schlüssel?

Diesen Schlüssel erhaltet ihr ebenfalls in Isibod Brunels Haus. Um ihn zu ergattern, geht ihr einfach in den Keller des Gebäudes und zerschlagt alle Kisten. Dahinter befindet sich der Schlüssel.

Wo finde ich den Greif-Vogel-Schild?

Nachdem ihr den Bücherei-Schlüssel in Händen habt, bleibt ihr im Keller und sucht nach einer kleinen Öffnung. Setzt dann euren Kopf auf die Dan-Hand und lauft durch das Loch. Sucht im Inneren nach einem kleinen Bodenschalter. Stellt euch darauf und im Erdgeschoss des Hauses bewegt sich ein Bücherregal zur Seite. Dahinter befindet sich der Greif-Vogel-Schild.

Wo finde ich den Einhorn-Schild?

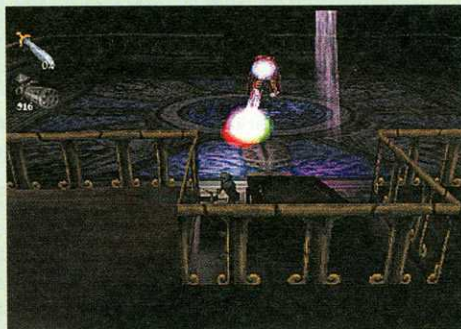
Um an dieses Item zu kommen, müsst ihr erst das farbige Licht-Puzzle auf dem nördlichen Friedhof lösen.

Wie löse ich das farbige Licht-Puzzle?

Zuerst müsst ihr alle Projektoren in Richtung der spiegelnden Box in der Mitte des Friedhofes drehen. Ein Schlag mit dem Schwert dreht die Geräte dabei im Uhrzeigersinn. Sobald alle Projektoren in die Richtung der Box leuchten, stellt ihr euch auf die weiße Bodenplatte, die ihr bei der Statue findet. Dadurch werden die Projektoren aktiviert und strahlen eine bestimmte Farbe aus. Nun benützt ihr die Bodenschalter in der Nähe der Geräte, um die Farbe des Lichtes zu ändern. Jeder der Projektoren sollte eine andere Farbe ausstrahlen (Rot, Blau und Grün). Sobald ihr das geschafft habt, vereinen sich die Lichtstrahlen in der Box und ein heller weißer Beam kommt aus der Kiste. Wenn er die Statue trifft, schiebt sich diese zur Seite und gibt euch den Einhorn-Schild frei. Damit seid ihr im Besitz beider Schilder und gelangt einfach in Brunels Grab hinein.

Der Graf

Vampire fürchten Spiegel, denn sie können darin ihr Spiegelbild nicht erkennen.



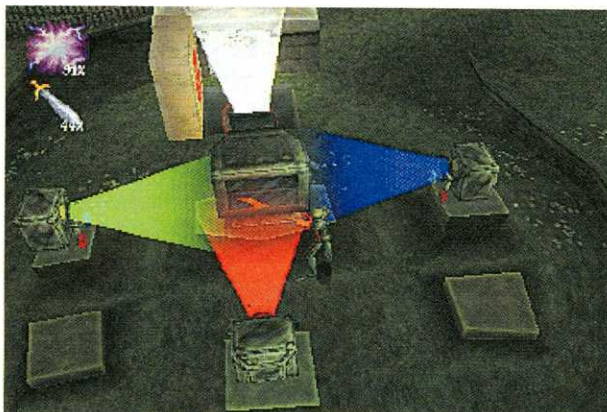
1. Sobald der Kampf beginnt, zieht ihr euer Schwert und dreht damit die Spiegel so, dass die Feuerbälle zurück auf den Grafen geworfen werden. Habt ihr ihn getroffen, schleudert er explosive Geschosse auf euch, denen ihr schnell ausweichen müsst. Wiederholt dann eure Taktik, bis der Graf seinen Angriffsstil ändert.

2. Jetzt schleudert der Graf erneut seine explosiven Geschosse auf euch. Versucht diesen so gut wie möglich auszuweichen. Mit der Dreieck-Taste könnt ihr sprinten. Das dürfte euch diese Aktion wesentlich erleichtern.

3. Danach wechselt der Graf erneut seine Angriffsweise. Zwischen dem Bombenhagel schleudert er jetzt fünf Plasma-Bälle auf euch. Sobald er diese losschickt, rennt ihr wieder zu einem Spiegel und dreht ihn in Richtung eures Feindes. Ihr könnt mindestens vier Stück auf ihn zurückschleudern, ehe er wiederum seine Attacke ändert.

4. Für die finale Phase des Kampfes müsst ihr alle vier Spiegel so drehen, dass das Tageslicht in der Mitte des Raumes gebündelt wird. Wenn alle in der richtigen Richtung stehen, wird ein kräftiger Lichtstrahl ausgelöst, der den Grafen sehr viel Energie kostet. Nachdem ihr den Bösewicht zum zweiten Mal gebraten habt, sollte der Kampf vorüber sein.





■ Erst wenn alle Projektoren die richtige Farbe abstrahlen, schiebt sich die Statue zur Seite und gibt euch den Einhorn-Schild frei.



■ Ein haariges Problem: Um in den Nacht-Club zu kommen, benötigt ihr einen Bart und einen Anzug.

Wie nutze ich am besten die brennende Armbrust?

Ihr setzt diese Waffe genauso ein wie die normale Armbrust. Allerdings richten die brennenden Projektile sehr viel mehr Schaden bei euren Kontrahenten an als herkömmliche Pfeile.

Wie komme ich in den Nacht-Club?

Jetzt, da ihr die Club-Karte in Händen haltet, benötigt ihr noch einen Gegenstand, um in den Club zu kommen: einen Bart. Diesen findet ihr in Isibod Brunels Grab, welches auf der Karte markiert ist. Um es zu öffnen, müssen sich beide Schilder in eurem Besitz befinden. Stellt euch einfach vor das Gebäude und wählt beide Items im Menü an.

Was soll ich machen, wenn ich die beiden Schilder habe?

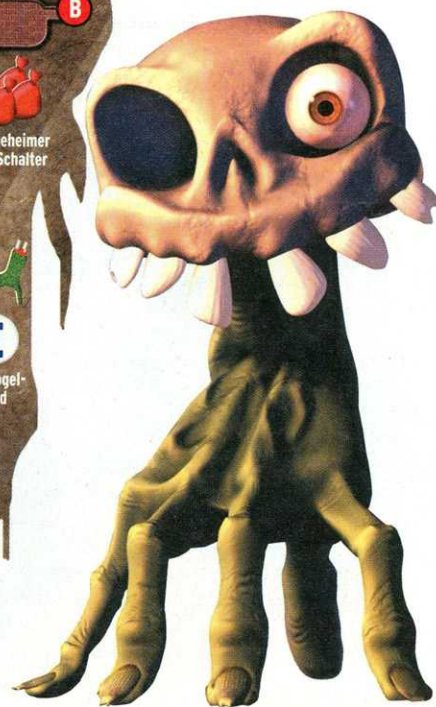
Diese beiden Items sind der Schlüssel zu Isibod Brunels Grab, welches ihr auf dem Whitechapel-Friedhof zu Beginn des Levels findet. Sobald ihr im Inneren seid, schließen sich die Türen und ihr kommt nur wieder heraus, wenn das Rätsel erfolgreich gelöst wurde. Habt ihr das Grab betreten, attackiert euch ständig eine Horde regenerierender Zombies. Am besten kommt ihr diesen Untoten mit der Blitz-Waffe bei. Irgendwann könnt ihr beobachten, wie sich der mumifizierte Körper von Isibod Brunel aus seinem Sarg bewegt. Konzentriert eure Attacke auf diesen speziellen Zombie. Sobald Isibod Brunel nicht mehr unter uns weilt, müsst ihr euch schnell den Bart greifen, der als gut erkennbares Item im Raum liegt, denn die anderen Untoten greifen euch weiter an. Verlasst das Grab und geht zurück in die Stadt, wo ihr euch noch einen feinen Anzug besorgen müsst, ehe ihr in den Club dürft.

Wo finde ich einen Anzug?

Ohne eine perfekte Tarnung kommt ihr nicht in den Club hinein. Ihr ergattert den Anzug in einem kleinen Schneider-Laden (Karte). Im Gebäude findet ihr eine Umkleidekabine, in der sich Sir Daniel sein neues Outfit anlegt. Mit dieser neuen Verkleidung sollte es jetzt kein Hindernis geben, den Club zu betreten.



■ Nur wer die beiden Schilder in seinem Besitz hat, darf anschließend in das Grab hinein.





Im Kanal zu spielen ist sicher keine gute Idee. Wenn du aber nur aus Knochen bestehst, musst du dir keine Gedanken um deine Gesundheit machen.

Ich habe eine Gatling-Gun vom Professor erhalten. Wie nütze ich sie effektiv?

Diese Schusswaffe ist sicherlich eine der kräftigsten im ganzen Spiel. Schon ein einziger Schuss aus dieser Waffe erledigt einen Zombie, auch wenn er weiter entfernt steht. Leider dürft ihr nur eine sehr begrenzte Anzahl von Munition mit euch tragen. Sollte sich diese zum Ende neigen, findet ihr auch hier wieder Hilfe beim Händler.

Wie komme ich durch die allererste Tür in diesem Level?

Um die erste Tür öffnen zu können, müsst ihr den grünen Alien erledigen. Habt keine Angst um eure neu gewonnenen Freunde, sie werden durch eure Schwerthiebe nicht verletzt.

