

PSG

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN FÜR
Playstation® GAMES

Ausgabe
09/2000

DM 5,99

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



Star Trek Invasion

Galaktischer Test:
Geniale Weltraum-Action
aus dem Star-Trek-Universum

TESTPREMIERE: ERSTKLASSIG DANK INTERAKTION UND EDITOR

Tony Hawk's Pro Skater 2



Jetzt offiziell!

PLAYSTATION 2 AB 24.11.

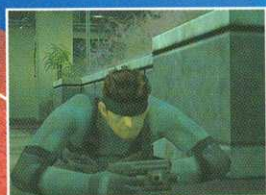
FÜR 869 DM IM HANDEL. DAS KANN SIE: ÜBER
9 SPIELE UNTER DIE LUPE GENOMMEN

International Track & Field

Konami liegt wieder goldrichtig:

Erstes Preview zu Konamis
Weltklasse-Olympia-Spiel

Exklusive Bilder zu
Metal Gear Solid 2



Verlosung
Gewinnt eine
PlayStation
ONE



**Wieder mit den
besten Trix**

Parasite Eve 2, Catan - Die erste
Insel, Cold Blood, Gauntlet Legends, MoHo,
Vagrant Story, Wip3out Special Edition



See you later Alligator



Swampy's Revenge

Frogger 2

www.frogger.de

- Wähle zwischen Frogger und Lillie
- 8 riesige Areale, unterteilt in über 30 Stages
- Viele freizuspielende Charaktere, Extras und Überraschungen
- Geheimgänge, Abkürzungen und Bonus-Level
- Verschiedene Multiplayer-Modi für bis zu 4 Spieler



© 2000 HASBRO Interactive Inc. Alle Rechte vorbehalten. "KONAMI" und "FROGGER" sind eingetragene Warenzeichen von KONAMI Co. Limited. © 1981 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von BLITZ Games. Vertrieb und Marketing durch HASBRO Interactive GmbH, Marktstr. 1, 33602 Bielefeld.

PC CD-ROM



PSG Talkshow



Thema heute:
„Sparen ist angesagt!“

Udo: Mensch Tom, haste schon gehört? Die PS 2 kostet schlappe 869 DM? Willst du noch immer eine haben?
Tom: Och du, mmh, gute Frage, na klar hol ich mir eine. Für uns macht SCED bestimmt nen Sondertarif! Ich frage mich nur, ob das der Zocker von der Straße genauso sieht...

Udo: Hmmm, ja, hast Recht! Ich glaube, ich bestell mir eine nach Weihnachten. Da kostet das Ding bestimmt „nur“ noch 700 DM.

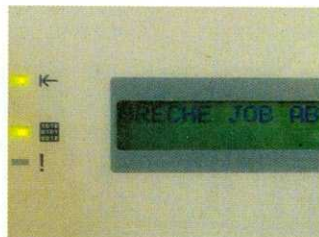
Tom: Nicht dumm, Herr L. aus K.! Hoffentlich kommen dann auch die ganzen japanischen Klassiker zu uns. Ich mein die Games, die seit dem Launch der PS 2 in Japan in den Regalen stehen.

Udo: Beispielsweise dieser geile Bagger-Klopper, wie hieß der noch gleich... Ja, Mechanical Diggers Battle, mein absoluter Favorit! Und nicht zu vergessen Love-Story... Ja stimmt, in Japan haben die mächtig aufgefahren! Auf welches Spiel freust du dich am meisten?

Tom: Klar, kein Thema, diese Frage stellt sich mir gar nicht. Seit meinen VC20-Tagen warte ich endlich auf einen Genre-Mix aus einer fotorealistischen Schulumädchen-Simulation mit einem Abschluss, der sich gewaschen bzw. nicht gewaschen hat, genannt auch B...e!

Udo: Da steh ich ja nicht ganz so drauf... Eher schon Primal Image, da kann man endlich mal die Puppen tanzen lassen! Weißt du eigentlich, wo Peta die ganze Ausgabe über war?

Tom: Klar, kein Thema... Uns Peta weißt zur Zeit in der Karibik, in Costa Rica. Er hat wohl über dunkle Kanäle läuten hören, dass auf dem örtlichen Bazar schon die ersten voll lauffähigen PAL-Konsolen von findigen Exil-Russen feilgeboten werden. Und das zum Spottpreis von ein paar Schekeln.



■ Nach ungezählten Druckaufträgen zeigte sich unser Redaktionsfarblaserdrucker partout nicht bereit, seine Arbeit zu verrichten ...



■ ... wie unser Tomb-Raider-Experte Markus: Er gönnte sich diesen Monat den wohlverdienten Urlaub!



■ Wehmüt kam auf, als PSG-Hase Udo seinen Schreibtisch räumte, um sich auf den Heimweg nach Köln zu machen.

Ein Monat voller unterschiedlichster Ereignisse neigt sich dem Ende! Highlights und Abschied

Während wir uns in diesem Monat mit einigen Spiele-Perlen beschäftigen durften, macht sich unser Mitarbeiter des Jahres, U.L., zurück in heimische rheinische Gefilde.

■ In erster Linie dürften den Freak naturgemäß die Games interessieren. Gerade diese Ausgabe hat es wahrlich in sich, wie die Tests zu einigen Hochkarättern eindrucksvoll belegen. Allen voran stürmte Tony Hawk's Pro Skater 2 den Genre-Thron und übertraf die kühnsten Erwartungen. Doch auch Jump&Run-Anhängern wird ein

neuer Genre-Spitzenreiter geboten. Rayman 2 schaffte es, die gesamte Konkurrenz hinter sich zu lassen. Gunther hatte es jedoch weniger leicht, denn er zockte sich freiwillig durch Parasite Eve 2, um die Komplettlösung zu verfassen. Andauernde ausufernde Frustbekundungen waren die lautstarke Folge. Alles in allem also eigentlich ein Grund zur Freude!? Doch leider trübt ein Ereignis unseren Spaß. Udo, der Mann der ersten PSG-Stunde, packt die Koffer, um wieder zurück ins heimische Rheinland, nach Kölle, zu ziehen. Wir

bedauern diesen Schritt sehr, haben aber Verständnis für diese Entscheidung. Udo wird sich künftig um neue Aufgabenbereiche kümmern und neue Felder beackern. Da Stillstand bekanntlich Rückschritt bedeutet, ist dieser Schritt jedoch nachvollziehbar. Eine Frage bleibt: Wer schnappt sich das klingelnde Telefon und ruft in Zukunft ein lautes "Hallo, wie geht's dir... Das ist schön!" in die Sprechmuschel?

euer
PlayStation-Games-Team



index:

Alien: Die Wiedergeburt	16
Armorines	100
Aztec	88
Big SSX	47
Bishi Bashi Special	100
Blade	14
Bundesliga Stars 2001	89
Catan - Die erste Insel	100
Chicken Run	28
Cold Blood	100
Digimon World	30
Dino Crisis 2	18
Driver 2	20
F1 Racing Championship	88
Final Fantasy IX	26
Gauntlet Legends	98
Gran Turismo 2000	40
Grind Session	86
International Track & Field	6
International Superstar Soccer ..	12
Jackie Chan: Stuntmaster	99
Metal Gear Solid 2	36
MoHo	98
Moto GP	43
Muppet RaceMania	100
Parasite Eve 2	102
Radikal Bikers	88
Rayman 2	74
RC Revenge	84
Red	46
Silent Bomber	99
Silent Scope	46
Star Trek: Invasion	76
Sydney 2000	10
Team Buddies	91
Techno Mage	24
Tenchu 2	82
Terracon	78
The Bouncer	44
Theme Park World	42
TOCA World Touring Cars	80
Tomb Raider: Chronicles	22
Tony Hawk's Pro Skater 2	70
Ubik	91
Vagrant Story	98
Wip3out Special Edition	100
X-Fire	15
X-Men Mutant Academy	99
X-Men Mutant Academy	90



Coming Up	112
Favoriten	94
Game Mail	108
Highscore	111
Inserentenverzeichnis	114
Leserbefragung	114
Select	4
So wird getestet	68
Start	3



26 Back to the roots:
Das neue Square-RPG
im "alten" Stil.



Alien: Die Wiedergeburt 16
Der vierte Teil des SciFi-Spektakels
bald auf PS.

Big SSX 47
Snowboard-Vergnügen für die
PlayStation 2.

Bilder-Update 48
Die neuesten Games auf dem neuesten
Stand.

Blade 14
Wetzt schon mal eure Klingen!

Chicken Run 28
Fliegen fliegen, Flöhe hüpfen, Pferde
wiehern und Vögel ... ?

Digimon World 30
Erobern die digitalen Monster jetzt
die PlayStation?

Dino Crisis 2 18
Dinosaurier ein zweites Mal
entfesselt.

Driver 2 20
Back to the 70's. Cops jagen
Gangster in Amerika.

Final Fantasy IX 26
Das ultimative Rollenspiel-Erlebnis
auf dem Weg nach Europa.

Gran Turismo 2000 40
So gut wie sein Ruf?

International Track & Field ... 6
Wärmt euch schon mal auf ...

International Superstar Soccer 12
Konkurrenz für FIFA 2001?

Metal Gear Solid 2 36
Solid Snake hat einen neuen Auftrag
zu erledigen.

Moto GP 43
Motocross-Fans dürfen schon mal
die Motoren anlaufen lassen.

Red 46
Roboter-Schlacht im Japano-Stil.
Mechs lassen es krachen!

Silent Scope 46
Auf der Jagd nach Terroristen.
Nervenkitzel garantiert.

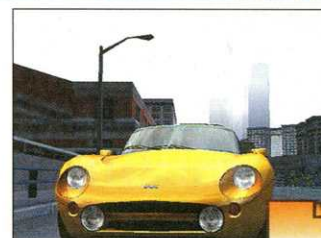
Sydney 2000 10
Der perfekte Zeitvertreib kurz vor
der Olympiade.

Techno Mage 24
Melvin und Talis auf der Suche nach
der Wahrheit.

The Bouncer 44
Der inoffizielle Nachfolger von
Ehrgeiz?

Theme Park World 42
Die ganze Welt ist ein Freizeitpark.

Tomb Raider: Chronicles ... 22
Laras letztes Adventure ...? Niemals!



Gran Turismo 2000 **40**

Weltweit 50
North, East, West, South -> NEWS



28 **Chicken Run:**
Begleitet zwei Hennen
bei der Flucht aus dem
Schlachthaus.

TOCA World Touring Cars



80 Übertrifft Codemasters' Tourenwagen-Simulation die Qualität des Vorgängers?



getestet

Aztec 88
Adventure über die alte süd-amerikanische Kultur.



Tenchu 2 **82**



Rayman 2 **74**



Tony Hawk's Pro Skater 2 **70**

Bundesliga Stars 2001 89
Wie viel verdienen die virtuellen Bundesliga Stars?

F1 Racing Championship 88
Ubi Softs erster echter Formel-1-Titel.

Grind Session 86
Skateboard-Vergnügen mit Hit-Ambitionen.

Radikal Bikers 88
Als verrückter Pizza-Junge auf einem Vespa-Roller unterwegs.

Rayman 2 74
Das Strichmännchen in die letzten Bestandteile zerlegt.

RC Revenge 84
Entfesselte Spielzeug-Autos durchqueren die Welt.

Star Trek: Invasion 76
Endlich mit der PlayStation in unendliche Weiten fliegen.

Team Buddies 91
Knallbunter Party-Spaß.

Tenchu 2 82
Als Attentäter in Japan.

86 Grind Session: Ernst zu nehmender Konkurrent für Tony Hawk's Pro Skater?

Terracon 78
Grafisches Feuerwerk mit spielerischen Mängeln.

TOCA World Touring Cars 80
Ein weiteres TOCA. Diesmal nicht sehr britisch.

Tony Hawk's Pro Skater 2 70
Geniales Skater-Spiel ohne gravierende Fehler.

Ubik 91
Hirnzellen-Frischkur dank purer Taktik und Strategie.

X-Men Mutant Academy 90
Mit den Marvel-Superhelden auf Du und Du.

tri+

Armörines	100
Bishi Bashi Special	100
Catan - Die erste Insel	100
Cold Blood	100
Gauntlet Legends	98
Jackie Chan: Stuntmaster	99
MoHo	98
Muppet RaceMania	100
Parasite Eve 2	102
Silent Bomber	99
Vagrant Story	98
Wip3out Special Edition	100
X-Men Mutant Academy	99



Parasite Eve 2 **102**
Komplettlösung Teil 1





■ Während ihr den Lade-Screen betrachtet, gibt euch ein Tutorial Hinweise über den genauen Ablauf der Aktionen.



■ Was will der Hobby-Athlet mehr, als einen Weltrekord aufzustellen und gleichzeitig das goldene Edelmetall einzufahren?

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1 - 4 | Erscheint: November 2000 | Entwickler: Konami | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Das Button-Hämmern vom anderen Stern!

ESPN International Track and Field

Die PS 2 naht mit großen Schritten. So auch Konami, denn die Coder brachten im Rahmen eines Besuches eine voll spielbare Version des neusten Sport-Games mit.

■ Noch ist es kein halbes Jahr her, da versorgten uns die Coder mit der letzten Daddel-Action für den 32-Bitter. Nun stehen die Zeichen für Fans schweißtreibender Pad-Hämmerei gut, denn das Debüt für den 128-Bitter steht kurz vor der Fertigstellung. Man portierte dabei nicht lediglich die altbekannten Disziplinen in die neue Dimension, sondern fügte dem Spektakel einige Neuerungen in Sachen Spielablauf hinzu.

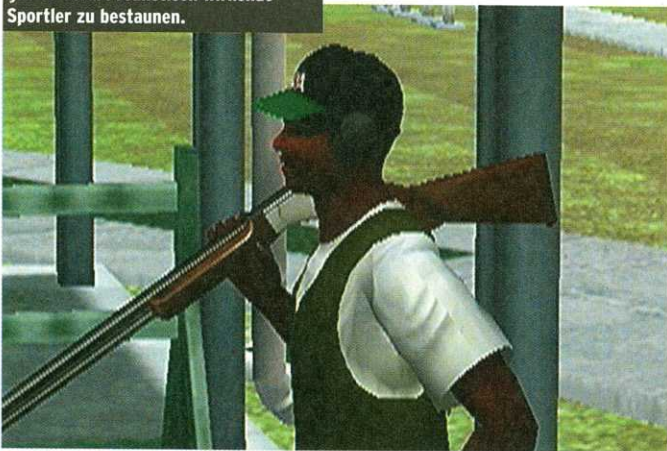
■ **Gameplay:** Wie schon aus den Vorgängern bzw. den Oldies à la Decathlon bekannt sein dürfte, steht das heftige Einhämmern auf die für die jeweilige Disziplin erforderlichen Buttons im Mittelpunkt, denn hierdurch wird etwa die Power-Leiste in die Höhe getrieben. Apropos Disziplinen, Konami fügt zu einigen Dauerbrennern, wie dem 100-Meter-

Sprint, diverse andere athletische Übungen in die Track&-Field-Welt ein. Aus dem 32-Bit-Vorgänger blieben uns neben besagtem Sprint lediglich der Speerwurf, das Gewichtheben, der Stabhochsprung und der Weitsprung erhalten. Neu hinzugekommen sind der 100-Meter-Freistil-Sprint im Schwimmbecken, ein gnadenloser 110-Meter-Hürdenlauf, das Reck-Turnen, das Tontaubenschießen und die

Rhythmische Sportgymnastik.

Dies zeigt auf den ersten Blick, dass die Programmierer nicht faul auf ihren vier Buchstaben gessen, sondern sich einige Gedanken gemacht haben. In den Sprint-Disziplinen blieb steuerungstechnisch alles beim Alten. Durch möglichst schnelles Pressen bestimmter

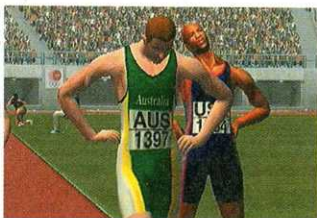
■ Nie zuvor in der Konsolengeschichte gab es derart realistisch wirkende Sportler zu bestaunen.



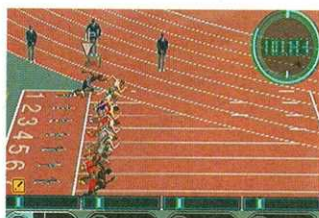
■ Noch wirkt der Tontauben-Schütze relativ gelassen. Doch mit Beginn der rasanten Action wird euch dieser Part einiges an Geschick abverlangen.



■ Die Darstellung der weiblichen Grazien vor dem Kopfsprung ins kühle Nass könnte schöner nicht sein. Besonderer Wert wurde auf viele Details, z.B. Muskeln, gelegt.



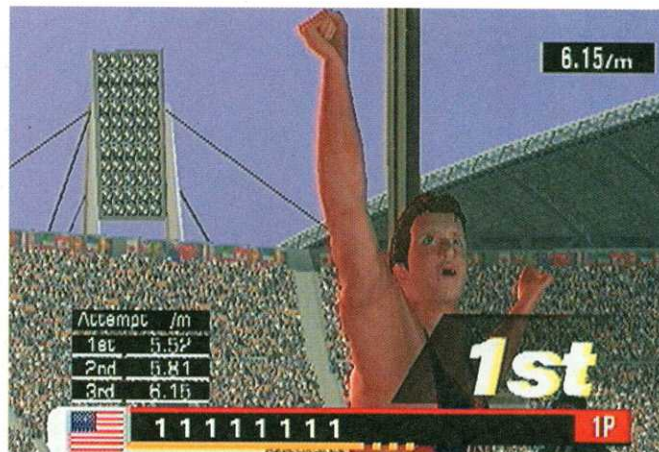
■ Die Enttäuschung steht den unterlegenen Sportlern ins Gesicht geschrieben.



■ Bei den Kurzstrecken-Rennen entscheidet bereits ein guter Start über den Ausgang des Spurts.



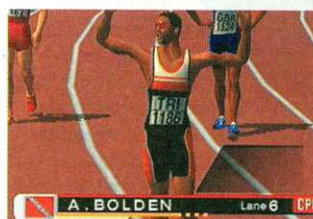
Tasten gewinnt euer Athlet an Geschwindigkeit. Besonders wichtig ist es dabei lediglich, das Taktgefühl nicht zu verlieren, denn sonst droht euch ein Stocken in der Bewegung, welches einen Sieg nahezu ausschließt. Im nassen Element hingegen solltet ihr die Power-Leiste gemächlich aufbauen, um bei Erreichen des maximalen Auschlags den gewünschten Level zu halten. Komplizierter wird der Ablauf schließlich in den



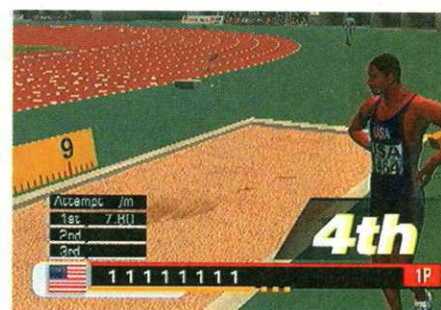
So schmeckt der Sieg. Gerade ist der Weltrekord im Stabhochsprung gefallen, zumindest virtuell.



Nun gilt es, die schwere Last einige Sekunden zu halten, um einen gültigen Versuch zu erzielen.



Gerade in Bezug auf die Jubel-Szenen der Sportskanonen setzt Track & Field neue Maßstäbe.



Nach dem weiten Satz über die Acht-Meter-Marke schaut der Springer noch etwas verdutzt aus der Wäsche.



Angeschlagen: Freistilschwimmen ist nur mit einer guten Portion Rhythmusgefühl zu meistern.

Sportarten, die aus unterschiedlichen technischen Einzelphasen bestehen. Startet ihr beim Speerwurf, stellt euch dieser vor mehrere Probleme. Zum einen müsst ihr den Leichtathleten beschleunigen, jedoch gleichzeitig durch Herunterdrücken der Richtungstaste den Speer in die passende Wurfposition bringen. Anschließend solltet ihr das Wurfgerät möglichst spät durch einen Druck nach oben, der wiederum den Abwurfwinkel bestimmt, freigeben. Optimal wäre ein Winkel von ca. 40 bis 50 Grad. Ein höher gewählter

würde nur zum zu schnellen Absinken des Speers in der Luft führen, ohne große Weiten zu erreichen. Mit einigem Training tastet ihr euch jedoch näher und näher an die Bestmarken heran. Etwa nach dem gleichen Schema spielt sich das Gewichtheben ab. Phasen wie das Hochreißen der Last bzw. das Stoßen

nach oben werden von Power-Einlagen unterbrochen. Demgegenüber kommen auch Kenner von In-House-Titeln à la Dance Dance Revolution auf ihre Kosten. Dies mag unglaublich klingen, doch wie sollte man sonst eine Disziplin wie die Rhythmische Sportgymnastik meistern? Am oberen Screenrand werden diverse Richtungs-



Die sportliche Ertüchtigung am Reck verlangt vor allem Präzision und Geschick, denn die Kombinationen müssen punktgenau ausgeführt werden.



Fehlstarts sollten tunlichst vermieden werden. Man beachte die hohe Detailfülle: Vom Schuhwerk bis zur Frisur stimmt alles.



Schön inszenierte Replays werden durch Verzerr-Effekte noch realistischer und temporeicher.



Missglückte Versuche werden mit glaubhaften Emotionen untermauert.



Der stämmige Gewichtheber muss hart kämpfen, um die Last nicht fallen zu lassen.



Der 100-Meter-Lauf ist wohl der Klassiker schlechthin für Feuerzeug-Profis.



■ Insgesamt fährt Konami zwölf Disziplinen auf, wobei zwei noch freigespielt werden müssen.



■ Nicht alleine die Button-Smasher kommen auf ihre Kosten, sondern auch Timing-Profis.



■ Die Replays zeigen die Sport-Asse aus mehreren unterschiedlichen Kameraperspektiven.



■ Mehrere Original-Athleten wurden durch Motion-Capturing in Konamis Titel integriert.

Kritisch wird es allerdings, sobald mehrere Zeichen simultan erscheinen. Aber Profis werden sich schnell zurechtfinden und das Sportgerät, das Band, imposant durch die Luft wirbeln. Die uns vorgeführte Version beinhaltet leider erst zehn der insgesamt zwölf Leibesertüchtigungen. Die zwei noch fehlenden Disziplinen sollen in der vollständigen Version

■ **Technik:** Man muss wahrlich kein Prophet sein, um von einem technisch absolut herausragenden Game zu sprechen. Belegten bereits die Screenshots vergangener Wochen bzw. der spielerische Eindruck im Rahmen der E3 in L.A. diese Tatsache, so hat Konami doch noch einmal Hand angelegt. Alleine das temporeich inszenierte Intro deutet an, was uns erwartet. Nachdem dann der Sportler gewählt wurde, werdet ihr jedoch aus dem Staunen kaum mehr herauskommen. Sobald sich das schön gestaltete Stadionrund vor euren Augen präsentiert, werdet ihr mit liebevollen Details förmlich überschwemmt. Beispielsweise befindet sich euer Modellathlet gerade an der Startlinie zum Weitsprung, während einige andere Sportler derweilen Aufwärmübungen am Rand der Tartanbahn vollführen. Doch zurück zu den eigentlichen Sportskanonen: Noch nie zuvor

gab es derart fein ausgearbeitete Leichtathleten zu bestaunen. Die Darstellung mutet fast an, als ob man einer Live-Übertragung eines Wettkampfes beiwohnen würde. Konami sicherte sich unter anderem die Dienste der Profis Maurice Greene, dem 100-Meter-Ass, sowie der Zehnkämpferin Amy Anderson. Durch diesen Motion-Capturing-Schachzug gelingt es den Programmierern, die Bewegungsphasen besonders realitätsnah auf den heimischen Screen zu portieren. Imposant ist auch anzusehen, wie die Cracks vor dem eigentlichen Beginn der Wettkämpfe von Kamera-Teams umgarnt werden. Diese eingefangenen bewegten Bilder bekommt ihr vor dem entsprechenden Startschuss zu Gesicht. Am schönsten anzusehen sind und bleiben jedoch die Darstellungen der besagten Sportler. Was Konami bereits jetzt aus der PS 2 kitzelt, begeistert auf ganzer Linie. Den Modellathleten wurden insge-

symbole angezeigt. Sobald der Wettbewerb begonnen hat, laufen unterschiedliche passende Zeichen nach oben. Wie schon im musikalischen Vorbild müssen die entsprechenden Zeichen durch einen Druck in die jeweilige Richtung getroffen werden.

freigespielt werden können. Es darf spekuliert werden, um welche Sportarten es sich handelt, doch mit ziemlicher Sicherheit werden es der Hochsprung sowie das Hammerwerfen sein.



■ Selbst die Bogenspannung des Stabs wurde wirklichkeitsgetreu in Szene gesetzt.



■ Ohne Hilfestellung geht beim Reck-Turnen gar nichts.



■ Die richtige Vorbereitung vor dem Satz in die Sandgrube ist entscheidend.



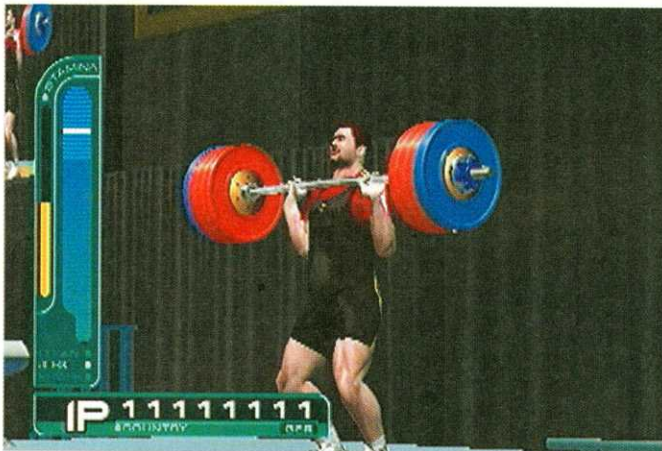
■ Nicht ganz sauber und technisch unschön war dieser Abgang vom Reck.



■ Track & Field bietet Animationen, die ihresgleichen suchen.



■ Ganz in der Tradition diverser Musik-Games aus dem gleichen Hause vollführt ihr eure artistischen Einlagen mit dem Band.



Das Gewichtheben wurde in mehrere Teilphasen untergliedert, die entweder schnelles Drücken oder genaues Timing verlangen.



Man blicke dem Speerwerfer nur ins Gesicht, um zu erkennen, wie groß dessen Anspannung ist.

samt mehr als 800 Animationsphasen spendiert, um wirklich jede noch so kleine Bewegung in Szene zu setzen. Zudem weisen die Gesichter ein feines Mienenspiel auf. Abhängig davon, ob ihr gerade einen Weltrekord erzielt oder gnadenlos versagt habt, spiegelt sich dies klar im Gesichtsausdruck der virtuellen Sport-Asse wider. Ferner wurden die Körper durch eine hohe Polygonzahl mit

Muskelsträngen und einem imposanten, authentischen Outfit bestens in das virtuelle Umfeld implementiert. Multiplayer-Anhänger kommen natürlich auch nicht zu kurz, denn ESPN International Track & Field wird bis zu vier menschliche Mitspieler auf Medaillenjagd gehen lassen.

■ **Fazit:** Selbst diejenigen Spielernaturen, die bislang

nicht so viel mit derartigen Titeln anzufangen wussten, sollten einen Blick riskieren. Was Konami hier technisch und spielerisch bietet, schlägt die Konkurrenz à la Virtua Athlete oder Sydney 2K um Längen. Zudem werden durch ein verstärktes Augenmerk auf die einzusetzende Technik auch Nicht-Dauerdaddler angesprochen. Zumindest steht eins bereits zum jetzigen Zeitpunkt fest: Fans der temporeichen und schweißtreibenden Pad-Action kommen voll und ganz auf ihre Kosten. Nie zuvor in der Konsolengeschichte gab es einen Titel zu bestaunen, der technisch und spielerisch vollkommen zu überzeugen wusste. War man vor wenigen Wochen

“Der Klassiker in einem unfassbaren technischen und spielerischen Rahmen“

oder Monaten noch etwas skeptisch gegenüber der Leistungsfähigkeit der PS 2, stellt Konami jetzt nicht alleine mit MGS 2 deutlich unter Beweis, dass man die eventuellen Probleme technischer Art in den Griff bekommen hat. Daran sollten sich auch andere Coder-Teams ein Beispiel nehmen. Wer Track & Field für Sonys neues Zugpferd gesehen und gespielt hat, wird den Release pünktlich zum Konsolen-Launch kaum noch erwarten können!

(Tom S.)

i Bewegungsstudie

Ein authentisches Leichtathletik-Feeling kommt erst durch imposante Bewegungsabläufe zu Stande. Hier zeigt ESPN International Track & Field der Konkurrenz, wo der sprichwörtliche Hammer hängt. Nie zuvor gab es derart geschmeidige Animationen zu sehen, die der Realität nahezu in nichts nachstehen.



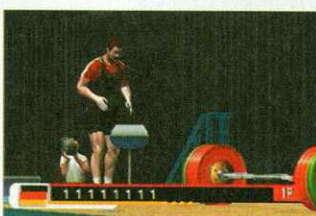
Im Schwimmbecken solltet ihr den richtigen Rhythmus finden, den ihr nach und nach steigert, um Speed zu gewinnen.



Optisch stimmt alles bis hin zur fein ausgearbeiteten Bewegung des Bandes in der Luft.



Beim Tontaubenschießen kommt ihr ohne ein geschultes Auge nicht zu den gewünschten Treffern.



Wie im wirklichen Leben, so bereitet sich der Gewichtheber auch hier durch sorgfältiges Einreiben der Hände vor.



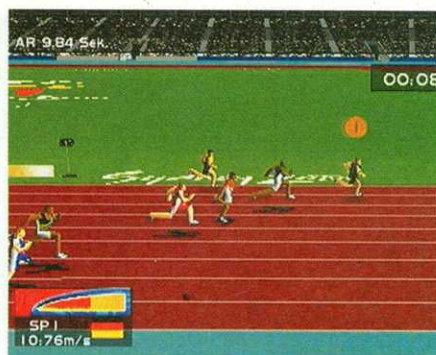
“Ohne Zweifel erwartet uns das realistischste Track & Field aller Zeiten“



Das artistische Springen vom Zehnmeter-Turm fordert einiges an technischer Versiertheit im Umgang mit eurem Protagonisten.



Was hier relativ beschaulich aussieht, wird durch unberechenbare Strömungen zu einem Nerven aufreibenden Unterfangen.



Gegenüber den anderen Disziplinen fordert der 100m-Lauf wenig technisches Geschick als vielmehr ein möglichst schnelles Drücken der Power-Tasten.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: August 2000 | Entwickler: ATD | Schwierigkeitsgrad: mittel

Die olympische Fackel brennt bereits ... Sydney 2000

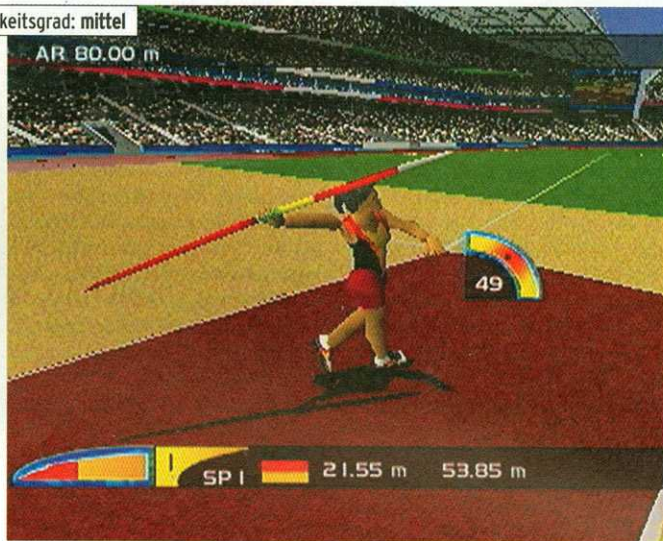
Pünktlich zu den Olympischen Spielen im australischen Sydney 2000 sollte eigentlich die virtuelle Umsetzung des Ereignisses in den Läden stehen. Doch wie so oft kommt alles anders.

Eigentlich hätte uns die Testversion schon längst erreichen sollen, doch leider müssen wir nun mit der spielbaren Preview-Fassung Vorlieb nehmen.

Gameplay: Am ehesten zu vergleichen ist Sydney 2000 mit Konamis Daddelei International Track & Field. Doch zusätzlich zu den bekannten und anstrengenden, schnell auszuführenden Button-Kombinationen bringt das Team von ATD einen weiteren innovativen Aspekt hinzu. Erstmals steht es euch offen, den Platz eines virtuellen Trainers einzunehmen, um eure zwölf Schützlinge optimal auf das Spektakel einzustellen. Ihr dürft mit den

Athleten Gewichte im Kraftraum stemmen oder aber die Kondition auf einem Laufband trainieren. Hierbei erzielte Fortschritte schulen nicht nur die Moral der Sportler, sondern haben auch einen Aufbau ihrer Muskelmasse zur Folge. Selbstredend darf aber in einem kurzweiligen Arcade-Spielchen auf dieses zeitraubende Training verzichtet werden. Sydney 2000 bietet insgesamt zwölf Sportarten, die zum Teil bereits längere Zeit vernachlässigt wurden. Neben Standards, wie einem 100m-Lauf oder dem Dreisprung, dürft ihr endlich wieder in den Kanal, um mit dem Kajak einen Slalom zu bestreiten. Zudem lässt sich die Präzision eures Auges im Tontaubenschießen verbessern.

Technik: Hier liegt momentan noch der klare Schwachpunkt dieses Titels. Abgesehen vom einigermaßen zur jeweiligen Situation passenden Kommen-



Ein perfektes Zusammenspiel aus einem guten Anlauf und dem richtigen Abwurfwinkel bedeutet einen gelungenen Versuch.

tar bleibt die visuelle Seite bislang klar hinter den Erwartungen zurück. Die einzelnen Athleten wirken enorm klobig und kommen bei weitem noch nicht an die Optik eines Track & Field heran.

Fazit: Freaks sollten den endgültigen Test abwarten, denn sobald sich optisch noch etwas tut, dürfte Sydney 2000 ein interessantes Game werden. Wir lassen uns gern überraschen. (Tom S.)



Während ihr beim Tontaubenschießen auf Punktejagd geht, solltet ihr ein gutes Auge beweisen und vor allem wissen, woher die Scheiben kommen.



Der virtuelle Trainingsraum dient dazu, die Attribute eures Athleten, wie die Moral, zu verbessern.

Eidos schickt euch in zwölf Disziplinen auf die Jagd nach olympischem Edelmetall.

Erster Eindruck
PSG

"Zum jetzigen Zeitpunkt keine ernsthafte Konkurrenz für International Track & Field"

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.



■ Mehr als 100 Mannschaften stehen zur Auswahl bereit, denen typische Eigenschaften ihrer Vorbilder spendiert wurden.



■ Einzug der Gladiatoren: Die Spieler bewegen sich nicht ganz so lebensecht wie die Recken des FIFA-Konkurrenten.



■ An Einstellmöglichkeiten wurde bei der Programmierung nicht gespart. So dürft ihr unter anderem die Schiedsrichterstrenge vor einem Match festlegen.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-4 | Erscheint: 24. November 2000 | Entwickler: Konami | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Der virtuelle Fußball-Zweikampf geht weiter International Superstar Soccer

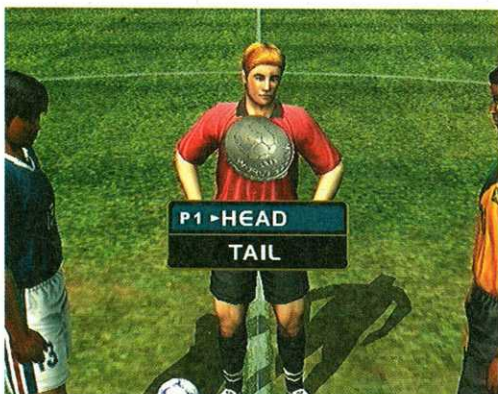
Fußball ist bekanntlich die schönste Nebensache der Welt. Ähnliches scheint auch für diesen Bereich der digitalen Unterhaltung zu gelten, denn bereits seit Jahren gehören EAs und Konamis virtuelle Balltreter zu den erfolgreichsten Games.

■ Die ISS-Serie erblickte im 16-Bit-Zeitalter das Licht der Welt. Auf dem SNES kam es erstmals zu einem Zweikampf, der hinsichtlich der Entwicklung im Bereich der Fußball-Simulation die weiteren Jahre bestimmen sollte. Gegen ISS schickte Electronic

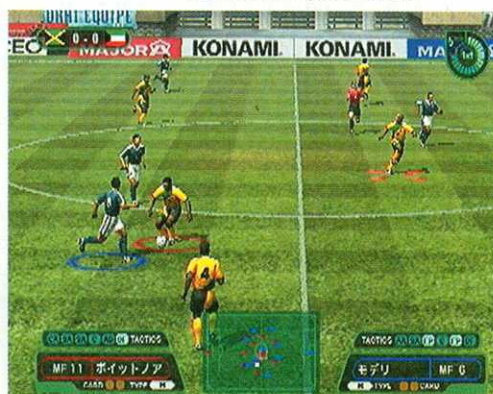
Arts nämlich FIFA International Soccer ins Rennen, welches jedoch den ersten Vergleich verlor. Erst im Zeitalter der 32-Bitter konnte EA den Kontrahenten überflügeln und die Spitze des Fußball-Throns einnehmen. Mit der PlayStation 2 kündigt sich nun eine neue Epoche der Videospielgeschichte an, in der Konami wieder die Führung erlangen will. Dabei wird man es sicherlich nicht leicht haben, denn die erst kürzlich in Japan erschienene neue FIFA-Variante ist technisch und spielerisch brillant.



■ Kleine Zwischensequenzen lockern das Spielgeschehen immer wieder auf und tragen zur realistischen Atmosphäre bei.



■ Realismus pur: Vor dem Anpfiff wird das Seitenwahl-Prozedere durchgespielt.



■ Die Kameraperspektive kann während des Spieles verändert werden. Es stehen insgesamt elf verschiedene Ansichten bereit.

i Der Erzrivale

Das kürzlich in Japan erschienene FIFA-Sequel für Sonys neues Flaggschiff ist ein echtes Mega-Highlight. Spielerisch überzeugt FIFA Soccer World Championship durch das gewohnt überdurchschnittliche Gameplay. Absolut atemberaubend erscheint die von den Kanadiern neuentwickelte Grafik-Engine, die sogar die entsprechenden PC-Fassungen (FIFA 2000, Euro 2000) deutlich überflügelt. Wir freuen uns schon auf einen spannenden Testzweikampf zwischen den erfolgreichen Fußball-Serien aus dem Hause Konami und Electronic Arts, der auf der PlayStation 2 eine Fortsetzung findet.



Doppelpassspiel schwindelig spielen, eine gesamte Abwehr mit klugen Dribblings überflügeln oder ihr kickt den Ball einfach per Fallrückzieher ins gegnerische Tor.

■ **Technik:** Zunächst einmal muss man lobend anerkennen, dass man die durchdachte Pad-Belegung des Vorgängers auch in der 128-Bit-Version wiederfindet. Auch die Grafik-Engine flimmert vollkommen ruckelfrei über den Bildschirm, wobei im Vergleich zum Kontrahenten FIFA bezüglich des Detailreichtums einige Abstriche gemacht werden müssen. Beispielsweise wirken die Bitmap-Zuschauerränge leider stark pixelig.

■ **Fazit:** Aufgrund der guten Spielbarkeit dürfte ISS erneut ein Muss für jeden Hobby-Beckenbauer sein. Ob es Konamis Fußball-Simulation jedoch mit EAs FIFA 2001 aufnehmen kann, wird erst der Testvergleich in einer der kommenden Ausgaben zeigen. (Udo L.)

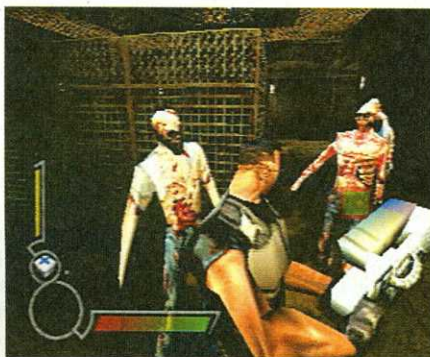


"Spielerisch gelungene Simulation mit Schwächen im grafischen Bereich"

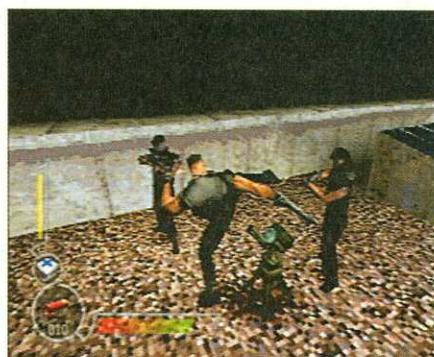
Komplett im WEB: topaktuell, unzensiert, Termine, Hintergrundstorys...
OKAYSOFT.DE
 bei Internet-Bestellungen: **EINGANGS- & VERSAND-BESTÄTIGUNG**



■ Auf dem Weg zum Endgegner müssen viele Levels erforscht werden.



■ Zahlreiche verschiedene Waffen zeigen den Gegnern, wo es langgeht.



■ Durch das neue Autozielsystem können Tritte und Schläge präzise angebracht werden.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: November 2000 | Entwickler: Activision | Schwierigkeitsgrad: tba.

Der Kino-Knaller bald auf PlayStation

Blade

Nach dem großen Film-Erfolg vor fast zwei Jahren kommt nun endlich die Umsetzung für die PlayStation auf den Markt. Activision hat sich einige Überraschungen einfallen lassen und lockt mit einer völlig neuen Blade-Story.

■ Im Gegensatz zu den meisten an Filmen orientierten Spielen wird hier nicht die



■ In den finsternen Gängen treiben allerdhand Monster ihr Unwesen und machen unserem Helden das Leben schwer.



■ Activisions Action-Adventure spielt nahe am Filmvorbild und enthält die originalen Schauplätze des Hollywood-Streifens.

bereits vorhandene Story nachgespielt. Eine eigene Blade-Welt wurde entworfen, in welcher die wichtigen Original-Schauplätze aus dem Film natürlich übernommen wurden. Die Handlung hingegen ist nagelneu und lediglich an den Film angelehnt. Ewige Dunkelheit und Terror bedrohen die Welt. Nur ihr könnt sie retten und am Ende wartet

der fieseste und gemeinste Obervampir höchstpersönlich auf euch.

■ **Gameplay:** Ihr schlüpft in die Rolle von Blade, dem härtesten Vampirjäger, den die Welt je gesehen hat. Schnelle Reaktionen und vorsichtiges Haushalten mit der Ausrüstung sind wichtiger als exakte Zielgenauigkeit. Über 35 verschiedene Kreaturen warten darauf, bezwungen zu werden. Insgesamt 22 atmosphärische Levels, von der Kanalisation über die U-Bahn bis hin zum Museum von China Town, gilt es zu erforschen. Auf dieser Odyssee lauern viele versteckte Gefahren und sogar Puzzle und geheime Rätsel müssen gelöst werden.

■ **Technik:** Blade ist ein Third-Person-Action-Adventure,

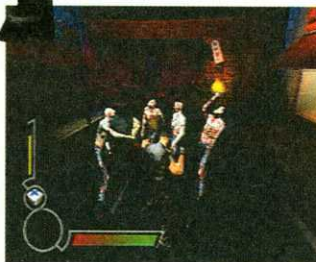
welches durch seinen Abwechslungsreichtum auffällt. Ein weiterentwickeltes Autozielsystem erleichtert die zahlreichen Kampfszenen und sorgt für flüssige Action und lange andauernden Spielspaß. Ein weiteres Extra sind die vielen animierten Sequenzen, die im Spiel verteilt sind.

"Blade besticht durch viel Abwechslung und eine ganze Menge Action"

■ **Fazit:** Blade macht Lust auf mehr! Liebhhaber dieses Genres sollten sich dieses Spiel schon einmal vormerken. Bedingt durch die große Vielfalt an Levels, Gegnern und Waffen ist Langzeitmotivation garantiert. Bleibt abzuwarten, welche Überraschungen die endgültige Version noch bereithält. (Uwe K.)



■ Wenn Blade sein traditionelles Schwert schwingt, haben viele Bösewichter nichts mehr zu lachen.



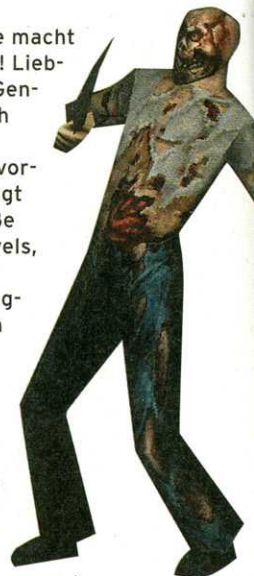
■ Viele gleichzeitig auftretende Gegner machen dem Spieler die Hölle heiß.



■ Extra-Moves und Spezial-Combos sorgen für harte Kampfszenen.



■ In den verschiedenen Levels gilt es, viele Aufgaben zu bewältigen.



nicht möglich
Erster Eindruck
PSG

"Bisher gute und spannende Umsetzung des Kino-Hits"

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: EA Games | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Action-Titel im Fighting-Force-2-Stil

X-Fire

Der bei uns im Spätherbst unter dem Namen X-Squad erscheinende Action-Shooter wurde in Japan kürzlich als X-Fire veröffentlicht.

■ Dunkle Aussichten suggerieren uns die Jungs von EA Games in ihrem neuesten Action-Adventure. Die Welt der Zukunft wird von Naturkatastrophen wie Erdbeben oder Meteoriteinschlägen heimgesucht. Daraufhin bricht in einer der vielen Großstädte der Erde eine Epidemie aus. Kurzerhand wird die gesamte Metropole unter Quarantäne gestellt. Der Bürgermeister der Stadt sieht nur noch eine Chance der Rettung. Er stellt eine Spezialeinheit aus seinen besten Soldaten zusammen. Diese sollen in das Innere der Stadt vordringen und den Seuchenherd vernichten. Dabei stoßen sie natürlich auf eine ganze Menge großer Probleme.

■ **Gameplay:** Am besten könnte man X-Fire als einen Hybrid aus Rainbow Six und Fighting Force bezeichnen, dem zusätzlich kleinere Rollenspiel-Elemente



■ Die Locations glänzen nicht gerade vor Detailreichtum. Glücklicherweise gibt es einige nette Grafik-Effekte zu bestaunen.



■ Die Grafik-Engine deutet leider nur selten an, welch großes Potential im 128-Bitter schlummert.



■ Ash ist der Anführer der Spezialeinheit. Ihr könnt den Team-Mitgliedern während des Abenteuers Kommandos geben.



■ Der Kringel am Boden gibt an, dass ihr euch auf einem Aufzug befindet, der euch ein Stockwerk nach unten transportiert.

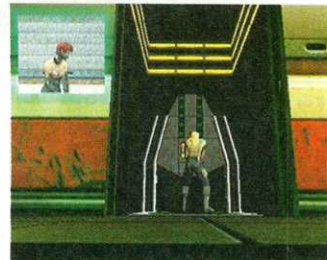
spendiert wurden. So steuert ihr den Kopf der Truppe, Ash, durch die verseuchten Locations der Stadt. Via Funk könnt ihr euren drei Kameraden simple Anweisungen, wie Angreifen oder Verstecken, geben. Diese reagieren jedoch relativ eigensinnig darauf und lösen die meisten Situationen nach ihrem Willen. Natürlich trifft ihr in den düsteren Plätzen auch auf Gegner, die ihr mit Hilfe eurer Wumme vom Screen putzt. Zu Beginn besitzt ihr lediglich einen Revolver, der über einen unendlichen Munitionsvorrat verfügt. Im weiteren Verlauf des Games findet ihr jedoch nette Todbringer, etwa Maschinengewehre oder Flammenwerfer.



■ Cooler Grafik-Effekt: Die Rotorblätter des Ventilators werfen einen Schatten auf den Boden.

■ **Technik:** Die Steuerung der Spielfigur scheint anfangs etwas kompliziert, da ihr Ash nur unter geschickter Kombination beider Analog-Sticks durch die Stages führen könnt. So lauft ihr mit dem linken Knüppel nach vorn oder hinten und bestimmt mit dem rechten Stick die Richtung. Grafisch wurden in den Titel höhere Erwartungen gesteckt. So sind die wenig abwechslungsreichen Locations nur mit den nötigsten Details verziert.

■ **Fazit:** X-Fire ist ein kurzweiliges Action-Game mit wenig Höhen und Tiefen. (Udo L.)



■ Ähnlich wie bei Metal Gear Solid nehmt ihr via Funk Kontakt mit euren Kameraden auf.



■ Die runde Weiblichkeit darf seit Lara Croft in keinem Game mehr fehlen: Jedes Mitglied der Truppe verfügt über individuelle Stärken.



■ Neue Lebensenergie: Getötete Wachposten hinterlassen teilweise Goodies in Form eines Koffers.



■ Wie ein Sack Kartoffeln: Die Sterbe-Animationen wirken alles andere als lebensnah.



"Bestimmt kein Überflieger, aber ein solides Action-Game mit RPG-Anleihen"



■ Der Flammenwerfer dient vor allem dazu, die widerlichen Beißer für kurze Zeit von euch fern zu halten.



■ Mit Hilfe eines Tasers lassen sich die Aliens genüsslich "unter Strom setzen".

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 - 2 | Erscheint: September 2000 | Entwickler: Fox Int. | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Die Jagdsaison auf Aliens und Klone beginnt!

Alien: Die Wiedergeburt

Lange Zeit war es schon angekündigt, das Spiel zum vierten Alien-Auftritt in den Kinos. Nun endlich befindet man sich in einem fast fertigen Stadium. Einige wesentliche Veränderungen krepelten das Spielprinzip jedoch fast völlig um.

■ Angekündigt war Alien Resurrection, so der ursprüngliche Titel, als reinrassiges Action-Adventure. Die lange Entwicklungszeit jedoch führte dazu, dass man diese Elemente in die Ego-Perspektive verlagerte, um somit ein noch actionlastigeres Gameplay zu schaffen.

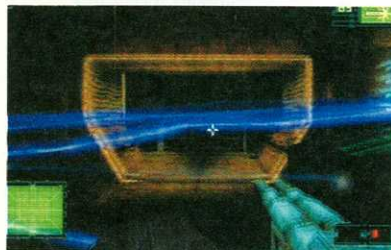
■ **Gameplay:** Im virtuellen Vergnügen zum Film schlüpft ihr in die Rollen der Hauptdarsteller. Allen voran steht die geklonte Ellen Ripley, die nun zum Teil Alien-DNA in ihren Zellen hat. Ihr dürft aber auch die Geschehnisse weiterer drei Akteure lenken. Darunter befinden sich Christie, DiStephano oder Call. Eure Aufgabe ist es, die mit den Alien-Genen "infizierten" Wirte, einige unschuldige Verbrecher, aufzufinden und vor dem Schlüpfen der Brut zu eliminieren. Doch wie so oft kommt es nach einem Zwischenfall zum Ausbruch der Plage: Die außerirdische Brut schlüpft. Für einen echten Jäger wäre dies alles ein eher kleines Problem, wären da nicht die unzähligen, sich bereits auf dem Raumkreuzer Auriga befindlichen Wadenbeißer, die euch zusätz-



■ Bevor ihr neue Areale betretet, sollten diese per Flammenstoß gesäubert werden.

lich das Leben schwer machen. In typischer Ego-Shooter-Perspektive macht ihr euch auf zu einer groß angelegten Säuberungsaktion. Da die Aliens meistens im wirklich letzten Augenblick aus der unendlich scheinenden Finsternis auftauchen, ist ein umsichtiges Vorgehen gefragt. Glücklicherweise spendierten euch die Co-der neun unterschiedliche Waffensysteme, um der Flut der Angreifer Herr werden zu können. Allerdings kommt den Peacemakern neben ihrer primären Funktion eine weite-

"Eine Wandlung von der Third-Person- zur Ego-Perspektive"



■ Selbst Laserbarrieren scheinen den Geschöpfen nichts anzuhaben.

