

PSG

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN FÜR
Playstation®GAMES

Ausgabe
11/2000

DM 5,99

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

**PLAYSTATION-
MEGASPECIAL**
WIE ALLES ANFING,
WIE ES WEITERGEHT
ALLE PS2-LAUNCH-
TITEL IM ÜBERBLICK

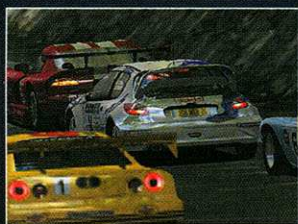
Dino Crisis 2

Knallharter Test:
Capcoms Urtiere
im Bluttausch



Gran Turismo 3

**Das Rennspiel der
Superlative:**
So sieht die Zukunft
der Rennspiele aus!



EXKLUSIV: MIDWAY KNOCKT DIE KONKURRENZ AUS

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Das beste Boxspiel jetzt noch cooler auf PS2!

Medal of Honor: Underground

Im Kreuzfeuer: Dreamworks'
actiongeladenes Kriegs-Spektakel
im Härtestest

Koudelka

**Survival-Horror trifft
Rollenspiel:** Ein weiteres
Mega-Babe für die
PlayStation?!



**Wieder mit den
aktuellsten Trix zu:**

Dino Crisis 2, Tony Hawk's Pro
Skater 2, Chase the Express, Countdown
Vampires, Parasite Eve 2, Nightmare

COMPUTEC
M.D.B.

4 394575 405992

1 1

Wir haben sie alle!

BESTELL HOTLINE: 0931 - 35 45 245

DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum größten Spiele- Spezialisten Deutschlands zusammengeschlossen. Und das heißt: die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinder- leichtes Bestellen und superschnelle Lieferung. Wir wissen, wie's geht. Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.

PLAYSTATION

PSOne

ARTIKELNR.: HARD3462
RELEASE DATUM: Okt. '00

DM **249.-**

Mille Miglia

ARTIKELNR.: SONYD1381
RELEASE DATUM: erhältlich

DM **59.⁹⁵**

Der Verkehrsgigant

ARTIKELNR.: SONYD1381
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!

DM **89.⁹⁵**

Alien - die Wiedergeburt

ARTIKELNR.: SONYD862
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!

DM **89.⁹⁵**

Moorhuhnjagd

ARTIKELNR.: SONYD1235
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!

DM **49.⁹⁵**

Wild Rapids

ARTIKELNR.: SONYD1330
RELEASE DATUM: erhältlich

DM **79.⁹⁵**

Bond: World is not enough

ARTIKELNR.: SONYD1366
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!

DM **89.⁹⁵**

Moto Racer WT

ARTIKELNR.: SONYD1279
RELEASE DATUM: erhältlich

DM **89.⁹⁵**

PREISHAMMER

ECW Hardcore Rev.

ARTIKELNR.: SONYD1164
RELEASE DATUM: erhältlich

DM **19.⁹⁵**

Bundesliga Stars 2001

ARTIKELNR.: SONYD1227
RELEASE DATUM: Okt. '00

DM **69.⁹⁵**

NHL 2001

ARTIKELNR.: SONYD1302
RELEASE DATUM: erhältlich

DM **89.⁹⁵**

FIFA '99

ARTIKELNR.: SONYD771
RELEASE DATUM: erhältlich

DM **19.⁹⁵**

Dave Mirra Freestyle BMX

ARTIKELNR.: SONYD1319
RELEASE DATUM: Okt. '00

DM **69.⁹⁵**

Rayman 2

ARTIKELNR.: SONYD687
RELEASE DATUM: erhältlich

DM **79.⁹⁵**

Legend of Kartia

ARTIKELNR.: SONYD881
RELEASE DATUM: erhältlich

DM **34.⁹⁵**

Dino Crisis 2

ARTIKELNR.: SONYD1419
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!

DM **89.⁹⁵**

Spec Ops Ranger Elite

ARTIKELNR.: SONYD1372
RELEASE DATUM: Okt. '00

DM **34.⁹⁵**

Rayman Platinum

ARTIKELNR.: SONYD431
RELEASE DATUM: erhältlich

DM **29.⁹⁵**

F1 Championship S.2000

ARTIKELNR.: SONYD1310
RELEASE DATUM: erhältlich

DM **89.⁹⁵**

Spyro 3 - Year of the Dragon

ARTIKELNR.: SONYD1297
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!

DM **89.⁹⁵**

PLAYSTATION 2 Jetzt vorbestellen!

ARTIKELNR.: P2H001
RELEASE DATUM: 24.11.00

DM **869.-**

Koudelka

ARTIKELNR.: SONYD1221
RELEASE DATUM: erhältlich

DM **79.⁹⁵**

Tony Hawk's Pro Skater 2

ARTIKELNR.: SONYD1207
RELEASE DATUM: erhältlich

DM **79.⁹⁵**

Landmaker

ARTIKELNR.: SONYD1332
RELEASE DATUM: erhältlich

DM **79.⁹⁵**

Vanishing Point

ARTIKELNR.: SONYD1168
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!

DM **79.⁹⁵**

**Für das komplette Spiele-
angebot fordern Sie unseren
kostenlosen Katalog an!**

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 18,- DM, Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 2,95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. TBA: bei Drucklegung noch nicht bekannt.

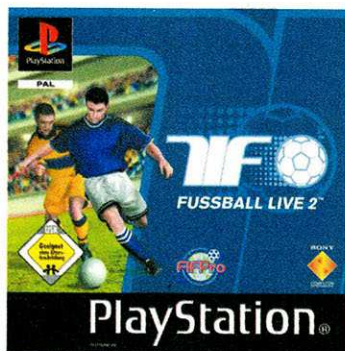


gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Anschauen, auswählen, bestellen!

INTERNET: www.gameplay.de



Fussball Live 2

ARTIKELNR.: SONYD1373
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!

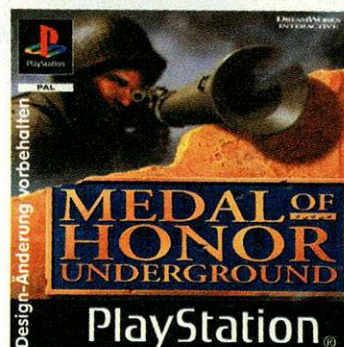
DM 99.⁹⁵



Formel 1 2000

ARTIKELNR.: SONYD1260
RELEASE DATUM: Okt. '00

DM 99.⁹⁵



Medal of Hon.: Underground

ARTIKELNR.: SONYD1300
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!

DM 89.⁹⁵



Driver 2 - Back on the Street

ARTIKELNR.: SONYD1250
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!

DM 89.⁹⁵



Digimon World

ARTIKELNR.: SONYD1352
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!

DM 79.⁹⁵



FIFA 2001

ARTIKELNR.: SONYD1297
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!

DM 89.⁹⁵



Dschungelbuch Groove Party

ARTIKELNR.: SONYD1376
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!

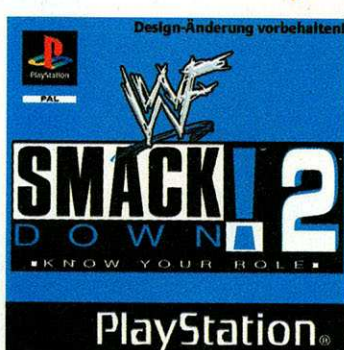
DM 89.⁹⁵



Danger Girl

ARTIKELNR.: SONYD1296
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!

DM 79.⁹⁵



WWF Smack Down! 2

ARTIKELNR.: SONYD1342
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!

DM 94.⁹⁵

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



www.gameplay.de

extra | Start



■ Angesichts unseres Umzuges kann sich selbst John Wayne einen wehmütigen Ausdruck im Gesicht nicht verkneifen.



■ Unser neues Redaktionsmitglied stärkt sich mit nahrhaften Lebensmitteln, um bis tief in die Nacht schreiben zu können.



■ Markus' bester Freund, Barney Gumble, blickt noch einmal wehmütig über den Redaktionsbereich.

Würzburg, ade...

Nürnberg, wir kommen!

Diesen Monat gibt es wieder einige News aus der Franz-Ludwig-Str. 9 zu berichten.

■ Wie immer, gibt es auch diese Ausgabe wieder einige Neuerungen. Um euch als eines der ersten Magazine einen Test zu Dino Crisis 2 präsentieren zu können, haben wir uns entschlossen, euch zukünftig den ein oder anderen Import-Test abzdrukken. Das dieses Game dabei hervorragend abschnitt, war bereits im Vorfeld zu erah-

nen. Zusätzlich hatten wir bei Konami in Frankfurt die Möglichkeit, einen weiteren PlayStation2-Titel ausführlich anzutesten. Mit Ready 2 Rumble Boxing Round 2 erscheint rechtzeitig zum Release der neuen PS2-Hardware ein geniales Sportspiel, das nicht zuletzt durch seinen Witz zu begeistern weiß. Freunde des gepflegten Gruselns dürfen sich wiederum an unserem ersten Bericht zu Konamis Silent Hill 2 ergötzen, das vor kurzem auf der Tokio Game Show gezeigt wurde. Schließlich gibt es noch einige in-

terne Änderungen in unserer Firma. Aufgrund eines Umzuges der gesamten Redaktion nach Nürnberg, in das Haus unseres Mutterunternehmens Computec Media, verabschiedet sich unser lieb gewonnener Redakteur Markus. Um diese Lücke füllen zu können, dürfen wir an dieser Stelle Ralph begrüßen, der ab sofort in unserem Team mitarbeiten wird. Für euch Leser wird sich selbstverständlich nichts ändern.

Euer

PlayStation-Games-Team



DER VERKEHRSS GIGANT



Verkehrssünder?



www.jowood.com



JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria



Entertainment Software für Kinder
www.eswi.at



Entertainment Software für Österreich
www.eswi.at



Entertainment Software für Österreich
www.eswi.at



PlayStation

TM and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

index:

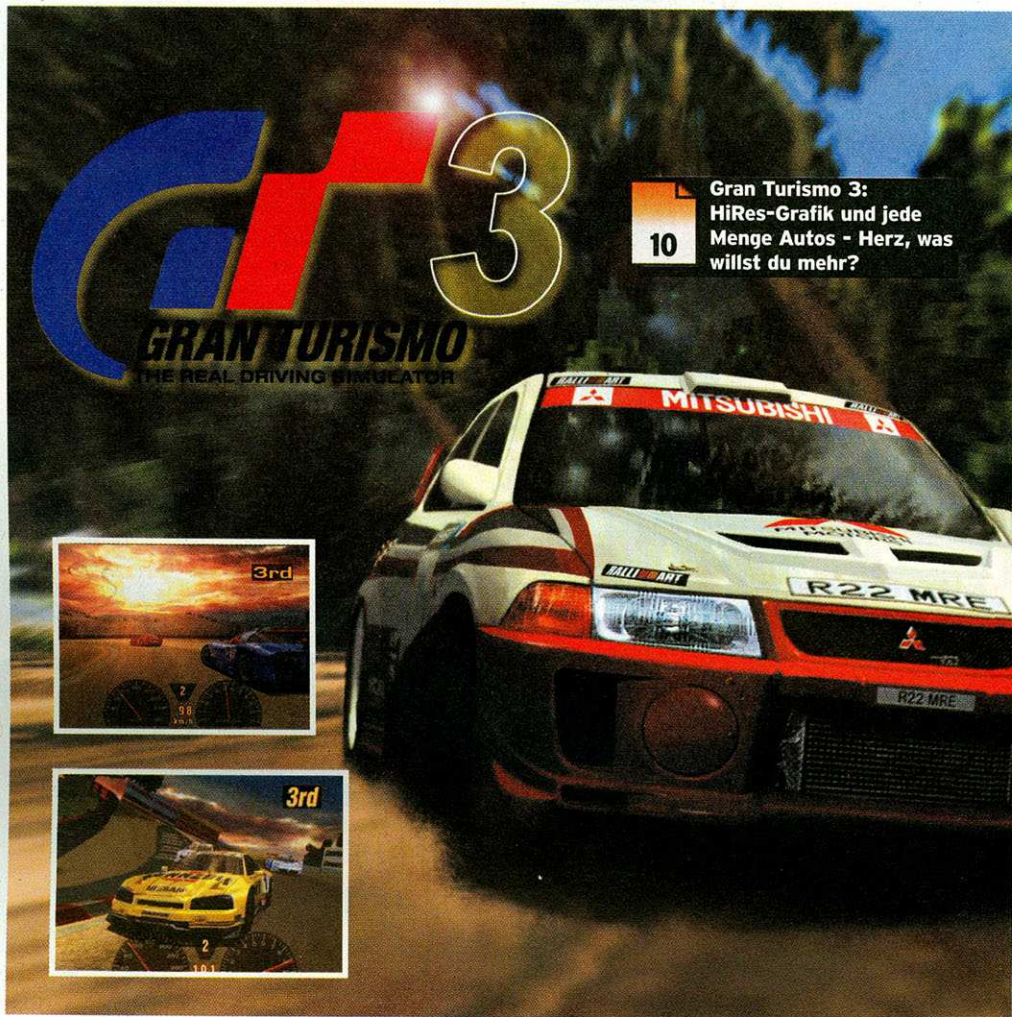
Aladdin Nasiras Rache	56
ATV Quad Racing	63
Breakout	56
ChampionshipMotocross2001	15
Chrono Cross	20
Countdown Vampires	19
Crash Bash	17
Dino Crisis 2	48
Dinosaurier	24
Donald Duck Quack Attack	27
Dschungelbuch Groove Party	56
DSF Surf Riders	54
El Dorado	23
Formel Eins 2000	60
Frogger 2 Swampy's Revenge	63
Fußball Live 2	54
Galleon	35
Gauntlet Dark Legacy	26
GT 3	10
Incredible Crisis	67
Infestation	57
ISS 2000	14
J. McGrath Supercross 2000	57
Koudeka	64
Magical Drop	66
Medal of Honor: Underground	52
Mike Tyson Boxing	62
MTV Pure Ride	18
NHL 2001	58
Rampage Through Time	54
Ready 2 Rumble 2	28
Sheep	22
Silent Hill 2	8
The Bouncer	32
The Empires New Groove	25
The Getaway	34
Toonenstein	66
Weltweit	42

extra

Coming Up	96
Favoriten	68
Game Mail	92
Highscore	95
Insertenverzeichnis	98
Leserbefragung	98
Select	6
So wird getestet	46
Sony Spezial	72
Start	4

Sony-Spezial

72



10

Gran Turismo 3:
HiRes-Grafik und jede Menge Autos - Herz, was willst du mehr?



brandneu

Champ. Motocross 2001 15
Mit Dead-Man und Freehand zum Turniersieg.

Chrono Cross 20 || Squaresofts neues Rollenspiel zeigt sich von seiner besten Seite. |

Countdown Vampires 19 || Ohne Holz-Pfahl aber mit jeder Menge Waffen zieht ihr gegen die Blutsauger. |

Crash Bash 17 || Multiplayer-Spaß bis zum Abwinken. |

Dinosaurier 24 || Der Kino-Knüller füllt jetzt die Kassen der Videospiele-Händler |

Donald Duck Quack Attack .. 27 || Die Ente schlägt zu! |

El Dorado 23 || Noch ein Disney-Produkt für die PSone. |

Galleon 35 || Das neue Meisterwerk des Tomb-Raider-Designers. |



Ready 2 Rumble Boxing Round 2

28



The Bouncer

32

Gauntlet Dark Legacy 26 || Der Nachfolger des erfolgreichen Action-Rollenspiels. |

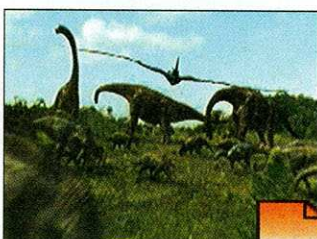
GT 3 10 || Endlich!!! |

ISS 2000 14 || 22 Sportler, 1 Ball, das passende Spiel! |

MTV Pure Ride 18 || Schneebrett fahren im MTV-Style. |

Sheep 22 || Der Wolf im Schafspelz? |

The Empires New Groove ... 25 || Noch mehr Zeichentrick. |



Dinosaurier

24



ISS 2000

14

The Getaway 34 || Nichts wie weg! |

Silent Hill 2 8 || Das Grauen hat einen Namen. |

The Bouncer 32 || Squares erstes großes PS2-Game. |

Tokio Game Show 36 || News von der East-Coast. |

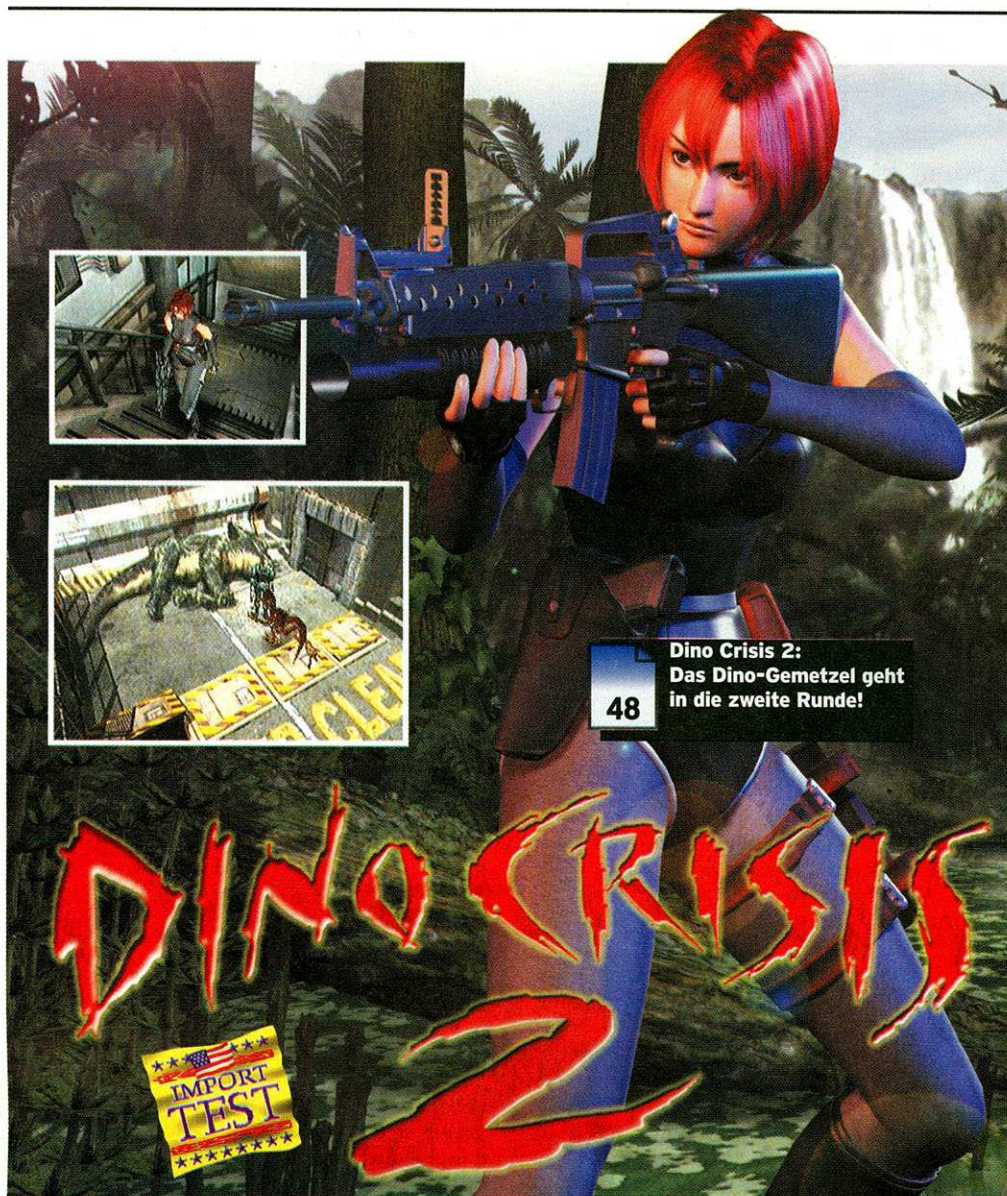
Ready 2 Rumble 2 28 || Mit oder ohne Michael Jackson? |

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



36

Tokio Game Show



48 Dino Crisis 2:
Das Dino-Gemetzel geht
in die zweite Runde!

DINO CRISIS 2



tri+

- Armorines 84
- Ayrton Senna Kart Duell 2 ... 84
- Box Champions 2000 85
- Chase the Express 84
- Countdown Vampires 84
- Dave Mirra Freestyle BMX.... 85
- Dino Crisis 2 86
- Dukes of Hazzard 84
- F1 Racing Championship 84
- Hot Shots Golf 2..... 84
- International' track & Field 2. 85
- Nightmare Creatures 2 84
- Parasite Eve 2..... 85
- Tony Hawk's Pro Skater 2.... 90
- World Championship Snooker. 84



90 Tony Hawk's Pro
Skater 2



86 Dino Crisis 2
Komplettlösung

getestet

- Aladdin Nasiras Rache** 56
Lasst den Geist aus der Flasche!
- ATV Quad Racing** 63
Querfeldein und Spaß dabei.
- Breakout** 56
Der Klassiker strikes back.
- Dino Crisis 2** 48
Dino-Gemetzel pur.
- Dschungelbuch Groove Party**.. 56
Tanzen bis der Bär kommt.
- DSF Surf Riders**..... 54
Hang Loose.
- Formel Eins 2000** 60
Die Formel 1 für das Wohnzimmer.
- Frogger 2 Swampy's Revenge** 63
Quak dir einen.
- Fußball Live 2** 54
Der Ball ist Trumpf.
- Incredible Crisis** 67
Geschwindigkeit und kein Ende.



Koudelka **64**

- Infestation** 57
Der Weltraum, unendliche Weiten.
- J. McGrath Supercross 2000** 57
In dieser Saison auf Platz 1?
- Koudelka** 64
Rollenspiel mit Resident-Evil-Touch.
- Magical Drop** 66
Bust-a-Move für Arme.
- Medal of Honor: Underground** 52
Erschieß deinen eigenen Opa!
- Mike Tyson Boxing** 62
Lange Gerade oder doch lieber
in Deckung.

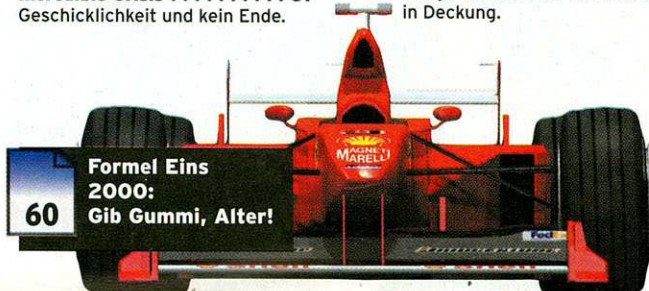


Mike Tyson Boxing **62**

- NHL 2001** 58
Ab in die Eishockey-Runde!
- Rampage Through Time** 54
Lizzi, George und Ralph sind zurück.
- Toonenstein** 66
Klick-Adventure mit kleinem
Schweinchen!



Incredible Crisis **67**



60 Formel Eins
2000:
Gib Gummi, Alter!



KOMPLETTLÖSUNG

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

Allein, im Dunkeln - es gibt kein Entrinnen!

Silent Hill 2

Mit diesem neuen Projekt lehrt Konami der Konkurrenz sprichwörtlich das Fürchten. Silent Hill 2 entpuppt sich schon im Vorfeld als grafisches Highlight, welches auch spielerisch durchaus überzeugen könnte.

■ Das viele Titel zum Fürchten sind, erlebt man als Videospiel-Redakteur fast täglich. Doch welche Games einem wirklich einen Schauer über den Rücken jagen, spürt man meist erst, wenn man sich so weit in die Story vorgearbeitet hat, dass man das Pad nicht mehr zur Seite legen will. Erstmals trat bei uns dieses Phänomen bei Konamis Horror-Schocker Silent Hill auf. Bereits nach wenigen Minuten packten uns die geniale Atmosphäre und die beklemmenden Kameraeinstellungen. Je weiter man sich in das Spiel vorwagt, desto



■ Erneut schlägt es den Spieler in ein fremdes Städtchen, in dem seltsame Ereignisse geschehen.



■ Zahlreiche Mutationen und dämonische Wesen füllen die zu erkundenden Gebäude. Hoffentlich seid ihr gut bewaffnet.



■ Diese krasse Kameraeinstellung könnte locker von einem harten Splatter-Streifen stammen.



■ Eine helfende Hand ist immer von Nutzen. Dass diese dämonische Krankenschwester allerdings gute Absichten hat, bleibt zu bezweifeln.

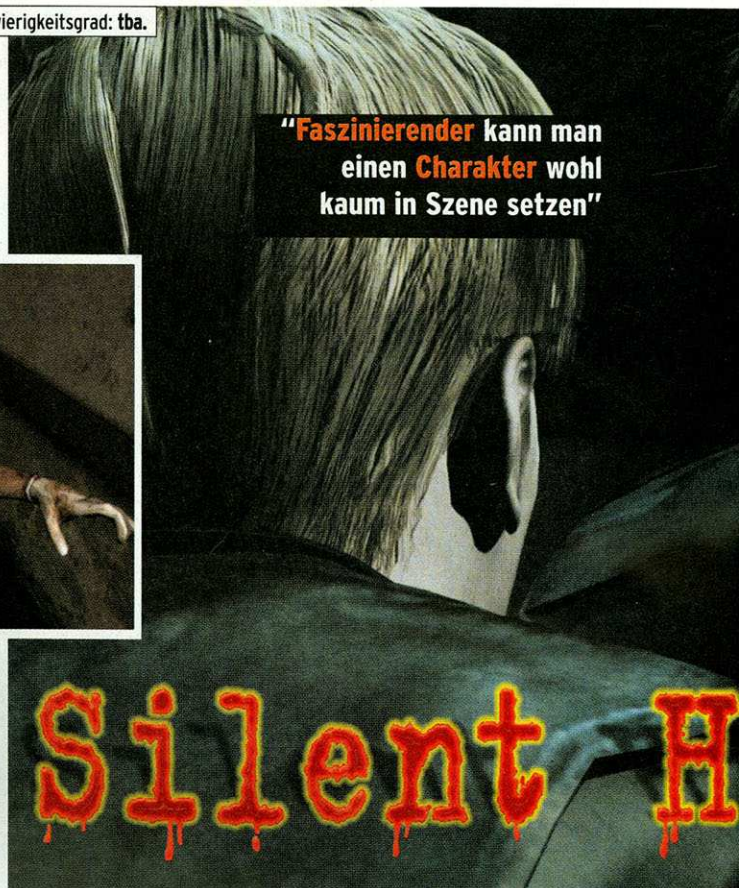
mehr Angst bekam man. Und dennoch, die perfekte Story, das ausgereifte Gameplay und das krasse Level-Design ließen uns förmlich mit dem Pad verschmelzen. Rechtzeitig zu Sonys Generationswechsel, zeigt Konami die ersten Screens zum Sequel von Silent Hill. Da die PlayStation 2 wesentlich leistungsfähiger ist als ihr Vorgänger konnten sich die Game-Designer bei dieser Dämonen-Hatz richtig austoben und all ihre kranken Fantasien auf einer virtuellen Ebene verwirklichen. Bereits die ersten Szenen scheinen sehr gut gelungen.



■ In opulent gestalteten Cut-Szenen wird ein großer Teil der gruseligen Handlung erzählt.



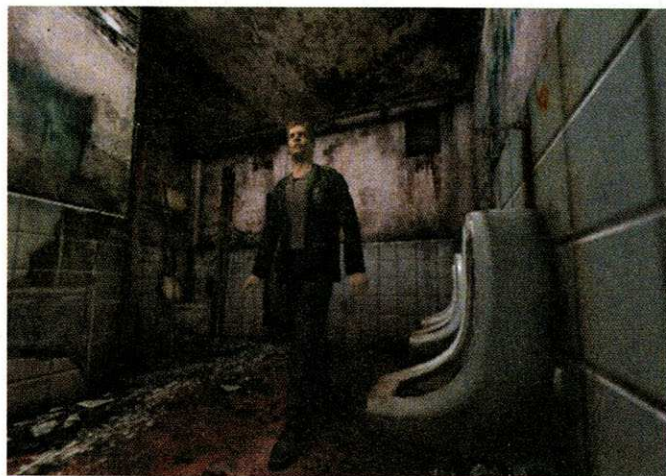
■ Die verschwommene Nebel-Kulisse erzeugt abermals eine beklemmende Atmosphäre.



“Faszinierender kann man einen Charakter wohl kaum in Szene setzen”

■ **Gameplay:** Genau wie im ersten Teil spielt auch im Sequel Harry Mason wieder die Rolle der Hauptfigur. Erneut beginnt das Abenteuer in einer mysteriösen, verlassenen und mit starkem Nebel ver-

hangenen Stadt. Nachdem sich der Held etwas umgesehen hat, trifft er auf einige seltsame Figuren, die ihm Informationen über die Geschehnisse in dem kleinen Städtchen zukommen lassen.



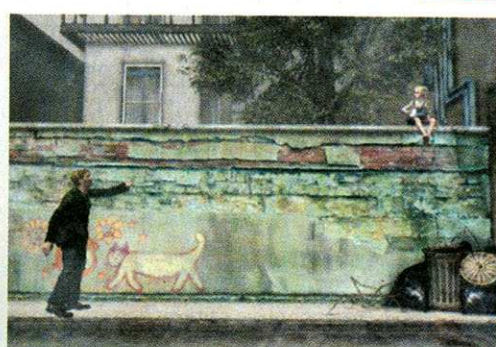
■ Selbst bei dieser Horror-Atmosphäre bleibt Zeit für einen kleinen “Stuhlgang”. Hoffentlich verstecken sich keine Monster in den Porzellan-Becken.



■ Verstümmelte Kreaturen und teuflische Artefakte stehen bei Silent Hill 2 an der Tagesordnung.



Die Qualität der Figuren hat sich seit dem ersten Teil um ein ganzes Stück verbessert.



Genau wie im Prequel spielt auch im zweiten Teil ein kleines Mädchen eine große Rolle.

relativ schwer, sich die Gegner vom Leib zu halten, bis er dann stärkere Schusswaffen findet.

um vorberechnete Szenen oder Spiele grafik handelt, kann man die Qualität schon deutlich abschätzen.

Technik: Wer sich für den ersten Teil von Silent Hill begeistern konnte, wird von diesem Sequel überwältigt sein. Bereits die ersten Screens und Filme des Horror-Spektakels zeigen eine atemberaubende Grafik, die durchaus für eine Next-Generation-Konsole wie die PlayStation 2 angemessen ist. Besonders viel Mühe haben sich die Coder bei der Gestaltung der Gesichtszüge gegeben. Selbst wenn hier noch nicht ganz geklärt ist, ob es sich

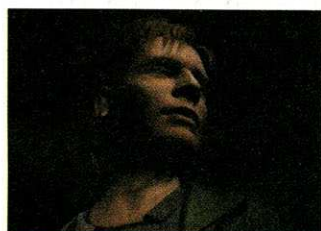
Fazit: Mit diesem Titel überwältigt Konami erneut die Fachpresse. Die detaillierten Szenarien und das perfekte Horror-Ambiente haben im zweiten Teil nichts von ihrer Faszination eingebüßt. Dieser Titel kann locker neben Spielen wie MGS2 bestehen. (Markus H.)



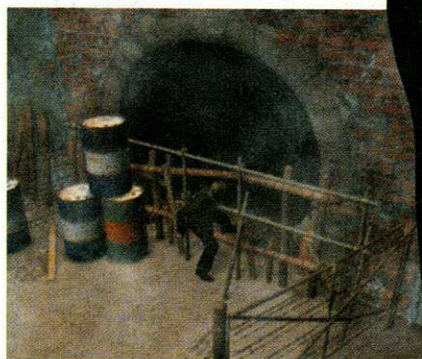
Trotz des kleinen Videospeichers der PlayStation 2 sehen die Texturen in Silent Hill 2 atemberaubend aus.

"Die Qualität dieses Spiels kann sich durchaus mit anderen PS2-Titeln messen"

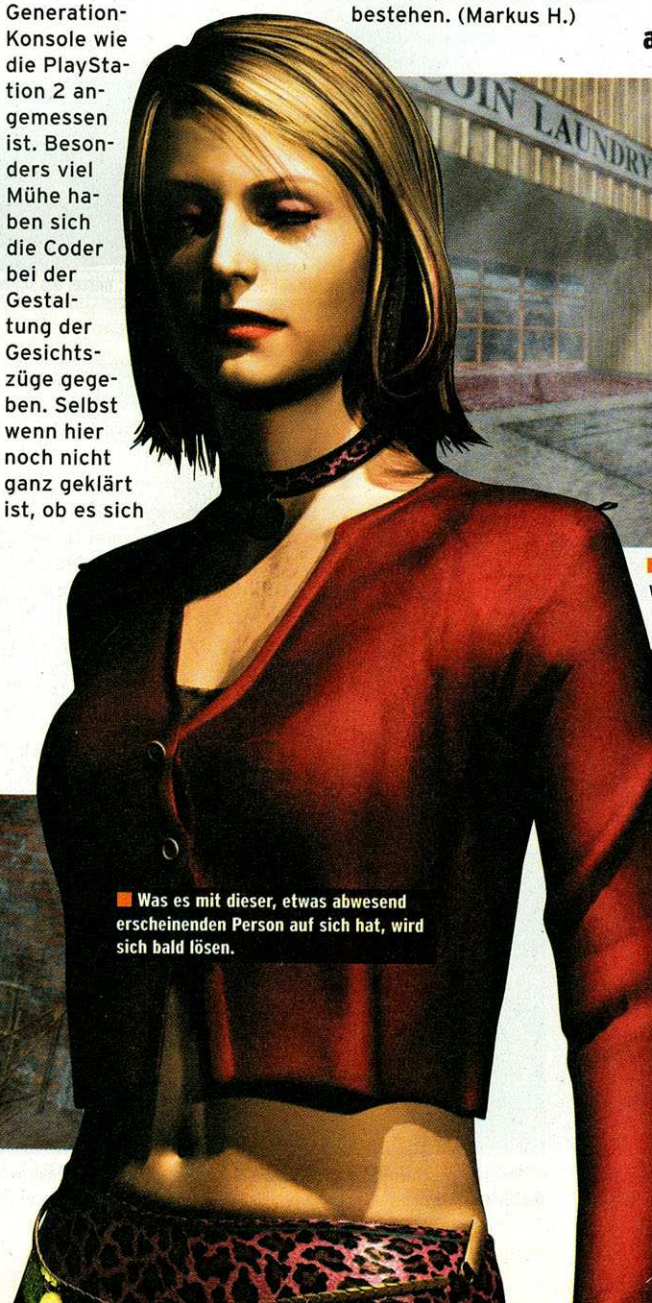
Allen voran ein kleines Mädchen, welches Harry auf einer Mauer sitzend antrifft. Wie in einem guten Action-Adventure üblich, lassen aber auch die feindlichen Kreaturen nicht lange auf sich warten. Relativ schnell trifft ihr auf zahlreiche Wesen, die sich vor euren Augen in monströse Untertiere verwandeln. Zunächst nur mit einer Eisenstange bewaffnet, tut sich Harry



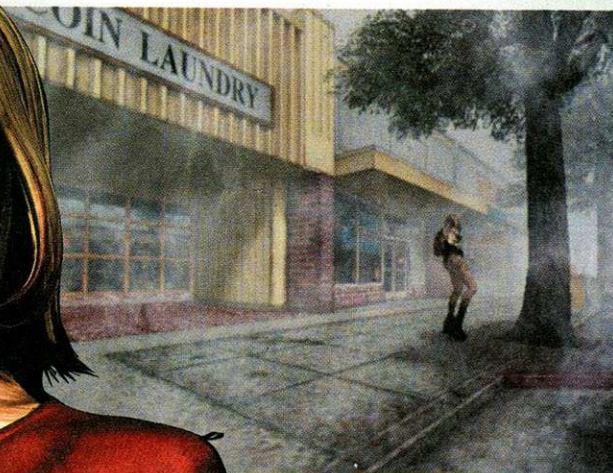
Allem Anschein nach spielt Harry, die Hauptfigur des ersten Teiles, auch im Sequel eine wichtige Rolle.



Wer sich bei diesem Spiel in finstere Tunnel vorwagt, muss mit dem Schlimmsten rechnen.



Was es mit dieser, etwas abwesend erscheinenden Person auf sich hat, wird sich bald lösen.



In den nebelverhangenen Straßen warten wieder etliche monströse Gestalten auf den Protagonisten.



Was sich aus diesem fleischigen Etwas entwickeln wird, erfahren wir wahrscheinlich erst im nächsten Jahr.



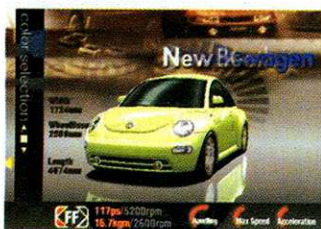
"Beeindruckende Fortsetzung mit Angst einflößender Horror-Kulisse"



Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1 - 2 | Erscheint: Januar 2001 | Entwickler: Polyphony Digital | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Mit 128-Bit-Power in Richtung Realitätsgrenze

Gran Turismo 3



■ Deutsche Boliden sind bei GT 3 ebenfalls am Start. Hier der New Beetle mit voller Power.

Kein Spiel wird größeren Einfluss auf die europäische Markteinführung der PlayStation 2 haben als GT 3. Mit der 128-Bit-Power wird die Rennsimulation von Polyphony Digital neue Standards in puncto Realitätsnähe setzen.

■ Bereits auf der diesjährigen ECTS in London konnte die PSG-Delegation - Tom und

Markus - Hand an GT 3 legen. Sony präsentierte zwei Demo-Strecken, die einen Großteil der Kraft und Pracht der Rennsimulation zeigten. Nicht einmal vier Wochen später stellte Sony der Presse auf der Tokyo-Game-Show weitere Testetappen vor, die unser Japan-Korrespondent Warren Harrod genauestens unter die Lupe nahm. Das Urteil heißt auch hier:

„Der Übergang zwischen Realität und virtueller Welt ist bei GT 3 fließend“



■ Rasante Überholmanöver sind mit 128-Bit-Power auf jeden Fall garantiert.



■ Mit authentischem Anstrich sehen die Boliden ihrem realen Pendant zum Verwechseln ähnlich.



■ Dank der Grafikpower spiegeln sich die Sonnenstrahlen des untergehenden Himmelskörpers auf dem Lack.



■ Wer vollends auf das Cockpit verzichtet, bekommt in dieser Perspektive den ultimativen Geschwindigkeitsrausch.



■ Beim Gerangel um die wichtigen Plätze kommt man immer wieder von der Fahrbahn ab und brettet über die Curves.

nen Exemplare verkauft. Der Nachfolger erschien im Dezember 1999 in den USA und Japan, Europa wurde im Januar 2000 bedient. Bis Ende April setzte Sony über fünf Millionen GT2-Versionen bei den Endverbraucher ab. GT 3 sollte zum Release der PS2 in Japan eigentlich erhältlich sein, hat sich bislang aber verzögert.

■ **Gameplay:** Polyphony setzt euch auch beim dritten Streich wieder hinter die Steuer diverser Edelkarossen. Nach Angaben von Sony Japan werden es „nur“ rund 150 Flitzer sein, die euch zur Verfügung stehen. Zum Vergleich: GT 2 hatte einen Fuhrpark von 594 Vehikeln. Bevor ihr aber an den Start

geht, müsst ihr die entscheidenden Fahrerlizenzen erwerben. Diese bekommt ihr zum Beispiel für erfolgreiche Bremsmanöver oder für neue Rundenrekorde. Polyphony wird neben bekannten Strecken einen Rundkurs durch Japans Metropole Tokio und das monegassische Monte Carlo mit auf die Scheibe pressen. Mittlerweile hat sich die Zahl der DVDs von zwei Stück auf eine reduziert. Zusätzlich wird es einen erweiterten Rallye-Modus geben und wenn alles klappt, auch den Drag-Wettbewerb. Hier wird man die PS-starken Dragstervehikel fahren können. Dieser war schon für den Vorgänger ange-

dacht, wurde aber wegen Zeitdrucks und technischer Umsetzungsprobleme nicht verwirklicht.

■ **Technik:** Alleine für die Optik hätte Polyphony schon einen Oskar verdient. Die Boliden wirken während der Pisten-Hatz derart realistisch, dass man denkt echte Wagen vor sich zu haben. Jedes der Fahrzeuge besteht aus einer Gesamtzahl zwischen 2000 bis 5000 Polygonen. Das ist in etwa zehn mal mehr als bei GT2.

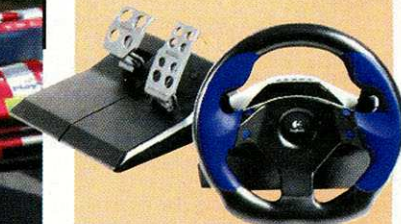
„Mit der Pisten-Hatz wird die PlayStation 2 im kommenden Jahr auf jeden Fall ein Verkaufsschlager“



■ Bayern-Power in Fernost. Auch die BMW-Modelle von 316i bis Z8 werden auf der DVD vorhanden sein.

i Force-Feedback für GT

Um den Spielspaß bei GT 3 komplett abzurunden, wird Sony ein eigens entwickeltes Force-Feedback-Lenkrad auf den Markt bringen. Das Teil gibt zum Beispiel Kollisionen eures Boliden über einen Servo-Motor an das Lenkrad weiter und unterstützt das Simulations-Feeling. Die Tastenbelegungen sind genau auf die Rennsimulation abgestimmt. Mit dabei sind auch die Fußpedale, die ihr wahlweise zuschalten könnt. In Japan soll das Lenkrad zum Release von GT 2000 auf jeden Fall zu haben sein.



■ Mit den voll verkleideten Rennwagen kommt ein echtes Le-Mans-Feeling in den heimischen vier Wänden auf.



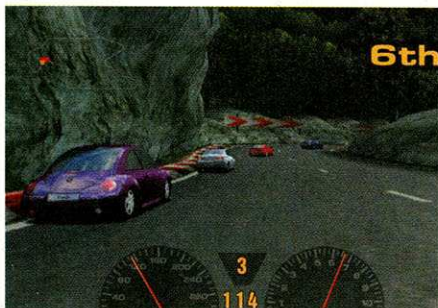
■ Dank der Grafikpower der PlayStation 2 konnte für GT 2000 eine saubere HiRes-Grafik umgesetzt werden.



■ Klassisch: Mit vollem Speed durch den Wald bretteln und dabei noch die Grafikpracht der Sonnenstrahlen genießen.



■ Aus der rückwärtigen Perspektive steuert sich die Simulation meiner Meinung nach nicht so gut wie aus der Cockpit-Perspektive.



■ Wenn das ganze Fahrerfeld durch den Tunnel brettet, dröhnen die Boxen eures Fernsehers.



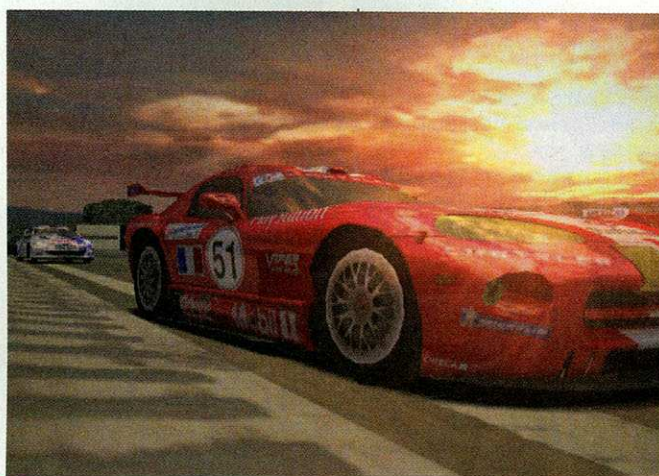
■ Deutsch-deutsches Duell: Ein Porsche versägt mit seiner PS-Power gerade einen langsameren BMW.



■ Wenn ihr direkt auf die Sonne zurasst, werdet ihr wie in Wirklichkeit geblendet.

Hier waren es im Schnitt rund 300 Polygone pro Wagen. Das flüssige Design zeigt in den Demos keine Anzeichen von Polygonbegrenzungen, Clippingfehlern oder scharfen Kanten. Kurz gesagt, einfach ein perfekter Look, der bislang von kaum einem PC- oder Dreamcast-Game erreicht worden ist. Das Fahrgefühl ist noch einmal besser als bei den Vorgängern. Einzelne Einstellungen wie zum Beispiel an Stoßdämpfern oder Spoilern machen sich jetzt noch exakter bemerkbar. Die Boliden reagieren auf kleinste Bewegungen und Fehler. Der Streckenverlauf der Testkurse ist detailliert gestaltet und wird mit Licht und Schatten in Echtzeit berechnet, d.h. je nach Rennsituation oder Tageszeit werden die natürlichen Phänomene realistisch dargestellt.

■ **Fazit:** Leider wird der Release von GT 3 in Deutschland erst zu Beginn des nächsten Jahres sein und nicht zum



■ Die coole Dodge Viper besitzt nach erfolgreichem Tuning eine exzellente Kurvenlage und Beschleunigungskraft.

Start der PS2 im November. Polyphony sollte sich aber auf jeden Fall die nötige Zeit nehmen, um ein perfektes Produkt zu präsentieren. Die Konkurrenz kann sich schon jetzt warm anziehen, denn GT 3 wird vielleicht für lange Zeit unerreichbar sein. (Tom S.)

"Selbst Leute, die keine Rennspiele mögen, werden vor GT 3 den Hut ziehen müssen"



■ Die rund 15 Kurse werden eurem fahrerischen Können alles abverlangen.



■ Nur mit Geschick kommt ihr an so einem dichten Pulk schnell vorbei.



■ Die Pistenabschnitte entlang der Küste sind ein GT-Klassiker. Bei der Schussfahrt erreicht ihr schnell Höchstgeschwindigkeit.



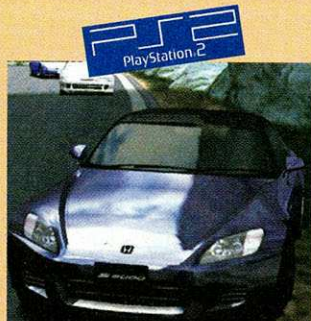
■ Mehrere Tunneldurchfahrten dürfen bei keinem Rennspiel fehlen. Hier erlebt man einen herrlichen Geschwindigkeitsrausch.



"Mit dem Realitätsniveau wird GT 2000 neue spielerische Maßstäbe setzen"

i Zwei technische Welten: GT 2 und GT 3 im Vergleich

Zwischen den beiden Games Gran Turismo 2 (PS) und dem Nachfolger Gran Turismo 3 (PS2) liegt zeitlich wahrscheinlich nur rund ein Jahr, technisch und spielerisch aber Welten. Während bei GT2 pro Wagen für das Design rund 300 Polygone verwendet wurden, sind es nach Angaben von Sony bei GT 2000 zwischen 2000 und 5000 Polygone. Auch die Zeit, die die Jungs von Polyphon benötigten, um einen Boliden zu konstruieren, war weit länger als noch bei GT2. Hier wurde pro Tag ein Auto fertig gestellt, bei der neuen Pisten-Hatz waren es fast zwei Wochen für jeden Flitzer. Konnte GT2 noch über 594 Sportwagen anbieten, sind es jetzt nur noch 150 Stück. Dagegen steht aber die dominante Fahrphysik und Steuerbarkeit der 128-Bit-Boliden. Auch in puncto Streckenvielfalt wird sich der GT-Fan wahrscheinlich ein wenig einschränken müssen: Rund 15 Strecken sollen im neuen Grafikgewand erstrahlen. Voraussichtlich verdoppelt sich die Zahl der Pisten noch einmal, wenn man die Reverse-Funktion (d.h. die Strecken werden in verkehrter Richtung gefahren) mit einrechnet. GT 2 kann mit 49 Strecken protzen - Reverse- und Nachtstrecken mit eingerechnet.





