

PSG

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN FÜR
Playstation® GAMES

Ausgabe
10/2000

DM 5,99

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

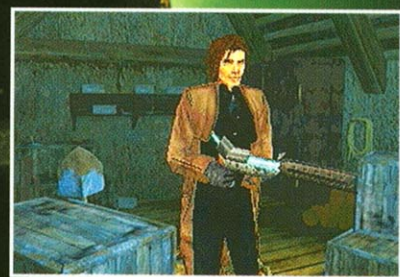


Dino Crisis 2

So spielt sich das Dino-Spektakel:
Gnadenlose Echten-Action
von den Capcom-Spezialisten

EXKLUSIV: INFOGRAMES' HORROR-KNALLER ANGESPIELT

Alone in the Dark 4



Gänsehaut garantiert
dank packender Story &
atmosphärischer Grafik

Driver 2

Ein Nachfolger gibt Vollgas:
Kinoreife Verfolgungsjagden im
kultigen Gangster-Ambiente



**LIVE AUS
LONDON**
Mit den neusten
Spiele-Trends
auf 12 Seiten



**Wieder mit den
aktuellsten Trix zu:**

Parasite Eve 2, Spider-Man, Ten-
chu 2, Crisisbeat, Frontschweine, Spec
Ops, X-Men Mutant Academy

COMPUTER
GAMES





Silent Bomber

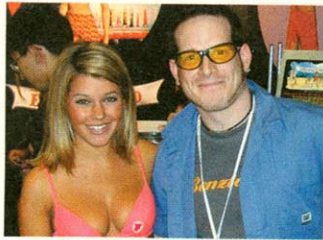
9-8-7-6-5-4-3-2-1..Detonation!



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.



■ Auf der ECTS in London traf Tom „The Tiger“ Schmitt auf einige nette Damen am PC-Stand (man muss sich ja informieren)...



■ ...Während Markus schon wieder aus London zurück war und die unendlich vielen Press-Kit-CDs analysierte...



■ ...knüpfte Tom zum ersten Mal zarte Bande mit Mary (Name von der Red. geändert). Seither schwebt er auf Wolke 7.

Londoner Einerlei

ECTS und spielerische Perlen

Neben der europäischen Fachmesse für Computer- und Videospiele gab es auch in der Redaktion das ein oder andere Highlight zu bestaunen.

■ Auf der ECTS in London traf sich alles, was Rang und Namen in der Branche hat. Klar, dass wir somit auch vor Ort sein mussten. In einem eindrucksvollen Zwölf-Seiten-Special berichten Tom und Markus ausführlich vom Spiele-Event. Aber nicht nur auf der britischen Insel ging es in puncto Games heiß her. Neben Eidos' Sport-Kracher Sydney 2000 gibt es in diesem Monat zwar nur wenige echte Review-Perlen zu

bewundern, hingegen haben die zahlreichen Previews voll überzeugt. Infogrames' Gothic-Horror-RPG Koudelka beispielsweise wurde auf bahnbrechenden vier CDs angeliefert, was selbst den gestandenen Redakteur schlucken lässt: „Durchspielen!“ und Rollenspiel-Experte Gunther wacht schweißgebadet auf. Weitere Bringer waren auch diesmal wieder die Sequels bekannter und erfolgreicher Titel. Die Driver- und Dino-Crisis-Nachfolger sorgten bereits im Vorfeld für Freude. Markus war kaum mehr zu bremsen, als er bei der neusten Dino-Jagd kräftig durchladen durfte. Spyro 3: Year of the Dragon und

Alone in the Dark 4: The New Nightmare waren nicht minder attraktiv. Gerade mit dem Horror-Klassiker möchte Infogrames der Resident-Evil-Serie direkte Konkurrenz machen. Nach reiflichen Überlegungen verlassen uns mit dieser Ausgabe die Redaktionskollegen Karel und Tom. Wir wünschen den Beiden an dieser Stelle viel Glück für ihren weiteren Berufsweg und hoffen, sie nicht so schnell aus den Augen zu verlieren.

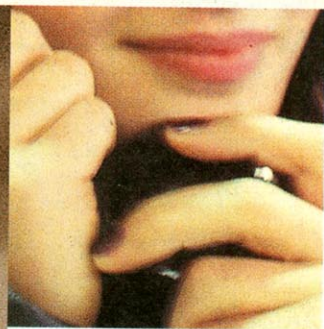
Euer
PlayStation-Games-Team



ENTER THE GATEWAY TO GAMES

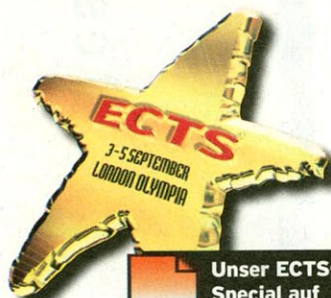
Bestell-Hotline 0931/35 45 222
oder 0180/52 11 844

gameplay™



index:

Alien: Die Wiedergeburt	82
Alone in the Dark 4	22
Armored Core 2	27
Crisisbeat	94
Danger Girl	30
Dave Mirra Freestyle BMX	92
Dino Crisis 2	46
Driver 2	40
DSF - All Star Tennis 2000	86
F1 Championship Season 2000 ..	78
Fussball Live	44
Gungriffon 2	26
Iron Soldier 3	86
Koudelka	20
Medal of Honor Underground ..	34
Monster Rancher	32
Motor Racer World Tour	80
Mr. Driller	81
MTV Skateboarding	90
Muppet Monster Adventure	87
Ray Crisis	77
RC de Go	86
SnoCross Championship Racing ..	88
Spider-Man	74
Spyro 3	28
Sydney 2000	84
Threads of Fate	33
Timesplitters	38
Weltweit	70

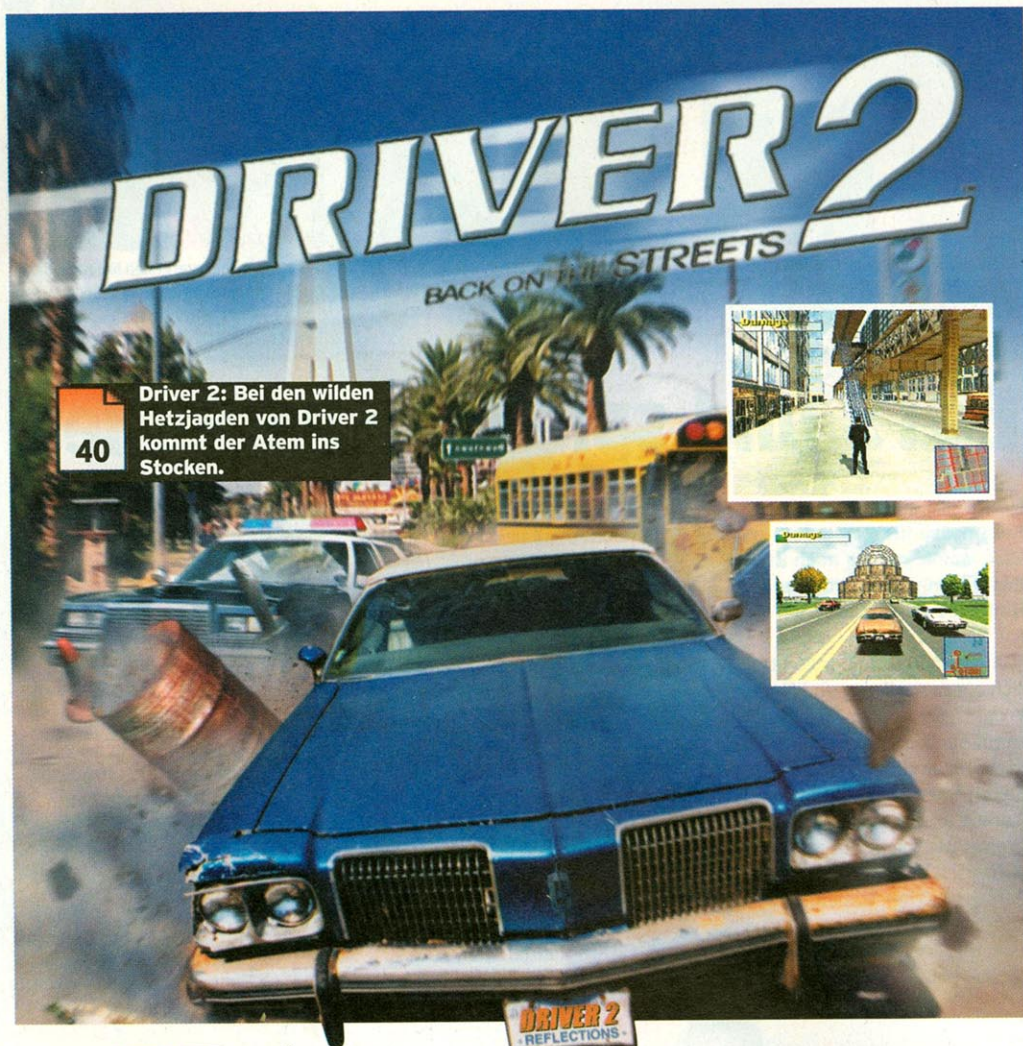


6

Unser ECTS-Special auf zwölf Seiten.

extra

Coming Up	112
Favoriten	96
Game Mail	108
Highscore	111
Inserentenverzeichnis	114
Leserbefragung	114
Select	4
So wird getestet	72
Start	3



40

Driver 2: Bei den wilden Hetzjagden von Driver 2 kommt der Atem ins Stocken.

brandneu

Alone in the Dark 4 22
Konkurrenz für die Survival-Horror-Referenz?

Armored Core 2 27
Japanische Roboter werden niemals aussterben.

Danger Girl 30
Action-Adventure mit drei Mädels im Syphon-Filter-Stil.

Dino Crisis 2 46
Noch actionlastiger als der Real-Time-Vorgänger.

Driver 2 40
Der Nachfolger des Kultspiels erweist sich als Volltreffer.

Fussball Live 44
Sonys Fußball-Prequel mit einigen spaßigen Neuerungen.

Gungriffon 2 26
Die Mech-Schlacht jetzt auf PlayStation 2.



34

Medal of Honor Underground



28

Spyro 3

Koudelka 20
Infogrames Gothic-RPG kommt mit vier CDs daher.

Medal of Honor Underground 34
Einer der besten, aber auch umstrittensten Vertreter seines Genres.

Monster Rancher 32
Kinderspiel mit Lehrcharakter und völlig neuen Ideen.

Spyro 3 28
Insomniac setzt die beiden erfolgreichen Prequels fort.

Threads of Fate 33
Der Nachfolger von Brave Fencer ist unterwegs.

Timesplitters 38
Der erste Ego-Shooter für die neue PlayStation.

Weltweit 70
North, East, West, South -> NEWS



22

Alone in the Dark 4



46

Dino Crisis 2: Wir zerpfücken die spielbare Demo in ihre Einzelteile.





ALIEN

DIE WIEDERGEBURT

82

Die Wiedergeburt eines vernachlässigten Genres für die graue 32-Bit-Konsole?



tri+

Crisisbeat	101
ECW Anarchy Rulz!	100
Frontschweine	101
Iron Soldier 3	100
Parasite Eve 2 Teil 2	102
Spec Ops	101
Spider-Man	101
Tenchu 2:	
Birth of the Assassins	101
X-Men Mutant Academy	100



Spider-Man

101



Parasite Eve 2 Komplettlösung Teil 2

102



Alien: Die Wiedergeburt 82
Imposante und nicht minder schaurige Atmosphäre.

Crisisbeat..... 94
Straßen-Prügelei in alter Final-Fight-Manier.

Dave Mirra Freestyle BMX .. 92
Der BMX-Gott endlich in einem Spiel verewigt.

DSF - All Star Tennis 2000 . 86
Sport-Vergnügen für zwei bis vier Spieler.

F1 Champ. Season 2000.... 78
EAs zweite F1-Auflage in nur einem Jahr.

Iron Soldier 3..... 86
Baller-Spektakel mit viel Action und verschiedenen Waffensystemen.

Mr. Driller..... 81
Nur einer kann die Stadt vor der Block-Plage befreien.



Spider-Man

74

MTV Skateboarding 90
Coole Mucke. Aber auch gutes Gameplay?

Muppet Monster Adventure.. 87
Jim Hensons Muppets machen jetzt die digitale Welt unsicher.

Motor Racer World Tour 80
Cross- oder Straßen-Bike, das ist hier die Frage.

RC de Go..... 86
Rasanter Spaß mit ferngesteuerten Flitzern.

Ray Crisis..... 77
Baller-Kost im klassischen Weltraum-Gewand.



Crisisbeat

94

SnoCross Champ. Racing ... 88
Besser als EAs fulminantes Sled Storm?

Sydney 2000..... 84
Das einzige offizielle Game zu den Olympischen Spielen.

Spider-Man..... 74
Activision bringt den Comic-Klassiker auf die PlayStation.



MTV Skateboarding

90



87

Muppet Monster Adventure: Frosch strikes back!





Alle Jahre wieder...

ECTS 2000



■ Pokémon-Hersteller Nintendo war auf der diesjährigen ECTS mit seinem neuen Game Boy Advance präsent.

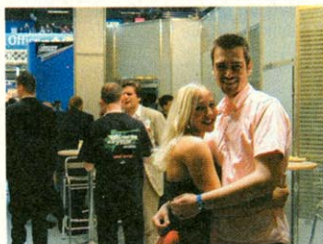
■ Eigentlich war schon von vornherein abzu-sehen, dass die diesjährige ECTS ganz im Zeichen der PlayStation 2 stehen würde. Kurz vor dem Release der neuen Hardware zeigten sämtliche Spiele-Hersteller, wie vollständig ihre aktuellen Projekte für Sonys neue Vorzeigekonsolle sind. Umso ungewöhnlicher schien daher die Tatsache, dass Sonys aktueller Konkurrent Sega nicht mit einem eigenen Stand vertreten war, sondern nur einige Displays bei Firmenpartner British Telecom aufstellte. Nicht anwesend waren dieses Jahr Electronic Arts, die es vorzogen, ihre neusten Spiele in ihrer europäischen Firmenzentrale

zu präsentieren. Selbst wenn der angekündigte Robbie Williams nicht auf der Bühne stand, beeindruckte das Gebäude mit firmeneigenem Fitness-Studio und luxuriöser Kantine nachhaltig. Konami fiebert ebenfalls dem PS2-Release entgegen und hält gleich eine ganze Hand voll neuer Spiele bereit. Obwohl das Mammut-Projekt Metal Gear Solid 2 noch recht weit entfernt ist, haben die fleißigen Japaner keine Mühen gescheut, uns einige neue Ausschnitte von Hideo Kojimas neuem Meisterwerk zu zeigen. Was es sonst noch so auf der Messe zu sehen gab, lest ihr ausführlicher auf den folgenden Seiten.



■ Zahlreiche Spiele-Hersteller fanden sich dieses Jahr wieder in den Messehallen der ECTS ein.

Auf der größten europäischen Videospielemesse waren dieses Jahr wieder zahlreiche Vertreter der Branche anwesend und machten uns mit ihren neusten Spiele-Hits den Mund wässrig.



■ Die aufreizenden Messe-Damen kümmerten sich rührend um die stark geschwächten Journalisten.



■ Knallhart ermitteln wir für euch die brandheißen Fakten der neusten PlayStation-2-Titel.



■ Die kunterbunten Tanz-Matten liegen immer noch ganz hoch im Trend bei den Konsolen-Fans.

Wer hat die besten Trümpfe in der Hand?

SONY

COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Mit seiner neuen Hardware will Sony erneut den Markt revolutionieren. Doch kann die Software halten, was die Hardware verspricht?

■ Mit Spannung erwarteten wir die diesjährige Präsentation von Sony. Da die japanische Software unsere westlichen Gemüter nicht so recht überzeugen konnte, waren wir mehr als gespannt, welche Leckerbissen uns Sony zum Release des Gerätes anpreisen würde. Schon beim Betreten des

"Für Sonys PS 2 scheint wirklich genügend Software vorhanden zu sein"

Messestandes fielen unsere Blicke auf einen von Massen umlagerten Stand. Bei genauem Hinsehen erkannten wir, dass es sich dabei um die neueste Version von Polyphony Digital's Gran Turismo 2000 handelte. Störten uns bei der Demo, die wir vor einigen Mona-

■ **Aladdin:** Mit diesem Spiel hat Sony eine weitere zugkräftige Lizenz für seine alte PlayStation. (PSone)

ten spielen durften, noch qualitativ minderwertige Texturen, erstrahlte dieser Ausnahme-Racer jetzt in einer noch nie zuvor gesehenen Pracht. Unterstützt wurde dieser gute Eindruck von einem massiven

■ **Aladdin:** Wer hinter Aladdin ein langweiliges Jump & Run vermutet, wird spätestens bei diesem Gegner eines Besseren belehrt. (PSone)

Force-Feedback-Lenkrad, welches an der PlayStation 2 angeschlossen war. Dieses gab jede Kollision des Fahrzeugs über einen Servo-Motor an das Lenkgestänge weiter und unterstützte somit das perfekte Simulations-Feeling. Auch das jüngere Publikum wurde bei Sony sehr gut bedient. Neben dem Jump & Run Aladdin: Nasiras Rache, welches eher für Jungs interessant sein dürfte, gab es noch Arielle 2 zu be-



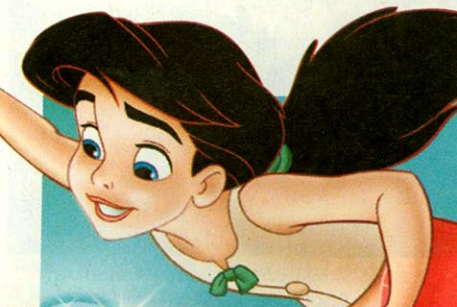
■ **Gran Turismo 2000:** Die auf der Messe gezeigte Version macht einen hervorragenden Eindruck. (PS 2)



■ **Arielle 2:** Ganz im klassischen Jump&Run-Stil gilt es, möglichst viele Münzen einzusammeln. (PSone)



■ **Arielle 2:** Ihr steuert eure Hauptfigur durch viele gefährliche Unterwasserpässagen. (PSone)



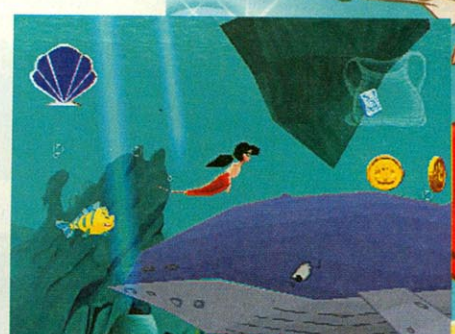
■ **Gran Turismo 2000:** Liebhaber italienischen Auto-Designs werden mit Gran Turismo 2000 ihre Freude haben. (PS 2)



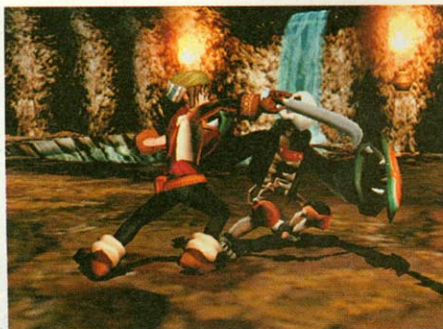
■ **Miss Pac-Man:** Außer dem neuen, dreidimensionalen Spielgewand hat sich wenig geändert. (PSone)



■ **Miss Pac-Man:** Die Kamera zoomt bei kniffligen Spielszenen näher an das Geschehen heran. (PSone)



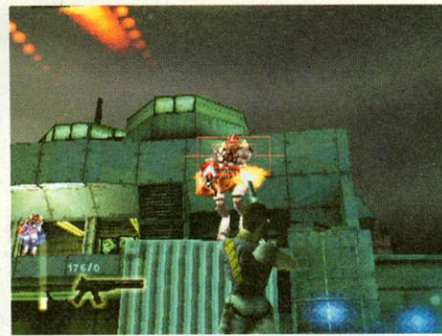
■ **Arielle 2:** Im Spielverlauf wechseln ständig die Charaktere. (PSone)



■ **Dark Cloud:** Auf der diesjährigen ECTS gab es leider keine spielbare Version von Dark Cloud zu sehen. (PS 2)



■ **Legend of Dragoon:** Dieses Game wird einer der letzten großen Rollenspiel-Titel auf der PlayStation 1. (PSone)



■ **C-12:** Mit C-12 steht uns ein knallharter Action-Adventure-Mix ins Haus. (PSone)

wundern. Bei diesem Unterwasser-Schwimm-&-Dive bewegt ihr euch auf zwei Dimensionen durch eine aufwändige 3D-Kulisse. Klassische Spielelemente vermischen sich mit dem bekannten Charme der

Disney-Charaktere. Ähnlich verhält es sich auch bei **Dschungelbuch Groove Party**. Wer schon einmal Parappa the Rapper gespielt hat, findet sich bei diesem Titel sofort zurecht. Multiplayer-Fans versuchten sich am brandneuen **Crash Bash**. Nachdem so ziemlich jeder Videospiel-Held sein eigenes Party-Spiel hat, darf ab jetzt auch mit Crash Bandicoot und seinen Freunden um etliche Trophäen gespielt werden. Einen weiteren Überraschungstitel zeigte man mit **C-12**. Diese Mischung aus Metal Gear Solid und Apocalypse spricht vor al-



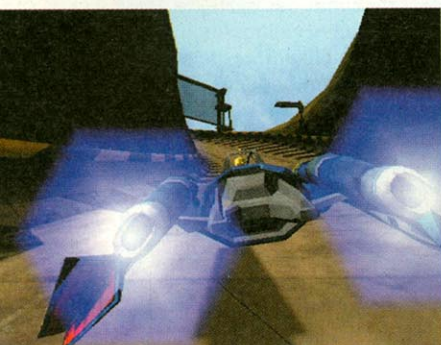
■ **Crash Bash:** Dieses Spielprinzip richtet sich ganz deutlich an alle Multiplayer-Fans unter euch. (PSone)

lem Actions-Fans an, die gerne mal so richtig losballern. Erstmals spielbar zeigte Sony Namos neusten PlayStation2-Titel **Moto GP**, der genau da ansetzt,



■ **The Getaway:** Weitere neue Bilder des Rennspiel-Hits sorgen wieder für reichlich Gesprächsstoff. (PS 2)

wo Ridge Racer V aufhört. Besonders durch das puristische Gameplay und eine geniale Steuerung ist dieses Game ein absoluter Geheimtipp. Für Rollenspiel-Fans hatte Sony ebenfalls einiges in petto. **Legend of Dragoon** dürfte eines der letzten großen RPGs hier zu Lande werden. Durch filmreife Kamerafahrten und eine faszinierende Story ist dieses Spiel genau richtig, um die Wartezeit auf Final Fantasy IX zu verkürzen. Mit **Fussball Live 2** zeigte sich Sony wieder einmal von seiner sportlichen Seite. Ob es ihnen allerdings dieses Mal ge-



■ **Wipeout Fusion:** Einen derart genialen Antriebsstrahl durfte man zuvor noch in keinem anderen Wipeout-Teil bewundern. (PS 2)



■ **Wipeout Fusion:** Durch die extrem hohe Geschwindigkeit zieht der Gleiter farbige Kondensstreifen hinter sich her. (PS 2)



■ **Wipeout Fusion:** Grafisch hat dieser Titel einiges zu bieten. (PS 2)



■ **Wipeout Fusion** katapultiert den Spieler in die nächste Generation des Überschall-Fluges.



■ **Wipeout Fusion:** Auch bei mehreren Gleitern gleichzeitig geht die Engine nicht in die Knie. Hoffentlich kann sie beim Waffeneinsatz immer noch überzeugen. (PS 2)



■ **Dschungelbuch Groove Party:** Hier schwingen Mogli und seine Freunde das Tanzbein. Natürlich nur, wenn ihr die richtigen Knöpfe drückt. (PSone)

lingen wird, gegen die Konkurrenz von Electronic Arts zu bestehen, bleibt abzuwarten. Nicht gerade mit begeistertem Publikum umlagert war das **Miss-Pac-Man-Display**. Außer einer neuen Grafik-Engine und einigen neuen Ideen hat dieses Spiel so gut wie keine Unterschiede zum Vorgänger. Leider

gab es nicht alle Spiele in spielbarer Form zu begutachten. Besonders **Wipeout Fusion** hätten viele Zocker gern einmal in Action gesehen. Als kleine Entschädigung lief aber ein Video, auf dem man einige Passagen der Spielegrafik sehen konnte. Dabei überzeugten vor allem die aufwändige Grafik und die



■ **Dschungelbuch Groove Party:** Für PlayStation-Verhältnisse hat das Dschungel-Spiel eine erstaunlich gute Grafik. (PSone)



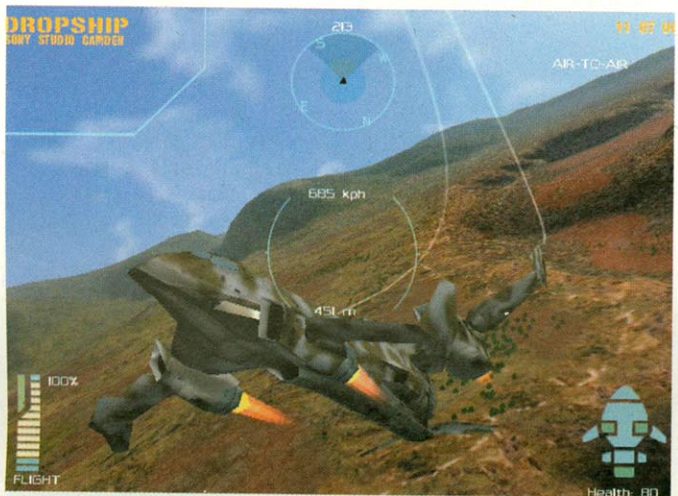
■ **Fußball Live:** Fußball Live 2 versucht auch dieses Jahr wieder, der Konkurrenz von EA den Rang abzulaufen. (PSone)

un glaubliche Geschwindigkeit des Games. Ähnlich erging es uns auch mit dem Rennspiel **The Getaway**. Bis zum heutigen Zeitpunkt ist noch nicht geklärt, ob die fantastischen Bilder dieses Titels vorberechnet sind oder direkt aus einer Spielszene stammen. Keine einzige Spur gab es von Sonys Rollenspiel-Hit **Dark Cloud** und dem Flugsimulator **Dropship** zu sehen. Weder die vor einigen Monaten im Internet aufge-

■ **Fußball zählt hier zu Lande immer noch zu den beliebtesten Sportarten. Das erklärt auch die hohe Anzahl dieser Titel auf der PlayStation.**

tauchten Filme noch eine spielbare

Demo hat man gezeigt. Überraschend hat Sony noch bekannt gegeben, dass die **PSone** bereits diesen Winter die aktuelle Modellreihe ablösen wird. Was das für den Preis des Gerätes bedeutet, bleibt abzuwarten. (Markus H.)



■ **Dropship:** Wer die ersten Bilder noch in Erinnerung hat, wird dieses Spiel kaum wiedererkennen. (PS 2)



■ **Dropship:** Uneingeschränkte Sichtweite und ein detaillierter Untergrund zeichnen diesen Titel aus. (PS 2)



■ **Dropship:** In den riesigen Levels lauern euch etliche Gegner auf. Selbst auf dem Boden seid ihr nicht sicher. (PS 2)

■ **Moto GP:** An dem Riesenrad erkennt jeder Laie sofort, dass es sich bei dieser Strecke um Suzuka handelt. (PS2)



■ **Moto GP:** Nach Ridge Racer V könnte dies der nächste Hit aus dem Hause Namco werden. (PS 2)



■ **Moto GP:** Die Bewegungen der Fahrer entsprechen den realen Vorbildern. (PS 2)



Der Sport-Spezialist zeigt der Konkurrenz die Zähne

ELECTRONIC ARTS

In seinem europäischen Hauptgebäude zeigte EA seine zukünftigen Spieleprojekte. Während der gigantischen Party hatten wir genügend Zeit, uns einen Eindruck von der umfangreichen Spielepalette zu verschaffen.

■ Jedes Jahr trumpft Electronic Arts mit seinen neuen Sport-Titeln auf. Dass der Spiele-Gigant aber eindeutig vom Image des Only-Sportspiel-Herstellers weg möchte, war dieses Jahr ganz deutlich zu ver-

spüren. Gerade Games wie das lustige **Simpsons Wrestling** zeigen, dass die Briten nicht nur ernste Spiele programmieren können. Bei diesem Game scheint sich ganz Springfield verkloppen zu wollen. Besonders interessant wird es, wenn sich Moe und der träge Barney Gumble gegenseitig vermöbeln. Wer es dagegen lieber etwas actionreicher möchte, ist mit **No One Lives Forever** besser bedient. Die Story dieses Ego-Shooters ist in den 60er-Jahren angesiedelt und spielt parallel zu der Geschichte des gleichnamigen Kinofilms. Mit über 30 Waffen und einer kinoreifen Story dürfte dieser Titel einer der interessantesten für die PlayStation 2 werden. Wem dieses Spiel nicht genug Agenten-Flair überbringt, der sollte sich beim **007 Racing** versuchen. Hier brettert ihr mit einem von Q aufgebesserten BMW

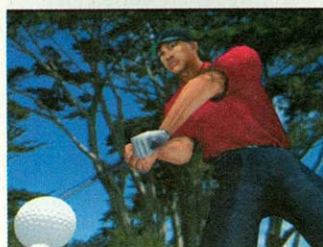
■ F1-Fans werden auf der PS 2 weiterhin gut bedient.



■ **F1 Championship Season 2000:** Authentischer hat man die Straßen von Monaco noch auf keiner anderen Konsole gesehen. (PS 2)



■ **F1 Championship Season 2000:** Die Polygonzahl der Formel-1-Fahrzeuge ist fast schon verschwenderisch. (PS 2)



■ **Tiger Woods PGA Tour Golf:** Selbst Golf-Freunde werden zukünftig mit neuen Spielen bedient. (PS 2)



■ **No One Lives Forever:** Die gesamte Kulisse des Agenten-Spiels ist im 60er-Jahre-Flair gehalten. (PS 2)



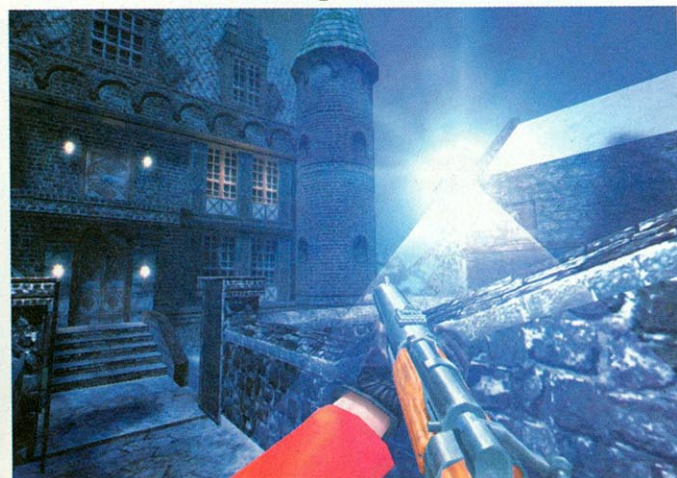
■ **No One Lives Forever:** Deutsche Locations finden sich ebenfalls im späteren Spielverlauf. (PS 2)



■ **WCW Backstage Assault:** Dieser Titel wird noch diesen Herbst sämtliche Wrestling-Fans beglücken. (PSone)

durch die Gegend und erfüllt zahlreiche Missionen auf der ganzen Welt. Genügt dieser Racer euren Ansprüchen nicht, steht noch **F1 Championship Season 2000** zur Verfügung. Diese aufwändige Rennsimulation war zwar nur auf einem Video zu bewundern,

„EA ist einer der stärksten Publisher für Sonys PlayStation 2“



■ **No One Lives Forever:** Der erste große Ego-Shooter macht bereits jetzt einen sehr guten Eindruck. Dass eine Frau die Hauptrolle spielt, stört hierbei kaum. (PS 2)



■ **Kessen:** Die englische Version des Strategie-Spiels machte einen sehr guten Eindruck. (PS 2)

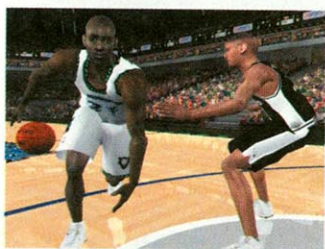


■ **007 Racing:** Ein weiteres Spiel mit der Geheimagenten-Lizenz steuert noch dieses Jahr auf uns zu. (PSone)

sollte aber die endgültige Spielgrafik der gezeigten Präsentation entsprechen, erwartet Schumi-Fans ein sehr gutes Racing-Game. Für alle Strategie-Fans unter euch übersetzt EA bereits jetzt das



■ **FIFA 2001:** Bei der deutschen Version finden sich etliche Verbesserungen und natürlich ein verständlicher Kommentator. (PS 2)



■ **NBA Live 2001:** Kein anderes Spiel kommt an die Qualität dieses Titels heran. Leider gab es davon nur Videos zu bewundern. (PS 2)

japanische **Kessen**. Dieses rundenbasierende Game erscheint hier zu Lande auf DVD und stellt mehr als 100 Polygon-Charaktere auf dem Bildschirm dar. Es bleibt jedoch fraglich, ob dieser Titel in Deutschland großen Anklang finden wird. Zum Fun-Sports-Genre zählt das vielgepriesene Snowboard-Spiel **Big SSX**, welches gleich zum Release der PlayStation

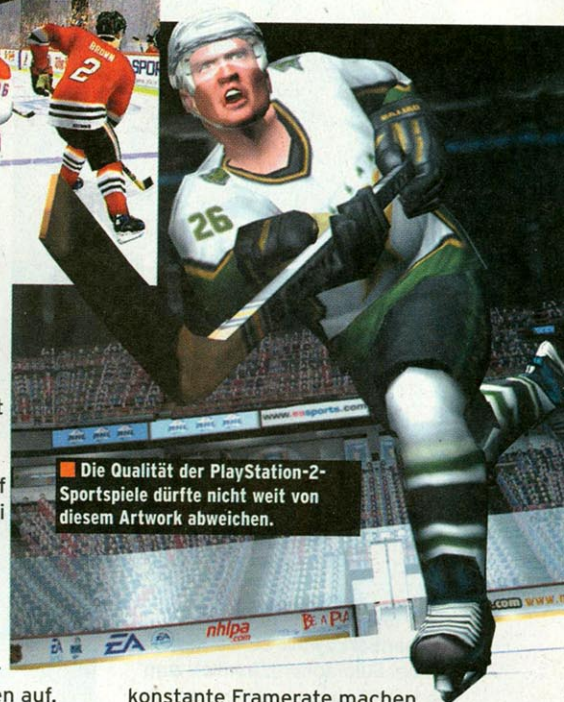
2 mit im Regal stehen soll. Grafisch macht dieser Titel einen hervorragenden Eindruck. Tony-Hawk-Liebhaber werden sich hier ebenso schnell zurechtfinden wie alle Einsteiger. Nach wie vor stark vertreten sind bei EA die Mannschaftssportarten. Das in Japan bereits erhältliche **FIFA 2001** ist schon lokalisiert und wartet praktisch nur darauf, im November mit der brandneuen PlayStation 2 verkauft zu werden. Fast fertiggestellt ist ferner **NHL 2001**. Die spielbare Version zeigte keinerlei Schwächen und wusste ähnlich zu überzeugen wie das Fußball-Pendant. Erschreckend wenig gab es von **NBA 2001** zu sehen. Während die meisten Titel aus-

„Außer seinen Sport-Titeln hat EA dieses Jahr noch etliche andere Genres am Start“



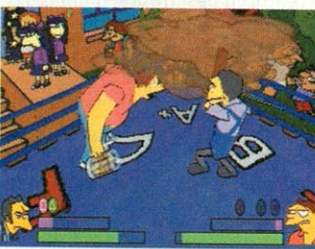
■ **NHL 2001:** Aufwändige Lichteffekte und Spiegelungen überzeugen schon jetzt. (PS 2)

fürlich Probe gespielt werden durften, zeigten die Veranstalter nur ein altes Video, auf dem sich lediglich zwei Spieler auf dem Feld bewegten. Schenkt man den Entwickler-Infos Glauben, warten die Charaktere mit unterschiedlicher Kleidung und Körperformen auf. Überraschend zeigte Electronic Arts eine fast schon komplette Version von **NFL 2001**. Betrachtete man die Spieler etwas genauer, stachen aufwändig gestaltete Reflektionen auf ihren Helmen ins Auge. Authentische Bewegungsabläufe und eine



■ **Die Qualität der PlayStation-2-Sportspiele dürfte nicht weit von diesem Artwork abweichen.**

konstante Framerate machen diesen Titel zu einem der Highlights der Präsentation. Leider nur auf Bildern zu bewundern gab es **WCW Backstage Assault**. Mit über 50 Kämpfern hat EA hier wieder ein besonders heißes Eisen im Feuer. (Markus H.)



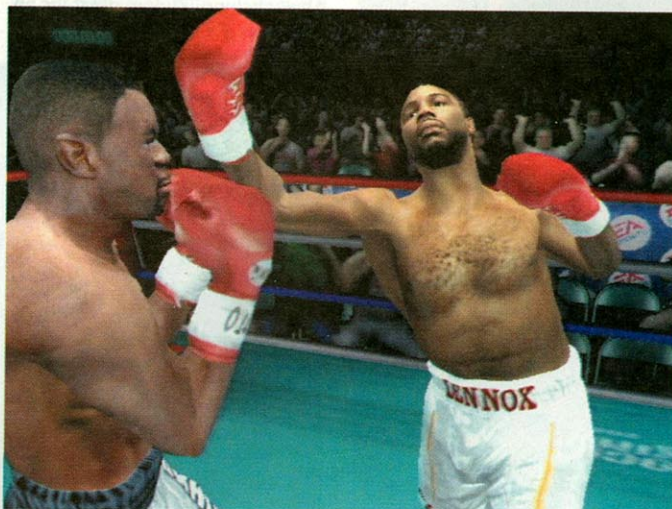
■ **Simpsons Wrestling:** Ein besonders lustiges Kampfspiel erwartet demnächst alle Simpson-Fans. (PSone)



■ **NFL 2001:** Bei diesem Titel überzeugen die Gegner durch eine ausgeklügelte künstliche Intelligenz. (PS 2)



■ **Big SSX:** Wer sich im November eine PlayStation 2 zulegen möchte, kommt an diesem Spiel nicht vorbei. Dieser Fun-Racer bietet jedem Snowboard-Fan alles, was man auf einer normalen Piste nicht machen darf. (PS 2)

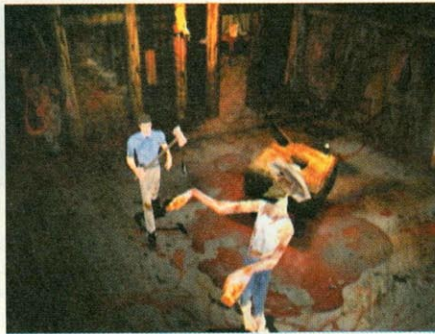


■ **Knockout Kings 2001:** Realistische Charaktere und eine brillante Grafik zeichnen diese Box-Simulation aus. Ein Unterschied zu den echten Sportlern ist hier kaum mehr auszumachen. (PS 2)

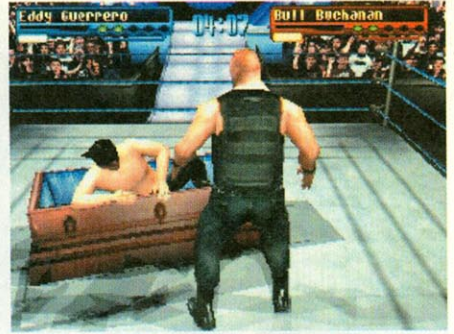




■ **Summoner:** Das Charakter-Design hätte nicht besser sein können. Man betrachte nur dieses Echsenwesen. (PS 2)



■ **Evil Dead Hail to the King:** Im Vergleich zur E3-Fassung wirkt der Slasher viel ausgereifter. (PSone)



■ **WWF SmackDown! 2 Know Your Role:** Hinter dem langen Titel verbirgt sich der nächste Wrestler-Streich. (PSone)

Vollbedienung für beide Systeme

THQ

THQ lässt sich nicht lumpen und präsentiert zwei PS2-Games, wobei **Summoner** pünktlich zum System-Launch im November in den Regalen stehen soll. Darüber hinaus werden die 32-Bit-Titel jedoch keineswegs vernachlässigt, so dass man ein ausgewogenes Line-up aufführt.

■ Am überzeugendsten erschien das spielbare **Summoner**. Das actionlastige RPG entführt euch auf eine mystische Reise. Mit bis zu fünf Charakteren macht ihr euch daran, das lange vergessene Königreich Ikaemos von mächtigeren dunklen Widersachern



■ **Summoner:** Insgesamt dürft ihr fünf Mitglieder in eure Partys aufnehmen, um die Feinde das Fürchten zu lehren. (PS 2)

zu befreien. Die Besonderheit des rundenbasierenden RPGs stellt die Tatsache dar, dass ihr mit Hilfe spezieller Ringe bis zu 16 Kreaturen beschwören könnt, die euch im Kampf unterstützen. Mit **Red Faction** befindet sich ein weiteres Highlight in der Pipeline. Die Macher der Descent-Serie arbeiten derzeit an der PS2-Konvertierung der nahezu fertigen PC-Fassung. In typischer Beben-3-Manier säubert ihr feindverseuchtes Gelände von widerspenstigem Feindesvolk. Mehr als 20 Levels und zahlreiche Modi bieten genügend Abwechslung. Zudem dürft ihr ab und zu in gut bewaffneten



■ **Red Faction:** Zu Eidos' Timesplitters wird sich demnächst ein weiterer interessanter Shooter in die Regale gesellen. (PS 2)

Vehikeln Platz nehmen. Nicht minder interessant ist die mittlerweile weit fortgeschrittene Untoten-Jagd **Evil Dead: Hail to the King**. Survival-Horror vom Feinsten und eine ausgeklügelte Storyline rund um den Protagonisten Ash sorgen für bestes Movie-Feeling. Weiterhin befindet sich unter anderem mit **WWF 2** ein neues Wrestling-Game in der

„THQ bietet vielfältige Kost für beide Konsolen“

Mache, welches über 50 Wrestler auf die Screens befördert und das ausgezeichnete Prequel nochmals toppen dürfte. Ferner gelangen mit **Power Rangers** und **Danger Girl** weitere Super-Heroes zu Konsolen-Ehren, während **MTV Sports Snowboarding** alle Boarder-Fans anspricht. (Tom S.)



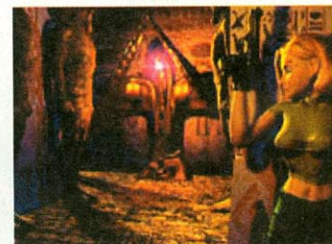
■ **Power Rangers - Lightspeed Rescue:** Die Power Rangers retten die Welt vor dunklen Mächten. (PSone)



■ **Red Faction:** Raum füllende Raucheffekte bilden nur die Speerspitze der Grafikpracht. (PS 2)



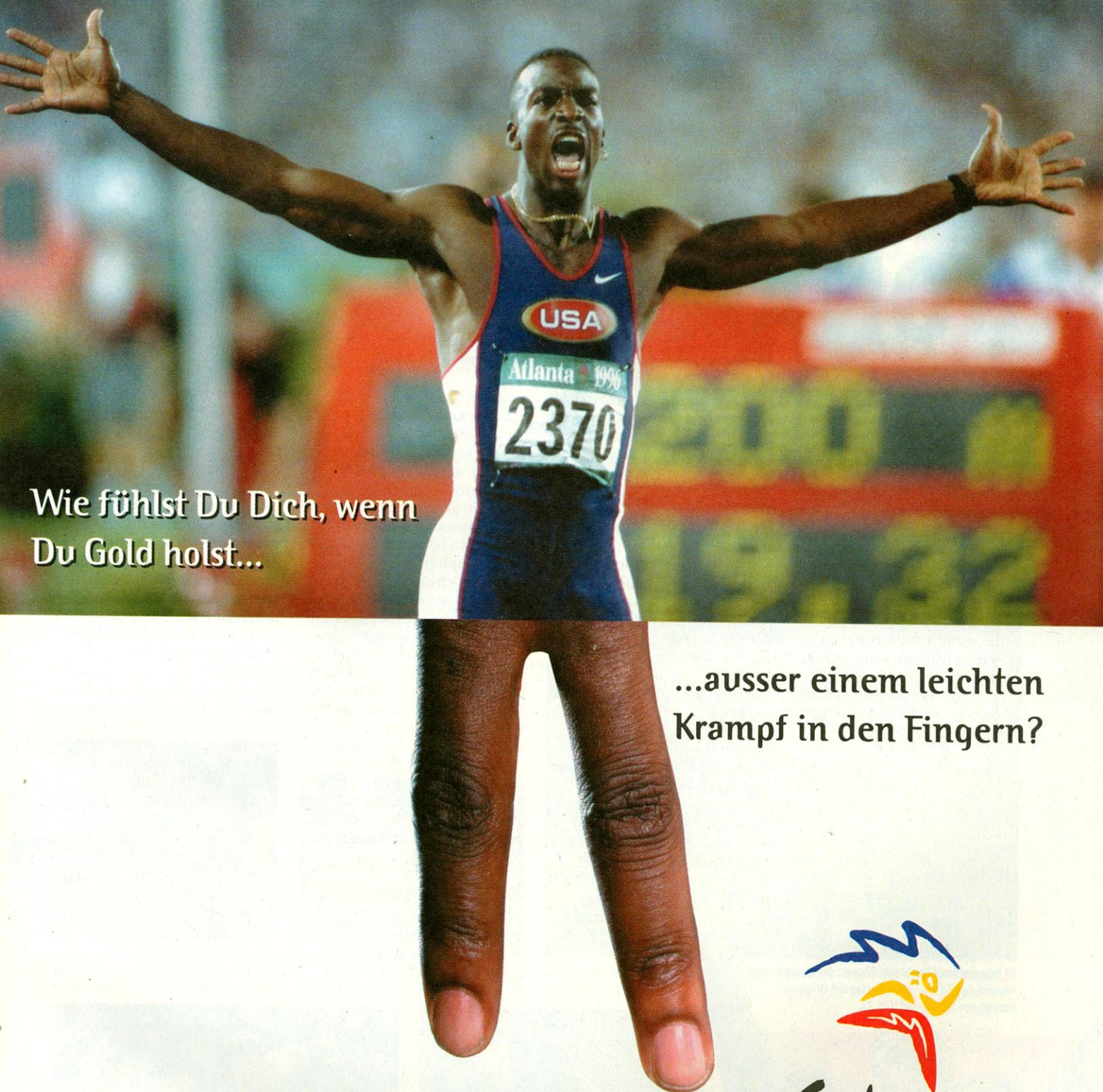
■ **Summoner:** Selten zuvor gab es derart geniale Lichteffekte während der ausgesprochenen Zauber zu bewundern. (PS 2)



■ **Danger Girl:** Die Truppe aus drei wagemutigen Heldinnen glänzt vor allem mit tollen Rundungen. (PSone)



■ **MTV Sports Snowboarding:** Mit der MTV-Lizenz im Gepäck stürzt ihr euch verschneite Hügel hinab. (PSone)



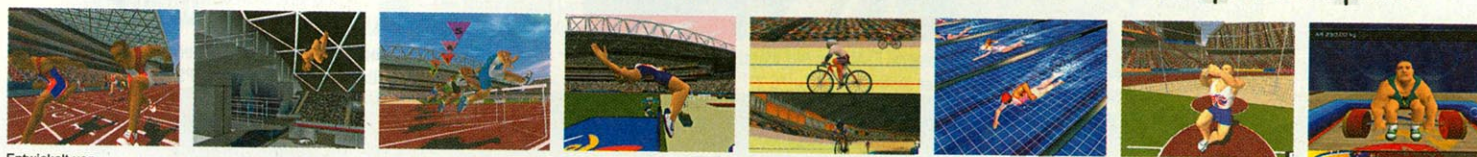
Wie fühlst Du Dich, wenn
Du Gold holst...

...ausser einem leichten
Krampf in den Fingern?



Das Spiel der Spiele

12 schweißtreibende Disziplinen • 32 Länder • Spannender Mehrspieler-Modus
Olympischer Modus • Arcade Modus • Trainingsmodus • Authentische Austragungsstätten
Offizielle TV-Kommentatoren • Motion Capturing • Virtuelle Sporthalle



Entwickelt von

Erhältlich für



Copyright © 2000 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC. Published under licence by Eidos Interactive Ltd. TM © SOCOG 1996. Sega and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.olympics.com
www.olympicvideogames.com

Vertriebt durch

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com



■ **Metal Gear Solid 2:** Beim neuesten Abenteuer von Solid Snake ist ebenfalls leises Schleichen angesagt. (PS 2)



■ **Metal Gear Solid 2:** Dieses Game nutzt die Fähigkeiten der neuen Hardware gebührend aus. (PS 2)

Metal Gear Solid 2 und kein Ende in Sicht

KONAMI

Mit einem neuen Metal-Gear-Solid-Trailer gelang es dem japanischen Spiele-Hersteller, uns an seinen Messestand zu locken. Auch das restliche Line-up wusste durchaus zu überzeugen.

■ Schon auf der E3 zeigte Konami den sagenhaften Trailer zu **Metal Gear Solid 2**. Kaum hatten sich die Wogen um Hideo

Kojimas Meisterwerk geglättet, überraschte uns der japanische Publisher auf der ECTS schon wieder mit einer neuen Version des Videos. Spielbares gab es leider immer noch nicht von dem sagenumwogenen Agenten-Adventure zu sehen. Somit bleibt vorerst ungeklärt, ob das Game wirklich auf der PS 2 oder nur auf einem aufgepeppten Toolkit läuft. Betrachtet man



■ **International Superstar Soccer:** Die europäische Version des Edel-Kickers wartet mit Original-Namen der Spieler auf. (PS 2)



■ **Metal Gear Solid 2:** Sobald das Schiff in die Luft fliegt, sollte der Spieler die Beine in die Hand nehmen. (PS 2)

hingegen die aktuelle Version von **International Track & Field**, die fast schon vollständig spielbar war, erscheint es gar nicht so abwegig, dass die PlayStation 2 zu solchen Leistungen fähig ist. Das eben genannte Sportspiel stellt momentan so ziemlich alles in den Schatten, was sich Motion-Capturing nennt. Nicht nur dass sich die Sportler genial bewegen, sie sehen auch noch überwältigend aus. Mit einer Unzahl von Polygonen und einem enormen technischen Aufwand verweist dieser Titel so ziemlich jedes Leichtathletik-Spiel auf die hinteren Plätze. Grafisch unspektakulär, aber spielerisch sehr interessant zeigte sich

Silent Scope. Die originalgetreue Automaten-Umsetzung versetzt den Spieler in die Position eines Scharfschützen, der verschiedene Geiselnnehmer und Terroristen aus sicherer Entfernung erledigen muss. Mit einem virtuellen Fernrohr zoomt das Game dabei ganz nah an das Geschehen heran, damit sich die Unholde besser ausschalten lassen. Ebenfalls sehr beeindruckend war die lokalisierte Version von **International Superstar Soccer**. Dank originaler FIFA-Pro-Lizenz kicken hier alle Spieler mit ihren echten Namen über den Platz. Für eine deutsche



■ **Woody Woodpecker Racing:** Fun-Racer liegen hoch im Kurs. Der kleine Specht schließt an der Konkurrenz an. (PSone)

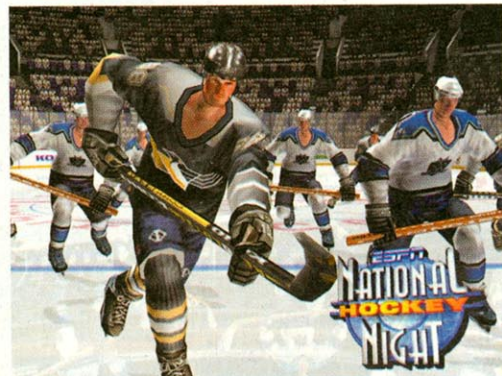


■ **The Grinch:** Wer schon immer böse sein wollte, wird in diesem Spiel seine Erfüllung finden. (PSone)



■ **Konami zeigt weiterhin Präsenz und versorgt den gesamten Markt mit neuen Spielen.**

■ **Ephemeral Fantasia:** Das klassische Rollenspiel wird eines der ersten für PS 2. (PS 2)



■ **ESPN NHL National Hockey Night:** Perfekte Spiegelungen und detaillierte Charaktere überzeugen schon jetzt. (PS 2)

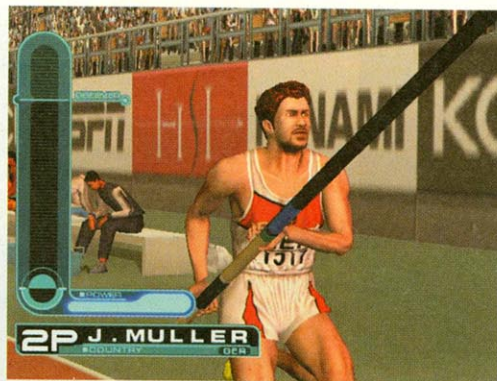


■ Mit den Namen der realen Fußball-Vereine sollte es Konami gelingen, EA einige Marktanteile abzufragen.