■ Sigourney Weaver alias Ripley steht auch virtuell im Mittelpunkt.



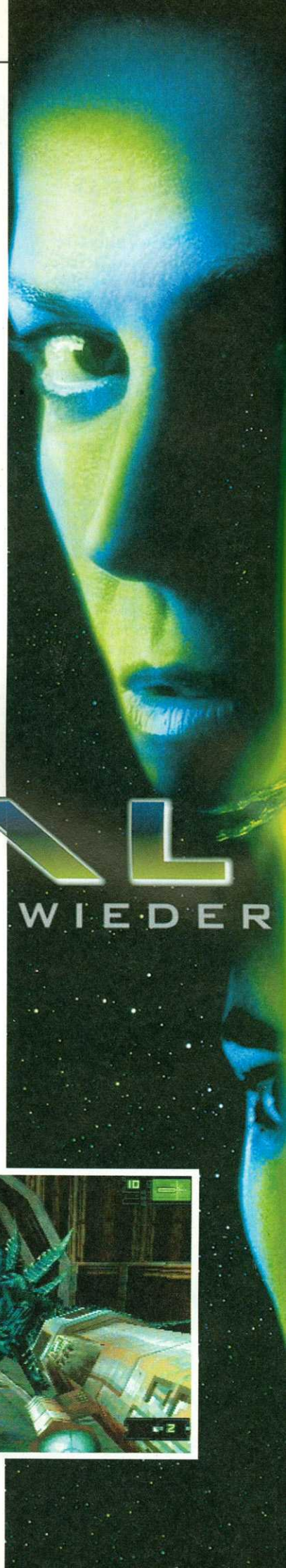
■ Durch die nahezu ständig dunkle Umgebung schaffen die Coder eine Angst einflößende Gänsehautstimmung.



■ Die außerirdischen Fieslinge agieren ähnlich wie im Filmvorbild sehr gewieft.



■ Wie aus dem Nichts scheint die fast ausgewachsene Kreatur aus dem Dunkel zu schnellen.



AL
DIE WIEDER



■ Aus den Wunden getroffener Feinde spritzt die Säure in großen Schüben.



■ Ihr dürft mit einer Laser-Kanone auf Jagd gehen, um genaue Distanztreffer zu setzen.



■ Den Biestern ist es sogar möglich, sich telepathisch untereinander zu verständigen.

"Die lange Wartezeit bis hin zur Premiere hat sich mehr als gelohnt"



■ Feuern aus allen Rohren lautet die Devise. Dem Pack scheint dies für einige Zeit völlig egal zu sein.

re taktische Komponente zu gute, nämlich das Verschleichen einzelner Angreifer. Hierzu eignet sich etwa der Flammenwerfer vorzüglich. Ferner dürft ihr mit Laser-Wummen, Shotguns oder Plasma-Kanonen zur Jagd blasen.

■ **Technik:** Die morbide Stimmung eines Raumschiffes wurde perfekt eingefangen.

Dies liegt nicht zuletzt an der Tasche, dass die Lichteffekte in den in Echtzeit berechneten Levels spärlich, aber umso wirkungsvoller zur Geltung kommen.

Wie schon im zu Grunde liegenden filmischen Vorbild, attackieren euch die vom Eidgenossen Giger kreierte Mutanten mit einer sehr hohen künstlichen Intelligenz. Dies fordert euch ständig neue Vorgehensweisen gegen die jeweiligen Feinde ab. Gegen Facehugger beispielsweise nützt bereits ein kurzer Feuerstoß, während ausgewachsene Kreaturen schon einiges mehr vertragen.



■ Des Öfteren attackieren euch die meist lautlosen Widersacher in größeren Ansammlungen, um so gezielter vorgehen zu können.

■ **Fazit:** Die Wartezeit scheint sich gelohnt zu haben, denn den Programmierern von Fox gelingt es, einen galanten Brückenschlag zwischen brachialer Action, einer imposanten Atmosphäre sowie einigen kleinen Mini-Missionen und Rätsleinlagen zu finden. Mit ziemlicher Sicherheit erneut ein Super-Hit für die alternde PlayStation (1). (Tom S.)

■ Die fantastischen Gestalten des Schweizer H.R. Giger betreten die Bühne der 32-Bitter.



■ Die wendigen Lebewesen kriechen selbst durch Lüftungsschächte, um entlegene Orte zu erreichen.



■ Wie schon im Spielfilm begeben ihr euch auch virtuell unter Wasser, um einige Aufgaben zu meistern.



"Fox Interactive schafft eine beklemmende Alien-Atmosphäre"



■ Raptoren attackieren euch nunmehr selten alleine, sondern setzen ihre Angriffslust in Rudeln ein.



■ Im Gegensatz zum Prequel integrierten die Programmierer insgesamt zwölf Saurier-Gattungen.

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

Erneut holt Capcom die Dinos aus dem Käfig

Dino Crisis 2

Capcom fügt dem Rezept des letztjährigen Vorgängers einiges hinzu. Oder so gesagt: Man krempelte den kompletten Look um und vermengt dies mit einem starken Fokus auf brachialer Action.

■ Der Vorgänger war mit Sicherheit qualitativ nicht mit den In-House-Titeln



■ Abgegebene Schüsse werden durch opulente Lichteffekte untermalt.

der Biohazard-Reihe gleichzusetzen. Trotz allem bot das Echtzeit-Adventure nicht zuletzt durch die äußerst dynamischen Kamerafahrten einen interessanten Ausgleich zu den Render-Spektakeln à la Resident Evil, obgleich die Programmierer auf teils knackige Rätselkost setzten, die einen gewissen Frustfaktor mit sich brachten. Doch glücklicherweise griff man für das Sequel lediglich die stärksten Schockelemente heraus, um diese mit einem komplett neu designten Gameplay zu mixen.

■ **Gameplay:** Schien die urzeitliche Katastrophe des Vorgängers gemeistert, begibt sich das Grauen dennoch in die nächste Runde.

Die so genannte "Dritte Energie" fiel in die Hände machtgieriger Wissenschaftler. Nach einem fehlerhaften Umgang mit dieser Macht löst man schließlich ein Desaster ungeahnten Ausmaßes aus. Eine komplette Stadt wird durch die enorme Kraft der "Dritten Energie" in Schutt und Asche gelegt. Als unangenehmer Nebeneffekt verwandelt sich die Location in einen Dschungel, der vor urzeitlichem Getier nur so wimmelt. An dieser

"Zwei Charaktere sorgen für eine noch actiongeladene Atmosphäre"

Stelle tretet ihr, alias Regina, auf den Plan, um euch der drohenden Übermacht erneut entgegenzustellen. Diesmal seid ihr jedoch nicht auf euch alleine gestellt, sondern vertraut auch auf die Hilfe des Draufgängers Dylan, der euch in einigen Missionen als spielbarer Charakter zur Verfügung steht.



■ Dino Crisis 2 gestattet euch, zeitgleich zwei Waffen zu führen. Hierdurch lassen sich mehrere Angreifer zur gleichen Zeit ausmerzen.



■ Die Locations wirken um ein Vielfaches bedrohlicher als die Innenräume der Forschungsanstalt in Teil 1.

■ Die Outfits der adretten Regina sind allesamt bereits aus dem Prequel bekannt.



■ Scheinbar jede Ecke des Spielablaufs hält neue actionlastige Überraschungen für euch bereit.



■ Ein einziger Fangschuss genügt bereits gegen diesen winzigen Wadenbeißer.

Hattet ihr es im Prequel bestenfalls mit einem halben Dutzend angriffslustiger Zeitgenossen zu tun, wurde dieser Umfang nun erheblich gesteigert. Mindestens zwölf Echsenarten versuchen mit individuellen Vorgehensweisen eurem virtuellen Leben ein jähes Ende zu bereiten. Als Neuerung dürft ihr nun in jeder Hand eine Waffe führen, um euch somit noch wirkungsvoller der schier unendlich großen Überzahl Beißer zu erwehren. Selbst während rascher Bewegungen dürft ihr beide Peacemaker zur gleichen Zeit einsetzen.

■ **Technik:** Optisch wirkt Dino Crisis 2 trotz der prinzipiell starren Backgrounds ungemein lebendig. Nicht zuletzt einige imposante Kamerafahrten sorgen für diesen Effekt.



■ Die vorgerenderten Backgrounds wirken enorm realitätsnah und bilden einen perfekten optischen Rahmen der Dino-Hatz.



■ Durch einen Fehler, der auf einem Computercrash basierte, wurde eine komplette City in einen Dschungel verwandelt.

■ **Fazit:** Genauso muss ein actionlastiges Adventure aussehen. Nicht zu Unrecht wird Dino Crisis 2 in den höchsten Wertungsregionen zu finden sein. (Tom S.)

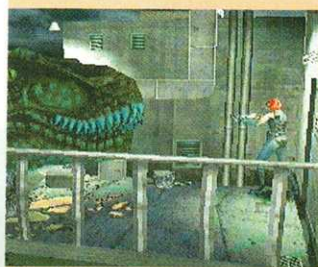


■ Mit der Tauchglocke erforscht ihr geflutete Regionen der Insel und nehmt es hierbei sogar mit Fischeisauriern auf.

„Eine klare Steigerung zum stark rätsellastigen prähistorischen Vorgänger“

i Neuer Render-Look

Ganz im Gegensatz zum Vorgänger, bei welchem Capcom erstmals auf in Echtzeit berechnete Locations setzte, gehen die Programmierer rund um den Mastermind des Survival Horrors, Shinji Mikami, nun einen neuen Weg. Wie schon aus den Resident-Evil-Folgen für Sonys 32-Bitter bekannt, setzen die Japaner nunmehr auf einen Look aus vorberechneten Hintergrundgründen. Doch trotz der relativen Starrheit integrierte man einige stimmungsvolle Kamerafahrten.



■ Die Echtzeit-Optik sorgte durch dynamische Kamerafahrten für eine erhöhte Intensität der Aktionen.



■ Der Flugsaurier, besser bekannt als Pteranodon, ist sehr angriffslustig, aber nicht allzu wendig.



■ Die herkömmlichen Rätsleinlagen treten zu Gunsten einer erheblich erweiterten Actionlastigkeit in den Hintergrund.



„Der nun klar actionlastige Schwerpunkt macht DC 2 zum Knüller“



■ Dank der rechts eingeblendeten Straßenkarte behaltet ihr immer den Überblick.



■ Nach einem solchen Crash fliegen die Fetzen. Driver 2 hat nichts an Action des ersten Teils eingebüßt, ganz im Gegenteil.



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

Gummiqualm und Bezingestank

Driver 2

Der harte Racer mit dem 70er-Feeling geht in die zweite Runde. Hat Infogrames neue Ideen in petto, um die Spieler auf ein Neues zu begeistern?



■ Vor gut einem Jahr testeten wir das außergewöhnliche Rennspiel des Reflections-Teams. In Driver übernahm ihr die Kontrolle des Ex-Cops Tanner, der als verdeckter Ermittler auf den Straßen

von Amerika sein Unwesen treibt und seinen ehemaligen Kollegen geheime Informationen zukommen lässt.

■ **Gameplay:** Auch dieses Mal ist Tanner im Einsatz. Allerdings hat Reflections tiefer in die Gameplay-Kiste gegriffen und sich um echte Innovationen bemüht. Zunächst

■ Finstere Kerle gibt es überall, nicht nur in den USA ...



■ Falls es nötig wird, steigt Tanner auch schon mal in ein schweres Vehikel, wie diesen Schulbus, um.



■ Zahlreiche sehr gut gerenderte Zwischensequenzen lockern das Spielgeschehen auf und spinnen die Story fort.

einmal wäre die Storyline zu nennen, die sich diesmal noch stärker an die insgesamt 40 Missionen anlehnen wird. Leider gab es bislang noch keine tieferen Einblicke in die Hintergrundgeschichte, dass es sich aber wieder um einen Mafiosi à la Castaldi wie im ersten Teil dreht, ist anzunehmen. Um die Charaktere mehr in den Vordergrund zu rücken, wurde Tanner nun ein Kollege zur Seite gestellt. Tobias Jones, ein hilfsbereiter Cop, unterweist euch in die neuen Missionen, gibt Rat-

schläge zu den weiteren

Aktionsmöglichkeiten und den brandheißen Schlitten. Denn daran hat sich freilich nichts geändert: Driver 2 ist ebenso wie der Vorgänger nur so mit alten Boliden der 70er-Jahre gespickt. Leider bietet Driver keine offiziellen Lizenzen, so dass Reflections Mustang und Co nur nachahmen durfte. Dies ist ihnen hervorragend gelungen. Schon nach kurzer Zeit stellt sich ein absolutes Blues-Brüders-Feeling ein. Noch immer geht es darum, mit dem Wagen durch Metropolen zu donnern und weder auf Recht und Gesetz, noch auf Leib und Leben der Bevölkerung zu achten. Zeitlimit im Nacken, die Polizei auf den Fersen, da kommt Tanner richtig ins Schwitzen, besonders mit seiner neuen Fähigkeit, seinen Wagen verlassen zu dürfen und



■ Viele Nachtfahrten sorgen für eine spannende Atmosphäre, wobei die Lichteffekte besonders gut gelungen sind.

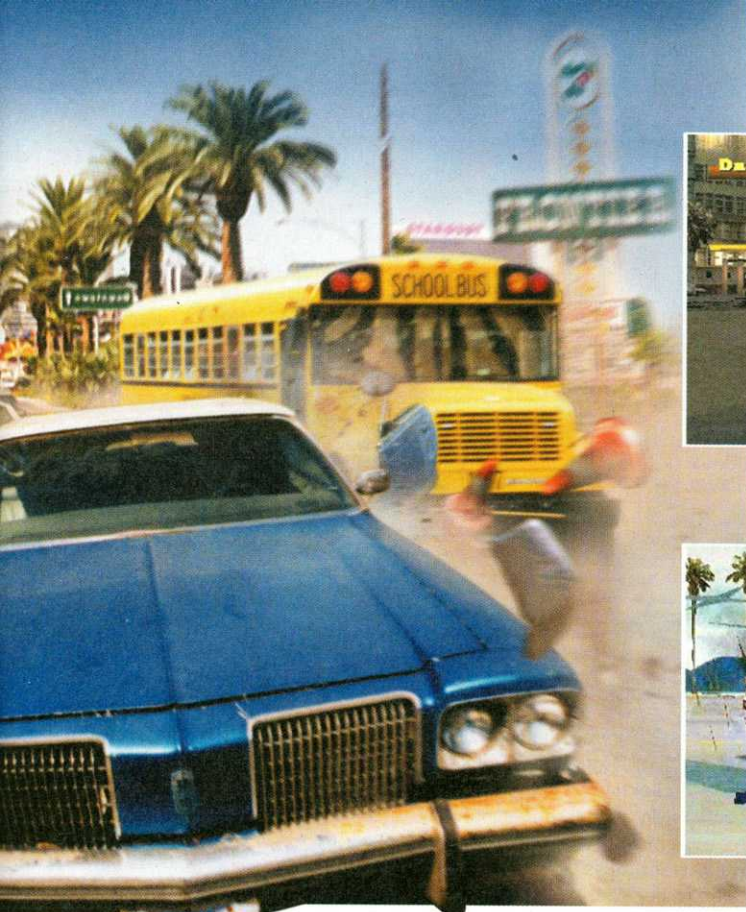


■ Dichte Rauchwolken steigen von den Pneus auf. Das zieht natürlich die Aufmerksamkeit der Straßen-Cops auf euch.

i Guter Cop, schlechter Cop



Das Driver-Thema ist nun wirklich nichts Neues. In den 70ern gab es eine wahre Flut von US-Filmen und Serien mit entsprechendem Hintergrund. „Starsky & Hutch“, „Einsatz in Manhattan“ mit dem bereits verstorbenen Kultklatschkopf Telly Savallas oder „Die Straßen von San Francisco“ mit Micheal Douglas, um nur wenige zu nennen.


DRIVER 2
REFLECTIONS

entweder andere Vehikel zu kapern, beispielsweise schwere Busse oder Trucks, oder Gebäude zu betreten. Teilweise erfordern die Aufträge geradezu ein solches Vorgehen. An jeder beliebigen Stelle darf Tanner das Lenkrad ruhen lassen und per Fuß die Gegend unsicher machen.

Als Umgebung sind diesmal aber nicht nur us-amerikanische Städte mit von der Partie. Neben den beiden bereits bekannten Mega-Cities Las Vegas und Chicago dürft ihr euch noch auf Havanna und Rio freuen. Ebenfalls freuen wird es die Fans, dass es neben dem bekannten

Director-Mode (hier dürfen eigene Filme der halsbrecherischen Rasereien zusammen-geschnitten werden) noch einen Zweispieler-Splitscreen geben wird.

■ **Technik:** Um die beiden südamerikanischen Städte authentisch einzufangen, musste die Driver-Engine entsprechend verbessert werden. In Teil 1 gab es nur rechtwinklige Straßenzüge, während jetzt lange Freeways und Verbindungsstücke mit langgezogenen Kurven oder scharfe 180°-Turns aufwarten. Somit bietet die Background-Grafik neben den bekannten Städte-Szenarien unzählige Überland-Textures. Am Sound konnte Reflections nicht mehr viel verbessern, so dass aus musikalischer Sicht einiges zu erwarten ist, zumal der knackige V8-

Motoren-Sound ungeschlagen bleibt.

■ Neben schweren Boliden lässt Reflections nun auch Bleibohnen sprechen.



■ Zu viele Sperenzen vor diesem Edelhôtel zitiert die Ordnungshüter auf den Plan.



■ Wer zu viele Crashes mit seiner Umgebung fabriziert, darf sich über verbeulte Motorhauben nicht wundern.

■ **Fazit:** Einmal mehr scheint auf der PlayStation ein guter Racer eine ehrwürdige Fortsetzung zu finden. Neue Fahrzeuge, die Möglichkeit, zu Fuß durch die Städte zu streifen, und ein spannender Multiplayer-Modus werden Driver 2 viele Lorbeeren einheimen lassen, zumal Reflections Probleme mit der Engine des ersten Teils, wie Clipping und Pop-ups, weiter minimiert hat. Ferner werden verbesserte Sequenzen und eine tiefgründigere Storyline geboten. (Tom S.)



■ Der Zweispieler-Modus bringt einen interessanten neuen Ansatz ins Gameplay.



■ Ist der Pickup erst einmal in Schwung, kann er kaum wieder aufgehalten werden.

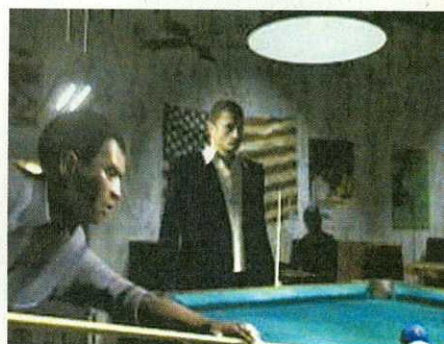
■ An der Fahrphysik gibt es nur wenig auszusetzen. Auf Rempler reagieren die Fahrzeuge empfindlich.



Bei seinen Recherchen in Chicagos Unterwelt macht Tanner wie so oft eine lebensgefährliche Entdeckung.

Intro

"Herzhaftes Verfolgungsjagen und schwere Jungs machen die amerikanischen Straßen unsicher"



■ In den finsternen Ecken der Großstädte ist Tanner auf der Suche nach neuen Hinweisen.

PSG
Erster Eindruck
nicht möglich

"Die ersten Fakten lassen aufhorchen, Driver 2 wird vielversprechend"



■ Die sportliche Miss Croft beweist erneut, dass sie eine wahre Kletterkünstlerin ist.



■ Die Locations wurden sehr authentisch in Szene gesetzt und mit vielen Details ausgeschmückt.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: November 2000 | Entwickler: Core Design

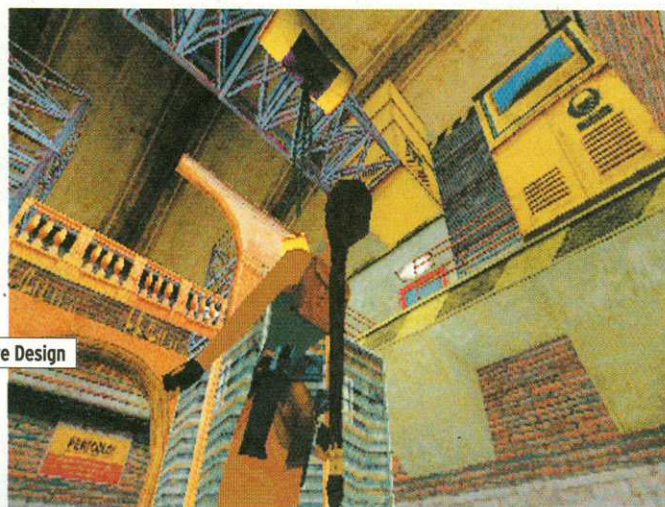
Miss Croft ist nicht totzukriegen

Tomb Raider Chronicles

Das Schicksal der adretten Lara nach dem Ende des letzten Abenteuers ist noch nicht komplett geklärt, da holt die virtuelle Archäologin bereits zum nächsten Rundumschlag aus.

■ All diejenigen Zocker, die den Abspann der letzten Artefakt-Suche bereits miterlebt hatten, durften berechtigterweise davon ausgehen, dass das Konsolen-Ende der gut gebauten Serienheldin gekommen ist.

■ **Gameplay:** Schon Capcom hat es mit RE vorgemacht, wie man durch geschickte Erzählweise in den Sequels über geschichtlich zurückliegende Ereignisse erfahren kann. Den gleichen Weg beschreitet nun Core Design, indem die Coder in den Chronicles frühere Episoden erzählen. Nachdem die Überreste der Miss Croft nicht aufzufinden waren, begnügen sich die Angehörigen mit dem Erzählen früherer



■ Tomb Raider Chronicles verwendet eine interessante Erzähltechnik, denn der neueste Teil spielt zeitlich vor dem Prequel.

Ereignisse. Hier schlüpft ihr wie gehabt in die Haut der Schönheit. Die Jagd nach verschollen geglaubten Gegenständen startet in Rom. In der italienischen Hauptstadt muss der so genannte Stein der Weisen gefunden werden, von dem eine große Macht ausgeht. Ferner begeben sich euch in einer weiteren Mission auf eine abgelegene Insel, um Schätze zu bergen.

■ **Technik:** Großartig Neues sollte man technisch nicht vom fünften Ausflug erwarten. Nichtsdestotrotz warten die Programmierer mit kleinen Änderungen auf. Lara drückt sich nun noch

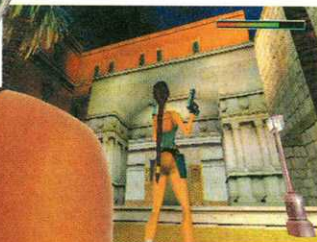
tiefer auf den Boden, um anschließend die Wachposten mit einem gezielten Knüppelschlag auszuknocken. Weiterhin bietet eine automatische Suchfunktion für Items aller Art Erleichterung, die teils sehr gut platzierten Gegenstände aufzufinden.

■ **Fazit:** Auch der Nachfolger wird die Spielergemeinde mit Sicherheit in zwei konkurrierende Lager spalten. Wir lassen uns jedoch gern positiv überraschen. (Tom S.)

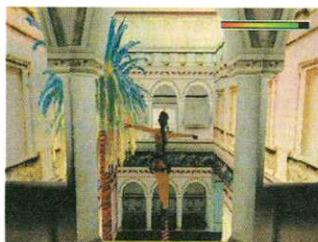
"Fans werden die Abenteuer der adretten Dame abermals verschlingen"



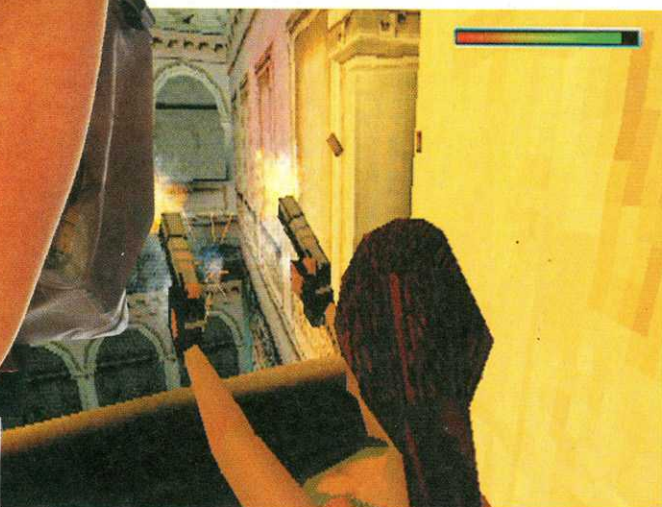
■ Während Angelina Jolie derzeit an der Filmumsetzung werkelt, übernimmt eine erst 16-Jährige die PR-Rolle des Stars.



■ Mit dem zweiten Stick nimmt ihr die Umgebung unter die Lupe.



■ Das digitale Steuerkreuz dient dem Ausbalancieren über Seile oder schmale Grate hinweg.



■ Lara, wie sie lebt und virtuell lebt: Beidhändig feuert die grazile Forscherin auf alles, was sich ihr in den Weg stellt.



■ Auch im fünften Auftritt erwarten euch wieder knallharte Sprungpassagen.



■ Alte Lara-Kenner werden sich sofort mit der unveränderten Steuerung zurechtfinden.

PSG *nicht möglich* "Genügen minimale Verbesserungen, um den Hype zu rechtfertigen?"

INFOGRAVES PROUDLY PRESENTS:



„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!



Im ekeligen Hive lauern viele Spinnen und andere glibberige Lebensformen darauf, euch zu Heldenbrei zu verdauen.



Minenarbeiter Rumtok ist seit dem Erdbeben nicht wieder aufgetaucht. Das wäre doch die richtige Gelegenheit für Melvin, einen neuen Freund zu finden.



Nach dem harten Kampf auf dem Tower gegen den untoten Eisdrachen revanchiert sich der nun freie Feuerdrache mit einem Freiflug zum nächsten Level.

Genre: Rollenspiel | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: November 2000 | Entwickler: Sunflowers | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Mechanische Magie

Techno Mage

Es gibt nur wenige deutsche Konsolen-Spiele, aber bald steht wieder eins vor der Vollendung.

Melvin, der Techno Mage, hat es nicht leicht. Nachdem es ein Erdbeben in seiner Heimatwelt Gothos gegeben hat und seltsame Monster plötzlich ihr Unwesen treiben, schieben die Dreamer das Ganze ihm in die Schuhe und verbannen ihn aus dem Dorf. Der Grund für diese schnelle Schuldzuweisung: Melvin ist Sohn eines Steamers und einer Dreamerin. Dummerweise sind beide Völker untereinander verstritten, so dass Melvin eigentlich über Jahre hinweg nur schwer im Dreamer-Dorf akzeptiert wurde.

Gameplay: Ihr übernehmt die Rolle von Melvin, dem einzigen Streamer/Dreamer-Mischling auf Gothos, und versucht euch zunächst nach Streamer-Town zu eurem Vater zu retten, bevor die Dreamer Lynchjustiz begehen. Dazu müsst ihr allerdings vorher einige Vorbereitungen treffen. Erst braucht ihr eine Ausrüstung, die euer Onkel nur herausgibt, wenn ihr in seinem finsternen Weinkeller die ersten Kämpfe gegen Ratten besteht. Schließlich muss noch die Wache am hinteren Dorftor ausgetrickst werden. Dazu sollten zunächst die Hirnzellen aktiviert sein, schließlich ist Techno Mage ein Rollenspiel, in dem die Rätsel- und Adventure-Elemente großgeschrieben werden.



Die Eigenschaftswerte Stärke, Intelligenz, Konstitution und Mystik umreißen unseren Charakter.

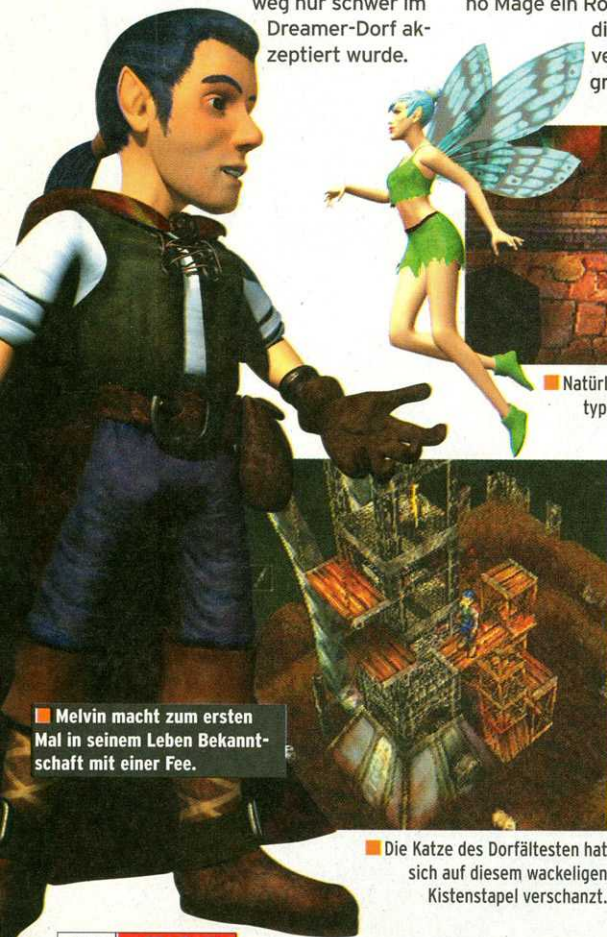
Sunflowers verspricht uns über 40 Stunden Spielspaß in acht grafisch vollkommen unterschiedlichen Welten. Im Laufe des Abenteuers lernt Melvin neue Zaubersprüche, findet stärkere Waffen und verbessert seine vier Eigenschaftswerte. Dieses System wurde mit Absicht recht schlicht gehalten, um den Spieler nicht unnötig zu belasten.



Dank Automap verliert ihr niemals den Überblick.

Technik: Wer sich ein opulentes Grafikfeuerwerk von Techno Mage verspricht, wird enttäuscht sein. Bis auf die großen Endgegner sind alle Charaktere und Monster 2D-Objekte, die an alte Sprit-Tage der 16-Bitter erinnern. Die isometrische Draufsicht wirkt ebenfalls eher altbacken, ist aber reichlich funktionell, da sich in Windeseile mit den Schulter-tasten das Szenario in jede beliebige Richtung drehen lässt. In Sachen Musik legte Sunflowers verstärkt Augenmerk auf Qualität statt Masse, ebenso wie bei den Geräuscheffekten, die nur sehr pointiert eingesetzt werden.

Fazit: Techno Mage ist eine wunderschöne RPG-Geschichte, die leider aus technischer Sicht rund ein bis zwei Jahre zu spät kommt. Könnte dennoch für Fantasy-Liebhaber zu einem Geheimtipp werden. (Udo L.)



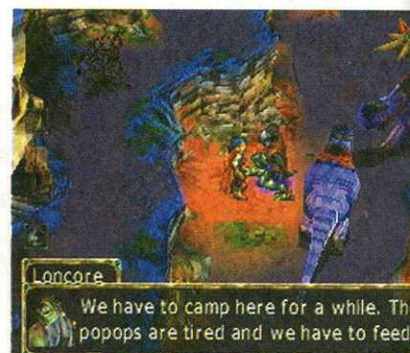
Melvin macht zum ersten Mal in seinem Leben Bekanntschaft mit einer Fee.

Natürlich finden sich auch die typischen Schalterrätsel in Techno Mage wieder.



Die Katze des Dorfältesten hat sich auf diesem wackeligen Kistenstapel verschanziert.

Onkel Rissen zeigt sich besorgt über den allgemeinen Gemütszustand des Dorfes und empfiehlt Melvin, so schnell wie möglich das Dorf zu verlassen.



Bei der rastenden Karavane warten viele Rätsel und Aufgaben auf euch.



"Ein atmosphärisches Rollenspiel, das grafisch einiges an Nostalgie versprüht"



BREAK THE RULES. NEVER THE BOARD.

Willy Santos skatet ohne Rücksicht auf Verluste. Ed Templeton grindet, was das Zeug hält. Und das sind nur zwei von sechs Pros, die ihr über 8 Level schwindelerregender original Skate-Parks schicken könnt. Verdient euch Respekt und sammelt mit atemberaubenden Stunts eure Punkte. Hals- und Beinbruch.

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

TEWA FRANKFURT

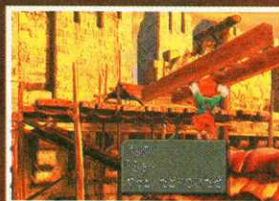


IT'S NOT A GAME

 Offizieller Sponsor der UEFA Champions League.  and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.  is a trademark of Sony Corporation. Grind Session © 2000 Sony Computer Entertainment America. © 2000 Vans, Inc. Vans and the Triple Crown of Skateboarding logos are registered trademarks of Vans, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Shaba Games.



■ Zidane Tribal, Hauptheld der Geschichte, mausert sich vom smarten Dieb zum Helden der Schwertkunst.



Genre: Rollenspiel | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Februar 2001 | Entwickler: Squaresoft | Schwierigkeitsgrad: mittel

Erneut entführt euch Squaresoft in große Abenteuer

Final Fantasy IX

Squares neues Meisterwerk hat eingeschlagen! Endlich ist es so weit und wir dürfen unsere hungrige PlayStation mit der ersten CD von Final Fantasy IX füttern.

■ Benommen von schwerem Kanonenfeuer geht Garbet in Deckung.

■ Eigentlich kann man die Final-Fantasy-Reihe als faszinierend

bezeichnen, denn keine andere Serie versteht es immer wieder aufs Neue ihre Anhänger zu fesseln. Sämtliche Geschichten laufen völlig unchronologisch ab. Kein Teil bildet eine Fortsetzung zu einem Nachfolger oder baut auf dem Hauptplot des Vorgängers auf, aber immer werden Grundelemente sowie Gegebenheiten neu belebt, übernommen, verfeinert und weitergestrickt.

Smarties-Packung. Alle Einwohner gehen ihrer Tagesbeschäftigung nach. Über der Stadt schwebt majestätisch ein Luftschiff heran. In seinem Inneren eine Gruppe Unterhaltungskünstler, darunter Zidane Tribal, ein Schwertkünstler, der stets auf der Suche nach Herausforderungen ist. Alexandrias Einwohner freuen sich auf diesen Besuch, verspricht er doch Ablenkung vom alltäglichen Tun und Treiben. Auch der Königspalast, der sich am Rande der Stadt erhebt, heißt die Gauklergruppe willkommen. Ahnt doch niemand, dass sich die Entertainer bei jedem Auftritt durch kleine

■ **Gameplay:** Ihr beginnt in der Stadt Alexandria. Gebäude und Strukturen erinnern an eine Mischung aus europäischem Mittelalter und der Farbenpracht einer



■ Kämpfe werden in Echtzeit absolviert. Nach jeder Aktion eines Charakters vergeht daher etwas Zeit, bis dieser eine weitere starten kann.



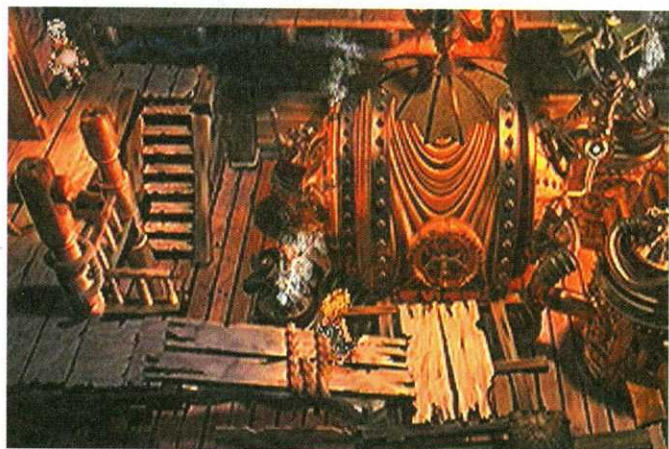
■ Ein Ausrufezeichen über der Figur informiert euch darüber, dass etwas entdeckt wurde.



■ Ohne entsprechende Zahlungsmittel schaut ihr bei den knallharten Händlern in die Röhre.



■ Beim Fluchtversuch aus Alexandria wird das Luftschiff der Schaustellergruppe unter schweres Feuer genommen. Nur knapp gelingt die Flucht.



■ Selbst Räume, die ihr im Spiel nur einmal zu sehen bekommt, sind mit ungeheurer Detailverliebtheit gestaltet worden.

Diebeszüge die karge Kasse aufbessern. Während die Vorbereitung für die große Show läuft, lernt man VIVI Ornitier kennen, einen Tollpatsch, wie er im Buche steht. Mit ihm unternimmt ihr eure ersten Streifzüge durch die Stadt. VIVI, von Natur aus neugierig, will selbstverständlich auch die Auf-führung sehen, aber diese wird den höher gestellten Persönlichkeiten der Stadt vorbehalten. Also lässt er sich darauf ein, einem Dieb zu helfen, und als Gegenleistung führt ihn dieser über die Dächer der Stadt zum Schloss. Szenenwechsel: Die Show ist in vollem Gang, doch für Adelbert Steiner bedeutet sie nicht Ablenkung, sondern Arbeit, denn ihm obliegt die Sicherheit der Anlage sowie die ihrer Majestät Prinzessin Garnet Til Alexandros XVII. Schnell überschlagen sich die Ereignisse, als entdeckt wird, dass die Diebesbande im Schloss aktiv ist. Zusätzlich wird

bekannt, dass die Prinzessin mit einem Darsteller liebäugelt. Steiner ist schockiert und der König selbst muss Härte beweisen. Das Luftschiff der Gaukler wird unter Feuer genommen und entkommt nur knapp, aber schwer beschädigt. Es folgt eine harte Bruchlandung in einem nahen Waldstück. Das Abenteuer beginnt.

■ **Technik:** Squaresoft versteht es wie kaum eine andere Firma, die Hardware der doch mittlerweile betagten PlayStation auszunutzen. Erneut wird man als Spieler überrascht, wie durchdacht und konsequent logisch Steuerung und Menüs aufgebaut sind. Schon in Final Fantasy VIII waren die gerenderten Zwischensequenzen, die das Spiel hervorragend unterstützen, nahezu perfekt implementiert. Im neuesten Teil optimierte man dies noch.



■ VIVI sollte man trotz seiner Erscheinung nicht unterschätzen. In dem Kleinen schlummern mächtige Zauberkräfte.



■ Sind einem die Schlosswachen auf den Fersen, ist die schnelle Flucht durch einen versteckten Tunnel angesagt.

Zwischen Locations und Sequenzen sind keinerlei Ladezeiten zu bemerken. Als neue Gegebenheit muss man hier ATE (Active Time Event) nennen. Sobald parallel im Spiel eine andere Handlung stattfindet, kann man sich in diese nach Belieben einschalten oder sie überspringen.

■ **Fazit:** Eine Wertung über FF IX abzugeben würde überheblich, wenn nicht sogar arrogant wirken. Dazu verbirgt einem das Spiel angesichts der japanischen Dialoge einfach zu viel. Ich möchte allen ungeduldigen Fans davon abraten, sich eine japanische Importversion zuzulegen, es sei denn, man besitzt genügend Grundkenntnisse in der japanischen Sprache. Ansonsten verpasst man als Spieler

Final Fantasy: der Film

Schon viele Vorlagen aus Comic-Heften und mittlerweile auch aus Videospielen haben den Weg ins Kino gefunden. Nun soll der erfolgreichen Final-Fantasy-Serie diese Ehre zuteil werden. Über die gesamte Storyline ist nur wenig in Erfahrung zu bringen, aber die ersten Screenshots können wir euch bereits präsentieren.



einfach zu viel von der gesamten Geschichte. Und gerade diese sowie die typischen vielen kleinen Nebenplots, die Final-Fantasy-Abenteuer beinhalten, zeichnen die Serie aus. Final Fantasy IX wird Ende Januar 2001 komplett lokalisiert auf den deutschen Markt kommen. (Gunther H.)



■ Man merkt schnell, dass die Macher älterer Teile am Werk waren, denn die Mogs sind wieder vorhanden.

■ Steiner hat es nicht leicht: Er muss im Schloss seine Wachen sammeln.

■ Adelbert Steiner: Eine treue Seele, wie sie im Buche steht. Aber sobald Garnet bedroht wird, lässt er es krachen.



■ Ihr trifft auf viele verschiedene, hinterlistige Monster. Dieses hier nimmt Gruppenmitglieder gefangen und bereichert sich an deren Lebensenergie.





Ginger: Have you got any ideas?

■ Zahlreiche Cut-Scenes führen die Story konsequent weiter, ohne dabei auf den typischen Humor zu verzichten.



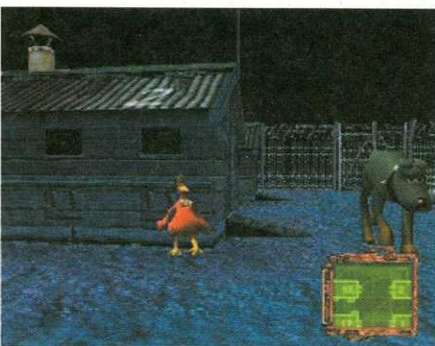
■ Einsam und verlassen: Ihr müsst euch einiges einfallen lassen, um Mr. und Mrs. Tweedy zu entkommen.

Der seit längerer Zeit andauernde Lizenzierungswahn der Spiele-Industrie begibt sich in die nächste Runde. Mit einem guten Ende für den Spieler? Zumindest Besitzern des grauen 32-Bitters steht ein Spaß rund um das Federvieh bevor.

■ Am 10. August ist es so weit. Dies ist der offiziell erste Tag, an dem der erste Abendfüllende Film der Aardman Animation Studios in die hiesigen Kinos kommt. Wer bereits Wallace & Gromit zu seinen Lieblingen zählte, weiß, was ihn hier erwartet. Liebe-



■ Ob Hühner nun wirklich dumm sind, zeigt sich erst nach der hoffentlich gelückten Flucht.



■ Schleichen und Verstecken in bester Solid-Snake-Manier sollte ganz oben stehen.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Dezember 2000 | Entwickler: Blitz Games | Schwierigkeitsgrad: k.A.

CHICKEN RUN



"Vier Hühner befinden sich auf der Flucht vor dem Schlachter"

voll gestaltete Figuren aus Plastilin, die eine fantastische Geschichte voller Liebe und Entbehrungen erleben.

■ **Gameplay:** Die Hintergrund-Story zu diesem Epos liest sich wie die eines alten Klassikers, nur eben in neuem Gewand. Die Rede ist vom Steve-McQueen-Streifen "The Great Escape", hier zu Lande besser bekannt unter dem Titel "Gesprenkte Ketten". Dieser Spielfilm gilt nach wie vor als einer der besten Ausbruchsfilme aller Zeiten und zählt laut den beiden Machern Nick

Park und Peter Lord zur Hauptinspirationsquelle für diesen Animations-Movie. Hier wird auch gleich die Brücke zu der eben genannten Story geschlagen. Chicken Run erzählt die Geschichte der gewieften Hühner Ginger, Bunty, Babs und Mac. Die tierischen Freunde befinden sich zeitlebens auf einer Hühnerfarm und fristen dort ihr karges Dasein. Ihre aussichtslose Lage ist den Körnerfressern ständig bewusst, denn sie wissen, dass ihr letzter Tag durch ein scharfes Schlachtermesser bereits beschlossene Sache



■ Eure Peiniger haben nichts Besseres im Sinn, als euch die Federn zu rupfen und euch zu vernaschen.

ist. Da es sich mit diesem schrecklichen Wissen nicht gänzlich unbeschwert leben lässt, fassen die Vier einen Plan, um aus der Gefangenschaft zu entkommen. Alle bislang getätigten Fluchtversuche wurden jäh durch das energische Einschreiten der Farmbesitzer Mr. und Mrs.



■ Zahlreich eingestreute Rätseleinlagen lassen keine Langeweile aufkommen.



■ Dieser Teich sollte für ein echtes Huhn kein großes Hindernis darstellen und leicht zu überwinden sein.



Die Gefahren für das geflügelte Volk lauern an allen Ecken, wie diese wandelnde Gestalt in der Nacht.

„Ein direkter Vergleich zu Metal Gear Solid scheint nicht abwegig“

Tweedy vereitelt. Als der Hahn Rocky durch eine Bruchlandung aber selbst zum unfreiwilligen Insassen des Mastbetriebes wird, scheinen sich die Vorzeichen zu ändern. Die Hühner beschließen, die Gefangenschaft fliegend und durch die Hilfe Rockys zu verlassen. Ihr müsst euch wäh-



Hohe Zäune verheißen nichts Gutes, denn euer Weg in die ersehnte Freiheit wird hierdurch nur versperrt.



Der Titel Chicken Run entstammt der Tatsache, dass ihr des Öfteren die Beine sprichwörtlich in die Hand nehmen müsst, um Land zu gewinnen.

rend eures Tuns nicht nur mit den Attacken eurer Peiniger auseinander setzen, sondern auch mit dem aufmerksamen Wachhund herumschlagen. Da das gesamte Gelände zudem durch Stacheldraht und Suchscheinwerfer gut gesichert ist, erwartet uns eine Action, die noch am ehesten mit Metal Gear Solid zu vergleichen ist. Denn nur ein lautloses Huhn ist in der Lage, unbemerkt in die Freiheit zu gelangen.

Technik: Optisch macht Chicken Run bereits jetzt einen ordentlichen Eindruck, wobei es für verlässliche Aussagen noch einen Tick zu früh ist. Zumindest ist davon auszugehen, dass die deutschen Synchronsprecher, etwa die deutsche Stimme Mel Gibsons, der Rockys Part übernimmt, zu hören sein werden.

Fazit: Obwohl uns noch kein spielerischer Eindruck vor-



Im Schutz der Dunkelheit macht ihr euch daran, dem morbiden Geflügelhof den Rücken zu kehren.

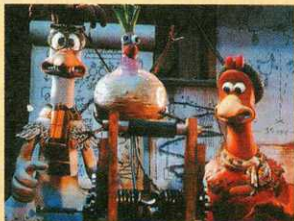


Ein Huhn, einsam und allein. Hilfe ist nur von anderen Hühnern zu erwarten.

liegt, lässt sich orakeln, dass Chicken Run das Zeug zum Knaller hat. Sollten die Coder von Blitz Games bei diesem Titel nicht noch patzen, erwartet uns pünktlich zum Weihnachtsfest ein definitives Highlight. Denn was kann es Schöneres geben, als einer Bande verstörter Hühner, die nur auf das Beil warten, zur Flucht zu verhelfen? (Tom S.)

i Die Aardman Animation Studios

Gegründet wurden die Studios bereits im Jahre 1972 von Peter Lord und David Sproston. Nach zahlreichen Werbespots sorgte Aardman erstmals mit dem Peter-Gabriel-Video zu „Sledgehammer“ anno 1986 für Aufsehen. Doch der richtige Durchbruch gelang den beiden Lords und Parks mit den drei Wallace & Gromit-Kurzfilmen, die beiden mehrere Oscars einbrachten. Nun wagt man sich mit Chicken Run erstmals an die Fertigstellung eines längeren Streifens, wofür 2000 kg Plastilin und 4000 Liter Farbe verbraucht wurden.



Im Filmvorbild schnappten sich die Spielberg-Studios Dreamworks die Rechte an dem Streifen.

Mac: Well hen, I've been working on this plan
WORKING PROGRESS
TM & © 1999 DreamWorks LLC, Aardman Characters Run Limited and Pixar Image

Erst eine exakte Lagebesprechung in bester Strategie-Manier verhilft euch theoretisch zum Erfolg.

super! Tolle Idee mit vielen Anleihen an die Film-Geschichte und einige Games
Erster Eindruck
PSG



Meister Jijimon erklärt unserem Helden die Welt der Digimons und schildert ihm die bevorstehenden Gefahren.



Treff ihr auf einen feindlichen Digimon, erkennt ihr diesen an der grimmigen Sprechblase. Danach kommt es zum Kampf.

Nachdem die Pokémon-Welle Deutschland erfasst und alle Kids zwischen Kiel und München mitgerissen hat, kommt nun der zweite Streich: Digimon.

Angemon ist die Champion-Variante von Tokomon.

Bandai ist einer der größten Spielzeug-Hersteller der Welt, nicht zuletzt wegen des unglaublichen Tamagotchi-Erfolges. Angestachelt von Nintendos Pokémon-Feldzug, möchte Bandai mit Hilfe des erfolgreichsten Konsolen-Herstellers seinerseits den Rubel rollen lassen.

Gameplay: Digimon World ist hierfür der erste Schritt. Ihr übernehmt die Kontrolle über einen kleinen Jungen, der eines Tages unverhofft von seinem Digimon-Anhänger in die Digimon-Welt gezogen wird. Dort angekommen, werdet ihr vom weisen Jijimon darüber informiert, dass

Unser Held wird im Intro aus seiner heilen Welt in die Digiworld gezogen. Könnt ihr die digitale Heimat retten?



Im übersichtlichen Inventory-Screen erhaltet ihr Einblick in eure Items.



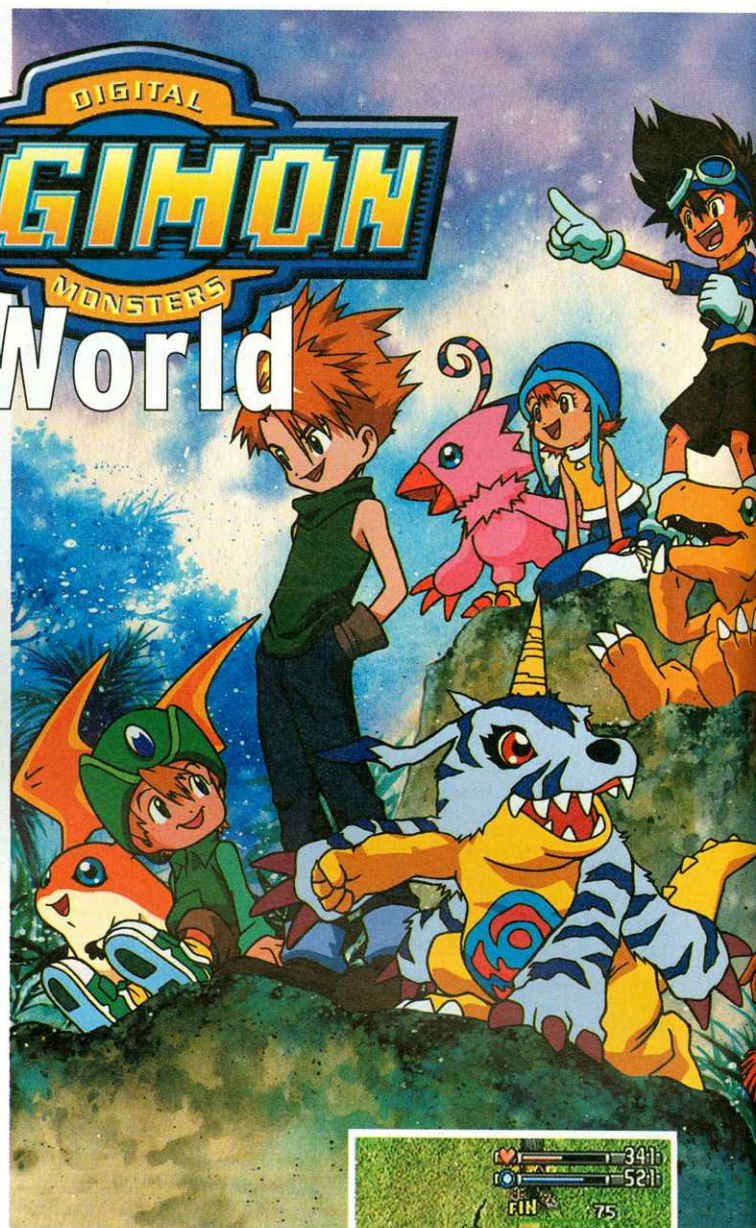
Helle Aufregung gibt es unter den Digimons, als ihr vor ihren Füßen auftaucht.