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



gameit!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

SONY PLAYSTATION

SPIELE

NEUHEITEN UND AKTUELLE HITS

Army Men - Operation Meltdown 74,99
Ace Combat 3 59,99
Action Bass 34,99
Aladin - Nasiras Rache* 84,99
Alien - Die Wiedergeburt* 74,99
Alundra 2 59,99
Amerzone 79,99
Animaniacs Ten Pin Alley* 0
Bowling-Sim 89,99
Anstoss Premier Manager 69,99
Age Escape/Dual Shock Contr. 69,99
Arielle 2 Sehnsucht n. d. Meer 0
Army Men - 3D 89,99
Army Men - Air Attack 89,99
Army Men - Air Attack 2* 89,99
Army Men - Sarges Heroes 89,99
Army Men - Sarges Heroes 2 89,99
Astrix Crazy Olympics* 0
Atlantis 59,99
ATV/Quad Power Racing* 59,99
Autobahnraser 2 74,99
Aztech* 59,99
Baseball 2000 79,99
BattleTanx - Global Assault 74,99
Beach Volleyball* 64,99
Beastman-Euro. Ed. inkl. DJ-Cont. 109,99
Bishi Bashi Special 79,99
Black* 79,99
Box Champions 2000 89,99
Box Champions 2001* 89,99
Brunswick Bowling 2 89,99
Bugs & Taz - Weltlauf gegen... 64,99
Bundesliga 2000-Fussball Manager 69,99
Bundesliga 2001-Fussball Manager 69,99
Bundesliga Stars 2000 89,99
Bundesliga Stars 2001* 69,99
Buzz Lightyear of Star Command* 79,99
Caesar's Palace 2000 89,99
Carnagordon dA-Fahr zur Hölle 79,99
Championship Motocross 2001* 79,99
Chase the Express 79,99
Chicken Run* 99,99
Cold Blood 99,99
Colin McRae Rallye 2 59,99
Colony Wars 3 - Red Sun 89,99
Crash Bash* 99,99
Crash Team Racing 99,99
Crisis Beat 54,99
Croc 2 89,99
Dance Dance Revolution-Euro* 0
Das Grab des Pharaos 89,99
Dave Mira Freestyle BMX* 79,99
Demolition Race 89,99
Der Verkehrtgigant* 74,99
Destruction Derby Raw 89,99
Deuce* 0
Digimon World* 89,99
Dino Crisis 79,99
Disney - Magical Racing Tour 59,99
Disney's Magical Tetris 84,99
Disney's Dinosaurier* 84,99
Disney's Winnie Pooh-Tiggers 84,99
Donald Duck Quick Attack* 79,99
Dracula: Resurrection 89,99
Dragon Valor 74,99
Driver 2* 74,99
Dschungelbuch Groove Party 59,99
DSF All Star Tennis 2000 59,99
DSF Gerry Lopez Surf Riders 74,99
Ducati* 89,99
Duke Nukem: Planet of the Babes 59,99
Dukes of Hazard Racing 59,99
Dune 2000 inkl. Badetuch 89,99
E.V. Anarchy Rulz 54,99
Ehrgeiz 99,99
ESPN Great Outdoor Games* 59,99
Eternal Eyes* 54,99
Euro 2000 89,99
European Super League 79,99
Everybody's Golf 2 79,99
Evil Dead 89,99
Spiderman 89,99
F1 Championship Season 2000 89,99
F1 Racing Championship 59,99
F1 World Grand Prix 2000* 84,99
F1 World Grand Prix '99 59,99
Fantavision* 84,99
Fear Effect 84,99
Fifa 2000 84,99
Fighting Force 2 89,99
Final Fantasy 9 74,99
Fisherman's Bait 2 84,99
Flintstones Backdoor Bowling* 74,99
Ford Racing* 89,99
Formula One 2000* 99,99
Freestyle Board-Skateboard* 139,99
Front Mission 3 74,99
Frontsweeper 59,99
Fussball Live 2* 89,99
Galerians 74,99
Gauntlet Legends 79,99
Gekido 69,99
Gex - Deep Cover Gecko 69,99
Ghoul Panic 89,99

Grandia 89,99
Grind Session 89,99
Guardian Crusade 59,99
Guilty Gear 74,99
Harvest Moon* 79,99
HBO Boxing after Dark* 84,99
Hello Kitty's Cube Frenzy* 59,99
Hot Wheels* 69,99
Hugo 3D* 59,99
Hydro Thunder 79,99
Infestation 9,99
International Superstar Soccer 2000 0
International Track & Field 2 89,99
ISS Pro Evolution 89,99
Jackie Chan 59,99
Jeremy McGrath Super 2000 ead 54,99
John Madden NFL 2001 E+* 89,99
Konsole Playstation ONE* 0
Koudelka* 74,99
Legacy of Kain - Soul Reaver 89,99
Legend of Dragoon* 89,99
Legend of Kartia 89,99
Legend of Legaia 59,99
LMA Manager 2001* 59,99
Magical Stones* 89,99
Mat Hoffmanns Pro BMX* 79,99
Medieval 2 59,99
Medieval 2: The Black and White 59,99
Midnight in Vegas 69,99
Mike Tyson Boxing* 79,99
Mille Miglia* 59,99
Misadventure of Tron Bonne 84,99
Mobil 1 Rally Championship 84,99
Monopoly 59,99
Monster Force (Kid Monsters) 0
Monster Rancher* 59,99
Mort the Chicken* 54,99
Motor Racer SONY* 59,99
Mr. Driller 59,99
Ms. Pacman Maze Madness* 89,99
MTV Skateboarding 59,99
MTV Snowboarding TITANIUM 0
MTV Sports: Pure Ride* 79,99
MTV Sports: Ultimate BMX 79,99
Muppet Monster Adventure* 59,99
Muppet Race Mania 59,99
NBA Live 2000 84,99
NBA Live 2001* 89,99
Need for Speed 4 89,99
N-Gun Racer 69,99
NHL 2000 89,99
NHL 2001* 89,99
NHL Blades of Steel 2000 89,99
Nightmare Creatures 2 74,99
Odin* 0
Pac Man 64,99
Parasite Eve 2 74,99
Planet Of The Apes* 89,99
Player Manager 2000 59,99
Pocket Fighter 79,99
Pocket Academy 59,99
Power Ranger Lightspeed* 79,99
Pro Pinball: Fantastic Journey 89,99
Radical Bikers 69,99
Rally Masters 89,99
Rayman 2 59,99
RC de Go ead* 54,99
RC Revenge 54,99
Reel Fishing 2 74,99
Rescue Shot 59,99
Resident Evil 3-NEEMESIS USX16 94,99
Road Rash Jailbreak 84,99
Rogue 2 84,99
Rollage 2 59,99
Ronald V-Football 69,99
Sagda Frontier 2 69,99
Schlumpfe: Auf die Plätze... 84,99
Sheep 94,99
Sheep Dog 'n Wolf - Part 1* 0
Silent Bomber 79,99
Silent Hill 59,99
Slint-Cross Championship Racing 74,99
Speed Freaks Bundle+Mittag 99,99
Speedball 2100* 79,99
Spiderman 89,99
Spyro 2 - The Dragon 59,99
SPYRO 3-Year of the dragon* 89,99
Star Xiom 59,99
Star Ocean 2 59,99
Star Trek - Invasion* 79,99
Star Wars: Demolition* 59,99
Star Wars: Jedi Power Battles 84,99
Streetfighter Collection 2 74,99
Streetfighter Ex Plus Alpha 2 74,99
Suikoden 2 79,99
Superbike 2000 84,99
Supercross 2000 89,99
Swing Kid 79,99
Sydney 2000 89,99
Syphon Filter 2 74,99
Tennistennis 59,99
Techno Mage* 74,99
Tenchu 2 79,99
Tenchu 2 ENGLISH 79,99
Terranor 69,99
Test Drive 69,99
The Grinch (Filmumsetzung)* 89,99

The Mummy (Filmumsetzung)* 0
James Bond-The World is... 89,99
Glover 29,99
Theme Park World 59,99
Tiger Woods PGA Tour 2001 84,99
TNN Hardcore TB* 89,99
TOCA 3-World Touring cars 79,99
Tom & Jerry in the house trap 84,99
Tombs 2 59,99
Tony Hawk 2-FreestyleBoard* 209,99
Tony Hawk's Pro Skater 2 79,99
Toshinden 4 79,99
UEFA Champions League 99/00 84,99
Ufo Soccer 2001 74,99
Ultimate Fighting Championship* 74,99
Urban Chaos 84,99
Vagrant Story 74,99
Vampire Hunter 79,99
Vandal Hearts 2 79,99
Vanishing Point* 84,99
Victory Boxing 3 79,99
Warzone 2100 84,99
WCW Backstage Assault* 89,99
WCW Mayhem 89,99
WDL: Thunder Tank* 0
Wipeout 59,99
Woody Woodpecker Racing* 89,99
World Championship Snooker 79,99
World's Scariest Police Chase* 84,99
WWF Smack Down 2: Know... 89,99
WWF Smack Down! 89,99
X-Men Mutant Academy 59,99
X-Men Mutant Wars* 59,99
Zero Divide 2 19,99

PLATINUM UND SONDERANGEBOTE

360* 19,99
4x4 World Trophy 39,99
5th Element 29,99
A Bugs Life PLATINUM 49,99
Abes Odyssey 2-Abes Exodus 49,99
Adidas Power Soccer 2 KD 29,99
Air Combat PLATINUM 49,99
Akku - The Heartless 39,99
Alien Trilogy PLATINUM 29,99
Anna Kournikova Tennis 49,99
Age Escape 49,99
Armories in Project Swarm 49,99
Armories in Project Swarm E49,99
Asterix-Streit um Gallien 39,99
Asterix & Obelix gegen Caesar 49,99
Ballistic 29,99
Battle Arena Toshinden PLAT. 49,99
Bedlam 39,99
Biofreaks EV 19,99
Blaster Master* 29,99
Blood Lines 49,99
8-Movie 39,99
Bomberman Fantasy Racing 39,99
Brahma Force 29,99
Breakout* 49,99
Breath of Fire 3 KD 39,99
Breath of Fire 3 KD Spec. Ed. 39,99
Bug Riders 19,99
Bugs Bunny Comic Star Coll. 49,99
Buddies 29,99
Bust a Move 2 PLATINUM 29,99
Bust a Move 4 ead 29,99
Cardinal Syn 29,99
Carnage Heart 39,99
Casper - Friends around the... 49,99
Castrol Honda Superbike 94,99
Catan - Die erste Insel 49,99
C & C 2: Alarm! Rot 29,99
Civilisation II 29,99
Colin McRae World Rally PLAT. 44,99
Command & Conquer 1 PLAT. 49,99
Command & Conquer 2 PLAT. 49,99
Cool Boarders 2 PLATINUM* 49,99
Cool Boarders 3 PLATINUM* 49,99
Crash Bandicoot 3 PLATINUM 19,99
Crimelink 19,99
Croc CLASSIC 34,99
Crusaders of Might & Magic 39,99
Cyber Tiger 29,99
Destruction Derby 2 PLATINUM 49,99
Die 24 Stunden von Le Mans* 24,99
Die Schlümpfe Comic Star Coll. 39,99
Discworld Noir 39,99
Diver's Dream 39,99
Dodge Arena 29,99
Dreams KD 19,99
Driver PLATINUM 49,99
Eagle One* 24,99
ECW Hardcore Revolution 39,99
ECW Hardcore Revolution (E uncut) 29,99
Explosive Racing 29,99
Extreme 500 49,99
Fifa 98 PLATINUM CLASSICS 19,99
Final Fantasy 7 PLATINUM 49,99
Final Fantasy 8 PLATINUM 49,99
Fluid 29,99
Formel 1 '99 39,99
Formel 1 '97 19,99
Frenzy 19,99
Fussball Live 19,99
Fussball Live + Multi Tap 49,99
Future Cop 29,99

Galaga* 49,99
Gex Deep Cover Gecko-RICOCHET 39,99
Thrasher - Skate and Destroy 19,99
Thunderhawk 2 - RICOCHET* 39,99
Tiny Tank 39,99
Toca Platinum 49,99
Tomb Raider 1 - RICOCHET* 39,99
Tomb Raider 2 PLATINUM 49,99
Tomb Raider 3 PLATINUM 39,99
Tomb Raider 4 49,99
Tomb Raider PLATINUM 39,99
Tony Hawk's Skateboarding PLAT. 49,99
True Driving 29,99
Toy Story 2 49,99
Trick'n Snowboarder 29,99
True Pinball 24,99
Ubik KD 24,99
UEFA Straker* 19,99
V2000 19,99
Vergessene Welt 29,99
Versailles 1685 29,99
Vib Ribbon 49,99
Vigilante 8 - 2. Offensive 49,99
Virus 29,99
V-Rally 1 24,99
V-Rally 2 PLATINUM 39,99
VS 19,99
Wacky Races COMIC STAR COLL. 39,99
Warpath: Jurassic Park 39,99
Warpath: Jurassic Park Classic ead 49,99
Warzone 2100 - RICOCHET* 39,99
WCW Mayhem Classic ead. 39,99
Wipeout3 29,99
Wipeout 2097 PLATINUM 29,99
World Rally Champion 19,99
Worms Armageddon 44,99
Worms BEST OF INFOGAMES 24,99
Worms Pinball 39,99
Wreck'n Crew 19,99
Wu Tang Clan 49,99
Xenious 3DG 19,99
X-Men vs Street Fighter 29,99
Yeh Yeh Tennis* 19,99

ZUBEHÖR

BLAZE Produkte

RF-Unit 19,99
CyberShock Analog Controller 44,99
Cyber Shock Controller Infrarot 39,99
Micro Wizard Shock Contr. 34,99
Palm Pad Shock Controller 24,99
Avenger Pro Lightgun 39,99
Falcon Lightgun 79,99
Scorpion Lightgun 39,99
ProShock Arcade Joyst. m. Rumble 49,99
ProShock Arcade Joystick Lite 39,99
TwinShock Arcade Joystick 99,99
Pro Carry Case 54,99
Formula Pro GTR Lenkrad 119,99
X-Kabel 39,99
Hyper Mouse 34,99
Mem Card 120 Slot unkompr. 39,99
Mem Card 15 Slot unkompr. 12,99
Mem Card 240 Slot unkompr. 69,99
Mem Card 30 Slot unkompr. 19,99
Mem Card 60 Slot unkompr. 29,99
Scart Kabel 9,99
X-Ploder CD9000 64,99
X-Ploder Cheatbuch 14,99
X-Ploder Classic FXII 39,99
X-Ploder Classic FXI 74,99
X-Ploder Handbuch (inkl. CD) 24,99
X-Ploder PRO 89,99

Sonstiges PSX Zubehör

RF-Adapter NoName 14,99
Antennen SONY-HF-UnitGir. 49,99
Shock 2 Infrarot Gamepad 44,99
Analog Shock 2 Contr. + Mem Card 44,99
Dual Shock farbig 59,99
Controller-ShockForce JoyPad 24,99
Controller-Speed Drive II 29,99
Gamebuster CDV + PC Link 79,99
Gun SONY-G-Con 45NACMO 89,99
Lenkrad Dual Force Wheel SX 69,99
Ferrari Compact Racing Wheel 69,99
Ferrari Shock 2 Racing Wheel 74,99
Mad Catz Lenkrad Dual Force 99,99
Link Kabel 9,99
Mouse Sony 59,99
Mem Card SONY farbig 29,99
Mem Card Vint. 1080 Slot ausverk. 64,99
Mem. Card 120 Slot 34,99
Mem. Card 15 Slot 9,99
Mem. Card 30 Slot + Mem Card 44,99
Memory Card 360 44,99
Memory Card 60 Slot 29,99
Memory Card 720 Slot 29,99
Memory Card Value Pak 3 x 1 19,99
Mouse incl. Mousepad 54,99
Multi Tap NO-NAME 49,99
Multi Tap Mehrspieler für 4 Sp. 69,99
RGB Kabel für Farbe bei Import 9,99
Verlängerungskabel für Pads 19,99

Medal of Honor-
Underground
89,99 DM

Pure Ride*
79,99 DM

Freestyler Board+Tony Hawk 2
209,99 DM

26122 Oldenburg
Game Shop LKP
Staulinie 16-17 - 0441/12622

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 - 06151/28860

64625 Benzheim
Schlinkengasse 4 - 06251/581564

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

76829 Landau
Westbahnstr. 11 - 06341/144191

78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 - 07425/33840

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811

92224 Amberg
Marienstr. 4 - 09621/960623

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 5 - 09231/667650

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

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 44,99 DM Warenwert, ab 100,00 DM 3% Skonto.
- 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



Gezielte Flachsüsse können für den Torhüter böse Verrenkungen nach sich ziehen.



Dank der guten Steuerung können Kopfbälle präzise platziert werden.



Im Falle einer abseitsverdächtigen Situation wird bei der Wiederholung ein Kontrollbalken eingeblendet.

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

Erneut fordert Konami die Konkurrenz heraus

Int. Superstar Soccer 2000

Der Zweikampf zwischen EA Sports und Konami geht in eine neue Runde. Kann Konami mit der neuen ISS-Version die Fußballkrone der PS ergattern oder bleibt die FIFA-Reihe die Nummer eins?

■ **Fußball** gehört nach wie vor zu den beliebtesten Genres und das nicht nur auf der PlayStation. Wen wundert es da noch, dass jedes Jahr eine immense Anzahl von Upgrade-Versionen erscheint, bei denen sich allerdings meist bis auf die Jahreszahl am Ende des Titels nicht allzuviel ändert. Wir sind gespannt, ob sich dieser Verdacht bei ISS 2000 bewahrheiten wird.

■ **Gameplay:** Nach wie vor erweist sich Konamis ISS-Reihe als solide und empfehlenswerte Fußballumsetzung. Wie nicht anders zu erwarten, hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht allzuviel geändert. Einige inte-

ressante neue Spielmodi wurden allerdings schon eingeführt und so kann der nach Abwechslung suchende Spieler im Szenario-Modus seine Herausforderung finden. Hier gilt es mehr oder weniger schwere Aufgaben zu lösen. Der Spielstand und die bereits verstrichene Spielzeit sind vorgegeben, so dass euch nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung steht, das Blatt zu wenden. Des Weiteren habt ihr Zugriff auf fast alle nationalen sowie internationalen Wettbewerbe. Der

Karriere-Modus wurde bei der Umsetzung von der Nintendo-64-Konsole auf die PlayStation leider weggelassen, was aufgrund der vielen anderen Möglichkeiten allerdings nicht sehr ins Gewicht fällt.

■ **Technik:** ISS 2000 ist eine realistische, gut spielbare Fußballsimulation mit

■ In den übersichtlichen Darstellungen kann man die Stärken und Schwächen beider Mannschaften gut vergleichen.

ansprechender Grafik. Zugegebenermaßen wurden in puncto Optik gegenüber der Nintendo-version einige Abstriche gemacht, welche sich aber nicht als störend erweisen. Die Steuerung ist und bleibt hervorragend und besticht durch ihre Direktheit.

■ **Fazit:** Wieder einmal liegt uns ein gelungenes Fußballspiel vor. Ob ihr euch nun für EAs FIFA- oder für Konamis ISS-Reihe entscheidet, müsst ihr selbst wissen. Vor dem Kauf solltet ihr auf jeden Fall beide Titel anschauen. Ein Fehlkauf ist aufgrund der hohen Qualität beider Produkte quasi ausgeschlossen. (Ralph W.)

"ISS 2000 besticht durch seine Spielbarkeit und Abwechslung"



Im Vergleich zur Konkurrenz ist bei ISS 2000 das Elfmeterschießen alles andere als reine Glückssache.



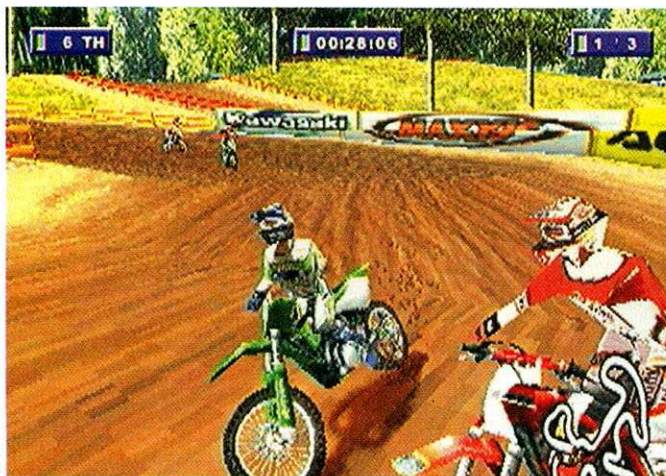
Ein platzierter Gewaltschuss lässt den Torwart alt aussehen. Bei solchen Distanzkrachern ist allerdings auch eine Portion Glück nötig.



Freistöße bieten eine gute Möglichkeit, Ergebniskorrektur zu betreiben. Um den Ball im Winkel zu versenken, ist viel Übung nötig.

■ Leider ist die Anzahl der Torjubele relativ klein gehalten und wiederholt sich dementsprechend häufig.

gut
"ISS 2000 ist eine gelungene Fußballsimulation mit großem Realitätsgehalt"



Der erfolgreiche Kampf in der Kurve gehört zu jedem Motocross-Rennen. Mit einem ordentlichen Slide kommt ihr als Erster aus der Schikane.



Nach dem Start ist das Feld noch dicht beieinander und es wird noch hart um die Plätze gerangelt. So mancher Sturz kommt durch den Übereifer eines Kontrahenten zu Stande.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: November 2000 | Entwickler: Funcom/THQ | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Große Jungs spielen gerne im Dreck

Championship Motocross 2001

Schon im letzten Jahr konnte **Championship Motocross 2001 (CMX)** auf Sonys CD-Schleuder viel Staub aufwirbeln. In der neuen Saison gehen **THQ** und **Funcom** mit neuen Features an den Start.

Harte Männer, knatternde Motoren und viel Dreck zeichnen den Motocross-Sport aus. Im Mittelpunkt von CMX 2001 steht wieder einmal ein Star der Szene, **Ricky Carmichael**. Dieser hat bislang drei Mal die **AMA-National-Championships** gewonnen und soll in diesem Herbst erneut für viele Käufer der Pisten-Hatz sorgen.

Gameplay: THQ und Funcom bieten dem Off-Road-Fan eine ordentliche Portion Motocross-Action: Einzelspieler-Modus mit über 20 Pisten, Karriere-Modus, Zweispieler-Modus und einen Freestyle-Contest. Wer sich noch nicht fit für die rauen Pisten fühlt, dreht ein paar Runden im Trainingsbereich. Für die Maschinen mit 125 und 250 ccm stehen 30 renommierte Fahrer zur Verfügung wie z.B. **Mike Larocco** und **Jeff Emig**. Im Karriere-Modus bastelt ihr euch einen eigenen Protagonisten. Mit einem kleinen Geldbetrag ausgerüstet kauft ihr ein paar Ersatzteile ein und tuned euren

Hobel. Wenn ihr erfolgreich fahrt, gibt es Preisgelder und lukrative Sponsorenverträge. Die Zweispieler-Option bietet neben den Einzelrennen ebenfalls den umfangreichen Karriere-Modus.

Technik: Auf der Piste angelangt zeigen sich nach den ersten hundert Metern die zwei Seiten von CMX 2001. Zum einen ist die Pisten-Hatz Arcade-orientiert und bietet extrem actiongeladenen Rennspaß. Zum anderen präsentiert sich die Grafik bislang von einer pixeligen Seite: Große Polygone sind ja nicht einmal so schlimm, wenn da nicht der Streckenaufbau fast immer zu sehen wäre. Euer Bike steuert sich einfach und ihr stürzt eigentlich nur dann, wenn ihr an einem Hindernis hängen bleibt. Während der Fahrt lassen sich an den

"Rasant geht es über Stock und Stein, quer durch Mutter Natur"



Equipment ist alles. Wer vor dem Rennen genug Geld aufbringen kann, um seine Maschine zu tunen, hat bessere Chancen.



Der Waldkurs zeichnet sich nicht nur durch Schikanen aus, sondern auch durch Licht- und Schattenspiel.

Hügeln Sprünge vollführen, die mit einem Zusatzaufplaus der Zuschauer belohnt werden.

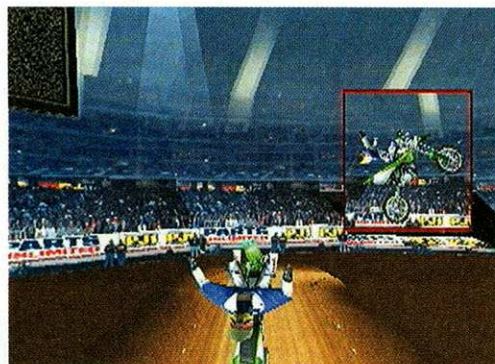
Fazit: Die Optionsvielfalt und der rasante Ablauf lassen Motocross-Herzen höher schlagen und werden beim anstehenden Test für viele Prozentpunkte sorgen. Abwechslung bieten auf jeden Fall der Zweispieler- und Freestyle-Modus. (Tom S.)



Für einen waghalsigen Stunt während des Rennens bekommt ihr einen extra Applaus vom Publikum.



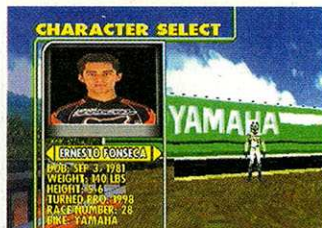
Jeder Track hat seine Eigenarten. Der schematisch aufgezeigte Streckenverlauf kann hilfreich sein.



Wem der normale Rennverlauf auf die Nerven geht, der kann beim Freestyle-Modus eine Stuntshow hinlegen.



Freie Fahrt und viel Platz auf der Piste gehören eher zur Seltenheit im Fahreralltag.



Rund 30 authentische Fahrer werden bei CMX 2001 präsentiert. Jeder kann auf eine umfangreiche Biographie zurückblicken.

Erster Eindruck
"Die Arcade-orientierte Pisten-Hatz bietet schnellen und grundsoliden Rennspaß"

PILOT ODER PROGRAMMIERER?

VON MANNSTEIN



BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

BESSER DIE BARMER



Ein Durcheinander aus Punktekisten, Explosionen und Goodies sorgt für reichlich Laune beim Spieler.



Als bewegliche Pinballbande steuert ihr ein Schwebemobil und versucht den Gegnern die Bälle reinzuhausen.

Genre: Geschicklichkeit | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: Dezember 2000 | Entwickler: Eurocom | Schwierigkeitsgrad: mittel

Sonys Maskottchen schlägt erneut zu

Crash Bash

Was Mario und Sonic für Nintendo und Sega bedeuten, soll unser quirlicher Crash der PlayStation einbringen: Sympathie und Wahrzeichen als Maskottchen.

Partygames sind angesagt! Crash Bash besteht aus einer Ansammlung vieler kleiner Spielchen rund um die Charaktere der Crash-Reihe.

Gameplay:

Grundsätzlich gilt: Fun! Ihr übernehmt als eine von acht verschiedenen Figuren die aktive Handlungsbasis in

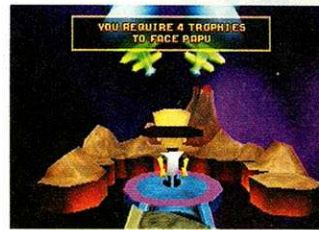
abwechslungsreichen Minigames. Einmal dürft ihr euch mit flotten Spaceflitzern als lebendige Pinballbande beweisen. Ein anderes Mal wird mit den Gegnern um Punktekisten gebuhlt. Klar, dass hierbei aufnehmbare Goodies, wie explosive Kisten, dafür sorgen, dass ein lustiges Durcheinander entsteht. Oder ist es euch lieber, die anderen mit Schwung aus einem Eiskreis hinauszubefördern? Auch das ist möglich, selbstverständlich mit einigen Hindernissen, denn Eis ist ja bekanntlich sehr sehr glatt. Jeder der Akteure bringt eigene, kleinere Attribute mit und sorgt für ein wenig Abwechslung im Geschehen. Fleißige Spieler schalten durch Pokalsiege weitere Level frei.

Technik: Kunterbunt wie eine Schachtel Smarties zeigt sich die Spielgrafik. Wobei die gesamte Szenerie

Gerissen, schnell und quirlich. Crash weiß sich aus allen Situationen zu retten.



Glättegefahr! Auf einer runden Rutschfläche versucht ihr eure Gegner aus dem Ring zu schieben. Sieht einfacher aus als es ist.



Mist! Zuerst muss man sich in den Anfangslevels beweisen, um weitere Spielchen freizuschalten.



Vor Spielbeginn bekommt ihr die Einsatzregeln der bevorstehenden Partie erklärt.

in gewohnter Crash-Manier umgesetzt wurde. Lustige Sounduntermalung und eine saubere Steuerung runden das erfreulich frische Erscheinungsbild ab.

Fazit: Nichts für todernste Spieler! Denn Crash Bash nimmt sich selbst auf die Schippe und sorgt für breites Grinsen. Obwohl ich bei solchen Geschicklichkeitsspielen immer sehr schnell angereizt bin, muss ich zugeben, dass mich die Preview-Version positiv überrascht hat. Könnte Kult werden! (Gunther H.)



Wo ist die Punktekiste und wer hat uns gerade schon wieder eine Bombe an den Kopf geworfen?

super! "Crash Bash bietet Partylaune pur und sorgt schon jetzt für jede Menge Spaß"

Erster Eindruck
PSG

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 Versicherte! 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!

204011

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.barmer.de
Persönlich: in jeder der 1.400 BARMER Geschäftsstellen

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse



■ Gekonnte Sprünge vor dem malerischen Mond-Hintergrund sorgen für zusätzliche Atmosphäre.



■ Bei der Startaufstellung sind alle 22 Fahrzeuge auf einmal zu sehen: Die Beweisfähigkeit der Engine.



■ Während des Flucht-Runs werden alle prägnanten Punkte des Kurses gut ausgeleuchtet.

Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: November 2000 | Entwickler: Rad. Entertainment | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Snowboard-Referenz aus dem Hause THQ?

MTV Pure Ride

Erst vor knapp zehn Monaten präsentierten uns die Coder von Radical Entertainment ihren ersten Auftritt im weißen Element.

■ Nach dem mehr als überzeugenden Vorgänger schiebt man bereits wenige Monate später ein Sequel nach, welches mit einigen Neuerungen aufwartet.

■ **Gameplay:** Die Programmierer haben erneut massiv virtuellen Schnee verteilt. Nun aber ab in die Bindungen und los geht es! Während die Konkurrenz meist einen linearen Streckenverlauf vorgibt, habt ihr beim Gleiten über die Pure-Ride-Hügel stets die

Option, euch den Weg über viele Verzweigungen in Richtung Ziel zu bahnen. Profis werden sich sofort an die schwierigeren Passagen wagen. Es darf selbst ein mutiger Grind über die Gondelseile praktiziert werden. Neben den Möglichkeiten, die Pisten ohne Druck kennenzulernen, steht der Worldcup im Mittelpunkt des Interesses. Hier dürft ihr durch erfolgreiches Absolvieren diverser Competitions nach und nach alle der 20 Strecken freischalten. Sobald ihr erfolgreich abschneidet, erhaltet ihr als Belohnung Boarder vom Schlage einer Michelle Taggart. Besonders lobenswert ist jedoch die Tatsache, dass ihr eigene Hügel durch Obstacles verfeinern könnt.

■ Insgesamt stehen euch 15 Boarder, darunter auch einige Pros, zur Verfügung.



■ Mit dem Editor lassen sich die Obstacles nach euren eigenen Wunschvorstellungen komfortabel platzieren.



■ Was hier auf den ersten Blick aussieht wie der Versuch, sich von einer Klippe zu stürzen, ist in Wirklichkeit ein optischer Augenschmaus.



■ Waghalsige Airs über befahrene Gebirgsstraßen zählen sicherlich zu den Aktionen, die besser Profis überlassen werden sollten.

■ **Technik:** Zwar weiß das Pistendesign durch zahlreiche Feinheiten zu überzeugen, dennoch werfen zahlreiche Clipping-Probleme bzw. teils störender Nebel einige Fragen auf. In puncto Soundauswahl hingegen macht sich die starke MTV-Lizenz bezahlt, denn

Bands wie Incubus sorgen für einen wahren Ohrenschaus.

■ **Fazit:** Sollten die technischen Mängel noch rechtzeitig behoben werden, steht einem winterlichen Hit nichts mehr im Wege. (Tom S.)

“Trotz zugkräftiger Lizenz kämpfen die Coder noch mit kleineren Macken”



■ Jeder noch so kleine Hügel lässt sich bestens als Rampe missbrauchen, um heiße Grans in den Schnee zu zaubern.



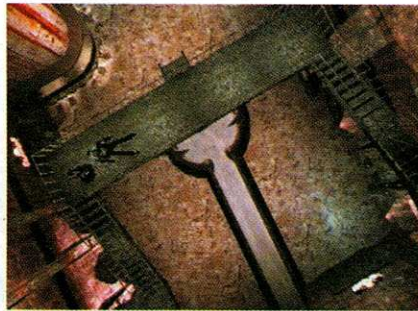
■ Die höchsten Punktzahlen erzielt ihr, sobald ihr gute Moves mit Grabs kombiniert.



“Eine Alternative zur Cool-Boarders-Reihe mit leichten technischen Problemen”



■ Dreht den Vampiren niemals den Rücken zu, denn dies könnte eure letzte Aktion sein.



■ Aus dieser Perspektive gegen die Blutsauger anzutreten, fällt relativ schwer.



■ In den Kassenräumen des Casinos finden sich immer wieder nützliche Gegenstände.

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

Vampirjagd im Stile von Resident Evil

Countdown Vampires

Spielzeug-Gigant Bandai zeigt sich erstmals von einer neuen Seite und präsentiert allen Horror-Genre-Fans einen besonderen "Leckerbissen".

■ Es ist wirklich erstaunlich, wie sich der ehemalige Tama-gochi-Hersteller gemausert hat. Mit dem unglaublichen Erfolg dieser kleinen LCD-Spiele, legte die japanische Traditionsfirma anscheinend den Grundstein für ihr Auftreten in der Software-Branche. Mit Countdown Vampires startet nun ihr erstes Werk, welches schon im Vorfeld für genügend Wirbel sorgte.

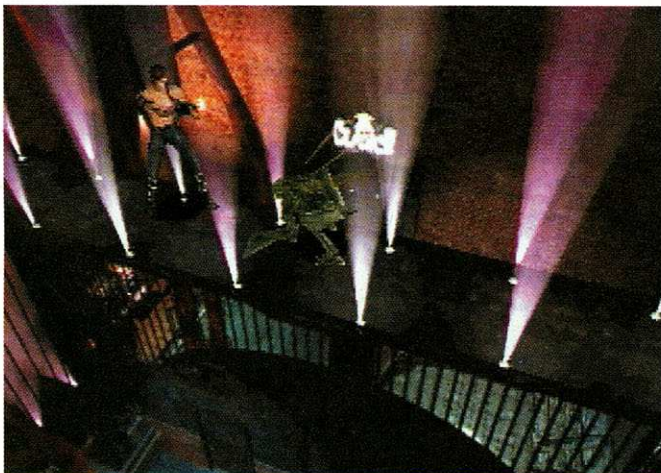
■ **Gameplay:** Es ist immer wieder erstaunlich, wie sehr

momentan bei den großen Videospiel-Hits geklaut wird. Bereits die Story erinnert stark an das erfolgreiche Horror-Adventure Resident Evil aus dem Hause Capcom. Als Polizist bekommt ihr einen Begleitschutz-Auftrag, der euch in einen angesagten Nacht-Club führt. Dort angekommen überschlagen sich die Ereignisse und alle Gäste verwandeln sich in unansehnliche Vampire. Ab sofort seid ihr auf euch alleine gestellt und forscht in dem großen Gebäude nach einem Ausgang. Um dieses Ziel zu erreichen, habt ihr lediglich zwei Verbündete, die euch bei diesem Alptraum zur Seite stehen: Eine Schusswaffe und einen Elektroschocker. Mit diesem Equipment streckt ihr die Dämonen in bester Resident-Evil-Manier nieder. Im weiteren Verlauf müssen ab und an einfache Rätsel gelöst werden, um an die dringend benötigten Key-Karten zu gelangen.

"Atmosphärisch sehr überzeugend und spielerisch einwandfrei"



■ Die Story wird in aufwendig gestalteten Videosequenzen erzählt, deren Qualität sich wirklich sehen lassen kann.



■ Je weiter man in das Game vordringt, desto hartnäckiger und gefährlicher werden die teuflischen Kreaturen.



■ Abgefahrene Locations gehören in den meisten angesagten Nacht-Clubs mittlerweile zum Standard.

■ **Technik:** Auch in diesem Punkt bedient sich Countdown Vampires bei der Konkurrenz. Während die unterschiedlichen Charaktere aus dreidimensionalen Polygonen dargestellt sind, ist die gesamte Kulisse des Spieles vorberechnet. Zum Heilen oder Wechseln der Waffen blendet das Game in ein übersichtliches Inventar-Menü, in dem nur zwölf Gegenstände Platz finden.



■ Die anhänglichen Gesellen lassen sich sogar mit einem Elektroschocker unschädlich machen.



■ Das übersichtliche Menü zeigt alle Gegenstände, die momentan ausgewählt werden dürfen.

■ **Fazit:** Vor allem für Freunde des Horror-Genres dürfte dieses Spiel interessant werden, da eine beklemmende Atmosphäre und die unverkennbare Steuerung stark an andere Vertreter dieser Sparte erinnern. Ob die Story und das restliche Gameplay überzeugen können, lösen wir bald im ausführlichen Test. (Markus H.)



■ Immer wieder trifft ihr auf Personen, die ebenfalls in der Location eingesperrt wurden.



■ Euer Charakter spiegelt sich sogar auf den glänzenden Flächen an den Wänden dieses Raumes.

gurt
Erster Eindruck
PSG
"Sehr überraschen-der Titel, aber leider nicht revolutionär genug"



Im Spiel ist jede Menge Magie enthalten. Wie üblich lernt man diese im Laufe der Geschichte.



Neue Charaktere werden durch wunderschöne Rendersequenzen ins Geschehen eingeführt.



Die Perspektive im Kampf wird durch eine dynamische Kameraführung gezeigt.

Genre: Rollenspiel | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: tba. | Entwickler: Squaresoft | Schwierigkeitsgrad: mittel

Geniestreich von Squaresoft

Chrono Cross

Eine Geschichte über Träume, Hoffnungen und eine dumme Zeitverschiebung, die alles durcheinander bringt.

Der Release der PS2 nach Riesenschritten,

doch Squaresoft versorgt den alten 32-Bit-Vorgänger nach wie vor mit Highlights, die im Genre ihresgleichen suchen. Vagrant Story, Parasite Eve II, Front Mission 3, Final Fantasy IX und nun Chrono Cross.

Gameplay: Wahrlich, den unumstrittenen Thron der RPG-Götterschmiede Squaresoft ins Wanken zu bringen, ist wirklich schwer. Ein Hammer nach dem anderen schlägt im PlayStation-Laufwerk ein. Nun schafft Squaresoft das, von dem sich andere Firmen wirklich einmal eine breite Scheibe abschneiden sollten, sie toppen sich

Schon bald findet Serge neue Freunde, die ihm hilfreich unter die Arme greifen.



Kampfhintergründe bestehen grundsätzlich aus den Elementen der gerade besuchten Gebiete. Hier befindet sich die Party am Meerufer.

Wegen Drachenschuppen für Serges Freundin gibt es einen Haufen Ärger.

selber. Chrono Cross erzählt die Fortsetzung des Klassikers Chrono Trigger, der nur für den ehemaligen amerikanischen Super-Nintendo-Bereich erschienen ist. Im Zuge der allgemeinen Neuvermarktungstendenzen in Japan, wo schon einige Klassiker der Final-Fantasy-Serie neues Leben eingehaucht bekamen, wurde Chrono Trigger dort auf der PlayStation veröffentlicht.

„Leider bleibt Chrono Cross dem amerikanischen Markt vorbehalten“

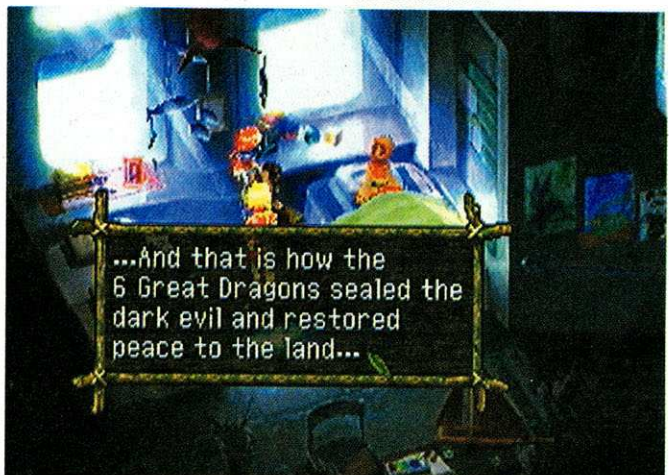
Dummerweise als japanische Sprachversion, die den Europäer vom gesamten Geschehen gnadenlos ausschließt. Chrono Cross selbst liegt uns in der amerikanischen Originalversion vor und erzählt von Geschehnissen

Zauberei wird grafisch herrlich in Szene gesetzt.

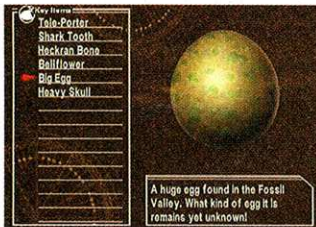
aus Chrono Cross, die zehn Jahre nach dem rasanten Endkampf des ersten Teils stattfinden. In der Heimatgemeinde des kleinen Serge ist alles idyllisch und friedlich. Doch eines Tages verlangt seine Freundin einen Liebesbeweis in Form wertvoller Drachenschuppen. Serge macht sich auf den Weg, ihr dieses Kleinod zu besorgen. Einige der gesuchten Drachen halten sich im Strandgebiet auf. Ihnen versucht Serge die begehrten Schuppen abzunehmen. Nach vielen Kämpfen gelingt ihm dies schließlich und er kehrt heim. Natürlich



Selbst das Charaktermenü wirkt wie ein kleines Kunstwerk.



Durch reichlich Smalltalk holt ihr Informationen ein und erhaltet wichtige Tipps im Spiel. Eine Sprachausgabe ist jedoch nicht enthalten.



■ Wichtige Schlüssel-Items werden im Menü genauer untersucht.



■ Ob der unruhige Geist des verstorbenen Clowns jemals seine Ruhe finden wird?



■ Eine Besonderheit im Kampf ist die Tatsache, dass eure Charaktere mehrmals pro Zug attackieren dürfen.



■ Viele undurchsichtige Ereignisse werden erst spät im Spiel aufgelöst.



■ Geheimnisvolle Gegner setzen der Party mächtig zu.



ist die Freude groß. Dummerweise muss genau in diesem Moment des Glücks eine Zeitwelle losbrechen, die alles verändern wird. Als Serge wieder zu sich kommt, muss er bemerken, dass sich Raum und Zeit völlig verschoben haben. Alles hat sich verändert, auch wenn er dies erst auf den zweiten Blick wahrnimmt. Als er ins vermeintliche Heimatdorf zurückkehrt, muss er nach und nach feststellen, dass er in ein Parallel-Universum gezogen wurde. Er erfährt, dass

er schon mit sieben Jahren im Kindesalter verstarb und seine Eltern das Dorf verlassen haben. Dummerweise halten ihn einige Soldaten der stationierten Truppen für einen Geist und versuchen ihn dingfest zu machen. Serge bleibt nur übrig zu fliehen und zu versuchen, die Zeitleiste wieder in Ordnung zu bringen.

■ **Technik:** Was soll man bei Spielen der Götterschmiede Squaresoft noch über die Technik schreiben, ohne in einen andauernden Lobgesang zu verfallen? Alles ist mal wieder perfekt inszeniert worden. Grafisch wird die PlayStation bis auf das Letzte ausgereizt. Gerade die geniale Handhabung von Pastelltönen haucht dem gesamten Geschehen

mystisches Leben ein. Die Sounduntermalung passt wie immer perfekt zum Spiel und unterstützt die Handlung wunderbar. In Sachen Steuerung sollte man endlich die 150%-Wertung bei uns einführen. Denn Squaresoft bietet erneut durchdachte Menüs und kann auf ganzer Linie überzeugen.

■ **Fazit:** Perfektes Futter für die PlayStation, das leider nur amerikanischen Spielern vorbehalten sein wird, denn eine

"Squaresoft beglückt erneut mit einer Spieleperle"

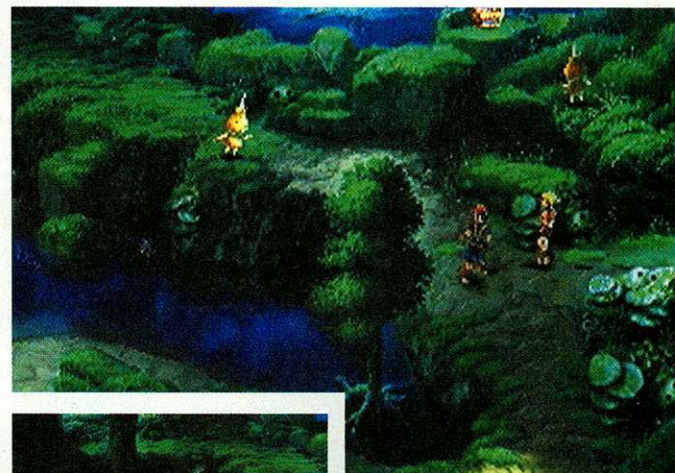
lokalisierte Version wurde definitiv gecancelt. Was RPG-Fans leider wieder einmal nur bleibt, ist der Gang zum Import-Händler, um dieser genialen Spieleperle habhaft zu werden. Aber daran hat man sich als Fan des Genres bestimmt schon lange gewöhnt. (Gunther H.)



■ Zwischen den einzelnen Locations wird über die Landkarte gewandert. Hier habt ihr Ruhe vor den Gegnern.



■ Das hat gegessen. Mit dem richtigen magischen Spruch beendet man sehr schnell die Kämpfe.



■ In den Locations selbst sieht der Spieler die Gegner und kann hierdurch Kämpfe vermeiden.



■ Einige der Helden, die der Truppe beitreten, bringen ihre ganz besonderen Eigenarten mit.

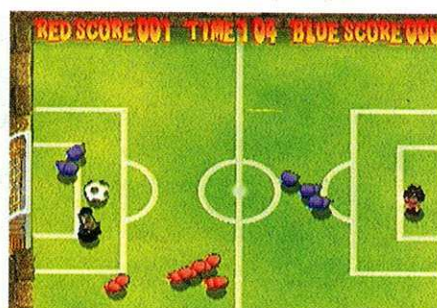




■ Wenn ihr eure Herde durch die Farbanlage scheucht, bekommt ihr Bonuspunkte und das Wollkleid einen Anstrich.



■ Domino-Effekt. Um die fünf neuen Schafe mitzunehmen, muss ein Tier von außen den roten Strohballen umwerfen.



■ Im Zweispieler-Modus erfreuen wir uns einer ganz besonderen Fußballvariante: Sheepsoccer.

Genre: Geschicklichkeit | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: Minds Eye | Schwierigkeitsgrad: mittel

100 Prozent Schurwolle

Sheep

Als virtueller Schafhirte müsst ihr eure blökende Herde unter Kontrolle halten und diese vor einem verrückten Computer schützen.

■ Die Software-Schmiede Minds Eye ist dem Herdentrieb der Branche entflohen und setzt keine Powerfrauen oder muskelbepackte Prügelknaben als Protagonisten in den Mittelpunkt des Geschehens. Ganz normale Schafe sind die Helden bei Sheep. Ok, ganz normal sind sie nicht. Wir haben für euch schon mal den Schäferstab geschwungen und in die Preview-Version reingeschaut.

■ **Gameplay:** Zur Auswahl habt ihr vier Hirten, die unter der

Kontrolle von Schafen stehen, die in einem Raumschiff fliegen und einige ihrer Artgenossen sicher vom grünen Planeten Erde holen wollen. Diese sind vor Jahrhunderten durch einen Navigationsfehler des Bordcomputers Dr. Watsons bei uns gestrandet und sollen nach Hause gebracht werden. Leider ist Dr. Watson mittlerweile komplett durchgeknallt und will die Abreise der blöckenden Tiere verhindern. Als Schäfer habt ihr drei Möglichkeiten, die Herde sicher an elektrischen Zäunen, Schafschern oder



aggressiven Kühen vorbeizubringen. Je nachdem, wie stark ihr durch die Gegend brüllt, reagieren die Schafe zum Beispiel mit einem Richtungswechsel oder halten sogar an. Mit Brachialgewalt (z.B. mit Schlägen und Tritten) leitet

ihr die Herde durch die tödlichen Gefilde der rund sieben Welten, die sich jeweils in vier Einzel-Level unterteilen. Als dritte Möglichkeit, die Tiere zu "lenken", stehen euch zehn Power-ups zur Verfügung. Ein Radio versetzt die Tiere beispielsweise kurzzeitig in einen Trance-Zustand und sie sind so lange nicht mehr so störrisch. Im Zweispieler-Modus tretet ihr mit eurer Schafmannschaft in einem Fußballstadion an.



■ In den vier Übungslevels werdet ihr exzellent auf eure späteren Aufgaben als Schäfer vorbereitet.

■ **Technik:** Die Steuerung der Hirten und derer Manöver geht leicht von der Hand. Die Herde richtig zu scheuchen wirkt zunächst schwammig, da die einzelnen Tiere gerne ausreißen und so in tödliche Bedrängnis geraten. Nach ein paar Übungsrunden kommt man mit dem Herdentrieb jedoch besser zurecht. Die Vogelperspektive gibt einen guten Überblick, eine kleine Karte wäre aber von Vorteil.

■ **Fazit:** Präsentation und Spielidee sind ordentlich umgesetzt. Wer auf wolligen Puzzle-Spaß steht und auch den britischen Humor mag, wird auf jeden Fall bestens bedient. (Tom S.)

"Die virtuelle Schäferarbeit lässt euch mehr als Schäfchen zählen"



■ Intro und Zwischensequenzen sind in sauberer Qualität umgesetzt worden.



■ Zum Schluss eines Levels müsst ihr die Schafe in einen Transporter scheuchen.



■ Wenn ihr eure Herde nicht rechtzeitig von der Straße holt, werden die Tiere von den Strohballen überrollt. Die Opfer bleiben als geplättete Endprodukte übrig.



■ Wird ein Schaf vom Mähdrescher erfasst, stirbt es nicht, sondern wird als gepresster Strohballen wieder ausgespuckt.



■ Lustige Gags sind überall versteckt. Treibt ihr eure Schafe durch den Hühnerstall, wird das Federvieh ganz verrückt.



"Sheep ist an Lemmings angelehnt und kann auch fast so viel Spaß erzeugen"

OKAYSOFT.DE Komplett im WEB: topaktuell, unzensiert, Hintergrundstorys, mit aktuellem Lager-Status, Termine, Charts **eMail - Info - Service:**
 - Eingangs Bestätigung
 - Versand Bestätigung
 - Termin-Änderungen

versandkostenfrei ab einem Lieferwert von **199.-**
Vorauszahlung oder Bankeinzug DM 5.98
Nachnahme 9.98 + 3.- Zahlkartengeb.
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Vorbestellungen ergründlich

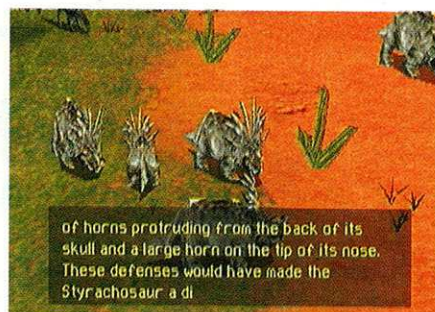
- Versand erfolgt im Sicherheitskarton
 - Preissenkung geben wir sofort weiter
 - Vorbestellungen ändern, kein Problem



Die großen Felsen dienen als Checkpoints während des Spiels. Abspeichern ist aber zu jeder Zeit möglich.



Die Videosequenzen zwischen den Levels können den Spieler ein wenig milder stimmen.



Trefft ihr auf neue Tier- oder Pflanzenarten, werden diese in die Datenbank aufgenommen.

Genre: Geschicklichkeit | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 4. Quartal 2000 | Entwickler: Ubi Soft | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Dinopower im Dreierpack

Dinosaurier

Drei Dinos auf großer Reise. Ubi Soft schickt euch 65 Millionen Jahre in die Vergangenheit, um einem Trio von Urzeitwesen bei ihrem Überlebenskampf zu helfen.

Aladar, ein Iguanodon-Baby ist dem Tod gerade noch einmal von der Schippe gesprungen. Ein großer Flugsaurier hat den kleinen Dino noch im Ei seiner Mutter entführt und ihn in sein Nest verschleppt. Unterwegs verliert der Räuber aber seine Beute, die in die Fänge eines gefräßigen Raptoren gerät. Glücklicherweise rettet Flia, ein junger Flugsaurier das Ei und somit das Leben von Aladar.



Im Charakter-Menü werden die eingesammelte Nahrung und die Gegenstände verteilt.

Gameplay: Fortan nimmt Flia den Jungsaurier unter ihre Fittiche und will ihn zurück zu seiner Herde bringen. Dabei wird sie tatkräftig von Zini, einem affenähnlichen Lemuren unterstützt. Alle drei Charaktere besitzen unterschiedliche Fähigkeiten, die in Kombination miteinander zum Erfolg führen. So dient Aladar, nachdem er ein wenig gewachsen ist, für den Lemuren als Reittier. Mit seinem Schwanz zerstört der Pflanzen fressende Iguanodo Felsen, schmeißt Bäume um und fegt Feinde von der Bildfläche. Zini klettert auf Bäume und kann kleine Steine schmeißen. Bei jeder gelungenen Attacke, erfüllten Aufgabe oder dem Auffinden von besonderen Gegenständen bekommt das Trio Erfahrungspunkte. Wird eine neue Erfahrungsstufe erreicht, erhöhen sich Trefferpunkte, Angriffstärke und man gewinnt manchmal neue Fähigkeiten hinzu.

Technik: Bis zum endgültigen Release von Dinosaurier müssen sich die Jungs von Ubi aber noch mal anstrengen.



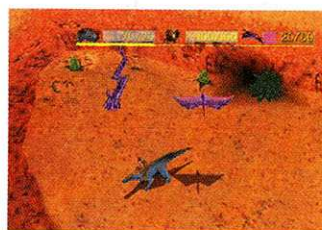
Flia im Angriffsflug. Diese beiden Raptoren bewachen einen Lebensstein und werden von Flia aus der Luft mürbe gemacht. Zini kommt gleich in Aktion und erledigt die Gegner.

Die Steuerung ist hakelig und lässt Flugmanöver z.B. erst nach längerer Zeit zum Erfolg gelangen. Die Charaktere bleiben oft an Bäumen oder Steinen hängen, was sie zu leichter Beute von Raubsauriern macht. Im Vergleich zu anderen PS-Produkten ist auch die Grafik sehr pixelig und kann kaum für großartige Stimmung sorgen.

Fazit: Wegen der teuren Lizenz musste wahrscheinlich wieder einmal am Gameplay gespart werden. Schade eigent-

“Bei einer teuren Lizenz leidet meist das Gameplay unter dem Kostendruck”

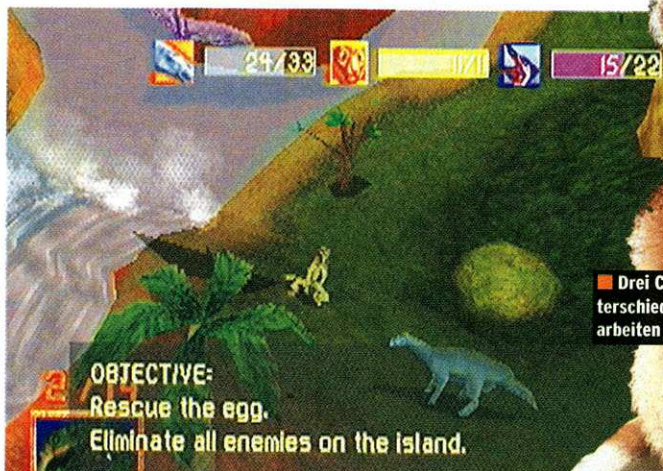
lich, denn das Gameplay mit den ergänzenden Fähigkeiten hat schon bei Lost Vikings zum Erfolg geführt. Warten wir ab, was die Testversion hergibt. (Tom S.)



