

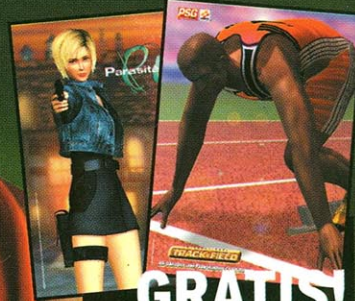
PSG

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN FÜR
Playstation® GAMES

Ausgabe
08/2000

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:

Parasite Eve 2
Intern. Track & Field

MEGA-SPECIAL: WELCHE ROLLE SPIELT SQUARE ZUKÜNFTIG?

Final Fantasy IX

- Alle Fakten zu FF IX
- Erste Infos zum Kinofilm
- Die wichtigsten Spiele von Squaresoft u.v.m.

Spiderman

Ohne Netz und doppelten Boden:

Die Comic-Spinne spannt ihre Netze jetzt auch auf der PlayStation

Dino Crisis 2

Führung gefällig? Gefährliche Besichtigung durch den "Jurassic Park" auf prallen 4 Seiten

KOMPLETT
AUFGEDECKT
**VAGRANT
STORY**
AUF 22 SEITEN
GELÖST



Exklusiv im Test

Parasite Eve 2

Mutanten-Jagd von Square:
Actiongeladene Rollenspiel-
Mixtur mit kinoreifer Story

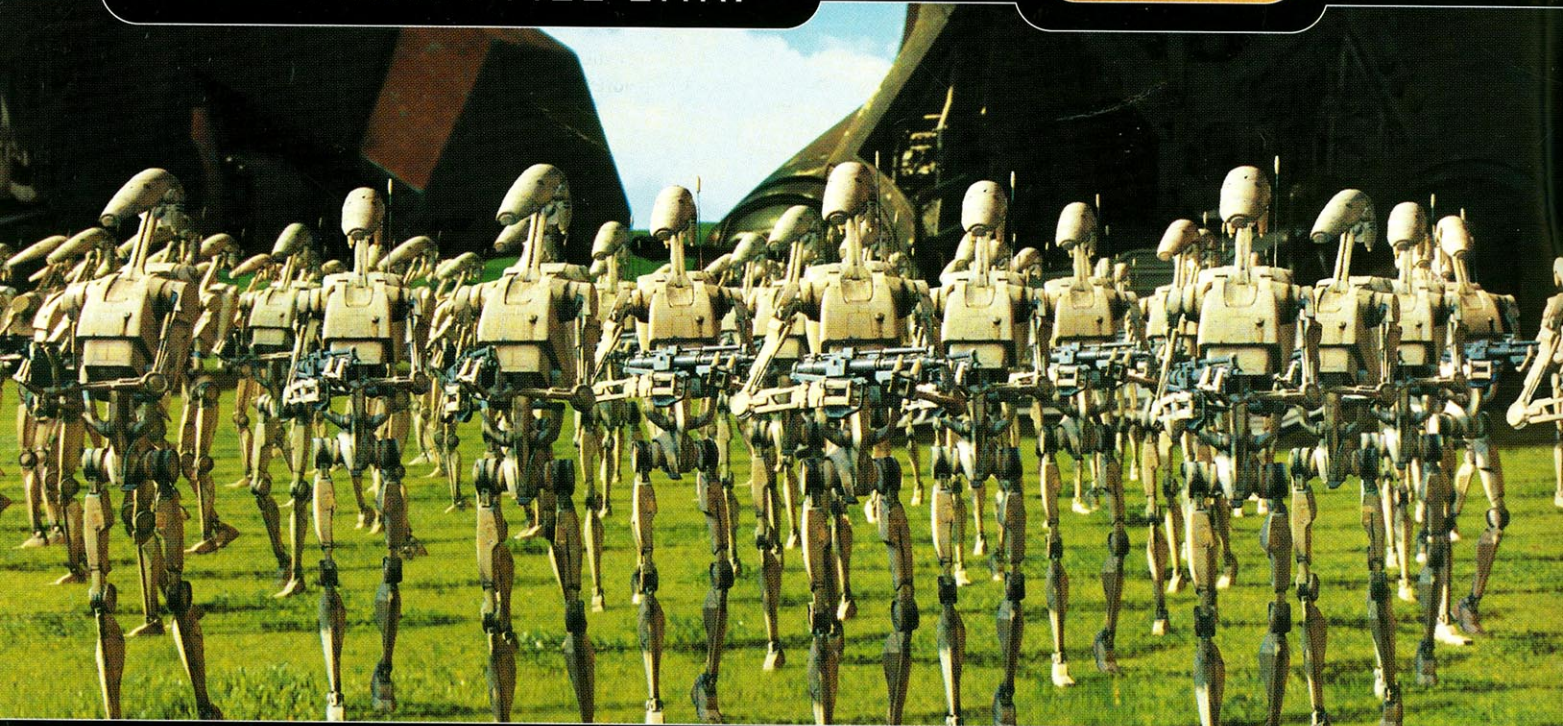


**25 Seiten vollgepackt mit
den besten Trix**

Vagrant Story, Cold Blood, Chase the
Express, Colin McRae Rally 2.0, Grind
Session, N-Gen Racing, Silent Bomber,
Battletanx: Global Assault



VIEL FEIND. VIEL EHR.



Gehe nicht auf Wegen, auf denen du unerwünscht bist, oder z
den Preis für deinen Übermut. Wenn schiere Überm
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.



PSG Talkshow

Thema heute:
„Ich hätt' gerne 'ne saftige Havanna“

Tom: Also Jungs, stellt mir nichts an, solange ich im Urlaub bin. Soll ich euch vielleicht was aus Kuba mitbringen?

Anja: Ich wollte eigentlich schon immer 'ne große, saftige Havanna haben.

Gunther: Gibt's da so DVDs mit mehreren Perspektiven?

Markus: Mir kannst du so 'ne günstige Einheimische mitbringen, die gut aussieht und zudem noch kochen und putzen kann!

Tom: Das sind ja gleich drei Wünsche auf einmal, das geht nun wirklich nicht!

Markus: Na gut, toll aussehen muss sie nicht, aber putzen und kochen ist Pflicht.

Udo: Hast du auch deine Sonnencreme eingepackt? Du weißt ja, was letztes Mal mit Uwe passiert ist.

Uwe: Ohhhh.... meine Haut löst sich so langsam in quadrometergroßen Stücken ab! Dieser Schmerz!!! *heul*

Karel: Sach mal, hat schon jemand die neue Mayo im Kühlschrank probiert? Einfach ekelhaft.

Peta: ...und pass gut auf, dass sich euer Hotel nicht genau zwischen zwei Raketen-Silos befindet, das machen die manchmal zu strategischen Zwecken.

Tom: ... (schluck)

Markus: Ich hab auch gehört, dass die Touris nur auf Holz-Stelzen laufen dürfen, wegen der giftigen Schlangen und so.

Tom: ... (bleich)

Uwe: Verdammt!!!! Wer hat meine kühlende Body-Lotion aus dem Kühlschrank aufgebraucht?

Karel: ... (würg)

Sind Sie auch beim nächsten Mal wieder dabei, wenn es heißt: „Unser lieber Tom, auch nach dem Urlaub noch Kapitalist?“



■ Während wir hier in der Redaktion am Schwitzen waren, gönnte sich Uwe ein kleines Sonnenbad im Garten.



■ Endlich enthüllt! Nicht Angelina Jolie, sondern unsere Korrekturdame Anja hat die Hauptrolle im ersten TR-Film erhalten.



■ Welcher Top-Spiele-Designer hielt diesen Edding in der letzten Ausgabe in der Hand? Einsendungen bitte unter Stichwort: Edding.

PSG-Redakteur auf Friedensmission bei Fidel Castro

Einen Kuba-Libre bitte!

Sommer, Sonne, Sonnenschein! Während wir Redakteure uns jeden Tropfen Flüssigkeit aus dem Körper schwitzen, zieht es unseren lieben Tom ins kommunistische Kuba.

■ Man hat es schon nicht einfach als Videospiele-Tester. Nicht nur dass man seine Arbeitszeit in einem dunklen Büro fristen muss, durch das intensive Zocken der Games bleibt kaum Zeit, an die frische Luft zu gelangen. Die Diskussion, wer von uns in dieser heißesten Zeit des Jahres frei bekommt, artet meistens in einen wilden Fight um die Urlaubsanträge aus.

Dieses Jahr ist es unser Tom, der das glückliche Los gezogen hat. Prompt traf er in Kuba auf seinen alten Kumpel Fidel Castro, den er durch eine mitgebrachte PlayStation 2 so glücklich stimmte, dass er sogar den kleinen Elian aus Kuba ausreisen ließ. Eine etwas voreilige Action, wie wir finden, denn immerhin kann man mit der PlayStation 2 ja, laut Aussage von Sony, Raketen steuern. Aber auch bei uns in Deutschland geht es heiß her. Während unser Layouter Peta wild fluchend eine Vagrant-Stroy-Komplettlösung zusammenbastelt, tönen aus der Redaktion un-

seres Schwester-Magazins Mega Fun wilde Beats des Dance-Spiels Space Channel 5. Angesteckt von diesem Sound, swingt das ganze Team mit, nur unser Gunther nicht. Er hat sich zusammen mit Udo in unser Archiv zurückgezogen, um für euch die bisherige Firmen-Geschichte von Square gründlich auszuleuchten. Wer sich schon immer über den Rollenspiel-Spezialisten informieren wollte, findet alle Infos im ausführlichen Special.

euer
PlayStation-Games-Team



index:

All Star Pro Wrestling.....	35
Battletanx: Global Assault	82
Caesars Palace 2000	73
Catan: Die erste Insel	76
Chase the Express	50
Chase the Express	83
Colin McRae Rally 2.0	82
Die Mumie	28
Dino Crisis 2	20
Dragon Valor	70
Evo's Space Adventure	70
Final Fantasy IX.....	8
Front Mission 3	72
Gauntlet Legends	74
Grind Session.....	30
Grind Session.....	82
Mechanical Diggers Battle	35
MoHo.....	68
Moto Racer World Tour	24
NHL Rock the Rink	70
N-Gen Racing.....	82
Parasite Eve 2	46
Planet der Affen.....	26
Ready 2 Rumble Boxing:	
Round 2.....	33
Red Faction	33
Rayman 2	14
Silent Bomber	74
Silent Bomber	82
Spiderman	16
Team Buddies.....	18
Timesplitters	32
Vagrant Story	84
Vib-Ribbon.....	73
X-Squad	34



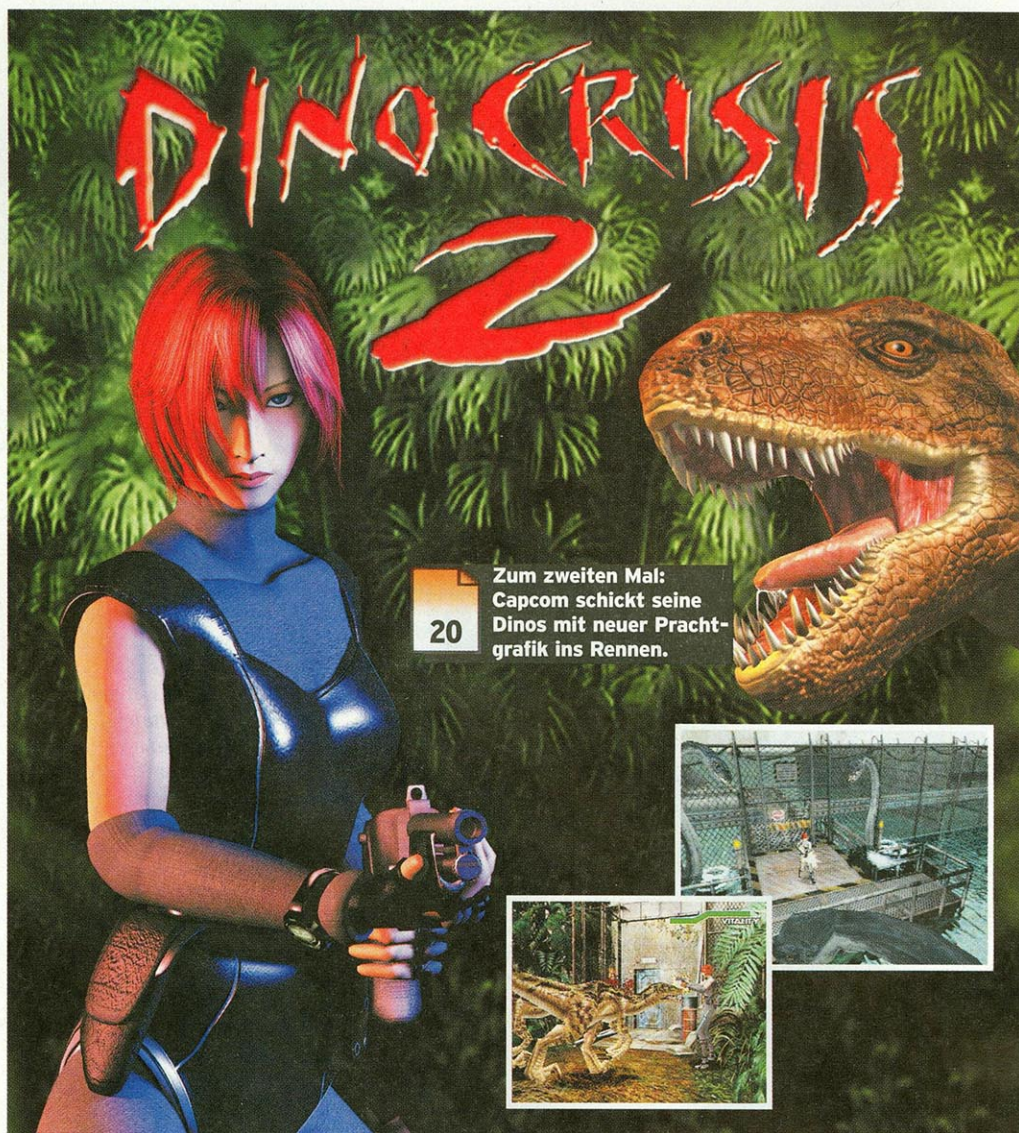
SQUARESOFT
DIE ZUKUNFT

Squaresoft-Special

6

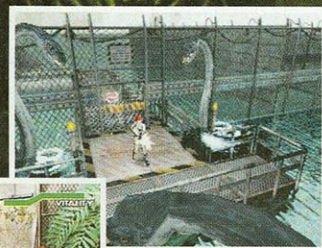
extra

Coming Up	112
Favoriten.....	78
Game Mail.....	108
Highscore.....	111
Inserentenverzeichnis	114
Leserbefragung.....	114
Select.....	4
So wird getestet.....	44
Start	3



20

Zum zweiten Mal:
Capcom schickt seine
Dinos mit neuer Pracht-
grafik ins Rennen.



brandneu

Final Fantasy IX.....	8
Das erste Preview zu Squares potentiell Mega-Hit.	
Rayman 2	14
Der kleine Held startet auch auf der PlayStation in sein neues Abenteuer.	
Spiderman.....	16
Als Spinnen-Mensch auf Häusern und Wänden entlang.	
Team Buddies	18
Knuddeliges Ballerspiel im Bobon-Look.	
Dino Crisis 2	20
Capcoms blutrünstige Dinos erneut auf Futtersuche.	

Moto Racer World Tour 24
Hetzjagd auf zwei Rädern mit vielen PS zwischen den Beinen.

Planet der Affen 26
Erste Videospiel-Version nach der erfolgreichen Filmvorlage.

Die Mumie 28
Müllbinden retten nicht immer Leben.

Grind Session 30
Ist dieser Titel ein ernst zu nehmender Konkurrent für Tony Hawk's Skateboarding?

Timesplitters 32
Aufwändige Ego-Action in ferner Zukunft.



Rayman 2

14

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2..... 33
Mit witziger Box-Parodie gegen alle ernsthaften Simulationen.

Red Faction 33
Endlich Innovation im Ego-Shooter-Genre.

X-Squad 34
Shooter auf den Pfaden Syphon Filters. Knallharter Agenteneinsatz gegen Terroristen.

All Star Pro Wrestling..... 35
Squaresofts erster Gehversuch in einem neuen Genre.

Mechanical Diggers Battle... 35
Hirnloses Kampfspiel mit Bagger und Tieflader.

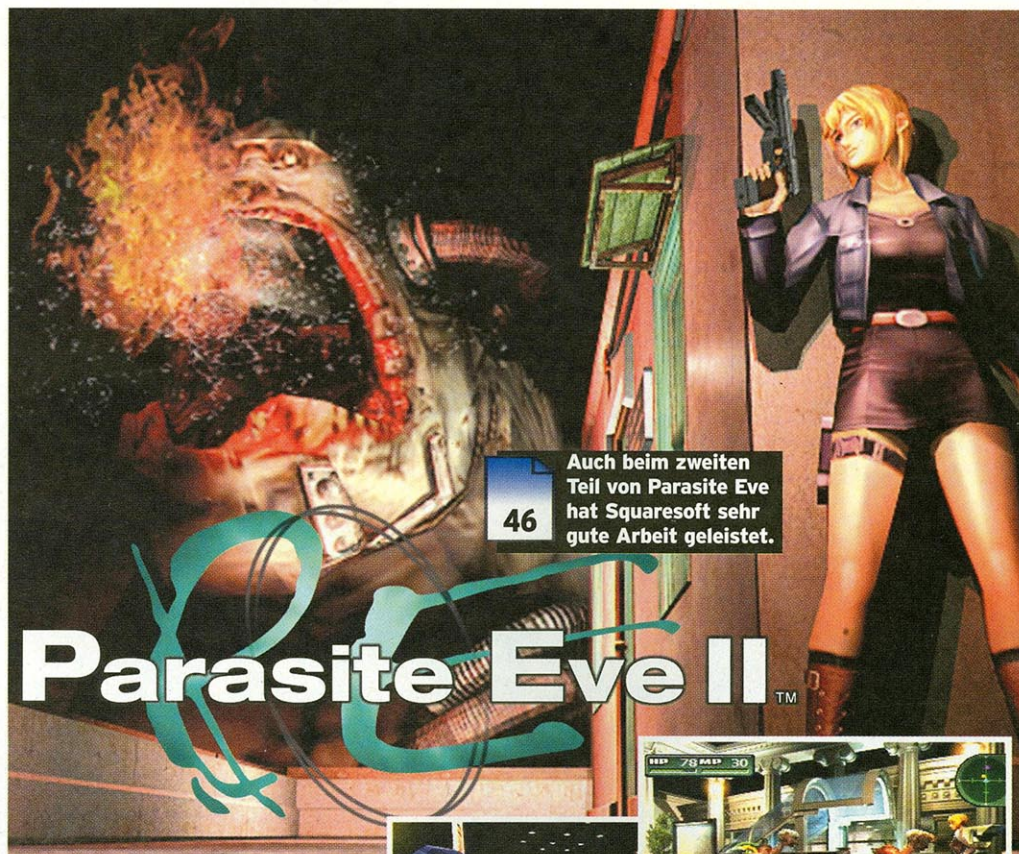
Bilder-Update..... 38
Hier findet ihr die neusten Screenshots zu kommenden Spielen.

Weltweit..... 42
North, East, West, South -> NEWS



Spiderman

16



46 Auch beim zweiten Teil von Parasite Eve hat Squaresoft sehr gute Arbeit geleistet.

Parasite Eve II™



Parasite Eve 2..... 46
Fortsetzung der erfolgreichen Mutanten-Hatz.

Chase the Express..... 50
Befreit den französischen Präsidenten aus der Hand brutaler Terroristen.



Gauntlet Legends

74

MoHo..... 68
Futuristischer Gladiatoren-Geschicklichkeitstest.

NHL Rock the Rink..... 70
Schickt die Schweine aufs Eis!

Evo's Space Adventure..... 70
Kleiner Silikon-Chip auf Heimat-Suche.

Dragon Valor..... 70
Namco auf Abwegen. Leider nicht besonders erfolgreich.

Front Mission 3..... 72
Durchdachter Final-Fantasy-Tactics-Klon im Mech-Gewand.

Vib-Ribbon..... 73
Simples Jump & Run mit Bleistift-Grafik.

Caesars Palace 2000..... 73
Verzockt euer Geld im virtuellen Kasino.



Dragon Valor

70

Gauntlet Legends..... 74
Der Arcade-Klassiker kehrt zurück.

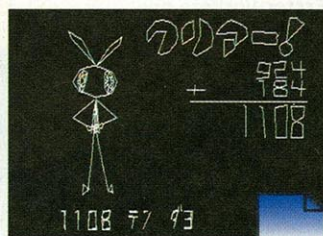
Silent Bomber..... 74
Noch nie gab es so viele Explosionen auf der PlayStation zu sehen. Ob das Gameplay mithalten kann?

Catan: Die erste Insel..... 76
Gelungene Umsetzung des Brettspiel-Klassikers.



Front Mission 3

72



Vib-Ribbon

73



Battletanx: Global Assault.....	82
Chase the Express	82
Colin McRae Rally 2.0	82
Grind Session	82
N-Gen Racing.....	82
Silent Bomber	82
Chase the Express	83
Vagrant Story	84



Chase the Express
Einstiegshilfe

83

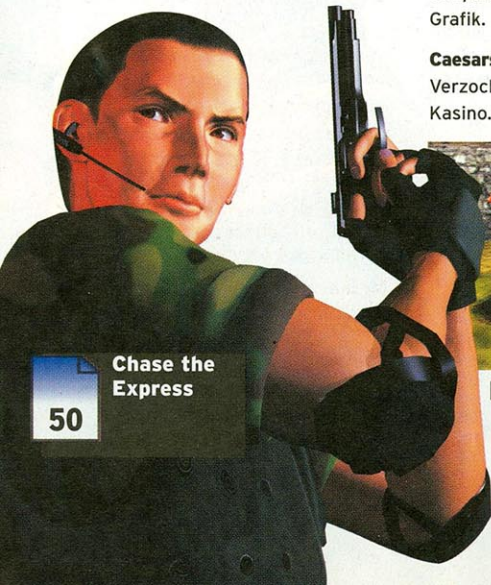


Vagrant Story
Komplettlösung

84



**KOMPLETT
GELÖST**



Chase the
Express

50

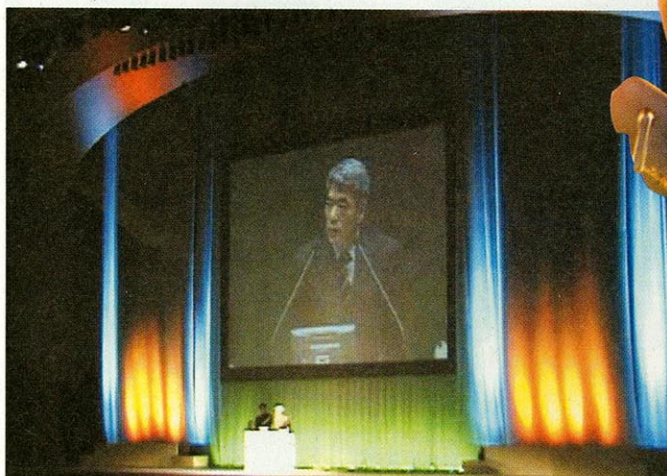
SQUARESOFT®

▲ DIE ZUKUNFT ▼

Alles über die Götterschmiede

Ein Special mit Hintergründen über Square zu gestalten, ist nicht leicht, denn der Informationsfluss zur Presse hinsichtlich zukünftiger Projekte kann nicht gerade als ergiebig bezeichnet werden. Allen Hindernissen zum Trotz beleuchten wir die Vergangenheit und die Zukunft der Edelschmiede auf den folgenden sieben Seiten.

■ Squaresoft ist neben Rare, Capcom und Namco sicherlich eine der bedeutendsten Spieleschmieden überhaupt. Keine andere Software-Company bestimmt den Markt der Rollenspiele so sehr wie das japanische Unternehmen. Titel wie die Final-Fantasy- oder die Parasite-Eve-Serie waren wahre Kassenschlager. Ausflüge in

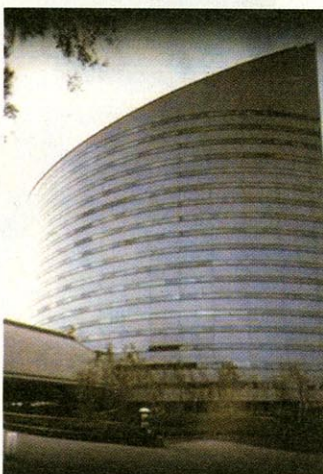


■ Im Februar stellte man in Yokohama die Internet-Strategie des japanischen Edel-Unternehmens vor.

andere Genre-Gefilde hingegen scheiterten oft kläglich. Jüngste Beispiele dafür sind die beiden PS2-Titel Driving Emotion Type S oder All Star Pro Wrestling. Square Co. Ltd. wurde 1986 in Yokohama gegründet. Dass das Unternehmen in der Vergangenheit äußerst erfolgreich arbeitete, belegen die wirtschaftlichen Erfolge. So konnten bis zum heutigen Tage insgesamt 345 Millionen \$ erwirtschaftet werden. Weltweit beschäftigt das Unternehmen derzeit ca. 1200 Angestellte und ist somit der größte Publisher und Spiele-Entwickler der Welt. Einen solchen immensen Erfolg konnte natürlich zur Gründerzeit noch niemand erahnen. Erster Vorbote des

Steilfluges war 1987 das erste Final-Fantasy-Abenteuer für Nintendos SNES-Konsole. Den Höhepunkt erreichte die Serie im Jahr 1997, als vom siebten Teil des Abenteuers sage und schreibe 2,3 Millionen Exemplare innerhalb der ersten drei Tage in Japan über die Ladentische gingen. Zählt man zu den Abverkäufen in Japan noch die Verkaufszahlen in den USA und in Europa hinzu, kommt man auf eine beeindruckende Gesamtverkaufszahl von 6,57 Millionen abgesetzten Silberlingen. Doch

„Kein anderes Unternehmen trieb das RPG-Genre so voran wie Squaresoft“



■ Insgesamt beschäftigt Squaresoft weltweit 1200 Personen.

1985 Ende des Jahres erscheint Teguzar in Japan für das Famicom (NES), Squaresofts allererstes Spiel

1986 Japan: King's Knight sowie Deep Dungeon (beide Famicom)

1987 Japan: Tobidase Daisakusen, Appletown Monogatari, Haokun no Fushigina, Jikashounen Met, Cleopatra no Mahou, Highway StarKariin no Ken, Final Fantasy I (alle Famicom)

1987 Japan: Final Fantasy I



1988 Japan: Deep Dungeon III, Akkusenki Raijin, Moonball Magic, Hanjuku Hero, Final Fantasy II (alle Famicom)

i PlayOnline

Auf dem Square-Online-Event, das im Februar dieses Jahres in Yokohama stattfand, präsentierte der japanische Software-Hersteller sein zukünftiges Online-Engagement, welches ein wesentlich größeres Feld als nur Online-Gaming abdecken soll. Hironobu Sakaguchi, seines Zeichens Vize-Präsident des Unternehmens, erklärte, dass man dem PS2-User mit PlayOnline eine Plattform schaffen will, die er nicht mehr verlassen muss, um über seine Hauptinteressen informiert zu werden. Alle Spieler haben hinsichtlich ihrer Vorlieben eine gemeinsame Schnittmenge (Science-Fiction, Anime, Musik, etc.), über die auf PlayOnline ausführlich berichtet wird. Zusätzlich wird der User den MemStick (neues Speichermedium von Sony) nutzen können, um aus dem Netz geladene MP3-Files zu sichern und nach entsprechender Bezahlung immer wieder anzuhören. Die große Square-Community wird abgerundet von einer Chat-Area, der Möglichkeit, Mails zu versenden, und von einer E-Commerce-Sektion, in der ihr u.a. Spiele, Figuren oder Filme online bestellen könnt. Folgende große Unterteilungen wird PlayOnline enthalten:

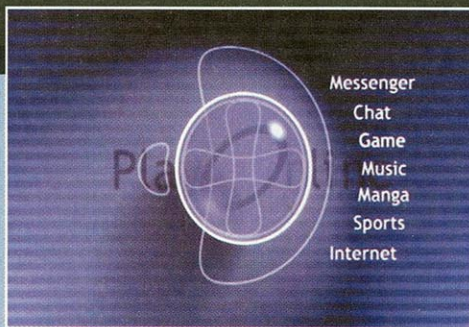
Online-Gaming:

Für PC-User ist dieser Zweig bereits seit langem ein fester Bestandteil ihrer Spieleleidenschaft. Final Fantasy X, das im Frühjahr kommenden Jahres erscheint, beinhaltet schon erste Optionen, die dieses Feature unterstützen werden. Zwar könnt ihr noch nicht im Stile eines Evergrace gemeinsam ein Abenteuer miteinander erleben, jedoch lassen sich bereits coole Goodies, wie Komplettlösungen zum Spiel, aus dem Internet saugen. Final Fantasy XI soll dann voll im Internet spielbar sein. Hier können sich eine Vielzahl von Internet-Gamern in einer fantasievollen Welt treffen, um gemeinsam gegen das Böse zu ziehen. Läuft alles nach Planung der Edelschmiede, werden die virtuellen Träume bereits im Sommer 2001 Realität.

damit nicht genug der Rekorde. Mit Final Fantasy VIII brach man im vergangenen Jahr alle Vorverkaufsbestmarken. Allein in Japan lagen zwei Millionen Pre-Orders vor. Neben der FF-Saga haben die Japaner noch eine Menge mehr an herausragenden Videospieltiteln zu bieten, die viele Innovationen in das jeweilige Genre brachten. So war Chrono Trigger beispielsweise eines der ersten Games überhaupt, die dem Spieler je nach Leistung mehrere Abspanne boten. Interessanterweise arbeitete man bis zum Jahre 1996 ausschließlich mit dem japanischen Konsolen-Hersteller Nintendo zusammen, für den man sogar ein Mario-Game erschuf

(Mario RPG). Nach Bekanntwerden der Hardware-Struktur des N64 trennte man sich nach elfjähriger Zusammenarbeit jedoch von Nintendo, da der 64-Bitter weiterhin auf die altbackene Modultechnik setzte, die ein Integrieren von großen Datenmengen (u.a. aufwändige Rendersequenzen) verhinderte. Fortan entwickelte man exklusiv für den Branchen-Neuling Sony und dessen vielversprechende PlayStation und setzte damit, wie die Geschichte zeigt, auf das richtige Pferd. Im Jahre 1996 gründete man die Abteilung Square USA, Inc. Global Entertainment, die es sich zum Ziel gesetzt hat, die verschiedenen Sparten Film, Werbung, Musik und Videospiele ge-

schiebt miteinander zu verknüpfen. Das Ergebnis soll in naher Zukunft in den Kinos als Final-Fantasy-Streifen zu bestaunen sein. Im Jahre 1998 ging man noch einen Schritt weiter und kooperierte mit einem weiteren Marktführer, Electronic Arts. Das Square-Electronic-Arts-L.L.C.-Joint-Venture verhalf dem japanischen Unternehmen, auch im amerikanischen PC-Segment Fuß zu fassen. Sogleich veröffentlichte man Final Fantasy VII für den Heimcomputer und erzielte damit erneut riesige Erfolge. Den letzten großen Schritt, den westlichen Markt zu erobern, ging man im Herbst 1998, als man in London Square Europe gründete. (Udo L.)



Internet-Zugang

Sammelt Informationen im World Wide Web! Hier lassen sich alle Firmen-Pages, Fan-Sites, etc. bereisen.

Chat

Eine wahre Sucht! Klinkt euch in eine Chat-Page ein und lernt Leute rund um den Globus kennen, mit denen ihr über die Tastatur in Echtzeit redet. Um an Gleichgesinnte zu gelangen, werden die Chats in grobe Thematiken unterteilt.

Musik

Neben dem kostenpflichtigen Downloaden von MP3-Musikdateien werdet ihr mit allen erdenklichen Daten zu euren Stars versorgt.

Mail-Sektion

Ihr erhaltet eine persönliche E-Mail-Adresse und könnt virtuelle Briefe rund um den Globus verschicken. Zusätzlich informiert euch das so genannte Messenger-Programm darüber, ob Freunde gerade online sind. Diese könnt ihr dann problemlos ansprechen und beispielsweise zu einer Runde Final-Fantasy-Online einladen.

Sport

Neben dem Abrufen aktueller Ergebnisse lassen sich Daten bestimmter Geschehnisse, beispielsweise ein komplettes Formel-1-Rennen in ein entsprechendes Rennspiel, importieren. Somit könnt ihr einen gerade absolvierten Wettkampf nachspielen und dessen Ausgang natürlich beeinflussen. (Udo L.)

i Final Fantasy, der Kinofilm

Bereits seit einigen Wochen gibt es die ersten Trailer zum Final-Fantasy-Film im Internet zu bestaunen. Über den Inhalt kann derzeit noch keine Aussage gemacht werden. Fest steht jedoch, dass bekannte Personen aus dem Film-Business den Render-Helden ihre populären Stimmen schenken werden:

Ming-Na



Die süße Asiatin sammelte bereits bei den Aufnahmen zu Disneys Kinostreifen Mulan reichlich Synchronisationserfahrung. Zudem spielte sie in Erfolgsfilmen wie 12 Bucks, One Night Stand, Street Fighter oder The Joy Luck Club mit.

Alec Baldwin



Der Hollywood-Schönling spielte bereits in Kino-Erfolgen wie Outside Providence, Notting Hill, Thick as Thieves oder Looking for Richard.

James Woods



Der ausdrucksstarke Schauspieler war schon zweimal für den Academy Award vorgeschlagen. Die bekanntesten Streifen, in denen er mitgewirkt hat, waren John Carpenters Vampires, Herkules und Contact.

Donald Sutherland



Der Veteran im FF-Film-Aufgebot war bereits Hauptdarsteller in Blockbustern wie MASH, A Time to Kill oder Instinct.

Ving Rhames



Bestens bekannt aus Con Air, Striptease oder Pulp Fiction. Er erntete haufenweise Kritikerpreise für seine Rolle in Don King: Only in America.

Steve Buscemi



Spilte in Filmen wie Big Daddy, Con Air, Fargo, Armageddon oder The Big Lebowski mit.

Peri Gilpin



Spilte den Charakter Roz in der amerikanischen Fernsehserie Frasier.

1988

Japan: Final Fantasy II



1989

Japan: Tom Sawyer (Famicon), SAGA (in den USA als Final Fantasy Legend I erschienen) (Game Boy)

1990

Japan: Final Fantasy III (Famicon), SAGA 2 (in den USA als Final Fantasy Legend II erschienen) (Game Boy)

1990

Japan: Final Fantasy III

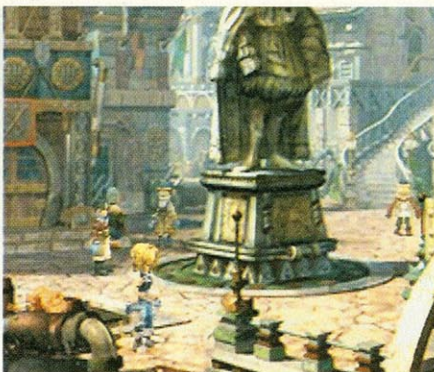


PSG

7
Aug 2000



■ Speicher- und Auffrischungsmöglichkeiten bietet das Spiel zuhause an.



■ Auf Marktplätzen holt ihr wichtige Informationen ein oder betreibt Smalltalk mit den Einwohnern.



■ Öfters wechselt ihr einfach die Location und übernehmt wie in Teil VIII einen anderen Charakter.

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

SQUARESOFT® DIE ZUKUNFT

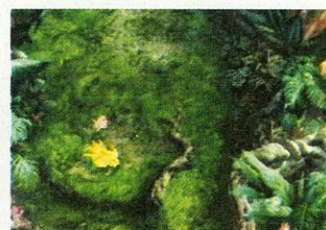
Final Fantasy IX

Lange angekündigt und heiß herbeigesehnt. Sicherlich war die Freude groß, als Squaresoft bekannt gab, dass bereits am neunten Teil gearbeitet wird. Anschließend wurden auch Teil X und XI für die PlayStation 2 bestätigt. Somit ist sicher, dass der letzte Teil die Final-Fantasy-Reihe für Sonys 32-Bitter anstehet.

■ Sicherlich zählen Teil VII und VIII nach wie vor zu den beeindruckendsten Werken der Reihe.

Überzeugende Grafik, perfektes Handling und Storylines, die jeden Spieler sofort in ihren Bann ziehen. Betrachtet man das Final-Fantasy-Universum im Allgemeinen, fällt auf, dass die Spiele nicht direkt chronologisch aufgebaut sind und eigentlich gar keine richtigen Fortsetzungen bilden. Dies ist sicherlich ein interessanter Aspekt, denn eigentlich erschienen somit immer nur Spiele mit einer gewissen Auswahl an Charakteren und Gegebenheiten, platziert in einer fikti-

ven Welt, ohne direkten Zusammenhang. Aber gewisse Grundregeln findet man immer. Was sich stets durch die Teile und Geschichten zieht, sind beispielsweise die lustigen Chocobos, große, starke und flinke Vögel in Pferdegröße, die ihren Besitzer schnell über die Oberflächen der Welten tragen. Auch gilt die Faustregel: Kein Final Fantasy ohne Luftgefährt. Immer wieder zieren beeindruckende Luftschiffe in den Geschichten die Himmel und führen die Charaktere in Windeseile von Ort zu Ort. Zusätzlich tauchen immer wieder alte Bekannte auf, die in den Geschichten irgendeinen Nebenpart übernehmen. So kommt es vor, dass Figuren aus dem sechsten Teil im achten vorbeischaun. Ganze Rassen und Völker wurden für die Serie erdacht und liebevoll detailliert definiert eingebracht, nur um schon wieder in einem weiteren Teil anderen kreativen Ideen zu weichen. Ebenso zählen die vielen eingestreuten kleinen Spielchen, die im siebten Teil bestimmt ihren Höhepunkt fanden, als markantes Zeichen der Reihe. Und nun steht Teil IX in den Startlöchern, um abermals die Herzen der Fans zu erobern. Im Gegensatz zu früheren Parts hüllt sich Squaresoft jedoch ungewohnt in tiefes Schweigen und verrät so gut wie gar nichts über die neu erdachte Storyline. Fest steht jedoch, dass das Experiment Final Fantasy VIII, in welchem erstmals vom typischen Erscheinungsbild abgerückt wurde, nicht genügend Anhänger fand, um diese Idee weiterhin fortzu-

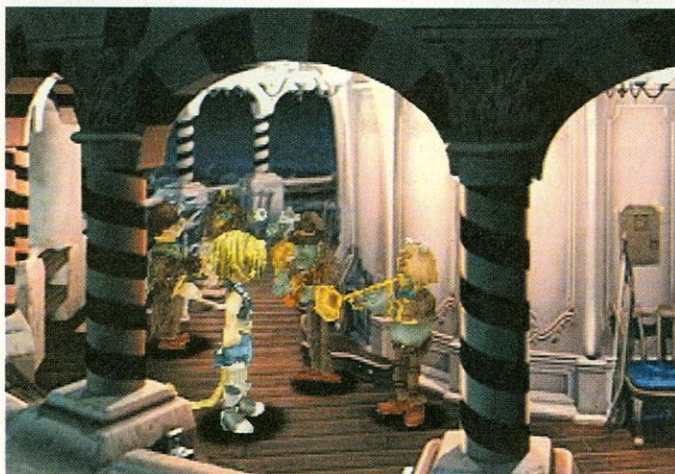


■ Die scheuen Chocobos lockt ihr mit Futter an, um mit ihnen die Oberfläche schneller zu bereisen.



■ Selbstverständlich zeigt ihr Herz und helft gefangenen Freunden aus der Patsche.

setzen. Somit wird Teil IX wieder zurück zu den Knuddel-Charakteren gehen und das Erscheinungsbild wieder in Kindchenschema erstellt sein (großer, überproportionaler Kopf, sehr große Augen, kleine Gliedmaßen, etc). Das ist gut so, denn alle Spötter, die da stets dieses putzige Erscheinungsbild bemängelten und gar verächtlich schmähten, sollen sich andere Spiele suchen! Die Fan-Gemeinde des Final-Fantasy-Universums wird treu zu ihren Spielen stehen. Wenden wir uns nun explizit dem im Oktober erscheinenden Spiel zu. Fakt ist also, dass der gesamte Spielaufbau eine Mischung aus den beiden Vorgängern sein wird: grafisch das Erscheinungsbild aus Teil VII fortführend, die Geschichte jedoch stärker in dem mystischen Background mit vielen



■ Diese Szene lässt vermuten, dass ihr es mit einer ähnlichen Situation wie schon in der Oper im sechsten Teil zu tun bekommt.



1991 Japan: Seiken Densetsu (in den Staaten als Final Fantasy Adventure erschienen) (Game Boy), Final Fantasy IV (Easy Version), Final Fantasy IV (Hard Version) (Super-Famicon-Versionen), SAGA 3 (in den Staaten als Final Fantasy Legend 3 erschienen) (Game Boy)

1991 Japan: Final Fantasy IV (erscheint in den Staaten als Final Fantasy II) (Super Famicon)

1992 Romancing Saga, Final Fantasy V, Soft Boiled Heroes (alle Super Famicon)

1992 Japan: Final Fantasy V, erschien offiziell nur auf der Final Fantasy Anthology für PlayStation in den Staaten außerhalb Japans (Super Famicon)



■ In den Spiele-Menüs legt ihr ganz genau fest, mit welchem Gegenstand euer Charakter ausgerüstet wird.



■ Sämtliche Fortbewegungsmittel werden dem Spieler genau vorgestellt und erklärt.



■ Man kann nur erahnen, wie viele Details sich wieder in den Städten verstecken werden.

Zauberermächten aus Teil VIII. Wichtige, entscheidende Elemente, wie sie beispielsweise der sechste Teil (SNES, in den Staaten als Final Fantasy III erschienen, in Deutschland nicht erhältlich) aufzeigte, werden verstärkt eingestreut. So werden viele Schlüsselsituationen eine Entscheidung vom Spieler verlangen, ohne dass diese rückgängig gemacht werden kann. Das bedeutet in vielen Fällen einen nie komplett linearen Spielablauf und wieder viele, viele kleinere parallel verlaufende Abläufe, die man zwar spielen kann, die aber nicht ausschlaggebend auf das Ende sein werden. Auswahl wichtiger Waffen und Ausrüstungsgegenstände sind begrenzt. So wird der Spieler sich entscheiden müssen, was er letztlich behalten will, und andere Gegenstände werden verloren gehen, auch ein stets interessantes Beispiel der Final-Fantasy-



■ Die Zauber wurden wieder mit aufwändigen Szenen genial animiert.

Abenteuer. Denn oft sind Situationen vertreten, die durch "falsches" Verhalten einfach gewisse Gegebenheiten nicht auslösen, und der Spieler kann dies nicht rückgängig machen. Zu den Charakteren. (Beachtet,



■ Mog muss seinen Verwandten die Post zustellen.

"FF IX wird definitiv das letzte Spiel der Serie für die PlayStation sein"



■ Kein Final Fantasy ohne Luftschiff! Diesmal sollen sogar mehrere davon vorhanden sein, die euch schnell und sicher von Ort zu Ort geleiten.



1993 Japan: Seiken Densetsu 2 (in Deutschland als Secret of Mana erschienen), Final Fantasy Mystic Quest (auch in Deutschland erschienen), Romancing Saga 2, Alchaest (alle Super Famicom/SNES)

1994 Japan: Final Fantasy I und II (Famicom) wurden neu aufgelegt und verkauften sich überraschend gut, Final Fantasy VI (erschien in den Staaten als Final Fantasy III, welches unter den Fans nach wie vor Kultstatus genießt) (Super Famicom/SNES)

1995 Japan: Front Mission, Chrono Trigger, Seiken Densetsu 3, Romancing Saga 3 (Chrono Trigger wurde in den Staaten veröffentlicht, Deutschland geht komplett leer aus) (alles Super Famicom/SNES)



Wie in Teil VII werden viele Locations mit genialen Hintergründen geschmückt.



Squaresoft renderte sich mal wieder selbst auf Platz 1 unter den Entwicklern.



Odin, vielen bestimmt noch aus den direkten Vorgängerteilen bekannt, wird eine entscheidende Rolle spielen.

„Die Meister von Squaresoft beweisen erneut ihr Können in Sachen Gameplay“

dass deren Namen auf Übersetzungen beruhen und sich bis zur fertigen Version noch ändern können.) Ihr werdet Edward Steiner kennen lernen, einen 33-jährigen, kampferprobten, grimmigen Ritter. Seine Bestimmung liegt verwurzelt im traditionellen Denken eines Samurais. Stets dienend und bis zur völligen Selbsthingabe seiner Aufgabe gewidmet, übernimmt er die Beschützerrolle der selbstsüchtigen, eingebildeten Prinzessin Garnet Tale, Thronfolgerin des Reiches Alexandria. Schon jetzt erwartet man mit Spannung die kleinen Reibereien, die zwischen Prinzessin und Beschützer für Unterhaltung sorgen werden. Et was später trifft ihr auf Freija Crescent, dem rattenähnlichen Drachen. Sie hat starke Bindungen zur Natur und den vier Grundelementen Feuer, Wasser,

Erde und Luft. Ihre Zauberkräfte sind berühmt und auch ihr Sinn für Gerechtigkeit. Als weiteren Gesellen lernt man Salamander Coral kennen, einen verbissenen Kämpfer. Seine Vorzüge liegen darin, dass er keiner Prügelei aus dem Weg geht und auch das Wort Fairness nicht so genau nimmt. Gut für eine Party, die auf ihn zählen kann, denn er sichert Vorteile. Als Nächstes stellt sich Eiko Carol vor. Sie ist eine Hexe und nur zarte 6 Jahre alt, aber ihr Wissen und ihre Macht sind weit über dem Durchschnitt angesiedelt. Ob sie vielleicht ihrer Zunft durch ihren mysteriösen Ursprung etwas vormachen kann? Zum jetzigen Zeitpunkt bestätigte Squaresoft acht feste Hauptcharaktere. Dennoch werden sich nicht nur feste Charaktere in eurer Gruppe befinden. Auch hier wird wieder ein Element, wie schon im sechsten Teil, neu aufgefrischt. Kurze Gastauftritte sollen zuhauf angesagt sein. Zum Beispiel Quina Quen, ein quirliges Etwas, das sich mit seiner Waffe auskennt, aber es nie länger als eine Viertelstunde in einer Truppe aushält und einfach so auftaucht und verschwindet. Als al-

ten Bekannten wird man Banon treffen. Dieser Charakter stammt aus dem sechsten Teil der Reihe und soll ebenfalls einen Gastauftritt haben. All diese Angaben basieren auf Plänen Squaresofts. Was sicherlich wieder enthalten sein wird, sind einige Mini-Spiele, die ja schon im siebten Teil manchen Vollpreisprodukten das Wasser reichen konnten. Mog wird dabei sein, der kleine, weiße, stets grinsende Abkömmling einer Höhlenrasse, die im sechsten Teil die Hauptparty aus einer schlimmen Falle rettete. Mog und seine Freunde sind sehr bodenständig und bitten euch, ihre Nachrichten weiterzugeben. So muss sich der Spieler als Postbote (?) beweisen. Hieraus wird ein weiteres Mini-Spiel resultieren, das so genannte Mog Net. Es basiert darauf, dass Mog anderen Verwandten Post zustellen muss. Findet der Spieler genügend dieser versteckten Kreaturen, hat dies Einfluss auf das allgemeine Spielgeschehen. Aber auch den Chocobos wird ein Spiel im Spiel spendiert. Platz hierfür wird auf den vier randvollen CDs sicherlich sein. Ob die Laufhühner wieder mit einem Rennspiel bedacht werden, steht jedoch nicht fest. Vertrauen wir also auf die Worte Nobuo Uematsus, der verkündete, dass der Spieler, nachdem er dachte, er hätte schon alles gefunden und erkundet, immer wieder neue Dinge entdecken wird. Unter die-

sen Voraussetzungen wird sich Final Fantasy IX sicherlich perfekt in die glorreiche Reihe der Serie einfügen. (Gunther H.)



Die Straßen der Städte sind belebt. Ihr trifft überall auf redseliges Volk.



In verschiedenen Läden und Shops deckt man sich mit Informationen und Gegenständen ein.



1996 Japan: Bahamut Lagoon, Front Mission 2: Gun Hazard, Rudra no Hihou, Super Mario RPG (auch in den Staaten erschienen) (alle Super Fami-con/SNES), Super Mario RPG stellte das letzte Spiel dar, das Squaresoft bisher für eine Nintendo-Konsole (außerhalb Japans) entwickelte
Treasure Hunter G (der letzte Squaresoft-Titel für eine Nintendo-Konsole)

1996 Japan: Squaresofts erster PlayStation-Titel erscheint 1996, Tobal No. 1

Hier geht es zu de PlayStation Titeln



FLUCHT IN DIE ERINNERUNG.

Wer verriet MI 6 Topagenten John Cord – und warum? Der Schlüssel hierzu liegt in seiner Erinnerung, die in neun actiongeladenen Missionen wiedererlangt werden muss. 2 CDs mit packender, filmreifer Story über internationale Spionage im fernen Volgia warten darauf, gemeistert zu werden. Und eins ist klar: Trauen Sie nur sich selbst.

„Eine stimmungsvolle Story, ansprechende Technik und ein interessantes Gameplay-Konzept. Einschätzung: Sehr gut.“ (PlayStation ZONE 04/00)

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)
www.playstation.de



IT'S NOT A GAME



SQUARESOFT®

DIE SPIELE

Hier findet ihr eine Zusammenstellung der Final-Fantasy-Titel. Zusätzlich haben wir die wichtigsten Squaresoft-Games gelistet, die man gesehen haben sollte. Thematisch bewegen wir uns dabei jedoch hauptsächlich im Rollenspiel-Bereich. Als individuelles Wertungssystem haben Udo und Gunther ihr persönliches Chocobo-Rating eingefügt, wobei jeder pro Spiel maximal fünf Vögel vergeben kann.

FINAL FANTASY-SERIE

Final Fantasy I

Famicon/NES (USA: nicht erschienen, Europa: nicht erschienen) 1987

Final Fantasy II

Famicon/NES (USA: nicht erschienen, Europa: nicht erschienen) 1988

Final Fantasy III

Famicon/NES (USA: nicht erschienen, Europa: nicht erschienen) 1990

Final Fantasy IV

Super Famicon/SNES (USA: Final Fantasy II, Europa: nicht erschienen, Japan: auch als PS-Version erhältlich) 1991

Die Geschichte von Cecil, Rosa, Kain, Tellah, Cid, Edge und vielen anderen ist in den Staaten als Teil II erschienen. Lustigerweise gibt es vom Spiel in Japan zwei Versionen, eine einfache sowie eine Hardversion. Square veröffentlichte in Amerika die einfachere (Kinder-)Version.

Final Fantasy V

Super Famicon/SNES (USA: nur in der Final Fantasy Anthology auf PS erhältlich, Europa: nicht erschienen, Japan: auch als PS-Version erhältlich) 1992

Lange dachten wir, der fünfte Teil wäre einer der verlorenen Schätze, aber Square zeigte Verständnis und übersetzte ihn für die amerikanische Anthology. Die Geschichte und das Spiel selbst zeigen außer kurzen Renderfilmen nichts Weltbewegendes und biedere 16-Bit-Grafik. Aber schreckt das den wahren Fan ab?

Final Fantasy VI

Super Famicon/SNES (USA: Final

Fantasy III auf SNES sowie in der Final Fantasy Anthology auf PS vorhanden, Europa: nicht erschienen) 1994

Götterdämmerung auf dem Super Nintendo. Nur wenige Spiele erreichten als Import einen so hohen Bekanntheitsgrad in Europa. Was Square davon abhielt, den Titel auch in Deutschland herauszubringen, ist uns unverständlich.

Final Fantasy VII

PlayStation (USA und Europa: gleicher Titel) 1997

Das wohl seinerzeit beeindruckendste Spiel aus der Final-Fantasy-Reihe. Erstmals erblickten die Charaktere komplett in Polygonen gefasst das Licht auf Konsole. Einige Hardcore-Zocker waren sich übrigens sicher, dass Square den dramatischen Tod Aeris durch eine Materia zu Ende des Spieles rückgängig machen wollte.

Final Fantasy VIII

PlayStation (USA und Europa: gleicher Titel) 1999

Lange herbeigesehnt und von der Fachpresse in den Himmel gelobt.

Final Fantasy Crossover-Titel:

Nintendo Game Boy:

Final Fantasy Adventure

(USA: Game Boy, Japan: Seiken Densetsu 1, Europa: Final Fantasy Mystic Quest) 1991

Final Fantasy Legend 1

(USA: Game Boy)

Final Fantasy Legend 2

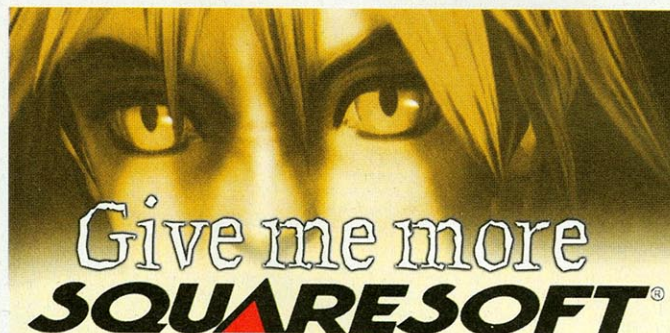
(USA: Game Boy)

Final Fantasy Legend 3

(USA: Game Boy)

Super Nintendo:

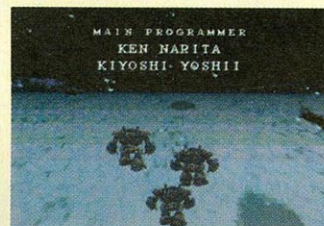
Mystic Quest Legend



Final Fantasy VI

SNES/PS US-VERSION

Wer das Spiel erlebte, wird sich nach wie vor an den genialen Soundtrack erinnern, der eingängiger nicht sein könnte. Die Geschichte um die alten Bekannten führt uns durch endlose Stunden wunderbarer Unterhaltung. Leider nur als US-Import zu empfehlen.



EINSCHÄTZUNG



Final Fantasy VII

PS PAL-VERSION

Das seinerzeit beeindruckendste Meisterwerk für die PlayStation. Erstmals erblickten die Charaktere auf Polygon-Basis das Licht der Spielewelt. Unzählige Details zeugten von Squares Kompetenz. Nach wie vor der beste Teil der Serie!



EINSCHÄTZUNG



1996 Total No. 1

1997 Bushido Blade, Chocobo's Mysterious Dungeon, Front Mission 2, Front Mission Alternative, Power Stakes, Pro-Logic Mah-Jong Hai-Shin, Saga Frontier, Total No. 2

1998 Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2, Einhänder, Final Fantasy Tactics, Hai-Shin 2, Parasite Eve, Power Stakes 2, Soukaigi, Super Live Stadium, Xenogears

Final Fantasy VIII

PS PAL-VERSION

■ Der Kulturschock für alle Fans. Squaresoft brach mit dem Design alle Regeln und verzichtete auf Knuddel-Charaktere. Aber Spielumfang und Storyline konnten voll überzeugen. Kritikpunkt: Gegen Ende der Geschichte geht es (für Final Fantasy untypisch) zu linear zu.



Final Fantasy Tactics

PS US-VERSION

■ Final Fantasy einmal anders. Rundenbasierend kommandiert ihr eure Charaktere über das schachbrettartige Schlachtfeld. Nicht-lineares Gameplay sowie eine herrliche Geschichte können voll überzeugen. Leider wieder mal nur als Import erhältlich.



Secret of Mana

SNES PAL-VERSION

■ Wunderschöne Geschichte, zauberhafte Musik und drei Spieler durften gleichzeitig das Pad in die Hand nehmen. Selbst in Sachen Abspann setzte Secret of Mana (Japan: Seiken Densetsu 2) neue Maßstäbe, denn die Charaktere verabschiedeten sich minutenlang von allen angetroffenen Einwohnern.



Xenogears

PS US-VERSION

■ Für viele gilt Xenogears als das Square-Spiel schlechthin. Well, die Geschmäcker sind verschieden, aber das Spiel ist für jeden Sammler ein Pflichtstück in der Import-Sammlung.



Legend of Mana

PS US-VERSION

■ Leider kann der eigentliche vierte Teil (Seiken Densetsu 4) nicht richtig überzeugen. Die Story ist zwar nicht schlecht, aber das Spiele-Design erinnert uns mehr an Schlumpfhausen und seine blauen Einwohner. Schade, schade. Wir hätten den dritten Teil als Umsetzung bevorzugt.



Brave Fencer Musashi

PS US-VERSION

■ Action-Adventure im Einzelkämpferstil. Als tapferer kleiner Samurai begeht ihr euren schicksalsträchtigen Weg.