Die Tür zum Pumpen-Raum ist zu. Wie komme ich nach innen?

An der Tür ist eine kleine Öffnung. Setzt euren Kopf auf die Dan-Hand und geht den Gang entlang. Springt über die Rohre und gebt Acht, dass ihr nicht ins Wasser fallt. Auf der anderen Seite des Raumes liegt der Schalter, welcher euch die Tür öffnet. Geht anschließend hindurch und setzt euren Kopf wieder auf.

Wie löse ich das Puzzle im Wasser-Rohr-Raum?

Schnappt euch die Dan-Hand und setzt erneut den Kopf darauf. Springt als

Nächstes mit der Dan-Hand die Boxen nach oben und steigt in das kleine Loch. Dadurch seid ihr auf einer höher gelegenen Plattform im Wasser-Rohr-Raum. Lauft jetzt mit Danks Körper ebenfalls in den Raum hinein. In der Nähe der Tür findet ihr einen Schalter, der die Position der Rohre über euch verändert. Klettert mit der Hand in das Rohr hinein und betätigt mit Danks Körper den Schalter so lange, bis ihr mit der Hand in das nächste Stück klettern könnt. Wiederholt diesen Vorgang, bis ihr mit der Hand sicher auf die obere Plattform mit dem Bodenschalter springen könnt. Aktiviert diesen und die Rohre senken sich alle nach unten, um sicher mit Danks Körper über die Brücke zu laufen. Passt jedoch auf, dass ihr nicht ins Wasser stürzt, denn das bedeutet großen Energieverlust.

Wie töte ich am besten die Tentakel, die aus der Wand herauskommen, um mich anzugreifen?

Am besten bezwingt ihr diese Untiere mit dem Breit-Schwert. Alle anderen Waffen aus eurem Fundus haben nur wenig Wirkung gegen diese hartnäckigen Schlangen-Wesen. Sollte euer Schwert keine Energie mehr besitzen, wäre es jetzt an der Zeit, den Händler aufzusuchen, um diese gegen ein paar Goldmünzen wieder aufzuladen. Die Tentakel greifen euch mit zwei verschiedenen Methoden an: Als Erstes spucken sie einige Feuerbälle auf euch, während sie dann nach euch schnappen. Erwischt euch eine dieser Attacken, kostet euch das eine Menge



■ Sobald die Dan-Hand auf dem Bodenschalter steht, darf Dan das Rohr überqueren. Nehmt euch aber vor dem Wasser in Acht! Stürzt ihr hinein, wird euch sehr viel Energie abgezogen.

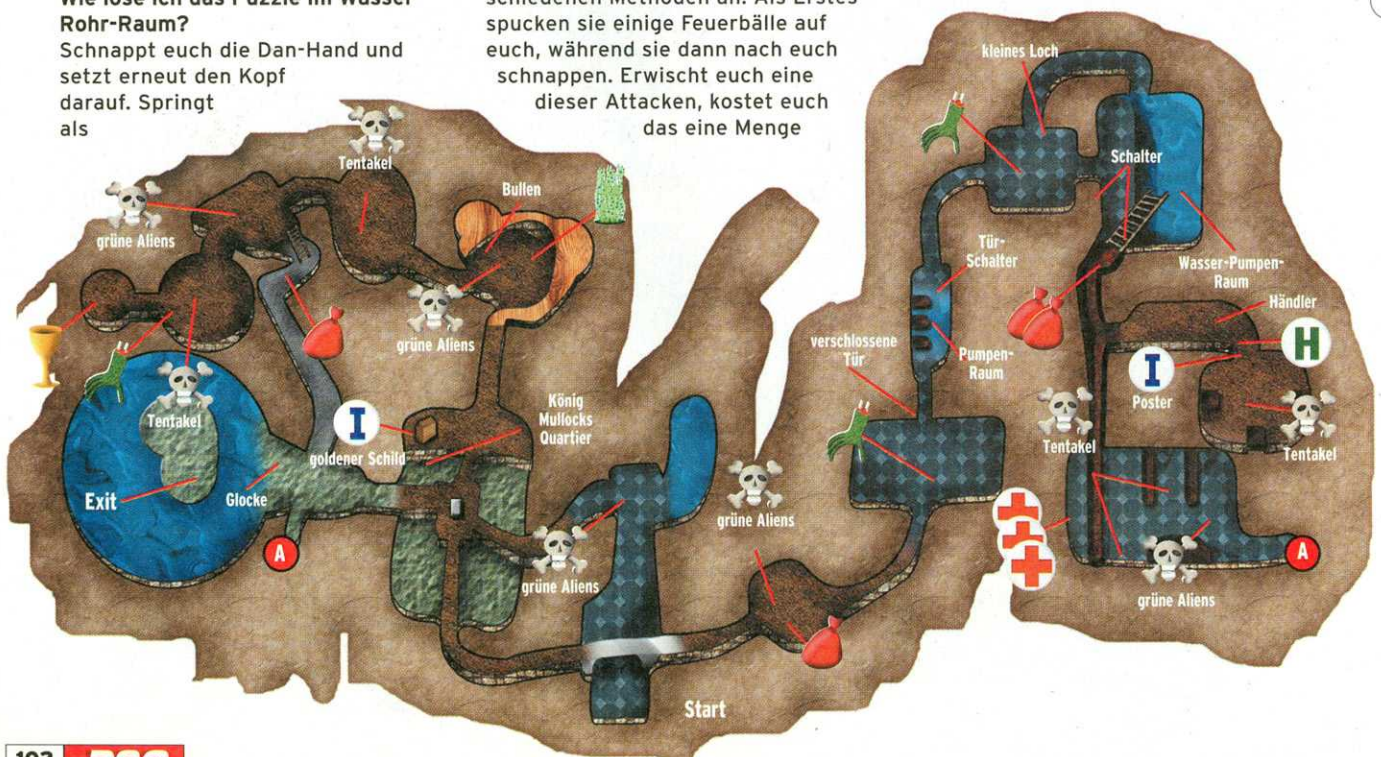
Energie. Der Schwachpunkt dieser Monster liegt an ihrem Hals. Stellt euch einfach nahe an das Loch und schon nach wenigen Hieben dürfte sich das Ungeheuer als besiegt zeigen.

Wie komme ich durch die blockierte Tür bei den beiden Bullen?

Ihr müsst einen der Bullen dazu bringen, die Tür aufzuräumen. Um das zu schaffen, schlagt ihr das Tier von hinten mit eurem Schwert so lange, bis er die Blockade öffnet.

Ich kann den Kelch auf der Karte sehen, weiß aber nicht, wie ich ihn bekomme.

Sobald ihr das letzte Tentakel zerstört habt, hebt ihr erneut den Kopf auf eine Dan-Hand. Springt mit dieser anschließend in das Rohr, aus welchem euch das Monster attackiert hatte. Im Inneren findet ihr den Kelch, welcher euch zu einer weiteren neuen Waffe verhilft.



Die Zeit-Maschine

Sir Daniel ist vielleicht nur ein animiertes Skelett, trotzdem hat auch er Gefühle. Ein weiterer Beweis dafür, dass Liebe alles überwindet.

Ich habe das magische Schwert von Winston bekommen. Wie wende ich es richtig an?

Dieses Schwert ist die stärkste Handwaffe im ganzen Spiel. Nur bei dieser Waffe geht die Energie nie zu Ende. Mit einem einfachen Druck der X-Taste löst ihr einen simplen Hieb aus. Haltet ihr die Viereck-Taste gedrückt, lädt sich das Schwert auf und holt zu einem gewaltigen Rundum-Schlag aus.

Wie löse ich das Puzzle im Kontakt-Raum?

Dieses Rätsel ist nicht mehr als ein einfaches Memory-Spiel. Beobachtet lediglich, was euch die Maschine vormacht, und spielt die Melodie nach.

Wie löse ich das Puzzle im Space-Raum?

Nützt erneut die Dan-Hand und schlüpft durch das kleine Loch in den Raum hinein. Stellt euch jetzt mit der Hand vor die große Rakete, die sich in der Mond-Landschaft befindet. Steuert nun Dans Körper und steigt auf einen der drei Schalter. Kehrt schnell wieder zur Dan-Hand zurück und wartet, bis ein Alien aus einem Mond-Krater herauskommt. Stellt euch so vor die Rakete, dass der Laser-Strahl des Aliens die Rakete erwischt. Wenn ihr schnell genug seid, zieht euch diese Aktion keine Energie ab. Wenn der Strahl die Rakete erst einmal berührt, zerbricht der unterste Teil des Fluggerätes. Übernimmt nun wieder Dan und stellt euch auf den nächsten Schalter. Dadurch kommt ein weiteres Alien aus einem Krater heraus. Weicht abermals dem Strahl aus und wiederholt diesen Vorgang erneut. Nehmt zum Schluss das Teil auf und kehrt wieder zu Dans Körper zurück.



Wie löse ich das Satelliten-Rätsel im Erden-Raum?

Im Erden-Raum ist wieder eine Dan-Hand. Steckt den Kopf darauf und lauft zu der kleinen Öffnung an der Unterseite des Satelliten hinein. Im Inneren klettert ihr auf den stufenförmigen Plattformen nach oben. Jetzt seht ihr verschiedene Satelliten im Raum kreisen. Von der Plattform springt ihr schnell auf den ersten Flugkörper. Wartet auf den zweiten Satelliten und springt hinüber. Sobald ihr mit dem Himmelskörper ganz oben ankommt, hüpfet ihr einfach auf die Plattform, greift euch das Zeit-Maschinen-Teil und seid jetzt im Besitz aller Teile der Zeitmaschine.