Ist Aladar nach einigen Portionen Früchten gewachsen, kann er den Lemuren auf seinem Rücken tragen.



Wenn ihr durch karge Landstriche reist, müsst ihr mit der Nahrung stark sparen, um nicht dem Hungertod zu erliegen.



Die Dialoge zwischen euren Kameraden werden via Sprachausgabe und Bildschirmtext geführt.

Drei Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten arbeiten im Team.



Erster Eindruck
PSG

“Mäßige Steuerung und durchschnittliche Grafik drücken auf den Spielspaß”



■ Aus der Ego-Perspektive beweist ihr euch im Zielspucken.



■ Viele Türen öffnen sich erst, nachdem das entsprechende Goodie vorhanden ist.

Genre: **Jump & Run** | Spieleranzahl: **1** | Erscheint: **tba.** | Entwickler: **Argonaut**

Lama-Spucken angesagt

The Emperor's New Groove

Die gleichnamige Umsetzung der Walt-Disney-Vorlage schlägt in der PlayStation ein. Erlebt Abenteuer mit einem abgefahrenen Lama.

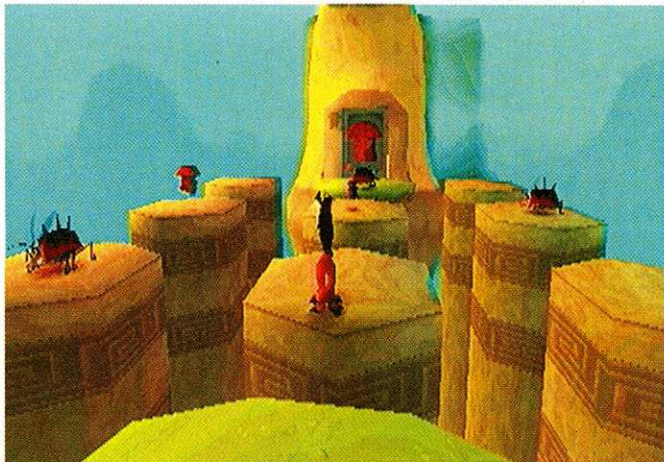
■ Um ehrlich zu sein, bei Umsetzungen von großen Lizenzgebern erschrickt man oft schon im Ansatz. Denn hohe Gebühren schlucken viele Ressourcen für die Spielentwicklung. Bei der Preview-Version zu The Emperor's New Groove hielt sich jegliche Begeisterung auch in Grenzen. Ein arroganter Jüngling wird durch einen hinterhältigen Anschlag mit einem Fluch belegt und muss sich fortan als Lama, das es in sich hat, durch die Heimatwelt schlagen, um den Fluch rückgängig zu machen. In guter alter Jump&Run-Tradition steuert ihr das

sprechende Lama durch kärgliche Grafik-Elemente und sammelt Goodies, Power-ups und Punkte ein. Versteckte Geheimgänge werden erst nach Vorweisen des entsprechenden Schlüssels geöffnet. Hier ist Suchen unabdingbar. Nach und nach erlernt ihr spezielle Fähigkeiten wie beispielsweise einen Karatesprung oder wie man sich mit gezieltem Spucken unliebsamer Freunde entledigt. Die permanente Selbstironie des Verfluchten ist für gelegentliche Lacher gut. Der gesamte Levelaufbau ist jedoch recht einfach gestrickt und geizt mit jeglicher Pracht. Fast könnte man von tristen Elementen sprechen. Zusätzlich lässt die automatische Kameraperspektive den Spieler öfters im Stich. Zwar kann diese über die Schultertasten nachfixiert werden, aber nicht effektiv genug. Das Spiel wird im Angesicht wesentlich stärkerer Titel auf dem Markt nur durch die Popularität des Walt-Disney-Giganten eine Chance haben sich im Mittelfeld zu platzieren. Es wirkt einfach alles zu stark wie schon tausendmal gesehen. (Günther H.)



■ Viele Gegenstände können durch Anrempeln umgeworfen oder kaputt gemacht werden.

erst Eindruck
"Lediglich die Selbstironie des Haupthelden kann ein wenig Interesse wecken"



■ Verflucht! Hinterhältige Käfer versuchen unseren Helden bei dieser kniffligen Sprungeinlage zu behindern.

FAIRPLAY

by BauConTec

Playstation 1 & 2 - Hardware

Playstation 2 Grangerät - PSX 2

a.A.

PSX-Boot-Chip (für jap und us) - PSX 1

3,99

Ghost Chip - PSX 1

7,99

Memory-Card

Memory-Card 1 MB (15 BI.) - PSX 1

7,49

Memory-Card 2 MB (30 BI.) - PSX 1

17,99

Memory-Card 4 MB (60 BI.) - PSX 1

23,99

Memory-Card 8 MB (120 BI.) - PSX 1

22,99

Memory-Card 24 MB (360 BI.) - PSX 1

28,99

Memory-Card 32 MB (480 BI.) - PSX 1

35,99

Kabel

RGB Kabel - PSX 1 & 2

6,49

RGB Audio Kabel - PSX 1 & 2

8,99

Link Kabel - PSX 1 & 2

6,49

Padverlängerung - PSX 1 & 2

6,49

Controller

Flashfire Power Shock - PSX 1 & 2

29,99

Infrarot Wireless Controller - PSX 1 & 2

55,90

Gun Falcon mit Pointer - PSX 1

84,99

Gun Scorpion - PSX 1

49,99

Gun Panther II - PSX 1

26,99

PSX-Maus - PSX 1

19,99

Lenkrad Jordan GP2 (PSX1&2 & N64)

89,99

Lenkrad Ferrari Shock 2 - PSX 1 & 2

109,99

Lenkrad V3 SV-1118 A - PSX 1 & 2

109,99

Lenkrad Fanatec Speedster - PSX1&2

169,99

Lenkrad Race32-64 Comp. - PSX1&2

69,99

Zubehör

RF Adapter - PSX 1 & 2

14,99

Power Replay - PSX 1

19,99

Game Buster CDX - PSX 1

89,99

X-Ploder Classic - PSX 1

45,99

X-Ploder-FX - PSX 1

64,99

X-Ploder-Pro - PSX 1

94,95

Dexdrive - PSX 1

72,99

Multi Tap (versch. Farben) - PSX 1 & 2

49,99

Smart Joy Adapter - PSX 1

69,99

PSX Tasche - PSX 1

34,99

... und vieles, vieles mehr

Playstation 2 - aktuelle Software

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

SEGA DreamCast

SEGA Dreamcast (inkl. Modem)

449,99

Controller

54,99

Arcade Stick

84,99

Keyboard

54,99

Vibrationspack

44,99

VMU Memory-Card

54,99

RGB Scart Kabel (Original SEGA)

44,99

RGB Scart Audio Kabel

15,99

RGB Scart Kabel

12,99

Padverlängerung

12,99

Software

Alone in the Dark 4

95,90

Arcatera

89,90

Dead or Alive 2

99,99

F 1 Racing Championship

89,90

Grand Theft Auto 2

84,99

Heroes of Might & Magic 3

89,90

Railroad Tycoon 2

89,99

Star Wars Epis. 1 Racer

89,90

Virtua Tennis

89,90

weitere Soft- und Hardware verfügbar

PC-Software & DVD

reichhaltiges Angebot verfügbar

Playstation 2

jetzt bestellen !

Memory-Card

8 MB (120 BI.)

22,99

Memory-Card

1 MB (15 BI.)

7,49

Flashfire Power Shock

29,99

BauConTec

Lindener Str. 15

38300 Wolfenbüttel

Tel. 05331-99590

Fax 05331-995999

http://www.konsole.de

Händleranfragen erwünscht

Riesenauswahl - weitere Artikel auf Anfrage



■ Als Endgegner der Eiswelt wartet ein brandgefährlicher Yeti auf euren Besuch. Am besten gleich die Power-ups zücken!



■ Wie es sich gehört, kann jeder Endgegner mit der passenden Taktik in die Knie gezwungen werden.

Genre: Beat 'em Up | Spieleranzahl: 1 - 4 | Erscheint: November 2000 | Entwickler: Midway | Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

Auf den Spuren von Questor, Merlin, Thor und Thyra

Gauntlet Dark Legacy

Nach Gauntlet Legends für die PlayStation bringt Konami nun den Automaten-Nachfolger Dark Legacy für die PS2 auf den Markt.

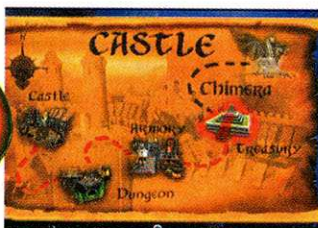
■ Arcade-Gänger werden sich sicher noch an die Atari-Münzschlucker der Gauntlet-Serie erinnern, deren unverkennbares Markenzeichen es war, bis zu vier Spieler gleichzeitig an der Fantasy-

lastigen Monsterjagd teilnehmen zu lassen. Damals wurden die Levels noch aus einer zweidimensionalen Vogelperspektive gezeigt, heute sind es natürlich plastische Polygon-Welten.

■ **Gameplay:** Wie von Gauntlet bekannt, bahnt ihr euch einen Weg durch Unmengen von Monstern - stets auf der Suche nach Gold, Heiltränken und dem Levelausgang. Zu Beginn des Abenteuers habt ihr die

Wahl zwischen sieben Charakterklassen mit verschiedenen Eigenschaften. Klar, dass der Magier starke Zauberwerte hat, während Zwerg und Krieger eher für das Größere zuständig sind. Per Multitap können vier Freunde gleichzeitig an die Pads und sich durch die neun Welten à drei Levels kämpfen. Mit zunehmender Spieldauer wird eure Figur stärker und ab Erfahrungsstufe 99 sogar zur lebenden Legende.

"Vierspieler-Modus, neun Welten und ein astreines Fantasy-Setting"



■ Der Weg zum Ruhm führt euch durch viele gefährliche Levels. Mit dieser Karte behaltet ihr den Überblick.



■ Zu Beginn eines jeden Abschnitts fängt euch die Kamera das Szenario aus einer sehr weit entfernten Perspektive ein.

■ **Technik:** Midway verstand es eine 1:1-Umsetzung des erfolgreichen Automaten zu bringen. Zum einen bedeutet das zwar eine klare und fehlerfreie Grafik, zum anderen wird die Leistungsfähigkeit der PS2 aber in keinsten Weise gefordert.

■ **Fazit:** Gauntlet Dark Legacy wird sicher kein Must-have-Titel, allerdings ist es ein interessanter Titel für Arcade- und Action-Freunde, die auf einfache Unterhaltung stehen. (Uwe K.)



■ Diese giftigen Spinnen werden kurzerhand zertreten. Wer macht sich denn an so etwas die Klinge schmutzig?



■ Heiße Sache: Hinter euch züngeln die Flammen von einem unterirdischen Lava-see empor.



"Der Klassiker in neuem Gewand - Dark Legacy ist dennoch ein Nischenprodukt"



■ Im typischen Jump&Run-Style bewegt ihr euch mit Donald durch die dreidimensionalen Welten.



■ Bei diesen kleinen, fliegenden Plattformen ist sehr viel Feingefühl gefragt.



■ Die benötigten Energiekugeln sind oft sehr gut versteckt.

Genre: Jump & Run | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: November 2000 | Entwickler: Ubi Soft | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Comic-Held auf Abwegen

Donald Duck Quack Attack

Disney Interactive zeigt sich momentan sehr stark auf dem Videospielmarkt. Nach der überzeugenden PS2-Version, wird die PSone ebenfalls mit einer Umsetzung dieses Titels beglückt.

■ Während momentan Comic-Helden wie Action-Man, Spawn oder Jonny Quest das Vorabendprogramm füllen, scheint Donald Duck mittlerweile etwas veraltet zu sein. Das dieser taffe Held aber noch lange nicht zum alten Eisen gehört, beweist er uns eindrucksvoll in seinem ersten PSone-Spiel.

■ **Gameplay:** Wer sich für Jump&Run-Titel interessiert,

der hat mit Sicherheit schon einmal Crash Bandicoot gespielt. Genau wie bei diesem Vorzeige-Jump&Run bewegt ihr euch auch bei Donald Duck Quack Attack durch die Welten. Nachdem seine Geliebte von einem Unhold entführt wurde, muss der tapfere Seeman einige Energiekugeln finden, um Daniel Düsentriebs Beam-Maschine aktivieren zu können. Mit standardmäßigen Moves, wie Springen und Schlagen, spürtet ihr durch die relativ großen Levels auf der Suche nach den benötigten Teilen. Dabei stellen sich etliche Gegner in den Weg, die euch an eurem Vorhaben hindern wollen. Zusätzlich gilt es noch, über haarige Jump&Run-Passagen zu gelan-

gen, die euch einiges an Feingefühl abfordern. Nachdem ihr alle Kugeln dieses Bereichs eingesammelt habt, steht euch noch ein besonders starker Gegner gegenüber, den ihr mit etwas Köpfchen besiegen müsst.

■ **Technik:** Bei Donald Duck Quack Attack bewegt ihr euch auf zweidimensionalen Pfaden durch die dreidimensionalen Welten. Diese sind sehr schön gestaltet und laufen mit einer absolut konstanten Framerate über den Bildschirm. Im Spiel beobachtet euch die virtuelle Kamera von hinten oder von der Seite. Dadurch ist stets eine gute Übersicht gewährleistet. Mit den wenigen Moves ist die Steuerung



■ Sobald sich Donald verletzt, tobt er zornig in einer kleinen Staubwolke herum.

recht einfach zu erlernen und stellt auch für Einsteiger kein Problem dar. Von Zeit zu Zeit trifft ihr auf bekannte Charaktere, die euch in feinsten Sprachausgabe mit neuen Infos versorgen.

■ **Fazit:** Dieses Spiel ist nicht nur für Donald-Duck-Fans zu empfehlen. Selbst wenn das Game am Anfang etwas zu einfach erscheint, steigert sich der Schwierigkeitsgrad später doch etwas. Sollte der Umfang nicht zu gering ausfallen, könnte dieser Titel durchaus in die oberen Wertungsgrenzen vorstoßen. (Markus H.)



■ In den ersten Welten finden sich zahlreiche Bonusleben. Später sind diese sehr viel seltener.



■ Die recht ansprechende Grafik-Engine stellt das Geschehen übersichtlich und mit einer konstanten Framerate dar.



■ Um eure drei Neffen freundlich zu stimmen, müsst ihr in jedem Level alle ihre vermissten Spielzeuge wiederfinden.

"Kein anderes Jump&Run überzeugte in letzter Zeit mehr als Donald Duck"



■ Diesem gigantischen Hühnchen müsst ihr im wahren Sinne des Wortes auf dem Kopf herumtanzen.



■ Über diese Portale gelangt der Spieler in die Level. Sie öffnen sich aber erst, wenn er im Besitz der Energiekugel ist.

super!
"Klassisches Jump & Run mit eingängigem Gameplay und sehr guter Grafik"

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: November 2000 | Entwickler: Midway | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

READY 2 RUMBLE BOXING

ROUND 2

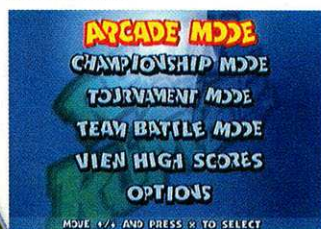


■ Dabei heißt es immer: Frauen schlägt man nicht! Zumindest weiß diese schwergewichtige Dame, wie man einen durchtrainierten Jüngling anpacken muss.

Spaßige Prügelei mit Tiefgang

Ready 2 Rumble Boxing Round 2

Arcade-Spezialist Midway ist bei Sonys neuer Konsole Entwickler der ersten Stunde und powert mit R2RB2 einen viel versprechenden Titel auf den Markt. Bereits die Dreamcast-Version verhalf Segas Konsole zu einem guten Start.



■ Zahlreiche Spielmodi versprechen ein umfangreiches und motivierendes Boxerlebnis.

■ Wer den Namen Midway hört, dem fällt meistens nur eines ein: Knallharte, abgedrehte Arcade-Spiele. Doch bereits zum Release des Sega Dreamcast zeigten die Amerikaner, dass sie auch für Konsolen-Spiele ein gutes Händchen haben. Entgegen ihrer bisherigen Firmentradition erschien Ready 2 Rumble Boxing zuerst auf der Konsole, ehe an eine Konvertierung auf einen Spielhallen-Automaten gedacht wurde. Nach einer halbherzigen PSone-Konvertierung erscheint zum Release der PlayStation 2 das geniale Sequel. Mit Ready 2 Rumble Boxing Round 2 entwickelt Midway als einer der ersten Programmierer für die Play-



■ Sobald euer Akteur angeschlagen zu Boden geht, fängt der Schiedsrichter zu zählen an.

Station 2. Ohne Probleme coden die findigen Köpfe am zweiten Teil, der den Erfolg des Prequel um Längen schlagen soll. Zum Verkaufsstart der neuen Hardware, am 24. November, soll das Game in den Regalen der Händler zu finden sein. Bietet das Spiel



■ Dieses Mal sind nicht nur menschliche Kämpfer mit von der Partie. Dieser mecha- nische zeigt sich besonders hartnäckig.



■ Der Detailgrad der Figuren ist kaum noch zu überbieten. Jeder einzelne Muskel und jede Kleidungs falte sind deutlich zu erkennen.

Afro Thunder

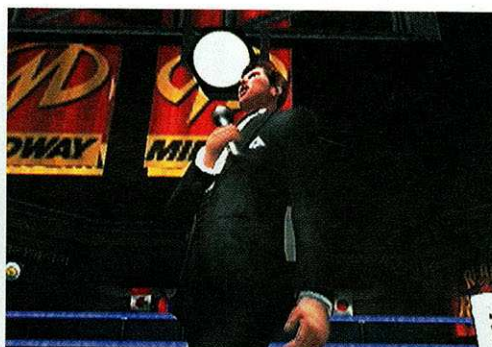
■ Der bekannteste Charakter der Serie ist wieder mit von der Partie.



■ Dieser Schlag könnte dem Fight ein schnelles Ende setzen. Nur wer geschickt reagiert, hat eine Chance.



■ Bei dieser Auseinandersetzung scheinen die Gewichtsklassen keine Rolle zu spielen. Es darf jeder boxen, der gerade Lust hat.



■ Erneut kündigt der virtuelle Michael Buffer die einzelnen Fights mit seinen berühmten Worten an: Let's get ready to rumble.

aber auch genug Inhalt, um dem Ruf eines Konsolenspiels gerecht zu werden?

■ **Gameplay:** Bisher hatte das Genre des Box-Sport, zumindest in der virtuellen Welt, keinen besonders guten Ruf. Was Electronic Arts und einige andere Firmen den Spielern boten, war meist technisch unausgereift und

"R2RB2 ist ein weiterer Meilenstein vom Arcade-Spezialisten Midway"

viel zu kompliziert, um wirklich Spaß daran zu finden. Die Sport-Simulationen konnten zwar Fans der Sportart begeistern, doch für die breite Masse waren sie meist eine Spur zu trocken. Um diesem Genre neues Leben einzuhauchen, kreierte Midway ein Spiel, welches einen genialen Mittelweg zwischen anspruchsvoller Action und witzigem Beat 'em Up fand. Mit Ready 2 Rumble Boxing Round 2 geht der erfolgreiche Titel in die zweite Runde. Schon der Vorgänger überraschte mit einem ausgeklügelten Turnier-Modus und lustigen Charakteren, die mit ihren Sprüchen locker auf jeder Comedy-Parade gut ange-



■ Während unser Mann aus Versehen zu posen anfängt, holt der Gegner zum finalen Todesstoß aus.

kommen wären. Mit dem zweiten Teil möchte Midway das Ganze noch toppen, um der PS2 den benötigten Verkaufsschub zu verpassen. Fangen wir erst einmal mit den verschiedenen Menüpunkten an. Kurz nach dem Einlegen der Spiel-CD

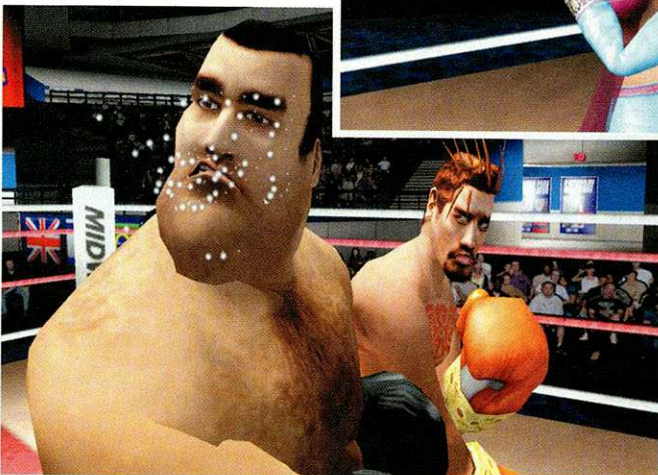
i King im Spiel: Michael Jackson

Damit der Spieler in Ready 2 Rumble Boxing Round 2 nicht die Lust verliert, hat Midway erneut einige Bonus-Charaktere spendiert. Neben dem Musik-Star Michael Jackson finden sich noch etliche andere Promis aus der Unterhaltungsindustrie in dem fertigen Spiel wieder. Natürlich nur, wenn ihr diese freispielt.



Lulu Valentine

■ Die kesse Schönheit überzeugt nicht nur mit ihren weiblichen Reizen.

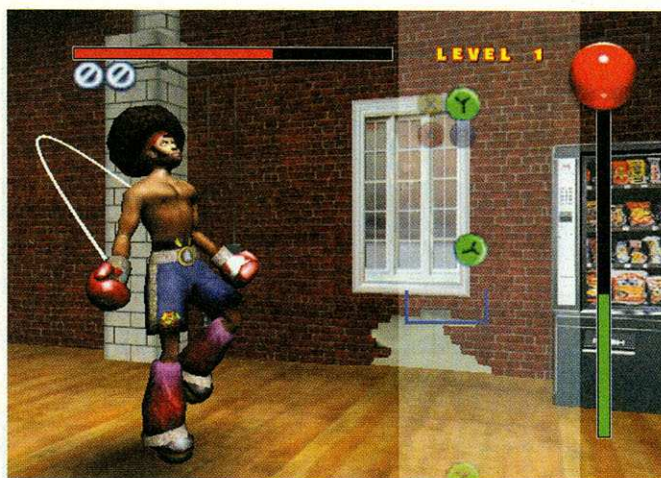


■ Bei besonders harten Treffern fliegt sogar der Schweiß davon. Meist endet diese Aktion mit einem vernichtenden Knock-Out.

■ Bei dieser weiblichen Sportlerin sollte man sich lieber auf den Fight konzentrieren als auf andere Körperlichkeiten.



■ In der aktuellen Version konnte man 17 Fighter auswählen. Midway verspricht in der endgültigen Variante noch viel mehr.



Entscheidet sich der Spieler für den Championship-Mode, gilt es zwischen den Auseinandersetzungen einige Runden im Trainingscamp zu absolvieren.

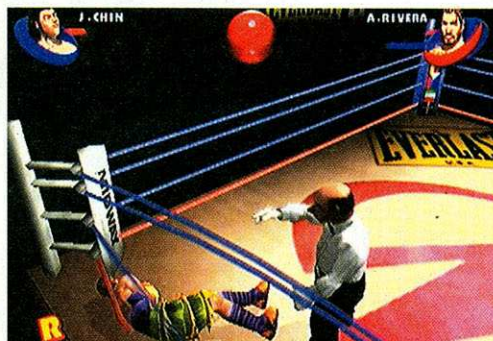


Dieser vollschlanken Versuchung kann sicherlich kein Zucker widerstehen.

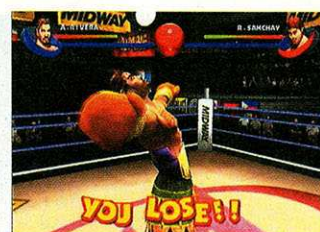
grinsen uns etliche übersichtliche Optionen an, die auf die unterschiedlichen Spielvarianten hinweisen. Wie von Midway gewohnt findet sich an erster Stelle ein Arcade-Mode, bei dem ihr der Reihe nach gegen die virtuellen Gegner antreten müsst. Geht ihr dabei auf



Hat man es mit einem schlagstarken Kontrahenten zu tun, ist es ratsam genügend Abstand zu halten.



Schmettert es den Feind nach einem gewaltigen Schlag in die Seile, geben diese realistisch nach.



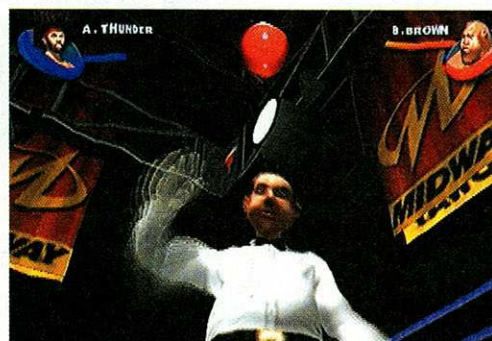
Endet der Kampf erst nach einigen Runden, ist die Enttäuschung um so größer. Gott sei Dank ist es nur ein Spiel.



Auch wenn der Gegner den Supermove aktiviert hat, ist er in der Ecke doch klar im Nachteil.

denen ihr den Gegenüber bearbeitet. Neben den üblichen Punch-, Kick- und Schlagtechniken existieren einige Special-Moves, mit denen dem Gegner zusätzlich eingeheizt wird. Mit jedem Treffer, den man beim Widersacher gelandet hat, füllt sich eine Ready-2Rumble-Leiste. Ist diese voll, wird ein Supermove ausgelöst, der dem Feind besonders viel Energie abzieht. Diese Leiste lässt sich ebenfalls auffüllen, wenn man seinem Gegenüber unverschämte Imponier-Gesten zeigt. Gelingt dies, erhält man einen weiteren Buchstaben in der Reihe.

Technik: Selbst bei der optischen Präsentation hat Midway ganze Arbeit geleistet. Bereits bei der Vorstellung der Akteure, die übrigens wieder von Michael Buffer durchgeführt wird, kann man deutlich erkennen, wie filigran deren Muskelpartien ausgefallen sind. Tragen sie dann noch aufwändige Kleidungsstücke, **„Witzige Boxer und ein durchdachtes Gameplay motivieren immer wieder“**



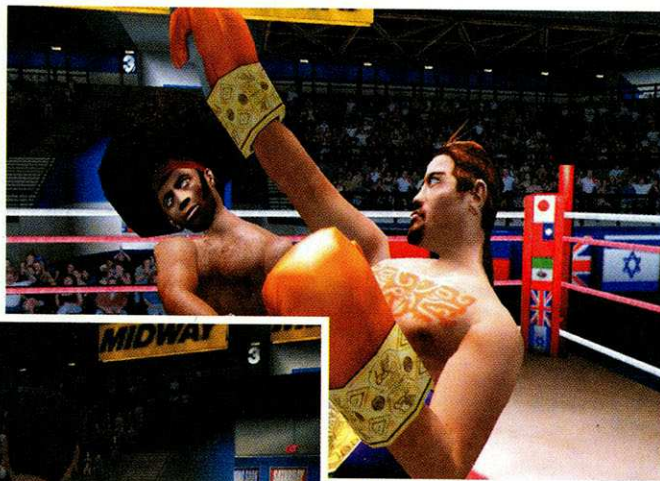
Genau wie in Wirklichkeit seht ihr alles verschwommen, wenn ihr einmal niedergeschlagen wurdet.

Butcher Brown

Der Mike-Tyson-Verschnitt heizt seinen Gegnern wieder mit harten Schlägen ein.



■ Dieser Kampf sieht eigentlich recht ungerecht aus, doch die Schlagkraft der Frau sollte man nicht unterschätzen.



■ Das Ziel von Ready 2 Rumble Boxing Round 2 ist eindeutig: Immer voll auf die Zwölf!

“Noch ein Titel, der in keiner PlayStation2-Sammlung fehlen sollte”

also keinesfalls das Handtuch werfen.

■ **Fazit:** Box-Fans, schnürt schon einmal die Handschuhe! Mit Ready 2 Rumble Boxing Round 2 erwartet uns rechtzeitig zum PlayStation-2-Launch ein Fun-Game, das sich sehen lassen kann. Die zahlreichen Modis bieten wochenlange Unterhaltung und die grafische Präsentation macht Appetit auf mehr. (Markus H.)



■ Ist die RUMBLE-Leiste im unteren Bildschirmrand gefüllt, darf ein Supermove gestartet werden, der dem Gegenüber besonders viel Energie abzieht.

die sich physikalisch korrekt mit den Moves bewegen, erscheint das Gesamtbild perfekt. Genauso überzeugend wie der Körperbau der Fighter sind die Animationen geraten. Leicht tänzelnd bewegen sich die zierlichen Akteure über die Matte, während die großen Brocken schwerfällig durch

den Ring laufen. Neigt sich die Energie des Kämpfers dem Ende zu, beginnt dieser schwer zu schwanken und ist für jeden fitteren Gegner ein gefundenes Fressen. Schleudert es den Körper anschließend in die Seile des Ringes, dehnen sich diese und geben der Belastung nach. Zusätzliche Motivation geben die sarkastischen Sprüche, welche sich der Spieler nach jeder Niederlage vom Gegner anhören muss. Bei absolut konstanter Framerate sowie einer HiRes-Darstellung und ohne erkennbares Anti-Alliasing-Problem kann sich dieser Titel wirklich sehen lassen. Angesichts der aktuellen Konkurrenz braucht Midway



■ Selbst wenn dieser Junge vom Land beinahe k.o. geht, sein Cowboy-Hut sitzt perfekt.



■ Nachdem sich die Energie-Leiste des Gegners vollständig geleert hat, torkelt dieser hilflos umher und ihr könnt ihm noch einige saftige Haken verpassen.



■ Irgendwie erinnert mich diese Figur an den Film Beverly-Hills-Ninja: Die Kampfurst.



■ Nur noch wenige Schläge trennen uns vom sicheren Sieg. Der Special-Move ist uns hierbei sehr behilflich.

super!
Erster Eindruck
PSG
“Aberwitziges Box-Spiel das mit Sicherheit etliche Fans finden wird”



“Raging” Rivera

■ Der Boxer mit dem ausgeflippten Beinkleid ist ein idealer Allrounder.



■ Mit zahlreichen Kombo-Attacken setzt ihr euch der Gegnerschar zur Wehr.



■ Im späteren Spielverlauf begegnet ihr immer wieder mysteriösen Gestalten.



■ Sogar an einem bewachten Bahnhof trifft ihr auf die üblen Schergen.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1-4 | Erscheint: 1. Quartal 2001 | Entwickler: Dream Factory/Square | Schwierigkeitsgrad: tba.

Squaresofts nächstes Meisterwerk

The Bouncer

Sonys Hoflieferant, Square-soft, befindet sich mit seinem ersten großen PlayStation2-Projekt im Endstadium der Produktionsphase. Bereits im Januar nächsten Jahres soll dieser Action-Knaller auf der PS2 zu begutachten sein.

■ Noch vor kurzem hatte niemand eine Ahnung, um welches Spielprinzip es sich bei The Bouncer handeln würde. Doch auf der Square Media Tour 2000 lüftete sich dieses Geheimnis, als eine spielbare Version des Action-Rollenspiels präsentiert wurde. Verantwort-

lich für dieses Game zeigen sich letztendlich die Coder von Dream Factory, die zusammen mit Squaresoft bereits an den Titeln Tobal No 1, Tobal 2 und Ehrgeiz arbeiteten. Bei diesen Games zeigte sich, wie fruchtbar diese Symbiose sein kann. Entstanden doch aus der Zusammenarbeit wirklich hervorragende Spiele, die sehr viel mehr boten als langweiliges Gekloppe.

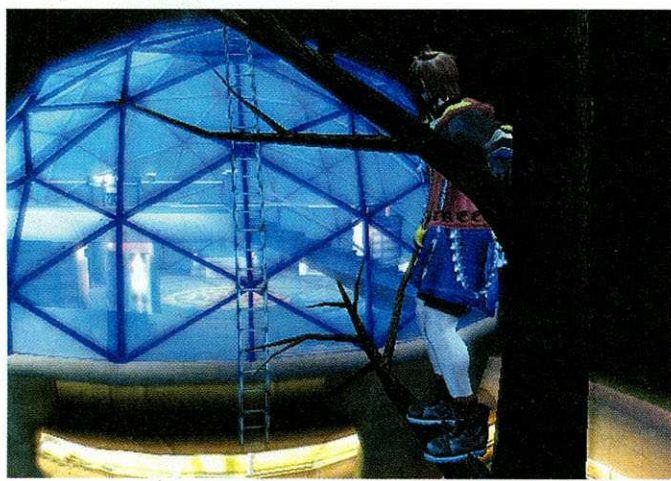
■ **Gameplay:** Story-technisch scheint sich alles um das Mädchen Dominique Cross zu drehen. Dieses zerbrechlich

"Aufwändige Kulissen und perfekt animierte Kämpfer begeistern sofort"



wirkende Mädchen gilt als Maskottchen einer Kneipe namens Fate. Dort lernt sie ihre Freunde Sion, Kou und Volt kennen, mit denen sie ihre gesamte Freizeit verbringt. Eines Nachts ändert sich dies aber schlagartig, als einige mysteriöse Gestalten von einem Hubschrauber abgeworfen werden. Diese biomechanischen Wesen der Mikado-Gruppe entführen die blonde Schönheit und bringen sie an einen geheimen Ort. Das ruft natürlich ihre drei Freunde auf den Plan, die sich sofort auf die Suche nach dem schutzlosen Mädchen machen. Die gesamte Storyline setzt sich aus vorberechneten Filmen, spiel-

baren Action-Szenen und Echtzeit-Events zusammen. Ähnlich wie bei Fighting Force bewegt sich der Spieler durch eine vollkommen dreidimensionale interaktive Kulisse, in der er mit allen Gegenständen agieren darf. Bei dem Marsch durch die virtuelle Stadt treffen unsere Helden immer wieder auf Scharen von Gegnern, die den Trupp von ihrem Vorhaben abbringen wollen. Im Kampf wehrt



■ Phänomenale Effekte und eine packende Story sind mittlerweile zum Markenzeichen von Squaresoft geworden.



■ Im Vorspann lernt ihr die kleine Dominique Cross kennen, die kurze Zeit später entführt wird.



■ Die biomechanischen Kontrahenten wirken zunächst unbezwingbar, doch nach einigen Tritten sieht die Situation ganz anders aus.



■ Die krassen Tattoos dieser Figur weisen darauf hin, dass mit ihr nicht gut Kirschen essen ist.



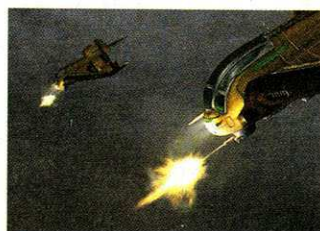
■ Dieser Gegner hat ein künstliches Implantat, mit dem er seinen Arm ausfahren kann.



Die geniale Grafik-Engine zeigt eindrucksvolle Effekte sowie eine sehr authentische Kulisse.



Die Action-Sequenzen fallen sehr üppig aus. Oft müsst ihr mehrere Dutzend Gegner ausschalten.



Nicht nur am Boden, auch aus der Luft müsst ihr mit Angriffen rechnen. Hier hilft aber nur die Flucht.

sich unser Team mit verschiedenen Schlag- und Tritt-Kombos, die im weiteren Verlauf ausgebaut werden können. Je nach Gedeih oder Verderb dieser Auseinandersetzungen ändert sich die Storyline. Somit muss der Titel einige Male durchgezockt werden, will man alle Handlungsstränge sehen. Selbst das Finale zeigt sich variabel und wartet mit mehreren unterschiedlichen Endings auf. Zusätzlich zum Einzelspieler-Modus hält The Bouncer noch einige andere Herausforderungen parat. Neben dem Team-Battle gibt es noch einen

"Dolby-Digital-Sound und kinoreife Zwischensequenzen machen The Bouncer zu einem aufregenden Spielerlebnis"

Versus- und Survival-Mode. Diese bieten auch nach erfolgreichem Beenden des Spiels noch genügend Motivation.

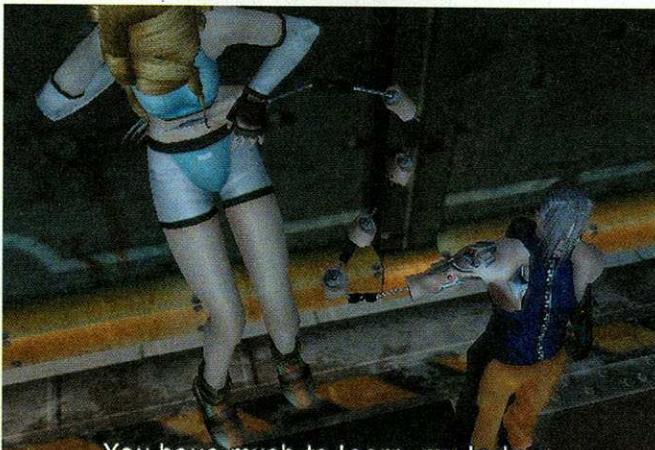
■ **Technik:** Die technischen Daten von The Bouncer versprechen einige Innovationen von Squaresoft und Dream Factory. Durch den neuen, analogen Dual-Shock-Controller der PlayStation 2 öffnen sich für das Action-Genre vollkommen ungeahnte Möglichkeiten. Durch den Anpressdruck, mit dem man die einzelnen Buttons



In einem speziellen Skills-Menü dürfen die dazugewonnenen Bouncer-Points gegen neue Moves eingetauscht werden.



Keine Spur von zu kleinem Video-Ram. Selbst HiRes-Hintergründe zaubert The Bouncer auf den Bildschirm.



You have much to learn, my lady...

Die bionisch manipulierten Feinde machen euch ganz schön zu schaffen. Diesen hier müsst ihr erledigen, wollt ihr das Mädchen retten.

i Die Bouncer-Gang



Volt

Der älteste unter den Freunden ist ein sehr ruhiger Typ. Er scheint irgendein Geheimnis zu hüten, denn er weiß erstaunlich viel über die Mikado-Gruppe.



Kou

Der tätowierte Kämpfer hat eine sehr große Klappe, die nur noch von seiner genialen Kampftechnik überboten wird.



Dominique

Die kleine Blonde hat eine sehr mysteriöse Erscheinung. Durch ihre Entführung durch die Mikado-Gruppe werden ihre Freunde auf den Plan gerufen, die sich umgehend auf die Suche nach ihr machen.



Sion

Der 18-Jährige hat vor einem Jahr seine Freundin verloren. Dominique ist es gelungen, seinem Leben wieder einen Sinn zu geben.

bedient, lässt sich beispielsweise die Kraft der Schläge regulieren. Dieses Feature soll erstmals bei diesem Spiel zum Einsatz kommen. Da das Game auf einer DVD Platz findet, dürfen Home-Cinema-Fans ebenfalls eine Überraschung erwarten. Der Ton sämtlicher Videosequenzen ist in feinstem Dolby Digital 5.1 codiert und bietet somit jedem Besitzer einer passenden

Surround-Anlage ein gigantisches Sounderlebnis.

■ **Fazit:** The Bouncer scheint alles halten zu können, was uns der Name Squaresoft verspricht. Technisch auf einem sehr hohen Niveau angesiedelt, sollte dieser Titel bei allen Zockern auf dem Wunschzettel stehen. Hoffentlich steht der Release-Termin im Januar, denn eine Verzögerung wäre unerträglich. (Markus H.)



Die Kampfszenen werden mit einem Blur-Effekt versehen, der die Szenerie etwas verschwommen darstellt.



"Genialer Prügler mit durchdachten Rollenspiel-Elementen und super Story"



■ Das habt ihr nun davon. Sämtliche Vergehen gegen die englische Straßenverkehrsordnung führen zu heißen Verfolgungsduellen mit der Polizei.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: tba. | Entwickler: SCEE | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Mit Vollgas durch die Straßen Londons

The Getaway

Bisher denken viele bei dem Titel *The Getaway* zuerst an einen Filmklassiker mit Steve McQueen, doch dies soll sich ändern.

■ In den Köpfen und Räumen vom SCEE Soho Entwicklerteam entsteht das neben MGS2 vielleicht viel versprechendste Projekt für die PS2. Bisher gab es nur wenig Konkretes und einige geradezu verboten gut aussehende Screens zu begutachten, aber in jüngsten Berichten sickerten nun etliche Infos zum Thema Gameplay durch.

■ **Gameplay:** Zwei Hauptcharaktere bilden das Grundgerüst der Spielhandlung: Ex-Safeknacker Mark, der sich nach der Ent-

führung seines Sohnes von seiner dunklen Vergangenheit eingeholt sieht, und Cop Roy, der eben diesem Entführungsfall zugewiesen wird. In zwölf Missionen wird der Spieler unter anderem in folgende Situationen versetzt: Banküberfälle, Schießereien und natürlich jede Menge wilde Verfolgungsjagden durch die 50 Quadratkilometer Londons, die als Spielfläche herhalten müssen. Aber nicht nur auf vier

Rädern sondern auch zu Fuß, eingefangen aus einer Third-Person-Perspektive, wird man die Stadt und viele zum Teil mehrstöckige Gebäude untersuchen dürfen. Das angestrebte Verhältnis von Fahrspielanteil und Action-Adventure liegt dabei etwa bei 60 zu 40. Gewisse Parallelen zum ebenfalls heiß ersehnten *Driver 2* sind also nicht von der Hand zu weisen, jedoch treiben es die Programmierer von *The Getaway* in puncto Realitätsnähe scheinbar zur Perfektion.

■ **Technik:** Die aktuellen Screenshots sehen immer noch atem-



■ Mit Ausnahme von einigen wenigen Seitengässchen soll das gesamte Straßennetz Londons integriert werden.

beraubend aus, und sind, vertraut man den Aussagen der Entwickler, keinesfalls nachbearbeitet, sondern direkt der Spiel-Engine entnommen. Einen weiteren interessanten Aspekt stellt die eigens entworfene Grafikroutine "Talking Heads" dar, welche Gesichtszüge und Ausdrücke in bisher kaum erreichter Qualität simulieren soll.

■ **Fazit:** *The Getaway* stellt ohne Zweifel ein immens ambitioniertes Projekt dar, das sowohl technisch als auch spielerisch neue Standards festlegen könnte. Bis jedoch konkrete Aussagen über die Qualität dieses Genremixes möglich sind, wird noch viel Wasser die Themse hinabfließen. Also heißt es typisch britisch: "Abwarten, und Tee trinken." (Markus H.)



■ Auf eines sollte man sich bei der Realitätsnähe des Spiels einstellen: In London herrscht Linksverkehr.



■ Rast ihr mit Vollgas um die Kurve, gerät der rassige Sportwagen etwas ins Rutschen. Der Spielspaß steht und fällt schließlich mit dem gelungenen Design der Fahrdynamik.



■ Nicht nur lauter Nobelkarossen bilden den Fuhrpark, sondern auch etliche Otto-Normal-Schleudern.



■ Die Lizenzvereinbarungen mit den Autofirmen laufen zur Zeit noch. Ob der Audi TT wirklich verschrottet werden darf?



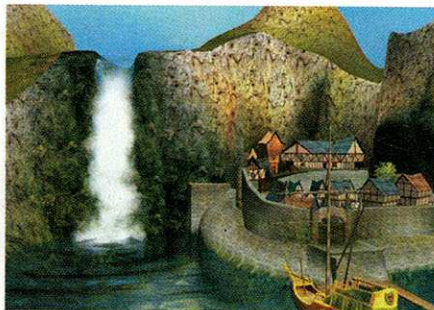
■ Am Straßenrand geparkt sollte man in der Endversion aussteigen können, um Geschäfte oder Gebäude zu betreten.

2 nicht möglich
Erster Eindruck
PSG

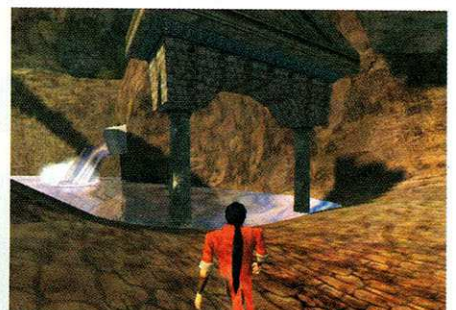
"Neben Metal Gear das vielleicht atmosphärisch dichteste Gameplay"



■ Licht- und Schattenspiele sorgen in den verfallenen Ruinen eines Tempels für eine gruselige Atmosphäre.



■ Mit eurem Schiff Endeavour könnt ihr in jedem Hafen anlegen und die Stadt erforschen.*



■ Den Hauptcharakter steuert ihr aus einer Third-Person-Perspektive.

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Dezember 2000 | Entwickler: Confounding Factor/Interplay | Schwierigkeitsgrad: k.A.

Die Erfinder von Tomb Raider schlagen zu Galleon

Mit der Power der neuen PS2 will die junge Software-Schmiede Confounding Factor das Genre der Third-Person-Adventure zu neuen Ufern bringen.

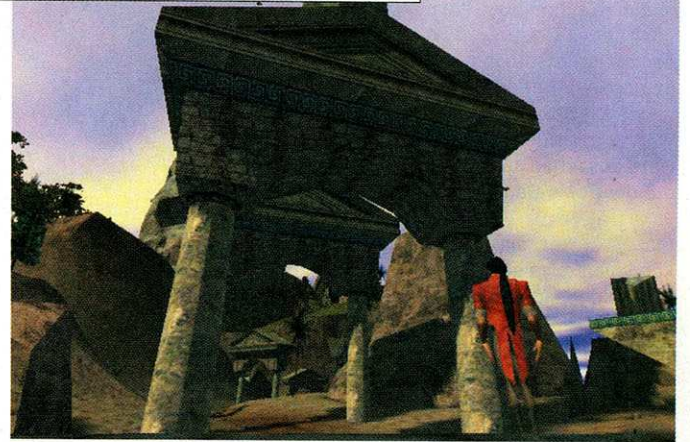
■ Toby Gard und Paul Douglas gehörten 1995 zu dem Erfinderkreis von Coredesign, der Lara Croft und dem ersten Tomb-Raider-Teil. Damals haben sie das Action-Adventure-Genre neu definiert, mit Galleon wollen es die Jungs wieder versuchen.

■ **Gameplay:** Im Mittelpunkt des Geschehens steht der Schiffskapitän Rhama Sabrier, der mit seinem Dreimaster Endeavour die Weltmeere erforscht. Nachdem er den Auftrag bekommen hat, nach einem verschollenen Schiff mit einer mysteriösen Fracht zu suchen, beginnt die Misere in seinem Leben. Der Publisher Interplay setzt nicht nur auf den spielerischen Inhalt, sondern auch auf den Hauptcharakter: „Galleon wird sich von der Konkurrenz durch die starke



■ Die Städte sind dem mittelalterlichen Europa nachempfunden. Fachwerk und enge Gassen sorgen für Authentizität.

Persönlichkeit und Ausstrahlung von Rhama absetzen“, sagte Jason Stapleton, PR-Chef bei Interplay Europa, während eines Pressegesprächs auf der ECTS in London. Das Gameplay wird einige Parallelen zu Tomb Raider aufweisen d.h. viele Rätselelemente, die mit einer ordentlichen Portion Action verbunden werden. Dagegen rückt die Entwicklung des Protagonisten in den Mittelpunkt. Nicht nur Erfahrungspunkte und Fertigkeiten bestimmen euer Spielgeschick, sondern auch die engen Bindungen an eure Freunde. Die beiden Mädels Faith und Mihoko sorgen für den erotischen und gefühlsorientierten Part. Mit eurem Schiff



■ Ähnlich wie bei Tomb Raider wirken zum Beispiel große Tempelanlagen sehr imposant auf den Spieler. Mit einer dramatischen Musik wird so eine Szene zum Adventure-Spaß.

erforscht Inselgruppen, trifft in Städten zahlreiche Personen und müsst immer auf der Hut vor einem unbekannten Feind sein. Die Story entwickelt sich nach eurem Erfolg und wird durch packende Filmsequenzen präsentiert.

■ **Technik:** Confounding Factor hat es sich zum Ziel gemacht,

die Grafik der Tomb-Raider-Serie zu verbessern. Nicht nur Personen sollen authentischer wirken, auch die gesamte Umgebung soll zu einer Clipping-freien Zone werden.

■ **Fazit:** Wenn die ehrgeizigen Ziele verwirklicht werden, steht einem spannenden Abenteuer im 128-Bit-Gewand kaum noch etwas im Wege. (Markus H.)

“Mit der PS2 kann wieder eine Revolution im Adventure-Genre ausgelöst werden“



■ Informationsbeschaffung: Am Hafen gibt es immer die neusten Gerüchte. Wichtige Infos werden oft aber nur gegen Bargeld weitergegeben.



■ Versteh einer die Frauen: Mit falschen Gesten und Worten verärgert ihr die holde Weiblichkeit.



■ Die Innenräume der Häuser werden bei Galleon meist umfangreich ausgestattet, so dass es immer etwas zu entdecken gibt.



“Wollen wir hoffen, dass Rhama einen ähnlichen Kultstatus erreicht wie Lara“



News aus dem Lande Nippon

Tokio Game Show 2000

Auf der letzten Tokio Game Show in diesem Jahr zeigte Sony wieder einmal deutlich, dass sie den Videospiel-Markt fest in ihren Händen halten.

■ Während wir auf Sonys neue Hardware noch einige Wochen warten müssen, ist der Release in Japan schon über ein halbes Jahr her. In dieser Zeit ist es den meisten Software-Firmen gelungen, ihre Probleme mit der neuen Plattform auszumerzen. Wie hervorragend diese Software aussehen kann, sah man auf der Tokio Game Show.

■ **SONY:** Wer mit dem Gedanken spielt, sich eine PlayStation 2 zuzulegen, der fand am Stand des Elektronik-Riesen einen driftigen Grund vor. **Gran Turismo 3** (neuer Name!) hinterlässt wirklich einen ausgezeichneten Eindruck. Mittlerweile wissen nicht nur die Autos zu überzeugen, auch die Strecken und die gesamte Szenerie erstrahlt in völlig faszinierender Pracht. Durch das überzeugende Fahrverhalten und den gigan-

“Gran Turismo 3 war eindeutig das Highlight der diesjährigen Messe“



■ **Klonoa 2:** Namcos neues Projekt begeistert bereits jetzt mit schöner Grafik und eingängigem Gameplay. (PS2)

tischen Umfang dürfte dieser Titel im Frühjahr gehörig abräumen. Nur von einem Rally-Modus gab es bisher nichts zu sehen.

■ **NAMCO:** Sonys Haus- und Hof-Lieferant Namco war gleich mit drei Knüllertiteln am Start. Neben dem bereits auf der ECTS in London gezeigten Motorrad-Rennspiel **Moto GP** gab es erstmals einige Szenen des neuen Rollenspiel-Projekts **7 (Seven)** für die PS2 zu sehen. Dieses begeisterte mit wunderhübsch gezeichneten Landschaften und

einem durchdachten Kampfsystem. Ebenso faszinierend war **Klonoa 2**. Selbst wenn sich am Gameplay kaum etwas geändert hat, zeigt sich die Grafik des Spieles mehr als würdig.

■ **SQUARESOFT:** Mehr Stoff für Rollenspiel-Fans hatte diese Spieleschmiede auf Lager. Neben dem in Japan bereits erhältlichen **Final Fantasy IX** wurde noch **The Bouncer** gezeigt. Über diesen taffen Action-Rollenspiel-Mix könnt ihr weiter hinten im Heft mehr erfahren.



