

PlayStation GAME

1/2000 DM 5,99

Das PlayStation-Magazin

Gran Turismo 2

Besser denn je:

Interview, knallharte Fakten und coole Bilder zur besten Rennsim!

MediEvil 2

Wieder ausgegraben:

Brandheiße Infos und Screens zu Sir Fortesques zweitem Abenteuer

Tomb Raider IV

The Last Revelation

Lara total:

Test, Poster plus erster Teil der Komplettlösung auf 17 Seiten

Tekken Tag Tournament

Prügeln auf der PS2:

Brandheiße News und umwerfende Bilder zu Namcos Millennium-Klopfer

+ Gratis-Spielekarten

Eure
Videospiel-
Helden zum
Sammeln und
Spielen



Tomb Raider IV: The Last Revelation, Mission: Impossible, Lego Racers, GTA 2, Re-Volt, Action Man





PlayStation®



Die Zucht seiner Krieger

Du bist Levant – ein Cocoon-Master – mit dem Ziel ein Elixier zu finden, das Dein Volk vor dem Verderben rettet. Doch auf dem Weg dahin musst Du beinbarte Aufgaben lösen und Dich gegen terrormäßige Mutanten behaupten. Viele wirst Du töten. Doch einige solltest Du zähmen und sie

Jade Cocoon: The Story of Tamamayu, Crane and their respective logos are trademarks of Crane Entertainment, Inc. All rights reserved. Crane Entertainment



sollte man nicht dem Zufall überlassen.

mit anderen Monstern kreuzen. Denn Du hast die Macht, aus den unendlich vielen Kombinationsmöglichkeiten Deiner Feinde neue, übermächtige Kreaturen zu züchten. Nur mit diesen selbst erschaffenen Kriegern kannst Du auch Deine übelsten Kontrabenten vernichten. Erst dann kehrst Du als strahlender Held zurück. Na ja, wenn Du überhaupt jemals zurückkehrst.

CRAVE
ENTERTAINMENT

PSG Talkshow

Thema heute:
„Das beste Spiel aller Zeiten“

Udo: Spontan fällt mir nur ein Titel ein: Ridge Racer!

Tom: Der alte Schinken? Die ganzen neuen Spiele sind doch viel besser! Spielerisch wie technisch. Schau dir doch einmal Tomb Raider IV an...

Udo: Oh Gott! Nein, im Ernst, Ridge Racer war für mich die erste gelungene Arcade-Umsetzung. Endlich wurde meine Geldbörse verschont...

Tom: Okay, aber die erste gelungene Arcade-Umsetzung war für mich DigDug!

Udo: Vollkommen unspektakulär, obwohl der Titel auch von Namco stammt...

Tom: Namco hat schon oft bewiesen, was sie drauf haben. Tekken und so. Aber über Lara geht nichts!

Udo: Muss ich dazu wirklich einen Kommentar abliefern?

Tom: Ich bitte darum!

Udo: Okay, ich verstehe, Themawechsel! Welcher Titel ist denn dein All-Time-Favorite?

Tom: Für mich ganz klar Metal Gear. Die beste Atmosphäre in einem Spiel überhaupt!

Udo: Ja, das mit der Atmosphäre sehe ich auch so. Was ist aber mit FFVIII? Das Game hat doch die beste Wertung?!

Tom: Sorry, aber mit RPGs kann ich nichts anfangen. Frag lieber Markus, der sieht das mit Lara übrigens genauso! - Markus!

Markus: Ja?!

Tom: Was ist für dich das beste Spiel aller Zeiten?

Markus: Na ganz klar, Final Fantasy VII.

Tom: Was habt ihr nur alle mit diesen langatmigen RPGs? Games müssen krachen!

Markus: Bei Parappa the Rapper kracht's auch!

Tom: Verdammt! So hab ich das nicht gemeint...

Udo: So unsere „Sendezeit“ neigt sich leider dem Ende entgegen. Schalten Sie auch beim nächsten Mal wieder ein, wenn es heißt: „Dreams - wirklich besser als Gran Turismo 2?“



■ Hier sehen wir Udo und Tom beim Zocken unseres Videogame-Karten-Spiels Final Stage...



■ ...während sich der Redaktionsneuling Markus mit Lara Croft beschäftigt...



■ ...wurden bei den alten PSG-Hasen kräftig die Einsätze erhöht!

Auf dem Weg ins neue Jahrtausend PSG2K

Die PlayStation Games unterliegt wie alles andere in der Videospielwelt dem Wandel der Zeit. Wir passen uns aber keinen Trends an, wir machen sie selbst!

■ Bald knallen auf der Welt millionenfach die Sektkorken. Klar, das Jahr 2000 steht direkt vor der Tür und Spannung über das neue Millennium macht sich unter den Menschen breit. Wo wird die Reise hingehen? Nun, wir wissen zwar nicht, was euch in den nächsten Jahren widerfahren wird, wir wissen aber sehr wohl, was sich in den nächsten Wochen so alles auf dem PlayStation-Markt tut. Da sich hier einiges - besonders in Richtung Next-Generation-Konsolen - bewegt, werfen wir nun ebenfalls verstärkt ein Auge auf die PlayStation 2. Für jede Ausgabe planen wir mindestens zwei Seiten News und Gerüchte rund um die neue Sony-Wunderwaffe ein. Natürlich ohne die Berichterstattung der kleinen Schwester zu vernachlässigen. Selbst wenn die PS2 in Japan erschienen ist, wird es weiterhin mehr als genug Spiele für unseren 32-Bitter geben. Um all diese spannenden Aufgaben bewältigen zu können, haben wir die PSG-Redaktion wieder mit einem neuen Gesicht belebt. Markus Häberlein heißt unser neuer Schützling aus Würzburg, der bereits langjährige Erfahrungen beim Theo Kranz Videospieleversand sammeln durfte. Seine Kompetenz machte ihn gleich zum Mann der Stunde, um das brandheiße Tomb Raider: The Last Revelation unter die Lupe zu nehmen. Den sechsstufigen Testbericht gibt es ab Seite 48 zu lesen. Und da der Uffenheimer gerade dabei war, hat er seine komplette Tomb Raider-IV-Erfahrung

gleich in Wort und Bild in Form einer Komplettlösung festgehalten. Teil 1 gibt es bereits in dieser Ausgabe in Gunthers Tipps&Tricks-Ecke. Ein weiteres eindrucksvolles Sequel für die PlayStation ist das von unzähligen Fans erwartete Gran Turismo 2. Mit einem vierreihigen Work-in-Progress-Bericht ab Seite 12 würdigen wir den Hitkandidaten gebührend. Ebenfalls entsprechend gewürdigt werden von uns die Spiele des Jahres 99. Wir stellen euch die besten Titel aller Genres vor, damit sie vielleicht doch noch in letzter Sekunde den Weg unter euren Weihnachtsbaum finden. Falls dort nichts liegen sollte, hat sich die PSG-Redaktion etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Ab diesem Monat werden wir

Goodie regelmäßig Karten mit euren Videospielhelden und den verhassten Endgegnern beilegen. Die Karten sind allerdings nicht nur zum Sammeln, sondern auch zum Spielen geeignet. Exakte Regeln und Beschreibungen zu den Karten findet ihr ab Seite 42. Es wäre toll, wenn ihr uns eure Meinung oder Charakterwünsche zu Final Stage (so der Name) zukommen lassen würdet. Zum Schluss noch eine kurze Bemerkung zum neuen Outfit der PSG. Wir waren nämlich der Meinung, dass passend zum Jahreszahlen-Wechsel etwas Facelifting angesagt ist.

Hoffentlich gefällt euch die "neue" PSG. In diesem Sinne: Happy Xmas und viel Spaß im Jahr 2000 wünscht euch

euer
PlayStation-Games-Team



FEATURING: RZA • METHOD MAN • GZA • OL' DIRTY BASTARD • RAEKWON
MASTA KILLA • U-GOD • INSPECTAH DECK • GHOSTFACE KILLAH

SCHÄRFEN SIE IHRE SINNE

HÖREN SIE DEN BEAT
FÜHLEN SIE DIE HITZE
SEHEN SIE DER ANGST
INS AUGEN
SCHMECKEN SIE
DEN SCHMERZ

WU-TANG
SHAOLIN STYLE™



Stellen Sie sich bis zu drei Gegnern gleichzeitig und lassen in zahlreichen Arenen Kriegsrecht herrschen.



Meistern Sie die Angriffe und Waffen aller neun Wu-Tang-Mitglieder wie GZAs tödlichen Overhead Smash.



Packende Videosequenzen ziehen Sie in ihren Bann. Erkennen Sie die wahren Ausmaße der epischen Schlacht.

ACTIVISION

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Wu-Tang: Shaolin Style ist ein Warenzeichen von Queen Ruby Holdings, Inc. © 1999 Activision, Inc. Lizenziert zur Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

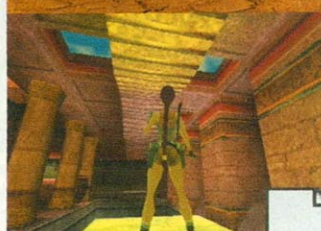
PARADOX
COMPUTER GAMES

QUEEN
RUBY
HOLDINGS

PlayStation

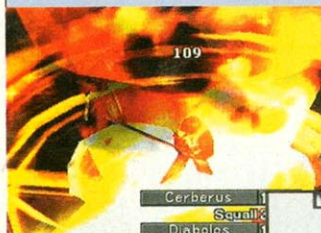
tri+

Action Man: Mission Extreme	102
Box Champions 2000	103
Championship Motocross	103
Championship Motocross	102
Crash Team Racing	103
Final Fantasy VIII	116
Fußball Live	103
Grand Theft Auto 2	103
Lego Racers	103
FIFA 2000	102
Mission: Impossible	103
No Fear Downhill Mountain B.	102
Ready 2 Rumble	102
Re-Volt	102
Tomb Raider IV	103
Tomb Raider IV	104
Xena: Warrior Princess	103



**Tomb Raider
The Last Revelation**

104



Final Fantasy VIII

116

Tomb Raider The Last Revelation

48

Inzwischen lädt die Amazone Lara Croft zum vierten Mal ein, in einem hitverdächtigen Action-Adventure gegen die ehrgeizigen Bösewichte vorzugehen.



getestet

Baseball 2000	81
Eine Konkurrenz zu EAs Triple Play 2000?	
Box Champions 2000	60
So gut wie Ready 2 Rumble?	
Cyber Tiger	80
Golfspiel rund um Profi Tiger Woods.	
Discworld Noir	62
Terry Pratchetts neuester Streich.	
Eagle One - Harrier Attack	82
Arcade-Flieger für angehende Jagdpiloten.	
Fighting Force 2	72
Die Schlägertruppe ist zurück.	
Glover	86
Der Handschuh jetzt auch für PS.	
Jade Cocoon	97
Modeerscheinung Monster im RPG.	
Jet Rider 3	74
Kopf-an-Kopf-Rennen mit Jetski.	
Magical Tetris Challenge	90
Tetris-Version mit Disney-Figuren.	
Midway Arcade Party Pack	92
Retro-Pack, diesmal von Midway.	
Mighty Hits Special	57
Leichte Lightgun-Ballerkost.	

MTV Sports: Snowboarding	90
Die Wintersaison ist da.	
Music 2000	83
Das Sequel zum Soundcomposer.	
NBA Live 2000	58
Basketball auf höchstem Niveau.	
Ruff & Tumble	96
Ein Jump & Run auf dem Weg in die Traumwelt.	
Shadow Madness	84
RPG im Stile von Final Fantasy.	
South Park: Chef's Luv Shack	92
Quiz rund um die Kult-TV-Serie.	
Supercross 2000	61
Per Bike über Stock und Stein.	
Space Debris	76
Auf den Spuren von Starwing.	
The War of the World	80
Marsianer überfallen Erde.	
Tiny Tank	86
Intelligenter Panzer rettet die Welt.	