Was mache ich dann, wenn alle Puzzle gelöst sind?

Sucht als Nächstes den Raum mit der Zeit-Maschine auf und repariert diese. Wählt einfach die benötigten Teile im Item-Menü an und sie werden automatisch eingebaut. Jetzt steht der Zeitreise von Dan nichts mehr im Weg.

Die Zeit-Maschine: Der Kanal

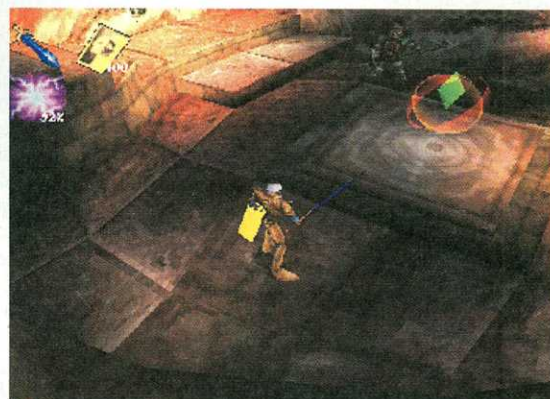
Immer wenn ihr denkt, diesem stinkigen Ort entronnen zu sein, müsst ihr zurück. Aber so sehen sie eben aus, die Arbeitstage eines knochigen, toten und zugleich untoten Helden.

Ich hänge am Anfang des Levels. Was soll ich tun?

An diesem Level hat sich fast nichts verändert. Er ist nur etwas kleiner geworden, da viele Bereiche gesperrt sind. Stürzt euch in der Mitte des Raumes nach unten, um dort den Zeit-Stein zu holen.

Wie komme ich wieder aus der Falle heraus?

Sobald der Käfig nach unten gefallen ist, eilt euch eine Dan-Hand zu Hilfe. Setzt den Kopf darauf und lauft die Stufen nach oben. In der rechten Ecke existiert ein kleines Loch, welches euch zurück in das Dorf führt. Sprintet zu dem Raum zurück, in dem ihr nach unten gefallen seid. Dort findet ihr einen alten Kamin, in dessen Mitte ein Boden-Schalter ist. Betätigt diesen, um Dans Körper aus seinem Gefängnis zu befreien. Lauft jetzt mit dem Körper nach oben und sammelt euren Kopf ein, der euch bisher schon gute Dienste geleistet hat.



■ Sofort nachdem ihr euch den Zeit-Stein gegriffen habt, schnappt die Falle zu. Hier kann euch nur einer zur Flucht verhelfen: die Dan-Hand.

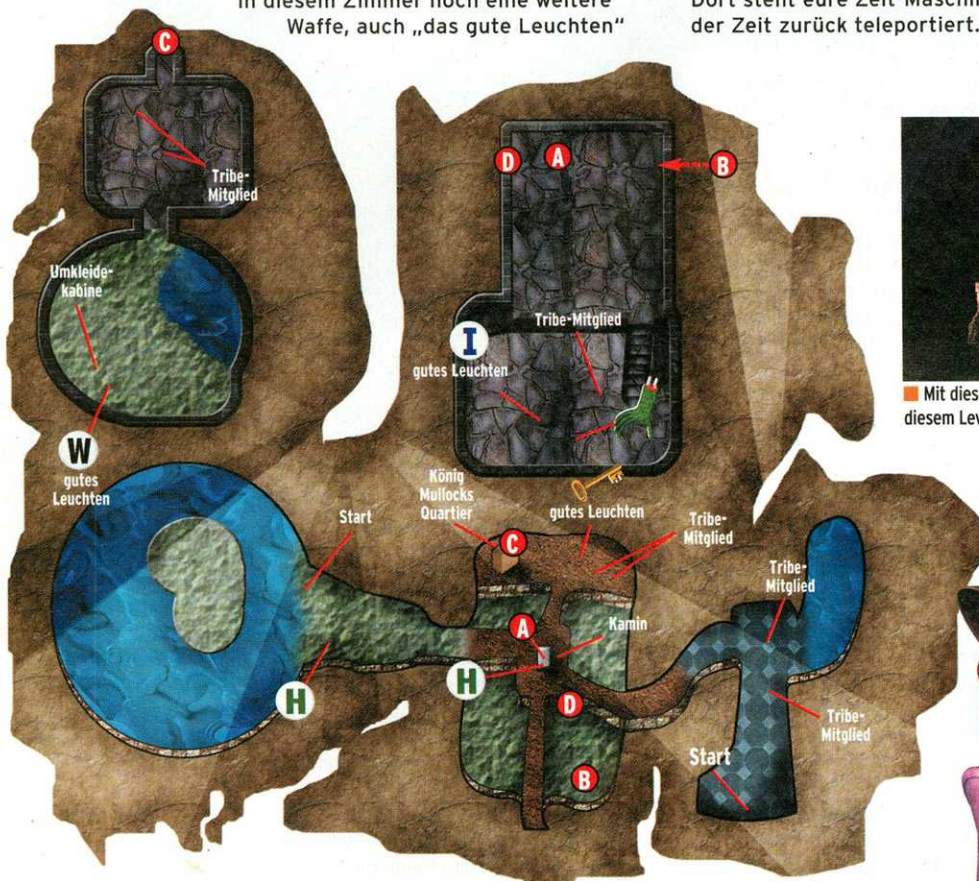
Wo finde ich König Mullocks Schlüssel?

Wenn ihr den Zeit-Stein eingesammelt habt und dem Gefängnis entkommen seid, lauft ihr zu König Mullocks Hütte hinüber. Dort befinden sich zwei Wächter, die euch sofort angreifen, da ihr ja den Stein gestohlen habt. Benutzt das magische Schwert, um die beiden auszuknocken. Da ihr sie nicht töten könnt, machen die Beiden ein kleines Nickerchen. Jetzt öffnet sich die Tür der Hütte und der König kommt heraus. Schlagt auch ihn nieder und nehmt den Schlüssel an euch. Setzt ihn an das Schloss und betretet sein Gemach.

Wo finde ich König Mullocks Kopfschmuck?

Mit dem Schlüssel habt ihr Zugang zum Quartier des Königs. Schaltet die Wachen im ersten Raum aus und lauft in den nächsten. In der Kabine legt Dan anschließend den Kopfschmuck des Königs an. Außerdem findet ihr in diesem Zimmer noch eine weitere Waffe, auch „das gute Leuchten“

genannt. Dieser Gegenstand wird euch im folgenden Kampf gegen den Ripper sehr nützlich sein. Dann verlässt ihr das Dorf und geht zu der Glocke zurück. Läutet sie und die Fähre kommt angeschippert. Springt auf das Holzfloß und last euch gemütlich auf die andere Seite bringen. Dort steht eure Zeit-Maschine, die euch als Nächstes in der Zeit zurück teleportiert.



Mit diesem schicken Hut stehen euch in diesem Level alle Türen offen.



DER RIPPER: A.K.A. MARILYN MANSON'S CHILD

Als ihr diesen finsternen, teuflisch anmutenden Bösewicht das letzte Mal gesehen habt, hat er gerade Ragout aus eurer Liebsten gemacht. Fordern wir Rache? Jawohl!



1. Bevor ihr euch dem Ripper gegenüberstellt, speichert und wählt das magische Schwert und das gute Leuchten als eure Waffen. Was macht das gute Leuchten? Es regeneriert Kiyas Leben. Im Kampf gegen den Ripper müsst ihr Kiya beschützen. Sobald der Ripper die ägyptische Schönheit in seinen Händen hält, verliert sie Lebensenergie, die ihr wieder auffüllen solltet. Um sie zu retten, wählt ihr einfach das gute Leuchten als Waffe und drückt den Attack-Knopf so lange, bis sich ihr Status erholt. In dieser Phase ist der Ripper auch verwundbar. Sobald er die Schönheit in Händen hält, schlägt ihr mit dem magischen Schwert nach ihm.



2. Hier erklären wir euch die drei Phasen, in denen euch der Ripper angreift. Zuerst wird er versuchen, euch mit seinen Klingen-Handen zu verletzen. Um dieser Attacke auszuweichen, sprintet ihr einfach über das Gelände und wechselt schnell die Richtung. Wenn er euch zu nahe kommt, könnt ihr auch mit geschickten Sprüngen ausweichen. Stellt ihr euch dabei gut an, sinken die Chancen, dass euch der Ripper erwischt.



3. Danach versucht euch der Ripper mit sehr schnellen Sprüngen von einer Seite zur anderen Energie abzuführen. Diese Angriffsart ist sehr viel rasanter als die erste und macht das Ausweichen fast unmöglich. Da das Monster seinen Angriff über das ganze Feld erstreckt, gibt es keinen sicheren Punkt, an dem ihr nicht erwischt werdet. Am besten setzt ihr euren Schild ein, welcher einige Angriffe des Rippers abwehrt.



4. Die nächste Stufe des Angriffs startet der Ripper, wenn ihr seine Energie auf ungefähr 50 Prozent gesenkt habt. Allerdings ist es nicht schwierig auszuweichen, wenn ihr wisst, was zu tun ist. Nach einigen Attacken läuft der Ripper in die Mitte des Raumes und beschwört einen kleinen Asteroiden-Hagel herauf. Hier solltet ihr auf keinen Fall versuchen, mit einem Spurt auszuweichen. Denn da ihr nicht genau wisst, wo der nächste Asteroid einschlägt, ist ein Treffer fast schon vorprogrammiert. Damit ihr mit möglichst wenig Schaden aus dieser Situation herauskommt, müsst ihr versuchen, den Geschossen mit gezielten Sprüngen auszuweichen. Besonders sicher haben sich die Ecken des Raumes erwiesen, weil hier nur ganz selten Asteroiden einschlagen.