■ **ChronoQ HG:** Taitos Kult-Racer findet sich mit aufpolierter Grafik auf Sonys neuer Konsole ein. (PS2)



■ **Kengo:** Wie im wirklichen Leben auch fließt bei diesem Spiel ebenfalls viel Lebenssaft. (PS2)

■ **TECMO:** Das Beat 'em Up **Dead or Alive 2** scheint hier ganz im Vordergrund zu stehen. Während die japanische Dreamcast-Version soeben erst fertiggestellt wurde, werkeln die fleißigen Coder schon an **Dead or Alive 2 Hardcore** für die PS2. Mit neuer Grafik-Engine, anderen Stages und Kostümen verspricht dieser Plott alles, was man in der DC-Version nicht vorfand.

■ **GENKI:** Die Virtua Fighter 3tb Coder hatten ebenfalls einige interessante Games am Start. Mit **Kengo** zeigten sie einen Titel, der als inoffizieller Nachfolger zu Squares **Bushido Blade** gehandelt wird. Ähnlich wie beim Vorgänger hackt ihr als Samurai mit eurem Katana auf den Gegner ein. Wehrt dieser den Schlag nicht schnell genug ab, geht er nach einem Hieb blutend zu Boden. Weniger brutal geht es in **Tokyo Battle 0** zu. Bei



■ **7 (Seven):** Namcos erstes großes Rollenspiel-Projekt für die PlayStation 2 erstrahlt in buntem Comic-Look. (PS2)



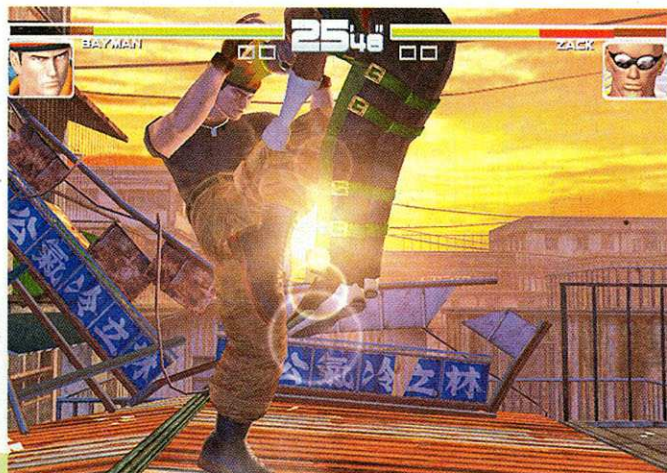
■ **Wonderswan Color:** Squares Final Fantasy-Reihe war bereits voll auf dem neuen Gerät spielbar. (WSC)



■ **Handys:** Was bei uns noch Zukunftsvision ist, ist in Japan schon lange Alltag: Zocken auf dem Handy.



■ **7 (Seven):** Während des Kampfes könnt ihr die Formation eurer Spielfiguren beliebig ändern. (PS2)



■ **Dead or Alive 2 Hardcore:** Gegenüber der europäischen Dreamcast-Version hat Tecmo dieses Game noch einmal ordentlich aufgebohrt. (PS2)



■ **Shadow of Memories:** Das Adventure verspricht nicht alleine durch seine brillante Grafik viel Vergnügen. (PS2)



■ **7 Blades:** Aufreibende Action und fantasievolle Welten findet der Zocker in diesem Spiel wieder. (PS2)



■ **Moto GP:** Namcos Geniestreich ist absolut gleichwertig mit der Spielhallen-Version. (PS2)



■ **Kessen 2:** Beim Sequel des Strategie-Spiels scheint Magie eine sehr viel größere Rolle zu spielen. (PS2)



■ **Gran Turismo 3:** Sonys Edel-Racer wurde mit dem brandheißen Force-Feedback-Lenkrad von Logitek gezeigt. (PS2)

diesem fulminanten Rennspiel trägt ihr heiße Verfolgungsjagen auf den Straßen von Tokio aus.

KONAMI: Mit Silent Hill 2 scheint den Codern ein großer Clou zu gelingen. Die Fortsetzung des Horror-Szenarios zeigt sich von ihrer allerbesten Seite, schade nur, dass keine spielbare Version zu sehen war. Den Videos nach zu urteilen ist die Technik des Spiels wegweisend und braucht sich vor Titeln

wie Metal Gear Solid 2 keinesfalls zu verstecken. Das Adventure **Shadow of Memories** macht ebenfalls große Fortschritte. Auch wenn die Charaktere mehr an Manga-Figuren erinnern als an echte Schauspieler, weiß die gesamte Szenerie durchaus zu begeistern.

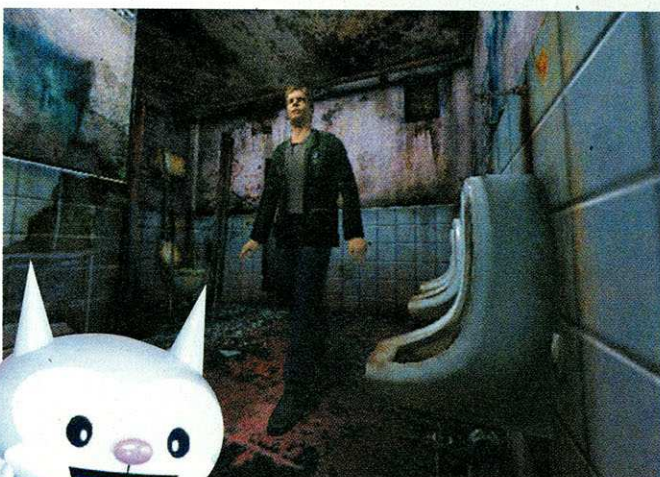
KOEI: Der erste Teil des Strategie-Epos ist noch nicht einmal bei uns erhältlich, da erscheint in Japan bereits das Sequel. **Kessen 2** setzt dabei mehr auf



■ **Tokyo Battle 0:** Genki zeigt sich fleißig und präsentiert auf der Tokio Game Show einen weiteren Teil seiner bekannten Rennspielserie. (PS2)

Fantasie-Elemente, die in den Auseinandersetzungen zum Zuge kommen. So kann es den Figuren schon einmal passieren, dass sie von einem gigantischen Hurricane in die Lüfte gehoben werden.

BANDAI: Mit ihrem neuen Wonderswan Color hat Bandai wieder ein Ass im Ärmel. Squaresoft setzt nämlich ihre Final-Fantasy-Reihe auf den kleinen Hosenmatz um, was zu immensen Abverkäufen führen dürfte. (Markus H.)



■ **Silent Hill 2:** Erste Filme über das Horror-Spiel lassen erahnen, welches Potenzial dieser Titel in sich birgt. (PS2)

TAKARA: Ähnlich wie Armored Core 2 spielte sich **J-Phoenix**. Bei diesem Game bewegt ihr euch mit einem Roboter durch dreidimensionale Welten und erfüllt zahlreiche Aufträge.



“Das kommende Jahr wird sicherlich ein voller Erfolg für Sony”

■ **J-Phoenix:** Erstmals finden sich die Figuren des Shooters in einer dreidimensionalen Ebene wieder. (PS2)



■ **Gran Turismo 3:** Real oder nicht? Die Karossen in Sonys brandheißen Rennspiel sehen ihren Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. (PS2)

■ So sollte eine fröhliche japanische Familie aussehen.

■ **Final Fantasy IX:** Das Rollenspiel ist zwar schon in Japan erhältlich, trotzdem wurde es gezeigt. (PSone)



PlayStation 2 Ego-Shooter 3. Quartal 2001 Fox Interactive

No one lives forever

■ Monoliths Ego-Shooter befördert euch in die Rolle der enorm femininen Geheimagentin Cate Archer. Die adrette Schönheit verfügt über eine fundierte Ausbildung in den Bereichen Martial-Arts und Waffenkenntnis.

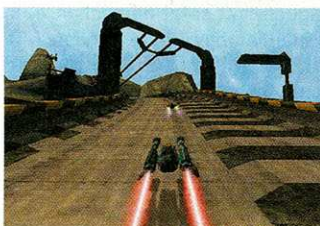
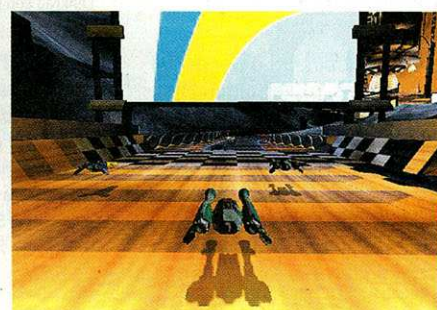
Zudem bewegt ihr euch mit der holden Grazie in extrem aufregenden 60ies-Outfits durch die insgesamt 15 Missionen.

Typische Bond-Waffen, wie ein explodierender Lippenstift oder aber giftiges Parfüm, sorgen für

angenehme Abwechslung im Shooter-Alltag. Ihr bekommt es unter anderem mit schießwütigen Schergen vom Schlage einer monströs anmutenden Bardame namens Inga oder der Schönheit Mitzi zu tun. Leider wird der gerade durch den besonderen Humor viel versprechende Titel erst im Laufe des kommenden Jahres für begeisterte Spieler sorgen. (Tom S.)



■ Neben bekannten Waffensystemen sorgen vor allem abgefahrene Peacemaker für Furore.



■ Die hinter den futuristischen Gleitern hergezogenen Schweife zählen noch zu den schlechteren Effekten.

PlayStation 2 Rennspiel 4. Quartal 2000 Psygnosis

WipEout Fusion

■ Das WipEout-Universum wird um einen weiteren Titel vergrößert. Hierzu arbeitet man in dem Sony eigenen Studio Liverpool unter Hochdruck, um den Racer noch in diesem Jahr unter die Zocker zu werfen. Im Gegen-

satz zu den 32-Bit-Vorgängern hat sich gerade die Fahrphysik enorm verbessert. Zudem integrierte man neue, zusätzliche Super-Waffen, die sich durch das Absolvieren diverser Vorgaben einheimsen lassen. Ferner wurde

ein realistisches Schadensmodell eingebaut, das diverse durch Waffeneinsatz beschädigte Teile deutlich sichtbar vom Rumpf des Fluggeräts abtrennt. Die neueste Version läuft bereits mit einer stabilen Framerate und lässt nicht nur alten WipEout-Hasen das Wasser im Munde zusammenlaufen. Der Release wurde auf Ende des Jahres festgesetzt. (Tom S.)

PlayStation 2 Ego-Shooter 4. Quartal 2000 Infogrames

Unreal Tournament

■ Unreal Tournament zählt mit Sicherheit zur Crème de la crème der PC-Ego-Shooter. Glücklicherweise werkeln die Programmierer von Epic schon seit längerem an der PS2-Fassung. Nachdem das Game im

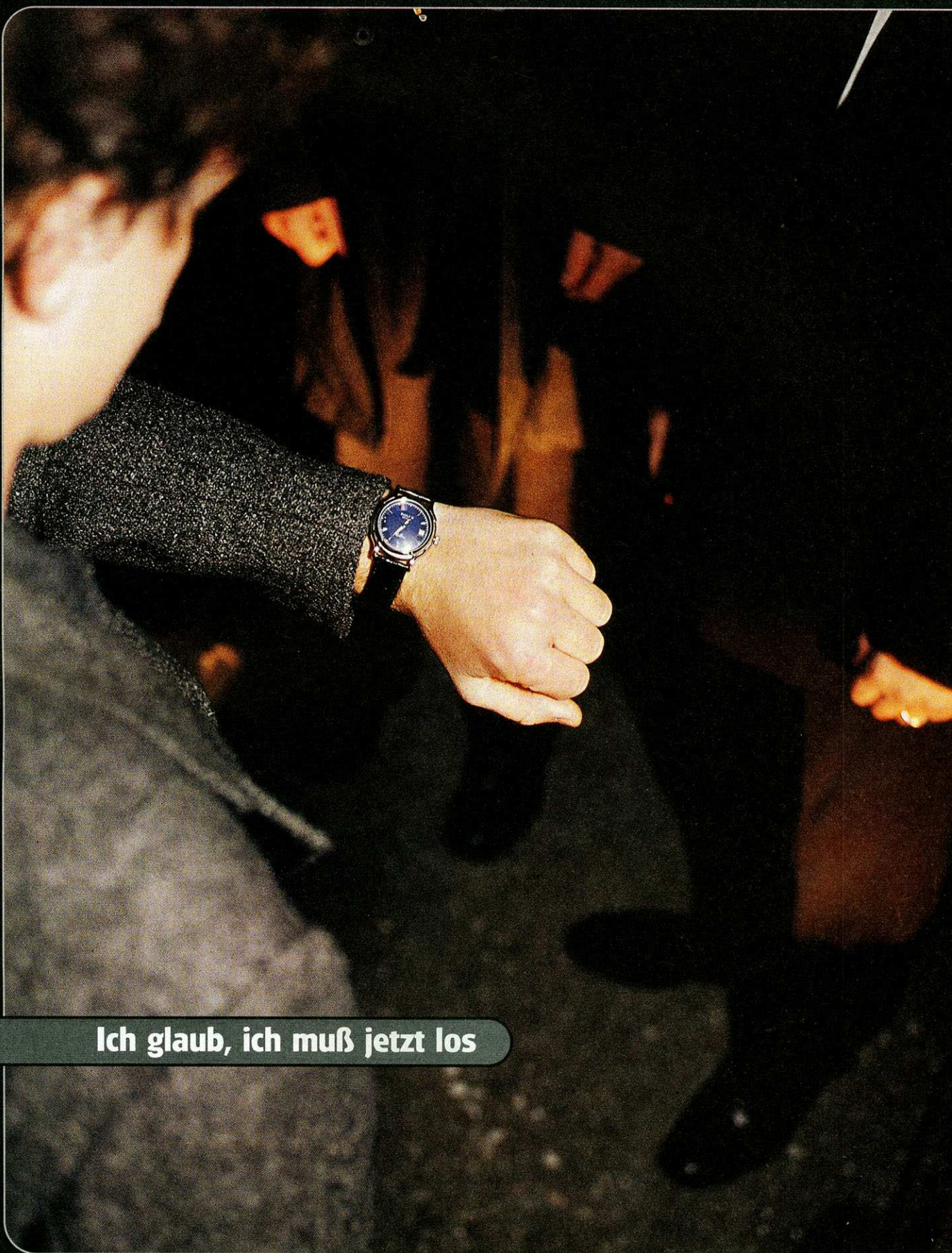
Rahmen der E3-Messe im Mai gerade in Bezug auf Einbrüche der Framerate noch einen etwas unausgegorenen Eindruck hinterlassen hat, haben die Coder noch einige Nachtschichten eingelegt. Das Geschehen läuft

nun, kurz vor dem parallel zum Konsolen-Launch geplanten Release, absolut flüssig über den Screen. Zudem besitzt ihr die Möglichkeit, durch eine angeschlossene USB-Tastatur bzw. -Maus ein authentisches Shooter-Feeling zu erleben. Unreal Tournament wird mit absoluter Sicherheit die Messlatte in diesem Genre hoch ansetzen. (Tom S.)



■ Imposant inszenierte Effekte untermauern das harte Geschehen auf sehr gute Weise.





Ich glaub, ich muß jetzt los

gameplay -Charts

THE GATEWAY TO GAMES

- 1 Parasite Eve 2**
 - 2. Woche Vertrieb: SVG Wertung: 87%

- 2 Toca World Touring Cars**
 - 2. Woche Vertrieb: Codemasters Wertung: 88%

- 3 Rayman 2**
 - 2. Woche Vertrieb: Ubi Soft Wertung: 90%

- 4 Sydney 2000**
 - 2. Woche Vertrieb: Eidos Wertung: 64%

- 5 Tenchu 2**
 - 2. Woche Vertrieb: Activision Wertung: 77%

- 6 Tony Hawk's Pro Skater 2**
 - 1. Woche Vertrieb: Activision Wertung: 93%

- 7 Ubik**
 ↓ 2. Woche Vertrieb: Cryo Wertung: 34%

- 8 Landmaker**
 - 1. Woche Vertrieb: SVG Wertung: -%

- 9 Street Scooters**
 - 1. Woche Vertrieb: SVG Wertung: -%

- 10 Wild Rapids**
 - 1. Woche Vertrieb: SVG Wertung: -%


TopFive USA

- 1 Chrono Cross
- 1. Woche
- 2 Dino Crisis 2
- 1. Woche
- 3 Spider-Man
- 1. Woche
- 4 Final Fantasy IX
- 1. Woche
- 5 Tony Hawk's Pro Skater 2
- 1. Woche

TopFive JAPAN

- 1 Dragon Quest VII
- 1. Woche
- 2 Dino Crisis 2
- 1. Woche
- 3 G-Saviour
- 1. Woche
- 4 Bakuryu
- 1. Woche
- 5 Masked Rider V3
- 1. Woche

Hier findet ihr Spiele, die mit Hochspannung erwartet werden

Most Wanted

- 1 Dino Crisis 2**
 ↑ 2. Woche Entwickler: Capcom

- 2 Driver 2**
 ↑ 3. Woche Entwickler: Infogrames

- 3 Final Fantasy IX**
 - 1. Woche Entwickler: Squaresoft

- 4 Tomb Raider Chronicles**
 - 1. Woche Entwickler: Eidos

- 5 Digimon World**
 - 1. Woche Entwickler: Bandai


Die Charts werden präsentiert von:

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

Glauben heißt nicht wissen

PC Games: Wissen, was gespielt wird



Das große PC-Spielmagazin. Mit Tipps, Tricks, News, Tests, Previews zu den aktuellsten PC-Spielehits sowie der Michael-Mittermeier-Kolumne. Jeden Monat zwei CD-ROMs mit Demos, Videoreportagen, Patches und und und.



auf geschannt

■ Konami hat auf der Tokyo Game Show mitgeteilt, dass bei dem PS2-Game **Zone of the Enders (Z.O.E)** eine spielbare Demoversion von **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** mitgeliefert werden soll. Nach Aussage von Hideo Kojima, Erfinder und Leiter des MGS-Projektes, wird der Agententhriller nicht vor dem 4. Quartal 2001 fertig sein. Z.O.E. wird voraussichtlich im Februar 2001 in Japan erscheinen.

■ Codemasters und Wide Games haben Ende September eine Kooperation für die Entwicklung und den Vertrieb eines Spiels für die PS2 und die Xbox bekannt gegeben. Genaue Details über Inhalt, Genre und Erscheinungsdatum wurden nicht mitgeteilt.

■ Das Prügelspiel **Capcom vs. SNK 2** wird nach Aussage von Noritaka Funamizu, Managing-Direktor von Capcom, momentan nur für eine Automatenversion entwickelt. Ein späterer Release auf der PS2 und dem Dreamcast wird von so genannten Insiderkreisen nicht ausgeschlossen.

■ Oldies: Der japanische Softwarekonzern **Taito** wird zwei Automaten-Oldies aus den 80er Jahren für die PlayStation umsetzen. **Crazy Balloon 2000** und **Qix 2000** wurden grafisch überarbeitet und werden allem Anschein nach im Weihnachtsgeschäft in den japanischen Läden für jeweils 1500 Yen (rund 30,- DM) stehen.

■ Ping Pong für die PS2. Mit dem Titel **Ikuze! Onsen Takkyu** wird die japanische Software-Schmiede **Psikyo** die neue Konsole mit einer Tischtennis-Simulation beglücken. In der Endversion wird man auf acht Charaktere zurückgreifen können, die den weißen Plastikball an In- und Outdoor-Anlagen über das Netz donnern werden. Der Titel soll noch in diesem Jahr im Land des Lächelns erscheinen.

Software-Kooperation

PS2-Offensive von Konami und Universal

■ Die Kooperation zwischen den Softwarekonzernen **Konami** und **Universal Interactive Studios (UIS)** wird für eine Welle exzellenter Games auf der PS2 sorgen. Die beiden Unternehmen gaben auf der diesjährigen Tokyo Game Show (TGS) die Zusammenarbeit an drei Titeln bekannt: Die Lizenzen für **Crash Bandicoot**, **Jurassic Park III** und den legendären Thriller „**Das Ding**“ lassen auf Hochkaräter hoffen. Das Dino-Spektakel **Jurassic Park III** wird auf dem im Sommer 2001 anlufenden Film von Universal Pictures basieren. Das Spiel soll eventuell zum Kinostart in den USA (18.6.2001) im Handel erhältlich sein. „**Crash Bandicoot** ist eine der wenigen Lizenzen, die in den USA, Europa und Japan erfolgreich ist“,

sagte Jim Wilson, Vizepräsident von UIS. Die von UIS produzierte **Crash-Bandicoot**-Serie verkaufte sich weltweit über 20 Millionen Mal. Dem Action-Adventure „**Das Ding**“ liegt der gleichnamige Filmklassiker aus dem Jahre 1950 zu Grunde. Die jüngeren Semester werden die Neuverfilmung (1982) von John Carpenter (Die Klapperschlange, Halloween u.a.) vielleicht kennen. Für die drei Games haben die beiden Partner auch konkrete **Onlinepläne**, über die jedoch noch nichts gesagt wurde. Die



strategische Kooperation der beiden Konzerne wird zunächst fünf Jahre dauern. Konami übernimmt die Vermarktung der von UIS entwickelten Spiele. Konami sei der ideale Partner für UIS, da die Firma sehr gute Erfahrungen im Vertrieb von Top-Sellern wie z.B. **Metal Gear Solid** besitzt, sagte Wilson weiter.

Tekken Tag Tournament (PS2)

Neue Grafik-Effekte für Tekken Tag Tournament

■ Das erfolgreiche Prügel-spiel von Namco hatte in der Importversion einen kleinen grafischen Schönheitsfehler: Die Coder konnten das Anti-Aliasing nicht umsetzen. **Anti-Aliasing** ist ein Stufen- bzw. Treppeneffekt, der an langen Kanten sichtbar wird und so das Bild weicher macht. Der japanische Softwarekonzern hat angekün-

digt, diesen Missstand für die US- und die PAL-Version der Prügelorgie zu beheben. Ein neues Grafik-Verfahren soll laut **Namco** für eine bessere Bildführung sorgen. Schade nur, dass die Programmierer dies noch nicht für **Ridge Racer V** umsetzen konnten. Die Pistenhatz ist immer noch mit dem Fehlen des Grafik-Effekts behaftet.



■ Mit dem neuen Verfahren soll die Prügelorgie noch besser aussehen.

Peripherie (PSone und PS2)

Sollte man haben...

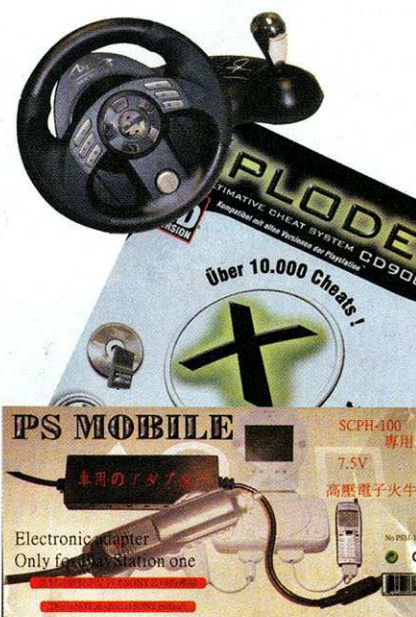
■ Zunächst einmal frohe Kunde für alle Schummelfreunde! Den **Xploder** gibt es als CD-Lösung, den **Xploder DC9000**. Sämtliche Funktionen sind nun auch Spielern einer PlayStation ohne I/O-Port zugänglich. Kostenpunkt: **79,- DM**.

Für Freunde der neuen kleinen, schnuckeligen **PSone** bietet Gamefreax eine praktische Stromversorgung über einen normalen **Zigarettenanzünder** in jedem normalen PKW an. Wer also auch auf der Heimfahrt etwas zocken will, sollte hier **49,-DM** investieren.

Rennfreaks kommen ebenfalls auf ihre Kosten, denn mit dem

Michael-Schumacher-GTR-Lenkrad (Blaze) geht richtig die Post ab. Für **179,- DM** erhaltet ihr Lenkrad und Pedalsystem der Güteklasse A. Für jedes Rennspiel können Digital-, Analog- und NegCon-Modus eingestellt werden. Zwei unabhängige Motoren lassen die Hardware erzittern. Der Extra-Clou: Das System funktioniert auch für die PS2.

Erhältlich sind die drei Hardwareteile bei: **Gamefreax, Kölner Str. 155, 53840 Troisdorf.** Tel.: 02241/881240, Fax.: 02241/881250).



Warriors of Might and Magic (PS2)

Magie und Stahl für die PS2

Der Videospielkracher **Warriors of Might and Magic** wird wahrscheinlich noch in diesem Dezember in den USA erhältlich sein.



Das PS2-Game zeigt sich schon jetzt in einem exzellenten Fantasy-Look und schickt euch in die düstere Welt des Mittelalters: Knallharte Nahkämpfe mit Orks, Trollen und Dämonen, massenhaft Rätsel und Aufgaben und eine tief gehende Hintergrundgeschichte. Als blonder Paraheld Alleron habt ihr es mit allerlei düsterer Brut zu tun. Die **Software-**



David gegen Goliath: Dieser Dämonenkrieger wird mit seinem Bihänder wohl kräftigen Schaden anrichten.

Schmiede 3DO hat es sich auf die Fahnen geschrieben, die Rollenspiel-Elemente der M&M-Serie in eine faszinierende 3D-Umgebung zu packen.

Peripherie (PSone)

Wer rastet, der rostet

Wer hat nicht schon lange Nächte vor der Konsole verbracht und am frühen Morgen seine verspannten Knochen gespürt? Mit der **DanceStation** wird der Körper auch während des Spiels fit gehalten. Das aus vier Platten bestehende **Mega-Pad** hat acht große Felder, die sich gut mit Füßen und Händen bedienen lassen. So wird beim Jump & Run nicht nur der virtuelle Protagonist gefordert, sondern auch ihr geratet ins Schwitzen. Für

250,- DM setzt ihr bei Dauerbenutzung sicherlich keinen Speck an.

Wolfsoft hat ebenfalls einen neuen **5-fach-RGB-Umschalter** für alle gängigen Konsolen im Sortiment. Mit **119,- DM** sagt ihr dem Kabelsalat den Kampf an. Weitere Varianten sind unter www.wolfsoft.de zu sehen.

Muster: Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Tel: 02622/83517



Hardware (PSone)

Ab November gibt es nur noch 8MB

Ein Klassiker stirbt. Nach fast fünf Jahren hat die graue **1MB-Memory-Card** für die PlayStation ausgedient. SCED hat Ende September bekannt gegeben, die Produktion des Speichermediums unverzüglich einzustellen. Ab November

können Käufer dann nur noch die **Memory-Card** für die PlayStation 2 erwerben. Diese verfügt über satte **8MB** Speicherplatz und ist sowohl für PSone als auch für PS2 kompatibel. Leider schlägt die Karte mit rund **89,95 DM** zu Buche.



aufgeschnappt



Pessimistischer Blick: Paul Finnegan von **Rage Software** sieht in den nächsten sechs Monaten weiterhin eine **Absatzschwäche** der Software-Industrie. Nach Aussage von Finnegan in der New York Times soll auch der Start der PS2 in den USA und Europa kaum neue Impulse bringen. "Viele Spieler erwarten mit Spannung den möglichen Release der Xbox von Microsoft im Herbst 2001", sagte Finnegan. **Rage** entwickelt momentan **Wild Wild Racing** für die PS2. Das Game soll noch bis zum Streetday der PS2 in den USA am 26. Oktober fertig sein.

Activision setzt voll auf 128-Bit-Power. Für die PS2 hat der Softwarekonzern momentan 14 Eisen im Feuer. Vor allem mit **Kelly Slade's Pro Surfer**, **Matt Hoffman's Pro BMX** und **Tony Hawk 3** will man hohe Absatzzahlen erreichen. Über die restlichen elf Titel gab Activision keine weiteren Infos heraus.

Comic zum Spiel: Das Action-Adventure **TechnoMage** von Sunflowers wird mit einer eigenen **Comic-Reihe** geehrt. Der renommierte Verlag Carlsen will zunächst vier Einzelbände auf den Markt bringen. Der erste Band aus der Reihe mit dem Titel "Nach dem Sturm" soll bereits im November für 19,95 DM im Handel erhältlich sein. Neugierige unter euch können unter www.carlsencomics.de erste Bilder sehen.

Kurioses aus Japan

Für wahre Pokémon-Fans in Japan gibt es jetzt auch die adäquate Ladestation für das eigene Handy.



ChartBreaker

1. Parasite Eve 2 2. Toca World Touring Car 3. Front Mission 3 4. Rayman 2 5. Sydney 2000	1. Chrono Cross 2. Dino Crisis 2 3. Spiderman 4. Final Fantasy IX (jp) 5. Tony Hawk's Pro Skater 2	1. Dragon Quest VII 2. Dino Crisis 2 3. G-Saviour 4. Bakuryu 5. Masked Rider V3
---	--	---

Die besten Games aller Zeiten

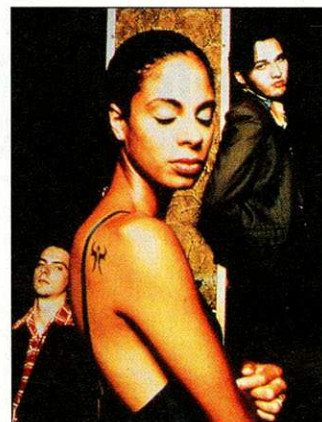
Der Preis ist heiß!

Am 24. November ist es soweit: Dann wird in Berlin zum ersten Mal der neue „Oscar der Computerspiele“ verliehen: ETAINA – The Electronic Entertainment Award Europe 2000. Und das Beste: PSG-Leser haben bei der Wahl zum „Spiel des Jahres“ ein Wörtchen mitzureden.

■ Noch liegen sie im Tresor, die 16 versiegelten Umschläge. Erst Ende November lüftet sich das Geheimnis: Flankiert von den berühmten Worten „And the winner is ...“ werden die Namen der Sieger verkündet. Eine zweistündige Show mit 500 Gästen und vielen Stars im legendären Kino International bildet den feierlichen Rahmen für die Übergabe der

Preise. Offizieller Sponsor: Der Spieleversender Gameplay. Zu einem europäischen Preis gehört natürlich auch eine europäische Jury, und die besteht aus sieben Chefredakteuren der führenden Spielmagazine aus Großbritannien, Frankreich, Skandinavien und Deutschland. In 16 Kategorien haben die Experten jeweils fünf PC- und Konsolentitel nominiert, darunter in solch wichtigen Bereichen wie „Bestes Strategiespiel“ oder „Bestes Rollenspiel“. Besonders spannend: Welches Spiel gewinnt den Preis für die beste Musik, die spektakulärste Grafik oder das innovativste Spieldesign? 16 Umschläge liegen im Safe?

Nicht ganz – einer fehlt noch. Und zwar der Gewinner der wichtigsten und prestigeträchtigsten Kategorie „Best Game“. Da zählen nämlich unter anderem die Stimmen der Spieler selbst: Exklusiv bei Mega Fun habt ihr die Möglichkeit, zwischen fünf Vorschlägen für das „Spiel des Jahres“ zu wählen. Zu den nominierten Spielen gehören immerhin zwei Konsolentitel:



■ Tönlein brillant: Die Charts-erfahrene Popgruppe Cultured Pears („Sugar Sugar Honey“).

David Upchurch

Chefredakteur
PC Gameplay,
Großbritannien

Søren Prien

Chefredakteur
PC Games,
Skandinavien

Berlin

Im legendären Kino International wird ETAINA verliehen.

Richard Leadbetter

Chefredakteur
PlayStation
World,
Großbritannien

Hans Ippisch

Redaktions-
direktor
(u. a. Play-
Zone/N-Zone),
Deutschland

Olivier Canou

Chefredakteur
Gen4 PC,
Frankreich

Gilles Sauer

Chefredakteur
Gen4 Conso-
les, Frankreich

Petra Maueröder

Chefredakteurin
PC Games,
Deutschland

Codemasters Colin McRae Rally 2.0 (PS) und der Agentknaller Perfect Dark (N64). Damit sich das Mitmachen auch richtig lohnt, werden unter allen Teilnehmern über einhundert wertvolle Preise verlost (siehe Textkasten). Wenn ihr mehr über ETAINA erfahren möchtet, empfehlen wir euch die offiziellen Internet-Adressen www.etaina.de sowie www.etaina.com. Alles über die glücklichen Sieger, die glamouröse Preisverleihung, Stars und Sternchen lest ihr dann in der PSG 1/2001.



■ Mitspieler: Nova Meierhenrich (VIVA, Bravo-TV, Top of the Pops) führt durch die Show.

Einer wird gewinnen: Unter den Jury-Vorschlägen in den 16 Kategorien sind natürlich auch viele PC-Titel vertreten.

Beste Musik

- Vampire: Die Maskerade (PC)
- Wip3out (PS)
- Messiah (PC)
- Ridge Racer 5 (PS2)
- Gran Turismo 2 (PS)

Innovativstes Spieldesign

- Die Sims (PC)
- Homeworld (PC)
- Deus Ex (PC)
- MDK 2 (PC)
- Rayman 2 (PS)

Beste Story

- Planescape Torment (PC)
- Deus Ex (PC)
- Final Fantasy 8 (PS)
- Ultima: Ascension (PC)
- Vagrant Story (PS)

Beste Soundeffekte

- System Shock 2 (PC)
- Vampire: Die Maskerade (PC)
- Gran Turismo 2 (PS)
- Resident Evil: Code Veronica (DC)
- Perfect Dark (N64)

Bestes Onlinespiel

- Diablo 2 (PC)
- Everquest (PC)
- Half-Life: Counter-Strike (PC)
- Unreal Tournament (PC)
- Ultima Online (PC)

Bestes Adventure

- Dark Project 2: The Metal Age (PC)
- Indiana Jones 5 (PC)
- Nocturne (PC)
- Perfect Dark (N64)
- Resident Evil: Code Veronica (DC)

Bestes Rennspiel

- Grand Prix 3 (PC)
- Need for Speed: Porsche (PC)
- Colin McRae Rally 2.0 (PC/PS)
- Gran Turismo 2 (PS)
- V-Rally 2 (PS)

Beste Hauptfigur

- Julie Strain (H. M. F.A.K.K. 2) (PC)
- Pikachu (Pokémon) (GBC)
- Garret (Dark Project 2) (PC)
- Bob (Messiah) (PC)
- Rayman (Rayman) (PS)

Abkürzungen:

PS = PlayStation, PS2 = PlayStation 2, N64 = Nintendo 64, GBC = Nintendo Gameboy Color, DC = Sega Dreamcast

Bestes Sportspiel

- NHL 2000 (PC)
- NBA Live 2000 (PC)
- FIFA 2000 (PC)
- ISS Pro Evolution (PS)
- Virtua Tennis (DC)

Beste Simulation

- Gunship! (PC)
- Starlancer (PC)
- Crimson Skies (PC)
- Tachyon: The Fringe (PC)
- MiG Alley (PC)

Bestes Actionspiel

- Unreal Tournament (PC)
- Deus Ex (PC)
- Half-Life: Opposing Force (PC)
- Perfect Dark (N64)
- Syphon Filter 2 (PS)

Bestes Strategiespiel

- AoE 2: The Age of Kings (PC)
- Rollercoaster Tycoon (PC)
- Die Sims (PC)
- Pharao (PC)
- Front Mission 3 (PS)

Bestes Prügelspiel

- Tekken Tag Tournament (PS2)
- Dead or Alive 2 (PS2/DC)
- Street Fighter EX2 (PS)
- Marvel vs. Capcom 2 (DC)
- Powerstone 2 (DC)

Bestes Rollenspiel

- Diablo 2 (PC)
- Vampire: Die Maskerade (PC)
- Planescape Torment (PC)
- Final Fantasy 8 (PS)
- Vagrant Story (PS)

Beste Grafik

- Heavy Metal F.A.K.K. 2 (PC)
- Ultima: Ascension (PC)
- Crazy Taxi (DC)
- Shenmue (DC)
- Unreal Tournament (PC)

Bestes Spiel

- Die Sims (PC)
- Deus Ex (PC)
- Diablo 2 (PC)
- Colin McRae Rally 2.0 (PS)
- Perfect Dark (N64)

Ihr bestimmt den Sieger! Hier sind die fünf Nominierungen:

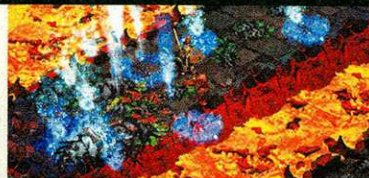
Colin McRae Rally 2.0 (PlayStation)



Deus Ex (PC)



Diablo 2 (PC)



Perfekt Dark (Nintendo 64)



Die Sims (PC)



1. - 3. Preis

Je 1 komplett ausgestatteter Multimedia-PC

4. - 102. Preis

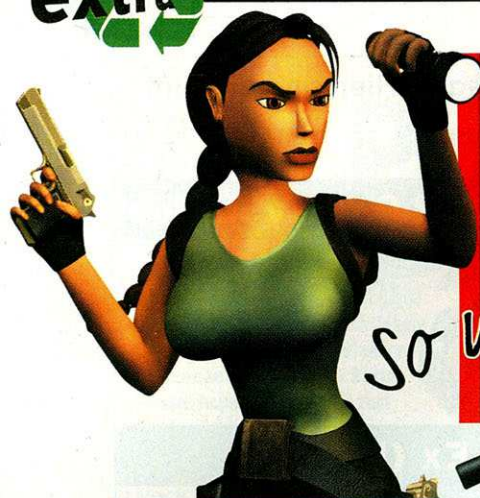
33 Nintendo-Spiele,
33 PlayStation-Spiele,
33 PC-Spiele

So macht ihr mit:

Per Telefon unter der Rufnummer 0190-085868
(dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet DM 1,50 pro Verbindung + 0,24 Pf./Min.)
per Internet unter www.etaina.de
per Postkarte an COMPUTEC MEDIA AG, ETAINA, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Teilnahmebedingungen:

Teilnahmeschluss ist der 23. November 2000.
Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Sponsoren sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.
Das Gewinnspiel gilt ausschließlich für den bundesdeutschen Raum.



So wird
getestet

Grafik

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

Sound

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

Spielepaß

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

Genre-Gewichtung

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

Symbolerklärung:

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

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

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

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

Lenkrad: Besonders wichtig bei Rennspiel-Simulationen.

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

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

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

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

Das Wertungssystem

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

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

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

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



Vor- & Nachteile der Mitstreiter

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

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: SCE
Internet: www.namco.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: Gitarre, Mütze

Grafik	Sound / FX
super	durchschnittlich
Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	super

SPIELSPASS
90%

Ausgeplaudert

Björns Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. MoH Underground
2. Deus Ex
3. Forbidden Forest (C64)

Hört zur Zeit:

1. Mondo Morricone
2. Ministry - Filthpig
3. Alien-OST

Schaut zur Zeit:

1. Grave of the Fireflies
2. Einer flog über das Kuckucksnest
3. Barton Fink

Guethers Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Indiziert
2. Indiziert
3. Bubble Bobble

Hört zur Zeit:

1. Kid Rock
2. Metallica
3. The Doors

Schaut zur Zeit:

1. Simpsons
2. Rocco-Filme
3. South Park (zum tausendsten Mal)

Markus' Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Dino Crisis 2
2. Deus Ex (PC)
3. F 355 Challenge (DC)

Hört zur Zeit:

1. Smashing Pumpkins - Net-Stuff
2. Madonna - Music
3. Soulfly - Primitive

Schaut zur Zeit:

1. T2 Ultimate Edition (DVD)
2. Final Destination (Kino)
3. Mystery Men (DVD)

Petas Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Wild Wild Racing (PS 2)
2. Tony Hawk's Pro Skater 2
3. DSF Surf Riders

Hört zur Zeit:

1. Jazzmatazz - Streetsoul
2. Bird of Prey-Fat Boy Slim
3. Lady - Modjo

Schaut zur Zeit:

1. Der Krieger und die Kaiserin (Kino)
2. Jurassic Park 1+2 (DVD)
3. Big Brother (RTLII)

Ralphs Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Ultimate Fighting Champ.
2. Rayman 2
3. Frankreich '98 die WM

Hört zur Zeit:

1. Slayer - Reign in Blood
2. Slipknot - Slipknot
3. Boysetsfire - After the eulogy

Schaut zur Zeit:

1. Tagesschau
2. Simpsons
3. Ran (Sat 1)

Das haben wir getestet



Wertungs-Countdown

Titel	Seite	Genre	Vertrieb:	Wertung
Medal Of Honor Underground	52	Ego-Shooter	EA	89%
NHL 2001	58	American Sports	EA	89%
Dino Crisis 2	48	Action-Adventure	Virgin	86%
Formel Eins 2000	60	Rennspiel	SCED	85%
Aladdin	56	Jump & Run	SCED	78%
Koudelka	64	Rollenspiel	Infogrames	77%
Fussball Live 2	54	Sport	SCED	75%
Mike Tyson Boxing	62	Sport	Codemasters	74%
Toonenstein	66	Adventure	SWING!	73%
Breakout	56	Geschicklichkeit	Hasbro	72%
Magical Drop	66	Geschicklichkeit	Data East/SWING!	72%
Rampage Through Time	54	Jump & Run	Midway	70%
Incredible Crisis	67	Geschicklichkeit	Virgin	69%
Infestation	57	Shoot 'em Up	Ubi Soft	67%
Jeremy McGrath Supercross 2000	57	Rennspiel	Acclaim	63%
ATV Quad Racing	63	Rennspiel	Acclaim	45%
DSF Surf Riders	54	Sport	Ubi Soft	33%
Dschungelbuch	56	Jump & Run	Sony	-%

Genre: Action Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich (US) | Entwickler: Capcom | Schwierigkeitsgrad: leicht

Shinji Mikamis Monster-Echsen beißen zurück

Dino Crisis 2

Knapp ein Jahr nach der Veröffentlichung des ersten Teils legt Survival-Horror-Mastermind Shinji Mikami die runderneuerte Fortsetzung seiner Dino-Saga vor. Ob es ihm gelungen ist, die Mankos des Prequels auszubessern, wird dieser Import-Test ans Tageslicht bringen.

■ Seit Reginas erstem Kampf gegen rasende Dinosaurier, erbarmungslose Zeitlimits und wiederbeschreibbare Schlüsselkarten ist ein Jahr vergangen. Obwohl sich die Forschung nach der Third-Energy als extrem gefährlich erwiesen hat, wurde Dr. Kirks Arbeit von der Regierung weitergeführt. Unter Aufbringung erheblicher finanzieller Ressourcen trieb man das Projekt voran bis eines Tages kam, was kommen musste. Die Experimente gerieten außer Kontrolle. In einer gewaltigen Entladung manifestierte sich

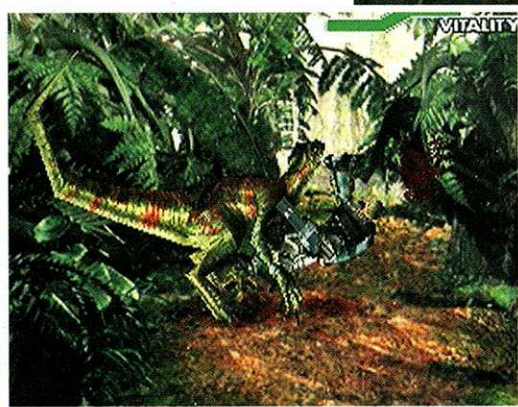


■ Ein besonders dicker Brocken ist Feuer und Flamme für Regina. Wer kann es ihm verdenken?

die Macht der Third-Energy, wodurch eine militärische Forschungseinheit und die Stadt Edward City restlos vom Angesicht der Erde verschwanden. Wo früher die Zivilisation in ihren vielfältigen Formen pulsierte, erstreckt sich nun ein prähistorischer Dschungel voller gefährlicher Bestien. Um den Verbleib der Forschungseinrichtung und der Stadt zu klären, startet die Regierung eine Rettungsoperation. Ein Special-Forces-Team, ausgestattet mit den modernsten Waffen und High-Tech-Equipment, wird in



■ Flugsaurier greifen niemals allein an.



■ Wer zwischen die Fänge eines Raptors gerät, hat nichts zu lachen.



■ Passend zum Spiel sind auch die Zwischensequenzen in einem sehr dramatischen Stil gehalten.



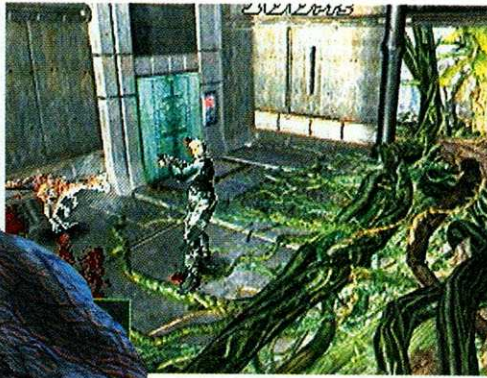
■ Regina ist die einzige Frau, die jemals einem T-Rex begegnet ist und nachher davon erzählen konnte.



In dem qualitativ sehr hochwertigen Intro erfahrt ihr unter anderem warum der T-Rex nur ein Auge hat.

Intro

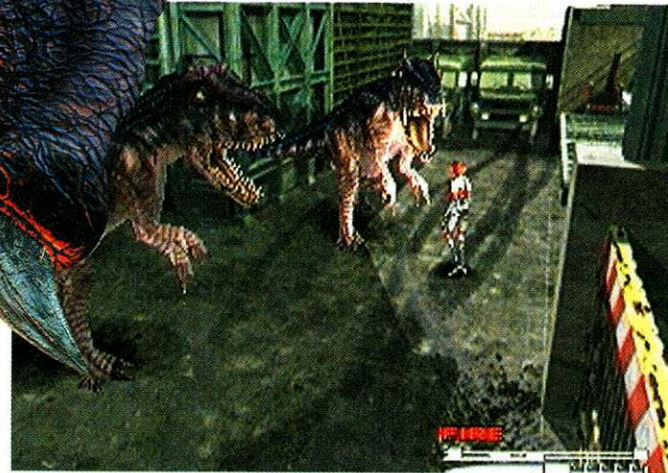




■ Egal ob groß oder klein, jeder Dinosaurier betrachtet euch als potenzielles Mittagessen.



■ In dieser Höhle leben besonders harte Monster-Echsen. Wer sich mit ihnen anlegt, sollte ein Anti-Tank-Rifle im Gepäck haben.



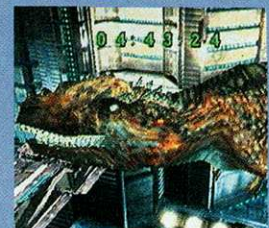
■ Dank der sehr guten Steuerung kann sich Regina blitzschnell umdrehen und ist deshalb jederzeit Herr der Lage.



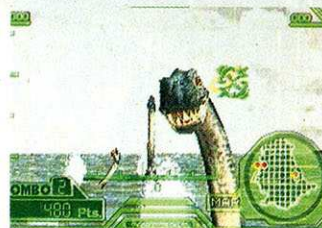
■ Drei der mysteriösen Unbekannten. Welche Rolle sie in Dino Crisis 2 spielen, stellt sich erst zum Schluss heraus.

i Rätselhafter Riesen-Dino

Shinji Mikamis neues Meisterwerk wird von ca. 13 verschiedenen Arten der Urzeit-Echsen bevölkert. Die meisten davon sollten allen Fans der Jurassic-Park-Reihe ein Begriff sein. Während Alosaurier, Velociraptoren, Pterodactylen und die anderen Monster wirklich in grauer Vorzeit existiert haben, ist uns zum Ende des Abenteuers eine Riesenechse begegnet, die wir nicht einordnen konnten. Sollte der Tyrannosaurus-Rex doch nicht das größte Raubtier aller Zeiten gewesen sein? Falls ihr den Dino erkennt, schreibt uns!

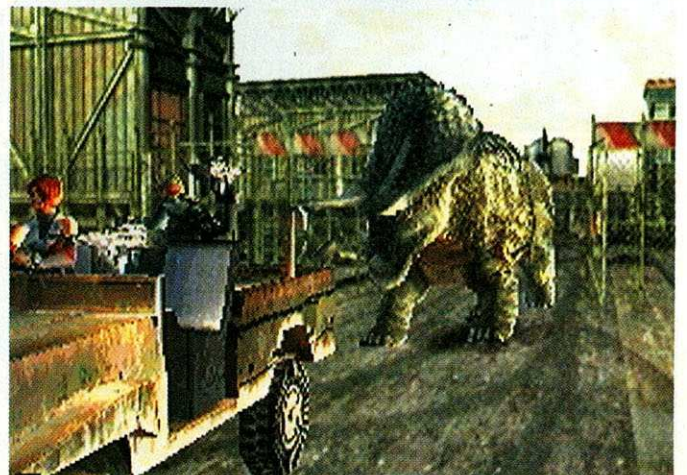


Marsch gesetzt, um Überlebende zu bergen und dem Dschungel seine Geheimnisse zu entreißen. Bis auf Regina ahnt niemand im Team, welche Gefahren auf sie lauern. Bis es zu spät ist.



■ Bei diesem Mini-Game lassen sich sehr hohe Combo-Ratings erreichen.

■ **Gameplay:** Entgegen der Capcom-Tradition handelt es sich bei Dino Crisis 2 nicht um ein minimal verändertes Update mit neuen Hintergründen, sondern um ein fast komplett anderes Spiel. Das zähe Gameplay und die hakelige Steuerung des Vorgängers gehören der Vergangenheit an. Ebenso verlagerten die Coder den Schwerpunkt von rätsellastig in Richtung knüppelharte Action. Ihr habt die Möglichkeit, zwei verschiedene Charaktere zu steuern. Regina, die Überlebende des



■ Wenn ein Triceraptops erst einmal in Fahrt gekommen ist, kann ihn nichts mehr aufhalten.



■ Hier macht Dylan Bekanntschaft mit einem Baby-T-Rex, der ihn zum Fressen gern hat.

ersten Teils, kennt sich mit den unterschiedlichen Dinosauriern und ihren Angriffsmustern bestens aus. Dylan Mortan ist Mitglied der Spezialeinheit T. R. A. T. (Tactical Reconnoitering and Acquisition Team) und Experte für Feuerwaffen. Sofort nach Spielbeginn wird deutlich, dass die Jungs um Shinji Mikami wirklich versucht haben, das etwas abgelutschte Resident-Evil-Spielprinzip zu variieren. Kein langsames Herumschleichen und sporadisch auftauchende Dinos mehr, sondern knallharte, nervenzerfetzende Action. Bei Dino Crisis 2 müsst ihr auf alles gefasst sein. Die ständigen Attacken der Velociraptoren

"Dino Crisis 2 ist ein Action-Kracher sondergleichen"

zehren an euren Nerven und die aufpeitschende Musik tut ihr übriges, um euren Adrenalinausstoß auf den Maximalpegel zu heben. Zum Glück kann jetzt jede Figur zwei Waffen gleichzeitig handeln. Dies bietet besonders in Nahkampfsituationen eine gute Möglichkeit sich die aggressiven Biester vom Leib zu halten. Apropos Biester: Natürlich wurde auch die Garde der Furcht erregenden Echsen aufgestockt. Mehr als 13 verschiedene Dino-Arten wollen euch ans Leder. Nur gut, dass ihr bei den ständigen Angriffen

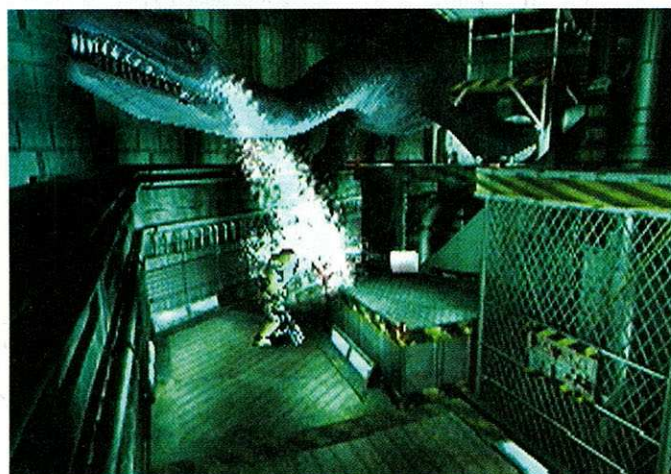


■ Gerade in den Unterwasser-Levels kitzelt Dino Crisis 2 das absolute Maximum aus der betagten PSone heraus.