Chrono Trigger

SNES US-VERSION

■ Der Wahnsinn in Sachen Abspanne. Je nachdem, wie man das Spiel meistert, gibt es (angeblich) bis zu 25 (!) Abspanne zu sehen. Trotz seines Alters kann Chrono Trigger auch noch heute für viele Stunden Unterhaltung sorgen.



Secret of Evermore

SNES US-VERSION

■ Geschmackssache. Wir persönlich zählen Secret of Evermore zwar zu den schwächeren Titeln, aber wer alle Square-Games durchgezockt hat, sollte sich auch dieses einmal vornehmen.





Anfangs ist Raymans Lage ziemlich hoffnungslos. Als Gefangener steckt er im Bauch des Piratenschiffs fest.

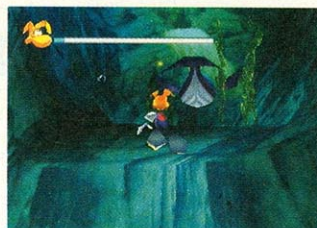
Intro

Rayman, Rayman und kein Ende! Auf derart vielen Plattformen durfte sich zuletzt Acclains Shadow Man tummeln, aber im Gegensatz zu Mike LeRoi sieht Ubi Softs Maskottchen auch auf der PlayStation hitverdächtig aus.

Der finstere Admiral Klingensbart hat das ganze Reich unter seine Knute gezwungen und seinen Erzrivalen Rayman in den Kerker werfen lassen. Nur mit Hilfe des gutmütigen Globox und der Fee Ly gelingt es Rayman zu fliehen und sich zum Kampf gegen Klingensbarts Piraten aufzuraffen. Um seinen Kontrahenten das Handwerk zu legen, muss er jedoch erst die im Land ver-



Buchstäblich der Ritt auf einer Rakete. Von haarsträubenden Sequenzen dieser Art wimmelt es nur so in Rayman 2.



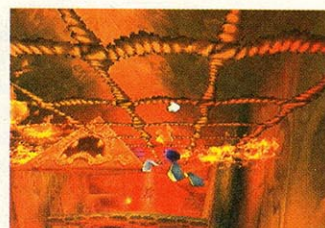
Unter Wasser wird Raymans Atemluft bald sehr knapp. Die Luftblasen des vorausschwimmenden Wals könnten helfen.

streuten 800 goldenen Lums einsammeln und vier magische Masken finden, um eine mächtige Gottheit wiederzuerwecken.

Gameplay: Mit diesen beiden Aufgaben im Gepäck macht sich unser kleiner Held auf den Weg durch die teilweise sehr groß ausgefallenen Abschnitte, die in bekannter Weise durch eine Oberwelt miteinander verknüpft sind. Den goldenen Lums kommt hierbei noch eine Sonderfunktion zugute, denn bestimmte Tore zu neuen Levels lassen sich nur öffnen, wenn man in den vorherigen

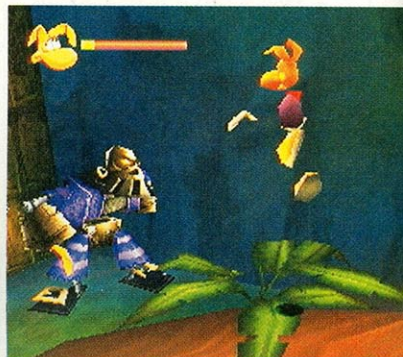


Volle Breitseite! Die Piraten-Roboter zielen teilweise nicht schlecht und gehen, falls nötig, nahtlos in den Nahkampf über.



Das Hangeln an Netzen, Efeuranken oder Ähnlichem ist nur eine von Raymans Fähigkeiten.

genügend Lums gebunkert hat. Diese Maßnahme lockert den ansonsten eher linearen Spielablauf merklich auf. Um auf unsere Heldenfigur selbst zu sprechen zu kommen, bleibt zu erwähnen, das Rayman anfangs nahezu alle Fähigkeiten verloren hat. Klar, zu laufen, zu springen und seinen Fall durch diese ulkige Propellerbewegung seiner Ohren (Haare?) abzubremesen, das beherrscht er

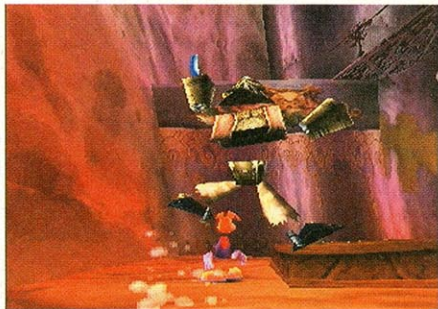


Mit den fiesen Standard-Kampfrobotern der Piratenarmee kriegt es unser kleiner Held öfters zu tun.

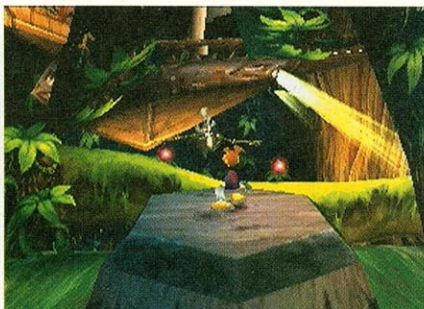


"Raymans zweites Abenteuer ist ein Jump & Run der Extra-Klasse"

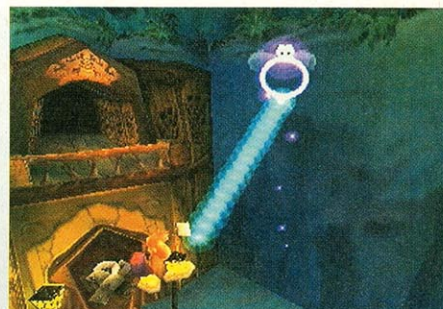
Genre: Jump & Run | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: September 2000 | Entwickler: Ubi Soft | Schwierigkeitsgrad: mittel



■ Huch! Dieser Angreifer hat sich plötzlich direkt aus dem Boden gegraben und stürzt sich auf die Spielfigur.



■ Das Piratenschiff jagt Rayman und macht ihm das Leben durch ständiges Bombenwerfen schwer.



■ Mit Hilfe der violetten Lums dürft ihr eure Seilschwing-Akrobatik unter erschwerten Bedingungen trainieren.

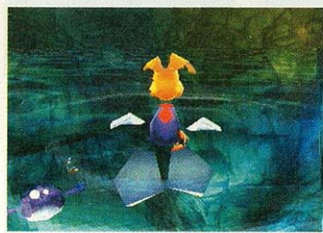
noch, aber als Angriffswaffe verschießen seine weißen Handschuhe lediglich kleine Energiebälle. Im Laufe des Spiels erlernt Rayman jedoch wieder neue Talente dazu. Die braucht ihr auch dringend, denn viele haarige Sprungsequenzen, Fallen und ständig auftauchende Feindkreaturen verlangen Aufmerksamkeit und Pad-Beherrschung seitens des Spielers. Erfrischend einfach wurden die Rätseleinlagen in das Gameplay integriert. So muss man zum Beispiel in einem Abschnitt zwei Kristallkugeln wohl-

"Trotz der technischen Grenzen hinkt die PS-Fassung in puncto Spielspaß nicht hinterher"

behalten durch das Labyrinth lotsen, um sie dann als Schlüssel für ein magisches Tor zu benutzen.

■ **Technik:** Besonderes Lob gebührt bereits zum jetzigen Zeitpunkt der Kameraführung, die den Spieler stets den vollen Überblick gewährt. Neben dem Feature, die Kamera eigenhändig justieren zu können, macht dies vor allem das schnelle Zentrieren mittels der R2-Taste möglich. Grafisch fällt gelegentliches Clipping zwar negativ auf, ohne jedoch den Spielspaß merklich zu beeinflussen. Steuerung, Animationen und die gute Sounduntermalung lassen mir das Wasser im Munde zusammenlaufen.

■ **Fazit:** Es hat sich bezahlt gemacht, das Ubi Soft sich Zeit



■ Die Effekte der Wasseroberfläche können sich durchaus sehen lassen.

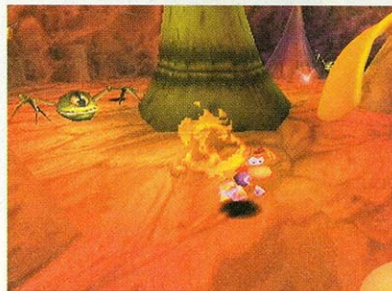
i Das geniale Prequel



Mit mehr als vier Millionen verkauften Einheiten ist Rayman immer noch einer der unumstrittenen Mega-Seller für Sonys CD-Schleuder. Das 2D-Jump&Run mit teilweise knallhartem Schwierigkeitsgrad bezog seinen enormen Spielspaß aus dem hohen Ideenreichtum und dem lustigen Charakter- und Gegner-Design. Der Zahn der Zeit nagt allerhöchstens an der technischen Seite, denn während sich der Nachfolger nun mit einwandfreier 3D-Engine zurückmeldet, wurde der Ur-Rayman ohne Probleme für den Game Boy Color umgesetzt. Tja, so können sich die Zeiten ändern.

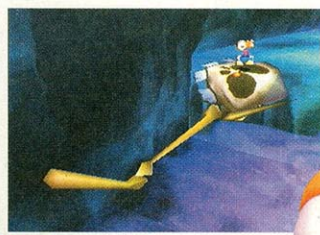


■ Halb so schlimm, wie es aussieht. Dieses Feuer spuckende Monstrum ist mit der richtigen Taktik und etwas Geduld schnell besiegt.



■ Heiße Feuergefechte: Dank der Anvisier-Funktion könnt ihr selbst mehrere Gegner in Schach halten.

lässt, die einzelnen Versionen von Raymans zweiter Reise fertigzustellen. Deshalb sieht es nun tatsächlich so aus, als könnten sie auf jeder Konsole ein absolutes Referenz-Produkt platzieren. (Markus H.)



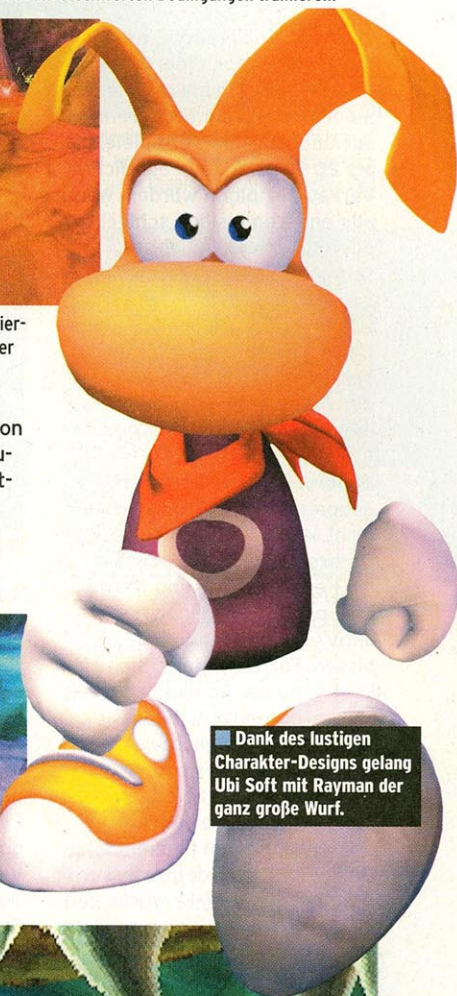
■ Die unterschiedlichst entworfenen Sprungsequenzen fordern den Spieler bis aufs Letzte heraus.



■ In diesem Level werdet ihr von einem gefräßigen Monster verfolgt. Ein Fehler und Rayman ist Geschichte.



■ Globox, Raymans Kumpel, muss quer durch diesen Spielabschnitt geleitet werden, unterstützt euch dafür aber bei Rätseleinlagen.



■ Dank des lustigen Charakter-Designs gelang Ubi Soft mit Rayman der ganz große Wurf.



"Auch auf der PS hinterläßt Ubi Softs Referenz-Jump&Run einen einwandfreien Eindruck"

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: August 2000 | Entwickler: Neversoft | Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer

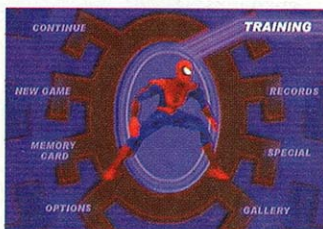
In den Fängen der Spinne

Spiderman

„Entschuldigen Sie, Sir, Sie werden mich nicht kennen, aber ich kenne Sie. Sie sind Spiderman.“

■ Activision versucht, wie viele Hersteller zuvor, einen Marvel-Charakter in ein ansprechendes Spiel-Design zu integrieren. Bis auf Capcoms Marvel-Spiele, die als 2D-Prügler zu beachtlichen Verkaufserfolgen wurden, waren alle anderen bislang schlecht oder schlichtweg Elektroschrott. Das Neversoft-Team, das sich bereits mit dem Bruce-Willis-Shooter Apocalypse einen Namen machte, sitzt bereits seit über anderthalb Jahren an der PlayStation-Fassung des legendären Spinnenmannes.

■ **Gameplay:** Peter Parker, geborener New Yorker, hat es nicht leicht. Als er noch zur Highschool ging, besuchte er ein Kernkraftwerk und wurde dort prompt von einer radioaktiv verseuchten Spinne gebissen. Fortan änderte sich sein Leben radikal. Schließlich bekam er übernatürliche Kräfte, die es ihm ermöglichten, an Wänden zu klettern oder Gewichte bis zu 10 Tonnen zu stemmen. Wenige Tage nach dem Zwischenfall fand er seinen Onkel Ben ermordet in dessen Appartement auf. Er wurde von



■ Neversoft bietet euch viel außerhalb des eigentlichen Spiels, zum Beispiel eine Galerie und Zusatz-Modi.



■ Den Terroristen gibt Spidy so richtig Saures.



■ Natürlich dürfen diverse Schalterrätsel nicht fehlen. Sie sind allerdings nicht besonders schwierig gestaltet.

einem kleinen Kriminellen getötet, den Peter Parker noch einen Tag zuvor verspottet hatte. Seitdem weiß Spiderman, dass mit großer Macht immer auch große Verantwortung einhergeht. Wie ihr seht, hat unser Protagonist Peter Parker den nötigen Hintergrund, um für ein Videospiel Modell zu stehen. Wie alle Marvel-Helden hat auch Spiderman einen Stall voller Kontrahenten und Verbündeter, die einem Comic-Abenteuer erst die richtige Würze geben. So ist beispielsweise die schwarze Katze mit von der Partie. Die attraktive Dame im Catsuit leitet Spidy durch die acht Levels, indem sie ihm mit Rat und Tat zur Seite steht, wobei jeder der Levels noch einmal in kleinere Abschnitte unterteilt



“Endlich scheint ein Spiel dem Comic-Status eines Marvel-Helden gerecht zu werden”

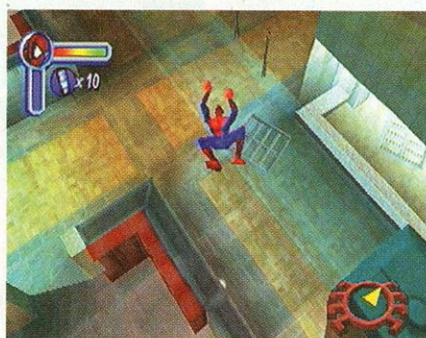
■ Nur mit der richtigen Taktik lassen sich die Endgegner ohne größeren Energieverlust ausschalten.

ist. Zu Beginn müsst ihr aus einem von Terroristen besetzten Hochhaus Geiseln befreien und eine riesige Bombe entschärfen. Letzteres ist allerdings nicht ohne Probleme zu lösen. Es ist schon ein wenig Grips nötig, um das totale Chaos in New York zu verhindern. Dann wiederum gibt

es Abschnitte, in denen sich Spiderman einfach nur unzählige Feinde in den Weg stellen. Glücklicherweise weiß sich Peter Parker mit Tritten und Faustschlägen elegant zu verteidigen. Sind es zu viele auf einmal, werden einige der Störenfriede kurzzeitig mit dem



■ Kein Problem für den Protagonisten: Bis zu zehn Tonnen hebt die Spinne in die Höhe.



■ Geht es am Boden nicht mehr weiter, klettert Spiderman einfach an der Decke entlang.

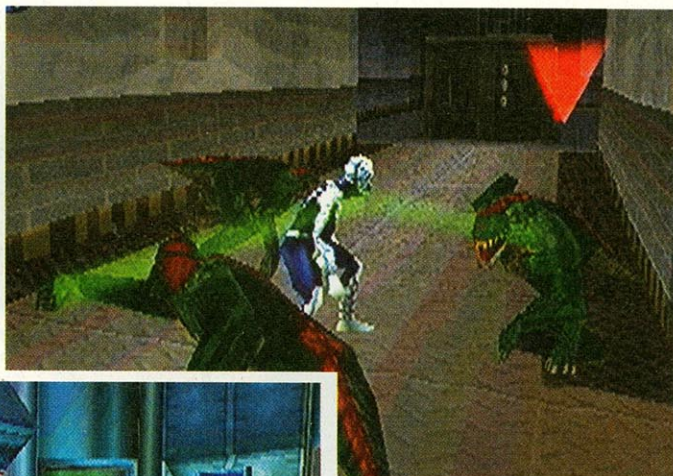


■ Im Nahkampf weiß sich der Marvel-Held mit diversen Tricks zu helfen.

"Peter Parker alias Spiderman sorgt für Recht und Ordnung in New York City"



■ Als Ladebildschirm zwischen den Levels gibt es die Cover alter Spiderman-Ausgaben zu bewundern.



■ Dank des Spinnen-Sinnes weiß Spiderman immer, wo sich seine Gegner aufhalten, auch wenn sie nicht auf dem Screen zu sehen sind.



■ Später im Abenteuer werden die Gegner monströser. Dieses Bio-Glibber-Ding setzt dem Helden ordentlich zu.



■ In dieser Sequenz wird Spidy von einem Helikopter ins Visier genommen und mit Raketen beschossen.

keiner so genau), eine Schutzglocke aufzubauen oder an Wänden und Decken zu laufen. Die letztgenannte Fähigkeit ist im Laufe des Abenteuers sogar ein entscheidender Bestandteil des Gameplays. Des Öfteren gelangt der Held nur durch Umwege über Belüftungsschächte oder Ähnliches in verborgene Bereiche eines Komplexes. Obwohl sich Spiderman noch in der Preview-Phase befindet, ist es schon sehr gut spielbar und bietet viel Abwechslung: ausgeklügelte Levels, schöne Szenarien und einige aus den Comics bekannte Gesichter.

■ **Technik:** Spiderman ist sicher nicht der grafische Überflieger, allerdings hat es Neversoft geschickt verstanden, das Comic-Flair einzufangen und mit einer passenden Sprachausgabe (bislang noch in Englisch) zu unterlegen. Die Engine hat hier und da einige Schönheitsfehler, wie Clipping- und Aufbauprobleme. Dennoch sah Spiderman auf keiner Konsole so gut aus, zumal es sich noch nicht um die fertige Version handelt.

■ **Fazit:** Seit langem scheint es mal wieder ein Videospiel zu geben, das einem Marvel-Super-Hero den angemessenen Rahmen bietet. Spiderman wird sicher nicht nur die Fans der Spinne begeistern, sondern auch andere Action-Freunde, bei denen nicht literweise Blut fließen muss. (Udo L.)

praktischen Netz aus dem Handgelenk außer Gefecht gesetzt. Diese Kraft ist jedoch weitaus flexibler anwendbar. Entweder er nutzt den klebrigen Saft, um sich von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer zu schwingen (wie er das genau macht, weiß



■ Der alte Kontrahent Skorpion zeigt Spiderman, dass er nicht zu unterschätzen ist, und legt sich ihn schon einmal zurecht.

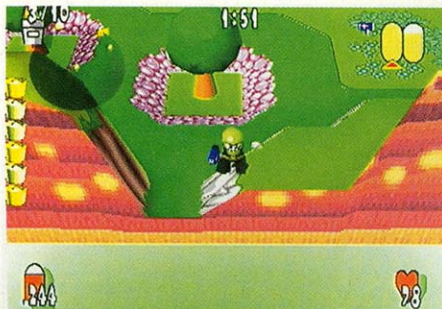


■ In einigen Levels muss sich Peter Parker von Haus zu Haus schwingen. Der Sturz in die Tiefe bedeutet den Tod.



■ Lange bekannt sind Spiderman und Venom, zwischen denen es scheinbar gefunkt hat.

super!
"Spiderman startet voll durch! Endlich ein guter Marvel-Titel!"
Erster Eindruck
PSG



Ein Leben am Abgrund! Vor dem Herunterfallen schützt euch allerdings eine Energiebarriere.



Damit in den Missionen keine Langeweile aufkommt, unterliegen diese alle einem knackigen Zeitlimit.



Beißt ein Kämpfer ins Gras, zeugt ein Grabstein davon. So entstehen schnell ganze Friedhöfe im Spielfeld.

Genre: Strategie | Spieler: 1-4 | Erscheint: 3. Quartal 2000 | Entwickler: Psygnosis | Schwierigkeitsgrad: mittel

Außen niedlich, innen bitterböse!

Team Buddies

Psygnosis' Party-Game wurde bereits im vergangenen Jahr auf der E3 präsentiert. Warum diese lange Entwicklungszeit?

Die Welt der Buddies ist friedliebend und jeder ist freundlich zu jedem. Eines Tages allerdings verdunkelt eine Art Ufo die Sonne und schafft einen neuen Mond, von welchem kleine Kisten auf die Welt fallen. Neugierig wie die Buddies nun mal sind, öffnen sie die Kisten und finden unbekannte Geräte: Waffen! Die Gesellschaft teilt sich in verschiedene Farben auf und der Krieg zwischen diesen beginnt. Nun liegt es an euch, den Frieden wiederherzustellen, denn Straßenschlachten und Blutbäder rafften große Teile der Buddies hin. So stürzt ihr euch in die Schlacht, um Frieden über das Land zu bringen.

Gameplay: Um die aufgebrauchten Buddies unter Kontrolle zu bringen, müsst ihr diverse kleine Aufträge erfüllen, beispielsweise das Finden und

Zerstören der feindlichen Basis oder das Auffinden, die Befreiung und die Rückführung eures Fahrrads (!) nach Hause. Allerdings werft ihr euch nicht alleine in die Schlacht, sondern habt immer mindestens einen Buddy an eurer Seite, dem ihr Befehle erteilen oder aber ihn komplett kontrollieren könnt. So ergeben sich diverse taktische Möglichkeiten. Die braucht man auch, denn die Gegner wollen eure Mission natürlich verhindern. Euer Charakter ist nicht unbewaffnet. Neben der Standardpistole findet ihr weit effektivere Waffen in den über dem abgegrenzten Spielareal verteilten blauen und roten Kisten. Hervorzuheben bei Team Buddies ist außer den Einzelspieler-Missionen vor allem der partytaugliche Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler.

Technik: Technisch und spielerisch macht



Von eurer Basis aus sondiert ihr zunächst einmal die Lage und schlägt dann wohl überlegt zu.



Das Fahrrad wieder zurückzubringen hört sich einfacher an, als es tatsächlich ist, denn der Gegner verfolgt euch schwer bewaffnet und das Bike soll ja heil nach Hause kommen.

der Titel schon einen recht fortgeschrittenen Eindruck. Die Charaktere, die den Legomännchen zum Verwechseln ähneln, sind zwar nicht sonderlich groß geraten, aber durch die Vogelperspektive entsteht ein guter Überblick. Das Geschehen findet jeweils in einem abgegrenzten Areal statt. Diese Areale sind normale öffentliche Plätze à la Parks, welche in die virtuelle Reality übertragen wurden. An deren Grenzen steht ihr dann

"Mit dem Vierspieler-Modus taugt es auch als Party-Game"

allerdings vor dem Nichts. Die Welt der Buddies ist wohl eine Scheibe.

Fazit: Team Buddies macht in der uns vorliegenden Version schon einen guten Eindruck. Das Game verspricht Spielspaß in rauen Mengen und mit dem Vierspieler-Modus taugt es auch als Party-Game. (Tom S.)



Im Mehrspieler-Modus ist es entscheidend, wer zuerst die richtigen Kisten zu seiner Basis geschleppt hat, denn nur dort geben diese Waffen frei.

Erster Eindruck
Vielfältige Einstellungsmöglichkeiten halten die Langzeitmotivation sehr hoch. Gerade bei mehreren Gegnern kann man so Chancengleichheit schaffen.

PSG
"Team Buddies könnte Frontschweine in Sachen Spaß Konkurrenz machen"

INFOGRAVES 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!



■ Damit auch Knobelfreunde auf ihre Kosten kommen, bauten die Entwickler einige Rätsel ein.



■ Viele neue Waffensysteme, wie dieser Flammenwerfer, sorgen für Abwechslung auf der Raptoren-Jagd.

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

Actiongeladene Fortsetzung mit Hit-Potential

Dino Crisis 2

Capcoms Raptoren-Schlacht Dino Crisis geht in die zweite Runde. Statt jedoch, wie von der japanischen Schmiede gewohnt, auf Bewährtes zu setzen, krepelten die

Entwickler kurzerhand viele Aspekte grafischer wie spielerischer Natur vollkommen um.

■ Die Story des Sequels knüpft unmittelbar am Vorgänger an. Dr. Kirks Forschungsdrang treibt die taffe Protagonistin Regina erneut in einen Alptraum, der den Schrecken des Vorgängers deutlich übertrifft. Die Kraft der "Dritten Energie", die es ermöglicht, prähistorische Wesen zum Leben zu erwecken, fällt in die Hände des Militärs. Beim Anwenden der Energie unterläuft den Wissenschaftlern ein folgenschwerer Fehler, der eine ganze Stadt in ein Dschungelgebiet verwandelt, in dem noch grässlichere Abarten der vorzeitlichen Lebewesen auftauchen als im Vorgänger.

"Dino Crisis 2 sticht deutlich aus der großen Palette von Games des Survival-Horror-Genres heraus"

Gemeinsam mit einem Kollegen, ein Greenhorn namens Dylan, macht sich die Protagonistin logischerweise daran, den Schrecken zum zweiten Mal zu bekämpfen und die Menschheit vor der blutrünstigen Raptoren-Brut zu schützen.

■ **Gameplay:** Bereits eine frühe Alpha-Version des



■ Die Szenarien wurden stimmungsvoll mit Details wie dichten Nebelbänken unterlegt.



■ Action pur! So lautet das Motto des Dino-Crisis-Sequels. Meist greifen euch mehrere Gegner gleichzeitig an.

■ Girl-Power:

Regina kennt keine Angst und bewahrt die Menschheit auch im Sequel vor einer Katastrophe.



■ Der Fleischfresser Tyrannosaurus Rex war der gefährlichste Zeitgenosse der Dino-Epoche.

Action-Adventures belegt, dass Capcoms neuestes Survival-Horror-Game selbst dem In-House-Konkurrenten und Genre-Leader Resident Evil 3: Nemesis den Rang ablaufen könnte. Vor allem zeigt sich, 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. Meist hatte es Regina nur mit einer bestimmten Gattung der 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 Attacken blutrünstiger Tyrannosaurier zu schützen. Neben der Menge an unterschiedlichen Gegnern stieg auch die Anzahl an Fights im Vergleich zum Vorgänger deutlich an. 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, integrierten die Programmierer eine ganze Reihe neuer

Baller-männer, etwa einen coolen Flammenwerfer. Ferner erlauben es die Entwickler der Heldin nun zwei Waffen gleichzeitig zu nutzen. In der linken Hand trägt die Spielfigur stets ein Messer, während sie in der rechten Hand eine Schusswaffe hält. Als überaus nützlich erweist sich dieses neu eingeführte Feature, wenn ihr von mehreren

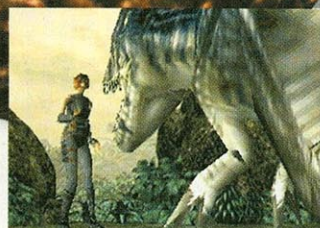
Im Bluttausch:
Die Raptoren im Sequel agieren wesentlich aggressiver als die Dinos des Vorgängers.



■ Mehr als zehn unterschiedliche Raptoren-Klassen warten auf den virtuellen Dino-Jäger.



■ Grafische Meisterleistung: Die Lichteffekte beim Feuern wurden nochmals deutlich aufgewertet.



■ RE-Tradition: Die Kameraperspektiven sind aufgrund der vorberechneten Hintergründe starr.



■ Im Verlauf des Abenteuers steuert ihr neben der Heldin Regina auch den Neuling Dylan, der über eine Machete als Grundwaffe verfügt.



■ Ihr trifft auf einige alte Bekannte, die euch über die Situation informieren und wichtige Tipps geben.



Der Balken am oberen rechten Bildrand gibt Auskunft über die momentane Lebensenergie der Heldin.



Flüchtet ihr über die Leiter aus der Stage, werdet ihr vom Dino verfolgt.



Regina erlebt aufgrund eines gescheiterten Experiments erneut ein atemberaubendes Abenteuer.

Dinos gleichzeitig angegriffen werdet. Eine weitere geniale Neuerung ist, dass ihr während des Laufens euren Ballermann benutzen dürft. Erwähnung sollte auch das vollkommen neue Kampfsystem finden, das euch je nach Güte eurer Kampfkunst eine bestimmte Anzahl von Punkten beschert. Am Ende einer Stage lassen sich diese in neue Waffensysteme oder Medi-Paks eintauschen. Last but not least spendierte man dem Abenteuer in bester RE-Tradition einen zweiten

“Im Fight gegen mehrere Raptoren gleichzeitig bewährt sich das geniale, neuartige Kampfsystem“

Charakter, der ebenfalls vom virtuellen Dino-Jäger zwischenzeitlich durch die beklemmenden Locations gesteuert wird.

■ **Technik:** Hinsichtlich der technischen Präsentation änderten die Coder, wie bereits kurz angesprochen, eine ganze



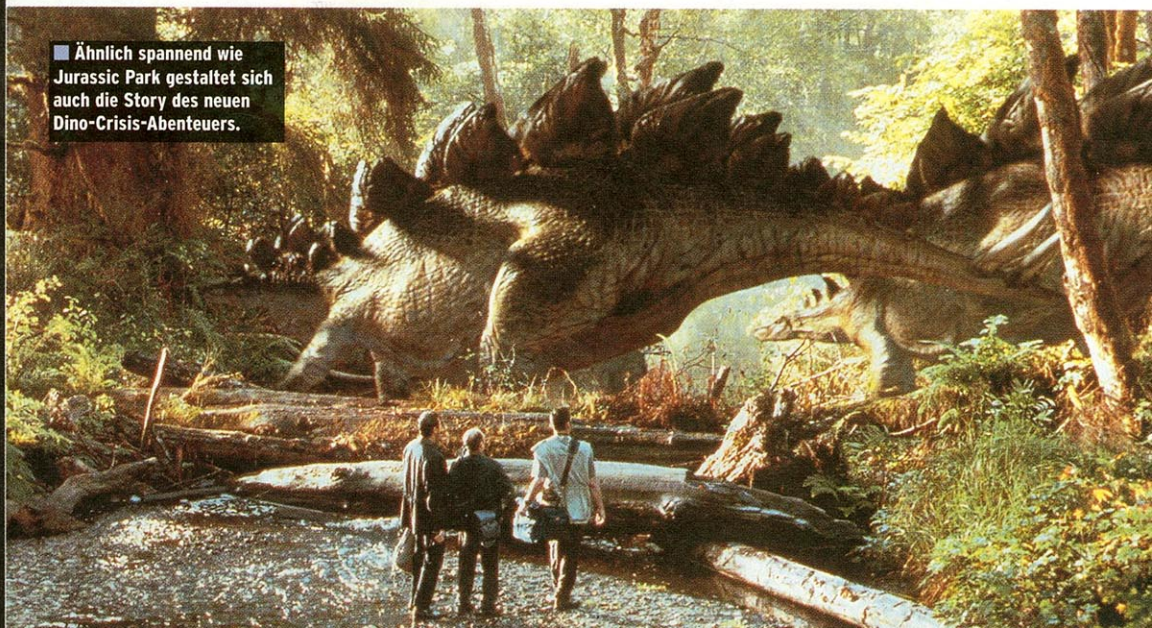
Gelungene Verbesserung: Das Inventar-Menü wurde nochmals viel übersichtlicher gestaltet.

Menge. Die Dschungel-Szenarien glänzen durch ihre Detailverliebtheit und die Polygon-Charaktere bewegen sich deutlich lebensechter als im Vorgänger. Zwar sind in den vorberechneten Backgrounds keine stimmungsvollen Kamerafahrten mehr möglich, jedoch lässt sich dies aufgrund der überwältigenden Szenarien leicht verschmerzen. Die Coder integrierten viele animierte Details, dank denen die Hintergründe nicht langweilig oder undynamisch wirken. So steuert ihr die Heldin beispielsweise über eine Brücke. Die starre Kamera ist dabei etwas unterhalb angebracht, so dass ihr quasi in den Himmel schaut. Hier flattern Urzeitvögel am Firmament und dichte Wolkenfelder ziehen ihre Bahnen. Dass auch die Dual-Shock-Funktion tadellos eingebunden wurde, zeigt die nächste Einstellung. Wieder lauft ihr über



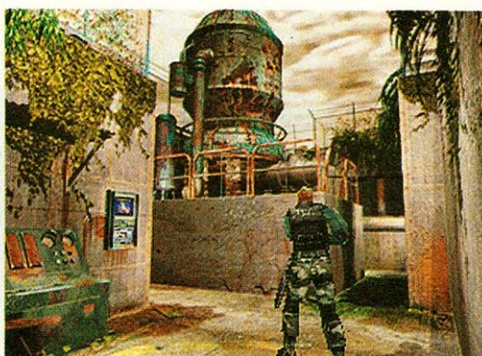
Cooler Feature: Die Spielfigur kann zwei Waffen gleichzeitig nutzen, um der Massen von Gegnern Herr zu werden.

■ Ähnlich spannend wie Jurassic Park gestaltet sich auch die Story des neuen Dino-Crisis-Abenteuers.





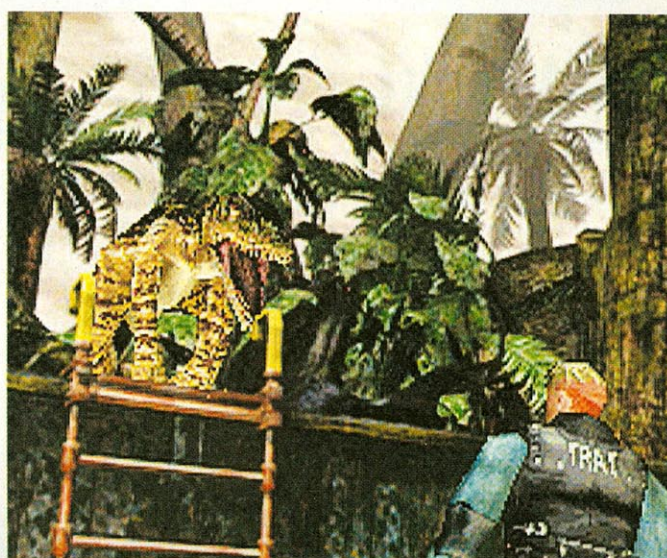
■ Um in geheime Locations zu gelangen, müssen Computer-Codes gehackt werden.



■ Eine ganze Stadt wurde durch einen Computerfehler in einen Dschungel verwandelt.



■ Herausragendes Merkmal der Grafik-Engine sind die authentischen Bewegungsphasen, die den Raptoren verliehen wurden.



■ Lob an die Programmierer: Jedem einzelnen der Kaltblüter verlieh man ein charakteristisches Verhaltensmuster.

eine Brücke. Diesmal fängt euch die Kamera von oben ein. Unter der Überführung stapft plötzlich ein Tyrannosaurus her und euer Pad beginnt im Rhythmus seiner Schritte zu vibrieren. Einfach genial! Zu guter Letzt sorgt wie bereits im Vorgänger ein beklemmender und abwechslungsreicher Soundtrack für eine stimmungsvolle Atmosphäre.

■ **Fazit:** Capcom rulez! Der Meister der Fortsetzungen (Street-Fighter- & Resident-Evil-Serie) beliefert Freunde des Horror-Adventure-Genres im Herbst mit einem Titel der Sonderklasse. Man überarbeitete den Vorgänger quasi vollkommen und besserte scheinbar alle Fehler aus, die

dem Vorgänger im letzten Jahr den Platz an die Spitze verwehrten. Ob jedoch auch für die nötige Langzeitmotivation gesorgt ist (entsprechend großer Umfang, Bonus-Modi, etc.), wird sich erst in der fertigen Testversion zeigen, die jedoch nicht vor Oktober zu erwarten sein dürfte. (Udo L.)

“Bei keinem anderen Titel des Genres steht brachiale Action so sehr im Vordergrund”



■ Durch gute Leistungen während der Kämpfe erhält ihr Punkte, die sich am Ende der Stage gegen Waffen eintauschen lassen.



■ Die Heldin Regina findet im Verlauf des Adventures mehr als zwölf verschiedene Waffensysteme.



“Die alleinige Regentschaft von RE an der Spitze des Genres ist wohl vorüber”

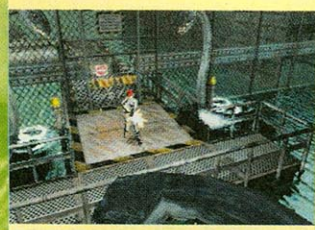


■ Die meisten Locations wurden terrassenförmig angelegt. Dabei glänzen die Kameraeinstellungen durch brillante Übersicht.

i Die große Dino-Parade



■ **Raptor:** Vier verschiedene Rassen kleiner Raptoren greifen euch in Massen ständig an.



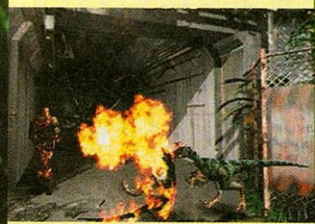
■ **Brachiosaurus:** Eigentlich ein harmloser Fleischfresser, bei Dino Crisis 2 jedoch ebenfalls ein ernst zu nehmender Gegner.



■ **Pteranodon:** Die Geier der Vorzeit! Fleisch fressende Flugsaurier, die euch zumeist in einer Gruppe angreifen.



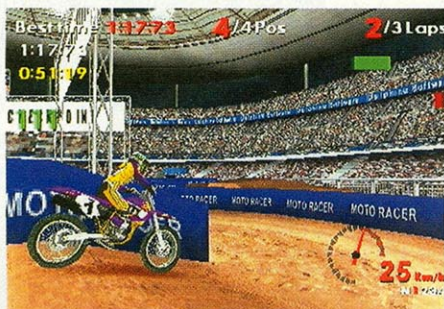
■ **Allosaurus:** Der Einzelkämpfer gehörte neben dem Tyrannosaurus zu den aggressivsten Raptoren.



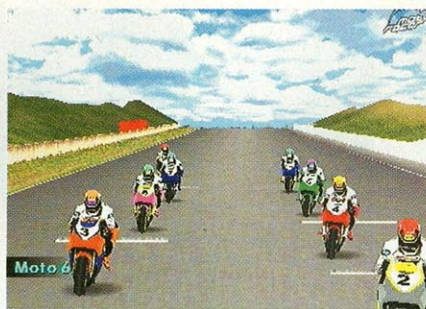
■ **Dilophosaurus:** Flinke Dinosaurier-Rasse, die meist in großen Scharen angreift.



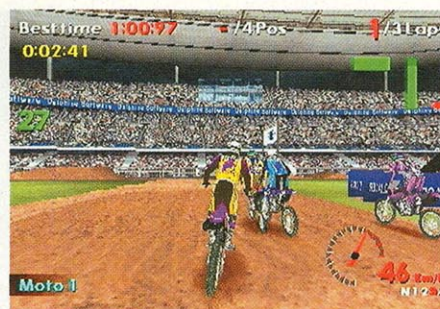
■ **Tyrannosaurus Rex:** Der blutrünstigste Vertreter der Raptoren, ein gnadenloser Fleischfresser.



■ Nur durch richtiges Anbremsen lassen sich solche scharfen Turns elegant meistern.



■ Auf der Asphaltpiste befinden sich acht Motorräder gleichzeitig.



■ Auf den Cross-Kursen kommt es häufiger zu Berührungen.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: September 2000 | Entwickler: Delphine Software | Schwierigkeitsgrad: mittel

Cross oder Straße, das ist hier die Frage

Moto Racer World Tour

Motorrad-Rennspiele machen sich im Vergleich zu Car-Racern rar. Glücklicherweise gibt es die Moto-Racer-Serie.

■ Die beiden Vorgänger von Electronic Arts haben bereits bewiesen, dass es möglich ist, beide Motorrad-Varianten (Cross und Straße) in einem Spiel unter einen Hut zu bringen. Moto Racer World Tour möchte noch den internationalen Touch der Outdoor-Strecken Isle of Man und Suzuka hinzufügen.

■ **Gameplay:** Wie die meisten Racer, bietet MRWT einen Arcade-Modus, bei dem ihr

euch gegen drei Computer-Fahrer behaupten müsst. Abwechselnd geht es mit Motocross- und Straßenmaschinen über die Pisten gegen die ablaufende Zeit. Der World-Tour-Modus hingegen bietet gleich mehrere Untermodi, wie Training, Time-Attack, Einzelrennen und Championship.

Delphin möchte bis zur Auslieferung vier weitere Modi einbauen (Traffic, Dragster, Freestyle und Trial), die bislang noch nicht spielbar sind. Was bis jetzt

testbar war, hinterließ jedoch einen ansprechenden Eindruck. Die Steuerung ist einfach, präzise, spricht schnell an und macht

auch bei schnellen Schikanen eine gute Figur. Nach einem Crash nervt es ein wenig, wenn der Fahrer sich erst nach rund sechs Sekunden wieder aufrappelt, um weiterzufahren. Die 18 unterschiedlichen Indoor- und Outdoor-Strecken haben genügend Anspruch, um euch über Wochen zu fordern.

■ **Technik:** In der uns vorliegenden Version gibt es an manchen Stellen noch Probleme mit dem Aufbau und der Kollisionsabfrage. Zu diesem frühen Zeitpunkt ist dies allerdings kein Grund zur Beunruhigung. Ein wenig schwach fällt bislang die Soundkulisse aus, die bis auf

„Ein wichtiger Pluspunkt für einen Racer: Die Steuerung ist nahezu perfekt“

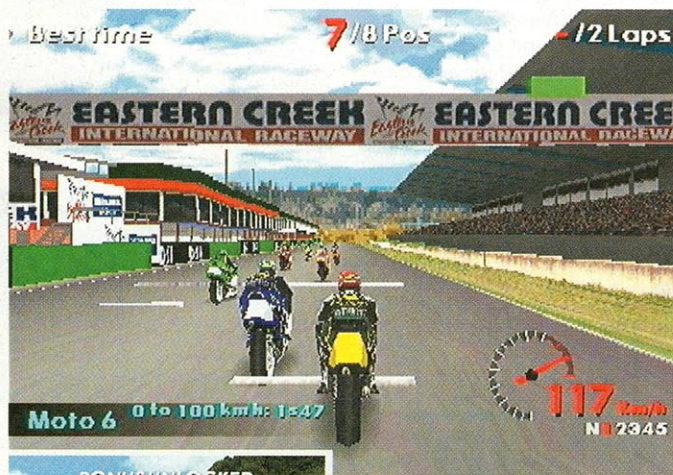


■ Der Windschatten spielt leider keine entscheidende Rolle.

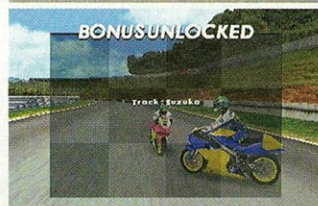
■ Ist in Deutschland nicht so beliebt wie in Frankreich oder den USA: Motocross.



■ Nach dem Start herrscht beim Motocross reges Gedrängel. Crashes kosten euch natürlich wertvolle Sekunden.



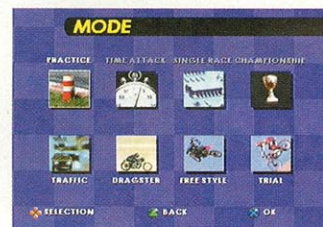
■ Mit einem guten Start macht man von vornherein viele Plätze wett. Fahrt allerdings nie im roten Drehzahlbereich los!



■ Nach einer erfolgreichen Saison gibt es neue Strecken als Belohnung.



■ Wer mit ordentlich Speed über die Hügel brettert, erreicht Schwindel erregende Höhen.



■ Neben den Standard-Modi bietet Moto Racer World Tour noch zahlreiche weitere Varianten an.

eintönige Motorengeräusche kaum etwas zu bieten hat.

■ **Fazit:** Mit Moto Racer World Tour befindet sich nun schon der dritte Cross-Straßen-Zwitter im Anmarsch, der seinen Vorgängern in nichts nachstehen wird. (Markus H.)

„Ein Top-Motorrad-Racer, wenn noch an der technischen Performance gefeilt wird“

ENTDECKE DIE MAGIE!



WALT DISNEY WORLD® Quest MAGICAL RACING TOUR

Chip & Chap und ihre Freunde müssen in einem atemberaubenden Rennen mit kultigen Fahrzeugen die fehlenden Teile der Feuerwerks-Maschine einsammeln, um das große Feuerwerk im Park zu retten. Zeig' deinen Freunden, wer der Schnellste am Steuer ist und finde alle Teile der Maschine, um das Feuerwerk zu starten.

- 13 coole verschiedene Rennpisten, z.B. Space Mountain, Geisterhaus und Rock 'n' Roller Coaster
- 13 coole Typen, z.B. Chip und Chap, Jiminy Cricket und 10 ganz neue Disney-Figuren
- Single- und Multi-Player-Modus – alle Spiele auch mit Split-Screen
- mit Froschzauber, Teetassenminen, Nussraketen und magischen Kräften erhältst du freie Bahn
- entdecke versteckte Abkürzungen, verborgene Strecken und geheime Charaktere



www.eidos.com

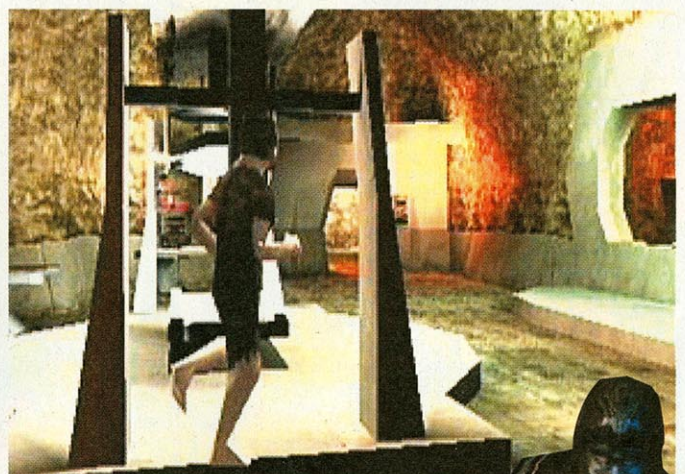


EIDOS
INTERACTIVE

© Disney. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos Interactive, Inc. under license. Crystal Dynamics, Inc. and the Crystal Dynamics, Inc. logo are registered trademarks of Crystal Dynamics, Inc. Eidos, Eidos Interactive, Inc., and the Eidos Interactive, Inc. logo are registered trademarks of Eidos Interactive, Inc. Sega, Dreamcast, and the Dreamcast logo are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All rights reserved. Screenshots are from the PlayStation® game console.



■ Getarnt als **Sklave**, schleicht ihr noch unbehelligt durch das Lager. In späteren Missionen solltet ihr aber vorsichtiger sein.



■ Die grafisch aufwändig gestalteten Welten sind stark an die **Locations** des Filmes angelehnt.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: Fox Interactive | Schwierigkeitsgrad: tba.

Videospiel-Remake des Film-Klassikers

Planet der Affen

Rechtzeitig zum nächsten Teil der Planet-der-Affen-Reihe präsentiert uns Fox Interactive das erste virtuelle Game zu der Erfolgsserie der 70er-Jahre.

■ Wie die Zukunft der Menschheit aussehen wird, lässt sich zum heutigen Zeitpunkt nicht mit Gewissheit sagen. In der Romanvorla-

ge von Pierre Boulle zumindest sieht die Zukunft nicht so besonders gut aus. Anstatt einer dominierenden Spezies Mensch hat sich nach einem Atomkrieg das Chaos eingestellt.

■ **Gameplay:** Eine intelligente Affenart hat die Macht übernommen und hält sich auf der radioaktiv verseuchten

Erde zurückgebliebene Menschen als Sklaven. Ihr steuert in dieser Endzeitkulisse einen Astronauten namens Ulysses, der sich nach seinem Raumschiff-Crash in dieser unwirklichen Welt erst gar nicht zurechtfindet. In bester Beat'em-Up-Manier kämpft ihr gegen Gorillas und andere Primaten, die euch unterjochen wollen. Um an dringend benötigte Gegenstände zu kommen, ist es notwendig, kleine Rätsel zu lösen oder sich an bewaffneten Wachen vorbeizuschleichen.

■ **Technik:** Schon die ersten Screenshots zu Planet der Affen versprechen ein grafisch imposantes Game. Sollten sich die Komplexität der Levels und die Spielbarkeit ähnlich gut erweisen, könnte dieser Titel durchaus interessant werden.

■ Die kriegerischen Gorillas stellen im Spiel einen der Hauptgegner dar.

■ **Fazit:** Für Fans der Film-Serie ein absolutes Muss! Aber auch andere Action-Adventure-Freunde könnten sich von diesem Titel durchaus angesprochen fühlen. (Markus H.)



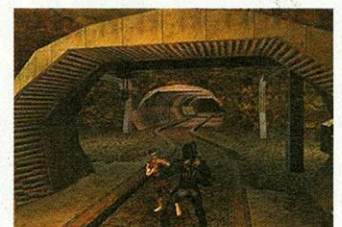
■ Dieser Orang-Utan-Professor tritt im Spiel sehr friedlich auf und steht uns mit Ratschlägen zur Seite.

■ Stimmige **Lichteffekte** untermalen die verschiedenen Welten in Planet of the Apes.

“Mit Planet der Affen steht eine interessante Film-Umsetzung an”



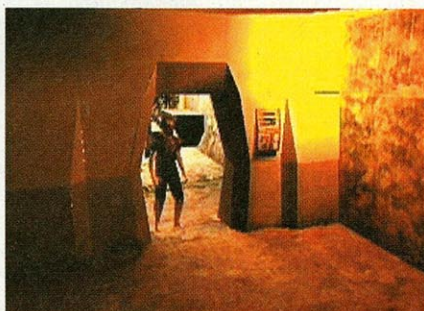
“Vielversprechendes Action-Adventure nach erfolgreicher Filmvorlage”



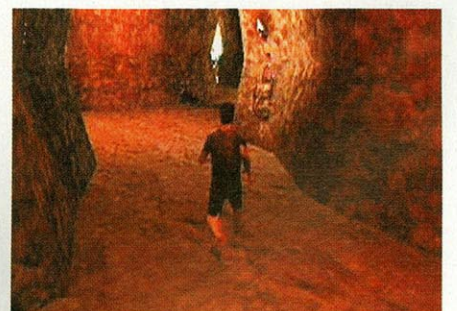
■ Mit heftigen **Schlägen** und Tritten wehrt ihr euch gegen die aufdringlichen Primaten.



■ Die düsteren **Dungeons** werden teilweise von filigranen Nebelbänken durchzogen.



■ Bei der Erkundung neuer **Gebäude** ist größte Vorsicht geboten, da hinter jeder Tür ein Feind lauern könnte.



■ Schon in diesem frühen **Stadium** weiß die grafische Gestaltung des Spieles zu überzeugen.

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
Fear Effect (Offiziell)	24,95 DM
Final Fantasy 8 (Offiziell)	24,95 DM
Game Breaker 5	24,95 DM
Grand Theft Auto 2 (Offiziell)	24,95 DM
Jedi Power Battles (Offiziell)	24,95 DM
Metal Gear Solid	19,95 DM
Medi Evil 1&2	14,95 DM
Mogelpower 2000	24,95 DM
Pokemon (Offiziell)	24,95 DM
Pokemon Stadium (Offiziell)	24,95 DM
Rayman 2 (Offiziell)	24,95 DM
Resident Evil 1, 2, & DC	14,95 DM
Resident Evil 1, 2, 3 dt. & PC	19,95 DM
Resident Evil 3 dt. (Offiziell)	24,95 DM
Saga Frontier 2 (Offiziell)	24,95 DM
Soul Reaver (Offiziell)	19,95 DM
Syphon Filter 1&2	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
Vagrant Story*	24,95 DM

LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM

Abe's Oddysee	Legacy of Kain
Alien Trilogy	Medi Evil
Alundra	
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
Grandia	Vandal Hearts
Hard Edge	Wild Arms
Heart of Darkness	Warhammer: DO
Jade Cocoon	Zelda 64 uvm.

UNSER SERVICE

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

BOOTMASTER 9002



49,99 DM

Der Bootmaster 9002 ist ein vollwertiges Schummelmodul mit 1MB Memory Karte. Sie können dieses Modul auch an der SCPH-9002(c) verwenden. Weiterhin liegt ein Einbauchip (zum Löten) bei, der Ihnen das Abspielen von Importspielen ermöglicht.

MODCHIP EINBAUPLATINE



10,00 DM

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 Einbauleitung ausgeliefert!

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

Ab 5 Stk. 7,90 DM - Ab 15 Stk. 5,50 DM - Ab 50 Stk. 4,90 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	X-FLÖDER 9002 Cheatmodul für SCPH-9002 69,99 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 13 Stk. 6,99 DM	2MB MEMORY 30 Bl. - Unkompatibel 19,99 DM	4MB MEMORY 60 Bl. - Unkompatibel 29,99 DM	8MB MEMORY 120 Bl. - Kompatibel 24,99 DM	120MB MEMORY 120 Bl. - Unkompatibel 44,99 DM
24MB MEMORY 360 Bl. - Kompatibel 32,99 DM	X-FLÖDER FX Cheatmodul für SCPH-9002 89,99 DM	PRO CARRY CASE Koffer für PSX & Zubehör 59,99 DM	SONY CD-LEERHÜLLE Hohlkörper, Originalgröße 3,99 DM	ANTENNENANSCHLUß Für Antennen-Sound 24,99 DM
4-SPIELER ADAPTER Dual Shock kompatibel 49,99 DM	DC JOYPAD Dual Shock kompatibel 49,99 DM	GAME BUSTER CDX Auch für SCPH-9002 89,99 DM	PSX CASE Verschleißschutz 49,99 DM	1MB LEERHÜLLE Box für eine 1MB Karte 2,99 DM
PAL BOOSTER NTSC zu PAL Converter 29,99 DM	PARALLEL PORT Für SCPH-9002 34,99 DM	GAMESATION Fernsehergröße 69,99 DM		

- Joypads / Controller -		- Lightguns -	
Standard Joypad	9,99 DM	Panther Gun	39,99 DM
Dual Twin Shock	29,99 DM	Scorpion	59,99 DM
Dual Power Shock	34,99 DM	Avenger	89,99 DM
Sony Dual Shock	44,99 DM	Real Arcade Gun	99,99 DM
Cybershock (Blaze)	59,99 DM	Falcon	89,99 DM
Evolution Pad	69,99 DM		
Evolution System	119,99 DM		
Shock2 Infrarot	59,99 DM		
Arcade Pro Shock (Blaze)	69,99 DM		
Micro Wizard (Blaze)	49,99 DM		
Maus	24,99 DM		
- Memory Cards -		- Lenkräder -	
1MB (15 Block)	6,99 DM	Master Drive	79,99 DM
8MB (120 Bl.)	24,99 DM	Dual Force	129,99 DM
24MB (360 Bl.)	32,99 DM	Jordan GP	119,99 DM
32MB (480 Bl.)	39,99 DM	Ferrari Lenkrad	129,99 DM
		Mc Laren Wheel	144,99 DM
		V3 Lenkrad	98,99 DM

Und viele weitere Artikel!

PLAYSTATION 2

JETZT VORBESTELLEN!

Die PlayStation erscheint am 26.10.00 in Deutschland. Sichern Sie sich schon jetzt durch eine Vorbestellung Ihr Exemplar der neuen Wunderkonsole. Jetzt anrufen!