5. Ist der Ripper erst einmal zu Boden gegangen, ist eure Liebste gerettet, insofern ihr immer wieder ihre Energie aufgeladen habt. Seid ihr erfolgreich, erhaltet ihr einen weiteren Kelch und eine sehr nützliche Rüstung, die euch eine bestimmte Zeit vor Energieverlust bewahrt.

Kathedralen-Türme



Wenn man seine Liebste gerettet hat, ist das Abenteuer normalerweise vorbei. Aber nicht für Sir Dan, Platterhorn ist immer noch da.

Wie setze ich die Gatling-Gun am besten ein?

Diese Waffe ist das letzte neue Stück in eurem Arsenal und gleichzeitig eine der stärksten Waffen über große Distanzen. Verwendet sie, um die herumfliegenden Dämonen, auf die ihr treffen werdet, zu vernichten. Bedenkt dabei aber immer, dass sie maximal nur 999 Schuss hat. Dies hört sich zwar nach einer schweren Aufgabe an, aber in Wirklichkeit habt ihr euch relativ schnell durch den Level geballert. Sollte euch doch einmal die Munition ausgehen, findet ihr den Händler am oberen Ende der Leiter.

Wie komme ich die Leitern nach oben?

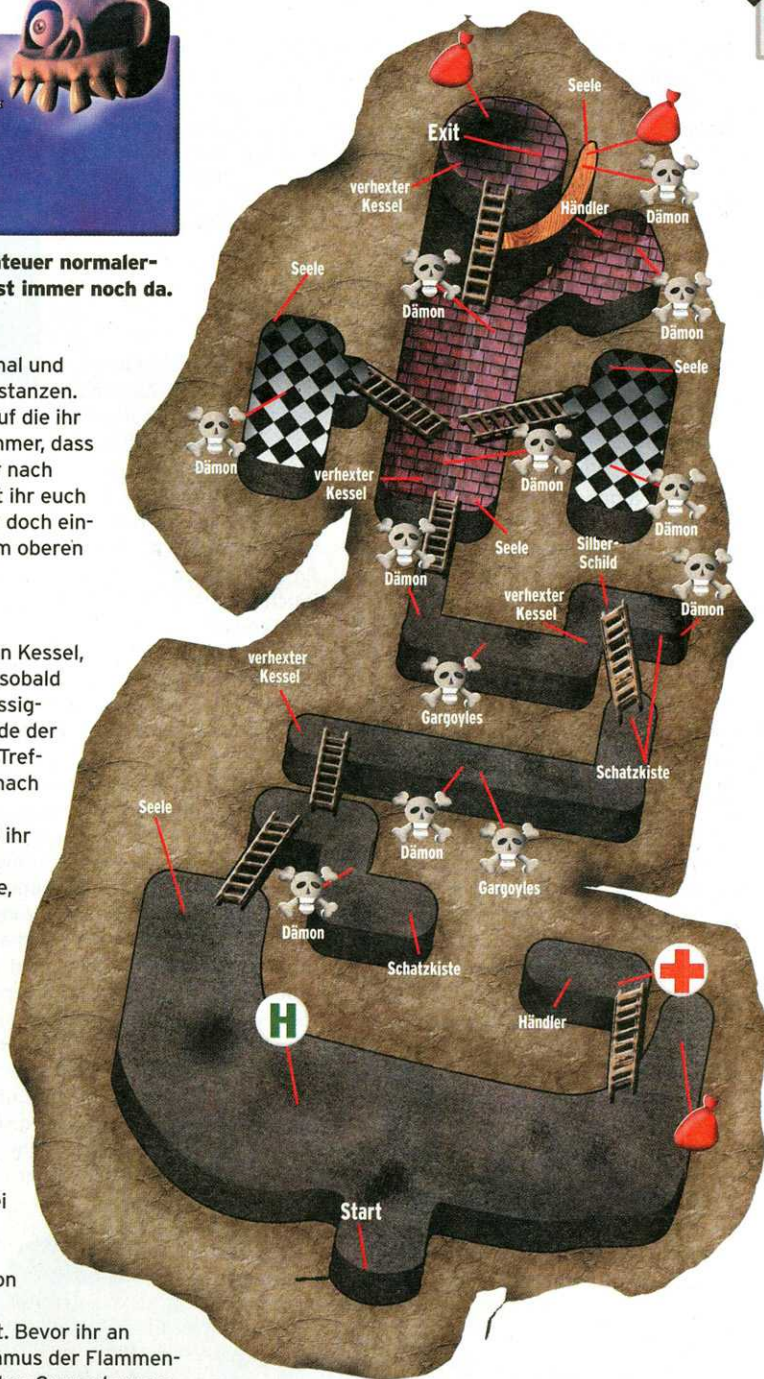
Am oberen Ende der Leiter findet ihr einen verhexten Kessel, der ständig kochende Flüssigkeit auf euch schüttet, sobald ihr nach oben klettern wollt. Wenn ihr von dieser Flüssigkeit getroffen werdet, findet ihr euch am unteren Ende der Leiter wieder. Zusätzlich verliert ihr noch bei jedem Treffer etwas Energie. Hier kommt ihr nur unbeschadet nach oben, wenn ihr den goldenen Schild zu Hilfe nehmt. Sobald ihr ihn aus der Truhe genommen habt, solltet ihr ihn sofort aktivieren. Klettert ihr dann erneut die Leiter nach oben, drückt ihr einfach die Dreieck-Taste, um die kochende Flüssigkeit mit eurem Schild abzuwehren. Klettert ein kleines Stück weiter und macht euch auf eine zweite Attacke gefasst. Nach dem zweiten Angriff solltet ihr unbeschadet oben angekommen sein. Haltet aber stets in Erinnerung, dass jeder Block mit dem Schild diesem etwas Energie abzieht. Nur der Händler füllt euch die Energie für 75 Goldstücke wieder auf.

Wie weiche ich am besten den Feuerattacken der Gargoyles aus?

Die einzige Möglichkeit, an den Feuerspuckern vorbei zu kommen, ist ein gutes Timing. Solltet ihr von ihrem Feuerschweif erwischt werden, zieht es euch nicht nur Energie ab, sondern meistens werdet ihr von dem mächtigen Strahl von dem Balkon in die Tiefe geblasen, wo ihr durch den Aufschlag getötet werdet. Bevor ihr an den Gargoyles vorbei lauft, solltet ihr euch die Rhythmus der Flammenspucker einprägen. Sobald ihr euch sicher seid, welcher Gargoyle wann Feuer speit, lauft ihr vorsichtig an das andere Ende des Balkons. Was immer ihr auch macht, rennt bloß nicht! Es ist sehr einfach, den ersten Feuerspeier mit einem Sprung zu überwinden, allerdings landet ihr dann umgehend in dem Feuerschweif des nächsten. Ist euer Timing richtig, solltet ihr unbeschadet an der anderen Seite ankommen. Wiederholt diesen Vorgang an der nächsten Blockade und auch diese Hürde ist geschafft.

Was mache ich, wenn ich auf dem Dach der Kathedrale angekommen bin?

Oben angekommen, ist der Level noch lange nicht vorbei. Auf beiden Seiten des Daches befinden sich zwei Räume, in denen ihr jeweils eine Seele retten müsst. Sobald ihr sie befreit habt, sprintet ihr weiter zu dem großen Turm. Klettert auf die Rückseite, wo ihr eine weitere Seele findet. Kehrt danach zum Händler zurück und füllt eure Gatling-Gun mit Munition auf.



Die Gatling-Gun ist die stärkste Distanz-Waffe im ganzen Spiel. Behaltet aber immer eure Munitionsanzeige im Auge.



Mit eurem magischen Schwert werdet ihr hier nicht weit kommen. Streckt die Dämonen lieber mit der Gatling-Gun nieder.



Bei eurem Weg durch die Kathedrale findet ihr ständig verlorene Seelen, die ihr einsammeln müsst, wollt ihr den Level beenden.

Kathedralen Türme: Der Abstieg

Ihr seid kurz davor, alle Seelen zu retten und die Dämonen auszulöschen. Ihr habt nur noch wenige knifflige Rätsel zu lösen, bevor eure morsche Knochen sich für immer ausruhen dürfen.

Die Karte zeigt drei Seelen bei den Plattformen. Wie komme ich zu ihnen? Geht auf Nummer Sicher und tötet zuerst alle Dämonen im Raum. Ihr wollt sicherlich nicht irgendwelchen Attacken ausweichen, wenn ihr auf den schmalen Stegen balanciert. Springt jetzt auf die schwingende Plattform in der Mitte des Raumes. Von hier aus hüpfet ihr auf eine der beiden anderen beweglichen Bretter. Ihr erreicht sie aber nur dann, wenn sie ganz weit in eure Richtung schwingt. Danach hüpfet ihr an die Leiter, welche sich an der Wand befindet. Auch hier erreicht ihr das Ziel nur, wenn die Plattform in die Richtung der Leiter schwingt. Sobald ihr an der Leiter hängt, klettert ihr nach oben und schnappt euch den wohlverdienten Geist. Außerdem trifft ihr hier auch den Händler, bei dem ihr euch mit benötigten Gegenständen eindecken könnt. Blickt ihr jetzt in Richtung Raummitte, fallen euch sicherlich die rollenden Holz-Balken auf, die über die Planken gleiten. Springt schnell darüber und sammelt die anderen Seelen ein.