"Ob sich die Digimons gegen die Nintendo-Konkurrenz Pokémon durchsetzen?"

die Heimat der Digimons vom Aussterben bedroht ist. Kurzerhand beauftragt er euch, entlaufene Monster wieder einzufangen oder sie zu überreden, wieder zurück in die Hauptstadt zu kommen. Hierzu steht euch ein eigenes Digimon zur Verfügung, das im Laufe des Abenteuers gegen andere Monster

Spezialattacken sorgen für höheren Schaden. Sie werden mit einem besonderen Kommando aktiviert.

antritt. Bevor es zur ersten Auseinandersetzung kommt, solltet ihr den Trainingsabschnitt besuchen. Dort werden alle wichtigen Eigenschaftswerte, wie Lebensenergie, Magie, Stärke, etc.: gesteigert. Da euer Monster



Status / Tech			
PROFILE			
NAME	ZYMBA	SPECIAL	TYPE
DIGI	Gabumon	EXP	groggy
AGE	0	WEIGHT	15
CONDITION			
Life	HP	248	701
HAPPINESS	MP	466	700
Disc.	Off	71	
Vir.	Def	81	
	SPEED	61	
	BRAINS	70	

Durch Training und Kämpfe verbessert ihr euer Digimon zu einem Champion.



nur drei Leben hat, solltet ihr besonders auf die Lebensenergie achten. Klar, dass ein knallhartes Training auch seinen Tribut fordert. Die Digimons wollen in regelmäßigen Abständen gefüttert werden, aufs Klo gehen und schlafen. Dies zeigen sie durch eine entsprechende Sprechblase über ihrem Kopf an. Verhält sich das Monster euren Vorstellungen entsprechend, solltet ihr es streicheln. Ist es



Einige Bereiche der Digi-Welt werden nicht aus der üblichen Draufsicht gezeigt, sondern auch mal farbenfroh und detailliert von der Seite.



Erst wenn ihr eine Möglichkeit findet, den Wasserfall zu umgehen, erreicht das Power-Duo den dahinterliegenden Eingang.

widerspenstig, tadelt es. So schafft ihr euer ganz persönliches Digimon, das auf Memory-Card gespeichert gegen andere Monster eurer Freunde antreten kann. Hierfür gibt es extra einen Battle-Modus, wo diese Kämpfe ausgetragen werden. Leider hat der Spieler selbst nur wenig in diesen Kämpfen zu tun. Er ist eher Zuschauer als Akteur. Seine Möglichkeiten beschränken sich darauf, Items und Spezialattacken anzuwenden sowie euren Schützling anzufeuern. Für echte Videospiel-Freaks ist dieses Spielkonzept bestimmt zu dünn.

Technik: Digimon World bietet eine sehr ansehnliche Grafik, farbenfroh und abwechslungsreich. Die einzelnen Abschnitte werden aus einer Draufsicht gezeigt, wobei zur Auflockerung auch an einige Bereiche herangezoomt wird. Wenig Begeisterung löst die musikalische Untermalung aus. In typischer Weichspülermanier werden belanglose Melodien abgespielt.

Fazit: Leute, die Pokémon lieben bzw. neidisch auf die Nintendo-Spieler waren, dürfen sich auf den Digimon-Hype freuen. Alle anderen werden einen großen Bogen um dieses Spiel machen. (Udo L.)



Ähnlich wie bei Mitkonkurrent Pokémon gibt es bei den Digimons dutzende Exemplare zu entdecken.



Tai ist der geborene Anführer. Seine Charaktereigenschaften sind Mut und Courage.



... Agumon. Er erklärt euch den Parcours und dann dürft ihr auch schon nach Herzenslust trainieren.



Auf dem Trainingsplatz trifft ihr zum ersten Mal auf Koromon, die kleine Variante von ...

i Digimon vs Pokémon

Wenn es zur Zeit einen Boom in Deutschland gibt, dann ist es der Nintendo-Verkaufsschlager Pokémon. 6 Milliarden Mark hat der Spielekonzern damit bereits erwirtschaften können, eine stolze Zahl. Nun versucht Sony in Zusammenarbeit mit Bandai ein ähnliches Erfolgskonzept zu etablieren. Schließlich ist Bandai ja der eigentliche Erfinder der „Pocketmonster“. 1996 wurde, ihr könnt euch sicher noch alle erinnern, mit dem

Tamagotchi der erste Run auf kleine Monster unter der jungen Bevölkerung ausgelöst. Am 14. August fällt um 16.10 Uhr auf RTL II der Startschuss zu Digimon, die Serie. Im typischen Anime-Stil gehalten, soll die Serie vor allem jüngere Zuschauer faszinieren. Neben der TV-Präsenz dürfen wir uns noch auf Hörspiele, Comics, Sticker, Puzzles und vieles mehr freuen.

Erster Eindruck
"Trotz dünnem Spielprinzip gibt es süchtig machende Aspekte in Digimon"

Bacardi-Feeling

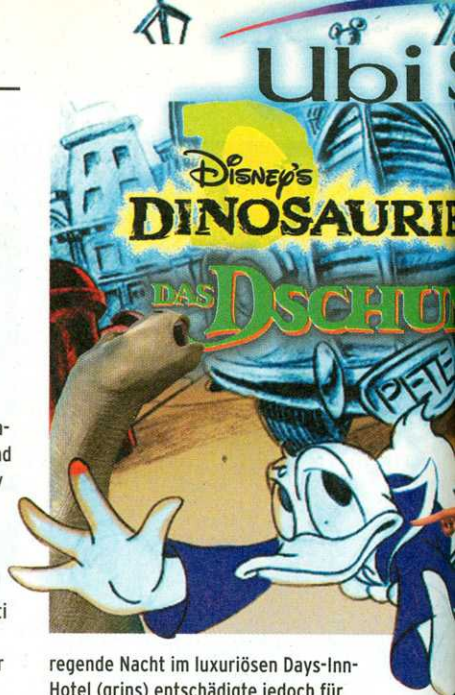
Disney's Kick-Off-Event

Das alltägliche Redakteursleben ist entgegen allgemeiner Gerüchte kein Zuckerschlecken. Stress, Deadlines und so manche Software-Gurke plagten den armen Schreiberling. Ausnahmen gibt es leider nur selten...

■ Als eine solche muss Disneys Einladung unbedingt angesehen werden. Alleine die nackten Fakten belegen, welch außergewöhnlichen Trip wir erlebten. So begann die Präsentation im brütend heißen Orlando, wo einer

Gruppe ausgewählter Journalisten das kommende Line-up des mächtigen Unternehmens gezeigt wurde. Eine Stippvisite des fleischgewordenen Donald Ducks während der Vorführung der Produkte und ein anschließender Besuch in einem der fünf Themenparks verstärkten die "It's Magic"-Atmosphäre (häufig zitierter Slogan von Disney). Doch damit nicht genug, denn anschließend bestiegen wir am Port Canaveral eines der beiden Kreuzfahrtschiffe des Mickey-Mouse-Konzerns.

Dieses schipperte uns direkt in die Karibik, genauer gesagt nach Nassau und zur berühmten Disney-Insel Castaway Cay. Auch die Abenteurer unter uns kamen nicht zu kurz, denn der Rückflug bot einige Überraschungen. Nachdem wir aufgrund von heftigen Unwettern den Flughafen in Cincinnati mit großer Verspätung erreichten, mussten wir feststellen, dass sich der Delta-Airline-Flieger nach Frankfurt dummerweise ohne uns den Weg über den großen Teich bahnte. Eine auf-



regende Nacht im luxuriösen Days-Inn-Hotel (grins) entschädigte jedoch für die zuvor erlebten Strapazen. (Udo L.)



■ Traumhaft schön: Mit der Disney Wonder ging's in die Karibik.



■ Niels Bogdan, PR-Manager bei Ubi Soft, führte uns voller Elan durch das Event.



■ Yannis Mallat ist der Produkt-Manager von Donald Duck: Quack Attack.

Genre: Geschicklichkeit | Spieleranzahl: 1 - 4 | Erscheint 4. Quartal 2000 | Entwickler: Disney Interactive | Schwierigkeitsgrad: k.A.

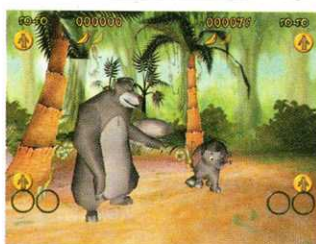
Stepping Selection für das jüngere Semester

Dschungelbuch - Groove Party

Pünktlich zum Kinostart des Film-Klassikers erscheint Disneys Musikspiel.

■ Dschungelbuch - Groove Party bedient sich eines in Japan bereits seit Monaten erfolgreichen Spielprinzips. Im Lieferumfang des Silberlings ist eine Tanzmatte enthalten, auf der sich die komplette Tastenbelegung des PS-Pads

befindet. Hierdurch könnt ihr den Charakter auf dem Screen steuern. Zu Beginn stehen euch alle aus dem Film bekannten Figuren, wie Mogli, Balu der Bär oder King Louis, zur Verfügung. Wie in einem Beat 'em Up kämpft ihr gegen einen virtuellen Gegner, wobei in Disneys Musikspiel aber nicht die Fäuste fliegen, sondern das rhythmische



■ Sind die herabfallenden Pfeile in den Kreisen angelangt, müsst ihr die entsprechenden Symbole auf der Matte betreten.

Geschick des Spielers über Sieg und Niederlage entscheidet. Während der Dschungelbuch-typische Soundtrack ertönt, laufen Richtungspfeile über den Screen. Diese zeigen dem Spieler an, welche "Taste" er auf der Tanzmatte zu welchem Zeitpunkt mit seinem Fuß zu betätigen hat. Den größten Spaß bringt die Groove Party logischerweise im



■ Erstmals kommen bei einem Game dieses Genres Polygon-Charaktere zum Einsatz.

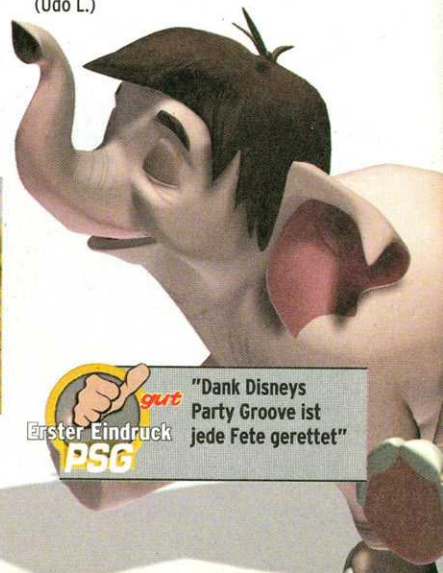
Multiplayer-Mode, dank dem vier menschliche Spieler gleichzeitig die Beine zappeln lassen. Unterlegt wird der Party-Kracher von heißen Dschungelbuch-Themes, die von bekannten Künstlern, wie Lou Bega, eingespielt wurden. (Udo L.)



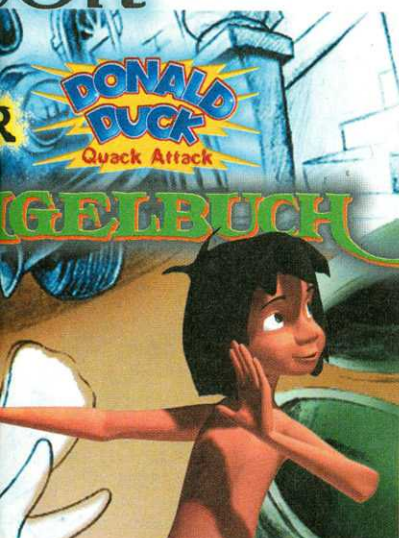
■ Dem tanzwütigen Spieler stehen alle Charaktere des weltberühmten Disney-Streifens zur Verfügung.



■ Überraschenderweise wird Dschungelbuch nicht von Ubi Soft, sondern von SCEI in Deutschland vertrieben.



gurt
"Dank Disneys Party Groove ist jede Fete gerettet"
Erster Eindruck
PSG



Die Entwickler spendierten dem Game kleine Rollenspiel-Elemente. So sammelt ihr beispielsweise durch Töten von Feinden wichtige Erfahrungspunkte.



Stampfattacke: Specialmoves helfen euch aus so manch brenzliger Situation. Leider sind solche Aktionen limitiert und sollten daher mit Bedacht eingesetzt werden.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: Disney Interactive | Schwierigkeitsgrad: K.A.

Action-Adventure mit interessantem Spielprinzip

Dinosaurier

Gleich drei verschiedene Charaktere müssen taktisch geschickt genutzt werden, um Disneys Raptoren-Abenteuer erfolgreich abzuschließen.

Das Action-Adventure Dinosaurier orientiert sich inhaltlich nahe am Filmvorbild, das seit mehreren Monaten in Amerika für eine wahre Dino-Euphorie sorgt. Im Mittelpunkt des Streifens steht der Iguanodon Aladar, der nicht auf dem Festland aufwächst, auf dem sich seine Artgenossen befinden. Das Ei, in dem sich der heranwachsende Raptor befindet, gelangt näm-

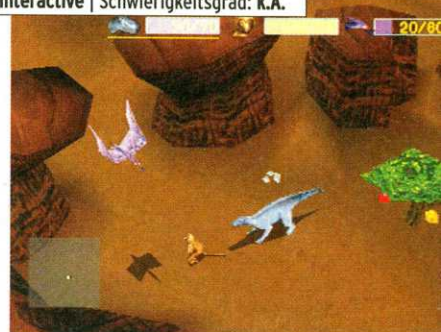
lich durch die Verkettung einiger Zufälle unbeschadet auf ein Eiland, das eigentlich für Dinosaurier nicht zugänglich ist. Lediglich ein Affenstamm lebt auf der friedlichen Insel. Von diesem wird Aladar aufgezogen. Das harmonische Zusammenleben ändert sich eines Tages aber vollkommen. Ein katastrophaler Meteoritensturm bricht über die Kaltblüter ein und macht die größten Teile des Planeten unbewohnbar. Eine riesige Gemeinschaft von Überlebenden, zu denen auch Aladar und seine Affenfamilie gehören, sucht verzweifelt nach einer Oase, die sich irgendwo auf dem Festland befinden soll.

Gameplay: Der Spieler steuert drei unterschiedliche Charaktere, von denen sich Aladar und der Affe Lemur auch im Filmvorbild wiederfinden. Der dritte Protagonist ist ein Flugsaurier namens Flia, mit dem ihr die Landschaften bestens erkunden könnt. Entscheidend für ein erfolgreiches Vorankommen ist ein gutes Teamplay der drei Spielfiguren. Der

Spieler kann Aladar beispielsweise nutzen, um dicke Felsbrocken umzustößeln, die anschließend eine Art Brücke bilden, dank der Zini zuvor unerreichte Locations betreten kann. So durchstreift ihr insgesamt elf Levels auf der Suche nach dem gelobten Land.

Technik: Technisch wirkt Disneys Abenteuer leider noch nicht sonderlich spektakulär. So glänzen die großen Locations, durch die ihr die Charaktere aus der Draufsicht steuert, nicht gerade mit Detailreichtum. Vorbildlich sind hingegen die FMV-Sequenzen, die die Story nach jedem gemeisterten Level fortführen. Diese entstammen natürlich dem Filmvorbild.

Fazit: Spielerisch ist Dinosaurier sicherlich ein äußerst interessanter Titel, da der Spieler die unterschiedlichen Charaktere taktisch klug einsetzen muss. An der technischen Präsentation sollte jedoch noch gefeilt werden. (Udo L.)



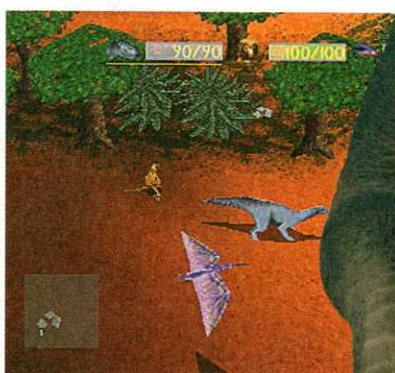
Bevor ihr eine neue Location der Stage betretet, solltet ihr diese mit Hilfe des Flugsauriers Zini erkunden.



Noch im Argen: Die kunterbunte Grafik-Engine bietet leider nur wenige Details.



Spielspaß fördernd: Jeder Charakter verfügt über spezielle Eigenschaften, die ihr euch zu Nutze machen solltet, um die Oase der zerstörten Welt zu finden.



Alles im Blick: Die Leiste am oberen Bildschirmrand zeigt die Lebensenergie eures Charakters an.



Erster Eindruck
PSG

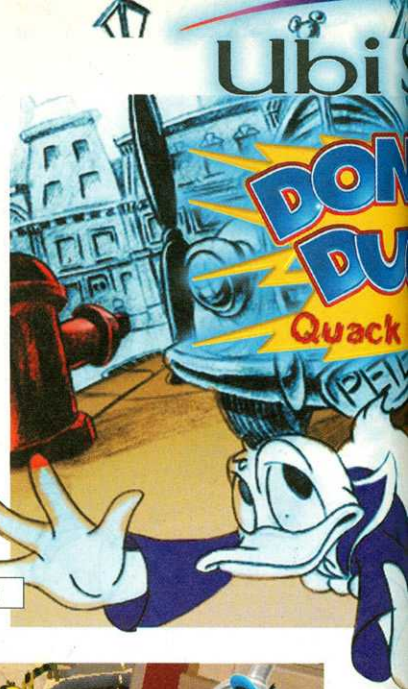
"Spielerisch interessante Film-Adaption mit Schwächen im technischen Bereich"



Im Verlauf des Abenteuers trifft ihr auf alle Protagonisten aus der Comic-Vorlage. (PS 2)



In den gezeigten Stages war die Bewegungsfreiheit des Helden beschränkt. Es sollen auch Rayman-ähnliche Levels existieren. (PS)



Genre: Jump & Run | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: Disney Interactive | Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

In bester Crash-Tradition gehalten

Donald Duck Quack Attack

Eine der erfolgreichsten Comic-Figuren (Bekanntheitsgrad: 98 %) erhält ein neues virtuelles Abenteuer, welches Donald erstmals aus der dritten Dimension beleuchtet.

Die Story könnte klassischer nicht sein. Die Geliebte unseres tragischen Helden, Daisy Duck, wurde von einem bösen Magier gekidnappt. Doch nicht nur Donald macht sich auf, die watschelnde Schönheit zu befreien, sondern auch

Gladstone versucht das Herz der Schnabeldame durch eine mutige Rettungsaktion zu erstürmen. Wer macht da wohl das Rennen?

Gameplay: Bereits auf den ersten Blick erkennt der erfahrene Jump&Run-Kenner, dass es sich bei Donald Duck: Quack Attack um einen reinrassigen Crash-Bandicoot-Klon handelt. So sind die Wege, über die ihr den Tollpatsch führt, fest vorgegeben und ein freies Watscheln fernab des Pfades ist nicht möglich. Bevor ihr jedoch in einer der Stages landet, betretet ihr eine Oberwelt, in der ihr ähnlich wie bei Rayman in die einzelnen Levels gelangt. Insgesamt warten 24 kunterbunte Abschnitte auf



Donald bei der Arbeit: Die PS2-Variante soll noch aufwändiger gestaltet werden als das PC-Pendant. (PS 2)

euch, die in vier unterschiedlichen Stages beheimatet sind. Auf der Jagd nach dem Level-Ende sammelt ihr fleißig Sterne ein, die euch unter anderem neue Leben schenken. Andere Goodies verleihen dem Antihelden Superkräfte und lassen

ihn verschlossene Türen durchbrechen. Somit ebnet ihr euch neue Pfade. Auch seltene Boni lassen sich auf diese Art und Weise einsammeln. Auf dem Weg zu eurer Geliebten trifft ihr natürlich auf eine Vielzahl böser Kreaturen, die zum größ-

Interview

Interview mit Benoît Galarneau, Projekt-Manager

PSG: Wo wird Donald Duck entwickelt?

Benoît Galarneau: Dieses Projekt ist einzigartig, denn alle Plattformen wurden parallel auf allen vier Kontinenten entwickelt. Die PS2-Version wird in Montreal, die PSX-Fassung in China, die N64- & DC-Fassungen werden in Marokko und die GBC wird in Italien entwickelt. In Montreal hat sich das Konzeptionsteam (Lead Designer, Art Director, Scriptwriter und Projektmanager) mit den Lead Designern und Projektmanagern aller betreffenden Plattformen getroffen, um das Spielkonzept gemeinsam zu erarbeiten und Ideen auszutauschen. Bei der Arbeit der Teams an dem Projekt mussten Plattform für Plattform einige Erweiterungen implementiert werden, doch wir sind dabei einer Philosophie treu geblieben: Donald, Donald &

Donald. Für die PS 2 zum Beispiel waren zusätzliche Animationen möglich. Donald macht akrobatische, funky Bewegungen. Auf den anderen Plattformen, bei denen die Grenzen der technischen Möglichkeiten schneller erreicht sind, haben wir andere Besonderheiten eingebaut. Auf GBC haben wir eine neue Welt hinzugefügt und neue, knifflige Mini-Games auf PSX, N64 und PC.

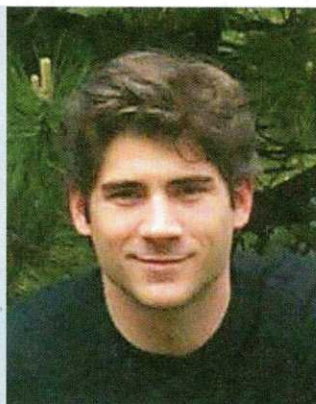
PSG: Welche Engines wurden für die jeweiligen Plattformen verwendet?

BG: Für jede Plattform, außer die PS 2, wurde die Rayman-2-Engine verwendet. Für PS 2 wurde eine neue Game-Engine verwendet, die OpenSpace 1.1 heißt.

PSG: Warum kommt Donalds Onkel im Spiel nicht vor?

BG: Onkel Dagobert ist ein eigener Charakter (Ducktales). Wir sind im Besitz der Donald-Duck-Lizenz.

PSG: Was ist an Donald Duck innovativ? Welche Unterschiede bestehen zur Crash-Bandicoot-Serie?



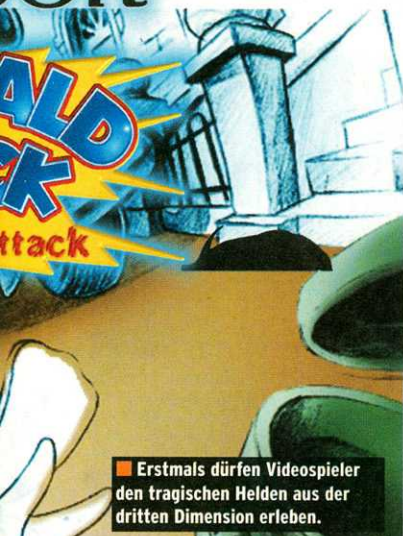
„Die Entwicklung eines 3D-Donalds war eine große Herausforderung“

BG: Dem Gameplay liegt Donalds explosives und fröhliches Temperament zugrunde. Das Donald-Spiel hat mehr „Mini-Games“ innerhalb eines Levels. Auf N64 und PC muss man Spielzeug sammeln und neue Outfits für Donald, mit denen er angeben kann. Auf PS 2

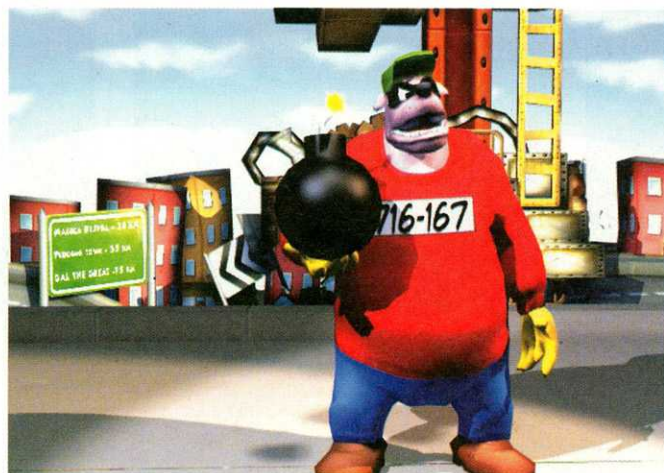
kann man Donald dazu bringen, witzige „Specialmoves“ zu machen. Die Charaktere sind viel bekannter: Donald, Daisy, die Neffen, Gustav Gans, Daniel Düsentrub und Merlock gehören alle zu dem riesigen Disney-Universum. Das wird, so hoffe ich, ein breites Publikum ansprechen.

PSG: Warum habt ihr euch bei der Darstellung von Donald für 3D entschieden? Was bedeutet das 3D-Design für das Spiel?

BG: Dass wir in 3D entwickeln würden, war von Anfang an klar. 3D-Grafik ist heutzutage obligatorisch, um die Erwartungen der Spieler zu erfüllen. Außerdem macht es viel mehr Spaß! Ein Donald in 3D ermöglicht es dem Spieler, alles zu tun, was er möchte, und trotzdem einen tollen Blick auf den Charakter zu haben. Außerdem war die Entwicklung und Animation von Donald in 3D eine große Herausforderung, denn den berühmten Charakter hat es bisher noch nie in 3D gegeben.



Erstmals dürfen Videospieler den tragischen Helden aus der dritten Dimension erleben.



Die wohl bekanntesten Gegner der Watschelente Donald Duck, die Panzerknacker, gehören zu den fiesesten Gegnern des Hüpfers. (PS 2)



Scheinbar dreidimensional: Ihr steuert den Protagonisten auf festgelegten Pfaden durch die Stages. (PS)



Goodies wie goldene Sterne sorgen für positive Effekte. Ihr erhaltet neue Energie oder werdet kurzzeitig unbesiegt. (PS)



Derzeit arbeiten rund 50 Mitarbeiter von Ubi Soft fieberhaft an der Fertigstellung ihres neuen Hüpfers. (PS)

ten Teil aus den Comics bekannt sein dürften. So bedrohen euch zum Beispiel die fiesen Panzerknacker mit hinterhältigen Bombenanschlägen. Viele der Charaktere wurden jedoch von der französischen Spiele-schmiede Ubi Soft neu entworfen. Dabei arbeitete man natürlich eng mit Disney Inter-

active zusammen. Der Endboss Bernadette, eine dicke Henne, ist beispielsweise ein Produkt dieser fruchtbaren Zusammenarbeit. Auf ihrem Nest hockend, bewirft euch das Federvieh mit dicken Eiern, aus denen angriffs-lustige Nachkömmlinge schlüpfen, deren spitze Schnäbel für Energie raubende Schmerzen beim Enterich sorgen. Eine gezielte Stampfattacke macht aus den Kücken jedoch schnell harmlose Suppenhühner.

Technik: Die Grafik-Engine spielt euch aufgrund ihrer Tiefe eine gewisse Dreidimensionalität vor. Wie bereits erwähnt, lässt sich diese jedoch leider zu keinem Zeitpunkt des Spieles nutzen. Ihr steuert den Entenmann entweder horizontal oder verti-



Die automatische Kameraführung hält den Helden zu jeder Zeit fest und sorgt für gute Übersicht. (PS 2)



Bei der Erstellung der insgesamt vier unterschiedlichen Locations hielt man sich nah an der Comic-Vorlage. (PS 2)



Nicht preisreduziert: Die PS-Version von Donald Duck wird aller Voraussicht nach zum Preis von DM 89,95 angeboten. Wie teuer die PS2-DVD sein wird, steht noch nicht fest. (PS 2)

kal durch die knallbunten Comic-Szenarien. Dabei spendierte man Donald nicht nur die authentischen Animationen, sondern auch Gefühlsregungen, wie typische Wutausbrüche, die von quakenden Lauten begleitet werden, implementierte man in den Hüpfen. Abgerundet wird das Jump & Run von einem Disney-typischen Soundtrack, der den Spieler förmlich in die virtuelle Bildgeschichte saugt.

Fazit: Ein Probespiel des Hüpfers zeigt, dass Quack Attack nicht nur aufgrund der Comic-Grafik eher für jüngere Zocker geeignet ist, auch der Schwierigkeitsgrad erscheint auf den ersten Blick nicht sonderlich hoch. Bleibt zu hoffen, dass die vom Entwickler versprochenen 3D-



Noch in keinem Comic zu sehen: Die riesige Henne Bernadette wurde von den Spiele-Designern extra für den Hüpfen erschaffen. (PS 2)

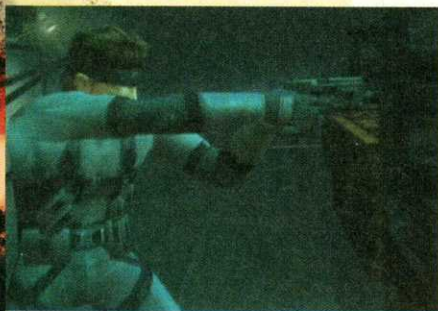
“Der digitale Donald wurde mit allen Gemütszuständen seines Vorbildes bedacht”

Levels noch integriert werden. Sollte dies der Fall sein, dann dürfen wir uns auf einen Hüpfen freuen, der ins Regal eines jeden Jump&Run-Fans gehört. (Udo L.)



Erster Eindruck
PSG

“Cooler Hüpfen, dem hoffentlich noch echte 3D-Stages verpasst werden”



■ Neben Solid Snake soll es entgegen vieler Gerüchte keinen zweiten steuerbaren Charakter geben.



■ Vor allem die Explosionseffekte versetzen den Zuschauer in Staunen.



■ Über die Identität dieser weiblichen Mitstreiterin wurden noch keine Aussagen gemacht.

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

SONS OF LIBERTY METAL GEAR 2 SOLID

Auf der diesjährigen E3 feierte Konami ein riesiges Spektakel. Nicht ohne Grund, denn der Nachfolger des Agenten-Abenteuers scheint wahrlich ein würdiger Thronfolger zu werden.

■ Was war das für ein Erlebnis, als ich vor rund anderthalb Jahren die japanische Version des im Vorfeld hoch gelobten Agenten-Abenteuers Metal Gear Solid in den Händen hielt! Bereits kurz nach dem Einlegen des Silberlings fuhr mir ein Schauer über den Rücken und ich war für Tage an meinen heimischen Screen gebannt. Für alle, die den Thriller noch nicht kennen sollten (kann ich mir kaum vorstellen), hier noch einmal eine kurze Zusammenfassung der Story: Im 21. Jahrhundert bedroht eine Gruppe Terroristen namens FOXHOUND die Welt mit einem zerstörerischen Anschlag, falls deren Forderungen nicht erfüllt werden. Sie besetzen ein Lagerhaus im fernen Alaska, in dem dutzende Interkontinentalraketen lagern, die mit nuklearen Sprengköpfen versehen sind. Ihr schlüpft in die Rolle des ehemaligen Anti-Terror-Spezialisten



■ Natürlich könnt ihr euch auch im Nachfolger hinter Kisten oder Regalen verstecken.



■ Beim Schusswechsel werden Blätter vom Strauch getrennt, die auf den Boden segeln.

"Erneut hat es Solid Snake mit der fürchterlichen Metal-Gear-Rex-Technologie zu tun"



■ Neue Aktionsmöglichkeiten sorgen dafür, dass Hideo Kojimas zweites Meisterwerk nicht zu einem simplen Level-Update verkommt.

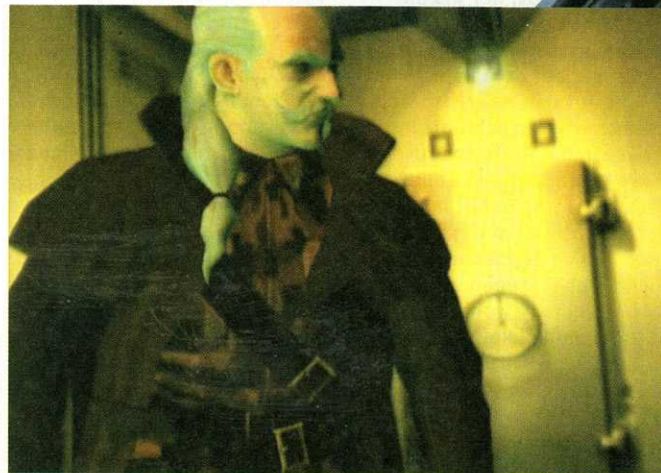


■ Die Wachen agieren aufgrund der höheren Hardware-Power wesentlich intelligenter, als es beim Vorgänger der Fall war.

Solid Snake, der in die gut bewachten Gemäuer eindringen soll, um die Pläne der Aggressoren zu durchkreuzen. Dass das Game nichts für virtuelle Rambos ist, zeigen bereits die ersten Stages. Im Gegensatz zu den meisten Action-Titeln gilt es nämlich, sich möglichst unauffällig und leise durch die Locations zu bewegen. Ein Töten der Gegner ist in den meisten Fällen nicht nötig, um ans Ziel des Abenteuers zu gelangen. Lediglich die fiesen Mittel- und Endbosse müssen unbedingt erledigt werden. Der auf der E3 erstmals präsentierte Nachfolger knüpft am löblichen Spielprinzip des Vorgängers an und baut viele der coolen Gameplay-Elemente deutlich aus. Am besten lassen sich einige der Neuerungen anhand der kürzlich in Japan erschienenen DVD erkennen, die wir an dieser Stelle näher für euch beleuchten wollen.

“Auch im Sequel ist es wichtig, sich in jedem Fall unauffällig zu verhalten!”

■ **Gameplay:** Kernpunkt der DVD ist der etwa neunminütige Metal-Gear-Solid-2-Trailer, der auf der diesjährigen E3-Messe in Los Angeles dem staunenden Publikum präsentiert wurde. Die Szene beginnt auf einem Zerstörer, der in stürmischer See vor der amerikanischen Metropole New York liegt. Riesige Wellentürme schlagen auf das Kriegsschiff und dichter Nebel erschwert die Sicht. Regenschauer prasseln auf das Deck des Schlachtschiffes, auf dem sich unser geliebter Videospielheld befindet, nieder. Wie schon im Vorgänger bedrohen Terroristen den amerikanischen Kontinent mit einem



■ Zwischensequenzen wurden im Großen und Ganzen in Spielgrafik belassen.



■ Feuer frei: Aus dem sicheren Hinterhalt heraus lassen sich Gegner effektiver bekämpfen.



■ Feind oder Freund: Auch dem neuen MGS-Vertreter spendierte man eine umfangreiche Story.



■ Erledigte Wachmänner lassen sich nun in Schränke einsperren. Somit erspart der Spieler sich viel Ärger.

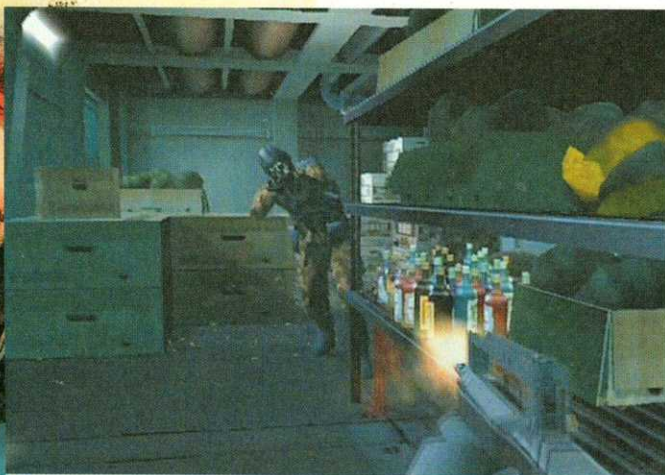
Angriffsschlag. Die Metal-Gear-Rex-Technik, die im Vorgänger scheinbar vom Helden vernichtet wurde, wird erneut von den knallharten Schurken als Druckmittel missbraucht. Ein



■ Metal Gear Ray wird von zahlreichen Wachposten gut abgeschirmt.



■ Intelligente CPU-Gegner: Auch gegenwärtige Verbände greifen euch aus dem Hinterhalt an.



■ Dank der neuartigen Ego-Ansicht können Gegner besser anvisiert werden. Leider ist der Held in dieser Position nicht zu bewegen.



■ Im dunklen Schatten hinter einer Mauer kann euch der Wachposten nicht erkennen. Ist der Schurke vorbeigelaufen, könnt ihr ihn besinnungslos schlagen.



■ In einer stürmischen Nacht schleicht sich Solid Snake unerkannt auf das Kriegsschiff.



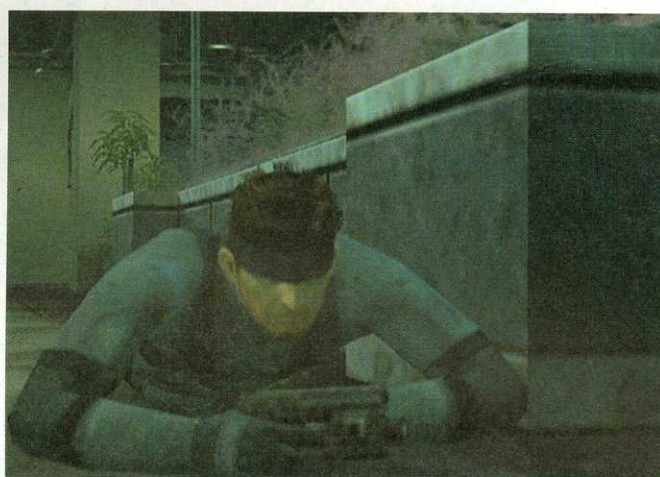
■ Habt ihr euch in einem Schrank versteckt, könnt ihr durch die Luftschlitze in die Räume einsehen.



■ Diese beiden Halunken sind nicht zum Feiern an die Bar gegangen, vielmehr lauern sie dem Eindringling auf.



■ In einer solchen Situation solltet ihr das Weite suchen. Aus einem Hinterhalt heraus lassen sich die Schurken dann überwältigen.



■ Das Abenteuer beginnt zunächst auf einem Kriegsschiff. Im weiteren Verlauf soll euch die Story jedoch auch auf das Festland führen.

riesiger Kampfkoloss namens Metal Gear Ray, der bis unter die Zähne mit modernsten Waffensystemen ausgestattet ist, lauert auf dem Schiff und wartet auf den Angriffsbefehl. Logischerweise schlüpft ihr erneut in die Rolle des furchtlosen Protagonisten Solid Snake, der das Schiff infiltriert und die Kampfmaschine unschädlich zu machen versucht. Dabei stehen euch natürlich die gewohnten Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. So könnt ihr beispielsweise lautlos an einen Gegner heranschleichen und ihn ohnmächtig schlagen. Damit der

besinnungslose Schurke nicht von einem anderen Wachposten entdeckt wird, dürft ihr den Burschen packen und in eine Abstellkammer zerren. Um dem Daddler spielerische Neuerungen zu bieten, implementierte Kojima zusätzliche Aktionsmöglichkeiten. Der Held hangelt sich jetzt zum Beispiel in bester Lara-Croft-Manier an Brüstungen entlang, um vom Feind nicht erkannt zu werden. Ein weiteres cooles Feature ist die Ego-Perspektive, in die ihr während der Schusssequenzen wechseln dürft. Hierdurch lassen sich Gegner punkt-

i Der Werdegang eines Söldners

1987

Hideo Kojima entwickelt sein erstes virtuelles Agenten-Abenteuer für den MSX Personal-Computer. Das Game besticht durch seinen absolut innovativen Spielablauf. So gilt es erstmals, taktisch klug zu agieren. Brachiales Herumballern lässt sehr schnell den Game-Over-Schriftzug erscheinen. Unauffälliges Agieren gehört daher zur Hauptaufgabe des Spielers. Der riesige Erfolg des Titels bewegt Kojima dazu, auch für Nintendos NES eine Version zu veröffentlichen.



1990

Fortsetzungen des Action-Adventures erscheinen für das NES und den MSX2 Personal-Computer. Dabei unterscheiden sich die Games inhaltlich komplett voneinander. Die NES-Variante erinnert stark an den Vorgänger. Lediglich die Grafik-Engine wurde deutlich verbessert und neue Charaktere wurden integriert. Der MSX-Fassung hingegen spendierte man eine gänzlich neue Story.



1997

Nach sieben Jahren taucht Solid Snake aus der Versenkung auf. Auf der E3-Messe, die in Atlanta stattfand, wurde erstmals ein Video des PlayStation-Knallers gezeigt, das für Furore sorgte.



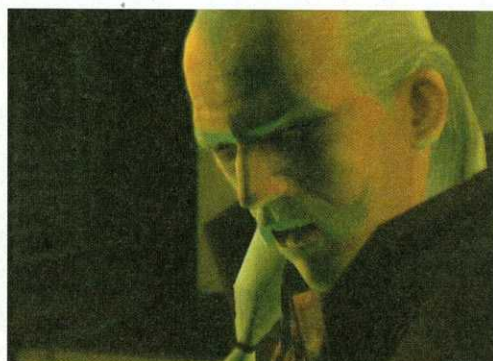
1998

Die spielbare Fassung des Abenteuers wird im Sommer auf der E3 in Atlanta zum Game der Show gekürt. Erstmals zeigt sich dem Publikum, dass der Hype, der von der Presse um Kojimas Action-Adventure veranstaltet wurde, absolut berechtigt war. Im Herbst des Jahres wird MGS in Japan veröffentlicht und übertrifft die Erwartungen der Spieler.



2000

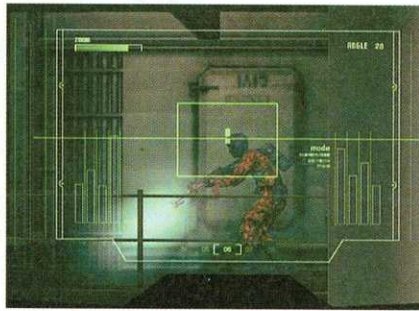
Die Game-Boy-Color-Version des Renners kommt auf den Markt. Auch sie besticht durch faszinierend spannendes Gameplay.



■ Die Charaktere wurden unglaublich detailliert digitalisiert, so dass sich sogar Mimiken aus ihren Gesichtern ablesen lassen.



Ein Vorgehen in Rambo-Manier lässt den Helden schnell vom Bildschirm verschwinden.



Nützliche Gerätschaften, wie ein Fernglas oder ein Nachtsichtgerät, helfen euch während des Abenteuers.



Die Lichtkegel der Taschenlampen erscheinen absolut realistisch.



Die Kameraperspektive wird auch im Nachfolger automatisch gewählt. Dabei bietet sie dem Spieler zu jedem Zeitpunkt einen optimalen Überblick.



Die Schutzschilder helfen den gegnerischen Wachmännern nur sehr wenig, denn ...



... ein Umschalten in die Ego-Ansicht ermöglicht euch ein genaues Anvisieren ungeschützter Stellen.

genau anvisieren und sicher erledigen. Ein Bewegen des Charakters ist in dieser Einstellung aber nicht möglich.

■ **Technik:** Beim Anblick des Videos erschauern nicht nur Metal-Gear-Solid-Fans. Läuft der Protagonist beispielsweise über das Deck des Schiffes, so prasseln die Regentropfen sichtbar von seinem Anzug ab. Die Pfützen in der näheren Umgebung spiegeln die umliegenden Szenerien perfekt wider. Absolut lebensnah wirken ferner die Bewegungen der Akteure, die aus einer Vielzahl von Polygonen zusammengesetzt wurden. Sogar Mimiken und Gestiken sind hierdurch aus ihren Gesichtern abzulesen. Musikalisch vertiefen die leicht abgewandelten Themen des Vorgängers das eindrucksvolle Gesamtbild des neusten Action-Adventures aus dem Hause Konami.

■ **Fazit:** Eine genaue Einschätzung des Produktes fällt zum momentanen Zeitpunkt aufgrund der Betrachtung von nur einem Video natürlich noch sehr schwer. Sollte jedoch die fertige Version eine solch hohe Qualität wie der existierende Film aufweisen, dürfen wir sicher sein, dass auch das Sequel nahe an der

100%-Marke landen wird. Bis zum Erscheinungstermin ist es bekanntlich noch lange hin, und wer den Perfektionisten Hideo Kojima kennt, der weiß, dass Metal Gear Solid 2 nicht unausgereift auf den Markt kommen wird. (Udo L.)



"Hideo Kojima scheint sich mit seinem neuen Projekt selbst zu schlagen"

■ Revolver Ocelot hat die vorangegangenen Ereignisse überlebt und sinnt nun nach Rache.



■ Selbst der VW New Beetle befindet sich im Startaufgebot des imposanten Racers und fährt in vielen Farbvariationen.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: Dezember 2000 | Entwickler: Polyphony Digital | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Der Name GT 2000 ist Programm!

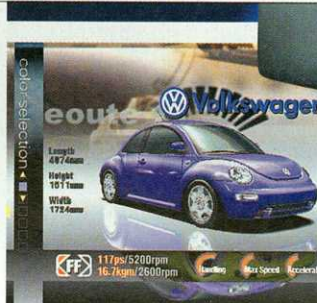
Gran Turismo 2000

Wohl kein anderer Titel wird für die 128-Bit-Konsole so herbeigesehnt wie eben Polyphony Digital's PS2-Einstand.

■ Bereits im Rahmen der letztjährigen Tokyo Game Show im Herbst 99 sorgte der Racer für begeisterte Blicke. Nachdem man den Titel auch im Rahmen der Frühjahrsmesse in Japan und auch der E3 vorgeführt hatte, wird die Zeit bis zum immer wieder verschobenen Release-Datum mittlerweile zur Qual für Renn-Freaks. Die Tatsache der Verschiebung liegt

laut Produzent Yamauchi darin begründet, dass sich das Team fast ein halbes Jahr lediglich mit der Entwicklung eigener Tools beschäftigt hatte.

■ **Gameplay:** Kennern des 32-Bit-Vorgängers noch etwas über die grundlegende Idee hinter GT 2000 zu unterbreiten erscheint relativ sinnlos. Allen anderen sei gesagt, dass Polyphony Digital sowohl mit GT als auch mit GT 2 zwei der besten Racer für Sonys graue Kiste auf den Markt brachte. Der legitime Nachfolger sollte eigentlich bereits



■ Die Kisten wirken durch zahlreiche Effekte derart detailliert, dass sie ihren realen Vorbildern erheblich nahe kommen.



■ Beeindruckend ist neben der opulenten Optik auch das Fahrverhalten der einzelnen Vehikel.

zum PS2-Launch in Japan erhältlich sein, wurde aber mehrmals verschoben. GT 2000 lässt euch erneut am Steuer eines von zahlreichen Boliden Platz nehmen, um zuerst die für die Rennserien notwendigen Lizenzen zu bestreiten. Nach den zeitaufwändigen Testfahrten dürft ihr im Tuning-Shop Ersatzteile erwerben und sogleich einbauen lassen. Hinzu kommt noch der Fakt, dass sich gewonnene Preisgelder in neue, leistungsstärkere Boliden investieren lassen. Bislang gibt selbst der kreative Kopf hinter dem Projekt, Yamauchi, keine verläss-



■ Der Lotus Elise gehört mittlerweile zum guten Ton eines jeden Racers.

"GT 2000 sollte einschlagen wie die sprichwörtliche Bombe"



■ Über das Feld der Fahrzeuge sind zwar erst wenige genaue Fakten an die Öffentlichkeit gelangt, dennoch dürft ihr erneut in einer Viper oder einem Audi TT Platz nehmen.



■ GT 2000 setzt wie schon die Vorgänger nicht auf kurzweiligen Spaß, sondern versucht durch geschicktes Fahrverhalten eine Langzeitmotivation aufzubauen.



■ Gerade durch Sonnenstrahlen erzielen die Coder tolle Effekte. Sobald ihr um die Kurve rast, blendet euch die Sonne direkt ins Gesicht.



Der hohen Rechenleistung ist es zu verdanken, dass die Boliden realistisch wie nie zuvor über die Screens rasen.



Nicht zuletzt die phänomenalen Replays erinnern an TV-Übertragungen.



In den Wiederholungen sind Details, zum Beispiel glühende Bremsscheiben, zu beobachten.



Effekte, wie etwa der aufstauende Sand, wurden gegenüber dem 32-Bit-Vorgänger stark verbessert.



Im Vergleich zu GT 2 wurde die künstliche Intelligenz der rivalisierenden Piloten enorm gesteigert.

liche Auskunft über die genaue Anzahl der verfügbaren Vehikel. War für das Design eines Autos beim Vorgänger lediglich ein Tag notwendig, verschlingt dieser Vorgang inzwischen zwei komplette Wochen. Doch zumindest in Bezug auf die verfügbaren Pisten spricht Polyphony Klartext. Zusätzlich zu den aus GT 2 bekannten Kursen stehen zwei neue Strecken parat: zum einen ein Stadtkurs in Tokio, zum anderen ein Rennen in Monte Carlo. Zudem wird der aus dem Prequel bereits bekannte Rally-Modus weiter ausgebaut, eventuell sogar mit dem schon vormals ange-dachten Drag-Wettbewerb.

Technik: Betrachtet man alleine die optische Ausschmückung des Games, versetzt der Anblick selbst Nicht-Spieler in ungläubiges Staunen. Jedes einzelne Vehikel besteht aus einer Gesamtzahl von 2000 bis 4000 Polygonen. Gerade durch diese hohe Zahl erzielen die Coder einen Look, der an TV-Übertragungen heranreicht. Die erhöhte Rechenleistung kommt nun auch einem weiter verfeinerten Handling der Boliden zugute. Durch vermehrte Kalkulationsmöglichkeiten werden etwa die Auswirkungen der Stoßdämpfer-Einstellungen stark verbessert. Auch in puncto Online-Zukunft hat

sich Yamauchi seine Gedanken gemacht. Angedacht ist vorerst die Möglichkeit, per Internet Zeiten und Statistiken downzuloaden. Über die Funktion, gegeneinander zu racen, schweigt man sich derzeit noch aus. Bezüglich des oft gerügten Problems des Anti-Aliasing arbeiten die Programmierer ebenso noch auf Hochtouren, um eine Lösung zu finden.

Fazit: Der geplante Release zum PS2-Launch steht zwar noch in den Sternen, doch Polyphony sollte GT 2000 erst in die Regale stellen, wenn man mit dem Endprodukt wirklich zufrieden sein kann. Dann dürften wir ein Game in Händen halten, an dem sich die gesamte Renn-Konkurrenz messen muss. (Tom S.)



Sobald ihr auch nur ein bisschen von der Ideallinie abkommt, verliert ihr wichtige Hundertstelsekunden.



"GT 2000 wird mit absoluter Sicherheit ein neuer Meilenstein in Richtung Realismus"



Betrachtet man die einzelnen Karossen, fällt deren hohe Polygonanzahl sofort ins Auge.



Erst die richtige Feinabstimmung eurer PKW führt zum optimalen Meistern der jeweiligen Pisten.





■ Dieser **Bauarbeiter** ist mit Instandhaltungsarbeiten in eurem Vergnügungspark beschäftigt.



■ Die **Mimik** der kleinen knuddeligen Kinder verändert sich je nachdem, wie ihnen der Park gefällt.