PSX SPIELE

Alundra 2	59,99 DM
Baldurs Gate*	79,99 DM
Beatmania + DJ Controller	99,99 DM
Catan - Die 1. Insel*	89,99 DM
Colin Mc Rae Rally	44,99 DM
Colin Mc Rae Rally 2	79,99 DM
Colony Wars 3: Red Sun	59,99 DM
Crash Bandicoot 3	44,99 DM
Crusaders of Might & Magic	94,99 DM
Dracula	84,99 DM
Driver	88,99 DM
EURO 2000	89,99 DM
F1 Racing Championship*	89,99 DM
Fear Effect	89,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
Final Fantasy 8	79,99 DM
FIFA Soccer 2000	86,99 DM
Formel 1 2000	89,99 DM
Front Mission 3*	74,99 DM
Frontschweine	79,99 DM
Galerians	72,99 DM
Gran Turismo 2	89,99 DM
Grandia	89,99 DM
GTA 2	89,99 DM
Harvest Moon*	74,99 DM
Legend of Legia*	59,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Martian Gothic*	29,99 DM
Medi Evil	44,99 DM
Medi Evil 2	59,99 DM
Metal Gear Solid	39,99 DM
Moho*	59,99 DM
Mobile 1 Rally Championship	89,99 DM
N-Gen	69,99 DM
Need for Speed: Porsche*	89,99 DM
Nightmare Creatures 2*	89,99 DM
Rally Masters	73,99 DM
Rayman 2*	89,99 DM
Resident Evil 1	44,99 DM
Resident Evil 3 dt.	89,99 DM
Resident Evil 3 dt.	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
Speedball 2001*	69,99 DM
Star Wars: Jedi Power B.	89,99 DM
Suikoden 2*	79,99 DM
Syphon Filter 2	79,99 DM
Techno Mage*	94,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
Test Drive 6*	79,99 DM
Theme Park WORLD	89,99 DM
Tomb Raider 3	39,99 DM
Tomb Raider 4	49,99 DM
Tombi 2	59,99 DM
Track and Field 2	89,99 DM
V-Rally 2	44,99 DM
Vanishing Point*	89,99 DM
Vandal Hearts 2*	89,99 DM
WWC Mayhem	89,99 DM
Worms	29,99 DM
WWF Smackdown	89,99 DM
X-Files	82,99 DM

- Und viele weitere Titel -

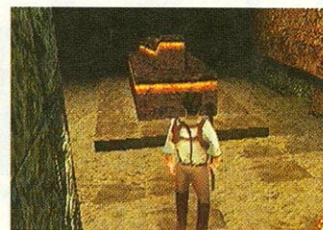
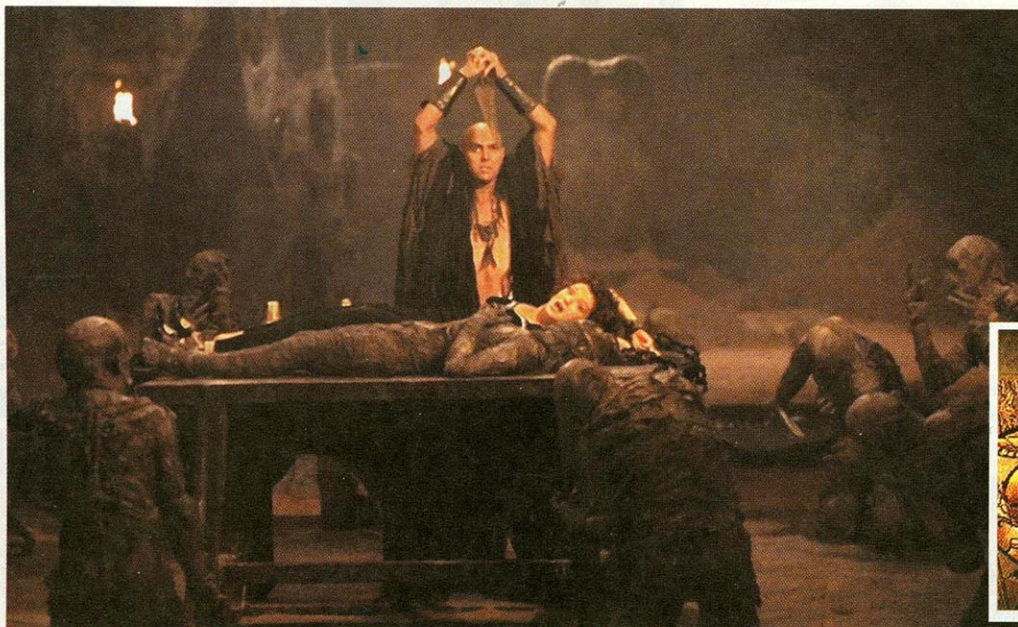
Final Fantasy 9	99,99 DM
Tony Hawk 2	74,99 DM
Vagrant Story	74,99 DM
Parasite Eve 2 (August)	69,99 DM

04131 / 200580

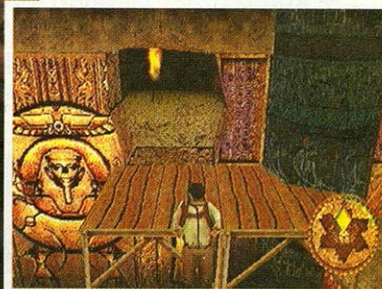
CDG MEDIA - ROTE STR. 4 - 21335 LÜNEBURG - Fax: 04131 / 2005820

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

+++ WWW.MADROM.DE +++



■ Rick sollte lieber die Finger von diesem uralten Sarkophag lassen. Überraschungen gibt es schon genug.



■ Einen einzigen Klimmzug ist unser Abenteurer von der Schatzkammer entfernt.

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

Drei Jahrtausende voller Zorn

Die Mumie

Vergangenes Jahr machte ein einbalsamiertes Monster die Kino-Leinwände unsicher. Nun sind die heimischen Play-Stations dran!

■ Als der Hohepriester Imhotep (Arnold Vosloo) und Anck-Su-Namum, die Geliebte des Pharaos, gemeinsam den Pharaon ermorden, werden sie von der Leibwache gefasst. Auf Imhotep wird der stärkste Fluch auferlegt, den es gibt: Er wird in Hamunaptra, der Stadt der Toten, lebendig begraben und

muss die Ewigkeit als Untoter verbringen, bis jemand aus dem Buch der Toten vorliest. Etwa 3000 Jahre später macht sich der Abenteurer Rick O'Connell zusammen mit der Bibliothekarin Evelyn und ihrem dämlichen Bruder Jonathan auf, um Hamunaptra zu suchen, wo sich unsagbare Schätze befinden

sollen. Unterwegs stoßen sie sowohl auf eine Gruppe von Amerikanern mit demselben Ziel als auch auf die Nachfahren der Leibwächter des Pharaos, die seit damals die heilige Stätte vor Leuten wie ihnen schützen. Die Sagen, Mythen und Überlieferungen halten ein, was sie versprochen haben, denn die beiden Gruppen entdecken allerhand Fallen und Gräber und das berühmte Buch des Todes, aus dem Evelyn vorliest. Somit nimmt das Unheil seinen Lauf.

■ **Gameplay:** Das Spiel beginnt also in den Katakomben von Hamunaptra, wo Rick in typischer Lara-Manier nach Schätzen Ausschau hält. Der Spieler schaut wie beim großen Genre-Vorbild Tomb Raider dem Protagonisten in der Third-Person-Perspektive über die Schulter. Leider konnten wir bislang in der uns vorliegenden Work-in-Progress-Fassung nur den ersten Level anspielen, weshalb sich natürlich noch keine endgültigen Aussagen über die Spieltiefe oder Motivation

i Die Filmvorlage

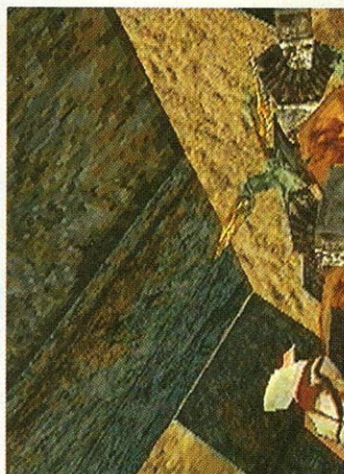


Original: The Mummy
Regisseur: Stephen Sommers
Kamera: Adrian Biddle
Buch: Stephen Sommers
Darsteller: Arnold Vosloo, Brendan Fraser, Rachel Weisz, John Hannah, Kevin J. O'Connor

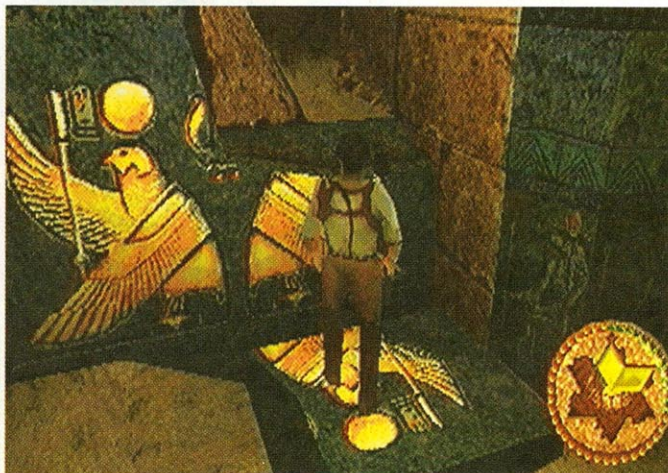
Satte 40 Millionen Dollar hatte Die Mumie in den USA am ersten Wochenende eingespielt. Dabei ist dieser an einen 67 Jahre alten Horror-Klassiker mit Boris Karloff angelehnte Film eher eine Komödie als ein Gruselstreifen. Alle paar Sekunden zündet das effektlaste Popcorn-Spektakel einen Gag. Drehbuchautor und Regisseur Stephen Sommers hat eine actiongeladene Abenteuerkomödie abgeliefert, vollgepackt mit Effekten, die jedoch stets als solche zu erkennen sind. In Sachen Story und Figuren zeigt der Film Schwächen. Das Schicksal der Figuren lässt uns völlig kalt, obwohl sich die von Brendan Fraser angeführte Abenteurertruppe wacker schlägt.



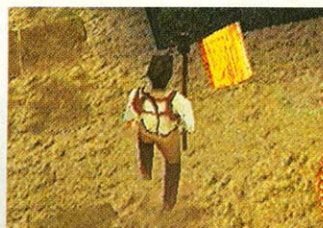
■ Wandelnde Skelette gehören noch zu den harmloseren Monstern in den Pyramiden.



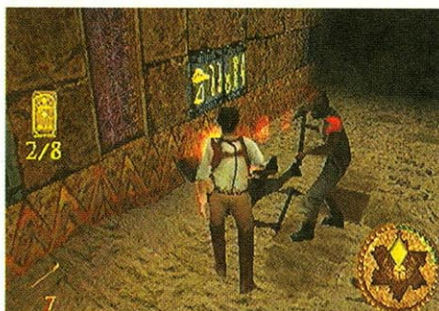
■ Wilde Eingeborene versuchen Rick von den Geheimnissen der Vergangenheit fernzuhalten.



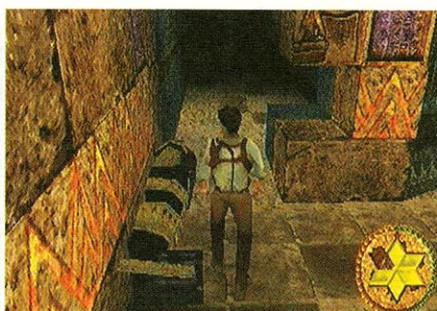
■ Die Texturen wurden sehr atmosphärisch eingesetzt. Es wirkt wirklich wie eine uralte Grabstätte.



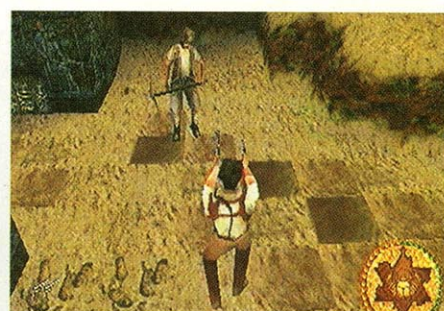
■ Mit dem Schlüssel gelangt Rick in die nächste Passage. Davon gibt es jeweils sechs Stück zu finden.



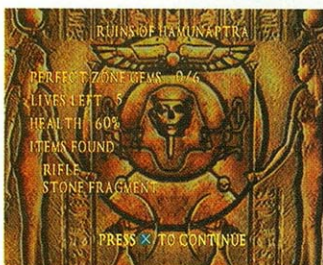
Grabschänder machen euch zusätzlich das Leben schwer.



Nachdem ihr die Statue umgeworfen habt, öffnet sich ein Geheimraum.



Mit der Kanone sind menschliche Widersacher kein Problem.



Wie bei Tomb Raider erhaltet ihr nach Abschluss eines Levels ein Zeugnis über eure Taten.

treffen lassen. Der erste Abschnitt ist zugleich eine Art Trainingslevel, in dem die Steuerung näher gebracht wird. Mit der Action-Taste X feuert Rick entweder Feuerwaffen ab, benutzt eine Fackel oder verschiebt

bzw. benutzt Gegenstände. Als wäre der britische Abenteurer bei Miss Croft in die Lehre gegangen, führt er auch seine weiteren Bewegungen, etwa Springen oder Hangeln, wie sie aus. Allerdings wird es bei der Mumie nicht ganz so genau mit Schrittmass und präzisen Absprünge genommen.

Technik: Da es sich, wie gesagt, noch um eine frühe Version handelt, muss über diverse grafische Patzer, wie Clipping und die noch etwas holprigen Animationen, hinweggesehen

"20 Millionen Dollar Produktionskosten, jetzt auf PlayStation"

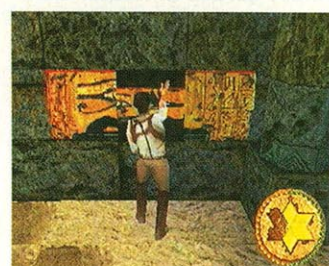
werden. Die Texturen hingegen verleihen dem ersten Level schon ausreichend Ägypten-Flair.

Fazit: Die Mischung aus Tomb Raider und Indiana Jones könnte zu einem Geheimtipp werden,



Als Belohnung nach Abschluss des ersten Abschnitts winken ein Gewehr und ein Artefakt.

falls die Kinderkrankheiten noch ausgemerzt werden. (Tom S.)



Alte ägyptische Artefakte bergen so manches Geheimnis. Was verbirgt sich wohl hinter den Reliefs?

PSG *nicht möglich* "Obwohl noch in einer sehr frühen Rohfassung, recht atmosphärisch"

Graphic Kit

for SONY® PLAYSTATION®

collection

Graphic-Kit!

Die Farbrevolution
Für Playstation
Jetzt Auch Für
Dreamcast

JETZT
AUCH FÜR
DREAMCAST

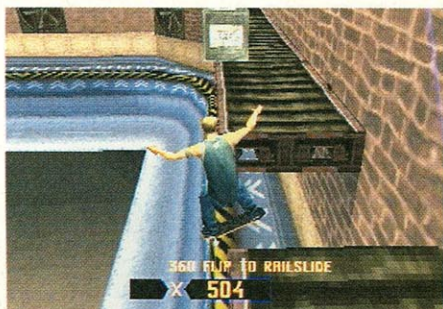
Exklusiv-Vertrieb in Deutschland

dynatex

Händleranfragen: dynatex GmbH • Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
Einzelkunden können Graphic-Kit direkt bestellen: www.dynatex.de

Erhältlich bei:

RED ZAC



Die meisten der akrobatischen Tricks führen die Spielfigur hoch hinaus.

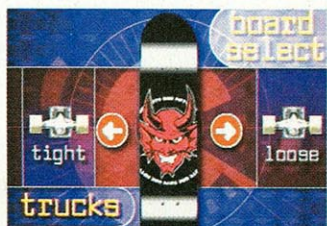


In massiven Pipes wie dieser fühlt sich jeder Skater sofort zu Hause.

Was Activision mit Tony Hawk's Skateboarding recht erfolgreich vorgemacht hat, findet gerade in letzter Zeit immer mehr Nachahmer.

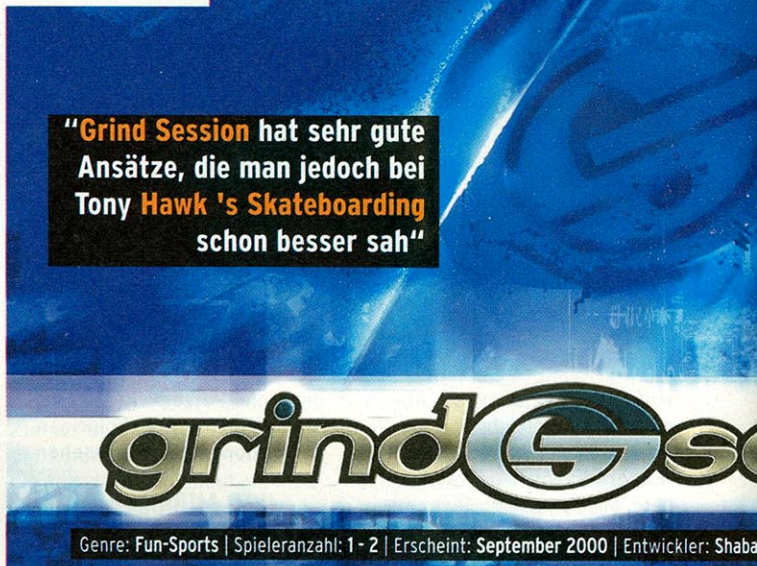
Wohl kaum ein Redakteur hätte sich gedacht, dass Activisions Fun-Sports-Titel eine derartige Begeisterungswelle auslösen würde. Kein Wunder, dass andere Coder ebenfalls ein kleines Stück des relativ großen Kuchens abhaben wollen. Auch die Jungs von Shaba Games versuchen sich in dieser Disziplin und präsentieren uns mit Grind Session einen nicht zu verachtenden Skate-Titel.

Gameplay: Schon zu Beginn des Spieles präsentiert sich dem Spieler ein recht rasant geschnittenes Intro, in dem ihr zahlreiche Skate-Cracks bei ihrer Arbeit betrachten dürft. Es gelang Shaba Games zwar nicht, eine Persönlichkeit der



Jeder der Skater hat seine eigenen Lieblingsboards, aus denen ihr euch eines aussuchen dürft.

Branche für den Namen des Games zu verpflichten, doch im Spiel selbst dürfen Profis wie Willy Santos, Daewong Song oder Ed Templeton über die fantasievoll gestalteten Kurse gesteuert werden. Spielziel hier ist es, den Respekt des Publikums zu erlangen. Nur wenn eine bestimmte Anzahl von Respect-Points erreicht ist, dürft ihr den nächsten Level betreten. Diese erreicht ihr durch verschiedene Vorgaben, wie zum



"Grind Session hat sehr gute Ansätze, die man jedoch bei Tony Hawk's Skateboarding schon besser sah"

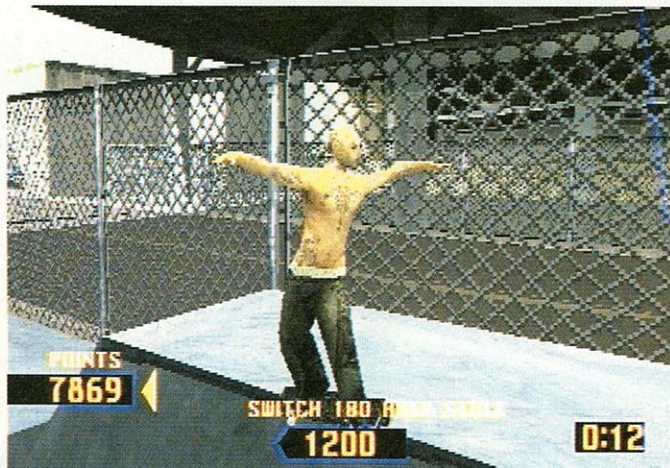
Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: September 2000 | Entwickler: Shaba

Beispiel alle verteilten Kisten auf einem Kurs zu schrotten oder bestimmte Figuren an einer gewissen Stelle im Level darzubieten. Zusätzlich erhält ihr noch für diese be-

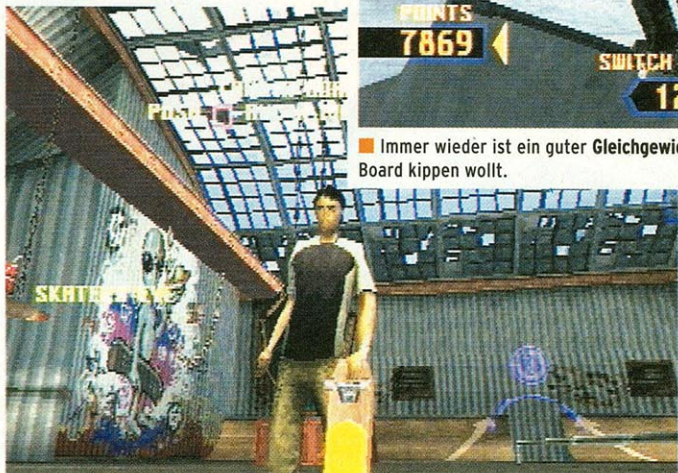
gehrten Punkte neue Tricks mitsamt den dazugehörigen Tasten-Kombinationen, damit es auch Anfängern leicht fällt, sich in der komplexen Skate-Welt zurechtzufinden. Wenn ihr die Kurse einmal genauer betrachtet, sollten den Spezialisten unter euch sofort einige Parallelen zu realen Schauplätzen auffallen. Neben dem PlayStation-Park in London gehört auch Da Banks in New York zu den Locations, die ins Spiel integriert wurden. Abgesehen von den recht gelungenen Stages kann sich auch der Umfang der Tricks in Grind Session sehen lassen.



Wer gerne in der U-Bahn skatet, sollte sich zuvor den aktuellen Fahrplan genauestens einprägen.



Immer wieder ist ein guter Gleichgewichtssinn gefragt, wenn ihr nicht von eurem Board kippen wollt.



Die farbliche Gestaltung der Locations könnte man hier durchaus als sehr gelungen bezeichnen.



Um ein derartiges Turnier zu überstehen, müssen die Skater rein konditionell sehr gut trainiert sein.

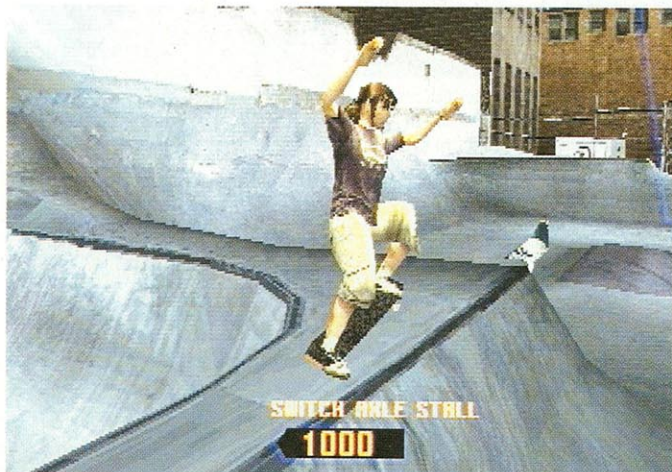
ssion™

ames | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Durch die freizuspielenden Tricks und einige versteckte Skater öffnen sich dem Spieler immer wieder neue Wege, die auch nach längerer Spielzeit noch stark motivieren.



■ Nach einem Turnier erhaltet ihr eine Aufstellung, die euch zeigt, welche Aufgaben ihr schon gemeistert habt.



■ Nach dem Frauen-Fußball erobern immer mehr weibliche Sportlerinnen die Skater-Szene, sogar mit sehr großem Erfolg.

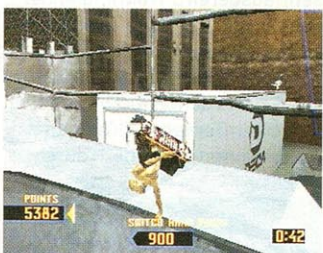


■ Alle simplen Tricks beherrscht ihr schon nach kurzer Spielzeit. Um komplexere ausführen zu können, bedarf es einiger Übung.

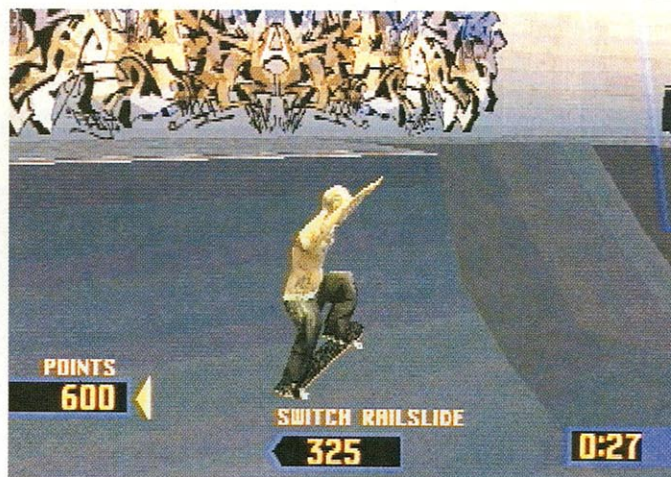


■ Obwohl manche Tricks etwas statisch wirken, macht dieses Spiel schon nach kurzer Zeit viel Spaß.

■ **Technik:** Auch wenn es Grind Session grafisch bisher noch nicht ganz mit Tony Hawk's Skateboarding aufnehmen kann, präsentiert sich das Spiel sehr solide. Skatet man durch die umfangreichen Kurse, entdeckt man immer wieder neue versteckte Bereiche, die mit neuen Herausforderungen aufwarten. Durch zahlreiche Details, etwa aufwändig gestaltete Graffiti an den Wänden oder umherfahrende Autos und Laster, wirkt die Kulisse sehr



■ Selbst aufwändige Stunts wie dieser verlangen dem Spieler keine außergewöhnliche Pad-Akrobatik ab.



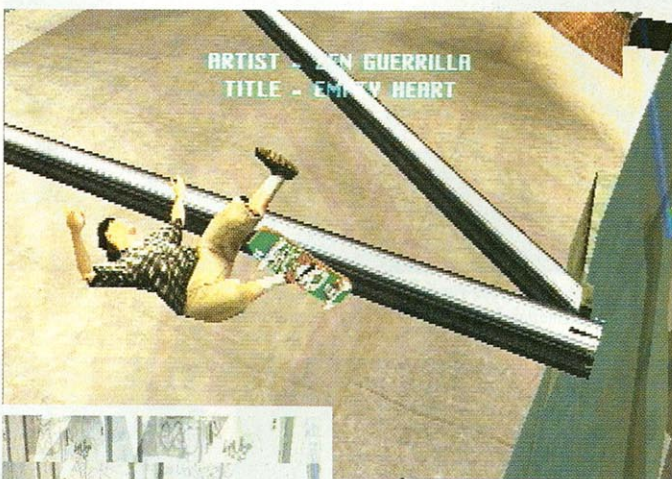
■ Die aufwändigen Graffiti an den Wänden unterstreichen die Atmosphäre der groß ausgefallenen Levels.



■ Im Anfangsscreen wählt ihr euren Favoriten unter den Profi-Skatern aus.

lebenstecht und braucht sich nicht vor der Konkurrenz zu verstecken.

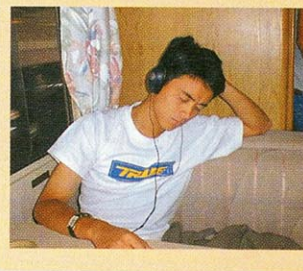
■ **Fazit:** Obwohl sich unsere Version noch in einem relativ frühen Entwicklungsstadium befindet, sieht man diesem Titel schon sein immenses Potential an. Besonders das Feature, neue Moves zu erlernen, macht dieses Game zu einem absoluten Geheimtipp für Skate-Profis. (Markus H.)



■ Genau wie beim großen Vorbild auch, dürft ihr bei Grind Session ebenfalls durch Scheiben hindurch springen.

i Skate-Legende Willy Santos

Geburtsort: Olongopo City, Philippinen
Wohnort: San Diego, Californien
Skatet seit: 10 Jahren
Skatet als Profi: 7 Jahre
Sponsoren: Birdhouse, Hurricane, Vans, Billabong, G-Shock, Arnette, Jones Soda, Bones Bearings, Willy's Workshop



“Leicht zu lernende Tricks und eine sehr einfache Steuerung zeichnen diesen Titel aus“

■ Springt ihr mit eurem Charakter hoch genug, dürft ihr gleich auf den Rohren weitergrinden.

super! "Einfaches Skate-Game, das auch neben THSB eine Existenzberechtigung hat"

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1 - 4 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: Free Radical Design | Schwierigkeitsgrad: tba.

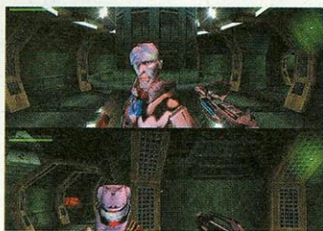
Starke Konkurrenz für Tomorrow Never Dies? Timesplitters

Nach den Konkurrenzprodukten **Unreal Tournament**, **Tomorrow Never Dies** und **The World Is Not Enough** präsentiert uns **Eidos** mit **Timesplitters** nun einen weiteren Vertreter des **Ego-Shooter-Genres** für die **PS 2**.

■ Wer sich von der Qualität des indizierten Ego-Shooters Silberblick auf Nintendo 64 angesprochen fühlte, sollte sich **Timesplitters** schon einmal vormerken. Dieser Titel wird nämlich von ehemaligen Codern des Nintendo-Krachers entwickelt, die schon vor einiger Zeit ihre eigene Firma namens **Free Radical Design** gegründet haben.



■ Wenn euch die Gegner so nahe kommen, müsst ihr mit starkem **Energieverlust** rechnen.



■ Im **Multiplayer-Modus** leistet ihr euch heiße Gefechte mit anderen menschlichen Mitspielern.

■ **Gameplay:** Storytechnisch ist dieses Game in ferner Zukunft angesiedelt. Schon seit geraumer Zeit wird die Menschheit von bössartigen Wesen namens **Timesplitters** beobachtet. Sie leben außerhalb von Zeit und Raum und bestimmen von jeher das Schicksal unserer Zivilisation. Doch jetzt erwachen diese Wesen aus ihrem Schlaf und versuchen die Erde unter ihre grausame Herrschaft zu zwingen. Das dies nicht kampflös geschehen wird, ist klar. Deshalb stellt ihr euch als Held gegen die Furcht erregenden Aliens. Dabei bewegt ihr euch in bester Ego-Shooter-Manier durch die Welten und



■ Immer wieder laufen euch aufwändig animierte **Roboter** vor die Flinte. Auch bei der Darstellung mehrerer Gegner soll die **Framerate** konstant bleiben.

„Vielversprechender Ego-Shooter, der die Konkurrenz bereits jetzt abhängt“

ballert euch mit etlichen Schießprügeln durch die übermächtig erscheinenden Monsterhorden. Damit dieser Titel auch nach erfolgreichem Durchspielen noch interessant bleibt, implementiert **Free Radical Design** momentan noch einen **Multiplayer-Modus**, der zahlreichen Spielvarianten, wie **Deathmatch**, **Capture the Bag**, **Eskorte** und **Last Stand**, bietet wird.

■ **Technik:** Die aktuelle Version von **Timesplitters** wirkt bereits sehr ausgereift. Während andere Programmierer noch Probleme mit der Hardware zu haben scheinen, glänzt die Grafik dieses Spieles schon jetzt mit aufwändigen Texturen, flüssigen Animationen und einem durch-



■ In den Kulissen des Spieles finden sich einige **Lens-Flare-Effekte**, welche die Atmosphäre zusätzlich unterstreichen.



■ Mit aufwändigen Licht- und Schatteneffekten schaffen die Coders von **Free Radical Design** eine einzigartige **Atmosphäre**.



■ Sogar wenn vier Spieler gegeneinander antreten, soll es keinen Verlust von **Details** geben.

dachten **Multiplayer-Modus**, der anderen Ego-Shootern in nichts nachsteht.

■ **Fazit:** Ego-Shooter-Fans, aufgepasst! Mit **Timesplitters** steht uns ein sehr interessanter Action-Titel ins Haus. Wenn das **Gameplay** letztendlich ebenso überzeugt wie die Grafik, solltet ihr schon mal kräftig sparen. (Markus H.)



■ Die Qualität der **Polygon-Figuren** kann sich durchaus mit aktuellen Shootern messen. Hier zeigt die **Emotion-Engine** der **PlayStation 2** deutlich, was sie kann.



■ Welcher Konfession diese **Priester** angehören, ist momentan leider noch nicht bekannt.



■ Faszinierende **Explosionseffekte** stehen bei **Timesplitters** auf der Tagesordnung.



■ Aus dieser brenzligen Lage könnt ihr euch nur mit blanker **Waffengewalt** befreien.

PSG "nicht möglich" **Erster Eindruck** "Grafisch opulenter Shooter mit Potential zu einem genialen Top-Hit"

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

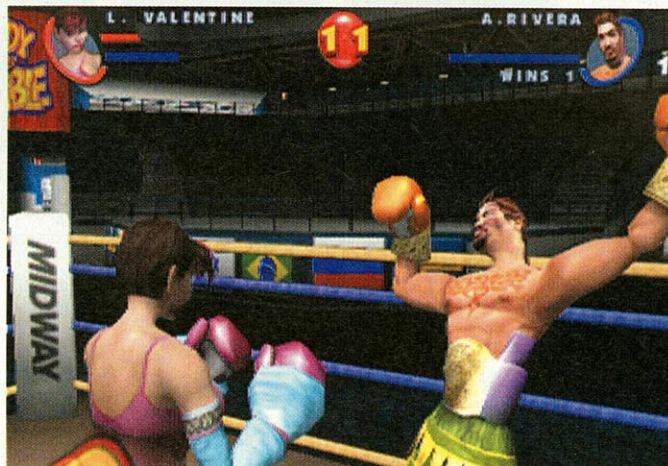
Box-Action mit viel Spielwitz

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Mit dem Sequel zu Ready 2 Rumble Boxing powert Midway kräftig in die neue Konsolen-Generation von Sony.



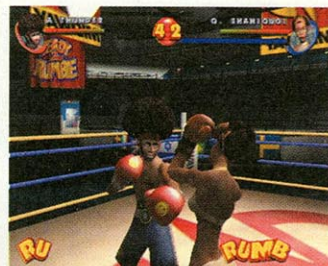
■ Arcade-Gigant Midway steuert in letzter Zeit immer weiter in Richtung Konsolen-only-Entwickler. Während die bisherigen Titel zuerst immer für die Spielhalle erschienen, bricht Midway diese Tradition nun immer öfter. Bereits der erste Teil des Box-Spektakels Ready 2 Rumble erschien zuerst für den Sega Dreamcast, bevor er für einige andere Konsolen umgesetzt wurde. Eine Arcade-Version ist bisher immer noch



■ Wer die hübschen weiblichen Kämpfer unterschätzt, bekommt diesen Irrtum sehr schmerzlich zu spüren.

nicht vorhanden. Ähnlich scheint es auch beim Nachfolger Ready 2 Rumble 2 zu laufen. Dieser Box-Titel hat einen völlig anderen Charakter als alle bisherigen pruden Sport-Umsetzungen. Mit ziemlich witzig gestalteten Kämpfern und einem sehr simplen Gameplay dürfte sofort jeder Spieler klar kommen. Selbstverständlich gibt es

wieder einen umfangreichen Karriere-Modus, bei dem ihr euren Kämpfer durch hartes Training auf den bevorstehenden Fight vorbereiten müsst. Zudem wird das ganze Geschehen durch umherlaufende Fotografen und Schiedsrichter sehr viel lebendiger gestaltet, als es beim Vorgänger der Fall war. Betrachtet man die Kämpfer,



■ Mit dem Sprüche reißenden Afro Thunder ist einer der witzigsten Boxer wieder mit von der Partie.



■ Wer nach genügend Schlägen seine Rumble-Leiste gefüllt hat, ist im Stande, etliche Specialmoves auszuführen.

sticht sofort das feine Körper-Gerüst ins Auge, bei dem die Coder fast schon verschwenderisch mit der Polygon-Anzahl umgehen. (Markus H.)

super!
"Grandiose Fortsetzung, die den Vorgänger grafisch locker übertrumpfen dürfte"
Erster Eindruck
PSG

Genre: Ego-Shooter | Spieleranzahl: 1 - 2 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: THQ | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Endlich Innovationen im Ego-Shooter-Bereich

Red Faction

Bereits auf der diesjährigen E3 zeigte sich, dass bei THQ mit Red Faction einer der vielversprechendsten PS2-Titel dieses Jahres in den Startlöchern steht.

■ Castle Wolfenfels begründete Mitte der 80er-Jahre ein vollkommen neues Genre, den Ego-Shooter. Die Thronfolger Dumm und Quark zeigten sich lediglich hinsichtlich der aufgemotzten Grafik-

Engine weiterentwickelt. Erst durch die enorme Hardware-Power moderner Heim-PCs und der Next-Generation-Konsolen sind scheinbar auch Evolutionen hinsichtlich des Spielprinzips möglich. So zeigte das vor etwa anderthalb Jahren für den PC erschienene Hit-Game Half-Life (dt), wie genial typische Segmente aus dem Ego-Shooter-Bereich mit Action-Adventure-Parts verbunden werden können. Einen Schritt weiter soll nun



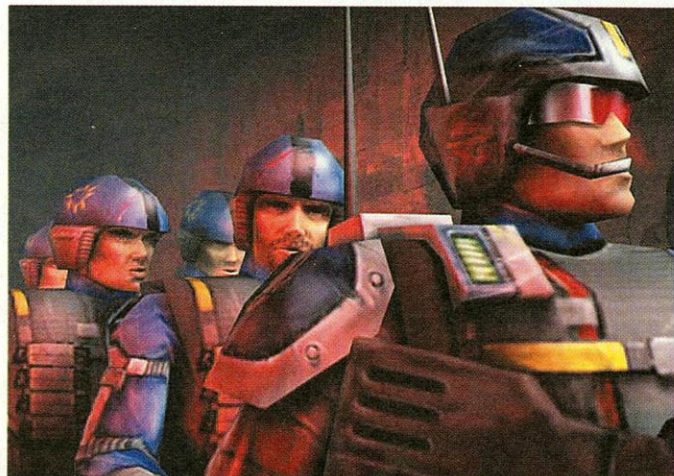
■ Verändert diesen Lava-Lauf, um in die nächste Stage zu gelangen.

THQs Action-Titel Red Faction gehen. Die auf der Messe präsentierte PC-Version verdeutlichte bereits, welch mächtiges Potential hinter dem Werk von Volition steckt. Die amerikanische Schmiede zeigte sich übrigens schon für die Entwicklung der beiden Descent-Titel verantwortlich und werkelt derzeit parallel am PS2-Rollenspiel Summoner. Doch zurück zu Red Faction. Zunächst einmal fällt die außergewöhnliche 3D-Engine auf, der die Programmierer eine so genannte Geo-Mod (Geometry-Modification) spendierten, welche erlaubt, dass wirklich alle Details auf dem Screen deformiert werden. Daraus entstehen auch für den Spieler



■ Fahrzeuge wie dieser futuristische Panzer lassen sich ebenfalls nutzen.

vollkommen neue Spielsituationen. In einer Demo-Sequenz war beispielsweise ein Lava-Fluss zu beobachten, der euch ein Weiterkommen versperrt. Um in die nächste Stage zu gelangen, zieht der virtuelle Abenteurer seine Bazooka und schießt einen neuen Flusslauf in den Boden, durch den sich das heiße Lava-Gebräu nun quälen kann. Apropos Waffensysteme, die Entwickler spendierten dem Shooter mehr als zwei Dutzend Todbringer, die teilweise mit nützlichen Utensilien, wie Auto-Target-Systemen oder Nachtsichtgeräten, ausgestattet wurden. Somit dürfen wir also gespannt sein auf die erste Work-in-Progress-Version, die allerdings nicht vor September erwartet wird. Erst dann werden wir definitiv sagen können, ob die Vorzüge der PC-Version auch in die PS2-Variante eingebaut werden konnten. (Udo L.)



■ Die Charaktere wurden mit sehr viel Liebe zum Detail digitalisiert. Sogar ihr Gemütszustand lässt sich an ihren Gesichtern ablesen.



■ Mehr als zwei Dutzend unterschiedliche Waffensysteme bietet euch der Shooter.

super!
"Red Faction bringt endlich wieder Innovation ins angestaubte Genre"
Erster Eindruck
PSG



■ Flammen und Funken werden sauber realisiert. Jedes kleinere Einschussloch ist zu sehen.



■ Der Abschuss einer Gasgranate zieht einen Rauchschleier nach sich, der einige Zeit vorhält.



■ Schlüssel vergessen? Was soll's. Dann wird eben eine Sprengladung benutzt.

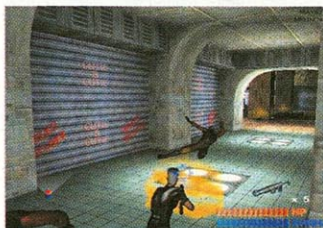
Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1-4 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: Electronic Arts | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Altes Genre, neue Konsole: Die Jagd beginnt X-Squad

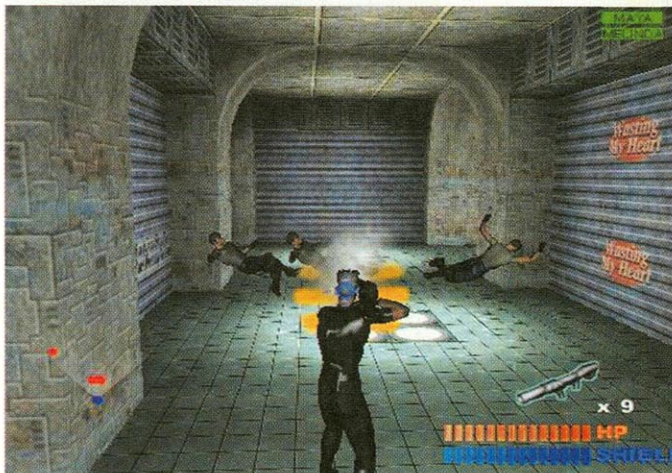
Im Jahre 2037 liegt es an euch, gefährlichen Bio-Terroristen in den digitalen Hintern zu treten und den Planeten vor einer Katastrophe zu bewahren.

■ In der Tradition von Syphon Filter macht ihr euch als Agenten einer futuristischen Task Force auf, um im Action-stealth-Mode für Recht und Ordnung zu sorgen. Action-stealth-Mode? Zu Deutsch: anschleichen und erledigen.

„Mit speziellen Entwicklungswerkzeugen endlich der PlayStation 2 gerecht werden“



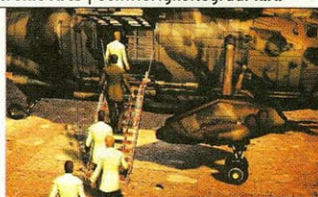
■ Genretypisch liegt überall Nachschub in Sachen Munition und Feuerwaffen in der Gegend verstreut.



■ Nicht gerade zimperlich, wie Gewalt in X-Squad dargestellt wird. Sicherlich werden einige Elemente für Deutschland „angepasst“ und wir sehen hier nur eine kastrierte Version.

■ **Gameplay:** Vier kampferprobte Spezialisten stehen zur Auswahl, um eure Missionsziele zu verwirklichen. Aus der Third-Person-Perspektive schlägt ihr zu. Nachdem ihr die entsprechenden Gegebenheiten des Einsatzgebietes sauber ausgekundschaftet habt, wird gnadenlos die Waffe genutzt. Da das Einsatzteam stets aus mehreren Agenten besteht und diese sich gegenseitig beschützen und informieren müssen, übernimmt das Spiel selbst ein intelligentes Umschalten zwischen den einzelnen Personen. Sobald ein Agent in Gefahr gerät, beispielsweise durch feindlichen Beschuss, wehrt er sich in seinem beschränkten Rahmen völlig selbstständig. Das Spiel weist euch jedoch ausdrücklich auf diese Situation hin und ihr dürft umblenden, um eventuell helfend einzugreifen.

■ **Technik:** Nachdem Sony es mittlerweile geschafft hat, PlayStation-2-Entwicklern eine optimierte Palette an



■ In der Zukunft verfügen Terroristen über Hubschrauber, um ihre erbeuteten Geiseln abzutransportieren.

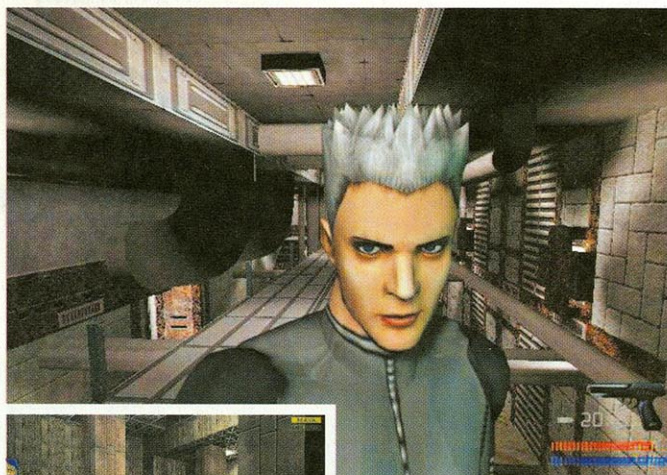
entsprechenden Tools zur Verfügung zu stellen, darf Großes erwartet werden. Sämtliche grafischen Feinheiten, die ja großmundig verkündet wurden, sollen implementiert sein: spezielle Nebel-effekte, Rauch, Dunst und vor allem Regen. Über 2500 Bewegungsabläufe, die per Motion-Capturing (Bewegungen aus der Realität einfangen) realisiert wurden, sollen für ungekannte Optik sorgen. Zusätzlich werden jedem Charakter über 5000 Polygone spendiert, um sein digitales Tun effektiv in Szene zu setzen.

■ **Fazit:** X-Squad, dessen Arbeitstitel X-Fire lautete,

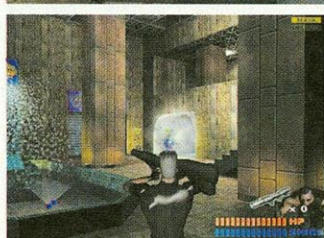


■ Solche reizvollen Ausblicke gibt es bestimmt nur bei Kampfspezialisten im Jahre 2037.

wird eine Thematik behandeln, wie wir sie heute jeden Tag verfolgen können. Geiselnahmen gibt es bald schon an jeder Ecke, selbst in Europa. In der Zukunft wird dementsprechend gehandelt. Ohne lange, sinnlose Verhandlungen zu führen, werden Spezialisten eingesetzt, um kriminelle Elemente zu neutralisieren. Dass ein Spiel mit dieser Thematik eine Grundlage für Diskussionen sein wird, dürfte jedem klar sein. Denn schon heute scheiden sich die Geister bei einer grundsätzlichen Behandlung der Extremsituation Geiselnahme. (Gunther H.)



■ Keine Zwischensequenz, sondern das Spiel selbst. Die hohe Anzahl an Polygonen macht es möglich.



■ Aus dem Hinterhalt agieren und im richtigen Moment zuschlagen, so heißt die Devise in X-Squad.

PSG nicht möglich
Erster Eindruck

„Interessantes Spiel, das vor allem ein reiferes Publikum finden wird“



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
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

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

Sony PlayStation Dual Shock
DM 249,00

Anstoss Premier Manager
DM 89,95

Wipeout 3 Special Edition
DM 59,95

Resident Evil 3: Nemesis (dt.)
DM 99,95

Hardware

- Pistole Scorpion (Blaze) .. DM 39,95
- Pistole G-Con 45 (Sony) .. DM 79,95
- Twin Shock Arcade (Blaze) .. DM 99,95
- Lenkrad Jordan 2 in 1 .. DM 79,95
- Lenkr. M. Schuhmacher .. DM 139,95
- Infrarot Ctr. CyberShock .. DM 59,95
- Mem. 240 Bl. linear (Blaze) .. DM 69,95
- 15 Bl. linear (Innovation) .. DM 14,95
- 30 Bl. linear (Innovation) .. DM 19,95
- 60 Bl. linear (Innovation) .. DM 29,95
- 120 Bl. linear (Innovation) .. DM 34,95
- XPloder CD 9000 .. DM 69,95
- XPloder FX .. DM 69,95
- Graphic Kit Collection .. DM 22,90

Frontschweine
DM 89,95

Grandia
DM 89,95

MediEvil 2
DM 59,95

Software

- Alundra 2 .. DM 59,95
- Anstoss - Premier Manager .. DM 89,95
- Catan - die erste Insel .. DM 49,95
- Cold Blood .. DM 99,95
- Colin McRae Rally 2 .. DM 89,95
- Destruction Derby Raw .. DM 89,95
- Dragon Valor .. DM 89,95
- DSF All Star Tennis 2000 .. DM 59,95
- Euro 2000 .. DM 89,95
- F1 2000 .. DM 89,95
- Final Fantasy VIII .. DM 89,95
- Formel 1 '99 .. DM 59,95
- Front Mission 3 .. DM 79,95
- Frontschweine .. DM 89,95
- Galerians .. DM 79,95
- Gran Turismo 2 .. DM 99,95
- Grandia .. DM 89,95
- Legend of Legaia .. DM 59,95
- MediEvil 2 .. DM 59,95
- Need for Speed: Porsche .. DM 89,95
- Nightmare Creatures 2 .. DM 89,95
- Parasite Eve 2 .. DM 79,95
- Rayman 2 (Sept) .. DM 89,95
- RC Revenge .. DM 79,95
- Resident Evil 3 (dt.) .. DM 99,95
- Ronaldo V-Football .. DM 89,95
- Suikoden 2 .. DM 79,95
- Syphon Filter .. DM 59,95
- Syphon Filter 2 .. DM 89,95
- Tombi 2 .. DM 59,95
- Tomb Raider 4 .. DM 49,95
- Vagrant Story .. DM 79,95
- Vandal Hearts 2 .. DM 79,95
- Vanishing Point .. DM 89,95
- Wip3out Special Edition .. DM 59,95
- World Champ. ship Snooker .. DM 89,95
- WWF Smackdown! .. DM 89,95
- X-Files - the Game .. DM 59,95

Alundra 2
DM 59,95

Tomb Raider 4
DM 49,95

DSF All Star Tennis '00
DM 59,95

Gran Turismo 2
DM 99,95

Nightmare Creatures 2
DM 89,95

F1 2000
DM 89,95

Der Theo Kranz Versand feiert 10-jähriges Jubiläum. feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei! Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur und) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! 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 portofrei! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei! Bestellannahme: 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
Innendienst für Österreich
Tel.: 0049-9313545288
Umrechnung = Euro
Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

Händleranfragen erwünscht! Fax: 0931-571602

Genre: **Fun-Sports** | Spieleranzahl: 1 - 2 | Erscheint: **tba.** | Entwickler: **Squaresoft** | Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**

128-Bit-Wrestling aus dem Hause Squaresoft

All Star Pro Wrestling

Neben Baseball steht der Wrestling-Sport ganz hoch in der Gunst der Japaner. Square besinnt sich dieser Tatsache und veröffentlicht ein 128-Bit-Game dieses Genres.

Ein Game der Edelschmiede Square kann oftmals als Meilenstein bezeichnet werden, solange die Entwickler ein Rollenspiel erschaffen! Dass Ausflüge in andere Gefilde zumeist im Chaos enden, belegen Software-Gurken wie Driving Emotion Type-S oder Racing Lagoon. Auch der neueste Streich der Japaner kann getrost als Nullnummer abgestempelt werden. Auf den ersten Blick wirkt All Star Pro Wrestling aufgrund der soliden, aber



■ Die Bewegungsphasen der Recken wurden sehr authentisch umgesetzt.



■ Die Kameraperspektive lässt sich während des Kampfes mit dem Digitalkreuz verändern.

nicht umwerfenden Grafik-Engine noch recht ansprechend. So werden die Recken wie bei einer Live-Übertragung im Fernsehen mit Pauken und Trompeten von den Zuschauermassen in der Arena empfangen. Ein regelrechtes Feuerwerk wird abgehalten, um die Atmosphäre in der Halle zu verdichten. Diesen Punkt haben die

Coder grafisch hervorragend umgesetzt. Minutenlang wird das Einmarschieren der Helden in einer in Spiele-Grafik gehaltenen Sequenz zelebriert. Ein erstes Wrestling-Match lässt jedoch die Mundwinkel des Spielers bereits nach den ersten Moves des Helden nach unten wandern. Die Recken sind nämlich nicht sonderlich



■ Sprachbarriere: Der Menü-Dschungel wurde komplett in japanischer Sprache gehalten.



■ **Prunkstück:** Der Einzug der Gladiatoren wurde äußerst aufwändig in einer minutenlangen Sequenz digitalisiert.

präzise durch den virtuellen Ring zu führen. Noch viel schlimmer ist der Fakt, dass die Kollisionsabfrage absolut ungenau ist. (Udo L.)



Genre: **Beat 'em Up** | Spieleranzahl: **1-2** | Erscheint: **tba.** | Entwickler: **Artdink** | Schwierigkeitsgrad: **mittel**

Ungewöhnlicher Klopper aus dem Land der aufgehenden Sonne

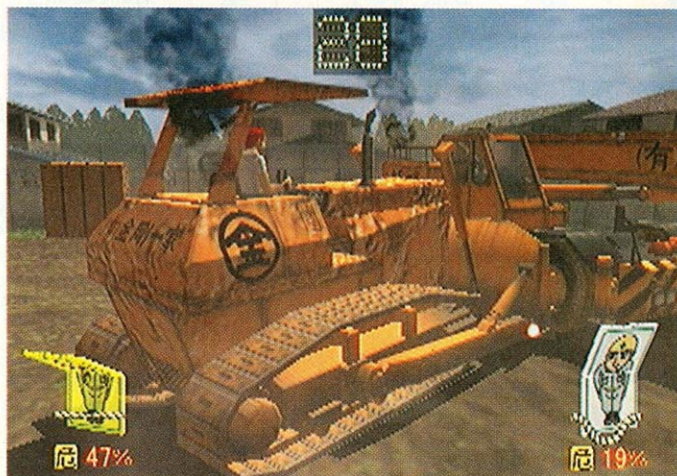
Mechanical Diggers Battle

Kleine Jungs träumen davon, Lokomotiv-Führer, Trucker oder Bagger-Fahrer zu werden. Artdink erfüllt ihnen auf Sonys neuer DVD-Schleuder zumindest einen dieser Träume.

■ Als ich Artdinks ersten PlayStation-2-Titel auf den Schreibtisch bekam, musste ich erst mal kräftig schmun-

zeln. Auf ein solch abgefahrenes Spielprinzip können halt nur Japaner kommen! Bei Mechanical Diggers Battle gilt es, in das Führerhaus eines Baggers zu steigen und gegen ein anderes Baufahrzeug zu kämpfen. Ja, ihr habt richtig gelesen, MDB ist prinzipiell ein Beat 'em Up mit allem, was dazu gehört. So kann euch Bagger kräftige Hiebe mit seiner Schaufel

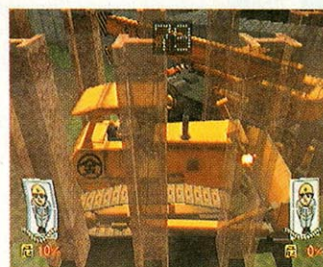
ausführen. Um euch vor gegnerischen Attacken zu schützen, lassen sich für kurze Zeit Stahlsäulen aus dem Boden "zaubern". Euer Schaufellader verfügt ferner sogar über zerstörerische Specialmoves, die dem metallenen Gegner mächtig zusetzen. Die Hauptschwierigkeit des Games besteht jedoch darin, in die bestmögliche Position zum Gegner zu gelangen, schließlich steuert ihr nicht einen flinken Tekken-Charakter, sondern ein tonnenschweres Vehikel über eine Baustelle. Das Ziel des Kloppers ist es, den Gegner zu besiegen und somit in den Besitz seines Fahrzeugs zu gelangen, mit dem ihr anschließend in



Die spielkartenähnlichen Gebilde am unteren Bildschirmrand geben Auskunft über die Lebensenergie der beiden Kontrahenten.



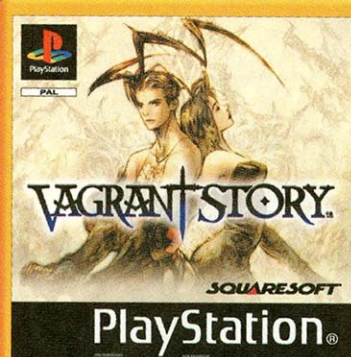
■ In bester Beat'emUp-Tradition könnt ihr Specialmoves ausführen, die grafisch entsprechend aufwändig präsentiert werden.