Sprachausgabe hat man ebenso gesorgt wie für eine intelligenter KI. Sportlich geht es auch bei Konamis ESPN-Reihe zu. Neben NHL National Hockey Night und NBA 2 Night wurde noch Winter X Games gezeigt, welches entfernt an Cool Boarders erinnerte. Allerdings präsentierte sich diese Snowboard-Simulation in einem sehr filigranen Grafik-Gewand, das mit aufgewirbeltem Schnee und realistischen Spuren aufwartete. Das Adventure Shadow of Memories war leider nur als Video zu bestaunen, aber die aufwändig gestalteten Kulissen des Games überzeugten auch auf diesem Tape. Hideo Kojimas neuestes Werk Zoe zeigte sich ebenfalls nur in bewegten Bildern. Die effektvollen Kämpfe des Mech-Action-Spieles demonstrierten beeindruckend, zu welchen Leistungen die PS 2 im Stande ist. Wenn auch ursprünglich für den japanischen Markt entwickelt, erscheint hier zu Lande das Rollenspiel Ephemeral Fantasia.



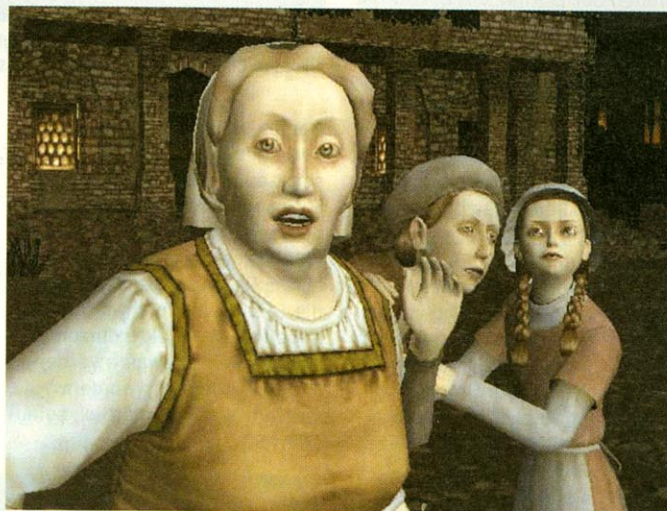
■ Dancing Stage: Selbst Konamis Music-Spiele haben sich zum Positiven verändert. (PSone)



■ International Track & Field: Zwischen der Realität und diesem Spiel gibt es fast keinen Unterschied. (PS 2)

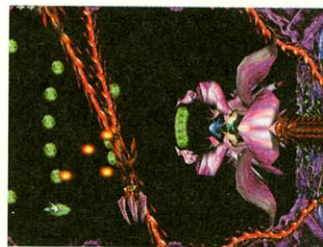


■ Silent Scope: Die Scharfschützen-Simulation ist mit dem Automaten absolut identisch. (PS 2)



■ Shadow of Memories: Die Grafik des Adventures überzeugt bereits jetzt. Hoffentlich kann das Gameplay mithalten. (PS 2)

Ähnlich wie bei Final Fantasy schlägt ihr euch dort mit knudligen Figuren durch finstere Dungeons, auf der Jagd nach den begehrten Erfahrungspunkten. Keinerlei Veränderungen zur japanischen Version zeigte Gradius 3 + 4. Der lineare 2D-Shooter wird sicherlich nicht von der breiten Masse akzeptiert, aber Fans des Genres sollten sich diesen Titel auf alle Fälle für den November vormerken. Bei all dem Trubel um die PS 2 gingen Besitzer der PSone auch nicht leer aus. Mit The Grinch stellte Konami erstmals das Spiel zu dem kommenden Kinofilm vor, in dem Jim Carrey die



■ Gradius 3 + 4: Bei dem puristischen Shooter kommt die Hardware sicherlich nicht ins Schwitzen. (PS 2)

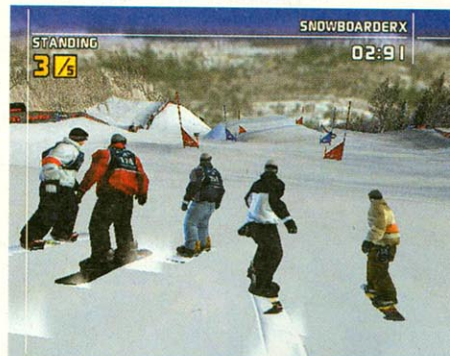
Hauptrolle spielt. Fun-Racer-Fans werden bestens mit Woody Woodpecker Racing bedient. Da Kart-Rennen momentan sehr hoch im Kurs liegen, dürfte auch dieser Titel seine Freunde finden. Wie bei Crash Team Racing gilt es hier, Dutzende von Charakteren freizuspielen und neue Strecken freizuschalten. Wer gern durch finstere Tunnel und



■ The Mummy: Auf Lara Crofts Spuren bewegt ihr euch in Universals neuem Action-Adventure. (PSone)



■ Zoe: Star-Designer Hideo Kojimas erstes PS2-Projekt nimmt bereits jetzt Formen an. (PS 2)



■ ESPN Winter X Games: Konamis großer Snowboard-Titel versucht mit guter Physik zu überzeugen. (PS 2)

Gruften geistert, wird mit The Mummy seine wahre Freude haben. Nach der erfolgreichen Filmvorlage erforscht ihr düstere Gräber und Pyramiden auf der Suche nach eurer Liebsten. (Markus H.)

■ Wer gerne derart wohlgeformte Beine möchte, muss sehr viel Dancing Stage spielen.



Mittelgroße Überraschung in petto

TAKE 2

■ Neben drei schon längere Zeit durch die Magazine geisternden PS2-Games fährt **Take 2** sogleich eine Überraschung für alle Fans des Fußball-Sports auf.

Für die nächsten drei Seasons sicherte sich der Publisher die Rechte an der UEFA Champions League, dem prestigeträchtigen europäischen Soccer-Event. Entwickelt wird das zugehörige Game, wie schon die Vorgänger, von Silicon Dreams. **UEFA Champions League 2000/2001** wird das Licht der Spielewelt im vierten Quartal erblicken. Eine PS2-Version befindet sich in der Pipeline, wird jedoch erst pünktlich zum Beginn der nächsten Runde im dritten Quartal 2001 gelauncht. Das Game glänzt mit einer hervorragenden Optik wie auch Spielbarkeit und dürfte den Titelkampf im 32-Bit-Sektor neu beleben. Die weiteren drei Titel werden ausschließlich

"Take 2 bietet für jeden Geschmack etwas"

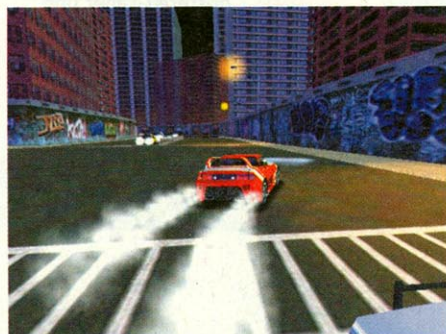


■ **Oni** versetzt euch in ein futuristisches Umfeld. Hier solltet ihr den Kriminellen die Leviten lesen. (PS 2)

Sonys 128-Bitter bedienen. Zum einen wäre das enorm spaßträchtige **Smuggler's Run** zu nennen, welches mit Sicherheit nicht nur die virtuellen Kleingangster ansprechen dürfte. Ihr brettet mit den Rallye-Vehikeln über mit 15 Quadratkilometern relativ weitläufige Flächen. Neben der Option, die Locations frei zu befahren, bietet euch ein weiterer Modus die Möglichkeit, dem Titel alle Ehre zu machen und euch als Schmuggler zu verdingen. Hierzu müssen vorgegebene Punkte angefahren werden, um die Güter aufzunehmen. Allerdings sitzen euch stets weitere Konkurrenten im Nacken, um dies zu vereiteln. **Oni** hingegen macht spielerisch zwar einen recht ansehnlichen Eindruck, wirkt jedoch gerade in Bezug auf die Level-Optik noch etwas spärlich. Die Programmierer von Rockstar versetzen euch in eine futuristische Manga-Welt, um mit eurer Protagonistin Konoko ein Verbrecher-Syndikat zu infiltrieren. Neben zahlreichen Kicks dürfen ferner unzählige Waffen eingesetzt werden. Bis zum Frühjahr bleibt den Codern jedoch noch einige Zeit, um dem



■ **Oni**: Die Hauptdarstellerin Konoko verfügt über zahlreiche Combos, um die Schergen des Fürchten zu lehren. (PS 2)



■ **Midnight Club**: Gut in Szene gesetzte Rauchschwaden untermalen eure rasanten Fahrten. (PS 2)



■ **Smuggler's Run**: Die Locations lassen sich völlig frei befahren, nur steile Klippen schränken die Freiheit ein. (PS 2)



■ **Smuggler's Run**: Wer ein echter Schmuggler werden will, sollte sich auch vor der immer präsenten Obrigkeit nicht fürchten. Die Cops sitzen euch ständig im Nacken. (PS 2)

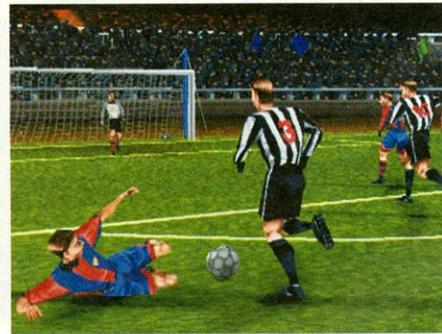
Game den letzten Feinschliff zu verleihen. Zu guter Letzt versetzt euch **Midnight Club** in die Metropolen New York und London, die ungemein stimmungsvoll inszeniert wurden. In mehr als 75 Rennen heizt ihr durch die Städte. Alle nicht niet- und nagelfesten Objekte dürfen hierbei niedergewalzt werden. **Midnight Club** wird ab dem vierten Quartal erhältlich sein. (Tom S.)



■ **UEFA Champions League 2000/2001**: Die Animationen der einzelnen Kicker wirken überzeugend. (PSone)



■ **Midnight Club**: Die Straßen der Millionenstädte New York und London wurden nahezu detailgetreu nachgebildet. (PS 2)



■ **UEFA Champions League 2000/2001**: Die Spieler wurden ihren Vorbildern authentisch nachempfunden. (PSone)

Die restlichen Publisher im Überblick

KLEINZEUG

■ Auch abseits der großen Titel gab es den ein oder anderen Hingucker bzw. potenziellen Hit-Kandidaten zu entdecken. Nicht zuletzt die kleineren Publisher sorgten für so manche positive Überraschung, gerade was den Software-Support für den 128-Bitter anbelangt. Während manche Firmen aus größtenteils unverständlichen Gründen der Messe fernblieben, bot man dennoch Sehens- und Spielswertes.

Zuerst wäre in diesem Zusammenhang sicherlich Ubi Soft zu nennen. Für die gute alte PSone wurden neben einigen Jump & Runs aus dem Comic-Umfeld auch 128-Bit-Games in spielbarer Form für die bald erscheinende PS 2 gezeigt. Allen voran das mit der vollständigen FIA-Lizenz ausgestattete **F1 Racing Championship**, welches einen optisch wie steuerungs-technisch hervorragenden Eindruck hinterließ. Man darf gespannt sein, wie sich gerade in diesem Sektor der Dreikampf zwischen Sony, Ubi Soft und EA entwickeln wird bzw. wer auf der Zielgeraden die Nase vorne haben wird. Ferner zeigte man, natürlich, einen neuen Rayman. Es handelt sich bei **Rayman: Revolution** hingegen nicht um eine bloße



■ **Wild Wild Racing** versetzt euch hinter das Steuer eines PS-starken Rallye-Boliden (PS 2).

Umsetzung des bereits bekannten zweiten Teiles, sondern um ein völlig eigenständiges Game mit eigener Storyline. Für Hüpfspieler ein unbedingtes Muss! **Donald Duck Quack Attack** zeigt jedoch noch deutliche technische Mängel. Gerade die eckigeren Objekte, wie Häuser, lassen aufgrund des fehlenden Anti-Aliasing deutliche Kanten erkennen. **Midway** wird den meisten unter euch sicherlich gerade wegen **Ready 2 Rumble** oder **Rampage** ein Begriff sein. Genau hier setzt Midway an. **Rampage Through Time** bietet für alle Fans des Vorgängers beste Zerstörungs-Action. Demgegenüber glänzt man klar mit dem neusten PS2-Boxspektakel **Ready 2 Rumble 2**, das grafisch zu den überzeugendsten Titeln der ECTS zählt. Neue Boxer, wie der weißhäutige Michael Jackson,



■ **Rayman Revolution**: Der drollige Hüpfheld treibt auch bald auf dem 128-Bitter sein Unwesen. (PS 2)

sorgen darüber hinaus für einen interessanten Schlagabtausch. Mit **Rage** befindet sich ein weiterer Racer kurz vor der Fertigstellung. **Wild Wild Racing** positioniert euch hinter das Steuer diverser Off-Road-Vehikel, um die Kisten auf Geländetauglichkeit zu testen. Zahlreiche Modi, etwa eine Meisterschaft, sorgen für Kurzweil. (Tom S.)



■ **Italian Job**: SCI lässt euch die Abenteuer italienischer Gangster am eigenen Leibe nachvollziehen. (PS 2)



■ **Mortal Kombat Special Forces**: Midways Haudegen kommen zu neuen brutalen Ehren. (PSone)



■ **Rampage Through Time**: Midway schickt seine Charaktere zurück, um alles in Schutt und Asche zu legen. (PSone)



■ **Ready 2 Rumble 2**: Midways Vorzeige-Boxtitel begibt sich in die zweite Runde. Nicht zuletzt die opulente Optik sowie zahlreiche neue Boxer sorgen für Spielspaß. (PS 2)



■ **Donald Duck Quack Attack**: Ubi Soft schickt den schnatternden Donald auf eine Jump&Run-Hatz durch Entenhausen. (PS 2)



■ **Hellboy:** Der französische Publisher Cryo schickt den amerikanischen Comic-Helden auf die Konsolisten los. (PS 2)



■ **Mike Tyson Boxing:** Vormalis noch unter Prince Naseem Boxing fungierend, heißt der Boxspaß jetzt anders. (PSone)



■ **Sheep:** Einmal in die Rolle eines Schafhirten schlüpfen? Mit diesem Titel kein Problem. (PSone)

Die restlichen Publisher im Überblick KLEINZEUG

■ Auch im Hause **Empire** nähern sich einige vielversprechende Games der Fertigstellung. Allen voran das interessante Geschicklichkeits- und Denkspiel **Sheep**. Als gut gelaunter Schäfer versucht ihr, eure Herde an diversen Hindernissen vorbei in sichere Gefilde zu geleiten. Zum anderen erwartet uns mit **Speedball 2010** eine perfekt spielbare Umsetzung des knallharten Sport-Klassikers. Die

meiste Hoffnung darf jedoch ohne Zweifel in das rasante Boliden-Rennen **World Sports Car** gesetzt werden, welches leider immer noch als PC-Fassung präsentiert wurde, hier jedoch absolut herausragte. Auch die Meister der Codes alias **Codemasters** haben einiges in petto. Zwar darf offiziell über einige PS2-Games noch nichts Spruchreifes gesagt werden, da man sich noch in Verhandlungen



■ **Gift:** Cryos PS2-Debüt zeigt noch leichte technische Schwierigkeiten und ist vor allem für jüngere Zocker geeignet. (PS 2)



■ **Dinosaurier:** Die Umsetzung des gleichnamigen Film-Spektakels befindet sich kurz vor der Fertigstellung. (PSone)



■ **F1 Racing Championship:** Ubi Softs 128-Bit-Formel-1-Titel macht bereits jetzt einen hervorragenden Eindruck und glänzt durch eine sehr gute Steuerung. (PS 2)

befindet, einiges steht jedoch schon fest: Colin McRae wird auch durch die Emotion Engine rauschen! Ferner schicken die Programmierer **Mike Tyson Boxing** in den Ring, allerdings vorerst nur für den guten alten 32-Bitter. Darüber hinaus kommen auch Musik-Freunde absolut auf ihre Kosten, denn **Music 2001** dürfte all die Fans der Vorgänger und auch neue ansprechen. Gerade die Möglichkeit, aus einem schier gigantischen Fundus zu schöpfen, animiert zu mehr! Zu guter Letzt portiert man die Vorzüge des **LMA Managers** in die nächste Saison. Mit einem Release darf jedoch erst zu Anfang der nächsten Spielzeit gerechnet werden. Gerade für dieses Game warten die Programmierer mit zahlreichen Innovationen auf, um die Referenzposition zu besetzen. Den meisten Zockern wird beim Erklären des Namens **Cryo** ein Schauer den Rücken hinablaufen, denn die Franzosen zeichneten sich bestenfalls durch Durchschnittsware aus. Mit der neuen PS2-Hardware soll sich jedoch alles ändern. Insgesamt präsen-



■ **Music 2001:** Codemasters' Musik-generator läuft auf Sonys 128-Bitter zu neuer Höchstform auf. (PS 2)

tierten die Jungs aus dem Westen zwei PS2-Titel. Bei **Hellboy** handelt es sich um eine Adaption der gleichnamigen Comics, die in den Staaten weggehen wie die sprichwörtlichen warmen Semmeln. Leider wurde nur Video-Footage gezeigt, welches keinen Rückschluss auf die spielerische Qualität zuließ. Demgegenüber waren die Adventure des Fantasie-Wesens **Gift** vielversprechender. Mit dem kleinen drolligen Gnom hüpfst ihr durch die noch spärlich detaillierten Örtlichkeiten. Bis zum Release bleibt jedoch noch Zeit. (Tom S.)



■ **Titanium Angels:** SCI lässt euch in die Rolle dieser rothaarigen Protagonistin schlüpfen. (PS 2)



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



Gameit!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

SONY PLAYSTATION

SPIELE

NEUHEITEN UND AKTUELLE	HITS	Harvest Moon*	Shadowman	Catan - Die erste Insel	Pro Carry Case
4x4 World Trophy	59,99	59,99	89,99	49,99	54,99
Ace Combat 3	99,99	59,99	89,99	49,99	Formula Pro GTR Wheel
Action Man	79,99	59,99	89,99	29,99	119,99
Aironauts	89,99	59,99	89,99	29,99	Link Kabel
Akju - The Heartless	69,99	59,99	89,99	29,99	Hyper Mouse
Alien - Die Wiedergeburt*	84,99	59,99	89,99	29,99	Mem Card 120 Slot
Alone in the Dark 4	79,99	59,99	89,99	29,99	39,99
Alundra 2	59,99	59,99	89,99	29,99	Mem Card 15 Slot
Amerzone	79,99	59,99	89,99	29,99	12,99
Animaniacs Ten Pin Alley*	89,99	59,99	89,99	29,99	Mem Card 240 Slot
Antross Premier Manager	79,99	59,99	89,99	29,99	69,99
Ape Escape	69,99	59,99	89,99	29,99	Mem Card 30 Slot
Armored Core kD	74,99	59,99	89,99	29,99	19,99
Armored Core 2	84,99	59,99	89,99	29,99	29,99
Armored Core 3	84,99	59,99	89,99	29,99	Mem Card 50 Slot
Armored Core 4	84,99	59,99	89,99	29,99	9,99
Armored Core 5	84,99	59,99	89,99	29,99	X-Floder Cheatbuch
Armored Core 6	84,99	59,99	89,99	29,99	14,99
Armored Core 7	84,99	59,99	89,99	29,99	X-Floder Classic
Armored Core 8	84,99	59,99	89,99	29,99	X-Floder FX
Armored Core 9	84,99	59,99	89,99	29,99	X-Floder Handbuch (+ CD)
Armored Core 10	84,99	59,99	89,99	29,99	24,99
Armored Core 11	84,99	59,99	89,99	29,99	X-Floder PRO
Armored Core 12	84,99	59,99	89,99	29,99	89,99
Armored Core 13	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 14	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 15	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 16	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 17	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 18	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 19	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 20	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 21	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 22	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 23	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 24	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 25	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 26	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 27	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 28	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 29	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 30	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 31	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 32	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 33	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 34	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 35	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 36	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 37	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 38	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 39	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 40	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 41	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 42	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 43	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 44	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 45	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 46	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 47	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 48	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 49	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 50	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 51	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 52	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 53	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 54	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 55	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 56	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 57	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 58	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 59	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 60	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 61	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 62	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 63	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 64	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 65	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 66	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 67	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 68	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 69	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 70	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 71	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 72	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 73	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 74	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 75	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 76	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 77	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 78	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 79	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 80	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 81	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 82	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 83	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 84	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 85	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 86	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 87	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 88	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 89	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 90	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 91	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 92	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 93	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 94	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 95	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 96	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 97	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 98	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 99	84,99	59,99	89,99	29,99	
Armored Core 100	84,99	59,99	89,99	29,99	

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-Höhner-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



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



■ Traue keinem Fremden! Das freundliche ältere Ehepaar bietet euch vergiftete Suppe an.



■ Ein Fest für die Augen: Alle Rendersequenzen im Spiel sind von sehr hoher Qualität.

Mit Koudelka versucht das Entwickler-Team Sacnoth, das aus ehemaligen Square-Mitarbeitern besteht, das Beste aus Survival-Horror und RPG zu kombinieren. Dass aus diesen Zutaten ein schmackhaftes Süsschen werden kann, wissen wir spätestens seit Parasite Eve 2. Ob es Koudelka Lassat allerdings gelingt, mit Aya Brea gleichzuziehen, wird sich erst noch zeigen müssen.

■ Koudelka erzählt die Geschichte dreier Helden, die aus verschiedenen Gründen versuchen, hinter das Geheimnis eines verlassenem Klosters zu

kommen. Die Titel-Heldin wird dabei von dem Gottesmann James O'Flaherty und dem Abenteurer Edward Plunkett unterstützt. Die spannende Geschichte entwickelt innerhalb kürzester Zeit eine Dynamik, die den Spieler unweigerlich in ihren Bann zieht. Nach und nach wird die Vergangenheit des alten Gemäuers entblättert. Finstere Rituale, dunkle Mächte und komplizierte Verstrickungen kommen hierbei ebenso ans Tageslicht wie die Gewissheit, dass die Helden sich nicht zufällig begegnet sind. Die düstere Handlung wird im Laufe des Spieles immer wieder durch Zwischensequenzen und Renderfilmchen vorangetrieben. Koudelka findet auf

vier CDs Platz und verspricht 20 bis 30 Stunden spannungsgeladene Unterhaltung.

■ **Gameplay:** Wer die Worte Survival-Horror und RPG hört, denkt unweigerlich an Resident Evil und Final Fantasy. Obwohl gewisse Anleihen nicht zu übersehen sind, ist Koudelka keine plumpe Kopie, sondern ein sehr eigenständiges Spiel. In Gestalt der jungen Heldin (echte Konkurrenz für Lara und Aya) durchwandert ihr stimmungsvolle Renderkulissen, die in puncto Detailreichtum dem Capcom-Vorbild in nichts nachstehen. Um eine optimale Steuerung zu gewährleisten, gingen die Programmierer kein Risiko ein und bedienten sich ebenfalls



■ Auf dem Dachboden des Klosters warten einige böse Überraschungen auf euch.

fleißig beim Mitbegründer des Survival-Horror-Genres. Hierdurch ist eine kurze Eingewöhnungszeit gewährleistet, so dass Koudelka sich bereits nach wenigen Minuten gut steuern lässt. Der große Unterschied zwischen Koudelka und einem Survival-Horror-Spiel zeigt sich erst bei den Kämpfen. Wie bei den meisten



■ Die Menüs im Kampfbildschirm sind sehr übersichtlich und verständlich angeordnet.



■ Einige Kamera-Einstellungen erinnern dezent an bekannte Hollywood-Filme.

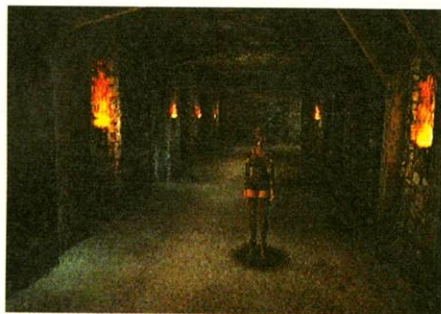


■ Die gelungenen Lichteffekte tragen zur düsteren Spielatmosphäre bei.

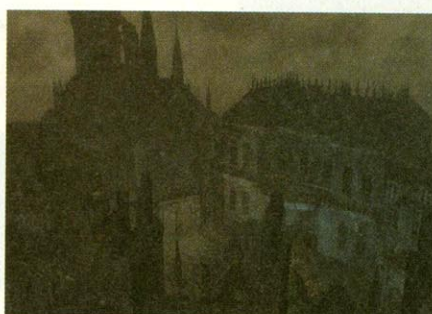
KODELKA

„Bühne frei für
Koudelka Lassat!“

Genre: Rollenspiel | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: September 2000 | Entwickler: Sacnoth | Schwierigkeitsgrad: mittel



■ Die Schöne wandert durch den Kerker des Klosters. Was mag sich wohl hinter der Ecke verbergen?



■ In diesem Gemäuer spielen sich schauerliche Dinge ab. Wird es Koudelka Lassat gelingen, alle Rätsel zu lösen?



■ Koudelka & Co schmieden Pläne für die bevorstehenden Kämpfe.

Rollenspielen erkennt ihr eure Feinde erst, wenn es zu spät ist. Im Falle einer Zufallsbegegnung blendet das Spiel in den Kampfbildschirm um. Die Fights laufen nicht in Echtzeit, sondern rundenbasiert ab. Während der Gefechte bietet Koudelka alle Möglichkeiten des klassischen Rollenspiels. Angriffe und magische Aktionen lassen sich völlig unkompliziert handhaben. Die Menü-Führung ist sehr einfach gehalten und gibt einen guten Überblick über Charakter- und Erfahrungswerte. Erfreulich ist auch die Möglichkeit, die Entwicklung der Helden selbst zu bestimmen: Bei jedem Level-Aufstieg erhält der Spieler Punkte, die er beliebig auf die Charakter-Werte verteilen darf.

■ **Technik:** Von der technischen Seite betrachtet, gibt sich das Game zwiespältig. Die detaillierten Backgrounds begeistern mit ihren schönen

„Die mitreißende Geschichte, eine tolle Atmosphäre und die attraktive Heldin machen Appetit auf mehr“

Lichteffekte ebenso wie die Charaktere und die stimmungsvolle Musik. Das Zusammenspiel von düsterer klassischer Musik und guter deutscher Synchronisation verdient ein Extra-Lob. Leider fällt die Grafik in den Kampfsequenzen etwas ab. Die in der vorliegenden Version noch sehr verpixelten Arenen und minimalen Animationen wollen sich nicht so recht ins positive Gesamtbild einfügen. Insgesamt laufen die Kämpfe noch sehr langsam ab, was den Spielfluss etwas bremst. Bis zum endgültigen Release am 27. September sollten die Coder eigentlich noch genügend Zeit haben, diese kleinen Mängel auszumerzen.

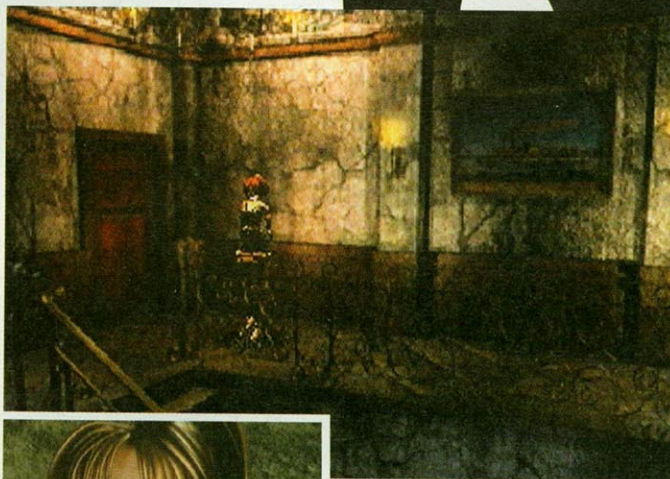


■ Hier startet Koudelka einen Heilzauber.

■ **Fazit:** Für Liebhaber des gepflegten Gruselns scheint sich ein lohnenswerter Titel am Horizont abzuzeichnen. Die mitreißende Geschichte, eine tolle Atmosphäre und die attraktive Heldin machen Appetit auf mehr. Endlich ein Spiel, bei dem die Entwicklung der Charaktere in den Händen des Spielers liegt. Sollte es den Programmierern gelingen, die kleinen Mängel auszubessern, steht der PlayStation ein weiteres Horror-Highlight, das sich jenseits der ausgetretenen Zombiepfade bewegt, ins Haus. (Gunther H.)



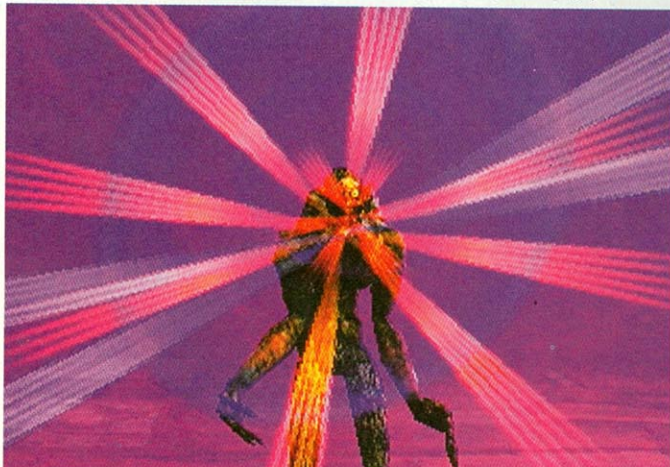
■ Etwas stimmt hier nicht? Plötzlich auftauchende Endgegner sind bei Koudelka keine Seltenheit. Hier wird die Party gerade von einer bössartigen Riesenpflanze angegriffen.



■ Sehr hilfreich: Wenn ein wichtiger Gegenstand in ihrer Nähe ist, dreht Koudelka ihren Kopf in die entsprechende Richtung.



■ Koudelka existiert wirklich! Eine Freundin des Game-Designers lieh der charismatischen Schönheit ihre Gesichtszüge.



■ Flashlight: Bei starken Zaubersprüchen verwandelt sich der Bildschirm in ein Inferno. Insgesamt gesehen orientieren sich die Kämpfe stark am klassischen Rollenspiel.



"Vielversprechendes Rollenspiel mit toller Story"

Auf den Spuren von Obed Morton

Alone in the Dark 4 The New Nightmare

Auf Shadow Island fällt Merkwürdiges vor. Menschen verschwinden und seltsame Kreaturen beherrschen die Szenerie. Was ist geschehen?

■ 1992 revolutionierte ein vollkommen neuartiges Spielkonzept die PC-Industrie.

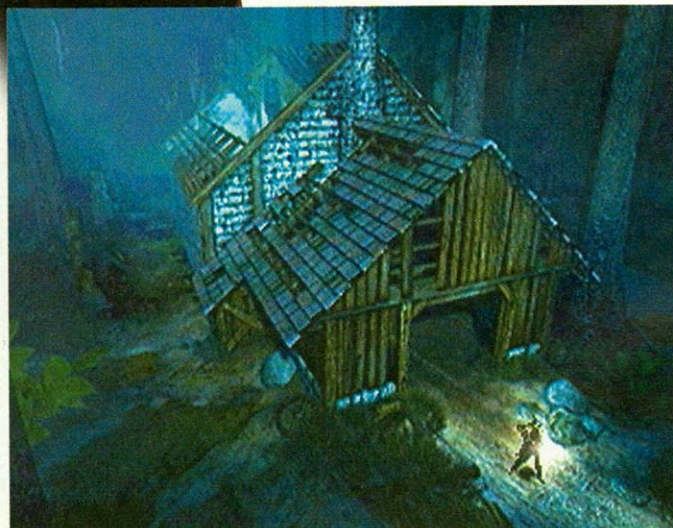
Alone in the

Dark von dem damals noch kleinen Software-Publisher Infogrames sorgte mit seinen 3D-Umgebungen und Polygon-Charakteren für ein neues Genre, das 3D-Horror-Adventure. Umsetzungen für die damals gerade auf den Markt gekommenen 32-Bit-Konsolen, darunter natürlich auch die PlayStation, folgten. Mittlerweile hat es die Serie auf drei Fortsetzungen gebracht und von Teil 4 wollen wir euch nun berichten.

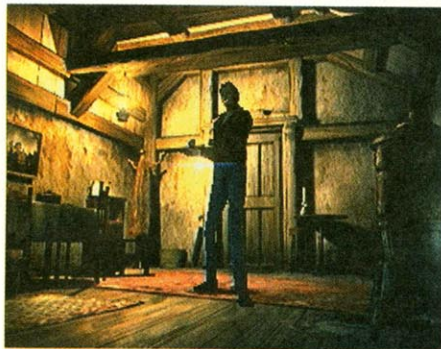
■ **Gameplay:** Im Gegensatz zu den meisten Horror-Adventures mit fest eingestellter Kameraperspektive (die RE-Serie von Capcom dürfte jeder kennen) verzichtet Alone in the Dark auf eine durchgehende Storyline aller Teile. Ist es für die unzähligen RE-Folgen fast schon Pflicht, irgendwie Parallel-Geschichten und verwirrende Handlungsstränge in Raccoon City spielen zu las-

ALONE
IN THE
DARK
THE NEW NIGHTMARE

„Rechtzeitig zur
Weihnachtszeit bringt
Infogrames seinen ganz
persönlichen **Klassiker**“



■ Extrem weite Einstellungen verschaffen euch den nötigen Überblick über eure Umgebung.



■ Aline durchforstet das verlassene Haus nach wertvollen Hinweisen.



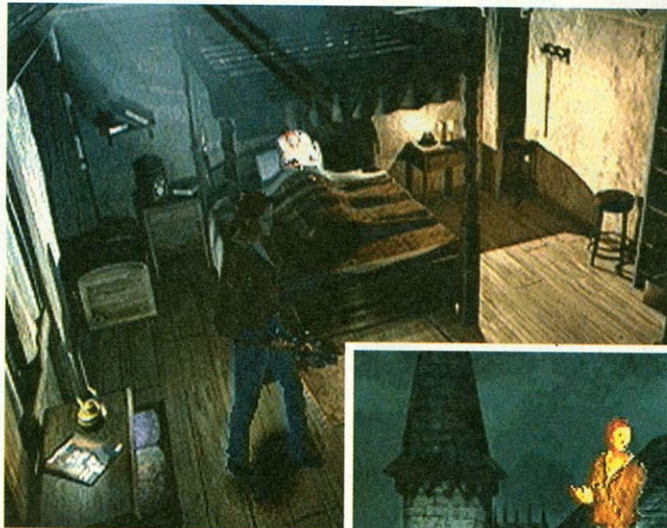
■ Im Sumpf steht Carnby das Wasser manchmal bis zum Hals.



■ Ist dieser versteinerte Torso eine Statue oder steckt unter der Kruste vielleicht ein echter Mensch?



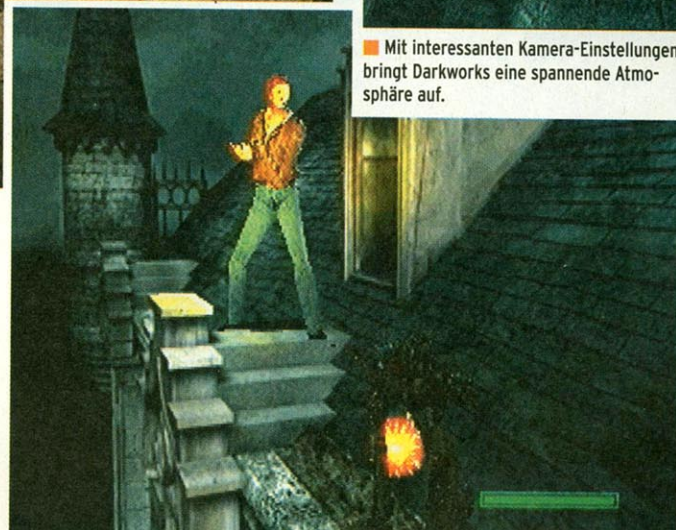
■ Tief unter der Erde lauern unsägliche Gefahren.



■ Im Bett liegt eine Person, verängstigt oder irre, wie die meisten auf Shadow Island.

sen, setzt Infogrames bei jeder Folge von Alone in the Dark seit jeher auf ein abgeschlossenes, in sich schlüssiges Storyboard. Einziger ruhender Punkt ist Edward Carnby, der von Anfang an die mysteriösen Vorkommnisse untersucht hat. Von der Presse wird er scherzhaft nur „Detektiv des Unergründlichen“ genannt. Er hat sich durch seine professionelle Arbeit auf der ganzen Welt einen Namen gemacht und kommt kaum mehr zur Ruhe. Ständig wird er zu anderen merkwürdigen Vorgängen herbeigerufen. Jetzt allerdings ist es anders. Dieses Mal sinnt er auf Rache. Sein bester Freund, Charles Fiske, ist auf Shadow Island, einer mysteriösen Insel vor der Küste von Maine, tot auf-

gefunden worden. Carnbys Untersuchungen führen ihn zu Fred Johnson, der ihm erzählt, dass Fiske auf der Suche nach drei altertümlichen Tafeln war, die unglaubliche und gefährliche Kräfte freisetzen können. Johnson bittet Carnby darum, Fiskes Platz einzunehmen und die Suche nach den Tafeln fortzusetzen. Carnby nimmt selbstverständlich den Auftrag an und verspricht, Fiskes Mörder zu finden und den Tod seines alten Kameraden zu vergelten. Von dem Moment an, als er in einer kalten Winternacht seinen Fuß auf Shadow Island setzt, ist Carn-

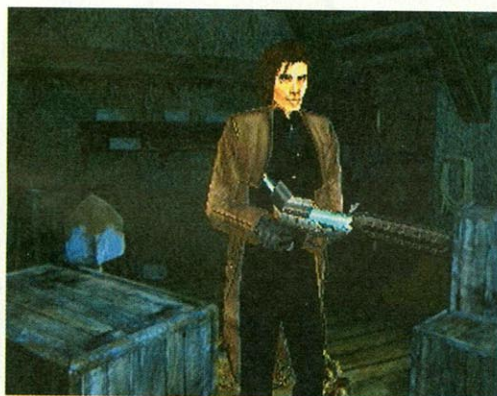


■ Mit interessanten Kamera-Einstellungen bringt Darkworks eine spannende Atmosphäre auf.

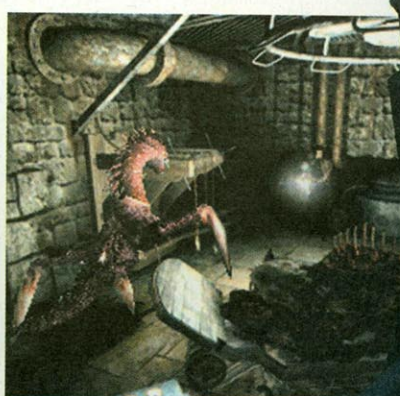
by auf sich allein gestellt. Immer wieder versperren ihm geheimnisvolle und böseartige Kreaturen den Weg. Irre, verängstigt und

■ Direkt vor dem Einstieg ins Haus fällt Aline noch einmal ein Monster an.

“Finstere Hintergründe und tolle Lichteffekte versetzen euch direkt auf Shadow Island”



■ Die Charakter-Modelle (hier Carnby) überzeugen mit viel Liebe zum Detail.



■ Nicht selten werdet ihr von Monstern in die Enge getrieben.



■ Edward Carnby und Aline Cedrac, sind sie das kommende Horror-Adventure-Traumpaar?



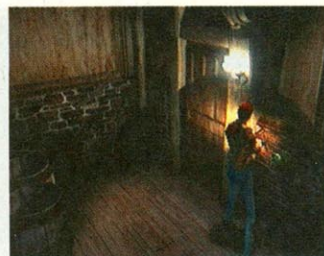
■ Schreckliche Ungetüme lauern unter der Erde.



■ Mit der Taschenlampe untersucht ihr entfernte Objekte.



■ Die vorberechneten Hintergründe sind teilweise interaktiv. An diesem einfachen Lichtschalter-Beispiel könnt ihr dies erkennen.



■ Mit gezückter Wumme bahnt sich Aline den Weg durch die glibbrigen Wesen zur gegenüberliegenden Tür.

paranoid, in diesem Zustand trifft Carnby die wenigen noch auf der Insel lebenden Bewohner an. Die Angst lauert an jeder Ecke, in jedem Schatten. Über die Insel erhebt sich die bedrohliche Silhouette eines düsteren Hauses voller Fallen und Schatten. Im Dunkeln der Nacht, die auf dieser Insel ewig zu dauern scheint, könnte sich das übelste aller Geheimnisse oder der schlimmste Alptraum verbergen. Was versteckt sich auf dieser schaurigen Insel? Welches kostbare Geheimnis liegt in ihren Tiefen vergraben? Wann wird Carnby diesem Alptraum ein Ende setzen? Glücklicherweise ist Carnby diesmal nicht allein. Er erhält unerwartet Hilfe von der jungen Aline Cedrac, einer Dr. Phil. und Spezialisten in Anthropologie.

Sie ist auf den Spuren des Archäologen Obed Morton, der sich irgendwo auf Shadow Island versteckt hält. Zunächst wissen die beiden Monsterjäger nichts voneinander. Euch steht es zu Beginn des Abenteuers frei, welchen der beiden Helden ihr übernehmt. Carnby beginnt im Sumpf von Shadow Island, während Aline auf dem Dach der Morton-Villa startet. Wie in bekannter RE-Manier bestehen die Szenarios aus vorberechneten Hintergründen. Die Charaktere und Monster sind hingegen als 3D-Modelle designt und greifen auf knallharte Waffensysteme, wie

„Resident-Anhänger dürfen sich auf eine ähnliche Horror-Kost freuen“

i Die Alone-in-the-Dark-Vorgänger auf einen Blick



1993



1994



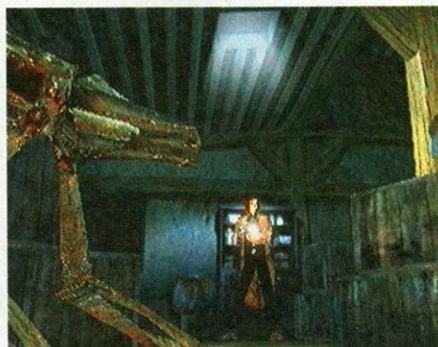
1995

Edward Carnby hat nun bereits drei Nerven aufreibende Abenteuer hinter sich. In Teil 1 musste der Draufgänger das legendäre Derceto-Anwesen in Louisiana durchqueren, während er in Teil 2 das kalifornische „Hell's Kitchen“ unsicher machte. Seinen bislang letzten Auftritt hatte Carnby in Slaughter Gulch, einer verlassenen Western-Geisterstadt.



The door handle is jammed

■ Noch ist Alone in the Dark 4 in Englisch. Natürlich wird hier zu Lande eine komplett übersetzte Version veröffentlicht.



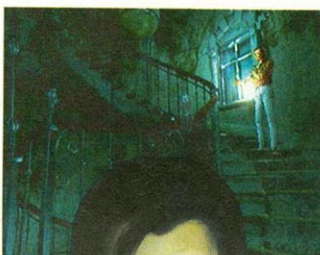
■ Teilweise werden die Kämpfe aus cineastischen Perspektiven gezeigt.



■ Dieses Haus erinnert mit seinen Abmaßen an das Derceto-Anwesen des ersten Teiles.

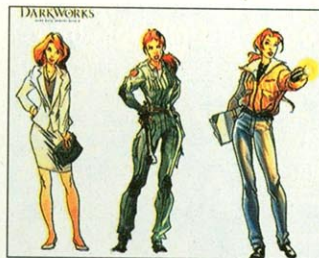


■ Aus dem Schutze der Dunkelheit fällt Carnby dieses Ungetüm an. Jetzt aber schnell die Plasma-Wumme ziehen!



■ Diese ewig lange Wendeltreppe passt hervorragend zum alten Ambiente des verhexten Anwesens.

Plasma-Kanonen oder den rasiertmesserscharfen Scheibenwerfer zurück. In der uns vorliegenden Version gibt es zwar noch das ein oder andere Kollisionsproblem, dennoch ist sie schon sehr gut spielbar. Um die Geschichte lückenlos und mit der nötigen dichten Atmosphäre erzählen zu können, streut Infogrames ab und zu gerenderte Zwischensequenzen ein. Neben der ständig akuten Monsterbedrohung muss sich der Spieler diversen Rätseln und Aufgaben stellen, die sich nur mit der nötigen Ausdauer und Kombinationsgabe bewältigen lassen. Leider kann man aufgrund



■ Als Zusatzanreiz gibt es freizuspielende Artworks auf den zwei CDs.



■ An der MPEG-Qualität der Zwischensequenzen muss noch gefeilt werden.



■ Die vorberechneten Hintergründe von Alone in the Dark 4 gehören zweifelsohne zum Besten des Genres.

des frühen Stadiums der Alpha-Version noch keine verlässliche Aussage über den Zusammenhang des Gameplays machen.

■ **Technik:** Die Darkworks-Grafiker haben ganze Arbeit geleistet. Über 120 verschiedene Räume mit sehr abwechslungsreichen Settings versprechen einen schaurig-schönen Horror-Trip. Auch die Ladezeiten zwischen den Perspektiven sind recht kurz, so dass es nicht zu ungewollten Unterbrechungen kommt.

Noch nicht vollständig implementiert wurde der Sound, weshalb wir diesbezüglich keine Einschätzung geben.

■ **Fazit:** Alone in the Dark 4 hat wahrlich das Potenzial zu einem Hit. Tolle Story, zwei spielbare Charaktere, unterschiedliche Handlungsstränge und eine atmosphärische Grafik lassen einem das Wasser im Munde zusammenlaufen. Dennoch bleiben Fragen offen, die erst mit Auslieferung der Testversion beantwortet werden. (Markus H.)

■ Edward Carnby macht mit seiner Plasma-Kanone Jagd auf die Monster von Shadow Island.

■ Monster greifen euch teilweise in Horden an. Hier ist eine gute Taktik die beste Überlebensstrategie.



■ Einige Objekte solltet ihr genauer unter die Lupe nehmen. Teilweise findet ihr wichtige Gegenstände.

PSG **nicht möglich** "Alone in the Dark 4 scheint eine stilvolle Fortsetzung der Erfolgsserie zu werden"



■ Direkte Treffer schütteln euren Kampfkoloss nicht nur kräftig durch, sondern rauben euch auch kurzfristig die Sicht.



■ Gewonnen! Dieser Gegner bricht nach mehreren Treffern langsam in sich zusammen.



■ Die Ausrüstung des Mechs darf natürlich nach euren Vorstellungen, das nötige Kleingeld vorausgesetzt, verändert werden.

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: tba. | Entwickler: Capcom | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Capcom greift alte Saturn-Klassiker auf

Gungriffon Blaze

Gungriffon faszinierte bereits 1996 und 1998 die (wenigen) Besitzer des Sega Saturn und soll nun die PlayStation-Gefilde erobern.

■ Bisher war die Gungriffon-Reihe für PlayStation-Besitzer eher unbekannt, galt jedoch für Segas Saturn als absolutes Highlight in puncto Mech-Action, zumal die ausschweifenden Kämpfe in den verschiedensten Teilen des Erdballs dem Spieler nicht nur schnelle Reaktionen, sondern auch strategische

Überlegungen abverlangten.

■ **Gameplay:** Schon auf den ersten Blick wird deutlich, dass der Simulationsanspruch bei Capcoms neuem Produkt trotz der Betonung der leicht gängigen Action nicht vollständig in den Hintergrund tritt. So stellt etwa die realitätsnahe Cockpit-Perspektive die einzig mögliche Kamera-Einstellung dar. Infolgedessen muss der Pilot mit allerlei Beeinträchtigungen der Sichtverhältnisse kämpfen, die

sich aus dem Kampfgeschehen heraus entwickeln. Eine abgefeuerte Rakete zum Beispiel trübt durch den Rauch ihres Antriebs das Blickfeld kurzzeitig genauso wie direkte Treffer von feindlichen Projektilen. Letztere schütteln den Stahlkoloss zusätzlich gehörig durch, so dass ihr ein anvisiertes Ziel leicht aus den Augen verlieren könnt. Aus solch misslicher Lage befreit man sich besser durch Einsatz der Sprungdüsen, was dem schweren Ungetüm zu unerwarteten Gleitflügen verhilft. Einmal auf Distanz zum Feind gegangen, kann man die Zoom-Funktion exzellent dazu verwenden, überlegenen Kampfverbänden durch Raketenbeschuss den Garaus zu machen.

■ **Technik:** Grafisch offenbart die PlayStation2-Variante von Gungriffon leider einige Schwachstellen. So verschwindet die Landschaft am Horizont offensichtlich in einem grauen Dunst, Pseudonebel also, der



■ Oh, wie niedrig! Trotz der unterlegenen Ausstattung sind die feindlichen Panzerverbände nicht zu unterschätzen.



doch eigentlich endgültig der Vergangenheit angehören sollte. Genauso wenig zeitgemäß empfinde ich die detailarme Gestaltung der Einsatzorte oder das etwas verwaschene Aussehen der Texturen. Eine Augenweide ist diese Mech-Game also leider keinesfalls.

■ **Fazit:** Spielerisch erweist sich Gungriffon Blaze als der klar bessere Vertreter und Gewinner dieses Vergleichs. Die Kämpfe im offenen Gelände erfordern nämlich ein viel größeres taktisches Kalkül und bleiben so auch auf lange Sicht interessant. Die technischen Mankos machen eine Nachbesserung bis zum deutschen Release-Datum wünschenswert. Leider wurde ferner auf einen Zweispieler-Modus verzichtet. (Markus H.)



■ Solch detailreiche Umgebungsdarstellungen wie bei diesem Wasserfall bilden leider die Ausnahme.



"Spielerisch durchaus mit Kultfaktor, aber technisch eher enttäuschend"

Armored Core 2



Die zahlreichen Ausrüstungsgegenstände werden durch umfangreiche Wertetabellen detailliert beschrieben.



Dank der Sprungdüsen erhebt sich unser Mech kurzzeitig gen Himmel. Die Landung gleicht einem kleinen Erdbeben.



Für den Nahkampf steht dem Zocker eine kurze Sprungattacke mit anschließendem Einsatz der Laserklinge zur Verfügung.

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: tba. | Entwickler: From Software | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Nachschub für Mech-Fanatiker

Armored Core 2

Wer wird das Rennen um die Gunst aller Hobby-Mech-Krieger mit dem ersten Spitzenprodukt auf der PlayStation 2 gewinnen? Vielleicht From Software?

Die Fan-Gemeinde der stark gepanzerten Kampfkolosse à la Mech Warrior und Co ist enorm und die PlayStation-Zocker warten natürlich sehnsüchtig auf Informationen über die ersten Titel für Sonys Next-Generation-Plattform. Mit dem Sequel zu Armored Core kam From Software in Japan als einer der Ersten aus den Startlöchern.

Gameplay: Die Umsetzung des Sequels auf Sonys neuem Flaggschiff hält sich sehr eng

an den Spielablauf des Vorgängers. Wieder müsst ihr als Mitglied der Söldnertruppe Raben allerhand Aufträge erledigen, wodurch ein Batzen Bargeld in eure Kassen und somit direkt in die Verbesserung eures Kampfkolosses einfließt. Bei den Einsatz-Szenarios haben die Programmierer auch wenig Experimente gemacht, denn sowohl die Missionsziele als auch der Aufbau der Stages kommen Kennern des Prequels arg bekannt vor. Nebenbei darf man sich noch bei einer internen Kampfliga beteiligen, um sich so irgendwann zum Spitzensöldner der ganzen Truppe hochzuarbeiten.

Technik: Ein großes Manko der japanischen Version ist leider das Fehlen der Analog-



Im rasant in Szene gesetzten Intro wird eine Kampfsequenz der verfeindeten Gruppen präsentiert.



Zwei Spieler können sich einem Split-screen-Duell stellen oder die Link-Funktion der PS 2 einsetzen.

Steuerung. Mit dem digitalen Steuerkreuz fällt die Kontrolle der von Natur aus etwas behäbige wirkenden Kampfroboter relativ schwer, zumal man bereits mit dem Umschalten zwischen zwei Angriffswaffen, dem Sprung- und Flugmodus sowie der Justierung der Blickrichtung des Mechs alle Hände voll zu tun hat.

Fazit: Armored Core 2 ist leider noch nicht unbedingt das, was man sich unter einem Action-Feuerwerk der nächsten Generation vorstellt. Optisch hinterlässt es zwar einen sauberen Eindruck, Bilder wie etwa von Konamis Z.O.E. verlocken jedoch zum Ausbarren und Warten auf einen echten Top-Titel. (Markus H.)



"Ein Königreich für eine gelungene Analog-Steuerung!"

SO-PHIE

Im Knast, weil Ihr Moral-Chip durchgebrannt ist.



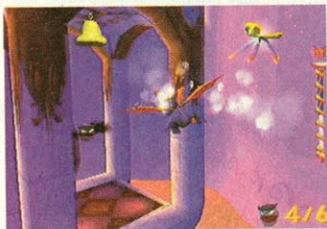
Ihre Chance auf Freiheit:



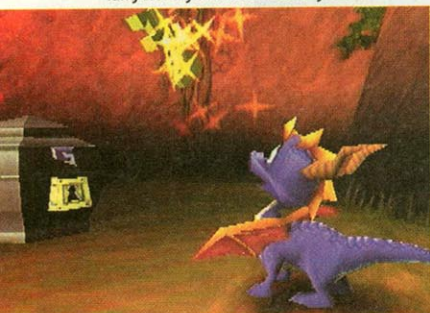
Der Sieg im härtesten Wettkampf aller Zeiten.