Wie löse ich das Puzzle im drehenden Raum 1?

Ihr müsst das goldene Zahnrad mit den beiden großen im Kontroll-Raum kombinieren. Legt anschließend den Schalter um und betrachtet die Cut-Szene, in der sich der Raum

so nach unten dreht, dass ihr die Steintreppen nach oben gehen könnt.

Wie komme ich an das zweite goldene Zahnrad? Platziert Dancs Kopf auf einer Hand und verlasst den Kontroll-Raum in Richtung drehender Raum 1. Springt die Steintreppen nach oben und betretet den drehenden Raum 2. Lasst euch dort in das Loch im Boden fallen. Hechtet euch dann auf das drehende Zahnrad und von dort aus auf den Balken. Sobald ihr das Zahnrad eingesammelt habt, verlasst ihr den Raum wieder. Springt einfach in eine Lücke des Zahnrades und ihr werdet nach oben katapultiert.

Wie bewege ich den drehenden Raum 2? Hierfür benötigt ihr das zweite goldene Zahnrad. Wendet jetzt den drehenden Raum 1 so, dass die beiden großen Zahnräder auf der Bodenfläche aufliegen. Anschließend geht ihr selbst hinein und befestigt das goldene Zahnrad an der Achse. Lauft jetzt zurück und dreht den Raum 1 und wendet das Zimmer so, dass der Hebel für euch erreichbar ist. Geht nun hinein und dreht den folgenden Raum, bis die Metall-Leiter unten ansteht. Versichert euch in der Cut-Szene, dass der Raum wirklich richtig steht, sonst könnt ihr ihn später nicht durchqueren. Zum Schluss steigt ihr wieder in den Kontroll-Raum und betätigt den Schalter so lange, bis die



■ Mit etwas Geschick und Ausdauer sollte es euch nicht sehr schwer fallen, die verlorenen Seelen einzusammeln.

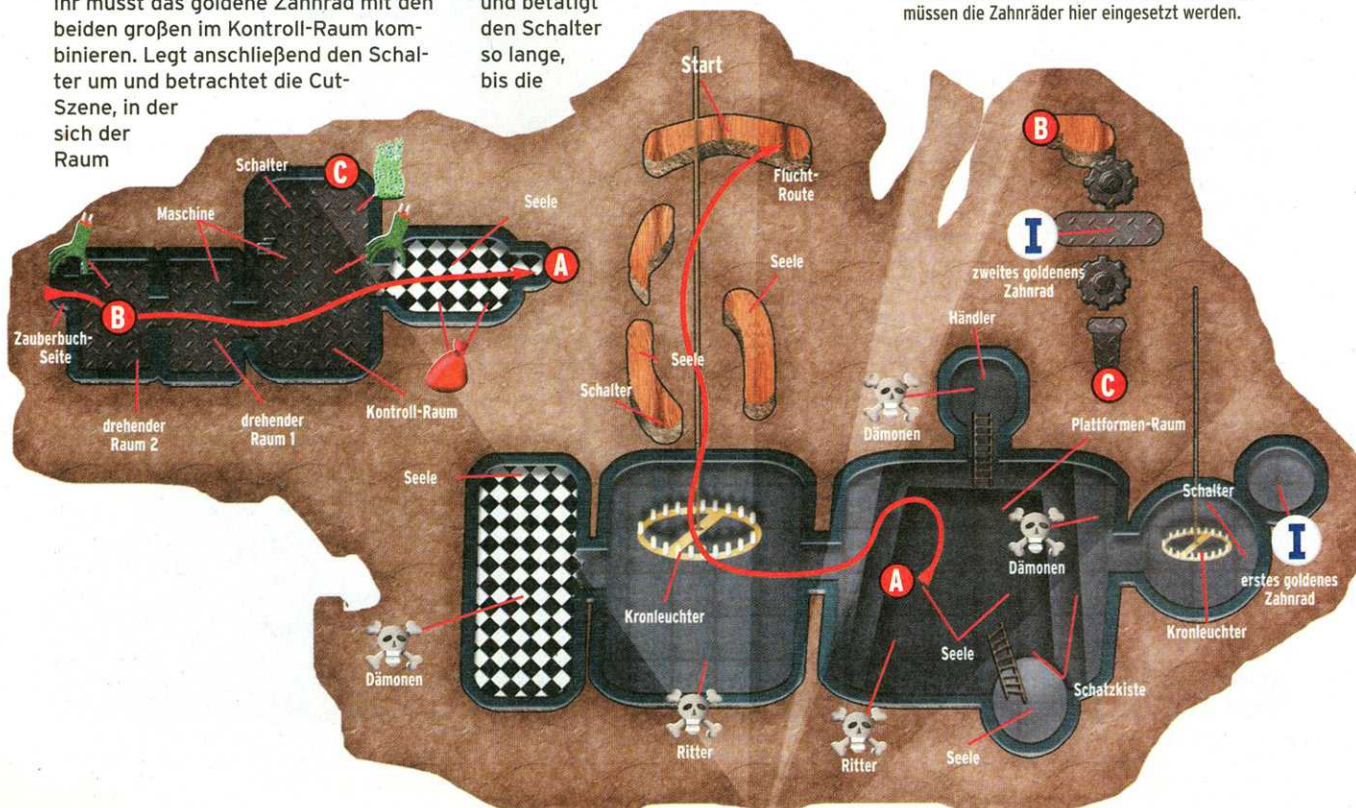
steinernen Stufen wieder unten anstehen. Durchquert jetzt die beiden drehenden Räume und greift euch die Zauberbuch-Seite in dem dahinterliegenden Raum. Glaubt aber nicht, dass ihr schon mit diesem Level fertig seid.

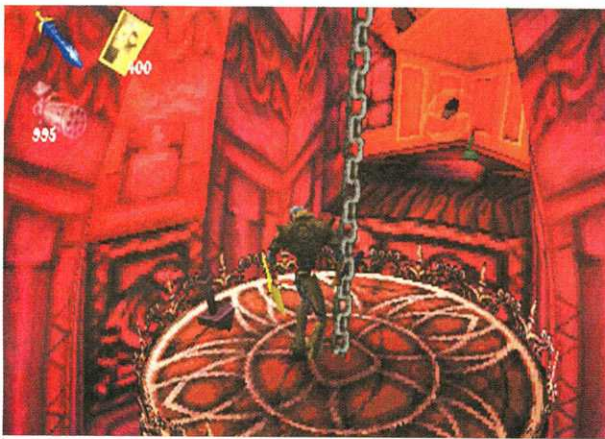
Wie entkomme ich aus der einstürzenden Höhle innerhalb des 60-Sekunden Zeitlimits?

Sobald das Zeitlimit läuft, pausiert das Spiel und ihr studiert genau den markierten Weg auf der Karte. Habt ihr euch die Strecke gut eingepägt, startet ihr das Game wieder und rennt um euer Leben.



■ Um aus der Kathedrale entfliehen zu können, müssen die Zahnräder hier eingesetzt werden.





Um an das erste goldene Zahnrad zu kommen, bedarf es einer bestimmten Sprung-Technik. Hüpfst aus dem Sprint heraus und ihr kommt sicher in der Nische an.



Sobald ihr die verlorene Seele eingesammelt habt, greift ihr eure Gatling-Gun und heizt den Dämonen so richtig ein.

PALETHORN UND SEINE WIDERLICHEN DÄMONEN

Das ist der Moment, auf den ihr gewartet habt: Ihr steht kurz davor, euer Abenteuer zu beenden. Ihr müsst nur noch zwei lästige Handlanger, einen großärschigen Dämon und Palethorn besiegen.



1. Bevor ihr den Kampf antretet, solltet ihr eure Energie am Jungbrunnen auffüllen. Ebenso müsst ihr beim Händler eure goldene Rüstung und das magische Schwert aufladen. Schließlich kauft ihr euch noch so viel Munition für eure Gatling-Gun, wie der Geldbeutel vertragen kann.



2. Zuerst müsst ihr Palethorns Handlanger besiegen. Während einer der beiden euch ständig mit Plasma-Bällen bewirft, schmettert der andere Feuerwälle gegen euch. Schleudert die Geschosse mit eurem goldenen Schild auf die Monster zurück und sprintet vor der Feuerwand davon. Versucht in den Angriffspausen einige Treffer mit eurem magischen Schwert zu landen, damit die Energie der Beiden etwas abnimmt. Achtet aber darauf, dass ihr nicht erwischet werdet, denn das kostet einige Energie-Punkte. Sobald ihr diese beiden hässlichen Unholde besiegt habt, ist es an der Zeit, dem Dämon gegenüberzutreten.



3. Die erste Attacke des Dämonen besteht darin, eine dreifache Bodenwelle auszulösen, die euch lähmt, wenn sie euch erwischt. Dieser Attacke könnt ihr relativ gut ausweichen, da ihr zuvor immer erkennt, mit welchem Arm er als Nächstes zuschlägt. Wenn ihr beobachtet, dass er seinen linken Arm hebt, sprintet ihr unter ihm vorbei und stellt euch in die Ecke. Genauso verfährt ihr, wenn er mit dem anderen Arm attackiert.



4. Die zweite Attacke des Dämonen besteht aus einer großen Feuerwand, die in der Mitte des Raumes beginnt und sich in beide Richtungen ausdehnt. Um dieser Attacke entgegen zu wirken, stellt ihr euch in eine Ecke und springt über die Feuerwand. Allerdings muss euer Timing sehr exakt sein.