■ **Virtuelle Zauberei:** Solche Metallsäulen schützen euch für kurze Zeit vor den Angriffen des Gegners.

das nächste Baustellen-Gemetzel zieht. Die grafische Präsentation ist im Gegensatz zum öden Spielablauf beachtlich gut gelungen. Während der Kämpfe zeugen dicke Rußwolken, die aus den Auspuffrohren der Vieltonner ziehen, davon, welch immense Leistung die mächtigen Triebwerke abliefern. Das Spielerauge wird zudem erfreut von Bildschirm füllenden Special-Effekten, die vor allem bei der Ausführung der Specialmoves über den Screen flimmern. Letzten Endes muss man aber einfach feststellen, dass Mechanical Diggers Battle auf dem hiesigen Markt aufgrund des ungewöhnlichen (fremden) Spielprinzips und des geringen Umfangs wohl kaum eine Chance auf Erfolg hätte. (Udo L.)





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)

THE GATEWAY TO GAMES



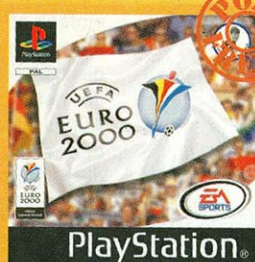
Besuchen Sie uns im Internet!
Die aktuellsten Releases! Termine finden Sie bei
THEO KRAENZ ONLINE-Shop
auf www.tkgames.de



Syphon Filter 2
DM 89,95



Galerians
DM 79,95



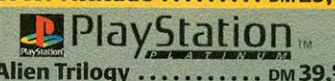
Euro 2000
DM 89,95

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



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



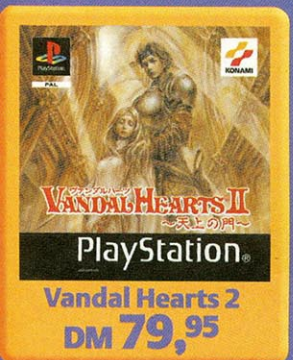
Formel 1 '97 DM 49,95
Fussball Live DM 49,95
Gran Turismo DM 49,95
Int. Track and Field DM 44,95
MediEvil DM 49,95
Micro Machines V3 DM 49,95
Moto Racer 2 DM 49,95
Rayman DM 29,95
Ridge Racer Type 4 DM 49,95
Spyro the Dragon DM 49,95
Tekken 3 DM 49,95
Tomb Raider 3 DM 49,95
V-Rally 2 DM 49,95

BEST OF INFOGRADES

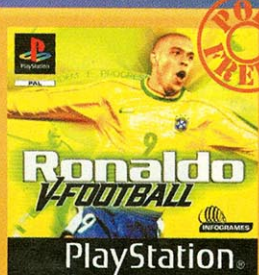
Heart of Darkness DM 29,95
True Pinball DM 29,95
V-Rally DM 29,95
Worms DM 29,95



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



Vandal Hearts 2
DM 79,95



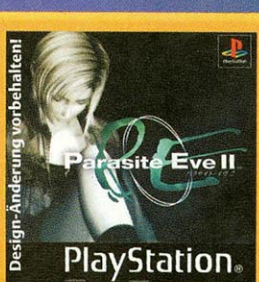
Ronaldo V-Football
DM 89,95



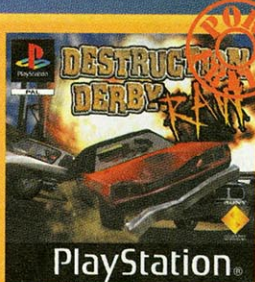
Suikoden 2
DM 79,95



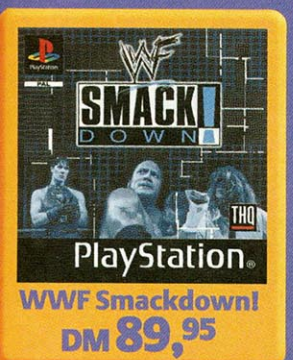
Front Mission 3
DM 89,95



Parasite Eve 2
DM 79,95



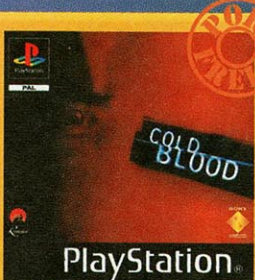
Destruct. Derby Raw
DM 89,95



WWF Smackdown!
DM 89,95



Need 4 Speed Porsche
DM 89,95



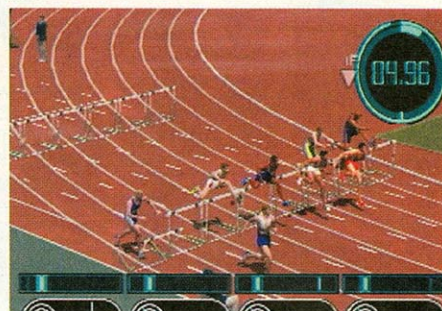
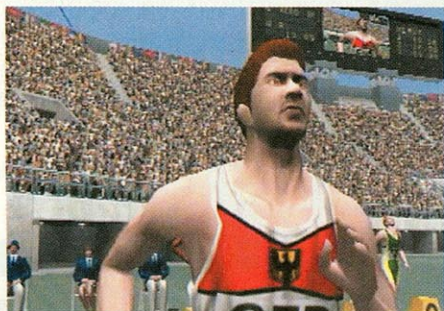
Cold Blood
DM 99,95

Unsere zusätzliche „SONY“-Bestell-Hotline:

0931 3545245

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

INFOGRADES - KOSTENLOS! - KOSTENLOS!
fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an:
X durch Einlegen dieses Coupons - oder
per Einreichung eines Coupons - oder
Sie adressierter Rückumhang - oder
einfach per E-Mail an info@tkgames.de



PlayStation 2 Sportspiel 4. Quartal 2000

International Track & Field

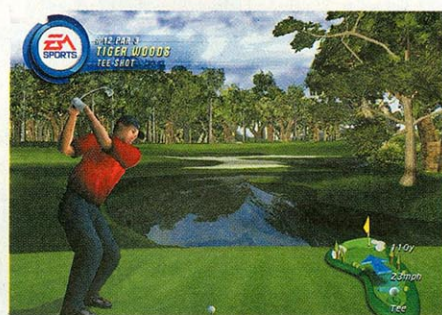
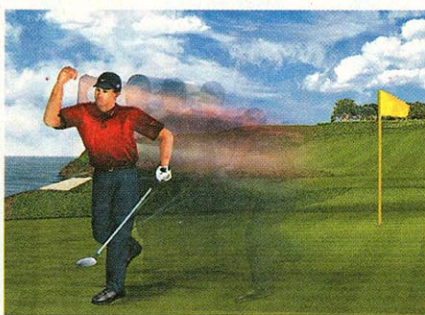
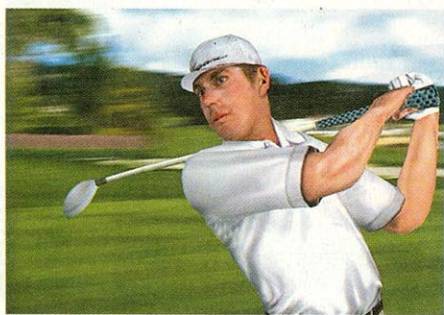
■ Haltet schon mal die Feuerzeuge bereit! Im Spätherbst kommt ein neuer Teil der Olympia-Daddellei International Track & Field. Konami setzt nämlich die überaus erfolgreiche

Serie auch auf Sonys neuem 128-Bitter fort. Dabei fällt natürlich bereits auf den ersten Blick das beeindruckende Grafik-Gewand auf, das dem Sportspiel spendiert wurde. Die Anima-

tionsphasen der Sportler wirken einfach atemberaubend. In minutenlangen Sequenzen werden die real existierenden Athleten vor den Wettbewerben beim Aufwärmen präsentiert. Neben der genialen 3D-Engine spendierte man dem Game insgesamt zwölf verschiedene Wettbewerbe, unter denen sich neue Disziplinen, wie das Tontaubenschießen, befinden. (Udo L.)



■ Die spektakulär inszenierten Replays wurden mit aufwändigen Special-Effects unterlegt.



■ Der PlayStation-2-Variante werden einige Zusatzmodi spendiert.

PlayStation 2 Shoot 'em Up 4. Quartal 2000

Tiger Woods 2001

■ Tiger Woods ist nicht nur aufgrund seiner Hautfarbe ein absoluter Ausnahmespieler im privilegierten Golf-Sport. Trotz seines zarten Alters von 25 Jahren beherrscht er nämlich die komplette

Golf-Szene und lässt Alt-Profis wie Colin Montgomerie oder Nick Price stets hinter sich. Nachdem bereits diverse Tiger-Woods-Games PlayStation-User erfreuten, werkelt Electronic Arts

derzeit fleißig an der Fertigstellung einer ersten 128-Bit-Simulation für Sonys neues Flaggschiff. Spielerisch dürften keine allzu großen Innovationen erwartet werden, wohingegen das grafische Erscheinungsbild als atemberaubend zu bezeichnen ist. Die Präsentation der Events mitsamt der spektakulären Vorstellung der Recken erreichen beinahe TV-Qualität. (Udo L.)

PlayStation 2 Shoot 'em Up 4. Quartal 2000

Silent Scope

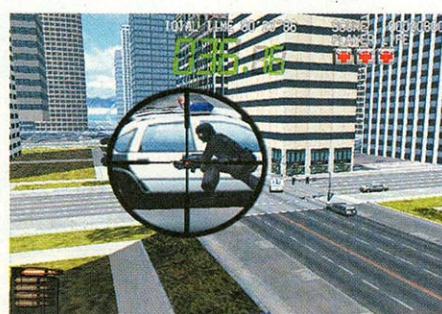
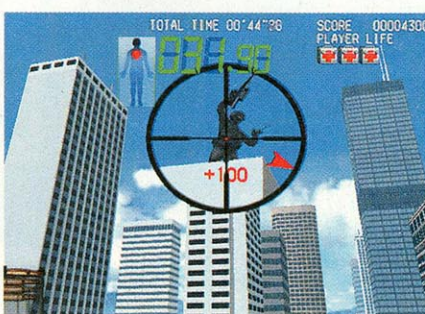
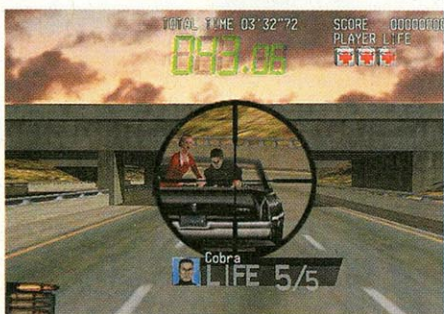
■ Nicht nur Besitzer von Segas Dreamcast-Konsole werden im Spätherbst in den Genuss des Arcade-Shooters Silent Scope kommen, sondern auch für die PlayStation 2 ist eine Um-

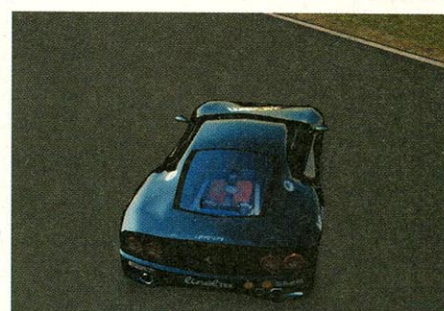
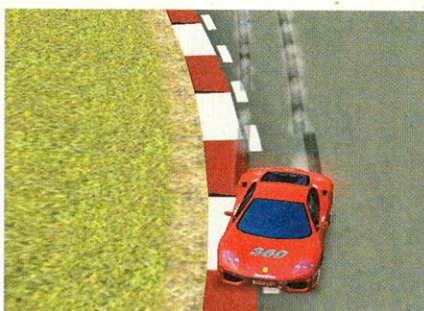
setzung in der Mache. Vergleicht man die Grafik-Engine der Heimfassung mit der Automaten-Variante, fällt auf, dass lediglich in puncto Bildschirmauflösung Abzüge gemacht werden. Natur-

lich entfällt auch das Gewehr als Eingabegerät. Das Steuerkreuz muss stattdessen mit Hilfe des Analog-Pads über den Screen bewegt werden. Mit den Schultertasten könnt ihr dann den entsprechenden Bildschirm-ausschnitt vergrößern. Bleibt also abzuwarten, ob die Entwickler aufgrund dieser Veränderung auch den Spielspaß erhalten können. (Udo L.)



■ Neben diesen Terroristen müssen auch ungewöhnliche Ziele, wie solche Kampfsjets, abgeballert werden.



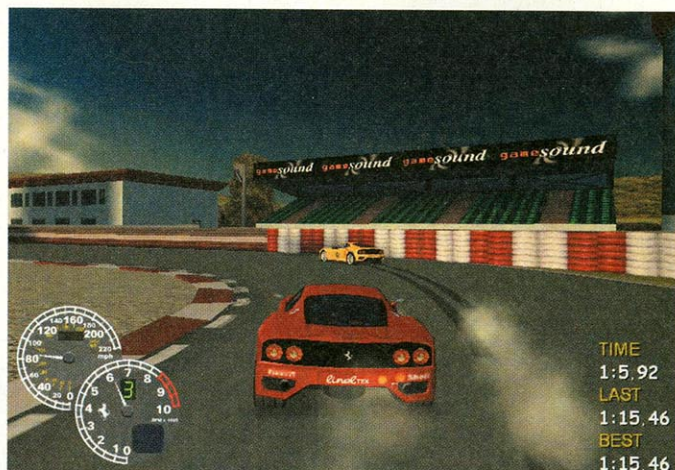


PlayStation 2 Rennspiel 4. Quartal 2000

Ferrari F360 Challenge

■ Acclaim schlachtet derzeit die exklusive Ferrari-Lizenz vollkommen aus. Für beinahe jede gängige Plattform ist mindestens ein Rennspiel mit einer solchen Thematik in der Entwicklung. So werden auch PS2-Besitzer im Herbst in den Genuss eines Racers kommen, der euch zumindest virtuell den Traum erfüllt, einmal einen Ferrari über eine Rennpiste zu scheuchen. Leider gab es bislang nur ein Video und einige Screen-

shots zu bewundern, die bereits erste Aussagen zur Grafik-Engine des Racers zulassen. Besonders bei der Gestaltung der Vehikel legte man Wert auf kleinste Details und Special-Effects. Etwa aufwändige Lichtreflexionen am frisch polierten Lack des Boliden sorgen für Freude beim Betrachter. Leider jedoch wirken die Szenarien noch etwas steril. Es wurden einfach zu wenige Details entlang der Strecke platziert. (Udo L.)



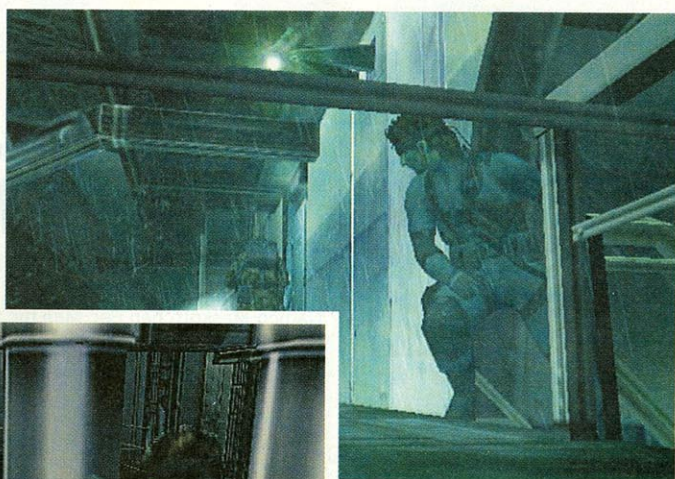
■ Bei rüden Bremsaktionen zeugen Rauchschwaden vom unnützen Gummi-Abrieb auf dem Asphalt.

PlayStation 2 Action-Adventure 2001

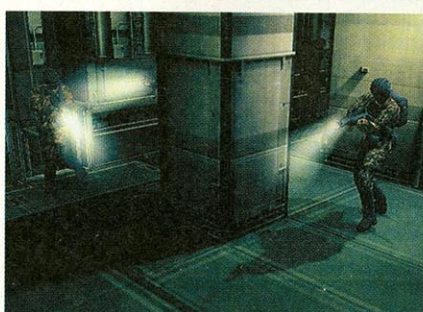
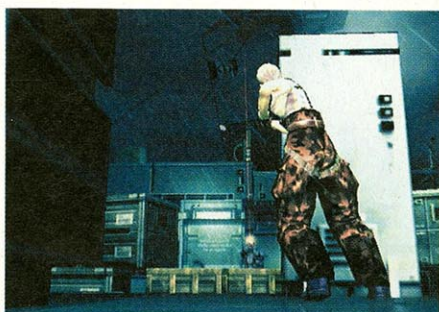
Metal Gear Solid 2

■ Über Metal Gear Solid müssen wohl keine großen Worte verloren werden. Einer der erfolgreichsten PS-Titel (und definitiv eines der besten Games) findet im Herbst kommenden Jahres auf der PlayStation 2 eine Fortsetzung. Im Gegensatz zu den meisten auf der E3-Messe präsentierten PS2-Games wussten die gezeigten Spielsequenzen grafisch absolut zu überzeugen. So erreichen die Action-Sequenzen mitsamt ihrer Massen unterschiedlicher Effekte Hollywood-Niveau. Und spielerisch scheint sich einiges getan zu haben. Hideo Kojima spendierte seinem virtuellen Geheimagenten Solid Snake neue Aktionsmöglichkeiten, die das Geschehen noch realistischer gestalten. So könnt ihr beispielsweise erledigte

Burschen durch die Räume zerren und in einem Schrank verschwinden lassen, um unnötiges Aufsehen zu vermeiden. (Udo L.)



■ Solch geniale Screenshots machen die lange Wartezeit zur Qual.





PlayStation Rennspiel 4. Quartal 2000

007 Racing

■ Freunde des englischen Geheimagenten James Bond, aufgehört! Electronic Arts schlachtet derzeit die Lizenz zur Filmreihe gnadenlos aus und wird uns noch in diesem

Jahr mit einem Racer der besonderen Art beglücken. Der Spieler wird hinter das Steuer eines Bond-Fahrzeugs verfrachtet, das natürlich mit diversen Raffinessen von Master-

mind Q ausgestattet wurde. So donnert ihr während heißer Verfolgungsrennen hinter virtuellen Bösewichtern her, die ihr mit Hilfe eurer Waffensysteme bekämpfen könnt. Grafisch bewegt sich der Renner etwa auf Need-for-Speed-4-Niveau. Lediglich hübsche, Bildschirmfüllende Explosionseffekte stehen aus dem Gros des riesigen Racer-Genres hervor. (Udo L.)



■ Nicht unbedingt ein Nachteil: Grafisch bediente man sich wohl der hauseigenen Need-for-Speed-Engine.



■ Auch die klassische Miss-Pac-Man-Variante lässt sich im neusten Namco-Streich daddeln.

PlayStation Geschicklichkeit 4. Quartal 2000

Miss Pac-Man Extra

■ Im letzten Jahr sorgte das Namco-Maskottchen Pac-Man für viel Wirbel. In Pac-Man World wurde der kleine Nimmersatt erstmals in eine 3D-Welt verfrachtet. Nun besinnt sich Namco der klei-

nen Freundin des Allesfressers, Miss Pac-Man. Auch sie hüpft schon bald durch kunterbunte Fantasiewelten, die prinzipiell stark an die Stages des Vorgängers erinnern. Zudem wird

auch Miss Pac-Man Extra die klassischen 2D-Levels bieten, die 1:1 vom Automatenvorbild umgesetzt wurden. Ferner bediente man sich des Original-Soundtracks und der Soundsamples des Klassikers. Eine erste Preview-Version im Herbst wird zeigen, ob es spielerische Unterschiede zum Vorgänger gibt oder ob uns Namco lediglich mit einem Level-Update versorgt. (Udo L.)

PlayStation Action-Adventure 4. Quartal 2000

Alone in the Dark 4

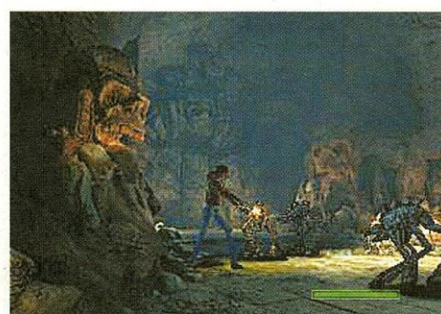
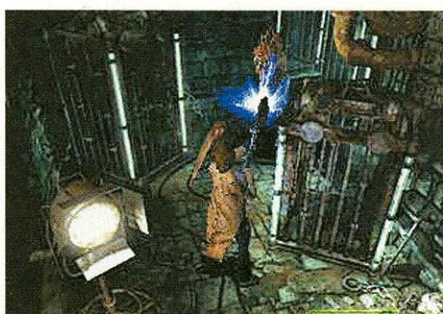
■ Der Horror kennt kein Ende. Infogrames schickt seinen Grusel-Klassiker bereits in die vierte Runde. Dabei fällt vor allem die geniale Grafik-Engine auf, die viele Parallelen zur

RE-Technik aufweist. So wurden auch hier die Backgrounds vorberechnet. Wer jedoch glaubt, dass die Szenarien dadurch steril wirken, hat sich getäuscht. Die Entwickler

spendierten den Hintergründen nämlich eine Vielzahl animierter Details. Zusätzlich nutzt der Held in den dunklen Locations seine Taschenlampe, deren Lichtkegel nur kleine Ausschnitte der Räumlichkeiten ausleuchtet. Dieser aus Silent Hill bekannte Effekt sieht nicht nur fantastisch aus, sondern verdichtet die Atmosphäre ungemein. (Udo L.)



■ Edward Carnby steht auch im neusten Teil des Horror-Schockers im Mittelpunkt des Geschehens.





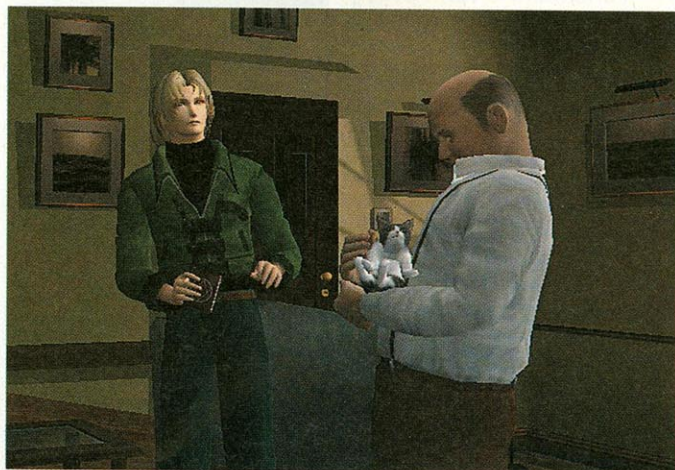
PlayStation 2 Action-Adventure 4. Quartal 2000

Shadow of Destiny

Arbeitsstitel

■ Das zuvor als The Day & Night of Walpurgis bekannte Action-Adventure aus dem Hause Konami beinhaltet eine äußerst interessante Story. Ihr schlüpft in die Rolle eines Mordopfers namens Eike Kusch. Diese erhält kurz nach ihrem Ableben von einer fremden Macht die Chance, die Uhr noch einmal um einige Tage zurückzudrehen und ihrem vermeintlichen Tod somit zu entinnen. Im Verlauf des Abenteuers er-

fahrt ihr viele Einzelheiten über das Leben des Hauptcharakters. Die Geschichte spielt in einer ideellen europäischen Stadt, etwa in der heutigen Zeit. Grafisch beeindruckt bereits jetzt die aufwändige Grafik-Engine, dank der die Charaktere sehr detailliert dargestellt werden. Wenn alles nach Plan der Entwickler verläuft, können wir bereits vor dem Weihnachtsfest ein spannendes Abenteuer durchleben. (Udo L.)



■ Im Verlauf des Adventures trifft ihr auf eine Vielzahl hilfreicher Menschen, die euch nützliche Tipps und interessante Hinweise bezüglich eurer Identität geben.

PlayStation 2 Action-Adventure 2001

X-Games Snowboarding

■ Neben SSX von Electronic Arts war X-Games Snowboarding die zweite neue Snowboard-Simulation für die PS 2, die auf der diesjährigen E3-Messe in Los Angeles vorgestellt wurde. Konamis Sportspiel bietet euch vier verschiedene Spielmodi, Border Cross, Halfpipe, Big Air und Slopestyle. Zudem wird euch ein Bonus-Mode die Möglichkeit bieten, einen ganzen Berg ohne räumliche Begrenzung zu erkunden. Auf Wunsch lassen sich die virtuellen Schneerennen auch gegen einen menschlichen Mitspieler austragen. Als Spielfiguren stehen euch mehr als zehn real existierende Snowboarder zur Verfügung, die zudem von den Entwicklern mit ihren individuellen Moves ge-

segnet wurden. Grafisch begeistert die Simulation durch ihre flotte Engine, die mit 60 Bildern pro Sekunde über den Screen flimmert. (Udo L.)



■ Die Charaktere bewegen sich absolut authentisch. Zudem spendierten die Designer den Figuren ihre individuellen Moves.



auf geschannt

■ **Dew Prism**, ein weiteres potientiellles RPG von Squaresoft, ist seit dem 18. Juli unter dem Titel **Threads of Fate** erhältlich, allerdings nur in den USA.

■ **Chrono Cross**, der Nachfolger vom legendären Chrono Trigger auf SNES, wird ab dem 15. August in den USA erhältlich sein.

■ **Kein Unreal** für PlayStation. Infogrames cancelt das Spiel für den 32-Bitter. Vermutlich, weil die Hardware der PlayStation einfach damit überlastet sein würde. Für die PlayStation 2 ist der Titel nach wie vor in der Umsetzung.

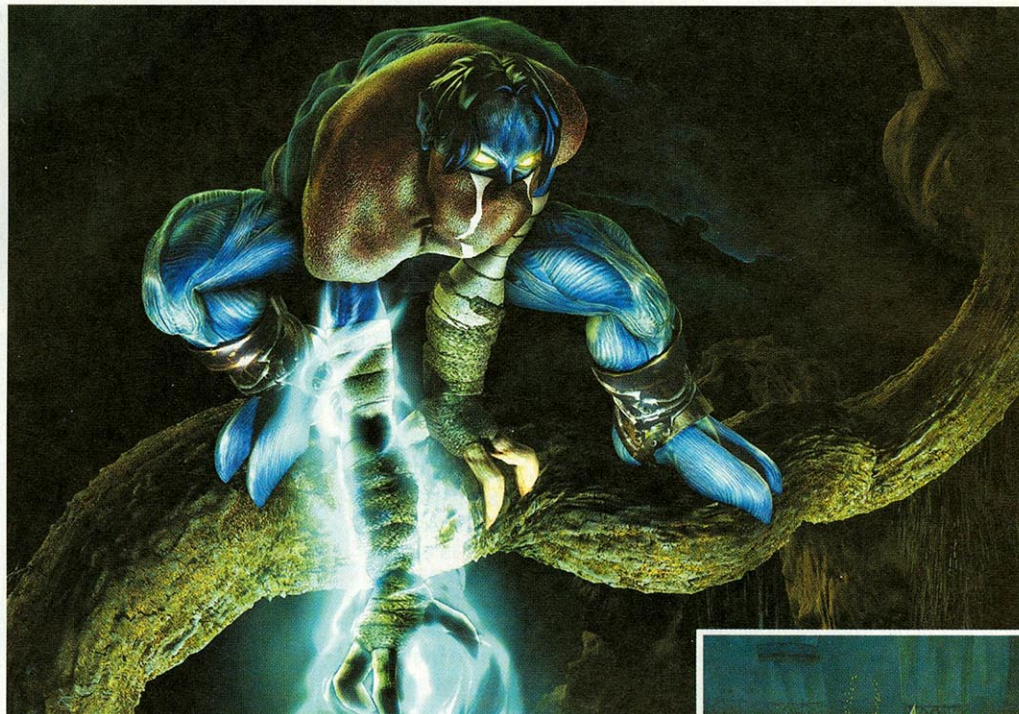
■ **1906: An Arctic Odyssey** lautet der Arbeitstitel einer Zusammenstellung mehrerer Romane Jules Vernes. Die Entwickler von Alone in the Dark 4 haben die besten stilistischen Elemente sowie Ideen zusammenge-würfelt und eine völlig neue Storyline editiert, um 2001 den fertigen Titel für PlayStation 2 präsentieren zu können.

■ **Final Fantasy XI** soll sämtliche Vorstellungen sprengen. Squaresoft plant, dass bis zu 3000 Spieler gleichzeitig über die bis dahin installierten Gaming-Server eine Partie online zocken können.

■ **Final Fantasy** und kein Ende. Um dem anzu-nehmenden Run auf Final-Fantasy-Merchandising gerecht werden zu können, veröffentlicht Squaresoft Ende August in Japan eine Zusammenstellung der besten Musikstücke der Final-Fantasy-Serie.

■ **Elite 4** wurde für PlayStation 2 bestätigt. Der Erscheinungstermin steht noch offen.

■ **Sony** will Entwicklungszeiten für PlayStation-2-Spiele verkürzen und unterstützt alle Hersteller mit



Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (PS 2)

Vampirjagd nur noch auf PlayStation 2

■ Wir erinnern uns alle an den mysteriösen Abspann des ersten Teiles. Hier wurde uns eine Fortsetzung aus dem Reich des Dunkels versprochen. Diese

bahnt sich nun für Sonys neuestes Schlachtschiff an. Nahtlos wird die Geschichte am ersten Teil ansetzen und euch abermals in die Abgründe der Hölle

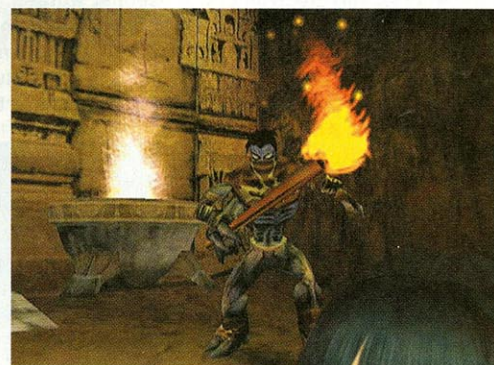


■ Grafik-Power pur. Die PlayStation 2 kennt nicht das Problem des begrenzten Weitblicks. Vorbei sind unsichtbare Hintergründe.

stürzen, wobei wir uns auf geniale Grafik-Feuerwerke freuen dürfen.



■ Selbst mit vielen Gegnern im Screen geht die Engine zu keiner Sekunde in die Knie und zeigt keine Schwächen.



■ Gespenstige Lichteffekte spiegeln sich in den Gräften der Verderbnis wider.

Dead or Alive 2: Hardcore (PS 2)

Dead or Alive 2 bis zum Ultimum

■ Tecmo kündigt DOA 2: Hardcore für PlayStation 2 an. Anvisierter Erscheinungstermin ist das 4. Quartal 2000. John Inada, Tecmos Marketing-Manager, hierzu: "DOA 2: Hardcore wird keine direkte Fortsetzung zu Dead or Alive 2 sein, sondern völlig neu entwickelt. Das gesamte

Spiel-Design soll neu kreiert werden. Für jeden Charakter wird es eine sich durchs Spiel ziehende Storyline geben, die mit einem mächtigen Abspann belohnt werden wird." Über die Anzahl der Charaktere sowie der Arenen wollte man sich jedoch noch nicht äußern.

■ Welche der originalen Charaktere in DOA 2: Hardcore wieder auftauchen, bleibt abzuwarten.

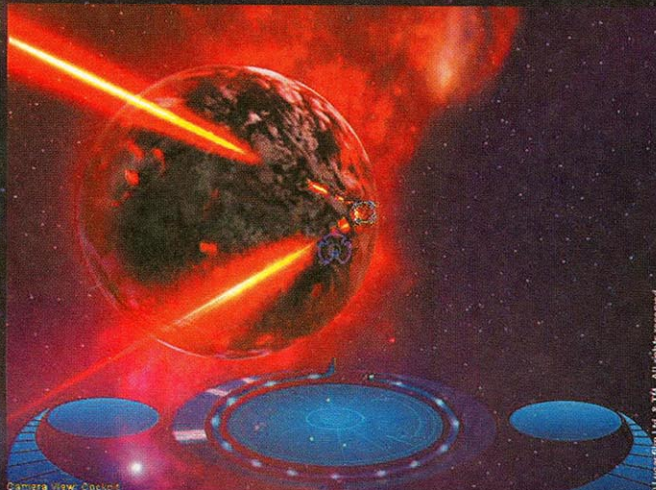


Star Wars: EPISODE I Starfighter (PS 2)

Weltraumschlacht um PlayStation 2

■ Star Wars: Episode I Starfighter verspricht gewaltige Flieger-Schlachten im Welt-raum sowie auf Planeten-oberflächen. Ihr übernehmt die Rolle eines verwegenen Piloten, dessen Ziel es ist, Naboo vor der mächtigen Handelsföderation zu retten. Der Hersteller beteuert viel.

Star Wars: Episode I Starfighter soll die beachtlichen Grafik-fähigkeiten der PlayStation 2 voll ausnutzen und dabei 20 realistisch in 3D gerenderte Raumschiffe sowie 14 verschiedene Umgebungen bieten. Die Reise wird auf dem Planeten Naboo be-



Camera View: Docked.

■ So macht Krieg im Weltraum richtig Spaß! Die PlayStation 2 bietet durch ihre speziellen Features den Entwicklern beste Voraussetzungen.

gin-
nen
und in der
Endschlacht in
dem Angriff auf das
bekannte Droiden-Schiff
gipfeln. Der gesamte Spiel-
verlauf soll sehr eng an die
Spielfilm-Handlung an-
knüpfen.



■ Heiße Duell in Wüstenlandschaften
werden für viele spannende Stunden
Spiele Spaß sorgen.

aufgeschnappt

neuartigen Librarys, die speziell auf die Hardware zugeschnitten sind. Beispielsweise musste sich Namco bei der Entwicklung zu Ridge Racer V sowie Tekken Tag Tournament noch mit selbstgeschriebenen Tools behelfen.

■ Konami expandiert und gründet eine Niederlassung in Shanghai, die zum 1. Oktober ihre Geschäftstätigkeit aufnehmen wird. Diese soll zwar vorwiegend Produkte für den starken chinesischen Markt produzieren, aber wer weiß, welche neuen Impulse aus Asien kommen werden.

■ Weitere Erweiterungen für die PS 2! Epson wartet schon jetzt mit einem funktionstüchtigen Drucker auf. Dieser soll durch entsprechende Treiber auch schon optimal angepasst worden sein.

■ Mit ca 80.000 verkauften Einheiten in der Woche dominiert die PS2 derzeit die Hardware-Verkäufe in Japan.

■ Erste Wertungen für Final Fantasy IX in Japan! Famitsu Weekly vergab 38 Punkte (10-9-10-9) von 40 möglichen. Squaresoft gab hingegen bekannt, dass man keinerlei Lösungshilfen geben wird, weder an Magazine noch an Spieler. Jedermann soll selbst sein eigenes Abenteuer in Final Fantasy finden.

Zubehör (PS 2)

Die PlayStation 2 rüstet auf

■ Die PlayStation 2 als Multimedia-Zentrale? Auf jeden Fall summieren sich die Meldungen um die neue CD-Schleuder in Sachen Zubehör und Ausbaufähigkeit. Das Interessanteste ist nach wie vor die Tatsache, dass das Gerät über USB-Ports verfügt. Hier sind theoretischerweise alle Geräte anschließbar, wie es auch im PC-Bereich möglich ist. Neben

Drucker, Festplatte und Netzwerkzubehör könnte man beispielsweise sogar einen Scanner anschließen. Interessant wäre aber auch ein ZIP-Laufwerk, das prima zum Datenaustausch geeignet wäre. Bestätigt sind derzeit Festplatte (ca 2- und 10-GB-Varianten), Drucker (Epson) sowie eine weitere Schnittstelle.



Kurioses aus Japan

Findige japanische Bastler funktionieren selbst kleine Handhelds nach ihren eigenen Wünschen um. Da muss ein Wonder-Swan schon mal als Fernsteuerung herhalten. Fragt sich nur, wann das bei uns Schule macht und jemand den Game Boy in eine brauchbare Fernbedienung für die PS 2 umbaut.



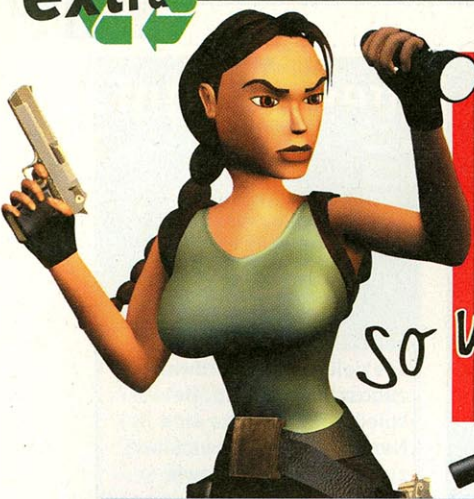
ChartBreaker



1. Colin McRae Rally 2.0
2. Vagrant Story
3. Syphon Filter 2
4. Alundra 2
5. Gran Turismo 2

1. WWF SmackDown!
2. Syphon Filter 2
3. Star Wars: Jedi Power Battles
4. Tony Hawk's Pro Skater
5. Syphon Filter

1. All Star Pro Wrestling (PS 2)
2. Super Robot Wars Alpha
3. Dance Dance Revolution 3rd Mix
4. FIFA Soccer World Champ. (PS 2)
5. F1 2000



So wird
getestet

Grafik

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

Sound

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

Spielepaß

Diese entscheidende Wertung drückt den Gesamteindruck aus, der sich aus den Komponenten Grafik, Sound und natürlich maßgeblich dem Spielspaß zusammensetzt. Eckpfeiler für den Spielspaß sind vor allem die Spielbarkeit, Dauermotivation 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.

Password: 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 Spielsammlung. 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.

Titel des Spiels

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

Grafik	Sound / FX
super	durchschnittlich

Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	super

SPIELSPASS

90%

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

94% Metal Gear Solid 12/99
+ fulminante Spieltiefe
+ innovative Spielidee mit Edeloitopik
- 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

Ausgeplaudert

Markus' Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Deus Ex (PC)
2. Ecco the Dolphin (DC)
3. Vagrant Story (PS)

Hört zur Zeit:

1. Space-Channel-5-Soundtrack
2. Dee Lite - Groove Is In The Heart
3. KLF - What Time Is Love

Schaut zur Zeit:

1. MI 2 (Kino)
2. Alien 1-4 (DVD)
3. ...jetzt etwas gebräunter aus!

Uwe's Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Tekken Tag Tournament (PS2)
2. Parasite Eve 2 (PS)
3. Gran Turismo 2 (PS)

Hört zur Zeit:

1. Love Connection - Love Connection
2. Armand van Helden - Full Moon
3. Graig David - Fill Me In

Schaut zur Zeit:

1. MI 2 (Kino)
2. Jackie Brown (DVD)
3. Durchgeknallt (Kino)

Udo's Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Metal Gear Solid
2. Ridge Racer V
3. Mechanical Diggers Battle

Hört zur Zeit:

1. In da Arena - Flying Steps
2. Enjoy the Silence - Depeche Mode
3. Loveparade 2000 - Dr. Motte & Westbam

Schaut zur Zeit:

1. Jackie Brown
2. MI 2
3. Romeo Must Die

Petas Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. FIFA (PS 2)
2. Vagrant Story
3. Fernbedienung drücken

Hört zur Zeit:

1. Eminem - The Marshall Mathers LP
2. Der Bo: türlich, türlich (sicher Dicker)
3. Fat Boy Slim vs. Rolling Stones Bootleg

Schaut zur Zeit:

1. MI 2
2. Loveparade auf RTL2
3. Kunst und Krempel (BR3)

Claudias Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Space Channel 5 (DC)
2. Ridge Racer V (PS2)
3. Croc 2 (PS)

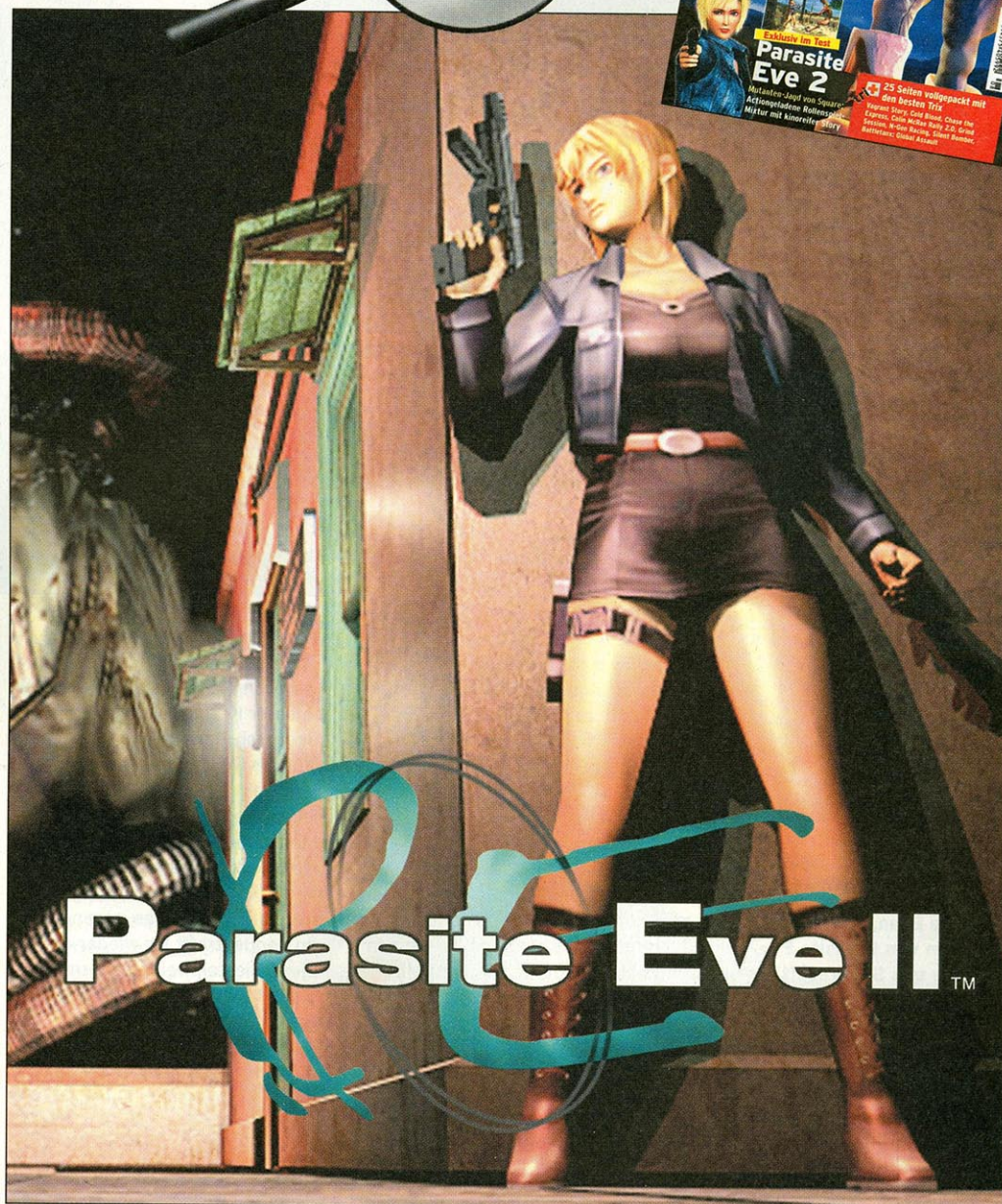
Hört zur Zeit:

1. Sting - Brand New Day
2. Heather Nova - Oyster
3. Madonna - Ray of Lights

Schaut zur Zeit:

1. Romeo Must Die
2. Notting Hill
3. Mission Impossible 2

Das haben wir getestet



Wertungs-Countdown

Titel	Seite	Genre	Vertrieb	Wertung
Parasite Eve 2	46	Action-Adventure	Crave	90%
Front Mission 3	72	Strategie	Crave	87%
Catan	76	Strategie	Ravensburger	78%
Chase the Express	50	Action-Adventure	SCED	76%
MoHo	68	Geschicklichkeit	Take 2	74%
Silent Bomber	74	Shoot 'em Up	Virgin	69%
Evo's Space Adventure	70	Action-Adventure	Take 2	67%
Dragon Valor	70	Rollenspiel	SCED	63%
Gauntlet Legends	74	Beat 'em Up	Konami	55%
NHL Rock the Rink	70	Sport	Konami	52%
Caesars Palace 2000	73	Genre-Mix	Virgin	48%
Vib-Ribbon	73	Geschicklichkeit	SCED	10%



"Aya Brea glänzt erneut in ihrer Parade-Rolle als Mutanten-Jägerin"

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: August 2000 | Entwickler: Squaresoft | Schwierigkeitsgrad: mittel



■ Auf diesem Bild erkennt ihr ganz deutlich, wie detailliert die Figuren gezeichnet sind.

Mit Aya Brea, der Hauptdarstellerin von Parasite Eve, bescherte uns Squaresoft einen der erotischsten Videospiele-

Charaktere überhaupt. Auch wenn die blonde Schönheit in dem Sequel scheinbar einige Pfund zugelegt hat, bleibt sie immer noch so begehrenswert wie vorher.

■ Während zahlreiche Wissenschaftler ständig damit beschäftigt sind, den menschlichen Körper zu erforschen, denkt sich Squaresoft erneut eine faszinierende Story rund um die kleinen Zellbestandteile, genannt Mitochondrien, aus. Allen wissen-

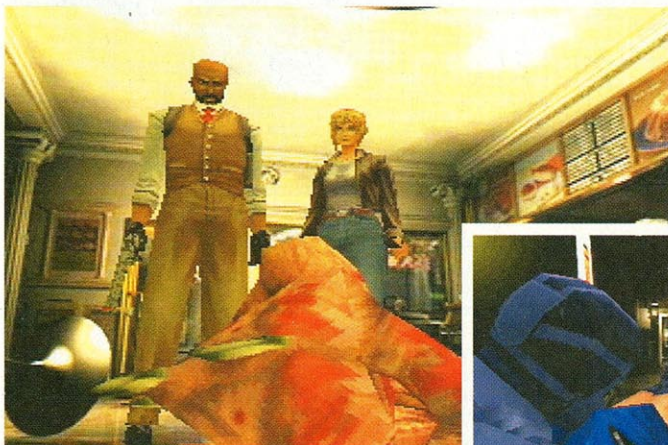
schaftlichen Ergebnissen zum Trotz stellt die japanische Softwareschmiede diesen Bestandteil unserer Körperzellen als sehr aggressiv dar. Schon im ersten Teil des Rollenspiel-Action-Hits übernehmen diese Kleinstlebewesen die Kontrolle über die Menschheit und überschwemmen New York mit einer Flut von Mutanten, die uns nicht gerade freundlich gesonnen waren. Auch im Sequel trifft ihr wieder auf diese Biester, welche abermals die DNA von unschuldigen Menschen zum Mutieren bringen. An dieser Stelle kann nur eine Person die Verbreitung dieser Organismen stoppen, die bildhübsche Aya Brea.

■ **Gameplay:** Nachdem unsere Hauptperson schon im ersten Teil



■ Dieser Officer vertraut euch vor seinem Tod noch ein Geheimnis an.

von Parasite Eve Schlimmeres verhindern konnte, ruft das F.B.I. eine Spezialeinheit namens M.I.S.T. ins Leben, die sich fortan nur noch um mysteriöse Vorfälle dieser Art zu kümmern hat. Auch die Ex-Polizistin gehört zu diesem Team. Mit ihrem umfangreichen Erfahrungsschatz ist sie ein sehr wichtiges Mitglied dieser Truppe und ständig im Einsatz. Als sie jedoch nach Los Angeles gerufen wird, nimmt das Schicksal seinen Lauf. In einem riesigen Einkaufszentrum haben sich erneut einige



■ Mit eurem Kollegen untersucht ihr eines der seltsamen Wesen, welche ein ganzes Hochhaus unter ihre Kontrolle gebracht haben.



■ Nur wenige Mitglieder des S.W.A.T.-Teams haben das Massaker auf dem Hausdach überstanden.



■ In der kleinen Wüsten-Stadt trifft ihr auf Kyle Madigan, der euch fortan tapfer zur Seite steht.



■ Wenn sich mehrere Gegner in Reichweite befinden, erkennt ihr dies am Radar.



■ Aus diesem finsternen Gesellen namens **No. 9** werdet ihr in der ersten Spielhälfte noch nicht besonders schlau.

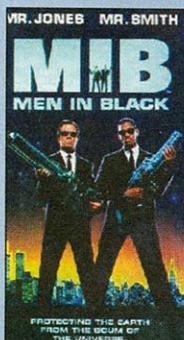
der Parasiten eingenistet und bereits ein ganzes S.W.A.T.-Team ins Jenseits befördert. Jedoch verhalten sich diese Biester vollkommen anders als ihre Vorgänger. So wird aus einem scheinbar friedlichen Menschen in Handumdrehen ein grässliches Ungetüm, welches eurer schmucken Heldin an die Wäsche möchte. Zunächst vermutet ihr dahinter eine neue Finte der Monster, bis sich herausstellt, dass es sich hierbei wirklich um Menschen handelt, die unter dem Einfluss der Mitochondrien zu aggressiven Scheusalen mutieren. Zu Anfang des Spieles findet ihr euch auf dem Übungsgelände des F.B.I. wieder, wo ihr in einem

“Der neue Teil von **Parasite Eve** ist eindeutig **action-betonter** als das Prequel”

kleinen Tutorial mit der neuen Steuerung vertraut gemacht werdet. Fans des ersten Teiles werden in dieser Hinsicht eine kleine Überraschung erleben. Um mit **Parasite Eve 2** eine breitere Masse anzusprechen, hat man das Gameplay deutlich überarbeitet. Vor allem Freunde der Resident-Evil-Reihe werden sich schnell mit der neuen Steuerung zurechtfinden. Euer erster Auftrag führt euch direkt zum Ort des Geschehens. Anders als beim ersten Teil ist es hierbei nicht mehr nötig, eine Location auf einer Oberwelt-Karte auszu-

i Die Kollegen der Aya Brea

Um **Parasite Eve 2** erneut einen etwas cineastischen Charakter zu verleihen, hat sich **Squaresoft** entschlossen, einige Ideen aus Hollywood aufzugreifen. Als Spezialeinheit des F.B.I. namens M.I.S.T. erkennt jeder Spieler sofort die Parallelen zu dem Kino-Hit **Men in Black**. Ähnlich wie in dem Film-Vorbild kümmert sich Aya



Brea um die Auslöschung und Kontrolle von Neo-Mitochondrien, welche nach dem Vorfall in New York weiterhin in Amerika ihr Unwesen treiben.



■ Hütet euch vor seinem flammenden Schwert, denn dieses tötet euch mit einem einzigen Hieb.



■ In einem übersichtlich gestalteten Menü verwaltet ihr euer Inventar.



■ Sogar wenn euch dieser Endgegner in seiner Hand hält, dürft ihr ihm noch Kugeln in den Schlund jagen.

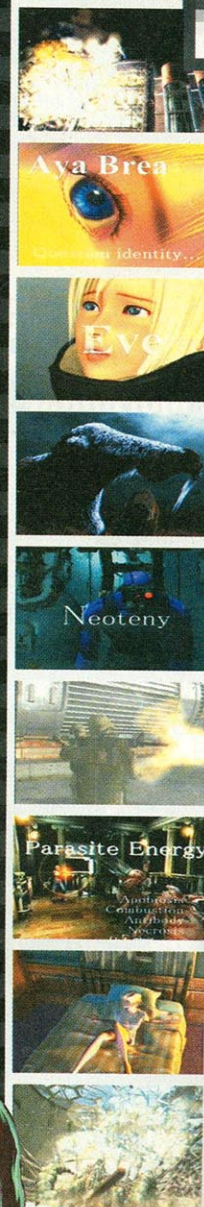


■ Stimmungsvolle Locations, wie diese Brücke, gehören bei **Parasite Eve 2** zur Tagesordnung.

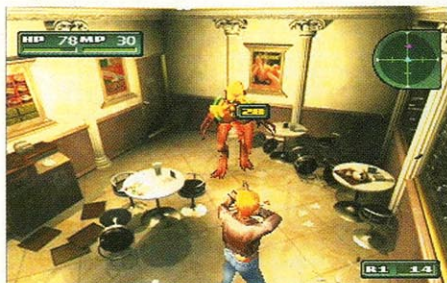


Durch mehrere aneinander geschnittene Spielszenen erhaltet ihr einen kleinen Einblick ins Game.

Intro



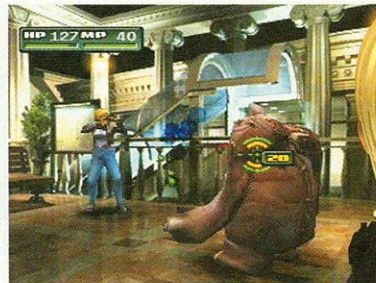
■ Bei derart fettleibigen Gegnern empfiehlt es sich, etwas Abstand zu halten. Meistens schaden sie euch nur auf kurzer Distanz.



■ Der erste Kontakt mit dieser neuen Spezies verläuft noch relativ harmlos.



■ Eure Suche nach der Ursache des Übels führt euch sogar in stinkende Kanäle.



■ Die Zahl an dem getroffenen Gegner zeigt euch den angerichteten Schaden.

i Das Echtzeit-Morphing

Echtzeit-Morphing ist ein Effekt, der zwar schön anzusehen ist, aber auch von den Programmierern einiges abverlangt. Nur selten ist dieses Feature bei Games zu sehen. Meist wird diese Sequenz durch ein billig gerendertes Video ersetzt. In Parasite Eve 2 dürft ihr diesen Vorgang in Echtzeit betrachten. Ungefähr nach einem Drittel des Games findet ihr diese Dame, die sich vor euren Augen in ein Monster verwandelt.



■ Während ihr euren Regenerations-Zauber sprecht, zündet der Gegner sein Schwert an.

suchen. Die umfangreichen Levels erkundet ihr mit der gewohnten Resident-Evil-Steuerung. Hierbei sind kleine Rätsel zu lösen, die euch neue Bereiche eröffnen. So muss beispielsweise ein Schlüssel gefunden werden, mit dem der Strom-Generator gestartet wird, um eine Rolltreppe zu aktivieren, die euch anschließend ein Stockwerk nach oben führt. Dort befinden sich natürlich viele neue Gegner, die es zu bekämpfen gilt. Sobald ihr euch den Unholden nähert, schaltet das Spiel in einen Kampf-Modus um. Diesen hat man ebenfalls etwas überarbeitet. Während sich im Prequel nach jedem Spielzug eine Zeitleiste wieder füllen musste, ehe die nächste Action gestartet werden konnte, kämpft ihr jetzt in Echtzeit gegen die



■ Der Computer-Spezialist Pierce versorgt euch nach jeder Mission mit neuen Infos.



■ Auf dem Balkon einer Hotel-Anlage trifft ihr ebenfalls auf blutrünstige Mutanten.

Monster. Hierfür hat sich Square-soft ein Target-System einfassen lassen, mit welchem ihr die Gegner über einen einzigen Tastendruck anvisieren könnt. Wenn sich der Gegner in Schussweite befindet, dürft ihr, so oft wie ihr möchtet, auf die Neo-Mitochondrien schießen, ohne dass eine Wartezeit entsteht. Es darf auch

“Auch Rollenspiel-Fans werden an diesem Titel ihre wahre Freude haben”



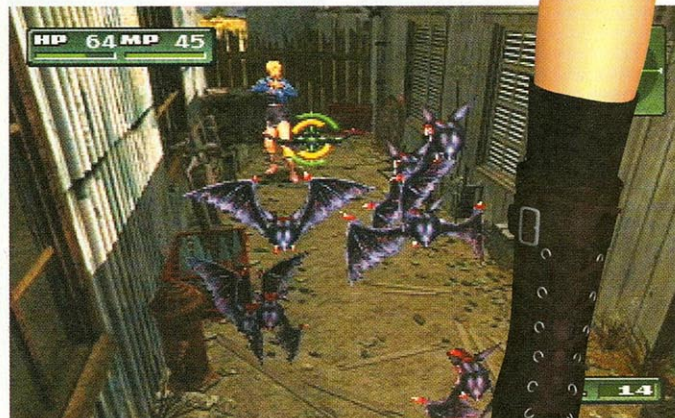
■ Selbst vor Attacken aus der Luft seid ihr nicht sicher.

jederzeit das Ziel gewechselt werden, um näherkommen- de Feinde aufzuhalten. Für den Kampf steht euch ebenfalls ein kleines Menü zur Verfügung, das zuvor mit Items eurer Wahl bestückt werden darf. Hier könnt ihr neben anderen Waffen auch Medizin oder spezielle Munition lagern, die ihr dann im Kampf schnell gegen eure aktuelle austauscht. Das ist vor allem dann von Vorteil, wenn ihr euch nicht

■ Im Gegensatz zum ersten Teil hat Aya bis heute einige Pfunde zugelegt.



■ Obwohl die Monster relativ dumm aussehen, weichen sie euren Kugeln immer wieder geschickt aus.