Motto



■ Mit dem zeitlich begrenzten Flug-Power-up kann Spyro rund 30 Sekunden lang richtig durch die Lüfte gleiten.



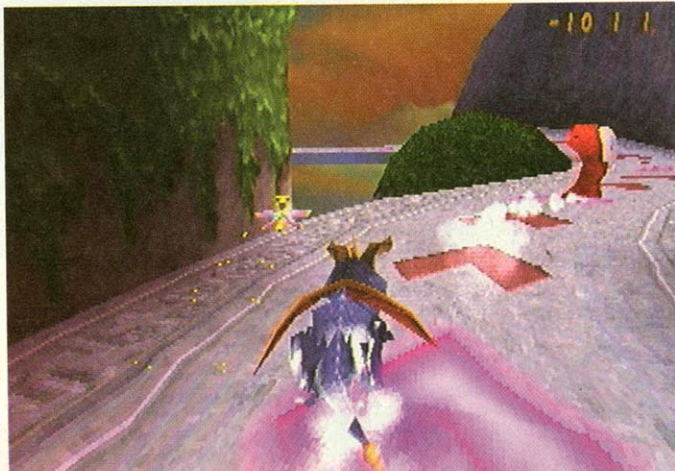
■ Nur mit dem passenden Schlüssel öffnen sich verschlossene Schatztruhen.

Auch in diesem Jahr kehrt der kleine lila Drache auf die PlayStation zurück. Wird es sein letzter Abstecher werden?

■ Hersteller Insomniac hat sich mit seinem Maskottchen Spyro unter den PlayStation-Usern einen Namen gemacht. Mit Year of the Dragon geht die Serie bereits in die dritte Runde. Die



■ Spyro heizt mit seinem Drachennodem fast jedem Gegner ein. Ab und an muss er jedoch seine Rammattacke einsetzen.



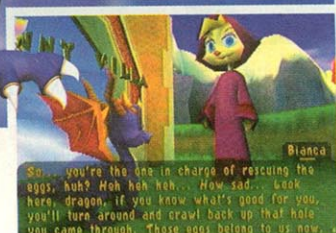
■ Auf diesem speziellen Highspeed-Way gilt es, dem vorausseilenden Dieb das Drachenei abzuluchsen.



beiden Vorgänger Spyro 1 und Gateway to Glimmer heimsten von uns bereits hervorragende Wertungen ein und zählen zu den besten Jump & Runs für die PlayStation. Teil 3 versucht nun noch eins draufzusetzen.

■ **Gameplay:** Die finstere Magierin Bianca hat sich der gesamten Dracheneier bemächtigt und nur der kleine Spyro kann sie durch ein Hasenloch in ihre Zauberwelt verfolgen. Wer die ersten beiden Teile kennt, wird sich in Spyro 3 schnell zurechtfinden. Hauptaufgabe von euch ist es, die in den 3D-Welten versteckten Diamanten und Dracheneier

zu finden. Insgesamt sind es 15000 Klunkern und 150 Eier, wobei ihr nicht alles finden müsst, um Spyro 3 zu beenden. Einen gewissen Vorrat an Edelsteinen solltet ihr allerdings immer in petto haben, um Sir Moneybag, den geldgeilen Händler, auszubezahlen, denn nur er öffnet Türen, schaltet mechanische Hindernisse aus oder befreit die vier Zusatzcharaktere. Ihr habt richtig gelesen! In Spyro 3 müsst ihr neben dem lila Drachen vier weitere Charaktere übernehmen. Sheila die



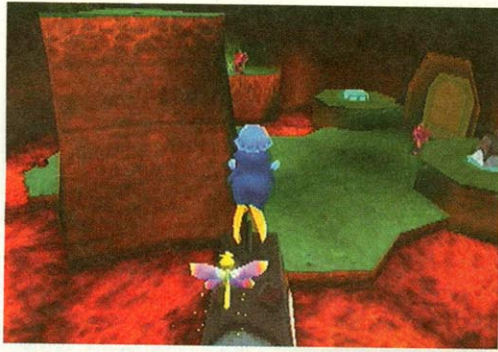
■ Die finstere Zauberin Bianca (so fies sieht sie eigentlich gar nicht aus) macht Spyro freundlich darauf aufmerksam, sie in Ruhe zu lassen.

Känguru-Frau, Sergeant Byrd der fliegende Pinguin, Yeti Bentley und Agent 9 der Weltraumaffe sorgen für die nötige Abwechslung. Rund 30% des Gameplays werden von den neuen Helfern be-

Spyro - Year of the Dragon scheint ein würdiger Nachfolger zu werden"



■ Einige Endgegner sind nur in Teamwork der fünf Charaktere zu bezwingen. Bei diesem grünen „Blubb“ hilft euch Sheila mit gezielten Tritten.



Byrd ist wohl der einzige Pinguin, der durch Flügelschlag in die Lüfte geht.



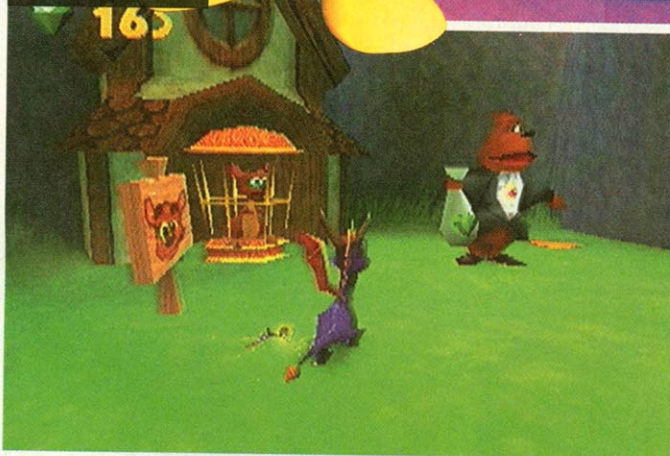
Wie gehabt hilft euch die Fee Zoe mit Rat, Tat und Abspeichern der aktuellen Position.



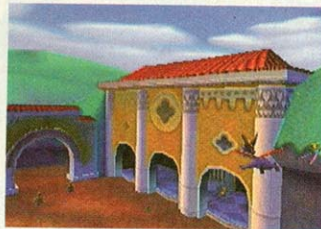
Findet alle Dracheneier! Nur dann ist das Überleben der Drachennasse gesichert.

anspricht. Ihre Steuerung unterscheidet sich stark von der Spyros. So hat Sheila ausgefeiltere Sprungattacken auf Lager, während Sergeant Byrd mit seinem doppelläufigen Raketenwerfer den Rhynoc-Monstern ordentlich einheizt. Neben diesen neuen Gesichtern finden sich in Spyro 3 aber auch bekannte Charaktere wieder. Hunter der Tiger, Zoe, Elora und der Professor geben eine Gastvorstellung. Unterm Strich wird Spyro 3 fünfmal so groß wie Teil 2. 37 Levels sollen es werden, davon 16 für

Sergeant Byrd ist zwar klein, kennt aber keine Gnade.



Nur wenn ihr Sir Moneybag ordentlich Diamanten abdrückt, öffnet er den Käfig der Känguru-Frau Sheila.



Im Anflug auf den neuen Level bekommt ihr schon einmal einen kleinen Eindruck über dessen Ausmaße.

Spyro, acht für die neuen Helden, jeweils vier für Endgegner und die Kybelle Sparx sowie weitere fünf Bonusrunden sorgen für tagelangen Spielspaß.

Technik: Wie bereits die ersten Teile zeugen, ist aus technischer Sicht nur Positives zu vermelden. Die Grafik ist

erstklassig. Extrem weite Sicht, schnelles Scrolling und lustige Cartoon-Animationen sorgen für eine tolle Optik. Auch die Sprachausgabe geht in dieselbe comicartige Richtung. In der Preview-Version ist sie zwar noch in Englisch, bis zum Deutschland-Start soll sich dies aber ändern. Ansonsten gibt es in puncto Sound nichts zu meckern. Neben vielen Effekten rundet der zuckersüße Soundtrack dieses Jump&Run-Vergnügens ab.

Fazit: Spyro 3 überzeugt bereits auf ganzer Linie und dürfte für Jump&Run-Fans ein echtes Highlight zur Weihnachtszeit werden. (Uwe K.)

APOSTLE

Im Knast,
weil er ein ganzes Dorf
„erlöst“ hat.



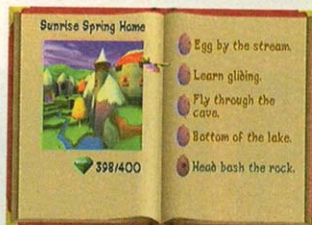
Seine Chance auf Freiheit:



In allen sieben
Disziplinen zu gewinnen.



An manche Monster heranzukommen erweist sich oft schwieriger als erwartet.



Spyros Tagebuch gibt Auskunft über alle bereits besuchten Locations.



super!
"Erstklassiger
Jump&Run-Spaß,
nicht nur für junge
PlayStation-Zocker"





■ Zu euren Aufgaben zählt unter anderem das Herstellen einer Funkverbindung durch einen Sabotage-Akt.



■ Der Rivale, dem ihr mit der Peitsche einheizt, weist eine gewisse Ähnlichkeit mit Psycho Mantis auf.

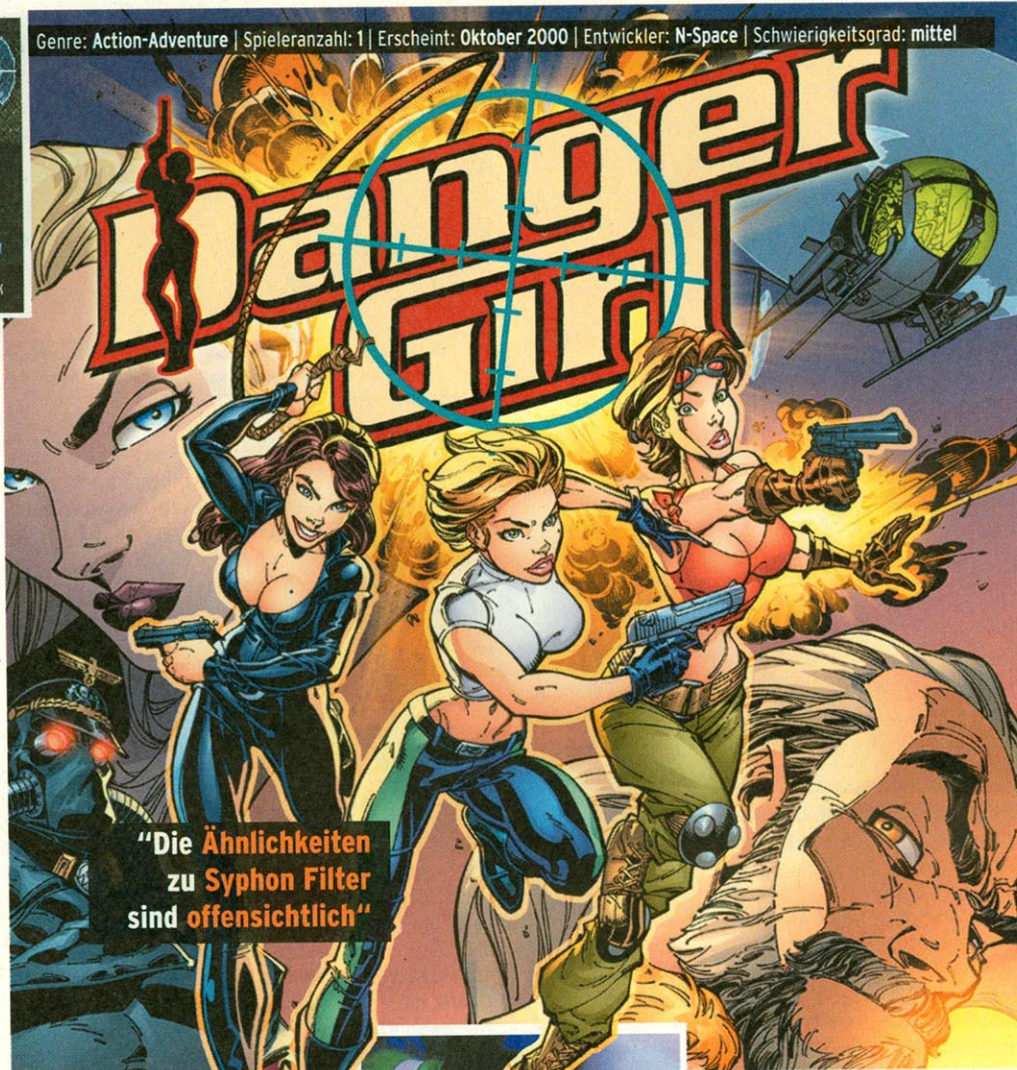


■ Die hinterhältigen Schergen lauern euch allerorten auf, um euch unter Beschuss zu nehmen.

N-Space gibt euch die interessante Möglichkeit, mit drei hübschen weiblichen Charakteren in den Verbrecherkreisen für Recht und Ordnung zu sorgen.

■ Viele Zocker werden sich bestimmt noch an die beiden mittlerweile indizierten virtuellen Bruce-Willis-Abenteuer für die gute alte Scheibenschleuder erinnern. Danger Girl bewegt sich in etwa in diesem Fahrwasser, gewürzt mit einer Prise Syphon Filter.

■ **Gameplay:** In den USA zählt die gleichnamige Comic-Reihe zu den derzeit kommerziell



Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Oktober 2000 | Entwickler: N-Space | Schwierigkeitsgrad: mittel

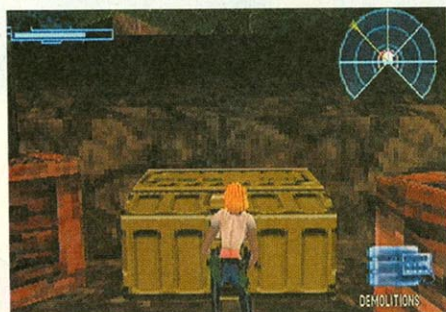
„Die Ähnlichkeiten zu Syphon Filter sind offensichtlich“

beliebtesten. J. Scott Campbell zeichnet sich für die Abenteuer der schlagfertigen Damen verantwortlich, die von der Elite-Einheit Danger Girl rekrutiert wurden, um der Kriminalität ein Ende zu bereiten. Insbesondere gilt dies für die verbrecherische und nicht minder gewalttätige Hammer-Organisation, die nach der Weltherrschaft strebt. Um dieses Treiben zu unterbinden, dürft ihr die Rolle dreier Danger-Girl-Mitglieder übernehmen. In der typischen Third-Person-Perspektive schickt ihr euch an, die Schergen von der Bildfläche verschwinden zu

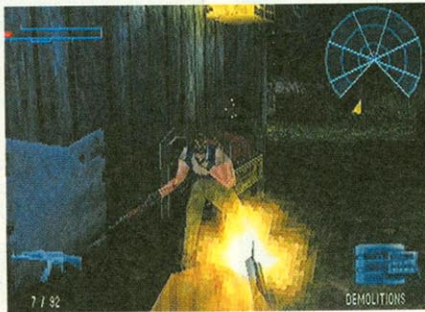
■ Schon im Intro werden euch interessante Einblicke geboten, die zum nochmaligen Booten animieren...

lassen. Anfangs müsst ihr ein feindlich verseuchtes Gebiet erkunden. Durch den gekonnten Einsatz eures Peacemakers stellen selbst die überall lauern den Schergen kein großes Problem dar. Danger Girl setzt jedoch nicht ausschließlich auf Dauer-Action, sondern fordert euch auch geschicktes Agieren sowie das Lösen kleiner Auf-

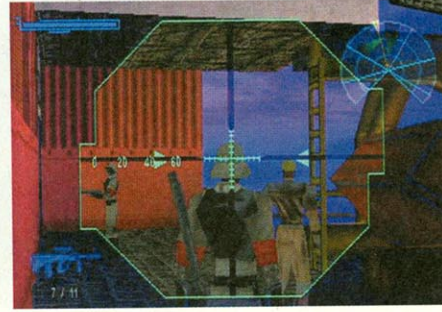
gaben ab. Beispielsweise müssen einige Kisten mit verbotenen Waffen aufgefunden und per Sprengsatz zerstört werden. Noch bevor ihr aber die besagten Objekte zu Gesicht bekommt, habt ihr ein ausladendes Gelände zu erkunden. Hier gilt es zunächst, einen Generator zu aktivieren, um anschließend ein Funksignal herstellen zu können. Glücklicherweise findet ihr im Laufe eurer Investigationen viele hilfreiche Items, die euch das weitere Vorgehen spürbar erleichtern. Neben einem immens wichtigen Nacht-



■ Mit Hilfe eines Sprengsatzes zerstört ihr diesen illegalen Waffenbehälter.



■ Führt ihr das Schnellfeuerwaffe, so stellen die Gegner kaum ein ernst zu nehmendes Problem dar.



■ Per Sniper-Rifle entledigt ihr euch auf bequeme Art und Weise der gut gestaffelten Wachposten.



Das Nachtsichtgerät eignet sich insbesondere dafür, aus einer gut gedeckten Position heraus unbemerkt zu agieren.



Eurer Heldin, die hier in hautengem Latex bekleidet ist, stellt sich in Form der Lichtschranken ein ernst zu nehmendes Problem.



Das Inventarsystem glänzt vor allem durch eine gute Bedienungsfreundlichkeit.

sichtgerät, welches sich vorzüglich zum Aufspüren von Lichtschranken nutzen lässt, entdeckt ihr nach und nach schlagkräftigere Wummen, etwa eine Ak-47.

Technik: N-Space schafft es auf gelungene Weise, das Comic-Flair der Gefahrensucherinnen gekonnt einzufangen. Selten zuvor sah man derart lecker animierte weibliche Rundungen durch die großen Locations streifen. Doch auch abgesehen von diesen netten Einblicken wird einiges geboten. Die Örtlichkeiten wurden ansprechend detailliert. Zudem glänzen die Coder vor allem mit optisch sehr guten Explosions- und Feuereffekten. Dem steht die klare Sprachausgabe in nichts nach. Leider zeigen sich hier und da noch



Die gut gebauten Danger Girls tragen stets das passende Outfit für die jeweilige Gelegenheit.

einige leichte Probleme, vor allem dann, wenn ihr mit euren schönen Mädels durch Felsen hindurchmarschiert.

Fazit: Alle diejenigen, die schon beide Syphon-Filter-Teile zu ihren Faves zählen, werden mit Danger Girl bestens bedient. Nicht zuletzt durch die drei wechselnden Charaktere, die allesamt über unterschiedliche Stärken verfügen, wird eine dichte Atmosphäre erzeugt. Werden die kleineren technischen Probleme noch

"Brachiale Gefechte mit gleich drei hübschen Frauen erwarten euch"

beobachtet, darf man sich getrost auf einen Knaller freuen, der selbst dem Vorzeige-Titel aus den 989 Studios Paroli bieten könnte. (Tom S.)



Glücklicherweise lassen sich genügend Items, etwa Munition oder Medi-Kits, finden, um einsatzfähig zu bleiben.



Ein echtes Danger Girl bewegt sich immer an der Grenze, wie dieser wage-mutige Sprung in die Tiefe beweist.



"Danger Girl stellt eine willkommene Alternative zu Syphon Filter dar"

ANGEL

Im Knast, weil Sie beim letzten Aufenthalt den Gefängnisdirektor umgebracht hat.



Ihre Chance auf Freiheit:



Alle anderen Knast-Roboter zu schlagen.



Neben dieser anmutigen Dame dürft ihr in die Haut zweier weiterer Frauen schlüpfen.

Die Animationen der weiblichen Protagonisten wirken nicht zuletzt durch die hohe Bandbreite enorm imposant.



Bei den packenden Arena-Kämpfen kommt es mehr auf die Strategie als auf flinke Reaktionen an.

DUDI	VS.	Lontar
118	Lif.	121
112	Pow.	96
117	Int.	150
142	Ski.	129
153	Spd.	86
134	Def.	95

Dank der schön dargestellten Eigenschaftstabellen kann der Gegner genauestens studiert werden.



In der Stadt sind die Monster auf die Hilfe der Trainer angewiesen und wirken tapsig und unbeholfen.

Genre: Genre-Mix | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: 18. Oktober 2000 | Entwickler: Tecmo | Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

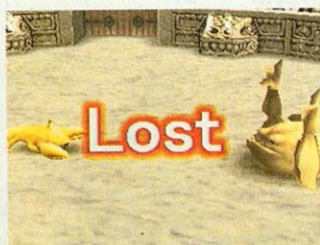
Kleine, putzige Monster suchen Herrchen...

Monster Rancher

Nach Pokémon und Digimon kommt nun der Monster Rancher. Tecmo hat sich noch einige Feinheiten einfallen lassen und steht der Konkurrenz in nichts nach. Entstanden ist ein atmosphärisches Kinderspiel.

Die bei uns eingetroffene Vollversion ist leider noch komplett in englischer Sprache gehalten. Bis zum Erscheinungstermin wird sicherlich noch an einer kindgerechten Übersetzung gearbeitet werden und dem Spielvergnügen wird dann nichts mehr im Wege stehen.

Gameplay: Die Story spielt in einem nicht namentlich erwähnten, aber dafür umso schöner gestalteten Städtchen. Als frisch gebackener Monster-Trainer kommt ihr am Ort des Geschehens an. Nachdem alle formellen Dinge, wie Namens- und Geschlechtseingabe, getätigt sind, geht es direkt weiter zum "Trainer-Eignungstest". Hier müssen zehn verschiedene Fragen ehrlich beantwortet werden. Die gegebenen Antworten haben einen nicht unerheblichen Einfluss auf die Zuteilung des Assistenz-Trainers, welcher wichtige Tipps zum Spiel geben kann. Nun ist es ratsam,



Sollte der Gegner während des Kampfes die Oberhand behalten, ist dies noch lange kein Grund zur Panik.

sich erst einmal ein Monster zuzulegen. Auf dem Markt werden verschiedene Arten zum Kauf angeboten. Witziger ist es (und das ist der eigentliche Gag an diesem Spiel), sich sein Monsterchen selbst zu erschaffen. Dazu wird einfach eine x-beliebige CD eingelegt und prompt errechnet die PlayStation ein Monster-Unikat. Diese Monster können in einem eigens dafür vorgesehenem Labor auch noch kombiniert werden. Die kleinen Lieblinge dürft ihr dann trainieren, füttern, bestrafen und loben. Das Ziel des Spieles ist es, seine Monster in der Arena unter Beweis zu stellen

"Monster Rancher steht der starken Konkurrenz in nichts nach"



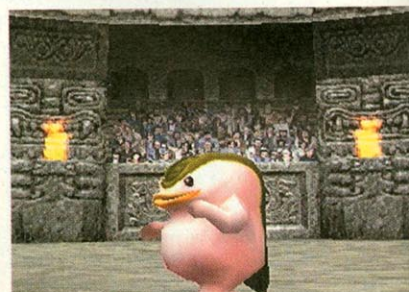
Beim Kampf in der Arena gehen die Monster nicht gerade zimmerlich miteinander um. Der Trainer muss jetzt besonders wachsam sein.



Ein neues Monster ist geboren. Im heiligen Schrein kann der Trainer den Neuankömmling bewundern und ihm einen Namen geben.



Die Fütterung der Monster ist eine der Szenen, die wohl am liebevollsten dargestellt sind. Mit einem Brotzeitkorb in den Krallen bringt ein Vogel die gewünschte Nahrung.



Die Monster zeigen sich vor dem Kampf optimistisch. Kein Wunder, denn alle Kämpfe enden ohne Blutvergießen.

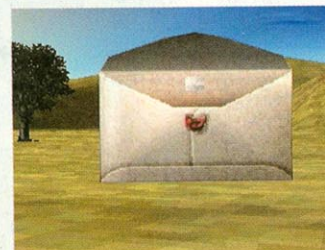
und die Meisterschaft zu gewinnen. Auf dem Wege dorthin wird der Trainer allerdings mit vielen Ereignissen konfrontiert.

Technik: Optisch und akustisch niedlich gestaltetes Game. Die einfache Steuerung bereitet keine Probleme und die Menü-Führung ist vorbildlich.

Fazit: Ein wunderschönes Kinderspiel, das bedingt durch den "CD-Trick" lange unterhaltsam bleibt. (Ralph W.)



Beim Schwimm-Training werden Kondition und Geschwindigkeit erhöht. Hat das Monster keine Lust, bricht es das Training ab.



Gibt es wichtige Neuheiten, so bringt die Post diese persönlich vorbei.



"Monster Rancher ist ein wunderschönes Spiel mit ausgeprägtem Lehrcharakter"

Im Knast,
weil die Menschheit vor
Ihm geschützt werden
muss.



■ Zur Spielauswahl stehen Königstochter Mint und der geheimnisvolle, schweigsame Rue.



■ Allerlei Diebesgesindel versucht euch im Wald in die Zange zu nehmen. Antwortet mit einer Rundum-Attacke.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: tba. | Entwickler: Squaresoft | Schwierigkeitsgrad: mittel

Nachschub von Squaresoft

Threads of Fate

Squaresoft verkürzt den Amerikanern die Wartezeit auf Final Fantasy IX mit einer kleinen, aber feinen Abenteuer-Perle.

■ Es gibt sie nach wie vor, die detailverliebten Action-Adventure im guten alten Nippon-Stil.

■ **Gameplay:** In Threads of Fate habt ihr die Möglichkeit, das Spiel mit einem von zwei verschiedenen Charakteren zu bewältigen. Diese könnten nicht widersprüchlicher im Leben stehen. Rue, ein ruhiger Kämpfer aus alten Zeiten, hat sich in den Bergen des Reiches

mit seiner Geliebten zur Ruhe gesetzt. Doch eines Tages schlägt das Schicksal gnadenlos zu. Ein hinterhältiger alter Feind taucht auf und tötet seine Geliebte vor seinen Augen. Für Rue steht fest, dass er unbedingt das geheimnisvolle Relikt finden muss, um seine Geliebte in das Reich der Lebenden zurückzubringen. Szenenwechsel. Mint, die kleine verwöhnte und verzogene Königstochter, wird von ihrer jüngeren Schwester entmacht und sinnt auf Rache. Rache, die ihr das geheimnisvolle Relikt verschaffen soll. So machen sich beide auf, den Schatz zu finden. Völlig klar, dass sich im Verlauf der Geschichte viele Überschneidungen und interessante parallele Handlungsabschnitte ergeben. Interessant sind auch die Kampftechniken der beiden Helden. Während Mint sich ihrer Kampfringe bedient, hat Rue die Fähigkeit, Form und Eigenschaft besieger Gegner anzunehmen.



■ Mints jüngere Schwester beherrscht viele Zauberkünste und verdrängt sie aus dem Königshaus.

■ **Technik:** Das Spiel wird komplett durch Polygone ins Leben gerufen. Sämtliche Umgebungen und Hintergründe werden dabei in Echtzeit berechnet und sind in vielen Situationen frei drehbar, um den Spieler einen besseren Gesamtüberblick zu ermöglichen. Allerdings vermisst man ein wenig Detailverliebtheit, wie sie in Spiele-Krachern der Final-Fantasy-Reihe zu finden sind. Die Spielfigur selbst wird frei gesteuert und Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen.

■ **Fazit:** Wer Abenteuer-Spiele der Kategorie Squaresoft liebt, kommt an Threads of Fate nicht vorbei. Leider ist es derzeit noch völlig unklar, ob der Titel in einer lokalisierten Version zu uns kommen wird. Wahrscheinlich wird es nicht ausbleiben, dass man mal wieder zum Import greifen muss, weil Europa einmal mehr benachteiligt wird. (Gunther H.)



■ Geheimnisvolle Behälter halten wertvolle Goodies für die beiden Helden bereit.



■ Mint weiß mit ihren Kampfringen gut umzugehen. Ansonsten steht ihr noch ein breit gefächertes Repertoire an Magie zur Verfügung.



■ Welches Geheimnis diese Rätselwand bereit hält, findet Rue schnell heraus.



"Kleine Spieleperle, die allen Adventure-Freunden ans Herz wachsen wird"



„Grafik super, Mehrspielerspaß sehr gut“
PSG Magazin 8/00

Seine Chance auf Freiheit:

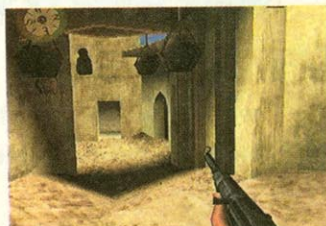


Sieben Disziplinen,
80 Level, keine Gnade.

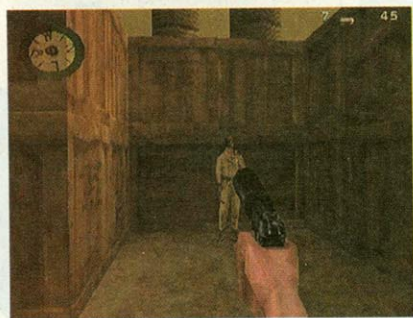
Für: Playstation™,
PC, Dreamcast™



www.take2.de



Die Gassen dieses afrikanischen Dörfchens sind hübsch anzuschauen. Zeit für einen Bummel bleibt leider nicht.



Dieser arme Zeitgenosse hat wohl Pech gehabt. In einer solchen Situation bleibt dem Soldaten nur noch Zeit zu beten!

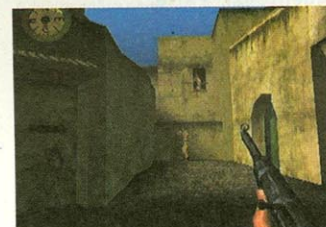
Über Games dieser Art lässt sich bekanntlich streiten. Brutalität und Zerstörung stehen bei Medal of Honor Underground deutlich im Vordergrund. Anhänger von Bildschirmgemetzeln werden ihre wahre Freude haben.

Was waren das früher noch für Zeiten! Damals sorgten angeblich Gewalt verherrlichende Spielchen auf dem C64 für

Schlagzeilen und kamen dann prompt auf den Index. Eigentlich gab es auf dem Bildschirm nicht viel zu erkennen und getroffene Feinde verabschiedeten sich, indem sie einfach nur verschwanden. Von schmerzverzerrten Gesichtern und dahinsiechenden Gegnern war nichts zu erkennen. Die Zeiten haben sich geändert! Mit Medal of Honor Underground bringt Dreamworks einen Ego-

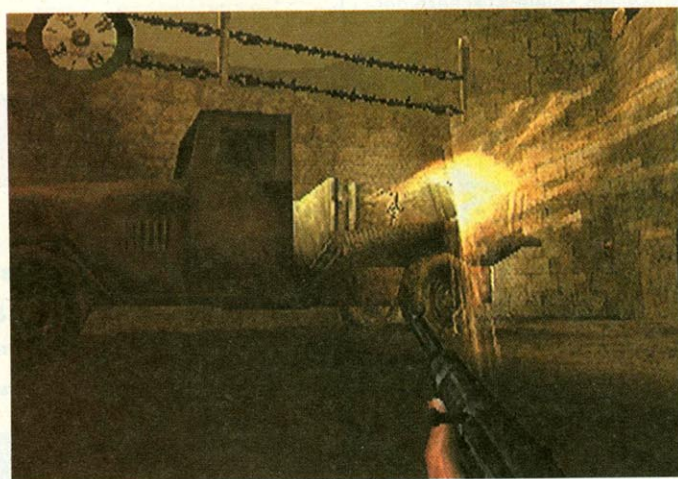
Shooter heraus, der zu den umstrittensten Vertretern seiner Klasse zählen dürfte. Wer die Gabe hat, zwischen der Realität und der Pixelwelt zu unterscheiden, und auch noch Ballerspiele in sein Herz geschlossen hat, der sollte sich das Erscheinungsdatum schon einmal rot im Kalender anstreichen.

Gameplay: Medal of Honor Underground ist ein wirklich klassischer Ego-Shooter. Der Spieler blickt quasi aus den Augen der Heldin Manon und sieht vor sich eine grafisch gut dargestellte 3D-Welt. Die angewählte Waffe ist am unteren Bildschirmrand nicht zu über-

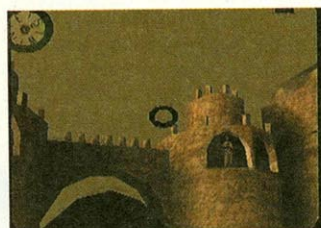


Dank der hervorragenden Steuerung ist exaktes Zielen auch aus großer Entfernung kein Problem.

sehen und die gesamte Umgebung kann so ständig in Schach gehalten werden. Positiv zu erwähnen sind die vielen verschiedenen Kriegsszenarien, in denen das Game stattfindet. Überhaupt wurde viel Wert auf Abwechslung gelegt, um den bzw. die Spieler mög-



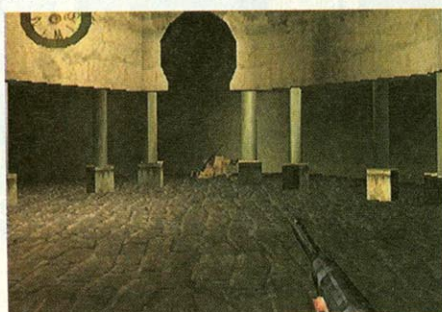
Durch gut angebrachte Treffer kann ein wahres Inferno entfacht werden. Solche Situationen verwirren die Gegner und bieten gute Fluchtmöglichkeiten.



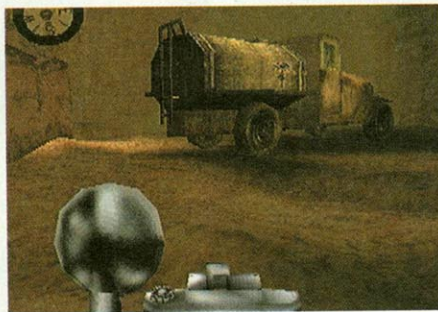
Als Fotograf getarnt, ist es möglich, sich frei in den feindlichen Stellungen zu bewegen und Beweisfotos aufzunehmen.



Hinter vielen Häusercken warten böse Überraschungen. Übersicht und schnelle Reaktionen sind jetzt überlebenswichtig.



In so manchen Areas kommt es zu regelrechten Show-downs. Ein gut gezielter Schuss bringt die Entscheidung.



Eine Kamera gehört zur Standardausrüstung eines jeden Undercover-Agenten und wurde auch hier nicht vergessen.



Den Spieß umgedreht: Wer eine MG-Stellung erobert hat, braucht sich vor Panzern kaum zu fürchten.

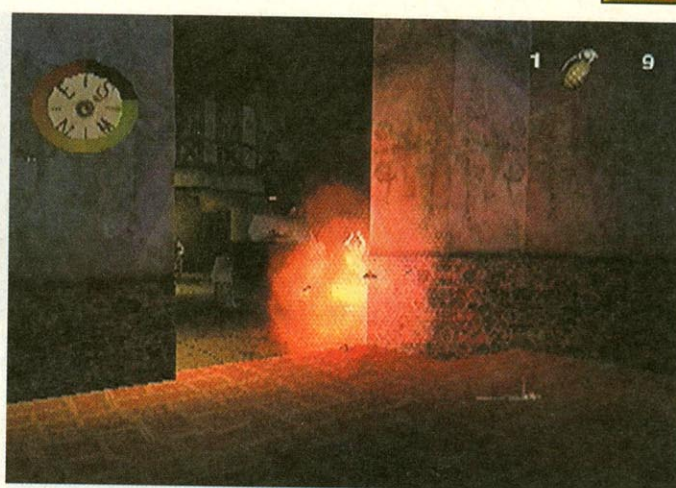
Genre: Ego-Shooter | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: November 2000 | Entwickler: Dreamworks | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

"Bei diesem Titel geht so richtig die Post ab. Definitiv nichts für schwache Nerven!"



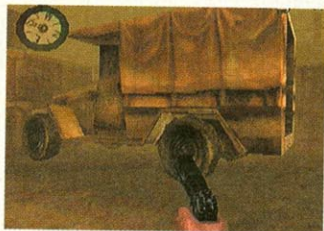
■ Auf den Straßen von Paris kommt es nicht selten zu spannungsgeladenen Verfolgungsjagden.



■ Bei den wilden Panzerattacken ist der gezielte Einsatz von Granaten meist die einzige Möglichkeit, die ungleiche Begegnung mit heiler Haut zu überstehen.



■ Für einen gelungenen Schnappschuss zeigen sich die ansonsten brutalen Soldaten von ihrer Schokoladenseite.

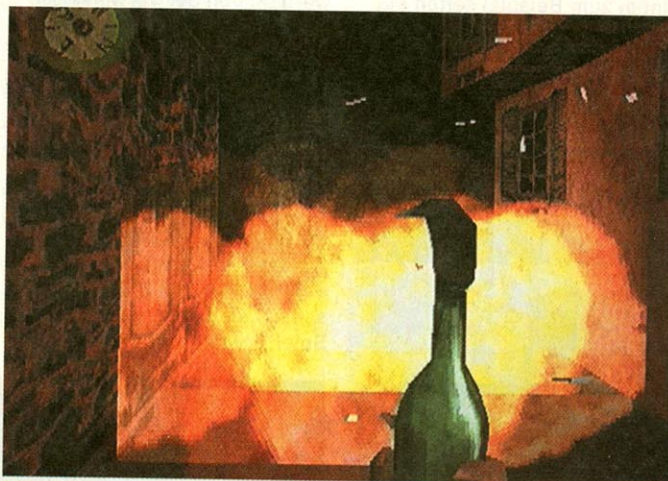


■ In den Versorgungslastwagen verbirgt sich oft allerhand Brauchbares. Aber Vorsicht, es könnte sich um einen Hinterhalt handeln!

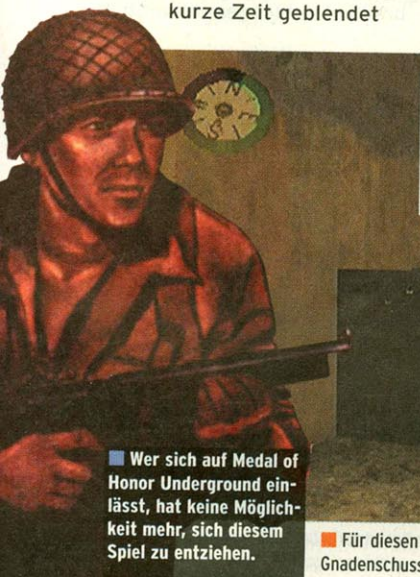
werden. Es bieten sich jetzt zwei Möglichkeiten: Entweder zieht man eine Waffe und eliminiert den Störenfried (was allerdings meist noch mehr Wachpersonal aufmerksam werden lässt) oder man macht sich einfach schnell aus dem Staub und hofft, dass niemand den Alarm auslöst und Gras über die Angelegenheit wächst. Zu Beginn einer jeden Mission erhält Manon eine

“Medal of Honor Underground zählt zu den härtesten und aufreibendsten Ego-Shootern, die es je gegeben hat”

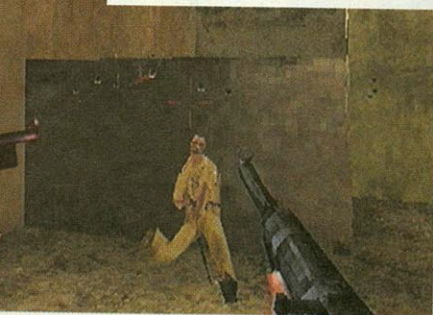
lichst lange bei Laune zu halten. So kann man sich glücklich schätzen, nicht nur Waffen und Granaten etc. in seinem Besitz zu wissen, sondern gegebenenfalls auch auf Spezial-Items, etwa eine Kamera, zurückgreifen. Als Tarnung funktioniert diese Kamera einwandfrei und die deutschen Streitkräfte halten Manon doch glatt für eine hübsche Fotografin, welche nur ihrem Job nachgeht. Sollten Wachposten dann doch Verdacht schöpfen, so kann mit Hilfe des Blitzlichtes der entsprechende Bösewicht für kurze Zeit geblendet



■ Es müssen ja nicht immer die normalen Waffen sein. Der gute alte Molotov-Cocktail sorgt ordentlich für Verwirrung und hat eine vernichtende Sprengkraft.



■ Wer sich auf Medal of Honor Underground einlässt, hat keine Möglichkeit mehr, sich diesem Spiel zu entziehen.



■ Für diesen Kameraden kommt jede Hilfe zu spät. Der Gnadenschuss bringt Erlösung.



■ Wachpatrouillen halten sich geschickt im Hintergrund und nicht selten wird der Spieler von ihrer Anwesenheit überrascht. Wer blindlings drauflosstürmt, hat kaum Überlebenschancen.



Bedingt durch die zahlreichen authentischen Filmsequenzen wird der Spieler voll in die Story integriert.

Intro



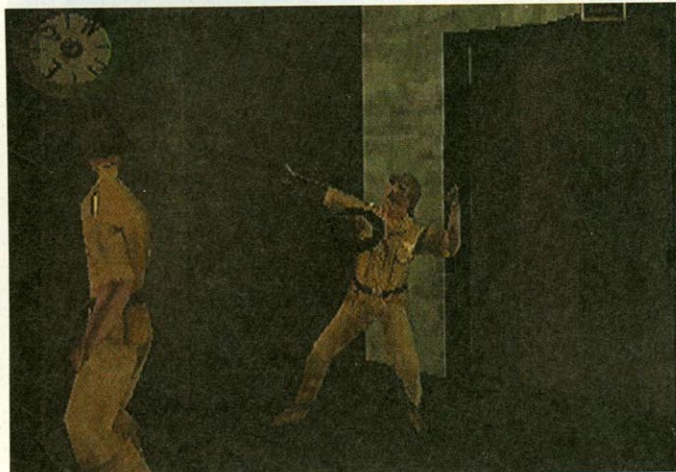
Im direkten Duell gegen einen Panzer sind die Überlebenschancen eher gering.



Unsere Heldin verschlägt es an die entlegensten Orte. Hier versucht sie sich einen Fluchtweg aus einem Hotel zu bahnen.



Ein nächtlicher Streifzug durch die engen französischen Gassen treibt die Spannung in die Höhe.



Wüsste dieser deutsche Soldat von der Herkunft und den Aufgaben des Fotografen, würde er sicherlich nicht so freundlich für ein Bildchen posieren.

wickelt werden, so dass der Spielverlauf alles andere als monoton abläuft. An vielen Schauplätzen sind Geheimgänge und Spezialwaffen ver-

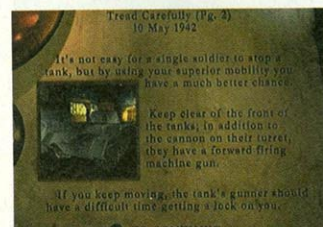
steckt und es dauert eine ganze Weile, bis alle Waffen entdeckt und alle Orte erkundet sind. Die künstliche Intelligenz der feindlichen Streitkräfte ist enorm. Es läuft einem zum Beispiel selten ein



Im Hauptmenü kann zwischen verschiedenen Spielmodi gewählt werden.

gegnerischer Soldat direkt vor die Flinte, sondern versteckt sich hinter Häuserecken, sucht sich Deckung und wartet auf seine Chance. Stellt man sich zu dumm an, schlagen die Wachen Alarm und kesseln Manon systematisch ein. Ist eine Mission dann endlich von Erfolg gekrönt, erhält man die Belohnung in Form von informativen Filmsequenzen und neuen Waffensystemen. Besonders spannend ist die Möglichkeit gegen einen Freund oder Bekannten anzutreten, und zwar im Multiplayer-Modus. In dem extra für dieses Schauspiel gestalteten Menü ist eine ganze Fülle von Möglichkeiten geboten. Verschiedene Spielcharaktere stehen zur Wahl (auch deutsche Soldaten) und bei erfolgreichem Bestehen der Einzelmissionen kommen immer mehr neue hinzu. Jetzt sollte das Schlachtfeld gewählt werden. Von der verwinkelten Kellerschießerei bis hin zum straighten Straßen-Showdown ist alles möglich. Nun fehlt nur noch die Wahl der Waffen und schon kann das Spektakel via Splitscreen beginnen.

Technik: Optisch hinterlässt der Titel einen einwandfreien Eindruck und liegt nur allzu deutlich über dem Durchschnitt, den man von diesem Spiel-Genre gewohnt ist.



In den gut dargestellten Missionsanleitungen kann immer wieder nachgelesen werden, was noch erledigt werden muss.

Ruckelfreies Scrolling und atmosphärische Darstellungen der Kriegsgebiete zeichnen Medal of Honor Underground aus. Aus der Grafik-Engine der



Der Titel glänzt durch Ideenreichtum. Um lästige Verfolger abzuhängen, können Türen zum Beispiel verbarrikadiert werden.

guten alten PlayStation wurde so ziemlich das Letzte herausgekitzelt, denn die Geschwindigkeit bleibt auch bei starkem Tumult auf der Mattscheibe konstant. Der Sound steht dem Ganzen in nichts nach. Von dumpfem Panzergrollen über brachialen Flaggendonner bis

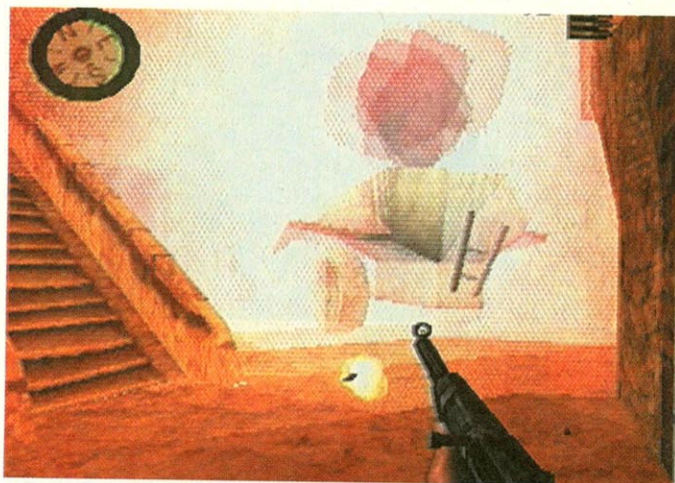
Als Geheimagentin Manon habt ihr viele brutale Missionen zu überstehen.



Trefft ihr einen deutschen Soldaten schwer, windet sich dieser in Schmerzen und versucht zu entfliehen.



Oftmals stoßt ihr auf geheime Eingänge und versteckte Labyrinth. Jetzt ist es wichtig, die richtige Waffe und die geeignete Route zu wählen.



Ein gut angebrachter Treffer kann Wunder wirken und der ein oder andere LKW geht in die Luft. Ein gewisser Abstand ist bei solchen Explosionen von großem Nutzen.



Der Multiplayer-Modus lässt den Blutdruck steigen! Hier kann gegen einen Freund oder Bekannten mal so richtig losgeballert werden, ohne auf die lästigen Hinterhalte zu achten.

hin zu brutalen Todesschreien ist alles vertreten. Der Titel unterstützt die Vibrationsmotoren des Dual-Shock-Controllers und sorgt für spürbare Anspannung. Ein großer Pluspunkt ist die Steuerung. Das Hauptmenü (grafisch schön als Untergrundquartier dargestellt) erlaubt mehrere Konfigurationen, so dass jeder noch so anspruchsvolle Spieler seine Steuerung finden wird. Für Ego-Shooter-Freaks: Strafig (d. h. Gleiten nach links und rechts, ohne dabei die Blickrichtung zu ändern) ist möglich. Kandidaten, die ständig unter Zeitdruck stehen, sei noch gesagt, dass die Ladezeiten auf ein (für die PlayStation) Minimum reduziert wurden.

Fazit: Fans von Ego-Shootern, freut euch! Mit Medal of Honor Underground ist Dreamworks ein echter Leckerbissen dieses Spielgenres gelungen. Die gute Spielbarkeit und die hohe Langzeitmotivation sprechen für sich. Durch den Multiplayer-Modus eignet sich dieses Produkt auch für kleine Privatturniere, bei denen jeder sein erworbenes Können unter Beweis stellen darf. Die aufwändige Programmierarbeit macht diesen Titel zu einem richtigen Erlebnis. Trotz der ganzen Lobeshymnen sollte eines jedoch nicht vergessen werden: Medal of Honor Underground ist ein äußerst brutales Kriegsspiel, bei dem der Spieler interaktiv Polygon-

Menschen umbringt. Dieser Fakt macht das Game in vielen Belangen zum Streitfall. Ob solche Spiele überhaupt vonnöten sind, wollen wir hier nicht entscheiden. Sicher ist nur, dass jüngere Zocker, deren Abstraktionsvermögen noch nicht voll und ganz ausgebildet ist, durch solche Brutalitäten negativ beeinflusst werden könnten, weshalb Medal of Honor Underground für solche Personen absolut ungeeignet ist! Leute, die über den genannten Tatsachen stehen und auf gute Ego-Ballereien abfahren, sei dieses Spiel aber unbedingt ans Herz gelegt. (Ralph W.)

i Versteckte Features

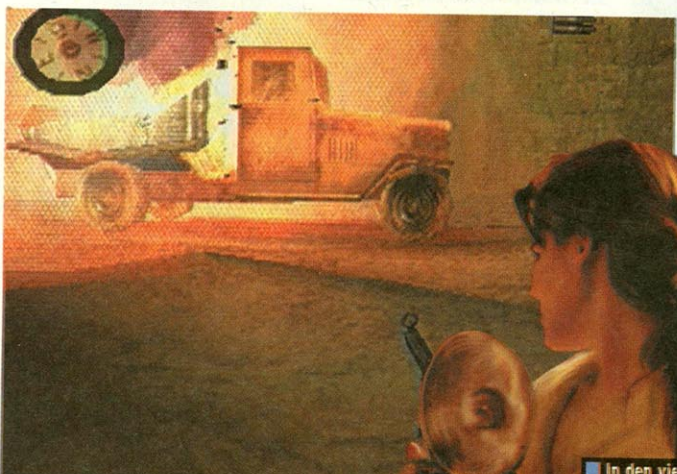
Ausdauer und Durchhaltevermögen werden bei Medal of Honor belohnt. Erreicht der Spieler gute Leistungen im Einspielermissionsmodus, werden immer neue Specials verfügbar. Diese können, nachdem sie freigespielt worden sind, in besonderen, gut dargestellten Untermenüs abgefragt und beurteilt werden. Hier kann auch begutachtet werden, um welche Art von Bonus es sich handelt. Oftmals dreht es sich nicht nur um die üblichen Upgrades, wie Waffen oder Munition, sondern der Spieler kommt in den Genuss, kleine Filmchen und Ähnliches zu bestaunen. Im Untermenü "Making of" erhält man sogar Einblicke in die Programmierarbeiten.



"In Sachen Ego-Shooter setzt Medal of Honor Underground völlig neue Maßstäbe"



Die verschiedenen Untermenüs sind authentisch dargestellt und orientieren sich an den historischen Gegebenheiten.



Geschafft! Durch den Einsatz von Panzerfäusten kann der Waffennachschub gestoppt werden.

In den vielen Kampfszenen wirkt Manon nicht gerade sehr feminin.

Sogar das Mündungsfeuer ist genau zu erkennen.



Mit einer eroberten MG kann man den anstürmenden Feinden ganz locker entgegenreten, ohne auf die Munition zu achten.



super! Erster Eindruck

"Hervorragend inszeniertes Ego-Shooter-Abenteuer"

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1-4 | Erscheint: 26. Oktober 2000 | Entwickler: Free Radical Design | Schwierigkeitsgrad: tba.

"Feuer frei! Free Radical Design bläst zum Angriff auf die PS 2"

TIMESPLITTERS

Eine Rasse intergalaktischer Bösewichte manipuliert das Schicksal der Menschheit. Das Ziel ist die totale Versklavung der Rasse Homo sapiens. Einen spielerischen Einblick in das Ego-Shooter-Geschehen erhielt die PSG während der diesjährigen ECTS in London.

Der Publisher von Timesplitters, Eidos, war auf der ECTS (European Computer Trade Show) nicht mit einem

eigenen Stand vertreten. Dennoch konnte PSG-Redakteur Markus eine Multiplayer-Demoversion von Timesplitters am Stand von Sony antesten. Kommen wir aber erst einmal zur Story: Die Timesplitters leben außerhalb von Zeit und Raum und manipulieren schon seit Jahrtausenden das Schicksal verschiedener Rassen im Universum. Mit Hilfe von magischen Kristallscheiben haben sie unter den Menschen Furcht, Missgunst und Hass gesät. Jedoch hat im 20. Jahrhundert eine kleine Gruppe von tugendhaften Menschen den niederträchtigen Timesplitters den Kampf angesagt.

Gameplay: Euer Weg führt euch vom Beginn des Widerstandes im

Massenkeilerei. Die Jungs von Free Radical Design legen besonderen Wert auf blutige Schlachten.

Jahr 1935 bis zur Entscheidungsschlacht 100 Jahre später. Im Solo-Mode kämpft ihr in neun Levels gegen die außerirdische Brut. Dabei stellt jede Stage eine Epoche der Menschheit dar. So steht euch zum Beispiel 1935 die technische Ausrüstung der 30er-Jahre zur

Mit der schnellen Framerate wird die intergalaktische Ballerorgie zu einem Shooter-Fest.