5. Während ihr mit dem Dämon kämpft, fliegt Palethorn mit seinem Hoverkraft über euch, schießt mit seinem Laser auf euch und wirft drei bis vier Ladungen Cluster-Bomben ab. Weicht dem Laser-Feuer geschickt aus und macht euch bereit, wenn Palethorn seine Bomben abwirft. Sobald er die Luken öffnet, sprintet ihr auf der Plattform herum, damit ihr nicht getroffen werdet. Jetzt ist es an der Zeit für euch zurückzuschlagen.

6. Sobald Palethorn mit seinem Hoverkraft über euch fliegt, greift ihr euch die Gatling-Gun und ballert so viele Kugeln wie möglich auf die Rückseite seines Fahrzeuges. Durch diese Attacke verliert der Bösewicht die Kontrolle über sein Luftschiff und feuert einige Salven auf den Dämonen ab, dessen Energie sich dadurch verringert. Als Gegenreaktion schlägt das Monster auf das Hovercraft. Ihr müsst diesen Vorgang viermal wiederholen, um den Bösewicht zu besiegen. Sobald ihr das geschafft habt, fällt der Dämon in das Höllen-Loch zurück, aus dem er gekommen ist, und reißt Palethorns Schiff mit sich. Als Belohnung für eure Mühen dürft ihr anschließend die Endsequenz betrachten.



Alles im Namen des Colin McRae 2.0



Colin McRae Rally 2.0 nur 87 %?

Neben eurem Magazin lese ich noch einige andere Hefte. Als ich in eurer letzten Ausgabe den Test von Colin McRae Rally aufmerksam studierte, war ich zunächst sehr verwundert über die doch relativ niedrige Wertung von 87 %. Da eure Kon-

kurrenten mit ihrer Wertung meist weit über der 90%-Hürde lagen, ging ich sofort in den nächsten Videospiel-Laden und kaufte diesen potentiellen Mega-Hit. Doch schon nach einigen Spielstunden stellte sich bei mir die Ernüchterung ein. Vor allem der angepreisene Arcade-Modus stellte sich als Destruction-Derby-Klon heraus. Auch die Intelligenz der gegnerischen Fahrer ließ sehr zu wünschen übrig. Deshalb möchte ich euch zu eurer absolut korrekten Wertung gratulieren. Weiter so, PSG-Team.

Ralf Zimmermann aus Bautzen

Hallo, liebe PSG-Crew, für euren ausgesprochen objektiven Bericht über Colin McRae Rally 2.0 möchte ich mich hiermit bedanken. Zuerst war ich noch etwas skeptisch, ob ihr mit eurer Wertung von 87 % nicht etwas zu hoch liegen würdet, doch als ich das Spiel in meine PlayStation einlegte, war ich von der Grafik auch etwas enttäuscht. Relativ naher Grafikaufbau und pixlige Bauten

"Ich bin Hausfrau und Mutter von drei Kindern. In meiner Freizeit spiele ich gerne mal auf der PlayStation oder lese natürlich eure Zeitschrift. Nun habe ich aber ein großes Problem und ich hoffe, ihr könnt mir helfen. Das Spiel "Die Hard Trilogy 2" soll man mit einer Standard-Lightgun oder mit einer G-Con-Pistole spielen können..."

Sylvia Ballhause aus Hamweddel

setzten den Spielspaß doch relativ weit herunter, obwohl die Fahrzeuge recht gut modelliert sind. Da das Fahrverhalten recht gut gelungen ist, finde ich eure Wertung mehr als gerecht.

Arne Zykwosky aus Lübeck

Gott sei Dank haben wir einige Leserbriefe zu diesem Thema erhalten, denn ich befürchtete schon, dass wir mit unserer Wertung total daneben lagen. Genau die von euch beschriebenen Mängel zwangen uns letztendlich dazu, eine Wertung von 87 % zu geben. Leider war Codemasters über dieses Rating nicht sehr erfreut, obwohl sie für Colin McRae Rally 2.0 einen Ausgezeichnet-Award bekamen. Wir finden nämlich, dass es in eurem Interesse liegt, euch mit unseren Testberichten einen klaren und verlässlichen Überblick über die Spiele-Welt zu vermitteln.

Lightgun-Problem

Ich bin Hausfrau und Mutter von

drei Kindern. In meiner Freizeit spiele ich gerne mal auf der PlayStation oder lese natürlich eure Zeitschrift. Nun habe ich aber ein großes Problem und ich hoffe, ihr könnt mir helfen. Das Spiel "Die Hard Trilogy 2" soll man mit einer Standard-Lightgun oder mit einer G-Con-Pistole spielen können. Ich habe eine G-Con-kompatible Scorpion. Das Pad steckt in Port 1 und die Gun in Port 2. Trotzdem kann ich damit nicht schießen. Was mache ich verkehrt? Man soll die Lightgun unter Optionen, Befehle kalibrieren können, doch dort ist diese Option nicht zu finden. Es ist, als ob die Gun das Spiel nicht akzeptieren würde. Bei anderen Spielen, zum Beispiel Point Blank, funktioniert die Pistole aber einwandfrei. Die Waffe ist also nicht defekt.

Sylvia Ballhause aus H.

Das von dir besprochene Problem tritt leider sehr häufig auf. Vor allem bei Pistolen von



Dritt-Herstellern kann leider keine 100%ige Kompatibilität garantiert werden, da sich die Hardware-Spezifikationen ständig ändern. Bei dem beschriebenen Problem würde ich zuerst einmal die Pistole in den ersten Game-Port stecken. Sollte das keine Verbesserungen bringen, solltest du den Knopf an der Waffe mit dem G-Con-Modus deaktivieren und die Pistole als normale Lightgun verwenden. Boote die PlayStation nach jeder Veränderung neu, damit sich das Programm merkt, welches Gerät an der PlayStation angeschlossen ist. Sollten diese Methoden nicht helfen, wirst du um den Kauf einer Original-G-Con-Pistole wohl nicht herum kommen.

■ Gewalttätig nach Videospielen

Lassen wir die Formalitäten und kommen wir gleich auf den Punkt. Alle Leute sagen, dass die Gewalt der Jugendlichen nur durch die Computerspiele hervorgerufen wird - denken wir mal an die Amokläufer - und dass die Entwickler solcher Spiele sich darüber keine Gedanken machen. Meiner Meinung nach können die gar nichts dafür, wenn irgendwelche Idioten sich zu stark in ein Spiel hineinversetzen und unbedingt alles nachahmen müssen. Denk mal einer an den Bachel, der wie Squall Leonheart sein wollte und seine Familie abgeschlachtet hat. Sein Kommentar: "Ich wollte nur wissen, wie es ist, ganz alleine auf der Welt zu sein!" Sowas ist doch vollkommen bescheuert. An solchen Sachen, wie Menschen und Tiere umbringen, darf man doch nicht einmal denken! Bedenkt man, dass die zum Teil alle so alt sind wie ich (17), so fragt man sich, was in den Köpfen solcher Deppen vorgeht. Denn



■ Diese sehr schöne Zeichnung von dem kleinen Zauberer aus Final Fantasy IX sendete uns Martin Funk aus Villach in Österreich.

in diesem Alter sollte man zwischen Realität und virtueller Welt unterscheiden können. Ich kann mich natürlich auch irren, aber die meisten finden es anscheinend megacool, mit einer Waffe rumzurennen und andere Leute umzunieten.

Hanna Kuhr aus Söhren

Tja Hanna, da schneidest du wirklich ein brisantes Thema an. Nicht allein durch die Attentate in einigen amerikanischen Schulen befinden sich Videospiele wieder ganz oben in den Schlagzeilen. Auch bei uns in Deutschland wird wieder fleißig über die virtuelle Unterhaltung diskutiert. Meiner Meinung nach nur, weil die zahlreichen Berichterstattungen über Flugzeugabstürze, Adels-Tratsch und andere Katastrophen die Leser von Boulevard-Zeitungen mittlerweile einfach langweilen. Dieses Thema hat vielen Tageszeitungen wieder einige Wochen Gesprächsstoff geliefert, bis sich ein neues gewinnträchtiges Skandal-Thema anbietet. Mach dir also keine Sorgen um



■ Auch begeistert von Galerians zeigte sich Michael Stiersdorfer aus Tegernheim und schickte uns diese Zeichnung. Vielen Dank.

Heft verpasst?



04/00



06/00



05/00

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Achtung: Angebot gilt nur im Inland!

Hiermit bestelle ich:

☐ PSG 04/00	zu DM 5,99
☐ PSG 05/00	zu DM 5,99
☐ PSG 06/00	zu DM 5,99
zusätzlich DM 3,- Versandkostenpauschale	
GESAMTBETRAG	
DM 3,-	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
- ☐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift



■ Dieses Riesen-Poster stammt von Hanna Kuhr aus Klokau. Weiter so, Hanna!

deine Spiele. Dieses Thema ist nicht besonders massenmarkt-tauglich.

■ Kein Parasite Eve 2 in PSG 6/00

Hey, was ist denn los mit euch? Ich habe mir gerade die PSG 6/00 mitbringen lassen, weil ich dachte, da wäre der angekündigte Bericht von Parasite Eve 2 drin. Aber nichts, rein gar nichts war von dieser Perle zu sehen. Da habt ihr uns Leser aber wirklich toll vereiert, echt ätzend!