■ Diese Fledermäuse sollten schnell eliminiert werden, wenn ihr sie nicht in euren Haaren wiederfinden wollt.



■ Trefft ihr im Spiel auf **Überlebende**, empfangen sie euch nicht immer freundlich.



■ Dieser überaus treue **Hund** führt euch zu seinem Herrchen.



■ Nehmt euch vor diesen **Motten** in Acht! Sie fügen euch nicht nur Schaden zu, sondern paralisieren euch zusätzlich.

sicher seid, welche Kugel für den neuen Gegner am besten ist. Besonders beim Endgegner-Kampf ist es sehr bedeutend, ein gut durchdachtes Inventar für die Auseinandersetzung mit sich zu führen. Einen ganz wichtigen Teil des Spieles machen die Bonus-Punkte aus, die ihr nach jedem Kampf erhaltet. Sammelt ihr genügend davon, lassen sich damit die übernatürlichen Fähigkeiten der Hauptperson freischalten. So kommt ihr sehr viel leichter durch das Spiel, wenn ihr mächtige Zauber, wie

Meteoriten-Hagel oder Blitzschlag, zur Verfügung stehen habt.

■ **Technik:** Was uns Squaresoft mit diesem Spiel präsentiert, ist technisch wieder von allerfeinster Güte. Während Spiele mit gerenderten Hintergründen bisher relativ statisch wirkten, scheint man bei Parasite Eve 2 fast durch lebendige Landschaften zu schreiten. Lauft ihr beispielsweise an einer Felswand entlang, bröckeln kleine Steinchen heraus und fallen zu Boden. Auch beim Endgegner-Kampf deformieren sich die vorberechneten Kulissen ständig und verändern sich unter der Wucht eines Aufpralls oder Schlages. Den Höhepunkt dieser

„Dieses Spiel kombiniert geschickt harte Action mit faszinierenden Rollenspiel-Elementen“



■ Nach einem aufreißenden Endkampf geschieht etwas Seltsames.



■ Solange ihr eure **Energie** auffrischt, sollte euch kein Gegner angreifen, sonst zeigt dieser Zauber keine Wirkung.



■ Ziemlich zu Beginn des Spieles bewegt ihr euch in einer **Videosequenz**, in der die Kamera euch stets in Laufrichtung folgt.



■ Diese **Kreatur** hat ihren Körper aus Aliens und das Gesicht aus der Muppet Show.



■ Die spannende **Story** wird durch viele Dialoge weitergesponnen.

grafischen Präsentation dürft ihr schon sehr früh im Spiel betrachten, wo ihr eure Hauptfigur in einer Videosequenz steuert, die sich eurer Laufrichtung perfekt anpasst. Auch die detailliert gestalteten Polygon-Figuren lassen keine Wünsche offen. Mit stets wechselnden Dresses bietet Aya Brea dem Spieler immer wieder verzückende Einblicke in ihre umfangreiche Garderobe. Ebenso begeistern die aufwändigen Zaubersprüche, welche mit einem Effekt-Gewitter über die Gegner-Horden niederprasseln. (Markus H.)



■ In solch einer Situation sollte euch besser nicht die **Munition** ausgehen.

Geiles Game mit kinoreifer Story



Positiv: Parasite Eve 2 schließt nahtlos an den Erfolg des ersten Teiles an. Obwohl Squaresoft das Gameplay des ersten Teiles leicht überarbeitet hat, wird dies vor allem westlichen Spielern sehr zuvorkommen. Wer sich schon immer eine ausgeklügelte Story für ein Game wünschte, wird sie bei diesem Spiel mit Sicherheit finden. Betrachtet man den technischen Aufwand, mit dem dieses Spiel programmiert wurde, verblasst sogar die gesamte Resident-Evil-Reihe.

Negativ: Bei einem Meisterwerk wie diesem gibt es natürlich nur wenig zu kritisieren. Allerdings hätte ich mir im Zeitalter der CD-Technik schon etwas Sprachausgabe bei diesem Titel gewünscht. Mit dem Umfang von zwei CDs wäre dies bestimmt machbar gewesen. In diesem Punkt hinkt Squaresoft der Konkurrenz leider etwas hinterher.

getestet

Action ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Strategie ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Abenteuer ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

92% Soul Reaver 7/99
+ hervorragende 3D-Engine
+ klasse Story
+ ausgefeiltes Gameplay

90% Parasite Eve 2 8/00
+ super Story
+ durchdachte Rollenspiel-Elemente
- keine Sprachausgabe

86% Dino Crisis 12/99
+ beklemmende Atmosphäre
+ mehrere Lösungswege
- hoher Schwierigkeitsgrad

Parasite Eve 2

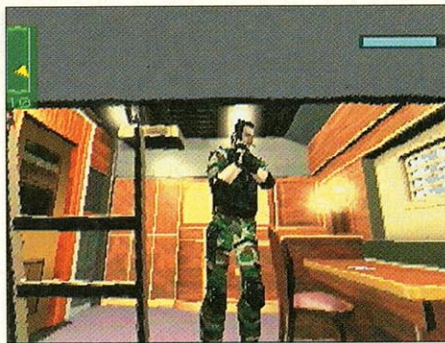


Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Crave
Internet: www.crave.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Besonderheiten: 2 CDs

Grafik	Sound / FX
sehr gut	gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	sehr gut

SPIELSPASS
90%





■ Durch die in Echtzeit berechneten Hintergründe sind stimmungsvolle Kamerafahrten möglich.



■ Ihr führt Jack Morton durch insgesamt 14 aufregende Levels.



■ Die Charaktere wurden mit sehr viel Liebe zum Detail digitalisiert, so dass ihr sogar die Mimik des Helden erkennt.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Sugar & Rocket Inc. | Schwierigkeitsgrad: niedrig

Auf den Spuren von Syphon Filter

Chase the Express

Ganz im Stile der Syphon-Filter-Serie entwickelte die japanische Softwareschmiede Sugar & Rocket Inc. einen Agenten-Thriller.

■ Im Mittelpunkt des Agenten-Thrillers steht der NATO-Agent Jack Morton, der einen Zug infiltrieren soll, der sich in den Händen von fanatischen Terroristen befindet. Dummerweise sitzt auch der französische Botschafter an Bord des Reisezuges. Die Aggressoren, die sich "Knights of the Apocalypse"

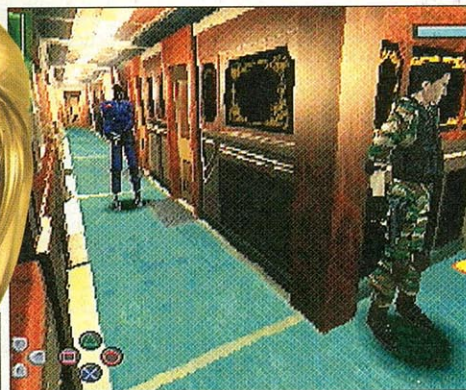
nennen, wussten natürlich von diesem Fakt und erpressen nun die französische Regierung. 20 Millionen Dollar verlangen sie von den Franzosen für die Freilassung des Botschafters. Jack Morton wird mitsamt einiger weiterer Anti-Terror-Spezialisten zum Ort des Schreckens, dem Zug Blue Harvest, geflogen. Die Terroristen erkennen jedoch den Rettungsversuch frühzeitig und erledigen bis auf Jack die gesamte Einheit auf grausame Art und Weise.

■ **Gameplay:** Rein spielerisch erinnert Chase the Express extrem an Syphon Filter. Aus der Third-Person-Perspektive steuert ihr Jack durch die Abteile des Zuges. Dabei

stößt ihr natürlich auf bewaffnete Gegner. Diese werden vom Helden automatisch angepeilt, wenn sich Jack in Blickrichtung zu einem der Terroristen befindet. Die Schusswaffe muss nicht wie bei Resident Evil vom Spieler aktiviert werden. Jack zieht die Wumme automatisch aus dem Halter und ein Zielkreuz zeigt die aktuelle Treffergenauigkeit an. Eine weitere Besonderheit ist das eigens für Chase the Express entwickelte Digital-Pan-System, das es euch ermöglicht, die Räumlichkeiten des Zuges unauffällig zu



■ Ihr könnt durch Fenster in die Gänge schauen.



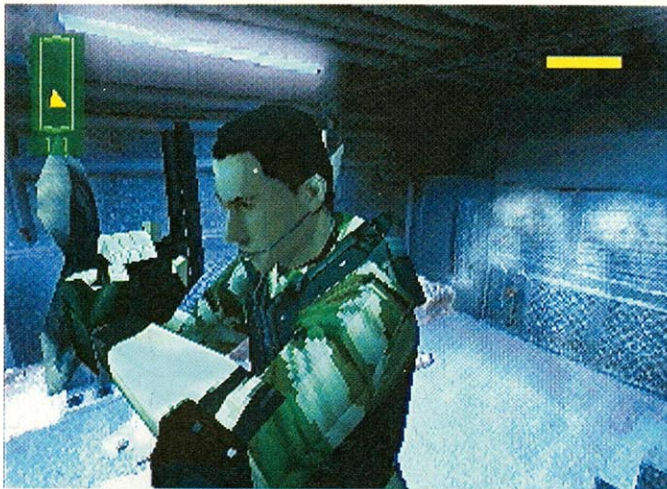
■ Das Digital-Pan-System ermöglicht euch das Einblicken in Gänge, ohne dabei entdeckt zu werden.

Was gibt's sonst noch?

Im April dieses Jahres erschien der Nachfolger von Syphon Filter. Im Vergleich zum hier getesteten Chase the Express fällt auf, dass euch das Produkt der 989 Studios wesentlich mehr Abwechslung bietet. Zum einen gestalten sich die unterschiedlichen Aufträge kurzweiliger, zum anderen integrierte man in Syphon Filter 2 einen genialen Zweispieler-Modus. Einziger Pluspunkt von Chase the Express sind die fünf verschiedenen Abspanne, die eventuell zum nochmaligen Durchspielen motivieren.



"Der Zug Blue Harvest befindet sich in der Gewalt von fanatischen Terroristen"

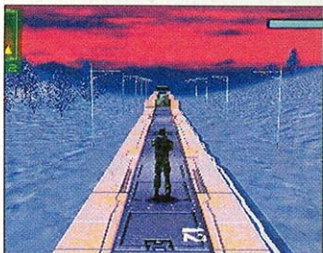


■ Im Tiefkühlraum des Zuges müsst ihr das Aggregat ausschalten, um im späteren Verlauf des Abenteuers zusätzliche Munition zu erhalten.



■ Alles in bester Ordnung: Am oberen rechten Bildschirmrand gibt eine Leiste über eure Lebensenergie Auskunft.

mustern. Durch Betätigen des Dreieck-Buttons schwenkt die Kamera nämlich vom Rücken des Spielers weg. Jetzt lässt sich die Perspektive stufenlos mit dem Steuerkreuz verändern. Somit wird auch ein Blick in einen hinter euch liegenden Gang möglich, ohne dass der Held diesen überhaupt betritt. Neben der Action-Sequenzen finden sich bei Chase the Express auch leichte Rätselpassagen. So gilt es beispielsweise, in den Abteilen gefundene Gegenstände geschickt in den Locations zu verwenden.



■ Das Abenteuer beginnt auf den Dächern der Wagons.

■ **Technik:** Die Hintergründe wurden im Gegensatz zur RE-Serie nicht vorberechnet, sondern bestehen komplett aus Polygonen. Somit erlebt der Spieler einige cineastische Kamerafahrten, die euch aus Games wie Silent Hill bestens bekannt sein dürften. Die Charaktere wurden sehr detailliert digitalisiert und auch die Bewegungsabläufe der

Recken entsprechen der Realität. Unterlegt wird die beklemmende Atmosphäre von einem kinoreifen Soundtrack, der fast schon für Metal Gear Solid-Feeling sorgt. Die Rendersequenzen (insgesamt etwa 50 Minuten), die die Story fortsetzen, können jedoch qualitativ nicht mit denen der RE-Abenteuer mithalten. (Udo L.)



■ Beim Auftauchen eines Gegners zieht der Protagonist automatisch seine Waffe. Auch das Anpeilen des Gegners übernimmt er größtenteils für euch.

"Spielerische wie technische Mängel verhindern den Sprung in die 80er-Regionen"

Insgesamt leider nur Mittelmaß



Positiv: Chase the Express ist ein sehr geradliniges Abenteuer, das dem Genre-Einsteiger aufgrund der simplen Rätselkosten und des relativ niedrigen Schwierigkeitsgrades empfohlen werden kann. Zudem entwickelten die Coders eine recht ansehnliche Grafik-Engine und die Locations wurden mit sehr vielen authentischen Details ausgestattet. Nett ist auch die interessante Story, die von vielen Rendersequenzen fortgeführt wird.

Negativ: Das größte Problem für den Spieler ist, dass die Kameraperspektive nicht immer den optimalen Überblick über die Location bietet. Somit müssen häufig Treffer von Gegnern kassiert werden, die ihr im aktuellen Bildausschnitt gar nicht seht. Dadurch wird auch das Anvisieren des Bösewichts enorm erschwert und so manche Kugel verschwendet. Zudem wurde von den Codern eine Unterstützung des Analog-Pads (heutiger Standard) vollkommen verschlafen.



Chase the Express

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	

76% Chase the Express	8/00
+ interessante Story	
+ deutsche Sprachausgabe	
- keine Analog-Unterstützung	

Ca. Preis: DM 89,-
 Vertrieb: SCEC
 Internet: www.playstation.de
 Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
 Besonderheiten: 2 CDs

Grafik	Sound / FX
gut	gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS

76%



■ Vor dem Wettbewerb werden die Roboter-Gladiatoren mit ausreichend Energie versorgt.



■ Um bei den Rennparcours gewinnen zu können, ist viel Fingerspitzengefühl im Umgang mit der Analog-Steuerung gefragt.

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

Die Premiere der Abtrünnigen MoHo

In ferner Zukunft werden die Gladiatoren-Kämpfe der Antike wieder zu neuem Leben erweckt.

■ Als Gefangener einer Strafkolonie gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder du verreckst jämmerlich in den Stahlbunkern oder du erkämpfst dir als Gladiator Anerkennung und vielleicht sogar die Freiheit.



■ Auf einer Kugel gelagert, kämpfen die Space-Gladiatoren um ihre Freiheit.

■ **Gameplay:** Das Setting des ersten Spieles der britischen Firma Lost Toys ist simpel, ebenso wie das Gameplay selbst. Wer Klassiker wie Spindizzy oder Marble Madness kennt, weiß ungefähr, was auf ihn



■ Beim Powerball muss ein Metallball an eine magnetische Stange gebracht werden.

zukommt. Der Spieler übernimmt die Steuerung eines von fünf Space-Gladiatoren, die sich zwar in grundlegenden Eigenschaften, wie Geschwindigkeit, Stärke oder Wendigkeit, voneinander unterscheiden, allerdings eines gemeinsam haben: Sie alle bewegen sich mit Hilfe einer Kugel (quasi als Beinersatz) rollend fort. MoHo ist eine Mischung aus Beat 'em Up und Geschicklichkeit, da die meisten

der 74 Levels mit fiesen Fallen, engen Wegen und natürlich jeder Menge anderer Gladiatoren aufwarten. Um keine Langeweile aufkommen zu lassen, bietet MoHo sieben grundlegende Ziele an, die jeweils vor Level-Beginn ausgegeben werden. So geht es beim Rennen schlichtweg darum, als Erster das Ziel zu erreichen. Wie ihr das anstellt, bleibt euch überlassen, denn ein echter Gladia-

Viele abwechslungsreiche Levels

Positiv: MoHo ist ein angenehmer Vertreter der Sparte Remakes im neuen Look. Die 74 unterschiedlichen Levels sorgen für genügend Abwechslung und gerade mit dem Zweispieler-Modus kann dieser anspruchsvolle Geschicklichkeitstest überzeugen. Toll sind auch die grafischen Spielereien, wie der Wabbel-Explosionseffekt der Roboter, und die passende Präsentation.

Negativ: Irgendwie werde ich das Gefühl nicht los, dass aus MoHo wesentlich mehr herauszuholen gewesen wäre. Mehr Charaktere, trickreichere Steuerung oder ein paar mehr Sub-Games hätten dieses Spiel sicher attraktiver gemacht. Auf lange Sicht nicht motivierend genug.



tor pfeift auf Fairness im Wettstreit. King of the Hill ist hingegen eine wahre Schlacht. Hier geht es darum, eine hoch gelegene Plattform gegen andere Gladiatoren auf bestimmte Zeit zu verteidigen. Schnelligkeit ist auch beim Powerball gefragt. Aufgabenstellung: Bringe den Spielball an den Verteidigern vorbei zur Stange. Dieses Prinzip erinnert ein bisschen an American Football. Wer einen



■ Wasserlöcher kosten den Robo-Gladiatoren nicht nur Geschwindigkeit, sondern auch Energie. Wer hier nicht schnell heraus kommt, geht zu Grunde.



■ Bevor es losgeht, lassen sich die Kämpfer noch einmal richtig vom Publikum feiern.



■ Feuerfallen verursachen ordentlichen Schaden. Stellt man es geschickt an, laufen die Computer-Gegner selbst hinein.

bestimmten Prozentsatz an Disziplinen bewältigen konnte, wird zum nächsten Gefängnis gebracht und darf dort sein Glück in einem schwereren Wettstreit



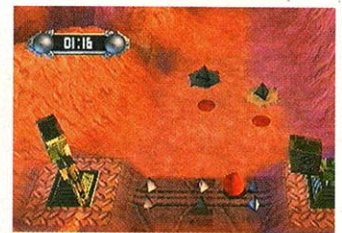
Aufgabe: Sammle, so schnell es geht, alle gelben Münzen ein!

versuchen. Nach der zehnten Strafvollzugsanstalt winkt nicht nur die Freiheit, sondern auch zwei vollkommen neue Bonus-Spiele. Für lustige Stunden zu zweit bietet MoHo einen Zweispieler-Splitscreen-Modus, der den Spielpaß erheblich steigert.

■ **Technik:** Man kann MoHo technisch nur als gelungen bezeichnen. Die Licht-, Feuer- und Transparenz-Effekte sind hervorragend. Besonders der geniale Druckwelleneffekt bei

“MoHo ist ein klassischer Geschicklichkeitstest, dessen grafische Finessen dem Ganzen Moderne verleihen”

Explosionen sieht gut aus und wirkt sich zudem direkt auf das Gameplay aus. Schließlich sind umherrollende Gladiatoren sehr anfällig, was die Bodenverhältnisse anbelangt. Ebenfalls ohne Fehl und Tadel ist die für ein Geschicklichkeitsspiel unerlässliche feinfühlige



Als Bonus ist eine Art Golf-Spiel freizuschalten. Natürlich müssen auch in dieser Variante Hindernisse überwunden werden.

Steuerung, die keinen Frust aufkommen lässt. (Markus H.)



Bei King of the Hill müsst ihr die höchste Plattform gegen andere Gladiatoren verteidigen.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

84% Kula World 5/98

+ trickreiche Denkaufgaben
+ hohe Motivation
- teilweise zu schwer

74% MoHo 8/00

+ saubere Steuerung
+ gewinnt im Zweispieler-Modus an Reiz
- auf Dauer zu eintönig

Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Take 2
Internet: www.losttoys.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
super	mittel
Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	super

SPIELSPASS

74%

PLAYSTATION:

Air Combat 2	i.V.	DA	i.V.
Alien Resurrection	DV 85,90	DA	79,90
Alone in the Dark 4	DV 89,90	DA	73,90
Alundra 2	DV 54,90	DA	87,90
Anastoss Premier Manager	DV 77,90	DA	88,90
Army Men 3D	DV 89,90	DA	74,90
- Operation MeltDown	DV 79,90	DA	76,90
- Sargos Hero	DV 89,90	DA	76,90
Asterix - Streit um Gallien	DV 46,90	DA	84,90
Baldurs Gate	DV 81,90	DA	89,90
Battlestarz - Global Assault	DV 77,90	DA	89,90
Beastmania	DA 109,90	DA	89,90
Box Champions 2000	DV 83,90	DA	89,90
Bundesliga Man. 2001	DV 88,90	DA	89,90
Bundesliga Stars 2001	DV 88,90	DA	89,90
Casars Palace 2000	DA 79,90	DA	89,90
Catan	DV 45,90	DA	89,90
Championship Motocross	DV 85,90	DA	89,90
Chessmaster 2	DV 82,90	DA	89,90
Cold Blood	DV 76,90	DA	89,90
Colin McRae Rally 2	DV 76,90	DA	89,90
Colony Wars 3: Red Sun	DV 81,90	DA	89,90
Destruction Derby Raw	DV 78,90	DA	89,90
Dino Crisis	DV 84,90	DA	89,90
Disneys Magical RacingTour	DV 81,90	DA	89,90
Dragon Valor	DV 54,90	DA	89,90
Dragon's Resurrection	DV 84,90	DA	89,90
Driver 2	DV 78,90	DA	89,90
Duke All Star Tennis 2000	DV 77,90	DA	89,90
Duke Nukem: Planet o.B.	DV 54,90	DA	89,90
Duke of Hazzard Racing	DV 78,90	DA	89,90
Earthworm Jim 3D	DA 82,90	DA	89,90
ECW Hardcore Revolution	DV 85,90	DA	89,90
Euro 2000	DA 54,90	DA	89,90
Everybody's Golf 2	DV 54,90	DA	89,90
F1 Racing Championship	DV 84,90	DA	89,90
Final Fantasy 8	DV 96,90	DA	89,90
Final Fantasy 9	DV 96,90	DA	89,90
Flintstones	DV 54,90	DA	89,90
Forc Racing	DV 87,90	DA	89,90
Formel 1 '2000	DV 85,90	DA	89,90
Front Mission 3	DV 74,90	DA	89,90
Frontschweine	DV 77,90	DA	89,90
Galerians	DV 79,90	DA	89,90
Gran Turismo 2	DV 83,90	DA	89,90
Grandia	DV 82,90	DA	89,90
Grind Session	DV 79,90	DA	89,90
Harvest Moon	DV 79,90	DA	89,90
Hogs of War	DV 84,90	DA	89,90
Hugo 3D	DV 72,90	DA	89,90
Hydro Thunder	DA 76,90	DA	89,90
Infestation	DA 54,90	DA	89,90
Int. Track & Field 2	DV 89,90	DA	89,90
ISS Pro Evolution	DV 92,90	DA	89,90
Jackie Chan	DA 54,90	DA	89,90
Jade Cocoon	DA 79,90	DA	89,90
J.McGarth's Supercross 2	DA 84,90	DA	89,90
Legend of Legaia	DV 54,90	DA	89,90
Madden NFL 2000	DA 83,90	DA	89,90
Martian Gothic	DA 33,90	DA	89,90
Medieval 2	DV 54,90	DA	89,90
Messiah	DV 81,90	DA	89,90
Metal Gear S. - Special Mis.	DV 44,90	DA	89,90
MoHo	DA 53,90	DA	89,90
Muppet Race Mania	DV 81,90	DA	89,90
NBA In The Zone 2000	DV 76,90	DA	89,90
NBA Live 2000	DV 79,90	DA	89,90
NHL Rock the Rink	DV 86,90	DA	89,90
Nightmare Creatures 2	DA 79,90	DA	89,90
Pandemonium 3	DV 88,90	DA	89,90
Parasite Eve 2	DA 79,90	DA	89,90
Pharaoh, das Grab des	DV 45,90	DA	89,90
Planet of the Apes	DV 85,90	DA	89,90
Pool Palace Academy	DV 82,90	DA	89,90
Radical Bikers	DV 59,90	DA	89,90
Railroad Tycoon 2	DV 76,90	DA	89,90
Rally Masters	DV 85,90	DA	89,90
Rayman 2	DV 81,90	DA	89,90
RC Stunt Copier	DV 78,90	DA	89,90
Rebel Assault 2	DV 84,90	DA	89,90
Reel Fishing	DV 81,90	DA	89,90
Resident Evil - Gun Survivor	DV 54,90	DA	89,90
Resident Evil 3	DV 84,90	DA	89,90
Revolit 2	DV 78,90	DA	89,90
Roadsters	DV 77,90	DA	89,90
Saga Frontier 2	DV 54,90	DA	89,90
Silent Hill	DV 78,90	DA	89,90
Sno-Cross	DA 82,90	DA	89,90
Sno-X	DV 79,90	DA	89,90
Spec Ops	DA 54,90	DA	89,90
Speedball 2001	DV 54,90	DA	89,90
Spiderman	DV 84,90	DA	89,90
Spin Jam	DV 96,90	DA	89,90
Star Wars Jedi Power Battle	DV 54,90	DA	89,90
Street Fighter 2	DV 87,90	DA	89,90
Suikoden 2	DV 85,90	DA	89,90
Suikoden 2000	DV 74,90	DA	89,90
Surf Riders	DV 77,90	DA	89,90
Syphon Filter 2	DV 79,90	DA	89,90
Tankies	DV 83,90	DA	89,90
Techno Mage	DV 82,90	DA	89,90
Tenchu 2	DV 79,90	DA	89,90
Test Drive 6	DA 79,90	DA	89,90
T. Misadventures of Iron B.	DV 84,90	DA	89,90
The Next Tetris	DA 72,90	DA	89,90
Theme Park World	DV 72,90	DA	89,90
Titan AE	DA 76,90	DA	89,90
Tombi 2	DV 54,90	DA	89,90
Vagrant Story	DV 89,90	DA	89,90
Vandal Hearts 2	DV 92,90	DA	89,90
Vanishing Point	DA 54,90	DA	89,90
Vigilante 8: 2nd Offense	DA 79,90	DA	89,90
Wacky Races	DV 67,90	DA	89,90
Wipeout Special Edition	DV 54,90	DA	89,90
Worlds Scariest Police Ch.	DV 83,90	DA	89,90
WWF Smackdown	DV 33,90	DA	89,90
X-Files	DV 54,90	DA	89,90

Tetracon

Test Drive 6	DA 79,90	DA	89,90
T. Misadventures of Iron B.	DV 84,90	DA	89,90
The Next Tetris	DA 72,90	DA	89,90
Theme Park World	DV 72,90	DA	89,90
Titan AE	DA 76,90	DA	89,90
Tombi 2	DV 54,90	DA	89,90
Vagrant Story	DV 89,90	DA	89,90
Vandal Hearts 2	DV 92,90	DA	89,90
Vanishing Point	DA 54,90	DA	89,90
Vigilante 8: 2nd Offense	DA 79,90	DA	89,90
Wacky Races	DV 67,90	DA	89,90
Wipeout Special Edition	DV 54,90	DA	89,90
Worlds Scariest Police Ch.	DV 83,90	DA	89,90
WWF Smackdown	DV 33,90	DA	89,90
X-Files	DV 54,90	DA	89,90

OKAY SOFT

PSX HARDWARE	245,00	DA	89,90
Konsolle m. Dual Shock	DV 55,90	DA	89,90
Dual Shock Analog Contr.	DV 49,90	DA	89,90
Infrarot Contr. Pad 2 Stck.	DV 82,90	DA	89,90
Saitek PX 3000	DV 52,90	DA	89,90
Mouse - original SONY	DV 62,90	DA	89,90
Multi Tap	DV 165,00	DA	89,90
Fanatec Speedster Lenkr.	DV 92,90	DA	89,90
Saitek RX 150 Racing Wheel	DV 62,90	DA	89,90
Xploder FX	DV 85,90	DA	89,90
Xploder pro	DV 49,90	DA	89,90
Xploder Classic	DV 62,90	DA	89,90
Xploder 9000	DV 25,90	DA	89,90
Offizielle Xploder Buch	DV 37,90	DA	89,90
Cyber Shock Controller	DV 56,90	DA	89,90
Cyber Shock Infrarot Contr.	DV 49,90	DA	89,90
Avenger Pro Lightgun	DV 22,90	DA	89,90
Mem. Card 30 Speicherpl.	DV 28,90	DA	89,90
Mem. Card 60 Speicherpl.	DV 28,90	DA	89,90
Falcon Light Gun	DV 76,90	DA	89,90
G-Con 45 Lightgun	DV 45,90	DA	89,90
Scorpion Lightgun	DV 15,90	DA	89,90
Memory Cards: 1MEG	DV 29,00	DA	89,90
15 Blöcke SONY	DV 42,90	DA	89,90
360 Blöcke	DV 720,00	DA	89,90
720 Blöcke	DV 1080,00	DA	89,90
1080 Blöcke	DV 78,90	DA	89,90
Gamebuster CDX	DV 18,90	DA	89,90
Boot Chip	DV 29,90	DA	89,90
Multinorm Set	DV 31,90	DA	89,90
Game Enhancer	DV 14,90	DA	89,90
RGB-Kabel / Link Kabel	DV 14,90	DA	89,90
RGB-Kabel + Audio/Video	DV 12,90	DA	89,90
X-Tender (Verlängerung)	DV 89,90	DA	89,90
DreamCast	DV 95,90	DA	89,90
Resident Evil Code Veronica	DV 84,90	DA	89,90
Sword of the Berserk	DV 84,90	DA	89,90

PC TOP TITEL:

Age of Empires 2	DV 78,90	DA	89,90
Conquerors	DV 58,90	DA	89,90
Icewing Dale	DV 79,90	DA	89,90
Black & White	DV 79,90	DA	89,90
Colin McRae Rally 2	DV 76,90	DA	89,90
Daikatana - uncut	DV 82,90	DA	89,90
Dark Reign 2	DV 75,90	DA	89,90
Deus Ex	DV 81,90	DA	89,90
Diablo 2	DV 78,90	DA	89,90
Diablo 2 - Actionfiguren	DV 32,90	DA	89,90
Diablo 2 - T-Shirt	DV 26,90	DA	89,90
Duke Nukem Forever	DV 79,90	DA	89,90
Earth 2150	DV 42,90	DA	89,90
Euro 2000	DV 44,90	DA	89,90
Grand Prix 3	DV 78,90	DA	89,90
Ground Control	DV 79,90	DA	89,90
Half-Life: Opposing E	DV 39,90	DA	89,90
Hostile Takeover	DV 79,90	DA	89,90
Gunman	DV 79,90	DA	89,90
KISS Psycho Circus	DV 79,90	DA	89,90
Max Payne	DV 79,90	DA	89,90
MDK 2	DV 72,90	DA	89,90
Mechanics Commander Gold	DV 49,90	DA	89,90
Mechwarrior 3	DV 29,90	DA	89,90
Motocross Madness 2	DV 68,90	DA	89,90
Need f. Speed Porsche	DV 75,90	DA	89,90
Outcast	DV 35,90	DA	89,90
Q. 3 - Team Arena	DV 79,90	DA	89,90
Return to Castle Wolf	DV 79,90	DA	89,90
Shogun	DV 72,90	DA	89,90
Soldier of Fortune	DV 84,90	DA	89,90
Star Trek: Armada	DV 75,90	DA	89,90
Klingon Academy	DV 75,90	DA	89,90
Voyager	DV 75,90	DA	89,90
Starlander	DV 84,90	DA	89,90
Sudden Strike	DV 84,90	DA	89,90
Tachyon	DV 75,90	DA	89,90
The Sims	DV 74,90	DA	89,90
Ultima Onl. Renaissance	DV 34,90	DA	89,90
Unreal - Tournament	DV 68,90	DA	89,90
Vampire	DV 82,90	DA	89,90
Vampire	DV 83,90	DA	89,90
Special Edition	DV 119,90	DA	89,90
Wheel of Time	DV 35,90	DA	89,90
Worms: Armageddon	DV 52,90	DA	89,90

N64: Perfect Dark 112,90
Tel. 09674-1279
info@OKAYsoft.de

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

versandkostenfrei! Ab DM 199
Voraussetzung: o. Stammkunden
Nachnahme + 3,- Zahlkartengeb. 9,98
Mo - Do 8 - 18:30, Fr - 17:15, Sa. 10 - 13

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

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

Minitests



■ Geschäft: Der Hund hat alle Schafe eingetrieben.

Genre: Geschicklichkeit | Spieleranzahl: 1

Evo's Space Adventure

■ Dan Danger hat den Auftrag erhalten, das Silicon Valley vor einer Katastrophe zu bewahren. Zusammen mit seinem Roboter Evo soll er den Absturz einer Raumstation auf die Erde verhindern. Auf der riesigen Station leben zu Versuchszwecken allerlei Tiere, denen es natürlich gar nicht klar ist, in welcher Gefahr sie sich befinden. Evo nutzt nun seine besondere Fähigkeit, mit seinem Hauptprozessor in fremde Organismen einzudringen und sie zu kontrollieren. Um den Schrotthaufen im All zu retten, muss der Spieler also in zahlreiche Tierhäute schlüpfen und so Aufgaben lösen. Mit Hilfe der flinken Maus können z.B. schnell Distanzen überbrückt werden, während der Gorilla schwere Lasten hebt. Leider fehlt es diesem Titel an einer schönen technischen Umsetzung. Für Denkspiel-Freunde mag es jedoch eine Überlegung wert sein. (Tom S.)

SPIELSPASS: 67%



■ Harte Jungs: Im Kampf um den Puck geht es schwer zur Sache.

Genre: American Sports | Spieleranzahl: 1-4

NHL Rock the Rink

■ Im Gegensatz zu den sonstigen EA-Eishockey-Titeln ist Rock the Rink keine Simulation, sondern ein reindrassiges Fun-Game. Dank der NHL-Lizenz kommen auch die echten Namen der amerikanischen Cracks vor, wobei die Figuren im eigentlichen Spiel dann nicht mehr viel mit der Realität gemein haben. Gespielt wird nicht auf Zeit, sondern auf Tore. Wer zuerst fünf erzielt hat, gewinnt. Nach einem Turniersieg gibt es als Belohnung Goodies, wie schnellere Schlittschuhe oder präzisere Schläger. Auf dem Eis befinden sich jeweils drei Feldspieler. Ihr einziger Unterschied liegt darin, dass sie entweder klein und wendig sind oder groß und stark. Um dem Ganzen eine witzige Note zu verleihen, hat jeder Spieler Spezialschläge. Auf lange Sicht ist Rock the Rink nicht motivierend genug, da man schon nach wenigen Spielen alles gesehen hat, zumal die Technik, bis auf die fetzige Rockmusik, nur mager ist. (Tom S.)

SPIELSPASS: 52%



■ Immer wieder dürft ihr den freundlichen Händler aufsuchen, der euch mit nützlichen Items versorgt.

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: September 2000 | Entwickler: Namco | Schwierigkeitsgrad: mittel

Drachen-Hatz mit Schwert und Magie

Dragon Valor

Dass Namco auch andere Spiele als Renn- und Kampf-Titel programmieren kann, wollen die Coder mit ihrem neuen Werk Dragon Valor beweisen. Mit einem relativ altbackenen Spielprinzip versuchen sie, sich im Hack&Slay-Genre zu behaupten.

■ In Zeiten von selbstlenkenden Raketen, Laser-Projektilen und Restlichtverstärkern ist es für einen Helden schwer, ohne diesen technischen Schnickschnack auszukommen. Doch gerade in letzter Zeit schaffen es Games, deren Schauplatz im Mittelalter angesiedelt ist, immer wieder, Aufmerksamkeit zu erregen, sei es nun Squaresofts Vagrant Story oder Sonys Alundra 2, welche mit viel Fantasie und Magie immer weiter in den Vordergrund rücken. Auch Namco präsentiert uns mit Dragon Valor ein Spiel aus einer fernen Fantasie-Welt. Nachdem ein finsterner

Drache euer Heimatdorf und eure Familie vernichtet hat, schwört ihr bittere Rache und macht euch fortan auf die Suche nach dem schuppigen Untier. Dabei unterstützt euch ein magisches Schwert, mit dessen Hilfe ihr sämtliche Monster bekämpft. Dragon Valor weicht deutlich vom Mainstream ab und nützt keine Tomb-Raider-Perspektive. Ihr steuert eure Figur aus der Seitenansicht über dreidimensionale Felder, die euch nur wenig Bewegungsfreiraum bieten. Trefft ihr dort feindlich gesonnene Wesen, befördert ihr diese mit einigen Schwerthieben ins Jenseits. Diese hinterlassen anschließend nützliche Items, mit denen ihr die Lebensenergie oder den Geldbeutel auffüllen dürft. Ebenso erscheinen ab und zu Zauberbücher mit magischen Tricks. Nach jedem überstandenen Level dürft ihr euer hart erkämpftes Geld bei

"Leider kein neuer Hit aus dem Hause Namco"



■ Die einfachen Auseinandersetzungen sind mit netten Effekten versehen, die dem Kampf eine gewisse Dramatik verleihen.



■ Dieser stählerne Ritter stellt einen der leichteren Endgegner dar. Mit ein paar kräftigen Schwerthieben ist er Geschichte.

einem Händler in neue Hilfsgegenstände investieren. (Markus H.)

Dürftiges Hack & Slay mit akzeptabler Story

Positiv: Dragon Valor kombiniert klassisches Gameplay mit neuer Polygon-Grafik und erzeugt dadurch eine gut gelungene Retro-Atmosphäre. Im Verlauf der Story kommt es immer wieder zu relativ aufwändig in Szene gesetzten Endgegner-Kämpfen, die euch motivieren, das Ende des Levels zu erreichen.

Negativ: Zu Zeiten von Tomb Raider, Soul Reaver oder Final Fantasy VIII scheint das Spielprinzip von Dragon Valor doch schon sehr angestaubt. Während uns andere Games in eine faszinierende und komplexe Spielwelt entführen, kann dieses Game trotz seiner recht gelungenen Story mit seinen pseudo-dreidimensionalen Levels einfach nicht mithalten.



getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

85% Nightmare Creatures 2 6/00

+ ansprechendes Design
+ guter technischer Rahmen
+ überarbeitetes Kampfsystem

63% Dragon Valor 8/00

+ motivierende Story
- eingeschränkte Bewegungsfreiheit
- angestaubtes Gameplay

54% Legend 12/98

+ Zweispieler-Modus
+ gute Grafik
- hoher Schwierigkeitsgrad

Dragon Valor



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: SCEI
Internet: www.playstation-europe.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
mittel	gut

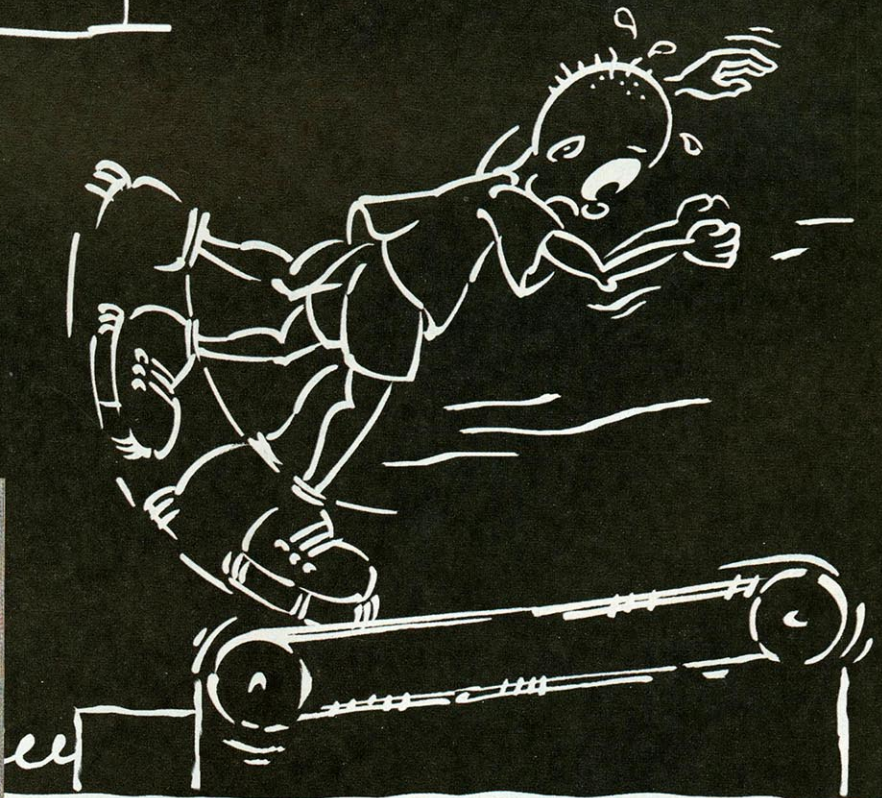
Mehrspieler Spaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS
63%

NEULICH IM FITNESS-STUDIO...

Ein Magazin von
COMPUTEC
MEDIA

Have fun, baby!



! Jetzt noch rasanter!
! Jetzt noch fetter!
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!



Die hübsche Emma ist eine amerikanische Agentin, die auf der Suche nach verschwundenem Material ist.



Keine Gnade gegenüber feindlichen Piloten. Wer nicht schnell in seinen Panzer steigt, wird unerbittlich gehetzt.



Die Reichweite von Waffen und der Bewegungsradius werden mit blau und orange eingefärbten Feldern dargestellt.

Genre: Strategie | Spieler: 1 | Erscheint: 5. Juli 2000 | Entwickler: Squaresoft | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Final Fantasy Tactics mit Mechs Front Mission 3

Die hier eher unbekannte Rollenspiel-Strategie-Serie soll mit dem dritten Teil nun auch in Deutschland die Squaresoft-Fan-Gemeinde erobern.

■ Weit in der Zukunft, genauer gesagt im Jahr 2112, spielt die Geschichte des typisch japanischen Squaresoft-Abenteuers. Hauptheld ist der junge Kazuki. Zusammen mit seinem Freund Ryogo und der amerikanischen Agentin Emma spioniert er das japanische Militär aus. Sie stellen fest, dass die Generäle eine gemeingefährliche Waffe entwickelt haben und dabei sind, den dritten Weltkrieg anzuzetteln.



■ Im Nahkampf dürfen die Fäuste zu Hilfe genommen werden, die oft stärkere Angriffswaffen sind als Raketen oder Kanonen.

■ **Gameplay:** Wie bei anderen Squaresoft-Geschichten wurde die eigentlich recht geradlinige Story in ein großes Paket von Hintergrund-Informationen gestopft, die im Laufe des Spiels erkundet werden können. Hauptquelle ist neben den vielen Dialogen vor allem das so genannte Netzwerk. Das ist eine Art Internet, bei dem ihr jedoch erst die Adressen herausfinden müsst. Das eigentliche Spielprinzip erinnert stark an Final Fantasy Tactics, gemixt mit einer Hand voll BattleMech. Statt üblicher Waffensysteme werden hauptsächlich Mechs verwendet, die Wanzer genannt werden. Sie könnt ihr mit diversen Waffen updaten sowie deren Arme, Beine und Körper nach Belieben austauschen und abändern. Mit den Kampfkolossen wehrt ihr euch gegen die Angriffe des auf Geheimhaltung bedachten Militärs. In den rundenweisen Kämpfen zerlegt ihr eure meist zahlenmäßig überlegenen Feinde mit allen Mitteln, sprich Faustangriffen, Shotguns oder Raketen. Erwischt es bei einer Attacke den Piloten des Mechs, wird der



■ Das Netzwerk enthält genauso viel unnütze Informationen wie das echte Internet, was der Story viel Charme gibt.

Koloss, falls er noch funktionsfähig ist, von euch erobert und kann dann ausgeschlachtet werden. Wie in anderen Mech-Spielen dürfen die Arme und Beine des Feindes zerstört werden, was dessen Piloten ziemlich frustriert und woraufhin er die weiße Flagge hisst. Zerstört ihr den Körper, ist der Mech sowohl für den Gegner als auch für euch unbrauchbar.

■ **Technik:** Squaresoft hat wieder ganz tief in die Trickkiste gegriffen. Rendergrafiken vom Feinsten und eine simple, menügeführte Steuerung lassen kein Auge trocken. Einzig bei den Polygon-Figuren im Kampf sind

„Für Mech-Liebhaber kann Front Mission 3 zum Nonplusultra werden“



■ Die Gegner des Trios brechen ein ungeschriebenes Gesetz: Sie beginnen einen Kampf in einem von Zivilisten bewohnten Stadtviertel.

hin und wieder ein paar Flitter festzustellen. Unser verwöhntes Auge schreit da seinen Protest heraus. (Markus H.)

Das Mech-Fieber hat uns wieder

Positiv: Was an Front Mission 3 auffällt, ist die gute Mischung aus tiefgehender Story und mittelschweren Kämpfen. Immerhin 85 Schlachten gilt es in 150 Stunden Spielspaß zu schlagen. Zudem müssen diverse Secrets und ein riesiges Informationsnetz erkundet werden. Natürlich gibt es in diesem Squaresoft-Game wieder bezaubernde Grafiken und klangvolle Musikstücke zu bewundern.

Negativ: Die Thematik Mech ist sicherlich nicht jedermanns Sache. Daher solltet ihr etwas mit den Kampfkolossen anfangen können, bevor ihr zu diesem Titel greift. Echte Schwächen gab es eigentlich nur in der Kampf-Grafik, wo hin und wieder ein leichtes Flittern zwischen den Polygonen auffiel.



■ Während Fäuste und Raketen immer nur einen Teil des Wanzers in Mitleidenschaft ziehen, verteilt sich der Schaden eines MGs gleichmäßig auf alle Körperpartien.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

87% Front Mission 3 8/00
+ ausgefeilte Story
+ sehr gute Grafik und einfache Steuerung
+/- nur für Mech-Freaks

87% Final Fantasy Tactics 10/98
+ schöne Story und Präsentation
+ clevere Gegner
- leider nur als US-Version erhältlich

81% Vandal Hearts 2 5/00
+ vielfältige taktische Möglichkeiten
+ starker CPU-Gegner
- technisches Mittelmaß

Front Mission 3

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

Grafik	Sound / FX
sehr gut	sehr gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	sehr gut

SPIELSPASS

87%

Genre: **Geschicklichkeit** | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: **September 2000** | Entwickler: **SCEI** | Schwierigkeitsgrad: **leicht bis mittel**

Die Rückkehr der Strich-Hasen

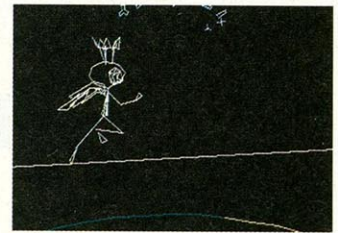
Vib-Ribbon

Nach dem beachtlichen Erfolg des Musik-Geschicklichkeitsspiels möchte Sony auch in Europa damit für Überraschung sorgen.

■ Wahrscheinlich hat sich Spiele-Entwickler Masaya Matsura, Erfinder der Musik-Titel Parappa the Rapper und Um Jammer Lammy, an alte Atari-Tage erinnert, als die Spielautomaten Ende der 70er nur Strichgrafiken darstellten. Sein neuester Streich Vib-Ribbon ist nämlich

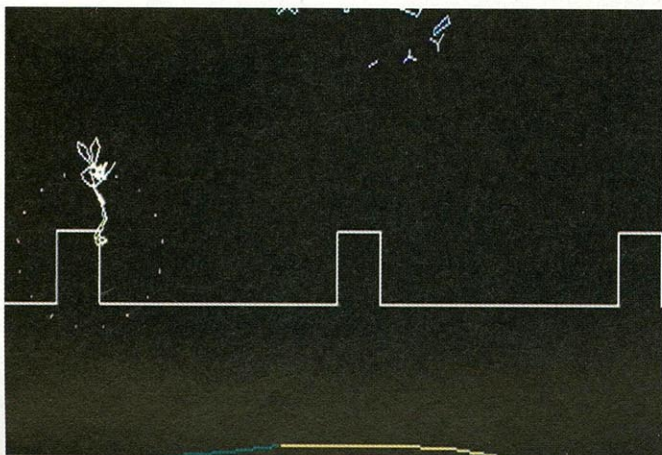
etwas ganz Besonderes, zumindest was den Look des musikalischen Geschicklichkeitstests betrifft. Star von Vib-Ribbon ist der Strich-Hase Vibri, der in seiner Schwarzweiß-Welt durch unzählige Hindernis-Parcours hüpfen muss. Dabei stellen sich ihm diverse Objekte nach dem Takt der Musik in den Weg, die sich nur durch Druck auf die entsprechende Taste überwinden lassen. Eine eckige Mauer beispielsweise wird durch Betätigen des D-Pads nach oben übersprungen, ein Looping dagegen mit L2 durchquert. Insgesamt gibt es vier Tasten, die im Takt der Musik zum Einsatz kommen. Wie ihr bereits erkannt habt, steht die Musik im

Vordergrund. Sony fährt sechs extravagante, teils sehr schräge Titel auf. Das wäre sicher viel zu wenig, wenn es nicht die Möglichkeit gäbe, seine eigenen CDs einzulegen. Dadurch ergeben sich vollkommen neue Levels, da Vib-Ribbon entsprechend des Sounds die Hindernisse auswählt. Bleibt Vibri öfters an einem Objekt hängen, wird er als Lebensform degradiert. Zunächst wird er zum Frosch, dann zum Wurm, bis er schließlich das Zeitliche segnet. Je weniger Fehler Vibri macht, desto mehr Punkte gibt es.



■ Je länger man die höchste Evolutions-Stufe innehat, desto mehr Punkte gibt es.

■ **Fazit:** Hier wurde eine einfache Idee noch einfacher umgesetzt. Mutig, aber unterm Strich viel zu wenig, um wirklich auf längere Sicht zu motivieren. (Tom S.)



■ Mit L2 springt Vibri über die eckigen Blöcke hinweg. Dabei ist richtiges Timing gefragt.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

--% Parappa the Rapper -/-
+ abgefahrenes Spielprinzip
+ witzige Charaktere
- geringer Anspruch

51% Beatmania 4/00
+ genialer Soundtrack
+ simple Steuerung
- sehr japanisch

10% Vib-Ribbon 8/00
+ extravaganter, spartanischer Grafikstil
+ günstiger Preis
- keine Motivation

Vib-Ribbon

Ca. Preis: DM 29,-
Vertrieb: SCED
Internet: -
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: es können eigene CDs eingelegt werden

Grafik	Sound / FX
schlecht	gut

Mehrspieler Spaß	Steuerung
entfällt	super

SPIELSPASS

10%

Genre: **Geschicklichkeit** | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: **September 2000** | Entwickler: **Virgin** | Schwierigkeitsgrad: **leicht bis mittel**

Las Vegas, wir kommen!

Caesars Palace 2000

Wer hat schon das Geld für einen Trip ins Zocker-Paradies Las Vegas zum legendären Caesars-Palace-Kasino? Deshalb bringt uns Interplay das originale Kasino-Feeling in einem PlayStation-Spiel nach Hause.

■ Für Automaten-süchtige gibt es zwar kein Heilmittel gegen ihre teure Leidenschaft, doch zumindest müssen sie dafür jetzt nicht mehr aus dem Haus gehen. So werft ihr einfach die CD in die PlayStation

und schon stehen euch sämtliche Glücksspielvarianten zur Verfügung. Und dabei verspielt ihr nicht mal reales Geld! Ihr startet in der Lobby des Caesars Palace und entscheidet euch für eine Glücksspielart. Neben Kartenspielen, einarmigen Banditen, Tischspielen à la Roulette und Würfeln stehen euch auch Videospiele zur Auswahl. Doch handelt es sich hierbei lediglich um Automaten-Poker und Konsorten. Ihr startet mit virtuellen 2000 Dollar in der Tasche. Je nach gewünschtem Limit

kostet euch dann ein Spiel zwischen 0,5 \$ und stolzen 1000 \$. Je nach Einsatz staffelt sich auch der mögliche Gewinn. Technisch wurden die Spiele solide umgesetzt. Wer allerdings mit einem grafischen Überflieger rechnet, der wird enttäuscht. Der Sound hingegen ist typisch für ein Kasino und vermittelt das richtige Flair.

■ **Fazit:** Caesars Palace ist ein nettes Glücksspiel für bis zu vier Spieler, das kurzfristig, nicht aber längerfristig Spaß macht. Wer ein ausgesprochener Freund davon ist und ferner zu faul ist, aus dem



■ Vor dem Spielen müssen zuerst die Einsätze gemacht werden.

Haus zu gehen, für den ist dieses Spiel der Titel schlechthin. Sämtliche Glücksspiele und eine einfache Handhabung machen Caesars Palace 2000 zu einem soliden Spiel für zwischendurch. (Tom S.)



■ Die einarmigen Banditen unterscheiden sich nur optisch, spielen lassen sie sich identisch.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

55% Caesars Palace II 1/99
+ Bonus-Games
+ durchschnittliche Grafik
- kaum motivierend

51% Caesars Palace 3/98
+ solide Umsetzung
+ auf Dauer langweilig
- schwache Grafik

48% Caesars Palace 2000 8/00
+ Kasino-Feeling
- keine Langzeitmotivation
- mittelmäßige Präsentation

Caesars Palace 2000

Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Virgin Interactive
Internet: www.vid.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: Multitap, Maus

Grafik	Sound / FX
mittel	mittel

Mehrspieler Spaß	Steuerung
gut	mittel

SPIELSPASS

48%

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Konami | Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

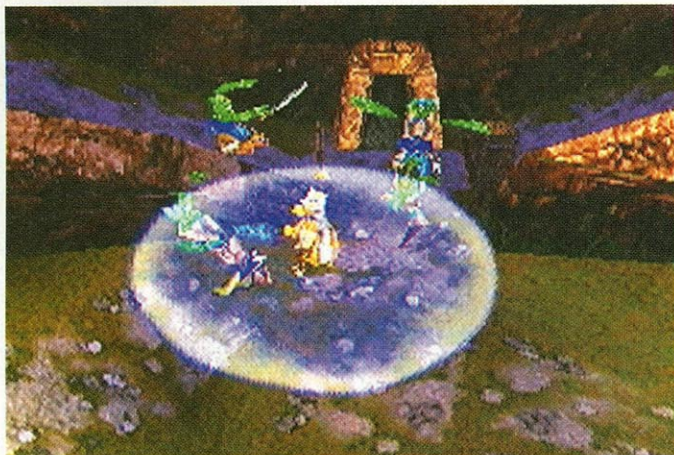
Der Klassiker kehrt zurück

Gauntlet Legends

Könnt ihr euch noch an Thyra, Thor, Questor und Merlin erinnern? Die Helden aus dem ersten Gauntlet kehren jetzt auf die PlayStation zurück.

■ Midways Automaten-Erfolg Gauntlet beruht auf einem einfachen Hack'nSlay-Prinzip. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, mit einem Fantasy-Charakter durch dutzende Levels zu ziehen und dabei Hor-

den von Monstern zu plätten. Grund dieses Blutmarsches ist Erzdämon Skorne, der nur durch das Auffinden der 13 magischen Runensteine wieder zurück in die Höhlen geschickt werden kann. Je nachdem für welchen der zwölf Helden ihr euch entschieden habt, ändern sich eure Kampfattribute. Der Krieger drischt ordentlich drauf, während der Magier Zaubersprüche am effektivsten einsetzt.



■ Der Magier sorgt mit dem Einsatz eines Zauberspruches zunächst einmal für Ruhe unter den Monstern.

Neben Kraft und Magie gibt es noch die Eigenschaften Rüstung und Schnelligkeit, die mit Power-ups aus dem Shop gesteigert werden können. Das ist auch bitter nötig, um für die jeweiligen Endgegner der acht Welten gerüstet zu sein. Nach der ersten Welt (umfasst fünf Levels) erwartet euch etwa ein riesiger Drache, dessen Hort ein wichtiges Artefakt umfasst. Leider besitzt Gauntlet Legends „nur“ einen Zweispieler-Modus im Gegensatz zum Automaten-Vorbild, bei dem immerhin vier Spieler gleichzeitig mitmischen durften.



■ Mit dem passenden Power-up mäht ihr die Monsterhorden nieder.

■ **Fazit:** Schade, aber Gauntlet hat meine Erwartungen nicht erfüllt. Zwar verbindet es einfache Action mit simpler Steuerung, aber der technische Rahmen wurde zu sehr vernachlässigt. (Tom S.)

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

63% Dragon Valor 8/00

+ motivierende Story
+ eingeschränkte Bewegungsfreiheit
- angestaubtes Gameplay

55% Gauntlet Legends 8/00

+ einfache Steuerung
- technische Umsetzung unzureichend
- kein Vierspieler-Modus

54% Legend 12/98

+ Zweispieler-Modus
+ gute Grafik
- hoher Schwierigkeitsgrad

Gauntlet Legends



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

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

SPIELSPASS

55%

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Studio 3 | Schwierigkeitsgrad: mittel

Als futuristischer Bombenleger die Menschheit retten

Silent Bomber

In Silent Bomber setzt ihr mehr Bomben ab, als die US-Luftwaffe im gesamten Golfkrieg abgeworfen hat.