Zahlreiche Gegner attackieren euch mit Nahkampfwaffen. Auch diese Art ist auf kurze Distanz tödlich.

Zierlichkeit bedeutet nicht, dass ihr einen Gegner unterschätzen sollt. Zwei Uzis im Anschlag sprechen für sich.

Verfügung. Maschinengewehr, Handgranaten und Revolver gehören zu eurer Standardausrüstung. 70 Jahre später gibt es Laserwaffen und die tragbare Nuklearwaffe für den zeitreisenden Rambo-Verschnitt. Einen Hauptcharakter gibt es nicht, sondern ihr schlüpft in den neun Epochen jeweils in einen neuen Helden. Das Geschehen erlebt ihr aus einer Ego-Perspektive. Mit den beiden Analog-Sticks steuert ihr durch die virtuelle Welt. Dabei fungiert der linke Stick

Grafisch kann Timesplitters schon jetzt überzeugen. Das Aussehen der Gegner ist realistisch.



Diese Mutanten werden wohl kaum eine Passkontrolle machen.



In den letzten Levels erhalten die Waffen und Umgebungen ein futuristisches Flair.



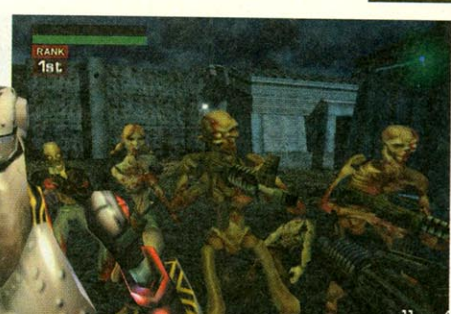
Der Tod kommt bei Timesplitters schneller, als man denkt. Beschuss von allen Seiten ist der Normalfall.



■ Wenn eine ganze Kompanie von Gegnern entgegen-treten, ist es hilfreich, ein paar Granaten einzusetzen.



■ Getötete Gegner verlieren immer wieder Gegenstände.



■ Zombies und Skelette im Visier. Euer Weg führt euch auch auf einen Friedhof.

für die Bewegung, der rechte lässt euch in alle Richtungen blicken und Feinde anvisieren. Für das

Waffenarsenal stehen zwei Kampfmodi zur Verfügung. Benutzt ihr zum Beispiel eine Handgranate, so explodiert sie sofort beim Aufprall oder im anderen Modus erst nach einigen Sekunden. Neben dem Solo-Abenteuer packt Free Radical Design (FRD) einen Multiplayer-Modus mit auf die CD-ROM. Bis zu vier Spieler können via Splitscreen gegeneinander antreten. Dabei stehen die bekannten Games, wie Deathmatch, Capture the Flag oder Survival, zur Verfügung. Ein besonderes Schmankerl wird voraussichtlich der Level-Editor für Multiplayer-Games sein. Nach Angaben von FRD wird auch dieses Feature mit auf der CD

“Wer Ego-Shooter liebt, wird in diesem Jahr an Timesplitters nicht vorbei kommen”

sein, wenn Timesplitters wahrscheinlich Ende Oktober, noch vor dem Start der PS 2 in Europa, in den Handel kommen wird. Speziell der Mehrspieler-Modus liegt den Entwicklern am Herzen. Fünf der Gründungsmitglieder von FRD haben schon bei Rare den James-Bond-Shooter “SilverEye” für das Nintendo 64 entwickelt. Für sie ist es einfach wichtig, nicht nur ein ansprechendes Solo-Abenteuer zu kreieren, sondern den Spielern auch einen durchdachten Gruppenspaß zu bieten.

■ **Technik:** Die Grafik-Engine ist schon jetzt sauber programmiert und soll nach Aussage des Entwickler-Teams das

Der Multiplayer-Modus sorgt für Party-Spaß.

Spiel mit sauberen 60 fps ablaufen lassen. Weder das opulente Level-Design soll den Spielablauf bremsen, noch die Massen an Gegnern oder die grafischen Effekte. Die Steuerung war bei der ECTS-Demo flüssig und einfach zu bedienen. Durch die Analog-Sticks gelingen Ausweichmanöver und gezielter Beschuss der Feinde fast

problemlos.

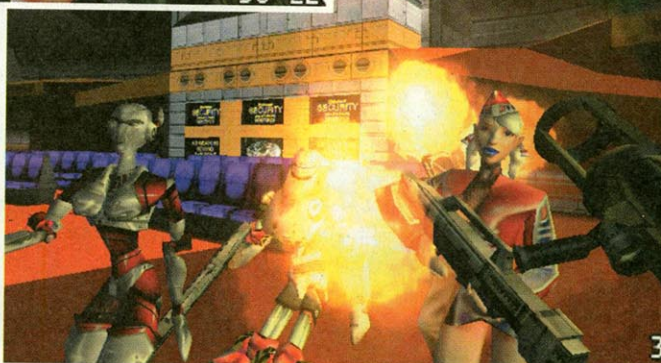
■ **Fazit:** Free Radical Design wird euch mit Timesplitters einen tödlich heißen Herbst bescheren. Ob Einzelspieler- oder Multiplayer-Modus, die brutale Jagd durch Zeit und Raum wird für pure Dauermotivation sorgen. (Markus H.)



■ Landet ihr bei einem Gegner Treffer, sickert das Blut langsam durch die Kleidung, wie bei diesem Zombie am Bein.



■ Dieser Hippie-Verschnitt aus den 70er-Jahren wird sich wohl kaum ergeben, also draufhalten.



■ Trotz umfangreichem Level-Design, fulminanten Grafikeffekten und vielen Gegnern geht die Engine nicht in die Knie.

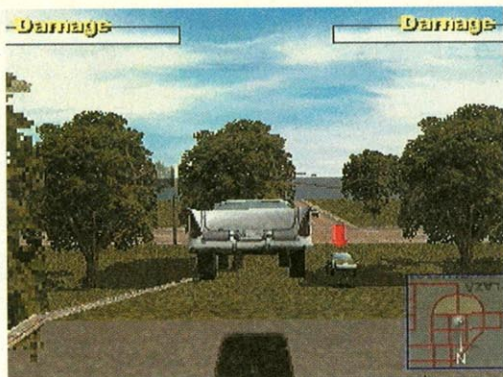


■ Mit dem Maschinengewehr durchsiebt ihr aus kurzer Distanz ganz einfach so manchen Gegner.

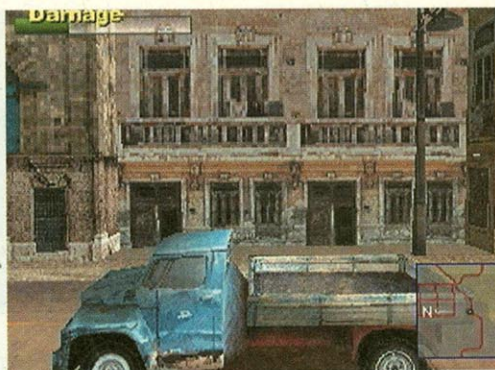


■ Mächtige Zwischengegner geben nicht nur den Weg frei, sondern versorgen euch auch mit Goodies.

super!
Erster Eindruck
PSG
“Grafisch und spielerisch gehört Timesplitters zu den Top-Ten des Jahres”



■ Wilde Verfolgungsjagden sind bei Driver 2 keine Seltenheit. Der gegnerische Wagen ist mit einem Pfeil gekennzeichnet.



■ Tanner darf sein Gefährt frei wählen. Ein Lastwagen ist zwar nicht besonders schnell, aber dafür äußerst massiv.

"Driver 2 bedeutet geballte Action, die den Spieler voll in seinen Bann zieht"

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1 - 2 | Erscheint: 6. November 2000 | Entwickler: Reflections | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Slides, Crashes und Verfolgungsjagden

Driver 2

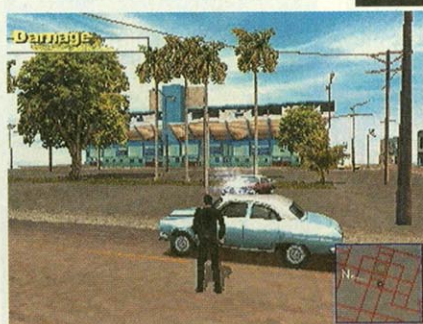
Back on the Streets

Action-Fans, aufgepasst! Reflections holt mit Driver 2 zum großen Wurf aus und schaffte es tatsächlich, den schon jetzt zum Kultspiel avancierten ersten Teil noch um Längen zu übertreffen. Ein Ding der Unmöglichkeit, werden jetzt viele denken, aber für die gute alte PlayStation ist Driver 2 wirklich einer der besten Titel, die es je gegeben hat.

■ Es hätte nicht besser laufen können. Erst werden wir von Infogrames zu einer wirklich toll

"Driver 2 ist ein würdiger Nachfolger und übertrifft alle Erwartungen"

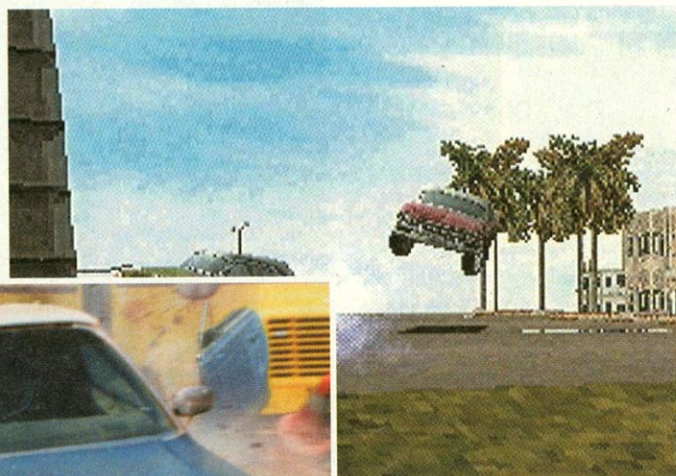
vorbereiteten Spiele-Präsentation eingeladen, lernen ein sagenhaftes neues Game kennen und ergattern zu guter Letzt auch noch eine der ersten spielbaren Versionen von Driver 2. Dass wir diese Demo-Version bis zum Abwinken gezockt haben, werde ich nicht groß erwähnen müssen. Die ersten Eindrücke sind wirklich traumhaft.



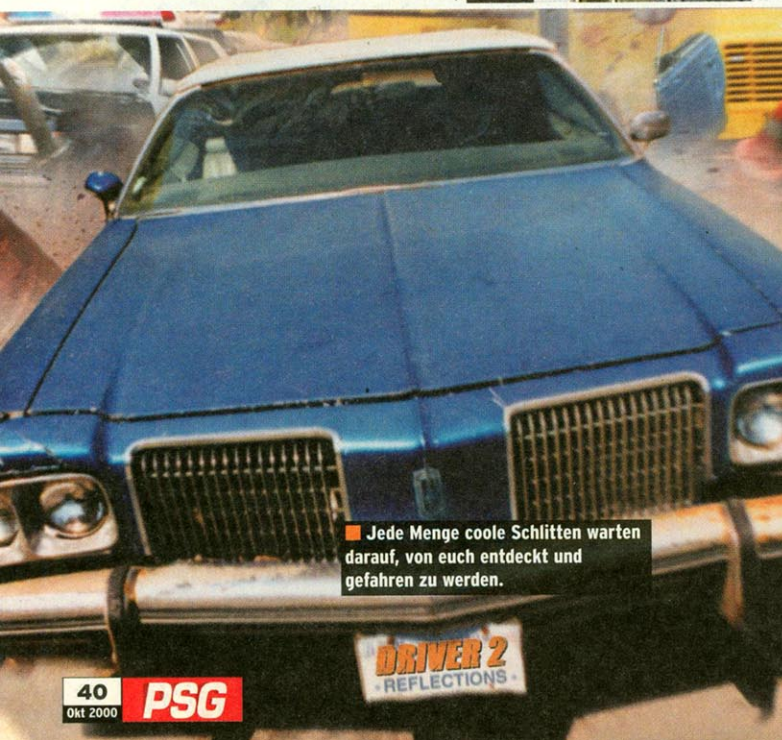
■ Tanner kann jederzeit seinen Wagen verlassen und die Umgebung zu Fuß erkunden.

Driver 2 hat genau die Features, die dem ersten Teil noch gefehlt hatten (ohne Driver 1 schlecht machen zu wollen). Was sich nun genau geändert hat, könnt ihr im folgenden Bericht nachlesen.

Gameplay: Der Spieler schlüpft in die Rolle des Undercover-Agenten Tanner und muss einer kompletten Verbrecher-Organisation das Handwerk legen. Dass es sich hierbei nicht gerade um freundliche Zeitgenossen handelt, dürfte klar sein. Während des Abenteuers schlägt es Tanner in verschiedene Städte, angefangen in Chicago über Havanna und Rio bis hin nach Vegas. Die Städte sind, jede für sich, wunderschön dargestellt und unterscheiden sich nicht



■ Übermut tut selten gut! Bei überhöhter Geschwindigkeit befindet man sich schneller in luftigen Höhen, als einem lieb ist.



■ Jede Menge coole Schlitten warten darauf, von euch entdeckt und gefahren zu werden.

■ Die Zugbrücken gehören zu den Highlights von Driver 2. Hat der Spieler keine Zeit zu warten, kann er sich von der steigenden Brücke gewaltig in die Luft katapultieren lassen.

DRIVER 2

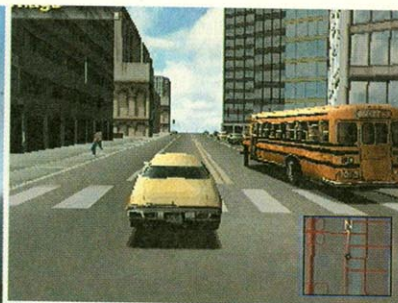
BACK ON THE STREETS



nur in der Straßenführung. In Chicago hat man es beispielsweise noch mit recht luxuriösen Schlitten zu tun, während in Havanna die Gefährte eher verranzt aussehen. Gebäude und Plätze sind

originalgetreu nachempfunden und es kommt wirklich

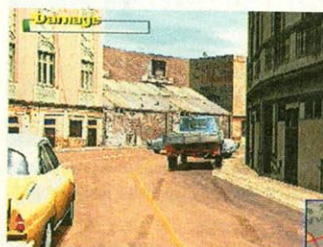
in jeder Stadt ein ganz eigenes Flair auf. Beginnend in Chicago, erhält Tanner erst einmal ausführliche Instruktionen in Form von atemberaubenden Filmsequenzen. Reflections gelingt es, auf diesem Wege den Spieler tief in die fiesen Machenschaften der Gangster zu verstricken, und daher fühlt und leidet der Spieler voll und ganz mit. Die Vielfalt der Missionen wurde wesentlich erhöht und der Ideenreichtum von Mr. Edmondson, Chef-Designer und Manager von Reflections, und Co scheint schier unerschöpflich. Die Auswahl der Autos lässt Fan-Hezen höher schlagen, denn es handelt



Das Überholen eines Schulbusses muss gut getimt sein, denn eine Kollision würde fatal enden.



Getankt werden muss bei Driver 2 zum Glück nicht. Dennoch können sich auch an Tankstellen diverse Hinweise befinden.



Einmal entdeckt, lässt Tanner sein Ziel nicht mehr aus den Augen und wartet souverän auf seine Chance, den LKW zu stoppen.

sich meist um waschechte Muscle-Cars im authentischen Gangster-Style. Die Zielpunkte werden mit einem roten Pfeil gekennzeichnet, auf dem der Fahrer genau zum Stehen kommen muss, wobei es dennoch gilt, das eventuelle Zeitlimit immer im Auge zu behalten. Im Unterschied zum ersten Driver ist der Verlauf der Story nicht festgelegt und Tanner kann seine eigenen Strategien verfolgen, wodurch dem Ablauf der Dinge wesentlich weniger Grenzen als beim Vorgänger gesetzt werden. Fette Slides, Verfolgungsjagden



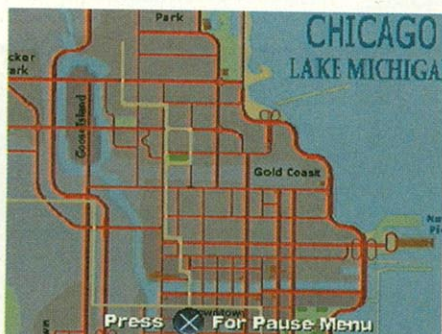
Die Filmsequenzen sind aufwändig gestaltet und holen aus der Grafik-Engine so ziemlich das Letzte heraus.

Intro

und knifflige Rätsel sind Hauptbestandteil von Driver 2. Gegen alle Erwartungen ist es dem Team gelungen, den Action-Gehalt enorm zu steigern. Jetzt kommt der Knüller: Bei Driver 2 ist es möglich, Tanner aus dem Wagen aussteigen zu lassen und mit ihm die Umgebung per pedes zu erkunden. Verfolgungs-



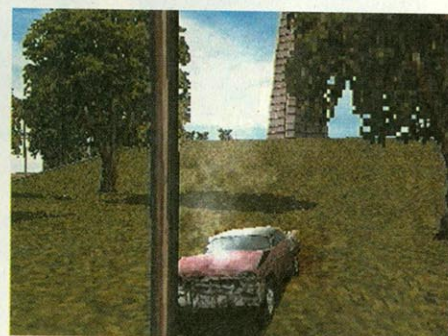
Nicht selten geht die Fahrt durch kleine Gässchen und Hinterhöfe. Hier ist äußerste Konzentration gefragt.



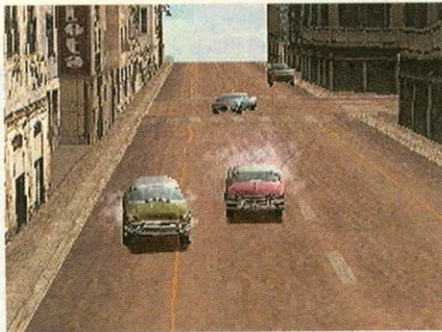
Die Landkarten sind übersichtlich dargestellt und können bei Bedarf sogar so gedreht werden, dass sie sich der momentanen Fahrtrichtung anpassen.



Verliert Tanner auch nur für den Bruchteil einer Sekunde die Kontrolle über sein Gefährt, kann es zu lästigen Unfallfällen kommen.



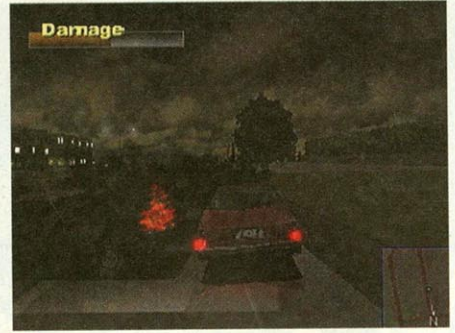
Auf nassem Rasen ist es besonders schwierig, mit dem Wagen nicht ins Schleudern zu geraten. Trotzdem passiert es auch geübten Fahrern, dass die Fahrt an einer Laterne endet.



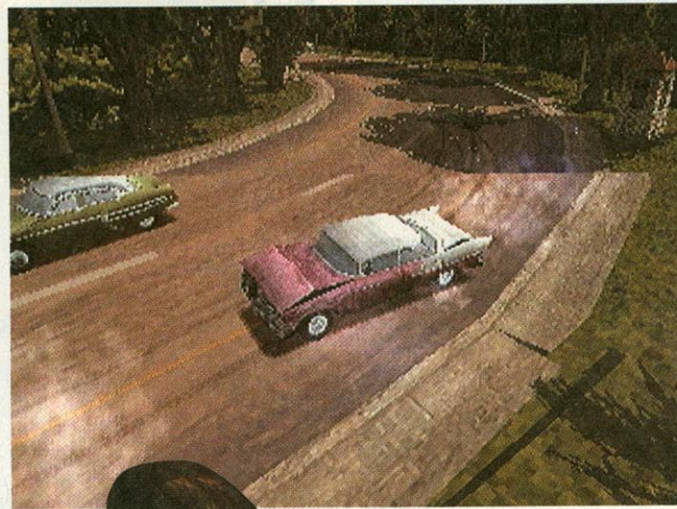
■ Mit dem Film-Editor können an beliebigen Standpunkten Kameras positioniert werden. Es macht viel Spaß, die wilden Verfolgungsjagden in Ruhe Revue passieren zu lassen.



■ Hat es Tanner eilig, bleibt manchmal keine andere Möglichkeit, als auf die Gegenfahrbahn auszuweichen. Solche Aktionen können leicht ins Auge gehen.



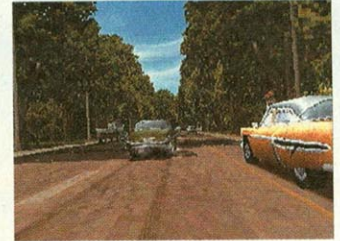
■ Nachtfahrten haben ihre Tücken. Leicht verliert der Spieler die Orientierung, was oftmals zu Kollisionen mit parkenden Autos führt.



■ Die enge Kurvenführung von Havannas Straßen macht Nerven zerreiße Slides unumgänglich.



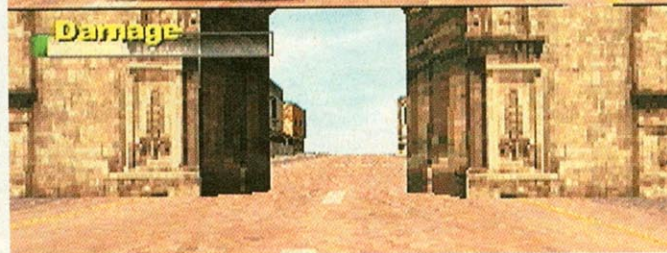
■ Die Ganoven versuchen Tanner mit allen Tricks zu entkommen. Hier verfolgt er eine moderne Straßenbahnlinie.



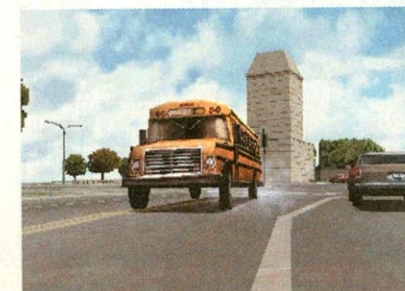
■ Die Ego-Perspektive sei nur fortgeschrittenen Spielern empfohlen. Sie ist an Spannung nicht zu überbieten.

gebung ganz relaxt bei einem kühlen Getränk inspizieren. Sollte ein Ganove tatsächlich in eines der Stadien flüchten, ergeben sich tolle Verfolgungsjagden, die über die verschiedenen Tribünen, ja selbst durch die tief verborgenen Katakomben führen können. Durch die „Fußgänger-Option“ eröffnen sich dem Spieler noch weit mehr Möglichkeiten. Tanner stehen alle vorkommenden Autos zur freien Verfügung. Er braucht nur das Gefährt seiner Wahl anzuhalten, indem er ihm dem Weg abschneidet oder sich einen parkenden Wagen aussucht. Dann müsst ihr nur noch aus eurem bisherigen Fortbewegungsmittel aussteigen (Steuertaste oben und Dreieckstaste gleichzeitig drücken), zur Tür des Wunschobjektes laufen und einsteigen (erneut Steuertaste oben und

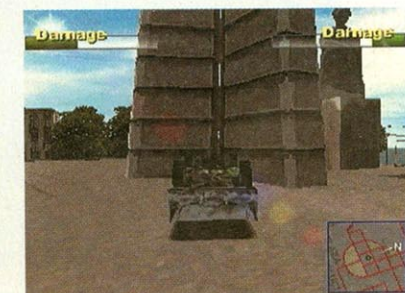
Dreieckstaste drücken). Die verschiedenen Missionen erfordern sogar den Einsatz spezieller Fahrzeuge. Ein sportlicher Flitzer eignet sich bedingt durch seine Geschwindigkeit hervorragend für Verfolgungsjagden quer durch die Stadt, ist aber vergleichsweise weniger robust. Dagegen ist ein LKW oder gar ein Schulbus prädestiniert dafür, als „Rammbock“ benutzt zu werden. Hohe Endgeschwindigkeiten darf man von solchen Vehikeln allerdings nicht erwarten. Sollte der alte Schlitten kurz vor dem Auseinanderfallen stehen,



■ Beim Multiplayer-Modus kann jetzt endlich mit Freunden und Bekannten gegeneinander gespielt werden. Jeder darf sein erworbenes Können unter Beweis stellen.



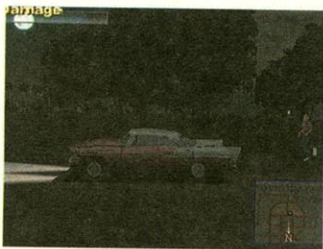
■ Große Schulbusse stellen eine permanente Gefahr dar. Ein Zusammenstoß mit einem solchen Vehikel bedeutet das Ende.



■ Pech gehabt! Bei übertriebenen Manövern kommt es zu Überschlagen und Tanner muss das Handtuch werfen.



■ In den verschiedenen Städten hat es Tanner mit den übelsten Gangstern zu tun.



■ Nachts haben die Gangsterkarren eine besondere Faszination. Sie sehen einfach gut aus.



■ Kommt man während eines riskanten Fahrmanövers einem Passanten zu nahe, sucht dieser sein Heil in der Flucht.



■ Die Verdächtigen halten sich auch an Orten auf, welche Tanner nur zu Fuß erreichen kann. Oftmals sind schnelle Verfolgungsjagden die Folge.

kann Tanner sich einfach einen neuen herausuchen und mit unverkratzter Karosserie sein Treiben fortsetzen. Es lohnt sich, die großflächig angelegten Städte genauestens unter die Lupe zu nehmen, denn oft verstecken sich an entlegenen Orten Spezial-Features. Tolle Schlitten warten darauf, von euch entdeckt und gefahren zu werden. Driver 2 hält neben dem Missionsmodus natürlich auch noch manch andere Feinheiten für euch bereit. Als Single-Player hat man weiterhin die Möglichkeit, sich an spaßigen Disziplinen zu versuchen: Trailblazer, Gateracing und verschiedene Hetzjagden stehen zur freien Verfügung. Eine weitere Neuheit ist der Multiplayer-

Modus. Ihr könnt Driver 2 endlich gegen eure Freunde und Bekannte spielen und zeigen, was ihr bei den Missionen an fahrerischem Können erworben habt. Via Splitscreen könnt ihr euren Kontrahenten immer im Auge behalten und kreuz und quer durch eine Stadt eurer Wahl brettern.

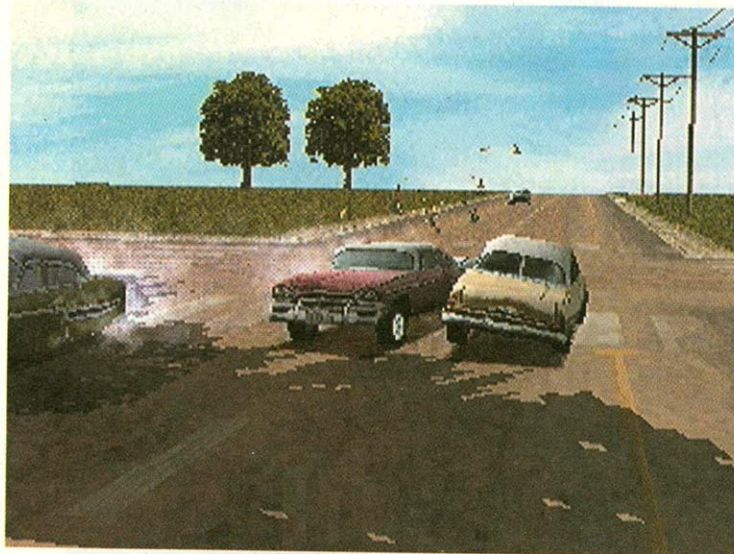
Technik: Driver ist, gemessen am Standard der PlayStation, ein optisches Meisterwerk. Der im Vergleich zum Vorgänger wesentlich schnellere Grafikaufbau läuft absolut geschmeidig über die Mattscheibe. Im Gegensatz zu Driver 1 ist die Straßenführung jetzt viel authentischer nachempfunden worden. So wurde jetzt zum

Beispiel auf Kurven geachtet. Leider handelt es sich nicht um die originalen Fahrzeuglizenzen, da der ein oder andere seriöse Autohersteller der Meinung war, es würde sich rufschädigend auswirken, wenn ihre Wägelchen auf der Mattscheibe zu Schaden kämen. Nun ja, schade! In puncto Sound schien es die Herren Hersteller allerdings nicht zu stören und das Motorendröhnen hört sich original und äußerst fett an. Die bei der Demo-Version noch etwas störend wirkenden Popups werden bis zur Veröffentlichung der Endversion wohl noch in Angriff genommen werden.

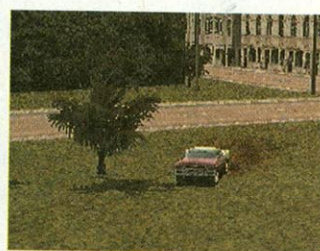
Fazit: Driver 2 macht einen rundum soliden Eindruck und könnte einer der Top-Titel des

■ Ob diese „hübsche“ Dame unserem Undercover-Agenten weiterhelfen kann, ist wohl eher fraglich.

Jahres werden. Stolz Besitzer der ersten Driver-Version sollten sich den zweiten Teil unbedingt einmal anschauen, denn Driver 2 birgt sehr viele Neuheiten. Die geballte Action-Ladung garantiert Langzeitmotivation und fesselt den Spieler vor den Bildschirm. Dank der Multiplayer-Funktion wird es endlich möglich, den enormen Spielspaß auch zu zweit zu genießen. (Ralph W.)



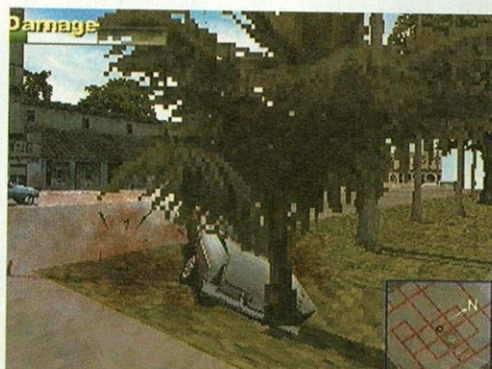
■ Bei einem Kopf-an-Kopf-Rennen ist es wichtig, die Ruhe zu bewahren. Dies ist leichter gesagt als getan, denn plötzliche Zwischenfälle sind nicht zu vermeiden.



■ Slides wirken sich auf weichem Untergrund extremer aus als auf der Straße. Solche Manöver sind allerdings unerlässlich.



■ Es lohnt sich, die Städte genau zu erkunden. Verschiedene Specials sind gut versteckt.



■ Ein Ausflug ins Grüne kostet Zeit und bringt einige Beulen. Mit etwas Geschick gelingt es aber schnell, die Fahrt wieder aufzunehmen.



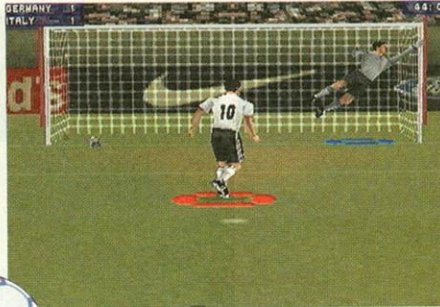
■ Das Kapern eines Schulbusses gehört zwar nicht zur feinen Art, ist aber in der Hitze des Gefechts manchmal notwendig.



"Driver 2 verspricht einer der erfolgreichsten Titel des Jahres zu werden"



■ Standardsituationen bieten meist eine gute Möglichkeit, ein Tor zu erzielen.



■ Der Goalie wurde standesgemäß vom Feinsten verladen.



■ Neue Jubel-Animationen verleihen der Torejagd zusätzlichen Realismus.

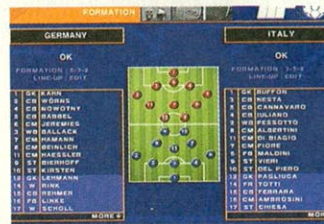


SCEE schickt nach dem Vorgänger bzw. dem etwas durchwachsenen Libero Grande den nunmehr dritten Soccer-Titel ins Feld. Wird es einem Aspiranten endlich gelingen, am Referenz-Thron der FIFA-Reihe zu rütteln?

■ Zwar wusste das Prequel durchaus zu begeistern, es hinterließ dennoch, vor allem aufgrund der durchwachsenen CPU-KI, einen leichten Nachgeschmack. Doch wozu gibt es Nachfolger? SCEE hat es sich zum Ziel gesetzt, diese Problematik zu überarbeiten und durch neue Features zu glänzen.

■ **Gameplay:** Am augenscheinlichsten fällt die Tatsache ins Gewicht, dass die Coder die Anzahl der Teams gehörig aufgestockt haben. Im Vorgänger durftet ihr noch aus 230 Mannschaften wählen, nun wurde diese Zahl auf mehr als stattliche 300 erhöht. Somit stehen euch neben den bekanntesten Nationalmannschaften der Welt auch die wichtigsten Equipen der besten europäischen Ligen

zur Verfügung. Neu integriert wurde unter anderem die zweite britische Liga, die Division One. Euch wird nun die Auswahl aus zahlreichen Modi geboten, wobei das Herzstück nach wie vor eine komplette Saison bzw. ein Tournament bildet. Sobald ihr in einem dieser beiden Wettbewerbe zur Torejagd antretet, dürfen, wie schon im Prequel, viele Events und neue Arenen freigespielt werden. Um beispielsweise die so genannte Timewarp-Liga zu zocken, in der



■ Erneut kommt Fussball Live 2, wie schon der Vorgänger, mit den Original-Namen der Kicker daher.

ihr mit historischen Teams der letzten 50 Jahre der Fußballgeschichte antreten könnt,



■ Die Bestrafung für Handspiel folgt auf dem Fuße. Ein Elfmeter ist die logische Konsequenz.



■ Neben dem Azteken-Stadion in Mexiko wurden weitere 19 Arenen integriert.



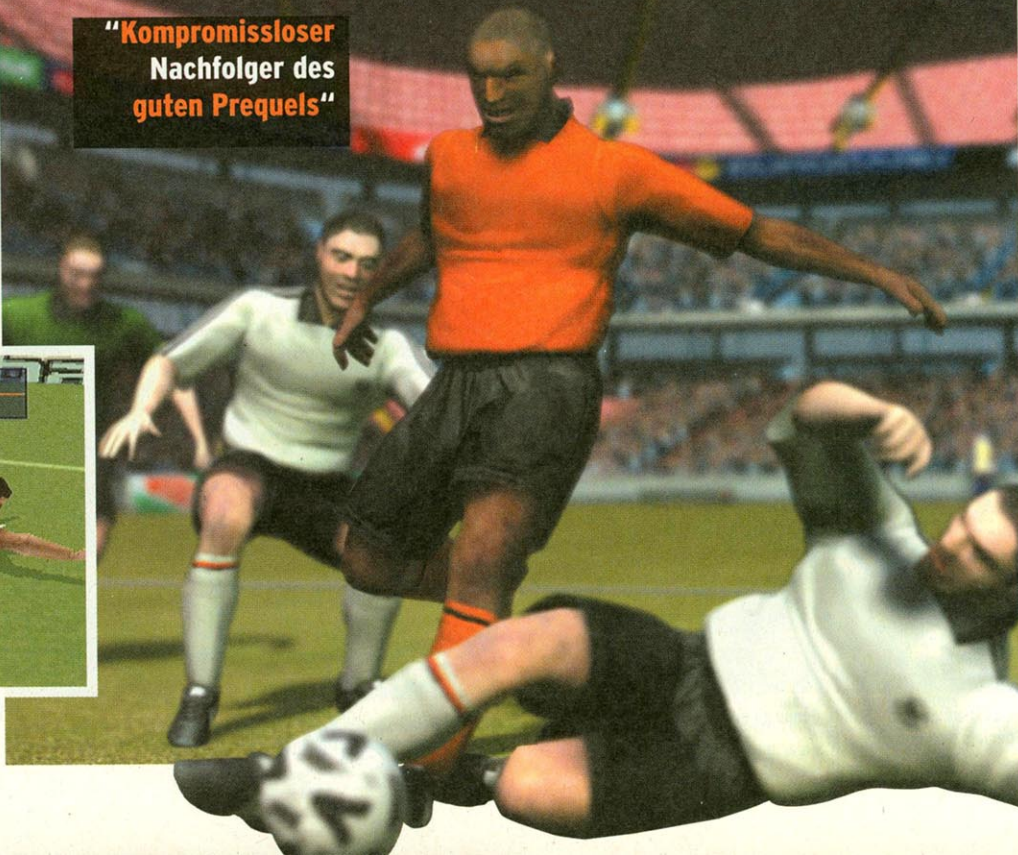
■ Besonders klug herausgespielt Toren wurden sowohl spaßige als auch realistische Animationen spendiert.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-8 | Erscheint: Oktober 2000 | Entwickler: SCEE | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

FIFA

FUSSBALL LIVE 2™

**"Kompromissloser
Nachfolger des
guten Prequels"**





Das Aussehen der Kicker wurde nochmals verbessert, selbst die Gesichter wirken authentischer als im Prequel.



Bei einem Volley aus dieser Entfernung wird der Torhüter wohl oder übel in die sprichwörtliche Röhre gucken müssen.



Jederzeit bietet euch die vielfältige Wiederholungsfunktion die Möglichkeit, spannende Szenen aus allen erdenklichen Blickwinkeln zu betrachten.

muss als Voraussetzung ein bestimmter Cup gewonnen werden. Gleiches gilt für einen weiteren spaßigen Modus, die Kids-Liga. Hier wird euch die Chance geboten, kleine Racker in der Mittagspause über das Schulgelände zu dirigieren und in Tore, die aus Schulranzen aufgebaut wurden, zu zielen. Summa summarum dürfen insgesamt 35 verschiedene Turniere bestritten werden, zu denen natürlich auch nationale Meisterschaften zählen. Ferner wird euch nun die Möglichkeit offenbart, während der Matches zwischen beliebigen Strategien zu wählen, um den jeweiligen Gegebenheiten gerecht zu werden.



Selbst die Animationen wurden einer gründlichen Überarbeitung unterzogen und wirken nun noch geschmeidiger.

Technik: Man bemerkt sofort, mit wie viel Liebe zum Detail die Coder zu Werke gegangen sind. Alle Animationen der Ballkünstler wirken deutlich geschmeidiger und fließen der als im bereits sehr ansehnlichen Prequel. Zudem lassen gerade die Jubel-Sequenzen, deren Zahl ebenfalls aufgestockt wurde, keinen Grund zur Klage. In der uns vorliegenden Version schallte uns zwar noch eine englische Sprachausgabe um die Ohren, die aber noch komplett einge-deutscht wird. Einzig die etwas durchwachsene KI der Kicker, sowohl der

Mitspieler als auch der CPU-Balljäger, lässt etwas zu wünschen übrig.

Fazit: Sollte SCEE die KI-Thematik bis zum Release einer Überarbeitung unterziehen, steht einem harten Kampf um die Referenz-Position im Fußball-Genre gegen EA nichts mehr im Wege. Wir sind gespannt! (Tom S.)



Die Abwehr-Recken scheinen sich hier nicht gerade gut postiert zu haben, denn der Torjäger kommt frei zum Schuss.

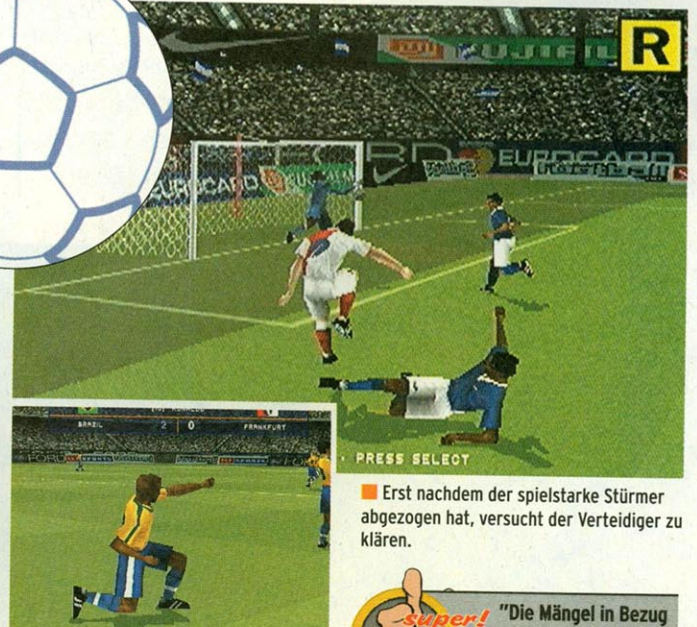


Fußball ist und bleibt eine Sportart, die vom Kampf lebt. Fouls sind somit immer auf der Tagesordnung.

„Der Fight um die Soccer-Referenz entbrennt erneut“



Fussball Live 2 setzt im Gegensatz zur Konkurrenz auf völlig abwechslungsreiche Torraum-Szenen.



Erst nachdem der spielstarke Stürmer abgezogen hat, versucht der Verteidiger zu klären.

Nach dem eingetzten Ball wird erst einmal die „Säge“ ausgefahren.

super! „Die Mängel in Bezug auf die KI der CPU-Kicker sollten noch behoben werden“
Erster Eindruck
PSG

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Herbst 2000 | Entwickler: Capcom | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Die blutrünstigen Reptilien melden sich zurück

DINO CRISIS 2

■ Die schicke Regina muss in ihrem neuesten Abenteuer wieder etliche Raptoren erledigen.

Was passieren kann, wenn man mit unerforschten Energiequellen herumspielt, hat man ja im ersten Teil von Dino Crisis gesehen. Auch im Sequel tummeln sich wieder einige Rudel der gefräßigen Urzeittiere in unserer Zeit herum.

■ Spätestens seit Resident Evil werden sämtliche Action-Adventure-Titel aus dem Hause Capcom viel genauer gemustert als die der Konkurrenz. Vor allem was das Genre Survival-Horror betrifft, haben die Japaner wirklich Pionierarbeit geleistet. Schon seit mehreren Jahren produziert das Team rund um Mastermind Shinji Mikami einen Spitzentitel nach dem anderen. Nach der überaus erfolgreichen Zombie-Reihe erschien vor beinahe zwei Jahren das erste Game, dessen Story nicht in Raccoon City spielte. Mit Dino

„Ein weiteres Highlight aus dem Hause Capcom erwartet uns im Herbst“

sis wichen die Designer von ihrem bisherigen Weg ab und experimentierten erstmals mit einer Echtzeit-Game-Engine. Schon wenige Monate danach konnte man das hervorragende Produkt bestaunen, das mit beeindruckender Grafik und aufwändigen Kamerafahrten begeisterte. Ein Jahr später kehren die Coder zu ihren Wurzeln zurück und präsentieren uns Dino Crisis 2 im vorberechneten Spielgewand.

■ **Gameplay:** Bei diesem aufregenden Sequel ist natürlich unsere alte Bekannte Regina wieder mit von der Partie. Als es in einem Dschungeldorf zu seltsamen Geschehnissen

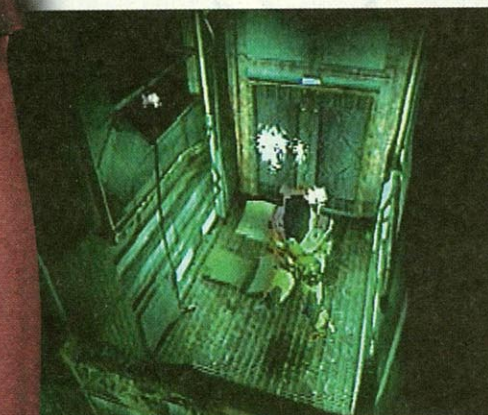


■ Ermordete Söldner spicken das Gelände rund um das Dorf. Wer mag wohl für dieses Massaker verantwortlich sein?

kommt, werden sie und ihr Partner dorthin geschickt. Am Einsatzort finden die beiden nur Chaos und Zerstörung vor. Schon nach wenigen Minuten stellt sich heraus, wer für das Unglück verantwortlich ist: Ein gigantischer T-Rex kommt aus dem Dschungel auf unsere Helden zu und möchte sie mit Haut und Haaren verspeisen. Nur dank eines gezielten Schusses aus einer Panzerfaust können die beiden entkommen und sich in den dichten Urwald flüchten. Wer bei Dino Crisis 2



■ Mit der neuen Grafik-Engine haben es die Programmierer geschafft, eine geniale Dschungel-Atmosphäre zu kreieren.



■ Auch Unterwasser-Einsätze müssen zukünftig bewältigt werden.



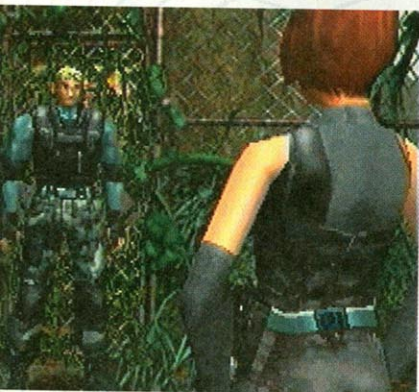
■ Mit dem Flammenwerfer löscht ihr die Dinosaurier gleich rudelweise aus.



■ Ist kein Schlüssel für den Durchgang vorhanden, brennt ihr das Schloss kurzerhand mit dem Elektroschocker auf.



■ In jeder Ladepause führt das Spiel auf, wie viele Punkte ihr in einem Abschnitt gesammelt habt.



■ Ähnlich wie in einem älteren Capcom-Abenteuer steuert ihr auch in Dino Crisis 2 mehrere Charaktere.



■ Die Qualität der gerenderten Hintergründe ist wirklich beeindruckend. Diese Höhle wirkt beinahe fotorealistisch.



■ Zahlreiche Items erleichtern euch das Überleben im Spiel. Ohne Medi-Pack sollte man sich keinem Raptoren-Kampf stellen.

mit einem Aufguss des ersten Teils rechnet, der wird angesichts des überarbeiteten Gameplays sichtlich überrascht sein. Auch wenn die ersten Schritte im Spiel sehr an das Prequel erinnern, kristallisiert sich schon nach wenigen Metern ein gravierender Unterschied heraus. Während ihr bei Dino Crisis auf jede verschwendete Kugel Acht geben musstet, ist eure Pistole jetzt gleich von Anfang an mit 500 Schuss durchschlagskräftiger Munition gefüllt. Zusätzlich hält der Charakter noch einen Elektroschocker in der anderen Hand, mit dem er die Tiere kurzzeitig betäuben darf. Sobald ihr euch durch ein von Raptoren verseuchtes Gebiet bewegt, blendet sich eure Energieleiste

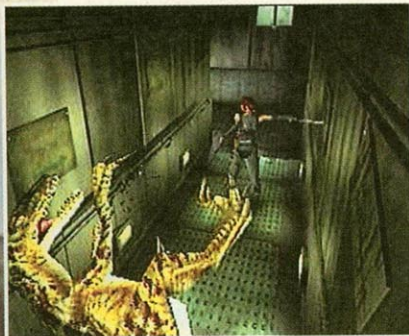
ein. Sie informiert euch über den aktuellen Gesundheitszustand. Um den gesamten Kampfverlauf etwas aufregender zu gestalten, erkennt ihr nicht sofort, wie viele



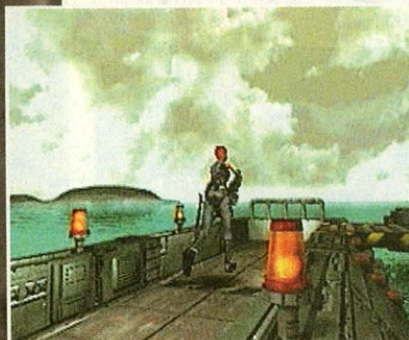
■ Schon im Intro hetzt euch ein riesiger T-Rex quer durch das Dorf. Allerdings kommt er nicht ungescholten davon.



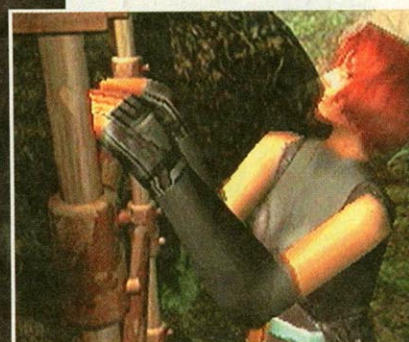
■ Den Jungs von Capcom ist es tatsächlich gelungen, die Dinos noch realistischer zu gestalten.



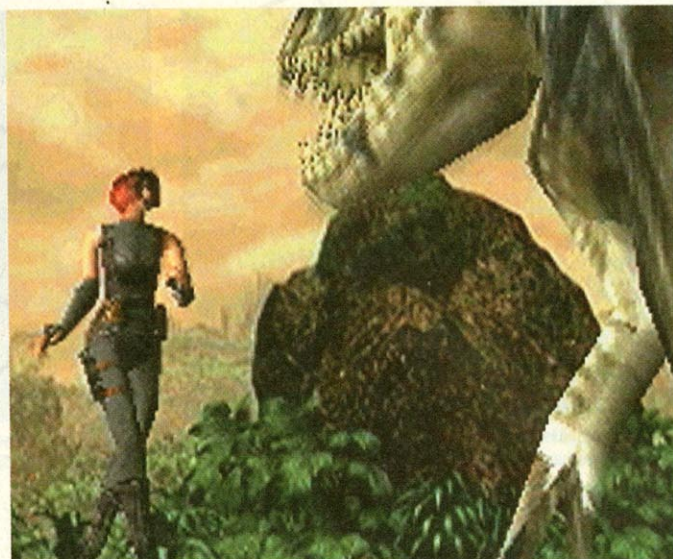
■ Neben dem **Elektroschocker** dürft ihr eine weitere Waffe eurer Wahl mit euch führen.



■ Auch im **Hafen** lauern die gefährlichen Dinos auf euch. Besonders dem Wasser solltet ihr nicht zu nahe kommen.



■ In den **Zwischensequenzen** werden die Figuren mit einem leichten **Blur-Effekt** versehen.



■ Der **T-Rex** ist einer der hartnäckigsten Gegner im ganzen Spiel. Hier ist die **Flucht** eindeutig der beste Weg, diese Situation zu meistern.

Menschenfresser sich in dem Bereich befinden. Diese tauchen meist überraschend aus dem Gebüsch auf, um euch im Rudel von mehreren Seiten anzugreifen. Besonders hier erweist es sich als überaus nützlich, zwei verschiedene Waffen zu haben. Dadurch bietet sich euch die Möglichkeit, einige der Raptoren mit dem Elektroschocker zu betäuben, während ihr euer Magazin auf die restliche Horde entleert. Für jede gelandete Kugel erhaltet ihr anschließend eine gewisse Punktzahl, die auf einem speziellen Konto gutgeschrieben wird. Dino Crisis 2 besteht aber nicht nur aus Action-Elementen. Wie es sich für einen anständigen Survival-Horror gehört, gilt es im weiteren Spielverlauf

Gegenständen einzusammeln oder knackige Rätsel zu lösen. Nach einiger Spielzeit ist es auch nötig, öfters den Charakter zu wechseln, um hinter das Mysterium der geheimnisumwobenen "dritten Energie" zu gelangen.

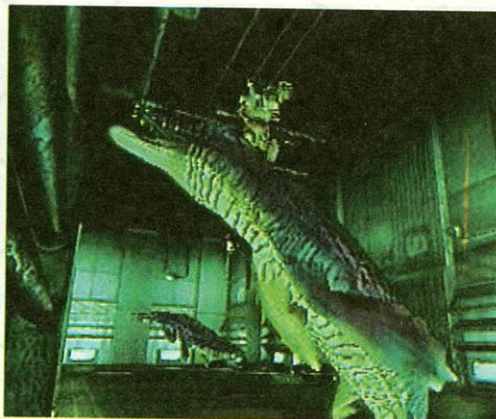
■ **Technik:** Eigentlich hat Capcom mit Dino Crisis 2 einen großen Rückschritt gemacht. Doch dank perfekt gerendeter Hintergründe vermisst der Spieler die gute dreidimensionale Grafik-Engine des ersten Teils nur selten. Hinter dieser Sparmaßnahme herrscht sogar eine gewisse Logik. Betrachtet man die unzähligen Reptilien-Gegner, sollte jedem Zocker auffallen, dass diese sehr viel detaillierter sind als im ersten Teil. Zudem hat sich die Anzahl der Dinos geändert. Haben euch im

Prequel höchstens zwei Raptoren auf einmal angegriffen, müsst ihr euch jetzt gegen bis zu fünf

■ Der **König der Dinosaurier** spielt auch in Dino Crisis 2 wieder eine der **Hauptrollen**.



■ Nach kurzem **Rascheln** im Gebüsch ist eine Auseinandersetzung mit dem Riesen fast schon vorprogrammiert.



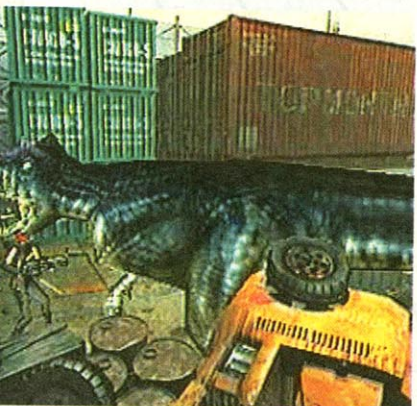
■ Selbst unter Wasser seid ihr vor den **aggressiven Reptilien** nicht in Sicherheit.