Tiny Toon Adventures	87
Buster and the Beanstalk.	
Tomb Raider IV	48
Lara trumpft pünktlich zu Weihnachten wieder auf.	
Tomorrow Never Dies	88
Unterwegs im Auftrag Ihrer Majestät.	
Toy Story 2	78
Das Spiel zum kommenden Kinohit.	
Thrasher: Skate & Destroy	75
Skateboard-Simulation von Take 2.	
Trick 'n Snowboarder	73
Capcoms Cool-Boards-Konkurrenz.	
Um Jammer Lammy	91
Neuauflage von Parappa the Rapper.	
Vigilante 8	56
Ballerlastiges Rennspiel.	
WCW Mayhem	71
Neues Wrestling-Game im knallharten Test.	



Tomorrow Never Dies

88



Toy Story 2

78

GT

Gran Turismo 2

The Real Driving Simulator 2



12

Die Sony-eigenen Polyphony Digital Studios haben sich erneut mächtig ins Zeug gelegt, um den Rennspiel-Freaks Nachschub für GT-Simulationen zu bieten.

brandneu

Cool Boarders 433
Wollt ihr vor eurem Urlaub einmal euer Equipment testen?

ECW Hardcore Evolution24
Gute alte WWF-Engine mit neuer Liga.

F1-World Grand Prix '9926
Formel-1-Simulation mit Lizenz zum Überholen.

Fear Effect34
Grafisch glänzender futuristischer Agententhiller.

Grandia32
Endlich gibt's den RPG-Hit vom Sega Saturn auch auf der PlayStation.

Gran Turismo 212
Der Rennspiel-Kracher geht in die zweite Runde.

Grudge Warriors32
Panzer-Rennspiel mit actionlastiger Ballerei à la Vigilante 8.

ISS Pro Evolution28
Wer von dem müden Gekicke im Fernsehen die Nase voll hat, ist hier richtig.

International Track & Field 216
Hyper Olympics erreicht das nächste Jahrtausend.

MediEvil 222
Die Rückkehr eines Untoten im Kampf für Recht und Ordnung.



International Track & Field 2

16



MediEvil 2

22

Micro Maniacs32
Mit Miniatur-Fahrzeugen auf dem Weg zum Party-Knüller?

Road Rash: Jail Break30
Ganz der Klassiker: Neue Strecken für das Motorradrennen.

South Park Rally32
Das dritte Spiel rund um die abgefahrene TV-Serie, diesmal ein Fun-Racer.



index:

Action Man: Mission Extreme	102
Baseball 2000	81
Box Champions 2000	60
Box Champions 2000	103
Championship Motocross	103
Championship Motocross	102
Cool Boarders 4	33
Crash Team Racing	103
Cyber Tiger	80
Discworld Noir	62
Eagle One - Harrier Attack	82
ECW Hardcore Evolution	24
F1-World Grand Prix '99	26
Fear Effect	34
Fighting Force 2	72
Final Fantasy VIII	116
Fußball Live	103
Glover	86
Grandia	32
Grand Theft Auto 2	103
Gran Turismo 2	12
Grudge Warriors	32
ISS Pro Evolution	28
Intern. Track & Field 2	16
Jade Cocoon	97
Jet Rider 3	74
Lego Racers	103
Magical Tetris Challenge	90
MediEvil 2	22
Micro Maniacs	32
Midway Arcade Party Pack	92
Mighty Hits Special	57
Mission: Impossible	103
MTV Sports: Snowboarding	90
Music 2000	83
NBA Live 2000	58
No Fear Downhill M. Biking	102
Ready 2 Rumble	102
Re-Volt	102
Road Rash: Jail Break	30
Ruff & Tumble	96
Shadow Madness	84
South Park: Chef's Luv Shack	92
South Park Rally	32
Space Debris	76
Supercross 2000	61
The War of the World	80
Tiny Tank	86
Tiny Toon Adventures	87
Tomb Raider IV	48
Tomb Raider IV	103
Tomb Raider IV	104
Tomorrow Never Dies	88
Toy Story 2	78
Thrasher: Skate & Destroy	75
Trick 'n Snowboarder	73
Um Jammer Lammy	91
Vigilante 8	56
WCW Mayhem	71
Xena: Warrior Princess	103

extra

Best of Games '99	8
Coming Up	128
Entes Weihnachtsfantasien	44
Favoriten	100
Final Stage	42
Gamemail	124
Highscore	127
Impressum	130
Inserentenverzeichnis	130
Interface Leserbefragung	130
Interview mit Eiffel 65	36
Select	6
So werten wir	46
Start	4
Worldwide	38

Best of Games '99

Um euch für das Weihnachtsfest einige nützliche Einkaufstipps zu geben, haben wir rechtzeitig zum Abschluss dieses Jahres die „Best of Games '99“ gekürt. Hier stellen wir die Highlights eines jeden Genres und (falls vorhanden) Alternativen zum Spitzentitel vor.



Metal Gear Solid Action-Adventure

Heft: 3/99 | Wertung: 95% |

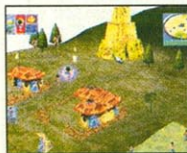
Über Konamis Meisterwerk viele Worte zu verlieren, ist wohl überflüssig. Metal Gear Solid war neben Final Fantasy VIII für uns das Spiel des Jahres. Kein anderer Titel ließ bislang den Spieler so eng mit der Spielfigur verschmelzen wie der Megaseller von Hideo Kojima. Hätten wir der Atmosphäre eine Prozent-Wertung geben können, hätte diese 100 % betragen. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Super-Agenten Solid Snake, der ein von Terroristen besetzt gehaltenes Lagerhaus im fernen Alaska infiltriert. Dort lagern Raketen, die mit atomaren Sprengköpfen versehen sind, die eine Terroristengruppe namens FOXHOUND nutzt, um die ganze Welt in Angst und Schrecken zu versetzen.



Soul Reaver Action-Adventure

Heft: 7/99 | Wertung: 92% |

Mit ihrem Soul-Reaver-Abenteuer ließen Crystal Dynamics sogar die Videoschönheit Lara vor Neid erblassen. Das Action-Adventure überzeugt durch seine perfekte Spielbarkeit, ein geniales Level-design und eine 3D-Engine, die alle Ressourcen aus dem 32-Bitter saugt. Zudem zieht eine fesselnde Story den Spieler bereits im Intro voll in ihren Bann. Raziel, Sohn des mächtigen Kain, wird von seinem Vater verbannt und in den See der toten Seelen geworfen. Eine fremde Macht ermöglicht Raziel jedoch das Weiterleben. Dieser sinnt nun nach Rache und will den ungeliebten Vater samt dessen Stadthalter vernichten.



Populous - The Beginning Strategie

Heft: 3/99 | Wertung: 89% |

Leider ist man als Strategie-Fan auf der PlayStation nicht besonders reichlich bedient. Erscheint dennoch ein Titel dieses Genres, ist er meistens von besonders guter Qualität. Mit Populous - The Beginning gelang es den Programmierern von Bullfrog, ein besonders herausragendes Spiel zu veröffentlichen. Als Gottheit ist es eure Aufgabe, sich um ein ganzes Volk von Menschen zu kümmern. Diese werden nicht gerade selten von bösen räuberischen Sippen angegriffen. Um euch gegen diese Gefahr zur Wehr zu setzen, gebt ihr bei den kleinen Wesen Altäre in Auftrag, die euch mit mächtigen Zaubersprüchen versorgen. Mit Unwettern oder Erdbeben könnt ihr dann den feindlichen Truppen bestens Einhalt gebieten.



Warzone 2100 Strategie

Heft: 6/99 | Wertung: 90% |

Echtzeit-Strategie-Spiele zeigten sich bis jetzt immer von einer sehr flachen Seite. Mit Warzone 2100 wurde 1999 erstmals ein ausgezeichneter dreidimensionaler Titel veröffentlicht. In einer genialen Endzeit-atmosphäre kämpft ihr um wichtige Rohstoffe und Artefakte. Mit zunehmender Spieldauer werden durch Forschungsaufträge immer mehr Technologien erforscht, die euch beim Bau von neuen Waffen und Fahrzeugen behilflich sind. Mit einer frei beweglichen Kamera könnt ihr jederzeit direkt auf das Kampfgeschehen zoomen, um stets den besten Überblick zu haben. Durch den recht knackigen Schwierigkeitsgrad ist dieses Spiel auch für Strategie-Cracks bestens geeignet.



Ready 2 Rumble Boxing Sport

Heft: 12/99 | Wertung: 85% |

Damit sich ein Spiel von der breiten Masse an Sporttiteln abhebt, ist schon einiges an Innovation gefragt. Mit Ready 2 Rumble Boxing gelang es Midway, eine ebenso witzige wie technisch perfekte Sportsimulation zu entwickeln. Bei diesem Spiel kann man neben einem kurzweiligen Arcade-Modus auch eine sehr motivierende Karriere als Boxer einschlagen. Um an den begehrten Meisterschaftsgürtel zu kommen, solltet vor Beginn des Kampfes einige Trainingsstunden absolviert werden. In den verschiedenen Disziplinen werden Ausdauer, Power und Schnelligkeit der Figur trainiert, um den Gegner einiges an Schlagkraft entgegenzusetzen.



FIFA 2000 Sport

Heft: 12/99 | Wertung: 90% |

Electronic Arts hat auch dieses Jahr einmal mehr beeindruckend gezeigt, dass sie die Könige des Sportspiels sind. Schon jetzt zählt FIFA 2000 zu den absoluten Klassikern der Videospielgeschichte. Durch zahlreiche kosmetische Verbesserungen und ein spezielles Icon-Pass-System hebt sich dieser Titel sehr deutlich von den Produkten der Konkurrenz ab. Nicht nur die perfekte Optik, die uns diese Serie alle Jahre beschert, macht den Sporttitel zu einem absoluten Muss für Fußball-Fans. Mit einem durchdachten Gameplay erklimmt auch dieses Jahr wieder ein Altmeister der Fußballspiele unseren Referenzthron.



Omega Boost Shoot 'em Up

Heft: 8/99 | Wertung: 85% |

Softwarehersteller Polyphony Digital hat sich mittlerweile zu den Top-Entwicklern der japanischen Spielebranche gemausert. Nach dem Rennspiel-Hit Gran Turismo zeigte die Programmierer ein beeindruckend innovativ und gleichzeitig grafisch imposant ein Weltraum-Shooter heutzutage sein kann. Mit einem riesigen Roboter kämpft ihr im dreidimensionalen Raum gegen gigantische Raumstationen und Furcht einflößende Monster. Dieser teilweise sehr unterschätzte Titel zeigt seine wahren Qualitäten erst nach mehreren Spielstunden und sollte allen anderen Shootern vorgezogen werden.



R-Type Delta Shoot 'em Up

Heft: 4/99 | Wertung: 81% |

Der Klassiker ist zurückgekehrt. Schon vor etlichen Jahren hat der Hardcore-Shooter R-Type viele Zocker in die Spielhalle gelockt. Mit der neuesten Auflage ist den Programmierern ein sagenhaftes Comeback gelungen. Abermals steuert ihr euer Raumschiff auf einer zweidimensionalen Ebene durch einen dreidimensionalen Raum. Aufgrund der grandiosen Effekte und eines puristischen Gameplays spielte sich dieser Titel bis kurz vor die Spitze unserer Referenzlisten. Wer sich schon immer an einem knallharten Action-Shooter die Zähne ausbeißen wollte, ist mit diesem Stück Software bestens bedient.