■ Elite-Soldat Dylan mit seiner Standard-Waffe, einer doppeläufigen Schrotflinte, die nie nachgeladen werden muss.

auf eine weitere Neuheit zurückgreifen könnt, das Combo-System. Wer innerhalb kurzer Zeit den Echsen möglichst viele Treffer auf den Pelz brennt, bekommt dafür die so genannten Combo-Points gutgeschrieben. Je häufiger ihr trifft, desto höher sind die



■ Dieser Endgegner ist äußerst hartnäckig. Benutzt die Aqua-Grenades, um seinen Kopf zu treffen.



■ Ob unter Wasser oder in einem futuristischen Tunnelsystem, Regina macht überall eine gute Figur.



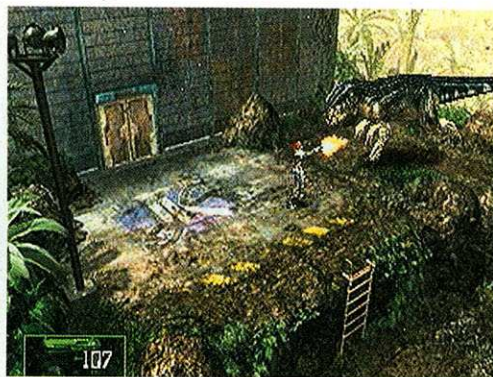
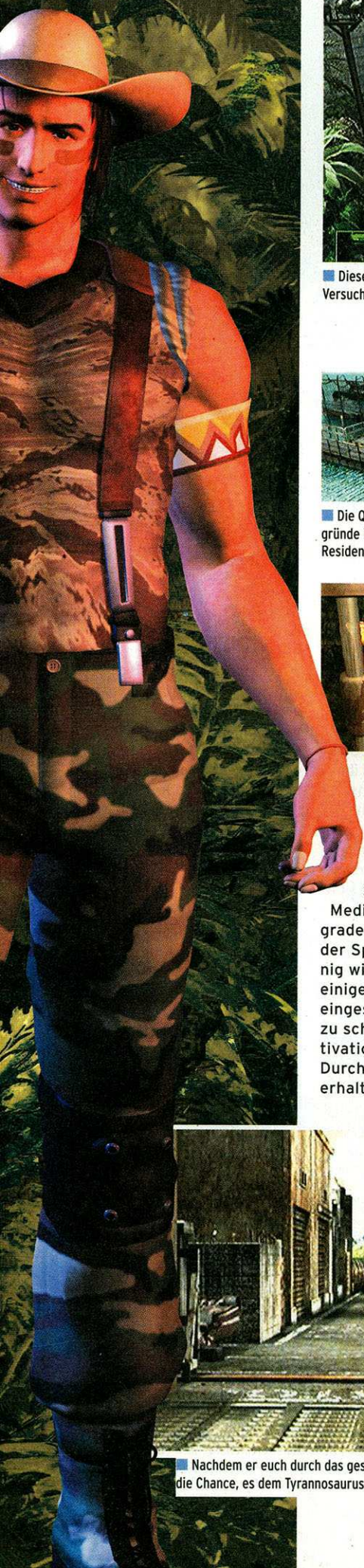
■ Die einzelnen Spielabschnitte zeichnen sich durch hohen Detailgehalt aus und zeugen vom Einfallsreichtum der Entwickler um Mastermind Shinji Mikami.



■ Der einen Cowboy-Hut tragende David rettet Dylan und Regina häufig das Leben.



■ Die unterschiedlichen Waffen glänzen durch schöne optische Effekte. Hier seht ihr die Solid-Cannon in Aktion.



■ Dieser Alosaurus ist der erste größere Dino, der euch begegnet. Versucht seine Flanke anzugreifen.



■ In einem der Mini-Games müsst ihr mit einer Signal-Pistole durch eine Wohngegend der Urzeit-Echsen schleichen.



■ Die Qualität der gerenderten Hintergründe ist fantastisch und übertrifft selbst Resident Evil: Nemesis (dt) um Längen.



■ Die spannende Story wird durch Zwischensequenzen in Spielgrafik vorangetrieben.

Combo-Punkte, mit denen ihr euch an den großzügig verteilten Save-Points Munition, Medi-Paks oder Waffen-Upgrades kaufen könnt. Damit der Spielablauf nicht zu eintönig wird, haben die Entwickler einige Rätsel und Minigames eingestreut, die aber nicht allzu schwierig sind. Um die Motivation auch nach einmaligem Durchspielen aufrecht zu erhalten, könnt ihr neue



■ Bei einigen Szenarios merkt man deutlich, dass Jurassic Park die Entwickler sehr inspiriert haben muss.

Kostüme, Waffen oder Dinosaurier freispielen.

■ **Technik:** Technisch gesehen lässt Dino Crisis 2 keine Wünsche offen. Grafik, Sound und Steuerung sind allererste Sahne. Die Monster-Echsen bewegen sich fast so geschmeidig wie ihre Vorbilder aus Jurassic Park und sind hervorragend coloriert. Die Render-Hintergründe überzeugen durch hohen Detailreichtum und viele kleine Grafikspiele (Insektenchwärme, lodrende Flammen usw.). Insgesamt gesehen hat die Rückkehr zu den Render-Backgrounds der Atmosphäre sehr gut getan, da die Echtzeitumgebung des Vorgängers sehr steril wirkte. Der Sound tut mit markerschütterndem Dino-Gebrüll und cineastisch

Dino Crisis 2 ist Adrenalin pur

Positiv: Kaum zu glauben, wozu die gute alte PSone fähig ist. Das blitzschnelle Gameplay fesselt von der ersten Spielminute an. Durch die brachiale Non-Stop-Action bleibt einem kaum Zeit zum Luft holen. Ständig werdet ihr von hervorragend animierten Polygon-Ungeheuern angegriffen und müsst dabei auch noch auf euren Munitions-Haushalt achten. Action-Freunde und solche, die es werden wollen, sollten sich Dino Crisis 2 auf keinen Fall entgehen lassen, denn wer weiß, ob es noch einmal so ein Action-Spektakel auf der PSone zu sehen geben wird.

Negativ: Das einzig wirklich Negative an Dino Crisis 2 ist der geringe Umfang. Joypad-Profis benötigen kaum mehr als sechs Stunden für das komplette Abenteuer. Natürlich gibt es Capcom-typische Goodies, wie neue Kostüme und andere Waffen, aber ob diese Dinge zum mehrmaligen Durchspielen ausreichen, sei dahingestellt.

angehauchter Hintergrundmusik sein übriges, um euren Adrenalinpegel in ungeahnte Höhen zu treiben. Dank der Resident-Evil-typischen Steuerung, behaltet ihr auch im größten Dinogewimmel immer die optimale Kontrolle. (Ralph W.)



■ Nachdem er euch durch das gesamte Spiel gejagt hat, habt ihr nun die Chance, es dem Tyrannosaurus-Rex heimzuzahlen.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

90% Parasite Eve 2 8/00

+ super Story
+ durchdachte Rollenspiel-Elemente
- keine Sprachausgabe

86% Dino Crisis 2 12/99

+ super Grafik
+ kompromisslose Daueraction
- geringer Spielumfang

86% Dino Crisis 12/99

+ beklemmende Atmosphäre
+ mehrere Lösungswege
- hoher Schwierigkeitsgrad

Dino Crisis 2



Ca. Preis: DM 129, 95

Vertrieb: Capcom Entertainment

Internet: www.capcom.com

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Besonderheiten: viele freispielbare Goodies

Grafik	Sound / FX
gut	gut

Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS

86%





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

Knallharte Ego-Shooter-Herausforderung

Medal of Honor: Underground

Schon jetzt dürfte sicher sein, dass dieses Game für Schlagzeilen sorgen wird. Brutale Kampfszenen kombiniert mit harten Actioneinlagen machen Medal of Honor: Underground zu einem echten Erlebnis.

■ Personen mit schwachen Nerven sollten definitiv die Hände von Medal of Honor:

Underground (MoHU) lassen, denn dieses Game ist alles andere als leichte Kost. Liebhaber exzentrischer Pixelvernichtungen mit sarkastischem Beigeschmack finden in diesem neuen Dreamworks-Produkt eventuell ein weiteres Lieblingsspiel und können sich auf kriegsrische nächste Wochen vorbereiten.

■ **Gameplay:** Bei MoHU schlüpft ihr in die Rolle der Untergrundkämpferin Manon. Die Story beginnt in dem von den Deutschen besetzten Frankreich und versetzt euch direkt nach Paris. Als treue Heimatkämpferin müsst ihr viele Talente unter Beweis stellen, denn die Vorgehensweise ist von Mission zu Mission verschieden. In Paris eingetroffen müsst ihr euch erst einmal mit Manons Bruder treffen, der euch mit detaillierten Missionsinfos versorgt. Bedingt durch einen tragischen Unfall kommt besagter Bruder in der ersten Mission ums Leben und Manon muss in den Untergrund abtauchen. In dem tief unter Paris verborge-



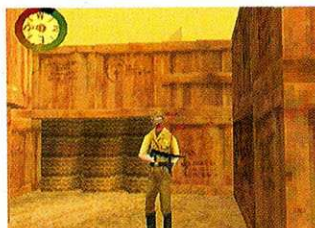
■ Die Straßen von Paris besitzen dank der vielen kleinen Details das typisch französische Flair.

nen Katakombensystem formiert sich die französische Widerstandsbewegung und eure erste Aufgabe soll es sein, jenes unheimliche Labyrinth vor Eindringlingen zu schützen. Die ersten feindlichen Soldaten fallen vor allem durch ihre Unbeholfenheit auf, die sie zu einer relativ leichten Beute macht. Das soll sich jedoch

“Die heftigen Actioneinlagen sorgen für Gänsehaut-Attacken”



■ Heftige Explosionen sind bei MoHU keine Seltenheit. Erspäht Manon einen Panzer und schafft es unbemerkt an das Heck heranzuschleichen, wirkt eine Granate Wunder.



■ Ist der Überraschungseffekt auf eurer Seite, haben einzelne Soldaten keine Chance.



■ Bei einem Fototermin erweisen sich die deutschen Soldaten als lustige Gesellen.



■ In Paris wimmelt es von feindlichen Streitkräften. Schallgedämpfte Waffen helfen euch dabei für möglichst lange Zeit unbemerkt zu bleiben.



■ Die Eingänge zum unterirdischen Katakombenlabyrinth stellen einen großen Schwachpunkt dar. Gut angebrachte Sprengladungen können dieses Problem schnell lösen.



■ Auch wenn das Schnellfeuergewehr euch ein Gefühl der Sicherheit gibt, empfiehlt es sich dennoch den schrumpfenden Munitionsvorrat ständig im Auge zu behalten.



■ Im Todeskampf neigen schwer getroffene Soldaten oftmals dazu, ihre letzte Munition in der Umgebung zu verteilen und stellen immer noch eine Gefahr dar.



■ Der Überraschungseffekt spielt bei MoHU eine große Rolle. Diesem schwer bewaffneten deutschen Offizier wird sein MG wahrscheinlich nichts mehr nützen.



■ Die Sterbesequenzen werden plastisch in Szene gesetzt. Nach ihrem Ableben verschwinden die Soldaten allerdings auf Nimmerwiedersehen.



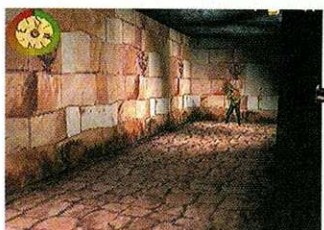
■ Manchmal helfen euch alliierte Bomberstaffeln aus kritischen Situationen heraus.

schon bald ändern. Kaum habt ihr die Katakomben verlassen, stellen sich euch skrupellose, meist schwer bewaffnete SS-Männer in den Weg. In den Straßen von Paris kommt es zu harten Schlachten, bei denen oftmals Panzer mit von der Partie sind. Vorteilhaft erweisen sich hier die über die ganze Stadt verteilten MG-Stellungen, die erst einmal erobert (Druck auf den Actionbutton: Viereck) guten Schutz vor den feindlichen Streitkräften bieten. Das sich ständig erweiternde

Waffenarsenal kann sich sehen lassen, so kommen neben Schnellfeuerwaffen, schallgedämpften Pistolen und explosiven Handgranaten auch die guten alten Molotowcocktails zum Einsatz. Mit fortlaufender Spieldauer werden die Gegner immer zahlreicher und fallen gegenüber der Preview-Version durch eine deutlich gesteigerte künstliche Intelligenz auf. Bei wilden Feuergefechten suchen die deutschen Soldaten Deckung, kreisen Manon ein und fordern Verstärkung an.

■ **Technik:** MoHU beinhaltet insgesamt sieben Missionen, die in 22 Levels unterteilt sind. Grafisch holt dieser Titel so ziemlich das Letzte aus der PSone heraus,

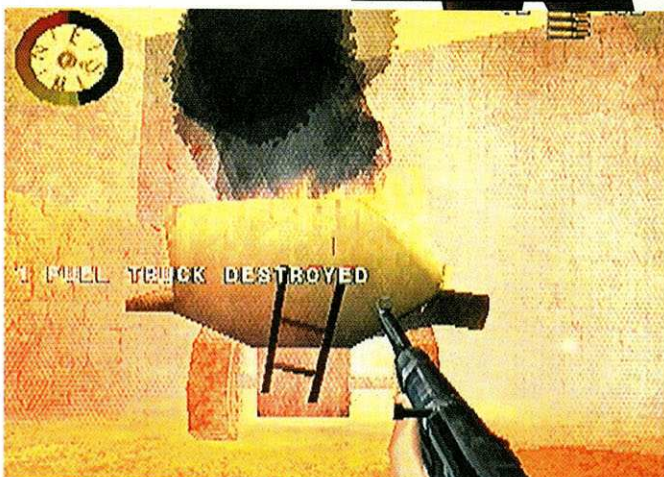
aber die Engine geht auch bei großem



■ Die gelangweilten Wachposten vertreiben sich ihre Zeit mit Zigaretten rauchen.



■ Die feindlichen Soldaten besitzen eine deutlich gesteigerte künstliche Intelligenz.

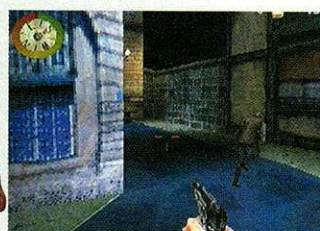


■ Ein erfolgreicher Sabotageakt wird mit einem spektakulären Feuerwerk belohnt. Vor dem Anschlag müssen die nötigen Utensilien jedoch erst im Feindeslager ausfindig gemacht werden.



■ Mit einer Kamera getarnt bleibt ihr meist unentdeckt. Aber Vorsicht vor den Offizieren, die des Öfteren Verdacht wittern und Alarm schlagen.

Bildschirmgetümmel nicht in die Knie. Das große Maß an Realität kann manchmal fast schon beängstigend wirken. (Ralph W.)



■ In engen Gassen kommt es häufig zu schnellen Verfolgungsjagden.

Deftiger Ego-Shooter mit super Atmosphäre

Positiv: Die gelungene Storyline und die authentischen Grafikdetails sorgen für ein hohes Maß an Identifikation mit der Spielheldin Manon. Die gelungene Steuerung garantiert einen flüssigen Spielablauf und kann mittels Strafing (die oberen Schultertasten L1 und R1) zur Perfektion gebracht werden. Der Zweispieler-Modus ist genretypisch und sorgt für spannende Turniere.

Negativ: MoHU ist und bleibt ein äußerst brutales Game, das in Kinderhänden nichts verloren hat. Der streitbare geschichtliche Hintergrund sollte nicht verharlost werden, schließlich handelt es sich bei MoHU um ein Kriegsspiel für Erwachsene bzw. Volljährige.



Medal of Honor: Underground

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

89% Medal of Honor: 11/00
Underground

+ klasse Grafik
+ authentisches Gameplay
+ fesselnde Atmosphäre

80% Alien: Die Wiedergeburt 10/00

+ geniale Alien-Atmosphäre
- unsaubere Steuerung
- knallharter Schwierigkeitsgrad

Ca. Preis: DM 99,-

Vertrieb: EA

Internet: www.ea.com

Bildschirmtexte/Sprachausgabe:

dt./dt.

Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
super	super
Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	super

SPIELSPASS
89%



Minitests



■ Vor den drei zerstörungswütigen Monstern ist kein Gebäude sicher.

Genre: Jump & Run | Spieleranzahl: 1-3

Rampage Through Time

■ Das neue Midway-Game lässt den guten, alten Rampage-Klassiker in neuem Gewand erstrahlen. Am Spielverlauf hat sich nicht viel verändert und ihr zieht als wütende Monster durch die Zeitgeschichte, um sämtliche Städte dem Erdboden gleich zu machen. Zu den drei Urvierechern Ralph, Lizzy und Georg haben sich des Weiteren fünf neue lustige Kerlchen zur Abrissbrigade dazugesellt. Besonders hervorzuheben sind die gelungenen 17(!) Bonusspiele und die drei Boss-Ebenen. Diese Sondereinlagen sind auch separat anwählbar und erinnern fast alle an verschiedene Old-School-Automaten aus den Achtzigern. Gemessen an heutigen Spielestandards kann Rampage weder grafisch noch von der Spielidee her mithalten, ist aber für Fans des Genres ein absolutes Muss! (Ralph W.)

SPIELSPASS: 70%



■ Offensichtlich haben die Surf Riders in ihrer Jugend keine Zeit zum Üben gehabt.

Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1

DSF Surf Riders

■ Surfen zählt zu jenen Sportarten, die mächtig im Trend liegen. Leider konnte der Videospielemarkt bis jetzt keine vernünftige Umsetzung hervorbringen und das wird sich auch durch die DSF Surf Riders nicht ändern. Unmotiviert wirkende Surfer versuchen verzweifelt auf unrealistisch wirkenden Wellen ihre Show abzugeben. Die schlechte Steuerung lässt uns Matscheibensurfer ziemlich schnell alt aussehen und sorgt für Frust pur. Obwohl dem Spieler die gesamte Surfermeisterschaft mit den berühmtesten Stränden (von denen man eh nichts sieht) versprochen wird, bleibt abzuwarten, ob sich überhaupt jemand die Mühe machen wird, diese Meisterschaft durchzustehen ohne entnervt das Joypad in die Ecke zu feuern. Grafisch bleiben die Surf Riders weit hinter den Möglichkeiten der PlayStation zurück, wodurch keine echte Surfatmosphäre aufkommen kann. In puncto Sound ist dieses Game immerhin Durchschnitt. (Ralph W.)

SPIELSPASS: 33%



■ Die durchdachte Steuerung ermöglicht es euch selbst bei engen Torraumszenen, die Kontrolle über das Geschehen zu behalten.



■ Mit etwas Übung und dank des hervorragenden Motion-Capturings sind Kabinettstückchen wie z.B. Fallrückzieher kein Problem.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-8 | Erscheint: November 2000 | Entwickler: SCEE Team Soho | Schwierigkeitsgrad: mittel

Realistisches Fußballvergnügen

Fussball Live 2

Immer wieder entbrennt der Wettstreit um die Fußballkrone auf der PlayStation. Nach dem erfolgreichen ersten Teil meldet sich das Team Soho zurück und präsentiert den lang ersehnten Nachfolger.

■ Fans können sich vor dem großen Fußballangebot der PSone kaum noch retten. Aus der riesigen Menge stechen allerdings nur wenige Produkte hervor, die vom Spielablauf her wirklich etwas mit Fußball zu tun haben. Meist werden die Arcade-Versionen aufgrund der verminderten Einflussmöglichkeiten schnell eintönig bzw. sind nur für Anfänger geeignet. Fußballgames, die einen hohen Realitäts-Charakter aufweisen sind bedingt durch die komplexe Joypad-Belegung schwierig zu beherrschen, sorgen aber auf lange Sicht gesehen für deutlich mehr Spielspaß.

■ **Gameplay:** Fussball Live 2 ist in die Kategorie der Simulationen einzuordnen und besticht durch seine Komplexität. Ihr habt die Auswahl zwischen fast allen internationalen sowie nationalen Wettkämpfen. Gewinnt ihr einen solchen, so erhaltet ihr weitere interessante Features wie z.B. die Schulklassenmeisterschaft. Noch mehr Boni gibt es bei jedem erfolgreich absolvierten Turnier in einem der insgesamt drei Schwierigkeitsgrade. Sollte euch das immer noch nicht ausreichen, habt ihr außerdem die Möglichkeit, eure Wettbewerbe selber zu gestalten. Auf dem Feld erwarten euch flüssige und vor allem flotte Auseinandersetzungen. Fussball Live 2 hat einige Neuerungen, die in dieser Form noch nicht behandelt worden sind. Bei heiklen Strafraumszenen kann es geschehen, dass der Schiedsrichter einen Hand-Eslfmeter pfeift. Die

Schusstechniken wurden gegenüber dem Prequel stark verbessert und ermöglichen platzierte und kontrollierbare Torschüsse. Im Spiel ergeben sich immer neue Situationen und dementsprechend sind die Möglichkeiten Tore zu erzielen geradezu unbegrenzt. Die künstliche Intelligenz der Gegenspieler wurde deutlich erhöht was zur Folge hat, dass sich eure Kontrahenten auf die angewandte Spielweise einstellen und die Tore nicht immer auf denselben Abwehrfehlern beruhen.

■ **Technik:** Grafisch macht Fussball Live 2 einen sehr gelungenen Eindruck. Das Motion-Capturing ist hervorragend und übermittelte flüssige und authentische Bewegungsabläufe. Der Sound unterscheidet sich nur unwesentlich von anderen Spielen des Genres, ist aber auf jeden Fall als gut zu bezeichnen. Die Grafik-Engine wurde gegenüber dem Vorgänger entscheidend verbessert und sorgt jetzt endlich für die nötige Geschwindigkeit der Spielszenen und Schüsse.



■ Bei strittigem Abseits gibt die Zeitlupe Aufschluss über eventuelle Fehlentscheidungen.

Eine echte Konkurrenz zur FIFA-Reihe

Positiv: Selten gab es eine Fußballsimulation bei der die gesamte Atmosphäre und die Komplexität so gut umgesetzt wurden wie bei FL2. Endlich ist man nicht mehr an die vorgegebene Tastenbelegung gebunden und kann seine Lieblingssteuerung selber bestimmen, was die Umstellung von anderen Fußballspielen sehr einfach macht. Die ausgezeichnete Zeitlupe, bei der die Kamera manuell gesteuert werden kann, stellt einen optischen Leckerbissen dar. Bemerkenswert ist der erstmals nicht störende Kommentator.

Negativ: Bei den Liga-Modi ist es leider nicht möglich, die Ergebnisse der anderen Partien abzufragen, was sich gerade im Meisterschaftskampf als spannungssteigernd erweisen würde. Des Weiteren sind die Spielsaisons nicht real konzipiert d.h. es kommt vor, dass Hin- und Rückspiele direkt nacheinander stattfinden.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

90% FIFA 2000 12/99
+ sehr gute Grafik
+ viele Spielmodi
- Arcade-orientiert

89% Frankreich '98 6/98
+ gelungenes Motion-Capturing
+ realistische Fußballsimulation
+ Im WM-Modus bis zu 32 Mitspieler

89% Fußball Live 2 11/00
+ sehr gute Grafik
+ reales Gameplay
+ hervorragend dargestellte Zeitlupen

Fussball Live 2

Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: SCEI
Internet: www.playstation-europe.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

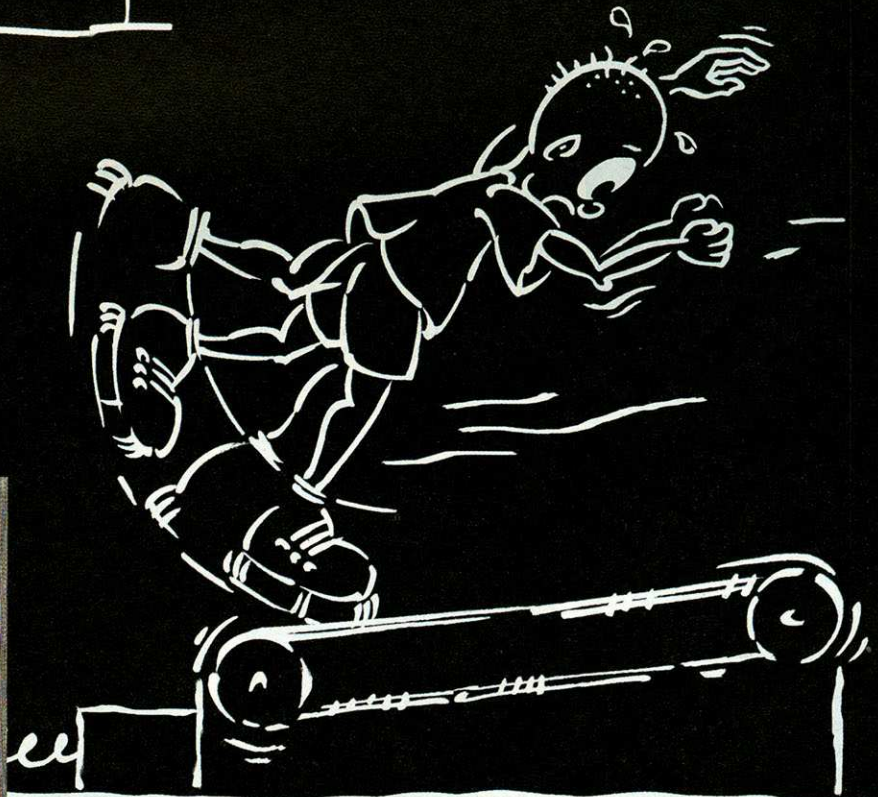
Grafik	Sound / FX
sehr gut	sehr gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
super	super

SPIELSPASS
89%

NEULICH IM FITNESS-STUDIO...



Have fun, baby!



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

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!

Minitests



Das Gameplay dieses Titels wäre sogar für ein LCD-Spiel unwürdig.

Genre: Geschicklichkeit | Spieleranzahl: 1-2

Das Dschungelbuch

Musikspiele scheinen derzeit einen sehr hohen Stellenwert in der Videospielbranche zu haben. Das beweist auch dieses Game. Durch eine Aufmachung, die vor allem für Kinder unter sechs Jahren interessant sein dürfte, schlägt dieser Titel sicherlich ein wie eine Bombe. Mit wenigen Tasten-Befehlen lässt sich alles hervorragend bedienen. Selbst wenn der Schwierigkeitsgrad in den höheren Levels etwas ansteigt, motiviert dieses Game nur relativ kurze Zeit. Betrachtet man aber den Standpunkt, dass Das Dschungelbuch für Kleinkinder entwickelt wurde, entdeckt man doch einen Sinn hinter dem puristischen Gameplay. Allerdings sehen wir von einer Wertung ab, da dieses Genre nicht generell als Spiel eingestuft werden sollte. (Tom S.)

SPIELSPASS: entfällt



Der Klassiker: Zu zweit macht es richtig Laune.

Genre: Geschicklichkeit | Spieleranzahl: 1-4

Breakout

Hasbro Interactive verhilft einem weiteren All-Time-Klassiker aus dem Hause Atari zu neuen Ehren, denn auch Breakout sollte den meisten von euch schon einmal auf welcher Konsole auch immer begegnet sein, denn seit den Anfängen der Videospieldgeschichte gibt es diesen Titel in unzähligen Varianten. Sinn des Spiels ist es noch immer, mit einem von links nach rechts beweglichen Balken eine Kugel so lange am Vorbeirollen zu hindern, bis alle Hindernisse aus dem Weg geschafft sind. Quasi ein erweitertes Pong-Prinzip. Spielerisch und auch grafisch wurde dieser Titel ordentlich aufgepeppt, so dass man ihn kaum noch wiedererkennt. Fraglich bleibt nur, warum ein solcher Geschicklichkeitsklassiker eine fadenscheinige Story braucht. Ansonsten ist Breakout noch immer ein geniales Geschicklichkeitsspiel, das trotz seines einfachen Prinzips stundenlang an den Fernseher fesseln kann. Die neuen Zwischenspielen tragen dazu noch positiv bei. (Markus H.)

SPIELSPASS: 72%



Kindergerecht werden getroffene Gegner eher in den Schlaf geschickt, als um die Ecke gebracht.



Wäscheleinen, fliegende Teppiche und andere Hilfsmittel helfen Al gelegentlich weiter.

Genre: Jump & Run | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Argonaut Software | Schwierigkeitsgrad: mittel

Einmal kräftig an der Lampe gerubbelt

Aladdin

Walt Disney lädt zum Tanzen ein. Das Reich des Sultans von Agrabah ist erneut in Gefahr, aber Al und Dschini werden es schon richten.

Nachdem im abendfüllenden Zeichentrickfilm der finstere Jafar die Fäden gezogen und schlussendlich ins Gras gebissen hat, plant nun seine Schwester Nasira die Macht-übernahme des sandigen Wüstenstaats. Kurzerhand hat sie den Sultan und die bildschöne Prinzessin Jasmin gekidnappt und die Palastwache auf Aladdin angesetzt.

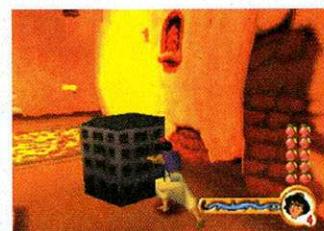
Hauptcharakter (andere Figuren wie das kleine Äffchen Abu kommen zu Kurzeinsätzen) kämpft man sich säbelrasselnd und Apfel werfend von einem Abschnitt zum nächsten. Der Einsatz des Frischobstes erfüllt den Zweck Schalter umzulegen oder kräftigere Wachen kurzzeitig zu betäuben. Der blaue Flaschengeist geleitet Al dabei als ständiger Ratgeber und man darf sich, sofern man gut versteckte Dschini-Münzen entdeckt, in Bonusrunden mit ihm vergnügen.

Technik: Aladdin präsentiert sich technisch als zweischneidiger Säbel. Die Grafik-Engine sieht auf den ersten Blick zwar toll aus, aber die Detailfülle geht leider auf

Gameplay: Die Flucht durch die Häuserschluchten Agrabahs präsentiert sich als gradliniges Jump&Run-Vergnügen. Mit Aladdin als



Den Säbel gezückt gilt es die Schläge der Palastwache abzuwehren, um dann zum tödlichen Hieb anzusetzen.



Kleine Rätsleinlagen sind ebenfalls ins Spiel integriert worden.



Nicht etwa mit faulem Obst, sondern mit prallen Äpfeln werden Schalter oder die Gegner beworfen.

Kosten der Weitsicht. Im ungünstigsten Fall verschwindet bereits die gegenüberliegende Ecke eines Raums in schwarzem Nebel. Unschön! (Markus H.)

Noch nicht wunschlos glücklich

Positiv: Das Flair sowie der schräge Dschini-Humor der Kinovorlage üben auch in der PlayStation-Adaption einen großen Reiz aus. Ebenso belebend wirkt der gelegentliche Wechsel der Spielfigur, zumal sich die jeweiligen Spielabschnitte auch in puncto Aufgabenstellungen unterscheiden.

Negativ: Ein wenig enttäuscht bin ich vom Leveldesign des Hüpfers, denn gerade von einem Walt-Disney-Titel hätte ich mir etwas mehr Einfallsreichtum erwartet. Als Perfektionist, der ich nun mal bin, muss ich auch noch die Kameraperspektive bemängeln, die sich einige Patzer leistet.

Aladdin

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

90% Rayman 2 09/00

+ hoher Rätselfaktor
+ perfekte Steuerung
+ knuddelige Spielfigur

87% Toy Story 2 01/00

+ makellose Grafik-Engine
+ abwechslungsreiches Level-Design
- hakelige Steuerung

78% Aladdin 11/00

+ Dschini-Humor
+ gute Sprachausgabe
- Schwächen bei der Kameraführung

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

Grafik	Sound / FX
sehr gut	gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS

78%

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Frontier | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Moon Buggy in der dritten Dimension?

Infestation

Stellt euch vor, ihr steuert ein Off-Road-Buggy auf fremden Planeten, um eine widerliche Alien-Bedrohung auszurotten.

■ Genau dies ermöglicht euch Infestation. Mit einem bis an die Zähne bewaffneten Gefährt versucht ihr in insgesamt 22 Missionen, alles fremdartige Leben von der Bildfläche

zu putzen. In jedem der großen Levels gilt es hierzu, die Dimensions-Tore wohlbehalten zu erreichen. Die Alien-brut zeigt sich nicht sonderlich zimperlich und attackiert euch mit Plasma- und Lasergeschützen von allen Seiten.

■ **Fazit:** Wären nicht die einschneidenden technischen Mängel, wie das



■ Euer Anliegen besteht darin, Geschütze der Aliens zu zerstören.

störende Clipping bzw. die durch Nebel bedingte fehlende Weitsicht, so würde der Spielspaß nicht derart



■ Die runden Tore, die offensichtlich Stargate-Anleihen aufweisen, dienen einzig den Dimensionssprüngen.

leiden und Infestation eine höhere Wertung bescheren. (Tom S.)



■ Die schön in Szene gesetzten Explosionseffekte gehören noch zu den optischen Leckerbissen des Shoot 'em Ups.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

77% Vigilante 8: 2. Herausforderung 11/00
+ sehr gute Grafik
+ geniale Effekte
- gewöhnungsbedürftige Steuerung

67% Infestation 11/00
+ gute Mischung aus Action und Taktik
- störendes Clipping
- häufiges Auftreten von Nebel

Infestation



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
dürrtig	mittel
Mehrspielerpaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS

67%

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

Die Schlamm Schlacht geht weiter

Jeremy McGrath Supercross 2000

Der Motocross-Titel aus dem Hause Acclaim geht in die nächste Runde. Und alle Schlammfreunde dürfen sich schon mal die Hände reiben.

■ Diesmal hat man sich bei Acclaim richtig ins Zeug gelegt. Zumindest inhaltlich, denn neben dem Zeitfahren, dem Rennen, der Meisterschaft und dem Freestyle-

Modus erfreuen ein Strecken- und ein Fahrereditor das Zockerherz. Der Freestyle-Modus ist ein echtes Schmankerl, denn es gibt ganze vier unterschiedliche Spielwiesen zu befahren. Die üblichen Modi sind altbekannt und bedürfen keiner weiteren Erklärung. Selbstverständlich könnt ihr auch mit bzw. gegen einen menschlichen Gegner starten. Die Kurse teilen sich in

acht Indoor- und acht Outdoor-Strecken auf und vereinen alle typischen Motocross-Merkmale. Damit ihr nicht nur mit Jeremy um die Ecken heizen müsst, hat man dem Game noch sieben weitere Fahrer spendiert. Doch leider können Technik und Steuerung nicht mithalten. Die Grafik ist öde und eintönig und die Charaktere sehen mittelmäßig aus. Das wird noch vom Gameplay unterboten, denn die Steuerung ist wirklich misslungen. Ihr könnt geradeaus in die Bande fahren und dennoch werdet ihr nicht abgeworfen. Bleibt ihr auf der Strecke, steuern sich die Bikes schwammig.



■ Der Streckeneditor ist etwas gewöhnungsbedürftig, aber mit etwas Übung bekommt man auch ihn in den Griff.

■ **Fazit:** Der Inhalt ist eine gelungene Basis für ein gutes Game, doch die technischen Einschränkungen und die schlechte Steuerung bremsen den Titel aus. (Tom S.)



■ Wie in den USA typisch startet ihr meistens in der Halle gegen eure fünf Kontrahenten. Der Schwierigkeitsgrad wird dabei von der Kubikzahl bestimmt.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

83% Jeremy McGrath Supercross 07/98
+ Streckeneditor
+ gute Spielbarkeit
- pixelige Grafik

63% Jeremy McGrath Supercross 2000 11/00
+ Streckeneditor
+ großer Umfang
- technisch dürrtig

55% International MotoX 12/96
- durchschnittliche Grafik
- mittelmäßige Steuerung
- geringer Umfang

Jeremy McGrath Supercross 2000



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

Grafik	Sound / FX
dürrtig	mittel
Mehrspielerpaß	Steuerung
gut	mittel

SPIELSPASS

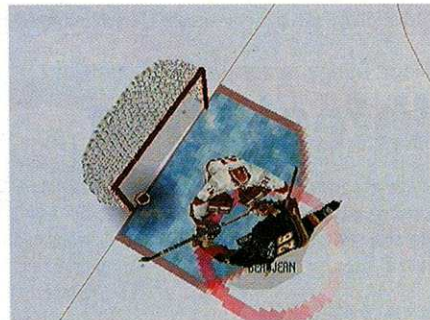
63%



■ Sind eure Jungs am Gewinnen, so kann man ihnen die gute Laune förmlich vom Gesicht ablesen. Jetzt heißt es am Drücker bleiben und die Überlegenheit ausnutzen.



■ Die gute und variable Steuerung erlaubt viele Täuschungsmanöver, die den Torhüter ganz schön alt aussehen lassen können.



■ Trotz aller Hektik können die Torschüsse äußerst präzise im Gehäuse untergebracht werden und nur wenig bleibt dem Zufall überlassen.

Genre: American Sports | Spieleranzahl: 1 - 8 | Erscheint: 5. Oktober 2000 | Entwickler: Electronic Arts | Schwierigkeitsgrad: mittel

Der neue Eishockeyknaller von EA Sports

NHL 2001

Seit einigen Jahren führt EA Sports die Konkurrenz in Sachen Eishockey-Simulationen an. Mit dem Update der NHL-Reihe versucht der besagte Sportspiel-Lieferant seine Souveränität zu festigen.

■ Bedingt durch die großen Fortschritte der DEL erfreut der harte Kufensport in Deutschland eine stetig wachsende Fangemeinde. Durch das Mitwirken vieler amerikanischer Stars hat sich die Qualität der deutschen Liga deutlich erhöht und das Interesse am großen Bruder wächst.



■ Zappelt der Puck endlich in den Maschen, zelebriert man den Erfolg.

■ **Gameplay:** Wie bereits von der NHL-Reihe bekannt, stehen euch über 50 amerikanische Original-Teams zur Auswahl. Zu den altbewährten Spielmodi hat sich der neue Karriere-Modus gesellt, bei dem ihr eine Mannschaft über fünf Jahre begleiten und trainieren könnt. Auf dem Eis präsentiert sich ein flüssiges, gut kontrollierbares Eishockey-Match.

Der Puck zieht einen Schweif hinter sich her, wodurch das Spielgeschehen immer übersichtlich bleibt. Neue Kameraperspektiven und das lustig wirkende Mienenspiel der Schlittschuhcracks sorgen für neuen Wind.

■ **Technik:** Die Grafik-Engine wurde erheblich verbessert und zeigt sich für die deutlich erhöhte Spielgeschwindigkeit verantwortlich. Authentische Bewegungen und Animationen erzeugen zudem eine prickelnde Atmosphäre. (Ralph W.)



■ Es lohnt sich die gegnerische Abwehr auszuspielen, denn nur dann eröffnet sich dem Stürmer die Möglichkeit ungehindert zum Torschuss zu gelangen.



■ Ist euer Spieler in Bedrängnis, so kann ein Schlagschuss mit ein wenig Glück zum Erfolg führen.

“NHL 2001 besticht durch seine hohe Geschwindigkeit und große Spielmotivation”

Fesselnde Eishockey-Simulation mit Pepp



Positiv: Vor allem durch die vielen grafischen Überarbeitungen wirkt NHL 2001 wesentlich flüssiger als seine Vorgänger. Wieder einmal sorgen viele Spielmodi für Abwechslung und garantieren anhaltende Motivation. Habt ihr genügend Mitspieler, so könnt ihr euch ein eigenes Turnier zusammenstellen. Solltet ihr noch keine Eishockey-Simulation besitzen, so ist NHL 2001 ein Muss.

Negativ: Die Unterschiede der einzelnen NHL-Titel fallen leider nicht so groß aus, als dass sich jede Version auf das Neue lohnen würde. Der Kommentator erweist sich nach wie vor als nerviger Zeitgenosse und fällt vor allem durch seine ständigen Versprecher auf.



■ Wie schon bei den Vorgängern kann es unter den Spielern zu Unstimmigkeiten kommen, die direkt an Ort und Stelle mit den Fäusten ausgetragen werden.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

89% NHL 2001 11/00

+ flüssiges Gameplay
+ hervorragende Zeitlupe
+ verbesserte Animationen

87% NHL 2000 11/99

+ super Atmosphäre
+ übersichtliches Spielgeschehen
- nerviger Kommentator

85% NHL CHAMPIONSHIP 2000 12/99

+ gelungener Kommentator
+ hoher Actiongehalt
- ungenaues Passspiel

NHL 2001



Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: Multitap

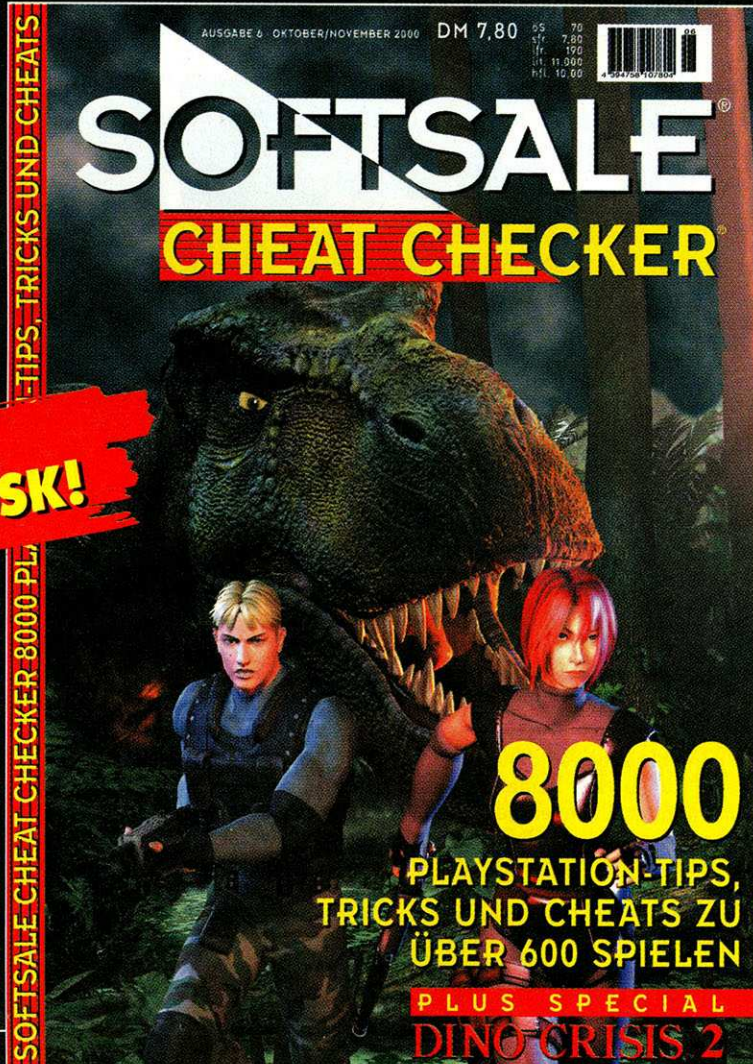
Grafik	Sound / FX
sehr gut	gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	sehr gut

SPIELSPASS

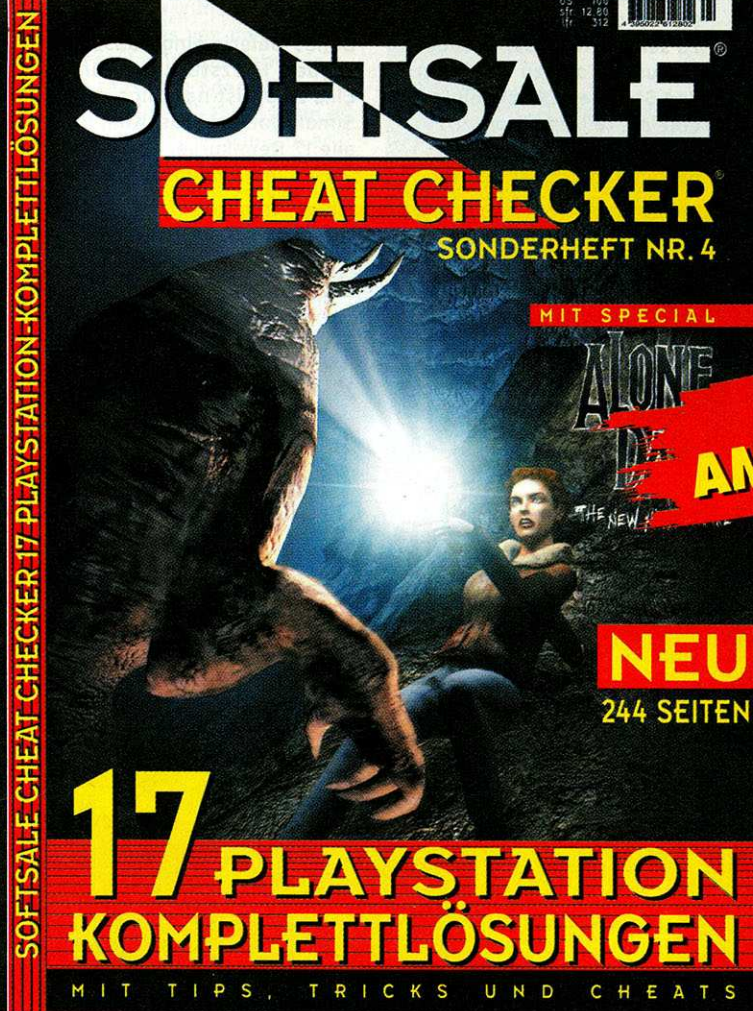
89%

**SOFTSALE
CHEAT CHECKER
NR. 6
8000 PLAYSTATION-
TIPS, TRICKS
UND CHEATS
ZU ÜBER 600
SPIELEN
7,80 DM**

**NEU
AM KIOSK!**



SOFTSALE CHEAT CHECKER 8000 PL



SOFTSALE CHEAT CHECKER 17 PLAYSTATION-KOMPLETTLÖSUNGEN

**NEU
AM KIOSK!**

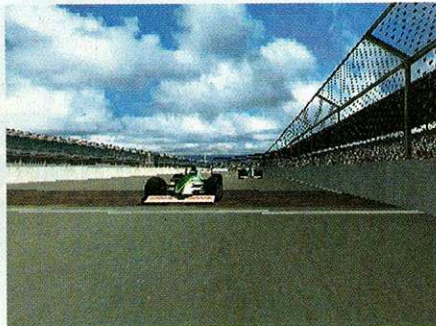
**NEU
244 SEITEN**

**SOFTSALE
CHEAT CHECKER
SONDERHEFT NR. 4
17 PLAYSTATION-
KOMPLETT-
LÖSUNGEN
PLUS SPECIAL
ALONE IN
THE DARK - THE
NEW NIGHTMARE
12,80 DM**

**M O G E L N
BIS DER ARZT KOMMT!**



■ Die beiden großen Rückspiegel zeigen euch in der Cockpit-Perspektive das Verfolgerfeld.



■ Der historische Backstreifen von Indianapolis wurde nicht vergessen.



■ David Coulthard macht einen Ausflug ins Kiesbett. Die Wiederholung deckt den Fahrfehler gnadenlos auf.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: November 2000 | Entwickler: Studio 33 | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Auch in diesem Jahr die F1-Referenz?

Formel Eins 2000

Wie in jedem Jahr bringt Psygnosis rechtzeitig zum Formel-1-Saisonende seine PlayStation-Simulation auf den Markt. Welche Position nimmt Formel Eins 2000 nach dem PSG-Training ein?

■ Das britische Software-Haus Studio 33 hat im Auftrag von Psygnosis die Aufgabe übernommen, die 2000er-

Saison der F1 umzusetzen. In den vergangenen Jahren war die Konkurrenz zumeist wegen fehlender Lizenzen gehandicapt. Heuer sieht die Sachlage wesentlich unkämpfter aus. Neben Psygnosis haben bereits Ubi Soft (F1 Racing Championship) und Electronic Arts (F1 Championship Season 2000) sehr gute Produkte platziert.

■ **Gameplay:** Echte Unterschiede in den einzelnen F1-Produkten sucht man heutzutage vergeblich, echte Innovationen auch. So sind es die kleinen Details, die diese Titel voneinander unterscheiden. Beispielsweise bietet Formel

Eins 2000 einen hervorragenden Zweispieler-Modus, bei dem beide Spieler dank Split-screen an einer kompletten Saison gleichzeitig agieren dürfen. Hingegen muss der Einsteiger auf einen Trainings-Modus verzichten. Hier gibt es klare Pluspunkte für die Konkurrenz. Insgesamt scheint Psygnosis' F1-Neuling mehr für den Rennspielkönner konzipiert zu sein. Der Schwierigkeitsgrad ist recht hoch angesiedelt ohne allerdings unfair zu sein. Gerade der Arcade-Modus mit den zu erreichenden Strecken-Checkpoints ist eine echte Herausforderung. Dort gesammelte Punkte dürfen gegen Bilder einer

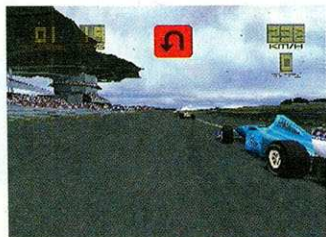


■ Zu schnell in der Boxengasse? Ab zum 10-Sekunden-Nachsitzen!



■ Dieser schwere Crash wird voraussichtlich in der Boxengasse enden.

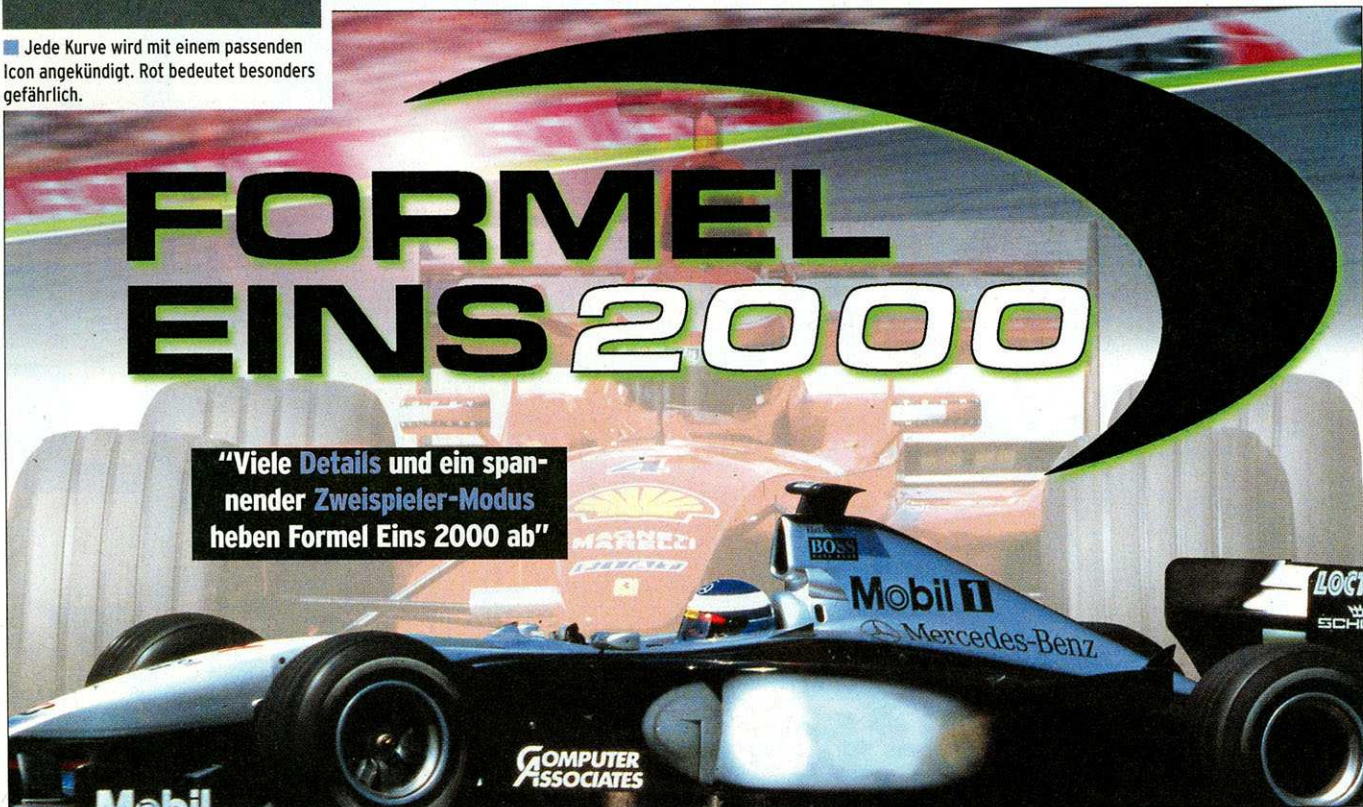
Bonus-Galerie eingetauscht werden. Herzstück von Formel Eins 2000 ist natürlich der Simulations-Modus. Klar, dass alle 17 Rennkurse, inklusive der neuen Hochgeschwindig-



■ Jede Kurve wird mit einem passenden Icon angekündigt. Rot bedeutet besonders gefährlich.