■ Jutta, futuristischer Freiheitskämpfer, kommt in die zweifelhafte Lage, gegen Feinde der Menschheit ins Feld zu ziehen. In ferner Zukunft haben Wissenschaftler es endlich geschafft, künstliche Intelligenz zu erschaffen. Jedoch lehnt sich diese

gegen ihre Schöpfer auf und unterjocht sie. Die Menschheit steht am Rande der totalen Vernichtung und hier kommt ihr in Form eines Bombenlegers ins Spiel, allerdings nicht im klassischen Sinne, sondern als lebende Quelle des befreienden Materials. In 14 detailliert erstellten Levels beginnt ihr euren Befreiungsfeldzug in Fabrikhallen, den Geburtsstätten des Feindes. Geschickt und mit viel Finger-



■ Jede Menge Action erfordert gute Reaktionen. Dieser Zwischengegner ist besiegt.

spitzengefühl platziert ihr den Blechkisten eure explosive Ladung frecherweise gezielt am metallenen Bauch, um der Menschheit eine neue Chance zu bieten. Nach jedem erfolgreich bestandenem Abschnitt stellt sich euch der obligatorische Zwischengegner in den Weg. Habt ihr diese bezwungen, stehen sie euch später beim Zwei-Mann-Beat'emUp-Bonusspiel, das frei wählbar ist, zur Verfügung.

■ **Fazit:** Silent Bomber ist gewaltige, actionreiche, aber simple Kost.



■ Vorbildlich: Das Spiel erklärt jeden Schritt und hilft dem Spieler somit.

Strategie kann man gleich vergessen, muss dafür jedoch sehr gute Reflexe und Reaktionen zeigen. (Gunther H.)

Silent Bomber

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

76% Asteroids 1/99

+ klassisches Spielprinzip
+ Kultfaktor
- geringer Anspruch

69% Silent Bomber 8/00

+ actionreich
+ gute Steuerung
- zu eintönig

59% Steel Harbinger 1/97

+ interessante Geschichte
- zu eintönig
- keine Motivation

Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Virgin Interactive
Internet: -
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
gut	gut
Mehrspieler Spaß	Steuerung
mittel	gut

SPIELSPASS

69%

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



**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 Fahrטיפs schaffen
Sie den Testfahrer-Modus!

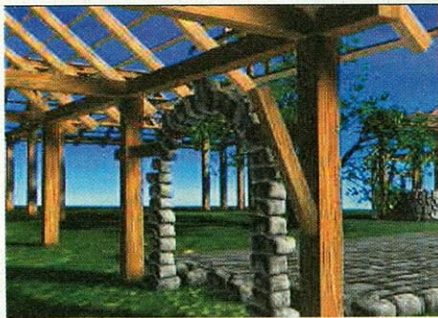
ALLE 23 STRECKENKARTEN



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



■ Unter das Stichwort **optische Verbesserungen** fällt natürlich auch das hübsche Renderintro, das auch die Entstehung einer Siedlung näher bringt.



■ Wenn reiner Städtebau nicht mehr zum Sieg verhelfen kann, der muss auf Extra-Punkte etwa durch den Bau der längsten Handelsstraße oder der stärksten Rittermacht setzen.



■ Och, wer wird denn gleich weinen! Die recht cleveren Computergegner werden des Öfteren diesen Screen auf den Bildschirm zaubern.

Genre: Strategie | Spieleranzahl: 1 - 4 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Similis | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Die Umsetzung des bekanntesten Brettspiels

Catan: Die erste Insel

Das preisgekrönte Gesellschaftsspiel Siedler von Catan findet nach einer Umsetzung für den PC seinen Weg auf Sonys CD-Schleuder.

■ Als Klaus Teuber anno 1995 für die Firma Ravensburger dieses Brettspiel entwarf, konnte er wohl kaum ahnen, welche Erfolgsgeschichte er damit einleiten würde. Nach zahlreichen Erweiterungssets sollen

nun Zockerherzen im Sturm erobert werden.

■ **Gameplay:** Der Spielablauf sollte eigentlich jedem ein Begriff sein. Auf dem aus Sechsecken bestehenden Spielfeld entstehen Siedlungen und Städte, die dem Spieler per Zufallsgenerator dann neue Rohstoffe einbringen. Gewonnen hat derjenige, der eine Mindestanzahl von Siegpunkten einheimst, die sich wiederum aus Siedlungsanzahl, längster Handelsstraße oder stärkster Rittermacht zusammensetzt. Durch den Handel der fünf Rohstoffarten untereinander und mit der Rohstoffbank entwickelt sich ein simples, aber unter-



■ *Alia iacta est.* Zu Beginn jedes Zuges bestimmt das Würfelpaar die Verteilung der Rohstoffe.

haltsames taktisches Gefüge, bei dem Vor- und Nachteile des Warentausches bedacht sein wollen.

■ **Technik:** Es lässt sich an der technischen Seite eigentlich nichts beanstanden, jedoch brennt die Brettspiel-Umsetzung natürlich auch kein Feuerwerk ab. (Markus H.)

Im Multiplayer-Modus ein Party-Spiel

Positiv: Similis hat bei der Umsetzung des Brettspiel-Klassikers ganze Arbeit geleistet. Besonders die Steuerung geht nach kurzer Eingewöhnungszeit gut von der Hand. Ferner sehen die Menüs gut aus, die Sounduntermalung stört den Spielspaß nicht und die niedlichen Spielcharaktere geben stets den einen oder anderen Spruch zum Besten. Was will man sonst schon erwarten?

Negativ: Ich persönlich frage mich, warum ich Zocken vor dem Fernseher einer geselligen Runde am Küchentisch vorziehen soll. Da Catan die Seefahrer-Erweiterung beinhaltet, spart man natürlich etliche Marker, jedoch quatschen meine menschlichen Gäste nicht so dummes Zeug wie die Computergegner.

“Der Preisvorteil der PlayStation-Variante ist nicht von der Hand zu weisen”



■ Als Konterfei für bis zu vier Spieler dienen diese putzigen Figürchen.



■ Im Handelsmodus dürfen Rohstoffe getauscht werden.



■ Dank der Seefahrer-Erweiterung dürfen Inseln besiedelt werden, wodurch sich neue taktische Möglichkeiten ergeben.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

80% Catan: Die erste Insel 8/00

+ einwandfreie Steuerung
+ einfache Menüführung
+ gutes Preis-/Leistungsverhältnis

65% Risiko 2/98

+ kultiger Brettspiel-Klassiker
- technisch veraltet
- dann doch lieber das Original

Catan: Die erste Insel



Ca. Preis: DM 50,-
Vertrieb: Ravensburger
Internet: www.ravensburger.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
mittel	mittel

Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	sehr gut

SPIELSPASS

80%

incl. Versandkosten!!!

PSX SOFTWARE

360	49,99
4x4 World Trophy*	84,99
Abe's Oddysee 2	49,99
Ace Combat 3	99,99
Action Man	79,99
AK Tennis	79,99
Akuj	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Resurrection*	84,99
Alundra 2	59,99
Amazoneo	79,99
Anstoß Prem. Man.*	84,99
Armored Core 2	84,99
Army Men 3D	84,99
Army Men-Air Attack*	84,99
Army Men-Sarges Her.	84,99
Asterix	84,99
Asterix & Obelix	99,99
Atlantis	59,99
Autobahn Raser 2	79,99
Baldur's Gate*	119,99
Ballistic*	84,99
Baseball 2000	79,99
BattleTanx-Global Assault*	84,99
Beatmania	119,99
Big Race USA	84,99
Billard Nights	74,99
Blasto	84,99
Box Champions 2000	84,99
Brunkwick Bowl 2	89,99
Bugs Bunny Comic Star Col.	49,99
Bugs Life Plat.	49,99
Bundesliga 2000 Manager	84,99
Bust a Move 2	49,99
Bust a Move 3	49,99
Bust a Move 4	67,99
Caesars Palace 2000	84,99
Carmageddon dt.	79,99
Castrol Honda Superbike	84,99
Catan - Die erste Insel	49,99
Centipede	79,99
Champ. Motocross	84,99
Chessmaster Millennium	84,99
Civilization 2	87,99
C & C 1 Platinum	49,99
C & C 2 Plat.	49,99
C & C Gegenschlag	84,99
Colin Mc Rae Rally	79,99
Colin Mc Rae Rally 2*	79,99
Colony Wars 3: Red Sun	59,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Cool Boarders 4	49,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3 Plat*	49,99
Crash Team Racing	99,99
Crisis Beat*	84,99
Croc	84,99
Crusaders of M&M	84,99
Cyber Tiger	84,99
Demolition Racer	84,99
Destruction Derby 2	49,99
Die Schlumpfe	89,99
Dino Crisis	84,99
Discworld Noir	84,99
Dracula*	79,99
Driver	84,99
Ducat*	84,99
Duke Nukem: Planet*	84,99
Dukes of Hazard Racing*	84,99
Dune 2000 incl. Badetuch	84,99
Eagle One-Harrier Attack	84,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
ECW Hardcore Rev.	69,99
Euro 2000	84,99
European Super League*	79,99
Everybody's Golf 2*	59,99
Extreme 500	84,99

Playstation 2

jetzt

vorbestellen!

F1 2000	84,99
F1 Racing Championship*	84,99
F1 World GP 99	89,99
Fear Effect	84,99
Fighter Maker	49,99
Fisherman's Bait 2	59,99
Formel 1 97	49,99
Formel 1 99	84,99
Fifa 2000	84,99
Fighting Force 2	84,99
Final Fantasy 7	49,99

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.

Pro Pinb.: Big Race USA	49,99
Pro Pinb. Fantastic	89,99
Psychic Force 2*	79,99
Puchi Carat	79,99
Q-Bert	69,99
Racing Sim. 2*	29,99
Radical Bikers*	84,99
Railroad Tycoon 2	84,99
Rayman	44,99
Rayman 2*	89,99
Rainbow Six	89,99
Rally Championship	84,99
Rallymasters*	89,99
Rat Attack	84,99
RC Stunt Copier	69,99
Ready 2 Rumble	89,99
Real Fishing	84,99
Renegade Racing	79,99
Rescue Shot*	59,99
Resident Evil Plat.	49,99

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

0831/57 51 57

0180/522 5300

Telefax: 0831 / 57 51 555

Internet: www.gameit.com

E-mail: info@gameit.com

Game It! - D-87488 Betzigau

Preisknaller

N64 je 39,99:	89,99
Buck Bumble	89,99
ISS 98	74,99
Racing Simulation 2	79,99
Shadowgate	79,99
Tonic Trouble	79,99
PSX je 29,99	89,99
Attack of the Saucerman	84,99
Racing Simulation 2	84,99
Psybadek	84,99
S.C.A.R.S	84,99
O.D.T.	84,99
DC je 59,99	89,99
Speed Devils	84,99
Suzuki Alstare Racer	84,99
Racing Simulation 2	84,99

Resident Evil: Surv. 89,99

Ridge Racer 4 Plat. 49,99

Konsolenartikel ab 45,-

versandkostenfrei!!

Ab DM 100,-: 3% Skonto

Road Rash 3D	84,99
Road Rash Jail Break	84,99
Roadsters*	79,99
Rock the Rink*	79,99
NHL 2000	84,99
NHL Blades of Steel 2000	84,99
NHL Face Off 2000	84,99
Nightmare Creatures 2*	84,99
No Fear Downhill	84,99
Omega Boost	84,99
Omikron	84,99

South Park	79,99
cto. Chef's Luv Shack	84,99
South Park Rally	84,99
Space Debris	89,99
Space Invaders	64,99
Spec Ops	89,99
Speed Freaks	99,99
Sports Car GT	69,99
Spyro 1 Plat. *	49,99
Spyro the Dragon 2	49,99
Star Ocean 2*	59,99
Star Wars*	89,99
Dunkin' Bedrohung	89,99
Jedi Power Battles*	89,99
Street Skater	84,99
Street Skater 2	84,99
Sukidono 2*	89,99
Super Bike 2000	84,99
Supercross 2000	84,99
Syphon Filter 2	89,99

A Bugs Life	94,99
All Star Baseball 2000	97,99
Armored Core	84,99
Army Men-Sarges Her.	84,99
Asteroids Hyper*	84,99
Bass Hunter	99,99
BattleTanx-Global Assault*	99,99
Battle Zone*	99,99
Carmageddon dt.	89,99
Castlevania 2	99,99
C & C	104,99
Daikatana	104,99
Destruction Derby 64	119,99
Donkey Kong	84,99
Earthworm Jim 3D	84,99
EPGA Golf	104,99
F1 Rac. Championship*	109,99
Fighting Force	99,99
Gauntlet Legends	99,99
Gex 3: Deep Cover	109,99
Hot Wheels	84,99
Hillier Heaven	99,99
Hydro Thunder*	99,99
Int. Superst. Socc. 2000*	99,99
Int. T&F Summer Games*	99,99
Jet Force Gemini	99,99
Legs Racers	84,99
Magic Tetris	84,99
Mario Golf	104,99
Mario Kart	84,99
Mission: Impossible	94,99
Monster Truck Mad.	99,99
Mystical Ninja 2	109,99
NBA i.T. Zone 2000	99,99
NBA Jam 2000	84,99
NBA Live 2000	94,99
NFL Blitz 99	109,99
NFL Blitz 2000	102,99
NHL 99	99,99
NHL Pro 99	109,99
Nuclear Strike	109,99
Operation Winback*	99,99
Paperboy 3D*	99,99

Techno Mage*	89,99
Tekken 3 Plat.	49,99
Tenchu 2*	89,99
The Next Tetris	79,99
Theme Park World	84,99
Thrasher	89,99
Tiger Woods 2000*	84,99
Tiny Tank	89,99
TOCA 2	44,99
Tomb 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 Pro Skater	84,99
Toshinden 4*	84,99
Toy Story	89,99
Track N' Snowboarder	84,99
Tricky Sliders	24,99
True Pinball*	79,99
Tunguska*	84,99
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.	24,99
Vagrant Story	74,99
Vampire Hunter*	79,99
Vandal Hearts 2	84,99
Vanishing Point*	79,99
Victory Boxing 3*	49,99
Vigilante 8	49,99
dto. Die 2. Offensive	89,99
Virus	49,99
Wacky Races*	49,99
War of the Worlds	69,99
Warhammer 2 (Dark O.)	89,99
Warzone 2100	84,99
WCW Mayhem	49,99
WipeOut 2007	24,99
Worms*	24,99
Worms Armageddon	79,99

Worms Pinball	79,99
Worms Platinum	44,99
Wu Tang Clan	89,99
WWF Smackdown*	89,99
Xena: Warrior Princess	84,99
X-Files	59,99
X-Game Pro Boarder	89,99
Y.A.R.G.	84,99

PSX HARDWARE

Evil	69,99
Evol. Control Pad	99,99
Evol. Control System	99,99
Dual Force Wheel	84,99
Adapter Gameboy	84,99
Archie's Pro Joyst.	59,99
Avenger Pro Gun	64,99
Dual Shock Sony	59,99
Shock 2 Infrared	44,99
Shock 2 Analog	44,99
Gamebuster CDX	79,99
Falcon Lightgun	79,99
Lenrad Ferrari Shock	99,99
Link Kabel	19,99
Memory Cards	29,99
Sony 15 Slot	9,99
15 Slot	9,99
Pak 3 Stk. 15 Slot	19,99
Slot unkomp.	19,99
60 Slot unkomp.	29,99

DREAMCAST HARDWARE

Dreamcast	399,99
Dreamblaster Gun	69,99
Controller Sega	54,99
Archie Stick	34,99
Ferrari Shock2 Wheel	114,99
Keyboard	54,99
Racing CP	124,99
Scart Kabel	44,99
Vibration Pack	44,99
VMU-Card	54,99

120 Slot unkomp.	39,99
360 Slot	44,99
720 Slot	59,99
1080 Slot	84,99
Mouse Sony	59,99
Multi Tap Sony	69,99
neGoon	89,99
Playstation	239,99
Race Station Shock	49,99
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

N64 SOFTWARE

A Bugs Life	94,99
All Star Baseball 2000	97,99
Armored Core	84,99
Army Men-Sarges Her.	84,99
Asteroids Hyper*	84,99
Bass Hunter	99,99
BattleTanx-Global Assault*	99,99
Battle Zone*	99,99
Carmageddon dt.	89,99
Castlevania 2	99,99
C & C	104,99
Daikatana	104,99
Destruction Derby 64	119,99
Donkey Kong	84,99
Earthworm Jim 3D	84,99
EPGA Golf	104,99
F1 Rac. Championship*	109,99
Fighting Force	99,99
Gauntlet Legends	99,99
Gex 3: Deep Cover	109,99
Hot Wheels	84,99
Hillier Heaven	99,99
Hydro Thunder*	99,99
Int. Superst. Socc. 2000*	99,99
Int. T&F Summer Games*	99,99
Jet Force Gemini	99,99
Legs Racers	84,99
Magic Tetris	84,99
Mario Golf	104,99
Mario Kart	84,99
Mission: Impossible	94,99
Monster Truck Mad.	99,99
Mystical Ninja 2	109,99
NBA i.T. Zone 2000	99,99
NBA Jam 2000	84,99
NBA Live 2000	94,99
NFL Blitz 99	109,99
NFL Blitz 2000	102,99
NHL 99	99,99
NHL Pro 99	109,99
Nuclear Strike	109,99
Operation Winback*	99,99
Paperboy 3D*	99,99

Hit des Monats:

PSX Racing Simulation 2

29,99

solange Vorrat reicht

Perfect Dark*	104,99
Playmobil Hype	104,99
Pokemon Stadium	119,99
Racing Sim 2	99,99
Rainbow Six	99,99
Rampage 2 Univ. t.	104,99
Rayman 2	104,99
Tony Hawk's Skateb.	99,99
Ridge Racer 64*	99,99
Road Rash 64	104,99
Road Rash 64	104,99
Roadsters	89,99
Ruff & Tumble*	99,99
Rugrats Die Schatz.	19,99
Shadowgate	39,99
Snowboard Kids 2*	84,99
Shadowman	89,99
Star Wars: Racer	84,99
Star Wars: Racer	84,99
Star Wars: Racer	84,99
Super Cross 2000	89,99
Super Smash Bros	89,99
Revolt	99,99
Starcraft*	104,99
Tarzan*	94,99
Taz Express*	99,99
The New Tetris	89,99
Tonic Trouble	104,99
Top Gear Hyper Bike	99,99
Top Gear Rally 2	109,99
Toy Story 2	89,99
Turk 2	89,99
Vigilante 8-2	89,99
World Driver Champ.	99,99
World League Soccer	109,99
Worms Armageddon	104,99
Westermania 2000	114,99
Xena	94,99
Zelda	104,99

N64 HARDWARE

N64 Colour Ed.	199,99
Controller	54,99
Controller Stingray	34,99
Expansion Pak	49,99
Ferrari Shock2 Wheel	99,99
Mem Card 1MB unk.	29,99
RGB Kabel	29,99
Transfer Pak	39,99
Verlängerungskabel	14,99

DREAMCAST SOFTWARE

Aerowings	84,99
Arctura*	89,99
Armada*	84,99
Battle Nights	94,99
Blue Stinger	94,99
Buggy Her.	89,99
Bust a Move 4*	84,99
Geobird Palace*	84,99
Chu Chu Rocket*	89,99
Crazy Taxi	89,99
D2*	89,99
Dead or Alive 2*	94,99
Deadly Skies	84,99
Deep Fighter*	89,99
Dragon's Blood*	84,99
Ducat*	84,99
Dynamite Cop	89,99
Fighting Force 2	89,99
Hot Road City*	89,99
ECW Hardcore Rev.	84,99
Evolution*	84,99
F1 Racing Championship*	89,99
Fighting Force 2	89,99
Formula 1	84,99
Furbals*	84,99
Fur Fighters*	84,99
Get Bass incl. Angel	169,99
Siga Wing*	84,99
Gta 2*	89,99
Heroes of M&M 3*	89,99
Hidden & Dangerous*	89,99
Hot Road City*	89,99
Hydro Thunder	109,99
Incoming	109,99
Jeremy McGrath*	84,99
Jojo's Bizarre Adv.*	99,99
Red Dog	84,99
Leg Of Kain: Soul Reaver	84,99
Maken X*	89,99
MDK 2*	94,99
Perimeter Soldier	94,99
MS-R*	109,99
NBA 2K	89,99
NBA Showtime	104,99
NFL Blitz 2000	104,99
NFL Quarterback	94,99
Penpen	94,99
Plasma Sword*	94,99
Powernstone	84,99
Psychic Force	84,99
Racing Simulation 2	59,99
Rainbow Six*	a.a.
Rayman 2*	89,99
Ready to Rumble 2	89,99
Renegade Racing*	89,99

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%

Snowboard

PHAT AIR - EXTREME SNOWBOARDING	
Pony Canyon Inc./Funsoft 6/98 S. 47	Fun 87%
Cool Boarders 3	
989 Studios/SCED 12/98 S. 58	Fun 85%
Cool Boarders 4	
989 Studios/SCED 2/00 S. 44	Fun 80%
Snow Racer 98	
Laguna 5/98 S. 102	Fun 79%
MTV Snowboarding	
THQ 1/00 S. 90	Fun 75%

Tennis

SAMPRAS EXTREME TENNIS	
Codemasters 8/98 S. 76	Fun 86%
Anna Kournikova Smash Court Tennis	
Namco/SCED 6/99 S. 88	Fun 79%
Tennis Arena	
Ubi Soft 8/98 S. 76	Fun 78%
Davis Cup Tennis	
Telstar 8/98 S. 76	Fun 73%
All Star Tennis '99	
Smart Dog/Ubi Soft 10/98 S. 68	Fun 71%

Eishockey

NHL 2000	
Electronic Arts 11/99 S. 88	Fun 87%
NHL Championship 2000	
Radical Ent./Activision 12/99 S. 78	Fun 85%
NHL '99	
Electronic Arts 11/98 S. 39	Fun 85%
NHL '98	
Electronic Arts 8/98 S. 76	Fun 83%
NHL Breakaway	
Acclaim 8/98 S. 76	Fun 78%

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%

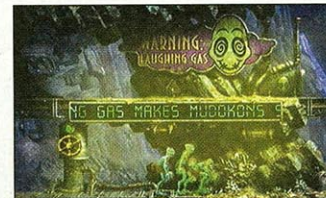
Fußball

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%
Parasite Eve 2	
Squaresoft 8/00 S. 46	Fun 90%
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%



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	
Techno/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 - Brennender Asphalt	
Electronic Arts 5/99 S. 90	Fun 89%
C3 Racing	
Eutechnyx/Infogrames 12/98 S. 70	Fun 89%
Driver	
GT Interactive 7/99 S. 106	Fun 88%



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/SCEE 5/00 S. 88	Fun 88%
Everybody's Golf	
Camelot/SCEE 6/98 S. 66	Fun 87%
Tiger Woods '99	
Electronic Arts 3/99 S. 76	Fun 79%
Actua Golf 3	
Gremil/Acclaim 1/99 S. 59	Fun 76%
PGA Tour '98	
Electronic Arts 8/98 S. 75	Fun 75%

Heiß oder Scheiß?
PC Action deckt streng und unbarmherzig
alle Schwächen aktueller PC-Spiele auf.
Und zeigt, worauf man sich freuen kann.
Verlässlich, monatlich, unbestechlich.

Ab 19. Juli neu am Kiosk.



PC Action – hart, aber gerecht

Dick ist schick

World of PSX, Ausgabe 7/00, 114 Seiten

Das offizielle PlayStation Magazin, Ausgabe 8/00, 116 Seiten

Play The PlayStation, Ausgabe 7/00, 116 Seiten

Play Zone, Ausgabe 8/00, 204 Seiten

Jetzt kommt's dicker! In jeder Ausgabe:

- DVD-Vorstellungen
- Mindestens 30 Seiten PlayStation-2-Sonderteil
- 40 Seiten Komplettlösungen
- 8 Seiten Poster
- Infos zum Internet
- Musik-CD-Vorstellungen
- Noch umfangreichere Tests
- Noch mehr News
- Und, und, und.....

Play Zone – das fette PlayStation-Magazin!

PLAYZONE

8/2000



PSG

8/00

Tipps & Trix zum Rausschneiden und Abheften



Komplettlösung

Titel	Art	Sammel-Nr.
Vagrant Story	Komplettlösung	#570

Kleinzeug

Titel	Art	Sammel-Nr.
Battletanx: Global Assault	Cheats	#568
Chase the Express	Einstiegshilfe	#569
Colin McRae Rally 2.0	Cheats	#568
Grind Session	Cheat	#568
N-Gen Racing	Cheats	#568
Silent Bomber	Trix	#568

Mitmachen lohnt sich!

Wir wollen sie, eure Tipps, Tricks, Cheats, Pokes, Passwörter, Komplettlösungen usw. zu den Spielen auf Sonys CD-Schleuder! Wir bieten euch für jeden veröffentlichten Beitrag einen Bonus in Form von barer Münze, je nach Umfang bis zu 500,- DM!

Von einer kurzen Notiz bis zur aufwändigen Komplettlösung ist uns alles willkommen. Allerdings sollte sich der Beitrag immer auf die PAL-Version des Spieles beziehen. Ach ja, leserlich sollten eure Einsendungen auch sein und notiert bitte eure komplette Adresse sowie die Bankverbindung auf dem Schreiben.

Schickt eure Beiträge an:

Redaktion: PSG
Stichwort: Codes
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
E-Mail: codes@playstationgames.de

Bitte habt dafür Verständnis, dass wir unmöglich alle Briefe und E-Mails beantworten können!

Cheats

Colin McRae Rally 2.0

Einige nette Codes konnten wir für euch in Erfahrung bringen. Bitte beachtet, dass das entsprechende Resultat nicht in allen Modi aktiviert werden kann. Zu Deutsch: Nicht jeder Cheat funktioniert mit jedem Modus!

Alle Strecken:

Benutzt folgendes Schlüsselwort als neues Fahrerprofil:
HELLOCLEVELAND

Alle Fahrzeuge:

Benutzt folgendes Schlüsselwort als neues Fahrerprofil:
ONECAREFULOWNER

Lancer-Road:

Benutzt folgendes Schlüsselwort als neues Fahrerprofil:
OFFROAD

Sierra Cosworth:

Benutzt folgendes Schlüsselwort als neues Fahrerprofil:
JIMMYSCAR

Ford Puma:

Benutzt folgendes Schlüsselwort als neues Fahrerprofil:
COOLESTCAR

Mini-Cooper:

Benutzt folgendes Schlüsselwort als neues Fahrerprofil:
JOBINITALY

Mirrored Tracks:

Benutzt folgendes Schlüsselwort im Cheat-Options-Screen:
RORRIMSKART

Feuerbälle schießen:

Benutzt folgendes Schlüsselwort im Cheat-Options-Screen:
GREATBALLSOF
Benutzt die Handbremse zum Schießen.

Bouncing Collisions:

Benutzt folgendes Schlüsselwort im Cheat-Options-Screen:
RUBBERTREES

Monster-Truck-Wheels:

Benutzt folgendes Schlüsselwort im Cheat-Options-Screen:
EASYROLLER

Low Gravity:

Benutzt folgendes Schlüsselwort im Cheat-Options-Screen:
MOONLANDER

Aggressive CPU-Cars:

Benutzt folgendes Schlüsselwort im Cheat-Options-Screen:
NEURALNIGHTMARE

Turbo-Mode:

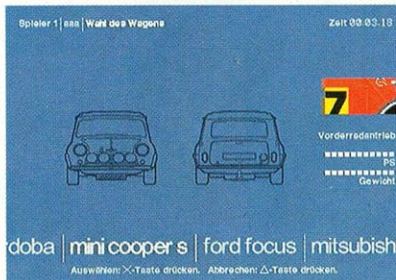
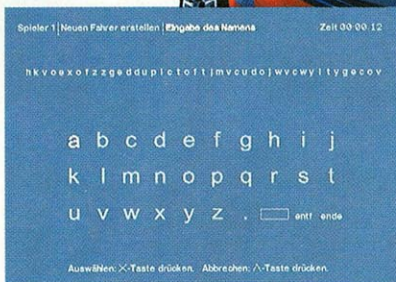
Benutzt folgendes Schlüsselwort im Cheat-Options-Screen:
ROCKETFUEL

Faster Game:

Benutzt folgendes Schlüsselwort im Cheat-Options-Screen:
PRUNEJUICE

Cat-Silhouette:

Benutzt folgendes Schlüsselwort im Cheat-Options-Screen:
HELLO RAZU AND FLEA



Trix

Silent Bomber

■ Benoit Manderubrot im VR-Mode:

Beendet das Spiel, wobei ihr alle As (oder höher) verdienen müsst.

Mercury im VR-Mode:

Beendet das Spiel, wobei ihr alle Bs (oder höher) verdienen müsst.

Neko Tank im VR-Mode:

Beendet das Spiel, wobei ihr alle Ss (oder höher) verdienen müsst.

Advanced Mode:

Spielt das Spiel einmal komplett durch. Hierdurch wird der Advanced Mode freigeschaltet. Dieser ermöglicht es, in vorherige Missionen zurückzugelangen, um Dinge, die übersehen wurden, einzusammeln.

Cheat

Grind Session

■ Pausiert ein Spiel im Tournament-Mode und gebt Folgendes ein, um die ganzen Tricks freizuschalten:

↓, ←, ↑, →, ↓.

Cheats

Battletanx:

Global Assault

■ Level-Select: BCKDR

Munition: BLTFD

Waffen: SRTHMB

Panzer: THRTN

Kohle: DPPCKTS

Nix: NICHTS

Mehr Gegner im Multiplayer:

NSTYGR / SMSLNG

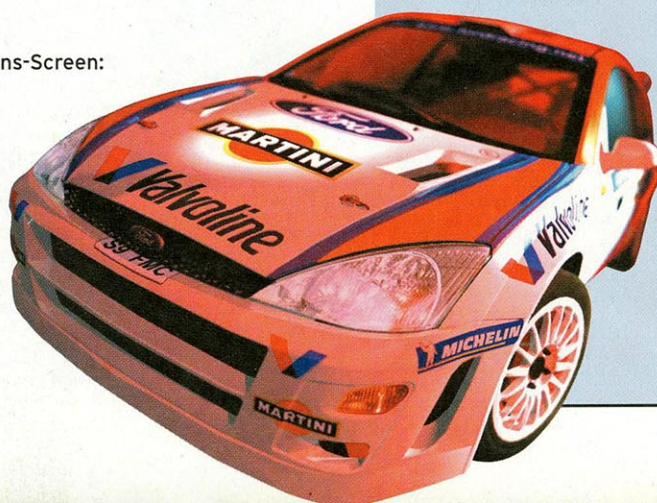
Cheats

N-Gen Racing

■ Schon gewonnen: Gebt Folgendes vor einem Rennen ein: R1, L1, R1, R2, L2, R2, L2, L1.

Geld: Gebt den folgenden Code im Hauptmenü ein: R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2, L1.

Versteckte Flieger: Gebt folgenden Code ein: R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R1.

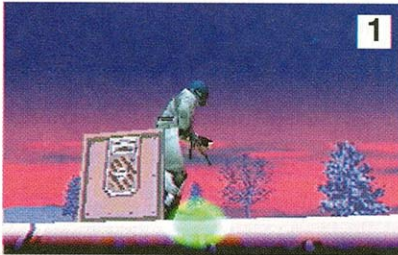


Einstiegshilfe

Chase the Express

Chase the Express sollte eigentlich für Kenner des Action-Adventure-Genres keine großen Hürden bergen. Anfänger sollten jedoch gemeinsam mit uns die Gefahren der ersten Passage nach St. Petersburg durchleben, um das Spielprinzip kennen zu lernen.

■ Zu Beginn startet ihr auf dem Dach des Abteils mit der Nummer 13. Lauft nach vorne und erledigt die drei Gegner, die euch hier auflauern (Bild 1). Einige Meter weiter (Wagon 11) findet ihr eine Einstiegs Luke, die euch in das Innere des



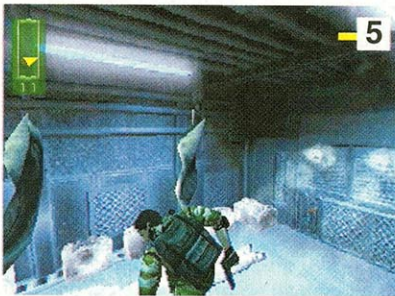
Zuges führt. Untersucht den Toten, der am Boden liegt (Bild 2), und geht durch die Tür, die euch in den Wagon 10 bringt. Tötet den Terroristen und geht in die beiden Räume. Nehmt das Memo und die



Sicherung (Bild 3) und geht zurück in den Wagon 11. Lauft den Gang entlang und untersucht die Toten am Boden. Geht in den Waschraum und nehmt die Munition des erschossenen Kollegen an euch. Geht nun in die Bar und ergreift das Memo an der Theke. Setzt die Sicherung am Fahrstuhlschacht ein (Bild 4). Nun betreten zwei Terroristen den Raum, die von euch beseitigt werden müssen. Tötet sie und nutzt den Aufzug, der euch in die Küche führt. Schaltet das Licht ein und öffnet die Türen auf beiden Wagon-Seiten. Nehmt das Memo des Kochs auf



und geht in den Kühlraum. Sammelt die goldene Schlüsselkarte am Boden auf (Bild 5) und schaltet das Kühlaggregat (Schalter links neben der Tür) aus, um im späteren Verlauf an Munition zu gelangen, die jetzt noch versteckt im Eis liegt.



Tötet den Soldaten in der Küche und lauft zurück in den 10. Wagon. Geht nun ein Stockwerk nach oben und nutzt die goldene Schlüsselkarte an der Tür (Bild 6). Geht in den Raum nach links und greift nach der Memo. Geht in den Raum, der sich am anderen Ende des Ganges befindet, und lest euch eine weitere Memo genau durch. Öff-



net nun die Tür in der Mitte des Ganges, indem ihr den Code eingibt, der auf dem Notizzettel steht (Bild 7). Tötet den Sol-



daten in dem Raum, sammelt die Gegenstände ein und geht in den nächsten Raum... (Bild 8)



Von Monstern, Schätzen und Geheimnissen in der Stadt LeMonde

Vagrant Story

Folgt uns auf den Spuren Ashley Lionets durch die verwinkelten Ecken der Ruinen der untergegangenen Stadt LeMonde.



Allgemeine Tipps

Waffen und Rüstung

■ Welche Grundlagen gelten im Kampf?

Die Kampfstrategien sind für jeden Gegnertyp anders. Die wichtigste Regel ist, sowohl die Schwachpunkte als auch die Fähigkeiten und Sprüche der Kontrahenten herauszufinden und im Laufe des Spiels die eigenen Waffen entsprechend weiterzuentwickeln.

■ Wie funktioniert das Waffensystem?

Immer wenn ihr eine Waffe gegen einen Gegnertyp einsetzt, erhält die Waffe Erfahrungspunkte. Je öfter ihr den gleichen Gegnertyp mit einer Waffe bekämpft, umso stärker und effektiver wird seine Waffe.

■ Was muss ich bei der Waffenwahl beachten?

Setzt euch sehr intensiv mit den Waffenwerten in den ersten beiden Kategorien Class und Affinity auseinander. Je höher die jeweilige Zahl ist, umso besser wirkt die Waffe. Ein Beispiel: Wenn ihr ein Schwert mit hohen Werten bei Drache und Feuer benutzt, verbessern sich genau diese beiden Attribute, wenn die Waffe gegen einen Feuerdrachen eingesetzt wird.



■ Wie verbessere ich meine Waffen?

Verwendet ihr diese Waffe gegen einen anderen Gegnertyp, zum Beispiel Untote, verliert die Waffe an Wirkung gegen Feuer speidende Drachen. Dafür steigt die Kampfkraft gegen Untote. Es gibt keine Allround-Waffe im Spiel.



Achtet im Kampf auf die Bezeichnung der Gegner und wählt dann die beste Waffe gegen diesen Typ aus. Tragt immer unterschiedlich wirkende Waffen bei euch, damit ihr in der Lage seid, sinnvolle Waffenwechsel durchzuführen. Ihr könnt jedoch eine bestimmte Waffe gegen jeweils zwei Monsterklassen verwenden. Seht euch dazu die Liste im Waffenmenü an. Nicht negativ beeinflussen sich die Klassen Mensch, Bestie, Untote/Phantom und Drache/Böse. Es wird dennoch vorkommen, dass eine Waffe trotz hoher Werte keinen Schaden verursacht. In so einem Fall empfiehlt es sich, ungeachtet der Werte einfach einen anderen Waffentyp auszuprobieren.

■ Was ist bei der Rüstung zu beachten?

Die Attribute der Rüstungen funktionieren nach demselben Prinzip wie bei den Waffen. Jeder Angriff eines Monstertyps erhöht die Widerstandskraft in der entsprechenden Kategorie. So könnt ihr Spezialrüstungen erhalten, die höchsten Schutz bieten. Dies erfordert ein häufiges Hin- und Herwechseln im Inventar, zahlt sich aber spätestens bei den Endgegnern aus.

Kampffähigkeiten

■ Was hat es mit Chain und Defence auf sich?

Ihr erhaltet recht früh im Spiel die Kampffähigkeiten Chain für den Angriff und Defence für die Verteidigung. Die Angriffsfähigkeit erlaubt euch, durch Drücken eines zugewiesenen Knopfes Mehrfach- oder Spezialattacken durchzuführen. Das Gleiche gilt für die Verteidigungsfähigkeiten, durch die ihr Schaden reflektieren oder umwandeln könnt. Ihr könnt die entsprechenden Knöpfe aber nur innerhalb eines kurzen Zeitfensters drücken (wird durch ein rotes Ausrufezeichen angezeigt).

■ Welche Rolle spielen die Angriffsfähigkeiten?

Die Angriffsfähigkeiten sind extrem wichtig, da sie oft der einzige Weg



sind, um mit einem Endgegner fertig zu werden. Übt fleißig, um euch das richtige Timing anzueignen. Wenn ihr zu langsam oder zu schnell seid, erhält der Gegner die Chance, einen Hieb auszuführen.

■ Gibt es eine begrenzte Anzahl von Chains?

Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl aufeinander folgender Chain-Attacken. Wenn ihr das Timing perfekt beherrscht, könnt ihr immer wieder eure Angriffsfähigkeit benutzen, ohne dass der Gegner zum Zuge kommt. Allerdings unterscheidet sich die Größe des Zeitfensters in Bezug auf eure jeweilige Waffe. Bis ihr das Timing mit den verschiedenen Waffentypen perfekt beherrscht, müsst ihr viel Trainingszeit einplanen.

■ Wie nutze ich am besten all die Fähigkeiten?

Im weiteren Spielverlauf lernt ihr immer neue Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten kennen. Gewöhnt es euch daher nicht an, immer nur dieselben Fähigkeiten einzusetzen. Die richtige Wahl kann oftmals das entscheidende Zünglein an der Waage sein, um einen Kampf erfolgreich zu beenden. Wenn ihr die nötigen Informationen über euren Gegner herausgefunden habt, belegt ihr die Knöpfe mit den Fähigkeiten, die für diesen Kampf am sinnvollsten sind. Wenn ihr zum Beispiel gegen ein zauberndes Feuerphantom kämpft, ist die Verteidigungsfähigkeit Feuerfest sehr hilfreich. Windschutz hingegen wäre völlig nutzlos. Eine Angriffsfähigkeit, die MP entzieht (Weiße Magie), macht in diesem Fall ebenfalls Sinn.





■ Ist es sinnvoll, neue Waffen zu schmieden?

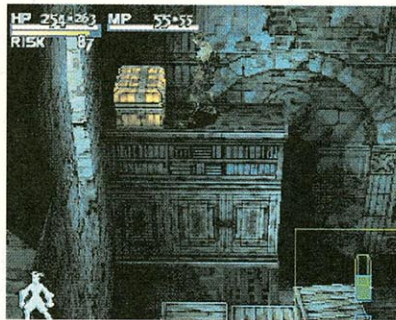
Unterschätzt nicht die Möglichkeit, eigene Waffen herzustellen oder durch Kombinieren zu verbessern. Merkt euch die Standorte der Faktoreien, denn nur dort könnt ihr diese Arbeiten durchführen. In diesen Schmieden könnt ihr auch eure Ausrüstung reparieren.

■ Was hat es mit den verschiedenen Metallen auf sich?

In jeder Faktorei könnt ihr bestimmte Metallarten verarbeiten. Je weiter ihr im Spiel vorankommt, desto wertvollere und bessere Legierungen könnt ihr herstellen. Die folgende Aufzählung geht vom schwächsten zum stärksten Metall: Bronze, Eisen, Stahl, Silber und Damaskus. Kombiniert schwächere Metallarten, um das nächststärkere Metall herzustellen. Bronze und Eisen ergibt zum Beispiel Stahl. Experimentiert also ruhig ein wenig herum.

■ Kann ich einfach mit dem Werkeln beginnen?

Bevor ihr mit den Werkarbeiten beginnt, solltet ihr unter allen Umständen erst einmal speichern. Wenn ihr dann mit eurer Schmiedekunst nicht zufrieden seid, ladet ihr einfach den alten Spielstand neu und macht einen weiteren Versuch.



■ Was ist beim Waffenbau zu beachten?

Richtig knifflig wird es bei der Herstellung neuer Waffen. Bevor ihr einfach planlos drauflos kombiniert, müsst ihr euch erst einmal die Werte eurer Utensilien ansehen. Die Kategorie Affinity ist dabei besonders wichtig. Kombiniert nur Waffen, die ihre Stärken in derselben Klasse haben. Beispiel: Wenn ihr ein Schwert mit hohem Feuerwert und eine Klinge mit hohem Wasserwert miteinander verbindet, werdet ihr mit dem Ergebnis keine Freude haben, weil sich Feuer und Wasser negativ beeinflussen.

Zaubersprüche

■ Wie wird gezaubert?

Gezaubert wird mit Hilfe der so genannten Grimoire. Diese Spruchrollen findet ihr in Truhen oder bei besiegten Gegnern. Sobald ihr ein solches Grimoire einmal als Inventargegenstand benutzt habt, habt ihr den entsprechenden Zaubereffekt dauerhaft gelernt.

■ Was muss ich über die Zaubersprüche wissen?

Versucht, möglichst viele Zaubersprüche zu lernen. Nehmt euch die Zeit, jede neu in Besitz genommene Grimoire genau zu studieren, damit ihr im Kampf wisst, wann ihr den Spruch am sinnvollsten einsetzt. Dies ist umso wichtiger, als die mächtigeren Sprüche jede Menge Magiepunkte kosten und nur ein- bis zweimal

pro Kampf gezaubert werden können. Wenn ihr an einer geschützten Stelle steht, könnt ihr den Kampfmodus deaktivieren, um schneller Magiepunkte zu regenerieren.

Gegenstände

■ Wie wichtig sind die Gegenstände?

Inspiziert jeden Gegenstand, den ihr findet. Es gibt viele Fundstücke, die eure Lebens- (HP) oder Magiepunkte (MP) verbessern oder eure Attribute verändern.

■ Wozu dienen die Container?

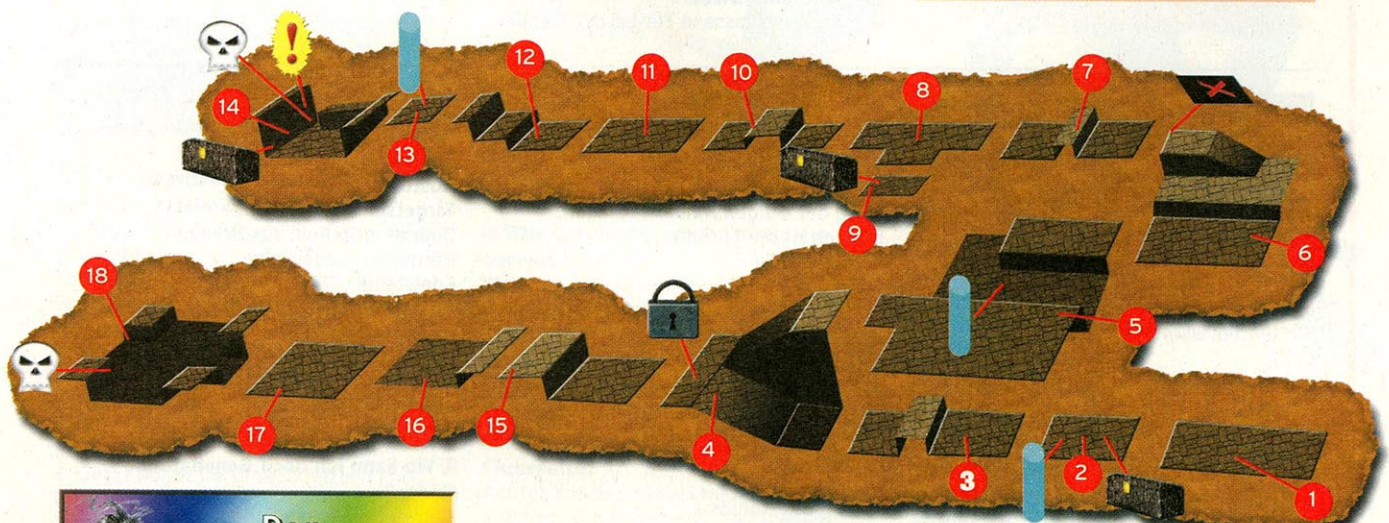
Nutzt die Container, um überflüssige Waffen und sonstiges Gerät darin aufzubewahren. Wenn ihr später einen anderen Container findet, könnt ihr zuvor abgelegte Gegenstände wieder aufnehmen.

■ Wann sollte ich speichern?

Wenn ihr gerade einen Endgegner bezwungen und nur noch wenig Lebenspunkte habt, ist es durchaus sinnvoll, einige Räume zum nächsten Speicherpunkt zurückzugehen. Wartet vor dem Speichern eine Weile, bis ihr euch regeneriert habt.

Legende

- Speicherpunkt**
- Truhe**
- Falle**
- Heilungsfeld**
- Endgegner**
- verschlossene Tür**
- wichtiger Gegenstand**



Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Portal der Dämmerung	keine
2	Rastplatz	keine
3	Gang der Verhärmten	1 Fledermaus
4	Treppe der Trauben	keine
5	Weinlagerstätte	2 Wachen
6	Vertragsraum der Kenner	1 Fledermaus/1 Silberwolf
7	Lageraum für Auslesen	2 Wachen
8	Raum der Gruselschauer	2 Fledermäuse/1 Silberwolf
9	Auktionsplatz der Leben	1 Fledermaus/2 Silberwölfe
10	Ort der trockenen Kehle	1 Fledermaus/1 Silberwolf
11	Zechgelage der Dauphin	keine
12	Ort der verrotteten Trauben	2 Fledermäuse
13	Weinmarkt	keine
14	Exekutionsplatz der Liebe	Endgegner: Minotaurus
15	Lageraum für Rotwein	untoter Soldat
16	Lageraum für Weißwein	1 Zombie/1 Zombie-Kämpfer/1 Ghoul
17	Raum der Gier	2 Silberwölfe
18	Raum der wählerischen Helden	Endgegner: Durahan

Durahan (Böse)



Diesem körperlosen Ritter steht ihr gegenüber, kurz bevor ihr den Weinkeller verlasst. Eure physischen Attacken richten nicht viel aus, da es sich um eine neue Gegnerklasse handelt. Ihr müsst daher möglichst viele Chain-Attacken landen, um den Kerl zu besiegen. Lasst eure Lebenspunkte nicht zu weit absinken, da Durahans Treffer zum Teil sehr großen Schaden verursachen.



Rastplatz

Waffen

Tovarisch: eine Bronze-Axt, einhändig geführt
Waffentyp: Edged

Rüstung

Holzschild
Lederhandschuh

Gegenstände

5x Aloeknolle
5x Heilknolle

Auktionsplatz der Leben

Waffen

7. Himmel: eine Armbrust, zweihändig geführt
Waffentyp: Piercing

Rüstung

Kettenhandschuh

Gegenstände

3x Aloewurzel
3x Heilwurzel

Woher bekomme ich das Chysantheme-Siegel?

Um die verschlossene Tür bei der Treppe

Minotaurus (Bestie)



Diese riesige Kreatur sieht zwar bedrohlich aus, ist aber noch relativ leicht zu besiegen. Die Armbrust 7. Himmel eignet sich zum Beispiel sehr gut gegen dieses Monster. Zielt vorwiegend auf den Kopf oder die Arme des Gegners. Sollten eure Lebenspunkte dennoch unter 80 HP fallen, frischt ihr euer Konto durch die Einnahme von Heilpflanzen wieder auf. So überlebt ihr auch stärkere Hiebe des Gegners. Wenn ihr den Minotaurus geschlagen habt, erhaltet ihr unter anderem das wichtige Chysantheme-Siegel.

der Trauben öffnen zu können, benötigt ihr das Chysantheme-Siegel. Ihr gelangt in dessen Besitz, nachdem ihr den Minotaurus-Endgegner im Raum Exekutionsplatz der Liebe besiegt habt (siehe Kasten).

Weinmarkt

Gegenstände

1x Heilelixier
5x Heilknolle

Rüstung

Holzschild

Exekutionsplatz der Liebe

Gegenstände

3x Aloeknolle
15x Träne der Urd

Lageraum für Rotwein

In diesem Raum stoßt ihr auf einen sterbenden Soldaten. Nachdem er sein Leben ausgehaucht hat, erhebt er sich wieder und beginnt euch anzugreifen. Zielt am besten auf den Kopf. Ihr bekommt es ab jetzt vermehrt mit Untoten zu tun.



Raum der verfluchten Ratte

Waffen

Rosa Spirale: eine eiserne Axt, einhändig geführt
Waffentyp: Blunt

Griff

Kreuzgriff: geeignet für Dolche, Schwerter und Großschwerter

Rüstung

Kürass: eine Lederrüstung
Wildlederstiefel

Edelsteine

Gottesstein: erhöht die Angriffsstärke gegen Untote

Gegenstände

3x Wurzel der Mana
3x Heilknolle

Wie öffne ich die versperrte Tür?

Die versperrte Tür in der Grabstätte der Märtyrer könnt ihr nicht ohne weiteres öffnen. Ihr müsst zuerst den Geist im Gang der seligen Kinder besiegen. Danach ist die Tür offen.

Gang der seligen Kinder

Waffen

Mixerspieß: ein Breitschwert, zweihändig geführt
Waffentyp: Edged

Rüstung

Quarzhandschuh

Gegenstände

Arznei des Königs

Versteck der Räuber

Waffen

Seelenkuss: ein silberner Dolch, ein-

händig geführt

Waffentyp: Piercing

sehr gut gegen Untote

Rüstung

Targetschild: aus Bronze

Quarzhandschuh: aus Bronze

Bärmaske: Lederhelm

Edelsteine

Heldensaphir: erhöht Kampfkraft gegen Menschen

Gegenstände

3x Segen der Geister

3x Stein der Weissage

Wo kann ich noch Gegenstände finden?

Betretet die verschiedenen Katakombenräume mehrmals. Einige der zufällig generierten Gegner lassen nach ihrem Ableben immer wieder Gegenstände zurück.

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Verlies der Gesetzlosen	1 Fledermaus
2	Korridor des Bekehrten	2 Skelette/1 Schleim
3	Kerker der Tempelpriester	5 Fledermäuse/Heilfeld
4	Labor der Alchimisten	2 Skelette/1 Schleim
5	Korridor der rechten Wege	2 Skelette
6	Tagungsraum der Priester	1 Geist
7	Sakrileg der Märtyrer	1 Höllenhund/1 Skelett
8	Sakrileg des Gutgläubens	1 Schleim/1 Fledermaus
9	Ort der Befallenheit	Endgegner: Golem
10	Heiligenstätte	1 Fledermaus/1 Echsenmann
11	Brücke der Entflohenen	1 Schleim/1 Fledermaus
12	Heiligenstätte	1 Echsenmann
13	Kapelle der Weihe	Endgegner: Drache
14	Treppe zum Licht	keine

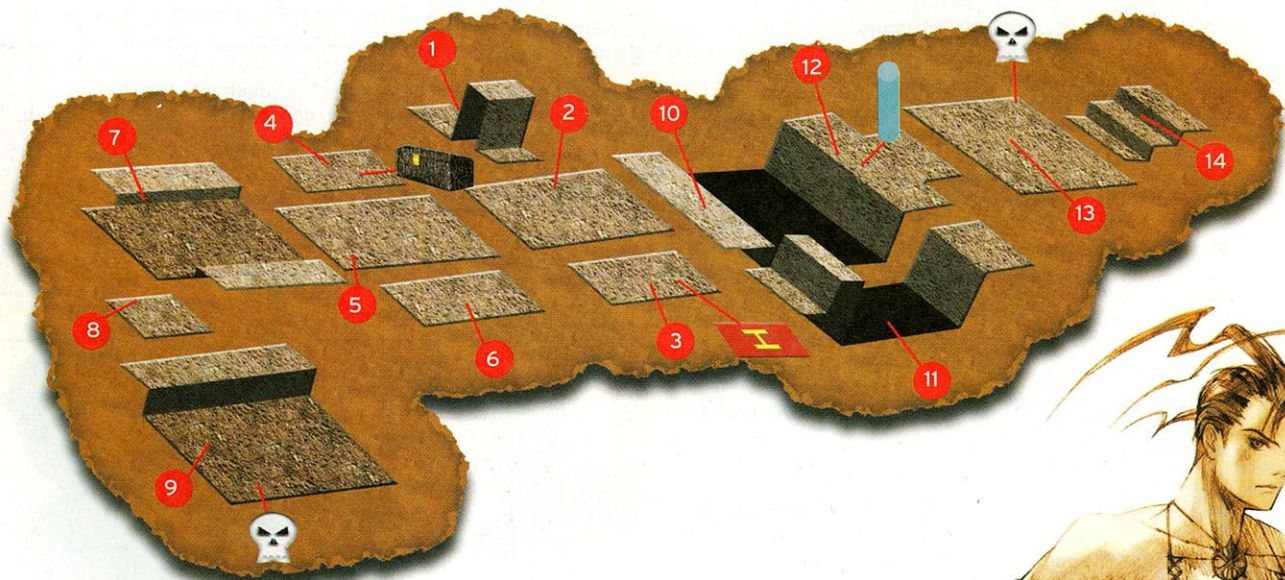
Golem (Böse)



Das große Steinmonster hat es in sich. Egal für welche Waffe ihr euch entscheidet, ihr werdet meistens nur unter 10 Punkte Schaden anrichten. Ihr müsst daher voll auf eure Chain-Attacken und Break-Fähigkeiten eurer Waffen setzen. Nur so könnt ihr den Riesen bezwingen. Konzentriert euch bei den Angriffen auf die Beine, denn da sind sie am ehesten verwundbar. Jeden erfolgreichen Hieb des Golems solltet ihr sofort heilen, da ihr einen zweiten Treffer kaum überlebt. Nach dem Kampf ist der Weg über den Fluss frei.

Feuerdrache (Drache)

Sucht in eurem Inventar die Waffe mit der höchsten Effektivität gegen das Element Feuer. Wertet eure Rüstung durch Benutzen des Echsenpentinits etwas auf. Trotzdem kann ein einzelner Feuerstoß des Drachen euch vernichten. Eilt nahe zu dem Monster hin und stellt euch unter seinen Kopf. Dadurch kann er euch nicht mehr mit Feuer bespuken. Der gefährliche Hieb mit dem Schwanz könnte euch jeweils ca. 120 HP kosten. Also Vorsicht! Der Schwanz ist zwar verwundbar, allerdings schwer anzuvisieren. Wählt Kopf oder Beine als Ziel aus. Dort solltet ihr in der Lage sein, auch mit einfachen physischen Attacken wenigstens 10 bis 15 Punkte Schaden zu verursachen. Viel effektiver sind natürlich Chain-Attacken oder Break-Fähigkeiten eurer Waffen.



Westlicher Stadtteil

■ **Wo finde ich den Ordensschlüssel?**
Um die verschlossene Tür neben der Treppe öffnen zu können, müsst ihr den Ordensschlüssel finden. Geht dazu schnurstracks in die Tympanonstraße. Ihr müsst euch dort mit drei Gegnern

gleichzeitig herumschlagen. Seht euch den Kasten auf der nächsten Seite an, um die richtige Taktik gegen die Ritter anzuwenden. Nach dem Kampf erhaltet ihr den Schlüssel.