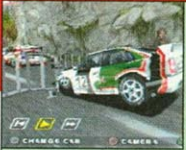




Final Fantasy VIII Rollenspiel

Heft: 10/99 | Wertung: 97%

Wenn der Begriff Rollenspiel fällt, dann dauert es meistens nicht lange, bis der Name der Firma Squaresoft genannt wird. Mit Final Fantasy VIII tischen uns diese Ausnahmeprogrammierer erneut einen genialen Teil ihrer Rollenspiel-Saga auf. Mit einem ausgeklügelten Kampfsystem und realistisch anmutenden Hauptcharakteren weiß dieses Spiel von Anfang an zu überzeugen. Auf vier prall gefüllten CDs offenbart sich dem Spieler eine riesige Fantasy-Welt, die neben dem Hauptstrang der Handlung noch viele kleine Mini-Quests enthält. Wer zu Hause eine PlayStation unter dem Tisch stehen hat, der kommt an diesem Titel wohl kaum vorbei, außer vielleicht das Gerät ist kaputt.



V-Rally 2 Rennspiel

Heft: 7/99 | Wertung: 94%

Der Award für das grafisch beste Rennspiel geht dieses Jahr eindeutig an V-Rally 2. Nach dem ausgezeichneten ersten Teil erschien 1999 ein mehr als würdiger Nachfolger. Mit rekordverdächtigen 94 Strecken und einem eigenen Streckeneditor stürmte dieses Spiel bis an die Spitze unserer Redaktions-Charts. Bei dem Rennen rund um den Globus fightet ihr mit drei Computergegnern um den beliebten Pokal. Mit mehreren Freunden können bis zu vier Mitspieler gleichzeitig an einer PlayStation gegeneinander antreten. Wer sich für technisch perfekte Rennspiele begeistert, kommt an diesem Game nicht vorbei.



Gex: Deep Cover Gecko Jump & Run

Heft: 5/99 | Wertung: 89%

Das Top-Jump&Run '99 war Gex: Deep Cover Gecko. Mit diesem erstklassigen Spiel sicherte sich Crystal Dynamics erneut einen festen Platz unter den besten Spiele-Entwicklern. In 20 umfangreichen Medienwelten macht ihr euch als kleiner Gecko auf, das Ex-Playmate Marilee Andrada vor dem bösen Widersacher Rez zu retten. Die riesigen Areale warten mit einer großen Flut an Details auf, die dem Spiel eine perfekte Comic-Atmosphäre verleihen. Dieser Titel stößt selbst Klassiker wie Crash Bandicoot oder Heart of Darkness vom Thron und kürt sich zum besten Jump & Run '99.



Tony Hawk's Skateboarding Fun-Sports

Heft: 10/99 | Wertung: 92%

Ein absolutes Highlight des Jahres war mit Sicherheit Tony Hawk's Skateboarding. Rund um den gleichnamigen Star dieser Szene skatet ihr in riesigen Gebieten um die höchste Punktzahl. Mit halsbrecherischen Specialmoves und einer immensen Anzahl von Geheimcharakteren ist dieses Spiel einer der lang ersehnten Titel dieses Jahres. Grafisch präsentiert sich THS in einer nie zuvor gesehenen Pracht an Details, die alles Ähnliche in den Schatten stellt. Wer einmal im Leben auf einem Skateboard stand und sich etwas mit den Figuren auskennt, wird dieses Spiel vergöttern.



Discworld Noir Adventure

Heft: 1/00 | Wertung: 84%

Nach zwei Jahren Abstinenz meldet sich der Fantasy-Kultautor Terry Pratchett mit einem neuen Hit zurück. Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern, in denen ihr den Magier Rincewind durch Zeichentrickwelten geführt habt, präsentiert sich Discworld Noir in einem völlig anderen Stil. Es erinnert an einen 50er-Jahre-Krimi, in dem ihr in die Rolle des Privatdetektivs Luton schlüpft. Per Point&Click-Verfahren gilt es, einen kniffligen Fall zu lösen. Dabei kommt natürlich auch der schwarze Humor des Terry Pratchett wieder voll zum Tragen.



Triple Play 2000 American Sports

Heft: 6/99 | Wertung: 85%

Baseball gehört hier zu Lande nicht gerade zu den beliebtesten Sportarten. Dennoch hat Electronic Arts dort fleißig die Finger im Spiel. Triple Play 2000 ist mit Abstand das beste Baseball-Spiel dieses Jahres. Mit einer hochauflösenden Grafik und der originalen MLB-Lizenz sticht dieser Titel jedem Fan der Sportart ins Auge. Beim Kampf um die wichtigen Punkte peitscht den Spieler eine perfekte Geräuschkulisse an, wie man sie auch in einem richtigen Stadion nicht besser vorfinden würde. Triple Play 2000 ist generell nicht für alle Sportfans geeignet. Wer sich aber mit den Regeln auskennt und selbst einmal Hand anlegen möchte, wird mit Sicherheit kein besseres Spiel finden.



Wild Arms Rollenspiel

Heft: 3/99 | Wertung: 87%

Mit Rollenspielen werden wir in unseren Gefilden leider nicht besonders reichlich bedient. Nach langen Verzögerungen zeigte sich Sony doch gnädig und lokalisierte den RPG-Hit Wild Arms. In bester Final-Fantasy-Manier kämpft ihr euch bei diesem Spiel durch monsterverseuchte Dungeons hindurch. Wie bei dem Rollenspiel-Hit von Squaresoft geht ihr auch hier rundenbasiert gegen die wilden Fantasiewesen vor. Bei der Reise durch die Zeit lernt ihr noch verschiedene Charaktere kennen, die euch bei eurem Kampf gegen die Endgegnerin Mother begleiten. Dieses Spiel braucht sich nicht vor den Großen des Genres zu verstecken und kann auch neben FFVIII sehr gut bestehen.



Formel Eins 99 Rennspiel

Heft: 3/99 | Wertung: 95%

Der Rennspiel-Trend boomt in Deutschland. Ein guter Grund für Psygnosis, auch dieses Jahr wieder ein neues Formel-1-Spiel zu veröffentlichen. Mit der aktuellen Lizenz, einem perfekten Flaggensystem und realistischem Fahrverhalten der Boliden werden die Fehler der 98er-Version wieder ausbessert. Auch grafisch glänzt die neueste Auflage dieses Spieles mit perfekt nachgebildeten Strecken und optisch beeindruckenden Rennautos. Nach der Enttäuschung im letzten Jahr können alle Skeptiker wieder ohne zu zögern bei diesem Titel zugreifen.



Spyro 2 Jump & Run

Heft: 11/99 | Wertung: 87%

Der kleine Knuddeldrache Spyro feiert in diesem Jahr sein grandioses Comeback. Grafisch hat sich nicht sehr viel verändert, aber spielerisch überzeugt der neueste Teil um so mehr. In riesigen dreidimensionalen Welten hat der laufende Flammenwerfer wieder viele Aufgaben und Rätsel zu erfüllen, um am Ende gegen einen Oberbösewicht zu bestehen. Schon der erste Teil der Serie war ein gigantischer Erfolg. Auch mit dem Sequel ist den Programmierern von Insomniac ein prächtiger Wurf gelungen, der von uns mit dem Award „Best of Games '99“ gekürt wird.



X-Games Pro Boarder Fun-Sports

Heft: 1/99 | Wertung: 79%

Mit den Cool-Boarders-Klassikern kann es X-Games Pro Boarder leider nicht mithalten. Dennoch hat Radical Entertainment mit diesem Titel einen der besten Fun-Sports-Games des Jahres abgeliefert. Bei dieser Snowboard-Simulation geht es weniger um Bestzeiten, sondern ihr fightet während halsbrecherischer Trick-Jump-Contests in der Halfpipe um die heiß begehrten Punkte. Bis zu zwei Spieler können sich hierbei gleichzeitig explosive Duelle liefern. Dieses Sportspiel ist mit Sicherheit nicht das beste, aber dafür das einzige Spiel seiner Art, das im Jahre 1999 erschienen ist.



NBA Live 2000 American Sports

Heft: 1/00 | Wertung: 89%

Gewohnt erstklassige Sportspielkost erreicht uns auch in diesem Jahr wieder aus dem Hause Electronic Arts. Man konnte sich sogar erstmals den pensionierten Superstar Michael "Air" Jordan sichern, der sogleich einen eigenen Modus erhielt. Der One-to-One-Mode bietet euch ein faszinierendes Streetball-Match gegen den besten Basketball-Spieler aller Zeiten. Ansonsten blieb alles beim Alten: Neben dem obligatorischen Rooster-Update wurde die Grafik-Engine nochmals verbessert. Die digitalen Helden ähneln ihren Vorbildern in puncto Aussehen und Fähigkeiten wie ein Ei dem anderen. Zudem verstärkt der authentische Kommentar des DSF-Experten Michael Körner den Eindruck, in der ersten Reihe zu sitzen.



NHL 2000 American Sports

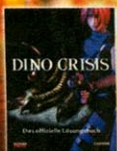
Heft: 11/99 | Wertung: 87%

Die Puckjagd von Electronic Arts ist schon immer eine Klasse für sich gewesen. Auch in diesem Jahr hat die Konkurrenz nur das Nachsehen, denn der Star auf dem Eis ist auch anno 1999 wieder die NHL-Serie. Dies liegt vor allem an dem flotten und somit äußerst authentischen Spielablauf. Knallharte Bodychecks und eine äußerst realistische Präsentation verwandeln die heimische Stube bereits nach den ersten Minuten in eine dröhnende Sportarena. Die überdurchschnittliche 3D-Engine des Prequels wurde noch einmal verbessert, so dass auf dem 32-Bitter wohl kaum noch eine Steigerung möglich sein wird. Leider fehlt es auch in diesem Jahr den Kommentatoren ein wenig an Enthusiasmus.



IHNEN HAT DIE WELT GEHÖRT.

DINO



>> DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH <<
ab November im Handel

CRISIS™

SIE HOLEN SIE SICH ZURÜCK.

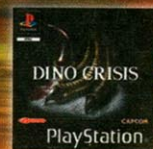
65 Millionen Jahre waren sie verstummt. Jetzt haben sie Hunger. Auf Dich. Die Macher von Resident Evil lassen die Jäger der Urzeit auferstehen und Dein Adrenalin hochpeitschen. Also, steck´ Dir den T-Rex in die Playstation.

"End of the World" von Smoove D's
- Der Song zum Spiel -
Ab Januar im Handel.

CAPCOM

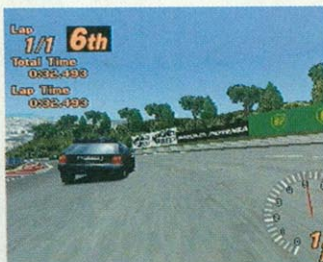


Dino Crisis © 1999 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. All rights reserved. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights reserved.





■ Besonders gut zu erkennen ist hier, dass ihr ohne massives Gegenlenken manche Kurve nicht mit der gefahrenen Geschwindigkeit meistern werdet.



■ Selbst von hinten macht der Lancia Delta HF Integrale eine gute Figur.

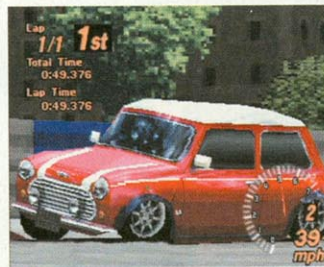
Der Rennspiel-Kracher geht endlich in die zweite Runde. Wird man erneut für weltweite Begeisterung sorgen können?