■ Aus der **Vogel-Perspektive** gestaltet ihr den Park und nehmt diverse Modifikationen an den Geräten vor.

Genre: **Strategie** | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: **Oktober 2000** | Entwickler: **Bullfrog** | Schwierigkeitsgrad: **tba.**

Vergnügungspark der nächsten Generation

Theme Park World

Als erstes Entwickler-Team präsentiert uns Bullfrog ein PlayStation-2-Spiel mit Anti-Aliasing. Doch auch sonst hat Theme Park World einiges zu bieten.

■ Bisher mussten wir uns mit japanischen PlayStation-2-Titeln zufrieden geben, die meistens nur eingeschränkt gespielt werden konnten. Doch als sich Electronic Arts zu einem kleinen Besuch ankündigte, stiegen unsere

Erwartungen. Mit Bullfrog-Produzent Simon Harris und PS2-Development-Kit im Gepäck präsentierte sich uns der erste Next-Gen-Titel, welcher am 24. November zusammen mit der PS 2 erhältlich sein dürfte.

■ **Gameplay:** Wer die PlayStation-Version von Theme Park World schon einmal gespielt hat, findet sich bei der PS2-Variante auch sofort zurecht. Als Besitzer eines Vergnügungsparks ist es eure Aufgabe, neue Attraktionen zu bauen und diese instandzuhalten. Um die Besucher immer bei Laune zu halten, dürft ihr zusätzlich noch Animatoren einstellen, die sich um das Publikum kümmern. Seid ihr bei dieser Vor-

gehensweise erfolgreich, nehmt ihr mehr Geld ein, welches wiederum in neue Geräte investiert werden darf.

■ **Technik:** Um das Spiel erneut interessant zu gestalten, nutzen die Coder geschickt die technischen Fähigkeiten der PlayStation 2. Während bei der PC- und PlayStation-Version nur hässliche Bitmap-Kinder durch den Park schlenderten, bewegen sich nun detaillierte Polygon-Männchen durch die Attraktionen. An der Mimik der kleinen Figuren erkennt ihr sogar, ob sich die Racker wohl fühlen oder nicht so ganz zufrieden mit eurem Park sind. Ebenso hört ihr an den Schreien, wie gut der soeben gebaute Rollercoaster ist. Die praktische und einfach zu erlernende Steuerung ist dabei absolut identisch mit der PlayStation-Version und lässt dadurch keine Wünsche offen.

“Dieses Spiel ist ein Must-Have-Titel für potenzielle PS2-Käufer”



■ Nur wer das **Straßennetz** intelligent anlegt, hat genügend Platz für die zahlreichen Attraktionen.

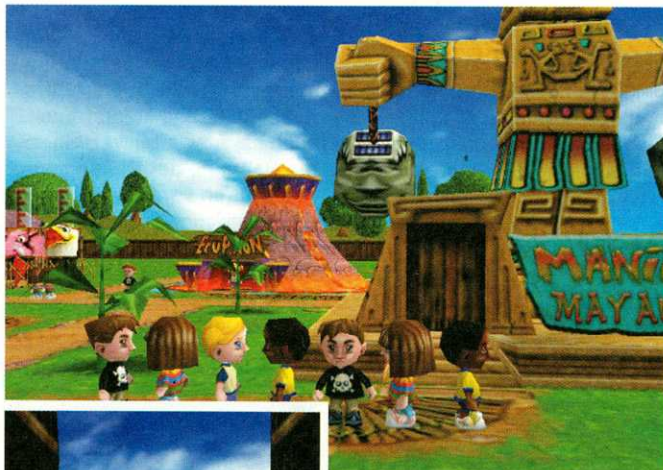
■ **Fazit:** Wer genug davon hat, dumme Einheiten in einem Echtzeit-Strategie-Spiel zu dirigieren, findet bei Theme Park World eine perfekte Alternative zu simplen Kriegsspielen. Wer sich eine PS 2 kaufen will, sollte diesen Titel gleich mit in den Einkaufskorb legen. (Markus H.)



■ Hier liefern kleine **Busse** die kaufkräftigen Kinder ab, welche sofort in eurem Park strömen.



■ Aus der **Ego-Perspektive** dürft ihr nach getaner Arbeit durch den Park schlendern und selbst in die Gerätschaften einsteigen.



■ Wie es sich für artige Kinder gehört, stehen diese kleinen **Racker** vor der Schaukel an.



■ Schon hinter dem **Eingangstor** erfüllen sich lange gehegte Kinderträume.

super! "Gelungene Wirtschaftssimulation mit fortschrittlicher Technik und super Gameplay"

Erster Eindruck
PSG



■ Dieser **Handwerker** hat im Park alle Hände voll zu tun.



■ Attraktionen wie dieser lustige **Dino** werden sehr oft besucht. Hier kann der Spieler sehr leicht sein Geld verdienen.



■ Noch ist unklar, welcher der beiden Piloten nach der Rechtskurve die virtuelle Nase vorne hat.



■ Für Motorrad-Freunde besonders wichtig ist das genaue Anbremsen vor den scharfen Kurven.

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

Namco lässt die Motoren heulen

Moto GP

Die Programmierer aus dem Hause Namco setzen sich erneut an die Umsetzung eines hauseigenen Arcade-Knüllers.

■ Der gleichnamige Münzschlucker fristet nun schon seit längerer Zeit sein Dasein in den Spielhallen. Grund genug, die heimischen Spieler mit einer 128-Bit-Fassung zu beehren. In wenigen Tagen, anlässlich des Acht-Stunden-Rennens von Suzuka, präsentiert Namco diesen Racer.

■ **Gameplay:** Wie schon im Arcade-Vorbild dreht sich auch in der Heimversion alles um die temporeiche Motorrad-



■ Bereits der kleinste unfreiwillige Ausritt könnte einen Verlust der guten Position bedeuten.

Hatz rund um den Erdball. Während ihr eine komplette Saison fahrt, bereist ihr mindestens sieben Kurse. Neben dem englischen Donnington dürft ihr euch zudem in Suzuka oder in Jerez austoben. Auch in puncto Realismus fahren die Macher mit den Original-Maschinen von Honda oder Suzuki einiges an Namen auf. Selbst auf renommierte Motorrad-Asse muss nicht verzichtet werden, denn sogar ein Tetsuya Harada steht als spielbarer Fahrer zur Verfügung, zumal der Seriensieger bei Detailfragen als Ratgeber herangezogen wurde. Gegenüber dem Münzfresser implementierte Namco jedoch wie schon in Tekken Tag Tournament zahlreiche Boni, zum Beispiel neue Spielmodi oder zusätzliche Fahrer und Pisten.

"Moto GP braucht sich vor keiner Konkurrenz zu verstecken"



■ Nie zuvor gab es einen Motorrad-Racer zu bestaunen, welcher optisch derart überzeugend aussieht. Selbst die Schattenwürfe wissen zu gefallen.



■ Die Bikes, egal ob 125er, 250er oder 500er, wurden durch eine hohe Polygonanzahl verschwenderisch gestaltet.

■ **Technik:** Betrachtet man die Screens, fällt die Detailverliebtheit auf, mit der die Coder zu Werke gehen. Zudem steht das Strecken-Design dem großen Vorbild in nichts nach und wirkt ungemein authentisch.

■ **Fazit:** Namco, der Name ist Programm. Die Schmiede steht für innovative Produkte, die nicht zuletzt durch zahlreiche freispielbare Extras für Aufsehen sorgen. Persönlich läuft mir schon jetzt angesichts dieser Screens das Wasser im Munde zusammen. (Tom S.)



■ Die fahrbaren Untersätze strotzen nur so vor Power. Harte Duelle stehen hier im Vordergrund.



■ Das Strecken-Design wurde den realen Vorbildern 1:1 nachempfunden.



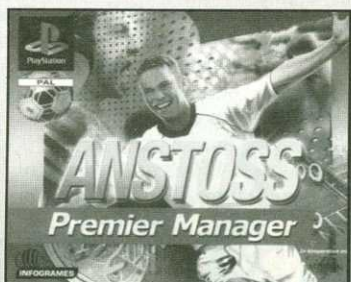
"Namco beweist erneut, dass sie beeindruckende Titel programmieren können"



PSX 79,99 DM
PC 69,99 DM
DC 89,99 DM



PSX 69,99 DM



PSX 69,99 DM

ANGEBOTE

Playstation-Angebote:	
Need 4 Speed Porsche	49,99
V-Rally 1	29,99
Heart Of Darkness	29,99
Worms	29,99
True Pinball	29,99
Resident Evil Survivor	39,99
Rally Championship	39,99
C&C Alarmstufe Rot	29,99
Sled Storm	29,99
Sports Car GT	29,99
Vergessene Welt	29,99
Populous	29,99
Beatmania	79,99
Bundesliga Stars 2000	29,99
Fussball Live	29,99
Warpath Jurassic Park	34,99
Lego Racers	34,99
Lego Rock Raiders	34,99
Supercross 2000	34,99
Tomb Raider 4	39,99
Box Champions 2000	39,99
Dune 2000	34,99
Mighty Hits Special	29,99
Ruff & Tumble	24,99
....solange der Vorrat reicht !	

Versandbedingungen:
- 24h Lieferservice
- Bezahlung per Nachnahme
- 6,- Porto ab 100,- frei
- kein Mindestbestellwert
- Preise in DM inkl. MwSt

World Of Games
Unnaerstr.2 - 58636 Iserlohn
In unserem Online-Shop findet ihr täglich aktualisierte Playstation, N64, Dreamcast, GameBoy und PC-Spiele mit Abbildungen der Cover Front- und Rückseite ! Bestellen unter:
Order-Line: 02371-836663
www.LetsPlayIt.de



■ An den Gesichtszügen der Charaktere lässt sich sogar ihr Gemütszustand ablesen.



■ Im Verlauf des langen Abenteuers erfährt ihr immer wieder neue Details über das Leben eurer Spielfigur.

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1 - 4 | Erscheint: 2001 | Entwickler: Squaresoft/Dream Factory | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Squares 128-Bit-Kloppler könnte neue Maßstäbe setzen

The Bouncer

Wie schon im Erstlingswerk **Ehrgeiz** setzt das Entwickler-Duo Squaresoft/Dream Factory auf innovatives Gameplay. **The Bouncer** ermöglicht euch sogar das Erkunden einer Welt, ohne dabei auf Grenzen zu stoßen.

■ Das erste wirklich innovative Game für Sonys neue PlayStation kündigt sich mit **The Bouncer** an. Verantwortlich für die Entwicklung des Titels zeigt sich kein Geringerer als die Edelschmiede Squaresoft, die nicht nur im Bereich der Rollen-

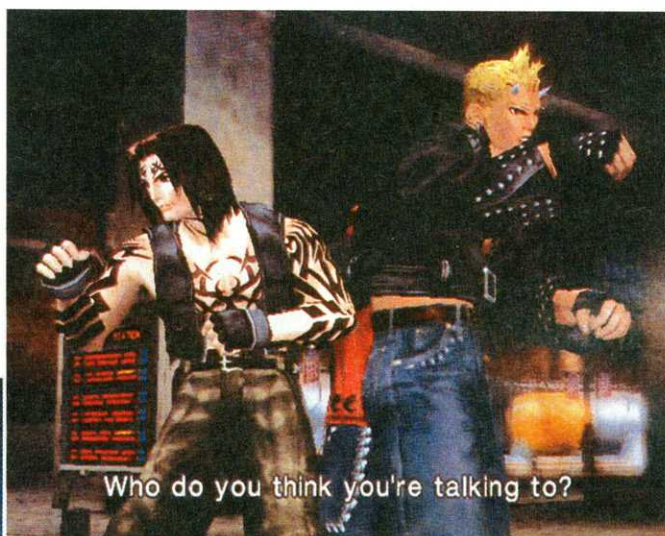
■ Es werden aller Wahrscheinlichkeit nach vier verschiedene Spielfiguren zur Verfügung stehen.

sple auf eine Vielzahl imposanter Meisterwerke zurückblicken kann. Der inoffizielle Vorgänger ihres dritten PlayStation2-Ausflugs ist das von ihnen und Dream Factory gemeinsam programmierte **Ehrgeiz**, das vor einigen Monaten auf dem deutschen Markt erschien. Anders als bei Genre-Kollegen, beispielsweise der Tekken-Saga, ließ sich die Spielfigur frei in einer Arena bewegen. Um neue taktische



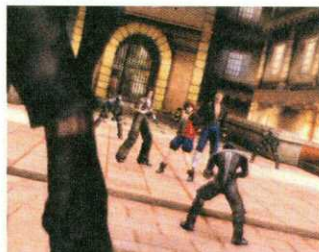
■ Leider existiert noch immer keine spielbare Version, die Screens und Videos jedoch sehen wirklich beeindruckend aus.

Spielzüge zu ermöglichen, legte der Entwickler die Stages teilweise terrassenförmig an, so dass ihr Angriffen eurer



Who do you think you're talking to?

■ Der Multiplayer-Modus ermöglicht es euch, mit drei Kumpels gleichzeitig das digitale Abenteuer zu erleben.



■ Einer gegen alle: Die Kameraführung wirkt durch ihre fernsehrefreien Schwenks sehr dynamisch.



■ Das Charakter-Design wirkt wesentlich reifer als beim In-House-Titel FF IX.

Gegner mit einem Sprung auf eine andere Ebene ausweichen konntet. Einen riesigen Schritt weiter soll nun der Kloppler **The Bouncer** gehen, der sogar das gleichzeitige Daddeln von vier menschlichen Mitspielern zulassen soll. Dabei werden die Spieler die Protagonisten in vollkommener Bewegungsfreiheit durch eine riesige Welt steuern dürfen. Ihr lauft durch düstere Straßenzüge, durch stillgelegte U-Bahn-Schächte oder durch Räumlichkeiten eines Restaurants. Dabei begegnet ihr mehr als zehn unterschiedlichen Feindcharakteren,



Sion, move it!

■ Während der Kämpfe könnt ihr sogar auf bewegte Gegenstände, etwa einen fahrenden Zug, aufspringen.



die ihr in bester Tekken-Manier vom Screen kloppt. Besonders packend soll die Story des Kloppers sein, die von aufwändig in Szene gesetzten



Die gesprochenen Texte werden zum besseren Verständnis zusätzlich als Textzeile am unteren Bildschirmrand eingeblendet.



Die Kämpfe laufen in bester Tekken-Manier ab. Zusätzlich könnt ihr bei The Bouncer besser die Tiefe des Raumes nutzen.

“Vollkommene Bewegungsfreiheit in einer lebensnah digitalisierten Welt und eine packende Story könnten Squares Klopfer an die Genre-Spitze katapultieren”

Zwischensequenzen immer wieder fortgeführt wird. Doch nicht nur das Gameplay scheint sich deutlich von der Konkurrenz abzuheben, auch die grafische Präsentation des Beat 'em Ups ist eine wahre Augenweide. So bewegen sich die Charaktere absolut lebensecht durch die mit einer scheinbar verschwenderischen Anzahl authentischer Details verzierten Locations. Ein besonderes Schmankerl

sind die Bildschirm füllenden Special-Effekte, die nicht nur während der Fights über den Screen flimmern. Über den Erscheinungstermin in unseren Regionen kann derzeit nur gemutmaßt werden. Da The Bouncer in Japan jedoch erst im Dezember veröffentlicht wird, dürften wir erst im späten Frühjahr in den Genuss des vielversprechenden Titels kommen. (Udo L.)



Ein Motion-Blur-Effekt lässt den Bildschirm während einiger Sequenzen etwas verschwimmen.



“Erneut ein Meilenstein der Videospielgeschichte aus dem Hause Squaresoft?”

Graphic Kit[®] collection

for SONY[®] PLAYSTATION[®]

**GRAPHIC-KIT!
DIE FARBREVOLUTION
FÜR PLAYSTATION
JETZT AUCH FÜR
GAMEBOY COLOR**

- DAS ORIGINAL VON PROMOVIEDO ÜBER 30 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK
- GARANTIRT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND Sogar WIEDERVERWENDBAR

**JETZT
AUCH FÜR
GAMEBOY
COLOR**

**PROMO
VIDEO**
VIDEOGAMES
DISTRIBUZIONE

© Lorenz Foto & Grafik-Design

Exklusiv-Vertrieb in Deutschland

dynatex

Händleranfragen: dynatex GmbH • Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund

Erhältlich bei:



gameplay

DEUTSCHER

VIDEO

RING

THE GATEWAY TO GAMES

TOYS 'R US

RED ZAC

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 24. November 2000 | Entwickler: Konami | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Vielversprechende Automaten-Umsetzung

Silent Scope

Die mit Spannung erwartete Konvertierung des Münzschlückers Silent Scope trüdelte kurz vor Redaktionsschluss in unsere Redaktionsräume ein. Bringt der Shooter auch ohne Gun genügend Spielspaß?

■ Silent Scope war einer der erfolgreichsten Automaten des vergangenen Jahres, dessen knallhartes Spielprinzip weltweit Millionen von Zockern das Kleingeld aus den Geldbörsen raubte. Ihr schlüpft in die Rolle eines Scharf-



■ In einem Polizei-Hubschrauber jagt ihr aus der Luft die gegnerischen Terroristen. Lenken könnt ihr den Vogel aber nicht.

schützen, der von der amerikanischen Regierung gefährliche Aufträge erhält. Zumeist gilt es nämlich, Terroristen bei ihren illegalen Bestrebungen zu stören. Da sich die aggressiven Burschen nicht mit guten Worten von ihrem bösen Treiben abbringen lassen, müssen sie mit Waffengewalt „entschärft“ werden. Ihr verschaut euch beispielsweise auf einem Wolkenkratzer in einer fiktiven amerikanischen Großstadt oder steigt in einen Polizei-Hubschrauber, um dabei eure Gegner aus sicherer Entfernung anzuvisieren. Bei der Automaten-Fassung sorgte ein auf dem Plastikgewehr angebrachter Monitor für Authentizität. Er vergrößerte den ausgewählten Bildausschnitt wie ein Zielfernrohr. Da die Heimversion ohne Knarre ausgeliefert wird, mussten sich die Programmierer eine annehmbare



■ Besonders gute Schützen erledigen mit einem Schuss gleich zwei Gegner. Hierfür gibt es natürlich Bonus-Punkte.

Lösung einfallen lassen. Mit Hilfe der Schultertasten lässt sich hier das Vergrößerungsglas ausblenden, wodurch ein schnelles Bewegen des virtuellen Laufes möglich ist. Grafisch gleichen sich die Arcade-Fassung und die PS2-Variante wie ein Ei dem anderen. Die Schurken hechten bei einem Fehlschuss beispielsweise mit authentischen Bewegungsabläufen in Deckung. Die Grafik-Engine flimmert zudem zu jedem Zeitpunkt konstant über den Screen, was sich vor allem bei Flugsequenzen positiv bemerkbar macht. Genial realistisch wirkt ferner die Zoom-Funktion eures Zielfernrohrs, dank dem ihr den ausgewählten Bildausschnitt stufenlos vergrößern könnt. (Udo L.)

gute
"1:1-Umsetzung
eines erfolgreichen
Automaten-
Shooters"

■ Mit Hilfe der Schultertasten könnt ihr das Zielfernrohr aktivieren bzw. deaktivieren. Eine Gun wird leider nicht unterstützt.

Genre: Strategie | Spieler: 1 | Erscheint: 2001 | Entwickler: Konami | Schwierigkeitsgrad: mittel

Strategie-Spektakel mit Kampfmechs

Red

Neben den bekannten Titeln MGS 2, ESPN, ISS und Konsorten arbeitet Konami noch mit Hochdruck an einem neuen Strategie-Spiel für die PS 2.

■ Japan, kurz nach dem Zweiten Weltkrieg. Drei mächtige Parteien streiten sich um die Macht und versuchen, durch Einsatz riesiger Mechs sich gegenseitig zu vernichten. Hier greift ihr als eine der drei Parteien in das Geschehen ein. Leider ist die noch sehr frühe Version komplett in Japanisch gehalten, was das



■ Zum Zielen schaltet der Mech in die obligatorische Sniper-Sicht. Allerdings ist das Zielen aufgrund mechanischen Schwankens nicht gerade einfach.

Verständnis der Story nicht gerade einfacher macht. Ihr beginnt den Kampf um die Macht mit zwei der monströsen Roboter, welche sich in Stärke, Geschwindigkeit, Bewaffnung, etc. unterscheiden. Das Spiel läuft strategiespiel-



■ Feuer frei! Die Mündungsfeuer-Effekte sind sehr schön anzusehen; ebenso beeindruckt der Raucheffekt.



■ Beim eigentlichen Kampf schaltet die Spielperspektive live ins Geschehen. Auch die noch eintönige Landschaft ist hier gut zu erkennen.

typisch rundenbasiert ab, wobei ihr allerdings mit jedem Mech zweimal ziehen könnt. Auf der eingeblendeten Karte dürft ihr euch in einem bestimmten Radius bewegen und je nach Taktik eure Roboter positionieren. Die Kämpfe laufen nach einem einfachen System ab: Innerhalb eines gewissen zeitlichen Rahmens könnt ihr, so oft ihr wollt, agieren, wobei je nach Mech die Aktionen unterschiedlich lange dauern. Obwohl uns noch eine sehr frühe Preview-Version vorlag, lässt sich doch schon einiges über den technischen Rahmen sagen. Im Vergleich mit den anderen gezeigten Konami-Produkten

sieht Red noch etwas altbacken aus. Die Mechs an sich sind interessant gestaltet und schön animiert, doch bei der Umgebung werden die Erwartungen an einen PS2-Titel noch nicht erfüllt. Bis zum Release vergeht aber noch einige Zeit, so dass die Grafik noch etwas aufgemotzt werden kann. Und zur Story lässt sich dann sicher auch etwas mehr sagen. (Udo L.)

gute
"Interessante
Strategie/Mech-
Mischung im Front-
Mission-Stil"



■ Nicht nur Fernwaffen kommen bei den Kampfrobotern zum Einsatz, auch im Nahkampf geht es ordentlich zur Sache.



■ Schon der bevorstehende Start gegen fünf Rivalen lässt euch das Blut in den Adern gefrieren.



■ Selbst ein Ritt durch das verschneite New York befindet sich im Angebot der Kurse.



■ Ähnlich wie im wahren Boardercross kommt auch im virtuellen Vergnügen der Ideallinie eine große Bedeutung zu.

Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: Oktober 2000 | Entwickler: EA Canada | Schwierigkeitsgrad: K.A.

Ein Freudenfest für alle Boarder

SSX

Snowboard-Games gibt es mittlerweile wie Sand am Meer, doch EAs SSX schlägt einen völlig anderen Weg ein.

■ EAs erster PS2-Schneespaß nähert sich langsam, aber unausweichlich der Fertigstellung. Ein Grund mehr, den potenziellen Knaller näher unter die Lupe zu nehmen.

■ **Gameplay:** SSX setzt im Gegensatz zu Konkurrenz-Titeln auf den seit Jahren sehr populären Boardercross, eine verwegene Mischung aus Downhill- und Freestyle-Elementen. Um die enorm langen Hügel zu bezwingen, stellt euch EA die satte Auswahl aus acht virtuellen Boardern, die jeweils über ver-



■ Im Feld der acht Starter steht auch der deutsche Boarder bereit, um die zahlreichen Obstacles zu meistern.

schiedene Stärken verfügen. Die Besonderheit bei SSX bildet die Tatsache, dass die Spots allesamt in dieser Form nicht real anzutreffen sind. Ihr carvt etwa durch eine futuristische Pinball-Maschine, die mit Falltüren und Boni nur so gespickt ist. Als speziellen Gag dürft ihr bei nochmaligem Befahren bereits geöffnete Geheimpassagen befahren. Solltet ihr beispielsweise die Glasfläche in Mercury City beschädigen, steht euch dieser Untergrund für den zweiten Run nicht mehr zur Verfügung, so dass ihr bestenfalls über die Glashalterung grinden könnt.



■ Während der Fahrt über die Glasfläche gewinnt ihr rasch an Speed, bekommt jedoch die harschen Geräusche der Stahlkanten zu hören, welche über den Untergrund schaben.

■ **Technik:** Obwohl die Frame-rate noch nicht bei konstanten 60 Bildern pro Sekunde liegt, wird dennoch ein imposantes Bild geboten. Während besonders brenzlicher Situationen schreien sich die Rivalen zum Beispiel in ihrer Landessprache an. Beeindruckend auf der akustischen Seite ist ein genial gelöster Fade-Effekt. Sobald ihr über einem Obstacle abhebt, wird die Musik leiser und erreicht erst wieder die gehabte Lautstärke, wenn ihr den Boden touchiert. Während des Airs dringen lediglich Windgeräusche an eure Ohren. Doch auch fernab der tollen Sounduntermalung kann sich SSX mehr als sehen lassen. Trotz der rein fiktiven Pisten ist den Codern ein völlig überzeugendes Strecken-Design gelungen, welches vor Überraschungen

und feinen Details nur so strotzt. Als Leckerbissen integrierte man eine völlig neue Kameraperspektive, die eure Rider, die aus annähernd 5000 Polygonen bestehen, während der Flugphasen aus verschiedenen Ansichten präsentiert.

■ **Fazit:** Snowboard-Fans werden um diesen Titel nicht umhin kommen, denn was hier geboten wird, ist nicht nur technisch, sondern vor allem spielerisch fantastisch. Ein PS2-Must-Have! (Tom S.)



■ Alleine schon das Design der Rider bzw. ihre Outfits schlagen alles bisher Dagewesene für Next-Generation-Konsolen.



■ Neben einer Hauptroute stellt euch SSX frei, zahlreiche Short-Cuts und Abzweigungen zu nutzen.



■ Gute Gelegenheiten, um brachiale Airs hinzulegen, werden auf der Strecke farbig abgesetzt klar angezeigt.



"SSX wird definitiv ein Knaller für alle virtuellen Snowboarder werden"



PlayStation Fußball 4. Quartal 2000 Electronic Arts **FIFA Soccer 2001**

■ Fußball ist unser Leben! Ganz nach diesem Motto veröffentlicht Electronic Arts in jedem Jahr brav einen Ableger der FIFA-Familie für unsere geliebte PlayStation. Dabei entwickelt man

ständig die Grafik-Engine weiter, so dass mittlerweile beispielsweise Bewegungsabläufe der Recken absolut authentisch erscheinen. Natürlich brachte man dank der Exklusiv-Lizenz auch

die Mannschaftsaufstellungen auf den neusten Stand, so dass ihr nun auch mit Andreas Möller für Schalke auf Torejagd gehen dürft. Um den Titel standesgemäß zu vermarkten, angelten sich die Kanadier Deutschlands ewig jungen Helden Lothar Matthäus. Fraglich ist dabei jedoch, ob dieser Mann nach der verkorksten EM ein effektiver Werbeträger ist. (Udo L.)



■ Die Kameraperspektiven lassen sich wieder zu jedem Zeitpunkt des Spiels verändern.



■ Noch mehr Langzeitspaß: Der PlayStation-2-Variante werden einige Bonus-Stages spendiert.

PlayStation 2 Jump & Run 4. Quartal 2000 Ubi-Soft **Rayman 2 Revolution**

■ Einer der überzeugendsten Hüpfen der Videospielgeschichte ist mit Sicherheit Ubi Softs Rayman-Serie, die nicht nur in zwei- und dreidimensionaler Darstellung auf jeder Spielplattform zu gefallen wusste.

Somit ist es nicht weiter verwunderlich, dass die Franzosen auch Sonys Next-Generation-Konsole mit einer Variante des kunterbunten Jump & Runs versorgen. Dabei wollen die Entwickler jedoch nicht nur in

grafischer Hinsicht Verbesserungen erzielen, sondern auch spielerisch will man einige Neuerungen integrieren. So sollen dem erfolgreichen Daddler unter anderem neue Bonus-Levels winken und die "normalen" Stages sollen deutlich vergrößert werden. Somit dürfte auch die PS2-Fassung den gliederlosen Helden an die Spitze des Genres schießen. (Udo L.)

PlayStation 2 Rennspiel 4. Quartal 2000 Ubi-Soft **F1 Racing Championship**

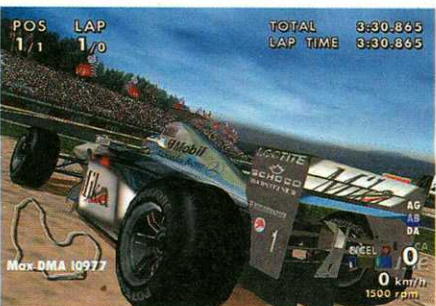
■ Trotz der "alten" Lizenz der vergangenen Saison dürfen sich die Entwickler von F1 Racing Championship berechnete Hoffnungen auf die Poleposition im Formel-1-Genre machen. Erste Proberunden

beweisen, dass die Grafik-Engine des Renners noch aufwändiger wirkt als die der Konkurrenz. Die insgesamt 16 Rennstrecken des letzten Jahres wurden mitsamt vieler authentischer Details 1 : 1 digi-

talisiert. Man nutzte das GPS-Satelliten-System, um jede Kurve eines Kurses perfekt umzusetzen. Zudem sollen die Gegner aufgrund der Hardware-Power der PlayStation 2 absolut intelligent und realistisch agieren. Verläuft alles nach Planung von Ubi Soft, so steht einer flotten Hetzjagd am 24. November dieses Jahres nichts im Wege. (Udo L.)



■ Schumacher und Co geben sich auch in Ubi Softs Simulation dank Lizenz ein virtuelles Stelldichein.





■ Löblich: Die englische Schmiede Psygnosis nutzt wie Electronic Arts die aktuellen Fahrer- und Team-Daten.

PlayStation 2 Rennspiel 4. Quartal 2000 Psygnosis

Formula One 2000

■ Bis auf den Ausrutscher im Jahre 1998 lieferte uns Psygnosis jährlich eine überdurchschnittliche Rennsimulation. Natürlich bastelt man derzeit auch fleißig an einer Pistenhatz für Sonys neues Flaggschiff. Leider durften bislang nur Videos betrachtet werden, die jedoch recht ordentlich wirkten. Die Grafik-Engine flimmert konstant mit 60 Bildern pro Sekunde über den Screen und



die Boliden wurden sehr real digitalisiert. (Udo L.)



■ Die Grafik-Engine erinnert stark an klassische Abenteuer-Spiele der LucasArts-Schmiede.

PlayStation Jump & Run 4. Quartal 2000 Ubi-Soft

El Dorado

■ Revolution Software, die Entwickler der beiden Broken-Sword-Games, werkeln derzeit an einem Action-Adventure, das sich storytechnisch natürlich an Dreamworks gleichnamigen Kinofilm hält. Ihr durchlebt dabei das Abenteuer zweier Spanier, die sich auf die Suche nach der City of Gold machen. Insgesamt sollen euch die 20 spannenden Levels für mehr als 30 Stunden an den heimischen Screen fes-



seln. Eine Vielzahl von Sequenzen lockert das Spielgeschehen dabei immer wieder auf. (Udo L.)

Playstation 1 & 2 - Hardware

Playstation 2 Grangerät - PSX 2	a.A.
PSX-Boot-Chip (für jap und us) - PSX 1	3,99
Ghost Chip - PSX 1	7,99

Memory-Card

Memory-Card 1 MB (15 BI.) - PSX 1	7,49
Memory-Card 2 MB (30 BI.) - PSX 1	17,99
Memory-Card 4 MB (60 BI.) - PSX 1	23,99
Memory-Card 8 MB (120 BI.) - PSX 1	22,99
Memory-Card 24 MB (360 BI.) - PSX 1	28,99
Memory-Card 32 MB (480 BI.) - PSX 1	35,99

Kabel

RGB Kabel - PSX 1 & 2	6,49
RGB Audio Kabel - PSX 1 & 2	8,99
Link Kabel - PSX 1 & 2	6,49
Padverlängerung - PSX 1 & 2	6,49

Controller

Flashfire Power Shock - PSX 1 & 2	29,99
Infrarot Wireless Controller - PSX 1 & 2	55,90
Gun Falcon mit Pointeur - PSX 1	84,99
Gun Scorpion - PSX 1	49,99
Gun Panther II - PSX 1	26,99
PSX-Maus - PSX 1	19,99
Lenkrad Jordan GP2 (PSX1&2 & N64)	89,99
Lenkrad Ferrari Shock 2 - PSX 1 & 2	109,99
Lenkrad V3 SV-1118 A - PSX 1 & 2	109,99
Lenkrad Fanatec Speedster - PSX1&2	169,99
Lenkrad Race32-64 Comp. - PSX1&2	69,99

Zubehör

RF Adapter - PSX 1 & 2	14,99
Power Replay - PSX 1	19,99
Game Buster CDX - PSX 1	89,99
X-Ploder Classic - PSX 1	45,99
X-Ploder-FX - PSX 1	64,99
X-Ploder-Pro - PSX 1	94,95
Dexdrive - PSX 1	72,99
Multi Tap (versch. Farben) - PSX 1 & 2	49,99
Smart Joy Adapter - PSX 1	69,99
PSX Tasche - PSX 1	34,99

... und vieles mehr!

Nintendo

Pokemon blau Edition - GBC	59,99
Pokemon rot Edition - GBC	59,99
Pokemon gelb Edition - GBC	59,99
Donkey Kong Country - GBC	59,99
Pokemon Snap - N64	109,99
Pokemon Stadium - N64	119,99
Mario Party 2 - N64	99,99

weitere N64 & Gameboy
Soft- und Hardware verfügbar

Playstation - aktuelle Software

Alien Resurrection	84,99
Alone in the Dark 4	79,90
Baldurs Gate	84,99
Bundesliga Manager 2001	84,99
Bundesliga Stars 2001	92,90
Driver 2	79,90
Final Fantasy 9	89,99
Formula One 2000	89,90
Nightmare Creatures 2	79,90
Parasite Eve II	82,90
Rayman 2	84,99
Speedball 2001	77,90
Star Trek New Worlds	75,90
Suikoden 2	89,99
Sydney 2000	89,90
Tenchu II	99,90
Vanishing Point	84,99
Ubik	84,99

... und vieles, vieles mehr

Playstation 2 - aktuelle Software

...sämtliche Titel zu super Preisen
erhältlich!!!

SEGA DreamCast

SEGA Dreamcast (inkl. Modem)	449,99
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Vibrationspack	44,99
VMU Memory-Card	54,99
RGB Scart Kabel (Original SEGA)	44,99
RGB Scart Audio Kabel	15,99
RGB Scart Kabel	12,99
Padverlängerung	12,99

Software

Alone in the Dark 4	95,90
Arcatera	89,90
Dead or Alive 2	99,99
F 1 Racing Championship	89,90
Grand Theft Auto 2	84,99
Heroes of Might & Magic 3	89,90
Railroad Tycoon 2	89,99
Star Wars Epis. 1 Racer	89,90
Virtua Tennis	89,90

weitere Soft- und Hardware
verfügbar

PC-Software & DVD

reichhaltiges Angebot verfügbar



Playstation 2
jetzt bestellen!

Memory-Card
1 MB (15 BI.)
7,49

Memory-Card
8 MB (120 BI.)
22,99

Flashfire
Power Shock
29,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. 05331-99590

Fax 05331-995999

<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht

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



■ **Activision** soll derzeit an zwölf Titeln für Sonys neue Konsole arbeiten. Darunter befinden sich Games wie **Tony Hawk's Pro Skater 3**, **Mat Hoffman's Pro BMX 2** oder **Shawn Palmer's Pro Boarder Cross**.

■ Die **Driver-Schmiede Reflections** werkelt derzeit an einem Racer namens **Stuntman**. Mit einem von mehr als zehn Fahrzeugen gilt es, atemberaubende **Stunts** zu vollführen. Ihr donnert dabei durch verschiedene Locations, die rund um den Globus beheimatet sind. Mit dem Release ist nicht vor **Mitte 2001** zu rechnen.

■ Gerüchte deuten darauf hin, dass Sonys vielversprechender Racer **Gran Turismo 2000** nicht zum US-Launch der Konsole am 26. Oktober erscheinen, sondern erst im **Dezember** auf den Markt kommen wird.

■ Sony/Japan gab bekannt, dass bereits **200.000 Einheiten** der **PS One** im Juli an den Handel ausgeliefert wurden. Zudem sickerte durch, dass seit dem Launch der **PS 2** im März etwa **2,5 Millionen Geräte** über die Ladentische japanischer Videospiele-Stores wanderten.

■ In **Japan** soll in Kürze eine neue **Memory-Card** für die PS erscheinen, deren Datentransfer **20 bis 30 %** gegenüber dem Vorgänger beschleunigt wurde. Ob die MC auch in **Europa** erscheinen wird, ist derzeit noch **offen**.

■ **Namco** soll im Herbst eine Arcade-Version ihres PlayStation-2-Racers **Ridge Racer V** in den Spielhallen rund um den Globus veröffentlichen. Die Automaten-Version soll **Ridge Racer V: Arcade Battle** heißen und einige Änderungen im Vergleich zur Heimfassung beinhalten.

■ Auf der **Tokyo Game Show** wird Nintendo wohl doch seine neue Konsole **Star Cube** präsentieren.



Hardware: PlayStation 2

PlayStation 2: Der Preis ist heiß...?

■ Die Bombe ist nun endgültig geplatzt. SCED hat jetzt offiziell den Preis für ihre neue Multimedia-Konsole PlayStation 2 bekannt gegeben. Den mit **869 DM** recht hohen Preis rechtfertigt der Elektronik-Riese mit der hohen Nachfrage nach der 128-Bit-Konsole, die zweifelsohne vorliegt. Zudem erhält der Konsument „best value for money“ (Zitat Pressemitteilung SCED vom 07.08.00), sprich eine Konsole, mit der der Spieler noch weit mehr als nur Zocken kann (Online, DVD). Betrachtet man die nackten Zahlen und bedenkt dabei, dass der Kunde nun für eine neue PlayStation samt einem Spiel satte **1000 DM** ausgeben muss, so ist jedoch stark zu bezweifeln, dass bei einem solchen

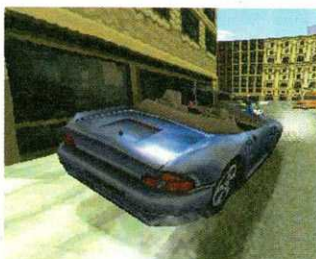
Preisniveau der Massenmarkt angesprochen werden kann. Eine Preissenkung bereits kurz nach dem Weihnachtsfest ist unserer Meinung nach demnach zwingend notwendig, wenn man auch zukünftig gegen die Konkurrenz bestehen will. Sicherlich hat die PlayStation derzeit den besten Namen, wodurch mit Sicherheit auch die erste (teure) Welle neuer Konsolen komplett verkauft werden wird. Um den Markt jedoch erneut zu beherrschen, müssen innerhalb kürzester Zeit mehr als eine Million installierter Hardware-Basen in Deutschland gesichert sein, denn bereits im Herbst wird aller Voraussicht nach Bill Gates mit seiner kostengünstigen Xbox den Markt überrollen. Neben der Bekannt-

gabe des unverbindlichen Verkaufspreises wurde zudem eine Terminverschiebung des Verkaufsstarts kundgegeben. Somit wird der 128-Bitter erst am 24. November in den Regalen deutscher Videospiele-Stores liegen. Offiziell heißt es, dass man somit der Erwartungshaltung der Konsumenten und des Handels, was die Größenordnung der Stückzahlen angeht, besser entsprechen kann. Wir glauben aber, dass man zunächst einmal den für Sony so wichtigen amerikanischen Markt mit einer ausreichenden Anzahl von Konsolen versorgen will. Da schaut der deutsche Zocker halt mal wieder in die Röhre ...

007 Racing (PS 2)

Rasen im Namen ihrer Majestät

■ Ohne Tempo-Limits donnert ihr mit den aufgemotzten Boliden des britischen Geheimagenten durch Original-Schauplätze der Filmvorbilder. In bester Vigilante-8-Manier tragt ihr heiße Gefechte gegen motorisierte Bösewichter aus. Euer



■ Bewährtes aufgemotzt: Die Grafik-Engine der Need-for-Speed-Serie wurde deutlich überarbeitet.

Bolide wurde natürlich vom Chef-Techniker Q mit einer ganzen Menge Waffensysteme ausgestattet, die ebenfalls den Filmstreifen entstammen. Technisch bediente man sich der Need-for-Speed-Engine, die mit einer Reihe neuer grafischer Raffinessen versehen wurde. So säumen Bildschirm füllende Explosionseffekte den Screen, ohne dass



■ Mit Hilfe der im Vehikel integrierten Waffensysteme geht es auf die Jagd nach Verbrechern.

die 3D-Engine dabei ins Stocken gerät. Verläuft alles nach Plan der Entwickler, kommen wir bereits im dritten Quartal in den Genuss des Racers.



■ Nicht James Bond, sondern dessen Boliden stehen im Vordergrund des Titels.

Hardware: PS One

Die Hosentaschen-Konsole

■ Auf den ersten Blick erinnert Sonys neue PS One (SCPH-100) eher an ein Spielzeug als an eine echte 32-Bit-Konsole. Die süße kleine Plastikkiste ist mit ihren 580 Gramm ein wahres Leichtgewicht. Auch ihre Maße bestechen. Die weiße Schönheit ist gerade mal ein Drittel so groß wie ihr direkter Vorfahr. Kaum zu glauben, dass die PS One über die gleiche Leistungsstärke verfügt. Lediglich die Möglichkeit, zwei Konsolen miteinander zu verbinden (Link-Option), bietet sie uns leider nicht mehr. Schaltet man den Winzling an, lassen sich die gewohnten Menüs, wie CD-Player und Memory-Card-Manager, erblicken. Nur optisch verpasste man einigen Menüs einen neuen Anstrich. Über Sinn und Unsinn der PS One kann sicherlich lange debattiert werden. Als Konkurrent zum Game Boy ist die Konsole jedenfalls

nicht zu sehen, da ohne Stromversorgung bei ihr nichts läuft. Außerdem wird der kleine LCD-Screen erst im Frühjahr kommenden Jahres erhältlich sein. Dabei stört zusätzlich der aller Wahrscheinlichkeit nach hohe Verkaufspreis des Bildschirms (ca. 200 DM). Somit ist die PS One unserer Meinung nach nur den Daddlern ans Herz zu legen, die noch keine oder eine defekte herkömmliche PlayStation besitzen. Alle Interessenten sollten sich schon mal den September dieses Jahres vormerken und etwa 300 DM ansparen.

PS-One-Facts:

Größe: 19,3 X 14,4 cm

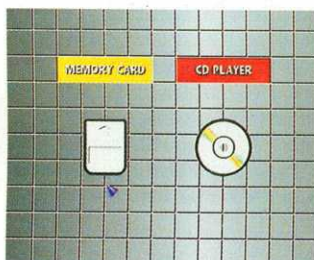
Höhe: 3,8 cm

Gewicht: 580 g

Ausstattung: Dual-Shock-, Analog-Controller

Zubehör: PlayStation außer Link-Kabel

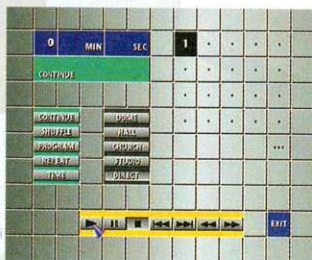
Software: alle PlayStation-Games



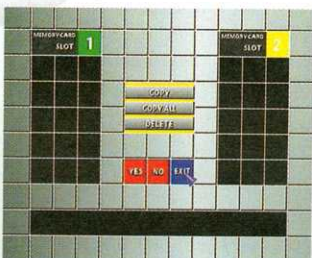
■ In puncto Design erinnern die Menüs der PS One an die erste PlayStation-Generation.



■ Der direkte Vergleich zeigt die Stärke der PS One. Aufgrund ihrer Größe kann man sie fast schon in die Hosentasche stecken.



■ Dem CD-Menü wurden leider keine neuen Klangeffekte spendiert.



■ Schlicht und übersichtlich: Der Memory-Card-Manager wurde ebenfalls kaum überarbeitet.



zeit noch keine Aussagen machen, da sich InterAct noch nicht festgelegt hat. Wir halten euch auf dem Laufenden.

Zubehör (PS 2)

InterAct rüstet auf

■ Der Peripherie-Hersteller InterAct bereitet sich auf den nahenden Launch der PS 2 vor. Insgesamt 150 Ingenieure werkten weltweit an Eingabegeräten für die neue Konsole. Dabei deckt man das gesamte Hardware-Spektrum ab. So fin-

den sich pünktlich zum Release des 128-Bitters zwei Joypads, eine Infrarot-Fernbedienung, eine Gun, eine Angel, ein Arcade-Board, ein Lenkrad und ein Multiplayer-Adapter in den Regalen deutscher Videospiele-Stores. Über die Preise können wir der-

Kurioses aus Japan

Tierliebe kennt in Japan scheinbar keine Grenzen ...



aufgeschnappt



■ PlayStation- und PlayStation-2-Games werden in Zukunft auch eine 50/60 Hz-Option haben. Bislang hatte Sony dieses positive Feature, welches beinahe jedem Dreamcast-Titel spendiert wurde, streng untersagt.

■ Der Verkaufsversion von Tony Hawk's Pro Skater 2 wird eine spielbare Zwei-Level-Demo der Simulation Mat Hoffman's Pro BMX beiliegen.

■ Squaresoft präsentiert auf ihrer Homepage (www.playonline.com/sounds/index.html) einige kurze Musikstücke zu ihrem neuen Final-Fantasy-Abenteuer. Die Samples liegen dort als MP3-Format vor.

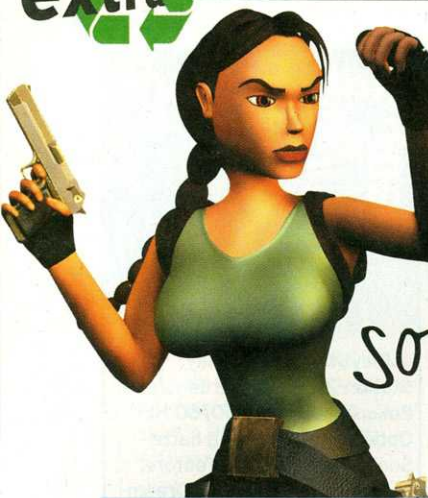
■ Namcos Arcade-Flitzer Moto GP soll in Japan im Herbst für die PlayStation 2 erscheinen. Es werden euch 20 unterschiedliche Fahrer zur Verfügung stehen.

■ Die deutsche Version des digitalen Feuerwerks Fantavision wird aller Voraussicht nach einen Zwei-Spieler-Modus beinhalten.

■ Das Rätselraten um Oddworld: Munch's Oddysee geht weiter. Der ursprüngliche Erscheinungstermin (Dezember) scheint nicht eingehalten werden zu können. So soll ein Infogrames-Sprecher bekannt gegeben haben, dass der dritte Teil der Oddworld-Serie erst im Juni kommenden Jahres auf den Markt kommt.

ChartBreaker

1. Frontschweine 2. Vagrant Story 3. Front Mission 3 4. Anstoß Premier Manager 5. Catan - Die erste Insel	1. Tony Hawk's Pro Skater 2. Spec Ops 3. WWF SmackDown! 4. Legend of Dragoon 5. Syphon Filter 2	1. Final Fantasy IX 2. My Summer 3. Everybody's Golf 2 4. Tokyo Evil Academy 5. Jikkyou J-League Winning Eleven 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 Spielepaß zusammensetzt. Eckpfeiler für den Spielepaß sind vor allem die Spielbarkeit, Dauer-motivation sowie Einfallsreichtum. Nur Titel mit einer Prozentwertung von mindestens 85 % erhalten das begehrte Ausgezeichnet-Siegel.

Genre-Gewichtung

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

Symbolerklärung:

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

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

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

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

Lenkrad: Besonders wichtig bei Rennspiel-Simulationen.