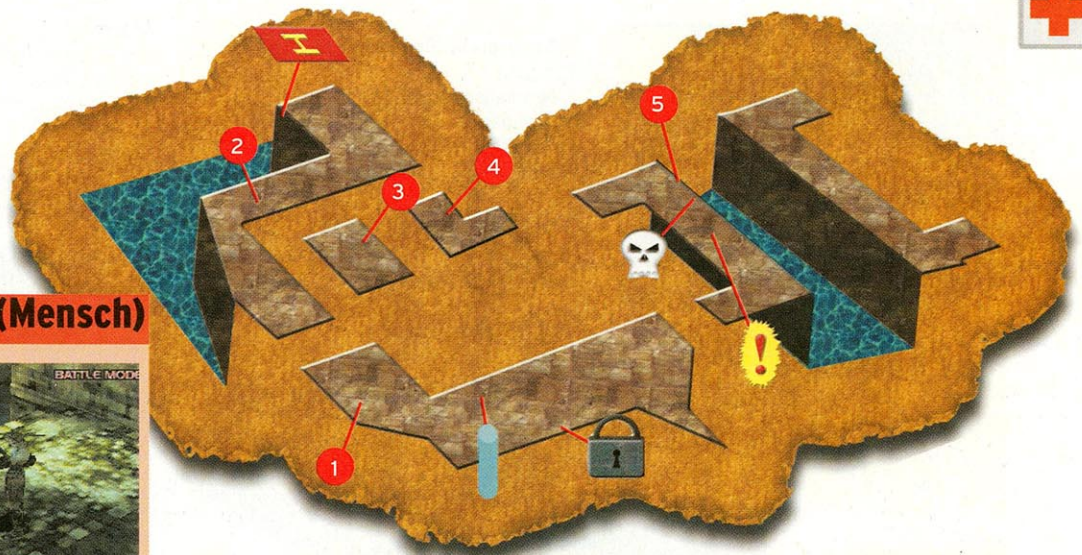
■ **Gibt es noch etwas Interessantes zu entdecken?**
Der unscheinbare Strandweg der Traufe birgt an seinem Ende ein nützliches Heilfeld. Ihr findet es am äußersten Rand des Weges am Wasser.



Die 3 Wachen (Mensch)



Haltet euch die erste Wache durch Einsatz einer Waffe mit hoher Reichweite vom Leib. Ihr erhaltet ein Rapier-Schwert. Auch die zweite Wache solltet ihr mit einer Waffe mit hoher Reichweite außer Gefecht setzen. Der dritte Wächter ist aufgrund seiner Magiefähigkeit am gefährlichsten. Haltet eure Lebenspunkte möglichst oberhalb von 200 HP. Seine Zaubersprüche sind etwas ungefährlicher, wenn ihr ihm möglichst nahe auf den Pelz rückt. Setzt ihn mit Hilfe eurer Chain-Attacken und Break-Fähigkeiten schachtmatt und ihr erhaltet den Ordensschlüssel.



Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Vermiliongasse	keine
2	Strandweg der Traufe	keine
3	Faktorei (Dampfhammer)	keine
4	Marl-Fardestraße	keine
5	Tympanonstraße	Endgegner: Die drei Wachen



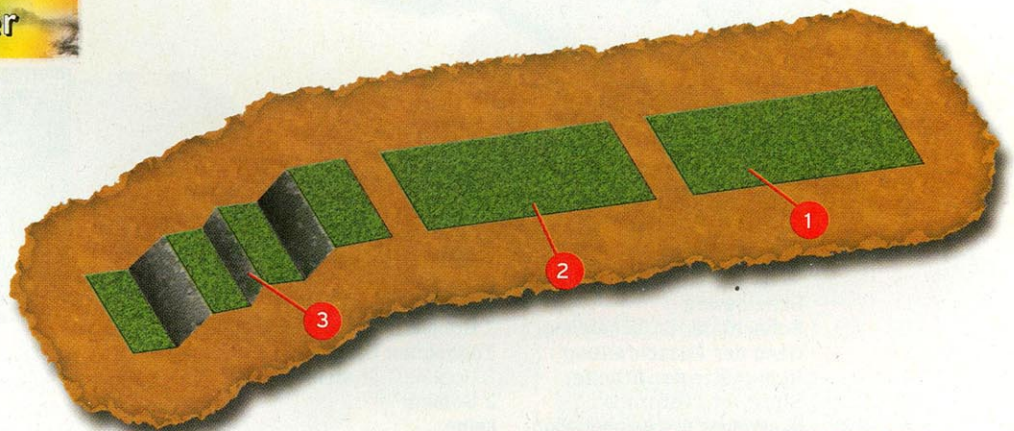
Westliche Stadtmauer

Schon wieder Fledermäuse!

Die Vampirfledermäuse sind nicht ungefährlich. Ihre Angriffe können euch ca. 70 HP abziehen. Sehr gut dagegen geeignet ist eine Waffe mit hoher Reichweite, wie die Armbrust.

Ich finde nichts Interessantes in der Stadtmauer!

Ihr müsst euch nicht lange in diesem Abschnitt aufhalten. Geht geradewegs hindurch und betretet den nächsten Levelabschnitt.



Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Ort der Schwertkämpfer	keine
2	Ort der Barbaren	2 Zombie-Ritter
3	Sprosse gesegneter Helden	3 Vampirfledermäuse



Mine 1. UG

■ Was bedeutet das Siegel der Iris?

Ihr benötigt das Siegel, um im Schacht des Überlebens durch die Tür zu gelangen. Ihr findet das gesuchte Siegelstück in der Kiste am Lagerplatz für Kohle.

■ Lagerplatz für Kohle

Rüstung
Eisenmanschette
Kettenhaube
Edelsteine
Undines Jaspin: Wasserattribute steigen

■ Schlafstätte der Gebete

Ihr müsst diese Truhe zuerst magisch entriegeln.



Rüstung

Silbermanschette
Gegenstände
Salamanderring
Druidenstein
Arznei der Weisen
Grimoire des Meeres

Oger (Bestie)



Kurz bevor ihr die Minen verlasst, steht ihr diesem muskelbepackten Endgegner gegenüber. Da seine Attacken physisch sind, solltet ihr eine entsprechende Waffe aus eurem Inventar wählen. Versucht, möglichst viele Chain-Attacken zu landen, und wechselt dabei öfter das angewählte Zielkörperteil. Die Axthiebe des Ogers haben eine enorme Wirkung und er kann sie aus großer Reichweite einsetzen. Haltet eure Lebenspunkte daher auf einem Niveau oberhalb von 180 HP. Aufgrund seiner Schnelligkeit ist es für euch schwierig, mehrere Chain-Attacken hintereinander zu landen. Wenn ihr über den Zauberspruch Degeneration (reduziert die Stärke des Gegners) verfügt, solltet ihr ihn gegen den Oger einsetzen.

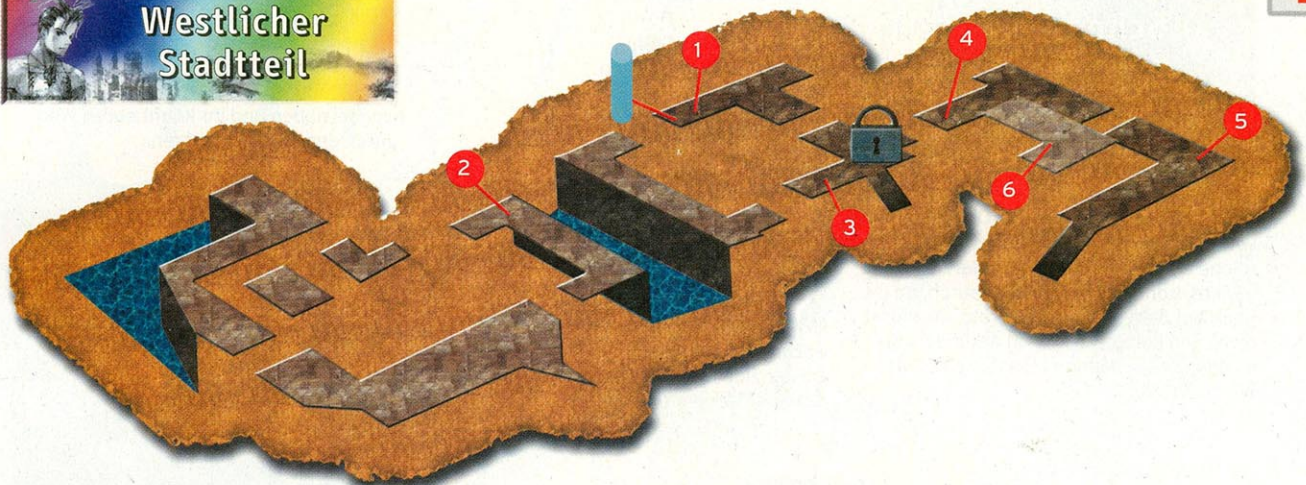
Feurelementar (Phantom)



Gegen diesen Gegner müsst ihr den Zauberspruch Aqua-Fusion beherrschen, der die Wasser-Affinität eurer Waffen und damit die Kampfkraft gegen dieses Feuerwesen erhöht. Bleibt dem Gegner dicht auf den Fersen, damit er nicht in der Lage ist, seinen Angriffszauber zu sprechen, der euch locker über 200 HP abzieht. Benutzt möglichst eine Waffe mit Break-Fähigkeit und setzt verstärkt eure Chain-Attacken ein. Es empfiehlt sich, für diesen Kampf die Verteidigungsfähigkeit Feuer-schutz mit einem Knopf zu belegen. Heilt euch nach jedem gegnerischen Treffer.

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Scheideweg	1 Höllenhund
2	Schacht der Entscheidung	2 Goblins/1 Vampirfledermaus
3	Gang der Ausschreitung	Endgegner: Drache
4	Ruhestätte der Arbeiter	2 Goblins/1 Truhenkrabbe
5	Stufe der Lüsterheit	2 Goblins
6	Minenader der Kooperation	keine
7	Eingestürzter Stollen	2 Vampirfledermäuse
8	Schacht der Belagerung	2 Goblins/1 Vampirfledermaus
9	Ort der Versöhnung	2 Höllenhunde/1 Goblin
10	Lagerplatz für Kohle	3 Goblins
11	Schacht der Liebesopfer	keine
12	Schacht der Hoffnung	1 Höllenhund
13	Schacht	3 Goblins
14	Gang der kreisch. Wünsche	2 Goblins/1 Truhenkrabbe
15	Schlafstätte der Gebete	2 Goblins/1 Truhenkrabbe
16	Erzraffinerie	Endgegner: Feurelementar
17	Ort der Aasfresser	keine
18	Schacht der Treffsicheren	3 Goblins
19	Schacht des Überlebens	keine
20	Treppe des Minengottes	3 Vampirfledermäuse
21	Scheideweg der Verräter	Endgegner: Oger
22	Schleichweg in die Heimat	keine



■ Kann ich das Metalltor in der Pielebottstraße öffnen?

Wenn ihr versucht, das Metalltor zu öffnen, werdet ihr keinen Erfolg haben. Ihr müsst einen versteckten Weg finden, um weiterzukommen. Geht zur Sanderstraße zurück. Dort ist eine Mauer, an der ihr hochklettern könnt. Folgt dem Durchgang, um auf der anderen Seite des Tores in der Pielebottstraße zu landen.

■ Wofür ist das Rood-Inverse?

Mit diesem Gegenstand lässt sich die verschlossene Tür in der Pielebottstraße öffnen. Es dauert aber noch eine Weile, bis ihr es besitzt.

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Bucketweg	keine
2	Tympanonstraße	2 Wachen
3	Ehemalige Gracialkirche	keine
4	Sanderstraße	2 Wachen
5	Pielebottstraße	keine
6	Schwebebrücke Dynas	keine



■ Was muss ich im Armenviertel beachten?

Ihr werdet im Armenviertel mit neuen Gegnern konfrontiert: Gespenster und Zombie-Priester. Begegnet ihnen mit Vorsicht, da sie mächtige Zauber besitzen.

■ Die Tür lässt sich nicht öffnen!

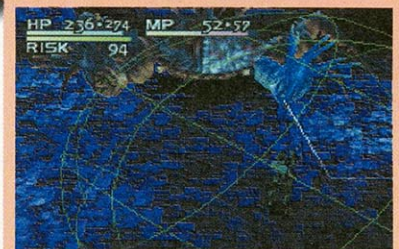
Um die Tür öffnen zu können, benötigt ihr einen Titanschlüssel. Den erhaltet ihr erst später im Spiel. Setzt einfach euren Weg in den Schneeeinsektenwald fort.



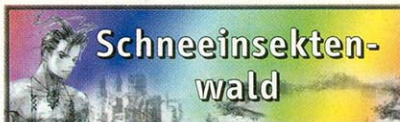
Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Verkaufsstraße des Mädchens	keine
2	Minenweg der Hoffnung	1 Skelett/1 Gespenst
3	Unterirdischer Fischmarkt	Endgegner: Riesenkrabbe
4	Kanal der Aasfresser	2 Skelette
5	Verdammnisstraße	keine
6	Weg sehnsüchtiger Greise	1 Skelett/1 Zombie-Priester/ 1 Gespenst

Riesenkrabbe (Bestie)



Für den Kampf mit dem Krustentier ist die Armbrust eine geeignete Waffe. Bleibt stets an der hinteren Wand und rennt für eure Attacke kurz vor. Zielt auf die Scheren und versucht, möglichst viele Chain-Attacken zu landen. Sobald der Angriff beendet ist, hetzt ihr wieder zur hinteren Wand zurück, um der Krabbe zu entgehen.



Schneeeinsektenwald

■ Warum sind nicht alle Bereiche auf der Karte nummeriert?

Der Wald ist ein ziemlich verwirrender Level, in dem ihr schnell die Orientierung verliert. Benutzt die nummerierten Bereiche auf unserer Karte als Markierungspunkte. Kontrolliert zwischendurch, ob ihr noch auf dem rechten Weg seid. Ihr müsst nicht den kompletten Wald erkunden, da es außer einer Menge Monster nicht viel Wertvolles gibt.

■ Quelle des Lebens

Rüstung
Kreisschild: aus Stahl
Kettenpanzer: aus Eisen
Griff
Korbgriff: schützt die Hand
Gegenstände
Mistralring
Stein des Apollon
3x Essenz der Mönche
Grimoire der Dynamik: steigert die Beweglichkeit temporär

■ Wie komme ich an den Schneefliegen vorbei?

Die einzige Möglichkeit, die lästigen Schneefliegen im Wald loszuwerden,

besteht darin, den Erd-Drachen zu besiegen. Schaut euch dazu den unten gezeigten Kasten an. Wenn ihr das geschafft habt, ändert sich die Windrichtung im Wald. Dadurch werden die Schneefliegen weggetrieben und ihr könnt euren Weg durch den Forst fortsetzen.

Grissom (Mensch) und Dark Crusader (Böse)



Sydney ist euch in diesem Fall eine Hilfe. Also macht reichlich von ihm Gebrauch. Ihr könnt ihn als menschlichen Schutzschild nutzen, wenn ihr euch hinter ihn stellt. Bekämpft zunächst Grissom mit Chain-Attacken und zielt im Nahkampf auf dessen Kopf. Seine physischen Attacken sind nicht so stark, dafür aber seine Zaubersprüche. Wenn ihr Grissom aus der Nähe bekämpft, kann er sie jedoch kaum einsetzen. Gegen den Dark Crusader setzt ihr am besten eine Waffe des Typs Piercing mit Break-Fähigkeiten ein. Zielt auf Arme und Brust. Dort habt ihr die besten Chancen, viel Schaden anzurichten.

Erd-Drache (Drache)



Den Erd-Drachen zu besiegen ist nicht gerade leicht. Sein gefährlicher Giftatem lässt euch mit einem Schlag dahinsinken. Sprintet zu Beginn des Kampfes sofort unter seinen Hals und schützt euch zum Beispiel mit dem Spruch Gaiaschutz, der die Erd-Attribute eurer Rüstung erhöht. Die physischen Angriffe des Drachen können ca. 160 HP Schaden verursachen. Heilt euch rechtzeitig. Benutzt eine Waffe mit hoher Erd-Affinität und konzentriert euch auf eure Chain-Attacken. Wenn ihr den Drachen besiegt habt, erhaltet ihr den Kupferschlüssel, ein Aloeelixir und die Grimoire der Schwere. Anschließend könnt ihr eure Reise durch den Wald fortsetzen.

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Geisterwelt	keine
2	Anfangspunkt der Jäger	keine
3	Kreuzung der Unsicherheit	2 Mangopra
4	Pfad der Raubvögel	2 Killerfische
5	Straße der Fußstapfen	keine
6	Hoffnungsweg der Vögel	keine
7	Halle des Überlebens	Endgegner: Erd-Drache
8	Pfad der Geister	keine
9	Pfad des heiligen Regens	Feuelementar
10	Quelle des Lebens	Mangopra/2 Zombie-Ritter
11	Pfad des Mondscheins	keine
12	Pfad des Wolfsjungen	Feuelementar
13	Gemach des Blutreizes	Endgegner: Grissom/Dark Crusader
14	Waldpforte	keine

Nach dem Spiel ist Vor dem Spiel.

Neues Spiel starten?

Nein

Ja

Mit dem Sonderheft „Fußball“ von PC Games, Play Zone und N-Zone sind Sie auf jedes Spiel top vorbereitet. Rund ums Leder alle Infos, die Fußballer-Hezen höher schlagen lassen. Aktuell und umfassend:

- Spielplan zur EM 2000 mit allen Mannschaftsaufstellungen
- Aktuelle Software-Vorstellungen mit dazu benötigter Hardware
- Alle Tests zu den neuesten Fußball-Spielen (PC, PlayStation, N64)
- Tipps und Tricks für den virtuellen Fußball-Erfolg
- Die besten Web-Sites zum Thema Fußball und Games
- 8 Seiten Poster



Ab sofort für nur DM 6,50 am Kiosk

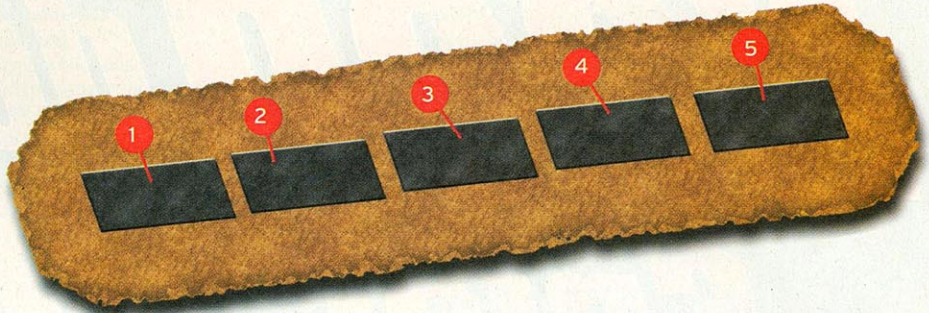


■ Was mache ich in diesem Abschnitt?

Geht einfach bis ans Ende der Mauer durch und betretet die Festung. Entriegelt auf dem Weg dahin alle Türen, um später mehr Spielfreiheit zu haben.

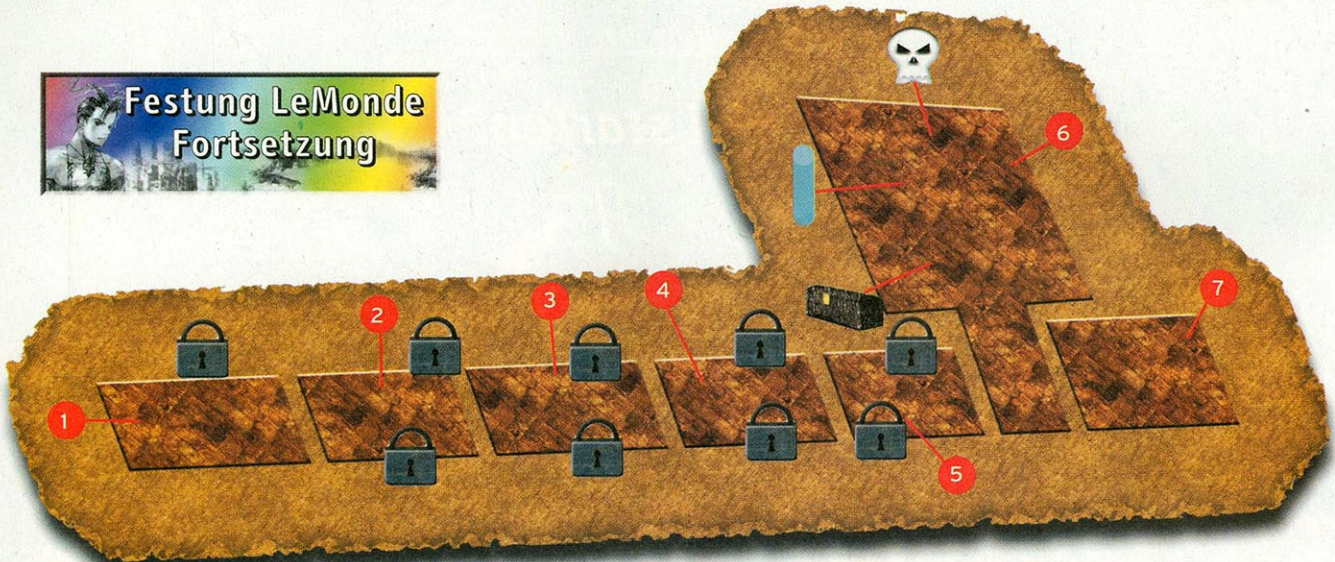
■ Worauf muss ich im Ort der loyalen Ritter achten?

Bevor ihr den Raum Ort der loyalen Ritter betretet, solltet ihr bei voller Gesundheit sein und abgespeichert haben. Ihr habt für den Kampf mit den drei Gegnern nur 30 Sekunden Zeit. Benutzt die Sprüche Degeneration und Ungeschützt, um euch den Kampf zu erleichtern. Setzt gezielt Chain-Attacken ein, um viel Schaden zu verursachen. Wenn ihr versagt, müsst ihr den ganzen Kampf nochmal von vorne beginnen.



Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Ort der kindlichen Tränen	1 Echsenmann/1 Echsenkönig
2	Ort der loyalen Ritter	2 Echsenmänner/1 Echsenkönig
3	Überwachungsturm	keine
4	Ruhestätte der Ritter	2 Echsenmänner
5	Drillraum der Kampfkunst	keine



Rosenkrantz (Mensch)

Rosenkrantz ist ein ehemaliger Risk-Breaker und beherrscht dieselben Bewegungen wie ihr. Ihr müsst ihn mit Chain-Attacken und Break-Fähigkeiten eurer stärksten Waffe bekämpfen. Magische Sprüche richten nicht viel gegen ihn aus. Konzentriert euch auf seinen rechten Arm.

■ Warum sind so viele Türen verschlossen?

Später im Spiel seid ihr im Besitz des richtigen Siegels, mit dem ihr die Türen öffnen könnt, um euch einigen Monstern zu stellen. Die Kämpfe dienen nur dem Training oder eurer Statistik, sind aber nicht zwingend notwendig. Auf der nächsten Seite findet ihr eine Kampfliste mit allen Monstern, die euch dort erwarten.

■ Rastplatz der Krieger

In diesem Raum befindet sich eine prall

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Gaststätte der Soldaten	keine
2	Herberge der Gefallenen	keine
3	Zimmer der mutigen Göre	keine
4	Ort der Kriegsbeute	keine
5	Gasthof geköpfter Ritter	keine
6	✓Gefechtsplatz	Endgegner: Rosenkrantz
7	Faktorei (Zündofen)	keine

gefüllte Truhe. Den Schlüssel dafür erhaltet ihr aber erst später im Spiel. Merkt euch diesen Raum gut und kehrt hierher zurück, wenn ihr den Schlüssel besitzt.

■ Gefechtsplatz Waffen

Süße Sorge: Francisca, kombiniert mit Gendarme
Rüstung
 Turmschild: aus Eisen
 Sallet: Stahlhelm
Edelsteine
 Death-Queen-Edelstein

Gegenstände
 3 Zauberreagenzien





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.



Kampfliste für das Verlies

Raum

Herberge der Gefallenen
Zimmer der mutigen Göre
Ort der Kriegsbeute
Gasthof geköpfter Ritter

benötigte Siegel

Kalmia, Carduus
Anemone, Verbena
Scilla, Maranta
Gerbera, Farn

Gegner

Minotaurus, Drache
Erd-Drache, Schnee-Drache
Damaskus-Golem, Damaskus-Krabbe
Todes- und Oger-Zombie, Asura



Südlicher Stadtteil

Haus der Carzabath Gegenstände

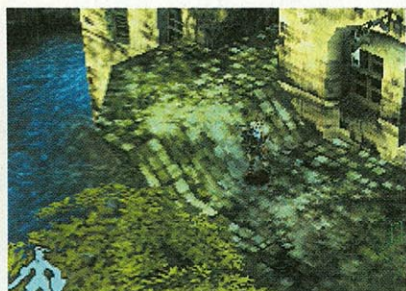
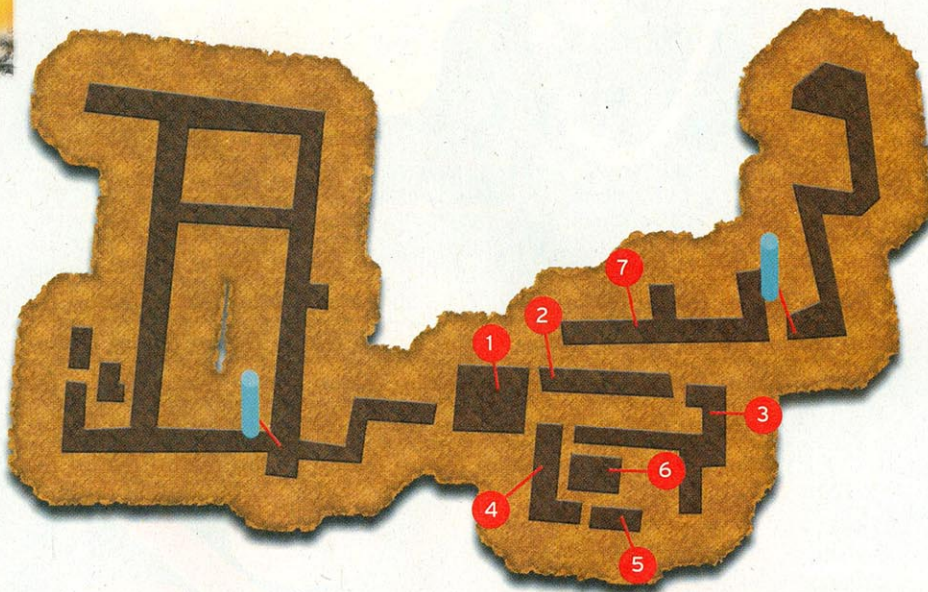
10x Stein der Weissage
Grimoire der Stille

Wohin gehe ich zuerst?

Kämpft euch über die Dächer in nördliche Richtung vor, bis ihr die Lugasstraße erreicht. Dort könnt ihr bei der verschlossenen Tür den Kupferschlüssel benutzen. Damit verschafft ihr euch Zugang in den Abschnitt Mine 2. UG.

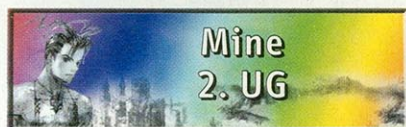
Wie werde ich mit den Wachen fertig?

Auch wenn es nur wenige sind, die Wachen sind schwer gepanzert. Benutzt eine Waffe mit einer hohen Affinität gegen die Klasse Mensch und wechselt zwischen den Körperteilen hin und her.



Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Foras-Höhe	2 Wachen
2	Walderman-Tor	keine
3	Arnoirstraße	keine
4	Haus der Carzabath	keine
5	Warnockgasse	keine
6	Forutaweg	keine
7	Lugasstraße	2 Wachen



Mine 2. UG

Geheimzimmer des Vermögens

Truhenschlüssel nötig!
Waffen

Eviscerator: silberner Dolch

Rüstung

Turmschild: aus Eisen

Brustpanzer: aus Eisen

Fußkampf: Stahlleggings

Edelsteine

Gnomemerald

Ort der einsamen Kutte

Gegenstände

Trinity

3 Heilige Elixiere

Grimoire Mollesse: Spruch der

Wiederherstellung

Waffen

Affinität: Stahlarm

Rüstung

Rundschild: Stahlgauntlet

Ort der Widersprüche

Waffen

Hundeschnauze: ein stählerner Groß-

kolben (Schlag/Zweihänder)

Jagdbogen: eine eiserne Armbrust, (Schlagwaffe/Zweihänder)

Rüstung

Barbutahelm: aus Silber

Gegenstände

Noms Armreif

Wundermittel

3x Aloeknolle

Was geschieht im Gang der verirrtten Kinder?

Wenn ihr den Gang der verirrtten Kinder betretet, müsst ihr in zwei Minuten die Höhle der Plünderer erreichen. Verzweifelt nicht, wenn ihr es nicht beim

ersten Mal schafft, da ihr nur in den Ort des Paktes zurücktransportiert werdet. Startet von dort einfach einen neuen Versuch. Achtung! Macht von dem Spruch Markieren oft Gebrauch, um die vielen versteckten Fallen aufzustöbern. Wenn ihr versucht, den Gegnern auszuweichen, werdet ihr ohnehin attackiert. Also spart Zeit, indem ihr die Monster gleich angreift.



Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Gang der Finsternis	keine
2	Schacht der Mutationen	keine
3	Gang der Glücksspiele	2 Orcs
4	Raum der Selbsterziehung	Endgegner: Luftelementar
5	Ort des Paktes	2 Schleime
6	Gang der verirrten Kinder	3 Orcs
7	Geheimzimmer des Vermögens	1 Mimic/1 Imp
8	Schacht der Habgier	2 Schleime
9	Gang der verlorenen Sinne	2 Orcs
10	Kreuzung der Tränen	2 Orcs
11	Ort der einsamen Kutte	1 Mimic/1 Imp
12	Gang der Malocher	keine
13	Treppe der Todesängste	2 Orcs
14	Gang des Edelsteins	3 Orcs
15	Ort der Widersprüche	1 Mimic/1 Imp
16	Gang der gestapelten Opfer	2 Schleime
17	Zimmer der Edelsteine	2 Orcs
18	Treppe eines Namenlosen	2 Orcs
19	Gang der billigen Metalle	keine
20	Friedhof der Neugeborenen	Endgegner: Erdelementar
21	Ader der verrückten Seele	2 Schleime
22	Höhle der Plünderer	1 Echsenkönig/2 Imps
23	Speiseraum im Dunkeln	Endgegner: Himmels-Drache
24	Gang des seichten Seins	keine

Erdelementar (Phantom)



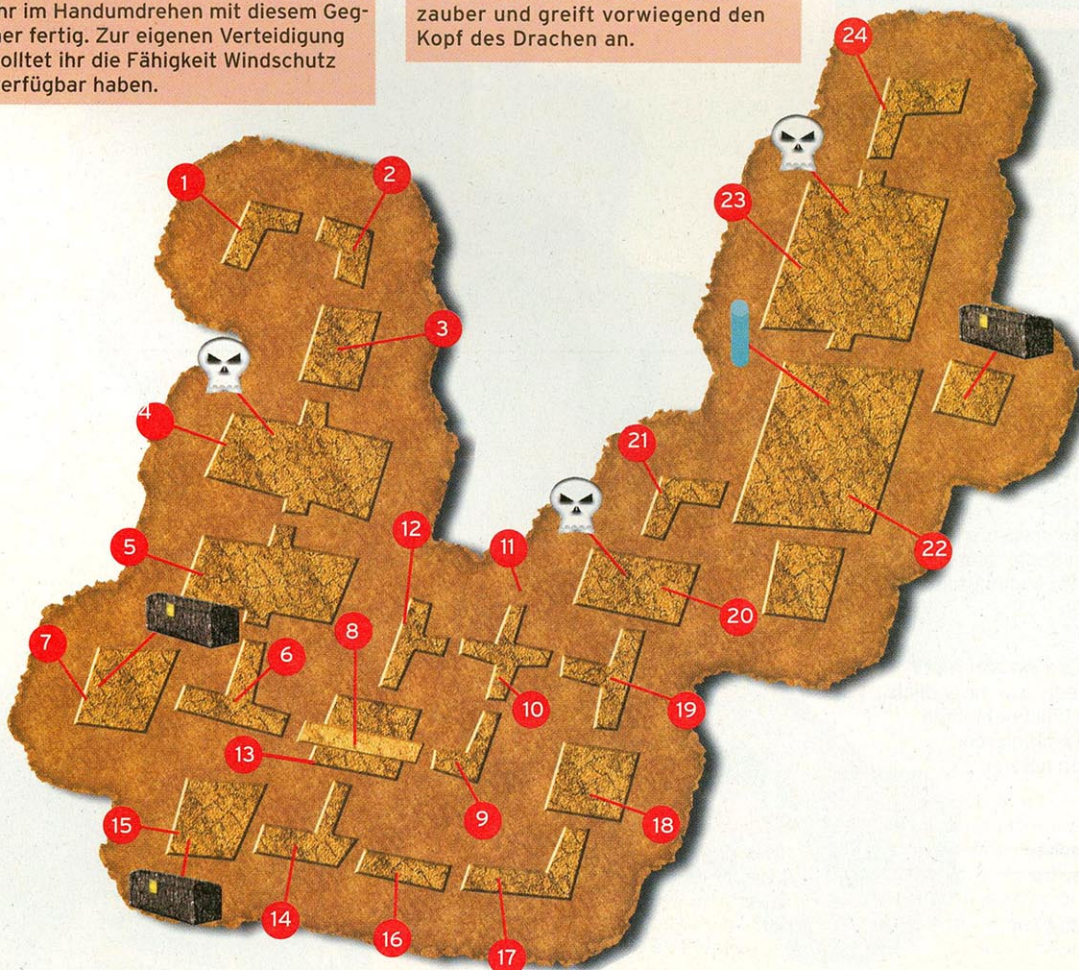
Ihr benötigt für diesen Gegner eine Waffe mit hoher Erd-Affinität und einem hohen Wert in der Klasse Phantom. Legt vor dem Kampf eure stärkste Stahlrüstung und das Gnome-Bracelet an. Dadurch erhaltet ihr zumindest einen gewissen Schutz. Sprecht den Gaia-Fusionszauber auf euch selbst, um die Erd-Attribute der Waffe zu steigern, und eine Degeneration auf den Gegner, um ihn zu schwächen. Haltet eure Lebenspunkte dennoch auf einem Niveau oberhalb von 200 HP, um die Angriffe des Elementars zu überleben. Setzt reichlich die Break-Fähigkeiten eurer Waffe ein und macht viele Chain-Attacken.

Luftelementar (Phantom)

Sprecht den Erdfusionszauber auf euch selbst und eine Degeneration auf den Elementar. Damit erhöht ihr eure eigene Stärke gegen diesen Gegner und schwächt ihn gleichzeitig. Solltet ihr gerade die Magnolia-Waffe im Gepäck haben und sogar noch eine Break-Fähigkeit dafür besitzen, werdet ihr im Handumdrehen mit diesem Gegner fertig. Zur eigenen Verteidigung solltet ihr die Fähigkeit Windschutz verfügbar haben.

Himmels-Drache (Drache)

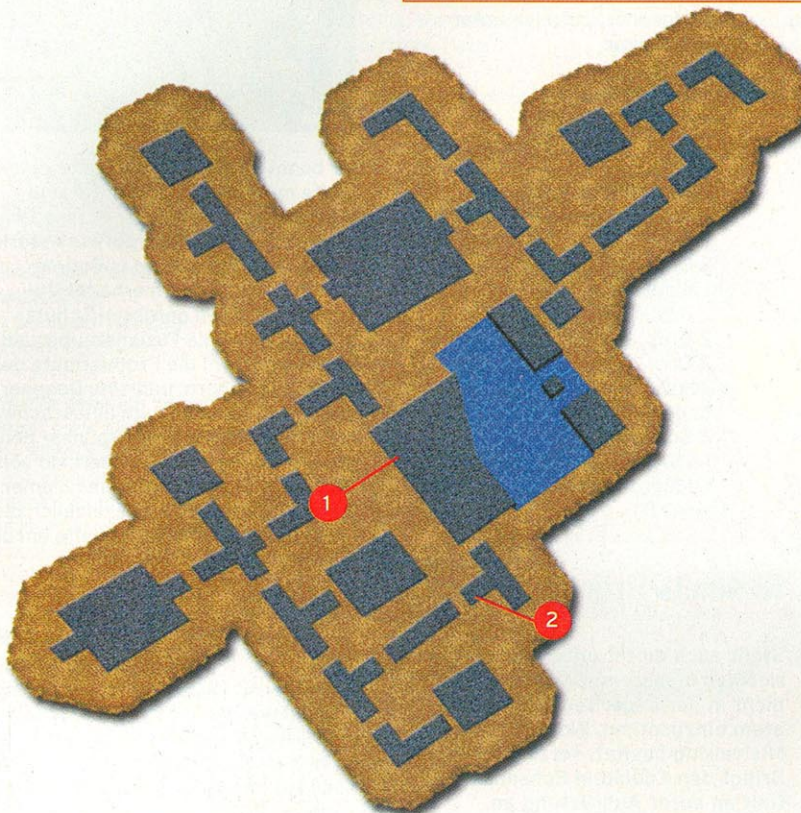
Stellt euch direkt unter den Hals des riesigen Monsters. Dadurch ist es nicht in der Lage, seinen Drachenatem einzusetzen. Wenn ihr den Mistralring besitzt, setzt ihn auf. Bringt den Edelstein Echsenserpentin an eurer Ausrüstung an. Schützt euch mit dem Erdfusionszauber und greift vorwiegend den Kopf des Drachen an.





Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Arme Einkaufsstraße	Dullahan
2	Kanal der Leidmütigen	1 Dunkel-Skelett



■ Wohin muss ich gehen?

Geht nach Osten zur Armen Einkaufsstraße. Die Tür, für die ihr den Goldschlüssel benötigt, ignoriert ihr zunächst. Marschiert zum Östlichen Stadtteil.

■ Wie gehe ich mit Dullahan um?

Ihr müsst den Gegner schnell loswerden. Schwächt ihn mit Ungeschützt und metzelt ihn dann mit Chain-Attacken nieder.



■ Wohin muss ich?

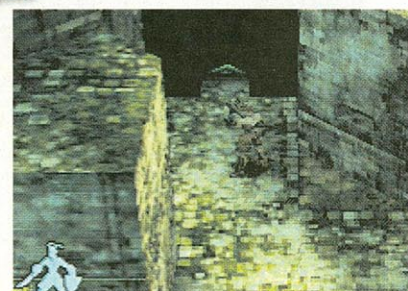
Kämpft euch bis zum Shasras Park vor und benutzt den Kupferschlüssel an der Tür. So gelangt ihr in den Stadtteil Armenviertel (O).

■ Was bringt die Faktorei hier?

In dieser Schmiede seid ihr endlich in der Lage, wertvollere Metalle (z.B. Silber) zu kombinieren, um starke Waffen herzustellen.

■ Die Wachen scheinen unbesiegbar zu sein!

Diese Wachen sind am schwersten zu be-



siegen, da jede gegen einen anderen Waffentyp anfällig ist. Ihr solltet daher Waffen aus allen drei Kategorien im Gepäck haben, um zu variieren.

■ Wie gelange ich über das Wasser?

Im Stadtabschnitt Kescher Brücke gibt es keine Brücke. Um dennoch über das Wasser zu gelangen, müsst ihr über die kleinen Steinsäulen hüpfen, die aus dem Wasser ragen. Leider werdet ihr bei der Überquerung von einigen Wachen behindert. Mit Hilfe der Armbrust könnt ihr diese Bedrohung schnell ausschalten.

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Bauernweg	keine
2	Kescher Brücke	2 Wachen
3	Grimmnardstraße	2 Wachen
4	Faktorei (Schmelzhütte)	keine
5	Fizranoweg	1 Wache
6	Shasras Park	2 Wachen



■ Was muss ich über Harpien wissen?

Harpien greifen euch erst an, wenn sie sich provoziert fühlen. Ihr könnt die Kämpfe also vermeiden. Wenn euch der Kampf zu sehr reizt, konzentriert ihr euch beim Zielen auf den Bauchbereich.

■ Wo ist der Titanschlüssel?

Ihr findet ihn in der Truhe in der leeren Waffenkammer. Weiterhin könnt ihr euch die Gegenstände Mojito, Steinbolzen, Ring des Titans und Grimoire der Mirage aneignen.



Totesengel (Böse)



Der Lich ist ein mächtiger Magier und kann euch mit wenigen Sprüchen ins Jenseits befördern, wenn ihr nicht vorsichtig seid. Sprecht ein Entkräften, um ihn zu schwächen. Der Lich ist gegen physische Attacks anfällig, seine Schwachpunkte sind die Arme und der Kopf. Heilt euch nach jedem Treffer und benutzt eure Chain-Attacks. Nach dem Sieg erhaltet ihr den Spruch Teleport.

Anarazel (Böse)



Bei dieser aufgebohrten Variante des Dullahan müsst ihr mit einigen mächtigen Zaubersprüchen rechnen. Begegnet ihm eurerseits mit den Sprüchen Stärken und Herakles. Versucht, den empfindlichen Bauchbereich (Abdomen) zu treffen, und setzt wieder auf eure Chain-Attacks. Degeneration und Ungeschützt helfen euch ebenfalls weiter. Als Gewinn winkt das Siegel der Melissa.

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Weg in die neue Welt	2 Poltergeister
2	Ort der freien Unterhaltung	1 Harpie
3	Marktplatz der Fremden	Endgegner: Totesengel
4	Leere Waffenkammer	1 Totesengel/2 Poltergeister
5	Umschlagplatz der Zierwaffe	Endgegner: Anarazel
6	Marktplatz der Schwerter	1 Totesengel/2 Poltergeister



Schwefelelementar (Phantom)

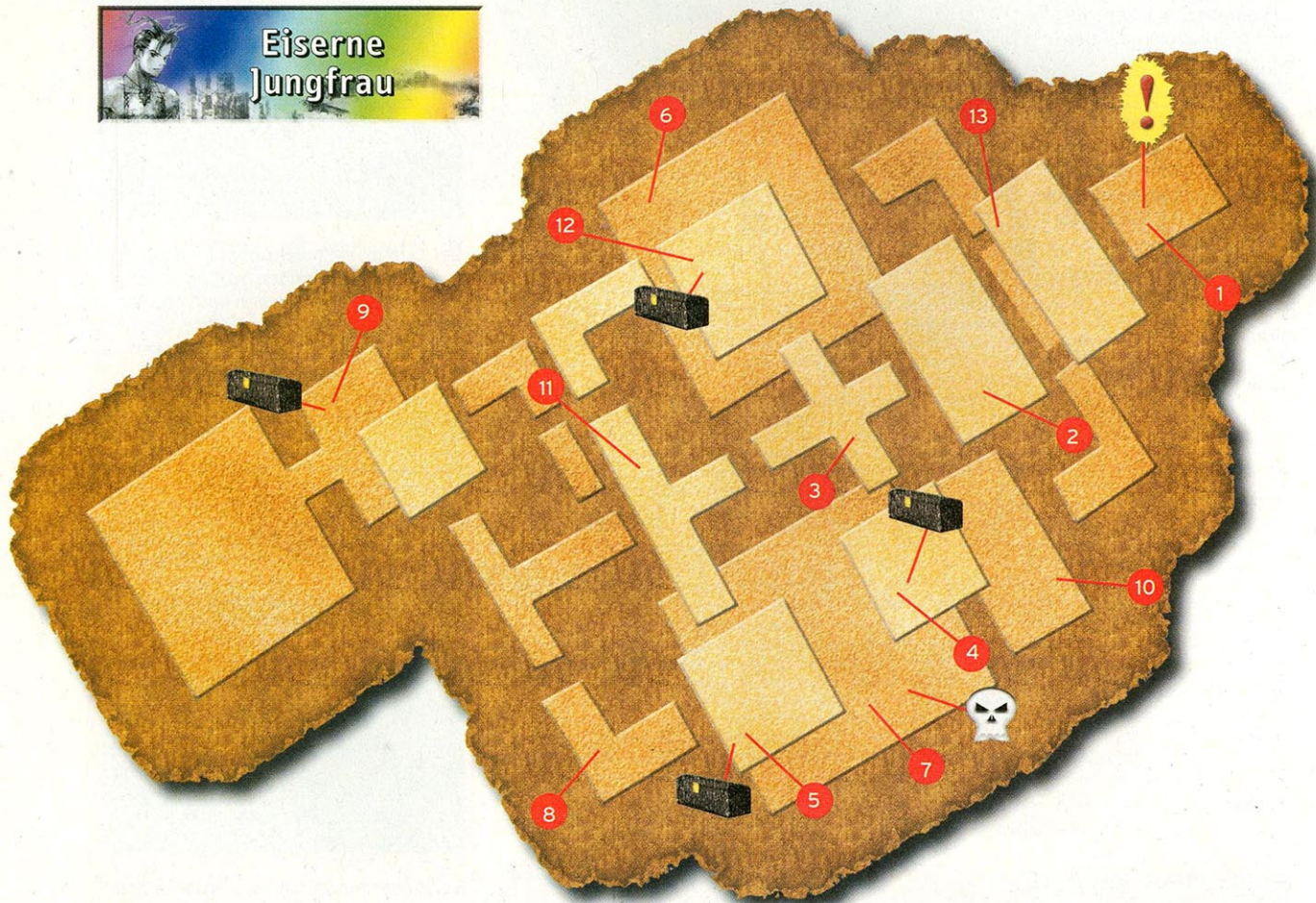
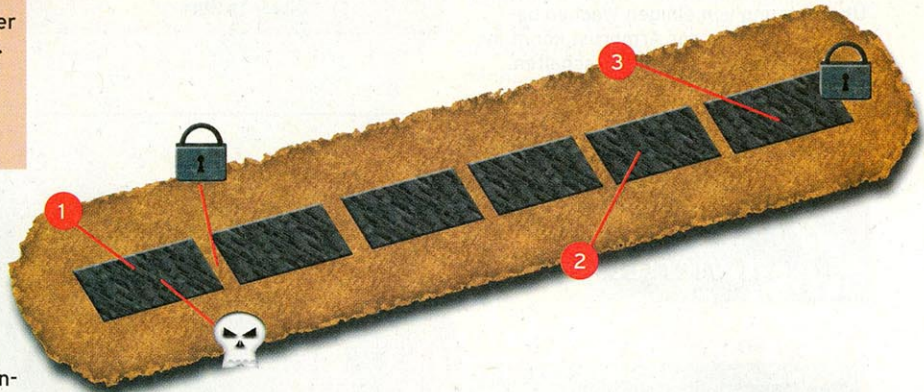
Gemäß ihrer Affinität scheuen diese Wesen natürlich das Licht. Der Zauber Seelenspaltung wirkt daher sehr gut. Hütet euch vor dem Meteoritimpf-spruch des Gegners. Degeneration sollte helfen, den Schaden solcher Sprüche zu reduzieren.

■ Wo ist das Clematis-Siegel?

Ihr müsst in den westlichen Stadtteil zum Speicherpunkt auf der Kescher Brücke zurück. Teleportiert euch von hier aus zur Straße der Verdammnis im Armenviertel (W) und geht dann zum Weg sehn-süchtiger Greise. Hinter der Tür (Titan-schlüssel) befindet sich das Siegel, das von einem Todesengel und zwei Skeletten bewacht wird.

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Raum der Blutspuren	Schwefelelementar
2	Ort der Reinkarnation	Schwefelelementar
3	Ort des jungen Helden	3 Echsenmänner



■ Was mache ich in der Eisernen Jungfrau?

Diese Gegend müsst ihr nicht unbedingt erkunden. Ihr müsst euch nur das Dracaena-Siegel aus dem zweiten Raum besorgen, um im Spiel weiterzukommen. Die Räume dahinter sind es

aber wert, untersucht zu werden, wenn ihr eure Kampfstatistik verbessern wollt.

■ Wohin muss ich mit dem Siegel?

Das ist völlig euch überlassen. Es gibt noch einige nützliche Gegenstände tie-

fer in der Eisernen Jungfrau. Wenn ihr es euch zutraut, dann solltet ihr etwas Zeit damit verbringen, euch durchzukämpfen. Wenn ihr das nicht möchtet, könnt ihr jederzeit hierher zurückkehren. Geht zum Armenviertel (O), wenn ihr diesen Bereich verlassen wollt.

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Der Kessel	1 Spukgespenst/2 Gargoyles
2	Der Hungertod	1 Spukgespenst/2 Mumien
3	Die Brustschraube	keine
4	Das Rad	1 Schatten/1 Skelett
5	Wiege Judas	1 Schatten/1 Skelett
6	Spanischer Tickler	Endgegner: Kaiser-Wyvern
7	Die Leichenbestattung	Endgegner: Eisen-Golem
8	Das Lodern	keine
9	Entenstuhl	1 Schatten/1 Skelett
10	Die Metzelsküche	keine
11	Die Birne	keine
12	Stigmata	keine
13	Das Holzpferd	keine

Spukgespenst

Um an das Dracaena-Siegel zu kommen, müsst ihr in den Kesselraum. Sobald ihr diesen Raum betretet, fällt jedoch die Tür hinter euch zu und ihr steht einem Spukgespenst und zwei Gargoyles gegenüber. Spukgespenster sind den Geistern sehr ähnlich, doch sie sind wesentlich gefährlicher, weil sie aufgrund ihrer Fähigkeiten gefährlichere Zaubersprüche anwenden können. Konzentriert euch zu Beginn des Kampfes auf das Spukgespenst und benutzt eure Chain-Attacken, um ihm Schritt für Schritt Trefferpunkte abzuziehen. Wenn ihr es schafft, jeweils 15 Schadenspunkte pro Treffer zu landen, ist das Spukgespenst schnell erledigt. Wenn ihr jetzt noch die beiden Gargoyles erledigt, werdet ihr mit dem Dracaena-Siegel und dem Grimoir der Dämonen belohnt.



Armen-viertel (0)

■ Wo ist das Siegel der Aster?

Das ist das letzte Siegel, das ihr benötigt, bevor ihr in die letzten Abschnitte vorstoßen könnt. Das Siegel findet ihr in der Truhe beim Verkaufsort für Diebesgut.

■ Was gibt es sonst noch in der Truhe?

Rüstung

Rundschild: Rüstung/Stahl

Edelsteine

Siegel der Aster: öffnet Türen im Transportschacht

Zaubersprüche

Grimoire der Taubheit: betäubt einen

Gegner kurzzeitig

■ Wie geht es jetzt weiter?

Wenn ihr versucht, diesen Bereich zu verlassen, werdet ihr von Tieger und Niech aufgehalten. Sie sind nicht gerade eure größten Fans und jagen euch deshalb zurück in den vorherigen Abschnitt. Die Beiden suchen verzweifelt nach einem Kampf, und genau das ist es, was sie bekommen. Schaut euch den Kasten an. Dort findet ihr Tipps, wie ihr das Duo erledigen könnt.

■ Ich habe Tieger und Niech besiegt!

Teleportiert euch zur Straße der Verdammnis im Armenviertel (W). Dort angekommen, benutzt ihr den Titanschlüssel an der Tür im Süden. Ihr findet euch jetzt im Transportschacht.



Tieger und Niech

Diese Beiden arbeiten im Team! Versucht euch immer den Rücken freizuhalten. Wenn ihr einen der beiden attackiert, greift der andere schnell von hinten an. Aufgepasst: Ihr könnt Niech austricksen, so dass sie Tieger Schaden zufügt. Rennt um Tieger herum, weg von der Mitte. Wenn ihr etwas Glück habt, benutzt Niech einen eurer stärksten Angriffe. Weil ihr aber im „Windschatten“ von Tieger steht, bekommt er den meisten Schaden ab. Konzentriert euch im Kampf auf Niech, denn sie ist die Schnellste. Bringt etwas Abstand zwischen euch und Tieger und greift Niechs Arme mit einer Waffe mit hoher Mensch-Affinität an. Jetzt könnt ihr euch auf Tieger konzentrieren. Sobald er paralyisiert ist, könnt ihr ihn auf dieselbe Weise ausschalten.

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Verkaufsort für Diebesgut	1 Todesengel/2 Poltergeister
2	Treppe der edlen Ernte	Endgegner: Tieger und Niech



■ Was finde ich im Zimmer der Brüderlichkeit?

Waffen

Matador
Cranequin
Rüstung

Brigandine: Eisenbrustpanzer

Rondanche: Eisenhandschuh

Gegenstände

Löwenkette
5x Insektenwein

Zauber

Grimoire der Segnung: Segnen

■ Was ist im Raum des Schotter?

Waffen

Lochaberaxt: Großaxt, aus Bronze
White Lady: Axt und Kolben
Spangengriff: Griff für
Dolch/Schwert/Langschwert

Rüstung

Drachenschild: aus Stahl

Gegenstände

Feldspat Taros'
3x Essen der Mönche

Zauber

Grimoire der Geister:
Entseelung

■ Was gibt's im aufgegrabenen Schacht?

Waffen

Engelsgesicht:

Großaxt, aus Stahl

Rüstung

Dragonerschild: aus

Stahl

Schienenpanzer: aus Eisen

Mellenkamps Fußkette

Gegenstände

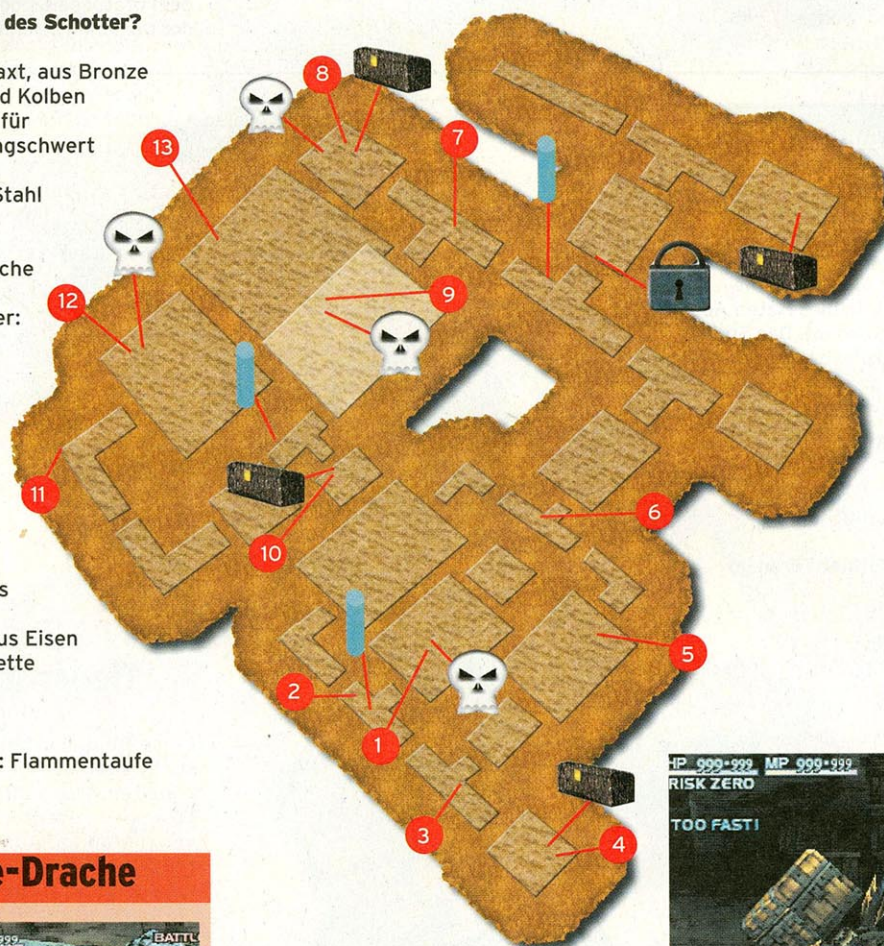
Wundermittel

Zauber

Grimoire der Taufe: Flammentaufe

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Halle des gelobten Landes	Endgegner: Wasserelementar
2	Transportschacht	keine
3	Ort des hauchenden Windes	3 Gremlins
4	Zimmer der Brüderlichkeit	Luftelementar
5	Saal der Verwundeten	2 Ritter
6	Ort der träumenden Arbeiter	keine
7	Gang des Flammenzyklus	keine
8	Raum des Schotter	Endgegner: Erdelementar
9	Folterraum der Kameraden	Endgegner: König-Oger
10	Aufgegrabener Schacht	Wasserelementar
11	Stollen des Staubes	keine
12	Saal der Entlohnung	Endgegner: Schnee-Drache
13	Stollen der Seelenlosen	keine



Schnee-Drache



Am gefährlichsten ist der Frostatem des Drachen. Verwendet euren Aquaschutz, um einige Schadenspunkte zu reflektieren. Postiert euch unter den Hals des Drachen und greift mit Flammentaufe an. Auch Break-Fähigkeiten, wie der Feuerchlund des Mixerspießes, wirken hier sehr gut. Die empfindlichsten Körperteile sind der Kopf und der Schwanz des riesigen Monsters.



Wasserelementar (Phantom)

Wie man die Elementare besiegt, solltet ihr bereits wissen. Feuer-Fusion ist ein guter Spruch, wenn ihr weiter weg steht. Benutzt danach Entkräften und Degeneration und gebt ihm dann mit der Flammentaufe oder Explosion den Rest. Vergesst nicht, Aquaschutz zu verwenden, um seine Attacken abzu-blocken.