■ Gran Turismo zählt nach wie vor zu den besten Titeln, die bislang das Licht unserer Sony-Konsole erblickt haben. Zudem gehört GT zu den bestverkauften Sony-Titeln weltweit. Die Spielerschaft musste sich lange gedulden, genauer gesagt ein-einhalb lange Jahre, ehe der Nachfolger zumindest japanische Läden in den nächsten Tagen erreichen wird. Wer an GT denkt, der wird sich fragen, womit Polyphony dieses technische Meisterwerk eigentlich noch überbieten will, da man nahezu alles aus der Hardware herausgeholt hatte.

■ **GAMEPLAY:** Auf den ersten Blick bleibt alles beim Alten. Der Arcade-Modus bietet erneut kurzweiligen Spielspaß für zwischendurch. Aufgeteilt wurde dieses Rennvergnügen in drei Klassen. Dazu gehören Sportwagen, High-Performance-Boliden sowie so genannte City-Runner (nicht zu verwechseln mit sparsamen 3l-Gefährten). Den eindeutigen Schwerpunkt stellt jedoch wie bereits in Teil 1 der Gran-Turismo-Modus dar. Erneut gilt es an zahlreichen verschie-



■ Die Rallye-Prüfungen stellen euch aufgrund der veränderten Untergrundbeschaffenheit vor gänzlich neue Anforderungen.



■ Nicht nur PS-Monster wissen zu begeistern, auch der Mini hat trotz fehlender Größe einiges zu bieten.

denen Cups teilzunehmen, um Preisgelder en masse einzufahren und euch neue PS-Monster

zu kaufen. Vor dem virtuellen Einkaufsbummel stellten die Coder aber erneut einige teils

"Mehr als 500 Autos und zahlreiche Cups. Was will man mehr?"

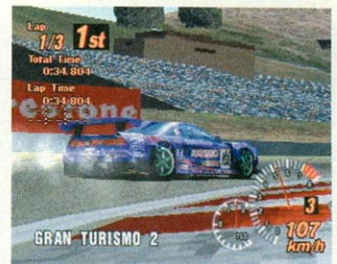
recht haarige Aufgaben, die Lizenztests. Kenner des ersten Teils werden einige sicher noch in unangenehmer Erinnerung haben, denn es kostete gute Nerven, diese erfolgreich zu absolvieren. Ihr wurdet beispielsweise in ein schwer zu handhabendes Gefährt wie die Viper gesetzt, um eine spezifische Kurve innerhalb eines sehr engen Zeitlimits



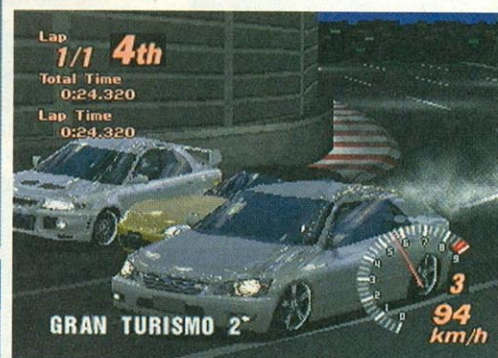
■ Neben bekannten Asphalt-Rennen hat Gran Turismo 2 einiges mehr zu bieten. Selbst auf den Staub- und Schotterstrecken der sonnenverwöhnten Insel Tahiti darf gebrettelt werden.



■ Ein Traum wird wahr! Mit diesem Boliden durch die Innenstadt Seattles zu düsen erfreut jeden PS-Freak.



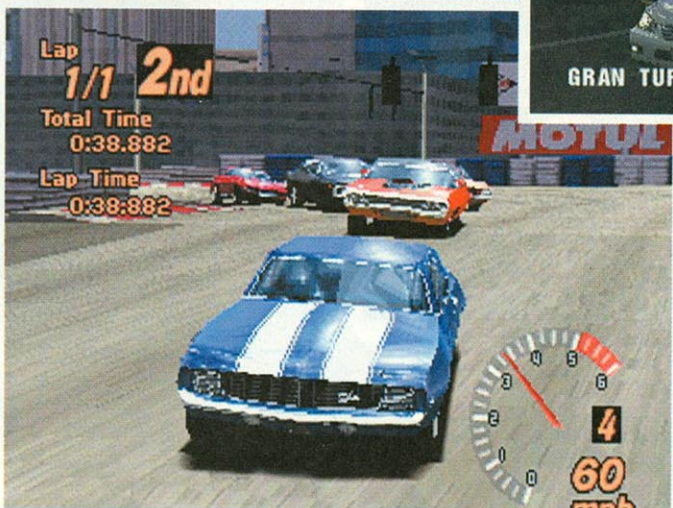
■ Gerade in den Kurven trennt sich die Spreu vom Weizen, da in diesen Schikanen über Sieg und Niederlage entschieden wird.



■ In den Replays bietet Polyphony wie schon im Vorgänger herausragende Kost, die eure Augen verwöhnt.



■ Die Corvette stellt nach wie vor ein heiß begehrtes Vehikel dar. Im direkten Vergleich etwa zur Viper ist sie leichter zu manövrieren.



■ Neben hochgezüchteten Boliden stehen auch einige Oldies but Goldies, wie diese 70er-Jahre-Boliden, zur Verfügung.

zu meistern. Im neusten Teil wurden diese Tests um einige Prüfungen aufgestockt, so dass euch mit einer Anzahl von ca. 60 Einzelprüfungen einiges an fah-

rerischem Geschick abverlangt wird. Laut zuverlässigen Informationen dürft ihr jedoch auf bereits im Vorgänger bewältigte Lizenzen zurückgreifen, um euch

einige Arbeit zu ersparen. Wohl dem, der seine Saves noch auf der Memory-Card hat! Werden einzelne Tests erfolgreich bestanden, winkt euch die Teilnahme an den ersten Geld bringenden Rennen. In diesem Zusammenhang wurde die Zahl der Kurse gehörig aufgestockt. Waren im Vorgänger "nur" elf Strecken befahrbar, fährt man nun mit 28 eine doch recht stattliche Anzahl verschiedener Pisten auf. Die Rennen finden nicht, wie bereits bekannt, ausschließlich auf Asphalt statt, da der Rennfahrer in euch nun auch sein Glück auf sandigen Rallye-Strecken versuchen darf. Zwar werden einige

"GT2 macht da weiter, wo man mit Teil 1 aufgehört hat"

Pisten aus Teil 1 erneut befahrbar sein, wie etwa der Autumn-Ring oder der Grand-Valley-Speedway, doch wird GT2 darüber hinaus einiges mehr bieten. Fahrten über die malerischen Straßen Roms und Seattles fordern eine genaue Abstimmung an den Fahrzeugen, wie auch die Kurse der berühmten Rennpisten in Laguna Seca und dem Pike's Peak, einem amerikanischen Hillclimbing-Cup. Am interessantesten für europäische Autonarren ist jedoch zweifelsohne, dass nun endlich, nachdem im ersten

Interview

Interview mit Kazunori Yamauchi

Der Produzent des wohl erfolgreichsten Rennspiel-Spektakels der Konsolengeschichte stand uns im Anschluss der Tokyo Game Show Rede und Antwort. Momentan besitzt der Autonarr einen Lancer Evolution V und einen Honda S 2000. Den geliebten Nissan Skyline GTR musste er nach einem Totalschaden dem Schrotthändler überlassen.

PSG: Inwiefern setzten Ihre Programmierer gegenüber Gran Turismo noch einen drauf?
Kazunori Yamauchi: Die Grafik-Engine wurde um ca. 20 % in der Effizienz gesteigert. Nachdem GT die PlayStation zu etwa 75 % ausgereizt hat, wurde der Wert auf sagenhafte 100 % gesteigert.

PSG: Werden wir erneut derart abgedrehte Autos wie den Silvia oder den Fairlady Z zu Gesicht bekommen?

KY: Natürlich. Ferner sind nahezu alle großen amerikanischen und europäischen Auto-

marken vertreten.

PSG: Woher beziehen Sie Ihre Ideen? Etwa während Sie Auto fahren?

KY: Eigentlich ist es eher umgekehrt. Während des GT-Spielens habe ich so manche Details entdeckt, die ich sofort auf einer realen Piste ausprobieren wollte. Eigentlich dachte ich immer, es wäre zu gewagt, doch nachdem die Manöver in GT funktioniert hatten, habe ich es in der Realität doch gewagt.

PSG: Worin liegt die Ursache, dass japanische Rennsport-Profis im Vergleich zu den europäischen sowohl im Rallye- als auch im Formel-1-Sport so wenig zu melden haben?

KY: Schwer zu sagen. Im Rahmen meines letzten Europa-Besuches wegen Rechercharbeiten in Monte Carlo mietete ich ein Auto und machte erstaunliche Feststellungen. Europäische Autofahrer, vor allem Franzosen und Italiener, fahren hohe Geschwindigkeiten. Gerade als ich dachte, schnell unterwegs zu sein, überholte mich eine alte Dame in einem Affenzahn. Das ist unglaublich! Europäische Fahrer befinden sich schlicht in einer anderen Liga als wir Japaner.



"Nachdem GT die PlayStation zu etwa 75 % ausgereizt hat, wurde der Wert auf sagenhafte 100 % gesteigert"



PSG: Die Wiederholungen in Gran Turismo waren zweifelsohne die ersten im Genre der Rennspiele, die ein wirkliches kinoreifes Renn-Feeling transportierten. Welche Filme mögen Sie privat?

KY: Ich mag vor allem die Arbeiten von George Lucas und Steven Spielberg. Seit dem ersten Star-Wars-Streifen bin ich ein großer Fan von Lucas. Zu diesem Zeitpunkt befand ich mich gerade in einer Filmgruppe in der Schule, welche jährlich einen Streifen drehte. Seitdem wollte ich eigentlich Regisseur werden. Als ich mich für die Kameraarbeiten zu GT2 entschieden habe, konnte ich somit auf mein damals gewonnenes Fachwissen zurückgreifen.

PSG: Werden in GT2 Autos zu sehen sein, die noch nicht erhältlich sind?

KY: Ja, sogar einige. Zum Beispiel der Toyota Celica XYR und der Toyota MRS, welcher eben erst im Rahmen der Tokyo Motor Show einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt wurde.

PSG: Danke für das Interview und noch viel Erfolg für die Zukunft!

PSG: Wer ist Ihr persönlicher Lieblingsrennfahrer?

KY: Ich mag vor allem Carlos Sainz, den ich während der Rally Monte Carlo gesehen habe.



■ Die Sondermodelle der Hersteller stellen eindrucksvoll unter Beweis, wie viel Power die Entwickler aus den Maschinen zu holen im Stande sind.

Teil noch aus Lizenzgründen auf heimische Spritfresser verzichtet werden musste, auch eine große Zahl europäischer Modelle Einzug gehalten hat. Waren vormals ca. 250 Vehikel käuflich bzw. in speziellen Cups zu gewinnen, implementierte Polyphony nun sage und schreibe weit über 500 PKWs. Marken heimischer Hersteller wie BMW, Audi, VW, Opel und Mercedes dürfen ebenso wenig fehlen wie Exoten aus den Schmieden von Tommy Kaira oder Lotus. Lediglich die Edelschmieden Lamborghini, Ferrari und Porsche haben sich aus unbekannten Gründen aus dem motorisierten Staraufgebot geschlichen.

■ **TECHNIK:** Optisch greift Polyphony Digital erneut in die Vollen. Was hier an Pisten, Autos und Tuning-Möglichkeiten gebo-



■ Selbst auf den staubigen Strecken im Urwald Tahitis darf gefahren werden, was die Maschine hergibt.



■ Insgesamt treten erneut sechs Fahrzeuge in den Rennen um die begehrten Trophäen an.