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

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

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

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

Das Wertungssystem

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

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

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

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



Vor- & Nachteile der Mitstreiter

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

Titel des Spiels

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

Genre	Werte	Werte	
Action	3/3	Geschick	3/3
Strategie	3/3	Simulation	3/3
Abenteuer	3/3	Atmosphäre	3/3

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

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

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

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

Grafik	Sound / FX
super	durchschnittlich

Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	super

SPIELSPASS

90%

Ausgeplaudert

Björns Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. König Lear (Shakespeare)
2. verrückt
3. Arkanoid 4D (SGI)

Hört zur Zeit:

1. das Gras wachsen
2. UltraCoolSound - Far Out
3. Insider Lounge - Funky Slammin

Schaut zur Zeit:

1. Die schönsten Bahnstrecken Deutschlands
2. Langnese-Werbung (Kino)
3. auf die Uhr



Kenys Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Parasite Eve 2 (PS)
2. an seiner Kapuze rum
3. ist auch indiziert

Hört zur Zeit:

1. die Sterbesequenz von Parasite Eve 2
2. seinen Magen knurren
3. Udos Abschiedstränen

Schaut zur Zeit:

1. ist bestimmt indiziert
2. wird bestimmt indiziert
3. South Park Folge 4-11



Udos Abschiedsbrief

Liebe Leser,
wer aufmerksam unsere Start-
seite gelesen hat, wird schon
wissen, dass dies die letzte
PSG ist, an der ich mitwirken werde. Als
Redakteur der ersten Stunde (beinahe jeden-
falls) fällt mir der Abschied sehr schwer, aber
das Leben verlangt nunmal manchmal nach
Veränderung, um nicht still zu stehen. Ich
möchte diese Gelegenheit nutzen, um mich
bei der treuen Leserschaft der PSG zu
bedanken, die uns mit ihren Leserbriefen
immer wieder neue Impulse gegeben hat.
Euer Udo



Karels Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Rayman 2 (Z1)
2. Tony Hawks Pro Skater 2 (Z1)
3. Parasite Eve 2 (Z1)

Hört zur Zeit:

1. Wann wirds mal wieder richtig Sommer?
2. Udos letzte Worte
3. den Regen tropfen

Schaut zur Zeit:

1. Der Sturm (Kino)
2. Mist-Wetter (live)
3. Tarantino Collection (DVD)



Tommys Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. THPS 2 (PS)
2. Virtua Tennis (DC)
3. verrückt

Hört zur Zeit:

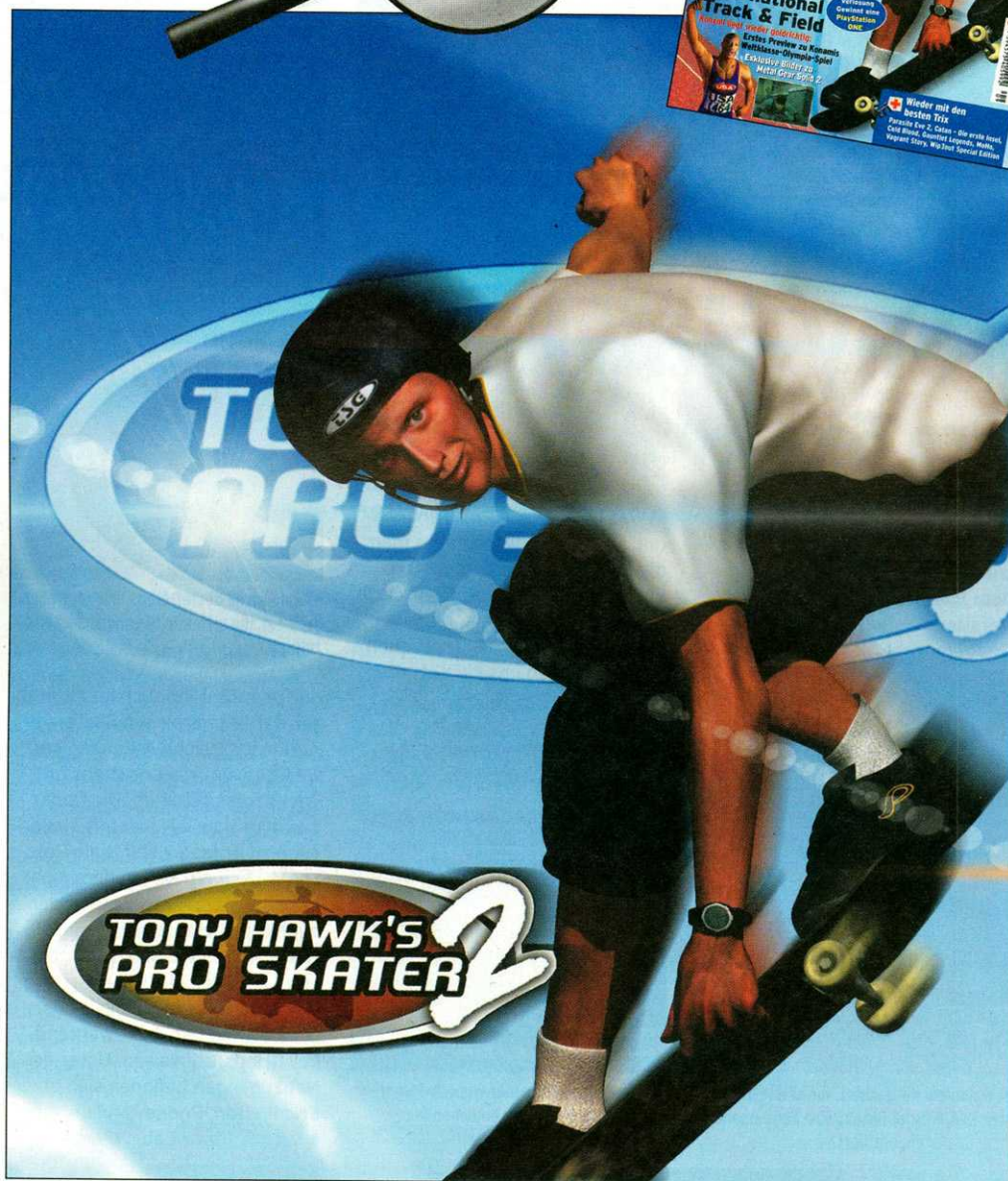
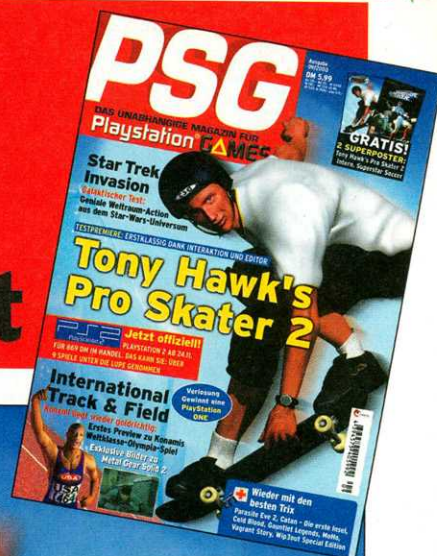
1. A Perfect Circle - Mer de Noms
2. Kyuss - One Inch Man (repeat one)
3. Alice In Chains - Down in a Hole

Schaut zur Zeit:

1. genervt
2. nach hinten
3. alte Fotos an



Das haben wir getestet



Wertungs-Countdown

Titel	Seite	Genre	Vertrieb	Wertung
Tony Hawk's Pro Skater 2	70	Fun-Sports	Activision	93%
Star Trek: Invasion	76	Shoot 'em Up	Activision	91%
Rayman 2	74	Jump & Run	Ubi Soft	90%
F1 Racing Championship	88	Rennspiel	Ubi Soft	89%
TOCA World Touring Car	80	Rennspiel	Codemasters	88%
Bundesliga Stars 2001	89	Sport	Electronic Arts	79%
Grind Session	86	Fun-Sports	SCED	78%
Tenchu 2	82	Beat 'em Up	Activision	77%
RC Revenge	84	Rennspiel	Acclaim	76%
Terracon	78	Shoot 'em Up	SCED	75%
Team Buddies	91	Strategie	Psygnosis	74%
X-Men Mutant Academy	90	Beat 'em Up	Activision	70%
Radikal Bikers	88	Rennspiel	Infogrames	39%
Aztec	88	Adventure	Cryo	38%
Ubik	91	Strategie	Cryo	34%



■ Officer Dick darf auch im neusten Skate-Titel nicht fehlen. Doch hier scheint der beliebte Cop etwas Balance-Probleme zu haben.

Tony Hawk reitet wieder, besser denn je!

Tony Hawk's Pro Skater 2

Gerade für Skate-Freaks, egal ob realer oder virtueller Natur, wurden die letzten Wochen vor dem Eintrudeln der Review-Version zu einer harten Geduldsprobe.

■ Was lange währt, wird endlich gut. So oder ähnlich könnte man die Sachlage nach dem ersten Einlegen der Scheibe sehen. Doch stürzen wir uns besser ohne lange Vorrede hinein ins Geschehen und schnappen uns ein virtuelles Deck.

■ **Gameplay:** Wie Kennern des Vorgängers bereits bekannt sein



■ Nachdem ihr dachtet, ihr hättet alles gesehen, werdet ihr auf eine abgelegene Insel im Pazifik entführt.



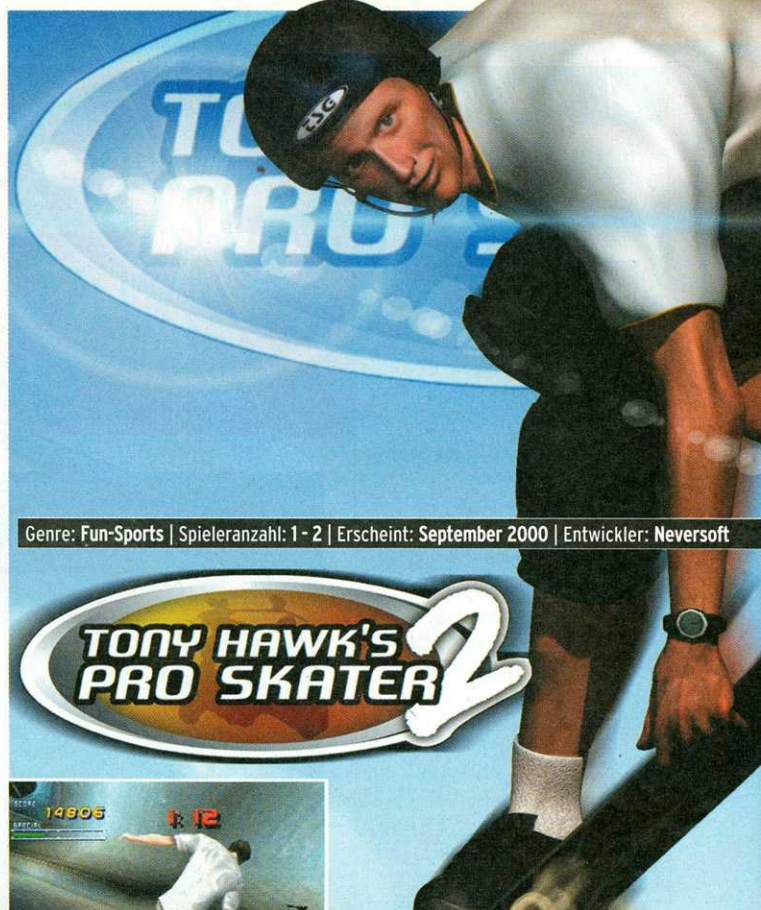
■ Das Erstellen eigener Wunsch-Skater wird mit dem leicht zu bedienenden Skater-Editor zum Kinderspiel.



■ Neversoft spendierte mit Private Carrera gleich noch einen recht graziösen Bonus-Charakter zum hinlänglich bekannten Polizisten Dick hinzu.



■ Wie schon im Erstling, so müssen auch im zweiten Teil zahlreiche Aufgaben, genauer gesagt jeweils zehn pro Level, erfüllt werden.



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



■ Zahlreiche Secret-Areas laden förmlich dazu ein, die vielen Tricks und Moves auszuführen.



■ Wer genügend Geld eingefahren hat, kann sich Moves wie den neuen Sal-Flip leisten.

dürfte, müsst ihr auch im zweiten Teil der temporeichen Skate-Action zahlreiche Aufgaben bewältigen, um alle Locations und Tricks freizuschalten. Die Coder aus dem Hause Neversoft stellen euch zu Anfang zwölf reale Pros zur Verfügung. Neben dem Namensgeber Tony Hawk zogen auch einige Neuzugänge ein, die allesamt unterschiedliche Attribute, zum Beispiel in der Sprungkraft, der Geschwindigkeit oder der Balance-Fähigkeit während der Grinds, aufweisen. Unter den Neuzugängen befinden sich etwa Eric Koston, Rodney Mullen, aber auch mit Steve Caballero ein

wahres Urgestein der Szene. Nachdem ihr euch für einen Skater entschieden habt, dürft ihr so gleich den ersten Spot unsicher machen. Noch vor dem Einstieg in den zeitaufwändigen Career-Modus empfiehlt sich jedoch eine ausgedehnte Trainingsrunde entweder im Free-Skate- oder Single-Session-Modus zu absolvieren. Sobald ihr euch mit den Eigenheiten der ersten Location, einem



■ Blau gekennzeichnete Moves bringen meist besonders hohe Punktzahlen ein. In jedem Level wurden diese aber gut versteckt.



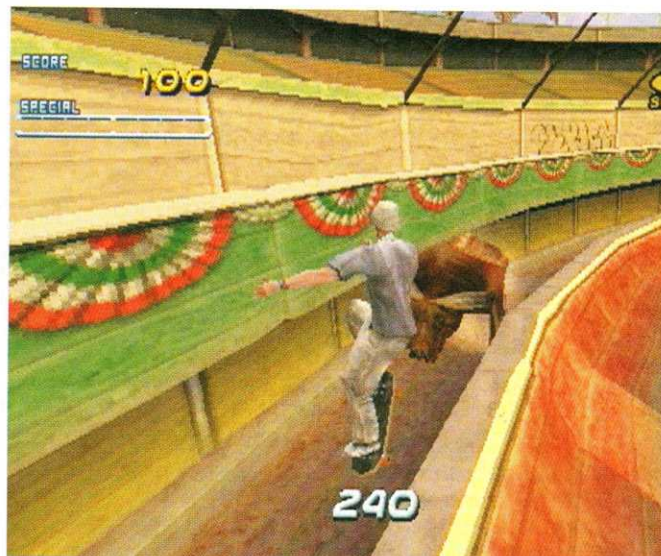
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

verlassenen Hangar, vertraut gemacht habt, dürft ihr endlich loslegen. Neversoft gibt jeweils zehn Aufgaben vor, die ihr durch fahrerisches Geschick meistern müsst. Das Auffinden des Secret Tapes gehört ebenso zum Repertoire wie das Erreichen diverser Score-Vorgaben oder das Sammeln einzelner Buchstaben. Darüber hinaus wurden für jede der insgesamt zehn Örtlichkeiten level-spezifische Ziele gesetzt. Das Grinden dreier langer Rails oder etwa das durch Wallrides zu betätigende Auslösen von Alarmglocken stellt hier nur die Spitze des Eisbergs dar. Apropos Locations, diesmal führt euch eure

"Neversoft übertrumpft selbst den genialen Vorgänger"



■ Noch bevor ihr die Jagd nach Dollars startet, solltet ihr die einzelnen Locations einigen Probefahrten unterziehen, um die wichtigsten Punkte kennen zu lernen.



■ Sobald ihr einen Trip nach Mexiko wagt, solltet ihr euch vor dem schnellen Stier in Acht nehmen, denn sonst landet ihr unfreiwillig auf dessen Hörnern.



■ Jeder einzelne Skater besitzt mindestens zwei grundverschiedene Outfits. Dem Namensgeber Tony Hawk spendierte Neversoft mit dem 80er-Jahre-Look des Stars gleich eine faustdicke Überraschung.

Karriere rund um den Erdball, wobei amerikanische Spots in der Überzahl sind. Eine Competition im malerischen Marseille darf ebenso wenig fehlen wie ein halbsbrecherischer Ritt durch eine Stierkampf-Arena in Mexiko. Letztere wurde durch zahlreiche Obstacles gehörig aufgebohrt, um den Ansprüchen der Pros gerecht zu werden. Neben der Möglichkeit, einen vollständigen Loop zu meistern, treibt ferner ein angriffs-lustiger Stier sein Unwesen in der Arena. Gerade ein gewagter Bull-Plant bringt einige Punkte auf euer Konto. Gegenüber dem Vorgänger erhaltet ihr für das Meistern der Aufgaben nun Dollars, anstatt Tapes einzu-

fahren. Die gewonnenen Scheine dürfen anschließend auf vielfältige Art und Weise investiert werden. Entweder kauft ihr euch für harte Währung neue Tricks und Specialmoves oder legt die Preisgelder in neue Decks mit besseren Attributen an. Anfangs ist es eher ratsam, neue Moves zu erwerben, um die Trick-Vielfalt zu erhöhen. Auf der anderen Seite bietet man jedoch auch die Option, die statistischen Werte der Skater durch ein Punktesystem aufzuwerten. Alles in allem sind das auch strategische Fragen, die geklärt sein wollen. Nachdem ihr schließlich eine betstimmte Summe eingefahren habt, steht euch der nächste Spot bereit, der euch



■ Die schon aus dem Prequel bekannten Cabs fahren erneut ihren halbsbrecherischen Stil durch die Metropolen. Einzig ein beherzter Car-Plant rettet euch vor dem Crash.

i Skater ohne Ende

- 
Officer Dick
 Style: street
 Stand: regular
- 
Kareem Campbell
 Style: street
 Stand: regular
- 
Steve Caballero
 Style: all ground
 Stand: goofy
- 
Bob Burnquist
 Style: all ground
 Stand: regular
- 
Tony Hawk
 Style: vert
 Stand: goofy
- 
Jamie Thomas
 Style: street
 Stand: regular
- 
Elissa Steamer
 Style: street
 Stand: regular
- 
Private Carrera
 Style: street
 Stand: regular
- 
Geoff Rowley
 Style: street
 Stand: regular
- 
Chad Muska
 Style: street
 Stand: regular
- 
Rodney Mullen
 Style: street
 Stand: regular
- 
Bucky Lasek
 Style: vert
 Stand: regular
- 
Eric Koston
 Style: street
 Stand: goofy
- 
Rune Glifberg
 Style: vert
 Stand: regular

■ Neversoft bringt erneut insgesamt 14 authentische Skater ins Spiel, darunter etliche Neuzugänge.



■ Mit dem Park-Editor wird das Erstellen eigener Spots zum leichten Unterfangen. Jede Location belegt nur einen Block auf der Memory-Card.



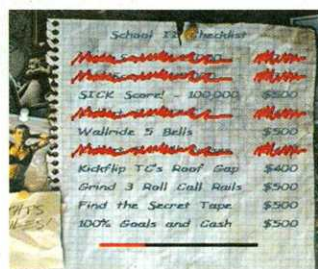
■ Alle Spots wurden den realen Vorbildern bis ins kleinste Detail nachempfunden. Die Reise führt euch rund um den Globus.



■ Mehrfach-Combos bringen besonders hohe Punktezahlen ein. Je mehr Moves ihr hinlegt, desto schneller erreicht ihr somit die Punktevorgaben.

wiederum alles an fahrerischem Können abverlangt. Die Hatz nach den virtuellen Moneten führt euch ferner in eine kalifornische Schule bis hin zur ersten Competition im französischen Marseille. Dort müsst ihr in einem streng bemessenen Zeitlimit unter Beweis stellen, dass ihr zu den Besten der Szene gehört. Sollte es euch nach Ablauf der drei Runs gelingen, die

Goldmedaille einzustreichen, erhaltet ihr als Dankeschön einen satten Batzen Geld, der euch weiter voranbringt. Nach Beendigung der noch zeitintensiveren Karriere erhaltet ihr als nettes Präsent virtueller Natur das persönliche Skater-Video eures athletischen Sportlers bzw. schaltet nette Boni frei, wie zwei Secret-Locations oder versteckte Skater. Für den Namensgeber Tony Hawk ließen sich die Coder noch ein nettes Extra einfallen: Ihr findet ein weiteres Outfit vor, welches Tony in seinem typischen 80er-Jahre-Look zeigt. Wem dies nun noch nicht genügt, der bekommt einiges mehr an „value for money“ geboten. Die Coder von Neversoft



■ In jedem Level stellen euch die Coder zehn völlig unterschiedliche Vorgaben, um weitere Secrets freizuspielen.

spendierten euch zwei komfortable zu handhabende Editoren, die euch einerseits ermöglichen eigene Skater zu editieren und andererseits Wunsch-Spots zu basteln. Die letztere Möglichkeit



■ Die maximal fünf Specialmoves eines jeden Pros können nur bei gefülltem Special-Meter hingelegt werden.

bietet einen schier unerschöpflichen Fundus an Einzelbauteilen, die ihr spielend leicht in den persönlichen Örtlichkeiten platziert. Zu den Baugruppen zählen die obligatorischen Rails in vielen Variationen, riesige Pools, Bäume, Parkbänke, gefährlich anmutende Fallgruben mit spitzen Gegenständen, Pipes und Vieles mehr. Eigens kreierte Parks belegen nur einen Block pro MC. Der Bastelfreude kommt dies sicherlich zugute.

■ **Technik:** Hier schöpfen die Programmierer sicherlich aus dem reichhaltigen Erfahrungs-



■ Die letzte Location lässt euch sehr weit anreisen. Schauplatz ist eine Raumstation mitten in den Weiten des Alls.



■ Der Dealer im lokalen Skate-Shop hat alle derzeit aktuellen Decks der Stars zum Kauf im Angebot



■ Tony Hawk, wie ihn nur die Wenigsten kennen. In seinem typischen Look, den er Mitte der 80er-Jahre zu tragen pflegte, rockt er selbst den Hawaii-Spot.



Die individuell editierten Locations laden förmlich zu einem Probe-Ritt ein. So lassen sich eventuelle Schwachpunkte auffinden und perfektionieren.



Der Look der einzelnen Brett-Artisten steht dem der Levels abermals in nichts nach.



Besonders schwierig sind die Lip-Tricks, denn hier wird punktgenaues Timing verlangt.



Zu den Aufgaben im School-Spot zählt unter anderem das Grinden von drei speziellen Rails.



Sobald ihr einen Skater komplett durch die Karriere geleitet habt, gibt es einige nette Belohnungen fürs Auge.

erst nach mehrmaligem Befahren zeigt. Zahlreiche Secret-Areas und Schankerl wie startende Hubschrauber, über die ihr gewagte Moves praktizieren dürft, sorgen für Hingucker. Neversoft setzt soundtechnisch mit der Musikauswahl den nächsten Höhepunkt. Alle Tracks, egal ob gitarrenlastig oder eher chilliger Natur, fügen sich zu einem perfekten Gesamtbild und zählen in puncto Dichte sicherlich zu den besten Sounds, die den 32-Bitter bislang erreicht haben. Dem steht auch die Sprachausgabe in nichts nach, egal ob ein französischer Referee die Competition in Marseille ankündigt oder ein mexikanischer Sprecher vor dem wilden Stier warnt. In typischer, glasklarer Sprachausgabe werden euch diese Weisheiten akustischer Art serviert. Den Höhepunkt in diesem Zusammenhang stellt jedoch ganz klar der Ausspruch "Skate on my son!" als Referenz an einen dunklen Jedi-Ritter dar. Lasst euch überraschen, wo ihr diesen Ausspruch zu hören bekommt...

(Tom S.)

Der Nachfolger ist noch besser als Teil 1!

Positiv: Tony Hawk ist und bleibt die unangefochtene Skate-Referenz. Neversoft zaubert erneut einiges aus dem Kästchen. Neue Skater, neue Spots, geniale Mücke (Dank vor allem für Fu Manchu!) sowie eine Spielbarkeit vom anderen Stern. Teil 2 gewährt euch wochenlangen Spaß, immer auf der Jagd nach immens wichtigen virtuellen Dollars! Tony rocks, die Konkurrenz guckt in die Röhre...

Negativ: Einzig der Schwierigkeitsgrad mag selbst den hartgesottesten Hawk-Freaks etwas aufstoßen. Hier wurde im Vergleich zum Prequel doch stark angezogen! So manche Aufgabe mutiert zu einem scheinbar nicht lösbaeren Problem, vor allem die Secret Tapes sind wahrlich harte Nüsse.

i Vollständige Track-Liste



Activision gelang es erneut, zugkräftige Acts zu verpflichten:

- R.A.T.M. - "Guerrilla Radio"
- Bad Religion - "You"
- Anthrax/Public Enemy - "Bring the Noise"
- Powerman 5000 - "When Worlds Collide"
- Naughty By Nature - "Pin the Tail on the Donkey"
- Papa Roach - "Blood Brothers"
- The High & Mighty - "B-Boy Document"
- Consumed - "Heavy Metal Winner"
- Dub Pistols - "Cyclone"
- Swingin' Utters - "5 Lessons Learned"
- Styles of Beyond - "Subculture"
- Millencolin - "No Cigar"
- Alley Life feat. Black Planet - "Out with the Old"
- Lagwagon - "May 16"
- Fu Manchu - "Evil Eye"



Die Jagd nach den Hidden Tapes wird gerade in fortgeschrittenen Locations zur langwierigen Matz.



Alle Skater glänzen durch ein Aussehen, das selbst den phänomenalen Erstling noch übertrumpft.

getestet Tony Hawk's Pro Skater 2

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

93% Tony Hawk's Pro Skater 2 9/00
+ geniale Optik und Sound
+ super Spielbarkeit
+ zahlreiche Extras

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

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

Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Activision
Internet: www.activision.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./verschiedene Sprachen
Besonderheiten: keine

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

SPIELSPASS
93%





■ Klingenbarts Schergen lassen sich nur mit einer gehörigen Portion Aggressivität ruhig stellen. Am einfachsten ist es, die R2-Taste gedrückt zu halten und zu ballern.



■ In der Höhle der Alpträume muss Rayman sich sogar an Gebeinen festhalten und über Totenschädel hinwegspringen.



■ Mit Hilfe des Sumpfdracons Ssssam kann Rayman die giftigen Sümpfe überqueren. Ganz nebenbei macht die kleine Wasserski-Einlage echt Laune.

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

Hat Admiral Klingenbart eine Zukunft?

Rayman 2

Mit fast einem Jahr Verspätung trudelt der zweite Rayman-Teil direkt aus Frankreich auf unsere PlayStation ein.

■ Nur wenige Computerspiel-Charaktere haben es zu wahrem Kultstatus geschafft. Ubi Softs Rayman ist sicher noch nicht so weit, allerdings ist er auf

einem guten Weg, zumal man bei Ubi Soft schon seit geraumer Zeit an Rayman 3 und 4 für PS 2 bastelt. Wenden wir uns aber erst einmal der zweiten Folge zu.

■ **Gameplay:** Mit dem originalen 2D-Rayman hat Teil 2 freilich nichts mehr gemein. Ihr steuert das Strichmännchen mit den langen Ohren durch mindestens 40 Levels, die sich nach und nach dem Spieler erschließen. Denn nur wer genügend gelbe Lums sammelt, wird von den Kleinlingen (eine magische Rasse) durchs nächste Portal geschickt. Ab und an darf Rayman noch Bonus-Abschnitte besuchen, die ihm zusätzliche Lums einbringen. Insgesamt benötigt er 800, um sich Endgegner Klingenbart entgegenzustellen. Der Anführer der Allpiraten hat die Welt unterjocht und nur Polokus, der Weltenwächter, ist mächtig genug, die Eindringlinge zu beseitigen.



■ Admiral Klingenbart schmeckt es gar nicht, dass Rayman die erste Maske gefunden hat.

Dazu muss Rayman jedoch vier magische Masken finden, die allesamt strategisch geschickt bei fiesen Endgegnern verteilt sind. Weiterhin gibt es noch zahlreiche Feen und andere Wesen aus den Klauen der Weltraumpiraten zu befreien. Dank einer simplen Steuerung werden einen schnellen Einstieg ins Spiel finden. Außer Springen und Schießen muss nämlich nichts beherrscht werden. Nur das richtige Timing und Entfernungen zu den nächsten Plattformen müssen präzise eingeschätzt werden.

■ **Technik:** Rayman 2 ist das zur Zeit optisch schönste Jump & Run auf der PlayStation. Farblich und gestalterisch sehr abwechslungsreiche Levels machen diesen Hüpfen zu einer Augenweide.



■ Im Levelselect-Screen erhaltet ihr einen kleinen Vorgeschmack auf die zu erwartenden Gegner.

Man merkt sofort, wie viel Mühe in diesem Spiel steckt, zumal die deutsche Sprachausgabe und der lustige Soundtrack ebenfalls nichts an Professionalität vermissen lassen. (Udo L.)

Unendlich viele Levels, Spaß bis zum Schluss

Positiv: Das lange Warten auf Rayman 2 hat sich wirklich gelohnt. Spielen N64- und Dreamcast-Besitzer schon lange mit ihm, erhielt dafür die PS-Version eine tolle deutsche Sprachausgabe und den letzten Feinschliff in puncto Gameplay. Nicht zu vergessen die hervorragende Musik, die sich während des gesamten Spiels immer dezent im Hintergrund hält. Grafisch ist Rayman einsame Spitze und dürfte auf der PlayStation so ziemlich das Ende der Fahnenstange bedeuten. Klasse Level-Design, schöne Animationen und viele Bonus-Levels sorgen für den letzten Schub Motivation. **Negativ:** Warum wurde der lustige Helfer Murphy wegrationalisiert?



■ Mit den lila Lums kann Rayman auch gähnende Abgründe überwinden.

■ Rayman, das Wesen ohne Arme und Beine, ist wieder auf der PlayStation unterwegs.



■ Piranhas versuchen euch daran zu hindern, die nächste Plattform zu erreichen. Na, dann!

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

90% Rayman 2 9/00

+ viele unterschiedliche Welten
+ schön erzählte Story
+ klasse Grafik und Musik

89% Gex: Deep Cover Gecko 5/99

+ innovative Spielidee
+ coole Story
+ sehr gute Steuerung

88% Crash Bandicoot 3 12/98

+ der Mario unter den PS-Titeln
+ viele Mini-Games
+ Klassiker des Genres

Rayman 2



Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine



Grafik	Sound / FX
super	super

Mehrspieler Spaß	Steuerung
entfällt	sehr gut

SPIELSPASS

90%



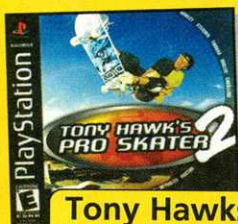
Besuchen Sie uns im Web:
http://www.gameit.com



Gameit!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG



Spiderman*
79,99 DM



Tony Hawks 2*
79,99 DM



Sno Cross*
79,99 DM

SHOPS:

35390 Gießen

Plockstr. 3 - 0641/9790030

63667 Nidda

Am Wehr 6 - 06043/950915

66953 Pirmasens

Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

78647 Trossingen

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

87435 Kempten

In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen

Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau

Kolpingstr. 3 - 08382/1255

95615 Marktredwitz

Leopoldstr. 5 - 09231/667650

89073 Ulm

Hafengasse 23 - 0731/ 921 64 97

90762 Fürth

Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811

92224 Amberg

Marienstr. 4 - 09621/960623

SONY PLAYSTATION

SPIELE

NEUHEITEN UND AKTUELLE HITS

4x4 World Trophy 99,99
Ace Combat 3 99,99
Action Man 79,99
Aironauts 69,99
Akj - The Heartless 89,99
Alien - Die Wiedergeburt* 79,99
Alone in the Dark 4 59,99
Alundra 2 79,99
Amazons 89,99
Animaniacs Ten Pin Alley* 79,99
Antross Premier Manager 69,99
Armored Core kD 74,99
Armored Project Swarm 84,99
Armored Project Swarm EV 89,99
Army Men - Air Attack 74,99
Army Men - Oper. MeltDown* 89,99
Army Men - Sarges Heroes 89,99
Army Men 3D 89,99
Asterix - Streit um Gallien* 87,99
Asterix & Obelix gegen Caesar 89,99
Asteroids 69,99
Atlantis 79,99
Autobahnraser 2 79,99
Baldu's Gate* 89,99
Ballistic* 59,99
Barbie Super Sports 59,99
Baseball 2000 89,99
Battlestar - Global Assault* 84,99
Bedlam 89,99
Bishi Bashi Special* 89,99
Bloody Roar 2 89,99
Bomberman 82,99
Bomberman Fantasy Racing 84,99
Box Champions 2000 84,99
Breakout Tennis 89,99
Brunswick Bowling 2 89,99
Bundesliga 2000 Manager 89,99
Bundesliga 2001 Manager* 89,99
Bundesliga Stars 2001* 89,99
Bust a Move 4 edA 64,99
Caesar's Palace 2000 84,99
Centipede 79,99
Chokobo Racing 89,99
Civilization II 87,99
Cold Blood* 99,99
Colin McRae Rallye 2 79,99
Colony Wars 3 - Red Sun 79,99
C&C 2: Gegenschlag 89,99
Cool Boarders 4 89,99
Crash Team Racing 99,99
Crisis Beat* 79,99
Critical Depth edA 72,99
Croc 89,99
Crucaders of Might & Magic 79,99
Dreams 74,99
Driver 2* 59,99
DSF All Star Tennis 2000* 84,99
Ducat* 89,99
Duke Nukem Planet o. Babes* 89,99
Duke Nukem Time to Kill 89,99
Dukes of Hazard Racing 89,99
Duke of Hazard Racing 2 89,99
Dynasty Warrior 89,99
Eagle One-Harrier Attack 89,99
Earthworm Jim 3D* 79,99
ECW Anarchy Rulz 54,99
ECW Hardcore Revolution 69,99
Ehrgeiz 99,99
Euro 2000 84,99
European Super League* 79,99
Everybody's Golf 2 79,99
Evil Zone 89,99
F1 2000 89,99
F1 Racing Championship* 84,99
F1 World Grand Prix '99 89,99
Fear Effect 84,99
FIFA 2000 89,99
Fifa 2001 89,99
Fighter Maker 89,99
Fighting Force 2 89,99
Final Fantasy 8 89,99
Fisherman's Bait 59,99
Flintstones Bedrock Bowling* 89,99
Ford Racing* 59,99
Formel 1 '99 89,99
Formular Karts edA 89,99
Front Mission* 74,99
Frontsweine 79,99
Galerians 74,99
Gauntlet Legends 79,99
Gekido 69,99
Gier - Deep Cover Gecko 69,99
Ghoul Panic 89,99
Glover 79,99
G-Police 2 Weapons of Justice 89,99
Gran Turismo 2 89,99
Grandia 89,99
Granstream Saga 89,99
GTA - Spiel - London 74,99
GTA 2 89,99
Guardian Crusade 74,99
Guilty Gear 74,99
Gute Zeiten - Schl. Zeiten 2 74,99
Gute Zeiten - Quiz 69,99

Harvest Moon* 79,99
HBO Boxing After Dark* 89,99
Hot Wheels 89,99
Hydro Thunder 89,99
Indy 500 79,99
Infestation* 59,99
International Track & Field 2 84,99
ISS Pro Evolution 89,99
Jackie Chan 59,99
Jade Cocoon 89,99
James Bond Tomorrow ... 54,99
Jeremy McGrath Cross 2000 84,99
Jersey Devil 84,99
John Madden NFL 2000 84,99
Jojo's Bizarre Adventure 74,99
Killer Loop 44,99
KKND - Krossfire 89,99
Koudor - Krossfire 74,99
League* 84,99
Legacy of Kain - Soul Reaver 89,99
Legend edA 84,99
Legend of Karta 54,99
Legend of Legaia 89,99
LEGO Racers 89,99
LEGO Rock Raiders 89,99
Marvel Super Heroes vs. ... 82,99
Marvel vs. Capcom 89,99
Master of Monsters 49,99
Mat Hoffman Pro BMX* 59,99
Medivii 2 59,99
Meganman Battle & Chase 79,99
Meganman Legends 79,99
Messiah* 79,99
Mighty Morphin Power Rangers 79,99
Midnight in Vegas 79,99
Mike Tyson Boxing* 79,99
Millennium Soldier 79,99
Missile Command 79,99
Moho* 59,99
Monopoly kD. 59,99
Moorthunjaig* 89,99
Motor Toon 2 77,99
MTV Sports Snowboarding 89,99
Muppet Race Mania 59,99
Namco Tennis Smash Court 77,99
NASCAR 2000 69,99
NBA in the Zone 2000* 84,99
NBA Live 2000* 84,99
NBA Live 99 69,99
NBA Pro 99 99,99
NFL Blitz 2000 89,99
N-Gen Racer* 84,99
Need for Speed - Porsche 89,99
Need for Speed 4 89,99
NFL Blitz 2000 89,99
N-Gen Racer* 84,99
NHL Blades of Steel 2000 89,99
NHL Face Off 2000 89,99
NHL Hockey 2000 89,99
Rally Racer 89,99
Rally Racer 2 89,99
Ninja PSX 69,99
Omikron - The Nomad Soul 89,99
Paperboy* 89,99
Parasite Eve 2 79,99
Peak Performance 79,99
Panic 89,99
Planet of the Apes* 89,99
Plasma Sword* 79,99
Player Manager 2000 59,99
Point Blank 2 69,99
Pong 79,99
Pool Academy* 59,99
Pop'n Pop 69,99
Pro Pinball: Fantastic Journey 89,99
Psychic Force 2 79,99
Q-Bert 79,99
Radical Bikers 89,99
Railroad Tycoon 2 79,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 89,99
Rallymasters 69,99
Rampage 2 Universal Tour 69,99
Rapid Racer 89,99
Rat Attack 84,99
Rayman 2 89,99
RC Revenge 54,99
RC Stunt Copter e dA 69,99
Ready 2 Rumble Boxing 89,99
Rebel Assault 2 kD. 89,99
Reboot kD. 89,99
Rescue Shot 79,99
Resident Evil - Survivor 94,99
Resident Evil 3 dt. 99,99
Risko kD 89,99
Rival School 89,99
Riven - Myst 2 89,99
Road Rash Jailbreak 84,99
Roadsters 89,99
Rollback 2 89,99
Ronald V-Football 89,99
Ruff & Tumble 59,99
Rugrats 87,99
Rugrats - Studio Tour 89,99
Running Wild 89,99
Saga Frontier 2 89,99
Shadow Madness 89,99
Shadow Master 79,99

Shadowman 89,99
Shao Lin 89,99
Sheep 89,99
Silent Bomber* 89,99
Silent Hill e deutsche Untert. 79,99
Small Soldiers 82,99
Snogud 84,99
South Park Rally 89,99
Southpark 89,99
Space Debris 89,99
Spec Ops 89,99
Speedster 79,99
Spiderman* 79,99
Sproy 2 - The Dragon 99,99
Star Ocean 2 59,99
Star Trek: Invasion* 79,99
Star Wars Jedi Power Battles 89,99
Street Skater 2 74,99
Streetfighter Collection 2 79,99
Streetfighter Ex Plus Alpha 2 79,99
Suikoden 2 89,99
Superbike 2000 84,99
Supercross 2000 84,99
Surf Riders* 59,99
Syphon Filter 89,99
Syphon Filter 2 84,99
Taiga Story 2 89,99
Techno Mage* 79,99
Tenchu 2* 59,99
Test Drive 6 79,99
Tombs 2 59,99
The Misadventure of Tron 79,99
The Next Tetris 84,99
Theme Park World 89,99
Thrasher - Skate and Destroy 89,99
Tiger Woods PGA Tour 2000 89,99
Tiny Tank 89,99
Titan SE* 89,99
TMN Hardcore TR* 89,99
Tombs 2 59,99
Tony Hawk's Pro Skater 79,99
Tony Hawk's Pro Skater 2 79,99
Toshinden 4* 79,99
Toy Story 2 89,99
Trick'n snowboarding 84,99
Turkiska e dA 79,99
UbiK kD. 84,99
UbiK 2001* 84,99
UbiK 2001* 84,99
UEFA Champ League 99/00 69,99
UEFA Champ League 98/99 69,99
UEFA Striker 84,99
Urbal Chaos 89,99
V2000 84,99
Vagrant Story 79,99
Vampire Hunter 84,99
Vandal Hearts 2 79,99
Vanishing Point* 89,99
Versailles 1685 89,99
Victory Boxing 3 79,99
Vigilante 8. 2. Offensive 89,99
Virtual On Tennis 89,99
Wacky Races* 69,99
Wacky Races World Racing 89,99
Warpath: Jurassic Park 89,99
Warzone 2100 84,99
WCW Mayhem 89,99
Wipeout 69,99
World Championship Snooker 89,99
World Cup Golf 79,99
World Rally Tommi Makinen 84,99
World's Scariest Police Chase* 59,99
Worms Armageddon 69,99
Worms Pinball 79,99
Worms Pinball 79,99
Wreckin' Crew 89,99
WTC 69,99
Wu Tang Clan 89,99
Wu Tang Clan engl. 89,99
WWF Smack Down! 89,99
Xena: Warrior Princess 84,99
Xenogears 79,99
Xenious 3DG 74,99
X-Files 59,99
X-Men Pro Boarder 69,99
X-Men Mutant Academy 69,99
X-Men vs. Street Fighter 89,99
Yoyo's Puzzle Park 74,99
Zero Divide 2 79,99

Catan - Die erste Insel 49,99
Colin McRae World Rally 49,99
Colony Wars PSX 29,99
C&C 2 Alarmstufe Rot 49,99
Command & Conquer 1 49,99
Cool Boarders 2 49,99
Crash Bandicoot 3 49,99
Crime Killer 79,99
Croc Platinum 39,99
Cueball 2 (Jimmy White's 2) 39,99
Destrega 39,99
Destruction Derby 2 Plat. 39,99
Die Schlümpfe 29,99
Driver PLATINUM 49,99
ECW Hardcore Revol. engl. 44,99
Evo's Space Adventure 24,99
Final Fantasy 7 Plat. 49,99
Fluid 89,99
Formel 1 '97 (Psychosis) 29,99
Forsaken 39,99
Frogger 49,99
Fussball Live 39,99
O-Police Platinum 49,99
Gran Turismo Plat. 49,99
Grudge Warriors 24,99
GTA - London 49,99
GTA Platinum 49,99
GunGage 49,99
Heart of Darkness 24,99
Hercules 49,99
The Misadventure of Tron 79,99
International Track&Field 49,99
ISS Pro PLATINUM 29,99
King's Wild Adventure 49,99
Kursus Final 49,99
Little Big Adventure 39,99
Lost World - Jurassic Park kD 49,99
Lucky Luke Comic Star 44,99
Marian Gothic: Unification 29,99
Medieval Platinum 49,99
Metal Gear Solid Platinum 49,99
Metal Gear Solid Missions 44,99
Motor Racer PLATINUM 49,99
Motor Racer Platinum 49,99
Mulan Story 69,99
Music 2000 Platinum 49,99
Monkey Hero 39,99
Moto Racer 2 PLATINUM 49,99
Moto Racer Platinum 49,99
Need for Speed 3 - Hot Pursuit 49,99
Newman Haas Racing 29,99
No Fear Downhill Mountainb. 49,99
Pandemonium 39,99
Porsche Challenge 29,99
Pitfall 3D - Beyond Jungle 84,99
Premier Manager 98 39,99
Pro Pinball: Big Race USA 29,99
Racing Simulation 2 49,99
Rayman 2000 49,99
Resident Evil Platinum 49,99
ReVol 29,99
Ridge Racer 4 Platinum 49,99
Road Rash 3D 49,99
R-Types 49,99
S.C.A.R.S. 39,99
Shadow Gunner 49,99
Shanghai True Valor 24,99
Soul Blade 49,99
South Park Chef's Luv Shack 39,99
Soviet Strike 29,99
Speed Freaks 29,99
Sproy 1 49,99
Star Wars: Dunkle Bedrohung 49,99
Street Skater 44,99
Street Skater 2 39,99
Streetfighter Ex Plus Alpha 44,99
Tarzan (Disney) 49,99
Tekken 3: Platinum 19,99
TOCA 2 PLATINUM 44,99
Tomb Raider 2 Platinum 49,99
Tomb Raider 3 Platinum 49,99
Tomb Raider 4 incl. Gurtel 49,99
Tomb Raider Platinum 89,99
Yoyo's Puzzle Park 74,99
True Pinball 24,99
Um Jammer Lammy 49,99
V-Rally 1 24,99
V-Rally 2 PLATINUM 49,99
WipeOut 2097 PLATINUM 39,99
Worms 24,99
WWF-Attitude 44,99

Pro Carry Case 54,99
Formula Pro GTR Wheel 119,99
Link Kabel 9,99
Hyper Mouse 34,99
Mem Card 120 Slot 39,99
Mem Card 15 Slot 12,99
Mem Card 240 Slot 69,99
Mem Card 30 Slot 19,99
Mem Card 60 Slot 29,99
Scart Kabel Plus 9,99
Verläng. Kabel (X-Tender) 9,99
Verläng. CD9000 64,99
X-Ploder Chestbush 14,99
X-Ploder Classic 39,99
X-Ploder FX 74,99
X-Ploder Handbuch (+ CD) 24,99
X-Ploder PRO 89,99

SONSTIGES ZUBEHÖR
RF-Adapter NoName 14,99
Antennenkab. SONY 49,99
Evolution Pad 69,99
Shock 2 Infrared Gamepad 44,99
Analog Shock 2 Controller 44,99
TRUSTMASTER Shockhammer 24,99
DualShock Diamond Black 59,99
DualShock Island Blue 59,99
DualShock Crystal 59,99
DualShock Emerald 59,99
DualShock Grey 59,99
Controller SONY/Gecon 89,99
Controller ShockForce Pad 24,99
Controller Speed Drive II 29,99
Evolution Control System 99,99
Gamebuster CD+PC Link 79,99
Gun SONY+G-Con 45 89,99
Predator Lichtpistole 119,99
Predator 2 Silver Pistole 69,99
Protector Gun (gelb) 34,99
Light Gun Force Feedback 59,99
SONY Namco Arc. Stick 29,99
Playstation DualShock 239,99
Dual Force Wheel SX 69,99
Ferrari Comp. Racing Wh. 69,99
TO DRIVE WHEEL 119,99
Dual Force Wheel SX 2000 99,99
Ferrari Shock 2 Rac. Wh. 99,99
Mad Catz Dual Force Wh. 99,99
Mem Card SONY - GRUN 29,99
Lenkrad TurboShock 99,99
Lenkrad TurboShock 3in1 94,99
Link Kabel SONY 49,99
Link Kabel 9,99
Mouse Sony 59,99
Mem Card SONY - BLAU 29,99
Mem Card SONY - GELB 29,99
Mem Card SONY - GRAU 29,99
Mem Card SONY - GRUN 29,99
Mem Card SONY - ROT 29,99
Mem Card SONY - CLEAR 29,99
Mem Card Virt. 1080 Slot 64,99
Mem Card 120 Slot 34,99
Mem Card 15 Slot 14,99
Mem Card 360 Slot 44,99
Mem Card 60 Slot 29,99
Mem Card 720 Slot 59,99
Mem Card Value 3x1MB 19,99
Mouse incl. Mousepad 24,99
Multi Tap NO-NAME 49,99
Multi Tap 69,99
Pal Booster 29,99
Power Flash+Gamebuster 84,99
RGB Kabel 9,99
Space Station 39,99
Playstation Tasche leer 39,99
Verlängerungskabel f. Pads 19,99

SPECIALS DES MONATS:

Ape Escape + Dual S. Pad 89,99
Beastman incl. DJ-Cont. 109,99
Crash Team Rax + MultiTap 99,99
Driver+Dual Force SX 129,99
Driver+Dual Force SX 2K 149,99
Formel 1 '99 24,99
+ Dual Force SX Wheel 119,99
+ Dual Force SX 2000 139,99
Fussball Live + Multi Tap 69,99
Gran Turismo 2 + Wheel 169,99
Metal Gear Solid+Lsg. 54,99
Metal Gear Solid+Mission 79,99
Metal Gear Solid+Special 139,99
Need 4 Speed Porsche 139,99
+ Lenkrad SX 34,99
+ Lenkrad SX2000 159,99
Point Blank 2 + G-Con 45 119,99
Racing Sim 2 89,99
Lenkrad SX 79,99
+ Lenkrad SX 2000 129,99
Speed Freaks + Multi Tap 99,99
Wip3Out 3 + SONY 15 Bl. 109,99

ZUBEHÖR

BLAZE PRODUKTE

RF-Unit 19,99
CyberShock Analog Cont. 44,99
CyberShock Cont. Inferno 39,99
MicroWizard Shock BLAU 34,99
MicroWizard Shock SCHWA 34,99
Pal Pad Shock Controller 24,99
Avenger Pro Lightgun 49,99
Falco Lightgun 79,99
Scorpion Lightgun 39,99
ProShock Arcade Stick 49,99
ProShock Arcade Stick Lite 39,99
TwinShock Arcade Stick 99,99



Unsere Bestelladresse für Deutschland:

① Telefon

0831 / 57 51 57
01805 / 22 53 00

② Telefax:

0831 / 57 51 555

③ Internet:

www.gameit.com

④ E-mail:

info@gameit.com

⑤ Post:

Game it! AG - D-87488 Betzigau



Unsere Bestelladresse für Österreich:

Game it! AG - 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.

Sie erreichen unser Call Center:

Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr



- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 180,00 DM Warenwert
- Versandkosten bei schriftlicher Bestellung: 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
(Post / E-mail / Fax / Internet)
- Versandkosten bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

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



■ Von beeindruckender Qualität zeigen sich besonders die Explosionseffekte.



■ Übersichtlich: Auf dem Radarschirm werden Feinde als rote Punkte angezeigt.



■ Für zwei Spieler bietet Star Trek: Invasion eine simple, aber unterhaltsame Death-Match-Variante.

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

Sternzeit 54211.82: Widerstand ist zwecklos

Star Trek Invasion

Trekkies dürfen sich freuen, denn mit **Star Trek: Invasion** nähert sich nach nunmehr sechs Jahren tatsächlich der erste auf der erfolgreichen Sci-Fi-Serie basierende Software-Titel für Sonys Konsole.

■ Bisher wanderten neidvolle Blicke ausgehungelter Enterprise-Fans stets zum PC-Sektor, der in allen Genres kräftig bedient wurde. Für den heiß ersehnten ersten PS-Titel hingegen dürfen sich PlayStation-Jünger nicht zuletzt bei der Programmiererstube Warthog bedanken, die es verstanden hat, die Space-Opera in ein actiongeladenes und gleichsam stimmungsvolles Spiel umzusetzen. Kein Wunder, möchte man sagen, sammelten viele Mitglieder

des Teams ihre Erfahrungen doch bei Psygnosis und der Codierung der Colony-Wars-Saga.

■ **Gameplay:** Eine wichtige Entscheidung bei einer Star-Trek-Umsetzung ist sicherlich, in welchem der verschiedenen Ableger das Spiel angesiedelt sein soll. An Bord der umkämpften Raumstation DS9, in den fernen Weiten des Delta-Quadranten oder erinnert man sich lieber an die alte Crew rund um Kirk, Langohr Spock und Pille McKoy? Warthog entschied sich für die Besatzung der U.S.S. Enterprise der Next-Generation-Staffel, die den Star-Trek-Boom der Neuzeit eigentlich erst so richtig entfacht hat. Eine gute Entscheidung, die uns auch sofort zum Erzfeind und Haupt-



■ Zusammen mit eurem Flügelmann könnt ihr die Gegner ins Kreuzfeuer nehmen.

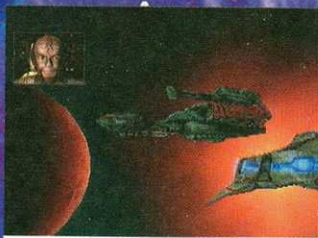
gegner der Story zum aktuellen Spiel bringt, den Borg. Die nimmermüden Cyborgs haben erneut eine stattliche Angriffsflotte ihrer



■ Nach jedem Einsatz darf man in einem Replay nochmal seine besten Schüsse bewundern.



■ Angst einflößend: Verglichen mit dem gigantischen Borg-Kubus wirkt unser Jet geradezu winzig. Wie aus der Serie bekannt, benutzen die Borg einen Fangstrahl, um kleine Jets aufzuhalten.



Mittels kurzer Cut-Scenes werdet ihr auf die anstehende Mission eingestimmt.



Im Intro erfährt man Näheres über die Bedrohung durch das Borg-Kollektiv.

Intro

riesigen Kuben zusammengestellt und Kurs 001 in Richtung Erde eingeschlagen. Natürlich erwartet die Föderation nicht kampflos ihre Assimilation und stellt unter anderem eine schlagkräftige Armada von Kampffjets der Valkyrie-Klasse zusammen, in deren Reihen sich der Spieler wiederfindet. Beachtlich ist die Detailfülle, mit der man versucht hat, die verschiedenen Elemente des Star-Trek-Raumkampfes zu integrieren. Ein Beispiel: Beim Angriff auf einen Borg-Kubus benutzen die Gegner



Vor dem sonnigen Hintergrund gibt dieser Gegner ein leichtes Ziel ab und haucht kurz danach sein Leben aus.



Habt ihr den Feind mit der Dreieck-Taste einmal fest anvisiert, könnt ihr ihm problemlos folgen.



Kurz vor dem Exitus ziehen die angeschlagenen Gegner bereits einen langen Feuerschweif hinter sich her.

ihren berühmten Fangstrahl, um einen eurer Flügelmänner einzufangen. Nur indem ihr die Quelle des Traktorstrahls zerstört, könnt ihr euren Kumpel aus der Lage befreien. Leider passen die Borg ihre Schilde eurer Phasenfrequenz an, so dass ihr per Knopfdruck eure Phaser mehrmals neu kalibrieren müsst. Sollte es dann zu heiß werden, bietet es sich an, ein Ausweichmanöver zu starten und Verstärkung anzufordern.

Technik: Optisch ähnelt Star Trek: Invasion sehr stark dem Genre-Konkurrenten von Psygnosis, wobei mir einige Effekte sogar noch besser gefallen als bei CW: Red Sun. Welcher der beiden Titel grafisch die Nase vorn hat, ist sehr schwer zu entscheiden. In puncto Musik orientiert sich Invasion natürlich an den bekannten Kompositionen aus Film und Fernsehen sowie dem bekannten Star-Trek-Thema. (Markus H.)



Energie zehrende Treffer an den Schilden werden durch ansehnliche Effekte veranschaulicht.

Colony Wars absolut ebenbürtig

Positiv: Obwohl man sich genauso wie die Konkurrenz dazu entschieden hat, den kleinen Jets den Vorzug gegenüber der Kontrolle eines Flaggschiffes wie der Enterprise zu geben, unterscheidet sich die Kampfweise dennoch deutlich von bekannten Weltraum-Shootern, etwa Colony Wars oder Wing Commander. Dafür sorgen schon die authentisch gestalteten Waffensysteme, wie Photonen- und Quanten-Torpedos, sowie die aus Film und Fernsehen bekannten Taktiken der Gegner.

Negativ: Die Steuerung ist recht komplex ausgefallen und muss relativ hart erlernt werden, damit sie dem Spieler in haarigen Situationen nicht zum Verhängnis wird. Die Analog-Steuerung ist in diesem Zusammenhang meiner Meinung nach etwas zu sensibel.



getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

91% Colony Wars Red Sun 3/00

- + dichte Atmosphäre
- + mitreißender Orchester-Soundtrack
- + ausgewogener Schwierigkeitsgrad

91% Star Trek: Invasion 9/00

- + Star-Trek-Bonus perfekt ausgenutzt
- + anspruchsvolle Missionen
- + gelungene Gegner- und Wingman-KI

90% Forsaken 5/98

- + immer noch exzellente Technik
- atmosphärisch schwächer
- frustrierender Schwierigkeitsgrad

Star Trek: Invasion



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Activision
Internet: www.warthog.co.uk
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: Original-Synchronstimmen der deutschen Sprecher

Grafik	Sound / FX
sehr gut	sehr gut

Mehrspielerpaß	Steuerung
gut	gut

SPIELSPASS

91%





■ Clever! Habt ihr einen Gegner einmal anvisiert, könnt ihr ihn auch im Weglaufen noch beharken.