Uwe Fischer aus Ulm

Wir fanden es auch sehr schade, dass es dieses geniale Game nicht mehr in die letzte Ausgabe geschafft hat. Grund dafür ist, dass wir noch keine lokalisierte Version von Squaresoft erhalten haben. Auch in dieser Ausgabe wirst du noch keinen Test dieses Rollenspiel-Action-Mixes finden, da wir kurz vor Redaktionsschluss lediglich eine Preview-CD von Squaresoft bekommen haben. Leider stecken wir nicht dahinter, wenn sich Spiele-Produktionen verschieben und wir deshalb angekündigte Berichte nicht wie

versprochen einhalten können. Wir bitten dich und alle anderen Leser hierfür um Verständnis.

■ Spiel schon erhältlich und noch kein Test?

Hallo Leute! Nehmt meine Kritik nicht übel, denn ihr müsst wissen, dass ich euch für das beste und kompetenteste Magazin auf Erden halte. Aber jetzt zum Thema: Warum könnt ihr den Test von Colin McRae Rally 2.0 erst so spät bringen, wenn es das Game doch schon bei Theo Kranz Games zu bestellen gibt?

Tobias Seibel aus Burgkirchen

Ja, lieber Tobias, das hat einen bestimmten Grund. Da viele Versand-Händler meist einen recht nützlichen Vorbestell-Service haben, inserieren sie in ihren Anzeigen meist auch Titel, die noch nicht erhältlich sind. Speziell Theo Kranz inseriert Colin McRae Rally 2.0 schon seit längerer Zeit, um es allen Kunden zu ermöglichen, sich dieses geniale Spiel rechtzeitig zu sichern, ehe es schnell ausverkauft ist.

LESERCHARTS TOP 10

- | | |
|-------|-----------------------|
| (2) | 1. Resident Evil 3 |
| (1) | 2. Gran Turismo 2 |
| (10) | 3. Syphon Filter 2 |
| (-) | 4. Fear Effect |
| (8) | 5. FIFA 2000 |
| (neu) | 6. Grandia |
| (neu) | 7. Driver |
| (5) | 8. Final Fantasy VIII |
| (6) | 9. Dune 2000 |
| (6) | 10. Metal Gear Solid |

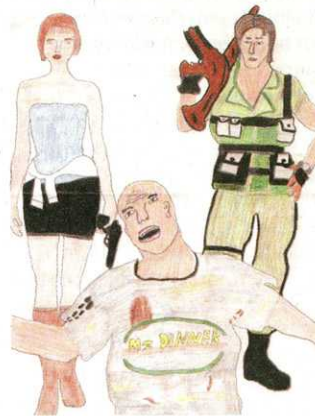
■ Fehlerhafte PSX-Baureihe?

Ich habe eine Frage zu FF VIII. Neulich wollte ich Final Fantasy VIII mit meiner alten PlayStation spielen. Doch schon beim Anfangsvideo hatte das Gerät Probleme beim Abspielen der Videosequenz. Als ich dann zum Sendeturm zu Bigges und Wedges kam, stockte das Video total und irgendwann ging nichts mehr. Nun wollte ich fragen, ob meine PlayStation eventuell zu alt für dieses Spiel ist?

Außerdem interessiert mich noch, ob ihr über Duke Nukem: Planet of the Babes berichten werdet?

Philipp B. aus Halle/S.

Dieses Problem ist uns schon seit längerer Zeit bekannt. Vor allem bei PlayStation-Geräten älterer Baureihen tritt dieser Fehler sehr oft auf. Dabei liegt kein Defekt des Spieles vor, sondern eher ein leicht defektes PS-CD-Laufwerk. Besonders die Baureihen, bei welchen das Laufwerk genau über dem Netzteil liegt, sind für diesen Fehler sehr anfällig. Speziell bei deinem Problem kann dir also nur ein Fachhändler weiterhelfen, der das defekte Gerät zum Sony-Repair-Service schickt. Kläre dich auf alle Fälle zuvor über die Kosten auf. Wir warten derzeit auf eine Preview-Version von Duke Nukem: Planet of the Babes.



■ Die gesamte Resident-Evil-3-Crew stammt von Robert Jansen aus St. Augustin.

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

Warum schreibt ihr „PSG, das unabhängige PlayStation Magazin“? Ihr seid doch PlayStation Games.

Wir tragen zwar den Namen PSG alias PlayStation Games, aber das macht uns noch nicht zu einem offiziellen Magazin von Sony. Deshalb bestehen wir darauf, als herstellerunabhängiges Magazin gehandelt zu werden.

Ich habe Eagle One: Harrier Attack gekauft. Leider akzeptiert mein Xploder das Spiel nicht. Woran liegt das? Besonders neue Spiele haben eine Art Kopierschutz, der unter anderem auch auf ein eingestecktes Schummelmodul reagiert. Um diesen Schutz zu übergehen, veröffentlicht Blaze aber regelmäßig Codes, die diese Sperre umgehen.

Wann kommt der Director's Cut von Tomb Raider 4? Diese spezielle Erweiterung der Tomb-Raider-Serie wird wahrscheinlich nur PC-Besitzern vorbehalten bleiben, da auf dieser Plattform Add-ons gang und gäbe sind.

Ist Drakan 2 der europäische Name von Onimusha?

Diese beiden Spiele haben rein gar nichts miteinander zu tun. Während es sich bei Onimusha um ein Horror-Adventure aus dem Hause Capcom handelt, ist Drakan 2 ein Projekt der Spieleschmiede Surreal Software. Beide Spiele unterscheiden sich auch inhaltlich sehr stark voneinander. Für nähere Informationen lest einfach das E3-Special in

diesem Heft. Dort findet ihr genaue Angaben zu den beiden PS2-Start-Titeln.

Wann werden die ersten Spiele erscheinen, die die PlayStation 2 einigermaßen ausreizen? Das ist sehr schwer zu sagen, da sich die PlayStation 2 als sehr schwer zu programmierende Hardware herausgestellt hat. Die ersten interessanten Spiele dürften aber so ungefähr ein Jahr nach dem PAL-Release erscheinen, weil zu diesem Zeitpunkt die Tools für das Erstellen der Spiele schon in einem sehr fortgeschrittenen Stadium sein dürften. Ab dann wird es auch richtig spannend, denn zu diesem Zeitpunkt entscheidet sich, welche Konsole in Zukunft dominieren wird.

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

GT 2



1. 01:36:358 min,
N. Röhrig, Kaufungen
2. 01:38:366 min,
D. Averkamp, Brühl
3. 01:39:421 min,
Coralie Brandt, Roth

Wer erzielt die schnellste Zeit beim Pike's-Peak-Rennen auf der unbefestigten Straße. Einzige Vorgabe: Fahrt bergab!

F-1 2000



1. 01:00:689 min,
M. Greier, Grünwald
2. 01:01:923 min,
J. Undorf, Kreuzau
3. 01:02:125 min,
T. Gößwald, Lambrecht

Wir suchen den schnellsten Piloten auf der neuen Strecke in Indianapolis. Wählt schlicht den Time-Trial-Mode und gebt Gas!

Rollcage Stage 2



- 1.
- 2.
- 3.

Der schnellste Fahrer beim Zeitrennen wird gesucht. Wählt Out-world, Full Force und legt los!

**** COMMODORE 64 BASIC V2 ****

64K RAM SYSTEM 38 BASIC BYTES FREE

READY?
LOAD VOLONTÄR,8,1

SEARCHING FOR VOLONTÄR
LOADING
READY.
RUN



**COMPUTEC
MEDIA**

Für unsere Redaktion in Würzburg suchen wir zum schnellstmöglichen Termin eine/n engagierte/n

Volontär/in

Sie haben Lust an journalistischer Arbeit, besitzen eine ideenreiche Schreibe und weisen im Idealfall schon Berufserfahrung in diesem Bereich auf. Sie denken konzeptionell und möchten gern in einem jungen Team arbeiten.

Wir bieten Ihnen ein gutes Gehalt, ein hervorragendes Betriebsklima und eine spannende Aufgabe mit Zukunftsperspektive. Top-Arbeitsbedingungen mit entsprechendem technischen Equipment sind für uns selbstverständlich.

Wenn Sie sich von dieser Stellenausschreibung angesprochen fühlen, senden Sie bitte Ihre schriftliche Bewerbung unter Angabe Ihrer Gehaltsvorstellung zu Händen Herrn Uwe Kraft. Wir freuen uns darauf, Sie kennen zu lernen.

Wir sind ein junges, innovatives Medienunternehmen im Bereich PC- und Videospiele.
Die neun Magazine unserer Business-Unit Print nehmen eine marktführende Stellung ein.