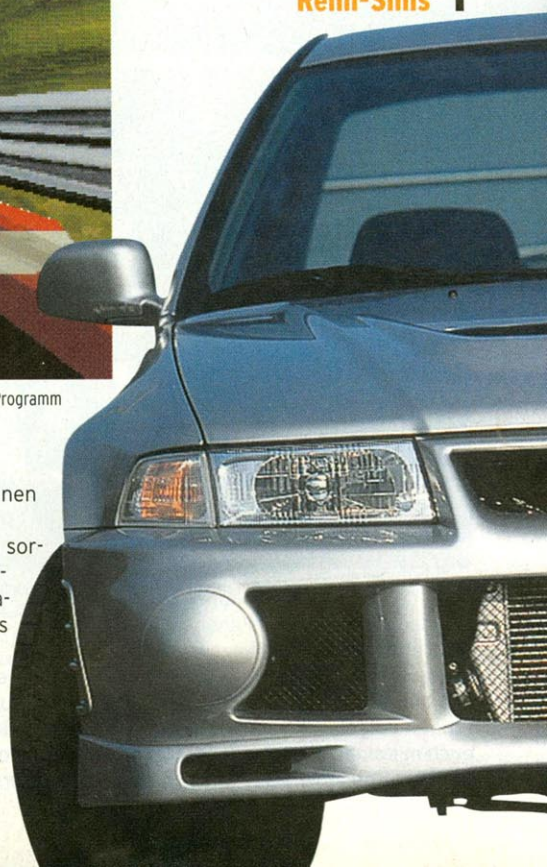


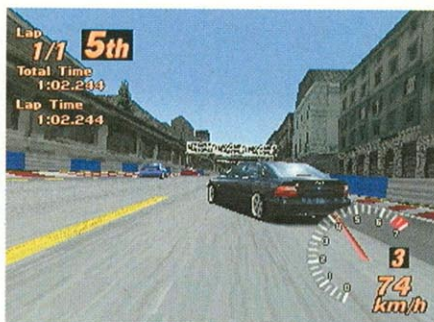
■ Zusätzlich zu relativ kurz geratenen Rennen werden einige Prüfungen auf dem Programm stehen, die euch etwa über 300 Meilen Asphalt hetzen lassen.

ten wird, setzt definitiv neue Maßstäbe. Apropos Tuning-Möglichkeiten, jede noch so kleine Modifikation an eurem Boliden wirkt sich spürbar auf das Fahrverhalten auf der Rennstrecke aus, und sei es nur das Tieferlegen um wenige Millimeter. Schon in den regulären Rennen wirkt der neue Edleracer vollends überzeugend. Die Replays setzen jedoch wie schon

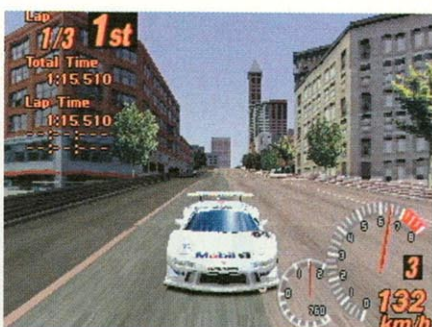
im ersten Teil noch einen drauf. Verschiedene Kameraeinstellungen sorgen für ein enorm authentisches und dynamisches Flair, welches bislang keine andere PS-Hatz auf den Screen zu bannen vermochte. Erfreulich ist auch der Fakt, dass man sich in

"Gran Turismo 2 toppt sogar noch den absolut herausragenden Vorgänger als König der Renn-Sims"





■ Städterennen, hier die malerische Strecke in der Hauptstadt Italiens, sorgen für eine höhere Authentizität als die fiktiven Kurse in Gran Turismo 1.



■ Bei über 130 Sachen wird selbst die Fahrt durch die leer gefegte Großstadt im amerikanischen Nordwesten zu einer Prüfung für Mensch und Maschine.



■ Es kann schon einmal vorkommen, dass ihr selbst mit einem hochgezüchteten Mini gefährlich aufsetzt. Der Kleine hat eben doch mehr Power, als man glaubt.



■ Die Wiederholungen stellen gekonnt unter Beweis, dass gerade dieses Feature enorm wichtig und unterhaltsam ist.



■ Neben einigen neuen Kursen stehen euch altbekannte, wie die Special Stage Route 5, erneut zur Verfügung.

Bezug auf eingebaute Motoren-Sounds erneut große Mühe gegeben hat, um das Spektakel absolut authentisch in Szene zu setzen.

■ **FAZIT:** Es müsste schon mit dem Teufel zugehen, wenn es Gran Turismo 2 nicht gelingen würde, denn herausragenden Vorgänger noch einmal zu toppen. Damit dürften wir so ziemlich am Ende des technisch Machbaren für diese Konsolengeneration angelangt sein. Dies

stellt wohl auch den Grund dar, warum GT2 zudem wegen der Vielfalt an Autos und Kursen auf 2 CD-ROMs ausgeliefert werden wird. Was will der Autonarr eigentlich mehr, als knapp 600 voll tunebare Kisten, Wettbewerbe ohne Ende und knackige Lizenzprüfungen? Bis sich alle der Fabrikate in eurer virtuellen Garage befinden, darf mächtig Vollgas gegeben werden. Das Fehlen der oben genannten drei Edelmarken dürfte wohl ob dieser Mannigfaltigkeit niemandem bitter aufstoßen, denn es werden so manche Produzenten vertreten sein, die Otto-Normal-Fahrer sicherlich unbekannt sein dürften. (Tom S.)

Deutsche Fabrikate in GT 2

Audi
Audi A4 2.8 Quattro
Audi A4 Touring Car
Audi S3
Audi S4 Limousine
Audi TT

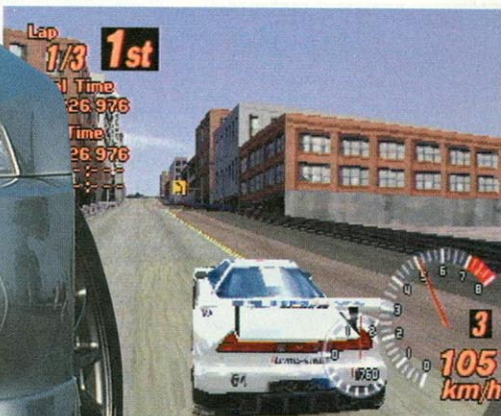
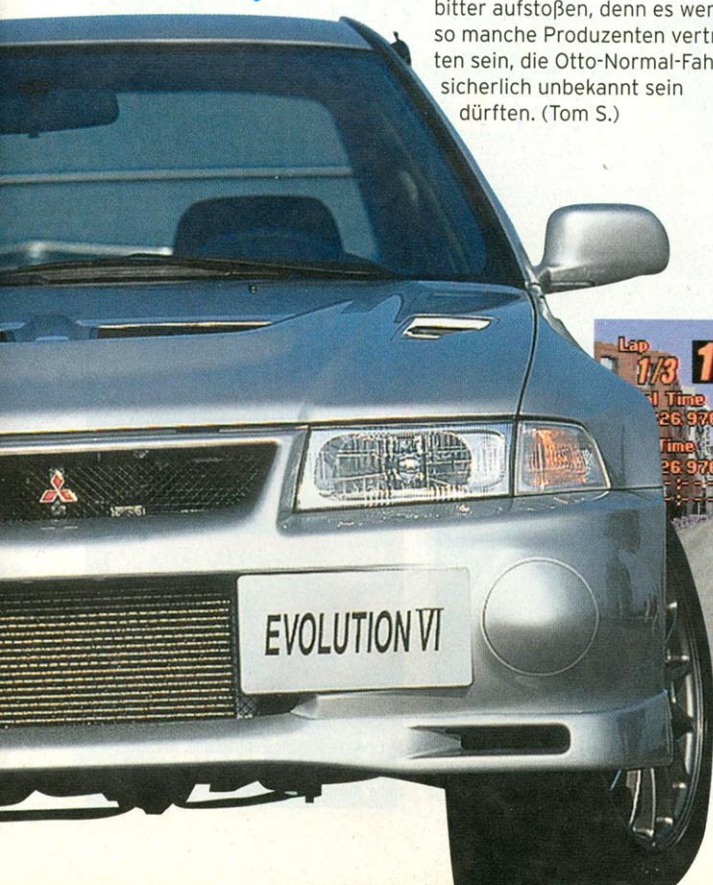
BMW
BMW 323ci Coupe
BMW 328ci Coupe
BMW 328i Saloon
BMW 323ti Compact
BMW 320ci
BMW 528i Saloon
BMW 740i Saloon
BMW 840ci Coupe
BMW Z8

Mercedes-Benz
Mercedes-Benz A160 Avantgarde
Mercedes-Benz AMG C43

Mercedes-Benz AMG E55
Mercedes-Benz CLK 200 Sports
Mercedes-Benz CLK 320 Sports
Mercedes-Benz SLK 230 Kompressor

Opel
Opel Astra Rally Car
Opel Astra SRI 2.0i 16v
Opel Corsa Sport 1.6i 16v
Opel Tigra 1.6i
Opel Tigra Ice Race Car 98
Opel Vectra GSI 2.5 V6
Opel Vectra Touring Car
Opel Calibra Touring Car

Volkswagen
Volkswagen Golf IV GTI
Volkswagen Golf IV 2.3 V5
Volkswagen Golf IV GTI 1.8t
Volkswagen Golf IV V6
Volkswagen Lupo 1.4
Volkswagen Beetle 2.0 (New Model)
Volkswagen Polo 1.4 16v



■ Der Stadtkurs in Seattle bietet neben gnadenlosen Anstiegen eine herrliche Skyline. Wo ist die Space Needle?



■ In den Rallye-Etappen darf nach Herzenslust gedriftet werden. Ohne den Einsatz der Handbremse habt ihr wenig Chancen auf den Sieg.



"Konsequenter Nachfolger des Über-Racers schlechthin"

Genre: Sport | Erscheint: Januar 2000 | Spieleranzahl: 1-4 | Entwickler: Konami Schwierigkeitsgrad: mittel

Neues Futter für Joypad-Akrobaten

International Track & Field 2

Konami sorgt für den Nachfolger zum Mehrspieler-Vergnügen International Track & Field.

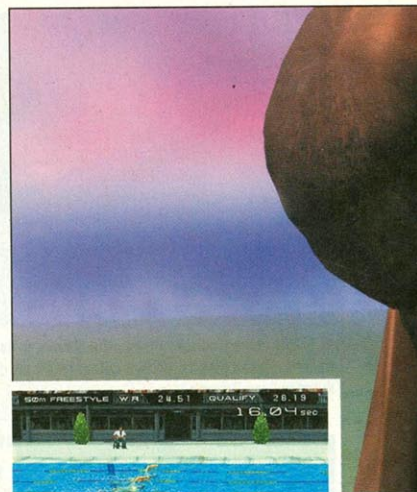
Diejenigen Zocker, die bereits auf eine längere Spielerkarriere zurückblicken können, werden sich mit Sicherheit noch an die wahren Klassiker unter den Sport-Games erinnern. Hier soll nicht die Rede sein von Epyx' famoser Games-Reihe, sondern vielmehr von den Spielen, die noch vor deren Auftreten für Begeisterungstürme sorgten. Es dreht sich um die Urväter der Joy-Pad-Daddeleien, Decathlon und

Hyper Olympics. Um ein bestmögliches Resultat in einer Disziplin zu erreichen, musstet ihr bis zum Anschwellen der Finger die Buttons ins Pad hämmern.

GAMEPLAY: An besagtem Spielprinzip hat sich über die Jahre hinweg, 16 an der Zahl, nichts geändert. Nach wie vor bietet Konami einen Rundumschlag durch kurzweilige und technisch fordernde sportliche Übungen. Um eure virtuellen Leiber gut in Form zu halten, stehen euch insgesamt erneut elf Disziplinen zur Verfügung. Wahlweise begeben ihr euch in den actionlastigen Arcade-Modus, oder zieht eine echte Challenge dem Spielhallen-



Udo gab Vollgas: Mit Hilfe seines magischen Feuerzeugs holt er Weltrekorde am Fließband.