■ Bei Verletzung fließt der bei Aliens bekanntlich grüne Lebenssaft in Strömen.



■ Ein feindlicher Gleiter setzt etliche Kampfdrohnen auf dem Planeten ab.

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

Die Geister, die ich rief ...

Terracon

Was geschieht, wenn Wissenschaftler mit den Naturgesetzen spielen und ein Überwesen kreieren, welches Drecksarbeiten, wie etwa das Urbarmachen ganzer Planeten, so genanntes Terraformen, übernehmen soll?

■ Irgendwann wird dieses Super-
vieh der Sache überdrüssig und
mausert sich vom Sklaven zum
Meister. So geschehen beim
Möchtegern-Gott
Terracon, der
sich gegen
seine Schöp-
fer erhebt und
mal eben ihren
Heimatplaneten
vernichtet. Klarer Fall
von Überreaktion, mag
man einwenden, zumal
man in die Rolle des

Alien Xed schlüpft und sich Terra-
con in den Weg stellt.

■ **Gameplay:** Um die nächste
Welt auf Terracons Abschlusssliste
zu retten, gilt es, Steuermodule
für ein planetares Abwehrsystem
ausfindig zu machen. Zu diesem
Zweck beamt ihr euch zu den
jeweiligen Einsatzorten hinunter
und sucht auf der Oberfläche
nach den begehrten Chips. Terra-
con hat natürlich allerhand
Roboter aufge-
fahren, die eure
Suche zum Spieß-
routenlauf verschär-
fen. Das bekannte
Muster aus herum-
laufen, Items suchen
und Feinde abschießen
wird bei Terracon
zum Glück durch
einige Raffines-
sen verfeinert. So
ist man beispiels-
weise gezwungen,
auf die Waffen-
energie ein Auge zu haben, da

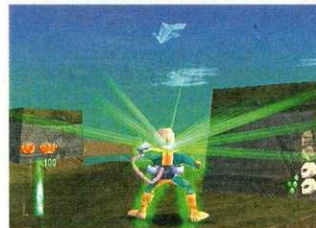


■ Wasser ist nicht Xeds
Element.

■ Das kleine Alien hat einiges auf
dem Kasten und stellt sich mutig im
Alleingang gegen Terracons Armee.



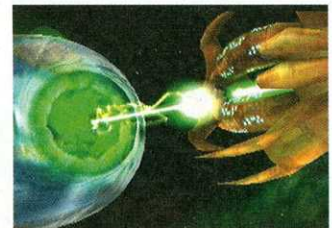
■ Energie-Barrieren hindern unseren Helden am Weiterkommen. Als Schlüssel dient
jedoch leider oft nur rohe Waffengewalt.



■ Sammelt ihr zusätzliche Schild-Energie
auf, beginnt Xed zu leuchten.

man mit ihr nicht nur Gegner ver-
nichten, sondern auch Strukturen
erschaffen muss, die für das
Weiterkommen essenziell sind.
Hierunter fallen etwa kleine Platt-
formen, über die man auf höher
gelegene Ebenen gelangt. Ferner
sollte man stets nach Upgrades in
Form kleiner Pods, die die Spiel-
figur nach Aufsammeln begleiten,
Ausschau halten. Sie kommen in
verschiedener Ausführung zum
Einsatz und dürfen nach jedem
Level neu zusammengestellt
werden. Ob ihr den nächsten
Einsatz mit zwei zusätzlichen
Lasern oder einem Hologramm-
Generator absolvieren wollt,
bleibt euch überlassen.

■ **Technik:** Sound und Spezial-
effekte dürfen getrost als hervor-
ragend eingestuft werden. Die
leicht pixelige Grafik-Engine, bei
der Clipping-Fehler zuhauf vor-
kommen, sowie die etwas ver-



■ Dieses verheerende Schicksal erwartet
bei Versagen des Spielers insgesamt fünf
bewohnte Planeten.

wirrende Kameraführung mindern
jedoch die technischen Qualitäten
ein wenig. (Markus H.)

Ein gutes Erstlingswerk von Picture House



Positiv: Terracon bietet
kurzweiliges Action-Ver-
gnügen, nicht mehr, aber
eben auch nicht weniger. Dabei gebührt
den Programmierern vor allem für das
gelungene Extra-Waffen-Management,
das dem Spieler die Freiheit überlässt,
verschiedene Kampftaktiken auszu-
probieren, stürmischer Beifall.

Negativ: Ohne Zweifel geht dem Spiel-
prinzip mit fortschreitender Einsatz-
dauer etwas die Luft aus, denn letzt-
endlich wird, Missionsziele hin oder
her, alles doch durch Waffengewalt
gelöst, und das versteht man nicht
unbedingt unter abwechslungsreichem
Gameplay. Hinzu kommen einige
Schwächen in puncto Steuerung und
Kameraführung, die Terracon einen
Platz in den höheren Wertungsrängen
leider verwehren.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

85% One 2/98

+ ideenreiches Gegner-Design
+ Action bis zum Abwinken
- knallharter Schwierigkeitsgrad

75% Terracon 9/00

+ Action, gepaart mit kleinen Rätsel-Einlagen
+ sympathische Heldenfigur
- Kameraführung und Steuerung fehlerhaft

72% Small Soldiers 1/99

+ technisch einwandfrei
+ Mehrspielerspaß durch Death-Match-Modus
- ideenloses Level-Design

Terracon



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

Grafik	Sound / FX
gut	sehr gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS

75%

Theo KRANZ VERSAND

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



gameplay

THE GATEWAY TO GAMES



0931-3545222 oder 0180-5211844

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

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

Software

- Alundra 2 .. DM 59,95
- Anstoss - Premier Manager .. DM 89,95
- Catan - die erste Insel .. DM 49,95
- Chase the Express (Sept) .. DM 89,95
- 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 .. DM 59,95
- Ducati .. DM 89,95
- ECW Anarchy Rules .. DM 59,95
- Euro 2000 .. DM 89,95
- F1 2000 .. DM 89,95
- Formel 1 '99 .. DM 59,95
- Front Mission 3 .. DM 79,95
- Frontschweine .. DM 89,95
- Galerians .. DM 79,95
- Need for Speed: Porsche .. DM 89,95
- Nightmare Creatures 2 .. DM 89,95
- Parasite Eve 2 .. DM 79,95
- Rayman 2 (Sept) .. DM 79,95
- RC Revenge .. DM 79,95
- Resident Evil 3 (dt.) .. DM 99,95
- Ronaldo V-Football .. DM 89,95
- Silent Bomber .. DM 79,95
- Suikoden 2 .. DM 79,95
- Sydney 2000 .. DM 99,95
- Syphon Filter .. DM 59,95
- Syphon Filter 2 .. DM 89,95
- TOCA World Touring Cars .. DM 89,95
- Tomb Raider 4 .. DM 49,95
- T. Hawk's Pro Skater 2 .. DM 79,95
- Vagrant Story .. DM 79,95
- Vanishing Point .. DM 89,95
- Wip3out Special Edition .. DM 59,95
- World Champ. Snooker .. DM 89,95
- WWF Smackdown! .. DM 89,95
- X-Files - the Game .. DM 59,95



Danger Girl

DM 79,95

Die Charaktere der in den USA beliebten Comicserie „Danger Girl“ lassen nun auf der PlayStation ihren Charme spielen. Der Spieler muss je nach Mission eine der schönen Damen durch das 3D-Action-Adventure steuern. Ziel ist die Zerschlagung der gemeingefährlichen Terrororganisation „Hammer Empires“, die ihr staatsgefährdendes Unwesen treibt. An Action wird nicht gespart, viele Filmszenen und harte Gefechte machen „Danger Girl“ zu einem rasanten Action-Knaller, der es durchaus mit Syphon Filter 2 aufnehmen kann.



Vanishing Point

DM 89,95



Sony PlayStation Dual Shock

DM 249,00



Sydney 2000

DM 99,95



Rayman 2

DM 79,95

Sonderangebote

nur solange der Vorrat reicht

- 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
- 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

BEST OF INFOGRADES

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

CLASSICS

- Bundesliga Stars 2000 .. DM 29,95
- C & C 2: Alarmstufe Rot .. DM 29,95
- Popoulos - The Beginning .. DM 29,95

Sony Value

- Anna Kournikova Tennis .. DM 29,95
- Porsche Challenge .. DM 29,95
- Speed Freaks .. DM 29,95

Achtung: Die Artikel in diesem Kasten werden bei „portofreier Nachlieferung“ nicht berücksichtigt!



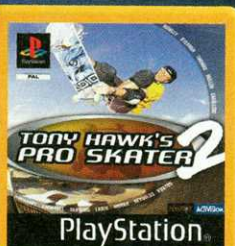
TOCA World Tour. Cars

DM 89,95



Parasite Eve 2

DM 79,95



Tony Hawk's 2

DM 79,95



Tenchu 2

DM 79,95

PlayStation

- Colin McRae Rally .. DM 49,95
- Cool Boarders 3 .. DM 49,95
- Crash Bandicoot 3 .. DM 49,95
- Driver .. DM 49,95
- Final Fantasy VII .. DM 49,95
- Final Fantasy VIII .. DM 49,95

- Formel 1 '97 .. DM 49,95
- Gran Turismo .. DM 49,95
- Gran Turismo 2 .. DM 49,95
- MediEvil .. DM 49,95
- Rayman .. DM 29,95
- Ridge Racer Type 4 .. DM 49,95
- Spyro the Dragon 2 .. DM 49,95
- Tarzan .. DM 49,95
- Tekken 3 .. DM 49,95
- Tomb Raider 3 .. DM 49,95
- Tony Hawk's Pro Skater .. DM 49,95
- V-Rally 2 .. DM 49,95

Unsere zusätzliche „SONY“-Bestell-Hotline:

0931 3545245

Händleranfragen erwünscht!
Fax: 0931-571602

Der Theo Kranz Versand feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit * gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt 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. Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*. Bestell-Annahme: 8:30-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr. Versandkosten: Post-Nachnahme: 8,40 zzgl. NKG-Gebühr, UPS-Nachnahme: 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroschick 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.

Bestellen Sie unser kostenloses Versandmagazin an: * und Einsende dieses Coupons oder Sie adressieren Rückumschlag oder einfach per E-Mail an info@tkgames.de

TOCA World Touring Cars

"TOCA - WTC bietet eine **Hardcore-Sim** vom Feinsten"

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: August 2000 | Entwickler: Codemasters | Schwierigkeitsgrad: schwer



Die einzelnen Strecken werden im Profil dargestellt. Hierbei erkennt ihr die präkären Punkte der Piste.

daten der verfügbaren Vehikel, sondern polierte die Engine gehörig auf Hochglanz.

Gameplay: Wie der Name TOCA schon erahnen lässt, dreht sich in Codemasters neuem Streich alles um die PS-starken Tourenwagen. Um den Realismus-Grad noch weiter anzuheben, ließen sich die Programmierer einiges einfallen. Wie schon im Vorgänger, so muss auch in WTC ein nationales Event nach dem anderen bestritten werden, damit ihr euch für die internationalen Cups, die euch von Panamerika bis nach Asien führen, zu qualifizieren. Habt ihr auch hier genügend Lorbeeren gesammelt, dürft ihr sogleich im WTC-Wettbewerb die Motoren heulen lassen.

Codemasters sorgte gerade in der letzten Zeit mit dem famosen Colin McRae Rally 2.0 erneut für staunende Rennspiel-Fans. Nun ist es so weit. Auch die Tourenwagen-Freunde kommen wieder auf ihre Kosten.

Bereits die TOCA-Vorgänger zeichneten sich durch einen enorm hohen Simulationsgrad aus, der selbst einigen hartgesottenen Spielernaturen die Tränen in die Augen getrieben hat. Im Vorgänger setzt man nun nicht lediglich auf das gewohnte Up-

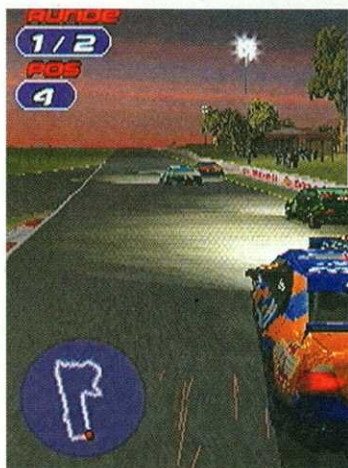


Das temporeich geschnittene Intro zeigt rasante Rennszenen und glühende Bremscheiben.

Intro



Die Rivalen der Rennbahn kennen kein Pardon und räumen euch gnadenlos vom Asphalt.



Sogar während der Nachtfahrten rempeln die Kontrahenten, wo es nur geht.



Selbst kleine Karambolagen führen zur sichtbaren Beschädigung der Boliden.



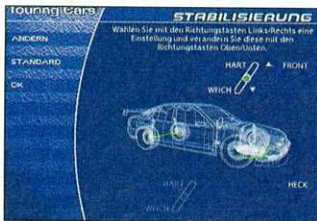
■ Demjenigen Piloten, der sich mit den falschen Reifen auf die Kurse wagt, blüht ein böses Erwachen.



■ Die einzelnen Rennen mutieren zu knallharten Fights um jeden Zentimeter Straße.



■ Gerade vor scharfen Kurven bietet sich eine gute Möglichkeit, dem Feld zu enteilen.



■ TOCA gestattet euch erneut, nach Herzenslust an den Kisten herumzuschrauben, z.B. an den Stabilisatoren.

sen. Alles in allem befährt ihr 23 Strecken, die euch rund um den Erdball führen. Neben Suzuka dürft ihr euer Glück auch im kniffligen Stadtkurs von Vancouver oder aber im australischen Surfers Paradise versuchen. Um den CPU-Vehikeln nicht gnadenlos unterlegen zu sein, dürft ihr insgesamt 50 Boliden um die Rundkurse jagen. Darunter befinden sich etwa ein Mitsubishi FTO mit 198 PS, ein Ford Falcon oder ein Toyota Celica GT-Four. Da die Coder einen hohen Sim-Grad erreichen wollen, kommt dem Feintuning der Kisten große Bedeutung zu. Nur mit der jeweils präzisen Abstimmung auf die jeweiligen Gegebenheiten der Fahrbahn erzielt ihr den gewünschten Erfolg. Angefangen von der Reifenwahl bis hin zur Getriebeabstufung stehen dem virtuellen Hobby-Schrauber fast alle Türen offen.

■ **Technik:** Codemasters gelingt es, wie schon im Falle Colin McRae, einen technisch hervor-

ragenden Rahmen für diesen Sim-Racer zu schaffen. Selten sah man derart bis ins kleinste Detail ausgestützte Autos über virtuelle Rennstrecken hetzen, zumindest nicht auf Sonys gutem alten 32-Bitter. Demgegenüber wurden die Strecken-Hintergründe etwas vernachlässigt. Diese sind einen Deut zu steril ausgefallen. Vor allem überzeugt Codemasters jedoch mit einem Fahrzeug-Handling, welches seinesgleichen sucht. Das bringt jedoch gerade für Anfänger den Nachteil einer sehr langen Eingewöhnungszeit mit sich. Durch die sehr hoch angesetzte CPU-Intelligenz der Piloten werdet ihr häufig in pikante Situationen getrieben, bei denen ein Ausritt ins Kiesbett noch die

harmlosere Folge darstellt. Zudem kann sich die Tatsache sehen lassen, dass Crashes sichtbare Spuren auf den Karossen der Kisten hinterlassen. Abgefallene Stoßstangen oder Heckflossen bilden hier keine Ausnahme und erhöhen die Authentizität zusätzlich. Auch in puncto Sounds spielt Codemasters seine ganze Erfahrung aus. Die Motorengeräusche wirken von Auto zu Auto unterschiedlich und kommen ihren realen Vorbildern schon sehr nahe. (Tom S.)

**"Knallhartes Renn-
geschehen wird hier
neu definiert"**



■ Um am Ende eines Rennens ganz oben zu stehen, darf euch kein Schnitzer passieren, denn die CPU-Fahrer agieren fehlerlos.

**Tolle Sim, jedoch nicht
anfängerfreundlich**



Positiv: Codemasters schafft es erneut, eine Sim mit unglaublich hohem Realismus auf die Beine zu stellen. Vom Verhalten der Boliden auf den Pisten bis hin zu den sich auf das Fahrverhalten spürbar auswirkenden Modifikationen spürt man, wie viel Arbeit hinter diesem Titel steckt. Auch die technische Seite steckt die Konkurrenz fast komplett in den Sack. Selten sah man derart detaillierte Boliden umherflitzen. Der Motoren-Sound weiß zudem zu gefallen.

Negativ: Auch WTC ist nicht frei von Schönheitsfehlern. Vor allem die CPU-Intelligenz macht es sogar Profis nicht leicht. Selbst ein kleiner, nicht selbst verschuldeter Patzer genügt, um alle Siegesambitionen loszuwerden. Ferner hätte man die einzelnen Strecken, vor allem deren Randbebauungen, einen Tick schöner in Szene setzen können. Dennoch eine gelungene Sim.

■ Was wäre ein vernünftiger Sim-Racer ohne den Vorzeigee-Audi, den TT?



■ Ausritte in sandige Auslaufzonen gehören gerade am Anfang eurer Karriere, bedingt durch den hohen Realismus, zum Alltag.

TOCA - World Touring Cars

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

94%	Gran Turismo 2	2/00
+ gigantischer Umfang + spitze Soundtrack + Original-Fahrzeuge		
93%	V-Rally 2	7/99
+ sehr viele Strecken + klasse Grafik + peitschender Soundtrack		
88%	TOCA - WTC	9/00
+ klasse Grafik + hoher Simulationsfaktor - hoher Schwierigkeitsgrad		

Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Codemasters
Internet: www.codemasters.com
Bildschirmtexte/Sprachausgab: dt./dt.
Besonderheiten: 23 Strecken

**Ausgezeichnet
PSG**

Grafik	Sound / FX
super	gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	super

SPIELSPASS

88%

Lautlos, gnadenlos, zeitlos

Tenchu 2

Die mystischen Attentäter Japans sind wieder einmal Grundlage eines PlayStation-Spiels.

■ Ninjas sind die vermurmelten Krieger des alten Japan. Mit lautlosen Bewegungen und rasiermesserscharfen Waffen erledigen sie ihre Aufträge.

Den ersten Teil von Tenchu testeten wir in Ausgabe 10/98 und waren damals besonders aufgrund der spannenden Atmosphäre und der perfekten Musikuntermalung begeistert.

■ **Gameplay:** Japan wird erschüttert vom Bürgerkrieg. Armeen unter Herrschaft diverser Kriegsherrn machen das Land unsicher. Fürst Ghoda Matsuno-

shin, der eigentliche Führer Japans, erkennt seine schwache Lage und beschließt, Azuma-Ninjas anzufordern, um wieder für Recht und Ordnung in seinen Ländereien zu sorgen. Azuma Shiunsai, Meister der Azuma-Ninja-Schule, entsendet seine drei besten Recken Ayame, Rikimaru und Tatumaru. Aus Teil 1 dürften die beiden ersten Charaktere noch bekannt sein, während der erfahrene Tatumaru erst anwählbar wird, wenn man jeweils elf Missionen mit Ayame und Rikimaru bestanden hat. Insgesamt werden es 29 vollkommen unterschiedliche Prüfungen sein, teils Tag-, teils Nachtmissionen. Manchmal gilt es, Gefangene zu

■ Rikimaru ist ein Heißsporn, der mit seinem Schwert sehr gut umzugehen versteht.

befreien, ein anderes Mal müssen ganze Invasionen aufgehalten werden. Wem die 29 Missionen übrigens nicht genügen, der darf per Level-Editor seine eigenen schustern und Freunde in diese Fallen stolpern lassen. An spielerischer Abwechslung fehlt es also nicht. Ebenfalls sehr positiv macht sich die Ausarbeitung der Story bemerkbar. War Teil 1 nur spärlich mit Zwischensequenzen bestückt, wird bei Tenchu 2 hingegen nach jedem Level und vor den Endgegnern ein Stück mehr von der Geschichte weiter- erzählt. So taucht der Spieler

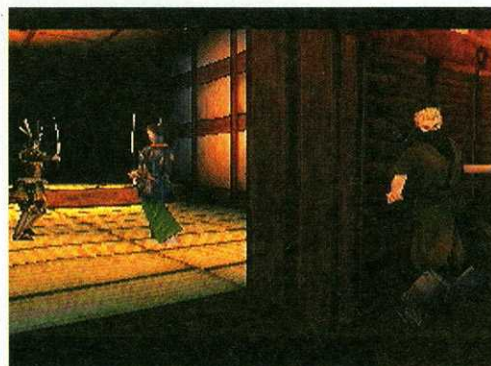
„Wer den ersten Teil kennt, wird sich wundern: Tenchu 2 hat deutlich an Härte verloren“



■ Im Tutorial wird dem Spieler die komplette Steuerung nahe gebracht. Dem Kämpfen wird ein ausführliches Kapitel gewidmet.



■ Mit dem Level-Editor lassen sich ohne weiteres eigene Welten erschaffen.



■ Rikimaru belauscht eine interessante Unterhaltung des Fürsten mit seinem Widersacher.



■ Dank dieser Technik atmen die Ninjas selbst unter Wasser ohne Probleme.



Ihr helft Fürst Gohda aus dem Palast zu fliehen, indem ihr ihn durch einen Geheimgang leitet.



In den Katakomben müssen größere Distanzen auch im Wasser zurückgelegt werden.



Wenn ihr euch geschickt im Hintergrund haltet, bekämpfen sich die Wachen selbst.



Im Laufe ihres Abenteuers haben unsere drei Helden zahlreiche gefährliche Missionen zu bestehen.

Intro

recht schnell in die Tenchu-Welt ab und wird ein Teil von ihr. Leider wurde die Steuerung stark vernachlässigt. Gerade im Kampf gegen die knackigen Endgegner ist es manchmal frustrierend, wenn sich euer Ninja nicht nach dem Gegner ausrichtet, sondern erst mit zeitraubenden Sidesteps wieder auf Kurs gebracht werden muss. Ein weiterer schwerer Patzer ist die Tatsache, dass Gegenstände wie Heiltränke nach dem Ableben verloren gehen und beim nächsten Versuch nicht mehr zur Verfügung stehen.

■ **Technik:** Unterzieht man beide Versionen einem direkten Vergleich, muss festgestellt werden, dass sich grafisch nicht viel getan hat. Noch immer gibt es zahlreiche Grafikfehler, wie Pop-ups und Clipping. Auch die KI der Wachen ist nicht gerade bezaubernd. Im ersten Moment



Gohda Matsunoshin
Der Regent des Hauses Gohda

Fürst Gohda Matsunoshin muss in diesen Tagen verstärkt um sein Leben und das Reich bangen.



Mit dem automatischen Kletterhaken erklimmen die Ninjas in Sekundenschnelle jede Häuserfront.

sind sie von euch alarmiert und nehmen die Verfolgung auf, dann aber wandern sie wieder auf ihren angestammten Pfaden und lassen sich einfach von hinten überrumpeln. Ganz im Gegensatz zu den grafischen Mankos passt die Musik hervorragend ins japanische Ambiente des Spiels. Fernöstliche Klänge, kombiniert mit einer tollen deutschen Sprachausgabe, lassen über so manchen grafischen Fehler hinwegsehen. (Uwe K.)



In letzter Sekunde ist Rikimaru der Prinzessin zu Hilfe geeilt. Dennoch ist es brenzlig, denn der Palast steht in Flammen.



Meister Azuma Shiunsai schickt seine drei ausgebildeten Schüler in den Krieg um Japan.

Spannende Missionen und Atmosphäre

Positiv: Hobby-Ninjas und Freunde des Nervenkitzels werden mit Tenchu 2 ihren Spaß haben. Gerade die unterschiedlichen Aufträge und die gut platzierte Musik machen dieses Spiel zu einem echten Geheimtipp für Fans der fernöstlichen Historie. Zusätzliche Motivation schöpft der Spieler durch den einfach zu bedienenden Level-Editor.

Negativ: Schade, dass Tenchu 2 dermaßen stark unter der nervigen Steuerung leidet, schließlich sind gerade die Auseinandersetzungen im Nahkampf das A und O. Außerdem ist es ein Armutszeugnis, wenn nach rund zwei Jahren, die seit dem Vorgänger ins Land gegangen sind, sich nichts an der Engine getan hat.



Ayame, die junge Ninja-Kämpferin mit den beiden Sai-Klingen, bewegt sich geschmeidig durch die Dunkelheit.

Nur wer sich lautlos von hinten an seine Gegner heranschleicht, hat im Nahkampf kaum Schwierigkeiten.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

95% Metal Gear Solid 3/99

+ Spannung pur
+ Innovationsfeuerwerk
+ technisches Meisterwerk

77% Tenchu 2 9/00

+ Level-Editor
+ drei wählbare Charaktere
- schlechte Steuerung

75% Tenchu 10/98

+ spannende Ninja-Atmosphäre
+ Klassiker des Stealth-Genres
- technische Mängel in puncto Kamera

Tenchu 2

Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Activision
Internet: www.activision.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: Level-Editor

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

SPIELSPASS

77%



■ Ein Flammenwerfer an Board sorgt für erhitzte Gemüter unter den gegnerischen Fahrzeugen.



■ Echt innovativ sind die neu hinzugekommenen Schnell-Boote. Es gibt sogar Strecken, auf denen Boote und Autos gleichzeitig um die Wette fahren.



■ Einen fetten Treffer mit der Sylvester-Rakete zu landen macht ordentlich Laune.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: September 2000 | Entwickler: Acclaim | Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

Die Spielzeug-Flitzer sind wieder auf dem Vormarsch

Re-Volt 2: RC Revenge

Die Spielzeug-Autos proben ein weiteres Mal den Aufstand. Steuert die wild gewordenen Flitzer durch ihre neue Welt.

■ Wer den ersten Teil von Acclaims Re-Volt auf PS kennt, wird nicht unbedingt sehnsüchtig auf einen Nachfolger gewartet haben. Nur vier Fahrzeuge gleichzeitig, ruckelige Grafik und eine unpräzise Steuerung zerstörten jeglichen

aufkommenden Spielspaß. Trotz dieser Mängel entschloss sich Acclaim, einen Nachfolger zu entwickeln. Diesmal setzte man das neugegründete Team Cheltenham an das Projekt, das seine Aufgabe besser als seine Vorgänger löste.

■ **Gameplay:** Wie bereits bekannt, düst ihr mit den eigenwilligen Spielautos der Firma Toy-Volt über allerlei fantastische Rundkurse. Dabei geht es über Raketenbasen, durch alte Tempelanlagen der Inkas, Zeichentrickwelten oder mit Monstern verseuchte Stages. RC Revenge wartet im Vergleich zum Vorgänger neben neuen Strecken mit einigen wesentlichen Verbesserungen in Sachen Spielspaß auf. Beispielsweise sind nun nicht mehr nur vier Wagen gleichzeitig auf der Strecke, sondern acht. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, mit den Schultertasten die Handbremse einzusetzen und so scharfe Slides hinzulegen. Aber der eigentliche Clou sind die Schnellboote.

Jetzt wird also nicht nur auf entlegenen Straßen umhergerast, sondern mit den schnittigen Booten geht es auch übers Wasser. Es gibt sogar Hybrid-Strecken, auf denen man abwechselnd mit dem Auto und dem Boot unterwegs ist. RC Revenge bietet jeweils 15 Wagen und Boote, wobei die Vehikel sich sowohl optisch als auch in ihren Fahreigenschaften deutlich voneinander unterscheiden. Natürlich dürfen bei einem Fun-Racer wie RC Revenge unzählige Board-Waffen nicht fehlen. Diese Power-ups liegen an teils leicht zugänglichen Stellen auf der Ideallinie (dann werden sie allerdings oft von den CPU-Fahrern eingeheimst), teils in versteckten bzw. abgelegenen Passagen, die es erst zu finden gilt.

■ **Technik:** Grafisch ist RC Revenge nicht mehr mit dem Vorgänger zu vergleichen. Abwechslungsreiche, lange Strecken, farbenprächtige Texturen und ein ruckelfreies



■ Links schmiert gerade ein Gegner wegen der geschickt gelegten Ölpfütze ab.

Scrolling sorgen für ungetrübten Racing-Spaß. Ebenso überzeugt der Zweispieler-Split-screen. Musikalisch hingegen hat der zweite Teil leider etwas an Qualität eingebüßt. Die Stücke wirken nicht mehr so mitreißend. (Markus H.)

Ein Sequel mit Berechtigung

Positiv: Die Jungs vom Acclaim-Team Cheltenham haben ganze Arbeit geleistet. War Re-Volt nur für hartgesottene Racing-Fans zu empfehlen, trumpt RC Revenge nun mit vielen Neuerungen und Verbesserungen in Technik sowie Gameplay auf. Nicht zu vergessen der Strecken-Editor, der zwar ein wenig schwierig in der Bedienung ist, jedoch den Langzeitspaß erheblich erhöht.

Negativ: Zu absoluten Spitzentiteln wie Crash Team Racing fehlt es RC Revenge an spielerischer Abwechslung und am Präsentationsfeinschliff. Schade, dass es keinen Vierspieler-Modus gibt.



i Aus Schlecht mach Gut!



In Ausgabe 10/99 testeten wir die Erstauflage der Spielzeugauto-Raserei. Frank vergab damals aufgrund der schlechten technischen Präsentation und der schwachen spielerischen Anforderungen vernichtende 41 %. Glücklicherweise hat sich der Nachfolger um einiges gesteigert.



■ Mit dem Extra-Batterie-Schub prescht ihr durch die gegnerischen Spielzeug-Modelle. Der richtige Einsatz der Boni entscheidet über Sieg oder Niederlage.

Re-Volt 2: RC Revenge

Action ☒

Strategie ☒

Abenteuer ☒

Geschick ☒

Simulation ☒

Atmosphäre ☒

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

90% Crash Team Racing 12/99

- + zahlreiche Strecken und Modi
- + innovative Ideen
- + Vierspieler-Modus

76% Re-Volt 2: RC Revenge 9/00

- + hohe Gegnerdichte und -intelligenz
- + unterschiedliche Vehikel
- kein Vierspieler-Modus

41% Re-Volt 10/99

- + fetzige Musikuntermalung
- schwache Grafik
- schlechte Steuerung

Ca. Preis: DM 79,-
Vertrieb: Acclaim
Internet: www.acclaim.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Besonderheiten: Strecken-Editor

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

SPIELSPASS

76%



Geheimtipp zum Weitersagen:

50%

Preisersparnis im PSG-Miniabo

Brandheißer Insidertipp: Testen Sie zwei Ausgaben von PSG zum Preis von einer.

Einfach anrufen: 01805/95 95 06

0,24 DM/Min.

PSG YOUR PROFESSIONAL
SECRET GUIDE

Gefällt Ihnen PSG, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 5,25 frei Haus - Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PSG wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

PSG

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN FÜR
Playstation® GAMES

MEGA-SPECIAL: WELCHE ROLLE SPIELT SQUARE ZUKÜNFTIG?

Final Fantasy IX

Spiderman

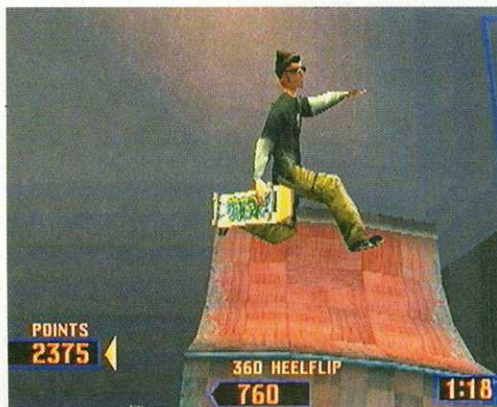
Ohne Netz und doppelten Boden:
Die Comic-Spinne spannt ihre Netze
jetzt auch in der Playstation

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

KOMPLETT

Ausgabe
08/2000
DM 5,99
Mit 10% - 49,95% - 49,95%
Mit 10% - 49,95% - 49,95%
Mit 10% - 49,95% - 49,95%

GRATIS!
2 SUPERPOSTER:
Parasite Eve 2
Intern. Track & Field



■ Die einzelnen Pros wurden durch viele Details, zum Beispiel verknitterte Hosen, nett in Szene gesetzt.



■ Während eines Free-Skate-Events brettet ihr ohne ein Zeitlimit durch die Locations.

Keine Gefahr für Tony Hawk's Skateboarding

Grind Session

Nachdem sich Tony Hawk's Pro Skater 2 kurz vor der Veröffentlichung befindet, wollen auch die Jungs von Shaba Games ein Stück vom virtuellen Skateboard-Kuchen abhaben.

■ Die Coder begeben sich in ein nicht mehr unumkämpftes Terrain, steht uns doch seit beinahe einem Jahr bereits ein Rollbrett-Titel der Superlative mit Activisions Knaller zur Ver-

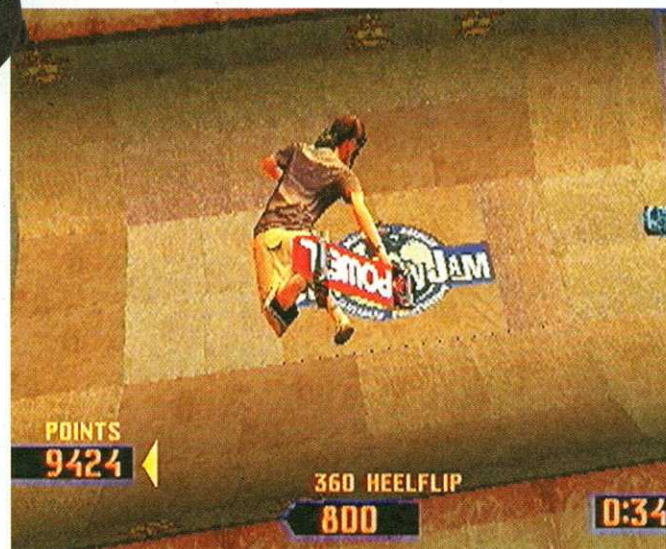
fügung. Nichtsdestotrotz versuchen die Programmierer mit guten Ideen zu überzeugen.

■ **Gameplay:** Grind Session gestattet euch, eine von sechs anerkannten Szene-Größen durch eine Karriere zu geleiten oder mit einem von vier No-Name-Kandidaten die Spots unsicher zu machen. Apropos Größen, Willy Santos, Daewon Song oder aber Cara-Beth Burnside sollten jedem Insider ein Begriff sein. Nachdem eines der Original-Decks geschnappt wurde, begeben ihr euch sogleich in die erste Location. An realistischen Nachbildungen der berühmten Spots wurde nicht gespart. Neben Da Banks, dem PlayStation Park in London oder dem renommierten Mission District in San Francisco stehen euch mehr als acht weitere Örtlichkeiten

zur Verfügung. Einziger Nachteil ist hierbei jedoch, dass ihr mit einer Ausnahme alle erst freifahren müsst. Dies erreicht ihr, indem ihr bestimmte Vorgaben erzielt. Das obligatorische Knacken einer Score gehört ebenso zu euren Aufgaben wie das absichtliche Zerstören diverser Gegenstände. Für aus dem Weg geräumte Absperrschilde oder Mülltonnen erhaltet ihr so genannte Respekt-Punkte. Gleiches geschieht auch, wenn ihr friedfertige Tauben durch eine rabiate Fahrweise verscheucht. Eine bestimmte Anzahl dieser Punkte lässt euch nicht nur neue Orte bereisen, sondern lassen sich auch in neue Moves investieren. Die Profis haben, wie auch im richtigen Skater-Alltag, nie ausgelernt. Mit neuen Tricks, etwa einem No Comply, erzielt ihr im Anschluss daran wieder neue



■ Erst nach langer Übung wird euch in der Realität ein so perfekter Grind wie dieser gelingen.

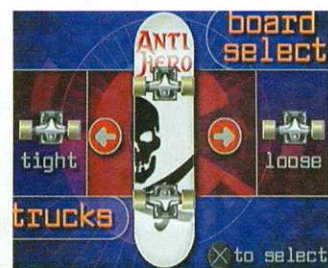


■ Hohe Airs, das bedeutet viel Zeit für gekonnte Grabs. Erst nachdem ihr einige davon zaubert, meistert ihr die geforderte Score-Vorgabe.

Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint

grind

Höchstpunktzahlen. Gerade im späteren Spielverlauf werden die euch gestellten Aufgaben immer schwieriger. So gilt es, weit entfernt gelegene Regionen, zum Beispiel Dächer, mit den genauen Trick-Vorgaben zu meistern. Hierzu erkennt ihr



■ Grind Session bringt die realen Boards der Skater-Größen ins Spiel.



■ Die Detailverliebtheit zeigt sich unter anderem auch in diesem Misfits-Shirt.



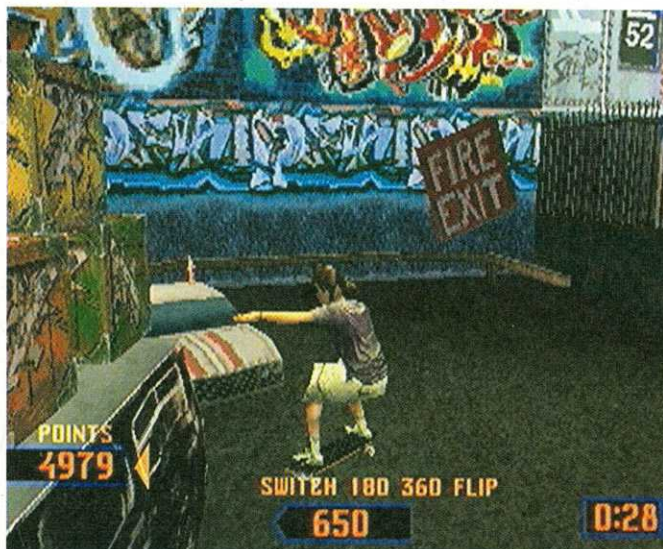
September 2000 | Entwickler: Shaba Games | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Grind Session™

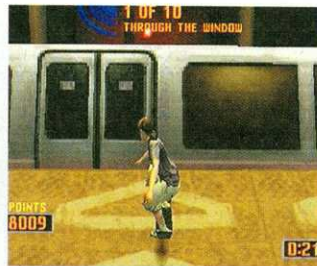
farbige Symbole, welche die genauen Absprungzonen kennzeichnen. Nachdem ihr euch vorangearbeitet habt, gelangt ihr in den Besitz neuer Decks oder in den Genuss, die Videos der Könner zu betrachten. Neben eben jenem Career-Modus steht euch auch ein gemächliches Free-Skaten ohne zeitlich begrenztes Limit zur Auswahl. Doch auch für die Multiplayer ist gesorgt. Gegen-

einander bzw. in einem Team versucht ihr, die jeweiligen Kontrahenten durch gekonnte Aktionen auf die Plätze zu verweisen.

■ **Technik:** Betrachtet man die Optik, fällt auf, dass man einem Tony Hawk nicht das Wasser reichen kann. Zwar wurden alle Locations ihren realen Vorbildern bis ins Detail nachgebildet, was sehr loblich ist, sie wirken jedoch trotz



■ Alle Locations wurden den realen Vorbildern bis ins Detail nachempfunden. So rauscht ihr etwa durch karge U-Bahn-Schächte oder vorbei an malerischen Graffiti.

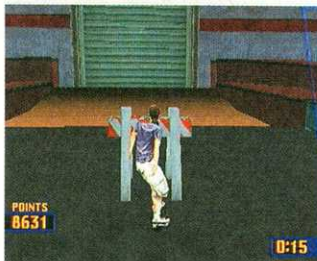


■ Im Untergrund dürft ihr gar über eine fahrende U-Bahn hinwegspringen.

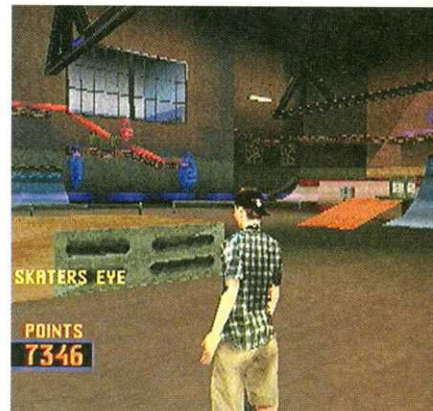


■ Selbst der beste Skater fällt einmal auf die Schnauze. Im Gegensatz zu Tony Hawk wird hier jedoch auf Blut verzichtet.

allem sehr karg ausgestattet. Demgegenüber wurden die Skater ansprechend animiert und mit zahlreichen Animationsphasen versehen. Besonders loblich ist das so genannte Skaters Eye, mit dessen Hilfe ihr die Spots genauer unter die Lupe nehmen dürft. Nach kurzer Eingewöhnungszeit gehen auch die Moves und Tricks einfach von der Hand. In puncto Song-Auswahl hingegen geben sich die Macher keine Blöße: Black Flag, Sonic Youth oder NoFX sorgen für die eher gitarrenlastige Mucke, während ihr etwa mit Songs von KRS-One feinsten Hip-Hop geboten bekommt. Alles in allem weiß diese gekonnte Mischung sehr zu gefallen. Abgesehen von Techno-Jüngern kommt wohl jeder Skater, ob virtuell oder real, akustisch auf seine Kosten. (Tom S.)



■ Vandalismus wird auch hier belohnt. Für das mutwillige Zerstören von Gegenständen erzielt ihr hohe Punktzahlen.



■ Nach einem Druck auf die Schultertaste vollführt euer Skate-Gott einen Rundumblick, um den Spot zu mustern.

Grind Session bleibt deutlich hinter Tony



Positiv: Ich war anfangs wirklich gespannt, ob es der Konkurrenz gelingen könnte, Activisions Vorzeige-Game das Wasser zu reichen. Mit sechs Skatern, die in der Szene über eine gute Reputation verfügen, sowie zahlreichen Moves begeistert Grind Session. Ferner motivieren die durch gute Leistungen neu zu erlernenden Moves der Pros.

Negativ: Leider bleibt ein etwas fader Nachgeschmack hängen. Am meisten stört die misslungene Kameraführung, die gute Aktionen bereits im Ansatz vernichtet. Zudem kann man grafisch nicht mit der Referenz mithalten, da viele Spots nicht hundertprozentig durchgestylt wirken. Für Cracks sicherlich einen Blick wert, doch eben nur zweite Wahl.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

92% Tony Hawk's Skateboarding 10/99

+ geniale Optik
+ hoher Motivationsfaktor
- zahlreiche Extras

79% Street Sk8ter 5/00

+ sehr guter Editor
+ gutes Level-Design
- durchwachsene Steuerung

78% Grind Session 9/00

+ sechs Original-Skater
+ unzählige Tricks
- durchwachsene Technik

Grind Session



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

Grafik	Sound / FX
gut	sehr gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
gut	gut

SPIELSPASS

78%

Minitests

Ich klettere die Erde von oben runter auf das Zentrum des Ozeans... Ihr Kommando: nicht mehr! Ich habe euch noch nie gesehen. Seid ihr zum Leben bereit?



Der Spieler erfährt allerhand Infos über die geheime Welt der Azteken.

Genre: Adventure | Spieleranzahl: 1

Aztec

Bei dem neuen Produkt aus dem Hause Cryo handelt es sich um ein klassisches Adventure-Game aus der Ego-Perspektive. Als Spieler schlüpft ihr in die Rolle des jungen Kriegers "kleine Schlange" und begleitet ihn durch eine leider recht trist wirkende Azteken-Welt. Der Retter des Azteken-Volkes macht sich sofort ans Werk und hat zahlreiche Aufgaben zu bewältigen. Anfangs eiert ihr aufgrund der sehr gewöhnungsbedürftigen Steuerung etwas unbeholfen umher. Die Aufgaben sind auch nicht gerade neu. Alles in allem leider ein doch recht schlappes Game mit nur mäßiger Grafik. Hoffentlich langweilt die Azteken sich zu ihrer Zeit nicht so sehr, wie es der Spieler hier vor der Mattscheibe leider tun muss. Fans geschichtsträchtiger Adventure mit Lehrcharakter werden mit Aztec immerhin eine Weile unterhalten. (Tom S.)

SPIELSPASS: 38%



Zeit gespart: Dank eingesackter Turbos lassen sich anspruchsvolle Passagen überspringen.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2

Radikal Bikers

Spielhallen-Gängern dürfte Jalecos Arcade-Racer Radikal Bikers nicht entgangen sein. Infogrames versorgt nun auch die PlayStation mit einer Umsetzung, die euch in die Rolle eines Pizza-Auslieferers versetzt. Mit einem flotten Vespa-Roller schlingelt ihr euch durch die überfüllten Straßenzüge. Nicht nur gegen den dichten Verkehr müsst ihr auf den insgesamt 28 Strecken ankämpfen, auch ein knappes Zeitlimit erschwert eure Fahrten. An den Checkpoints werden eurem Zeitkonto einige Sekunden hinzugefügt. Die Arcade-Version wurde technisch beinahe 1:1 umgesetzt, was jedoch angesichts der Qualität des Vorbildes nicht für Freuden sprünge sorgt. Bei der Fahrt durch die kunterbunten Stages ploppen die mit wenig Details ausgestatteten Landschaften unvermittelt in den Background hinein. Auch die musikalische Untermalung erreicht bestenfalls unteres Mittelmaß. (Udo L.)

SPIELSPASS: 39%



Jaques Villeneuve versucht gerade Ralf Schumacher zu kassieren. Links zeigt der Radar die Position des heraneilenden Kanadiers an.



Die realistische Cockpit-Perspektive ist nur echten Pad-Profis zu empfehlen.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: September 2000 | Entwickler: Ubi Soft | Schwierigkeitsgrad: schwer

800 PS und kein Ende

F1 Racing Championship

Nach der lizenzfreien Racing Simulation 2 versucht sich Ubi Soft an der „echten“ Formel 1. Wie zieht sich der neue Versuch aus der Affäre?

Die Formel 1 hat in den letzten Jahren hier zu Lande und auf der ganzen Welt stark an Popularität gewonnen. Nicht zuletzt deshalb versuchen alle namhaften Software-Häuser ihrerseits eine entsprechende Simulation an den Mann zu bringen. Dank der Video-Systems-Lizenz darf man in F1 Racing Championship als Häkkinen, Schumacher und Co an den Start gehen. Einziger Wermutstropfen dabei: Es kommen die Fakten der 99er-Saison zum Tragen. Wem das nicht viel ausmacht, der darf sich auf ein solides Stück Formel-1-Software freuen. Ubi Soft hat selbstverständlich alle

notwendigen Modi, wie Zeitfahren, Training, Zweispieler, Arcade und Simulation, eingebaut. Beim Duell gegen einen Freund muss leider komplett auf weitere computergesteuerte Fahrzeuge verzichtet werden. Der Arcade-Mode bietet einen interessanten Ansatz. Hier wird nicht nur auf Zeit, sondern auch auf Punkte gefahren. Besonders gute Manöver geben Bonus-Punkte. Das Herzstück von FIRC ist natürlich der Simulations-Modus. Alle Fahrer und Teams wurden entsprechend mit ihren Stärken und Schwächen eingebaut, so dass sich Insider schnell heimisch fühlen werden. Aus technischer Sicht gibt es nur Positives zu vermelden. Unglaublich schnell präsentiert sich die Grafik-Engine. Bislang gibt es noch kein F1-Spiel auf PlayStation, das dermaßen gut die Geschwindigkeit herüberbringt. Satte Motorengeräusche, eine gute deutsche Sprach-



So zeigt sich der Boxenstopp. Eine kurze FMV-Sequenz ersetzt die animierte Crew. Dummerweise fährt Ralf keinen Ferrari...



Mika Häkkinen hat es den rechten Reifen abgerissen. Das Aus für den ambitionierten Finnen.

Im Trainingsmodus werden euch optische Hilfen zum richtigen Bremsen gegeben.

ausgabe und passende Musik runden FIRC sehr positiv ab. (Markus H.)

Racing-Fans werden hervorragend bedient

Positiv: FIRC überzeugt fast auf ganzer Linie. Anfänger werden mit dem Trainings- sowie dem Arcade-Modus gefordert, während wahre Cracks im pfeilschnellen und hoch realistischen Simulationstest an ihre Grenzen geführt werden. Gerade die exakte Abstufung der einzelnen Teams untereinander fiel mir besonders positiv auf. Es ist einfach unmöglich, mit einem schwachen Auto in die Punkte zu fahren.

Negativ: Schade, dass nicht die aktuelle Lizenz in FIRC Verwendung findet. Der Schwierigkeitsgrad dürfte für Einsteiger wohl einen Tick zu hoch angesiedelt sein. Hier hätte eine feinere Einstellmöglichkeit Abhilfe schaffen können.



getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

92% Formel Eins 99 11/99
+ ansprechende Simulation
+ saubere Technik
+ intelligente CPU-Fahrer

89% F1 Racing Championship 9/00
+ rasante Grafik
+ schnelle Ladezeiten
- keine aktuelle Lizenz

87% F1 2000 4/00
+ hervorragende Steuerung
+ hervorragende CPU-KI
- sehr schwacher Zweispieler-Modus

F1 Racing Championship

Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
super	sehr gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
mittel	sehr gut

SPIELSPASS
89%





■ Hier kommt der Abwehrrecke zu spät. Nach dem fulminanten Volley zappelt das Leder bereits in den Maschen.



■ Freistöße und andere Standardsituationen bieten erneut eine gute Gelegenheit, den Gegner in Bedrängnis zu bringen.



■ Gewonnene Stars lassen sich sofort in die Attribute der eigenen Spieler investieren.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1 - 8 | Erscheint: September 2000 | Entwickler: EA Sports | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Neue Saison - Erfrischender Kick?

Bundesliga Stars 2001

Fußball-Kenner werden sich noch an den letztjährigen Vorgänger Bundesliga Stars erinnern. Die bewährte FIFA-Engine wurde dabei um ein erfrischend neues Stars-System erweitert.

■ Besagtes System eröffnete euch die Möglichkeit, durch erzielte Tore oder siegreich absolvierte Spiele sogenannte Stars zu ergattern. Diese wiederum ließen sich anschließend in die Stärken des eigenen Teams, etwa in Schnelligkeit oder Schussstärke, reinvestieren, um die Klasse der Mannschaft zu verbessern. Nachdem die aktuelle Saison gerade in den Startlöchern steht,

schickt EA pünktlich zu diesem wichtigen Ereignis den Nachfolger aufs Feld.

■ **Gameplay:** Abgesehen vom üblichen Team-Update hat sich auf den ersten Blick wenig geändert. Den Schwerpunkt bildet nach wie vor die komplette Saison. Mit einem der 18 Teams, wie den Kölner Geißböcken oder den Münchner Löwen, begeben ihr euch auf Punktejagd. Vor jeder Paarung wird per Zufallsgenerator ein beliebiges Ziel festgelegt, bei dessen Erreichen ihr zusätzliche Sterne sammeln dürft. Für das Gewinnen eines Matches mit mindestens vier Toren Unterschied erhaltet ihr etwa 30 Punkte. Gewonnene Stars lassen sich zudem auf dem Transfermarkt in spielstarke Neuzugänge anlegen. Wem dies alles noch nicht genügt, der darf sich seine individuelle Liga gemäß seinen Vorlieben

zusammenstellen. Die Steuerung wurde gegenüber dem Prequel oder der FIFA-Reihe beibehalten, so dass alte Hasen sofort mit der Pad-Belegung zurechtkommen.