■ Die **eindrucksvolle Renderkulisse** braucht sich nicht vor den Konkurrenzprodukten zu verstecken.

hungrige Mäuler zur Wehr setzen. Qualitativ etwas nachgelassen haben die Zwischensequenzen. Zwar sind die Charaktere ebenfalls etwas filigraner texturiert, die Coder haben sie aber mit einem leichten Blur-Effekt versehen, der das gesamte Geschehen in dieser Einstellung verschwimmen lässt. Über einen perfekten Effekt dürfen sich alle Besitzer eines Dual-Shock-Pads freuen. Dieses schüttelt dem Spieler garantiert jede Schuppe aus dem Haarkleid, wenn ihr auf den mächtigen T-Rex trifft.

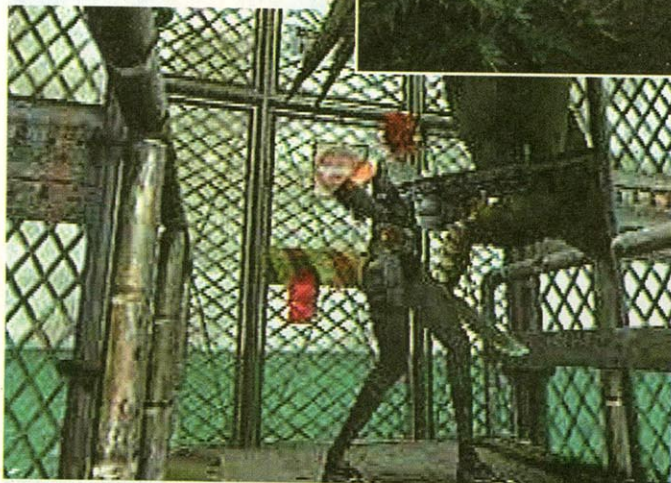
■ **Fazit:** Ein weiteres Jahr, ein weiterer Hit. Capcom knüpft mit Dino Crisis 2 nahtlos am Erfolg seiner Action-Adventure-Reihe an. Prächtig gerenderte Locations, lebendig animierte Dinos und eine kinoreife Story zeugen von Know-how. Dafür, dass dieser Teil ursprünglich für die PlayStation 2 geplant war (oder immer noch dafür erscheinen soll), macht er auf der PlayStation einen erstaunlich guten Eindruck. Auch wer sich für das Prequel nicht begeistern konnte, sollte diesen Teil im Auge behalten. (Markus H.)



■ Hinter diesen neuzeitlichen **Containern** würde wohl niemand einen mächtigen T-Rex vermuten.



■ Beim Überqueren dieser Brücke ziehen einige **Flugsaurier** ihre Kreise am Himmel. Ob sie euch wohl freundlich gesonnen sind?



■ Wenn euch die **Flugsaurier** vor einer verschlossenen Tür angreifen, seid ihr so gut wie verloren.

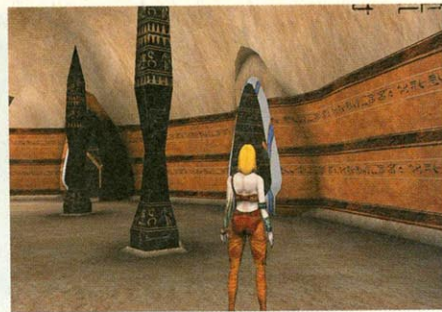
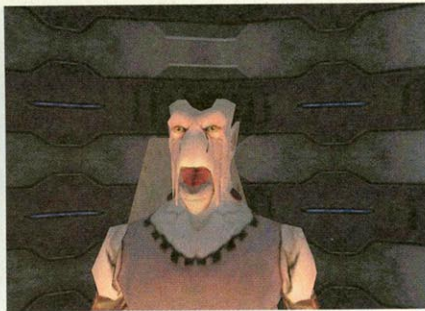
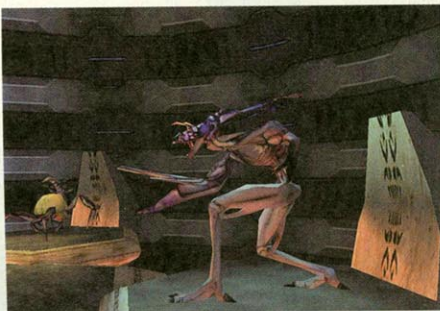


■ Während ihr euch über diese **Brücke** schleicht, stapft tief unter euch ein gigantischer T-Rex vorbei.

■ Ob es in Dino Crisis 2 zwei Handlungsstränge geben wird, stellt sich erst beim Review heraus.



"Actionreicher als beim Prequel geht es wieder auf Dinosaurier-Jagd"



PlayStation 2 Adventure 4. Quartal 2000 Virgin

Force of One

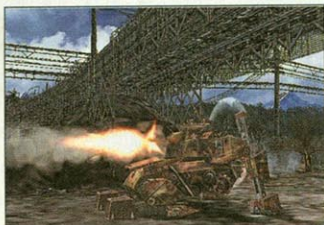
■ Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft wollen Virgin und Qube mit ihrem Adventure-Game die PS2-Gemeinde in eine abgedrehte Welt à la Matrix schicken. Als Protagonist Farlight bekommt ihr den Auftrag, einen

Mann zu beschatten und später zu töten, der die wirkliche Existenz eurer Heimatwelt Calcaphon aufdecken kann. Der Spielablauf ist eine Mischung aus zahlreichen Puzzles und actiongeladenen Kampfszenen. Aber

auch Taktik wird in den Kampfeinstellungen und Gefechts-situationen nicht zu kurz kommen. Die rund 16 Levels bieten dem Spieler fremdartige Kreaturen, Fallen und Rätsel. Mit dutzenden Videosequenzen und Text-Files wird die Hintergrundgeschichte von Force of One so erzählt, dass der Spieler ein Teil des virtuellen Geschehens wird. (Tom S.)



■ Diese Abwandlung eines Skorpions bewacht den rettenden Ausgang. Mit seinem Stachel kann er Gift absondern.



■ Die einzelnen Schlachten werden dem Spieler überaus detailliert und naturgetreu präsentiert.

PlayStation 2 Strategie 2001 Konami

Red

■ Mech-Action, die Erste. Der Strategie-Titel wird rundenbasierende und Realtime-Elemente miteinander verknüpfen. Das bedeutet, dass eure Truppen auf einer strategischen Karte rundenweise verschoben werden

und Kämpfe in Realzeit ablaufen. Die einzelnen Truppenteile, von denen es über 50 geben soll, sind durch verschiedene Eigenschaften charakterisiert und können an Erfahrung bzw. Schlagkraft hinzugewinnen. Je nach Mission

stehen euch Nachschub-Depots und Produktionsanlagen zur Verfügung, damit ihr neue Einheiten in die Schlacht werfen könnt. Das Rückgrat eurer Armee bilden haushohe Mechs, die in fast jedem Terrain einsetzbar sind. Aber auch Spezialtruppen, etwa Saboteure, kommen in der Schlacht zum Einsatz. Voraus-sichtlich wird Red aber nur in Japan erhältlich sein. (Tom S.)

PlayStation 2 Action-Adventure 4. Quartal 2000 Konami

Z.O.E. Zone of Enders

■ Mech-Action, die Zweite. Bei Z.O.E. legt Konami wiederum den Fokus auf die waffenstrotzenden Stahlgiganten. Am Steuer verschiedener Kampfroboter müsst ihr euch in einer umfangreichen Hintergrund-

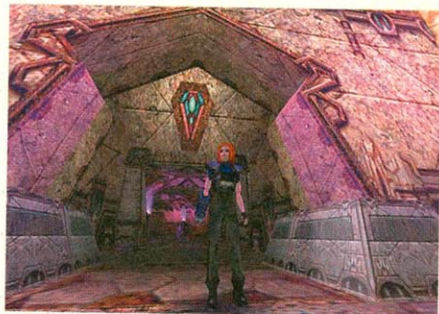
geschichte bewähren. Laut Konami soll sich die Geschichte dynamisch entwickeln, je nachdem wie der Spieler sich entscheidet und wichtige Kämpfe gewinnt bzw. verliert. Die Schlachten werden imposant in

Szene gesetzt und gleichen einem Beat 'em Up, bei dem Laser, Raketen und überdimensionale Kanonen zum Einsatz kommen. Konami wird mehr Wert auf einen schnellen Arcade-Stil legen, weniger auf Realismus. Im Z.O.E.-Projekt sind auch Hideo Kojima und Yoji Shinkawa involviert, die momentan an Metal Gear Solid 2 arbeiten. (Tom S.)



■ Bei Z.O.E. werden die knallharten Kämpfe zwischen den Robotern effektiv in Szene gesetzt.





PlayStation 2 Action-Adventure 3. Quartal 2001 SCI

Titanium Angels

■ Kopfgeldjäger führen ein raues und gefährliches Leben, vor allem dann, wenn man sich mit einer ganzen Armee anlegt. Ein misslungenes Attentat auf den Diktator Elgia Furie hat euch, Carmen Blake, in eine missliche Lage gebracht: Eine ganze Armee hegt Rachegefühle gegen euch. Titanium Angels wird aus einer Third-Person-Perspektive à la Tomb Raider gespielt. Mit ausreichend Eigenschaften (Schwimmen, Springen, Klettern, etc.) steuert ihr das Mädel

durch die Gefahren einer anarchistischen Welt. Durch gelöste Aufgaben, entschlüsselte Rätsel oder das Töten von Feinden gewinnt ihr an Erfahrung. Dadurch erhöht sich euer Trefferpotenzial, Geschicklichkeit und Konstitution. Cyborgs, Elite-Soldaten und Aliens trachten nach eurem Leben, die ihr mit einem umfangreichen Waffenarsenal in die Ewigkeit schickt. Während des Abenteuers stehen euch verschiedene Weggefährten hilfreich zur Seite. (Tom S.)



■ Der harte Ritt auf dieser überdimensionalen Krabbe gehört auch zu den zahlreichen Features von Titanium Angels.

PlayStation Action 4. Quartal 2000 Electronic Arts

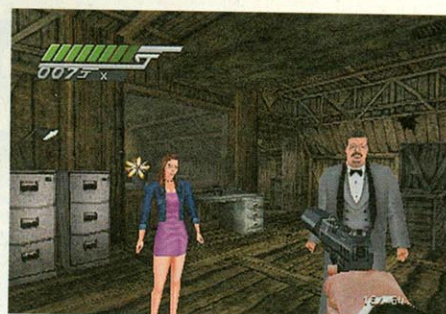
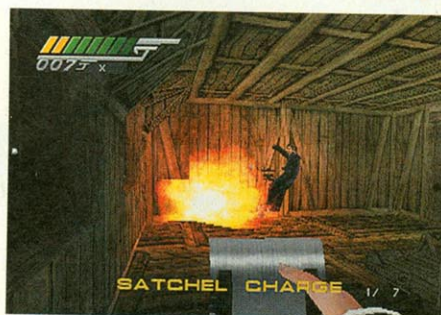
Die Welt ist nicht genug

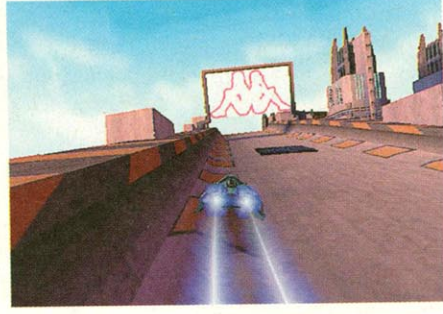
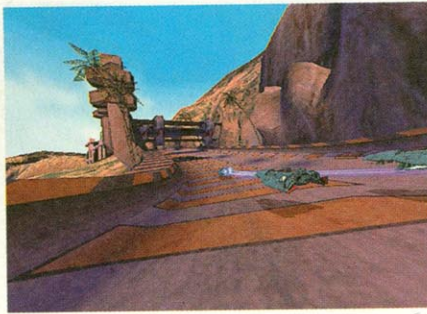
■ Der Spitzenagent seiner Majestät ist schon immer für einen actionlastigen Ego-Shooter gut gewesen. Angelehnt an den gleichnamigen Kinofilm "Die Welt ist nicht genug" (1999) von MGM besteht euer Auftrag darin, den Bösewicht Valentin Zukovsky aufzuhalten. Zusätzlich will Electronic Arts in den zehn Levels noch neue Elemente, wie zum Beispiel Zusatzaufgaben oder andere Charaktere, einbauen. Dem englischen Frauenschwarm stehen über 30 Waffen und Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung. Exklusiv bei der PS-Version wurde eine Videokamera eingebaut, die wie ein Raketenwerfer benutzt wird. Auch die bezaubernde Dr. Christmas Jones, die im Film von Denise Richards gespielt wird, und der alte Griesgram Q

stehen dem Agenten zur Seite. Zwischen den Levels sorgen rund 20 Minuten Originalfilmmaterial und Cut-Scenes für eine ansprechende Präsentation des gesamten Games. (Tom S.)



■ James Bond ist wieder voll in seinem Element. Mit der schweren Maschinenpistole mährt ihr die Gegner nieder.



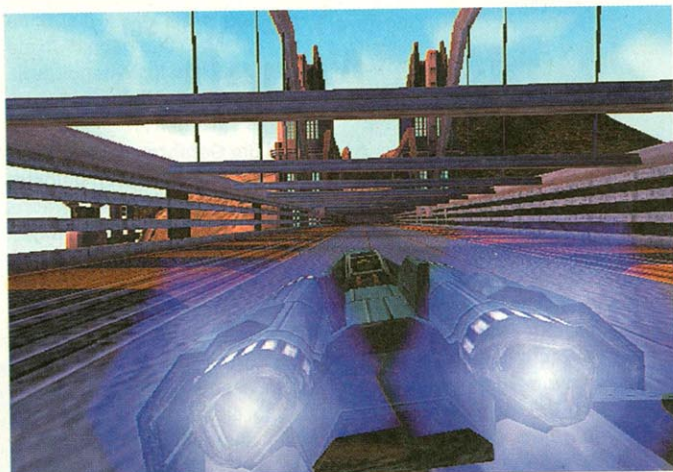


PlayStation 2 Rennspiel 4. Quartal 2000 Psygnosis

WipEout Fusion

Ein neues Jahrhundert, eine neue Hardware, eine neue Technik! Auch auf der PS 2 werden die ultraschnellen Gleiter von Psygnosis über die virtuellen Pisten düsen. Die 32 unterschiedlichen Vehikel präsentieren sich mit neuen Waffen, realistischem Design und neuen Fahreigenschaften. Laut Psygnosis steuert der Spieler nun "richtige" Anti-Gravitations-Schiffe, die noch mehr Fahrgefühl benötigen. Darüber hinaus können nach einem Unfall ein-

zelne Teile abbrechen oder das Schiff fängt an zu brennen. Wer während des Rennens kleine Aufgaben erfüllt, zum Beispiel einen Streckenabschnitt in einer bestimmten Zeit zu absolvieren, wird mit Boni belohnt. Diese schalten noch mehr Waffen, Strecken oder Schiffe frei. WipEout Fusion wird sieben große Streckenbereiche mit jeweils drei Einzelkursen umfassen. Dabei sind neue Streckenelemente, wie 180-Grad-Flips, eingebaut. (Tom S.)



Neue Streckenabschnitte, mehr Waffen und ein umfangreicher Multiplayer-Modus sollen WipEout Fusion auch auf der PS2 zu einem Kassenküller machen.

PlayStation 2 Action-Adventure 4. Quartal 2001 Konami

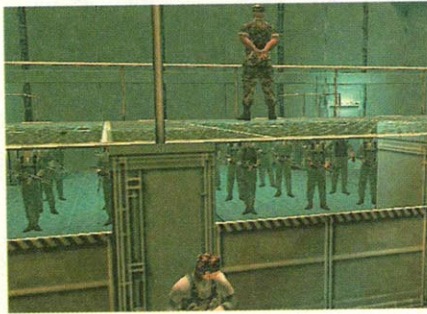
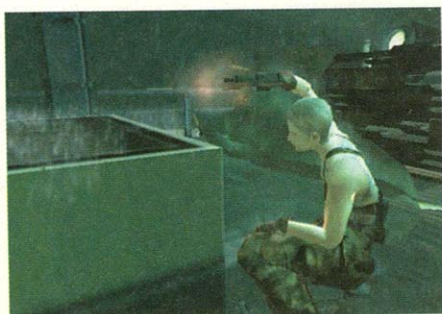
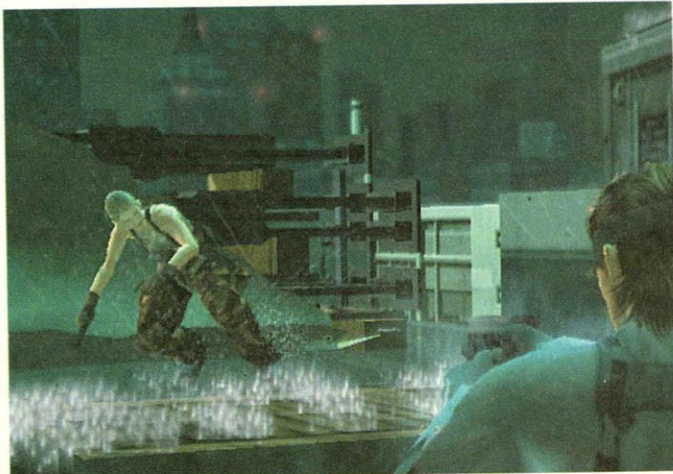
Metal Gear Solid 2

Solid Snake kommt nicht zur Ruhe. Das Team um MGS-Erfinder Hideo Kojima wird nicht nur komplett andere Elemente in die Agenten-Hatz einbauen, sondern bekannte Features verbessern. Vor allem die künstliche Intelligenz (KI) der Wachen wird überarbeitet. So werden zum Beispiel Blutspuren oder zerbrochene Scheiben den Gegnern einen Hinweis auf Solid Snakes Anwesenheit geben. Spezielle Wachen können sogar den Schatten des Mechs Metal Gear Ray spielen im zweiten Teil eine wichtige Rolle. Dieser soll in New York im Zusammenhang mit der Freiheitsstatue und dem Empire State Building zum Einsatz kommen. Eine besondere Eigenschaft der Maschine ist laut Konami der Einsatz unter Wasser.

Die Spekulationen, dass ein Teil von MGS 2 unter Wasser stattfinden wird, wollte Hideo Kojima während einer Präsentation in Cannes nicht bestätigen. (Tom S.)



Auch beim zweiten Teil der Agenten-Hatz ist ein schnelles und lautloses Auftreten für den Spieler lebensnotwendig.



1 Parasite Eve 2

↑ 1. Woche Vertrieb: SVG Wertung: 87%



2 Toca World Touring Cars

- 1. Woche Vertrieb: Codemasters Wertung: 88%



3 Rayman 2

- 1. Woche Vertrieb: Ubi Soft Wertung: 90%



4 Sydney 2000

- 1. Woche Vertrieb: Eidos Wertung: 64%



5 Tenchu 2

- 1. Woche Vertrieb: Activision Wertung: 77%



6 Ubik

- 1. Woche Vertrieb: Cryo Wertung: 34%



7 DSF All Star Tennis 2000

- 1. Woche Vertrieb: Ubi Soft Wertung: 52%



8 Chase the Express

- 1. Woche Vertrieb: SCED Wertung: 87%



9 Infestation

- 1. Woche Vertrieb: Ubi Soft Wertung: -



10 Grind Session

- 1. Woche Vertrieb: SCED Wertung: 78%

**TopFive USA**

1 Tony Hawk's Pro Skater 2

- 1. Woche

2 Spec Ops

- 1. Woche

3 WWF SmackDown!

- 1. Woche

4 Legend of Dragoon

- 1. Woche

5 Synchron Filter 2

- 1. Woche

**TopFive JAPAN**

1 Final Fantasy IX

- 1. Woche

2 My Summer

- 1. Woche

3 Everybody's Golf 2

- 1. Woche

4 Tokyo Evil Academy

- 1. Woche

5 J. J-League Winning Elev.

- 1. Woche

 Hier findet ihr Spiele,
 die mit Hochspannung
 erwartet werden
Most Wanted

1 Metal Gear Solid 2



- 1. Woche Entwickler: Konami



2 Gran Turismo 2000

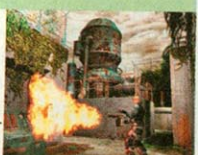


- 1. Woche Entwickler: Polyphony Digital



3 Dino Crisis 2

- 1. Woche Entwickler: Capcom



4 Red Faction



- 2. Woche Entwickler: THQ



5 Driver 2

↑ 2. Woche Entwickler: Capcom


**Die Charts werden
 präsentiert von:**

gameplay

THE GATEWAY TO GAMES

auf geschannt

■ **THQ** und der Siemens-Geschäftsbereich **Communication Devices** haben Anfang September angekündigt, eine strategische Partnerschaft einzugehen. Ziel der Kooperation ist die gemeinsame Entwicklung von mobilen Spielen. Beide Unternehmen werden **interaktive Unterhaltungs-Software** für Siemens-Endgeräte der nächsten Generation produzieren. Dazu zählen zum Beispiel **WAP-Handys** und Organizer, die das Betriebssystem **Windows CE** nutzen. Beide Unternehmen präsentierten in London bereits einen **Prototyp**. Dabei handelte es sich um eine Golf-Simulation, die auf einem **Windows-Pocket-PC** zu spielen war. Nach **THQ** sei geplant, im Herbst auf der Messe **ITU Telecom Asia** in Hongkong weitere Mobil-Spiele zu präsentieren.

■ **Ubi Soft** hat Ende August den amerikanischen Publisher **Red Storm Entertainment** gekauft. Nach Angaben von **Ubi Soft** wird der US-Publisher als Tochterunternehmen in den Konzern integriert, behält aber den Markennamen bei. Die Software-Schmiede **Red Storm** hat sich in den letzten Jahren mit den Titeln **Tom Clancy's Rainbow Six** und **Tom Clancy's Rouge Spear** einen Namen in der Branche gemacht. Beide Games wurden weltweit rund drei Millionen Mal verkauft. Der Großteil des Storm-Teams wird in North Carolina verbleiben, das Team in Großbritannien wird zu **Ubi Soft** in **Wimbledon** verlegt.

■ **Horror-Spaß** zum kleinen Preis. **Soul Reaver**, einer der Top-Seller des letzten Jahres, wird in den USA ab sofort in der **Platinum-Collection** für rund **19,95 \$** (ca. **42 DM**) angeboten. Der Gruselschocker wird mit einer neuen, grünlich schimmernden Verpackung versehen.



Hardware: WonderSwan Color

Bandai meets PS 2 Final Fantasy erobert die Westentasche

■ Bandais neuer Handheld **WonderSwan Color (WSC)** wird über eine **USB-Schnittstelle** voll kompatibel zu **Sony's PlayStation**



■ Über die **USB-Schnittstelle** verbindet ihr den **WSC** mit der **PlayStation 2** und könnt eure portablen Spiele am **TV-Screen** fortsetzen.

2 sein. Das Unternehmen teilte mit, man plane den Release in Japan für **Weihnachten 2000**. Nach Angaben von Bandai wird auch die japanische Software-Schmiede **Squaresoft** den Rollenspiel-Klassiker **Final Fantasy (FF)** in einer besonderen **WSC-Box** in den Handel bringen. **FF I** soll mit dem Handheld direkt ausgeliefert werden, die Teile **II** und **III** erst **2001**. Für den Release sind noch **Gundam**, **Gunpey Ex**, **Rhyme Rider Kerorikan** und **Digimon** geplant. Bandai hat mit rund **20 Firmen** einen Kooperationsvertrag geschlossen, die für Software-Nachschub sorgen werden. Zu den Unternehmen gehören unter anderem **Atlus**, **Namco**, **Sammy** und **Sega Toys**. Die Zielgruppe sind zunächst Jugend-

liche im Alter von **16 bis 19 Jahren**, die nach Aussage eines **Bandai-Sprechers** "als **Trendsetter** fungieren sollen".



■ **Final Fantasy I** wird sich zum Release des **WSC** bereits in voller Farbpracht präsentieren.

Zubehör

Volle Dröhnung für die Ohren

■ Mit der **Screen-Beat-Sound-Station** bringt der führende Hersteller von **PC- und Videospiel-zubehör**, **Logic 3**, Stimmung in die Bude. Das edle **Drei-Wege-Subwoofer-System** kann mit **300 Watt** protzen. Für die rund **200 DM**, die ihr in die stylische **Soundfabrik** investieren



müsst, erwarten euch aber auch diverse **Features**: Mit den beiden Reglern könnt ihr vari-

abel die **Bässe** und die **Lautstärke** kontrollieren. Die Anschlusskabel für **Discman**, **Stereoanlage** und andere **Hi-Fi-Komponenten** sollen nach Angaben von **Logic 3** ebenfalls mitgeliefert werden. Das Lautsprechersystem wird erst im Herbst dieses Jahres erhältlich sein. Wer sich einen gesamten Überblick über das umfangreiche Sortiment des amerikanischen Herstellers machen möchte, wird im Internet unter der Adresse **www.logic3.com** fündig.

Dead or Alive 2 Hardcore

Dead or Alive Hardcore auf PS 2

Die japanische Software-Schmiede Tecmo wird bereits in diesem Herbst DOA 2: Hardcore für die PlayStation 2 herausbringen. In Deutschland wird der Titel nach Informationen von Sony im Dezember erscheinen. John Inada, Marketing Manager des Unternehmens, bestätigte in einer Pressemitteilung, dass "eine komplett neue Grafik-Engine verwendet und neue Game-Modes eingefügt wurden". Darüber hinaus werden zwei neue Charaktere das Kämpferfeld erweitern.



Die 128-Bit-Power wird den rasanten Prügler neu beleben.



Neue Abenteuer mit der Fledermaus (PS)

Ubi und Kemco kooperieren

Die beiden Software-Unternehmen Ubi Soft und Kemco werden zusammen das Action-Game Batman of the Future: Return of the Joker veröffentlichen. Das Spiel wird zur Zeit von Kemco unter der Lizenz von Warner Bros. Interactive Entertainment

entwickelt und soll laut Ubi Soft bereits Ende Oktober für die PlayStation erscheinen. Batman of the Future versetzt euch in die futuristische Umgebung von Gotham City im 21. Jahrhundert. Die Storyline des Spiels hält sich nah an die Zeichentrick-Vorlage.

Weitere Batman-Titel sind geplant. Batman: Gotham City Racer und Batman: Chaos in Gotham werden im nächsten Jahr produziert und veröffentlicht.



Hardware: PSone

Zum 5. Geburtstag gibt es Nachwuchs: PSone

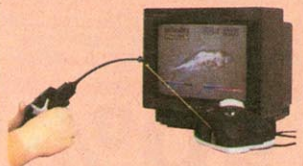
Was für ein Fest für Freunde der PlayStation und die, die es noch werden wollen. Pünktlich zum 5. Geburtstag des 32-Bitters am 29. September kommt die PSone auf den Markt. In Deutschland wird das 580 Gramm leichte "Technikwunder" für 249 DM

über den Ladentisch gehen. Mit in der Kiste ist lediglich ein einzelner Dual-Shock-Analog-Controller. Erweiterungenmöglichkeiten stehen aber in Form von einem Zusatzmonitor und einem Handy-Anschluss schon in der Pipeline von Sony.



Kurioses aus Japan

Eine Angel mit Widerstand sorgt beim virtuellen Fischen für noch mehr Realismus. Na dann, Petri Heil!



ChartBreaker



1. Frontschweine
2. Vagrant Story
3. Front Mission 3
4. Anstoß Premier Manager
5. Catan - Die erste Insel



1. Chrono Cross
2. Final Fantasy IX (jp)
3. Spider-Man
4. Tony Hawk's Pro Skater
5. Game Doctor



1. Dynasty Warriors 2
2. Generation F
3. Final Fantasy IX
4. Konami Baseball 2000
5. Armored Core 2



Grafik

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

Sound

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

Spielspaß

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

Genre-Gewichtung

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

Symbolerklärung:

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

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

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

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

Lenkrad: Besonders wichtig bei Rennspiel-Simulationen.

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

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

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

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

Das Wertungssystem

0% - 25%: Ein Grauen eines jeden 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 Probelauf vor dem Kauf zu empfehlen.

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

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



Vor- & Nachteile der Mitstreiter

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

getestet		Titel des Spiels	
Action	☆☆☆☆	Geschick	☆☆☆☆
Strategie	☆☆☆☆	Simulation	☆☆☆☆
Abenteuer	☆☆☆☆	Atmosphäre	☆☆☆☆
Vor- & Nachteile der Mitstreiter			
94%	Metal Gear Solid	12/99	
+ fulminante Spieltiefe + innovative Spielidee mit Edeloptik - zu kurze Spieldauer			
93%	Soul Reaver: Legacy of Kain	11/98	
+ überragende Grafik-Engine + verdammt guter Vorspann - zu wenig Speichermöglichkeiten			
90%	Tomb Raider The Last Revelation	1/00	
+ sehr gute Grafik-Engine + intelligente Gegner - gewöhnungsbedürftige Steuerung			
Ca. Preis: DM 99,- Vertrieb: SCED Internet: www.namco.com Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt. Besonderheiten: Gitarre, Mütze			
Grafik		Sound / FX	
super		durchschnittlich	
Mehrspielerspaß		Steuerung	
sehr gut		super	
SPIELSPASS			
90%			

Ausgeplaudert

Markus Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Heavy Metal Fakk 2 (PC)
2. Deus Ex (PC)
3. X-Fire (PS2)

Hört zur Zeit:

1. alles von Kyuss
2. Slayer - Undead Alive
3. Obituary - The End Complete

Schaut zur Zeit:

1. Terminator 2 - Ultimate DVD Edition
2. X-Men (Kino)
3. Star Hunter (vom Peta)



Claudias Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Mr. Driller
2. F1 Champ. Season 2000
3. Ridge Racer V (PS 2)

Hört zur Zeit:

1. Vonda Shepard
2. Madonna - Music
3. Robbie Williams - Rock DJ

Schaut zur Zeit:

1. Im Juli (Kino)
2. X-Men (Kino)
3. Futurama (TV)



Uwes Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Intern. Track & Field (PS 2)
2. Driver 2
3. Alien: Die Wiedergeburt

Hört zur Zeit:

1. De La Soul - Album
2. Spiller - Groovejet
3. Madonna - Music

Schaut zur Zeit:

1. The Green Mile (DVD)
2. Der talentierte Mr. Ripley (DVD)
3. X-Men (Kino)



Petas Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Surfroid (PS 2)
2. Tony Hawk's Pro Skater 2
3. Mr. Driller (süchtig!)

Hört zur Zeit:

1. DJ Koze
2. 5 Sterne DeLuxe
3. De La Soul

Schaut zur Zeit:

1. X-Men (Kino)
2. Terminator 2 - Ultimate DVD Edition (DVD)
3. Tagesschau (ARD)



Tommys Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. THPS 2 (PS)
2. MGS 2 (I wish!!!)
3. GT 2000 (PS 2)

Hört zur Zeit:

1. Deftones - White Pony
2. Tocotronic - Digital ist besser
3. Anthrax - Among the Living

Schaut zur Zeit:

1. Tarantino-Collection (DVD)
2. Terminator 2 - Ultimate DVD Edition (DVD)
3. Desperado (DVD)



Das haben wir getestet



Spider-Man



Wertungs-Countdown

Titel	Seite	Genre	Vertrieb:	Wertung
F1 Championship Season 2000	78	Rennspiel	EA	87%
MTV Skateboarding	90	Sport	Dark Black	85%
Alien: Die Wiedergeburt	82	Action-Adventure	Fox	80%
Spider-Man	74	Action-Adventure	Activision	77%
SnoCross Championship Racing	88	Rennspiel	UDS Sports	75%
RC de Go	86	Rennspiel	Taito	75%
Mr. Driller	81	Geschicklichkeit	SCED	74%
Muppet Monster Adventure	87	Jump & Run	Psygnosis	72%
Dave Mirra Freestyle BMX	92	Sport	Acclaim	71%
Moto Racer World Tour	80	Rennspiel	SCED	70%
Crisisbeat	94	Beat 'em Up	Studio 3	69%
Ray Crisis	77	Shoot 'em Up	Taito	64%
Sydney 2000	84	Sport	Eidos	64%
DSF - All Star Tennis 2000	86	Sport	Ubi Soft	52%
Iron Soldier 3	86	Shoot 'em Up	Euro Electronic Trade	50%



■ Diesen aggressiven Gegner müsst ihr auf die mit Elektrizität geladenen Spulen lotsen. Kommt diesen aber nicht zu nahe, sonst erwischt es euch ebenfalls.

Genre: Jump & Run | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Neversoft | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Actiongeladenes Comic-Revival

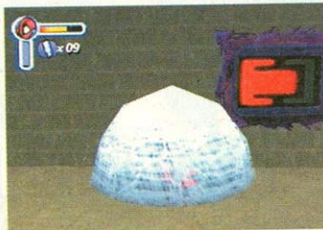
Spider-Man

Activision hat in letzter Zeit etliche Lizenzen eingekauft. Neben einem sehr guten Star-Trek-Spiel beschert uns der Action-Spezialist ein Abenteuer aus dem Marvel-Universum.

■ Lange Zeit war es still um die Helden der Marvel-Comics. Außer durch den Ausflug in Capcoms Vorzeige-Prügler Marvel vs Capcom schienen die Helden unserer Kindheit fast schon in Vergessenheit zu ge-

„Kein anderer Marvel-Held wirkte im Alleingang so überzeugend wie Spider-Man“

raten. Mit Spider-Man meldet sich jetzt aber ein besonders zäher Hero zurück. Keine Geringeren als die Jungs von Neversoft, welche sich schon für den Fun-Sports-Hit Tony Hawk's Skateboarding verantwortlich zeigten, arbeiteten an diesem Titel. Peter Parker alias Spider-Man sollte eigentlich jedem ein Begriff sein, der jemals eine Pubertät durchlebt hat. Dieser Schüler wurde vor einiger Zeit von einer verstrahlten Spinne gebissen und mutierte dadurch zu dem uns bekannten Superhelden. Dass sich dieser natür-



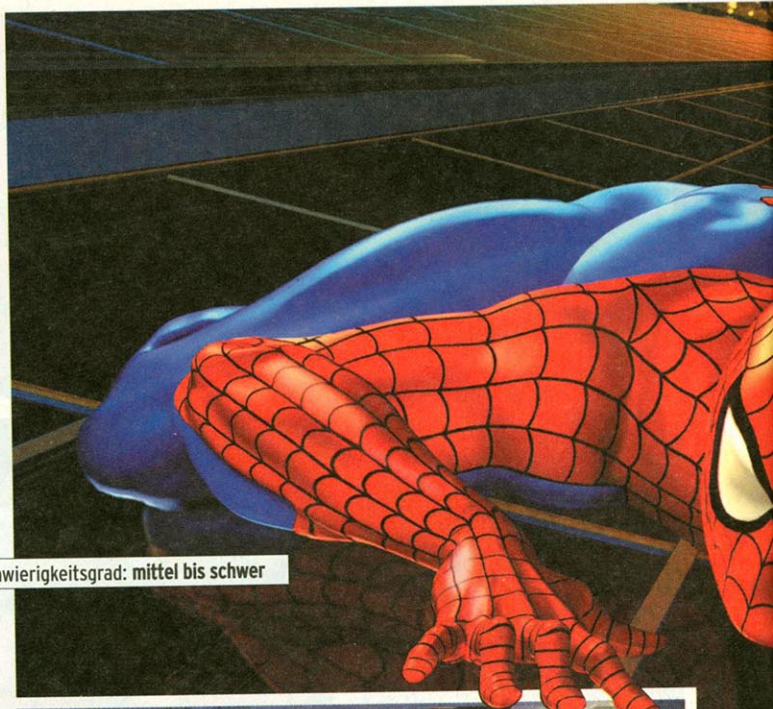
■ Mit einem Schutzschild aus Spinnweben haltet ihr euch kurzfristig die Gegnerflut vom Leib.



■ Mit seinen Spinnrüsen am Handgelenk fesselt der Held seine Feinde oder schwingt sich an Mauern empor.



■ Mit den nützlichen Spinnseilen schwingt ihr euch durch das Tunnel-Labyrinth.



■ Giftige Gase und schleimige Monster bedrohen euren Helden in Massen. Oft müsst ihr das Weite suchen, um zu überleben.

lich in einem Videospiel ebenso gut halten sollte wie in seinen erfolgreichen Comics, versteht sich von selbst.

■ **Gameplay:** Während ihr euch anfangs durch die Metropole New York bewegt, erklärt euch eine freundliche Frauenstimme, wie ihr die Spinnrüsen richtig einsetzt. Dabei ist meistens eine

Kombination aus Sprung und Schusstechnik nötig, um heil an dem nächsten Wolkenkratzer zu landen. Zusätzlich beherrscht der maskierte Held noch einige Tritt- und Schlag-Combos, mit deren Hilfe er seine Widersacher bezwingen kann. Ist diese Hürde erst einmal gemeistert, geleitet euch der Spider-Kompass zu einem riesigen Gebäude, in



■ Fantastische Welten und erschreckende Kreaturen gehören zu den Stärken von Spider-Man.



■ Diese Monstergeneratoren erschaffen immer mehr Symbionten, die euch sofort angreifen.



■ Nach dem Gespräch mit einer befreundeten Superheldin schwingt ihr euch durch die Häuserschluchten von New York.



■ Bei den meisten Endgegnern müsst ihr die Spinnfäden und eure Schlagkünste kombinieren, um die Bösewichte zu bezwingen.

schiedlichen Fähigkeiten nötig, um dem Obermottz Paroli zu bieten.

■ **Technik:** Den Jungs von Neversoft ist es wirklich sehr gut gelungen, das Comic-Flair der Zeichentrick-Serie in die dreidimensionale Spielewelt zu übertragen. Allerdings ist hier auch wieder deutlich zu spüren, dass die Coder Probleme mit der begrenzten Leistungsfähigkeit der Konsole hatten. Zahlreiche Grafikfehler und hässliche Texturverzerrungen schreien förmlich nach einer stärkeren Hardware. Dennoch wirkt Spider-Man recht anständig programmiert und macht Appetit auf mehr. (Markus H.)



■ Zuerst umschließt euch Venom mit seinem blauen Gespinnst, bevor er euch in die Ecke schleudert.



■ Spider-Mans Erzrivale Venom gehört zu den interessantesten Gegnern des Spieles. Ständig lauert er euch auf.

Durchdachtes Gameplay mit super Atmosphäre

Positiv: Mit diesem Game spricht Activision nicht nur die Hardcore-Marvel-Fans an, sondern hält auch für den Massenmarkt ein sehr gutes Spiel bereit. Bewegt man sich in der gewohnten Spider-Man-Art durch den Großstadt-Dschungel, bleibt kein Auge trocken. Besonders bei den Endgegner-Kämpfen haben sich die Jungs von Neversoft viel Mühe gegeben. Ohne Köpfchen kommt man hier nicht zum gewünschten Erfolg.

Negativ: Leider hat auch Spider-Man einige Knackpunkte. Allen voran die ungenaue Steuerung, welche so manchen Absturz verursacht. Auch die ungenaue Kameraperspektive hätte etwas intelligenter gestaltet werden können.



■ Einer der härtesten Gegner ist Mysterio. Zuerst scheint er relativ einfach, doch sobald er seine Laserwaffen ausfährt, stößt jeder Profizocker an seine Grenzen.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

90% Rayman 2 9/00

+ super Grafik
+ perfekte Heldenfigur
- kein Murphy dabei

87% Toy Story 2 1/00

+ perfekte Game-Engine
+ faszinierende Film-Lizenz
- hakelige Steuerung

77% Spider-Man 10/00

+ genialer Marvel-Hero
+ super Comic-Atmosphäre
- ungenaue Steuerung

Spider-Man



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

Grafik	Sound / FX
gut	gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	mittel

SPIELSPASS

77%

FÖRSTER ODER FORSCHER?



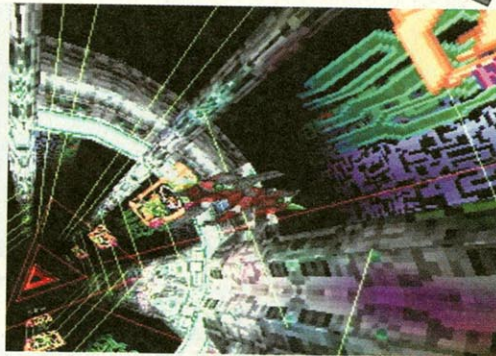
www.mannstein.de

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

BESSER DIE BARMER



Die Aliens greifen von allen Seiten an. Zum Glück verfügt jedes Raumschiff über zwei aktive Waffensysteme.



Durch den geschickten Einsatz von 3D-Elementen wird dem Spieler räumliche Tiefe vorgegaukelt.

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: September 2000 | Entwickler: Taito | Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

Die Freiheit der Welt steht auf dem Spiel

Ray Crisis

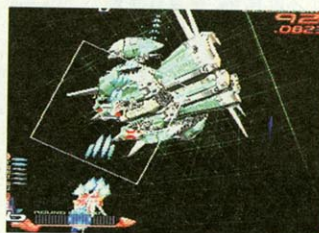
Finstere Mächte bedrohen die Erde. Zeit, den Aliens in diesem Arcade-Shooter zu zeigen, was die Stunde geschlagen hat.

Drei Jahre nachdem ihr mit Ray Storm die Erde gerettet habt, legt Taito nun den Nachfolger vor. In Ray Crisis wird die Erde erneut von garstigen Außerirdischen bedroht. Also schlüpft ihr in die Rolle eines waghalsigen Piloten und versucht die Invasoren aufzuhalten. Wie bereits im Vorgänger stehen dem zukünftigen Alien-Jäger zwei Spielmodi und mehrere Raumschiffe zur Auswahl. Nachdem ihr euch für den Flieger eures Vertrauens entschieden habt, geht es auch schon an die Arbeit. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Alles, was sich

bewegt, soll und kann abgeschossen werden. Für diese Daumen brechende Aufgabe stehen jedem Raumschiff zwei Waffensysteme zur Verfügung, die sich stufenweise aufrüsten lassen. Das ist auch dringend notwendig, denn die unzähligen Feinde beeindrucken vor allem durch ihre Überzahl. Riesenroboter, Hubschrauber, Raumschiffe, Gebäude, Schiffe, alles muss zerstört werden. Um das altbackene 2D-Spielprinzip etwas aufzulockern, bauten die Coder 3D-Spielereien im Hintergrund ein. Die Levels rotieren um ihre Achse, Gegner tauchen aus dem Hintergrund auf usw. Auf diese Weise entsteht fast



Die Gegner sind beim Einsatz ihrer Waffen nicht gerade zimperlich.



Hier sieht ihr beide Waffen des Spielers gleichzeitig im Einsatz.

der Eindruck, es handele sich bei Ray Crisis um einen 3D-Shooter. Am Ende eines jeden Levels erwartet euch ein Endgegner, der in den meisten Fällen schnell die Waffen streckt. (Markus H.)

Durchschnittliche Grafik und ödes Gameplay

Positiv: Baller-Puristen könnten kurzzeitig Gefallen an diesem Titel finden.



Negativ: Mit Ray Crisis hat sich Taito keinen Gefallen getan. Die grob aufgelöste Grafik lässt sich gerade noch als zweckmäßig bezeichnen und auch das Gameplay ist alles andere als innovativ. Der Sound (japanisches Supermarkt-Gedudel) ist wohl eher Geschmackssache. Wer ballern will, bis der Daumen glüht, sollte lieber zum Vorgänger oder R-Type Delta greifen.



Im Selectscreen habt ihr die Wahl zwischen unterschiedlichen Raumjägern.



Die Zwischen- und Endgegner bestechen mehr durch ihre Größe als durch ihre Feuerkraft.

getestet

Action Strategie Abenteuer Geschick Simulation Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

81% R-Type Delta 2/99

+ sehr gute Grafik
+ viele Extra-Waffen
- sehr schwer

78% Ray Storm 4/97

+ gute Arcade-Umsetzung
+ Zweispieler-Modus
- relativ kurz

62% Ray Crisis 10/00

+ endlich wieder ein Shooter
+ Grafik ruckelt nicht
- keine Abwechslung

Ca. Preis: DM 59,95-
Vertrieb: Virgin
Internet: www.vid.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
mittel	mittel
Mehrspieler Spaß	Steuerung
gut	gut

SPIELSPASS

62%

Berufswahl ist Krankenkassenwahl.



Mit dem Start in den Job beginnt der Ernst des Lebens. Zur Pflicht gehört auch die Krankenversicherung. Die BARMER ist die Nr. 1. Keine Kasse hat mehr Versichert! Und welche bietet bessere Informationen zum Berufseinstieg?



job_navigator 2.0 Diese Scheibe ist ein Hit. Die 3D-CD-ROM lädt ein zu einer virtuellen Reise in die moderne Berufswelt. Sie enthält jede Menge Tipps zum Arbeitsleben der Zukunft, informiert über viele Fragen der Gesundheit und bietet viel Spaß für die Freizeit.

Jetzt gratis bestellen!

204010

Vorname:

Name:

Straße, Nr.:

PLZ:

Ort:

Alter:

Berufswunsch:

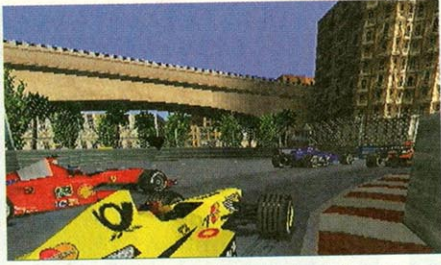
Die Anschrift wird aus versandtechnischen Gründen gespeichert. Die Angaben sind freiwillig und werden nicht an Dritte weitergeleitet.

So kommt man an den job_navigator 2.0:
Per Post: BARMER, 42271 Wuppertal
Per Internet: www.barmar.de
Persönlich: in jeder der 1.400 BARMER Geschäftsstellen

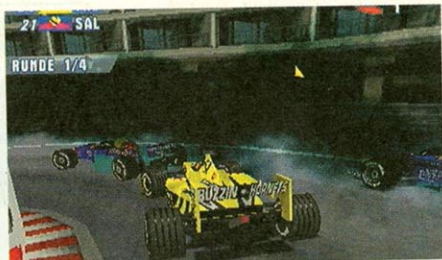
BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse



Mit 120 km/h durch die Boxengasse. Auf diese Fahrt habt ihr keinen Einfluss.



Per Tastendruck ist augenblicklich eine Zeitlupe des bisherigen Renngeschehens abrufbar.



In der Virage-Loews-Kurve hat es einem Mitkonkurrenten den Motor zerlegt.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1 - 2 | Erscheint: 21. September 2000 | Entwickler: Electronic Arts | Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

Mit Vollgas in die 2000er-Saison

F1 Championship Season 2000

Nach nur einem halben Jahr bringt Software-Riese Electronic Arts einen weiteren Formel-1-Titel auf den Markt. Lohnt sich der Erwerb des neuen Produkts?

Wahre Formel-1-Fans wollen immer auf dem Laufenden sein. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, versorgt EA seine Kunden mit einem aktuellen F1-Spiel. Alle 17 Strecken der laufenden Saison mitsamt der 2000er-FIA-Lizenz machen F1 Championship Season 2000 zu einem potenziellen Bestseller.

Gameplay: Formel-1-Spiele unterscheiden sich mittlerweile nicht mehr allzu stark voneinander. Der Unterschied liegt

meist im Detail. Modi wie Training, Duell (Zweispeler-Modus gegen einen einzigen menschlichen Gegner) sowie die Einteilung Arcade und Simulation sind gang und gäbe. EA versucht daher mit spielerischem Feintuning, etwa einfach zu meisternde Spins, Halbautomatikgetriebe, Szenario-Modus (reale Rennsituationen des vergangenen Jahres) und anfängerfreundliche Steuerung, sich von der Konkurrenz abzuheben, wobei man das Gesamtpaket durchaus als wettbewerbsfähig bezeichnen kann. Schlaue CPU-Fahrer, viele Details, wie unterschiedliche Ausfallmöglichkeiten und in Echtzeit berechnete Rückspiegel, sorgen für unge-

bremsen F1-Spaß. Leider gibt es auch einige kleine Patzer zu vermeiden. Ohne Frühstarts machen die Starts nur halb so viel Laune und Beschädigungen am eigenen Fahrzeug kommen erst nach vielen Crashes zum Tragen. Aufgrund dieser Simulationsaussetzer und der Tatsache, dass sich der Schwierigkeitsgrad in Grenzen hält, ist F1 Championship Season 2000 eher für Einsteiger geeignet.

Technik: Grafisch gehört EAs F1-Titel eindeutig in die erste Startreihe. Viele kleine Details und eine silberpfeilschnelle Engine werden euch sicher den ein oder anderen Adrenalin-Stoß verpassen. Gerade aus der Cockpit-Perspektive macht F1 Championship Season 2000 im Gegensatz zu vielen Konkurrenzprodukten richtig Spaß. Die Geräuschkulisse und der deutsche Boxenfunk gehen in Ordnung, können aber nicht so überzeugen wie bei Ubi Softs F1 Racing Championship, bei dem sogar die Zuschauermassen im Hockenheim



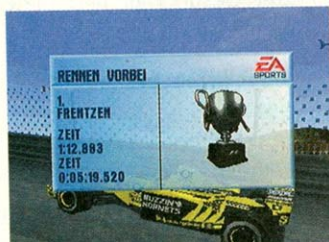
Wer die Strecke im Simulationsmodus und bei eingeschalteten Strafen abkürzt, muss zehn Sekunden nachsitzen.

Motodrom zu hören sind. Ansonsten bleibt zu vermeiden, dass die Ladezeiten erfreulich kurz sind und die KI der CPU-Fahrer für PlayStation-Verhältnisse hervorragend gelöst wurde. (Markus H.)

Überraschungs-Sim von Electronic Arts

Positiv: Anhänger unkomplizierter F1-Simulationen werden mit EAs Neuaufgabe sehr gut bedient. Viele Details, besonders der schnelle Einstieg dank einfacher Steuerung und gelungenem Trainingsmodus, sind geradezu dem F1-Greenhorn auf den Leib geschneidert. Toll auch, dass es endlich ein F1-Spiel mit Halbautomatik gibt. Eine echte Innovation!

Negativ: Um eine dermaßen flotte und detailreiche Grafik auf den Bildschirm zu zaubern, wurde ein wenig an der Framerate gespart. Außerdem ist das Fehlen eines Frühstarts für echte Simulations-Fans ein dickes Manko.



Jeder gewonnene Pokal erhält einen Ehrenplatz in eurer virtuellen Vitrine der Memory-Card.

BLEIBENDE ZEIT	IN MIN.	D. RUNDE	STATUS	RUNDE
1. ZONTA	1:20.007	BOX	3/12	
2. VERSTAPPEN	1:20.243	BOX	3/12	
3. BUTON	1:20.327	BOX	3/12	
4. DINIZ	1:22.080	RUNDE	3/12	
5. FISICHELLA	1:22.520	BOX	3/12	
6. N. SCHUMACHER	1:24.720	BOX	3/12	
7. MAZZACANE	1:29.280	BOX	3/12	
8. DE LA ROSA	1:30.113	BOX	3/12	

Die Trainings-Session bleibt durch die andauernden Positionsverschiebungen bis zum Schluss spannend.



Obwohl diese Einstellung am schwersten zu fahren ist, macht sie den meisten Spaß. Besonders die Rückspiegel sind ein Bonus für Fans.

F1 Championship Season 2000

getestet

Action ☒ Geschick ☒
Strategie ☒ Simulation ☒
Abenteuer ☒ 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
+ viele Simulations-Details

87% F1 Championship Season 2000 10/00

+ hervorragende Steuerung
+ Halbautomatik-Getriebe
+ aktuelle Lizenz

Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Electronic Arts
Internet: www.ea.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

Grafik ☒ **Sound / FX** ☒
sehr gut **gut**

Mehrspieler Spaß ☒ **Steuerung** ☒
mittel **super**

SPIELSPASS

87%



© 2000 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und "It's in the game" sind Marken bzw. registrierte Marken von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA SPORTS ist eine Electronic Arts-Markte. Offizielles Lizenzprodukt der Fußball-Bundesliga des DBF und seiner Lizenzvereine. Alle weiteren Namen, Marken und Logos, sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. PlayStation ist ein EA-Logo und EA SPORTS ist ein EA-Logo.

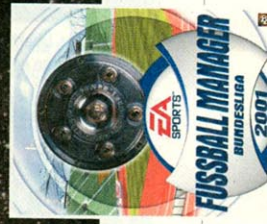


Einen guten Manager zeichnet sein Profil aus.



Bundesliga 2001 – Fußball Manager. Das Simulationsgame mit der offiziellen Bundesligalizenz

- Manage Deinen Verein an die Spitze der Liga
- Du bist Denker und Lenker Deiner Stars
- Taktik, Training, Teamentwicklung – alles drin!
- Mit brandneuer 3D-Match-Engine



Profi von Kopf bis Fuß.



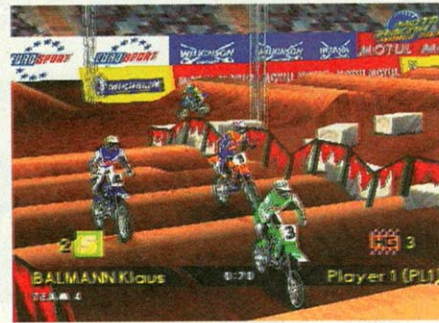
www.easports.com



Ein solches Überholmanöver ist wegen der haarigen Kollisionsabfrage sehr gewagt.