Der Freistil-Sprint setzt einzig und alleine auf die Schnelligkeit des Button-Drückens.

Vorbild vor. Die Challenge bietet euch die Möglichkeit, einen kompletten sportlichen Wettstreit, wahlweise mit bis zu drei menschlichen Kontrahenten, auszuüben. Ihr beginnt in der Qualifikation und schreitet über die Zwischenrunden bis hin zum großen Finale vor. Pro Runde sollte eine bestimmte Vorgabe geschaffen werden. Im Weitsprung, der ehemaligen Domäne eines Carl Lewis, sind anfangs Sprünge über 7,40 Meter zu meistern, um in die Runde der besten Athleten einzuziehen. Andernfalls scheitert ihr bereits kläglich an der Quali-Hürde.

Technisch gesehen gehört der Weitsprung zu den anspruchsvolleren Übungen, da sich diese Ertüchtigung in drei unterschiedliche Phasen einteilen lässt. Zuerst wäre die Beschleunigungsphase, in der ihr euren Modellathleten auf Höchstgeschwindigkeit bringt. Dem folgt das genaue Treffen des Balkens, wobei Vorsicht die erste Pflicht darstellen sollte, denn mit drei verpatzten Attempts streicht ihr die Segel. Schließlich folgt die für die Weite entscheidende Phase des gesamten Weitsprungs, denn der beste Absprungwinkel bestimmt die Flug-



Ein Fehlstart, wie er in dieser Einstellung gut zu erkennen ist, sollte euch nicht zu oft passieren, um einer möglichen Disqualifikation zu entgehen.



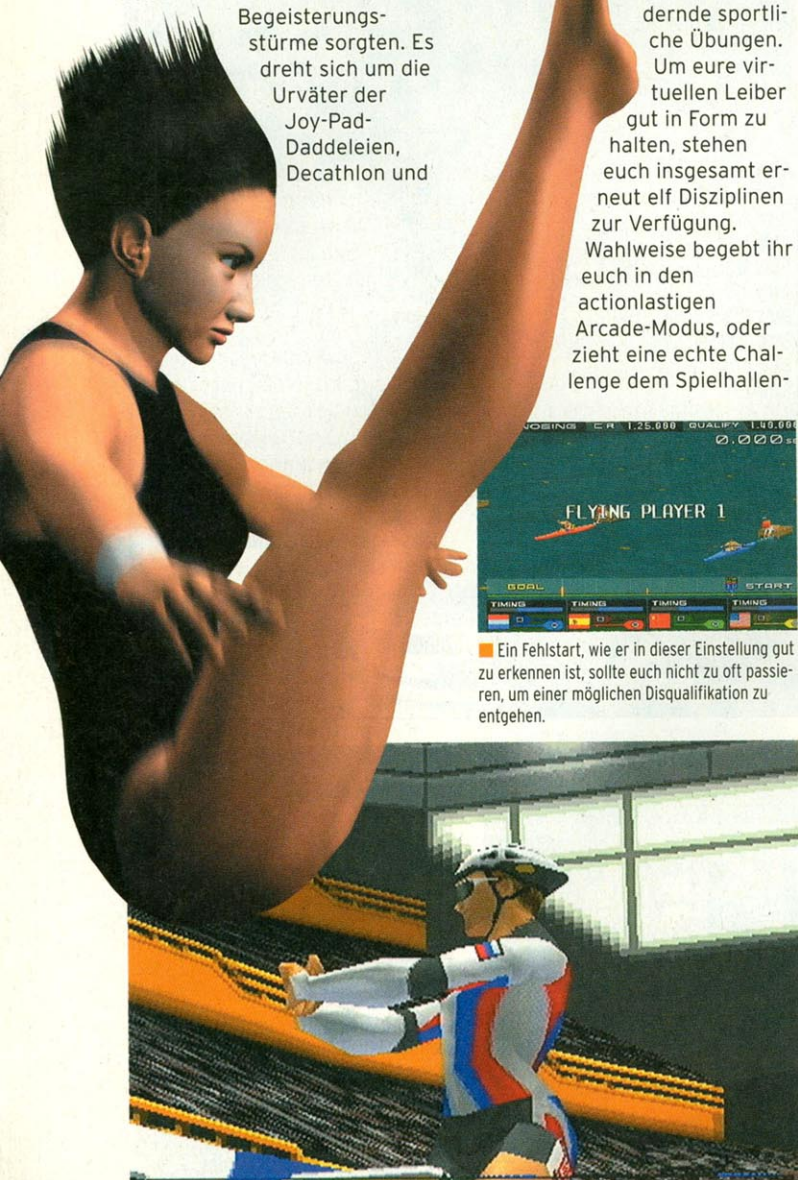
100-Meter-Sprint, das bedeutet, die Aktions-Buttons wahnwitzig schnell zu drücken, um im Ziel als schnellster Sportler der Welt gefeiert zu werden.



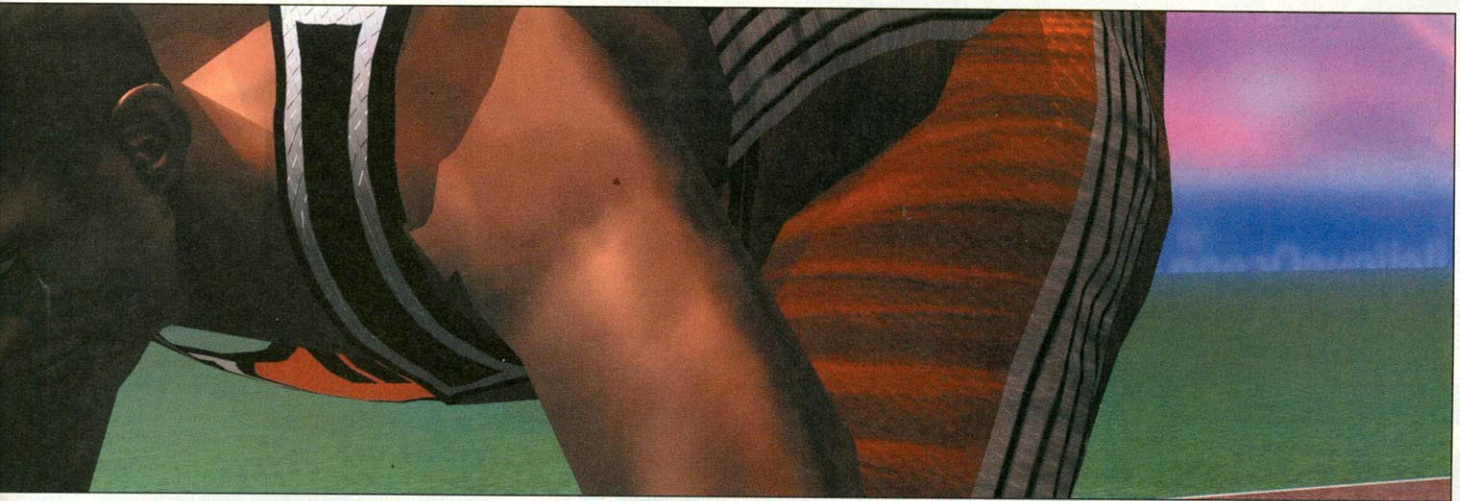
Je nachdem für welche Figur ihr euch entscheidet, werden beim Pferdsprung diverse unterschiedliche Combos verlangt.



Einer-Verfolgungsrennen sind, wie auch im wahren Leben, etwas für Freaks. Ich persönlich ziehe andere Sportarten vor.



Den Sportlern wurde im direkten Vergleich zum Vorgänger mehr Detailtreue durch Verwendung einer größeren Polygonzahl verliehen.



Beim Turmspringen werdet ihr in mehreren Phasen gefordert. Neben einem gekonnten Absprung sind auch die Drehungen via "Dauerfeuer" zu bewältigen.



Der Pferdsprung erlaubt euch, eine gewünschte akrobatische Übung zu zelebrieren. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto komplexer die Button-Folge.



Sergeji Bubka hat's nicht besser gemacht. Zumindest hat er sich in keinem Wettbewerb an der Sieben-Meter-Marke versucht.

weite. Allen drei Etappen wurden andere Button-Kombinationen zugeteilt. Am besten nehmt ihr ein Feuerzeug zur Hand, denn so ermüden eure Finger und Gelenke nicht zu schnell, da ITF 2 eine wahre Belastungsprobe für den Körper darstellt. So schnell wie nur irgend möglich, hackt ihr auf die Buttons ein, um das jeweils Beste aus den einzelnen Etappen zu schinden. Konami schafft es erneut, ein amüsantes Potpourri aus

"Nach wie vor bietet ITF 2 grandiosen Mehrspielerspaß"

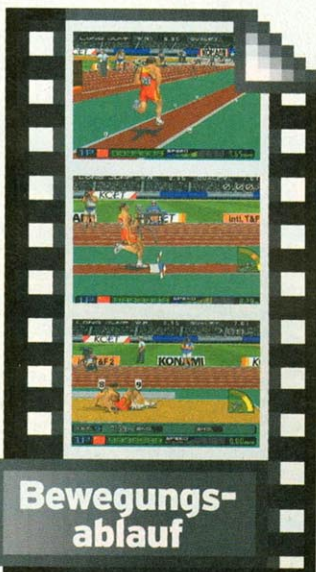
witzigen, aber vor allem auf eure Ausdauer abzielenden Disziplinen auf die Beine zu stellen. Radfahrbegeisterte Hobby-Sportler kommen gleich zweimal auf ihre Kosten, und zwar im Einer-Verfolgungsrennen und im 1000-Meter-Zeitfahren. Der virtuelle Uli Eicke darf sich auf einem malerischen Gewässer im Kajak austoben, während auch für waschechte Leichtathleten viel geboten wird. Angefangen bei besagtem Weitsprung über den Stabhochsprung bis hin zum Hammer- bzw. Speerwurf darf einiges geleistet werden. Wasserratten können sich im Pool bei einem temporeichen 50-Meter-Freistilrennen messen, während die Akrobaten unter

euch eher den Turmsprung mit ausschließlich weiblicher Beteiligung bevorzugen werden. Apropos Akrobaten, das Pferd bietet euch in der Halle die beste Gelegenheit, Salti oder Schrauben auf die Matte zu zaubern.

TECHNIK: Konami gelingt es, die gebotenen unterschiedlichen Wettbewerbe grafisch ansprechend in Szene zu setzen. Im direkten Vergleich zum mittlerweile über dreieinhalb Jahre alten Vorgänger macht International Track & Field 2 selbstredend einen besseren Gesamteindruck. Den Modellathleten wurde in diesem Zusammenhang durch die Verwendung einer erhöhten Polygonzahl ein

authentischeres Aussehen spendiert. Soundtechnisch sollten allerdings keine Wunder erwartet werden, denn außer den direkten Sounds der Sportarten gibt's hier wenig zu berichten.

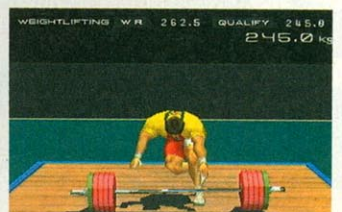
FAZIT: International Track & Field 2 setzt den eingeschlagenen Weg des Vorgängers konsequent fort. Gelegenheitszocker sollten jedoch einen Umstand nicht außer Acht lassen: Spielt ihr alleine, verliert der Titel äußerst schnell an Reiz, während der Mehrspielerspaß nach wie vor nahezu ungeschlagen ist. Was macht schon im Rahmen einer großen Runde mehr Spaß, als das gemeinsame Malträtieren der Joy-Pads? (Tom S.)