■ **Technik:** Hier gilt es, gegenüber dem gewohnt hohen Qualitätsstandard EAs Abstriche zu machen. Der Look der einzelnen Akteure wirkt nicht bis ins Detail durchgestylt, wie man es von einem FIFA 2000 oder Euro 2000 gewohnt ist. Betrachtet man die Akteure aus der Nähe, fällt auf, dass die Jungs beinahe gesichtslos sind. Auf dem Kommentatorenplatz hingegen glänzt Poschi wieder mit gewohnter Kost. (Tom S.)



■ Die Referees scheinen erneut unermüdlich jedem Vergehen auf der Spur zu sein.



■ Bei voller Power-Leiste folgt ein mächtiger Schuss.



■ Die Unordnung im gegnerischen Strafraum sollte sofort genutzt werden.

“EA Sports versucht mit wenig Mitteln hohe Verkaufszahlen zu erzielen”

Schwer enttäuschender Kick von EA

Positiv: Fußball-Jünger, die den Vorgänger noch nicht kennen, werden vom motivierenden Stars-System positiv überrascht sein.

Negativ: Selbst Hardcore-Zocker stellen nach wenigen Minuten ernüchtert fest, dass EA den hohen Qualitätsstandard dieses Mal klar verfehlt. Die Optik wirkt selbst im Vergleich zum Vorgänger um Längen schlechter. Nicht zuletzt die enorm kantigen Spieler belegen dies. Dem Sport-Freak stellt sich trotz genialer Fußball-Sims aus dem Hause EA die berechtigte Frage, ob hier die klingelnde Münze Vater dieses Schnellschusses gewesen war. Besitzer von FIFA 2000 und Co, Finger weg!



■ Trotz schön gemachter Jubel-Szenen wirken die Akteure klobiger und kantiger als in den vormaligen Soccer-Titeln aus der gleichen Schmiede.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

90% FIFA 2000 12/99

+ geniale Spielbarkeit
+ gelungene Präsentation
+ unzählige lizenzierte Original-Teams

87% Bundesliga Stars 9/99

+ sehr gute Präsentation
+ blendende Spielbarkeit
+ hoher Motivationsfaktor

79% Bundesliga Stars 2001 9/00

+ gute Präsentation
- optischer Rückschritt
- nichts Neues im Vergleich zum Prequel

Bundesliga Stars 2001



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

Grafik	Sound / FX
gut	gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
sehr gut	super

SPIELSPASS

79%



■ Beast und Wolverine profitieren stark von ihrer körperlichen Kraft im Kampf.



■ In einem Mirror-Match tretet ihr gegen euch selbst an und dürft beweisen, wer der Bessere ist.

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

Die Freiheit der Welt steht auf dem Spiel

X-Men Mutant Academy

Der ewige Kampf tobt weiter zwischen Professor X und seinem Bruder Magneto. Doch die Entscheidung erzwingt ihr.

■ Zehn der Mutanten treffen sich zur Beat'emUp-Schlacht, um endlich alles untereinander auszumachen. Neben den Gründungsmitgliedern der Gruppe findet ihr auch Charaktere, die erst später in der X-Men-History aufgetaucht sind.

■ **Gameplay:** Im ersten Moment fühlt man sich stark an 2D-Prügler aus dem Hause Capcom



■ Gambit jagt explosive Karten durch die Kampfarena und kann sich hierdurch Vorteile sichern.

erinnert. Entwickler Paradox hat zwar versucht, durch grafische Finesse und schnelles Kamera-Zoomen einen Quasi-3D-Touch zu erzeugen, dieser wird aber nur optisch hervorgerufen. Das Kampfprinzip wird nach wie vor nur auf der X- und Y-Achse absolviert. Neben obligatorischen Standard-Moves, wie Schläge und Tritte, kommen auch reichlich die Superkräfte der Mutanten zum Einsatz. So verfügen Wolverine und Beast über starke Körperkräfte, während die anderen Charaktere auf ihre telekinetischen, teleoptischen und sonstigen übersinnlichen Fähigkeiten zurückgreifen. Leider wurden körperliche Grundattribute nicht berücksichtigt. So hat ein gewaltiger Faustschlag von Wolverine beim muskulösen Beast dieselben Auswirkungen wie bei einer zierlich gebauten Storm. Ebenso wirken die übersinnlichen Fähigkeiten der einzelnen Mitglieder ein wenig unausgeglichen. Es bereitet wenig

Schwierigkeiten, durch Storms Blitzes Gegner auf Entfernung zu halten. Solche Mankos werden leider nicht durch nette Dreingabe von anwählbaren Kostümen aus dem derzeitigen Kinofilm und freispielbare Zusatzgrafiken im Spiel wettgemacht.

■ **Technik:** Grafisch wird dem geneigten 2D-Prügel-Fan einiges geboten. Gerade die Superkräfte der einzelnen Team-Mitglieder wurden spektakulär in Szene gesetzt, aber auch die körperliche Animation ist sauber gelungen. Zusätzlich sorgen der automatische Kamera-Zoom sowie abwechselnde Perspektivwechsel für einen fast dreidimensionalen Look. Leider kann man sich mit der KI der CPU-gesteuerten Gegner nicht messen, da diese stets nach einem Grundschemata agiert und somit schnell langweilig, weil sie sehr schnell berechenbar wird. Auch hätte man für unser Empfinden mehr Charaktere ins Spiel einbauen sollen. (Gunter H.)



■ Mehr als zehn verschiedene Charaktere bietet das Spiel nicht. Einige müssen zusätzlich zuerst freigespielt werden.

i X-Men, der Kinofilm: von Null auf Platz 1

Die Marvel-Helden genießen in den Staaten ein hohes Ansehen. Neben Spiderman waren die Geschichten der X-Men jahrelang die Lieblingslektüre vieler Fans und sorgten für volle Kassen beim Marvel-Verlag in Übersee. Ihren Durchbruch verdankte die Serie bestimmt Zeichnern wie John Byrne, der, obwohl er farbenblind ist, eine einzigartige Farbgebung beherrschte. Selbst die Zeichentrickserie, die seinerzeit RTL bei uns sang- und klanglos einfach absetzte, war in den USA bei den Kiddies der volle Renner. Dennoch schlug der Kinofilm im Genre alle Rekorde. Beachtliche 57,5 Millionen US-Dollar brachte er schon in der ersten Kinowoche in die Kassen und setzte sich auf Platz 1 der amerikanischen Kino-Charts. Sicherlich dürfte der gelungene Mix aus Science-Fiction und Action auch in Europa für volle Kinoreihen sorgen.

2D-Prügler ohne Höhen und Tiefen

Positiv: Die Mutanten haben bei mir einen Stein im Brett und ernten somit Sympathiepunkte. Wenn die Heroes ihre Superkräfte spielen lassen, geht einiges auf der Mattscheibe ab, wobei die Ausgeglichenheit der Fähigkeiten ein wenig zu kurz kommt. Freunde der 2D-Prügelkunst werden hier bestimmt gut bedient.

Negativ: Tja, was soll man sagen. Entweder man mag 2D-Prügler oder man mag sie nicht. Die X-Men sehe ich mit gemischten Gefühlen. Steuerung und Handling sind zwar fürs Genre stabil ausgefallen, aber die Intelligenz der Gegner lässt im Kampf gegen die CPU stark zu wünschen übrig.



■ Vor allem Zeichenkünstler wie John Byrne dürften zur Beliebtheit der Comic-Serie beigetragen haben.

■ Storm beherrscht das Element Wind. Mit ihren Blitzen und Energiebällen bringt sie jeden Gegner in Bedrängnis.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

70% X-Men Mutant Academy 9/00

+ Kult-Charaktere
+ actionreiches Gameplay
- leider nur 2D

62% Marvel vs. Capcom 4/00

+ bekanntes Spielprinzip für alte Fans
+ Können ist gefragt
- altes Spielprinzip

48% Guilty Gear 5/00

+ Street-Fighter-Prinzip
- unbekannte Charaktere
- altes Spielprinzip

X-Men Mutant Academy



Ca. Preis: DM 59,-
Vertrieb: Activision
Internet: www.activision.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: Film-Trailer auf der CD

Grafik	Sound / FX
gut	gut

Mehrspielerspaß	Steuerung
sehr gut	gut

SPIELSPASS

70%

Genre: **Strategie** | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: **erhältlich** | Entwickler: **Cryo Interactive** | Schwierigkeitsgrad: **schwer**

Startschuss für Echtzeit-Taktik

Ubik

Nach mehr als zwei Jahren entschließt sich Cryo Interactive zur Umsetzung dieses PC-Titels.

Mit Spielen wie Shadow Company oder Commandos besitzt der PC-Sektor ein komplettes Sub-Genre namens Echtzeit-Taktik, bei dem das Befehligen einer meist kleinen Streitmacht von Soldaten, Söldnern oder Polizisten

einer Sondereinheit, wie es bei Ubik der Fall ist, im Mittelpunkt steht. Als Rahmenhandlung dient dabei mal wieder eine dem Ende nahe Zukunftsgesellschaft, in der Menschen mit übersinnlichen mentalen Fähigkeiten von verschiedenen Machtparteien heiß begehrt sind. So lautet euer erster Auftrag eine dieser Begabten in einem Forschungskomplex ausfindig zu machen und ihr das Angebot eurer Firma zu unterbreiten. Einfacher gesagt als getan, da das Gebäude bereits von feindlichen Sicherheitskräften belagert ist.

Daher gilt es nach der Einsatzbesprechung besonderes Augenmerk auf die Auswahl der Team-Mitglieder zu legen. In den Tunnelsystemen der ersten Location angelangt, muss das Zusammenspiel eurer drei Agenten über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Fazit: Technisch äußerst schwach auf der Brust, lässt Ubik ferner besonders zwei Aspekte sehr vermissen: eine leichtgängige Steuerung mit übersichtlicher Menüführung. Beides



Taktik ade! Ohne Maus vermiest die schlechte Steuerung jeglichen Strategieansatz.

Punkte, die für spannende Kampfhandlungen in Echtzeit leider unerlässlich sind. (Markus H.)



Die Großaufnahme unseres SWAT-Teams veranschaulicht die Schwächen der Grafik-Engine.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

82% Frontschweine 7/00
+ Party-Spaß garantiert
+ witziges Charakter-Design
- Schwächen in puncto Steuerung

34% Ubik 9/00
+ prinzipiell innovative Gameplay-Ansätze
+ mit Pad schlecht steuerbar
- technisch unterdurchschnittlich

Ca. Preis: **DM 99,-**
Vertrieb: **Cryo Interactive**
Internet: **www.cryo-interactive.com**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./engl.**
Besonderheiten: **keine**

Grafik	Sound / FX
dürrtig	dürrtig

Mehrspielerspaß	Steuerung
-	mittel

SPIELSPASS
34%

Genre: **Strategie** | Spieler: 1 - 4 | Erscheint: **13. September 2000** | Entwickler: **Psynosis** | Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**

Knallbunter Multiplayer-Spaß

Team Buddies

Nachdem Frontschweine erst kürzlich die Multiplayer-Spiele wieder etwas belebt hat, steht nun von Psynosis schon das nächste Party-Game in den Startlöchern.

Während die Konkurrenz von Infogrames primär auf das Eliminieren der Gegner zielt, kommt bei Team Buddies auch eine strategische Komponente zum Einsatz. Durch das Einsammeln der roten und blauen Kisten und das Stapeln dieser

Kisten in eurer Basis können nämlich neue Waffen und andere Goodies erzeugt werden. Im Einzelspieler-Modus ist das je nach gestellter Aufgabe entscheidend über Sieg und Niederlage. Denn der Computergegner agiert zunehmend clever und entwickelt seine Fähigkeiten mit fortschreitender Spieldauer immer weiter. Die Missionen teilen sich in verschiedene Bereiche auf, beispielsweise den Park. Hier fallen mehrere Aufgaben an, die nach und nach gelöst werden wollen. Allerdings ist der Einzelspieler-Modus nur nettes Beiwerk, denn der interessanteste Modus ist der Multiplayer-Modus. In diesem können sich via Multitap bis zu vier menschliche

Kontrahenten das Leben zur Hölle machen. Hier heißt es dann wie gewohnt: Kampf auf Leben und Tod. Grafisch macht das Spiel viel her. Zwar sehen die Buddies aus wie Lego-Figuren und die Welt ist bei diesem Spiel tatsächlich eine Scheibe, aber dafür sind die Texturen schön, kunterbunt und vielfältig. Der Sound hält sich dezent im Hintergrund und fällt daher weder positiv noch negativ ins Gewicht.

Fazit: Team Buddies ist ein Top-Game für Multiplayer, auch wenn es nicht



Die gesammelten Kisten müssen zu den Abstellfeldern gebracht werden, denn nur hier geben sie die Waffen frei.

an Frontschweine heranreicht. Im Einzelspieler-Modus ist trotz der unterschiedlichen Missionen leider bald die Luft raus. (Markus H.)



Mit Hilfe einer Handgranate löst sich Gegner Nummer 1 gerade sprichwörtlich in Luft auf.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

82% Frontschweine 7/00
+ witzige Charaktere
+ prima Gameplay
- schwammige Steuerung

82% Worms 6/98
+ kunterbuntes Design
+ Levels ohne Ende
- nur in 2D

74% Team Buddies 9/00
+ prima Multiplayer-Modus
+ taktische Komponente
- Einzelspieler-Modus bald langweilig

Ca. Preis: **DM 99,-**
Vertrieb: **Psynosis**
Internet: **www.playstation-europe.com**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./dt.**
Besonderheiten: **Multitap**

Grafik	Sound / FX
gut	gut

Mehrspielerspaß	Steuerung
sehr gut	sehr gut

SPIELSPASS
74%

GEWINNSPIEL

grind G session™

Gewinnspiel:

Jau! Jau! Jau!

Sony Computer Entertainment Europe will allen Skatern einen heißen Sommer bereiten. Folgendes hat man uns bereitgestellt:

1. Preis: 1x PS One + 1x PS-Skateboard (streng limitiert und nicht im Handel erhältlich) + 1x Grind Session

2. - 5. Preis: je 1x Grind Session

6. - 15. Preis: je 1x Fingerskate

Um an einen der Preise zu kommen, habt ihr zwei Möglichkeiten. Ruft uns unter folgender Nummer an:

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

Sprecht hier den Code „Grind Session“ sowie eure Adresse auf.

Oder schickt eine Postkarte mit eurer Adresse und dem Betreff „Grind Session“ an:

Redaktion PSG

Betreff: Grind Session

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

Teilnahmeschluss ist der 20. September 2000.

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



Ich glaub, hier lieg ich richtig



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/Skateboard

TONY HAWK'S PRO SKATER 2	Activision 9/00 S. 70	Fun 93%
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%

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%
Front Mission 3	Square/Crave 8/00 S. 72	Fun 87%
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. 78	Fun 82%
Civilization II	Microprose/Activision 4/99 S. 100	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!	SCED/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

RAYMAN 2	Ubi Soft 9/00 S. 74	Fun 90%
Oddworld Abe's Exoddus	GT Interactive 11/98 S. 32	Fun 89%
Gex: Deep Cover Gecko	Crystal Dynamics/Eidos 5/99 S. 84	Fun 89%
Gex 3D: Enter the Gecko	Crystal Dynamics/BMG Int. 4/98 S. 48	Fun 88%
Abe's Oddysee	GT Interactive 8/98 S. 53	Fun 88%
Crash Bandicoot 3	SCED/SCED 12/98 S. 50	Fun 88%
MediEvil	Millennium/SCED 10/98 S. 58	Fun 88%
Toy Story 2	Activision 1/00 S. 78	Fun 87%
Spyro 2	Insomniac Games/SCED 11/99 S. 90	Fun 87%
Spyro the Dragon	Insomniac Games/SCED 11/98 S. 48	Fun 86%



Beat 'em Up

TEKKEN 3	Namco/SCED 9/98 S. 53	Fun 91%
Bloody Roar	Hudson/Virgin 2/98 S. 68	Fun 87%
Ehrgeiz	Squaresoft 2/00 S. 72	Fun 86%
Dead or Alive	Tecmo/SCED 7/98 S. 68	Fun 86%
Soul Blade	Namco/SCED 3/99 Classic Nr. 1	Fun 85%
Tekken 2	Namco/SCED 4/98 S. 77	Fun 85%
Street Fighter Alpha 3	Capcom/Virgin 5/99 S. 100	Fun 82%
Star Gladiator	Capcom/Virgin 3/99 Classic Nr. 1	Fun 82%
Rival Schools	Capcom/Virgin 1/99 S. 60	Fun 80%
Bloody Roar 2	Hudson Soft/Virgin 5/99 S. 96	Fun 78%



Rennspiele

GRAN TURISMO 2	Polyphony Digital/SCED 2/00 S. 34	Fun 94%
V-Rally 2	Eden Studios/Infogrames 7/99 S. 112	Fun 93%
Gran Turismo	Polyphony Digital/SCED 6/98 S. 48	Fun 93%
Formel Eins 99	Studio 33/Pygnosis 11/99 S. 46	Fun 92%
Ridge Racer Type 4	Namco/SCED 4/99 S. 54	Fun 91%
WipeOut 3 Special Edition	Pygnosis 7/00 S. 80	Fun 90%
Crash Team Racing	Naughty Dog/SCED 12/99 S. 54	Fun 90%
F1 Racing Championship	Ubi Soft 9/00 S. 88	Fun 89%
Need for Speed - Brennender Asphalt	Electronic Arts 5/99 S. 90	Fun 89%
C3 Racing	Eutechnyx/Infogrames 12/98 S. 70	Fun 89%



Shoot 'em Up

COLONY WARS: RED SUN	SCED 3/00 S. 48	Fun 91%
STAR TREK: INVASION	Activision 9/00 S. 76	Fun 91%
Forsaken	Acclaim 5/98 S. 72	Fun 90%
Colony Wars: Vengeance	Pygnosis 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%



Platinum-Spiele

GRAN TURISMO	Polyphony Digital/SCED 6/98 S. 48	Fun 94%
Final Fantasy VII	Squaresoft/SCED 3/99 S. 49	Fun 92%
Tekken 3	Namco/SCED 9/98 S. 53	Fun 91%
Indiziertes Spiel 2	Capcom 5/98 S. 74	Fun 89%
C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin 2/98 S. 55	Fun 89%
Oddworld Abe's Oddysee	GT Interactive 11/98 S. 32	Fun 88%
FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	Electronic Arts 2/98 S. 60	Fun 88%
Grand Theft Auto	Take 2 6/99 S. 84	Fun 87%
WipeOut 2097	Pygnosis 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/QT 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/SCED 5/00 S. 88	Fun 88%
Everybody's Golf	Camelot/SCED 6/98 S. 66	Fun 87%
Tiger Woods '99	Electronic Arts 3/99 S. 76	Fun 79%
Actua Golf 3	Gremlin/Acclaim 1/99 S. 59	Fun 76%
PGA Tour '98	Electronic Arts 8/98 S. 75	Fun 75%

Glauben heißt nichts wissen

PC Games: Wissen, was gespielt wird

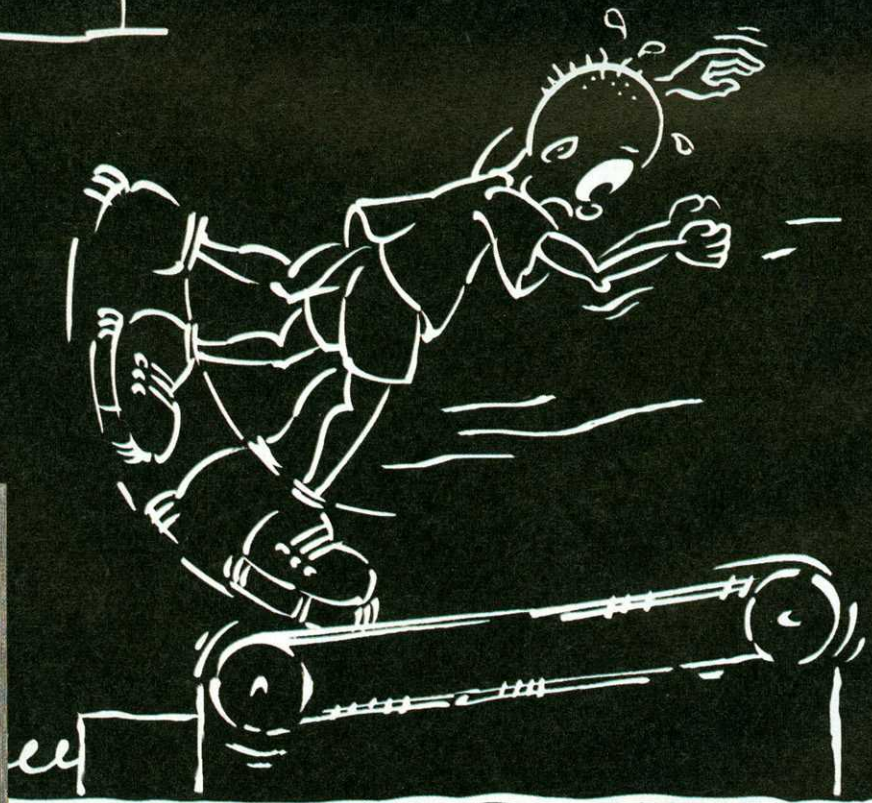
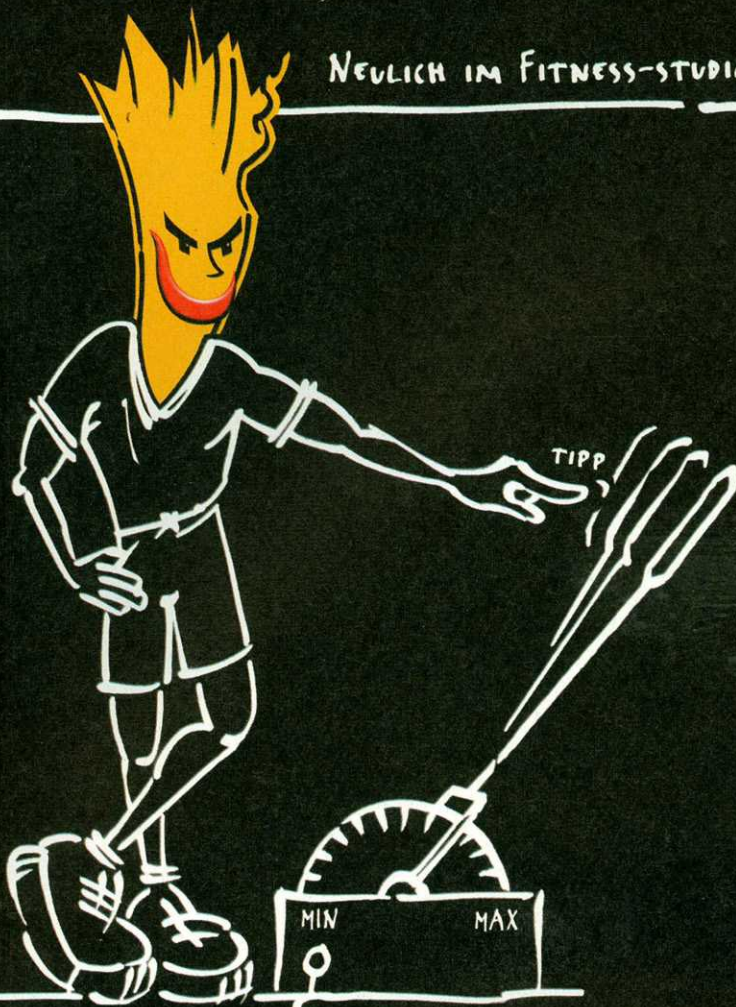
Das große PC-Spielmagazin. Mit Tipps, Tricks, News, Tests, Previews zu den aktuellsten PC-Spielehits sowie der Michael-Mittermeier-Kolumne. Jeden Monat zwei CD-ROMs mit Demos, Videoreportagen, Patches und und und.



NEULICH IM FITNESS-STUDIO...



Have
fun,
baby!



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

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!

PSG 9/00

Tipps & Trix zum Rausschneiden und Abheften



Komplettlösung

Titel	Art	Sammel-Nr.
Parasite Eve 2	Komplettlösung	#593

Kleinzeug

Titel	Art	Sammel-Nr.
Armories	Cheat	#591
Bishi Bashi Special	Xploder-/Game-Buster-Codes	#591
Catan - Die erste Insel	Taktik	#591
Cold Blood	Xploder-/Game-Buster-Codes	#591
Gauntlet Legends	Trix	#589
Jackie Chan: Stuntmaster	Cheats	#590
MoHo	Cheats	#589
Muppet RaceMania	Cheats	#591
Silent Bomber	Xploder-/Game-Buster-Codes	#590
Vagrant Story	Xploder-/Game-Buster-Codes	#589
Wip3out Special Edition	Xploder-/Game-Buster-Codes	#591
X-Men Mutant Academy	Cheats	#590

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

MoHo

Das abgedrehte Spielprinzip birgt einige Gemeinsamkeiten. Dank der Cheats sollte euch das Game jedoch keine Probleme mehr bereiten.

Die Gefängnisse freischalten:

Betätigt im Gefängnis-Auswahl-Screen bei gedrückter gehaltenen Select-Taste folgende Tastenkombination:

R1, R2, R1, L1, R1, L2, R1, R1, R2, R1, L1, L1, R1, L2, R1.

Bonus-Level öffnen:

Select (gedrückt halten), R1, R1, R1, R2, R1, L1, L1, L1, R2, R1, L1, L1, L2.

Charakter "Doktor" freischalten:

Select (gedrückt halten), R1, R1, R2, L2, L1, R2, L2, R1, L1, R2, R2, L1.



Xploder-/Game-Buster-Codes

Vagrant Story

PAL2NTSC:

8003 247C 0000

Zeit 00:00:00:

D004 2BD4 15F4

8004 2BD4 0000

D004 2BD4 15F4

8004 2BD6 0000

Unendlich HP:

D011 FA2E 8011

8011 FA58 03E7

Maximal HP:

D011 FA2E 8011

8011 FA5A 03E7

Unendlich MP:

D011 FA2E 8011

8011 FA5C 03E7

Maximal MP:

D011 FA2E 8011

8011 FA5E 03E7

Risk immer Zero:

3011 FA60 0000

Body immer Excellent:

3012 006C 00C8

Right Arm immer Excellent:

3011 FEB4 00C8

Left Arm immer Excellent:

3011 FDD8 00C8

Head immer Excellent:

3011 FF90 00C8

Legs immer Excellent:

3012 0148 00C8

Super Strength:

D011 FA2E 8011

8011 FA62 270F

Maximal Strength:

D011 FA2E 8011

8011 FA64 270F

Super Intelligence:

D011 FA2E 8011

8011 FA66 270E

Maximal Intelligence:

D011 FA2E 8011

8011 FA68 270E

Super Agility:

D011 FA2E 8011

8011 FA6A 270F

Maximal Agility:

D011 FA2E 8011

8011 FA6C 270F

Maximal Gegenstände im entsprechenden Slot:

Inventarplatz 1:

3006 14EA 0064

Inventarplatz 2:

3006 14EE 0064

Inventarplatz 3:

3006 14F2 0064

Inventarplatz 4:

3006 14F6 0064

Inventarplatz 5:

3006 14FA 0064

Inventarplatz 6:

3006 14FE 0064

Inventarplatz 7:

3006 1502 0064

Inventarplatz 8:

3006 1506 0064

Inventarplatz 9:

3006 150A 0064

Inventarplatz 10:

3006 150E 0064

Inventarplatz 11:

3006 1512 0064

Inventarplatz 12:

3006 1516 0064



Trix

Gauntlet Legends

Als Sumner spielen: Geht durch die versteckte Tür im letzten Level "The Trench" und sammelt 50 Münzen ein. Jetzt nur noch Sumner im Charakter-Menü auswählen.

Als Minotaur spielen: Geht in den Cliff-Level des Mountain-Königreichs. Betätigt alle Schalter, dann zum Level-Ausgang, allerdings noch nicht das Portal betreten, sondern abwärts gehen, bis ihr eine Falltür mit einem Totenschädel seht. In diesem Geheimlevel müsst ihr wiederum 50 Münzen sammeln, um im Charakter-Menü den Minotaur zu erhalten.

Als Falconess spielen: Findet den Bonus-Level in Castle World. Sammelt 50 Münzen und wählt die Falconess dann im Charakter-Menü aus. Sie hat übrigens dieselben Turbo-Attacken wie die Walküre.

Als Jackal spielen: Im zweiten Level der Eiswelt findet ihr eine Falltür am Ende einer Sackgasse. Die Falltür findet ihr nur, wenn ihr einige Kisten hinaufklettert. Sammelt 50 Münzen und schaltet somit den Jackal im Charakter-Menü frei. Er ist eine stärkere Variante des Magiers.

Als Tigress spielen: Geht in den ersten Stadt-Level, findet alle Hauptschalter und geht zum Portal. Von dort geht ihr zu einem kleinen Hügel mit einer Kiste, einem Schalter und dem Tod. Vermeidet den Tod und betätigt den Schalter. Geht nun in die Richtung, in die der Schalter zeigt. Dort trifft ihr auf einige Zombies und die Falltür. Wie gehabt 50 Münzen einsammeln und die Tigress ist freizuschalten.

Eine neue Waffe: Mit den Erfahrungsstufen 10, 50 und 99 gibt es verbesserte Waffen.

Einen Vertrauten erhalten: Erreicht Erfahrungsstufe 25 und ihr erhaltet einen Vertrauten. Die Walküre bekommt einen Adler, der Magier einen Drachen, der Bogenschütze einen Schmetterling und der Krieger eine Libelle. Ab Erfahrungsstufe 50 werden die Vertrauten stärker.

Permanent Anti-Tod: Nachdem ihr das Spiel komplett durchgespielt habt, besitzt ihr permanenten Schutz gegenüber dem Tod und könnt ihm Energie stehlen.

Verwandte Tod in Essen: Wenn ihr wisst, in welcher Truhe sich der Tod versteckt hält, benutzt eine Potion in der Nähe. Nachdem der Schrei verklungen ist, befindet sich eine Frucht in der Truhe.

Den Tod vernichten: Der Tod entreißt euch entweder 100 HP oder wird mit Magie getötet.

Zeit anhalten: Geht zum ersten Endgegner und habt ein Stop-Time-Item dabei. Kurz bevor ihr gegen den Drachen ins Gras beißt, benutzt ihr das Extra, stellt aber sicher, dass es noch aktiv ist, wenn ihr sterbt. Jetzt könnt ihr mit einem Continue jeden Level (außer die Endgegner-Abschnitte) ohne verrinnende Zeit oder neue Monster erkunden.

Artefakte: Die Eisaxt von Untar findet ihr im Treasury-Level der Walküren-Festung. Benutzt diese Waffe, um den Drachen zu vernichten.

Das Krummschwert von Rasha ist im Cave-Level der Berge zu finden. Setzt es gegen die Schimäre in der Walküren-Festung ein. Die Flamme von Tarkana liegt im Spire-Level der Wolkenstadt verborgen. Heißt damit den Yeti in der Eiswelt ein.

Marker's Speer wurde versteckt im Fissure-Level der Eiswelt. Vernichtet damit die Plage in der Wolkenstadt.



Inventarplatz 13:
3006 151A 0064
Inventarplatz 14:
3006 151E 0064
Inventarplatz 15:
3006 1522 0064
Inventarplatz 16:
3006 1526 0064
Inventarplatz 17:
3006 152A 0064
Inventarplatz 18:
3006 152E 0064
Inventarplatz 19:
3006 1532 0064
Inventarplatz 20:
3006 1536 0064



Cheats

Jackie Chan: Stuntmaster

Level-Select:

Im Screen mit der Aufforderung „Press Start-Button“ gebt ihr folgenden Code ein:
L2, □, △, ○, X, R2, R2.
Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Alle Dragons:

Im Screen mit der Aufforderung „Press Start-Button“ gebt ihr folgenden Code ein:
L1, R2, L2, □, X, X.
Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Movie-Theater-Option:

Im Screen mit der Aufforderung „Press Start-Button“ gebt ihr folgenden Code ein:
←, →, R1, ○, □, △, △.
Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.
Alternativ müssen 20 goldene Drachen eingesammelt werden.

Leben-Trick:

Sobald ihr im Roof-Top-Level 2 beginnt, solltet ihr auf den Aufzug springen. Auf der rechten Seite befindet sich ein Ninja mit einem Stock. Besiegt diesen und das Licht an der Tür erhellt sich. Betretet den Raum dahinter. Besiegt die Gegner hier. Nun sollte eine Leiter zugänglich werden. Erklimmt diese und schnappt euch das Extra-Leben. Verlasst nun den Level und speichert ab. Diesen Vorgang kann man unbegrenzt wiederholen, um in den Genuss weiterer Zusatzleben zu gelangen.

Xploder-/Game-Buster-Codes

Silent Bomber

Unbegrenzt Napalm-Liquid:

300D 9E12 0063

Unbegrenzt Gravity-Liquid:

300D 9E14 0063

E-Unit maximal Bomben:

300D 9E16 0063

E-Unit maximal Shield:

300D 9E18 0063

Unbegrenzt Paralyz-Liquid:

300D 9E13 0063

Unbegrenzt E-Chips:

300D 9E15 0063

Alle Charaktere:

800D 9D10 FFFF

Unbegrenzt Jumps:

800D 5C94 0001

Unbegrenzt Gesundheit:

800D 96A4 4000

800D 96A6 0006

Cheats

X-Men Mutant Academy

Als Toad spielen:

Spielt den Arcade-Mode einmal komplett mit einem freien Charakter durch, um Toad freizuschalten.

Als Mystique spielen:

Spielt den Arcade-Mode zweimal komplett mit einem freien Charakter durch, um Mystique freizuschalten.

Als Sabretooth spielen:

Spielt den Arcade-Mode dreimal komplett mit einem freien Charakter durch, um Sabretooth freizuschalten.

Als Magneto spielen:

Spielt den Arcade-Mode viermal komplett mit einem freien Charakter durch, um Magneto freizuschalten.

Kostüme aus dem aktuellen X-Men-Kinofilm:

Um an das Outfit der X-Men aus dem aktuellen Film zu gelangen, müsst ihr eure Auswahl mit der □-Taste bestätigen.

Behind the Scenes - Bilder:

Schließt den Arcade-Mode komplett mit allen Charakteren in ihren Kinofilm-Kostümen ab. Im Cerebro-Mode werden diese nun freigeschaltet.

Historical Comic - Bilder:

Schließt den Arcade-Mode komplett mit allen Charakteren in ihren regulären Kostümen ab. Im Cerebro-Mode werden diese nun freigeschaltet.

Character-Comic - Bilder:

Absolviert 20 Runden mit einem Charakter im Survival-Mode im regulären Kostüm, um diese Rubrik im Cerebro-Mode freizuschalten.

Character-Movie - Bilder:

Absolviert 20 Runden mit einem Charakter im Survival-Mode im Kinofilm-Kostüm, um diese Rubrik im Cerebro-Mode freizuschalten.

Movie-Pictures:

Absolviert 20 Runden mit Gambit im Survival-Mode, um diese Rubrik im Cerebro-Mode freizuschalten.

Character-Intro-FMV-Sequence:

Klopft euch mit allen Charakteren erfolgreich durch den Arcade-Mode, um die entsprechende Sequenz im Cerebro-Mode freizuschalten.

Outro-FMV-Sequence:

Schließt die Akademie mit den Charakteren ab, um diese Option im Cerebro-Mode freizuschalten.

Bonus-Kostüme:

Schließt die Akademie mit der Benotung A ab, um ein weiteres Kostüm zu erhalten. Dieses wird durch die ○-Taste in der Charakter-Auswahl aufgerufen.



TRICKS SOLLTE MAN SICH VOM eXperten ZEIGEN LASSEN

In Ausgabe 9/10
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

706 Tipps & 95 Levelkarten für die PLAYSTATION



Colin McRae 2.0

Mit 125 Tipps zum Titel

52 DETAILIERTE KARTEN

**706
TIPPS
+ 95**
exklusive Levelkarten
für alle aktuellen
PLAYSTATION-Hits



40 Seiten Komplettlösung

Vagrant Story

Besiegen Sie Gildenstern!

• 173 TIPPS
• 48 TABELLEN
• 27 KARTEN

FRONT MISSION 3

Der Strategie-Hit komplett gelöst - 274 Tipps und 13 Tabellen

FRONTSCHWEINE
So befreien Sie Saustallasien!

WIPEOUT 3 SPECIAL
EDITION
Karten und Fahrtrips

Zusammen mit Aya Brea gegen Mutantenabschaum

Parasite Eve 2



Nachdem es der erste Teil von Parasite Eve nicht als lokalisierte Version auf unsere PlayStation geschafft hat, präsentiert uns Squaresoft jetzt wenigstens die Fortsetzung. Folgt uns auf dem langen Weg zu einem mutantenfreien Los Angeles.



- Übung macht den Meister. Daher solltet ihr fleißig zu Beginn des Spiels am Schießstand üben. Tipp: Ladet immer manuell, also selbst, eure Waffe. Wird in einer brenzigen Situation vom Spiel nachgeladen, dauert dies zu lange.
- Klingt abgedroschen und sollte auch selbstverständlich sein: Speichert immer, wenn es möglich ist!
- Anvisieren und Schießen: Gegner,

die sich im Raum befinden, aber nicht im Screen zu sehen sind, können trotzdem durch Anvisieren und Schießen verletzt werden. Achtet auf die erscheinenden Anzeigen am Screenrand, die euch über Schaden unterrichten.

- Betätigt einfach beim Betreten eines Raumes die Anvisieren-Taste sowie die Feuer-Taste. Sollten sich Gegner im Raum befinden, erfolgt automatisch die markante Schwarz-Weiß-Szene und ihr feuert bereits auf Gegner, die ihr nicht seht. Denkt aber daran, dass Schadensanzeigen zu sehen sein sollten. Denn ansonsten seid ihr zu weit vom Gegner entfernt und ihr vergeudet nur eure Munition. Wiederholt dies ruhig in jedem Raum. Falls kein Gegner vorhanden ist, feu-

ert die Waffe nicht. Somit wird keinerlei Munitionsverschwendung erwirkt.

- Durchsucht immer alle Gegenstände und Leichen. Wir können unmöglich jeden Fundort eines jeden Goodies hier explizit erwähnen.
- Denkt daran, die Zaubersprüche freizusetzen. Dies muss manuell erfolgen.
- Waffen und Ausrüstungsgegenstände oder Schutzbekleidung müssen ausgerüstet werden. Es ist sinnlos, diese im Inventar mitzuführen, aber nicht zu benutzen.
- Überlegt euch genau, was ihr vor Missionsantritt einkauft.
- Sollte euer Item-Vorrat kurz vor dem Bersten stehen, solltet ihr auf die kleineren Medi-Paks verzichten. Nutzt lieber den Zauber, um eure Lebensenergie zu regenerieren.



- Habt ihr euch am Schießstand ausgetobt, beendet ihr die Ballerei. Unterhaltet euch mit Pierce und geht aus dem Raum hinaus. Schaut im Waffen-depot vorbei und kauft euch entsprechende Goodies. Denkt daran, dass die Munition der Waffe, die ihr benutzt, dieselbe Farbe hat wie eben diese. Also ist es sinnlos, sich schon jetzt mit besseren Geschossen einzudecken. Ist dies erledigt, werdet ihr zum Akropolis-Tower verfrachtet. Hier hat bereits ein SWAT-Team den Kampf gegen die mutierten Kreaturen aufgenommen. Unterhaltet euch mit den Beamten und betretet danach das Gebäude. Oben angekommen, gelangt ihr in einen Vorraum, der von Resten des SWAT-Teams übersät ist. Untersucht die Leichen, ihr findet hier Goodies. Beachtet das Telefon an der Tür gegenüber (Speichermöglichkeit). Lauft ihr unten herum,



- Ihr startet mit Agentin Aya Brea auf dem lokalen Schießstand. Hier habt ihr Gelegenheit, das Schießen, Anvisieren und Nachladen zu trainieren. Wer will, kann sich in den fünf verschiedenen Übungen betätigen. Für eine hohe Trefferquote erhaltet ihr entsprechende Goodies.

Level 1	9000	Hydra-Munition
Level 2	16800	Medi-Pak
Level 3	46000	Spezialbrille
Level 4	60000	Lippenstift
Level 5	55000	Schulterhalfter

- Auf dem Schießstand darf der Einsatz von Feuerwaffen trainiert werden.

findet ihr auf einer Bank eine Munitionskiste, aus der ihr unendlichen Nachschub an 9mm-Munition schöpfen dürft. Benutzt die Tür neben dem Telefon und lauft den Gang entlang. Ihr findet hier einen schwer verwundeten SWAT-Beamten, der euch einen Schlüssel für das Café gibt. Nehmt diesen Schlüssel und kehrt in die Halle zurück. Benutzt die Treppe unten links. Nach

wenigen Schritten findet ihr einen NMC, der sich gerade an einem SWAT-Team vergreift. Pumpt seinen Körper mit Schüssen voll. Keine Angst! Ihr könnt den Beamten nicht versehentlich verletzen. Bevor ihr das Café betretet, ist es eine gute Idee, zurück zum Telefon zu marschieren und zu speichern. Habt ihr das getan, besucht ihr die Frau im Café. Diese verwandelt sich vor euren



- Die Munitionskiste in der Haupthalle versorgt euch mit unendlicher Munition.



- Viele Räume können erst betreten werden, nachdem der entsprechende Schlüssel gefunden wurde.



- Stellt euch im Café an diese Position und feuert so schnell wie möglich.



Augen in einen NMC. Geht hinter dem Tisch bei der Eingangstür in Deckung und feuert, nachdem ihr anvisiert habt, sofort. Selbst wenn der Mutant noch nicht zu sehen ist, wird er mehrfach getroffen, bevor er sich euch nähert. Mit einigen weiteren Salven beendet ihr sein Leben. Holt euch dann die Goodies im Café sowie die Zeitschrift auf dem Tisch. Untersucht den toten Mutanten und entnehmt das Bauteil. Kollege Rupert taucht auf und entsorgt die letzten Überreste im Raum. Nach einer Unterhaltung wird gespeichert, Munition an der Bank gefasst und

dann die Eisentür unterhalb der Munitionskiste genutzt. Lauft um den runden Brunnen herum und geht durch die Tür (vor der Tür befindet sich rechts ein Abfallbehälter mit einem Goodie). Sobald ihr im Gang seid, visiert und schießt sofort, um die feigen Ratten zu erwischen. Untersucht alles und nehmt den blauen Schlüssel aus dem Schränkchen. Diesen benutzt ihr an der Schaltwand im Raum, der sich gegenüber des Schlüsselkastens befindet. Geht zum Tisch und stellt den Beobachtungsmonitor mit dem Plus-Zeichen heller. Kontrolliert alle Überwachungskameras. Nun werden die restlichen Räume untersucht, Goodies eingesackt, gespeichert und dann wird die Rolltreppe benutzt (bei der Glastür, die ihr mit dem blauen Schlüssel an der Schalterwand geöffnet habt). Oben erwarten euch schon zwei Mutanten. Erledigt diese und holt euch vom toten SWAT-Beamten die Schutzweste. Rüstet Aya damit aus und benutzt die nächste Rolltreppe. Oben gelangt ihr an einen längeren Gang. Erledigt die Gegner aus sicherer Entfernung und betretet den Raum vorn. Hier wird gerade Rupert attackiert. Verscheucht den Gegner, unter-

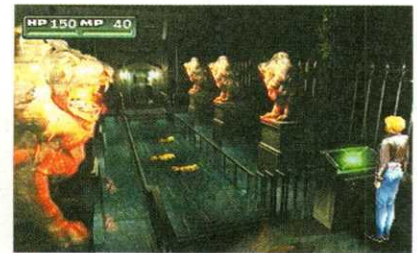
■ Aya Brea, die Hauptheldin aus Parasite Eve 2, bevorzugt schnelle, effektive Feuerwaffen.



■ Treppenaufstiege und Vorsprünge eignen sich hervorragend, um aus sicherer Entfernung Gegner zu attackieren. Drückt immer, sobald ein Raum betreten wird, die Anvisieren- und Feuer-Taste. Somit werden verdeckte Gegner lokalisiert.

haltet euch mit Rupert und schnappt den Schlüssel am Boden. Links ist eine Tür. Benutzt diese und schaut euch im Garten um. Ihr werdet eine Bombe finden. Beim Verlassen attackieren euch Wanzen. Bleibt hier in Bewegung, um Kontakt zu vermeiden. Verlasst den Raum mit Rupert und benutzt die Öffnung im Zaun. Gebt 561 an der Konsole ein. Hierdurch wird eine Brücke angehoben. Geht zurück in den Kontrollraum, in welchem ihr vorher den blauen Schlüssel genutzt habt. Hier wird der rote Schlüssel an der Konsole eingeführt. Nun wird der Wasserpegel des Brunnens vor dem Raum gesenkt. Ihr gelangt an ein SWAT-Mitglied, von dem ihr einen Granatwerfer erhaltet. Alles abgegrast? Gespeichert? Dann wird es Zeit, die angehobene Brücke zu benutzen. Lauft die Gänge hinauf und benutzt das Telefon oben zum Sichern. Rüstet Granatwerfer und MP aus. Schaut euch beim Dach um. Sobald ihr es wieder verlassen wollt, stellt sich euch der gesuchte Aggressor in den Weg. Nun solltet ihr ihm zuerst mit dem Granatwerfer (ihr solltet 4 Granaten haben) beschießen. Nach jedem Schuss heißt es zurückzuweichen. Achtet darauf, dass er selbst kleine Raketen auf

euch schießt. Diese verströmen Reizgas und behindern Aya stark. Sobald eine dieser Raketen auf euch zufliegt, heißt es, die Position zu verändern. Nachdem ihr durch kurzen Rückzug an den Starkstromleitungen vorbeikommt, solltet ihr diese mit der MP zerschießen. Praktiziert das aber erst, nachdem ihr selbst daran vorbei seid. Ansonsten bekommt



■ Die kleine Brücke aktiviert ihr an der Konsole durch die Eingabe des Codes 561. Dies ist die Lösung des kleinen Musiknoten-Rätsels im Kontrollraum.

auch Aya einen Schlag ab. Ballert eure Munition derweil auf euren Gegner und heilt euch mit Goodies oder euren Kräften. Mit etwas Geschick habt ihr den Kampf schnell gewonnen. Abschließend erfolgt noch eine FMV-Sequenz auf dem Dach.



■ Hier befindet sich zu eurer Linken ein Durchgang zum Kontrollraum sowie zur Hintertür im Café.

Parasite Eve 2 Mojave-Wüste



■ Sobald ihr in dem ausgestorbenen Nest in der Wüste angekommen seid, solltet ihr euch an der Munitionskiste vor eurem Wagen bedienen. Euer Kofferraum eignet sich als Aufbewahrungsort für überflüssige Items. Speichert beim Telefon und geht durch das Hoftor. Hier lauert schon ein NMC auf euch. Taktik: Einmal schießen, unter den Vorbau flüchten, wieder schießen. Bleibt in Bewegung und weicht aus, sobald der NMC auf euch zustürmt. Untersucht die vier grünen Zimmertüren. In Zimmer Nr. 2 lauern erneut zwei NMCs auf euch. Ballert sofort, nachdem ihr dieses betreten habt, auf die Beiden. Zimmer Nr. 3 und Nr. 4 können nicht betreten werden, aber in Zimmer Nr. 1 kann geschnüffelt werden. Dann verlasst ihr den Hof durch das Eisentor, welches zwischen der Zimmertür Nr. 2 und Nr. 3 liegt. Lauft den Gang entlang und untersucht die Mülltonne. Betretet dann die Toilette gegenüber der Mülltonne. Hier trefft ihr auf eine Frau, die sich in einen NMC verwandelt. Habt ihr diesen erledigt, untersucht ihr den Zettel an der Wand. Es gibt vier Telefone im Ort. Marschiert zurück zum Hof mit Zimmer Nr. 1 bis Nr. 4. Zu speichern und beim Auto Munition zu fassen wäre jetzt keine dumme Idee. Marschiert danach durch den Durchgang bei der Eismaschine hinten rechts im Hof. Betretet die Werkstatt. Untersucht die Räume und aktiviert die Sicherung hinter dem radlosen Auto auf der Bühne. Im vorderen Bereich der Werkstatt befindet sich die nun funktionierende Bedienkonsole für die Hebebühne (ein gelbes Licht leuchtet an ihr). Benutzt diese, um den Wagen anzuheben, zu drehen und wieder abzusenken. Holt euch den Inhalt des Kofferraumes und aktiviert den Schalter neben dem Rolltor. Öffnet das Gittertor in der Ecke (entriegeln). Hebt den Wagen wieder an, dreht ihn erneut und ihr könnt nun den Raum



■ Sobald ihr diesen Schalter umgelegt habt, heißt es, die Beine in die Hand zu nehmen und ringsherum zum Tor zu laufen.



■ In einer verdeckten Toilette findet ihr ein kleines Rätsel an der Wand. Die Frage lautet: Wie viele Telefone gibt es im Ort? Die Antwort ist: 4.

hinter dem Rolltor durch das nun offene Gittertor betreten. Ihr trefft hier auf Douglas. Dieser überlässt euch nach einer Unterhaltung den Schlüssel für Zimmer Nr. 6. Verlasst die Werkstatt und achtet darauf, dem Brunnen beim Ausgang nicht zu nahe zu kommen, da dieser von NMC-Fledermäusen nur so wimmelt. Lauft zurück in den Haupthof. Hier erwarten euch giftige NMC-Skorpione. Schießt und versucht unter den Vorbauten in Deckung zu gehen. Schaltet die Monster aus. Speichern! Danach geht ihr wieder durch das Tor links im Hof. Achtung! Hier erwarten euch NMCs. Solange diese nur lauern und nicht zum Sprung ansetzen, kann man mit dem Charakter einfach an ihnen vorbeirennen. Erledigt diese und geht nach oben die Treppe hinauf. Erledigt die Monster. Betretet das Zimmer Nr. 6. Wer will, kann die Kiste benutzen, um Items zu verstauen. Das Telefon eignet sich hervorragend zum Speichern. Geht ins Bad. Aya



■ Von dieser Position aus müsst ihr euch zum Wasserturm drehen, um ihn zu sehen.

denkt sich, dass es mal wieder Zeit wäre, eine Dusche zu nehmen. Leider wird uns dieser Wunsch nicht erfüllt. Tretet dann hinaus auf den Balkon. Stellt euch so hin, dass der Wasserturm ins Blickfeld kommt. Benutzt nun die alte Leiter am Rand und klettert hinunter. Hier werden wieder NMCs erledigt. Marschiert von eurer Position aus rechts herum und legt den Schalter um. Jetzt öffnet sich das Tor des Hochspannungszauns. Rennt außen herum und geht in das Innere hinein. Ignoriert einfach die Monster, diese kommen schon nach. Nun habt ihr



■ Gut, dass Gary ein wahrer Waffennarr und lange seinem Hobby nachgegangen ist. Bei ihm kann man neben reichlicher Feuer-Power auch hilfreiche Items kaufen.