COMPUTEC MEDIA
HERRN UWE KRAFT
FRANZ-LUDWIG-STR. 9
97072 WÜRZBURG

Juni

7. Juni	Tombi 2	SCED
8. Juni	Evo's Space Adventure	Take 2
15. Juni	Crisis Beat	Virgin
15. Juni	Toshinden 4	Virgin
15. Juni	Galerians	Crave
15. Juni	Ford Racing	Codemasters
15. Juni	DSF All Star Tennis 2000	Ubi Soft
15. Juni	Catan - Die erste Insel	Codemasters
15. Juni	V-Rally - Best of Infogrames	Infogrames
15. Juni	V-Rally 2 - Platinum	Infogrames
15. Juni	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters
16. Juni	The Misadventures of Tron Bonne	Eidos
16. Juni	Test Drive 6	Codemasters
16. Juni	True Pinball - Best of Infogrames	Infogrames
16. Juni	Worms - Best of Infogrames	Infogrames
16. Juni	Beatmania - European Edition	Konami
16. Juni	Heart of Darkness - Best of Infogrames	Infogrames
19. Juni	Frontschweine	Infogrames
21. Juni	Legend of Legaia	SCED
23. Juni	Spin Jam	Codemasters
23. Juni	Walt Disney World Quest	Eidos
23. Juni	Radikal Bikers	Infogrames
23. Juni	Shanghai True Valor	Infogrames
23. Juni	Speedball 2100	Codemasters
23. Juni	Bundesliga Stars 2000 - Classic	Electronic Arts
23. Juni	Need for Speed - Porsche Unleashed	Electronic Arts
23. Juni	NHL Rock the Rink	Electronic Arts
26. Juni	F1 Racing Championship	Ubi Soft
26. Juni	World Championship Snooker	Codemasters
28. Juni	Dragon Valor	SCED
28. Juni	Destruction Derby Raw	SCED
30. Juni	Gauntlet Legends	Konami
30. Juni	Silent Bomber	Virgin
30. Juni	Martian Gothic: Unification	Take 2
30. Juni	Ballistic	Infogrames
30. Juni	NBA in the Zone 2000	Konami
30. Juni	MoHo	Take 2
Juni	Rayman - 2000	Ubi Soft
Juni	Vagrant Story	Crave
Juni	Caesar's Palace 2000	Virgin

Tombi 2



Der kleine Vorzeitjunge Tombi treibt sich wieder auf der PlayStation herum. Dass sich der Kauf von Sonys neuem Jump & Run lohnt, haben wir bereits in der letzten Ausgabe festgestellt. Immerhin vergaben wir satte 80 %.

Test Drive 6

Das lange Hickhack um den Deutschland-Release des sechsten Test-Drive-Teils scheint sich langsam zu legen. Mit über einem halben Jahr Verspätung soll der Fun-Racer nun über Codemasters vertrieben werden. Abwarten und Gas geben...



Juli

7. Juli	Vandal Hearts 2	Konami
7. Juli	Driver - Platinum	Infogrames
12. Juli	Cold Blood	SCED
12. Juli	WipEout 3 Special Edition	SCED
25. Juli	Suikoden II	Konami
Juli	Infestation	Ubi Soft
Juli	The Flintstones: Bedrock Bowling	Ubi Soft
Juli	Pool Academy	Ubi Soft
Juli	Surf Riders	Ubi Soft
Juli	Army Men: Operation MeltDown	Infogrames
Juli	Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim
Juli	ReVolt 2	Acclaim
Juli	Bishi Bashi Special	Konami
Juli	Front Mission 3	Crave

WipEout 3 Special Edition

Nach einem sehr gut gelungenen Wi3out präsentiert uns Psygnosis eine überarbeitete Low-Budget-Variante dieses Future-Racers. Um alle Freunde der ersten beiden Teile anzusprechen, befinden sich in dieser Special Edition zusätzlich zu den normalen Strecken die besten der ersten beiden Teile, und das zu einem Preis von ca. 60 DM.



Cold Blood

John Cord wird aller Voraussicht nach im Juli in geheimer Mission unterwegs sein. Trotz Problemen in puncto Steuerung sicher ein gefundenes Fressen für alle diejenigen unter euch, die von Agenten-Thrillern nicht genug bekommen können.



Suikoden II

Das klassische Japano-Rollenspiel von Konami ist für Anhänger des ersten Teils ebenso eine Überlegung wert wie für Neueinsteiger. Spielprinzip und Story orientieren sich an den in Japan sehr beliebten Strategie-Rollenspielen. Kämpfe werden in rundenbasierenden Szenarios abgehalten und das eigentliche Spiel wird in recht schlichter Bitmap-Grafik von schräg oben präsentiert. Den-



noch hat gerade Suikoden seinen Reiz alter Tage behalten und besticht durch eine spannende Story und schöne Musik.

August

2. August	Vib-Ribbon	SCED
10. August	Planet of the Apes	Electronic Arts
10. August	Bundesliga 2001 - Manager	Electronic Arts
10. August	Bundesliga Stars 2001	Electronic Arts
18. August	Sydney 2000	Eidos
23. August	Grind Session	SCED
30. August	Die Schlümpfe - C. Star Coll.	Infogrames
30. August	Asterix - Streit um Gallien - C. Star Coll.	Infogrames
30. August	Terracon	SCED
August	Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim
August	Harvest Moon	Crave
August	Parasite Eve 2	Crave
August	Messiah	Virgin
August	Nightmare Creatures II	Konami
August	Sno-Cross	Crave
August	Vanishing Point	Acclaim

Planet of the Apes



Warum es so lange gedauert hat, bis der Film-Klassiker „Planet der Affen“ als Vorlage zu einem Computerspiel herangezogen wurde, bleibt wohl das Geheimnis von Entwickler Electronic Arts.



Herbert Wallace bricht erst mit einigen Wochen Verspätung aus der Gefangenschaft aus. Hersteller Kalisto brauchte wohl noch ein wenig, um die ein oder andere Verbesserung am Horror-Adventure vorzunehmen. Es bleibt dennoch abzuwarten, ob Nightmare Creatures II an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen kann. Alleine das ausgefeilte Level-Design und die spannend erzählte Storyline sollten ihren Teil dazu beitragen.



Nightmare Creatures II

Sydney 2000

Eidos' schwaches E3-Software-Lineup wird immerhin von einem vielversprechenden Sport-Titel angeführt. Sydney 2000 ist die passende Antwort zu den Olympischen Sommerspielen in der australischen Metropole. Wie die einzelnen Leichtathletik-Disziplinen auf unserer geliebten PlayStation überkommen, dürft ihr in einer unserer nächsten Ausgaben im Rahmen eines ausführlichen Tests nachlesen.



Nächste Ausgabe

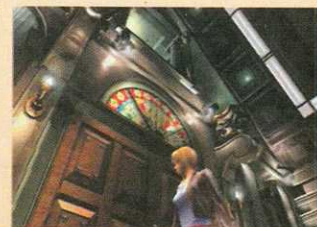
Dino Crisis 2

Regina ist zurück! Und wieder muss sich die attraktive Rothaarige gegen eine Horde entfloherer Urzeit-Dinos wehren. Auf der E3 gewährte Capcom bereits erste Eindrücke. Ob sich der Kauf des Action-Adventures lohnt, lest ihr im Preview-Teil der nächsten PSG.



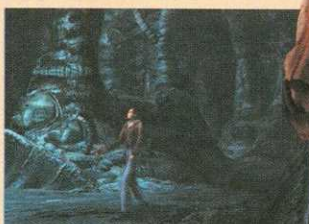
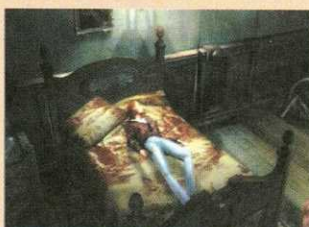
Parasite Eve 2

Nachdem der erste Teil des Rollenspiel-Klassikers hier zu Lande nie erschien, verspricht uns Squaresoft Europe eine überzeugende Lokalisierung von Parasite Eve 2. Erneut begeben ihr euch mit der virtuellen Schönheit Aya Brea in ein Abenteuer, welches an einen gekonnten Mix aus Resident Evil und Final Fantasy VIII erinnert. Ob die lokalisierte Version des Import-Hits genauso überzeugen kann, wissen wir in der nächsten Ausgabe.



Alone in the Dark 4

Infogrames lässt uns zur nächsten Ausgabe gruselige Schauer über den Rücken laufen. Mit Alone in the Dark - The New Nightmare werden sich sicher viele Anhänger des alten PC-Klassikers, der seinerzeit die 3D-Adventure prägte, an die gute alte Zeit erinnern fühlen.



**Ausgabe
8/00
erscheint
am
19. Juli**

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),
Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Stellv. Chefredakteur
Udo Lewalter

Textkorrektur
Claudia Brose

Redaktion
Uwe Kraft, Udo Lewalter, Gunther (1643!) Hruby,
Thomas Schmitt, Markus Haberlein

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
Virgin/Capcom

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

Anzeigenendisposition
Andreas Klopfer -140

Online-Werbeflächen
Susanne Szameitat -142

Anzeigen & Officecoordination
Ina Schubert -346

Anzeigenpreise
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.11.1998

VERLAG

Computec Media AG
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Verlagsleiter
Rainer Kube
Produktionsleitung
Martin Clossmann
Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung),
Hans Fauth, Sandra Wendorf
Gesamtvertriebsleitung
Roland Bollendorf
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	31	Koch	U2, 23
CDG	17	Langnese	11
Computec	79, 90, 95, 97, 109, 111	Okay Soft	43
Dynatex	15	OZ Verlag	75
Fire	85	Ravensburger	U3
Game It	37	Softsale	33
Infogrames	U4	Theo Kranz	38
		THQ	21

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

INFOGRAMES PROUDLY PRESENTS:



SPECIAL APPEARANCE
Deutsche Umsetzung:
Autor **MARC HILLEFELD**
(„The Simpsons“)

„DER VERRÜCKTESTE SAUHAUFEN DER WELT“

featuring:



ISAC
WASHINKEN



MANFRED
SCHWARTOWSKI



ARTHUR
SWINEY



GEORGES
PORC FLAMBÉ



WOK
HOG



DSCHINGIS
SCHMARRN



Mach Dich bereit für ein skurriles Multiplayer-Schlachtfest der besonderen Art: Frontschweine. Der Action-Strategie-Mix in 3D. Baller's Dir rein!

„PS“ and „PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 2000 Infogrames Europe. All rights reserved.

PRESENTED BY



www.frontschweine.com

JETZT IM HANDEL!