Bewegungsablauf



So feiert ein Sieger. Nachdem der Widersacher auf der Strecke geblieben ist, dreht ihr eure virtuelle Ehrenrunde.



Dieser Versuch ging leicht in die Hose. Ein Gewichtheber hat es eben nicht leicht, selbst nicht bei lausigen 245 kg.



0931-3545222 ODER 0180-521844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo K R A N Z V E R S A N D

UND LADEN

Laden
THEO K R A N Z G A M E S
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
Brückstrasse 42-44
im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
THEO K R A N Z V E R S A N D
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Der Versandspezialist
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Verandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg

Jubiläums SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

PlayStation®

Vs (Versus) PlayStation 29,95	Populous PlayStation 49,95	Ninja - Shadow of Darkness PlayStation 39,95	Unholy War PlayStation 49,95
World League Soccer '98 PlayStation 29,95	Wreckin' Crew PlayStation 29,95	Hard Boiled PlayStation 19,95	R-TYPES PlayStation 29,95
Blast Radius PlayStation 29,95	Breath of Fire 3 Special Edition PlayStation 49,95	B-Movie PlayStation 19,95	NBA In The Zone 2 PlayStation 39,95
Newman Haas Racing PlayStation 29,95	Wild 9's Sp. Ed. PlayStation 49,95	Racing Simulation 2 PlayStation 39,95	Zero Divide 2 PlayStation 29,95
	International Superstar Soccer Pro '98 PlayStation 29,95		

ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKEL“ SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG“ NICHT BERÜCKSICHTIGT!

F1 WORLD GRAND PRIX
F 1 World GP '99
DM 99,95
PlayStation®

FINAL FANTASY VIII
Final Fantasy 8
DM 119,95
PlayStation®

UEFA STRIKER
UEFA Striker
DM 84,95
PlayStation™

RUFF & TUMBLE
Ruff & Tumble
DM 89,95
PlayStation®

CTR CRASH TEAM RACING
Crash Team Racing
DM 99,95
inkl. orig. MultiTap
DM 139,95
PlayStation®

DINO CRISIS
Dino Crisis
DM 89,95
PlayStation®

FIFA 2000
FIFA 2000
DM 89,95
PlayStation®

DIE 24 STUNDEN VON LE MANS
24 Stunden von LeMans
DM 89,95
PlayStation®

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 18:30 Uhr bestellte Ware verlässt
noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der
Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim
Versenden von 3 Lieferbaren Artikeln besonderen
sogar portofrei! Nutzen Sie unseren besonderen
Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung erfolgt
alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto
für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt
portofrei*. Bestell-Annahme: 8:30-20:00
Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr. Sie können auch
unser kostenloses Magazin, das jeder
Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3DM)
Rückumschlag (DIN C6) anfordern.

AUSTRIA EXPRES
Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-931354522
Umrechnung inkl. Bankgebühren
DM = 7,8 ÖS, Porto 6,90 zzgl. NN-G

10 Jahre Theo Kranz Versand

0931-3545222 FAX: 0931-571602

10 Jahre Theo Kranz Versand

PlayStation®

Action Man 79,95
Action Pack 89,95
(Bust A Move 2 Plat., Alien Trilogy Plat.,
Jeremy McGrath Supercross '98)

Akuji - The Heartless 89,95
Ape Escape 99,95



**Crash Team Racing
(PSX) 99,95**

Ape Escape + Dual Shock Contr. 149,95
Armorines in Project S. (Jan.) 94,95
Asterix & Obelix gg. Caesar ... 94,95
Attack Of The Saucerman 89,95
Autobahn Raser 2 (Dez.) 79,95
Barbie Race & Ride (Dez.) 49,95
Baseball Edition 2000 89,95
Billiard Nights 79,95
Bloody Roar 2 84,95



**Mission Impossible
(PSX) 89,95**

Box Champions 2000 89,95
Bugs Bunny auf Zeitreise ... 84,95
A Bugs Life 99,95
Bundesliga Stars 2000 89,95
Buster & the Beanstalk 89,95
Caesar's Palace 2000 89,95
Carmageddon - Fahr z. Hölle dt. 84,95
Centipede PSX 79,95
Championship Motocross 89,95
Chessmaster II 89,95
Chokobo Racing 89,95
C&C Alarmst. Rot: Gegenschlag 89,95



Crash Bandicoot 3 99,95
Crash Team Racing 99,95
Crash Team Rac. + MultiTap ... 139,95
Croc 2 89,95
Cueball 74,95
Cyber Tiger 89,95
Demolition Racer 89,95
Destrega 99,95
Dino Crisis 89,95
Discworld Noir (Dez.) 84,50
Disneys Magical Tetris (Dez.) 89,95
Driver 89,95
EPGA Golf 79,95
Extreme 500 89,95
F1 World Grand Prix '99 (Dez) 99,95
Fifa 2000 89,95
Fighting Force 2 89,95
Final Fantasy VIII 119,95
Final Fantasy VIII Sp. Ed. ... 149,95

PlayStation®

Fisherman's Bait 89,95
Formel 1 '99 99,95
Formel 1 '99 + Lenkrad 169,95
Fussball Live 99,95
Fussball Live + Multi Tap ... 139,95
Glover 79,95
G-Police 2: Weapons of Just. 89,95
Gran Turismo 2 (Feb) 169,95
Grand Theft Auto 2 89,95
Gute Zeiten-Schl. Zeiten 2 ... 79,95
Hell Night 89,95
Hugo 1 - Classic 49,95
Int. Track & Field 2 (Jan.) ... 89,95
Jade Cocoon: Tamamayu L. (Dez) 89,95
Tomorrow Never Dies 89,95
Warpath: Jurassic Park 89,95
Killer Loop (V.A.R.G.) (Dez) .. 89,95



**Spyro the Dragon 2
(PSX) 99,95**

Kingsley's Wild Adventure .. 89,95
Kurushi Final 89,95
24 Stunden von Le Mans 89,95
Legacy of Kain: Soul Reaver .. 99,95
Spieleberater Soul Reaver .. 19,95
LEGO Racers 89,95
LEGO Rock Raiders 89,95
Madden NFL 2000 89,95
Medal of Honor (Dez) 99,95
Metal Gear Solid 89,95
Metal Gear Solid VR Miss. ... 44,95
Millenium Soldier - Expendable 79,95
Missile Command 79,95
Mission Impossible 89,95
MTV-Sports: Snowboard. (Dez.) 89,95
Music 2000 (Dez) 89,95
Nascar 2000 89,95
NBA Live 2000 89,95
Need for Speed 4 89,95
The Next Tetris 79,95
NFL Blitz 2000 89,95



PlayStation®



**Dino Crisis
(PSX) 89,95**

NHL 2000 89,95
No Fear-Downhill Mountain B. 89,95
Pac-Man World 89,95
Plane Crazy 89,95



Point Blank 2 89,95
Point Blank 2 inkl. G-Con 45 159,95
Pong 79,95
Pro Pinball - Fantastic Journey 89,95
PSX Pack 1 89,95
(Need 4 Speed 3,
Soviet Strike, Theme Hospital)
PSX Pack 2 89,95
(Command & Con. 2 Alarmstufe Rot,
Future Cop, Road Rash 3D)
PSX Pack 3 89,95
(Theme Park, Box Champions,
Street Skater)
Railroad Tycoon II (Jan) 89,95
Rainbow Six 89,95
Ready 2 Rumble Boxing 89,95
Real Fishing 89,95



**Medal of Honor
(PSX) 99,95**

Renegade Racing 89,95
ReVolt 84,95
Ridge Racer Type 4 99,95
Ronin Blade 89,95
Ruff & Tumble 89,95
Saboteur (Dez.) 99,95
Die Schlümpfe 89,95
Shadowman 84,95
Shao Lin 89,95
Silent Hill 89,95
Sled Storm 89,95
South Park 84,95
South Park Luv Shack 89,95
Speed Freaks - Wheel Nuts .. 99,95
Speed Freaks incl. MultiTap ... 139,95
Spyro 2 - Gateway to Gli. ... 99,95
Star Wars Episode 1: Dunkle B. 89,95

PlayStation®

Submarine Commando 89,95
Supercross 2000 (Dez) 89,95
Tarzan 99,95
Theme Park Classic 59,95
Tomb Raider 3 99,95
Tomb Raider 4 - Last R. 99,95
Tony Hawk's Pro Skater 89,95
Trick'n Snowboarder 89,95
Tunguska (Dez.) 84,95
UEFA Striker 84,95
Urban Chaos (Dez.) 89,95
V-Rally 2 89,95
War of the World 74,95
Warzone 2100 89,95
WCW Mayhem 89,95
Wipeout 3 99,95
Wipeout 3 + Mem.-Card ... 109,95
Worms Armageddon 89,95
Worms Pinball 79,95
Wu Tang Clan 89,95
Xena: Warrior Princess 89,95
X-Files 89,95



**Tarzan
(PSX) 99,95**

PlayStation™

Alien Trilogy 44,95
C&C 2 Alarmstufe Rot 49,95
Colin McRae Rally 49,95
Cool Boarders 2 49,95
Crash Bandicoot 2 49,95
Croc 44,95
Destruction Derby 2 49,95
Fifa 98 49,95
Final Fantasy VII 49,95
Formel 1 97 (Dez.) 49,95
G-Police 49,95
Gran Turismo 49,95
Grand Theft Auto 44,95
Heart of Darkness 44,95
Hercules 49,95
Int. Track and Field 44,95
Jurassic Park 49,95
Lucky Luke (Okt) 49,95
MediEvil 49,95
Mickey's Wild Adventure ... 49,95
Micro Machines V3 49,95
Moto Racer 44,95
Oddworld: Abe's Oddysee ... 49,95
Porsche Challenge 49,95
Rayman 44,95
Soviet Strike 44,95
Street Fig. EX Plus Alpha ... 44,95
Tekken 3 49,95
Toca Touring Car 2 (Nov) ... 44,95
Tomb Raider 2 49,95
True Pinball 44,95
V-Rally 49,95
Wipeout 2097 49,95
Worms 44,95



INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931 35452245

0931-3545222 ODER 0180-5211844

versandkosten: Post nachnahme: 6,40 DM zusätzlich nachnahmegebühr, UPS nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse zur Kartenzahlung (nur 4- oder 10-DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an.

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRAENZVERSAND

Laden
Theo KRAENZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
Theo KRAENZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video-
und Computerspiel-Spezial-
Verandhändler auf der
E3N-Messe 1997 in Nürnberg

PlayStation®

PlayStation
Dual Shock
249,-



An Weihnachten
sind für Sie da:
am 24. Dezember
bis 12 Uhr,
ab Montag,
dem 27. Dezember
wieder von 8:30-20 Uhr!
Das heißt, selbst
wenn Sie erst am
23. Dezember
bestellen, besteht
die Möglichkeit,
daß Sie noch am
24. Dezember Ihre
Ware erhalten!

Theo
KRAENZ
VERSAND

feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern
Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die
mit **portofrei** gekennzeichnet sind, schicken
wir jetzt **portofrei**. Ab sofort können
Sie auch per **Kreditkarte** (nur **Visa** und
MasterCard) bezahlen; hier sparen Sie die
Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert
von 170,- DM erhalten Sie **3%**
Skonto! Außerdem halten wir
tausende von **Überraschungen**
für Sie bereit!