FORMEL EINS 2000

"Viele Details und ein spannender Zweispieler-Modus heben Formel Eins 2000 ab"





■ Beim Start sind Spinning-Wheels kaum zu vermeiden.

keitsstrecke in Indianapolis, dabei sind. Studio 33 hat gerade bei der Streckenauthenzität ganze Arbeit geleistet. Die Steilkurve von Indianapolis, die leicht abschüssigen Schikanen von Hockenheim und der verwinkelte Stadtkurs in Monaco wirken absolut echt. Ebenfalls sehr gut ist die Umsetzung der Frühstarts, Abkürzungen und das Überschreiten der Boxengasse höchstgeschwindigkeit. Es gibt aber auch Kritik anzumelden. Die KI der CPU-Fahrer lässt in einigen Rennsituationen stark zu wünschen übrig. Oft kommt es vor, dass sie euch einfach ungebremst ins Heck rauschen oder stur auf der Ideallinie bleiben, wenn es zu einem Ausbremsmanöver kommt. Des Weiteren ist das Auftreten von Fahrzeugschä-

den durch Kollisionen alles andere als realistisch.

■ **Technik:** Die Grafik punktet in erster Linie durch das hohe Geschwindigkeitsgefühl. In Echtzeit berechnete Rückspiegel und schön animierte Zuschauer sind einige der kleinen Details von Formel Eins

2000. Leider fehlt die Boxencrew und Texturblitzer stören den Gesamteindruck. Etwas überholt wirkt ebenso die deutsche Sprachausgabe von

**“Die Konkurrenz hat
Psygnosis in diesem Jahr
überholt”**



■ Heinz-Harald Frentzen ist dafür bekannt, mit nassen Bedingungen besonders gut zurecht zu kommen.



■ Je nach Geschmack und Können dürft ihr die Einstellungen vornehmen.



■ Der BAR von Jacques Villeneuve hat den kniffligen Arcade-Modus mit dem ersten Platz abgeschlossen.



■ Die Ego-Perspektive gibt euch den größten Geschwindigkeitsrausch.

und mit dem RTL-Kommentator Heiko Wasser. Seine Einlagen wirken meist aufgesetzt und unpassend. (Markus H.)

Nicht Pole, aber ein Platz auf dem Treppchen



Positiv: F1-Anhänger, die quasi immer zu zweit vor der Glotze hängen und sich schon immer über die misslungenen Zweispieler-Modi der bisherigen F1-Spiele aufregten, bekommen jetzt endlich das, was sie wollten. Tolle Grafik, unkomplizierte Steuerung, schnelle Ladezeiten, ein herausfordernder Arcade-Modus und ein schweres Formel-1-Quiz in den Ladezeiten rundet das Komplettpaket für Profis ab.

Negativ: Nach heutigen Maßstäben ist das Fehlen eines Trainings-Modus nicht mehr zu verzeihen. Außerdem gefällt mir die konsequente Auslegung des Regelwerks und die Schadensbehandlung überhaupt nicht. Beispielsweise ist es extrem ärgerlich, wenn man ins Kiesbett rutscht und „Abkürzung“ angezeigt wird, obwohl kein Vorteil von der Aktion ausgeht. Ganz zu schweigen von den teilweise stupiden Rennmanövern der CPU-Fahrer. Zum Schluss noch ein Appell an Psygnosis: Streicht entweder die Sprachausgabe oder setzt sie besser um, denn so macht der Kommentar keinen Spaß.

getestet

Formula One 2000



Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

89% F1 Racing Championship 9/00

+ rasante Grafik
+ schnelle Ladezeiten
- keine aktuelle Lizenz

87% F1 Championship Season 2000 10/00

+ hervorragende Steuerung
+ Halbautomatik-Getriebe
+ aktuelle Lizenz

85% Formula One 2000 11/00

+ viele Simulationsdetails
+ motivierender Zweispieler-Modus
- nervende Sprachausgabe

Ca. Preis: DM 89,-

Vertrieb: SCED

Internet:

www.playstation-europe.com

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

Besonderheiten: keine

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

SPIELSPASS

85%





■ Bei wilden Schwingern ist die Deckung sehr wichtig. Um euch hinter euren Fäusten zu verschansen, müsst ihr die L1- und die R1-Taste gleichzeitig gedrückt halten.



■ Nachdem ihr im Turnier-Modus alle Boxer bezwungen habt, seid ihr endlich am Ziel eurer Träume und dürft euch Weltmeister aller Klassen nennen.



■ Der Trainings-Modus bietet euch die Möglichkeit, die Stärken und Schwächen eures Jungboxers kennenzulernen und durch geschickte Übungen zu kompensieren.

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1 - 2 | Erscheint: 3. November 2000 | Entwickler: Codemasters | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Der Schwergewichtsweltmeister aus der PSone Mike Tyson Boxing

Gute, ernst zu nehmende Boxsimulationen sind rar gesät. Meist handelt es sich bei den im Handel erhältlichen Boxspielen um Arcadegames oder sie werden wie z.B. bei Ready 2 Rumble Boxing eher ins Lächerliche gezogen. Bei Mike Tyson Boxing soll sich das nun ändern.

■ Wer kennt ihn nicht, den gemein aussehenden Ohren-abbeißer aus den USA? Für das neue Produkt aus dem Hause Codemasters übernimmt der Finsterling höchstpersönlich die Patenschaft. Vorsicht, Verwechslungsgefahr: In UK heißt dieses Spiel „Prince Naseem Boxing“.

■ **Gameplay:** Mike Tyson Boxing verzichtet zwar auf comicmäßige Darstellungen, ist aber dennoch keine Box-Simulation. Auch wenn nicht jeder Kampf durch ein K.o. beendet wird, so zählt dieses Game doch eher zu den Arcade-Boxern. Ihr habt die Wahl zwischen Trainings-, Karriere-, Turnier-, Versus- und Einspieler-Modus. Der interessanteste der genannten Modi ist der Karriere-Modus. Hier könnt ihr euch einen jungen, aufstrebenden Boxer aussuchen und ihm über viele Trainingseinheiten und Boxturniere hinweg zum Weltmeistertitel aller Klassen verhelfen. Gegenüber den EA Sports Box-Simulationen wurde diese Option von Codemasters um einige Tabellen und Statistiken aufgepeppt. Im Kampfring habt ihr mehrere Kameraeinstellungen zur Auswahl, wobei die Vogelperspektive am zweckdienlichsten erscheint. Zimperlich geht es bei MTB nicht zu und nach einem Volltreffer klebt reichlich Blut auf dem Ringboden.

■ **Technik:** Die grafische und soundtechnische Umsetzung ist



■ Bei solchen Volltreffern verpasst ihr eurem Widersacher nicht selten eine blutige Nase und entscheidet den Kampf vorzeitig.

in Ordnung, haut einen aber nicht vom Hocker. Die äußerst gewöhnungsbedürftige Kollisionsabfrage und die langen Ladezeiten mindern den Spielspaß gewaltig.



■ Die vielen Tabellen und Statistiken informieren euch über den Zustand eures Boxers.

Arcade-Boxer mit Simulationseinlagen

Positiv: Der Karriere-Modus macht auch auf lange Sicht gesehen Spaß. Mike Tyson fungiert höchstpersönlich als Trainer und steht euch mit Rat und Tat zur Seite. Um endlich Weltmeister zu werden, müsst ihr schon einiges an Geduld und Zeit mitbringen. Durch das neue Balkensystem könnt ihr das Kampfgeschehen genau verfolgen und seht jederzeit, ob ihr in Führung liegt oder nicht.

Negativ: Bedingt durch die ungenaue Kollisionsabfrage ist ein gezieltes Anbringen von Schlagkombinationen nur mit sehr viel Übung möglich. Teilweise neigen die Boxer zu eigenartigen Verrenkungen und wirken dabei unrealistisch. Ab und an wenig Abwechslung.



■ Die geschützten Sparrings-Partner stellen meist eine leichte Beute dar.



■ Ist ein Kämpfer angeschlagen, so kann aus dem Vollen geschöpft werden. Einige knallharte Schlagkombinationen besiegeln das Schicksal eures virtuellen Ringgegners.

Mike Tyson Boxing

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

85% Box Champions 2000 1/00

+ anspruchsvolles Schlagrepertoire
+ realistische Animationen
+ Arcade-Modus für Schnelleinsteiger

85% Ready 2 Rumble Boxing 12/99

+ kultverdächtige Charakterdesign
+ sehr gute Steuerung
- beschränkte Aktionsmöglichkeiten

74% Mike-Tyson Boxing 11/00

+ viele Spielmodi
+ aufreibendes Gameplay
- dürftige Kollisionsabfrage

Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Codemasters
Internet: www.codemasters.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
gut	gut

Mehrspielerpaß	Steuerung
gut	mittel

SPIELSPASS

74%

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

Vierrädrige Quads versuchen die Screens zu erobern

ATV Quad Racing

Nahezu alle motorisierten Gefährte durften mittlerweile für Rennspiele herhalten. Nun hat es mit den Quads ein weiteres Opfer erwischt.

Eure Aufgabe beschränkt sich, wie sollte es anders sein, darauf, mit den wendigen Quads über insgesamt zwölf Strecken zu brettern und die fünf CPU-Piloten möglichst hinter euch zu las-

sen. Die Bandbreite der Kurse variiert zwischen schlammigen Waldstrecken, staubigen Wüstenetappen sowie verschneiten und vereisten Pisten. In Sachen Spielmodi wird das Rad nicht neu erfunden, denn neben dem obligatorischen Einzelrennen bietet man lediglich eine Meisterschaft, einen Zweispieler-Modus und zu guter Letzt eine Time-Attack.

Fazit: Leider trüben zahlreiche negative Aspekte den schlussendlich kaum vorhandenen Fun-Faktor: Zum einen sicherlich die mehr als nur schlechte Optik. Selten gab es ein liebloses Streckendesign zu bestaunen, welches zudem noch mit zahlreichen Clipping-Problemen und grafischen Ungereimtheiten einhergeht. Was die KI der CPU-Rider betrifft bleibt lediglich die Frage offen, wer eine derart unausgewogene Fahrweise an den Tag legen



In den winterlichen Gefilden entscheidet vor allem eine gute Streckenkenntnis über Sieg oder Niederlage.

sollte? Die unpräzise Steuerung reißt die Wertung vollends in tiefere Regionen. (Tom S.)



Die Duelle mit den CPU-Fahrern sind bereits nach einem minimalen Fahrfehler gegen euch entschieden.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

86% Sled Storm 10/99

+ geniales Fahrgefühl
+ überzeugendes Streckendesign
- instabile Framerate

75% Sno-Cross 10/00

+ sehr guter Editor
- wenig berauschende Optik
- leicht schwammige Steuerung

45% ATV Quad Racing 11/00

- absolut unzeitgemäße Optik
- schwammige Steuerung
- nicht das fahrerische Können entscheidet

ATV Quad Racing



Ca. Preis: DM 59,-
Vertrieb: Acclaim
Internet: www.acclaim.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
dürrtig	mittel
Mehrspielerpaß	Steuerung
mittel	mittel

SPIELSPASS

45%

Genre: Jump & Run | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Blitz Games | Schwierigkeitsgrad: mittel

Die Rückkehr des Jump&Run-Urvaters

Frogger 2

Erneut beschert uns Hasbro einen Auftritt des wohl bekanntesten Frosches der Konsolengeschichte.

Über das Spielprinzip brauchen wohl nicht mehr viele Worte verloren zu werden. Einzig die Hintergrundstory wurde leicht abgeändert. Swampy, das garstige Krokodil hat gemeinerweise alle Froschbabies gekidnappt. Als

echter Retter könnt ihr dies nicht auf euch sitzen lassen und macht euch auf, den Froschnachwuchs aus dessen Fängen zu befreien. Neben Super-sprüngen und einer Spezialattacke verfügt euer virtueller grüner Held über die Fähigkeit, Insekten durch einen gekonnten Zungenschmalzer einzufangen.

Fazit: Leider zieht die technische Umsetzung den Spielspaß merklich in die Tiefe und wirft die Frage auf, wie viel Frogger der Zocker eigentlich



Ferngesteuerte Rasenmäher setzen euch mächtig zu. Für die scharfen Messer seid ihr ein gefundenes Fressen..

noch braucht! Zwar werden diejenigen, die ihr erstes Taschengeld willig für den Oldie geopfert haben, ein



Hier solltet ihr besser die Schenkel in die Hand nehmen, denn mit dem rollenden Stein ist nicht zu spaßen.

Spielchen wagen, allen anderen bleibt jedoch abzuraten. (Tom S.)



In typischer Frogger-Manier gilt es, zahlreiche Gefahrensituationen durch geschicktes Hüpfen zu meistern.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

74% Frogger -/-

+ gutes Leveldesign
+ interessante 3D-Variante des Oldies
- durchwachsene Optik

35% Frogger 2 11/00

+ für Fans des Oldies annehmbar
- spärliche Soundkulisse
- unzeitgemäße Optik

Frogger 2



Ca. Preis: DM 59,95
Vertrieb: Hasbro
Internet: www.hasbro.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
mittel	dürrtig
Mehrspielerpaß	Steuerung
mittel	mittel

SPIELSPASS

35%



"Koudelka ist eine würdige Gefährtin für Aya und Lara"



In dem Schrank ist eine Mumie, die ein Brautkleid trägt.

■ Wer in fremden Schränken stöbert, darf sich nicht über unerfreuliche Fundstücke wundern.



■ Die Rendersequenzen überzeugen durch eine sehr hohe Qualität und tragen viel zur düsteren Atmosphäre des Spiels bei.



■ Dieses fliegende Ungeheuer versucht euch mit seinem bösen Blick zu verzaubern.

Obwohl die kleine Gruppe von Spannungen geplagt wird, müssen die Protagonisten nach kurzer Zeit einsehen, dass sie nur eine Überlebens-Chance haben, wenn sie zusammenhalten.

■ **Gameplay:** Wer sich schon einmal mit einem der eingangs erwähnten Titel beschäftigt hat, wird sich ohne Weiteres zu rechtfinden. In bester Action-Adventure-Manier durchstreift ihr mit Koudelka vorgeordnete Hintergründe und versucht Licht in die dunkle Geschichte

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: September 2000 | Entwickler: Sacnoth | Schwierigkeitsgrad: mittel

Konkurrenz für Lara und Aya?

Koudelka



■ Hier seht ihr die Titelheldin bei der Ausführung eines Angriffszaubers.

Die Horror-Welle auf der PlayStation nimmt kein Ende. Ob Infogrames mit Koudelka an die Erfolge von Parasite Eve, Silent Hill und nicht zuletzt Resident Evil anknüpfen kann, wird dieser Test zeigen.

■ Kurz vor Ende des 19. Jahrhunderts geschehen seltsame Dinge hinter den Mauern des

Klosters Aberstywyth. Man erzählt sich von Monstern, geheimnisvollen Ritualen und einem sagenhaften Schatz, der sich in den alten, verwitterten Ruinen verbergen soll. Die drei Hauptfiguren Koudelka Lassat, James O Flaherty und Edward Plunkett folgen aus den unterschiedlichsten Gründen dem Ruf des alten Gotteshauses. O Flaherty ist im Auftrag des Vatikans unterwegs, um ein paar verlorene Schriftrollen zu bergen, Plunkett jagt dem sagenumwobenen Schatz hinterher und Hauptdarstellerin Koudelka Lassat folgt einer geisterhaften Stimme in ihrem Inneren.



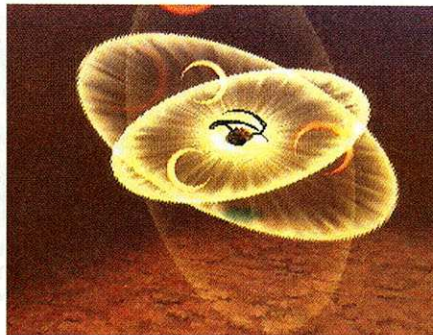
■ Dieses unschuldig aussehende Mädchen ist in Wirklichkeit ein böser Geist.



■ In der Kapelle der verwunschenen Abtei geht es alles andere als christlich zu, denn hinter dem Altar lauern drei fiese Obermotze.



■ Durch die gut strukturierten Menüs bereitet die Charakterverwaltung keine Probleme.



■ Wenn ein Gegner diesen Zauber auf euch loslässt, solltet ihr euch warm anziehen.



■ Anhand der blauen Felder erkennt ihr den Bewegungsradius eurer Figuren

des alten Klosters zu bringen. Wer jetzt denkt er habe es mit dem x-ten Resident-Evil-Klon zu tun, hat sich geirrt. Denn spätestens wenn es zu einem Kampf kommt, wird die Tatsache, dass ehemalige Square-Programmierer an Koudelka mitgearbeitet haben, mehr als

deutlich. Begegnet ihr einem der unzähligen Monster, schaltet das Spiel in den Battle-Modus und verwandelt sich vom Action-Adventure zum RPG. In den rundenbasierenden Auseinandersetzungen, bietet euch Koudelka alle Möglichkeiten eines klassischen Rollenspiels. Magie-Einsatz, Inventory- und Charakter-Verwaltung orientieren sich genauso an klassischen Square-Titeln wie die grafische Umsetzung der Zaubersprüche.

■ **Technik:** Am Action-Adventure-Part gibt es technisch nichts auszusetzen. Eine gute Steuerung und detaillierte Render-Backgrounds erfreuen den Spieler und sorgen in Zusammenhang mit der düsteren Musik für eine tolle Atmosphäre. Leider kann die Rollenspiel-Seite dieses hohe Niveau

nicht halten. Die Kämpfe laufen immer in derselben Umgebung ab und die verpixelte Darstellung der Feinde gewinnt sicherlich auch keinen Schönheitswettbewerb. Hauptproblem bleibt aber das Tempo. Die Fights laufen dermaßen träge ab, dass ihr für ein durchschnittliches Monster mindestens zwei bis drei Minu-

Eine gute Steuerung und die detaillierten Render-Backgrounds erfreuen den Spieler

ten einrechnen müsst, was zusammen mit dem nervigen Musik-Thema sehr schnell für Frustration sorgt und den Spielfluss deutlich hemmt. (Markus H.)



■ Die Kämpfe laufen im klassischen Rollenspiel-Style ab.

Gute Story, schnarchige Kämpfe

Positiv: Eigentlich hat Koudelka alles, was ein Spiel braucht, um erfolgreich zu sein. Die gute Story weiß ebenso zu begeistern wie die charismatische Titelheldin und die stimmungsvollen Render-Backgrounds. Durch den Sound und die sehr gute Synchronisation wird eine dichte Atmosphäre geschaffen. Steuerung und Menüführung sind sehr leicht zugänglich und ermöglichen einen unkomplizierten Einstieg ins Spiel. Wer über die Schwächen im Kampfsystem hinwegsehen kann, erhält ein gut gemachtes Grusel-Adventure, das leider nicht die Klasse eines Parasite Eve 2 erreicht.

Negativ: Was bei Koudelka wirklich negativ ins Gewicht fällt, sind die Fights, denen es an jeglicher Dynamik fehlt. Hinzu kommt noch, dass in den Kampfsequenzen grafisch wirklich keine Bäume ausgerissen werden. Die Gegner wirken alle sehr verpixelt und bewegen sich mit Minimal-Animationen durch die ewig gleiche Kampfarena.



■ Von einer geheimnisvollen inneren Stimme geleitet, macht sich Koudelka auf den Weg in das unheimliche Gemäuer.



■ Obwohl sie noch recht jung aussieht, weiß die schöne Koudelka durchaus ihren Mann zu stehen.

getestet

Action

Strategie

Abenteuer

Geschick

Simulation

Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

90%	Parasite Eve 2	8/00
+ super Story		
+ durchdachte Rollenspiel-Elemente		
- keine Sprachausgabe		
86%	Dino Crisis	12/99
+ beklemmende Atmosphäre		
+ mehrere Lösungswege		
- hoher Schwierigkeitsgrad		
77%	Koudelka	11/00
+ gute Story		
+ düstere Atmosphäre		
- Kampf-Engine		

Ca. Preis: DM 89,-

Vertrieb: Infogrames

Internet: www.Koudelka-game.com/de/deindex.html

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

Besonderheiten: 4 CDs

Grafik	Sound / FX
gut	gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS

77%

Koudelka



Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Infogrames

Internet: www.Koudelka-game.com/de/deindex.html
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: 4 CDs

Grafik	Sound / FX
gut	gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS
77%

Genre: Geschicklichkeit | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Data East/SWING! | Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer

Heiteres Ballonzerplatzen

Magical Drop

Dieses Genre gehört zu den Urgesteinen der Videospiele und beglückte die Spielergemeinde bereits mit zahlreichen Kult-Games.

Die Entwickler von Magical Drop haben mit ihrem Titel zwar nicht gerade das Rad neu erfunden, haben aber dennoch ein unterhaltsames Spielchen entworfen. Wie

üblich steuert ihr eine Figur (es gibt davon 16) eurer Wahl, die am unteren Rand des Spielfeldes auf Instruktionen wartet. Ihr könnt beliebig viele Ballons einer Farbe aufnehmen und an einem strategisch günstigen Ort positionieren. Schafft ihr es, drei Ballons einer Farbe untereinander zu platzieren, so bringt ihr diese und angrenzende Ballons gleicher



Einspieler-Vergnügen ist bei Magical Drop garantiert. In höheren Levels steigt die Spielgeschwindigkeit gewaltig an.

Farbe zum Platzen. Erreicht ihr vor eurem Gegner eine vorgegebene Punktzahl, so habt ihr den Level gemeistert.



Im Puzzle-Modus sind Situationen vorgegeben, die mit einer begrenzten Anzahl von Zügen gelöst werden müssen.

Fazit: Ein spaßiges Game, das gerade zu zweit Laune macht. Vorsicht, Suchtgefahr! (Ralph W.)



Der Zweispieler-Modus sorgt für gehörigen Spielspaß. Lässt ein Spieler viele Ballons auf einmal zerplatzen, so erscheinen beim Gegenspieler so genannte „Störballons“.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

86% Bust A Move 3DX 3/98

+ einfaches Gameplay
+ hoher Suchtfaktor
+ kultiger Zweispieler-Modus

84% Spin Jam 7/00

+ hohes Suchtpotenzial
+ erfrischend neues Spielkonzept
- mitunter extrem stressig

72% Magical Drop 11/00

+ gelungener Zweispieler-Modus
+ hohes Suchtpotenzial
- keine Neuerungen im Gameplay

Magical Drop



Ca. Preis: DM 59,-
Vertrieb: Data East/SWING!
Internet: www.swing-games.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
mittel	mittel
Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	gut

SPIELSPASS

72%

Genre: Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: TerraGlyph | Schwierigkeitsgrad: leicht

Lustiges Abenteuer für Kinder

Toonenstein

Wieder einmal finden die Tiny Toons Einzug in die PlayStation. Herausgekommen ist ein niedliches Kinderspiel mit faszinierender Atmosphäre.

Die bekannten Tiny Toons Plucky, Hamton und Furball fallen auf eine Zeitungsannonce der hinterhältigen Elmyra herein und machen sich auf den Weg zu ihrer geheimnisvollen Villa. Dort angekommen

bemerken die drei sofort, dass in der Villa vieles nicht mit rechten Dingen zugeht. Ihr schlüpft in die Rolle von Furball und übernimmt den Part des Anführers. Die einfache Steuerung ermöglicht einen unkomplizierten Streifzug durch die mystische Villa. Auf der Suche nach dem Ausgang gilt es allerlei witzige Rätsel zu lösen. Wichtig ist es immer, mit den kleinen fiesen Bombats zu rechnen und eventuell auch gegen



Die Minispieleinlagen sind niedlich dargestellt und werden in der guten, putzig aufgemachten Anleitung ausführlich erklärt.

diese vorzugehen. Viele kleine Zwischenfilmchen lockern das Gameplay auf und sorgen für den ein oder anderen Lacherfolg. Minispiele sorgen für Abwechslung.



Die über die Villa verteilten Dimensionslöcher teleportieren die Tiny-Toon-Bande an die entlegensten Orte.

Fazit: Ein wirklich nettes Adventuregame mit großartiger Atmosphäre, das bedingt durch den Schwierigkeitsgrad nur für Kinder geeignet ist. (Ralph W.)



Der Aufzug spielt eine zentrale Rolle. Nur mit ihm gelangt ihr in die verschiedenen Etagen der Villa. Um ihn zu benutzen, müsst ihr die versteckten Schalter finden.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

84% Discworld 12/97

+ klasse Grafik
+ umfangreich
- seltsame Rätsel

73% Toonenstein 11/00

+ schöne Comic-Grafik
+ super Atmosphäre
+ viele, putzige Filmeinlagen

58% Tiny Toons Adventure 1/00

+ famose Grafik
+ geniale Comic-Atmosphäre
- sehr kurz

Toonenstein



Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: SWING!
Internet: www.swing-games.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

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

SPIELSPASS

73%



■ Hier sieht ihr Familienoberhaupt Taneo kurz vor Betreten des Elevators of Doom.



■ Taneo hat beim Tanztraining versagt und erleidet nun einen mittleren Nervenzusammenbruch.



■ Bei all den skurrilen Situationen, die Incredible Crisis bietet, dürfen amouröse Verwicklungen natürlich nicht fehlen.

Genre: Geschicklichkeit | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Oktober 2000 | Entwickler: Titus | Schwierigkeitsgrad: einfach bis mittel

Stress ohne Ende!

Incredible Crisis

Nach Parappa the Rapper hat endlich mal wieder ein etwas anderes Spiel den Weg in unsere Breiten gefunden. Incredible Crisis schildert euch den Alltag einer durchschnittlichen japanischen Familie mit allen Tücken und Hindernissen.

■ The same procedure as every year: Großmutter hat Geburtstag und niemand hat daran gedacht. Zum Glück ist die alte Dame nicht sehr anspruchsvoll und wünscht sich von ihrer Familie nur, dass diese rechtzeitig zur Feier nach Hause kommt.

■ **Gameplay:** Kenner von Parappa the Rapper werden sich sofort zurechtfinden. Im Großen und Ganzen geht es darum, die einzelnen Familienmitglieder (Taneo, Etsuko, Tsuyoschi und Ririka) anhand bestimmter Joypad-Kommandos durch gefährliche Situationen zu manövrieren. Es ist kaum vorstellbar, welche Tücken der japanische Alltag in sich birgt. Von Tanz-einlagen im Büro

über tödliche Fahrstühle und Rückenmassagen bis hin zu einer köstlichen Parodie auf Independence Day wird einiges geboten. Um die einzelnen Events zu meistern, müsst ihr nichts weiter tun, als im passenden Moment die richtige Taste zu drücken. Gelingt euch dies nicht, bekommt euer Schützling eine Krise und sein Leben ist futsch. So simpel sich dies anhören mag, einfach sind die einzelnen Events nicht, denn neben schneller Reaktion ist auch eine gute Portion Timing gefragt.

■ **Technik:** Technisch wirkt Incredible Crisis grundsollide. Die Grafik ist in einem sehr skurrilen Stil gehalten und weiß durch witzige Einfälle zu gefallen. Die simple



■ Im Krankenwagen müsst ihr Quizfragen beantworten.



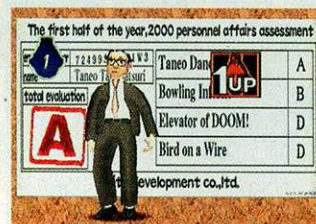
■ Wer die Tasten im richtigen Takt zu betätigen weiß, erobert das Herz der Büroschönheit im Sturm.

Steuerung funktioniert ebenfalls tadellos und ermöglicht optimale Kontrolle. Die lustigen Soundeffekte tragen viel zur Atmosphäre des Spiels bei, nur die Hintergrundmusik (Ska!) ist sicherlich Geschmackssache. (Markus H.)

Slapstick-Movie zum selber spielen

Positiv: Incredible Crisis macht wirklich Spaß. Wer sich einmal mit dem Prinzip der simplen Minigames vertraut gemacht hat, wird so schnell nicht mehr davon loskommen. Taneo und seine Familie sind durch ihre komischen Einlagen für mehr als einen Lacher gut.

Negativ: So spannend Incredible Crisis auch ist, die Dauermotivation lässt sehr zu wünschen übrig. Habt ihr das Game einmal komplett durchgespielt und kennt somit den Ausgang der Geschichte, gibt es keinen Grund mehr, den Titel erneut zu zocken.



■ Nach jedem Level wird die Leistung in den einzelnen Teilabschnitten benotet.

Incredible Crisis

Ca. Preis: 59,- DM
Vertrieb: Virgin
Internet: www.vir.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: sehr lustig

Grafik	Sound / FX
gut	gut

Mehrspielerpaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS

69%

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

69% Incredible Crisis 11/00

- + hohes Suchtpotenzial
- + gute, direkte Steuerung
- kurzweilige Spielmotivation

65% Parappa the Rapper 9/97

- + gute Hip-Hop-Rhythmen
- + mäßige Grafik
- eintöniges Gameplay



■ Incredible Crisis ist ein Slapstick-Movie erster Güte!

■ Ob solche Szenen wirklich zum Alltag eines japanischen Familienvaters gehören, ist eher zweifelhaft.

Favoriten

Hier erhaltet ihr eine differenzierte Übersicht über die Referenzen der PlayStation Games. Was zählt zum Besten der Besten der PlayStation-Szene? In dieser Rubrik gibt es die Antworten.

Geschicklichkeit

BUST A MOVE 3 DX	
Taito/Acclaim 3/98 S. 81	Fun 86%
Spin Jam	
Codemasters 7/00 S. 86	Fun 84%
Kula World	
Game Design/SCED 5/98 S. 102	Fun 84%
Swing	
Software 2000 4/99 S. 98	Fun 80%
Bust A Move 2	
Taito/Acclaim 6/98 S. 73	Fun 80%

Snowboard/Skateboard

TONY HAWK'S PRO SKATER 2	
Activision 9/00 S. 70	Fun 93%
Phat air - Extreme Snowboarding	
Pony Canyon Inc./Funsoft 6/98 S. 47	Fun 87%
Cool Boarders 3	
989 Studios/SCED 12/98 S. 58	Fun 85%
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 2001	
Electronic Arts 11/00 S. 58	Fun 89%
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%



Beat 'em Up

TEKKEN 3	
Namco/SCED 9/98 S. 53	Fun 91%
Bloody Roar	
Hudson/Virgin 2/98 S. 68	Fun 87%
Ehrgeiz	
Squaresoft 2/00 S. 72	Fun 86%
Dead or Alive	
Techno/SCED 7/98 S. 68	Fun 86%
Soul Blade	
Namco/SCED 3/99 Classic Nr. 1	Fun 85%
Tekken 2	
Namco/SCED 4/98 S. 77	Fun 85%
Street Fighter Alpha 3	
Capcom/Virgin 5/99 S. 100	Fun 82%
Star Gladiator	
Capcom/Virgin 3/99 Classic Nr. 1	Fun 82%
Rival Schools	
Capcom/Virgin 1/99 S. 60	Fun 80%
Bloody Roar 2	
Hudson Soft/Virgin 5/99 S. 96	Fun 78%

Basketball

NBA LIVE 2000	
Electronic Arts 1/00 S. 58	Fun 89%
NBA Live '99	
Electronic Arts 1/99 S. 62	Fun 88%
NBA Fastbreak '98	
Visual Concepts/GT Int. 3/98 S. 71	Fun 86%
NBA Basketball 2000	
Radical Ent./Activision 12/99 S. 78	Fun 85%
NBA Pro '98	
Konami 4/98 S. 52	Fun 85%

Wrestling

WWF ATTITUDE	
Acclaim 9/99 S. 88	Fun 90%
WWF Warzone	
Acclaim 9/98 S. 64	Fun 87%
WWF SmackDown!	
THO 4/00 S. 99	Fun 86%
ECW Hardcore Revolution	
Acclaim 4/00 S. 98	Fun 85%
WCW Nitro	
THO 7/98 S. 76	Fun 75%

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%



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%

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%



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%



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	
Acclaim 5/98 S. 72	Fun 90%
Medal of Honor: Underground	
Electronic Arts 11/00 S. 52	Fun 89%
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%



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	
Acclaim 9/98 S. 64	Fun 87%

Golf

EVERYBODY'S GOLF 2	
Camelot/SCEE 5/00 S. 88	Fun 88%
Everybody's Golf	
Camelot/SCEE 6/98 S. 66	Fun 87%
Tiger Woods '99	
Electronic Arts 3/99 S. 76	Fun 79%
Actua Golf 3	
Gremil/Acclaim 1/99 S. 59	Fun 76%
PGA Tour '98	
Electronic Arts 8/98 S. 75	Fun 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.

PSG

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN FÜR
Playstation® GAMES

MEGA-SPECIAL: WELCHE ROLLE SPIELT SQUARE ZUKÜNFTIG?

Final Fantasy IX

Spiderman

Ohne Netz und doppelten Boden:
Die Comic-Spinne spannt ihre Netze
jetzt auch auf den PlayStation-Bildschirm

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

KOMPLETT
AUSGEFÜHRT

Ausgabe
08/2000

DM 5,99

Mo 115,- Mi 25,- Mi 6,500
Di 125,- Mi 250 85 46,-
Di 5,99 47 500,- 468 575,-



GRATIS!
2 SUPERPOSTER:
Parasite Eve 2
Intern. Track & Field

Von Anfang an dabei sein:

Play Zone

Ab der Dezember-Ausgabe (01/2001) erscheint erstmals Play Zone mit genialer DVD im Abo – mit Videos, Tipps- & Tricks-Lexikon, Spiele-Lexikon und und und.

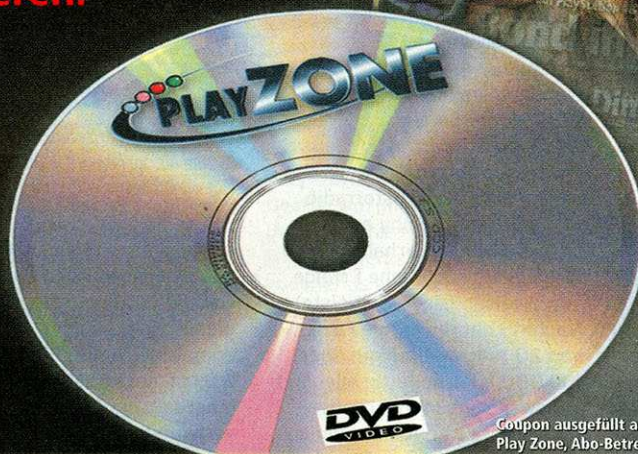


Sichern Sie sich schon jetzt das komplette

mit DVD!

PlayStation-2-Fans und solche, die es werden wollen, können sich schon jetzt ihr lückenloses Play-Zone-DVD-Archiv im Abo sichern.

Als kostenloses Dankeschön gibt's 12 Jewel-Cases mit praktischem Ständer. So können Sie einfach und bequem Ihre Play-Zone-DVDs archivieren.



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

Play Zone mit DVD im Abo – Ihre Vorteile:

- ▶ Sie erhalten monatlich das komplette Play-Zone-Magazin – mit Tests, News, Tipps & Tricks – und zusätzlich eine pralle PlayStation-2-DVD.
- ▶ Die DVD kann auf allen herkömmlichen DVD-Playern, DVD-Laufwerken und natürlich der PlayStation 2 abgespielt werden.
- ▶ Lieferung erfolgt pünktlich per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.



Ja, ich will Play Zone mit DVD im Abo

nur DM 8,90 pro Ausgabe (DM 106,80 pro Jahr, Ausland
DM 130,80 pro Jahr, ÖS 756,- pro Jahr)

Das Heft geht an: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für Play Zone mit DVD.

Als kostenloses Dankeschön erhalte ich den ultimativen

DVD-Ständer plus 12 Jewel-Cases (Art.-Nr.: 1086)

Achtung: Die Jewel-Cases werden ohne Inhalt und nur, solange der Vorrat reicht geliefert.

Datum/1. Unterschrift Abonnent

Vertrauensgarantie:

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: Play Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum/2. Unterschrift Abonnent

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 ZD 01

DVD-Archiv!

Was steckt hinter dem Namen Sony?

Sony Computer Entertainment Inc. Vom Hinterhof zum Weltkonzern

Nicht nur mit der Videospielkonsole PlayStation gelangte der japanische Elektronikkonzern zu weltweitem Ruhm. Beim Durchbruch des Walkmans, des CD-Players oder der Videokamera für Heimanwender war Sony ebenfalls maßgeblich beteiligt. Am 24. November 2000 soll die 128-Bit-Konsole PlayStation 2 auf den deutschen Markt kommen. Grund genug hinter die Kulissen des Konzerns zu blicken.

■ Kurz nach dem zweiten Weltkrieg legten der Ingenieur Masaru Ibuka und der Physiker Akio Morita 1946 in einem zerbombten Kaufhaus in der japanischen Metropole Tokio den Grundstein für den Sony-Konzern. Mit einem Grundkapital von knapp

2000 Mark entstand eine schlichte Reparaturfirma für Elektrogeräte. 20 Mitarbeiter zählte das Unternehmen, als es dann an die Entwicklung eigener Produkte ging. Die eigentliche Erfolgsgeschichte begann jedoch 1954, als Tokyo Tsuchin Kogyo, wie sich die Firma damals nannte, die Genehmigung für den Bau von Transistoren erhielt. Der Transistor war zwar in den USA erfunden worden, kam aber noch nicht als Bauteil von Radios zur Anwendung. Im Mai 1954 stellte Sony

Japans ersten Transistor und später auch das erste "reine" Transistorradio her. Seither hat Sony auf allen Gebieten der Unterhaltungselektronik beachtliche Erfolge vorzuweisen (siehe Zeitleiste). Nach 45 Jahren ist die Firma von 20 Angestellten auf über 100.000 Mitarbeiter in aller Welt angewachsen. Mitbegründer Akio Morita war von Beginn an klar, dass seine Firma ihre Aktivitäten nicht allein auf Japan beschränken, sondern auf den kompletten Weltmarkt ausrichten sollte. Außerdem bestand er darauf, dass das Markenzeichen „Sony“ auf allen Firmenprodukten deutlich zu lesen sein musste. Die Firma gewann schnell an internationaler Bedeutung. 1960 wurde die Sony Corporation of America, 1968 Sony UK Limited gegründet. Denn wenn sich ein Produkt gut verkauft, ist die Fertigung vor Ort zwecks Kostenersparnis ein logischer Schritt. 1972 kam eine Fabrik in San Diego hinzu, 1974

folgte dann Bridgend für den britischen und europäischen Markt. Akio Morita war fest dazu entschlossen, den Geist des Unternehmertums und der Innovation weiterzuführen und den Konzern nicht zu einem riesigen bürokratischen Apparat verkommen zu lassen. Seine Philosophie lässt sich am besten mit den Worten "globale Lokali-



■ Zum 40. Jahrestag hat Sonys haus-eigenes Orchester aufgespielt.

sierung" umschreiben. Handelsoperationen wurden an kleine Geschäftsgruppen übergeben, die als eigenständige Firmen damals wie heute Produkte entwerfen, entwickeln und sie dann innerhalb der Sony-Gruppe verkaufen. Durch die übergeordneten Abteilungen Forschung, strategische Planung und Werbung & Marketing werden die Aufgaben der verschiedenen Firmen koordiniert. Sony strebte nach der Eroberung des Hardware-Marktes verstärkt eine führende Rolle im Software-Bereich an. Angesichts des revolutionären Beitrags zur Entwicklung von Bild- und Ton-technologie forciert die Firma jetzt die Spiele-Produktion, die

„Seit der Firmengründung 1946 kann Sony auf eine erfolgreiche Firmengeschichte zurückblicken“

i Die Firmengründer



Masaru Ibuka hatte seinen ganz eigenen Stil einen Konzern zu führen. Für ihn stand das Wohlbefinden seiner Mitarbeiter an

höchster Stelle. 1992 erhielt er den Kultur-Orden, eine der höchsten Auszeichnungen Japans. Er gilt als Gründer der japanischen Elektroindustrie. 1997 verstarb Masaru eines natürlichen Todes.

Akio Morita „Mr. Sony“ wurde am 26. Januar 1921, in Nagoya, Japan, geboren. 1963 zog er mit seiner Familie nach Manhattan, um dort den US-Markt zu studieren. Zu seinen größten Errungenschaften zählten das 1957 erfundene Transistorradio und 1979 der Walkman, der zum Inbegriff einer ganzen Generation wurde. 1999 verstarb er an Lungenentzündung.



Akio Morita



1950
Japans erste magnetische Bandmaschine



1960
Der erste Transistorfernseher



1962
Der kompakteste 5-Zoll-Fernseher



1968
Der erste Triniton-Farbfernseher

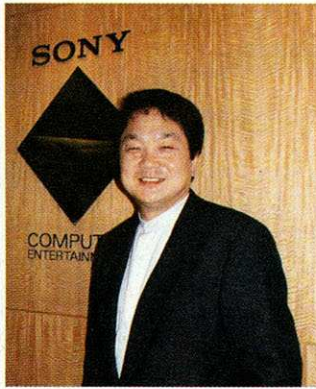


1975
Der erste Beta-max-Videorekorder



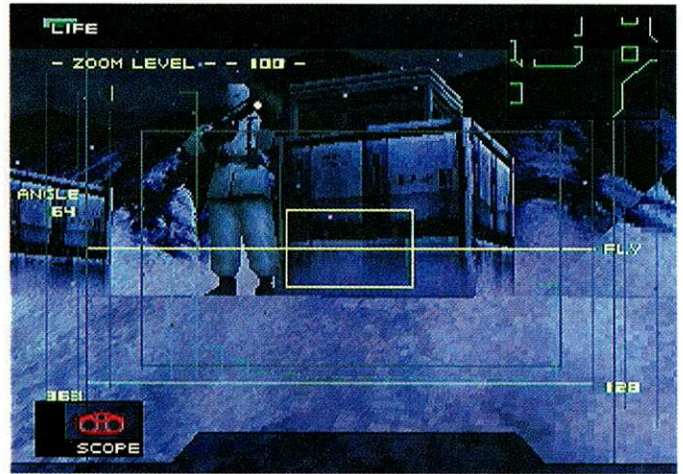
1979
Der erste tragbare Kassettenspieler „Walkman“





■ Ken Kutaragi ist einer der Top-Entwickler der PlayStation und ihres Nachfolgers, der PlayStation 2.

speziell für die Sony-Hardware angekurbelt wird. 1988 kaufte Sony CBS Records Inc. und rief Sony Music Entertainment ins Leben. 1989 wurde Columbia Pictures erworben, um Sony Pictures Entertainment zu gründen. Mit der PlayStation wollte Sony seinen Plan verwirklichen, sich auf lange Zeit eine führende Rolle auf dem lukrativen Gebiet der Videospiele zu sichern. 1988 wurde zu diesem Zweck ein Abkommen mit Nintendo getroffen, ein CD-ROM-Laufwerk für die 16-Bit-Super-Famicom (in Deutschland bekannt als Super Nintendo) zu entwickeln - eine Konsole, die innerhalb von 18 Monaten auf den Markt kommen sollte. Dieses Geschäft konnte erst durch die von Sony und Philips entwickelte CD-ROM/XA-Technologie zustande kommen. Dies ist eine Erweiterung des CD-ROM-Formats, das komprimierte Audio-, Computer- und visuelle Daten vereint und mit Hilfe spezieller Hardware den simultanen Zugriff auf diese Daten ermöglicht. Sony hatte außerdem die Entwicklung eines Nintendo-kompatiblen Geräts geplant, das als eigenständiges Unterhaltungssystem sowohl Super-Famicom-Module als auch ein neu entwickeltes und aus-



■ Der Agenththriller **Metal Gear Solid** von Konami war einer der Top-Ten-Hits für die PS. Der Nachfolger, **MGS: Sons of Liberty**, wird voraussichtlich Ende 2001 für die PS2 erscheinen.

schließlich von Sony lizenziertes CD-Format spielen sollte. Dieses SuperDisc genannte Markenformat sollte auch als Grundlage für ein eigenes CD-ROM-Laufwerk von Nintendo dienen - die PlayStation war geboren! Aufgrund des durch Sony Music und Sony Pictures gesammelten Erfahrungsschatzes auf dem Gebiet der Unterhaltung wusste Sony schon lange um das große Potenzial eines neuartigen Videospieles auf CD-ROM-Basis. Als die PlayStation langsam Gestalt anzunehmen begann, fühlte sich Nintendo jedoch von Sony zusehends an den Rand gedrängt und übergangen. Sonys Erfolg stellte in Nintendos Augen eine Existenzbedrohung dar und so wurde 1991 zur großen Überraschung und zum Ärgernis von Sony veröffentlicht, dass ein Abkommen mit Philips zur Entwicklung einer CD-ROM-Konsole für das Super Nintendo getroffen worden war. Nach langwierigen Rechtsstreitigkeiten konnte sich Nintendo schließlich aus dem ursprünglichen Vertrag mit

Sony zurückziehen. Die Entwicklung der PlayStation wurde allerdings auf der Grundlage weitergeführt, dass eine Abmachung über die Lizenzvergabe von Nintendo-CD-Software erreicht werden würde. Ende 1992 unterzeichneten Sony, Nintendo und Philips



■ So sollte die PlayStation eigentlich aussehen: Ein CD-Add-On für das Super-Nintendo-Entertainment-System.



■ Die PlayStation avancierte mit rund 70 Millionen verkauften Exemplaren zur erfolgreichsten Videospielkonsole.

■ Für die PS2 ist ein großes Hardware-Line-up geplant. Die Festplatte (links) soll vor allem für Internetanwendungen dienen.

1982
Der erste CD-Player
Zusammenarbeit
mit Philips



1985
Der erste 8mm-
Camcorder



1986
32-Bit-News-
Workstation



1987
„My first Sony“-
Produktreihe
startet



1988
Sony schließt ein
Abkommen mit
Nintendo - Mark-
führer Nintendo
zur Entwicklung
eines CD-ROM-
Laufwerks.



1990
PalmTop mit hand-
schriftlicher Ein-
gabe



1990
Das PlayStation-
R&D-Projekt unter
Ken Kutaragi wird
vom System-6 TV-
Grafik-Projekt ab-
gespalten.



1990
HDTV-16:9-Fern-
seher



1991
Nintendo steigt
aus dem Vertrag
mit Sony aus und
geht eine Koope-
ration mit Philips
ein.

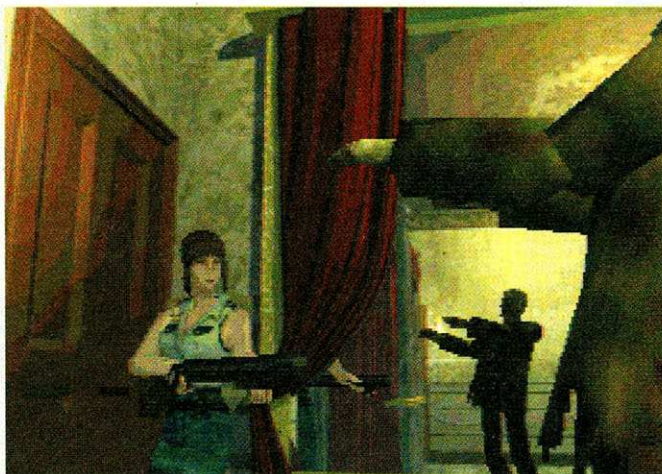


1991
Die erste Black-
Trigton-Bildröhre





■ Der erste virtuelle Superstar ist **Lara Croft**. Die fiesche Archäologin feierte in vier Abenteuern weltweiten Erfolg und trug enorm zur Popularität der PlayStation bei.



■ In Deutschland sind die Nachfolger des Horrorschockers **Resident Evil** indiziert worden. Dies konnte dem Erfolg der Capcom-Titel jedoch auch hier zu Lande keinen Abriss tun.

ein Abkommen, dass der PlayStation auch das Spielen von SNES sCD-Roms ermöglichen sollte, Nintendo jedoch die Exklusivrechte an allen seinen Spielen überließ. Die damalige Version der PlayStation gelangte jedoch nie in Serienproduktion. Sony hatte bereits zu viel erreicht, um die Idee aufzugeben. Die Ingenieure und

Entwickler überarbeiteten das gesamte Konzept. Als die PlayStation 1993 erschien, nahm sie die Fachwelt im Sturm. Sony hatte nicht nur seine eigene herausragende Spielekonsole geschaffen, sondern diese auch über die bestehenden Formate hinaus entscheidend verbessert. Sony war klar, dass die beste Hardware auch die Unter-

stützung und Anerkennung der besten Software-Entwickler braucht. Daher wurde nur ausgesuchtes Fachpersonal angeworben und von Anfang an sichergestellt, dass Firmen wie Konami und Namco an der Entwicklung beteiligt waren. Sony war sich der Erfolgsaussichten bewusst, die die PlayStation als Grundlage für Arcade-Produkte versprach. So hat der Konzern über 690 Millionen DM für die Entwicklung dieser Konsole ausgegeben, eine Investition, die sich gelohnt hat. Bis heute sind weltweit mehr als 70 Millionen Stück verkauft worden. Trotz des 128-Bit-Nachfolgers setzt man weiter auf die PlayStation. Am 8. Juni 2000 war es soweit: Sony stellte die optisch überarbeitete PSone vor. Technisch auf dem gleichen Stand, ist die Konsole nur noch ein Drittel so groß wie das Ur-Model. Rund 580 Gramm wiegt die Hardware und passt mit ihren geringen Abmessungen

(19,3 x 14,4 x 3,8 cm) in fast jede Tasche. Mit einem speziellen Adapter kann die Konsole über den Zigarettenanzünder auch im Auto mit Strom versorgt werden und bietet so selbst auf Urlaubsreisen Spielspaß pur. Voraussetzung ist natürlich ein TV-Gerät. Sony wird im Frühjahr 2001 in Japan einen LCD-Monitor auf den Markt bringen, der an die Konsole angesteckt werden kann. Die PSone wird in Deutschland 249 DM kosten und ist somit eine preiswerte Alternative zur teuren PlayStation 2 (PS2). Auf der PSone können je nach TV-Norm (PAL, NTSC) alle

“Für die PSone werden in den nächsten Jahren noch über 200 Games entwickelt”

i Tekken: Ein Beat 'em Up erobert die gesamte Welt

Kaum ein Prügelspiel auf der PlayStation kann auf so eine erfolgreiche History blicken wie Tekken von Namco. Bereits beim Release der PlayStation gehörte **Tekken (1994)** zum Software-Line-up. Für heutige Verhältnisse waren die kurzen und sehr starren FMV-Sequenzen damals eine kleine Sensation. Ein breites Kämpferfeld, schnelle Moves und spektakuläre Kampfszenen sorgten für einen Verkaufsschlager. Die breite Fangemeinde musste sich zwei Jahre gedulden bis Namco nachlegte. **Tekken 2 (1997)** setzte in puncto Grafik, Kämpferfeld (25 Stück) und Spielmodi neue Maßstäbe in der Beat 'em Up-Szene der PlayStation. Die Konkurrenz musste sich aber nur ein Jahr lang mit Tekken 2 messen, dann wurde bereits die Automatenversion von **Tekken 3 (1998)** gewinnbringend umgesetzt. Die verbesserte Grafik-Engine, Dual-Shock-Unterstützung, neue Spielmodi und eine ausgezeichnete Spielbarkeit ließen den Prügler monatelang an erster Stelle der Top-Ten verweilen. Für die PS2 hat Namco **Tekken Tag Tournament (2000)** ins Rennen geschickt. Im Vergleich zu den Vorgängern ist dieser Titel eine verbesserte 128-Bit-Version des dritten Teils mit einigen Zusatz-Features.