Im Zweispieler-Modus fahrt ihr nur gegen einen menschlichen Kontrahenten.



Nur mit viel Feingefühl am Gashebel nehmt ihr die Erdhügel geschickt mit.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: Oktober 2000 | Entwickler: Delphine | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Cross oder Straße, das ist hier die Frage

Moto Racer World Tour

Sonys dritter Moto-Racer-Ableger führt euch diesmal rund um den Globus.

Motorrad-Rennspiele fristen zumeist ein Randdasein. Das mag viele Gründe haben. Einer davon ist sicher die schwierige Fahrzeugphysik, die ungleich schwerer auf einer Konsole zu realisieren ist als die eines Automobils (und das ist auch nicht gerade leicht). Die Moto-Racer-Serie hat sich unter PlayStation-Zockern bereits einen Namen gemacht und geht nun in ihrer dritten Auflage auf Welttournee.

Gameplay: Wichtigstes Feature von Moto Racer WT sind die beiden unterschiedlichen Bike-



Die berühmte Rennstrecke von Suzuka wurde authentisch nachmodelliert.

Typen. Zum einen gilt es mit 250ccm- bzw. 500ccm-Maschinen über asphaltierte Rennkurven zu brettern und zum anderen mit Achtel- und Viertel-liter-Enduros Buckelpisten zu meistern. Neben vielen bekannten Rennstrecken, wie der Sachsenring oder die berühmte Isle of Man, warten noch zahlreiche Indoor-Kurse in Frankreich oder Kanada auf euch. Klar, dass MR WT neben einem Time-Attack- und Arcade-Modus noch einen Meisterschafts-Mode bietet. Hier müsst ihr zum Schluss in der Gesamtwertung ganz vorn stehen, denn dann öffnet sich ein weiterer Cup. Spielerisch könnten beide Varianten (Straße und Cross) nicht weiter auseinander liegen. Geht es mit den schnellen Bikes um Hundertstel und Positionskämpfe aus

dem Windschatten heraus, bedarf es mit den Enduros gefühlvollen Fahrens und des richtigen Timings, um auf der abfallenden Seite der Hügel zu landen und somit den nötigen Schwung mitzunehmen.

Technik: Zwar ist die Grafik recht flott, sie bietet aber im Vergleich zu der Rennspiel-Elite nur Durchschnittliches. Die Texturen sind recht grob-pixelig. Etwas zu viel des Guten wurde bei der Kollisionsabfrage getan. Da sich die CPU-Fahrer



Nach diesem schweren Sturz bleibt ihr zunächst einige Sekunden benommen liegen.



Es warten viele Rennkurven mit unterschiedlicher Streckenführung und -länge auf euch.

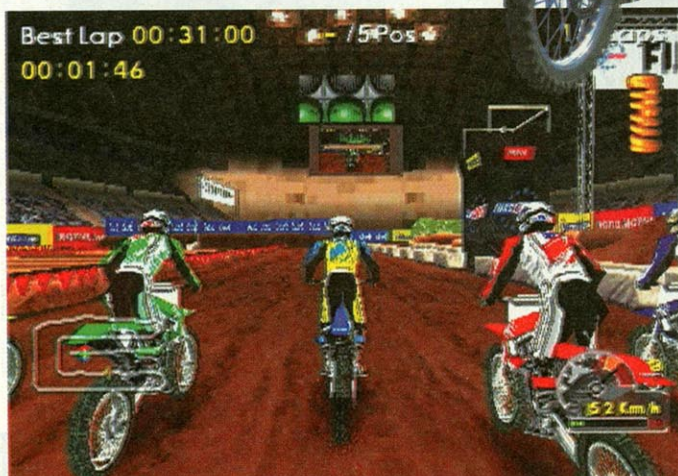
strickt auf der Ideallinie halten, kommt es öfters vor, dass sie euch von eurem Bock werfen. (Markus H.)

Zu schwer, als dass sofort der Funke überspringt



Positiv: In alter Motoracer-Tradition dürft ihr mit beiden Bike-Typen indoor sowie unter freiem Himmel über die Pisten brettern. Viele unterschiedliche authentische Strecken und abwechslungsreiche Cups werden euch über längere Zeit beschäftigen, zumal die Steuerung einen sehr einfachen Einstieg bietet.

Negativ: Richtige Racing-Duelle, wie man sie von den Motorrad-Meisterschaften aus dem Fernsehen kennt, wollen einfach nicht aufkommen. Die Gegner fahren einfach zu unnatürlich und die sehr penible Kollisionsabfrage tut ihr Übriges. Außerdem ist man mittlerweile von der PlayStation grafisch Besseres gewohnt, so dass unterm Strich leider ein überdurchschnittliches Rennvergnügen für Bike-Fans übrig bleibt.



Bei den Motocross-Wettbewerben ist ein schneller Start absolut notwendig, um am Schluss vorne zu sein.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

80% Road Rash Jailbreak 3/00

+ lustige Motorradschlacht
+ cooler Soundtrack
- strenge Kollisionsabfrage

70% Moto Racer World Tour 10/00

+ schnelle Engine
+ zwei verschiedene Motorrad-Typen
- zu schwere Kollisionsabfrage

67% Superbike 2000 4/00

+ sehr realitätsbezogen
+ Original-Teams
- schlechte technische Umsetzung

Moto Racer World Tour



Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: SCED
Internet:
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Besonderheiten: keine

Grafik gut

Sound / FX mittel

Mehrspielerspaß mittel

Steuerung sehr gut

SPIELSPASS

70%

Genre: Denkspiel | Spieler: 1 | Erscheint: September 2000 | Entwickler: Namco | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Blöcke ohne Ende

Mr. Driller

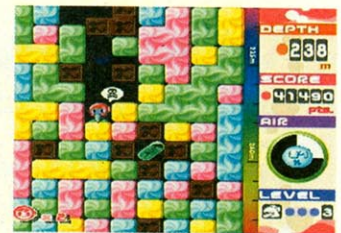
Ein Nerven aufreibendes Denkspiel von Namco macht bereits seit Monaten erfolgreich die japanischen PlayStations unsicher.

Die Stadt wird unterwandert von farbigen Blöcken! Die einzige Rettung besteht im flinken und mutigen Mr. Driller, der mit seinem ständig im Anschlag befindlichen Bohrer der Gefahr Einhalt gebieten kann. Ziel ist es, die vorgegebene Tiefe von 500 bzw. 1000 Metern zu erreichen. Jede

Blockreihe entspricht einem Meter, so dass es schon viel Spucke erfordert, sich bis zum Boden vorzuarbeiten. Finden sich mindestens vier Blöcke einer Farbe, lösen sie sich auf. Problematisch wird es allerdings, wenn es zu unkontrollierten Kettenreaktionen kommt und vereinzelte Formationen Mr. Driller gefährden. Dummerweise hat die Sache weitere Haken. Zum einen können einige Blöcke nicht ohne weiteres von Mr. Drillers Werkzeug zerbröseln werden, und zum anderen ist der ständig abnehmende Luftvorrat begrenzt. Nur durch Aufsammeln von Luftkapseln, die meistens geschickt in fiesenen Block-Formationen versteckt sind,

kann Mr. Driller überleben. Alle 100 Meter gibt es eine Zwischenstation und noch nicht aufgelöste Steine verschwinden. Neben dem Arcade-Modus müsst ihr die quasi unendliche Survival-Strecke erforschen, die nicht nach Punkten, sondern nach Tiefe gewertet wird.

Fazit: Mr. Driller hat ein nicht zu verachtendes Suchtpotenzial. Gerade die 1000m-Herausforderung hat mich viele Stunden gekostet. In höheren Levels wird es für meinen Geschmack zu hektisch und der Denkanreiz tritt zu sehr in den



Erreicht der Luftvorrat eine kritische Grenze, verfärbt sich Mr. Drillers Gesicht in ein tiefes Blau (japs!).

Hintergrund. Leider fehlt diesem Knobelspaß ein Zweispieler-Modus, der Mr. Driller zu einem echten Party-Knaller gemacht hätte. (Markus H.)



Erschlagen durch einen herabstürzenden Block, segnet Mr. Driller das Zeitliche und seine Seele entflieht.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

86% Bust a Move 3 DX 3/98

+ hohes Suchtpotenzial
+ einfache Steuerung
+ ausgefeiltes Gameplay

84% Spin Jam 7/00

+ Vorsicht, Suchtgefahr!
+ erfrischend neues Spielkonzept
- mitunter zu stressig

74% Mr. Driller 10/00

+ einfaches, aber geniales Spielprinzip
- zu wenige Levels
- kein Zweispieler-Modus

Mr. Driller



Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: SCED
Internet: www.namco.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
dürrtig	mittel
Mehrspielerpaß	Steuerung
entfällt	super

SPIELSPASS

74%

PLAYSTATION		DA		DA		DA	
Ace Combat 3	DA 83,90	Jackie Chan	DA 54,90	Vib Ribbon	DA 47,90		
Action Boss	DV 51,90	J. McArthur Supercross 2	DA 53,90	Wacky Races	DV 45,90		
		Koudelka	DV 74,90	WCW Backstage Assault	DA 88,90		
Alien Resurrection	DV 85,90	Legend of Legaia	DV 54,90	Wipeout Special Edition	DV 58,90		
Alone in the Dark 4	DV 74,90	Madden NFL 2001	DA 88,90	World Champions Snooker	DA 75,90		
Alundra 2	DV 51,90	Magical Drop	DA 53,90	Worlds Scariest Police Ch.	DV 88,90		
Anastoss Premier Manager	DV 77,90	Marian Gothic	DA 33,90	WWF Smackdown	DV 85,90		
Asterix - Streif im Gallien	DV 46,90	Mat Hoffman's Pro BMX	DA 75,90	X-Men Mutant Academy	DV 52,90		
Baldurs Gate	DV 81,90	Medal of Honor Undergr.	DV 88,90				
Ballistic	DV 47,90	Messiah 2	DA 87,90				
Beach Volleyball	DA 64,90	Messiah 2	DA 87,90				
Blade	DA 75,90	Messiah 2	DA 87,90				
Box Champions 2001	DV 88,90	Messiah 2	DA 87,90				
Bundesliga Man. 2001	DV 68,90	Messiah 2	DA 87,90				
Bundesliga Stars 2001	DV 68,90	Messiah 2	DA 87,90				
Buzz Lightyear of Star	DA 75,90	Messiah 2	DA 87,90				
Catan - Die erste Insel	DV 45,90	Messiah 2	DA 87,90				
Chase the Express	DA 1,90	Messiah 2	DA 87,90				
Cold Blood	DV 89,90	Messiah 2	DA 87,90				
Colin McRae Rally 2	DV 76,90	Messiah 2	DA 87,90				
Crisis Beat	DV 54,90	Messiah 2	DA 87,90				
Destruction Derby Raw	DV 81,90	Messiah 2	DA 87,90				
Die Mumie	DV 78,90	Messiah 2	DA 87,90				
Digimon World	DV 79,90	Messiah 2	DA 87,90				
Dino Crisis	DV 78,90	Messiah 2	DA 87,90				
Dino Crisis 2	DV 78,90	Messiah 2	DA 87,90				
Dragon Valor	DV 54,90	Messiah 2	DA 87,90				
Driver 2	DV 74,90	Messiah 2	DA 87,90				
DSF All Star Tennis 2000	DV 54,90	Messiah 2	DA 87,90				
Duke N. Planet o.1.Babes	DV 77,90	Messiah 2	DA 87,90				
Dune 2000	DV 85,90	Messiah 2	DA 87,90				
Earthworm Jim 3D	DV 78,90	Messiah 2	DA 87,90				
ECW Anarchy Rulz	DA 52,90	Messiah 2	DA 87,90				
F1 Racing Championship 2000	DV 54,90	Messiah 2	DA 87,90				
F1 Racing Championship	DV 54,90	Messiah 2	DA 87,90				
Fear Effect	DV 84,90	Messiah 2	DA 87,90				
Fifa 2001	DV 88,90	Messiah 2	DA 87,90				
Final Fantasy 9	DV 1,90	Messiah 2	DA 87,90				
Flintstones Bedrock Bowl	DV 54,90	Messiah 2	DA 87,90				
Ford Racing	DV 87,90	Messiah 2	DA 87,90				
Formel 1 2000	DV 85,90	Messiah 2	DA 87,90				
Formula One 2000	DV 1,90	Messiah 2	DA 87,90				
Front Mission 3	DV 74,90	Messiah 2	DA 87,90				
Frontschweine	DV 77,90	Messiah 2	DA 87,90				
Goleadors	DV 79,90	Messiah 2	DA 87,90				
Gran Turismo 2	DV 83,90	Messiah 2	DA 87,90				
Grandia	DV 82,90	Messiah 2	DA 87,90				
Grind Session	DV 81,90	Messiah 2	DA 87,90				
Harvest Moon	DV 77,90	Messiah 2	DA 87,90				
Hugo 3D	DV 52,90	Messiah 2	DA 87,90				
Infestation	DV 54,90	Messiah 2	DA 87,90				

OKAY SOFT

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

PS HARDWARE

Konsolle m. Dual Shock	245,00
Dual Shock Analog Contr.	55,90
Micro Wizard Controller	49,90
Multi Tap	62,90
Fanatek Speedster Lenkr.	165,00
Saitek RX 150 Racing Wheel	92,90

PS 2 TOP TITEL

Alundra 2	51,90
Cold Blood	89,90
Colin McRae Rally 2	76,90
Front Mission 3	74,90
Frontschweine	77,90
Galerians	79,90
Gran Turismo 2	83,90
Medieval 2	54,90
Parasite Eve 2	74,90
Syukoden 2	77,90
Syndex 2000	87,90
TOCA 3	79,90
Vagrant Story	74,90
WWF Smackdown	85,90

COMING SOON:

Alien Resurrection	85,90
Alone in the Dark 4	74,90
Baldurs Gate	81,90
Dino Crisis 2	i.V.
Driver 2	74,90
Duke Nukem Planet..	77,90
Final Fantasy 9	i.V.
Koudelka	74,90
MoH. Underground	88,90
Nightmare Creat. 2	76,90
Speedball 2001	76,90
Tencho 2 EV	74,90
Tony Hawks 2	75,90
Vanishing Point	84,90

Boot Chip 18,90

Multinorm Set 29,90

Game Enhancer	31,90
Pro Carry Case	52,90
RGB-Kabel	12,90
RGB-Kabel + Audio/Video	14,90
X-Tender (Verlängerung)	12,90

PlayStation 2 869,-

Fifa 2001	97,90	SSX	97,90
Kessen	97,90	Tekken Tag Tournament	i.V.
Madden NFL 2001	97,90	Theme Park World	97,90
Ridge Racer V	i.V.	X Squad	97,90

versandkostenfrei ab einem Lieferwert von 199,-

Voraussetzung: oder Bankenzug DM 5,98
Nachnahme 9,98 + 3,- Zahlkartengeb.
Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Vorbestellungen erwünscht.

PC TOP TITEL:

SET PHASERS TO FRAG

STAR TREK VOYAGER

ELITE FORCE GRANDPRIX

DIPLO

O. 3 - Team Arena

Mission Pack

SUDDEN STRIKE

ICE WINDERS

ICE WINDERS

ICE WINDERS

ICE WINDERS

ICE WINDERS

ICE WINDERS

ICE WINDERS

ICE WINDERS

ICE WINDERS

ICE WINDERS

ICE WINDERS

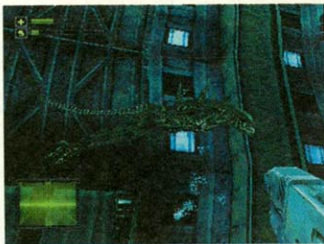
ICE WINDERS

ICE WINDERS

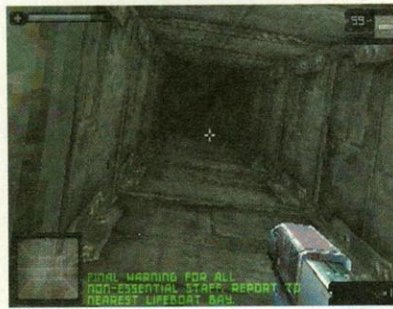
ICE WINDERS

ICE WINDERS

ICE WINDERS



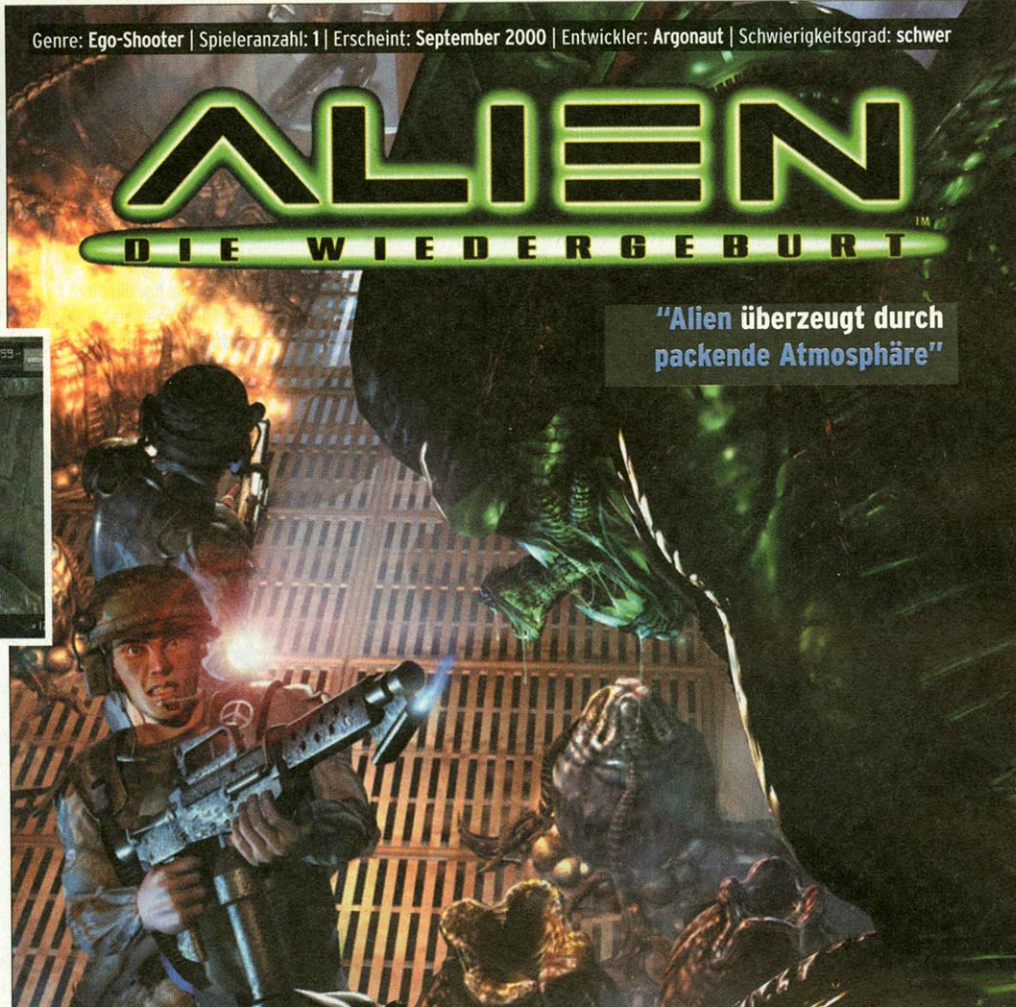
■ Selbst unter Wasser müsst ihr die feindlichen, extrem wendigen Kreaturen jagen.



■ In den engen Gängen, in denen ihr nur kriechend vorankommt, verspürt ihr klaustrophobische Ängste.

Die Umsetzung zum gleichnamigen Kino-Hit ließ mittlerweile sehr lange auf sich warten. Doch was lange währt, sollte im Endeffekt auch gut werden. Lest selbst, ob die hochgesteckten Erwartungen erfüllt werden.

■ Die Background-Story des nunmehr vierten Teiles der Alien-Saga ist schnell erzählt: Ripley, im Film von Sigourney Weaver imposant inszeniert, trägt nach mehrfachem Klonen Teile des Alien-Erbgutes in ihren Genen. Ihr befindet euch an Bord des Raumkreuzers USM Auriga, welcher sich auf dem Weg zur Erde befindet, um mit lebendig gefangenen Aliens weitere Experimente anzustellen. Nachdem Ripley, in deren virtuelle Haut ihr schlüpft, von ihrem Kälteschlaf erwacht ist, nimmt das Unheil seinen Lauf.



Genre: Ego-Shooter | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: September 2000 | Entwickler: Argonaut | Schwierigkeitsgrad: schwer

"Alien überzeugt durch packende Atmosphäre"

■ **Gameplay:** Die Aliens brechen aus ihrer Gefangenschaft aus und ziehen Menschen meuchelnd durch das Raumschiff. Eure Aufgabe besteht darin, die Beißer aufzufinden und zu eliminieren, noch bevor das unheilvolle Pack alles Leben dahingerafft hat. Zu Beginn eurer Nachforschungen befinden sich keinerlei Items in eurem In-

ventar. Glücklicherweise lässt aber das erste Zusammentreffen mit den außerirdischen Lebensformen noch etwas auf sich warten. Dennoch kann das euch zu diesem Zeitpunkt gebotene Bild kaum an Schrecken überboten werden. An allen Ecken der Auriga liegen seltsam entstellte und ausgeweidete Menschen. Ein deutliches Zeichen also für die Anwesenheit der hungrigen Wadenbeißer. Die toten Personen wurden offenbar von Aliens als Wirte benutzt, um deren Fortbestand zu sichern. Euch



■ Der ehemalige Wachmann wurde von Face-Huggern als willkommene Brutstätte missbraucht.

obliegt nun die Aufgabe, alles fremde Leben zu zerstören und die Auriga über eine Rettungskapsel zu verlassen. Um euch das Vorankommen in den teils gut gesicherten Trakten des Raumschiffes zu gewährleisten, dürfen die gefundenen Key-Cards als willkommene Hilfsmittel eingesetzt werden. Zudem entdeckt ihr neben einer hilfreichen Taschen-



■ Eines eurer Hauptziele besteht darin, die Kokons der Aliens zu zerstören.



■ Einzig leises Anpirschen lässt euch eine reelle Chance gegen die angriffslustigen Tierchen behalten.



■ Insgesamt bietet Alien: Die Wiedergeburt neun verschiedene Waffensysteme, um das Getier auszulöschen.



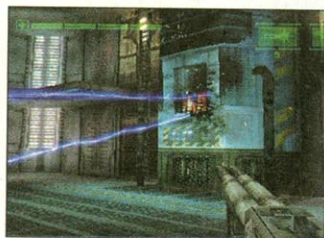
■ Mit einer gewöhnlichen Gun habt ihr kaum eine Chance, gegen die Kreaturen zu bestehen.



Zahlreiche Schergen stellen sich euch in den Weg, um euer Vorhaben zu vereiteln.



■ Der außerirdische Beißer vergnügt sich gerade noch an dem Wachposten, ehe ihr zum Fangschuss ansetzt.

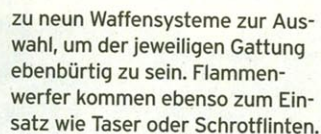


■ Stromsperrern solltet ihr besser ausschalten, bevor ihr den Weg beschreitet.

lampe alsbald auch einen netten Peacemaker. Schon nach wenigen Minuten stellt ihr fest, dass ihr es nicht nur mit den von Giger inspirierten Kreaturen zu tun bekommt, sondern auch mit schiefwütigem Wachpersonal. In puncto Aliens fahren die Coder alle aus den Blockbustern bekannten und nicht minder gefährlichen Lebewesen auf. Während sich die kleinen Face-Hugger noch mit relativ wenig Schüssen erledigen lassen, erfordern die gewieft agierenden, ausgewachsenen Tierchen schon einiges mehr an taktischem Vorgehen. Glücklicherweise stehen euch im Laufe der Alien-Jagd bis



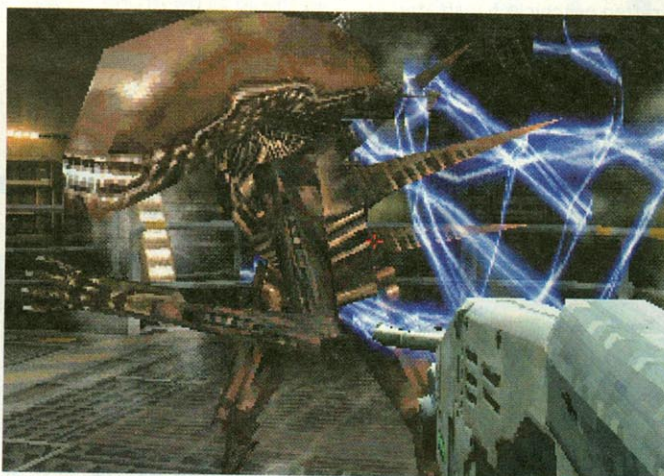
■ Sobald euch mehrere Wadenbeißer über den Weg laufen, wird es eng, denn hier wird knallharter Waffeneinsatz gefordert.



■ **Technik:** Argonaut setzt die Thematik für den 32-Bitter blendend in Szene. Die Locations wirken allesamt direkt dem Vorbild entsprungen. Die in Echtzeit berechneten Räumlichkeiten strahlen durch die Farbgebung eine enorm morbide und beängstigende Atmosphäre aus, die lediglich durch den Lichtkegel eurer Taschenlampe etwas aufgelockert wird. Auch die Animationen der Aliens wirken sehr geschmeidig und lebensecht, sofern

man hier von Leben sprechen kann. Ferner zählen die Licht- und Explosionseffekte mit Sicherheit zur absoluten Oberklasse. In Sachen Sounds und Musik setzt Argonaut auf einen gelungenen Mix aus quälenden Samples und Ambient-Klängen. Beide Elemente unterstützen das düstere Flair auf eine geniale Weise. Die Steuerung per Pad hingegen fällt durch eine ungenaue Zielfunktion auf, jedoch darf in bester PC-Shooter-Manier auch die Maus zusätzlich zum Pad benutzt werden. (Tom S.)

**“Ein neuer interessanter
Anwärter in der brachialen
Shooter-Oberliga”**



■ Ein Taser eignet sich vorzüglich, um dem Pack den Garaus zu bereiten.



■ Nicht nur blutrünstige Aliens treten euch aus gut gesicherten Verstecken gegenüber.

■ Ripley lässt erneut die Waffen sprechen, um alle Aliens auszulöschen.



Action		Geschick	
Strategie		Simulation	
Abenteuer		Atmosphäre	

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

90% Forsaken 5/98

- + abwechslungsreiche Areale
- + grafisch seinerzeit spitze
- mangelnde Identifikationsmöglichkeit

85% One 2/98

- + actiongeladenes Gameplay
- teils unfair
- teilweise nur 2D-Fights

80% Alien:
Die Wiedergeburt 10/00

- + geniale Alien-Atmosphäre
- unsaubere Steuerung
- knallharter Schwierigkeitsgrad

Alien: Die Wiedergeburt



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

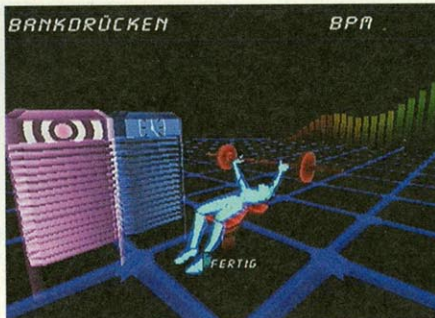
Grafik	Sound / FX
sehr gut	gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS

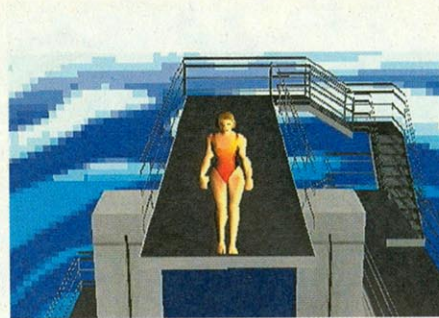
80%



■ Hammerwerfen stellt eine der schwierigsten Sportarten dar und bedarf einiger Übung.



■ Soll der Athlet erfolgreich auf Rekordjagd gehen, sind viele Trainingseinheiten unumgänglich. Leider wirkt sich der monotone Ablauf schon bald demotivierend aus.



■ Turmspringen ist eine der Disziplinen, bei der die grafischen Schwächen von Sydney 2000 am deutlichsten zu sehen sind.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-8 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: ATD | Schwierigkeitsgrad: mittel

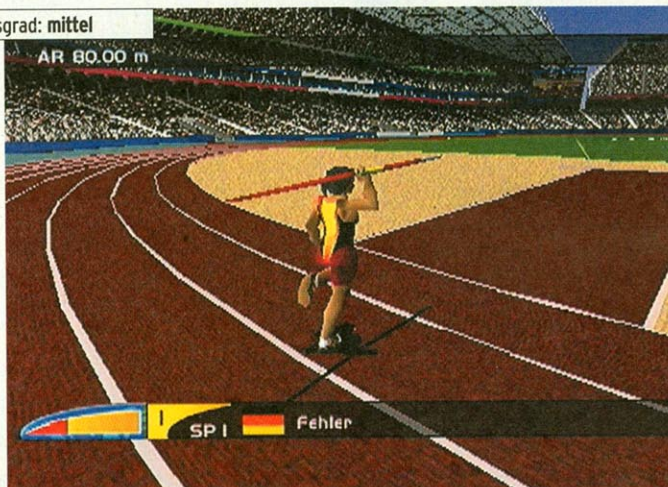
Das offizielle Game der Olympischen Spiele Sydney 2000

Nach Virtua Athlete und International Track & Field erscheint mit Sydney 2000 ein weiterer Joypad-Killer am Spielehorizont. Verglichen mit der Konkurrenz weist das neue Produkt von Eidos doch erhebliche Mängel auf.

■ Spiele dieses Genres sind wieder richtig in Mode gekommen.

Empfehlenswert ist es allerdings ein bereits ausgerolltes Joypad zu benutzen.

■ **Gameplay:** Ganz wie gewohnt hämmert der Spieler wie von allen guten Geistern verlassen auf der X- und auf der Kreistaste herum. Je heftiger gedaddelt wird, desto schneller kommt der virtuelle Athlet in Fahrt. Wer alle Wettkämpfe ungeschadet überstehen will, muss mit seinen Kräften geschickt haushalten. Mit den Action-Buttons (Vier- bzw. Dreieck) werden Sprung-, Abwurfswinkel usw. bestimmt. Neben den üblichen Leichtathletik-Disziplinen stehen



■ Beim Speerwurf sind ein schneller Anlauf und ein guter Abwurf besonders wichtig. Jeder der Athleten hat drei Versuche.

außerdem Turmspringen, Tontaubenschießen, Kajak-Slalom und verschiedene Trainings-Modi auf dem Programm.

■ **Technik:** Sydney 2000 zeigt grafisch erhebliche Schwächen. Die Ladezeiten erweisen sich als nervig und lange Wartezeiten unterbrechen den Spielfluss. Um im Olympia-Modus in eine der Endrunden zu gelangen, muss man sich durch insgesamt 20 Trainingseinheiten quälen. Für alle Wettkämpfe bedeutet dies 12 x 20 Trainingseinheiten und das ist zu viel! (Markus H.)

Viele Spielmodi bei schlechter Grafik

Positiv: Bei Sydney 2000 können bis zu acht interaktive Athleten gleichzeitig teilnehmen. Ein ganzes Dutzend verschiedener Disziplinen wartet auf Höchstleistungen und neue Rekorde.

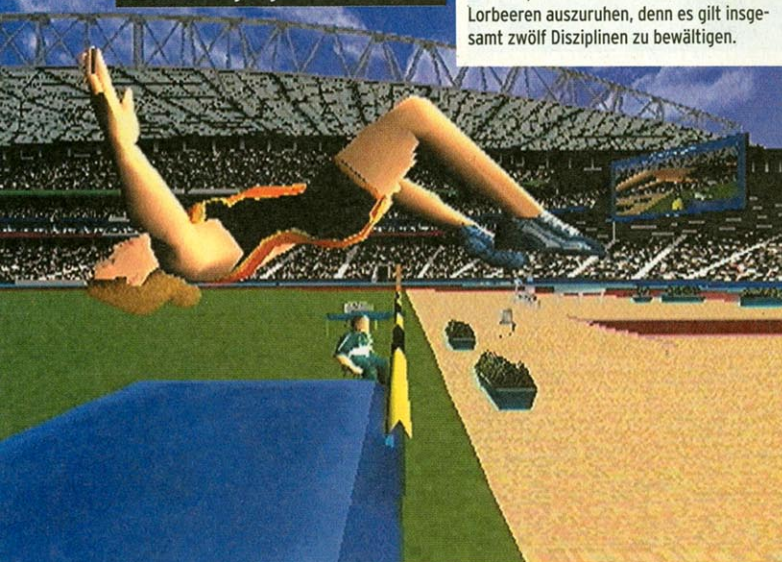
Negativ: Die Grafik kann dem heutigen Standard in keiner Weise entsprechen und bei manchen Sportarten (z.B. beim Turmspringen) fühlt man sich zeitweise in Summer-Games-Zeiten zurückversetzt. Ist ein Wettkampf durchgespielt, lädt das Programm das Hauptmenü ein ohne eine Restart-Möglichkeit anzubieten. Will man z.B. nach einem missglücktem Schwimmwettbewerb sein Glück gleich noch einmal versuchen, muss der komplette Wettbewerb erneut geladen werden!



■ Um den gesamten Wettkampf durchzustehen, ist sorgfältiges Kräftehaushalten angesagt.



■ Der Spieler hat keine Zeit, sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen, denn es gilt insgesamt zwölf Disziplinen zu bewältigen.



■ Der Hochsprung-Wettkampf gehört zu den Highlights von Sydney 2000. Während des Turniers wird es richtig spannend, denn die Mitstreiter um den Sieg werden immer weniger.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

75% International Track & Field 2 3/00
+ verbesserte Grafik
+ zwölf Disziplinen
- nur in großer Runde dauerhaft gut

73% International Track & Field -/-
+ realistisches Motion-Capturing
+ elf Disziplinen
- wenig motivierendes Einspieler-Vergnügen

64% Sydney 2000 8/00
+ zwölf Disziplinen
- mäßige Grafik
- nervige Ladezeiten

Sydney 2000



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: EIDOS
Internet: www.eidos.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt.
Besonderheiten: viele verschiedene Trainingsmöglichkeiten

Grafik	Sound / FX
dürrtig	mittel
Mehrspielerspaß	Steuerung
gut	mittel

SPIELSPASS

64%

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



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 Saustallasen!

WIPEOUT 3 SPECIAL
Karten und Fahrtrips

Minitests



Bei Iron Soldier 3 darf aus allen Rohren gefeuert werden.

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

Iron Soldier 3

Der Iron Soldier ist nichts anderes als ein riesengroßer Roboter, welcher vom Kopf bis zu den Zehen bewaffnet ist. Wütend stampft er durch mittelprächtigt dargestellte 3D-Welten und hinterlässt nichts als rauchende Ruinen. Egal ob Panzer, Hubschrauber oder andere Roboter, zuerst wird geschossen und dann gefragt. Leider bleibt dabei der Spielspaß recht bald auf der Strecke, denn Iron Soldier 3 fehlt jegliche Art der Abwechslung. Anfangs mögen die vielen unterschiedlichen Waffensysteme noch motivierend wirken, doch selbst hartgesottenen Baller-Fans wird das Lachen schon bald vergehen. Die letzte Flucht bietet der Multiplayer-Modus, bei dem mit einem Freund oder Bekannten miteinander gegeneinander gespielt werden darf. Alles in allem ein doch eher mäßiges Spiel, bei dem eigentlich nur der Vorspann überzeugen konnte. (Ralph W.)

SPIELSPASS: 50%



Manche Ballwechsel haben mit Tennis leider nicht viel gemein und wirken unrealistisch.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-4

All Star Tennis 2000

Seit längerer Zeit bemüht sich nun Ubi Soft um eine gelungene Tennis-Simulation. Dem indirekten Nachfolger von Tennis Arena hatten wir uns allerdings anders vorgestellt. In puncto Spielbarkeit lässt All Star Tennis 2000 noch einiges zu wünschen übrig. Verantwortlich hierfür ist wohl die seltsame Steuerung. Auch nach längerem Spielen kommt es immer noch vor, dass der gesteuerte Spieler einfach am Ball vorbeischießt. Gerade bei knappen Spielständen sieht es wirklich peinlich aus, wenn der gestresst wirkende Spieler unkontrolliert zuckend zuschaut, wie der Ball im Schneckentempo an ihm vorbeischießt. Die verschiedenen Spielmodi bieten dennoch Abwechslung, obwohl gesagt werden muss, dass der gesteuerte Spieler einfach am Ball vorbeischießt. Gerade bei knappen Spielständen sieht es wirklich peinlich aus, wenn der gestresst wirkende Spieler unkontrolliert zuckend zuschaut, wie der Ball im Schneckentempo an ihm vorbeischießt. Die verschiedenen Spielmodi bieten dennoch Abwechslung, obwohl gesagt werden muss, dass der gesteuerte Spieler einfach am Ball vorbeischießt. (Ralph W.)

SPIELSPASS: 52%



Geschickte Fahrweise ist das A und O des Hobby-Piloten. Ein gekonntes Abdrängen reicht aus, um wichtige Meter gutzumachen.



Sobald sich ein Rivale in der Nähe befindet, deutet eine Art Zielkreuz an, dass ihr den Widersacher rammen solltet.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: September 2000 | Entwickler: Taito | Schwierigkeitsgrad: mittel

Gran Turismo mit der Fernbedienung?

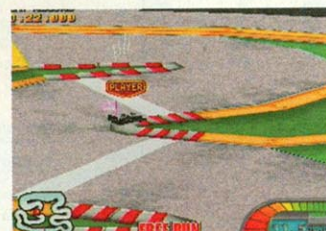
RC de GO

Man stelle sich folgendes Szenario vor: Ihr steuert flinke, ferngesteuerte Boliden und erhaltet die nette Gelegenheit, die Kisten zu tunen.

Genau das wird euch in Tecmos RC de GO geboten. Herzstück der Miniatur-Bolidenhatz ist zweifelsohne die umfangreiche Meisterschaft. Um den begehrten T-Cup zu gewinnen, müssen eine Unmenge Siege eingefahren und Preisgelder gewonnen werden. Um überhaupt erst an den Start gehen zu dürfen, müsst ihr euch für einen von drei Chassis-Typen samt zugehörigem Aufbau entscheiden. Ähnlich wie bei realen funktorgesteuerten Kisten funktioniert auch hier die Pad-Belegung. Mittels beider Analog-Sticks steuert bzw. bremst und beschleunigt ihr die Gefährte. Jeweils sieben rivalisierende Piloten versuchen naturgemäß, euch das Siegen zu erschweren.



Mit den Schultertasten löst ihr einen kurzzeitigen Geschwindigkeits-Boost aus.



Die letzten Pisten haben es aufgrund der vertrackten Streckenführung wahrlich in sich.

Ihr dürft euch jedoch auch gegen die Widersacher mittels einiger harscher Rempelen zur Wehr setzen. Ein zusätzlich eingebautes Feature, der kurze Boost, sorgt dabei für interessante Positionskämpfe. Abhängig von eurer erzielten Platzierung erhaltet ihr schließlich ein Preisgeld. Die virtuellen Dollars dürfen sogleich im Shop angelegt werden. Hier stehen die gebotenen Möglichkeiten einem Spektakel wie Gran Turismo kaum in etwas nach. Ein Rennauspuff gehört ebenso zum Repertoire wie neue Bereifung oder Bremsbeläge. Alle diese neu eingebauten Baugruppen erhöhen die Fahreigenschaften eurer Vehikel in verschiedenen Attributen, etwa der Beschleunigung. Bis ihr alle der 14 Pisten siegreich hinter euch gelassen habt, steht euch eine Menge Tüftelei und geschickte Fahrweise bevor. Die einzelnen Kurse wurden zweckdienlich in Szene gesetzt und kommen ohne großartigen Schnickschnack aus. Lediglich wenige animierte Objekte, zum Beispiel fliegende



Selbst in winterlichen Gefilden dürft ihr zur Jagd um wichtige Punkte in der Meisterschaft antreten.

Helis, sorgen für Auflockerung. Die Musik hingegen fällt kaum nennenswert auf. (Tom S.)

Interessanter Spaß mit kleinen Macken

Positiv: RC de GO macht ohne Zweifel einen Heiden Spaß. Sobald man sich mit der etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung vertraut gemacht hat, flutschen die kleinen Flitzer nur so um die Kurse. Durch vielfältige Tuning-Möglichkeiten bleibt der Titel theoretisch längerfristig interessant...

Negativ: ...wäre das Game nicht in wenigen Stunden durchgezockt und alle Secrets auf eurer Habenseite. Noch störender fällt jedoch die Tatsache ins Gewicht, dass ihr lediglich gegen CPU-Piloten über die engen Kurse rasen dürft. Ein Multiplayer-Modus hätte sicherlich einige Punkte mehr für den Fun-Racer eingebracht.



getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

80% Micro Maniacs 4/00

+ bis zu acht Spieler
+ gute Grafik und gute Steuerung
- alleine nicht motivierend genug

76% Re-Volt 2: RC Revenge 9/00

+ hohe Gegnerdichte und -intelligenz
+ unterschiedliche Vehikel
- kein Vierspieler-Modus

75% RC de GO 10/00

+ motivierender Championship-Modus
+ saubere Steuerung
- fehlender Multiplayer-Modus

RC de GO

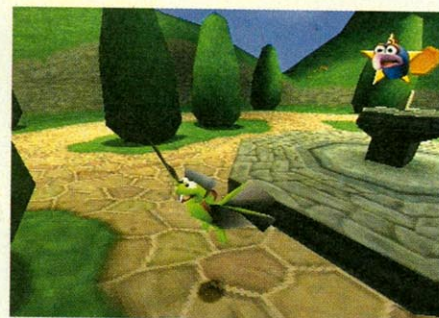
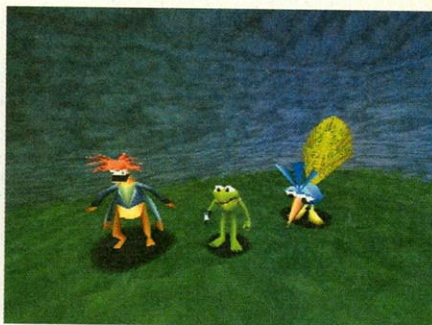


Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Acclaim
Internet: www.acclaim.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Besonderheiten: keine

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

SPIELSPASS

75%



■ Mumien, Monstren, Mutationen. Noch nie etwas vom weltberühmten Flederfrosch gehört?

Kermit auf den Spuren von Spyro, Buzz, Gex & Co



getestet

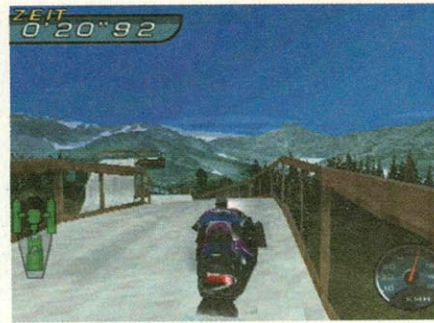
72%



■ Der komfortable Editor lässt sich spielend einfach bedienen und euch eure eigenen Wunschkreationen per MC für die Ewigkeit sichern.



■ Besonders eindrucksvoll wird das rasante Spektakel, sobald ihr in die engen, ausgeleuchteten Tunnelleinfahrten einbiegt.



■ Eurer Kreativität sind durch den umfangreichen Editor kaum Grenzen gesetzt. Brücken lassen sich so zum Beispiel nahtlos aneinander basteln.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: UDS Sports | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Motorisierte Wintersportler, aufgepasst!

Sno-Cross

Genau ein Jahr ist es mittlerweile her, dass uns die Sportspezialisten von EA mit einem interessanten Titel rund um die PS-starken Rennschlitten versorgten.

■ Die Coder von UDS Sports wollten sich nun auch nicht lumpen lassen und schicken mit Sno-Cross einen direkten Konkurrenten in den virtuellen Winter, um ein Stückchen vom Kuchen abzubekommen.

■ **Gameplay:** UDS Sports sicherte sich kurzerhand die renommierten Modelle aus dem Yamaha-Rennstall, denn bekanntlicherweise haben es



■ Viele Kehren verlangen euch ein gutes Gefühl für richtiges Bremsen ab.

lizenzierte Produkte immer leichter. Wahlweise nehmt ihr auf virtuellen 500ccm- oder 600ccm-Boliden Platz. Im Mittelpunkt steht der Championship-Modus. Hierbei tretet ihr gegen drei CPU-Fahrer an, um schlussendlich die begehrte Meisterschaft zu gewinnen. Erst durch gute Leistungen, sprich gute Platzierungen, schafft ihr es, die Bonus-Strecken freizuschalten. Eure Hatz führt euch von Kitzbühl über München bis hin ins eisige Kiruna. Ferner bietet der integrierte Zweispieler-Modus eine nette Möglichkeit, sich mit einem menschlichen Rivalen zu messen. Die Programmierer implementierten zusätzlich einen leicht zu handhabenden Editor, der es euch gestattet, eigene Kurse nach dem eigenen Gutdünken zu erstellen. Hierbei werden euch nahezu keine Einschränkungen auferlegt, egal ob ihr nun spiegelglatte Eisflächen oder Steilkurven bevorzugt.



■ Packende Duelle zählen auch in Sno-Cross zum Alltag eines jeden virtuellen Piloten.

■ **Technik:** In Bezug auf das Design der Vehikel haben die Coder ganze Arbeit geleistet, denn die Fahrzeuge wirken sehr realitätsstreu. Demgegenüber sind die Pisten teilweise etwas einfallslos gestaltet. Vor allem in Anbetracht der spärlichen Randkulissen hätte eine höhere Detailtreue Wunder gewirkt. Die Framerate gerät zudem im Mehrspieler-Modus zeitweilig ins Stocken. (Tom S.)

„Nette Alternative zu EAs überragendem Schneemobil-Spaß Sled Storm“

Konkurrenz für Sled Storm?

Positiv: Sno-Cross sorgt, obwohl ein Jahr nach EAs Sled Storm erscheinend, für eine gelungene Abwechslung im Games-Alltag. Die überzeugende Fahrphysik sowie der hervorragende Editor tun ihr Übriges, um für eine gewisse Zeit zu motivieren.

Negativ: Leider überwiegen klar die negativen Aspekte. Die technische Seite vermag mich nicht zu überzeugen. Vor allem im Zweispieler-Modus ist diese nicht mehr zeitgemäß. Zudem ist die KI der CPU-Fahrer zu unausgewogen. Nach mehreren fehlerlosen und nicht siegreichen Runs sinkt auch die Motivationskurve stetig in den Keller. Ein wenig mehr Feintuning hätte auch der zu sensiblen Steuerung nicht geschadet.



■ Gerade die Cockpit-Ansicht bietet wegen der größeren Nähe zum winterlichen Untergrund ein noch besseres Renn-Feeling.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

86% Sled Storm 10/99
+ geniales Fahrgefühl
+ überzeugendes Strecken-Design
- instabile Framerate

75% Sno-Cross 10/00
+ sehr guter Editor
- wenig berauschende Optik
- leicht schwammige Steuerung

Sno-Cross



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Crave
Internet: www.crave.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./entfällt
Besonderheiten: Editor

Grafik	Sound / FX
gut	mittel
Mehrspielerpaß	Steuerung
gut	gut

SPIELSPASS

75%

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.

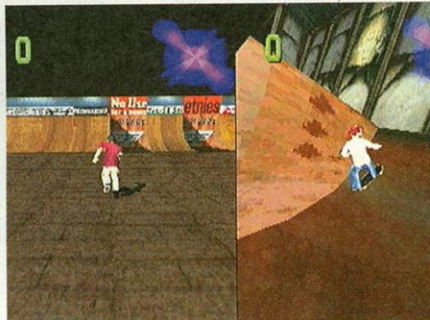
PSG YOUR PROFESSIONAL
SECRET GUIDE

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.





■ Coole Tricks mit ordentlich Airtime bringen fette Punkte. Für einen normalen 360° gibt es nicht mal 100 Punkte. Wer nicht wagt, der nicht gewinnt.



■ Der Zweispieler-Modus ist technisch sehr durchwachsen. Zwar läuft er recht flüssig, doch die Sichtweite ist stark begrenzt.



■ Im Stunt-Modus müssen unter anderem mehrere Autos übersprungen und dabei eine Mindestpunktzahl erreicht werden, was nicht gerade einfach ist.

Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Dark Black | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Nach Tony Hawk 2 der nächste Skateboard-Kracher MTV Skateboarding

Das wird ein heißer Skateboard-Herbst, denn neben dem zweiten Teil der Skateboard-Referenz Tony Hawk's Pro Skater startet auch MTV Interactive einen Versuch, in dieser Sportart Fuß zu fassen. Mit MTV Sports Snowboarding haben sie ihre Kompetenz im Fun-Sport-Sektor ja bereits deutlich demonstriert.

■ Wie von MTV nicht anders zu erwarten, hat man sich auch diesmal nicht lumpen lassen und hat diverse bekannte Original-Skateboarder in das Spiel integriert, die hier zu Lande allerdings wohl hauptsächlich unter Freaks bekannt sein dürften.

So wird das Spiel von Andy MacDonald gefeatured, daneben starten unter anderem noch Heidi Fitzgerald, Keith Hufnagel, Colin McKay und weitere Top-Skater.

■ **Gameplay:** Das Gameplay orientiert sich eindeutig am großen Vorbild Tony Hawk. Neben dem freien Fahren in diversen Pipes, dem Survival- und dem Stunt-Mode sind hauptsächlich der MTV-Hunt- und der Lifestyle-Modus interessant. Beim MTV-Hunt müsst ihr in einer bestimmten Zeit zehn MTV-Logos einsammeln, wobei ihr pro Sturz allerdings auch wieder ein Logo verliert. Im Lifestyle-Modus startet ihr als kleiner unbekannter Skater und müsst euch über

viele Contests an die Spitze fahren, grinden und springen. Positive Neuerung ist hier allerdings der Zweispieler-Modus, bei dem zwei Spieler auch wirklich gegeneinander im Battle-, Time-Bomb-, MTV-Hunt- und Deathmatch-Modus starten.

■ **Technik:** Gleich vornweg: Mit Tony Hawk 2 kann MTV Skateboarding technisch nicht mithalten. Die Engine läuft zwar flüssig und sauber, doch Texturen und auch die Charaktere haben einfach nicht die Klasse des Konkurrenten. Das fällt vor allem im Zweispieler-Modus auf, denn die Sichtweite schrumpft teilweise bis auf ein Minimum herab und ein Grafikaufbau ist deutlich zu erkennen. Aber es gibt auch einen Punkt, in dem MTV seine Karten voll ausspielt, den Sound. Zahlreiche bekannte Bands steuerten Titel zum Score dieses Games bei, unter anderem Cypress Hill ihren aktuellen Titel „Superstar“ oder die Deftones und Pennywise und viele mehr. Die Musik-Titel sind allesamt erste Sahne und verleiten

■ Anstatt nach Hidden Tapes wird um MTV-Logos geskatet. Bei zehn eingesammelten bekommt ihr einen weiteren Kurs.

zu weiteren Runden in der Pipe oder über die Obstacles. Obwohl die Referenz weiterhin Tony Hawk heißt, ist dieses Spiel mehr als nur eine Alternative. (Tom S.)

Ernstere Konkurrenz für Tony Hawk

Positiv: Neben den vielen Einzelspieler-Modi, den vier Zweispieler-Modi, der guten technischen Umsetzung, der Original-Skater und der realen Sponsoren ist der größte Trumpf von MTV Skateboarding vor allem der geniale Soundtrack. So ist die Scheibe nach meinen Skate-Sessions häufig einfach mit Zufallswiedergabe weitergelaufen. Ein Game mit integriertem Sampler. Klasse!

Negativ: Neben dem Hauptkonkurrenten Tony Hawk 2 sieht MTV Skateboarding technisch einfach alt aus. Sowohl Grafik als auch die Texturen und Animationen sind einfach nicht so gelungen. Schade, denn spielerisch und auch von der Motivationsseite her ist dieser Titel nicht wirklich schlechter.



■ Vor jedem Ritt darf der Lieblings-Tune ausgewählt werden.