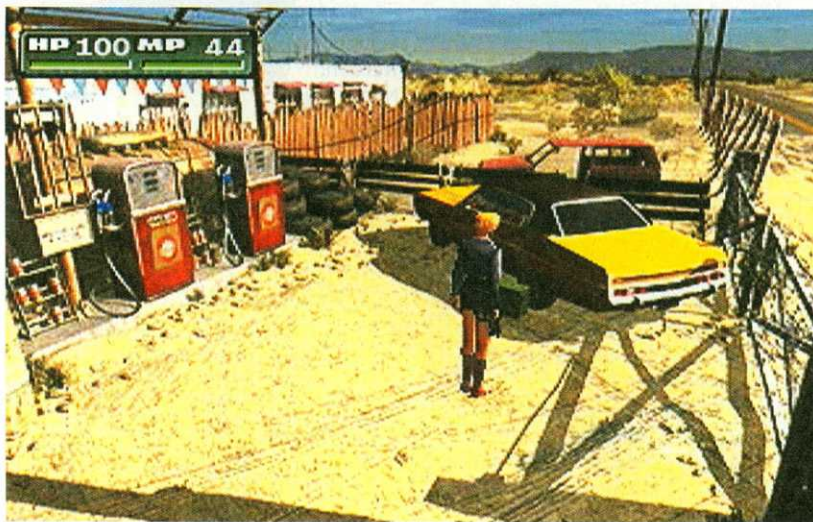


■ Hier seht ihr, an welcher Position ihr den Schlüssel mit Hilfe des Magneten herausziehen könnt.

die Aufgabe, nacheinander die Verfolger zu erledigen. Bleibt in Bewegung. Foppt die Biester. Rennen sie auf euch zu und ihr geht zur Seite, werden diese am Hochspannungszaun verletzt. Das spart Munition. Nach dem Kampf wird eine Leiter vom Wasserturm herabgelassen, die ihr sofort erklimmt. Oben angekommen, trifft ihr auf Kyle Madigan. Unterhaltet euch mit ihm. Erklimmt danach die nächste Leiter und schnappt die Goodies, die die Leiche auf dem Dach bereithält. Verlasst den Turm, indem ihr den Schalter oben benutzt, um unten das Tor zu öffnen. Achtung! Unten lauern NMC-Skorpione auf euch. Benutzt den Schlüssel, um die Hintertür der Bar zu öffnen. Holt euch hier alle Goodies, vor allem den Magneten vom Kühlschrank hinten und die Cola-Dose aus dem Getränkeautomaten im anderen Raum (Energiespender). Im Nebenraum beim Billard-Tisch findet ihr eine Karte der Stadt an der Wand. Diese scannt Aya ein. Per Select-

Taste/Map ist diese ab nun aufrufbar. Verlasst die Bar und sucht den schmalen Weg im Hof beim Wasserturm (links). Lauft den Gang durch und sprecht über die Außensprechanlage mit Gary. Nun muss der Schlüssel aus dem Gitter unten links gefischt werden. Benutzt den Magneten dazu. Auf dem Bild auf dieser Seite seht ihr die ungefähre Position. Marschiert dann hinein und verlasst die Werkstatt durch den Ausgang neben dem alten Pickup. Folgt dem Hund und sucht Gary auf. Bei diesem kann man nun Munition, Waffen und weitere hilfreiche Items kaufen. Befragt ihn auch über den Bunker. Verlasst danach den Wohnwagen und untersucht die Umgebung draußen. Folgt seinem Hund, der euch den Weg weist. Aber Vorsicht! Es tauchen unerwartet wieder allerlei NMC-Monster auf. Draußen vor der Werkstatt wird die Seiltrommel mitgenommen, die ihr am Brunnen, zu dem euch der Hund führt, benutzt. Bevor ihr hinabsteigt, solltet ihr in dieser Gasse hinten den versperrten Durchgang checken. Es befindet sich ein Goodie in einer Kiste mit einer Plane darüber. Lasst euch dann in den Brunnen hinab. Nach dem ersten Bogen solltet ihr in der Dunkelheit die Anvisier-Taste benutzen. Hierdurch lokalisiert ihr NMC-Fledermäuse. Rennt zurück zum Ablasspunkt und noch weiter bis zum Eisentor. Von dieser Position können die Biester schnell und effektiv ausgeschaltet

werden. Watet durch den Gang. Nach einiger Zeit findet ihr Stufen, die ihr benutzt. Im folgenden Abschnitt ist gleich ein Lichtschalter in eurer Sichtnähe. Checkt eure Waffen, bevor ihr diesen benutzt, denn hierdurch wird ein unangenehmer Spinnen-NMC hervorgeholt. Diese Kreatur attackiert euch massiv. Bleibt in Bewegung und benutzt ein PA3-Schrotgewehr mit Buckshot-Munition. Sobald er sich nähert, ballert ihr ihm die Ladung entgegen. Eventuell muss nachvisiert werden, da er kurzfristig eine Tarnung annimmt. Attackiert er euch, heilt ihr euch selbst mit P-Energie. Großartig dem Spinnenwesen auszuweichen bringt nicht sehr viel. Geht lieber nach dem Motto „ballern, heilen, laden“ vor. Nach ca. 9 bis 15 effektiven Schüssen ist dieser erledigt.



■ Denkt immer daran, dass beim Wagen Munition und Vorratskiste auf euch warten. Auch kann am Telefon gespeichert werden. Die Tankstelle ist fast immer erreichbar.



■ Nur im Dunkeln erkennt ihr die verborgene Leuchtschrift im Weinkeller. Das Rätsel will wissen, wie viele Pinkelbecken es in der öffentlichen Toilette gibt (nettes Rätsel). Die Antwort lautet: 4.



■ Bei Douglas erhaltet ihr wertvolle Informationen über den Bunker. Er kann später besucht werden, um weitere Spezialmunition und Waffen zu bekommen.



Die schreiende Frau erreicht ihr vorerst nicht. Untersucht die Seite an der Wand beim Schrank genauer.

Nachdem der Spinnen-NMC ausgeschaltet wurde, lauft ihr den Gang entlang und benutzt den nächsten Lichtschalter. Betretet dann den Weinkeller. Aber aufgepasst! Hier lauert ein ganzer Schwarm NMC-Fledermäuse und NMC-Ratten. Versucht euch in eine Ecke zu flüchten und aus sicherer Entfernung zu schießen. Durchsucht den Weinkeller und ihr findet hinten eine Kiste mit einem Goodie. Nun verlasst ihr das Zimmer und schaltet das Licht draußen am Schalter aus. Betretet den Raum erneut. An einem der Weinfässer findet ihr nun ein Rätsel in Leuchtschrift. Die Lösung heißt: 4. Verlasst den Weinkeller und klettert die Leiter zum Laden hoch. Lauft den Gang vorsichtig nach vorn zur Tür. Betretet kurz den Verkaufsraum und geht sofort wieder in den Gang zurück. Der Grund: Im Laden befinden sich rote Wurm-NMCs, die beim Sterben explodieren und euch verletzen. Mit ein wenig Foppen lockt ihr diese in den Gang.



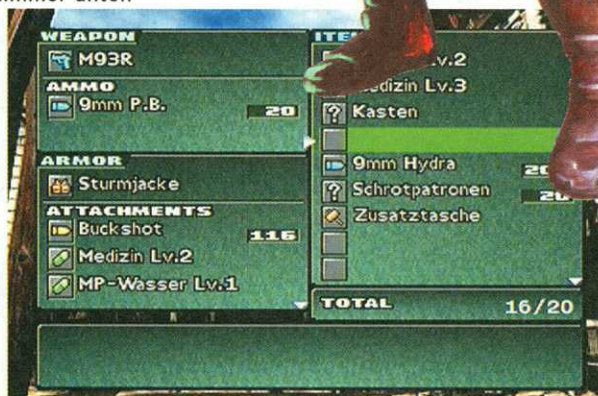
Schaut euch das Bild genau an, um den Fundort der Tasche genau zu finden. Selbstverständlich wird dieses Goodie dankend angenommen.



Redet mit Gary und er erlaubt euch, sein Werkzeug zu borgen. Mit dem richtigen Schraubenschlüssel macht ihr euch an den Scharnieren zu schaffen.

und erledigt sie vom Ende des Ganges aus sicherer Entfernung, ohne Schaden zu nehmen. Bedient euch dann im Laden-Inneren und nehmt jede Ecke in Augenschein. Solltet ihr mittlerweile zu viele Items besitzen, kann der Laden durch die Eingangstür verlassen werden (neben den Fensterscheiben). Praktischerweise befindet ihr euch dann gleich bei der Tankstelle mit eurem Wagen. Geht dann durch den Laden durch die Tür beim Angelbedarf hinaus. Hier erwarten euch zwei zähe NMCs. P-Energie aktiviert? Dann gebt jedem der beiden Monster eine Ladung Combustion eurer P-Energie zu spüren! Die letzten Lebensreste werden mit normaler Feuerkraft ausgetrieben. Durchsucht die beiden Räume, die ihr von der Gasse aus erreichen könnt. Im Souvenir-Laden findet ihr unter dem Tresen eine Tasche. Benutzt diese aus eurem Item-Inventar heraus, um eurer Weste mehr Aufnahmemöglichkeit für Items zu verleihen. Im anderen Zimmer hört ihr die Schreie einer Frau. Untersucht die Seite des Schrankes. Ihr bemerkt, dass dieser durch Scharnieren an der Wand befestigt ist. Zurück zu Gary und Bericht erstattet. Dieser erlaubt euch, sein Werkzeug zu benutzen. Geht in die Garage, in welcher der alte Pickup steht. Schaut euch die Regale an und ihr werdet das passende Werkzeug finden. Zurück zum Schrank und das Werkzeug eingesetzt. Schlüpf durch das Loch und schaut euch in diesem kleinen Zimmer unten

links in der Ecke um. Hier befindet sich ein weiteres Rätsel. Die Anzahl der Fässer lautet: 8. Geht nun in den nächsten Raum hinein. Hier trifft ihr auf einen alten Bekannten. Im folgenden Kampf muss darauf geachtet werden, seinem Schwert nicht zu nahe zu kommen. Lauft im Raum einfach an den Wänden entlang. Mit dem richtigen Timing ist es auch möglich, in das kleine Nebenzimmer zu schlüpfen. Stellt ihr euch ziemlich nahe an das Loch, erreicht er euch nicht. Um an ihm vorbei wieder in das nächste Zimmer zu gelangen, kann im richtigen Moment förmlich durch ihn hindurchgeschlüpf werden. Nach dem

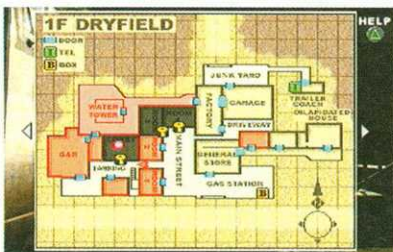


Benutzt die gefundene Tasche im Item-Inventar, um die Kapazität eurer Weste zu steigern.



■ Aus dieser Ecke kann der NMC hervorragend unter Feuer genommen werden. Achtet jedoch darauf, dass er euch nicht mit einem Feuerstrahl erwischt.

Kampf kommt euch Privatdetektiv Kyle zu Hilfe. Verlasst mit ihm den Raum und geht zur Tankstelle. Hier trifft ihr auf einige NMCs, die sich an Ayas Auto zu schaffen machen. Versucht die Monster, die etwas weiter weg von Kyle stehen, unter Feuer zu nehmen. Sind diese erledigt, wird das Ausmaß des Schadens offensichtlich. Der komplette Wagen ist zerstört, außer die Vorratskiste im Kofferraum. Ein anderer fahrbarer Untersatz muss her. Fragt Gary! Also zurück zum Wohnwagen. Achtet auf dem Weg dahin auf auftauchende Monster, vor allem auf Spinnen-NMCs, die wie aus dem Nichts plötzlich auftauchen. Bei Gary sollte gespeichert werden. Fragt wegen des Wagens nach. Hilfsbereit erlaubt er euch es. Allerdings sollt ihr euch im Motel nach einem Benzinkanister umschauen. Er gibt euch hierzu einen Schlüssel. Schnappt diesen und geht zum Haupthof zurück. Marschier links durch das Eisentor und betretet die Lobby (Karte zuschalten). Hier untersucht ihr den Raum. Um die Kasse zu öffnen, benötigt ihr einen Code. Untersucht die zugänglichen Räume des Motels sowie die Bilder in der Lobby. Der Code, der sich aus diesen Hinweisen ergibt, lautet: # 3033. Abschließend wird die Taste TOTAL an der Kasse betätigt. Hierfür erhaltet ihr einen weiteren Schlüssel, mit dem ihr den Rest des Hotels untersuchen dürft. Schaut euch in den Räumen um und betretet im ersten Stock den Lagerraum. Hinten an der Wand findet ihr einen Benzinkanister ohne Loch. Zusätzlich werdet ihr einen Stahlschrank mit Zahlenschloss vorfinden.



■ Zur besseren Orientierung solltet ihr die Karte benutzen.

Ihr erinnert euch an die ganzen Rätsel bisher? 4 Telefone, 4 Pinkelbecken, 8 Fässer und? 7! Diese Zahl erhaltet ihr, wenn die Badezimmerspiegel des Motels kontrolliert wurden. Gebt also die Kombination 4487 ein und schnappt das Goodie. Füllt dann den Benzinkanister an der Tankstelle. Kehrt zu Gary zurück. Dieser befindet sich momentan am alten Pickup. Kauft ihm Munition und Bewaffnung ab. Wir haben uns beispielsweise die M4A1 besorgt, denn 5,56 mm mit 990 m/s sorgt im wahren Leben schon bei der US-Armee für Nervenschocks. Sucht dann Kyle in der Bar auf. Unterhaltet euch. Wer will, kann jetzt noch ein wenig durch die Gegend streifen und Punkte für Waffen- sowie Munitionsvorrat besorgen. Legt euch dann oben im Zimmer mit dem Balkon zum Wasserturm schlafen. Vorher solltet ihr Leben spendende Goodies auffüllen. Wählt die M4A1 als Waffe aus. Nach eurem Schlaf entscheidet sich Aya für eine Dusche. Allerdings wird diese durch das Erscheinen eines gigantischen NMCs unterbrochen. Es kommt zum Kampf. Betrachtet die Hinweise sowie Bilder auf dieser Seite, um ihn in die Flucht zu schlagen. Sorgt stets für hohe Lebensenergie-Werte, denn wenn er euch schnappt, kostet das



■ Gebt zwei Feuerstöße à drei Schuss ab und wechselt danach die Ecke auf dem Balkon.



■ Vermeidet, in den Feuerstrahl des NMC zu laufen!

bis zu 70 Lebenspunkte. Feuer sämtliche 5,56er-Munition auf ihn. Eine gute Taktik ist zwei Feuerstöße à drei Schuss zu tätigen und dann die Seite des Balkons zu wechseln. Ist er erledigt, verlasst ihr den ersten Stock durch den Balkon in Richtung Wasserturm und geht zu Gary, der euch endlich seinen Schlüssel für den Pickup gibt. Sorgt für reichlich Nachschub, speichert und macht euch mit Kyle auf zu dem Bunker. Ende CD 1.



**Fortsetzung
folgt ...**

Unsere Leser blicken zurück



■ Enttäuscht von PlayStation 2

Als Leser der ersten Stunde habe ich, glaube ich zumindest, auch mal das Recht, mich bei euch auszuweinen. Grund für meine zahlreichen schlaflosen Nächte, in denen ich leise vor mich hin wimmerte, ist die sagenumwobene und hochge-

lobte PlayStation 2. Viele Leute, darunter auch das Genie Lorne Lanning (ich nenne ihn einfach mal so), sind mit der PS 2 nicht mehr zufrieden, wie zuerst angenommen. So soll der Videospeicher viel zu klein sein und im Preview-Bericht zu Halo schreibt ihr über Effekte der PC-Version, die die PS 2 nie und nimmer wird darstellen können. Ein billiges Zusatzteil des Dreamcast (Bleem! für schlappe 40 DM) kann bessere Erfolge bei der Emulierung von PS1-Spielen verzeichnen als der Smooth-Modus der PS 2 und überhaupt soll die Hardware nicht mehr auf dem neusten Stand sein. Warum zum Teufel soll ich dieses Stück Schrott (mir möge Sony verzeihen) überhaupt noch kaufen? Wenn man für den europäischen Markt einen neuen Slot für Festplatten anbringt (endlich mal was Positives) und man 2,4 Milliarden DM in eine neue Chip-Fabrik investiert, dann kann man doch die europäische Konsole auch mit einem größeren Videospeicher versehen.

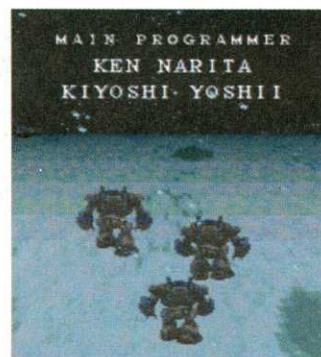
Florian Walk aus Hamburg

“Grund für meine zahlreichen schlaflosen Nächte, in denen ich leise vor mich hin wimmerte, ist die sagenumwobene und hochgelobte PlayStation 2. Viele Leute, darunter auch das Genie Lorne Lanning (ich nenne ihn einfach mal so), sind mit der PS 2 nicht mehr zufrieden, wie zuerst angenommen.”

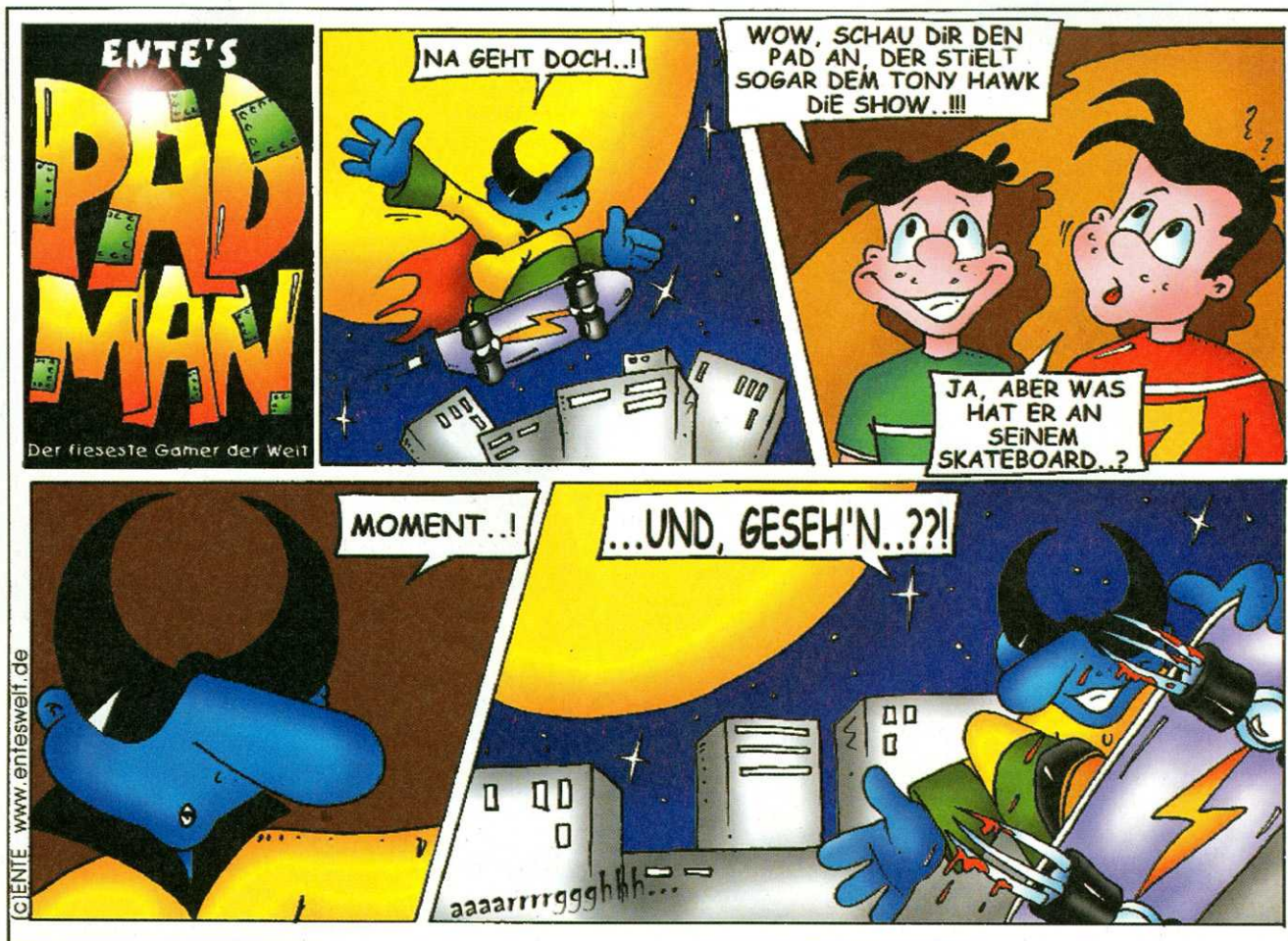
Florian Walk aus Hamburg

Danke für deine Kritik, Florian. Wir haben in letzter Zeit sehr viele Briefe dieser Art bekommen. Leider haben viele Leser unsere Kritik an der PlayStation 2 etwas falsch aufgefasst oder wir haben uns einfach in unseren Berichten nicht deutlich genug ausgedrückt. Wir würden es niemals wagen, eine neue Hardware schon nach dem ersten halben Jahr zu beurteilen. Unsere Kritik bezieht sich lediglich auf uns bisher gezeigte Spiele, die nur in den seltensten Fällen überzeugen konnten. Natürlich fehlen der PlayStation 2 viele Features, die Konsolen wie der Dreamcast hardwareseitig beherrschen, allen voran ein Full-Screen-Anti-Aliasing oder die Texturkompression. Ob das allerdings unbedingt ein Nachteil sein muss, wird sich frühestens in einem Jahr herausstellen. Es wäre durchaus denkbar, dass Sony hervorragende Programmier-

Tools liefert, welche diese Effekte mit minimaler Prozessorauslastung berechnen können. Durch die immens leistungsfähige Emotion-Engine ist dies sicherlich zu realisieren, obgleich ein etwas umständlicher Weg. Natürlich kommt diese Entwicklung nur den Spielen zugute, die zu einem späteren Zeitpunkt herauskommen.



■ Das geniale Final Fantasy VI (us FF III) ist in Amerika auf der Final Fantasy Anthology für PlayStation erschienen.



Daher sollten wir uns noch in Geduld üben und unsere Augen an exotischen Gimmicks, zum Beispiel dem Deep-of-Field-Effekt, erfreuen, der bisher exklusiv bei Ridge Racer V auf der PlayStation 2 zu sehen ist.

■ Spiele vermisst

Hallo, ihr Zocker. Was ist eigentlich aus den Spielen Parasite Eve 2, Alone in the Dark 4, Evil Dead und Nightmare Creatures 2 los? Erst kürzlich habe ich in einer älteren Ausgabe eines Konkurrenz-Magazins gelesen, dass Nightmare Creatures 2 schon im November letzten Jahres auf dem Markt erscheinen sollte. Trotzdem finde ich dieses Spiel aber in keinem Laden. Auf Parasite Eve 2 freue ich mich, seitdem ihr den ersten Bericht darüber geschrieben habt. Auch Evil Dead lässt auf sich warten und ist angeblich erst zu 40 % fertiggestellt. Wie lange braucht THQ eigentlich noch? Um Alone in the Dark 4 ist es anscheinend ebenfalls still geworden.

Kai Bogatzik aus Velbert

Wir verstehen deinen Ärger, Kai. Aber gerade in der Software-Branche ist es relativ schwierig abzuschätzen, wann ein Produkt wirklich fertig ist. Da wir uns in diesem Punkt auf die Angaben des Herstellers verlassen müssen, kommt es leider sehr oft vor, dass sich ein Release verschiebt und unsere Termine im Heft nicht mehr vollkommen korrekt sind. Uns ist auch klar, dass die Zeit nur sehr langsam verstreicht, wenn man auf ein bestimmtes Game wartet. Aber schließlich möchten alle Spieler ein ausgereiftes Spiel in der Hand halten und keine bugverseuchte Beta-Version.

■ Final Fantasy komplett

Ich habe letzthin gehört, dass es für die PlayStation eine Final Fantasy Anthology gibt. Darauf müsste sich unter anderem Final Fantasy III befinden, welches zuvor nur für das Super Nintendo erschienen ist. Stimmt das? Und wenn ja, was befindet sich noch auf der CD und ist diese Sammlung überhaupt schon im Handel?

Marc Hoppe aus Hamm

Eine solche Sammlung existiert wirklich. Allerdings ist dieser Klassiker bisher nur in Japan und Amerika erschienen. Soltest du über gute Englisch-Kenntnisse ver-

fügen, kannst du dir die US-Import-Version besorgen (umgebaute PlayStation vorausgesetzt), denn ein Release hier zu Lande ist bis zur Stunde nicht geplant. In der Spielepackung findest du dann 2 CDs mit Final Fantasy VI (in Amerika Final Fantasy III) und Final Fantasy V, welches zuvor nur in Japan erschienen ist. Beide Titel hat Square mit neuen Musikstücken und Rendersequenzen versehen, um sie dem 32Bit-Zeitalter etwas anzupassen.

■ Munch's Oddysee auf PlayStation 1

Warum wird Oddworld: Munch's Oddysee nur auf dem PC und PlayStation 2 umgesetzt? Ich bin mir relativ sicher, dass man die Abe-Serie auch auf der alten PlayStation hätte umsetzen können. Dreidimensionale Spiele sind durchaus auch auf der PS möglich, wie Spyro oder Crash Bandicoot be- weisen.

Sabrina Mastaj aus Essen

Sicherlich hätte man Munch's Oddysee auch auf der alten PlayStation programmieren können, aber Lorne Lanning, Oberhaupt von Oddworld Inhabitants, ist ein Perfektionist und wollte sich mit den mittlerweile antiquierten Grafikleistungen der PlayStation nicht zufrieden geben. Sogar mit der PlayStation 2



■ Diesen genialen Leon aus Resident Evil schickte uns Robert Niesche. Vielen Dank und weiter so!

Heft verpasst?



06/00



08/00



07/00

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 06/00	zu DM 5,99	
☐ PSG 07/00	zu DM 5,99	
☐ PSG 08/00	zu DM 5,99	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
- ☐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift



Der Hype um Metal Gear Solid: Sons of Liberty übertrifft wieder einmal alles.

hat der Spiele-Designer Probleme und überlegt momentan, ob er das Projekt nicht lieber auf der Xbox verwirklichen wird.

■ PlayStation 2 multiplayer-tauglich

Hallo PSG-Team. Wird es auf der PS 2 wieder Spiele geben, die linkfähig sind, wie Formel 1 98 und C&C? Oder wird diese Option des Mehrspieler-Modus 2xFernseher 2xPS2 unter den Tisch fallen? Denn technisch müsste es ja möglich sein? Soll ich jetzt auf die Xbox warten oder im Oktober bei der PlayStation 2 zuschlagen?

Udo Kaiser aus Tapfheim

Das Thema Multiplayer scheint momentan viele Zocker zu bewegen. Natürlich ist es für Sony weiterhin erstrebenswert, Spiele zu entwickeln, die von mehreren Personen gleichzeitig und gegeneinander gezockt werden können. Allerdings wird der übliche Mehrspieler-Modus allmählich von den Bildschirmen verschwinden und von neuen Medien abgelöst. So ist stark an-

zunehmen, dass in ein bis zwei Jahren die Spieler nicht mehr gemeinsam vor dem Bildschirm sitzen, sondern jeder für sich in seiner Wohnung. Möglich wird dies durch eine schnelle Verbindung mittels lokalem Netzwerk oder Internetanbindung. Die passende Hardware hierfür ist bereits entwickelt und steht bei Sony schon in den Startlöchern. Die Frage nach der richtigen Konsolenwahl können wir an dieser Stelle noch nicht beantworten, allerdings rechnen wir stark damit, dass die PS 2 durch ihren Zeitvorteil von einem ganzen Jahr sehr viel mehr stärkere Titel hat.

■ MGS 2 - der Oberhammer?

Ich habe mir gerade den Metal Gear-Solid-2-Trailer aus dem Internet runtergeladen und ich weiß nicht, was ich sagen oder überhaupt glauben soll oder kann. Ist die PlayStation 2 wirklich zu so etwas im Stande? Schau man sich mal die Schatten, die die Charaktere werfen, an, und dann noch zu glauben, es sei ein Game, na ich weiß nicht!!! Wird so wirk-

LESERCHARTS TOP 10

- (-) 1. Gran Turismo 2
- (3) 2. Final Fantasy VIII
- (neu) 3. Metal Gear Solid
- (neu) 4. Vagrant Story
- (neu) 5. Frontschweine
- (4) 6. Resident Evil 3: Nemesis (dt)
- (8) 7. MediEvil 2
- (neu) 8. Colin McRae Rally 2.0
- (6) 9. Grandia
- (neu) 10. Galerians



lich die Ingame-Grafik sein?
Akuma1, Berlin

Auch wir standen erst einmal staunend vor dem unglaublichen Video. Doch die gezeigten Spielszenen scheinen wirklich direkt aus dem Spiel zu stammen. Allerdings weiß natürlich niemand, auf welcher Hardware diese Sequenzen liefern. Für eine Next-Generation-Konsole sollte man dennoch dergleichen erwarten dürfen. Bis in den Herbst nächsten Jahres müssen wir uns noch gedulden. Dann werden wir Gewissheit haben, ob dieses Spiel seinem Ruf gerecht wird.

■ Resident Evil 4 für PS 1

Neulich habe ich für einen Kumpel von mir Resident Evil Platinum gekauft. Da erzählte mir der Händler, dass RE 4 schon in Arbeit wäre und das auch noch für die PlayStation "1"! Stimmt das? Wenn ja, wann gibt es nähere Informationen darüber?

Ronny Haupt aus Görlitz

Leider gibt es momentan noch keine genauen Daten über den

nächsten Resident-Evil-Teil. Dass er jedoch für die PS 1 kommen wird, halten wir für relativ unwahrscheinlich. Vielmehr geistert zur Zeit ein Gerücht durch die Szene, welches besagt, dass der nächste RE-Titel auf der PS 2 veröffentlicht wird und im Weltraum spielen soll. Wie auch immer, wir warten gespannt auf die ersten Bilder.



■ Resident Evil Code: Veronica wird wahrscheinlich Dreamcast-Zockern vorbehalten bleiben.

Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritiken:

Redaktion PSG
Kennwort: Game Mail
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg
gamemail@playstationgames.de

KURZ & BÜNDIG

Was macht eigentlich Raoul?
Nachdem unser Ex-Redakteur längere Zeit für Codemasters gearbeitet hat, wechselte er vor kurzem zu Electronic Arts, wo er derzeit für das Produkt-Management verantwortlich ist.

Welcher PS2-Titel wird eurer Meinung nach der zweitbeste nach Metal Gear Solid: Sons of Liberty?
Nach dem derzeitigen Stand der Dinge steht GT 2000 knapp hinter MGS 2. Sollte es dieser Titel rechtzeitig zum PAL-Release zu uns nach Deutschland schaffen, wird sich daran nichts ändern.

Hat irgendjemand von euch eigentlich auch einen Dreamcast?
Da wir uns natürlich für mehrere Kon-

solen begeistern und alle ziemlich konsumsüchtig sind, besitzen die meisten von uns alle Konsolen, die momentan auf dem Markt sind.

Werdet ihr bald Infos über das BMX-Spiel mit Matt Hoffman bringen?
Sobald die erste spielbare Version dieses Funsport-Krachers in die Redaktion flattert, berichten wir ausführlich über dieses vielversprechende Game.

Wird RE Code: Veronica auch für die PS 2 erscheinen? Denn wenn nicht, würden die PS/PS2-Zocker doch einen Teil der Story verpassen.
Bisher hat Capcom keine Informationen veröffentlicht, dass RE Code: Veronica für die PlayStation 2 veröffentlicht wer-

den soll. Deine Begründung, dass der PlayStation-Spieler dadurch einen Teil der Story verpassen würde, ist nicht ganz richtig, denn RE Code: Veronica hat eine vollkommen eigenständige Handlung, die nichts mit den anderen Teilen zu tun hat.

Ich habe mir heute eure Ausgabe 7/00 am Kiosk gekauft und musste feststellen, dass diesem Heft die Demo-CD der Ausgabe 12/98 beiliegt! Könnt ihr mir das eventuell erklären?
Dein Einwand ist berechtigt. Diese Demo-CD war lediglich als Goodie für unsere Leser gedacht, um euch eine kleine Freude zu bereiten. Dass die Version der CD nicht mit der Ausgaben-Nummer des Magazins übereinstimmt, hat nichts zu sagen.

HIGHSCORE

Ende gut, alles gut!

Wieder einmal geht ein Highscore-Wettbewerb zu Ende und ihr stellt erneut unter Beweis, dass die besten Leistungen anscheinend immer erst zum Ende der Competition erzielt werden. Gerade in der letzten Woche erreichte uns eine wahre Flut an Tapes, die den kompletten Stand der Dinge völlig umkrempelt haben. Wie die einzelnen Scores aussehen, entnehmt ihr der jeweiligen Abschlusstabelle. Bei allen Erstplatzierten trifft innerhalb der nächsten Tage selbstverständlich das versprochene Überraschungspaket ein. Viel Spaß mit den Gewinnen!

Bei Fragen oder Anregungen schreibt an:

Redaktion PSG

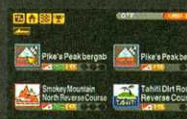
Stichwort: Highscore

(Name des Spiels/erzielte Bestleistung)

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

GT 2



1. 01:30:794
D. Brendel, Tandern

2. 01:31:872
K. Wojciechowski, Bremerhaven

3. 01:32:554
R. Schmidt, Köthen

Wer erzielt die schnellste Zeit beim Pike's-Peak-Rennen auf der unbefestigten Straße. Einzige Vorgabe: Fahrt bergab!

F-1 2000



1. 00:55:924 min,
P. Häfner, Breitung

2. 00:56:361 min,
Alex Schäfer, Georgsmarienhütte

3. 00:58:888 min,
T. Gößwald, Lambrecht

Wir suchen den schnellsten Piloten auf der neuen Strecke in Indianapolis. Wählt schlicht den Time-Trial-Mode und gebt Gas!

Rollcage Stage 2



1. 06:11
M. Gärtner, Würzburg

2. 06:08
E. Thill, Würzburg

3. 06:18
M. Nonnenmacher, Würzburg

Der schnellste Fahrer beim Zeitrennen wird gesucht. Wählt Out-world, Full Force und legt los!

**** COMMODORE 64 BASIC V2 ****

64K RAM SYSTEM

38 BASIC BYTES FREE

READY?
LOAD VOLONTÄR,8,1

SEARCHING FOR VOLONTÄR
LOADING
READY.
RUN



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 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

August

1. August	Star Trek: Invasion	Shoot 'em Up
2. August	Vib-Ribbon	Geschicklichkeit
3. August	Silent Bomber	Shoot 'em Up
4. August	DSF Surf Riders	Rennspiel
4. August	The Flintstones: Bedrock Bowling	Geschicklichkeit
10. August	Jeremy McGrath Supercross 2000	Rennspiel
10. August	Planet of the Apes	Action-Adventure
11. August	Nightmare Creatures 2	Beat 'em Up
14. August	Ducati	Rennspiel
14. August	Vanishing Point	Rennspiel
15. August	Castrol Honda Superbike	Rennspiel
15. August	Earthworm Jim 3D	Jump & Run
15. August	ECW Anarchy Rulz!	Fun-Sports
15. August	Harvest Moon	Strategie
15. August	Re-Volt 2: RC Revenge	Rennspiel
18. August	Sydney 2000	Sport
23. August	Grind Session	Action
24. August	Bundesliga 2001 - Manager	Simulation
24. August	Bundesliga Stars 2001	Sport
25. August	TOCA World Touring Cars	Rennspiel
28. August	Parasite Eve 2	Action-Adventure
31. August	Speedball 2100	Sport

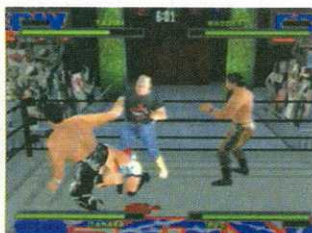
Star Trek: Invasion

Lange Zeit wurden die Trekkies unter uns stark vernachlässigt. Und jetzt scheint die erste Angriffswelle von PlayStation-Star-Trek-Titeln auf uns zuzurollen. Star Trek: Invasion macht dabei den Anfang, während Star Trek: New Worlds gegen Ende des Jahres erscheinen soll.



ECW Anarchy Rulz!

Wrestling-Fans kommen auch nicht im August zu kurz. Mit Anarchy Rulz! gehen über 60 ECW-Schwergewichte an den Start, darunter "The American Dream" Dusty Rhodes, The Sandman und Masato Tanaka.



TOCA World Touring Cars



Codemasters dritter TOCA-Racer beschränkt sich diesmal glücklicherweise nicht nur auf die britische Tourenwagen-Szene, sondern macht den kompletten Globus unsicher. Mit 88 % durchaus eine Überlegung wert. Oder?

September

1. September	Baldur's Gate	Action-Adventure
1. September	Hugo 3	Lern-Software
1. September	Rayman 2	Jump & Run
1. September	Sno-Cross	Rennspiel
4. September	European Super League	Sport
6. September	Chase the Express	Action
7. September	F1 Racing Championship	Rennspiel
7. September	World Scariest Police Chases	Rennspiel
13. September	Asterix: Streit um Gallien - Comic Star Coll.	Jump & Run
13. September	Die Schlümpfe - Comic Star Collection	Jump & Run
13. September	Wacky Races	Rennspiel
14. September	Spiderman	Action
15. September	HBO Boxing After Dark	Sport
15. September	X-Men Mutant Academy	Beat 'em Up
18. September	Tony Hawk's Pro Skater 2	Fun-Sports
20. September	Beach Volleyball	Sport
20. September	Mr. Driller	Denkspiel
21. September	Alien: Die Wiedergeburt	Action
22. September	Koudelka	Rollenspiel
27. September	Formula One 2000	Rennspiel
September	Frogger: Swampy's Revenge	Geschicklichkeit
September	Galaga: Insect Alliance	Shoot 'em Up

Rayman 2



Ubi Softs knuddeliges Aushängeschild Rayman wurde in dieser Ausgabe mit fetten 90 % zum besten PlayStation-Jump&Run erhoben. Hüpf-Fetischisten werden also am kleinen Strichmann nicht vorbei kommen.

Spiderman

Einer der beliebtesten Marvel-Superhelden treibt sich ab September wieder einmal auf der PlayStation herum. Unser Preview zeigte ja bereits eindrucksvoll, dass es durchaus eine qualitative Überraschung geben könnte. Der Test in der nächsten Ausgabe wird es zeigen.



Koudelka

Einige Herrschaften von RPG-Gigant Squaresoft haben sich ihre eigene Schmiede mit dem Namen Sacnoth aufgebaut und mit dem abgedrehten Koudelka ihr Debüt vorgestellt. Grafisch ist das 4-CD-Mammutwerk vom Feinsten. Zahlreiche



Zahlreiche CG-Sequenzen, Cut-Scenes und eine ausführliche Sprachausgabe machten die PAL-Anpassung ungewöhnlich kompliziert. Im September hat das lange Warten ein Ende!

Oktober

4. Oktober	Mike Tyson Boxing	Sport
11. Oktober	UEFA Soccer 2001	Sport
20. Oktober	Driver 2	Rennspiel
23. Oktober	Duke Nukem: Planet of the Babes	Ego-Shooter
25. Oktober	Bugs & Taz	Action-Adventure
Oktober	Ballerburg 3D	Denkspiel

Driver 2

Bis in den Herbst werden wir noch ausharren müssen, um in den Genuss der rasanten Straßen-Hatz rund um den Ex-Cop Tanner zu gelangen. Wie gehabt, brettert ihr mit den schweren 70er-Schlitten durch diverse amerikanische Metropolen. Als besonderen Clou darf Tanner nun sein Fahrzeug verlassen und kurzerhand in andere Vehikel springen oder in Häuser eindringen, um dort weitere Informationen bei finsternen Handlangern der Unterwelt zu ergattern.



Mike Tyson Boxing

Ohrknabber-Spezialist und Killer-Knocker Mike Tyson befindet sich mittlerweile auf dem absteigenden Ast. Gerade jetzt, wo sein Marktwert zu sinken droht, ist es ein guter Zeitpunkt für eine ansprechende Box-Simulation rund um seine Person. 16 weitere Fighter warten in unterschiedlichen internationalen Arenen auf ihren Einsatz gegen Iron Mike. Wir sind gespannt auf die erste Version von Codemasters.



Duke Nukem: Planet of the Babes

Der knadenlose Ego-Shooter-Held Duke Nukem räumt diesmal für eine gute Sache den Bildschirm auf: Spärlich bekleidete Damen müssen errettet werden. Na, wenn das kein ausreichender Motivationsgrund ist!



Nächste Ausgabe

Alien: Die Wiedergeburt

Endlich! Nächste Ausgabe dürfen wir nach fast zwei Jahren Verzögerung die Alien-Hatz auf der PlayStation in ihrer letzten Fassung genießen. Ob sich der Kauf lohnt, gibt es beim nächsten Mal nachzulesen.



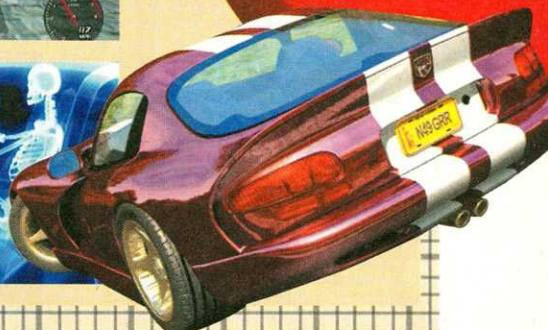
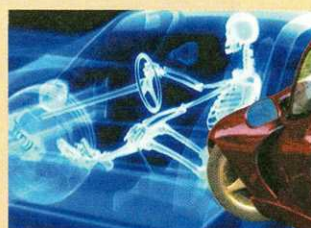
Sydney 2000

Von Eidos' Glanz letzter Jahre ist bis auf Tomb Raider nicht mehr viel übriggeblieben. Um wieder den Anschluss zu finden, bringt Eidos nun das Spiel zur Olympiade mit dem passenden Namen Sydney 2000. In zwölf olympischen Disziplinen geht es an den Start. Darunter befinden sich neben den Klassikern 100m-Lauf und Turmspringen auch Randsportarten wie Tontaubenschießen.



Vanishing Point

Acclams ausgefallenes Racing-Vergnügen wurde ebenfalls einige Male verschoben. In der Oktober-Ausgabe werden wir den ambitionierten Arcade-Racer einem ausführlichen Test unterziehen. Ob die versprochene hyperrealistische Fahrphysik wirklich alle Rekorde bricht?



**Ausgabe
10/00
erscheint
am
20. September**

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?

- ☐ Die Welt ist nicht genug ☐ Koudelka ☐ Spiderman
☐ Driver 2 ☐ Chicken Run ☐ Rayman 2
☐ Parasite Eve 2 ☐ Digimon World ☐ Final Fantasy IX
☐ Blade ☐ Star Trek: Invasion ☐ Planet der Affen
☐ Tomb Raider Chronicles ☐ Dino Crisis 2 ☐ Terracon
☐ Sydney 2000 ☐ Vanishing Point ☐ Die Mumie
☐ 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 ☐ Importspele

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	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊
Metal Gear Solid 2	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊

Deine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort



Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

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 (1643!)
 Hruby, Thomas Schmitt, Markus Häberlein
Bildredaktion: Karel Stumpf, Claudia Brose
Freie Mitarbeiter: Mario Brklj
Layout: Karel Stumpf, Gunther Hruby, Björn Harhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing
Konzeption und Gestaltung: Uwe Kraft
Titel: Activision

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle in PlayStation Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Beilagen: Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des H&S Vita AG bei.

Zentrale Service-Nummer: 0911 / 2872-150

Service-Fax: 0911 / 2872-250

Zentrale Abo-Nummern:

Tel: 0180 / 5959506
 Fax: 0180 / 5959513

Anzeigenkontakt:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
 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

Anzeigenberatung:

Jens Klüber -348
 Wolfgang Menne -144
 Michael Wamser -245
 Claudia Rudolph -143
 Ina Schubert -346

Anzeigenassistent:

Anja Krauss -345
 Andreas Klopfer -140
 Susanne Szameitat -142
 Sabine Klier -138

Anzeigendisposition

Anzeigengrafik

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 Mediadata Nr. 13 vom 01.10.1999

Verlag:

Computec Media AG
 Roonstr. 21
 90429 Nürnberg
Verlagsleiter: Rainer Kube
Produktionsleitung: Martin Clossmann
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Hans Fauth, Sandra Wendorf

Abonnement: PlayStation Games kostet im Abonnement DM 63,- (Ausland DM 87,-).

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Abonnementbestellung Österreich:

PGV Salzburg GmbH
 Niederalm 300, A-5081 Anif
 Tel.: 06246 / 8820, Fax: 06246 / 8825277
 nduft@pgvsalzburg.com
 Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 534

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost

PlayStation Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
 ISSN 1435-8328 VKZ B 45754

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
 Verbreitete Auflage 2. Quartal 2000 41.254 Exemplare

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

BEI COMPUTEC MEDIA ERSCHEINEN AUSSERDEM:



Inserentenverzeichnis

BauConTec	49
CDG	U3
Computec	85, 93, 95, 96, 101, 109, 11
Dynatex	45
Eidos	11
Game It	75
Hasbro	U2
Infogrames	23
Okay Soft	13
Sony	25
Theo Kranz	79
Virgin	U4

MADROM



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

JETZT MIT KOSTENLOSEN CHEATBUCH

SPIELEBERATER

Abe's Exodus (Offiziell)	19,95 DM
Cold Blood (Offiziell)	24,95 DM
Colin Mc Rae 2 (Offiziell)	24,95 DM
Fear Effect (Offiziell)	24,95 DM
Final Fantasy 8 (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	9,95 DM
Resident Evil 1, & 3 dt. & DC	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
Techno Mage (Offiziell)*	24,95 DM
Tekken 3 (Offiziell)	24,95 DM
Tomb Raider 1-4	19,95 DM
Tomb Raider 3 (Offiziell)	19,95 DM
Tomb Raider 4 (Offiziell)	19,95 DM
Vagrant Story (Offiziell)	24,95 DM

LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM

Abe's Odyssey	Legacy of Kain
Alien Trilogy	Medi Evil
Alundra	Medal of Honor
Alone in t.Dark 1-3	Rayman&Gex3D
Ark of Time	Resident Evil 1
Atlantis 1&2	Riven
Baphomet's 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 Porto:
- Nachnahme: 9,50 DM
- (Ausland: 30,00 DM)
- Vorkasse: 3,00 DM
- (Ausland: 10,00 DM)

BOOTMASTER 9002

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.

49,99 DM

MODCHIP EINBAUPLATINE

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

10,00 DM Ab 5 Stk. 7,90 DM - Ab 15 Stk. 5,50 DM - Ab 50 Stk. 4,90 DM

5,00 DM

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PSX SPIELE

Ace Combat 3	89,99 DM
Alundra 2	59,99 DM
Baldurs Gate*	79,99 DM
Catan - Die 1. Insel	89,99 DM
Colin Mc Rae Rally	44,99 DM
Colin Mc Rae Rally 2	79,99 DM
Cold Blood	89,99 DM
Crash Bandicoot 3	44,99 DM
Crisis Beat*	82,99 DM
Dragon Valor	59,99 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	69,99 DM
FIFA Soccer 2000	86,99 DM
Formel 1 2000	89,99 DM
Front Mission 3	84,99 DM
Galerians	79,99 DM
Gran Turismo 2	89,99 DM
Grandia	89,99 DM
GTA 2	84,99 DM
Harvest Moon	89,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Legend of Legaia	59,99 DM
Medi Evil	44,99 DM
Medi Evil 2	59,99 DM
Metal Gear Solid	39,99 DM
Micro Maniacs	89,99 DM
Mobile 1 Rally Championship	89,99 DM
N-Gen	69,99 DM
Need for Speed: Porsche	89,99 DM
Rally Masters	73,99 DM
Railroad Tycoon 2	89,99 DM
Rayman 2*	89,99 DM
Resident Evil 1	44,99 DM
Resident Evil 3 dt.	89,99 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
Sheep*	89,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Star Wars: Jedi Power B.	89,99 DM
Suikoden 2*	79,99 DM
Syphon Filter 2	79,99 DM
Techno Mage*	89,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
Tenchu 2*	89,99 DM
Test Drive 6	79,99 DM
Tomb Raider 3	39,99 DM
Tomb Raider 4	49,99 DM
Tombs 2	59,99 DM
Tony Hawk Skateboarding*	44,99 DM
Trasher Skateboarding	91,99 DM
Track and Field 2	89,99 DM
V-Rally 1	29,99 DM
V-Rally 2	44,99 DM
Vagrant Story	79,99 DM
Vanishing Point*	89,99 DM
Vandal Hearts 2	89,99 DM
WCW Mayhem	89,99 DM
Worms	29,99 DM
WWF Smackdown	89,99 DM
X-Files	82,99 DM
Xena	84,99 DM

- Und viele weitere Titel -

Driver	39,99 DM
Final Fantasy 9*	99,99 DM
Nightmare Creat. 2*	89,99 DM
Parasite Eve 2*	89,99 DM

PLAYSTATION 2

JETZT VORBESTELLEN!
Die PlayStation erscheint am 27.10.00 in Deutschland. Sichern Sie sich schon jetzt durch eine Vorbestellung Ihr Exemplar der neuen Wunderkonsole. Jetzt anrufen!

Die PlayStation erscheint am 27.10.00 in Deutschland. Sichern Sie sich schon jetzt durch eine Vorbestellung Ihr Exemplar der neuen Wunderkonsole. Jetzt anrufen!

Die PlayStation erscheint am 27.10.00 in Deutschland. Sichern Sie sich schon jetzt durch eine Vorbestellung Ihr Exemplar der neuen Wunderkonsole. Jetzt anrufen!

Die PlayStation erscheint am 27.10.00 in Deutschland. Sichern Sie sich schon jetzt durch eine Vorbestellung Ihr Exemplar der neuen Wunderkonsole. Jetzt anrufen!

Die PlayStation erscheint am 27.10.00 in Deutschland. Sichern Sie sich schon jetzt durch eine Vorbestellung Ihr Exemplar der neuen Wunderkonsole. Jetzt anrufen!

Die PlayStation erscheint am 27.10.00 in Deutschland. Sichern Sie sich schon jetzt durch eine Vorbestellung Ihr Exemplar der neuen Wunderkonsole. Jetzt anrufen!

Die PlayStation erscheint am 27.10.00 in Deutschland. Sichern Sie sich schon jetzt durch eine Vorbestellung Ihr Exemplar der neuen Wunderkonsole. Jetzt anrufen!

Die PlayStation erscheint am 27.10.00 in Deutschland. Sichern Sie sich schon jetzt durch eine Vorbestellung Ihr Exemplar der neuen Wunderkonsole. Jetzt anrufen!

Die PlayStation erscheint am 27.10.00 in Deutschland. Sichern Sie sich schon jetzt durch eine Vorbestellung Ihr Exemplar der neuen Wunderkonsole. Jetzt anrufen!

Die PlayStation erscheint am 27.10.00 in Deutschland. Sichern Sie sich schon jetzt durch eine Vorbestellung Ihr Exemplar der neuen Wunderkonsole. Jetzt anrufen!

5.90

www.shr.cc



Silent Bomber

9-8-7-6-5-4-3-2-1. Detonation!



3D-Shootem Up auf einem Niveau, das neue Maßstäbe für die Playstation setzen wird.

Eine gottverdammte Plage von hochtechnisierten Androiden hat sich breit gemacht. Menschliches Dasein wird zusehends bedroht. Es ist an der Zeit, zu klären, in wessen Hand die Zukunft liegt. Ein

Team aus bestens trainierten Kämpfern hat die Aufgabe auf sich genommen - und Du bist dabei. Kein Zurück. Die grandiose Pyrotechnik und die finstere, komplexe Umgebung lassen den Spieler bedrohlich lebhaft in diese unberechenbare Welt eintauchen. Pure Action gepaart mit explosiver Strategie.