König-Oger (Bestie)

Zaubert mit Entkräften, um euch vor den Sprüchen des König-Ogers zu schützen. Benutzt Degeneration, damit ihr nicht so viele Lebenspunkte verliert. Bleibt in Bewegung und versucht viele Chain-Attacken zu landen. Seine Rüstung hält enorm viel aus. Ihr müsst euch also auf einen längeren Kampf einstellen.



Temple D. Kilthia

■ Was muss ich hier tun?

Eure Aufgabe ist es, den Titanschlüssel zu holen. Mit ihm könnt ihr nicht nur die Tür zum letzten Abschnitt öffnen, sondern auch viele andere Türen. Wenn ihr nicht mehr wisst, welche das sind, dann blättert ihr einfach eine Seite weiter. Es lohnt sich, im Spiel zurückzugehen, denn es gibt einige recht nützliche Gegenstände, die ihr im letzten Abschnitt sehr gut gebrauchen könnt.

■ Wo finde ich den Silberschlüssel?

Besiegt den König-Minotaur, um an den Schlüssel zu kommen. Ihr findet ihn in der Kapelle der Verzweiflung. Wir haben einige Kampftipps im Kasten auf der nächsten Seite zusammengestellt.

■ Was finde ich in der Kapelle?

Waffen

Eiserner Zwinger:
Stahl, Großkolben

Gegenstände

2x Heilelixier
2x Manaelixier

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Wiege des Dunklen	keine
2	Gebetssaal der Völker	Endgegner: Astaroth
3	Ort der dunklen Gestalten	keine
4	Kapelle der Verzweiflung	Endgegner: König-Minotaur



Astaroth (Böse)



Wählt eine Waffe mit möglichst hoher Affinität in der Klasse Böse aus. Schützt euch vor den magischen Attacken mit Sprüchen wie Unge-schützt, Gegenspruch oder auch Herakles. Konzentriert eure Chain-Attacken auf den Bauch (Abdomen) des Gegners. Astaroth besitzt ca. 400 HP. Wenn ihr eine lange Serie von Chain-Attacken landen könnt, ist er aber schnell besiegt.

Boss: König-Minotaur (Bestie)



Zaubert Ungeschützt und schützt euch dann selbst mit Stärken und Herakles. Wenn ihr diesen Endgegner besiegen wollt, müsst ihr mit einer Reihe von Chain-Attacken den Kopf des König-Minotaur angreifen. Versucht mindestens 20 Chain-Attacken in Folge zu erreichen. Dann habt ihr leichtes Spiel. Achtet auf eure Lebenspunkte und setzt zur Verteidigung die Fähigkeit Deflektor ein, um erhaltenen Schaden zu mindern.



■ Wo kann ich den Silberschlüssel noch benutzen?

Mit dem Silberschlüssel könnt ihr eine Reihe von Türen öffnen. Zwei führen zu nützlichen Gegenständen, die anderen Türen erhöhen lediglich euren Prozentwert.

■ Wo kann ich den Silberschlüssel in der Mine benutzen?

Mine UG 1

Teleportiert euch (siehe Karte rechts) in den Schacht in der Mine UG 1 und geht nach Norden zum Gang der kreisenden Wünsche. Wenn ihr dort angekommen seid, könnt ihr die Tür zum Stollen der Reue öffnen.

Waffen

Weißer Waffe

Edelsteine

Polarstein

Gegenstände

3 Manaknollen



■ Wie bekomme ich im Transportschacht den Silberschlüssel?

Transportschacht

Teleportiert euch (siehe Karte) in die Seelengasse des Transportschachtes und benutzt dort den Schlüssel, um die Tür zur Treppe des Aufstiegs zu öffnen. Kämpft euch durch bis zum Zimmer der kurzen Lust.

■ Was finde ich im Zimmer der kurzen Lust?

Griff

Falchion-Griff

Rüstung

Metallhandschuh: aus Eisen

Gegenstände

1 Elixir of Mages

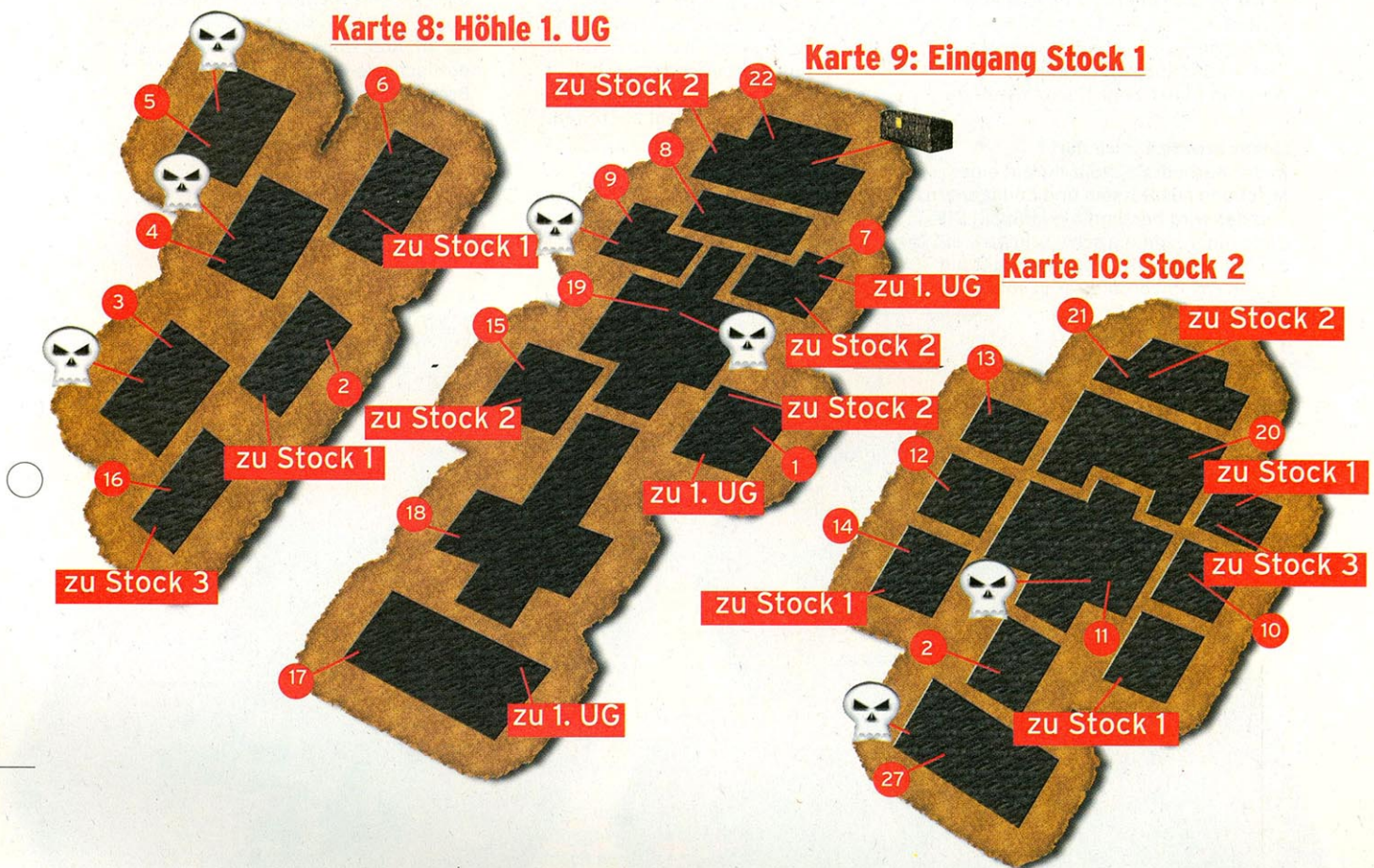
5 Manaknollen

■ Welche Türen kann ich im Armenviertel finden?

Armenviertel (W)

Die Tür zwischen dem Weg der Schwärze und dem Weg der trockenen Wäsche, im Kanal der Aasfresser, zwischen dem Weg der Elternliebe und der Straßenecke der Alltäglichkeiten.



**Karte 8: Höhle 1. UG****Karte 9: Eingang Stock 1****Karte 10: Stock 2**

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Eingang zum heiligen Krieg (Stockwerk 1)	keine
2	Ort der irrenden Seelen (1. Untergeschoss)	keine
3	Ordnung und Chaos (1. Untergeschoss)	Endgegner: Undine
4	Wahrheiten und Lügen (1. Untergeschoss)	Endgegner: Ifrit
5	Vernunft und Irrsinn (1. Untergeschoss)	Endgegner: Titankrabbe
6	Ort des glorreichen Sieges (1. Untergeschoss)	keine
7	Raum der versagten Willen (Stockwerk 1)	keine
8	Ort der Erinnerungen (Stockwerk 1)	keine
9	Ort der gehäuteten Ketzer (Stockwerk 1)	Endgegner: Jinn
10	Flur demütiger Apostel (Stockwerk 2)	keine
11	Saal des falschen Paktes (Stockwerk 2)	Endgegner: Feuer-Drache
12	Flur gefolterter Ketzer (Stockwerk 2)	keine
13	Zimmer der bösen Geister (Stockwerk 2)	keine
14	Raum der heidnischen Pilgerer (Stockwerk 2)	keine
15	Raum der argen Mönche (Stockwerk 1)	keine
16	Stufe der verkauften Seele (1. Untergeschoss)	keine
17	Ort der Sünde und Strafe (Stockwerk 1)	keine
18	Ort der Vergiftung (Stockwerk 1)	keine
19	Raum des Heiligenlichtes (Stockwerk 1)	Endgegner: Erz-Drache
20	Kampfplatz des Zwiespalts (Stockwerk 2)	keine
21	Ort der hysterischen Schützen (Stockwerk 2)	keine
22	Ort der ewigen Finsternis (Stockwerk 1)	keine
23	Raum der Fleischlustigen (Stockwerk 3)	keine
24	Archiv der Ketzer (Stockwerk 3)	keine
25	Raum der wahren Hoffnung (Stockwerk 3)	Endgegner: Kanayamahiko
26	Musikraum des Irrsinns (Stockwerk 2)	keine
27	Raum des schwarzen Todes (Stockwerk 2)	Endgegner: Cambion
28	Raum der Verwegenen (Stockwerk 3)	keine
29	Atrium	letzter Endgegner



Kathedrale Fortsetzung

■ Wie soll ich in der Kathedrale vorgehen?

Die Kathedrale besteht aus sechs Levels. Haltet euch an die Karten, um den Weg von Punkt 1 bis 29 zu finden.

■ Was erwartet mich dort?

In der Kathedrale stoßt ihr auf eine Mischung aus Rätseln und Endgegnern, und das wird bestimmt kein Spaß! Die Endgegner sind die schwierigsten, auf die ihr bisher getroffen seid. Geht auf keinen Fall unvorbereitet in einen

Eisenkrabbe (Bestie)

Dieser Endgegner ist empfindlich gegen Feuer. Rüstet euch daher mit allem aus, was eine hohe Wasser-Affinität hat. Zaubert Degeneration, um die Eisenkrabbe zu schwächen. Wenn ihr Feuerball habt, unbedingt einsetzen! Heilt euch nach jeder Attacke und versucht eine oder zwei Break-Arts auf das Maul zu treffen.

Raum hinein. Die Rätsel hingegen bestehen, wieder einmal wenig herausfordernd, aus dem üblichen Kistenrücken.

Feuer-Drache (Drache)

Bei diesem Gegner müsst ihr wieder auf Ausrüstung mit hoher Wasser-Affinität setzen. Benutzt einen Schild mit Echsen serpentin. Die wunden Punkte befinden sich bei dieser Kreatur am Kopf und am Nacken. Benutzt dort so viele Chain-Attacken und Break-Fähigkeiten, wie ihr nur könnt. Die mächtigen Schwanzschläge könnt ihr mit der Fähigkeit Deflektor mildern.

Karte 11: Stock 3



Karte 12: Stock 4



Ifrit (Phantom)

Dieser Endgegner ist gegen Wasser anfällig. Daher ist Feuerschutz ein Muss, wenn ihr gegen Ifrit bestehen wollt. Sprecht diesen Spruch am besten, bevor ihr in seine Reichweite kommt! Nehmt Feuerschutz als Verteidigungs-Ability, um euch vor den Flammentaufen zu schützen. Mit Hilfe der Aquakaskade lässt sich dieser Kampf schnell beenden. Heilt euch immer rechtzeitig.

Jinn (Phantom)

Jinn ist gegen Erde anfällig. Stellt euch darauf ein und zaubert Degeneration, um Jinns Angriffe abzuschwächen. Benutzt Gaia-Fusion. Mit euren Break-Arts und vielen Chain-Angriffen habt ihr Jinn im Handumdrehen besiegt.

Undine (Phantom)

Undine ist besonders für Feuer anfällig. Benutzt daher Waffen und Rüstung mit hoher Feuer-Affinität. Regenschirm ist eine wichtige Verteidigungs-Ability! Undine versucht im Kampf, Aquakaskade zu zaubern. Haltet Risk niedrig und zaubert Feuer-attacken.

Kanayamahiko (Phantom)

Kanayamahiko reagiert stark auf Luft-Attacken. Wenn ihr einen Jinn-Gegenstand habt, dann benutzt ihn, er ist im Kampf gegen Kanayamahiko recht effektiv! Auf eines müsst ihr ganz besonders achten: Dao erhebt sich ab und zu in die Luft. Fallt nicht darauf rein. Sobald ihr ihm dabei zu nahe kommt, spricht er einen mächtigen Vulkanauber, der euch von den Füßen fegt. Anschließend benutzt ihr Aero-Fusion!

Cambion (Phantom)

Benutzt am besten eine Waffe mit hoher Licht-Affinität. Achtet darauf, ständig Entkräften zu zaubern, denn sonst verliert ihr diesen Kampf in kürzester Zeit. Benutzt Degeneration, um Cambion zu schwächen, und macht ihn dann mit Lichtzauber fertig.

Erz-Drache (Drache)

Rüstet euch mit dem Shadow-Guard aus, denn der Atemangriff des Drachen zieht euch eine Menge Trefferpunkte ab. An dieser Stelle würdet ihr euch eine Waffe mit hoher Licht-Affinität wünschen, doch ihr habt wahrscheinlich keine, weil es im ganzen Spiel kaum Licht-Gegner gibt. Daher wird dieser Kampf zu einer reinen Glückssache. Wenn ihr jedoch eine günstige Position einnehmen könnt, habt ihr gewonnen.



Die letzten Kämpfe

Wie bereite ich mich vor?

Der Kampf gegen die letzten Endgegner wird mit Sicherheit nicht einfach. Unten seht ihr eine Checkliste mit allem, was ihr benötigt, bevor ihr den Endgegnern gegenüberzutreten solltet.

Letzte Vorbereitung

1. Ihr braucht eine Stahl-Waffe mit drei oder vier Slots für Edelsteine. Dort steckt ihr dann Demoinia, die Engelsperle und den Titanmalachit hinein.
2. Ihr braucht eine Waffen-Affinität zu Böse von 45 oder mehr.
3. Ihr solltet einen Damaskus-Schild besitzen.
4. Starke Rüstung ist eine Voraussetzung.
5. Ihr müsst ausreichend Knollen und Elixiere bei euch haben, um Mana und HP aufzufrischen.
6. Schließlich braucht ihr noch die Defensiv-Ability, um Magieangriffe zu reflektieren.

Endgegner 1 : (Gildenstern)

Typ: Böse
HP: 500
MP: 200

Spezial-Attacken: Betäubungsgas, Degeneration, Ungeschützt, Höllenfahrt

Edged-Weapons-Zaubersprüche führen euch bei diesem Endgegner zum Sieg. Passt jedoch auf, wenn Gildenstern keine Magie mehr hat. Dann greift er mit seinem verwüstenden Höllenfahrt-Zauber an. Diesen zu überleben, ist kein Zuckerschlecken. Zaubert Entkräften und bleib so nahe wie möglich bei ihm, denn dadurch kann er Höllenfahrt-Zauber nicht einsetzen. Wenn ihr seinen Arm mit dem Kamikaze-Chain und dem Volltreffer-Chain angreift, habt ihr gute Chancen, den Boss nach ein paar Attacken umzunieten.



Karte 13: Das Dach



Endgegner 2 : Gildenstern (Dunkelengel)

Typ: Böse
HP: 750
MP: 50

Spezial-Attacken: Degeneration, Psychotrauma, Jüngstes Gericht, Apokalypse, Säureregen

Das ist es. Ihr steht vor dem letzten Endgegner. Dass dieser Kampf nicht einfach wird, könnt ihr euch denken. Ihr müsst euch so schnell wie möglich vollständig heilen, denn nach dem vorherigen Kampf wird euch keine Ruhepause gegönnt. Heilt euch mit euren Tränken und füllt euer Mana wieder auf. Achtet darauf, dass Entkräften immer noch aktiv ist, und wartet darauf, dass der Endgegner näher kommt. Rennt dann auf ihn zu und greift ihn schnell an. Der Schlüssel zum Sieg ist es, sehr viele Chain-Attacken zu erhalten. Um Gildenstern möglichst viel HPs abziehen, benutzt ihr Kamikaze, Volltreffer und Phantomlage. Der Kopf ist Gildensterns wunder Punkt. Wenn ihr den Kampf eröffnet, stellt ihr fest, dass die Chance, dort einen Treffer zu landen, nahezu bei Null liegt. Ignoriert das einfach und schlägt drauf. Ihr müsst schon um die 20 Schadenspunkte machen, um nicht irgendwann von seinen fatalen Zaubersprüchen niedergemäht zu werden. Der Kreis in der Mitte ist ein sicherer Ort außerhalb seiner Zaubereichweite. Ladet dort eure MP auf und senkt euren Risk-Wert. Wenn ihr Gildenstern viele Trefferpunkte abgezogen habt, greift er mit seinem Jüngsten Gericht an. Dieser Angriff kann euch töten. Deshalb müsst ihr ihn unbedingt reflektieren. Wartet, bis die Kamera zu eurem Gesicht zoomt. Sobald der Spruch wirkt, reflektiert ihr ihn mit eurer Defensiv-Ability und macht euren Gegner damit fertig.

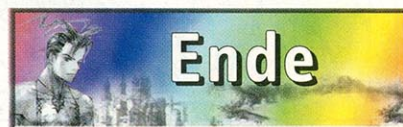
Das war's schon?

Wenn ihr den letzten Gegner besiegt habt, folgt der Abspann. Danach dürft ihr speichern. Wenn ihr diesen Spielstand ladet, könnt ihr Vagrant Story neu starten, jedoch mit euren verbesserten Rüstungen und einem besonderen Siegel: Es öffnet alle Türen, die ihr bisher nicht öffnen konntet. Das Spiel ist noch nicht vorbei, aber wenigstens habt ihr es bereits einmal geschafft. Eine 100%-Wertung verlangt euch aber mehr ab.

Hinweis



Ihr habt Vagrant Story durchgespielt und wollt unbedingt die 100 % erreichen? Ihr wollt noch ausführlichere Informationen zu allen Waffen und Zaubersprüchen? Wenn ihr wirklich alle Fassetten des herausragenden Vagrant Story ergründen wollt, empfehlen wir euch die Lektüre des sehr gelungenen offiziellen Lösungsbuches zum Spiel, das ihr für DM 24,95 im Fachhandel und in gut sortierten Kauf- und Warenhäusern erwerben könnt.



Ende

PS-One sorgt für Gesprächsstoff



■ PS-One auch für Deutschland?

Ich habe ein paar Fragen zur PS-One, über die ihr in der letzten Ausgabe berichtet habt. Wann wird die tragbare Mini-PlayStation bei uns in Deutschland erscheinen? Außerdem würde mich noch interessieren, ob der kleine

LCD-Monitor im Preis von ca. 220 DM schon enthalten ist. Ebenso wichtig wäre natürlich die Frage nach den notwendigen Batterien und der Leistungsaufnahme des Gerätes.

Robert Weinrich aus Bockau

Mit Aufmerksamkeit habe ich den Artikel über die PS-One in eurer letzten Ausgabe verfolgt. Dass Sony diese verbesserte Konsole auf den Markt bringt, rechne ich dem Medien-Giganten hoch an. Allerdings frage ich mich, ob dieses Gerät den erforderlichen Anklang finden wird. Jetzt, da eine abwärtskompatible PlayStation 2 schon fast zum Greifen nahe ist, sollte man doch versuchen, diese so günstig wie möglich an den Kunden weiterzugeben, anstatt erneut Entwicklungskosten in eine eigentliche Totgeburt zu investieren.

Stefan Sommer aus Berlin

Endlich! Es wurde ja auch langsam Zeit, dass Sony etwas in Sachen online unternimmt.

“Mit Aufmerksamkeit habe ich den Artikel über die PS-One in eurer letzten Ausgabe verfolgt. Dass Sony diese verbesserte Konsole auf den Markt bringt, rechne ich dem Medien-Giganten hoch an. Allerdings frage ich mich, ob dieses Gerät den erforderlichen Anklang finden wird.”

Stefan Sommer aus Berlin

Mit dem bei der PS-One veröffentlichten Mobiltelefon-Modem dürfte es ja eigentlich ohne weiteres möglich sein, auch mit einer normalen PlayStation im Internet zu surfen. Hoffentlich erscheinen dann noch online-fähige Spiele, die man gegeneinander spielen kann.

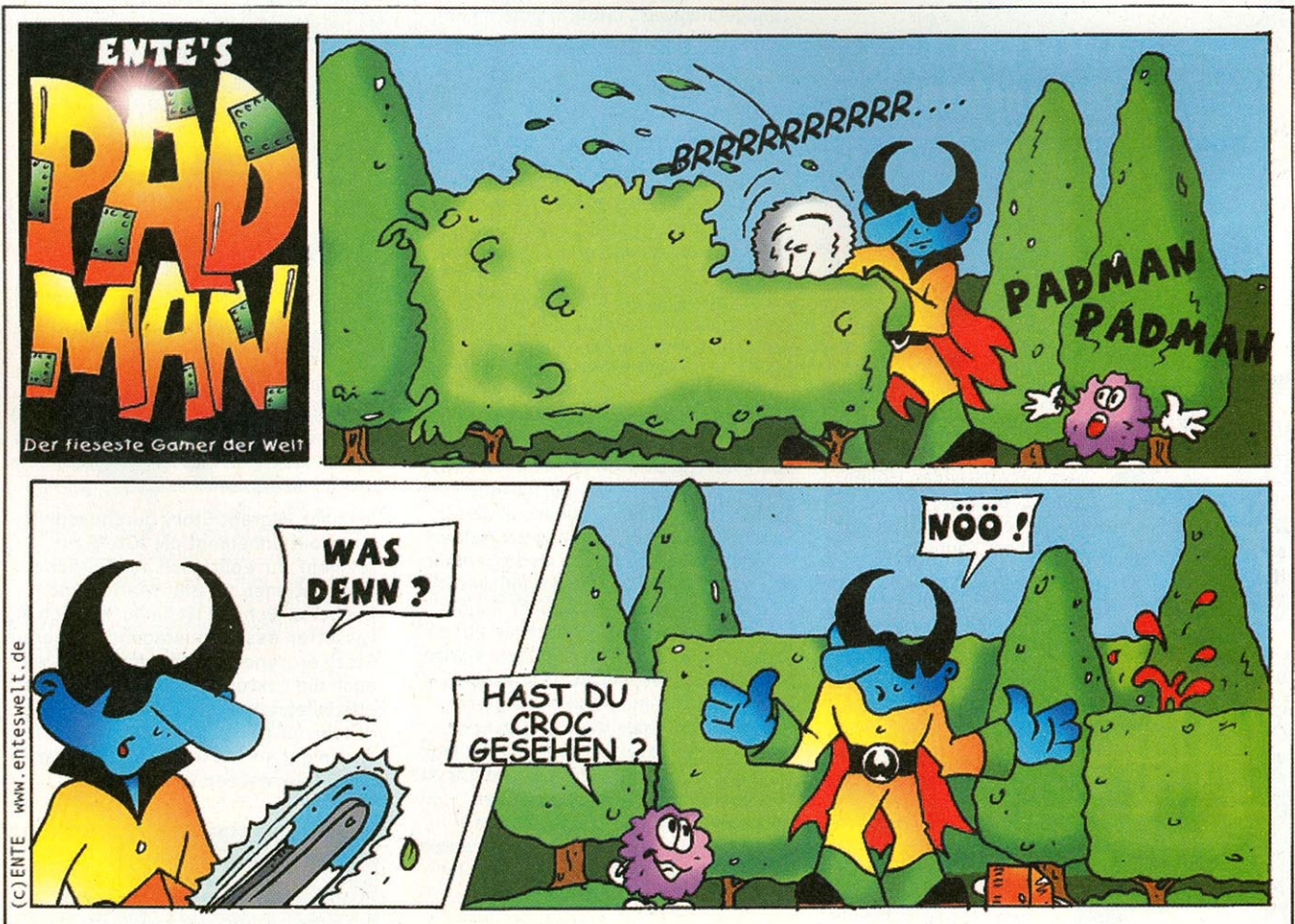
Andreas Bischoff aus Dortmund

Wir haben uns genauso über die Nachricht gefreut, dass es eine Pocket-Version der PlayStation geben wird, wie ihr. Allerdings ist weder entschieden, ob das Teil bei uns erscheint, noch steht ein genauer Termin für den USA-Release fest. Dass sich der LCD-Monitor mit im Lieferumfang befindet, ist sehr unwahrscheinlich, da hierfür der Preis des Gerätes einfach zu günstig wäre. Schätzungsweise dürft ihr für dieses Display mindestens noch einmal um die 300 DM hinblättern.

Leider haben wir noch keine genauen Spezifikationen über die Batterien und einen eventuellen Akku, aber sobald wir neue Informationen haben, teilen wir euch diese umgehend mit. Über Sinn und Nutzen dieser neuen Baureihe kann man bestimmt streiten, aber im Gegensatz zu anderen Firmen zeigt Sony wenigstens noch Interesse an seinen Geräten, obwohl schon ein neueres Modell im Anmarsch ist. Wie umfangreich die Möglichkeiten des Mobiltelefon-Adapters ausfallen werden, darüber kann man zur jetzigen Stunde nur spekulieren. Allerdings dürfte dieses Bauteil auch für PlayStation-1-Spieler in Zukunft sehr nützlich werden.

■ Allerlei

Euer Heft hat mich dazu bewogen, das erste Mal einen Brief an ein Magazin zu schreiben. Außerdem finde ich, dass euch auch einmal ein



Schreiben aus der Schweiz erreichen sollte. Ich fände es sehr gut, wenn ihr einige Seiten mehr für die Leserpost und für PS2-Artikel einplanen würdet. Da ihr in nächster Zeit besonders über PlayStation-2-Spiele berichten werdet, drängt sich mir die Frage auf, wie ihr euch in Zukunft nennt. Um mal auf die Mail von Tobin in Ausgabe 6/00 zurückzukommen: Ich kann euch nur zustimmen. Es ist auch meine Meinung, dass der Dreamcast keine Konkurrenz für die PlayStation 2 darstellt. Allerdings würde es mich brennend interessieren, wie ihr über die X-Box von Microsoft denkt. Da diese PC-Konsole über modernste Computertechnik verfügt, wird sie bestimmt ein Oberhammer. Aber soviel ich weiß, hat Bill Gates Firma nur sehr wenig Erfahrung mit Computergames.

Michael Stalder aus Gersau

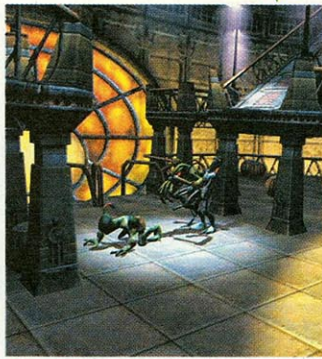
Danke für deine Anregungen, Michael. Aber es wäre sehr nachteilig für unsere Leser, wenn wir unsere Game Mail ausbauen würden. Da gerade momentan sehr viele neue Spielerscheine auf uns zukommen, würde uns der Platz einfach fehlen. Das Ergebnis wäre, dass wir nicht über bestimmte Titel berichten könnten, die vielleicht doch ganz interessant wären. Selbstverständlich werden wir euch in Zukunft sehr viel mehr über die PlayStation-2-Spiele informieren. Wenn das Gerät in Deutschland erst einmal erhältlich ist, kommt eine wahre Flut von Spiele-Tests auf die Leser zu. Unser Name bleibt dabei allerdings der gleiche, da wir nach wie vor auch PlayStation-1-Spiele testen, vorstellen und kritisieren werden. Das Thema X-Box ist sehr aktuell. Wir sehen die Konsole von Microsoft aber nicht als direkte Gefahr für Sonys neue Hardware, da diese erst Ende 2001 erscheinen wird. Bis dahin sollte sich die PlayStation 2 mit etlichen Spielen auf dem Markt etabliert haben.

■ Kontakt-Anzeige

Ich bin großer PlayStation-



■ Mit dieser neuen PlayStation 1 versucht Sony frischen Wind in den Konsolenmarkt zu bringen.



■ Für Oddworld: Munch's Oddysee ist es noch nicht beschlossene Sache, dass es auf der PlayStation 2 erscheinen wird.

(Games)-Fan und suche Gleichgesinnte. Leider kenne ich in meinem Bekanntenkreis niemanden, der dieses Hobby mit mir teilt. Also hoffe ich, dass ihr mir da weiterhelfen könnt. Ich würde mich freuen, jemanden zu haben, mit dem ich meine virtuellen Erlebnisse und Kenntnisse austauschen könnte, ohne ihm dabei mit irgendwelchen nervigen Fragen zu PSX-Games auf den Geist zu gehen. Ich hoffe, es gibt andere PSG-Leser, die ebenso denken und Lust hätten, mir zu schreiben. In diesem Fall meine Bitte an euch: Könnt ihr meine Adresse in eurem Magazin abdrucken? Ihr würdet ein einsames PlayStation-Herz glücklich machen.

Stefanie Brunn aus Berlin

Wer sich mit Stefanie in Verbindung setzen möchte, schreibt bitte an: Stefanie Brunn, Thomasiusstr. 11, 10557 Berlin

■ PS2-Preissturz in Sicht?

Ich wollte euch etwas zur PS2 fragen. Was denkt ihr, wann der erste Preissturz kommt? Meine PS-Händler meinen alle, dass es mindestens 1 - 2 Jahre dauern würde. Die Nachfrage sei

zwar hoch, aber da die PS2 abwärtskompatibel sei, würde sich Sony wohl tief ins eigene

Heft verpasst?



05/00



07/00



06/00

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 05/00 | zu DM 5,99 |
| ☐ PSG 06/00 | zu DM 5,99 |
| ☐ PSG 07/00 | zu DM 5,99 |

zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale

GESAMTBETRAG

DM 3,-

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
- ☐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift



■ Mit der X-Box dürfte Microsoft einen starken Konkurrenten zur PS 2 in petto haben.

Fleisch schneiden, wenn man sie schnell günstiger anbieten würde. Was meint ihr, wird es wirklich so lange dauern, bis ein Preissturz kommt?

Michael Rapp

Wie lange der Preis der PlayStation 2 stabil bleiben wird, ist momentan sehr schwer abzuschätzen. Jedoch hat Sony gegen einen schnellen Preisverfall etwas vorgesorgt. Damit es der PlayStation 2 nicht geht wie dem Sega Dreamcast, liefert Sony seine Hardware zuerst nur an spezielle Computerspiel-Händler aus. Dadurch soll vermieden werden, dass die PS 2 schon zu Anfang von den umsatzhungrigen Großmärkten "verramscht" wird. Sicherlich wird die PlayStation irgendwann einmal billiger zu haben sein, aber das hängt vor allem von den Verkaufszahlen und der Politik, die Sony betreiben wird, ab.

■ PlayStation 2 nicht allmächtig?

Euer E3-Bericht in der letzten Ausgabe hat mich richtig geschockt. Square, Namco und Capcom wollen vielleicht nur noch für die X-Box entwickeln, da die PS 2 zu schwer zu handhaben ist und nur 4MB-V-RAM zur Verfügung stehen? Langsam fange ich an, an der PS 2 zu zweifeln! Kann Sony nicht, ähnlich wie bei Nintendos Expansion-Pak, der Konsole eine 4MB-Speichererweiterung beilegen? Zwar müssten viele japanische PS2-User die Erweiterung nachkaufen, aber besser Sony reagiert jetzt, als dass sie noch ein Jahr oder länger warten. Dann sind schon Millionen Geräte verkauft und die Entwickler müssen ihre Spiele für die 4MB-V-RAM bzw. für die aufgerüstete Variante erst umständlich anpassen.

Roland Jacoby

Es ist in letzter Zeit wirklich so, dass immer mehr Software-Firmen Probleme mit den technischen Spezifikationen der PlayStation 2 haben. Größter Knackpunkt scheint der ge-

LESERCHARTS TOP 10

- (2) 1. Gran Turismo 2
- (4) 2. Fear Effect
- (8) 3. Final Fantasy VIII
- (1) 4. Resident Evil 3 dt. Version
- (neu) 5. Euro 2000
- (-) 6. Grandia
- (neu) 7. F1 2000
- (neu) 8. MediEvil 2
- (neu) 9. Alundra 2
- (neu) 10. Saga Frontier 2

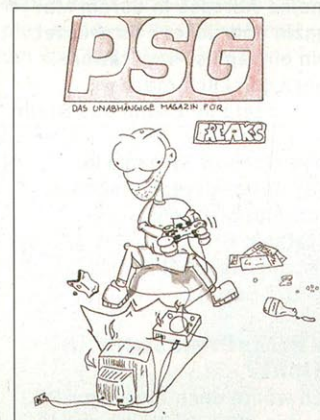
ringe Videospeicher von nur 4 MB zu sein. Allerdings dürfte diese Schwierigkeit nur kurz durch die Medien geistern, da Sony momentan mit großer Man-Power an den Software-Tools arbeitet, die dieses Problem eliminieren sollen. Sobald diese Library dann an die Coder ausgeliefert ist, dürften sich erste Ergebnisse bewundern lassen, wie es auch mit 4MB-Videospeicher möglich ist, hervorragende Spiele zu programmieren. Mach dir also keine weiteren Gedanken über

diesen kleinen Stolperstein. Zu Beginn hat immer jemand Schwierigkeiten mit einer neuen Hardware.

■ Keine Link-Option bei PlayStation 2?

Leider liest man über die neue PS 2 nichts davon, ob es linkfähige Spiele geben wird. Ebenfalls geht aus euren Texten nicht hervor, ob die Hardware dieses Feature überhaupt unterstützt. Wollen die Hersteller so etwas vielleicht nicht mehr programmieren?

Udo Kaiser



■ Unser Dank für diese schöne Zeichnung geht an Martin Funk aus Villach.

Da die PS 2 über zahlreiche Schnittstellen und Anschlüsse verfügt, ist wohl anzunehmen, dass es einmal ein Link-Kabel oder Ähnliches geben wird. Wir dürfen wohl annehmen, dass sämtliche Multiplayer-Matches zukünftig über das Internet laufen werden.

Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritiken:

Redaktion PSG
Kennwort: Game Mail
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg
game@mail@playstationgames.de

KURZ & BÜNDIG

Wer zeichnet eigentlich euren Padman-Comic?

Unser fleißiger Zeichner heißt Ente (alias Andreas Endres) und hat sogar eine eigene Homepage. Unter www.enteswelt.de findet ihr alles, was ihr über ihn wissen müsst.

Wird es bei PS2-Spielen Ländercodes geben?

Genau wie bisher bei der PlayStation 1, werden auch die PS2-Spiele nach Ländercodes unterteilt. Dieser verhindert, dass amerikanische oder japanische Games auf der deutschen Konsole laufen. Jedoch werden einige Technik-Freaks diese Sperre zu umgehen wissen, damit man auch die ausländischen Spiele zocken kann.

Wird man mit der PlayStation 2 irgendwann im ganzen Internet herumsurfen können?

Sony hat schon vor längerer Zeit angekündigt, dass man mit der PlayStation 2 irgendwann im Internet surfen kann. Ob der Zocker dabei das ganze Netz nutzen kann, ist noch unklar. Es wäre möglich, dass Sony einen Filter einbaut, der den Zugang zu XXX-Pages und anderen Jugend gefährdenden Schriften verwehrt.

Kann man PSX-Peripherie, zum Beispiel RGB-Kabel und Controller, bei der PS 2 weiterhin verwenden?

In diesem Punkt gibt sich Sony sehr großzügig und gestaltet sein neues Gerät vollkommen abwärtskompatibel zur Peripherie der PlayStation 1.

Weshalb haben die Programmierer bei der PlayStation 2 Probleme mit dem Anti-Aliasing?

Genau wie bei jeder neuen Hardware-Generation dauert es eine Weile, bis die Coder es richtig verstehen, die Hardware gebührend auszureizen. Da die PlayStation-2-Hardware kein Anti-Aliasing beherrscht, muss dieses seitens der Software emuliert werden. Diese Emulation verschlingt im momentanen Stadium der Programmier-Tools eine Menge an Prozessor-Power. Deshalb verzichten die meisten Firmen bei ihren ersten Spielen für die PlayStation 2 noch auf dieses Feature, um wenigstens eine konstante Framerate zu gewährleisten. Sobald Sony aber die passenden Tools nachreicht, löst sich auch dieses Problem.

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 **4. August 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. 01:32:857
M. Schmidt-Burgh, Ganting
2. 01:34:242
R. Michel, Kirchheim
3. 01:36:358
N. Röhrig, Kaufungen

Wer erzielt die schnellste Zeit beim **Pike's-Peak-Rennen** auf der unbefestigten Straße. Einzige Vorgabe: **Fahrt bergab!**

F-1 2000



Wir suchen den **schnellsten Piloten** auf der neuen Strecke in **Indianapolis**. Wählt schlicht den **Time-Trial-Mode** und gebt Gas!

1. 00:57:207 min,
Pascal Lupp, Moers
2. 00:57:644 min,
Alexander Schäfer, Georgsmarienhütte
3. 00:58:724 min,
T. Gößwald, Lambrecht

Rollcage Stage 2



Der **schnellste Fahrer** beim Zeitrennen wird gesucht. Wählt **Out-world, Full Force** und legt los!

1. 11:33
T. George, Frauenhain
2. 12:06
A. Nicolai, M'Gladbach
3. 12:36
Christian Körner, Wien

***** 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.

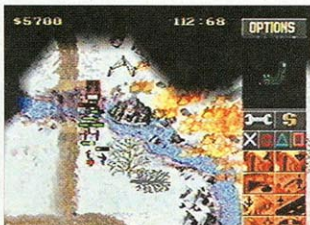
**COMPUTEC MEDIA
HERRN UWE KRAFT
FRANZ-LUDWIG-STR. 9
97072 WÜRZBURG**

Juli

5. Juli	5th Element - Value Series	SCED
5. Juli	Speed Freaks - Value Series	SCED
5. Juli	Porsche Challenge - Value Series	SCED
5. Juli	Anna Kournikova SC Tennis - Value Series	SCED
6. Juli	Jurassic Park - Classic	Electronic Arts
6. Juli	Sled Storm - Classic	Electronic Arts
6. Juli	Sports Car GT - Classic	Electronic Arts
6. Juli	C&C 2: Alarmstufe Rot - Classic	Electronic Arts
6. Juli	Populous: The Beginning - Classic	Electronic Arts
12. Juli	Cold Blood	SCED
12. Juli	WipEout 3 Special Edition	SCED
13. Juli	Bundesliga Stars 2000 - Classic	Electronic Arts
14. Juli	Tony Hawk's Pro Skater - Platinum	Codemasters
15. Juli	Front Mission 3	Crave
25. Juli	Suikoden II	Konami
28. Juli	RC Revenge	Acclaim
30. Juli	Martian Gothic: Unification	Take 2
Juli	Infestation	Ubi Soft
Juli	Pool Academy	Ubi Soft
Juli	DSF All Star Tennis 2000	Ubi Soft
Juli	Army Men: Operation Meltdown	Infogrames
Juli	Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim
Juli	Bishi Bashi Special	Konami

C&C 2: Alarmstufe Rot

Mit Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot legt Sony einen weiteren Meilenstein der Strategie-Spiele neu auf. Speziell für Neueinsteiger sind die Sonderangebote für die PlayStation ein Thema, gerade bei solchen Spielen. Immerhin gehört der zweite Teil der C&C-Serie mit 89 % noch immer zur Crème de la crème des Strategie-Genres. Da freut sich das gebeutelte Spar-schwein!



Suikoden II

Konamis klassisches Japano-RPG geht in die zweite Runde. Suikoden II setzt dabei ebenso wie der Vorgänger auf rundenbasierte Kämpfe, effektvolle Grafik, eine ausgeklügelte Story und schöne Musik.



Anna Kournikova SC Tennis



Passend zur All-England-Championship in Wimbledon bringt Sony eine Neuauflage zu Anna Kournikova Smash Court Tennis. Erwartet jedoch keine sexy Polygon-Figuren. Die Spielfiguren sind allesamt in einem lustigen Comic-Stil gehalten.

August

2. August	Vib-Ribbon	SCED
10. August	Planet of the Apes	Electronic Arts
10. August	Bundesliga Stars 2001	Electronic Arts
11. August	ECW Anarchy Rules	Acclaim
15. August	Harvest Moon	Crave
15. August	Parasite Eve 2	Crave
17. August	Bundesliga 2001 - Manager	Electronic Arts
18. August	Sydney 2000	Eidos
23. August	Terracon	SCED
23. August	Grind Session	SCED
25. August	Vanishing Point	Acclaim
28. August	Moto ATV	Acclaim
30. August	Die Schlümpfe - Comic Star Collection	Infogrames
30. August	Asterix: Streift um Gallien - Comic Star Collect.	Infogrames
August	Messiah	Virgin
August	Nightmare Creatures 2	Konami
August	Sno-Cross	Crave
August	The Flintstones: Bedrock Bowling	Ubi Soft
August	Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim
August	DSF Surf Riders	Ubi Soft

Sno-Cross

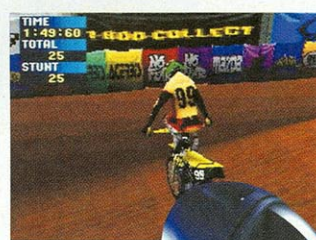


Warum gibt es zwar so viele Autorennspiele, aber keine abgefahrenen Racer, die andere, wirklich coole Vehikel als Untersatz nutzen? Das dachten sich wahrscheinlich auch die Jungs von UDS, die im Auftrag von Crave Sno-Cross entwickeln, ein Racer, bei dem rasante Schneemobile zum Einsatz kommen. Bald nachzulesen in eurer PSG.

dem rasante Schneemobile zum Einsatz kommen. Bald nachzulesen in eurer PSG.

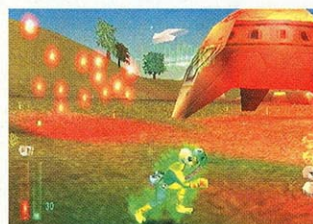
Jeremy McGrath Supercross 2000

Der Altmeister des Moto-Cross-Sports ist zurück und zeigt mit seiner 2000-Version der Konkurrenz den nackten Hintern. Mit einer neuen Grafik-Engine und überarbeiteter Fahrphysik dürfte dieser Titel auf alle Fälle für Fans eine Empfehlung wert sein.



Terracon

Sonys Grafik-Spektakel wird uns voraussichtlich im heißen August beglücken. Daher dürfen wir bereits zur nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test erwarten. Hoffentlich wird neben den



beeindruckenden Effekten noch ein wenig mehr Augenmerk auf die Spiel-tiefe gelegt, die in der Preview-Fassung bislang noch nicht 100%ig überzeugen konnte.

September

6. September	Chase the Express	SCED
7. September	F1 Racing Championship	Ubi Soft
8. September	Duke Nukem: Planet of the Babes	Infogrames
11. September	Rayman 2	Ubi Soft
13. September	Wacky Races	Infogrames
13. September	Team Buddies	SCED
13. September	Moto Racer	SCED
14. September	Spiderman	Codemasters
15. September	X-Men	Codemasters
20. September	Beach Volleyball	Infogrames
20. September	Mr. Driller	SCED
21. September	Alien - Die Wiedergeburt	Electronic Arts
22. September	Koudelka	Infogrames
27. September	Formula One 2000	SCED
29. September	HBO Boxing After Dark	Acclaim
30. September	Tenchu 2	Codemasters
September	Ballerburg 3D	Infogrames
September	Bugs Bunny: Lost in Time - Again	Infogrames
September	Frogger: Swampy's Revenge	Hasbro
September	Galaga: Insect Alliance	Hasbro
September	Earthworm Jim 3D	Virgin
September	European Super League	Virgin
September	Tony Hawk's Skateboarding 2	Codemasters
September	World Touring Cars - Toca 3	Codemasters

Mr. Driller



Namcos Knobelfest ist bereits seit wenigen Wochen in Japan für PlayStation und Dreamcast erhältlich und sorgte dort für viele durchgemachte Nächte. Ein Hauptgrund für den Erfolg ist sicher das Namco-typische Design des Spieles, dass sich an alte Arcade-Klassiker wie Pac-Man oder DigDug anlehnt. Ob sich der hirnerfetzende Mr. Driller im Westen durchsetzen wird, werden wir sicher bald nach einem ausführlichen Test prognostizieren können. Bis dahin schon einmal die Bohrer und grauen Zellen warmlaufen lassen!



Earthworm Jim 3D

Nach der etwas durchwachsenen N64-Version bringt Rockstar Games nun auch den PlayStation-Ableger vom dreidimensionalen Earthworm Jim. Leider hat sich Earthworm-Erfinder Dave Perry bereits lange vor der Produktion dieses Spieles seinen PC-Projekten gewidmet. Hoffentlich merkt man dem Gameplay diesen schmerzlichen Verlust nicht an. Wird es genauso gut wie das N64-Modul, dürfen wir uns zumindest auf ein solides Jump & Run freuen.



Nächste Ausgabe

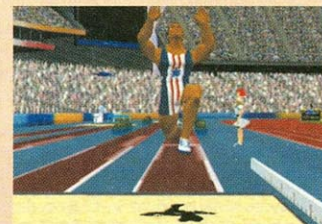
Ducati Racing

Nachdem Acclaim mit ihrem Ferrari-Rennspiel bereits eine heiße Lizenz an Land ziehen konnte, überrascht uns der Hersteller mit der italienischen Motorrad-Edelmarke Ducati. Die meist roten oder gelben Flitzer aus Bologna gehören zu den absoluten Kult-Objekten unter den Krad-Fetischisten. Ob Acclaim allerdings mit Ducati Racing an einem potentiellen Hit bastelt, gibt es erst in der nächsten Ausgabe zum Nachlesen.



Sydney 2000

Ebenso gespannt wie auf die Millenniums-Spiele in Australien sind wir auf Sydney 2000 von Eidos. Nach alter Track-&-Field-Manier geht es in diesem Sport-Potpourri darum, die Tasten unglaublich schnell und präzise oder beides gleichzeitig zu drücken. Ob Sydney 2000 bereits in der nächsten Ausgabe testfertig sein wird, stand zu Redaktionsschluss noch offen. Zumindest gibt es die neusten Infos und Bilder.



Final Fantasy IX

Erneut erfüllt Squaresoft die PlayStation mit genialen Träumen und fantastischen Abenteuer. Der letzte Teil für die PlayStation 1 dürfte sämtliche Vorgänger in den Schatten stellen und ein Garant für Maximalwertungen werden.

Die gesamte Redaktion fiebert dem Erscheinungstermin entgegen wie kaum einem anderen Titel zuvor. Die komplett lokalisierte Version wird Ende des Jahres in Deutschland einschlagen. Wir halten euch über alles rund ums Spiel natürlich stets auf dem Laufenden!



**Ausgabe
9/00
erscheint
am
23. August**



Umfrage

Die Leserbefragung erfüllt eine wichtige Aufgabe. Wir erhalten durch diesen kleinen Fragebogen wertvolle Informationen, wie man das Heft noch besser gestalten könnte.

1. Welche Konsole/Hardware besitzt du neben der PlayStation?

- ☐ PlayStation 2 (jp) ☐ Dreamcast ☐ PC
☐ Nintendo 64 ☐ Game Boy ☐ Game Boy Color

2. Welche Genres interessieren dich am meisten?

- ☐ Beat 'em Up ☐ Action-Adventure ☐ Rennspiele
☐ Shoot 'em Up ☐ Jump & Run ☐ Rollenspiele
☐ Geschicklichkeit ☐ Strategie ☐ Wrestling
☐ Fußball ☐ Eishockey ☐ Basketball
☐ Golf ☐ Tennis ☐ Snowboard

3. Wirst du dir eine PlayStation-2-Konsole zulegen? Und wo liegt die Schmerzgrenze für den Preis?

- ☐ ja, egal was sie kostet ☐ ja, bis DM 700 ☐ ja, bis DM 500
☐ ist abhängig von den Spielen ☐ ja, bis DM 600 ☐ nein

4. Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für Lesercharts)?

5. Welche(s) Spiel(e) beabsichtigst du als Nächstes zu kaufen?

- ☐ WipEout 3 Special Edition ☐ Dragon Valor ☐ Spiderman
☐ Front Mission 3 ☐ Silent Bomber ☐ Rayman 2
☐ Parasite Eve 2 ☐ Catan ☐ Final Fantasy IX
☐ Gauntlet Legends ☐ MoHo ☐ Planet der Affen
☐ Chase the Express ☐ Dino Crisis 2 ☐ Terracon
☐ Sydney 2000 ☐ Vanishing Point ☐ Nightmare Creatures 2
☐ Grind Session ☐ Alien: Die Wiedergeburt ☐ Tony Hawk's SB 2

6. Welche anderen Magazine liest du noch?

- ☐ Play Zone ☐ World of PSX ☐ Maniac
☐ Play The Playstation ☐ Mega Fun ☐ Fun Generation
☐ Play Fun Magazin ☐ Bravo Screenfun ☐ Computer Bild Spiele
☐ OPM ☐ Video Games

7. Du hast...

- ☐ Interesse an Kleinanzeigen ☐ Internetzugang ☐ Importspiele

8. Du bist...

- ☐ männlich ☐ weiblich _____ Jahre alt.

9. Wie findest du folgende Rubriken-Eigenschaften der aktuellen Ausgabe?

	Information	Gestaltung	Aktualität	Kritisch
Titelseite	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊
brandneu angespielt	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊
brandneu weltweit	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊
brandneu Bilder-Update	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊
getestet	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊
trix Kleinzeug	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊
trix Lösung	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊
extra Square-Special	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊

Deine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort



So erreicht ihr uns:

Anschrift der Redaktion:
 Computec Media, PSG
 Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
 Fax: 0931 / 7842515

Anschrift des Abo-Service:
 PSG
 Abo-Betreuung
 74168 Neckarsulm
 Abo-Telefon: 0180/5959506 Fax: 0180/5959513

Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Anzeigenleitung:
 Thorsten Szameitat (Anzeigenleitung/ V.i.S.d.P.) -141

Redaktion:

Chefredakteur: Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)
Stellv. Chefredakteur: Udo Lewalter
Textkorrektur: Claudia Brose
Redaktion: Uwe Kraft, Udo Lewalter, Gunther (16431) Hruby, Thomas Schmitt, Markus Häberlein
Bildredaktion: Karel Stumpf, Claudia Brose
Freie Mitarbeiter: Mario Brkulj
Layout: Karel Stumpf, Gunther Hruby, Björn Harhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing
Konzeption und Gestaltung: Uwe Kraft
Titel: Squaresoft / Crave

Anzeigenberatung:
 [Games] Jens Klüver -348
 [Hardware, Banking & Insurance] Wolfgang Menne -144
 [Toys, Trade & Entertainment] Michael Wamser -245
 [Food, Beverage, Tobacco] Claudia Rudolph -143
 [Fashion, Care & Technology] Ina Schubert -346

Anzeigenassistent: Anja Krauss -345
Anzeigendisposition: Andreas Klopfer -140
Controlling: Susanne Szameitat -142
Anzeigengrafik: Sabine Klier -138

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für im Heft dargestellte Produkte und Dienstleistungen, die missbräuchlich und zu illegalen Zwecken benutzt werden könnten. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies unverzüglich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an:
 COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß (Anschrift siehe oben)
 Es gelten die Mediadaten Nr. 13 vom 01.10.1999

Verlag:

Computec Media AG
 Roonstr. 21
 90429 Nürnberg
Verlagsleiter: Rainer Kube
Produktionsleitung: Martin Clossmann
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Hans Fauth, Sandra Wendorf
Vertrieb: Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Abonnement: PlayStation Games kostet im Abonnement DM 63,- (Ausland DM 87,-).

Abonnementbestellung Österreich:
 PGV Salzburg GmbH
 Niederalm 300, A-5081 Anif
 Tel.: 06246 / 8820, Fax: 06246 / 8825277
 Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 534

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost
 PlayStation Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
 ISSN 1435-8328 VKZ B 45754

Anzeigenkontakt:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
 Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
 Telefon: +49 -911/28 72 345
 Fax +49 -911/28 72 241
 E-Mail: info@cms.computec.de
 Web www.ad-the-best.de

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

20th Century Fox	U4	Game it!	77
CDG	27	Infogrames	U3, 19, 41
Computec	71, 75, 79, 80, 93, 95, 109	Okay Soft	69
Dynatex	29	SCED	11
Eidos	25	Theo Kranz Versand	36
		THQ	U2

Kap. 2) Leibesübungen für die Daumenpartie.

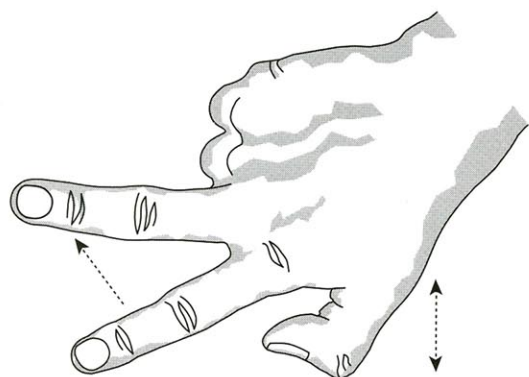


Fig. 1)
Die Daumenbeuge.

Zeigefinger und Daumen spreizen. Den Daumen beugen, der Zeigefinger bleibt bei dieser Übung gerade. Ordentlich Druck ausüben. 12-mal pro Daumen, drei Wiederholungen.

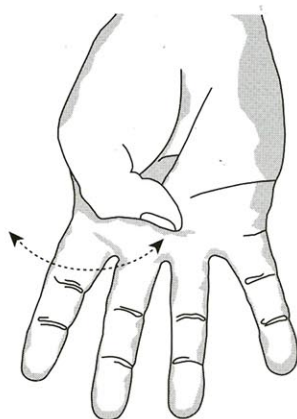


Fig. 2)
Der Daumen-Sit-up.

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

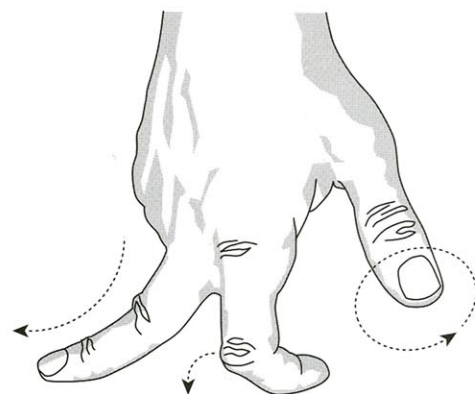


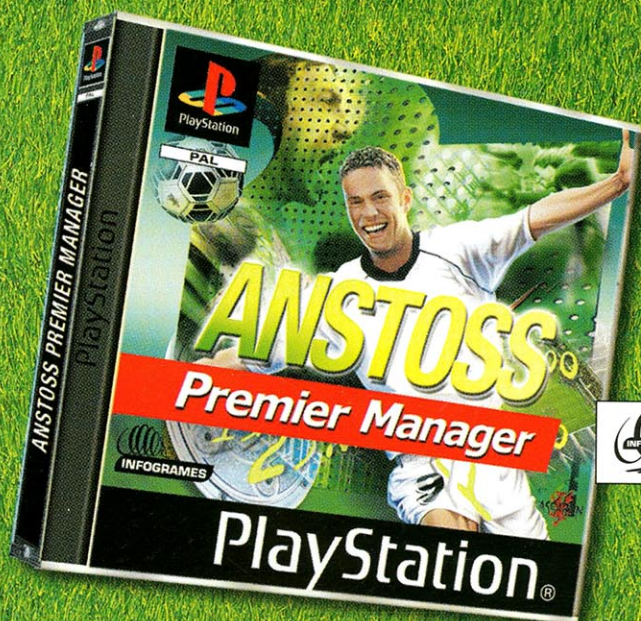
Fig. 3)
Der Daumenschwung.

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

DAUMEN FIT FÜR ANSTOSS PREMIER MANAGER.

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

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



**DIE JAGD DURCH DEN
WELTRAUM BEGINNT**



TITAN A.E.

**AB 10. AUGUST
IM KINO!**

www.titanae.de