■ Mit der PSone will Sony auch weiterhin im Low-Cost-Markt der Spielekonsolen kräftig mitmischen.



1992
Nintendo, Philips und Sony unterzeichnen einen neuen Vertrag über die Nutzungsrechte der PlayStation.

1992
Der erste Mini-Disk-Walkman

1993
Das PlayStation-R&D-Projekt ist beendet. SCEI wird gegründet und Ken Kutaragi zum Präsident gewählt.

1993
Das digitale Beta-cam-System für professionelle Arbeit

1993
Die PlayStation wird den Entwicklern im neuen Londoner Hauptquartier vorgestellt.

12.1994
Die PlayStation kommt in Japan auf den Markt.

1995
Die erste digitale Handycam

9.1995
Namcos Tekken wird das erste Spiel, das sich über 1.000.000 Mal verkauft.

9.1995
Die PlayStation kommt in der ersten und Europa auf den Markt.



■ Mit Gran Turismo 2000 hat Sony ein ganz heißes Eisen im Feuer der PS2. Der dritte Teil der Bolidenhatz wird jedoch erst im Frühjahr 2001 erscheinen.



■ Wahre Fans: Vor dem offiziellen Release der PS2 in Japan kampferten die Käufer tagelang vor den Geschäften.

der derzeit fast 900 weltweit erhältlichen PS-Games gespielt werden. Nach Angaben von Sony sind noch über 200 Titel für den 32-Bit-Standard in Vorbereitung. Damit soll der Absatz der PSone in den kommenden Jahren gesichert sein. Mit Spannung wird der 24. November in Deutschland erwartet, denn an diesem Tag soll der 128-Bit-Nachfolger in den Regalen stehen. Nach dem Start am 4. März diesen Jahres in Japan, wurde die PS2 binnen einer Woche über eine Million Mal verkauft, bis Ende April waren es laut Sony mehr als 1,5 Millionen Exemplare. Die neue Konsole ist ein wahres Kraftpaket. Das Herz ist die so genannte „Emotion-Engine“, eine 128-Bit-CPU mit 295 MHz. Das

Prozessorenwerk wird von Sony in Zusammenarbeit mit dem japanischen Chiphersteller Toshiba entwickelt. Ergänzt wird die CPU durch den „Graphics-Synthesizer“, der mit 147 MHz getaktet ist. Zusammen erbringen die beiden Prozessoren eine Leistung von rund 75 Millionen Polygonen pro Sekunde (ohne Effekte) und etwa 20 Millionen Polygone pro Sekunde mit Effekten. Der Hauptspeicher ist mit 32 Mega-Byte (MB) ausreichend groß bemessen und erreicht eine Busbandbreite von 3,2 Giga-Byte (GB) pro Sekunde. Zum Vergleich: Der Speicherzugriff beim PC beträgt nur 0,8GB pro Sekunde. Der Video-Ram, der gerade einmal 4MB umfasst, behindert nach Meinung von Experten momentan eine schnellere Entwicklung der Videospiele. Bei einem handelsüblichen PC sind es normalerweise 32MB Grafikpower, der Dreamcast von Sega verfügt über 8MB. Sony sieht diese Konsole nicht nur als Spielekonsole, sondern als Multimedia-Maschine. So ist die PS2 mit einem DVD-Laufwerk ausgestattet (vierfache Geschwindigkeit) und besitzt USB-Ports und eine Firewire-Schnittstelle. Letztere

sorgt bei PCs für eine hohe Datenübertragung zwischen zwei Geräten. Vor allem Videofilmer können so ihre aufgenommenen Werke schnell und bequem auf den Rechner überspielen. Eine ähnliche Nutzung

i Ridge Racer: Seit sieben Jahren ein Verkaufsschlager

Ridge Racer (1994) war nicht nur in den Spielhallen ein absoluter Renner, auch als Starttitel zum PlayStation-Launch feierte der Racer einen überwältigenden Erfolg. Das Game wurde damals als erstes Konsolen-Rennspiel einer neuen Generation gefeiert. Harter Technosound, eine unkomplizierte Steuerung und die ausbaubare Strecke waren die Markenzeichen des wegweisenden Titels. Nach dem riesen Erfolg war Namco darauf bedacht, möglichst schnell einen Nachfolger zu präsentieren. Mit Ridge Racer Revolution (1995) wurde nach einem Jahr wieder richtig Kasse gemacht, obwohl sich die Verbesserungen zum Prequel in Grenzen hielten: Ein paar Grafikelemente und Teilabschnitte mehr, ein Rückspiegel, Link-Modus sowie einige neue Wagen. Unter dem Strich aber für einen echten Nachfolger zu wenig. Erst 1997 konnte Namco mit Ridge Racer etwas „völlig“ Neues zeigen. Vor allem die für damalige Verhältnisse bahnbrechende Grafik und der motivierende Grand-Prix-Modus kennzeichneten den dritten Teil der Serie. Zwei Jahre später wurde Ridge Racer Type 4 (1999) zu einem neuen Top-Seller für Namco: Die flotte 3D-Engine flimmerte absolut fehlerfrei über den Bildschirm. Authentische Strecken, dynamische Lichteffekte und ein umfangreicher Fuhrpark waren die Garantien für lange Motivation. Für die PS2 geht Ridge Racer 5 (2000) an den Start. Die 128-Bit-Power lassen die Boliden in neuem Gewand erstrahlen - leider ohne Full-Screen-Anti-Aliasing. Die Eindrücke der Japan-Version: Exzellente Steuerung, fetziger Sound und tolle Boliden, aber leider ein zu geringer Streckenumfang.



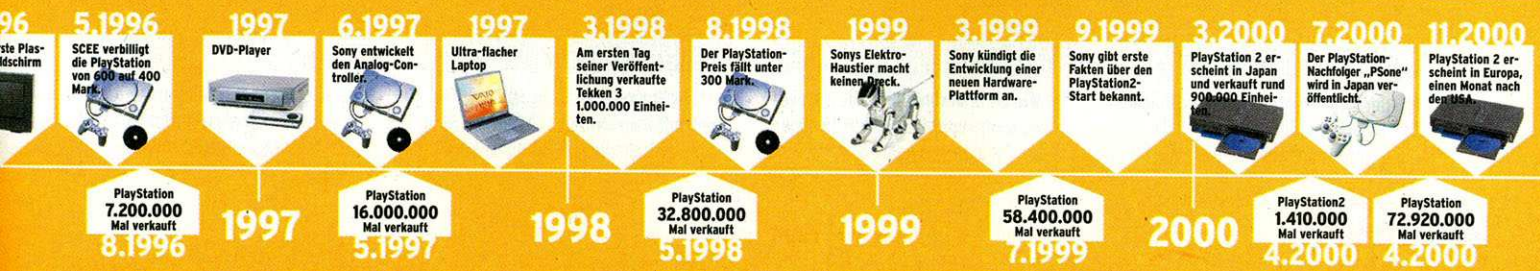
der PS2, die ebenfalls über eine Festplatten-Option verfügen wird, ist daher denkbar. Der Weg der PS2 führt zudem ins Internet: Das Surfen im WWW wird in naher Zukunft möglich sein. Der japanische Konzern entwickelte bereits ein Modem und die dafür vorgesehene Software, bislang wurde eine Markteinführung aber noch nicht angekündigt. Sicher ist auf jeden Fall, dass die renommierten Softwarefirmen die PS2 mit einem großen Software-Line-up versorgen werden. Die Erwartungen in die PS2 sind groß. Nach Aussage von Manfred Gerdes, Geschäftsführer bei

SCED, werden „90 Prozent der PlayStation-Kunden auch die PS2 kaufen“.

■ **Fazit:** Die Playstation 2 ist eine sehr leistungsfähige Spielekonsole. Von der versprochenen Allround-Lösung ist allerdings noch nicht viel zu sehen. Unterstützt von einem umfassenden Spiele-Line-up wird das Weihnachtsgeschäft 2000 die Kasse von Sony & Co. klingeln lassen. Vorausgesetzt der Release wird eingehalten. (Georg.D.)



■ Die PS2 verfügt über zahlreiche Anschlüsse für diverse Hardware-Erweiterungen z.B. Festplatte oder Modem.



Diese PlayStation2-Spiele erscheinen am 24. November 2000

Alle Launch-Titel im Überblick



F1 RACING CHAMPIONSHIP



RENNSPIEL 24. NOV
UBI SOFT

» Die fleißigen Franzosen werden gleich zu Beginn die Messlatte der Formel-1-Simulation sehr hoch stecken. «

ESPN INTERN. TRACK & FIELD



SPORT 24. NOV
KONAMI

» Für die Olympischen Spiele zwar etwas zu spät, aber bis 2004 muss die Zeit ja auch überbrückt werden. «

ESPN X-GAMES SNOWBOARDING



FUN-SPORTS 24. NOV
KONAMI

» In Amerika sind die X-Games ein riesiger Sport-Event. Kann Konami die Atmosphäre einfangen? «

FANTAVISION



GESCHICK 24. NOV
SCED

» Simples Prinzip und eine farbenfrohe Grafik, was braucht ein Geschicklichkeitstest mehr? «

FIFA 2001



SPORT 24. NOV
ELECTRONIC ARTS

» Wir sind gespannt auf die deutsche Lokalisierung des japanischen PS2-Bestsellers. «

GRADIUS III & IV



SHOOT 'EM UP 24. NOV
KONAMI

» Die Neuauflage des Shooter-Klassikers ist sicher nur für harte Retro-Fans interessant. «

INT. SUPERSTAR SOCCER 2000



SPORT 24. NOV
KONAMI

» Konami tritt mit ISS 2000 in direkte Konkurrenz zu FIFA 2000. Wer wird sich durchsetzen? «

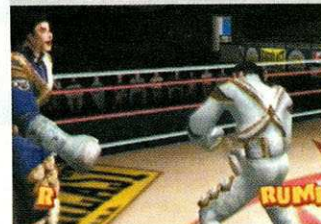
MADDEN NFL 2001



US-SPORTS 24. NOV
ELECTRONIC ARTS

» In Amerika bereits mit großer Spannung erwartet, könnte das erste 128-Bit-Madden alle Rekorde brechen. «

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2



SPORT 24. NOV
KONAMI

» Wer wollte nicht schon immer Michael Jackson mal so ordentlich auf die geflickte Nase klopfen? «

RC REVENGE



RENNSPIEL 24. NOV
ACCLAIM

» Acclaim kann sich nun dank PS2-Power so richtig mit zünftigen Special-Effects austoben. «

RIDGE RACER V



RENNSPIEL 24. NOV
SCED

» Voraussichtlich wird RR5 zum Verkaufsschlager des Starting-Line-ups schlechthin. «

SILENT SCOPE



SHOOT 'EM UP 24. NOV
KONAMI

» Ruhige Hände sind gefragt, um Terroristen mit der Rifle unschädlich zu machen. «

SSX



FUN-SPORTS 24. NOV
ELECTRONIC ARTS

» Der abgedrehte Snowboard-Racer könnte zu einem echten Überraschungs-Hit werden. «

SUPER BUST A MOVE



DENKSPIEL 24. NOV
ACCLAIM

» Wie beim berühmten Bust-a-Move geht es in Super BaM darum farbige Kugeln aufzulösen. «

SWING AWAY GOLF



SPORT 24. NOV
ELECTRONIC ARTS

» Für Freunde der ruhigen Unterhaltung mit dem weißen Ball dürfte Swing Away Golf ein echter Tipp sein. «

TEKKEN TAG TOURNAMENT



BEAT 'EM UP 24. NOV
SCED

» Hoffentlich wird bei der PAL-Umsetzung des Ausnahme-Prüglers nicht gepatzt. «

THEME PARK ROLLER COASTER



☐ FUN-SPORTS ☐ 24. NOV
☐ ELECTRONIC ARTS

» Die Neuauflage des Strategie-Hits zeigt sich auf der PS2 in feinsten Polygon-Pracht. <<

TIME SPLITTERS



☐ ACTION ☐ 24. NOV
☐ ACCLAIM

» Der wohl viel versprechendste Starttitel eines Third-Party-Herstellers überzeugt auf ganzer Länge. <<

X SQUAD



☐ SPORT ☐ 24. NOV
☐ ELECTRONIC ARTS

» X Squad kann MGS2 nicht das Wasser reichen, trotzdem ist der Action-Adventure-Mix gelungen. <<

RAYMAN REVOLUTION



☐ JUMP&RUN ☐ 24. NOV
☐ UBI SOFT

» Ubis Strichmann ist zurück! Raymans neues Jump&Run-Abenteuer wird in die Geschichte eingehen. <<

Weitere Highlights im nächsten halben Jahr

Wollt ihr mehr?

ARMORED CORE



☐ ACTION ☐ 30. NOV
☐ SVG

» Der Mech-Shooter dürfte nur wenige Freunde finden, obwohl er uns bereits in der japanischen Version überzeugte. <<

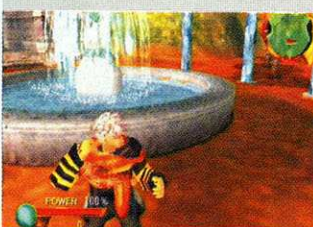
ETERNAL RING



☐ ROLLENSPIEL ☐ 30. NOV
☐ SVG

» Die japanische Fassung hatte ein hervorragendes Intro, leider enttäuschte die In-Game-Grafik. <<

EVERGRACE



☐ ROLLENSPIEL ☐ 30. NOV
☐ SVG

» Das grafisch bisher opulenteste Rollenspiel auf der PS2 dürfte auch hier zu Lande seine Fans finden. <<

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



☐ RENNPIEL ☐ 28. DEZ
☐ ELECTRONIC ARTS

» Mit der spielerischen Qualität der 32-Bit-Fassung und der 128-Bit-Power könnte EA der große F1-Wurf gelingen. <<

JET ION GP



☐ RENNPIEL ☐ 30. NOV
☐ SVG

» Der futuristische Racer im Wipeout-Stil soll grafisch sogar sein Vorbild alt aussehen lassen. <<

MOTO GP



☐ RENNPIEL ☐ DEZ
☐ SCED

» Namcos Zweirad-Simulation konnte schon in der Vorab-Version spielerisch und grafisch glänzen. <<

DISNEY'S DINOSAURIER



☐ ACTION ☐ 1. DEZ
☐ UBI SOFT

» Ob der spielerisch eher flau Disney-Titel auf der PS2 überzeugen kann, bleibt abzuwarten. <<

KESSEN



☐ STRATEGIE ☐ 7. DEZ
☐ ELECTRONIC ARTS

» In Japan ein großer Erfolg, wird es Kessen aufgrund seines fernöstlichen Settings im Westen schwer haben. <<

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE



☐ BEAT 'EM UP ☐ 13. DEZ
☐ SCED

» Im Vergleich zur deutschen Dreamcast-Version verspricht Sony mehr Kostüme, Stages und Modi. <<

NHL 2001



☐ US-SPORTS ☐ TBA.
☐ ELECTRONIC ARTS

» Electronic Arts beweist einmal mehr, dass sie die uneingeschränkten Eishockey-Götter sind. <<

KENGO



☐ BEAT 'EM UP ☐ 5. JAN 01
☐ SVG

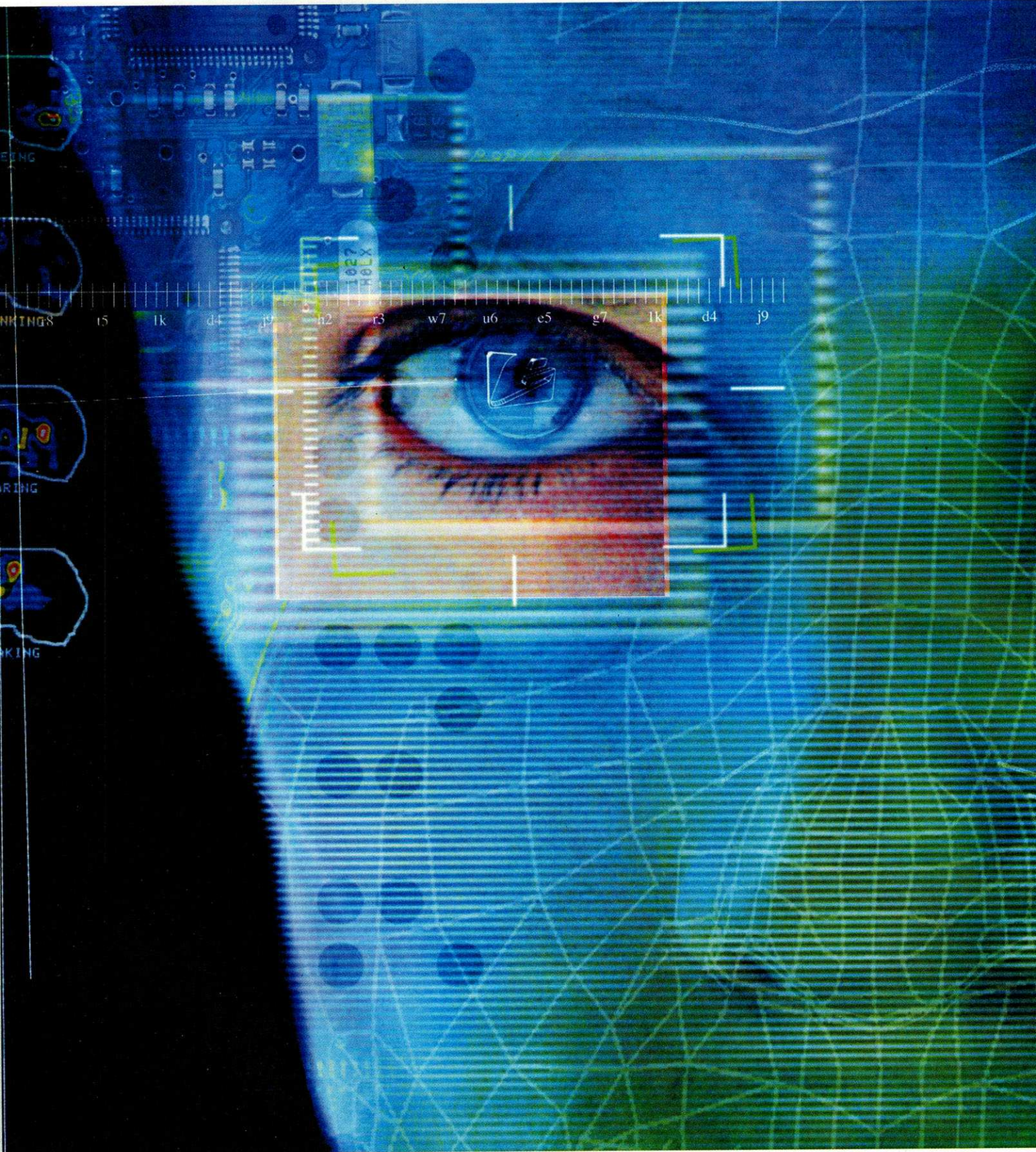
» Der inoffizielle Nachfolger zu Bushido Blade schließt nahtlos an den Erfolg des Vorgängers an. <<

UNREAL TOURNAMENT



☐ SHOOT 'EM UP ☐ 15. FEB 01
☐ INFOGRAMES

» Kaum ein anderer Ego-Shooter hat in PC-Kreisen dermaßen für Furore gesorgt wie Unreal. <<





**DER NEUE
STANDARD
KOMMT. AM
24. NOVEMBER
IST E-DAY!**

**BEST GAME
WÄHLEN ...**

ColinMcRae Rally 2.0 (PS/PS)
Deus Ex (PC)
Diablo 2 (PC)
Perfect Dark (N64)
The Sims (PC)

**... UND SUPER-
PREISE GEWINNEN!**

1.-3. PREIS:
1 Multimedia-PC

4.-102. PREIS:
33 Nintendo-Spiele,
33 PlayStation-Spiele,
33 PC-Spiele

**WWW.ETAINA.DE
TEL. 0190-085868**

(Dieser Service der
COMPUTEC MEDIA AG
kostet Sie DM 1,50
pro Verbindung
+ 0,24 Pf. / Min.)

ETAINA – DER ERSTE UND EINZIGE AWARD FÜR ENTERTAINMENT

Teilnahme auch unter WWW.ETAINA.DE oder per Postkarte an folgende Anschrift: COMPUTEC MEDIA, Stichwort: ETAINA, Roomstr. 21, 90429 Nürnberg möglich. Teilnahme schließt an der 23.11.2000. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Sponsoren sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Dieses Gewinnspiel gilt ausschließlich für den Bundesrepublik Deutschland.

ETAINA · ELECTRONIC ENTERTAINMENT AWARD · EUROPE 2000

Sponsored by



Presented by



ETAINA AWARD
KATEGORIEN:

Best Action Game

Best Adventure Game

Best Character

Best Fighting Game

Best Game Music

Best Graphics

Best Online Game

Best Racing Game

Best Roleplaying Game

Best Simulation Game

Best Sound Effects

Best Sports Game

Best Story

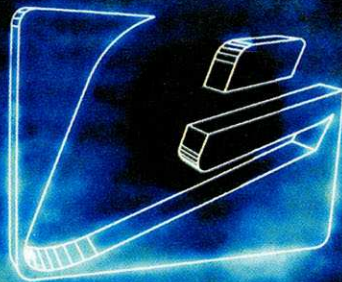
Best Strategy Game

Most Innovative Design

Best Game

WWW.ETAINA.DE

Ideenhaus



**24. NOVEMBER, BERLIN,
KINO INTERNATIONAL**

EUROPAWEITE ELECTRONIC ENTERTAINMENT.



ETAINA
ELECTRONIC ENTERTAINMENT AWARD

20 JAHRE EMPIRE!

DIE GROSSE
JUBILÄUMS-AUSGABE
DES OFFIZIELLEN
STAR WARS
MAGAZINS!

AB 11.10.2000
AM KIOSK!



KOPFGELDJÄGER ✪ REGISSEUR IRVIN KERSHNER
TRIBUT AN EPISODE V ✪ SLAVE I DATENBLATT
DARTH VADERS STIMME ✪ FAN-ERLEBNISSE
POSTER ✪ SHOP ✪ UND VIELES MEHR

PSG

11/00

Tipps & Trix zum Rausschneiden und Abheften



Komplettlösung

Titel	Art	Sammel-Nr.
Dino Crisis 2	Komplettlösung Teil 1	#611
Tony Hawk's Pro Skater 2	Komplettlösung	#615

Kleinzeug

Titel	Art	Sammel-Nr.
Armorines	Cheat	#609
Ayrton Senna Kart Duell 2	Extra Strecke	#609
Box Champions 2000	Trix	#610
Chase the Express	Cheat	#609
Countdown Vampires	Trix	#609
Dave Mirra Freestyle BMX	Cheats	#610
Dukes of Hazzard	Trix	#609
F1 Racing Championship	Trix	#609
Hot Shots Golf 2	Cheat	#609
International track & Field 2	Trix	#610
Nightmare Creatures 2	Cheats	#609
Parasite Eve 2	Trix	#610
World Championship Snooker	Cheat	#609

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
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
E-Mail: codes@playstationgames.de

Bitte habt dafür Verständnis, dass wir unmöglich alle Briefe und E-Mails beantworten können.

Cheats

Nightmare Creatures 2

Level-Select:

Markiert im Hauptmenü die Option "New Game". Haltet **L1 + L2 + O + □**. Drückt bei gehaltenen Tasten Select. Markiert nun erneut die Option "New Game". Betätigt das Steuerkreuz nach rechts und bestätigt mit der **X-Taste**.

Durch Wände laufen:

Gebt Folgendes im Hauptmenü ein: **L1 + R2 + □ + O**.

Eine Meldung bestätigt die korrekte Eingabe.

Unendlich Leben:

Pausiert ein Spiel und haltet folgende Tasten:

L1 + R2 + □ + O. Drückt dann Select. Klickt euch in die Cheat-Option und schaltet die Option ein.

Unendlich Continues:

Pausiert ein Spiel und haltet folgende Tasten:

L1 + R2 + □ + O. Drückt dann Select. Klickt euch in die Cheat-Option und haltet hier folgende Tasten gedrückt: **L1 + R1 + R2 + Select**.

One-Hit-Kills:

Pausiert ein Spiel und haltet folgende Tasten:

L1 + R2 + □ + O. Drückt dann Select. Klickt euch in die Cheat-Option und haltet hier folgende Tasten gedrückt: **L1 + L2 + R1 + □ + Select**.

Super-Power-ups:

Pausiert ein Spiel und haltet folgende Tasten:

L1 + R2 + □ + O. Drückt dann Select. Klickt euch in die Cheat-Option und haltet hier folgende Tasten gedrückt: **L1 + R1 + Select**.

Starke Gegner:

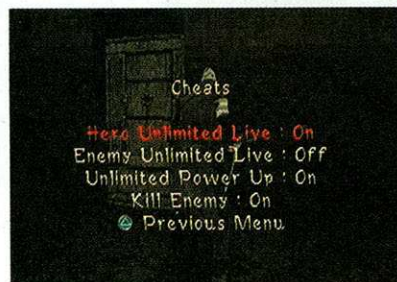
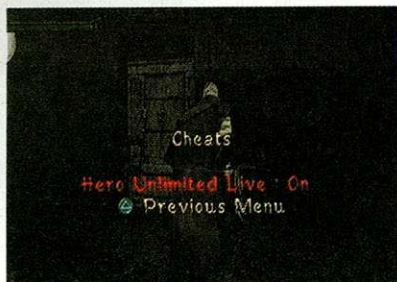
Pausiert ein Spiel und haltet folgende Tasten:

L1 + R2 + □ + O. Drückt dann Select. Klickt euch in die Cheat-Option und haltet hier folgende Tasten gedrückt: **□ + O + Select**.

Verbleibende Gegnerenergie anzeigen:

Pausiert ein Spiel und haltet folgende Tasten:

L1 + R2 + □ + O. Drückt dann Select. Klickt euch in die Cheat-Option und haltet hier folgende Tasten gedrückt: **L2 + R2 + □ + Select**.



Extra Strecke

Ayrton Senna Kart Duell 2

■ Gebt als Spielernamen Folgendes ein: SENNA 1.

Trix

Countdown Vampires

■ Für die US-Version haben wir schon etwas für euch aus dem Netz fischen können.

Als Vampir Keith spielen:

Tragt euch mit dem Vornamen als **Prince** und mit dem Nachnamen als **Darkness** ein. Nun tretet ihr als Vampir an und seid lediglich mit dem Kampfhandschuh und einigen Trittkombinationen ausgestattet.

Versteckte Grafiken:

Tragt euch mit dem Vornamen als **Yuka** und mit dem Nachnamen als **Kobayashi** ein. Geht dann zum Computer nach dem zweiten Speicherpunkt und logt euch ein.

Alternative Endsequenz:

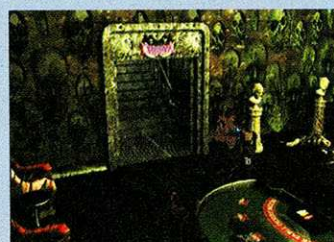
Lasst euch von Geils töten.

Spezial-Mode:

Schließt das Spiel unter sieben Stunden erfolgreich ab.

Blutgruppe und Vampire:

Je nachdem für welche Blutgruppe ihr euch entscheidet, reagieren die Vampire auf euch.



Cheat

Chase the Express

■ Munitions-Cheat:

Pausiert das Spiel und gebt Folgendes ein: **L1, L2, R1, R2, □, X, X**.

Cheat

Hot Shots Golf 2

■ Cheat-Mode (NTSC-Version):

Gebt 2GSH als Spielernamen ein, um alle Charaktere, Kurse, Bälle, Clubs, Goodies und den Top-Pro-Level freizuschalten.

Cheat

World Championship Snooker

■ Tragt euch mit dem Namen **champ458** ein und lasst euch überraschen.

Cheat

Armorines

■ Haltet im Mainscreen die Tasten **R2 + L2** gedrückt. Gebt dann Folgendes ein: **←, ↓, →, ↑**.

Trix

Dukes Of Hazzard

Power-ups ohne Ende:

Sammelt ein Power-up ein und verlasst das Gebiet kurz. Betretet ihr es erneut, ist es wieder vorhanden und wartet nur darauf erneut eingesackt zu werden.

Trix

F1 Racing Championship

Strecken freischalten:

Gebt Folgendes in der Streckenauswahl ein: **↑, ↑, ↓, ↓, L1, R2, L2, R1**.

Cheats

Dave Mirra Freestyle BMX

Als Slim Jim spielen:

In der Fahrerauswahl im Pro-Quest-Mode gebt ihr Folgendes ein:
↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ○.
Alternativ kann das Spiel erfolgreich einmal durchgezockt werden, um ihn freizuschalten.

Als Amish Boy spielen:

Spielt das Spiel mit folgenden Charakteren durch: Dave Mirra, Ryan Nyquist, Joey Garcia, Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler, und Leigh Ramsdell.

Alle Fahrzeuge:

Gebt Folgendes in der Fahrzeugauswahl im Pro-Quest-Mode ein:
↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ○.

Alle Styles und Levels:

Gebt im Style-Selection-Screen Folgendes ein:
←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○.

Big Crashes:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Leigh Ramsdell ab, um die Option im Cheat-Screen zu aktivieren.

Sticky Crashes:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Kenan Harkin ab.

Silly Grunts:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Tim Mirra ab.

First-Person-View:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Mike Laird ab.

Ghost Rider:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Joey Garcia ab.

Exorcist-Mode:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Troy McMurray ab.

Bike-Suspension-Mode:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Chad Kagy ab.

Night-Vision-Mode:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Shaun Butler ab.

Dave-Mirra-FMV-Sequence:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Dave Mirra ab.

Ryan-Nyquist-FMV-Sequence:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Ryan Nyquist ab.

Game-Contest-FMV-Sequence:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Slim Jim ab.

Development-Team-FMV-Sequence:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Amish Boy ab.

Trix

Parasite Eve 2

Bounty- und Replay-Mode:

Spielt hierfür das Spiel einmal komplett durch.

Scavenger-(Supportless-)Mode:

Hierzu muss das Spiel mit mindestens 69001 Exp.-Punkten durchgespielt werden.

Nightmare-(Deadly-)Mode:

Schließt den Scavenger-Mode erfolgreich ab.

GunBlade:

Schließt das Spiel erfolgreich mit dem S-Ranking ab.

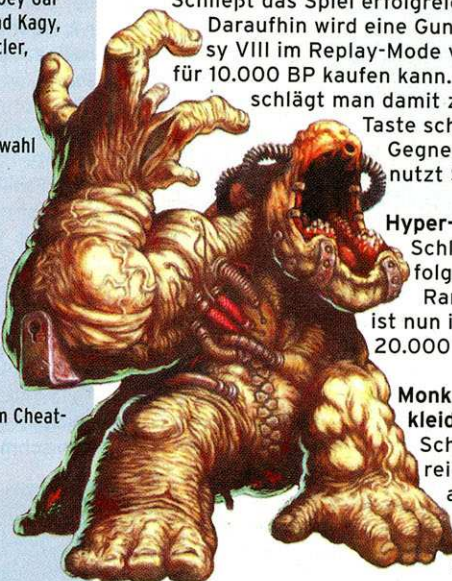
Daraufhin wird eine GunBlade aus Final Fantasy VIII im Replay-Mode verfügbar, die man für 10.000 BP kaufen kann. Per R1-Taste schlägt man damit zu und per R2-Taste schießt ihr auf einen Gegner. Die Waffe benutzt Shotgun-Munition.

Hyper-Velocity-Weapon:

Schließt das Spiel erfolgreich mit dem A-Ranking ab. Die Waffe ist nun im Replay-Mode für 20.000 BP zu kaufen.

Monk Robe (Schutzbekleidung):

Schließt das Spiel erfolgreich mit dem L-Ranking ab. Den Panzer gibt es nun im Replay-Mode für schlafe 3.000 BP.



Zusätzlicher Rating-Bonus:

Schließt diese Modi erfolgreich ab, um weitere Rankings zu erhalten:

Bounty-Mode: 1 extra Rating-Level
Scavenger-Mode: 2 extra Rating-Levels
Nightmare-Mode: 3 extra Rating-Levels

Hier weitere Gegenstände, die man kaufen kann, vorausgesetzt die Spielratings und Erfahrungspunkte stimmen:

Rating	Experience-Punkte	Bonus-Items
S	über 400001	GunBlade, Ringers Solution, Eau de Toilette
A	200001 - 400001	Hyper Velocity, Hunter Goggles, MP Boost 2
B	75001 - 200000	MM1, Airburst Grenades, Recovery 3
C	72001 - 75000	M249, .44 MaedaSP Rounds, Cola
D	69001 - 72000	44 Mongoose, Magnum Rounds, Skull Crystal
E	66001 - 69000	AS12, R.Slug Rounds, firefly Rounds
F	62001 - 66000	Aya Special, 9mm Spartan Rounds, Lucky Card
G	57001 - 62001	Javelin, MD Player, Holy Water
H	51001 - 57000	Pike, Lipstick, Tactical Armor
I	44001 - 51000	Hammer, Belt Pouch, MP Boost 1
J	16001 - 44000	M203, Protein Capsule, 9mm Hydra
K	14511 - 16000	M9 Bayonet, M4A1 M Clip, Flare
L	weniger als 14510	Monk Robe, Medicine Wheel, Recovery 2

Trix

International Track & Field 2

Gebt folgenden Code im Event-Select-Screen ein:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○, X.

Trix

Box Champions 2000

Als Alien spielen:

Gebt einem selbst kreierten Boxer den Namen: ROSWELL.

Als Clown spielen:

Gebt einem selbst kreierten Boxer den Namen: SHMACKO.

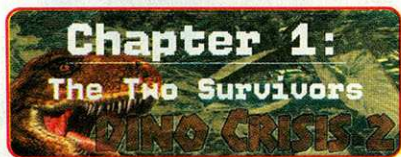
Als Gargoyle spielen:

Gebt einem selbst kreierten Boxer den Namen: GARGOYLE.

Zeigt den Echsen was eine Harke ist!

Dino Crisis 2

Für alle, die mit den Urzeitbiestern nicht fertig werden, bieten wir hier die Komplettlösung. Damit ihr trotzdem den Spaß an eurer Urzeitexpedition habt, haben wir versucht, so wenig wie möglich von der Geschichte zu verraten.



■ Nach dem heftigen Intro geht es gleich zur Sache: Ihr übernehmt die Rolle von Dylan. Durchsucht die Leiche und ihr bekommt ein kleines Medi-Pak. Anschließend verlasst ihr das Bild durch die nächste Tür. Nun befindet sich Dylan auf der Jungle-North-Route 1. Hier werdet ihr sofort von drei Raptoren angegriffen. Sind die Biester erledigt, wendet ihr euch in nord-östliche Richtung, wo ein Medi-Pak darauf wartet eingesammelt zu werden. Ist



das Heilmittel in Dylans Tasche gewandert, bewegt ihr euch in nord-westlicher Richtung, klettert die erste Leiter hoch und an der nächsten wieder herunter. Jetzt seid ihr auf der Jungle-North-Route 2, wo ihr einfach nur dem Pfad folgt und alles niedermetzelt, was sich euch in den Weg stellt. Jungle-North-Route 3 folgt demselben Prinzip. Seid vorsichtig, wenn ihr eine Leiter herabsteigt oder irgendwo herunterspringt. Viele Dinosaurier nutzen die



Sekunde, die ihr benötigt, um euch von einem Sprung zu erholen, für ihre Zwecke aus. Jungle-North-Route 4 ist ebenfalls nur eine Einbahnstraße der Zerstörung, also folgt dem Pfad und tut etwas für euer Punktekonto. Auf dem ersten Container befindet sich ein kleines Medi-Pak. Viel wichtiger ist aber das Complete-Recovery-Kit, das ihr findet, wenn ihr die Leiter in östlicher Richtung hinaufsteigt. Am Ende des Weges erwartet euch der Water-Tower, mit einer Video-Sequenz. Ist der kurze Film zu Ende, findet ihr euch vor einem



Save-Point in dessen Nähe ein Dino-File liegt. Auf einem der Wassertanks befindet sich ein Complete-Recovery-Kit. Danach geht ihr durch die offene Tür und befindet euch auf dem Military-Facility-Path 1, wo ihr in einem kleinen Tunnel ein Rescue-Pak abstauben könnt. Lauft weiter durch die Tür und den Military-Facility-Path 2 entlang bis ihr zur Military-Facility-Front-Arena kommt. Hier habt ihr eine unangenehme Begegnung mit dem T-Rex. Versucht erst gar nicht ihn mit eurer Schrotflinte zu erledigen, in dem Fall müssen größere Geschütze aufgeföhren werden. Klettert schnell die Leiter neben euch hinauf und lauft zur anderen Leiter, die ihr hinunter klettert. Falls ihr Zeit haben solltet, sammelt das Complete-Recovery-Kit ein. Rennt nun den schmalen Weg entlang und beget



euch die Sprossen hinab. Nach einer kurzen Video-Einspielung befindet sich Dylan im Military-Facility-Entrance, wo auf dem süd-westlichen Tisch ein Dino-File darauf wartet, entdeckt zu werden. Habt ihr dieses, verlasst den Raum durch die andere Tür. Der Military-Facility-Passageway ist noch frei von Feinden, so dass ihr euch ungestört bewegen könnt. Die Tür am Ende des Korridors ist verschlossen. In den Regalen neben der Tür befindet sich ein großes Medi-Pak. Hebt es auf und geht zurück zur mittleren Tür, die euch ins Military-Facility-Infirmatry führt. Hier sammelt ihr die Datei auf und findet auf der anderen Liege die Keyplate. Nun lauft ihr zurück zur Military-Facility-Front-Area, überquert den Hof und benutzt die Tür. Ihr befindet euch jetzt eigentlich in der Military-Facility-Machine-Storage. Hier findet Dylan ein weiteres File mit Hintergrundinformationen. An der westlich gelegenen Wand befindet sich ein rotes Kontrollpult, vor das ihr euch stellt und die Keyplate benutzt. Ihr erhaltet die Research-Facility-Keycard. Dummerweise werdet ihr in diesem Raum eingesperrt und es bleibt euch nichts anderes übrig, als Regina um Hilfe zu bitten.

Chapter 2: First Contact DINO CRISIS 2

■ Auf dem ersten Kontainer befindet sich ein großes Medi-Pak, das mitgenommen werden möchte. Nun öffnet ihr mit Hilfe eurer Stun-Gun die süd-westliche Tür, überquert die Dock-Hanging-Bridge, findet ein Dino-File in der Tasche des toten Soldaten und erfährt, dass ein schöner Rücken durchaus entzücken kann. Jungle-South-Route 1 ist ein gerader Weg, der sich hervorragend dazu eignet, die Combo-Punkte in die Höhe zu schrauben. Auf der Jungle-South-Route 2 könnt



ihr zwischen zwei Wegen wählen. Wenn euch Reginas Leben lieb ist, entscheidet ihr euch für die südliche Tür. Auf dem Pathway-to-Research-Facility begegnet ihr, nachdem ihr die Leiter erklommen habt, eurem ersten Alosaurus. Falls ihr keine Lust habt, ihn zu töten, könnt ihr ohne Probleme davonlaufen. Andernfalls empfiehlt es sich, den Dino dazu zu bringen, euch seine ungeschützte Seite zu präsentieren und dann zu feuern, was der Daumen hergibt. In östlicher Richtung befindet sich eine Leiter an deren oberem Ende ein Complete-Recovery-Kit auf euch wartet. Geht durch das Tor und ihr befindet euch in der Research-Facility-Inner-Compound. Geht nun immer weiter bis ihr an eine zerstörte Brücke gelangt, auf der ihr ein kleines Medi-Pak findet. Seid auf der Hut vor den Raptoren, die in fast unglaublichen Mengen angreifen. Wenn ihr durch die einzige Tür lauft, findet ihr eine Datei, die wichtige Informationen über giftige Pflanzen enthält. Am Save-Point stockt ihr eure Vorräte auf und kauft den Flammenwerfer oder, falls er euch zu teuer ist, die günstigere Flame-Wall. Nachdem ihr dies hinter euch gebracht habt, verlasst ihr den Raum und werdet Zeuge einer Video-Sequenz. Wenn ihr die Kontrolle



über Regina wieder habt, lauft ihr zurück zur Jungle-South-Route 2 (Karte!) und nehmt diesmal die westliche Tür, die euch in die Jungle-Poison-Plant-Area-South führt. Packt den Flammenwerfer oder die Flame-Wall aus und röstet die Pflanzen aus denen giftige Sporen heraustreten. Seid vorsichtig und stellt euch niemals direkt vor eine dieser Pflanzen, da die Sporen tödlich sind. Beeilt euch ein bisschen, da in dieser Area sehr viele Combo-Punkte zu holen sind. In der Jungle-Poison-Plant-Area-North tut ihr dasselbe und nehmt den nördlichen Weg. Nachdem ihr die Tür geöffnet habt, befindet ihr euch wieder am Water-Tower. Hier könnt ihr Speichern und eure Vorräte auffüllen. Anschließend wandelt ihr in Dylans Fußspuren und begeben euch zum Military-Facility-Path 1. Hier gibt es zwar keine Dinosaurier, dafür aber eine Video-Sequenz, in der Regina von behelmten Unbekannten angegriffen wird. Hinter dem einzigen Ausgang verbirgt sich der Military-Facility-Path 2, wo ihr ebenfalls nicht attackiert werdet, dafür aber einen Blick auf zwei Exemplare der Gattung Triceratops werfen könnt. Lauft weiter bis ihr euch in der Military-Facility-Front-Area befindet. Der Tyrannosaurus ist verschwunden, dafür dürft ihr euch mit Flugsauriern herumärgern. Am besten rennt ihr einfach zur Tür der Military-Facility-Machine-Storage. Hier sammelt ihr die Research-Facility-Card und die Keyplate auf und macht euch durch den Military-Facility-Passageway (um die Tür am Ende zu öffnen, benutzt ihr die Stun-Gun) zum Military-Facility-Control-Room auf. Begeht euch zum Ende des Raumes und führt eure Keyplate in die Maschine ein. Untersucht diese erneut und nehmt die blaue Keyplate an euch. Kehrt jetzt zurück zu Dylans Gefängnis, um ihn zu befreien. Nach einer erneuten Video-Sequenz findet ihr euch auf dem Boot wieder. Es geht jetzt mit Dylan weiter, dessen Aufgabe es ist, das benötigte Ersatzteil zu finden. Lauft also durch den Dschungel in Richtung Research-Facility. Dort angekommen, benutzt ihr die Machete, um eine Tür frei zu legen. Dabei werdet ihr von vielen kleinen Echten angegriffen. Wenn ihr die Solid-Cannon



ge-
braucht,
solltet ihr
keine Probleme
haben, dieser Pla-
ge Herr zu werden.

Geht durch den Raum bist

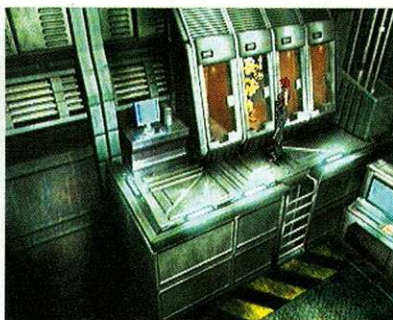
zur nächsten Tür, wo ihr die Facility-Key-Card anwendet. Im nächsten Raum haltet ihr euch links und geht durch die Tür. Ihr solltet nun in einem Save-Raum sein. Speichert, verlasst diesen durch die andere Tür und benutzt die Facility-Key-Card an dem verschlossenen Tor. Nun wird euch ein kleiner Dino die Schlüsselkarte stehen. Jagt das Biest, bis es durch einen Luftscht in Rich-



tung Research-Lounge verschwindet. Betretet diese und schließt alle Ventilationsöffnungen. Der Dieb sollte jetzt in diesem Raum festsitzen. Sucht nach drei kleinen Käfigen, von denen ihr den ersten (grünes Lämpchen) öffnet. Lauft solange hinter dem kleinen Saurier her, bis er in den Käfig flüchtet und euch die Schlüsselkarte sowie ein Dino-File übergibt. Jetzt könnt ihr zu dem Tor zurückgehen, das ihr öffnen wolltet, als euch die Karte geklaut wurde. Öffnet es und nehmt die dringend benötigten Ersatzteile für das Patrouillen-Boot an euch. Kehrt auf dem bekannten Weg vom Boot zurück und bewundert die folgende Video-Sequenz. Nachdem ihr das Ersatzteil an Regina übergeben habt, lässt sich euer Schiff auch wieder als Fortbewegungsmittel gebrauchen. Benutzt den Navigations-Computer und gebt als Ziel die Third-Energy-Facility ein.

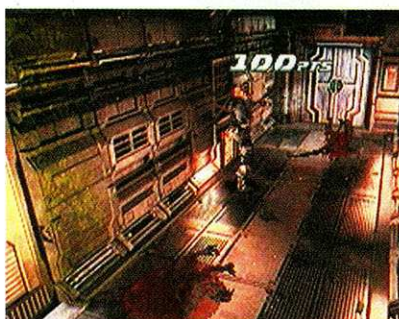
Chapter 3: New Horizons DINO CRISIS 2

■ In dem folgenden Mini-Game werdet ihr von Wasser- und Flugsauriern angegriffen. Ballert mit dem Maschinengewehr auf alles, was nach Urzeit-Reptil aussieht. Achtet auf die Warnungen am Bildschirmrand und lasst euch nicht erwischen. Hohe Combo-Points winken. Wenn ihr in der Third-Energy-Facility angekommen seid, übernehmt ihr die Rolle von Regina. Bewegt euch durch das Areal und achtet auf die Seeungeheuer. Wenn ihr auf deren Köpfe zielt, solltet ihr keine Probleme bekommen. Als beste Waffe für diesen Abschnitt eignet sich die Heavy-Machine-Gun. Geht solange weiter bis ihr an eine verschlossene Tür gelangt, neben der ein toter Soldat liegt. Untersucht den Toten und nehmt die Datei an euch (lesen nicht vergessen). Anschließend kehrt ihr zurück zum Boot und in den Dschungel. Im Urwald angekommen nehmt ihr den Weg rechts von den Containern bis ihr zum Wasserfall kommt. Untersucht diesen und folgt dem nun auftauchenden Blatt zur Third-Energy-Keycard. Was jetzt kommt, ahnt ihr sicher schon. Daher, zurück zum Boot und Kurs Richtung Third-Energy-Facility! Begeht euch wieder zur Tür neben dem toten Soldaten und benutzt die Third-Energy-Keycard. In der nächsten Area findet ihr ein Boot, auf dem sich eine Werkzeugkiste befindet. Um diese zu öffnen, benötigt ihr einen Schlüssel, den ihr hinter der nächsten Tür findet. Kehrt zum Boot zurück und nehmt den Fahrstuhl-Passcode an euch. Lauft wieder in den Save-Raum, in dem ihr den Schlüssel gefunden habt und nehmt Datei und Dino-File an euch. Speichert, deckt euch mit Munition und Heilmitteln ein und verlasst den Raum durch den anderen unverschlossenen Ausgang. Obwohl Leichenfledderei ein Verbrechen ist, müsst ihr dem toten Mechaniker seine ID-Card abnehmen. Begeht euch zurück in den Save-Raum, verwendet die Mechaniker-ID-Card am Kontrollpult des Fahrstuhls. Nachdem der Code eingegeben ist, fährt ihr mit dem Lift nach unten. Im nächsten Zimmer findet ihr einen Generator mit vier kleinen Lampen. Wenn ihr diesen aktiviert, kommt es zu einem Energy-Overload. Achtet auf die Lampen unter dem Generator, jedesmal wenn sich eine davon rot färbt, schlagt ihr mit eurer Zweitwaffe zu. Nach einiger Zeit sollte sich



das Energie-Niveau stabilisiert haben, worauf ihr den Taucheranzug an euch nehmen könnt. Aktiviert den Fahrstuhl, steigt in euren Taucheranzug und begeben euch in Shinji Mikamis wunderbare Unterwasserwelt. Die riesigen Krokodile lassen sich bequem mit der Needle-Gun erledigen. Da diese über unendlich viele Patronen verfügt, gibt es keinen Grund mit der Munition zu geizen. Geht durch die nächste Tür und ihr befindet euch im ersten Save-Raum dieses Abschnitts. Kauft euch die Aqua-Grenade und seht euch den Computer näher an. Wenn ihr durch die nächste Tür gegangen seid, solltet ihr links oben einen Toten sehen, in dessen Nähe sich ein Item befindet. Verlasst den Raum durch den anderen Ausgang, lauft zum nächsten Save-Raum, verlasst diesen und springt zu der Plattform, auf der ein Medi-Pak liegt. Geht den schmalen Steg entlang bis ihr eine zerstörte Plattform vor euch seht. Jagt eine Aqua-Grenade in den Sockel der Plattform und begeben euch durch die nun zugänglich gewordene Tür. In diesem Zimmer aktiviert ihr den Fahrstuhl und geht zur Wasserleiche (solltet ihr herunterfallen, nehmt den Fahrstuhl), wo ihr eine Sicherung aufammelt. Begeben euch nun zurück in den ersten Save-Raum dieses Abschnitts und setzt die Sicherung in den Computer ein. Macht euch jetzt auf den Weg zum nächsten Save-Raum (immer geradeaus) und speichert. Bevor ihr in das nächste Zimmer geht, solltet ihr die City-Key-Card an euch nehmen. Eine Tür weiter wartet ein riesiger Unterwasser-Saurier darauf, euch zu seiner Mahlzeit zu machen. Durch die vielen Medi-Paks sollte es kein Problem sein, diesen Riesenfisch zu beseitigen. Zielt mit der Aqua-Grenade einfach auf seinen Kopf und versucht dabei über die Kisten und Pritschen nach oben zu kommen. Habt ihr diesen Endboss in die ewigen Jagdgründe geschickt, befindet ihr euch in Edward City, wo ihr wieder mit Dylan zusammentrefft. Nun schlüpft ihr in dessen Haut. Lauft geradeaus und geht durch die blaue Tür. In diesem Save-

Raum findet ihr einen kleinen T-Rex. Erledigt ihn mit der Anti-Tank-Rifle und vergesst nicht, euch die Chain-Mine zu kaufen. Wenn ihr euch wieder auf der Straße befindet, nehmt das Dino-File an euch und öffnet die zugewucherte Tür mit der Machete. Regina wartet hier auf euch. Den gelben Zeichen, die David für euch hinterlassen hat, solltet ihr folgen. Am Eingang der Höhle benutzt ihr die Chain-Mine um den Felsen wegzusprengen. Wenn ihr Davids Zeichen folgt, solltet ihr keine Probleme haben, den Ausgang der Höhle zu finden. Nachdem ihr euch mit Regina getroffen, gilt es nun mit beiden Protagonisten abwechselnd durch eine mit Alosauriern verseuchte Gegend zu kommen. Um die Kavallerie anzufordern, verwendet ihr einfach die Leuchtpistole. Anschließend speichert ihr im nächsten Save-Raum und nehmt ein weiteres Dino-File an euch. Als nächstes steht eine Dino-Verfolgungsjagd auf dem Programm, die sich kaum vom Mini-Game auf dem Boot unterscheidet. In Edward City angekommen, betretet ihr Robson's Shop und besorgt euch den Schlüssel für die Living-Quarters. Jetzt tritt der Tyrannosaurus wieder auf den Plan, dem ihr mit einem Panzer ordentlich einheizen könnt. Im nächsten Raum findet ihr eine Gasmasken, die ihr, nachdem ihr zurück zur Jungle-Area gefahren seid, in der Poison-Plants-Area einsetzt (Karte). Steigt an der Kreuzung die Leiter hinab und folgt dem Weg. Betretet das Gebäude durch die grüne Tür und kilt alle Raptoren. Steigt die Treppe hinab, aktiviert den Computer und ihr erhaltet die Third-Energy-Data-Disc. Wenn ihr den Ausgang benutzt, werdet ihr Zeuge einer unheimlichen Begegnung der verfressenen Art. Jetzt geht es zur Sache: Um den Dino zu besiegen, haltet euch in Nähe des Gasventils. Wenn die grüne Lampe aufleuchtet, öffnet ihr dieses und schießt mit eurem Raketenwerfer auf die Riesenechse. Wenn ihr gesiegt habt, solltet ihr die Kontrolltafel aktivieren und eure Zweitwaffe einsetzen. Jetzt klettert ihr das Raketengerüst empor und deaktiviert den Sprengkopf. Verlasst nun das Gebäude über die Treppe und trefft euch mit Dylan, der hier ein weiteres Mini-Shooting-Game absolvieren muss. Anschließend muss er das kleine Mädchen vor den Raptoren beschützen. Folgt diesem Mädchen bis zum Tor. Drückt alle Schalter um das Lasergitter zu deaktivieren. Lauft in den Komplex und speichert im nächsten Save-Raum euren Spielstand. Nehmt euren Rocket-Launcher und genügend Heilmittel mit und folgt dem Mädchen durch die Tür. Hier begegnet ihr dem Oberboss. Aktiviert alle drei Computer und lasst euch nicht von dem Vieh erwischen. Ist das Monster getoastet, verlasst ihr den Raum durch die andere Tür und habt Dino Crisis 2 durchgespielt.