■ Tricks mit rotierendem Board gehören zu den schwierigeren und verlangen nach gutem Timing. Die so genannten Flips geben dann aber auch entsprechende Punkte.

getestet

Action	3/5	Geschick	3/5
Strategie	3/5	Simulation	3/5
Abenteuer	3/5	Atmosphäre	3/5
Vor- & Nachteile der Mitstreiter			
93%	Tony Hawk 2	9/00	
+ geniale Grafik + exzellent spielbar + viele Boni			
85%	MTV Skateboarding	10/00	
+ genialer Soundtrack + rundum sehr ausgewogen und gelungen + viele Spielmodi			
78%	Grind Session	9/00	
+ „echte“ Skater + große Trickauswahl - technisch nur Durchschnitt			

MTV Skateboarding

Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: MTV Interactive
Internet: www.mtv.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe:
dt./dt.
Besonderheiten: keine

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

SPIELSPASS
85%

Sparen Sie über 100, DM

Jetzt
1 JAHR
Mitgliedschaft
testen



Tomb Raider IV

50758 2

~~49,95~~
20,-



Barbie Super Sports

51599 9

~~59,95~~
24,-



Muppet Race Mania

51611 2

~~59,95~~
24,-



Ronaldo V-Football

51221 0

~~99,-~~
39,90



V-Rally

51563 5

~~29,95~~
6,50



F1 2000

51068 5

~~99,-~~
39,90



Tomb Raider 3 Platinum

51226 9

~~49,95~~
20,-



Resident Evil 3

51228 5

~~99,-~~
39,90



3er Pack Vol. 3

51197 2

~~99,-~~
39,90



Euro 2000

51066 9

~~99,-~~
39,90



Frontschweine

51445 5

~~89,-~~
35,90



GZSZ Quiz

51583 3

~~77,-~~
30,90



Hugo 2

51615 3

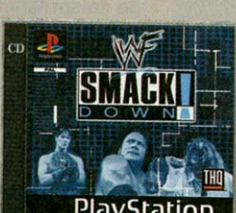
~~39,95~~
16,-



Rayman

51594 0

~~29,95~~
6,50



Smack Down

51591 6

~~99,-~~
39,90



Star Wars Episode I

51592 4

~~49,95~~
20,-

Vergleichen Sie:

Sie haben zwei Wochen Zeit, Ihre Test-Bestellung ohne jedes Risiko zu testen!

In jedem Katalog finden Sie über 2.000 aktuelle Buch-, Musik-, Video-, DVD-, CD-ROM-, und PlayStation-Angebote zu Spitzenpreisen!

Sie sparen durchschnittlich 30% bei aktuellen Büchern in hochwertiger Club-Ausstattung!

Sonderausgaben erhalten Sie sogar mit bis zu 60% Preisvorteil!

Nur im Club finden Sie große Deutschland-Premieren, bevor sie später auch im Buchhandel erscheinen!

Erlebe die Club-Vorteile!

DER CLUB
BERTELSMANN

Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh

JA, ich möchte im Club sparen. Ich bin zur Zeit kein Kunde im Club Bertelsmann. Schicken Sie mir meine 3 Wunschtitel 14 Tage zur Ansicht mit vollem Rückgaberecht.

Ich bezahle meine Artikel per Rechnung – portofreie Lieferung. Wenn ich meine Artikel behalte, werde ich automatisch Club-Mitglied und kann alle Club-Vorteile mindestens ein Jahr lang genießen. Viermal im Jahr erhalte ich gratis den Katalog mit exklusiven Angeboten, Club-Premieren und und und – aus dem ich jeweils einen Artikel kaufe, unabhängig von Artikel und Preis. Sollte ich mich bis zum im Katalog angegebenen Termin einmal nicht für einen Artikel entscheiden, erhalte ich den aktuellen Club-Vorschlag automatisch nach Hause. Die Mitgliedschaft besteht zunächst für ein Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils ein Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

Kauf ohne Risiko! Alles, was ich hier bestelle, erhalte ich für 14 Tage zur Ansicht – mit vollem Rückgaberecht.

☐ Frau ☐ Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname AH 07066/05476

Straße, Nr.

PLZ Ort

Geburtsdatum Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

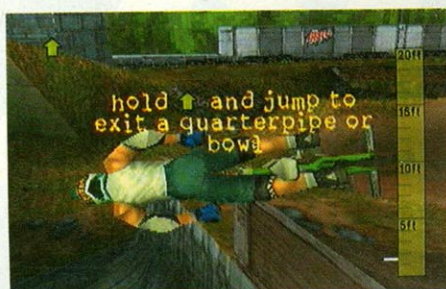
E-Mail

Sie erreichen uns auch per Fax: 05242/916930 oder Internet: www.sparangebot.de/psxgames

Meine 3	1				
Wunsch-	2				
Titel	3				

Gratis!

Diese praktische Datenbank dürfen Sie als Dankeschön fürs Testen auf jeden Fall behalten, egal wie Sie sich letztlich entscheiden!



■ Zu Beginn erhaltet ihr noch wichtige Hinweise zum richtigen Biken.



■ Leider kann man nicht ohne weiteres mehr Speed aufbauen. Nur der Einsatz der Rampen hilft dabei.



■ Je höher und spektakulärer eure Tricks sind, desto mehr Punkte vergeben die Richter.

Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: Oktober 2000 | Entwickler: Z-Axis | Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer

Jetzt geht es richtig ab!

Dave Mirra Freestyle BMX



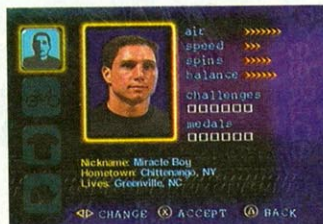
■ Zwölf Kurse gilt es frei zu spielen, darunter auch Daves eigenen Eastwood-Ramp-Park-Parcours.

Bislang wurden die BMX-Fahrer unter den PSX-Fun-Sportlern schmerzlich allein gelassen. Acclaim setzt dem Treiben ein Ende.

■ Dave Mirra ist ein wahres BMX-Idol. Die Auszeichnung „Zehnfacher Weltmeister“ sollte genügen, um seinen Stellenwert in der Szene zu umreißen. Nun widmet Acclaim ihm einen BMX-Titel. Na, wurde auch Zeit!

■ **Gameplay:** Wie bei anderen Fun-Sports-Titeln aus dem Skate- oder Snowboard-Sektor geht es in erster Linie darum, spektakuläre Tricks zu meistern. Je halsbrecherischer, desto mehr Punkte kassiert ihr. Aber nicht nur Stunts kommen in die Wertung. Es gibt auch Sonder-

kategorien wie längster Bremsweg, längster Grind oder höchster Sprung. Alle Bestleistungen werden auf Memory-Card abgelegt. Habt ihr bestimmte vorgegebene Hürden überstanden, öffnen sich neue Kurse (zwölf insgesamt), Bikes oder Outfits. Neben Mirra warten noch neun weitere Jungs auf ihren Einsatz, darunter Ryan Nyquist, der 1999 mehrfacher Outdoor-Champion wurde. Insgesamt können sie 1300 Moves vollführen, die mit dem so genannten Modifikationsknopf selbst kreiert werden können. Gerade das macht in den Halfpipes richtig Laune und fordert eure Kreativität. Wer gerne zu zweit radelt, wird sich über den ausgeklügelten Zweispieler-Modus



■ Das Idol lässt sich von Anfang an auswählen: Dave Mirra.

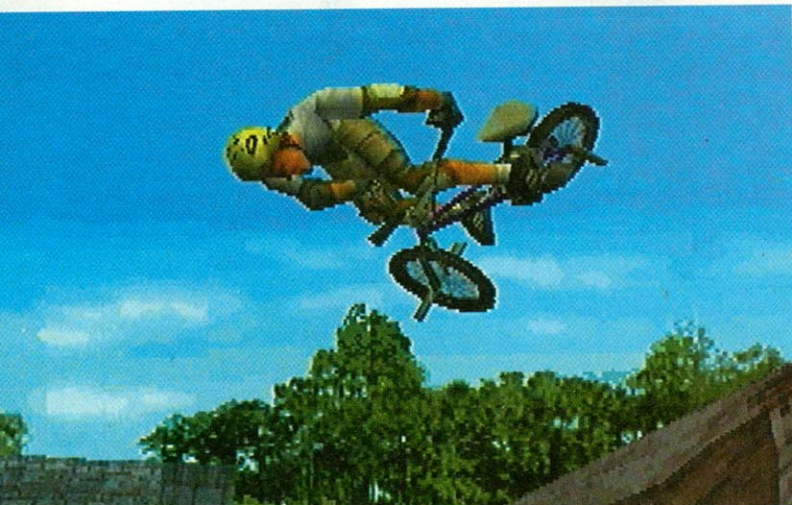
freuen. Hier stehen zehn weitere Disziplinen auf dem Programm: Längster Grind, verrücktester Trick, B-M-X, härtester Crash und andere.

■ **Technik:** Leider kann die Grafik nicht ganz mit dem spielerischen Anspruch mithalten. Die Kurse wirken recht eintönig und wenig abwechslungsreich. Hingegen sind die Kollisionsabfrage und die Fahrphysik sehr gut. Hervorragend ist die „stylische“ Musik von bekannten Bands wie Sublime, Cypress Hill, Rancid, Social Distortion, Pennywise, Dropkick Murphys, 59 Times the Pain, Primer 55 und Swingin' Utters. (Uwe K.)

Endlich Stoff für BMX-Radler

Positiv: Die ewig andauernde BMX-Dürre auf der PlayStation hat dank Acclaim endlich ein Ende. Und trotz der starken Fun-Sports-Konkurrenz aus dem Skate- und Snowboard-Bereich zieht sich Dave Mirra gut aus der Affäre. Coole Musik, authentische Tricks und viele versteckte Boni sorgen für ausreichend Stoff für BMX-Fans.

Negativ: Leider fehlt Dave Mirra der richtige Kick wie etwa Tony Hawk 2. Speed lässt sich nur über Rampen aufbauen und die Tricks wirken in Anbetracht der Animation etwas abgehackt. Außerdem hätte die grafische Präsentation wesentlich besser ausfallen können.



■ Superman-Style: Je höher ihr von einer Rampe abspringt, umso spektakulärere Tricks sind drin.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

71% Dave Mirra Freestyle BMX 10/00
+ viele Tricks
+ einfache Steuerung
- Fahrverhalten zu unrealistisch

Dave Mirra Freestyle BMX



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

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

SPIELSPASS

71%

Monza! Montreal! Monte Carlo! Montabaur?

Ob im Fernsehen oder am Computer: Mit dem Sonderheft „Formel 1“ von PC Games, Play Zone und N-Zone haben Sie die Pole-Position.

Egal, wo Ihr Rennen läuft!

- Aktuelle Tests und Berichte zu Formel 1-Spielen, Rennsimulationen, Rennspielen sowie Motorrad-Rennspielen für PC, PlayStation und N64
- Einkaufsführer im Hard- und Software-Bereich
- Interviews mit Fahrern und Spieleentwicklern
- Terminkalender zur Formel-1-Saison 2000
- Geschichte der Formel 1
- Fahr-Tipps und -Tricks
- CD mit Vollversion „Racing Simulation 1“
- Ab sofort am Kiosk





■ **Fiese Typen mit fiesen Tricks** wollen euch ans Leder. Wenn sie euch erstmal erwisch haben, dann setzen sie euch gleich ordentlich zu.



■ Erfolgreiche **Special-Tricks** werden durch Effekte nett in Szene gesetzt, leider aber immer mit denselben, so dass man sich schnell satt gesehen hat.



■ Auch wenn hier mit einer dicken Shotgun hantiert wird, **Schusswaffen haben bei Crisisbeat Seltenheitswert**. Allerdings finden sich häufig Knüppel zum Zuschlagen.

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1 - 2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Studio 3 | Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer

Stirb Langsam trifft auf Speed Crisisbeat

Ganze zwei Jahre, nachdem wir die japanische Version getestet haben, liegt uns nun endlich eine PAL-Version vor. Aber eine richtige deutsche Fassung ist es dennoch nicht.

■ Wie in den oben genannten Filmen gerät auch bei Crisisbeat eine kleine Truppe tapferer Helden in eine nahezu ausweglose Situation. Ihre Reise mit einem Traumschiff wird unterbrochen, als Terroristen das Schiff kapern und fast alle Passagiere im Ballsaal gefangen nehmen. Ans Aufgeben denkt dennoch keiner der Helden, stattdessen wird sich Stück für Stück an den Oberfiesling herangearbeitet.



■ Frohe Weihnachten! Der Christbaum wird zur effektiven Waffe umfunktioniert.

■ **Gameplay:** Was eine interessante Story und ein spannendes Spiel hätte werden können, entpuppt sich leider als inhaltlicher Rohrkrepierer. Die Story ist aus Filmen wie Speed, Alarmstufe Rot und Ähnlichem bereits bestens bekannt und das Gameplay Haudrauf-Arcade-Action der simpelsten Art. Ein Button zum Schlagen, einer fürs Treten und noch ein dritter zum Springen. Mehr braucht es nicht. Zu zweit macht dieser Fighting-Force-Abklatsch zwar eine Weile Laune, aber das ganze Gameplay ist einfach zu eintönig, denn die Levels sind sich vom Aufbau her viel zu ähnlich. Ein Level gleicht spielerisch dem nächsten wie ein Ei dem anderen: loslaufen, Leute verprügeln, weiterlaufen, wieder Leute verprügeln, usw. Das mag eine Stunde lang echt Spaß machen, doch dann ist die Motivation einfach weg.

■ **Technik:** Obwohl der Titel nun schon stolze zwei Jahre auf dem Buckel hat, muss man die technische Seite als okay bezeichnen. Klar, grafische Highlights und



■ Zerstört ihr die Einrichtung des Schiffes, gibt dieses ab und zu wichtige **Goodies** frei. Diese Koffer sind selten zu finden.

Finessen erwartet man vergebens, dennoch ist Crisisbeat ein grundsolider Titel. Die Levels besitzen zwar nicht allzu viele Details, sie variieren aber zumindest optisch deutlich, soweit ein Schiff das zulässt. Die Animationen der vier anwählbaren Charaktere sind zweckmäßig und unterscheiden sich leider nicht großartig voneinander. Die automatische Kamera positioniert sich überwiegend passend. Ab und an wird ordentlich gepatzt. So könnt ihr beim ersten End-



■ Ein Schiff wie eine Festung und dennoch von Terroristen gekapert.



■ Fast alle in der Gegend umherstehenden **Gegenstände** dürfen auch als **Waffe** missbraucht werden.

gegner mit diesem fast komplett aus dem Bild verschwinden, was den Kampf nicht unbedingt einfacher macht. Ein nettes Game für Zwischendurch, aber auch nicht mehr. (Markus H.)

Drauflos prügeln, bis der Arzt kommt



Positiv: Freunde unkomplizierter arcadestartiger Beat'emUp-Action à la Final Fight oder Fighting Force werden sich bei diesem Spiel austoben können. Viele Bösewichter, interaktive Levels und noch mehr Bösewichter machen zu zweit einfach Spaß.

Negativ: Das Spiel ist leider schon zwei Jahre alt, und das merkt man ihm auch an. Die Story langweilt, das Gameplay ist eintönig und die Technik ist nicht mehr zeitgemäß, auch wenn es hätte schlimmer sein können. Das Hauptmanko ist dennoch das schlechte Gameplay. Reines Button-Gehämmere, und zwar über das gesamte Spiel hinweg. Motivation ist bei diesem Titel ein Fremdwort.



■ Auch eine weibliche Heldin ist mit von der Partie. Von wegen schwaches Geschlecht!

■ Fairness ist ein Fremdwort für diese Jungs. Mit vier oder noch mehr Gegnern auf einmal müsst ihr schon rechnen.

Crisisbeat

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

Titel	Score
Fighting Force	12/97
Crisisbeat	10/00

78%

+ saubere Grafik
+ diverse Waffen, Pick-ups
- langsame Spielgeschwindigkeit

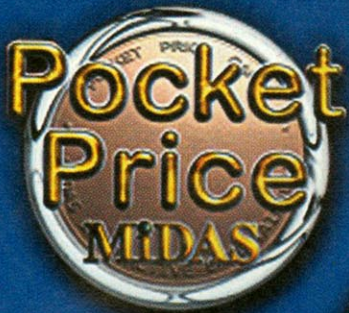
69%

+ zu zweit ganz lustig
- maues Gameplay
- biedere Grafik

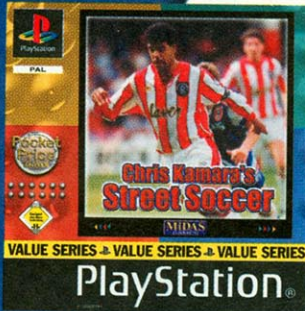
Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Virgin
Internet: -
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./jap.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
mittel	dürrtig
Mehrspielerpaß	Steuerung
gut	gut

69%



Funzt!



Spielt noch jemand auf grünem Rasen? Für die 20 Streetball-Teams gelten nur die Gesetze der Straße. Für 1 bis 8 Spieler, und der Ball ist rund!



11 Skimodelle, schnelle Pisten, allein gegen die Uhr oder im Zweikampfmodus. Und wenn Du eine gute Show bieten kannst, dann auch mit Stunts!



That's Action! Shoot 'em up, schnell und bunt, durch dutzende Level mit 3D Grafiken, wechselnden Waffen, fetten Explosionen und Nonstop-Gameplay!



Hör den Sound, fühl die Straße: Die Superbike-Klasse ruft Dich! Der Adrenalinstoß auf zwei Rädern. Leg Dich in die Kurve oder ins Bett!



Flipper-Action mit allem, was man braucht, Power-Ups, Boni, verschiedenen Tischen und jede Menge Spaß für kurz, länger oder immer öfter!



Wer schneller denkt gewinnt! Die Aufgabe: Räum den Bildschirm ab und Deinen Mitspieler aus dem Feld. Gehirnjogging für Einzelspieler funzt auch!



Das Komplettkasino für bis zu 4 Spieler in fröhlicher Runde mit Vegas-Spielautomaten, Roulette, Black Jack, Bakkarat und Video Poker.



Wer hier 'ne ruhige Kugel schiebt, hat den King of Bowling noch nicht erlebt. Trainingsmodus und 3D Zeitlupen helfen 1 bis 4 Spielern beim Abholzen.



Moses hat ein Problem: Er soll sein Volk aus der Unterdrückung des Pharaos befreien. Adventure für Kidz mit Malbuch, Puzzles und 30 Minuten Zeichentrickfilm.



Goldie sucht ihre Mutter. Wie gut, dass sie im Wald viele Freunde hat. Niedliches Tierabenteuer mit Malbuch, Puzzles und 30 Minuten Zeichentrickfilm.



Lucy und Lionel fahren in den Urlaub, doch dann verschwindet Lucy spurlos... Mit Malbuch, Puzzles und 30 Minuten Trickfilm ein großartiges Kidz-Adventure.



Ein Dalmatiner sucht seine verschwundenen Geschwister. Der Hit für Kidz mit 30 Minuten Zeichentrickfilm, Puzzles und integriertem Malbuch.

Erhältlich im guten Fachhandel, u.a. bei:

expert

KARSTADT

Multistore
MUSIC & MORE

Für Österreich:
Mondo

MIDAS
GAMES

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/Aclaim 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/Aclaim 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%
Neu MTV Sports Skateboarding	
Dark Black/THO 10/00 S. 90	Fun 85%
Cool Boarders 4	
989 Studios/SCED 2/00 S. 44	Fun 80%

Tennis

SAMPRAS EXTREME TENNIS

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

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	
Aclaim 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. 72	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!	
SCEE/SCED 12/99 S. 83	Fun 86%
Ronaldo V-Football	
Infogrames 7/00 S. 78	Fun 85%
UEFA Striker	
Rage/Infogrames 11/99 S. 86	Fun 85%



Action-Adventure

METAL GEAR SOLID

Konami 3/99 S. 52	Fun 95%
Soul Reaver: Legacy of Kain	
Crystal Dynamics/Eidos 7/99 S. 92	Fun 92%
Parasite Eve 2	
Squaresoft 8/00 S. 46	Fun 90%
Tomb Raider: The Last Revelation	
Core Design/Eidos 1/00 S. 48	Fun 90%
Tomb Raider 3	
Core Design/Eidos 1/99 S. 50	Fun 90%
Silent Hill	
Konami 8/99 S. 42	Fun 89%
Resident Evil: Nemesis	
Capcom 3/00 S. 68	Fun 87%
Grand Theft Auto: London 1969	
Take 2 6/99 S. 84	Fun 87%
Fear Effect	
Eidos 4/00 S. 86	Fun 87%
Tomb Raider 2	
Core Design/Eidos 8/98 S. 61	Fun 87%



Jump & Run

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	
SCEE/SCED 12/98 S. 50	Fun 88%
MediEvil	
Millennium/SCED 10/98 S. 58	Fun 88%
Toy Story 2	
Activision 1/00 S. 78	Fun 87%
Spyro 2	
Insomniac Games/SCED 11/99 S. 90	Fun 87%
Spyro the Dragon	
Insomniac Games/SCED 11/98 S. 48	Fun 86%



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/Virgin 5/99 S. 96	Fun 78%



Rennspiele

GRAN TURISMO 2

Polyphony Digital/SCED 2/00 S. 34	Fun 94%
V-Rally 2	
Eden Studios/Infogrames 7/99 S. 112	Fun 93%
Gran Turismo	
Polyphony Digital/SCED 6/98 S. 48	Fun 93%
Formel Eins 99	
Studio 33/Psychosis 11/99 S. 46	Fun 92%
Ridge Racer Type 4	
Namco/SCED 4/99 S. 54	Fun 91%
WipeOut 3 Special Edition	
Psychosis 7/00 S. 80	Fun 90%
Crash Team Racing	
Naughty Dog/SCED 12/99 S. 54	Fun 90%
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	
Aclaim 5/98 S. 72	Fun 90%
Colony Wars: Vengeance	
Psychosis 12/98 S. 84	Fun 89%
R-Types	
Irem/Virgin 12/98 S. 93	Fun 86%
Omega Boost	
SCED 8/99 S. 94	Fun 85%
One	
ASC/Visual C/BMG Int. 2/98 S. 64	Fun 85%
Soviet Strike	
Electronic Arts 6/98 S. 75	Fun 83%
Treasures of the Deep	
Black Ops Ent./SCED 6/98 S. 60	Fun 83%
Alien Trilogy	
Aclaim 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	
Psychosis 2/98 S. 68	Fun 87%
WWF Warzone	
Aclaim 9/98 S. 64	Fun 87%

Basketball

NBA LIVE 2000

Electronic Arts 1/00 S. 58	Fun 89%
NBA Live '99	
Electronic Arts 1/99 S. 62	Fun 88%
NBA Fastbreak '98	
Visual Concepts/GT Int. 3/98 S. 71	Fun 86%
NBA Basketball 2000	
Radical Ent./Activision 12/99 S. 78	Fun 85%
NBA Pro '98	
Konami 4/98 S. 52	Fun 85%

Wrestling

WWF ATTITUDE

Aclaim 9/99 S. 88	Fun 90%
WWF Warzone	
Aclaim 9/98 S. 64	Fun 87%
WWF SmackDown!	
THO 4/00 S. 99	Fun 86%
ECW Hardcore Revolution	
Aclaim 4/00 S. 98	Fun 85%
WCW Nitro	
THO 7/98 S. 76	Fun 75%

Rollenspiele

FINAL FANTASY VIII

Squaresoft/SCED 10/99 S. 36	Fun 97%
Final Fantasy VII	
Squaresoft/SCED 6/98 S. 49	Fun 92%
Vagrant Story	
Square 7/00 S. 83	Fun 90%
Grandia	
Ubi Soft 4/00 S. 90	Fun 89%
Legend of Legaia	
SCED 7/00 S. 84	Fun 88%

Golf

EVERYBODY'S GOLF 2

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

Schrott oder Schrittmacher?
PC Action entlarvt schonungslos die
PC-Spiele, deren Kauf nicht lohnt. Und zeigt die
neuesten Hits, die man nicht verpassen darf.
Verlässlich, monatlich, unbestechlich.

Ab 20. September neu am Kiosk.



PC Action – hart, aber gerecht

Dick ist schick

World of PSX, Ausgabe 8/00, 98 Seiten

Das offizielle PlayStation Magazin, Ausgabe 8/00, 116 Seiten

Play The PlayStation, Ausgabe 9/00, 148 Seiten

Play Zone, Ausgabe 10/00, 204 Seiten

Jetzt kommt's dicke! In jeder Ausgabe:

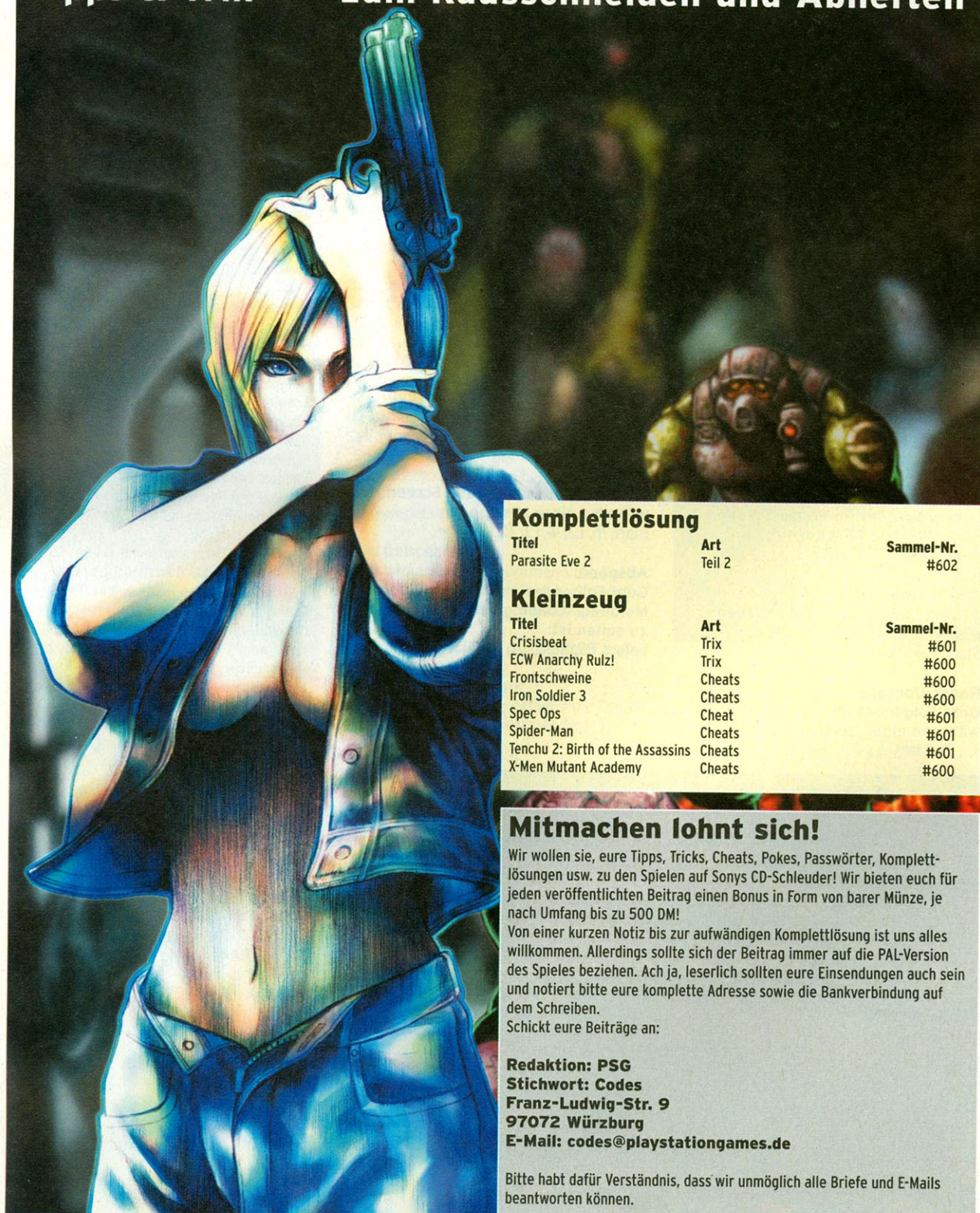
- DVD-Vorstellungen
- Mindestens 30 Seiten PlayStation-2-Sonderteil
- 40 Seiten Komplettlösungen
- 8 Seiten Poster
- Infos zum Internet
- Musik-CD-Vorstellungen
- Noch umfangreichere Tests
- Noch mehr News
- Und, und, und.....

Play Zone – das fette PlayStation-Magazin!



PSG 10/00

Tipps & Trix zum Rausschneiden und Abheften



Komplettlösung

Titel	Art	Sammel-Nr.
Parasite Eve 2	Teil 2	#602

Kleinzeug

Titel	Art	Sammel-Nr.
Crisisbeat	Trix	#601
ECW Anarchy Ru!z!	Trix	#600
Frontschweine	Cheats	#600
Iron Soldier 3	Cheats	#600
Spec Ops	Cheat	#601
Spider-Man	Cheats	#601
Tenchu 2: Birth of the Assassins	Cheats	#601
X-Men Mutant Academy	Cheats	#600

Mitmachen lohnt sich!

Wir wollen sie, eure Tipps, Tricks, Cheats, Pokes, Passwörter, Komplettlösungen usw. zu den Spielen auf Sonys CD-Schleuder! Wir bieten euch für jeden veröffentlichten Beitrag einen Bonus in Form vonbarer Münze, je nach Umfang bis zu 500 DM!

Von einer kurzen Notiz bis zur aufwändigen Komplettlösung ist uns alles willkommen. Allerdings sollte sich der Beitrag immer auf die PAL-Version des Spieles beziehen. Ach ja, leserlich sollten eure Einsendungen auch sein und notiert bitte eure komplette Adresse sowie die Bankverbindung auf dem Schreiben.

Schickt eure Beiträge an:

Redaktion: PSG
Stichwort: Codes
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
E-Mail: codes@playstationgames.de

Bitte habt dafür Verständnis, dass wir unmöglich alle Briefe und E-Mails beantworten können.

Cheat

X-Men Mutant Academy

Nach den ganzen Hinweisen im letzten Heft konnten wir noch einen brauchbaren Cheat zu den Mutanten herauskramen.

Alle Charaktere freischalten:

Drückt in der Charakter-Auswahl:

Select, ↑, L2, R1, L1, R2.

Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.



Cheats

Iron Soldier 3

Waffen:

Gebt Folgendes im Waffenauswahl-Screen ein:

Select, R2, ↑, O, L1, Start, R2.

Ein Jingle bestätigt.

Level angeschlossen:

Gebt Folgendes im Mission-Screen ein:

R1, R2, Start, L2, Select.

Ein Jingle bestätigt.

Energie:

Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:

←, L1, L1, ↓, Start, □, L2.

Munition:

Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:

R2, ↑, □, ↑, O, Start, L1.

Mission siegreich beenden:

Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:

Start, ←, R2, →, □, L1, R2.

Mission schandhaft beenden:

Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:

Start, R1, ↑, R1, O, R1.

One-Minute-Death:

Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:

Start, R1, Start, R2, ←, ↑, ←.

Radar-Upgrade:

Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:

←, O, Start, Δ, ↓.

Run-Upgrade:

Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:

O, ↑, Start, Start, ↑.

Might-Upgrade:

Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:

R2, ←, Start, □, Start, R1, L1.

Invisibles-Upgrade:

Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:

Start, □, ↑, R1.

Field-Upgrade:

Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:

L2, ↓, R2, L2.

Geschwindigkeits-Upgrades:

Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:

Start, ←, O, L1.

Game-Over:

Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:

Start, ↑, L2, ↓, □, L2.

Abspann:

Gebt Folgendes ein, während die Meldung "Loading" auf dem Screen zu sehen ist:

Select, R2, Start, L1, R1, Start, O, ↑.

Trix

ECW: Anarchy Ruiz!

■ Jede Menge Trix haben wir für euch aus dem Internet gefischt.

Big-Damage-Mode:

Gewinnt den Toughman-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard und aktiviert die Option „No Blocking“.

Big-Feet-Mode:

Gewinnt den Heavyweight-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard mit Little Spike Dudley.

Big-Hands-Mode:

Gewinnt den Heavyweight-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard mit Super Crazy.

Big-Head-Mode:

Gewinnt den Heavyweight-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard mit Simon Diamond.

Custom-Stuff unlocked:

Kreiert einen Wrestler und gewinnt mit diesem den One-Player-Career-Mode auf der Schwierigkeitsstufe Hard.

Ego-Mode:

Gewinnt den Heavyweight-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard mit Jerry Lynn.

Fat-Man-Mode:

Gewinnt den Heavyweight-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard mit Big Sal E. Graziano.

Hangman-Mode:

Gewinnt den Heavyweight-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard mit Kid Kash.

Headless-Mode:

Gewinnt den Heavyweight-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard mit New Jack.

Little-Head-Mode:

Gewinnt den Heavyweight-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard mit Amish Roadkill.

Random-Head-Mode:

Gewinnt den Heavyweight-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard mit Trainer.

Mehr Wrestler:

Gewinnt den Career-Mode mit einem Charakter. Hierdurch ermöglicht sich die Gelegenheit auf den Heavyweight-Titel im Tournament-Mode. Setzt dann den Schwierigkeitslevel auf Hard. Nun müsst ihr den Heavyweight-Belt im Tournament-Mode gewinnen. Beachtet die Liste, welchen Wrestler ihr zum Freischalten eines neuen benutzen müsst.

The Sandman - Joey Styles
 Mikey Whipwreck - Joel Gertner
 Beautiful Billy Wiles - Lou E. Dangerously
 Dusty Rhodes - Paul Heyman
 Angel - John Finegan
 Tony Devito - Bill Alfonso
 Jack Victory - Judge Jeff Jones
 Balls Mahoney - William F.
 Jazz - Valkyrie
 Chris Chetti - Shaman
 Yoshiro Tajiri - Esophicus
 Masato Tanaka - Doug Gentry
 C. W. Anderson - Candy Girl
 The Prodigy - Booger
 Jason - Helia Monster
 Gabe S. - Lance Storm
 Danny Doring - Rob Feinstein
 Tommy Dreamer - Martian Boy
 Electra - Mad Goat
 Francine - Jester
 Little Guido - Jan E. Regan
 Steve Corino - Kid
 Justin Credible - The D I
 Dawn Marie - Sally M
 Trainer - Lance Storm



Cheats

Frontschweine

■ FMV-Sequenzen:

Geht als Namen PRYING PIGS ein.

Team Lard:

Geht als Namen MARDY PIGS ein.



Trix

Crisisbeat

■ Expert-Mode:

Spielt das Spiel einmal auf dem normalen Schwierigkeitsgrad durch. Daraufhin wird die Option „Expert-Difficulty“ anwählbar.

Free-Mode:

Bestreitet das Spiel mit dem Eiji-Julia-Team und dem Keneth-Feisu-Team im Single-Mode. Daraufhin sollte der Free-Mode anwählbar werden.

Cheat

Spec Ops

■ Haltet im Hauptmenü die Select-Taste gedrückt und gebt Folgendes ein:

←, ←, →, →, ↑, ↓, □, △.

Bestätigt abschließend die Start-Taste.

Cheats

Tenchu 2: Birth of the Assassins

■ Level-Select:

Geht im Map-Screen Folgendes bei gedrückt gehaltener R1-Taste ein:

↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↓, ↑, X.

Office-Tileset:

Klickt in den Missions-Editor, markiert hier die Option „New Mission“, haltet die L2-Taste gedrückt und gebt Folgendes ein: O, □, ←, →, O, □.

Zusätzliche Optionen im Mission-Editor:

Spielt einfach das Spiel kontinuierlich weiter, um mehr Dinge hier zu aktivieren und verfügbar zu machen.

Als Tatsamaru spielen:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Rikimaru und Ayame ab.



Cheats

Spider-Man

Big Head:

Selektiert über das Hauptmenü die Option „Special“. Dort wird der Punkt „Cheats“ ausgesucht. Gebt dann Folgendes ein: DULUX

Ein Rumpeln bestätigt die richtige Eingabe.

Unverwundbarer Spider-Man:

Selektiert über das Hauptmenü die Option „Special“. Dort wird der Punkt „Cheats“ ausgesucht. Gebt dann Folgendes ein: RUSTCRST

Ein Rumpeln bestätigt die richtige Eingabe.

Level-Select:

Selektiert über das Hauptmenü die Option „Special“. Dort wird der Punkt „Cheats“ ausgesucht. Gebt dann Folgendes ein: XCLSIOR

Ein Rumpeln bestätigt die richtige Eingabe.

Unendlich Netz:

Selektiert über das Hauptmenü die Option „Special“. Dort wird der Punkt „Cheats“ ausgesucht. Gebt dann Folgendes ein: STRUDL

Ein Rumpeln bestätigt die richtige Eingabe.

Comic-Book-Covers freischalten:

Selektiert über das Hauptmenü die Option „Special“. Dort wird der Punkt „Cheats“ ausgesucht. Gebt dann Folgendes ein: ALLSIXCC

Ein Rumpeln bestätigt die richtige Eingabe.

Movies freischalten:

Selektiert über das Hauptmenü die Option „Special“. Dort wird der Punkt „Cheats“ ausgesucht. Gebt dann Folgendes ein: WATCH EM

Ein Rumpeln bestätigt die richtige Eingabe.

Alles freischalten:

Selektiert über das Hauptmenü die Option „Special“. Dort wird der Punkt „Cheats“ ausgesucht. Gebt dann Folgendes ein: EEL NATS

Ein Rumpeln bestätigt die richtige Eingabe.

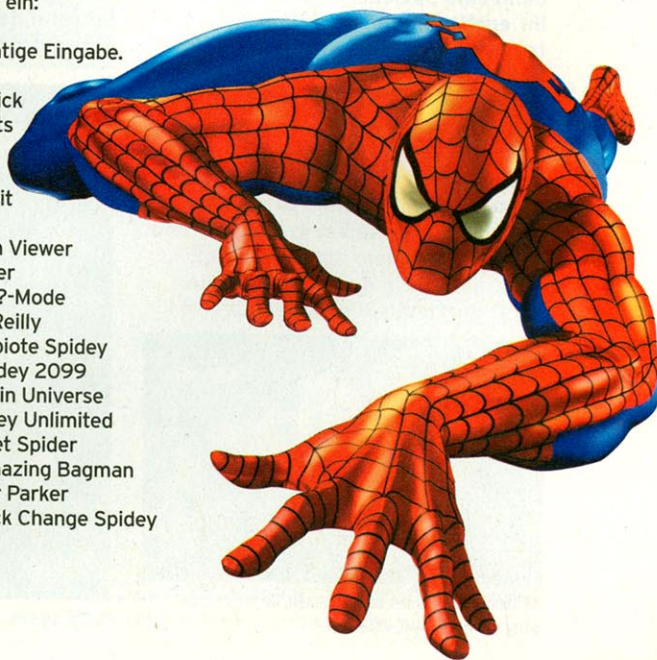
Joel Jewett freischalten:

Selektiert über das Hauptmenü die Option „Special“. Dort wird der Punkt „Cheats“ ausgesucht. Gebt dann Folgendes ein: RULUR

Ein Rumpeln bestätigt die richtige Eingabe.

... und im allerletzten Augenblick trudelten noch folgende Cheats ein:

RUSTCRST - Unverwundbarkeit
ALLSIXCC - alle Comic-Books
CVIEW EM - alle Charaktere im Viewer
CGOSSETT - Storyboard-Viewer
GBHSRSPM - What-If-Contest?-Mode
BNREILLY - Kostüm von Ben Reilly
BLKSPIDR - Kostüm von Symbiote Spidey
TWNTYNDN - Kostüm von Spidey 2099
S COSMIC - Kostüm von Captain Universe
PARALLEL - Kostüm von Spidey Unlimited
LETTER S - Kostüm von Scarlet Spider
AMZBGMAN - Kostüm von Amazing Bagman
MJS STUD - Kostüm von Peter Parker
ALMSTPKR - Kostüm von Quick Change Spidey
DCSTUR - volle Gesundheit
LLADNEK - Debug-Modus



Zusammen mit Aya Brea gegen Mutanten-Abschaum

Parasite Eve 2



Vergangene Ausgabe haben wir uns ausführlich mit der ersten CD von Parasite Eve 2 beschäftigt. Wenden wir uns nun der zweiten Scheibe zu. Folgt uns auf dem langen Weg.

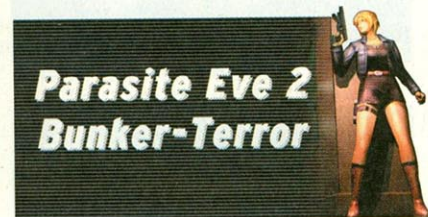


- Klingt abgedroschen und sollte auch selbstverständlich sein: Speichert immer, wenn es möglich ist!
- Anvisieren und Schießen: Gegner, die sich im Raum befinden, aber nicht im Screen zu sehen sind, können dennoch durch Anvisieren und Schießen verletzt werden. Achtet auf die erscheinenden Anzeigen am Screenrand, die euch über Schaden unterrichten. Achtet aber dabei darauf, dass ihr nicht sinnlos in Wände

ballert, ohne dass Monster in Mitleidschaft gezogen werden.

- 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, die einen Kampf ankündigt. Denkt aber daran, dass Schadensanzeigen zu sehen sein sollten, denn sonst seid ihr zu weit vom Gegner entfernt und ihr vergeudet nur eure Munition. Wiederholt dies ruhig in jedem Raum. Falls kein Gegner vorhanden ist, feuert 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 Zauber 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.
- Falls euer Item-Vorrat kurz vor dem Bersten steht, solltet ihr lieber auf die kleineren Medi-Packs verzichten. Nutzt lieber den Zauber, um eure Lebensenergie zu regenerieren. Nach einem Kampf erhaltet ihr des Öfteren MP. Sollte der Vorrat daher auf Maximum stehen, ist es ratsam, ruhig ein paar Punkte für Lebensenergie zu verbrauchen.



- Bevor ihr euch auf den Weg zu den Bunker-Anlagen macht, kann im Wüstenstädtchen noch Dutzenden von Monstern der Garaus gemacht werden. Hierdurch sammelt ihr viele Punkte. Diese dürfen bei Gary in Munition und Waffen umgesetzt werden. Er hält übrigens noch eine kleine Überraschung für euch parat. Sucht dann eine Speichermöglichkeit, bevor ihr euch zum Bunker aufmacht. Rüstet Aya vorsorglich mit schweren Kalibern aus. Die Ankunft beim Bunker wird mit dem Angriff etlicher Pferde-Mutanten honoriert. Beachtet ihr die Szene genau, werdet ihr den Abgrund unten im Bild feststellen. Versucht die Angreifer so zu foppen, dass diese sich selbst in den Abgrund stürzen. Nachdem ihr sie erledigt habt, geht es in den Stollen hinein. Lauft durch die Tür geradeaus und ihr

gelangt an einen Abschnitt, an dem ihr eine defekte Brücke vorfindet. Geht zurück und benutzt im Stollen den anderen Durchgang. Löst an der Lore die Bremse und sie rollt ein Stück weg. Lauft ihr hinterher und nehmt das Brett, das an der Wand steht, mit, um die defekte Brücke zu flicken. Achtung! Sofort nachdem die Brücke geflickt wurde, attackieren euch etliche Monster-Fledermäuse. Laft deshalb sofort hinüber, um aus sicherer Entfernung zu schießen. Benutzt nun die Holztür. Hier gelangt ihr in einen Kontrollraum. Betrachtet rechts die Schalttafel und zieht den Jumper heraus. Stößt diesen in das zweite Loch von oben. Schaltet nun den Strom ein und speichert. Betretet den Raum hinter dem Tor neben der Holztür, welches zuvor



- Tarnen und Täuschen. Bleibt im Kampf mit dem Pferde-NMC stets in Bewegung.

noch verschlossen war. Hier erwartet euch ein zunächst relativ scheuer Gegner, ein gewaltiges NMC-Pferd. Laft im Gewölbe herum und ballert auf die Fässer, um für Licht zu sorgen. Ab und zu werdet ihr hierbei auch Schüsse auf den NMC abgeben



- Kaum beim Bunker angekommen, liegt ihr schon unter schweren NMC-Attacken.

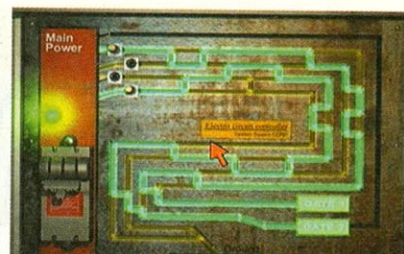


- Mit diesem Brett flickt ihr die defekte Brücke, um sicher in den Kontrollraum zu gelangen.

können. Sehr schnell ist er erledigt und ihr erhaltet einige Items. Dummerweise kehrt der NMC aus dem Reich der Toten zurück, und diesmal verhält er sich keinesfalls schüchtern. Die Granatpistole leistet nun gute Dienste, aber auch normale Feuerwaffen, vorausgesetzt ihr schießt aus knapper Entfernung. Nach jedem Treffer solltet ihr euren Standpunkt verändern, da der NMC gnadenlos agiert. Untersucht nach dem Sieg das Gewölbe. Marschiert dann wieder in den Schaltraum und steckt die beiden verfügbaren Jumper in die Löcher oben und unten. Aktiviert erneut den Strom. Geht zu dem Motorrad im Gewölbe und benutzt den Schalter, um weiterzugelangen. Ihr betretet nun die eigentliche Bunker-Anlage. Hier erinnert Vieles an eine geheime militärische Anlage. Schon auf euren ersten Schritten trefft ihr auf einen Spinnen-NMC. Erinnert ihr euch an das penetrante Geschöpf im Untergrund der Wüstenstadt? Ja? Dann lasst ihn erneut eure Waffen spüren. Benutzt die Ecke des Ganges geschickt aus. Sobald nachgeladen werden muss, rennt ihr mit Aya einfach um die Ecke und ladet erst dort nach. Dadurch verschafft ihr euch immer selbst die nötige Zeit. Bewegt euch nach jedem Schuss, damit der Spinnen-NMC nicht mit miesen Attacken an eurer Lebensleiste zehrt. Habt ihr ihn erledigt, geht es tiefer in die Bunker-Anlage hinein. Grundsätzlich gilt hier in vielen Bereichen, dass ihr einen Raum bzw. Abschnitt auf einmal von allen Gegnern bereinigen



■ Schalttafelbenutzung, um mit einem Stecker Tor 1 zu öffnen.



■ Schalttafelbenutzung, um mit 2 Steckern Tor 1 und Tor 2 zu aktivieren.



■ Im Desinfektionsbereich findet ihr neben einer Speichermöglichkeit auch eine Vorratskiste.

müsst. Sonst dürft ihr beim erneuten Betreten wieder gegen die gesamte Meute antreten. Sollte der Munitionsvorrat zur Neige gehen, marschiert ihr zurück zu einer der Munitionskisten mit unendlich Munition. Um sich nicht zu verlaufen, ist es keine

dumme Idee, die Karte zuzuschalten. Nachdem der Spinnen-NMC das Zeitliche gesegnet hat, lauft ihr den Gang hinunter, bis ihr auf einen Aufzug trefft. Benutzt diesen, um tiefer in den Bunker-Bereich einzudringen. Schaut euch hier um und betretet die Tür mit der Bezeichnung E-38. Lauft den Gang entlang und betretet den Lagerraum. Hier wird Munition gefasst und die Tür E-43 benutzt. Geht den Gang entlang und betretet den Ruheraum. Untersucht alles und benutzt den gegenüberliegenden Ausgang. Ihr steht nun in einem Gang mit sechs Türen. Benutzt die mit dem aussagekräftigen Schild „Weapons“. Hier betretet ihr ein wahres Schlaffenland in Sachen Waffen- und Munitionsnachschub.



■ So haben wir Zwischengegner gerne: wehrlos in der Falle und williges Ziel unserer Munition.



■ Die Flucht durch den Müllschacht rettet Aya vor dem Giftgas-Angriff.



■ NMCs, die unter Gittern lauern, können wunderbar mit Feuerkräften geröstet werden.

Parasite Eve 2 Bunker-Terror Teil 2



■ Benutzt die schwarze Karte an der verschlossenen Gittertür und rafft alles, was ihr für erforderlich haltet. Marschierst wieder in den Gang und betretet den Quarantänerraum (der Eingang befindet sich neben dem zum Schlafraum, es leuchtet hier ein rotes Schild). Ihr findet hier ein Telefon zum Speichern sowie eine Vorratskiste. Dringt dann tiefer in den Bereich vor. Ihr gelangt an einen Aufzug, der euch tiefer bringt. Dort sucht ihr den Zuchtraum auf und sorgt für NMC-Dezimierung. Durchsucht alles, auch die seitlichen Räume, und marschierst zurück zum Quarantänerraum. Benutzt das Telefon zum Speichern und die Kiste, um eure Items upzudaten. Versucht ihr nun den Raum zu verlassen, werdet ihr Opfer einer hinterhältigen Giftgas-Attacke. Benutzt den Müllschacht seitlich der Tür, um zu entkommen. Unsanft landet Aya in einer Müllanlage. Hier trifft ihr auf einen nicht zu unterschätzenden Zwischengegner. Er versucht euch von Zeit zu Zeit durch sein gewaltiges Maul anzusaugen. Solltet ihr bei einer solchen Aktion in seinem gierigen Schlund landen, bedeutet das Spielende. Daher sollte immer ein ausreichender Sicherheitsabstand eingehalten werden. Der Müllschlucker hat drei Angriffspunkte. Den Kopf sowie die seitlichen Extremitäten. Beschuss auf den Kopf, solange das Maul nicht geöffnet ist, kann man sich sparen, da keinerlei Schaden bewirkt wird. Sobald er versucht, euch anzusaugen, heißt es mit grobem Kaliber den Rachen zu bearbeiten. Der Granatwerfer bringt hier reichlich Schaden, aber auch ein bis zwei Feuerstöße der Gewehre sind hilfreich. Sobald er sein Maul wieder geschlossen hat, werden die seitlichen Ziele unter Feuer genommen. Nach einiger Zeit tauchen kleinere Kicher-NMCs auf. Erledigt diese unbedingt! Sollten sie im Maul des Saugers landen, schöpft dieser ansonsten frische Energie daraus. Nach einiger Zeit scheint er offensichtlich besiegt zu sein. Lasst euch nicht täuschen, denn er stellt sich nur tot. Benutzt die große Stahltür, um in den Gang dahinter zu gelangen. Und schon ist euch der Sauger wieder auf den Fersen. Haltet euch



■ Durch diese Zeitschrift erhaltet ihr den Netzwerk-Code.



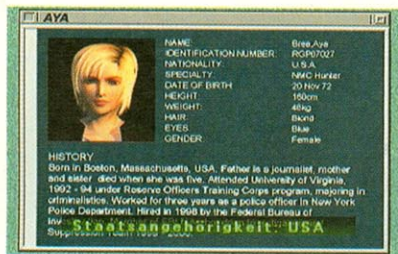
■ Mit dieser ID-Karte erschließt ihr euch den weiteren Weg.

nicht lange mit Ballern auf, sondern rennt um die Ecke und sucht hier eine Nische mit einem Fußschalter. Sobald dieser aktiviert wurde, hebt sich ein Lastenaufzug. Über dessen Fläche gelangt ihr auf die andere Seite des Ganges und erwartet hier den Sauger. Die Beschuss-Taktik wird genau wie zuvor gehandhabt. Pflastert das offene Maul mit Granaten und Geschossen zu. Versucht den Giftgas-Attacken auszuweichen. Hält er sein Maul geschlossen, werden auch hier wieder die seitlichen Ziele unter Feuer genommen. Mit genügend Geduld erledigt ihr ihn auch diesmal. Nach dem Sieg ertönt ein Alarm und ihr müsst innerhalb von fünf Minuten die Verbrennungsanlage verlassen. Klopft mehrmals gegen die Ausgangstür (einfach anklicken). Hinter ihr erwartet euch ein guter Bekannter, der hilft. Untersucht nun noch den Rest der Anlage. Verlaufen kann man sich hier kaum. Zwei Schalter gilt es noch zu betätigen. Gebt am blauen Schaltpult die Zahl 18 ein (Beinzahl dreier Krabbeltiere) und am Mondscharter 15 (Informationstafel mit dem Mond). Schaut euch dann noch im Gang mit dem eisernen Tor um. Ihr befindet euch unterhalb des Brunnens, der hinter der

Werkstatt der Wüstenstadt steht. Der Detektiv wird sich nun verabschieden. Aya klettert hinauf und ihr werdet von einem besorgten Vierbeiner begrüßt. Folgt dem Hund zum Wasserturm. Dort findet ihr Pierce vor, der von NMCs attackiert wird. Helft ihm. Um ihn wieder ein wenig aufzufrischen, solltet ihr aus dem Eisschrank in der Stadt Eis besorgen, um ihn zu beleben. Schaut euch dann in der Wüstenstadt um. Es finden sich viele NMCs. Viel Feind, viel Ehr und vor allem Erfahrungspunkte. Schaut dann wieder in dem Bunker beim Schlafraum vorbei. Marschierst ihr einige Zeit in der Umgebung herum, trifft ihr einen sprechenden NMC, der euch freundlicherweise nach dem Ableben eine ID-Karte überlässt. Diese wird eingesackt. Mit der Karte kann das Labor betreten werden. Schaut das schwarze Brett durch. Hier findet ihr, verbunden mit Nachforschungen im Schlafraum (Computerzeitschrift), den Code für den Computer. Er lautet: A3EILM2S2Y. Hackt ihn ein und beantwortet die Fragen, die euch gestellt werden. Nach einigen Nachforschungen im Netzwerk sollte sich Pierce per Telefon bei euch melden. Er ist mittlerweile wieder fit und in die Bunker-Anlage eingedrungen. Er teilt euch



■ Pierce schaltet netterweise den Aufzug hinab ins Neo Ark frei.



■ Aya findet in der Anlage auch viele Informationen über sich selbst heraus.