TIPPS SOLLTE MAN SICH VOM eXperten GEBEN LASSEN

In Ausgabe 11/12
vier ausführliche
Komplettlösungen zu
aktuellen Top-Games

Aufwendig gezeichnete
Übersichts-Karten

Jede Menge Kurztipps,
Cheats und Codes zu
verschiedenen Spielen

Alle zwei Monate neu
für nur **3,90 DM!**

games eXpert -
das Komplettlösungs-
Magazin für
PlayStation-Spiele

706 Tipps & 95 Levelkarten für die PLAYSTATION



Colin McRae 2.0

Mit 125 Tipps zum Titel

52 DETAILIERTE KARTEN

**706
TIPPS
+ 95**
exklusive Levelkarten
für alle aktuellen
PLAYSTATION-Hits



40 Seiten Komplettlösung

Vagrant Story

Besiegen Sie Gildenstern!

• 173 TIPPS
• 48 TABELLEN
• 27 KARTEN

FRONT MISSION 3

Der Strategie-Hit komplett gelöst - 274 Tipps und 13 Tabellen

FRONTSCHWEINE
So befreien Sie Saustallasen!

WIPEOUT 3 SPECIAL
EDITION
Karten und Fahrtrips

Tony Hawk rockt mehr denn je

Tony Hawk Pro Skater 2

Da es sich bei Neversofts neuem Fun-Sports-Knaller nicht um ein leichtes Game handelt, haben wir uns nochmals die Decks geschnappt und einige (über-)lebenswichtige Hinweise für euch herausgefunden.

Bonus:

■ Kid-Modus:

Meistert alle gesteckten Ziele im Karriere-Modus drei Mal.

■ Perfekte Balance:

Meistert alle gesteckten Ziele im Karriere-Modus vier Mal.

■ Wire-Frame-Modus:

Meistert alle gesteckten Ziele im Karriere-Modus acht Mal.

■ Slow-Motion-Modus:

Meistert alle gesteckten Ziele im Karriere-Modus neun Mal.

■ Riesenkopf-Modus:

Meistert alle gesteckten Ziele im Karriere-Modus zehn Mal.

■ Kaum Gravitation:

Meistert alle gesteckten Ziele im Karriere-Modus 13 Mal.

■ Disco-Modus:

Meistert alle gesteckten Ziele im Karriere-Modus 14 Mal.

■ Level-Skip:

Meistert alle gesteckten Ziele im Karriere-Modus 15 Mal.

■ Hawaii-Location:

Gewinnt mit jedem Skater jeweils drei Goldmedaillen in den Competitions.

■ Neversoft-FMV-Sequenz:

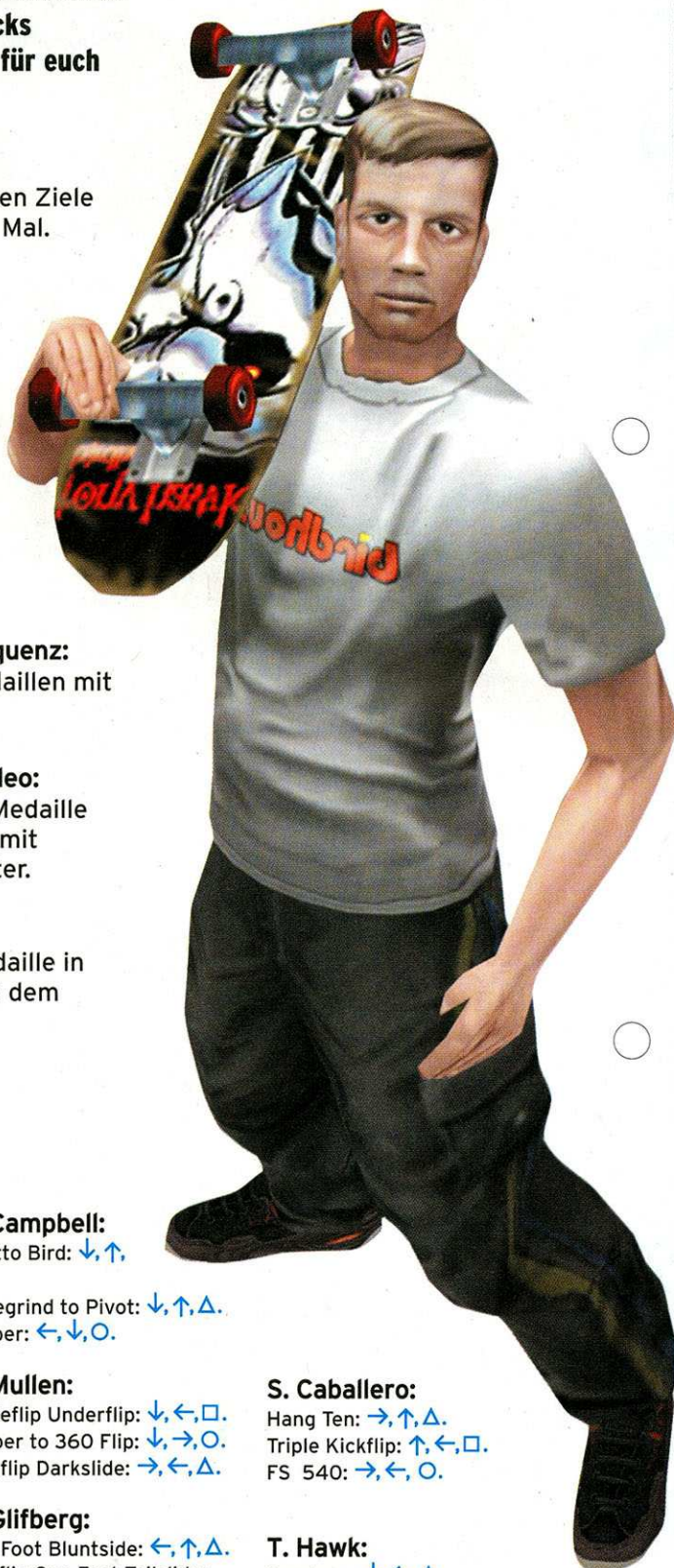
Gewinnt drei Goldmedaillen mit Private Carrera.

■ Neversoft-Bails-Video:

Gewinnt jeweils eine Medaille in allen Competitions mit einem beliebigen Skater.

■ Skater-Videos:

Gewinnt eine Goldmedaille in jeder Competition mit dem jeweiligen Skater.



Spezial Moves der Skater:

A. Reynolds:

Nosegrab Tailslide: ↑, ↓, △.
Triple Heelflip: ↑, →, □.
Hardflip Late Flip: ↑, ↓, ○.

B. Burnquist:

Rocket Tailslide: : ↑, ↓, △.
One Foot Smith: →, ↓, △.
Racket Air: ←, ↓, ○.

B Lasek:

The Big Hitter: ←, ↓, △.
One Foot Japan: ↑, →, ○.
Fingerflip Airwalk: ←, →, ○.

C. Muska:

Mute Backflip: ↑, ↓, ○.
Hurricane: ↓, →, △.
Muska Nose Man: →, ↑, ○.

E. Steamer:

Madonna Tailslide: ↑, ←, △.
Hospital Flip: ←, →, □.
Indy Backflip: ↑, ↓, ○.

E. Koston:

The Fandangle: →, ↓, △.
Indy Frontflip: ↓, ↑, ○.
Pizza Guy: ↓, ←, ○.

G. Rowley:

Rowley Darkslide: ←, →, △.
Double Hardflip: →, ↓, □.
Half Flip Caspar: →, ←, □.

J. Thomas:

Beni F-Flip Crooks: ↓, ↑, △.
Laser Flip: ↓, →, □.
One Foot Nose: ←, ↑, ○.

K. Campbell:

Ghetto Bird: ↓, ↑, □.
Nosegrind to Pivot: ↓, ↑, △.
Casper: ←, ↓, ○.

R. Mullen:

Nollieflip Underflip: ↓, ←, □.
Casper to 360 Flip: ↓, →, ○.
Heelflip Darkslide: →, ←, △.

R. Glifberg:

One Foot Bluntside: ←, ↑, △.
Kickflip One Foot Tailslide: ←, ↓, □.
Christ Air: ←, →, ○.

S. Caballero:

Hang Ten: →, ↑, △.
Triple Kickflip: ↑, ←, □.
FS 540: →, ←, ○.

T. Hawk:

Overturn: ↓, ←, △.
Sacktap: ↑, ↓, ○.
The 900: →, ↓, ○.
Boneless: ↑, ↑, X.
Christ Air: ←, →, ○.



Cheats:

■ Alle Werte auf Maximum:

Pausiert das Spiel und gebt Folgendes bei gedrückter L1-Taste ein:
X, Δ, O, □, Δ, ↑, ↓.

■ Blut an- bzw. abschalten:

Pausiert das Spiel und gebt Folgendes bei gedrückter L1-Taste ein:
→, ↑, □, Δ.

■ Unendliche Specials:

Pausiert das Spiel und gebt Folgendes bei gedrückter L1-Taste ein:
X, Δ, O, O, ↑, ←, Δ, □.

■ Fahrt mit 25% mehr Geschwindigkeit:

Pausiert das Spiel und gebt Folgendes bei gedrückter L1-Taste ein:
↓, □, Δ, →, ↑, O, ↓, □, Δ.

■ Schwerere Skater:

Pausiert das Spiel und gebt Folgendes bei gedrückter L1-Taste ein:
X, X, X, X, ←, X, X, X, X, ←, X, X, X, X, ←.

■ Dünnere Skater:

Pausiert das Spiel und gebt Folgendes bei gedrückter L1-Taste ein:
X, X, X, X, □, X, X, X, X, □, X, X, X, X, □.

Geheim-Charaktere:

■ Officer Dick:

Beendet das Spiel zu 100% in jedem Level mit einem beliebigen Fahrer mit Ausnahme von Tony Hawk bzw. einem selbst kreierten Skater.

■ Spiderman:

Beendet das Spiel zu 100% in jedem Level mit einem eigens kreierten Skater.

■ Private Carrera:

Meistert alle Transfers im kompletten Spiel mit einem Skater.

■ 80ies-Style-Tony Hawk:

Meistert jeden Spot zu 100% mit Tony Hawk, dann stehen euch weitere Moves zur Verfügung.

■ Neversoft-Skater:

Gebt im Hauptmenü bei gehaltener L1-Taste Folgendes ein: ↑, □, □, Δ, →, ↑, O, Δ. Nun wird sich das Rad drehen. Wählt dann im Create-A-Skater-Modus folgende Namen: Joel Jewett, Connor Jewett oder Mick West. Die Jungs stehen sofort als spielbare Charaktere zur Verfügung.



Viel Kritik vor dem Launch der PS2



Kritik an PlayStation 2

Noch bis vor kurzem gehörte der Anschaffung der PS2 ein fester Platz in meiner Budget-Planung 2000. Aufgrund des "fairen" Preises hat sich das jetzt erledigt. Es tut mir leid, aber irgendwo hört der Spaß auf! Lieber investiere ich meine sauer verdiente Kohle in ein Update meines PCs

sowie in den Kauf eines DVD-Players. Das kostet mich zwar etwas mehr, dafür kann ich damit aber amerikanische DVDs sehen, MP3 hören (Yamakawa) und "anständig" arbeiten (PC). Zum Glück für den Sony Vorstand gibt es aber sicherlich noch genügend Spielsüchtige, die mit Sabber vor dem Mund und ca. 1100.-DM (PS2 + Spiel und Zubehör) in der Tasche am 24. November 2000 vor diversen Läden stehen werden. Leider gibt es bei diesem Spiel auch wieder Verlierer. Menschen mit schmalen Geldbeutel, Jugendliche ohne reiche Eltern, wir, die wir nicht einsehen wollen, so viel Kohle für eine Videospiel-Konsole (und das ist die PS2 schließlich in erster Linie) hinlegen zu sollen, und ihr. Ja, ihr auch! Denn, so leid es mir tut, meine Rechnung sieht so aus: Keine PS2 + keine hochwertigen PlayStation-Titel (denn die "alte" hat ihren Zenit mittlerweile dann doch überschritten und wird mich demnächst verlassen) = kein Bedarf an einem PSG-Abo. Vielleicht hört man sich ja wieder, wenn der Preis der PS2 in 2-3 Jahren auf

"Noch bis vor kurzem gehörte der Anschaffung der PS2 ein fester Platz in meiner Budget-Planung 2000. Aufgrund des "fairen" Preises hat sich das jetzt erledigt. Es tut mir leid, aber irgendwo hört der Spaß auf! Lieber investiere ich meine sauer verdiente Kohle in ein Update meines PCs sowie in den Kauf eines DVD-Players."

Gernot Feicht aus Bremen

einen vernünftigen Level gesunken ist. Obwohl die Chance recht groß ist, dass ich mir bis dahin bereits die Xbox zugelegt habe (vernünftige Preispolitik vorausgesetzt). Ach ja, hart ist das Zockerleben! Macht es gut und trotzdem noch viel Erfolg!

Gernot Feicht aus Bremen

In letzter Zeit erhalten wir immer wieder Briefe von aufgebrachtten Lesern, die sich über den Preis der PS2 beschwerten. Betrachtet man allerdings die Vergangenheit anderer Videospielkonsolen, erscheint dieser Preis nicht allzu übertrieben. Wer sich beispielsweise vor etlichen Jahren ein 3DO zum Release zulegen wollte, musste über 1000 DM hinblättern, um sich diese Konsole zu leisten. Auch bei der PlayStation war dies nicht anders. Die ersten in Deutschland verkauften PAL-Geräte kosteten rund 600 DM. Bedenkt man,

dass bei diesen Konsolen nicht einmal besondere Features, wie etwa DVD-Video, im Preis enthalten war, erscheint der Preis der PlayStation 2 gar nicht so übertrieben. Dass du dein gesamtes Geld jetzt lieber in



■ Unser Dank für diese geniale Zeichnung geht an Werner Heidenhofer.



lciente www.padman.de - www.enteswelt.de

einen Stand-Alone-DVD-Player und ein Upgrade deines PCs investieren möchtest, ist eigentlich nicht ganz logisch. Selbst ein günstiges Gerät kostet zum jetzigen Zeitpunkt noch rund 400 DM und um alle aktuellen PC-Games flüssig zocken zu können, legst du ebenfalls noch einmal gut 1000 DM auf den Tisch. Betrachtet du deinen Standpunkt dann einmal etwas genauer, wirst du schnell erkennen, dass der DVD-Player nur als durchschnittlich zu bewerten ist und du deinen PC nach einem Jahr wieder aufrüsten musst. Daher wäre es mehr als ratsam, dir eine PS2 zuzulegen. Mit diesem Gerät erhältst du einen Spitzen DVD-Player, der zudem noch als Videospielkonsole jeden PC über mehrere Jahre hinweg an die Wand spielen wird.

■ MP3-CDs auf PS2?

Ich habe nur eine kurze Frage: Kann die PlayStation 2, die neben den PS2-Titeln ja auch PSone-Titel und DVDs abspielen kann, auch MP3-CDs abspielen? Oder ist es technisch möglich, mit einem Zusatzgerät oder einfacher Software die Konsole dazu zu bringen, CDs mit MP3-Daten abzuspielen? Holger

Bis jetzt ist noch keine Möglichkeit bekannt, MP3-CDs auf der PlayStation 2 abzuspielen. Allerdings wäre es nicht verwunderlich, wenn findige Firmen wie Datel oder Blaze im Rahmen ihrer Game Buster- bzw. Xploder-Cheat-Module dieses Feature einbauen würden. Genaue Informationen liegen uns zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht vor. Sollten wir in dieser Hinsicht etwas in Erfahrung bringen, halten wir euch selbstverständlich auf dem Laufenden.

■ PS2 technisch unausgereift?

Hallo Playstation-Fans, zuerst ein Lob für eure Zeitung. Schön übersichtlich und nicht zu teuer. Geht doch! Aber was ist bloß mit Sony los? Sind die denn abgehoben? Also der Preis für die PS2 ist ja wohl total übertrieben. 700,- DM hätten auch gereicht. Und da bin ich eurer Meinung, dass nach Weihnachten ein Angebot her muss. Und die Geschichte mit den 4MB-Video-Ram ist ja auch ein schlechter Scherz. Im Zeitalter der Technik ist es doch kein Problem, da mehr reinzupacken. Vorsicht Sony, es hat schon viele große Firmen (Commodore, Atari, usw.) gegeben, die durch Missmanagement ihre Kunden verloren haben bzw. Pleite gingen. Das wird Sony wohl nicht passieren, aber trotzdem -

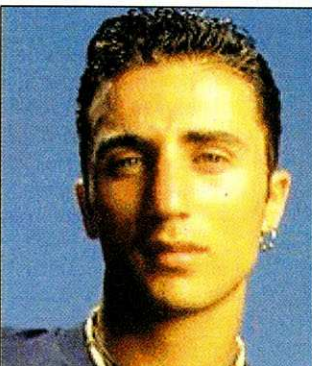
diese Arroganz - muss das denn sein? Also, nicht zuviel die Kunden ärgern! Es gibt auch andere gute Ideen und in Zukunft bestimmt auch sehr gute Spielkonsolen. Ich für meinen Teil werde mich umsehen, genau wie viele andere auch. Ansonsten macht weiter so und viel Erfolg.

Holger Staßen aus Köln

Natürlich haben die meisten Zocker mit dem hohen Preis der PlayStation 2 ein kleines Problem. Diese neue Spitzenkonsole sollte man aber keinesfalls mit Plattformen wie denen von Commodore oder Atari vergleichen. Was Sony uns mit diesem Gerät präsentiert, ist absolutes High-End. Selbst wenn die meisten Spiele-Entwickler anfangs über den kleinen Video-Ram klagen, scheinen diese Mängel bereits jetzt vergessen zu sein. Betrachtet man die aktuellen Spiele auf dem Gerät, ist deutlich zu erkennen, dass die PlayStation 2 momentan alles andere in den Schatten stellt. Natürlich wird sich diese Qualität in den nächsten Jahren noch steigern, denn diese Hardware ist mit Sicherheit noch nicht ganz ausgereizt.

■ PSG im Internet

Ich lese euer Heft total gerne (sehr informativ), aber ich kann es einfach nicht glauben, dass ihr in dieser so fortgeschrittenen Welt nicht mal eine Internetseite habt. Oder bin ich einfach nur blind und hab die Adresse überlesen oder muss ich das so hinnehmen, dass man mein Lieblings-PlayStation-Heft nicht mal online "bestaunen" kann? Außerdem habe ich noch etwas, was ich los werden möchte. Ich als ehemaliger Abonnent hätte das Heft gerne wieder bezogen, aber ich finde, dann muss es sich auch lohnen. Und ganz ehrlich lohnt es sich für mich nicht, das Heft zu abonnieren, wenn ich dafür eine blöde Tomb Raider-Memory-Karte bekomme oder 25 Pfennig spare. Dann kauf ich mir das Heft doch besser!



■ **Superstar:** Cesar Moras Name würde sich hervorragend eignen, um einem Inline-Spiel zum Erfolg zu verhelfen.

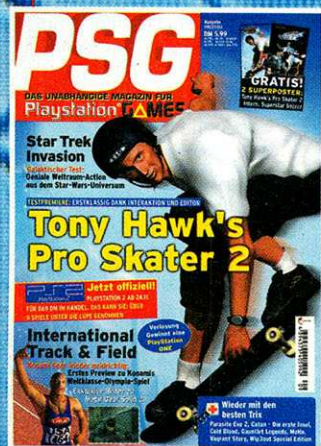
Heft verpasst?



08/00



10/00



09/00

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Rooststr. 21, 90429 Nürnberg.

Achtung: Angebot gilt nur im Inland!

Hiermit bestelle ich:

☐ PSG 08/00	zu DM 5,99
☐ PSG 09/00	zu DM 5,99
☐ PSG 10/00	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)

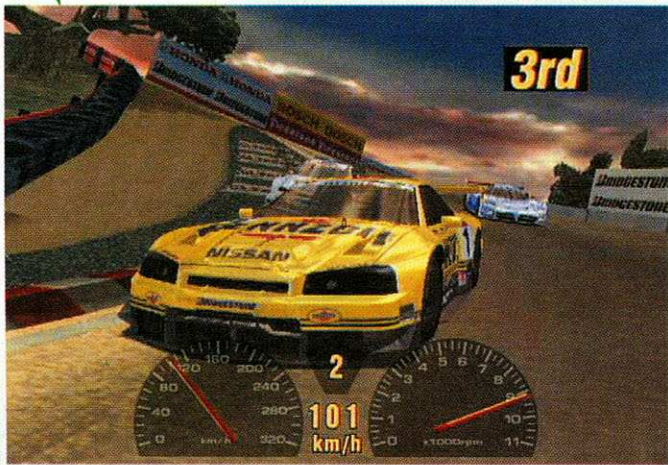
Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
- ☐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift



■ **Wegweisend:** Games wie GT3 zeigen unverkennbar, was in der PS2 steckt.

Also, wenn man euer Heft abonnieren soll, dann lasst euch doch bitte etwas Besseres einfallen!

Doro

Es ist heutzutage als Firma einfach unumgänglich, eine Internetseite für seine Kunden bereitzustellen. Wir haben uns auch des Öfteren Gedanken über einen derartigen Auftritt gemacht. Allerdings ist unser Team im Moment noch sehr klein bemessen, so dass wir leider keine Kräfte entbehren können. Es laufen aber Gespräche mit unserem Verlag, dieses Projekt demnächst anzugehen.

■ **Inline-Spiel**

Alle Welt bringt nur Skateboard-Spiele auf den Markt. Wie sieht es denn mit Inline-Skating aus? Denken die Firmen, dass es keine Inliner mehr gibt? Dann sollten sie doch nur mal in den nächsten Skate-Park schauen. Da gibt es mindestens genauso viele Inliner wie Skateboarder! Also bitte, sagt mir Bescheid, ob es nicht irgendein Inline-Spiel auf dem Markt (auch USA oder Japan) gibt oder bald geben wird! Ich bin total verzweifelt, denn auf so ein Spiel

warte ich schon zwei Jahre. Ich habe Gerüchte gehört, dass es bald ein Spiel von oder mit Cesar Mora geben wird, stimmt das? Ich hoffe ihr seid wirklich so ein gutes Team und sagt mir Bescheid. Es geht (fast) um Leben und Tod, bitte helft!

XXLjunkie

Trendsportarten liegen derzeit sehr hoch im Kurs. Nachdem die Zockergemeinde ausreichend mit Skateboard-Spielen eingedeckt wurde, liegen momentan die BMX-Spiele ganz hoch im Rennen. Vielleicht erbarmt sich der Spezialist Neversoft nach seinem genialen Matt Hoffman BMX, ein Game für alle Inline-Skater zu entwickeln. Über ein Spiel von Cesar Mora haben wir noch nichts gehört, allerdings wäre dieser Inliner bestimmt sehr zugkräftig für ein kommendes Produkt.

■ **:-((**

Er widmete sein Leben der PlayStation und er kümmerte sich um alle PS-Zocker auf dieser Welt. Er machte keinen Unterschied zwischen reich und arm, er spielte mit voller Hingabe Metal Gear Solid, Gran Turismo und Resident Evil wie jeder andere auch, er hat

LESERCHARTS TOP 10

- (-) 1. Final Fantasy VIII
- (-) 2. Gran Turismo 2
- (4) 3. Vagrant Story
- (5) 4. Metal Gear Solid
- (3) 5. Resident Evil: Nemesis (dt)
- (8) 6. Syphon Filter 2
- (6) 7. Frontschweine
- (7) 8. Galerians
- (neu) 9. Tony Hawk Skateboarding
- (neu) 10. Parasite Eve 2

uns in die Freiheit geführt, er schlug sich den langen Weg nach einem einsamen Ort namens Los Angeles, wo er von der E3 Propagandamaterial zu uns brachte. Herr, beschütze diesen aufrichtigen Menschen, der seit der ersten Stunde der PSG für uns da war, und der auch bei brühender Hitze im Büro unaufhörlich Artikel zu PS-Titeln schrieb, egal wie schlecht die Spiele auch waren. Wir bedanken uns für die Zeit, in der wir uns der Schreibweise und Direktheit dieses Mannes erfreuen konnten. Wir beten zu Gott, dass wir eines Tages wieder einen Artikel lesen können, an dessen Ende in Klammern "Udo.1" stehen wird. Danke, Udo! AMEN

Zeljko Krajnovic

(ohne Worte)

■ **Unser Fehler**

Als Leser der ersten Stunde und seit langem auch stolzer Abonnent gibt es bezüglich der Aufmachung und des Inhalts eures Mags eigentlich kaum etwas auszusetzen. Doch in der Ausgabe 09/00 stieß mir in der Rubrik "Kurz und Bündig" die Aussage, dass Resident Evil Code: Veronica nichts mit den vorhergehenden Teilen zu

tun hat, etwas sauer auf. Die Anschuldigungen möchte ich aber nicht nur so im Raum stehen lassen. Um meine Aussage zu bekräftigen, hier nur ein paar Beispiele:

- Nachdem Claire den zweiten Teil mit Leon erfolgreich bestand, brach sie nach Europa auf, um dort ihren Bruder Chris zu suchen und geriet in Gefangenschaft (Anfang von RE Code: Veronica).
 - Chris selbst spielt auch eine Hauptrolle, da er erstens einer der drei spielbaren Charaktere ist und man zweitens das Spiel sogar mit ihm beendet.
 - Ein weiterer altbekannter Charakter tritt für kurze Zeit die Bildfläche, Albert Wesker!
- Joachim Diaz aus Stuttgart

Andächtig verneigen wir uns vor dir und deiner unerschöpflichen Kenntnis über Resident Evil und gelobigen uns zu bessern.

Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritiken:

Redaktion PSG
Kennwort: Game Mail
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
gamemail@playstationgames.de

KURZ & BÜNDIG

Wie fertigt ihr eigentlich eure Screenshots an?

Um brauchbare Bilder von einem PlayStation-Spiel anzufertigen, benötigt ihr einen PC mit einer Screenshot-tauglichen Videoschnittkarte. Über diese spezielle Karte schleift ihr das Videosignal in den PC und dürft dort mit der Software Bilder von euren Spielen abfotografieren.

Wird es in Zukunft Demos zur PS2 geben?

Genau wie bisher wird Sony auch zukünftig Demos für seine Konsolen veröffentlichen. Diese findet ihr in diversen Magazinen oder als Bonus in manchen Spielen.

Unter welcher Internetadresse kann man sich das Video zu MGS2 runterladen? Am einfachsten findet ihr dieses Video auf der amerikanischen Seite www.ign.com. Schaut dort einfach in die PS2-Sektion oder gebt einen Suchbegriff ein.

Soll Final Fantasy XI ausschließlich im Internet spielen oder wird das Game auch alleine spielbar sein. Leider liegen uns noch keine genauen Angaben zu Squaresofts Mammutwerk vor. Allerdings dürfte es sich als relativ schwierig erweisen, diesen Titel gleichzeitig online- wie auch Einzelspieler-tauglich zu machen.

Wie haben es die Spieler im Highscore-Wettbewerb geschafft, bei Driver 60 Minuten zu überleben? Dieser Record musste ohne jegliche Schummereien geschafft werden. Wer hier einen Cheat oder einen Fehler des Spieles ausnützte kam nicht in unsere Wertungstabelle.

Wann kommt der Final-Fantasy-Film nach Deutschland? Nach unseren aktuellen Informationen sollte dieser Film Mitte nächsten Jahres in Amerika anlaufen. Da es meistens noch einige Monate dauert, bis der Film übersetzt ist, könnt ihr hier zu Lande wahrscheinlich im Herbst 2001 mit der Erstaussstrahlung rechnen.

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 Reaktionstest? 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!



Zum frühestmöglichen Eintritt suchen wir eine/n

Redakteur/in

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion Mega Fun
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg
www.computec.de

für unser Magazin „Mega Fun“

Sie haben Lust an journalistischer Arbeit, besitzen eine ideenreiche „Schreibe“ und können im Idealfall schon Berufserfahrung in diesem Bereich aufweisen. Sie denken konzeptionell und möchten gern in einem jungen Team arbeiten. Als Redakteur/in für ein Konsolen-Magazin haben Sie eine hohe persönliche Affinität zu Electronic Games.

COMPUTEC MEDIA ist eines der international führenden Medienunternehmen im Markt für PC- und Videospiele-Magazine und erfolgreicher Internet-Content-Provider in Sachen Electronic Games.

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 Uwe Kraft. Wir freuen uns darauf, Sie kennenzulernen.

Oktober

02. Oktober	Eagle One Harrier Attack	Simulation
02. Oktober	True Pinball-Value Series	Geschicklichkeit
04. Oktober	Formel Eins 2000	Rennspiel
04. Oktober	Cool Boarders 3 Platinum	Fun-Sports
05. Oktober	Madden NFL 2001	Sport
05. Oktober	NHL 2001	Sport
05. Oktober	F1 Championship	Rennspiel
06. Oktober	RC de Go	Rennspiel
06. Oktober	Dave Mira Freestyle BMX	Fun-Sports
06. Oktober	Disney's Dinosaurier	Action-Adventure
10. Oktober	Rayman Engl.für Fortge.	Lernsoftware
13. Oktober	Galaga - Target Earth	Shoot 'em Up
15. Oktober	HBO Boxing after Dark	Beat 'em Up
15. Oktober	X-Men Mutant Wars	Beat 'em Up
15. Oktober	Winnie Puuh	Geschicklichkeit
16. Oktober	In einm Land vor uns. Zeit	Adventure
18. Oktober	Monster Rancher	Adventure
18. Oktober	Muppet Monster Adventure	Action-Adventure
19. Oktober	Hugo: Sonnenstein	Geschicklichkeit
19. Oktober	Hugo 3D	Geschicklichkeit
23. Oktober	Star Wars Jedi Power Battles	Action
25. Oktober	MTV Sports: Pure Ride	Sport
26. Oktober	NBA Live 2001	Sport
27. Oktober	Battleship	Simulation
27. Oktober	Spec Ops Ranger Elite	Action
30. Oktober	Vanishing Point	Rennspiel
30. Oktober	Reel Fishing 2	Sport
31. Oktober	Hot Wheels	Rennspiel
31. Oktober	Strider 2	Action

Formel Eins 2000

Sony's neue Formel-1-Simulation hat große Konkurrenz. Bereits in unserer letzten Ausgabe mussten drei Vertreter dieses Genres gegeneinander antreten. Dabei versucht das Produkt von Psygnosis mit einer sehr guten Grafik-Engine zu überzeugen. Wer allerdings den Test etwas genauer studiert hat, der weiß, dass dies zu Lasten der künstlichen Intelligenz der computer-gesteuerten Fahrer geht. Trotz alledem macht dieser Titel sehr viel Spaß und sollte in keiner Sammlung fehlen.



Vanishing Point

Acclams Rennspiel scheint jetzt nach einigen Terminänderungen endlich auf Fertigungskurs zu gehen. Mit etlichen Edel-Karossen und einer hervorragenden Grafik-Engine könnte dieser Titel durchaus sehr erfolgreich werden. Wenn die Steuerung noch etwas angepasst wird und einige kleine Mängel beseitigt werden, freuen wir uns jetzt schon auf den anstehenden Test.



November

01. November	European Super League	Sport
01. November	Fussball Live 2	Sport
01. November	Arielle 2	Jump & Run
02. November	Moorhuhn Jagd	Shoot 'em Up
02. November	FIFA 2001	Sport
02. November	WCW Backstage Assault	Fun-Sports
04. November	Danger Girl	Action-Adventure
06. November	Power Rangers: Lightspeed	Action
06. November	Championship Motocross 2001	Rennspiel
08. November	Spyro 3 Year of the Dragon	Jump & Run
09. November	Medal of Honor: Underground.	Ego-Shooter
10. November	Sheep	Strategie
10. November	Chicken Run	Action-Adventure
13. November	Techno Mage	Action-Adventure
15. November	RC Revenge (PS2)	Rennspiel
15. November	Bugs Bunny & Taz Wettlauf	Rennspiel
15. November	Driver2 Back on the Street	Rennspiel
15. November	Buzz Lightyear St.Command	Jump & Run
15. November	Star Wars - Demolition	Action
15. November	Blade	Action-Adventure
15. November	WWF Smack Down 2	Fun-Sports
15. November	Autobahnraser 3	Rennspiel
15. November	Dschungelb. Groove Party	Geschicklichkeit
15. November	Ms. Pacman Maze Madness	Geschicklichkeit
15. November	GZSZ 3	Adventure
16. November	Tiger Woods 2001	Sport
16. November	The World is not enough	Ego-Shooter
16. November	Box Champions 2001	Sport
16. November	Alien - Die Wiedergeburt	Ego-Shooter
17. November	Mike Tyson Boxing	Sport
23. November	Theme Park World (PS2)	Strategie
23. November	FIFA 2001 (PS2)	Sport
23. November	Madden NFL 2001 (PS2)	Sport
23. November	SSX (PS2)	Fun-Sports
23. November	X-Squad (PS2)	Action
23. November	Swing Away Golf (PS2)	Sport
23. November	Worlds Scariest Police C.	Rennspiel
24. November	Timesplitters (PS2)	Ego-Shooter
24. November	Tekken Tag Tournam. (PS2)	Beat 'em Up
24. November	Ridge Racer V (PS2)	Rennspiel
24. November	Fantavision (PS2)	Geschicklichkeit
24. November	Cueball (PS2)	Sport
24. November	Gradius III & IV (PS2)	Shoot 'em Up
24. November	Silent Scope (PS2)	Shoot 'em Up
24. November	Int. Superstar Soccer (PS2)	Sport
24. November	ESPN Intern. Track &Field (PS2)	Sport
24. November	Ducati	Rennspiel
24. November	WDL: Thunder Tank's	Action
24. November	Army Men Sarges Heroes 2	Shoot 'em Up
24. November	Army Men: Air Attack 2	Shoot 'em Up
24. November	Nicktoons Racing	Rennspiel
29. November	Crash Bash	Geschicklichkeit
30. November	Armored Core (PS2)	Shoot 'em Up
30. November	Eternal Ring (PS2)	Rollenspiel
30. November	Evergrace (PS2)	Action-Adventure
30. November	Jet Ion GP (PS2)	Rennspiel
30. November	Flintstones Bedrock Bowling	Fun-Sports
30. November	Harvest Moon	Rollenspiel
30. November	Mort the Chicken	Jump & Run
30. November	Ultimate Fighting	Sport
30. November	Army Men:OM, Land, Sea & AI	Strategie
30. November	Digimon World	Rollenspiel
30. November	Tom & Jerry in House Trap	Jump & Run
30. November	Donald Duck Quack Attack	Jump & Run
30. November	F1 World Grand Prix 2000	Rennspiel

Dezember

07. Dezember	Kessen (PS2)	Strategie
13. Dezember	Dead or Alive 2:Hardcore (PS2)	Beat 'em Up
13. Dezember	Aladdin Nasiras Rache	Action-Adventure
13. Dezember	Legend of Dragoon	Rollenspiel
15. Dezember	Matt Hoffmans Pro BMX	Fun-Sport
28. Dezember	F1 Championship (PS2)	Rennspiel
30. Dezember	Donald Duck Quack Attack (PS2)	Jump & Run

Matt Hoffmann Pro BMX

Bei Neversoft stehen die Rechner nicht still. Bereits parallel zum Welterfolg Tony Hawk Skateboarding arbeiteten die Coder an dem Game Matt Hoffman Pro BMX. Dieses Spiel scheint alle Qualitäten des Skate-Pendants zu haben. Mit dutzenden von unterschiedlichsten Tricks und zahlreichen verschiedenen Kursen könnte dieses Game nahtlos am Erfolg von THS2 anschließen. Wir satteln schon mal unsere Bikes.



SSX

Eines der meist erwarteten Spiele auf der PlayStation 2 ist mit Sicherheit SSX von Electronic Arts. Durch die neue Hardware-Power sehen der Schnee und die gesamte Berglandschaft jetzt noch besser aus als es bisher der Fall war. Der Fun-Racer bietet unterschiedliche Tricks sowie einen Half-Pipe-Modus, bei dem Joypadakrobaten zeigen können, zu was sie im Stande sind.



Timesplitters

Wir dachten schon, dass wir auf der PlayStation 2 wieder mit einem Tomb-Raider-Titel vorlieb nehmen müssen, doch Eidos hat für diese Next-Generation-Konsole andere Pläne. Mit Timesplitters präsentiert sich dem Spieler ein reinrassiger Ego-Shooter, wie man es vom PC her kennt. Wie bei den indizierten Vorbildern läuft der Zocker durch futuristisch anmutende Level und killt außerirdische Monster was das Zeug hält.



Nächste Ausgabe

PlayStation2-Start

Sowie ihr diese Ausgabe in den Händen haltet, ist der Erstverkaufstag der PlayStation 2 nicht mehr weit entfernt. In unserem nächsten Heft dürft ihr alle Fakten und Spezifikationen des deutschen Gerätes studieren. Zudem testen wir erstmals für euch die deutsche Software und prüfen diese auf Herz und Nieren. Außerdem führen wir die DVD-Funktion des Gerätes vor. Seid schon mal gespannt!



Driver 2

Ex-Cop Tanner ist diesmal in verschiedenen amerikanischen Städten unterwegs. Chicago, Havanna, Rio und Vegas warten auf den ultimativen Blechhaufen-Rush. Nächste Ausgabe gibt es den finalen Test. Versprochen!



Tekken Tag Tournament

Namcos Killer-Titel steht auf der Release-Liste der europäischen PlayStation 2. Damit sich diese Anschaffung auch lohnt, hat Namco noch einmal an dem Game gearbeitet und es mit Full-Screen-Anti-Aliasing versehen. Wir klären auf, wie sich dies auf das Gameplay auswirkt.



**Ausgabe
12 /00
erscheint
am
22. No-
vember**



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. Welchen Titel erwartest du zukünftig (für Most Wanted)?

6. Welche(s) Spiel(e) beabsichtigst du als Nächstes zu kaufen?

- ☐ Die Welt ist nicht genug ☐ Koudelka ☐ Spider-Man
☐ Driver 2 ☐ Chicken Run ☐ Timesplitters (PS 2)
☐ C-12 ☐ Ready 2 Rumble R.2 (PS 2) ☐ Final Fantasy IX
☐ Blade ☐ Ridge Racer V (PS 2) ☐ Planet der Affen
☐ Tomb Raider Chronik ☐ Dino Crisis 2 ☐ Gran Turismo 3 (PS 2)
☐ Tekken Tag Tournament(PS 2) ☐ Vanishing Point ☐ MoH: Underground

7. 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

8. Du hast...

- ☐ Interesse an Kleinanzeigen ☐ Internetzugang ☐ Importspele

9. Du bist...

- ☐ männlich ☐ weiblich _____ Jahre alt.

10. 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	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊

November

Deine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort



Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

So erreicht ihr uns:

Anschrift der Redaktion:
Computec Media, PSG
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
Fax: 0931 / 7842515

Anschrift des Abo-Service
PSG
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm
Abo-Telefon: 0180/5959506 Fax: 0180/5959513

Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion:

Chefredakteur: Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)
Textkorrektur: Claudia Brose
Redaktion: Uwe Kraft, Gunther (16431) Hruby, Thomas Schmitt, Markus Häberlein
Bildredaktion: Claudia Brose
Freie Mitarbeiter: Mario Brkulj
Layout: Gunther Hruby, Björn Harhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing
Konzeption und Gestaltung: Uwe Kraft
Titel: Midway/Konami

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle in PlayStation Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Beilagen: Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des H&S Vita AG bei.

Zentrale Service-Nummer: 0911 / 2872-150

Service-Fax: 0911 / 2872-250

Zentrale Abo-Nummern:

Tel: 0180 / 5959506
Fax: 0180 / 5959513

Anzeigenkontakt:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49-911/28 72 345
Fax +49-911/28 72 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameit (Anzeigenleitung/ V.i.S.d.P.) -141

Anzeigenberatung:

Jens Klüver -348
Wolfgang Menne -144
Michael Wamsir -245
Claudia Rudolph -143
Ina Schubert -346

Anzeigenassistent:

Anzeigenposition

Controlling

Anzeigengrafik

Anja Krauss -345
Andreas Klopfer -140
Susanne Szameit -142
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

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	16, 17
BauConTec	25
CDG	U3
Computec Media	39, 41, 55, 69, 70, 71, 78, 79, 80, 81, 89, 93, 95
Electronic Arts	U4
Game It	13
Gameplay	U2, 3, 4
Infogrames	5
Okay Soft	23
Oz Verlag	82
Softsale	59

Top-Tipp:
Game Buster CDX



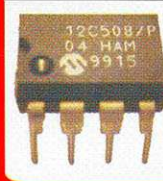
Auch für SCPH-9002
89,99 DM

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 Bildschirmmenü. 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

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 Einbauleitung ausgeliefert!
Set: Modchip + Einbauleitung:
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

DIGIMON WORLD*

Was kommt nach Pokemon? Na klar, Digimon! Da es von den Vätern des Tamagotchi entwickelt wurde, verkündet es auch nicht, daß man viele Aspekte dieses Kult-Klassikers bei Digimon wiederfindet. So muß man sein Digimon füttern, erziehen usw.

74,99 DM

DRIVER 2*

Anschließen und Motor anlassen - Driver 2, der Nachfolger vom Megahit aus dem Jahr 1999 kommt. Sie sind Tanne, ein berüchtigter Flüchtling und verdorster Ermittler. Finden Sie Ihr Ziel in vier detailliert gestalteten Großstädten.

72,99 DM

MOH: UNDERGROUND*

Es ist noch lange nicht vorbei! In Medal of Honor arbeitete der Titelheld Marston in der französischen Untergrundbewegung im Zweiten Weltkrieg. Nun führt Du den Spezialagenten vom Beginn des Aufstands bis zur Rekrutierung der OSS.

89,99 DM

MOORHUHN*

Jetzt endlich auch auf der PlayStation!

49,99 DM

VANISHING POINT*

Absolut realistische Fahrphysik, photorealistische 3D-Grafiken

89,99 DM

ALIEN DIE WIEDERGEBOURT*

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

TONY HAWK 2*

Neben fantastischen neuen Tricks steht im zweiten Teil die Kreativität des Spielers ganz oben.

79,99 DM

ST: INVASION*

Das Spiel passend zur Olympia!

84,99 DM

CONTROLLER

Cybershock Infrarot 54,99 DM
Dual Twin Shock 29,99 DM
Mad Catz Dual ... 34,99 DM

Standard Joypad
9,99 DM

Micro Wiz. 39,99 DM
Palm Pad. 34,99 DM
Shock2 Infrar. 59,99 DM
Sony Dual Sh. 59,99 DM
Maus. 19,99 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

M. Schumacher Lenkrad
149,99 DM

LENKRÄDER

Master Drive. 59,99 DM
Jordan GP. 79,99 DM
Mc Laren. 144,99 DM
Ferrari. 109,99 DM
M. Schumacher L. 149,99 DM

PSX SPIELE

Alien Resurrection 89,99 DM
Alone in the Dark 4 74,99 DM
Colin Mc Rae 2 ... 79,99 DM

FIFA 2001*
84,99 DM

Crisis Beat. 59,99 DM
Digimon World* ... 74,99 DM
Dino Crisis 2* ... XX,XX DM
Driver 2* ... 79,99 DM
ECW Anarchy Ruiz 44,99 DM
Final Fantasy 9* ... 99,99 DM
FIFA 2001* ... 89,99 DM
Formel 1 2000* ... 89,99 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

PLATINUM

Asterix* ... 44,99 DM
Cool Boarders 3* ... 44,99 DM
Die Schlimpf* ... 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
TOCA 2. 49,99 DM
Tony Hawk 1 ... 44,99 DM
Tomb Raider 3 ... 44,99 DM
Tomb Raider 4 ... 44,99 DM
V-Rally 2 ... 44,99 DM

POKEMON

Pokemon Gelb ... 64,99 DM
Pokemon Blau ... 64,99 DM
Pokemon Rot ... 64,99 DM
Pokemon Stadium 129,99 DM
Pokemon Snap* ... 119,99 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
Lenkrad Mad Catz 129,99 DM
Gun Mad Catz ... 69,99 DM
Dreampad Mad Catz 54,99 DM
- Komplette Liste anfordern -

Twin Shock
29,99 DM

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

Master Drive
59,99 DM

Lösungshefte

Alundra 1. 14,80 DM
Alundra 2. 14,80 DM
Final Fantasy 7&8 16,80 DM
Galerians. 14,80 DM
Jade Cocoon ... 14,80 DM
Legend of Legaia 14,80 DM
Medi Evil 1&2 ... 14,95 DM
Star Ocean 2 ... 14,80 DM
Suikoden 2 ... 14,80 DM
Syphon Filter 1&2 19,95 DM
Über 500 Titel lieferbar

Nightmare Creatures 2*
79,99 DM

Moorhuhn Jagd* ... 49,99 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 ... 77,99 DM
TOCA WTC. 74,99 DM
Tony Hawk 2* ... 77,99 DM
Tomb Raider 5* ... 89,99 DM
Vagrant Story ... 79,99 DM
Vandal Hearts 2 ... 79,99 DM
Vanishing Point* 89,99 DM
WWF Smackdown 2 84,99 DM
X-Men-M. Academy 59,99 DM

TOCA WTC
74,99 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

Driver
39,99 DM

Game B. CDX DC
79,99 DM

Dead or Alive 2 ... 89,99 DM
Ferrari 355* ... 99,99 DM
Hidden 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:

Post-Nachnahme: 12,50 DM
(Ausland: 30,00 DM)
UPS-Express NN: 40,00 DM
Vorkasse: 3,00 DM
(Ausland: 10,00 DM)
*Nur in Deutschland
** gilt nicht für geöffnete Software & Bücher

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
Antennenschl. ... 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

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

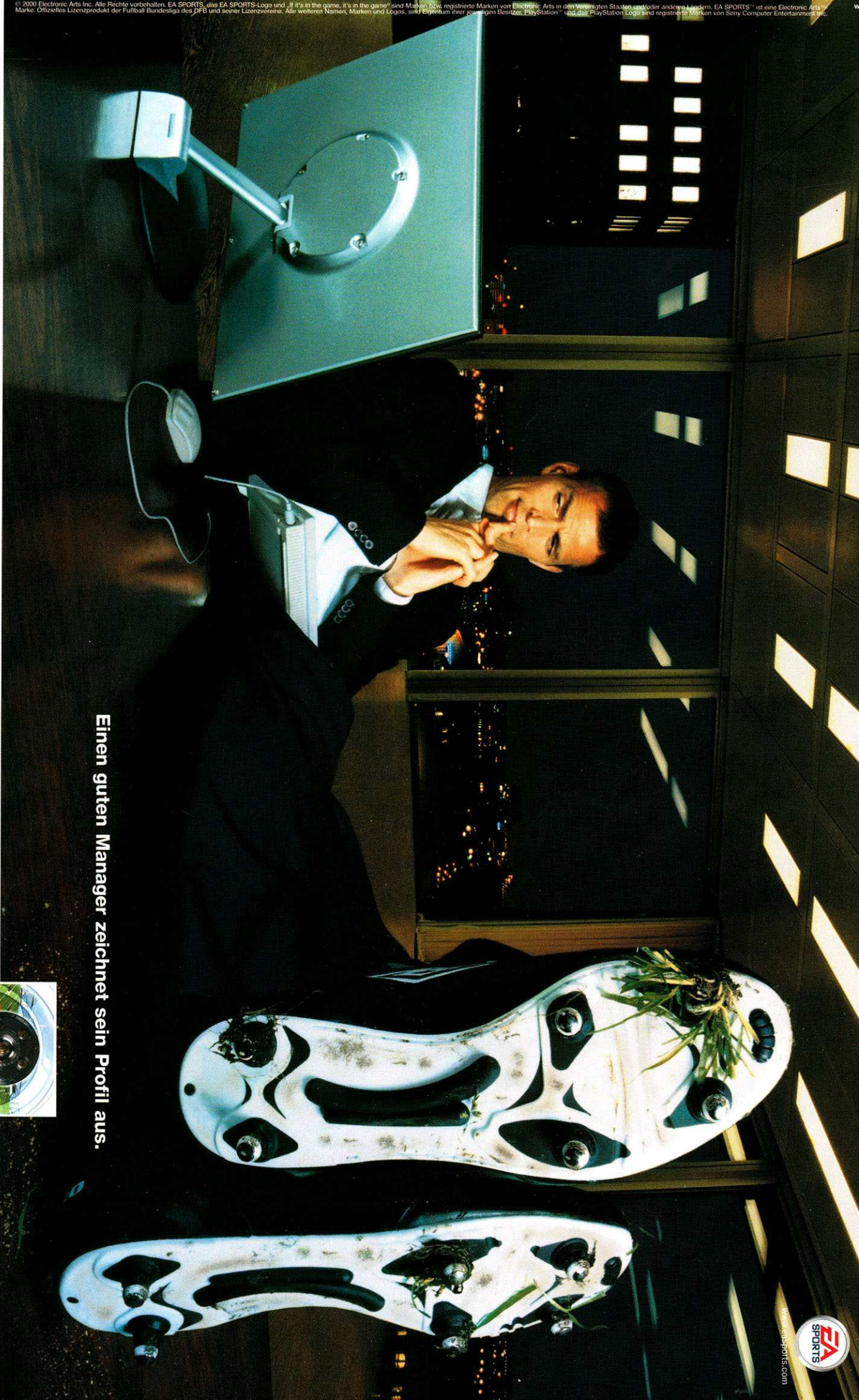
CDG Media - Rote Str. 4 - 21335 Lüneburg

www.madrom.de

04131 / 200580

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

© 2000 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und „If it's in the game, 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 DFB und seiner Lizenzvereine. Alle weiteren Namen, Marken und Logos, sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. PlayStation™ und das PlayStation-Logo sind registrierte Marken von Sony Computer Entertainment Inc.



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 Derer und Leher Deiner Stars
- Taktik, Training, Teamentwicklung – alles drin!
- Mit brandneuer 3D-Match-Engine



Profi von Kopf bis Fuß.