■ Modifizierte Melder zeigen euch die Standorte verbleibender NMCs an.

seinen Standort mit. Sucht ihn auf (Karte checken) und lasst euch alles Weitere erklären. Checkt den Monitor mit der Überwachungsanlage und geht dann zu den Aufzügen hinunter. Pierce wird euch mitteilen, dass er diese mittlerweile zum Laufen gebracht hat. Zusätzlich dürft ihr per zuschaltbarer Karte checken, wo sich NMCs befinden. Rottet diese aus und sorgt für Munitionsvorrat. Benutzt den Aufzug hinab zum Neo Ark. Hier trifft ihr viele neue NMCs an. Benutzt den weiterführenden südlichen Gang, bis ihr in einer Art ägyptischer Grabstätte landet. Schaut euch um. Ihr findet ein kleines Rätsel-spiel mit unterschiedlichen Steinplättchen zum Verschieben vor. Achtet auf die verschiedenfarbigen Leitungen an den Rändern. Dass die Steinchen nun so verschoben werden müssen, dass sie mit den Leitungen jeweils horizontal, vertikal oder diagonal eine Reihe bilden, seht ihr auf einen Blick. Ein klitzekleiner Trick ist bei der ganzen Sache dabei. Ist eine einheitliche farbige Reihe geschoben worden, muss ganz unten rechts das Feld frei sein, so dass der kleine Kreis zu sehen ist. Erst dann werden die entsprechenden Ereignisse ausgelöst. Blau horizontal: Goodie in der Steinkiste hinter euch. Gelb vertikal: Käferkampf. Rot diagonal: Die Tür zum Generator draußen wird entriegelt. Marschier weiter und benutzt die entriegelte Tür. Ihr findet einen Energie erzeugenden NMC vor. Vernichtet zuerst aus sicherer Entfernung die Laserkanonen an den Wänden. Dann lauft ihr um den NMC herum und zerstört hinten das Kontrollpult. Am Schluss muss der NMC dran glauben. Netterweise öffnet sich nun die nördliche Glastür im Neo Ark. Durch diese gelangt ihr in ein Waldstück mit einigen penetranten Monstern. Macht euren Weg (verlaufen kann sich keiner), bis ihr eine Drehscheibe in einem Steinsockel findet. Dreht diese so lange, bis die Zeichen übereinander passen, und geht dann die Stufen der kleinen Pyramide hinauf.



■ Energie erzeugende NMCs werden erledigt, nachdem das Steuerpult zerstört wurde.

Dort untersucht ihr den Kopf und betretet die unterschiedlich farbigen Platten in folgender Reihenfolge: 6-mal Blau, 2-mal Weiß, 3-mal Rot, 5-mal Gelb. Nun hebt sich der Steinkopf ein wenig und gibt einen Schalter, den ihr selbstverständlich benutzt, frei. Der Weg auf die Insel ist nun frei.

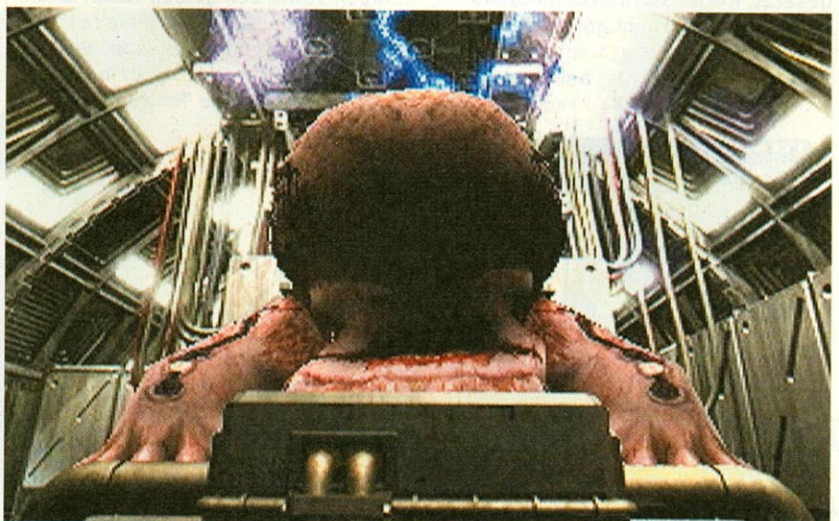


Jede Menge Gegner erwarten euch auf dem Weg. Geht in gewohnter Weise vor. Den Ansammlungen mieser Erd-Käfer-NMCs begegnet ihr mit euren Feuerzaubern. Benutzt die Luke und steigt hinab. Erledigt die normalen schwimmenden Monster, bis euch ein großer Brocken auf die Pelle rückt. Diesem solltet ihr per Granatwerfer euren Unmut bekunden. Ist er erledigt, untersucht ihr das geschmolzene Zellgewebe im Becken und nehmt das Goodie mit. Zurück zu der Mini-Pyramide und den Hebel unter dem Steinkopf

erneut benutzt. Habt ihr die Code-Tabelle beim Eingang neben der kleinen Insel schon gecheckt? Ja? Dann benutzt jetzt folgenden Code auf den bunten Trittfeldern: Rot, Gelb, Blau, Weiß, Blau, Weiß, Rot, Gelb, Weiß, Blau, Gelb, Rot. Marschier dann in das Kraftwerk hinein, wobei der Zugang neben der Insel benutzt werden muss. Drinnen schaut ihr die Treppe hinauf. Hier befindet sich ein weiterer Energie-Spender. Ballert die Verteidigungsanlagen weg und macht euch danach an das Steuerpult. Als Letztes wird hier der NMC selbst neutralisiert. Untersucht in diesem Gebäude die Schränke und lauft dann in die Eingangshalle des Neo Ark. Benutzt den Aufzug nach oben.



■ Die Rätsel werden erst aktiviert, nachdem unten rechts die leere Stelle postiert ist.



■ Jedes Mal eine Freude, einen NMC verenden zu sehen. Oder sind diese nur selbst Opfer im Geschehen?



■ Vernichtet die Abwehranlagen sowie die Lautsprecher möglichst schnell, um nicht zu viel Schaden zu nehmen.



■ Konzentriert euch beim Kampf ausschließlich auf diesen NMC, denn Klein Eve kann nicht verletzt werden.



■ Mit dem Aufzug daneben fahrt ihr hinunter zu dem Abschnitt, in dem die überdimensionalen Boxen stehen. Genügend Granaten eingesteckt? Gespeichert? Dann kann es losgehen. Wütet unten und zerstört Schießanlagen und Boxen. Benutzt den Aufzug ein Stockwerk tiefer. Hier erwartet euch unter anderem eine kleine Gestalt. Nachdem die NMCs hier Geschichte sind, folgt ihr dieser und ihr habt schnell einen gewaltigen NMC am Hals, der neben Blitzen auch andere mächtige Attacken loslässt. Jagt ihm eine Granate nach der anderen in sein Zellgewebe. Positioniert Aya vor ihm, nachdem ihr auch hier die Boxen ausgeschaltet habt, und weicht seinen Angriffen aus. Wichtig ist es, möglichst schnell den Granatwerfer die Sachlage klären zu lassen. Nach mehreren Dutzend Granaten erwartet euch Kyle und ihr lüftet das Geheimnis der kindlichen Gestalt. Im Kinderzimmer untersucht ihr alles und steckt den Audio-Rekorder ein. Unterhaltet euch mit Kyle und kurz darauf dringen NMCs ein. Giftgas wird freigesetzt. Rettet euch in den Raum daneben und sprecht sofort das Mädchen an.



Ihr müsst zum Aufzug. Achtet darauf, dass die Kleine euch folgt. Untersucht die Fässer mit den Embryos, um die Unterhaltung mit der Kleinen schneller abzuschließen. Der Aufzug bringt euch in die Neo Ark. Hier rennt das Mädchen davon. Verfolgt sie und ihr müsst mit ansehen, wie sie als Geisel genommen wird. Sucht den Raum auf, in welchem Pierce zuvor gearbeitet hat. Eventuell müsst ihr einen Umweg einschlagen. Ihr findet dort am Telefon eine Nachricht. Schaltet per Überwachungsmonitor die Sicherheitsanlage aus. Macht euch dann auf den Weg zur Garage. Unterwegs kann man sich nebenan noch mit ausreichend Munition eindecken. Auf eurem Weg begegnet ihr NMCs, die sich unsichtbar machen können. Positioniert daher Aya stets in einer Ecke, um den Rücken gedeckt zu haben. Hier heißt es dann zu lauern. In der Garage selbst untersucht ihr den Kasten links neben der Tür. Schnappt den Schlüssel und betrachtet die Schalttafel, die genau an derselben Stelle wie der Schlüssel ist, genauer. Betätigt den blauen sowie den gelben Knopf und bestätigt. Daraufhin wird ein roter Elektro-Jeep emporgehoben. Benutzt die ID-Karte am Pult vor dem Ausgang, um das große Tor zu öffnen.

Steigt in den Jeep ein und macht euch auf den Weg nach draußen. Das nächste Stück ist leicht zu bewältigen, allerdings attackieren euch hier erneut aggressive NMCs. Benutzt abschließend die Personenschleuse, um um das große Fahrzeugtor herum zu gelangen. Die Eingangstüren der Personenschleusen könnt ihr eigentlich nicht übersehen. Euch wird noch das Motorrad auffallen, das einer der NMCs benutzt. Untersucht dieses und ihr findet Eves Teddy. Dieser wird mitgenommen. Nach einiger Zeit verlässt ihr den Bunker. Eine ganz gewaltige Horde an NMCs erwartet euch hier. Netterweise greift die Armee ein und erledigt die Monster in einem blutigen Gefecht. Aya befindet sich nun in Sicherheit und führt mit dem Kommandeur der Einsatzgruppe eine längere Unterhaltung. Habt ihr unseren Weg befolgt, sollte jetzt euer Kollege vor dem Zelt auf euch warten und euch eine hilfreiche Magnum überlassen. Hinter ihm befindet sich ein Behälter mit allen bisher verstaute Items, die ihr im Verlauf des Spieles aufgespart habt. Im Zelt selbst bringt



■ Völlig verstört und ängstlich, aber mit gewaltigen Kräften ausgestattet: Klein Eve.



■ Untersucht das Kinderzimmer und schnappt alle Items. Nach und nach wird wohl jedem die Menschen verachtende Technik im Bunker klar.



■ Amerikanische Militäreinheiten eilen Aya zu Hilfe und richten ein Blutbad unter den NMCs an.



■ An diesem Motorrad findet ihr den Teddybären der kleinen Eve.



■ Schaut zu, dass ihr schnell den sich mit Gas füllenden Raum verlasst. Stirbt Klein Eve, heißt es „Game Over“.

ein wenig Unterhaltung mit den Soldaten noch weiteren Goodie-Vorrat. Außerdem solltet ihr euch wieder einmal per Telefon melden. Draußen sind auch die restlichen Soldaten in Sachen Nachschub mehr als hilfsbereit. Nun heißt es, sich auf einen weiteren Bunker-Besuch vorzubereiten. Habt ihr eure Zauber hochgelevelt? Falls nicht, ist nun die letzte Gelegenheit dazu. Habt ihr alles im Verlauf des Abenteuers richtig gemacht, sollte sich vor dem Bunker der Hund aus der Wüstenstadt aufhalten. Holt Eves Teddy heraus und haltet ihm diesen vor die Spürnase. Er sollte euch jetzt in den Bunker hineinbegleiten. Untersucht hier erneut die Gänge und Räume, um eure Erfahrungspunkte hochzuleveln. Versucht Pierce zu retten.

Dieser befindet sich nämlich noch in der Anlage. Im Durchgang zum Desinfektionsbereich liegt ein verwundeter Soldat. Unterhaltet euch mit diesem und euer vierbeiniger Begleiter wird bei ihm wachen. Hierfür erhaltet ihr draußen von den Soldaten wiederum Waffen und Munition. Alles vorbereitet? Fertig für den Endspurt? Ja, dann sucht die Mutter der NMCs auf. Sie befindet sich an derselben Stelle wie schon zuvor. Hier wartet auch schon Kyle auf euch. Nach einem Gespräch torkelt Aya verletzt aus dem Raum und versucht Eve zu folgen. Allerdings erwartet euch unterhalb ein NMC. Erledigt diesen und betretet unten den Raum, um euch der Mutter zu stellen. Attackiert mit Granaten und schweren Waffen.



■ Sobald sich die Bauchdecke öffnet, solltet ihr dies mit Granaten feiern.

■ Um das Leben des Kindes nicht zu gefährden, müsst ihr bei der Entführung klein beigeben.

Konzentriert euch zunächst auf die vermeintliche Kopfpattie. Ist diese mürbe geschossen worden, erlebt ihr, wie euch das Monster mit Energie-Attacken aus seinem Bauchinneren angreift. Genau zu dem Zeitpunkt, als sich die Bauchdecke öffnet, passen wunderbar Granateneinschläge hinein. Nach einiger Zeit habt ihr das Ding in die Flucht geschossen. Heilt euch und benutzt die ID-Karte im Bereich. Lauft hierzu einfach außen herum. Nun folgt der Abschluss. Ballert und zaubert, was das Zeug hält. Bleibt stets in Bewegung. Behaltet eure Punkte immer im Auge und mit etwas Glück dürft ihr schon bald den Endspinn bewundern.



"... this is the End ..." The Doors



Zahlreiche Themen im Sommerloch



■ Hossa !!

Liebe PSG-Red! Obwohl ihr ein Spitzennmagazin seid, gilt dieser Brief weniger euch. Bestände die Möglichkeit, die Adresse und/oder die Telefonnummer der 16-jährigen brünetten Schönheit aus Heft 9/00 S. 22 zu ergattern? Oder vielleicht ein Foto? Sie sieht nämlich

verdammt geil aus, was mir auch schon mehrere Freunde bestätigt haben. Bitte möglichst bald um Antwort. Kann es sein, dass es von ihr schon in einer vorherigen Ausgabe ein Poster gab (Tomb Raider: The Last Revelation), was ich dann bereits an der Wand hängen habe?

Karim aus Löhnberg

Bei dieser erotischen Person handelt es sich um Lucy Clarkson. Das am 7. 6. 1983 in Rotherham, Yorkshire, UK, geborene Model ist derzeit die offizielle Lara-Croft-Vertreterin. Auch nach ausführlichen Recherchen gelang es uns aber nicht, ihre Privatnummer herauszufinden.

Lediglich unser Layouter Peta stahl sich nach einem Gespräch mit ihrem Manager mit einem breiten Grinsen aus der Redaktion. Schade eigentlich, vielleicht fällt das nächste Mal für uns alle was ab.

■ Schlecht bewertet

Ich erwarte nicht, dass ihr diesen Brief beantwortet, denn

"Bestände die Möglichkeit, die Adresse und/oder die Telefonnummer der 16-jährigen brünetten Schönheit aus Heft 9/00 S. 22 zu ergattern? Oder vielleicht ein Foto? Sie sieht nämlich verdammt geil aus, was mir auch schon mehrere Freunde bestätigt haben."

Karim aus Löhnberg

ich will euch nur mal meine Meinung sagen. Ihr seid wirklich ein Top-Magazin, bis auf eure Bewertung von Games. Sie ist wirklich sehr unlogisch. Eine Gurke wie Evo's Space Adventure bekommt von euch satte 67 %, was gute Durchschnittswäre. Hin-gegen gebt ihr Vib-Ribbon unglaubliche 10 %. Ein Otto-Normal-Zocker hätte dem Spiel ungefähr die gleiche Wertung gegeben, aber es gibt ja auch Freaks, die solche ausgefallenen Games richtig geil finden. Das hättet ihr auch bedenken sollen. 10 %, eine niedrigere Wertung hat es bei euch nur drei- oder viermal gegeben. Das hat Vib-Ribbon wirklich nicht verdient. Ansonsten bleibt so kritisch, aber gebt wirklich nur den schlechten Games schlechte Wertungen.

Lukas Huszár aus Gramastetten, Österreich



Deine Kritik ist wirklich berechtigt, Lukas. Vib-Ribbon ist ein Spiel, das von einem Freak vielleicht eine höhere Wertung bekommen würde. Allerdings müssen wir in unserem Magazin mehr auf den Massenmarkt eingehen. Betrachtet man das Spiel unter diesem Aspekt, hat Vib-Ribbon eindeutig keine höhere Wertung verdient. Allerdings zeigt die Erfahrung, dass sich Freaks von derartigen Wertungen nicht beeindrucken lassen und trotzdem zu dem etwas außergewöhnlichen Produkt greifen. Vielleicht führen wir zukünftig noch eine zweite Wertung bei derartigen Games ein, welche speziell dem Freak-Bewusstsein angepasst ist.

■ Piktogramm-Wirrwarr

Ich finde eure Zeitschrift echt klasse. Leider habe ich etwas zu beklagen. Als ich mir die Ausgabe 5/00 kaufte und öffnete, stach mir eines sofort ins Auge: Ihr habt ein Symbol nicht erklärt! Es befindet sich auf Seite 68 unter "So wird getestet". Es taucht gleich zweimal auf, und zwar zwischen dem Memory-Card- und dem Lenkrad-Symbol sowie zwischen Lightgun und Dual Shock. Was bedeutet es?

Dieter W. aus Gelsenkirchen

Danke für diesen Hinweis, Dieter. Aber seit einiger Zeit verwenden wir dieses Symbol nicht mehr. Ursprünglich wurde es für die Anzahl der Spieler eingesetzt, die zusammen an einem Game zocken können. Doch seit längerer Zeit führen wir diesen Punkt in einer Leiste über dem Text auf. Nochmals vielen Dank für diesen Hinweis. Wir kümmern uns sofort um dieses Missgeschick.

■ Alundra 2 zu schwer

Mit diesem Brief möchte ich gern meinen Frust loswerden. Es handelt sich hierbei um das Spiel Alundra 2. Wie kann man dieses Spiel ab sechs Jahre freigeben, wenn selbst Erwachsene bei Stufe Leicht Probleme dabei haben? Gut, die Grafik und das Drumherum kann man durchgehen lassen, aber die Rätselaufgaben! Zeigt mir bitte ein Kind, das in diesem Alter schnell genug ist, um von einem Schalter zu anderen zu rennen, nur um eine Tür zu erreichen oder mit Magie Blöcke aufeinander zu stapeln, usw. Ich bin selber angehende Erzieherin und habe mit Kindern dieses Alters zu tun. Bis jetzt haben wir jedes Spiel bewältigen können, und das in kürzester Zeit, aber dieses Spiel raubt uns den letzten Nerv. Liebe Grüße an das Team.

Daniela Kühl aus Essen

Diese Reaktion können wir durchaus verstehen, Daniela. Allerdings sollte man das Geschick und die Hartnäckigkeit von Kindern nicht unterschätzen. Nicht gerade selten schreiben uns 8- bis 10-jährige Kids und bieten uns Endgegner-Taktiken und Komplettlösungen an, die sie selbst erstellt haben. Darunter befinden sich oft harte Nüsse, an denen so mancher Redakteur gescheitert war. Zugegeben, Alundra ist wirklich sehr knackig, aber die Altersfreigabe bezieht sich ja auch auf das Gewaltpotenzial des Spieles und nicht auf den eigentlichen Schwierigkeitsgrad. Über diesen erkundigst du dich am besten in unserem Magazin oder schreibe an unsere Game Mail.

■ Old-School Racer

Manchmal verstehe ich eure Wertungsargumente nicht. Was zum Beispiel findet ihr an Gran Turismo so toll? Ich habe beide Teile bereits gespielt und kann bis auf den großen Fuhrpark nichts weiteres Positives mehr nennen. Den Zweispieler-Modus hätte sich Polyphony Digital getrost sparen können. Auch beim Urteil zu Destruction Derby Raw und Colin McRae Rally 2.0 kann ich euch nicht verstehen. Wenn man hingegen V-Rally 2 und Ridge Racer Type 4 oder Need for Speed 4 spielt, weiß man gar nicht, was man zuerst loben soll.

Marcel aus Eichstätt

Endlich einmal jemand, der die Old-School-Racer zu würdigen weiß! Allerdings wirst du dir mit dieser Meinung nicht gerade viele Freunde machen. Wie die letzten Jahre bewiesen haben, steht ein Großteil der deutschen Videospiel-Fans mehr auf Realismus als auf genialen Spielspaß. Bester Beweis hierfür ist Ridge Racer Type 4. Dieses Game wurde von allen Magazinen super bewertet und ist mit Sicherheit der aufregendste Arcade-Racer auf der PS. Doch an den Abverkaufszahlen der Händler war deutlich zu erkennen, dass hier zu Lande leider kein Bedarf an derartigen Titeln besteht. Mit Mühe und Not schaffte es der Namco-Titel(!) gerade mal in die Platinum-Reihe. Dennoch ver-



■ Sorry für die Verwirrung. Dieses Piktogramm wird zukünftig nicht mehr in unserem Heft auftauchen.

Heft verpasst?



07/00



08/00



09/00

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 07/00	zu DM 5,99	
☐ PSG 08/00	zu DM 5,99	
☐ PSG 09/00	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)

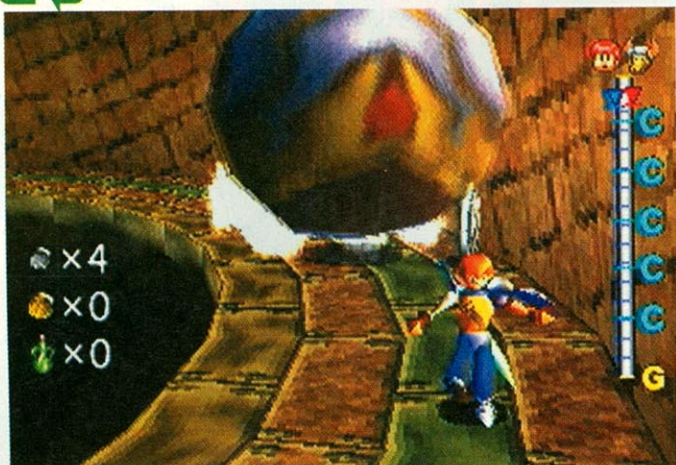
Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
- ☐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift



■ Alundra 2 ist anscheinend eines der schwersten Spiele der letzten Jahre.

stehen wir nicht so ganz, was du an Gran Turismo auszusetzen hast. Ebenso wie RR 4 ist dieser Titel in den Rennspiel-Charts vertreten und wird es auch mit Sicherheit noch lange bleiben.

■ PS2-Fragen

Meine Fresse! Gerade habe ich bei einem Bekannten die japanische Metal-Gear-Solid-2-DVD bestaunen dürfen. Wenn das echt Spielegrafik ist, dann stehe ich am 27. Oktober als Erster im Videospiel-Laden und kaufe mir eine PlayStation 2. Angesichts dieser fantastischen Grafik verstehe ich einfach nicht, weshalb so viele Programmierer Probleme mit der Hardware haben. Die Jungs von Konami können ja schließlich auch noch keine besseren Tools haben als Lorne Lanning und wie sie noch alle heißen. Bezüglich der PlayStation 2 habe ich auch noch folgende Fragen:

Wird RE Code: Veronica auch für die PS 2 erscheinen? Denn wenn nicht, würden die PS/PS2-Zocker einen Teil der Story verpassen. Außerdem ist ein RE, das sich in der Zukunft abspielt (was angeblich geplant ist), sowieso schlecht! Ich habe neulich Counter Strike

(ein Add-on zu Half-Life) auf dem PC gespielt und frage mich jetzt, da die PS 2 internetfähig sein wird, ob so ein genial bombastisches Spiel (oder etwas in der Art) für die PS 2 erscheinen wird? Wird das neue ISS beim Release der PS 2 erhältlich sein?

Andreas Braun aus Ansbach

Uns geht es genauso wie dir, Andreas. Als wir zum ersten Mal den Trailer bestaunen durften, konnten wir kaum glauben, dass dieses Game derartig gut aussehen würde. Doch allem Anschein nach scheint das Team von Hideo Kojima die Hardware recht gut im Griff zu haben. Natürlich könnte dieser Trailer auch auf einer PS2-Workstation gelaufen sein, die etwas mehr Power hat als die eigentliche Konsole. Dennoch sollte man von diesem Next-Generation-Gerät schon ähnliche Leistungen erwarten können. Dass Resident Evil Code: Veronica für die PlayStation 2 erscheint, ist zur Zeit noch relativ unwahrscheinlich, da kein Hersteller ein derartiges Vorhaben angekündigt hat. Sicherlich erscheinen zukünftig etliche Online-Spiele für die PS 2. Sobald ein passender Netzwerk-Adapter

LESERCHARTS TOP 10

- | | | |
|-------|----------------------------------|---|
| (2) | 1. Final Fantasy VIII | |
| (1) | 2. Gran Turismo 2 | |
| (6) | 3. Resident Evil 3: Nemesis (dt) | |
| (-) | 4. Vagrant Story | |
| (3) | 5. Metal Gear Solid | |
| (5) | 6. Frontschweine | |
| (10) | 7. Galerians | |
| (neu) | 8. Syphon Filter 2 | 1 |
| (neu) | 9. Final Fantasy VII | 2 |
| (8) | 10. Colin McRae Rally 2.0 | 4 |

oder Modem vorhanden ist, wird man dieses Game auch online gegeneinander spielen können. Leider steht ISS bis zum heutigen Datum noch nicht in den Release-Listen. Da in Europa aber ein sehr großer Bedarf an Fußball-Spielen herrscht, ist eine Veröffentlichung durchaus denkbar.

■ X-Box besser als PS 2

Meiner Ansicht nach ist die Xbox allen Konsolen, die in den nächsten 2 bis 3 Jahren auf den Markt kommen, deutlich überlegen! Für meinem Freundeskreis und mich ist die PS 2 kein Thema, da wir alle der Meinung sind, dass sich das Warten auf die Xbox lohnt: Schließlich wird der Preis der PS 2 ca. erst zum Release der Xbox annehmbar. Die Xbox soll schon zum Release sehr günstig sein. Außerdem haben sich viele Entwickler schon zu der Xbox bekannt! Rein technisch ist Microsoft allen anderen Hardware-Entwicklern überlegen! So, das war's. Würde mich freuen, wenn ihr mir antwortet oder meine Mail sogar veröffentlicht wird (hat mit dem Zweifinger-Hacksystem schließlich lange gedauert).

Malte Weiß aus Haffkrug

Wir beobachten in letzter Zeit immer wieder, dass PlayStation-Fans sehr verunsichert sind. Drohende Konkurrenz und die relativ schlechte Presse der PlayStation 2 machen den Zockern die Entscheidung nicht gerade leicht, welche Konsole sie in Zukunft favorisieren sollen. Gerade wenn jemand auf die Xbox oder den Nintendo Gamecube warten will, sollte er sich vor Augen halten, dass zu diesem Zeitpunkt die wirklich interessanten PS2-Spiele fertiggestellt werden. Bisher war es immer so, dass die ersten Games einer neuen Konsole in ein relativ schlechtes Rampenlicht gerückt wurden. Wartet man ein Jahr ab, erscheinen dann wirklich Titel, welche die Hardware richtig nutzen und zeigen, wie viel Potenzial eigentlich in dem Gerät steckt.

Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritiken:

Redaktion PSG
Kennwort: Game Mail
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg
gamemail@playstationgames.de

KURZ & BÜNDIG

Warum mussten sich fast alle PlayStation-Zeitschriften von heute auf morgen umbenennen?

Leider hat Sony das Copyright auf den Namen PlayStation. Somit konnte Sony bestimmen, welche Magazine weiterhin PlayStation im Namen behalten durften und welche nicht.

Was ist eigentlich aus Saboteur geworden? Vor kurzem schnappte ich auf, dass das Projekt eingestellt wurde. Stimmt das? Wenn ja, warum?

Eidos hat vor gut einem Jahr die Entwicklung an dem Spiel eingestellt. Genaue Gründe sind leider nicht bekannt. Böse Zungen behaupten jedoch, dass sie die Coder für den nächsten Tomb-Raider-Teil benötigten.

Warum hat Street Fighter Alpha 3 eine so schlechte Wertung? Ich finde, diesmal hat Capcom ausgezeichnete Arbeit geleistet. Auch in diesem Fall müssen wir wieder den Massenmarkt betrachten. Auch wenn viele Fans Street Fighter als absolut gelungen betrachten, gibt es doch wesentlich mehr Zocker, die mit dem zweidimensionalen Pixel-Klopfer nichts anfangen konnten.

Ihr habt mal von Tekken Tag Tournament auf der PlayStation berichtet. Wird es das jetzt wegen der PS 2 überhaupt noch auf dem Vorgänger geben?

Es ist sehr unwahrscheinlich, dass noch ein weiterer Tekken-Teil für die alte PlayStation erscheinen wird, da Namco momentan seine gesamten Reserven auf die Produktion von PS2-Spielen konzentriert.

Wie werdet ihr den Unterschied PS 1 - PS 2 wertungstechnisch lösen? Da wir unsere Spiele mit einer Fun-Wertung raten, ist es vollkommen egal, wie gut oder schlecht die Grafik des Games ausfällt. Hier zählt wirklich nur der Spielspaß und sonst nichts. Wer aber dennoch über die Grafik informiert werden möchte, findet die Info im Wertungskasten.

Kann man auf der neuen PlayStation Spiele wie Final Fantasy IX spielen? Natürlich! Die PlayStation 2 ist absolut abwärtskompatibel. Gleichzeitig glättet sie die Texturen der PS1-Spiele noch etwas, damit diese nicht so pixelig wirken.

HIGHSCORE

Neue Games - Neuer Wettbewerb!

Wieder einmal ist es an der Zeit, neue Titel in die Scheibenschleuder einzulegen! Zeigt mal, was ihr drauf habt!

Allgemeine Regeln:

1. Um eure Bestleistung zu dokumentieren, müsst ihr uns ein VHS-Band zusenden, welches den kompletten Spielverlauf wiedergibt.
2. Vergesst bitte nicht, ein Passbild von euch beizulegen.
3. Vermerkt bitte unbedingt auf dem Karton den Namen des Spiels sowie die erzielte Bestleistung.
4. Die Benutzung von Cheats ist natürlich nicht gestattet!

Einsendeschluss ist der **6.12.2000**.

Den Erstplatzierten winkt ein **Überraschungspaket** im Wert von 200 DM. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Bei Fragen oder Anregungen schreibt an:

Redaktion PSG

Stichwort: Highscore

(Name des Spiels/erzielte Bestleistung)

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

Vib-Ribbon



- 1.
- 2.
- 3.

Wer schafft die höchste Punktezahl in Sonys Reaktions-test? Vorgabe ist einzig die Wahl des Gold-Modus!

Tony Hawk's Pro Skater 2



- 1.
- 2.
- 3.

Schnappt euch einen Skater eurer Wahl und macht den School-II-Spot unsicher. Die höchste Score gewinnt!

Mr. Driller



- 1.
- 2.
- 3.

Wir suchen den besten virtuellen Bohrer! Einfach den Survival-Modus starten und loslegen, bis die Bohrköpfe glühen!

***** 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 Händen Herrn Uwe Kraft. Wir freuen uns darauf, Sie kennen zu lernen.

Wir sind ein junges, innovatives Medienunternehmen im Bereich PC- und Videospiele.
Die neun Magazine unserer Business-Unit Print nehmen eine marktführende Stellung ein.

COMPUTEC MEDIA
HERRN UWE KRAFT
FRANZ-LUDWIG-STR. 9
97072 WÜRZBURG

September

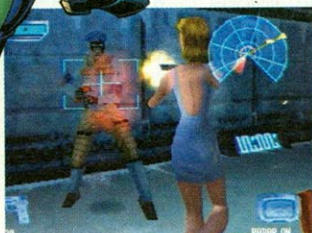
1. September	Baldur's Gate	Action-Adventure
1. September	Hugo 3	Lern-Software
1. September	Sno-Cross	Rennspiel
6. September	Chase the Express	Action
7. September	Bundesliga 2001 Manager	Simulation
7. September	Bundesliga Stars 2001	Sport
7. September	F1 Racing Championship	Rennspiel
7. September	Tenchu 2 (deutsche Version)	Action
7. September	World Scariest Police Chases	Rennspiel
8. September	Nightmare Creatures	Action
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	Spider-Man	Action
15. September	Danger Girl	Action-Adventure
15. September	Rayman 2	Jump & Run
17. September	Tenchu 2 (englische Version)	Action
18. September	Championship Motocross	Rennspiel
20. September	Beach Volleyball	Sport
20. September	Mr. Driller	Denkspiel
21. September	Alien: Die Wiedergeburt	Action
22. September	Koudelka	Rollenspiel
25. September	Tony Hawk's Pro Skater 2	Fun-Sports
27. September	Formula One 2000	Rennspiel
27. September	Gran Turismo 2000 Platinum	Rennspiel
27. September	Moto Racer World Tour	Rennspiel
27. September	Cool Boarders 3	Fun-Sports
27. September	X-Files	Adventure
September	Frogger: Swampy's Revenge	Geschicklichkeit
September	Galaga: Insect Alliance	Shoot 'em Up

Tenchu 2

Die fernöstlichen Attentäter sind nun nach dem indizierten ersten Teil nicht mehr ganz so blutig ausgefallen. Dennoch ein besonderer Spaß für all diejenigen unter euch, die Spiele mit Nervenkitzel bevorzugen.



Danger Girl



Comic-Umsetzungen erfreuen sich in letzter Zeit ziemlicher Beliebtheit. Hersteller N-Space bringt uns nun Danger Girl nach Hause, ein waschechtes Action-Adventure im Syphon-Filter-Stil. Die fieschen Mädels der Danger-Girl-Einheit gibt es ab September bei eurem Fachhändler zu kaufen!

Oktober

1. Oktober	Vanishing Point	Rennspiel
1. Oktober	Inspector Gadget	Action
1. Oktober	X-Men: Mutant Wars	Beat 'em Up
1. Oktober	European Super League Soccer	Sport
1. Oktober	Incredible Crisis	Jump & Run
1. Oktober	McGrath vs Pastrana Supercross	Rennspiel
1. Oktober	Hello Kitty's Cube Frenzy	Denkspiel
1. Oktober	Winnie Puuh - Tigers Honigjagd	Action-Adventure
4. Oktober	Formula 1 2000	Simulation
4. Oktober	Mike Tyson Boxing	Sport
5. Oktober	Die 24 Stunden von LeMans	Rennspiel
5. Oktober	Best of Eagle One	Simulation
5. Oktober	NHL 2001	American Sports
5. Oktober	Best of UEFA Striker	Sport
11. Oktober	UEFA Soccer 2001	Sport
15. Oktober	Star Trek: Invasion	Shoot 'em Up
15. Oktober	Techno Mage	Rollenspiel
15. Oktober	Commandos 2	Strategie
15. Oktober	Harvest Moon	Action
16. Oktober	Bugs Bunny & Taz Time Busters	Jump & Run
16. Oktober	Dave Mirra Freestyle BMX	Sport
16. Oktober	HBO Boxing	Sport
18. Oktober	Muppet Monster Adventure	Action-Adventure
20. Oktober	Driver 2	Rennspiel
23. Oktober	Duke Nukem: Planet of the Babes	Ego-Shooter
23. Oktober	International Superstar Soccer 2000	Sport
23. Oktober	ESPN Great Outdoor Games	Sport
26. Oktober	FIFA 2001	Sport
26. Oktober	Metal of Honor Underground	Shoot 'em Up
26. Oktober	NBA Live 2001	Sport
27. Oktober	ESPN International Track & Field	Sport
30. Oktober	KISS Psycho Circus	Shoot 'em Up
30. Oktober	Reel Fishing 2	Sport

Techno Mage



Lange hat es gedauert, aber nun endlich ist Techno Mage von der deutschen Software-Schmiede Sunflowers unterwegs auf eure PlayStation. Das schlichte, aber atmosphärische Rollenspiel besticht insbesondere durch seine ausgeklügelte Story.

KISS Psycho Circus

Wohl eher in die Kategorie Gerücht fällt die Ankündigung von KISS Psycho Circus. Der Ego-Shooter, dessen Setting auf die Hard-Rock-Band KISS und die zahlreichen Comics zurückzuführen ist, wird bereits hoch unter PC-Freaks gehandelt.



November

1. November	Star Wars: Demolition Racer	Rennspiel
1. November	Wer wird Millionär?	Denkspiel
1. November	102 Dalmatiner - Retter auf vier Pfoten	Adventure
1. November	Chicken Run	Action
1. November	F1 World Grand Prix 2000	Rennspiel
1. November	Buzz Lightyear of Star Command	Action
1. November	Dino Crisis 2	Action-Adventure
1. November	Dino Crisis Platinum	Action-Adventure
1. November	ESL Classic Squads	Sport
1. November	Deuce	Adventure
1. November	Dance Dance Revolution Euromix	Musik
1. November	Donald Duck Quack Attack	Action-Adventure
1. November	Der Weg nach El Dorado	Adventure
1. November	Disney's Dinosaur	Action-Adventure
1. November	Tom & Jerry	Action
1. November	Power Rangers: Lightspeed Rescue	Action-Adventure
1. November	Championship Motocross 2001	Rennspiel
1. November	WWF SmackDown 2 - Know Your Role	Fun-Sports
1. November	Arielle 2	Jump & Run
1. November	Fußball Live 2	Sport
1. November	F1 Racing Championship (PS 2)	Rennspiel
8. November	Spyro 3 - Year of the Dragon	Jump & Run
10. November	Alone in the Dark 4	Action-Adventure
13. November	The Grinch	Action
13. November	Championship Surfer	Sport
15. November	Sheep	Denkspiel
15. November	Blade	Action
15. November	Dschungelbuch Groove Party	Musik
15. November	Miss Pac-Man Maze Madness	Denkspiel
17. November	Tomb Raider - Die Chronik	Action-Adventure
20. November	Die Mumie	Action-Adventure
24. November	Tekken Tag Tournament (PS 2)	Beat 'em Up
24. November	Fantavision (PS 2)	Geschicklichkeit
24. November	Ridge Racer V (PS 2)	Rennspiel
24. November	PlayStation 2	Hardware
24. November	Timesplitters (PS 2)	Shoot 'em Up
24. November	ESPN X-Games Snowboarding (PS 2)	Sport
24. November	International Superstar Soccer 2000 (PS 2)	Sport
24. November	Gradius 3&4 (PS 2)	Shoot 'em Up
24. November	Silent Scope (PS 2)	Shoot 'em Up
24. November	ESPN International Track & Field (PS 2)	Sport
24. November	Super Bust-A-Move (PS 2)	Geschicklichkeit
24. November	RC Revenge Pro (PS 2)	Rennspiel
27. November	SSX (PS 2)	Rennspiel
27. November	Madden NFL 2001 (PS 2)	Sport
27. November	X-Squad (PS 2)	Action
27. November	Theme Park World 2 (PS 2)	Simulation
27. November	Swing Away Golf (PS 2)	Sport
29. November	Crash Bash	Action
30. November	Ducati	Rennspiel
November	This is Football 2	Sport
November	Disney's Emperor's New Groove	Adventure
November	The Legend of Dragoon	Rollenspiel
November	007 Racing	Rennspiel

PlayStation 2

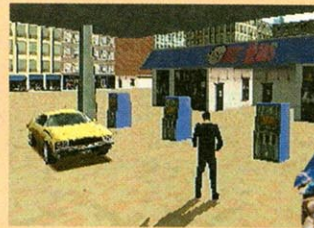
Am 24. November geht Sonys neues Flaggschiff an den europäischen Markt. Neben der Hardware sollen mindestens 17 Titel mit in den Verkaufsregalen stehen. Kosten für die Konsole 869 Mark, für die Spiele 99 Mark.



Nächste Ausgabe

Driver 2

Ex-Cop Tanner ist diesmal in verschiedenen amerikanischen Städten unterwegs. Chicago, Havanna, Rio und Vegas warten auf den ultimativen Blechhaufen-Rush. Reflections hat im Gegensatz zum Vorgänger Tanner neue Freiheiten spendiert. Jetzt dürft ihr euren Schlitten verlassen und zu Fuß andere Fahrzeuge entern oder gar Gebäude betreten. Wir sind gespannt, was die Testversion noch für Überraschungen bereit hält.



Dino Crisis 2

Edward City, ein kleines Forschungsdorf, liegt verwüstet im Dschungel. Regina und ihr Partner sind unterwegs, um der andauernden Dino-Bedrohung Herr zu werden. Kommen sie noch rechtzeitig?



Koudelka

Infogrames' Vier-CD-Mammut-Projekt Koudelka sollte uns zur nächsten Ausgabe als Test vorliegen. Wir sind gespannt, welche Veränderungen im Vergleich zur Preview-Version vorgenommen wurden, um Koudelka zu einem der RPG-Highlights des Jahres zu machen.



**Ausgabe
11/00
erscheint
am
18. Oktober**



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 ☐ Spider-Man
☐ Driver 2 ☐ Chicken Run ☐ Timesplitters
☐ C-12 ☐ Digimon World ☐ Final Fantasy IX
☐ Blade ☐ Star Trek: Invasion ☐ Planet der Affen
☐ Tomb Raider Chronicles ☐ Dino Crisis 2 ☐ GT 2000 (PS 2)
☐ Sydney 2000 ☐ Vanishing Point ☐ Die Mumie
☐ Alladin ☐ 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 ☐ Importspeile

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



So erreicht ihr uns:

Anschrift der Redaktion:
 Computec Media, PSG
 Franz-Ludwig-Str. 9, 91072 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

Thorsten Szameitat (Anzeigenleitung/ V.i.S.d.P.) -141

Redaktion:

Chefredakteur: Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)
Textkorrektur: Claudia Brose
Redaktion: Uwe Kraft, Gunther (1643!) Hruby, Thomas Schmitt, Markus Häberlein
Bildredaktion: Karel Stumpf, Claudia Brose
Freie Mitarbeiter: Mario Brkulj
Layout: Karel Stumpf, Gunther Hruby, Björn Harhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing
Konzeption und Gestaltung: Uwe Kraft
Titel: Infogrames

Anzeigenberatung:

Jens Klüver -348
 Wolfgang Menne -144
 Michael Wamser -245
 Claudia Rudolph -143
 Ina Schubert -346

Anzeigenassistent:

Anja Krauss -345

Anzeigendisposition

Andreas Klopfer -140

Controlling

Susanne Szameitat -142

Anzeigengrafik

Sabine Klier -138

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für im Heft dargestellte Produkte und Dienstleistungen, die missbräuchlich und zu illegalen Zwecken benutzt werden könnten. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies unverzüglich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an:
 COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß (Anschrift siehe oben)

Es gelten die Mediadaten Nr. 13 vom 01.10.1999

Verlag:

Computec Media AG
 Roonstr. 21
 90429 Nürnberg
Verlagsleiter: Rainer Kube
Produktionsleitung: Martin Clossmann
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

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
Anzeigenleitung:

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

Barmer.....	76, 77
CDG Versand.....	U3
Computec Media.....	85, 89, 93, 97, 98, 109, 111
Eidos.....	13
Electronic Arts.....	79
Game It.....	19
Midas.....	95
Okay Soft.....	81
RM Buch und Medien.....	91
Take 2.....	U4, 27, 29, 31, 33
Virgin.....	U2

Top-Tipp: Game Buster CDX



Auch für SCPH-9002
89,99 DM



BOOTMASTER



Der Bootmaster ermöglicht Ihnen das Abspielen von Importen und ohne einen Chip einzulöten. Zusätzlich steht Ihnen ein vollwertiges Cheatmodul zur Verfügung. Die Bedienung erfolgt über ein Deutsches Bildschirrmenu. Das Modul wird einfach in Ihre PlayStation gesteckt, und schon kanns losgehen. Der Bootmaster ist nicht für die PlayStation SCPH-9002 geeignet.
49,99 DM

MADROM

MODCHIP



Mit dem Modchip können Sie Importe und auf Ihrer PlayStation abspielen. Löten Sie den Modchip einfach in Ihre PlayStation und schon kanns losgehen. Der Modchip ist für jedes Modell geeignet und wird selbstverständlich mit einer Einbauanleitung ausgeliefert!
Set: Modchip + Einbauplatine:
15,00 DM

- 1MB Memory**
(15 Block - Unkomprimiert)
6,99 DM
- 2MB Memory**
(30 Block - Unkomprimiert)
19,99 DM
- 4MB Memory**
(60 Block - Unkomprimiert)
29,99 DM
- 8MB Memory**
(120 Block - Komprimiert)
24,99 DM
- Shock2 Infrarot**
(Infrarot Joypad mit Shock)
59,99 DM
- Falcon Gun**
(Von Blaze)
79,99 DM
- Carry Case**
(Verschiebbare Innenwände)
39,99 DM
- Dual Force Pad**
(Mad Catz)
34,99 DM
- X-Ploder FX**
(Cheatmodul)
69,99 DM

PLAYSTATION

PlayStation Grundgerät mit eingebauten Modchip der neuesten Generation, für Importe und 2 Jahre Garantie
279,99 DM

PARASITE EVE 2

Was als scheinbar normaler Arbeitstag beginnt, entwickelt sich zum schieren Alptraum.
74,99 DM

TONY HAWK 2*

Tony Hawk ist zurück - und zwar wie ein Hurricane! Neben fantastischen neuen Tricks steht ihm die Kreativität des Spielers ganz oben.
79,99 DM

TOCA WTC

Geschwindigkeit ohne Grenzen! Weltweit bekannt, berühmt für Ruhm und Ehre - das ist WTC.
79,99 DM

MOORHUHN*

Jetzt endlich auch auf der PlayStation!
69,99 DM

VANISHING POINT*

Absolut realistische Fahrphysik, photorealistische 3D-Grafiken
89,99 DM

ALIEN DIE WIEDERGEURT*

Der Spieler schlüpft bei Alien: Die Wiedergeburt in die Rolle von Lt. Ripley...
89,99 DM

TENCHU 2*

Ninja-schwert und Wurfsterne bereithalten
79,99 DM

RAYMAN 2*

Jump n Run der Extraklasse!
74,99 DM

SYDNEY 2000

Das Spiel passend zur Olympia!
84,99 DM

CONTROLLER

Cybershock Infrar. 54,99 DM
Dual Twin Shock. 29,99 DM
Mad Catz Dual ... 34,99 DM

CHEATMODULE

Bootmaster 49,99 DM
Bootmaster9002 49,99 DM
X-Ploder 39,99 DM
X-Ploder FX 69,99 DM
X-Ploder Pro 99,99 DM

PSX SPIELE

Alien Resurrection 89,99 DM
Cold Blood 89,99 DM
Colin McRae 2 ... 79,99 DM

Front Mission3

74,99 DM

Crisis Beat 59,99 DM
Digimon World ... 74,99 DM
Dino Crisis 2 ... XX.XX DM
Dragon Valor 59,99 DM
Duke: Planet o.L.Babes 86,99 DM
Driver 2' 89,99 DM
ECW Anarchy Ruiz 44,99 DM
Final Fantasy 9' ... 99,99 DM
Front Mission 3 ... 74,99 DM
Frontschweine ... 89,99 DM
Galerians' 74,99 DM
Grind Session ... 79,99 DM
Harvest Moon' ... 79,99 DM
Infestation' 59,99 DM
Legend of Legaia 59,99 DM
Medi Evil 2 59,99 DM

Medi Evil 2

59,99 DM

Moorhuhn Jagd' ... 69,99 DM
Nightmare Creatures 2 79,99 DM
RE: Gun Survivor ... 92,99 DM
Rayman 2' 82,99 DM
Parasite Eve 2 ... 74,99 DM
Silent Bomber ... 79,99 DM
Star Trek: New Worlds 79,99 DM
Sydney 2000 ... 84,99 DM
Tenchu 2' 79,99 DM
TOCA WTC 74,99 DM
Tony Hawk 2' 77,99 DM
Tombl 2' 59,99 DM
Tomb Raider 5' ... 89,99 DM
Vagrant Story ... 79,99 DM
Vandal Hearts 2 ... 79,99 DM
Vanishing Point' 89,99 DM
X-Men: M. Academy 59,99 DM

Galerians

74,99 DM

PLATINUM

Asterix' 44,99 DM
Cool Boarders 3' 44,99 DM
Die Schlümpfe' ... 44,99 DM
Dino Crisis' 44,99 DM
Driver 39,99 DM
Final Fantasy 7 ... 44,99 DM
Final Fantasy 8' ... 44,99 DM
Gran Turismo 1 ... 44,99 DM
Gran Turismo 2' ... 44,99 DM
Metal Gear Solid. 44,99 DM
Resident Evil 1 ... 44,99 DM

Final Fantasy 8

44,99 DM

Tekken 3

39,99 DM

Driver

39,99 DM

LOW BUDGET

5. Element 29,95 DM
Bundesliga S. 2000 29,95 DM
CaC2: Alarmstufe R. 29,95 DM
Heart of Darkness 29,95 DM
Martian Gothic' ... 29,95 DM
Micro Machines 3' 29,95 DM
Porsche Challenge' 29,95 DM
Sports Car GT 29,95 DM
TOCA 1' 29,95 DM
V-Rally 1 29,95 DM
Worms 29,95 DM

POKEMON

Pokemon Gelb ... 64,99 DM
Pokemon Blau ... 64,99 DM
Pokemon Rot ... 64,99 DM
Pokemon Stadium 129,99 DM
Pokemon Snap' ... 99,99 DM
- Komplette Liste anfordern -

DREAMCAST

Dreamcast Konsole 399,99 DM
Controller+Shock 49,99 DM
DC Unimodchip ... 29,99 DM
VMU Sega 59,99 DM
2MB VMU 39,99 DM
4MB VMU 69,99 DM
Lenrad Mad Catz 129,99 DM
Gun Mad Catz ... 69,99 DM
Dreampad Mad Catz 54,99 DM
- Komplette Liste anfordern -

Game B. CDX DC

79,99 DM

Dead or Alive 2 ... 89,99 DM
Ferrari 355' 99,99 DM
Hiddena.Dangerous 89,99 DM
HOTD 2 89,99 DM
MSR' 94,99 DM
MDK 2 79,99 DM
Nightmare Cr. 2' ... 82,99 DM
Sega Rally 2 49,99 DM
Sydney 2000' 94,99 DM
Tony Hawk 79,99 DM
Vanishing Point' ... 99,99 DM
Virtua Tennis' ... 89,99 DM

Dead or Alive 2

89,99 DM

Service

- + 2 Jahre Garantie
 - + 14 Tage Rückgaberecht**
 - + Schnelllieferung bei Bestellungen bis 15 Uhr
 - + Portofrei ab DM 150 Bestellwert*
 - + Porto: Nachnahme: 12,50 DM (Ausland: 30,00 DM)
 - + Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)
- *Nur in Deutschland
** gilt nicht für geöffnete Software & Bücher

LIGHTGUNS

Avenger Gun 59,99 DM
Falcon Gun 79,99 DM
Panther Gun 29,99 DM
Scorpion Gun ... 49,99 DM

Panther Gun

29,99 DM

MEMORY CARDS

1MB (15 BL) 6,99 DM
2MB (30 BL) 19,99 DM
4MB (60 BL) 29,99 DM
8MB (120 BL) ... 24,99 DM
24MB (360 BL) ... 32,99 DM
32MB (480 BL) ... 39,99 DM

KABEL

RGB Kabel 8,99 DM
RGB+Audio 11,99 DM
Padverl. 8,99 DM
Linkkabel 8,99 DM
Pal Booster 29,99 DM
Antenneanschl. ... 24,99 DM

SONSTIGES

CD-Leerhülle ... 1,99 DM
CD-Sony Leerh. ... 4,99 DM
1MB Leerhülle ... 2,49 DM
Parallelport ... 34,99 DM
Schlüsselanh. ... 4,99 DM
Transparent Case 49,99 DM
Ramnet 49,99 DM

Master Drive

59,99 DM

LÖSUNGSHEFTE

Alundra 1 14,80 DM
Alundra 2 14,80 DM
Final Fantasy 7a&B 16,80 DM
Galerians 14,80 DM
Jade Cocoon 14,80 DM
Legend of Legaia 14,80 DM
Medi Evil 1a,2 ... 14,95 DM
Star Ocean 2 14,80 DM
Suikoden 2 14,80 DM
Syphon Filter 1a,2 19,95 DM
Über 500 Titel lieferbar

LÖSUNGSBÜCHER

Cold Blood 24,95 DM
Colin McRae 2 ... 24,95 DM
Driver 2' 19,95 DM
Fear Effect 24,95 DM
Final Fantasy 8 ... 24,95 DM
Frontschweine ... 19,95 DM
Metal Gear Solid. 9,95 DM
Parasite Eve 2 ... 24,95 DM
Rayman 2 24,95 DM
Res. Evil 1 & DC & 9,95 DM
Resident Evil 3 dt. 24,95 DM
Saga Frontier ... 24,95 DM
Technomage' 24,95 DM
Tomb Raider 1-4 ... 19,95 DM
Tomb Raider 4 ... 19,95 DM

KONTAKT

Tel. Bestellannahme 04131/200580
(Mo-Fr. 08.30-20.00 Uhr / Sa. 09.00-16.00 Uhr)
Fax 04131/2005820
E-Mail Service@madrom.de

CDG Media - Rote Str. 4 - 21335 Lüneburg

www.madrom.de

04131 / 200580

Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten • Händleranfragen erwünscht • mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar • Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen bezeichnen wir 30,00 DM Versand

MARTIAN GOthic UNIFILGATION

Jeglicher Kontakt zur Marsstation Vta 1 ist abgebrochen. Untersuche mit Hilfe von drei Agenten die rätselhaften Vorfälle auf der Basis. Erwarte ein ungewöhnliches Action-Adventure mit ausgefeiltem Charactersystem und packender Story.

Fürchte das Unbekannte. Und: 'Verlass' Dich nur auf Dich selbst.



CREATIVE
REALITY

www.take2.de

PC
GB

PlayStation