10 Jahre

UND
LADEN

PlayStation®

Pistole
Scorpion
59,95

Innovation
Mouse
33,50

Innovation
MultiTap
44,95

Mouse Original
inkl. MousePad
59,95

Pistole Original
G-Con 45
79,95

Spielerberater orig.
Final Fantasy 8
24,95

Spielerberater orig.
Silent Hill
24,95

Spielerberater orig.
Soul Reaver
19,95

Spielerberater orig.
Tomb Raider 4
19,95

Spielerberater
Game Breaker
24,95

offizielles
XPloder - Buch
29,95

PSX Koffer
Pro Carry Case
(ohne Inhalt)
69,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Unser bis 18:30 Uhr bestellte Ware verläßt
noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der
Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim
Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig
sogar **portofrei**! Nutzen Sie unseren besonderen
Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung Porto
alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens 8,-20,-
für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt
portofrei. Bestell-Annahme: 8-20:30 Uhr.
Sa. 10:00-16:00 Uhr. Sie können auch
unser kostenloses Magazin, das jeder
Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3DM)
Rückumschlag (DIN C6) anfordern.

PlayStation®

PlayStation - Dual Shock ... 249,00

CONTROL PAD

Original - neGcon Pad 89,95
Blaze - Cyper Shock 59,95
Dual Shock - Low Budget ... 33,50
JoyTech-DualShock-color ... 34,95
Shockhammer Thrustmaster ... 64,95
Infra Red Controller 79,95
Evolution Pad 99,95
Control System Evolution ... 139,95
Innovation - Color 19,95
Original Controller digital ... 29,95

JOYSTICK

Pro Shock Advance - SW/SI ... 69,95
Bio-Grip Advanced 34,95
Logic3 Dominator 69,95

KABEL

Antennenkabel Innovation ... 24,95
Antennenkabel JoyTech 24,95
Antennenkabel Sony 49,95
RGB-Kabel Low Budget 14,95
RGB/Super AV Kabel 16,95

LENKRAD

Fanatec Speedster mit Pedale 174,95
Ferrari Shock 2 Racing Wheel 109,95
Gamester Dual Force Wheel 119,95
JoyTech Jordan-GP Dual Shock 119,95

MEMORY CARD

Innovation 120 Block 34,95
NexGen/Datel 120 Blocks ... 44,95
Innovation 15 Blocks 14,95
Original 15 Block color 29,95
Blaze 30 Block 24,95
Innovation 30 Blocks 22,50
JoyTech 360 Block-colour ... 54,95
NexGen/Datel 360 Blocks ... 54,95
Blaze 60 Block - Colour 34,95
Guillemont 60 Block 34,95
Innovation 60 Blocks 29,95
NexGen/Datel 720 Blocks ... 64,95
NexGen/Datel 1080 Blocks ... 84,95

SCHUMMELMODUL

Xploder - Classic 59,95
Xploder FX 84,95
Xploder Pro 134,95
Equalizer 44,95
Game Buster Deluxe 89,95
Gamebuster CDX 89,95
(Anschluss an Mem-Card-Slot)

PlayStation®

MOUSE

Original inkl. MousePad 59,95
Innovation Low Buget 33,50

MEHR-SPIELER-ADAPTER

Multi Tap Original 69,95
Multi Tap Innovation 44,95

PISTOLE

Avenger Pro Lightgun -Blaze- 89,95
Blaze Falcon Light Gun 89,95
Blaze Scorpion Light Gun ... 59,95
JoyTech Real Arcade 99,95
Sony G-Con 45 79,95

SPIELERATER

Croc 2 19,95
Dino Crisis 24,95
Final Fantasy VIII 24,95
Gex - Deep Cover Gecko 19,95
James Bond 24,95
Soul Reaver 19,95
Metal Gear Solid 24,95
Ridge Racer Type 4 24,95
Saboteur (Dez.) 24,95
Silent Hill 24,95
Street Fighter Alpha 3 24,95
Tekken 3 24,95
Tomb Raider 3 19,95
Tomb Raider 4 19,95
Urban Chaos (Dez.) 19,95
Kena: Warrior Princess 24,95
Heft Final Fantasy VII 9,95
Heft Medi Evil 14,80
Heft Shadowman 11,95
Heft Syphon Filter 14,80
Action & Adventure Lim. Ed. ... 19,95
Game Breaker Vol.3 24,80
Game Breaker Vol.4 24,80
Jump & Run Lim. Edition 19,95
Tips&Tricks - Future Press ... 14,95
Xploder - Das offizielle Buch ... 29,95

SONSTIGES ZUBEHÖR

Pro Carry Case - Blaze 69,95
Power Flash - Game Boy Adapt. 84,95
Space Station - Disk Station ... 24,95
Games Station 44,95
PSX Case Bundle original ... 69,95
Staubschutzhülle-color 9,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931-3545222

0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE



Genre: **Jump & Run** | Spieleranzahl: **1** | Erscheint **tba.** | Entwickler: **SCE Cambridge** | Schwierigkeitsgrad **mittel**

Die Rückkehr des Untoten Sir Fortesque

MediEvil 2

SCEE befördert den Streiter für Recht und Ordnung aus der Gruft zurück auf den heimischen Screen.

■ MediEvil bewies auf eindrucksvolle Art und Weise vor etwas mehr als einem Jahr, dass es trotz eines sehr durchgeknallten Spielprinzips möglich ist, einen Hit zu landen. Im mittelalterlichen Gallowmere beschloss der sinistere Zauberer Zarok, mit Hilfe einer Streitmacht aus allerlei fieser Ge-
folgsleuten das Land zu unterwerfen. Der edle Sir Dan Fortesque kann diesem Treiben natürlich nicht tatenlos zusehen und zieht mit einer Streitmacht gegen den Bösewicht. Leider verlieren sowohl Fortesque als auch Zarok ihre Leben im Laufe der Schlacht. Einige hundert Jahre später steigen beide dennoch aus ihren Gruften ans Tageslicht zurück. Zarok verwandelt Gallowmeres Bevölkerung in willenlose Marionetten. Fortesque beschließt nun seinerseits, den Taten Zaroks ein für alle Mal ein Ende zu

setzen, und dies, obwohl er ein Auge und den Unterkiefer im Laufe der Zeit verloren hat. Letztendlich fiel auch Zarok mitsamt seines Schlosses und des Zauberbuchs euren Taten zum Opfer. Am besten stellt ihr euch das Spiel als Mischung aus Ghosts'n Goblins in waschechter 3D-Optik, ge-

paart mit dem schwarzen britischen Humor eines Tim Burton, vor-

■ GAMEPLAY:

Im zweiten Teil setzt SCEE erneut auf rabenschwarzen britischen Humor. Die Story findet nun, im Gegensatz zum mittelalterlich angehauchten Prequel, komplett im England des 19. Jahrhunderts statt, genauer gesagt im Jahre 1888, in Zeiten der industriellen Revolution. Wieder betritt mit Lord Palethorn ein neuer Fiesling die Bühne der Konsolenwelt. Der machthungrige Palethorn entdeckte einige Seiten aus dem sagenumwobenen Magiebuch des Zarok, mit deren Hilfe er nun auf Erlangung der Weltherrschaft hofft. Indem er den "Spell of Eternal Darkness" anwendet, beginnt eine Streitmacht aus untoten

"MediEvil 2 dürfte spielend sogar den direkten Vorgänger toppen"



■ An hungrigen Zombies mangelt es nicht. Vor diesem Gebäude scheinen sich die Untoten förmlich um Dan zu reißen.

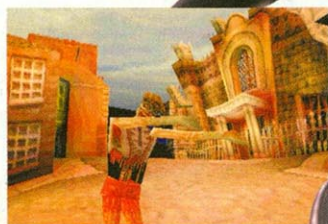


■ Ein Ritter hat's nicht immer leicht. Die etwas groß geratenen bewaffneten Ausstellungsstücke beharken euch mit aller Macht.

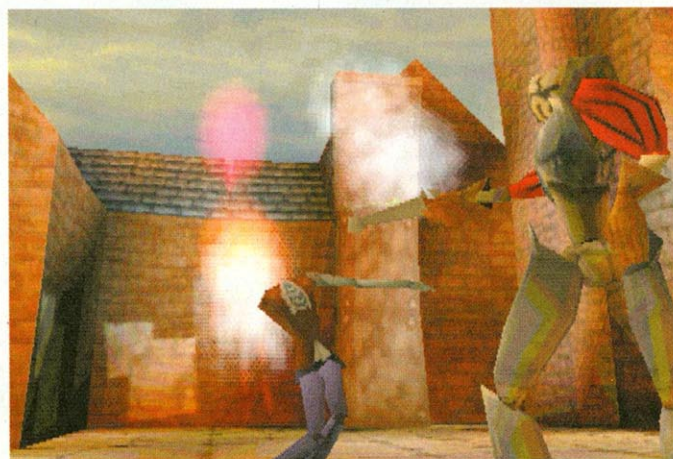
Gesindel, sich über die Bevölkerung Londons herzumachen. Doch zwei entscheidende Fakten wurden von ihm nicht bedacht. Zum einen fehlt ihm zur vollständigen Kontrolle der Monsterbrut noch die letzte Seite des Zauberbuchs, zum anderen steigt der leicht gealterte Daniel Fortesque ebenfalls aus seiner Gruft. Beide Seiten versuchen nun, an die letzte Seite des magischen Buches zu gelangen, um ihr Ziel zu erreichen. Euer Vorhaben in der Rolle des Fortesque beginnt in einem altertümlichen



■ Leider hat Sir Dan seine Kauleiste immer noch auf den Feldern der Ehre liegen, aber auch ohne diese macht er eine gute Figur.



■ Dieser modrige Geselle scheint euch den Weg zu weisen, doch solltet ihr dem Wink keine Folge leisten.



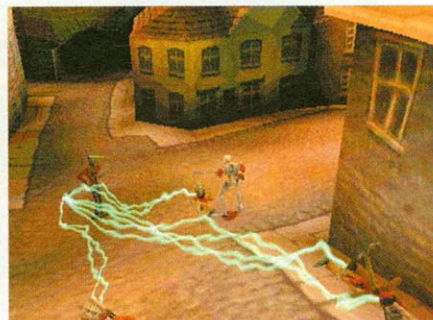
■ Der Kreuzritter im Dienste einer guten Sache hat nun mit einer Pistole eine selbst für Zombies durchschlagskräftige Wumme im Gepäck.



■ Der mächtige Saurier stellt einen der Level-Endgegner dar und ist nur mit Finesse zu besiegen.



■ Erneut wurde vor allem in Bezug auf das Charakterdesign aus den Vollen geschöpft, denn an skurrilen Einfällen mangelt es nicht.



■ Nicht nur die Widersacher haben, auch der skelettierte Dan hat einige Specials, wie etwa Lichtblitze, zu bieten.



"Tim Burton scheint indirekten Einfluss auf das Charakterdesign gehabt zu haben"

Museum, in dem eure Überreste aufgebaut wurden. Erneut stehen euch zahlreiche Waffen zur Verfügung, um der Heerschar des Bösen Herr zu werden. Wie es sich für einen mittelalterlichen Ritter gehört, befindet sich anfangs ein Schwert in eurem Inventar. Im späteren Verlauf wird das Waffenarsenal durch eine Axt, eine Armbrust, aber auch durch eine waschechte Gatling-Gun komplettiert. Somit dürfte für jeden Einsatz etwas dabei sein. Neben Untoten wurde das Feld der Widersacher um einige Charaktere aufgestockt, denn mit vollbärtigen Frauen und äußerst agilen Sauriern werden euch einige bewegliche Hindernisse in den Weg gestellt. Wie bereits erwähnt, beginnt ihr euren Feldzug in den Hallen eines Museums, um dort ein antikes Relikt aufzufinden. Ein skelettierter Saurier zeigt sich davon jedoch wenig begeistert und entlässt einige Echsen in den Kampf gegen Sir Dan. Nachdem ihr im



■ Im Museum werden einige vormals leblose Relikte zu neuem Leben erweckt, um euch eure lieb gewonnene Existenz schwer zu machen.

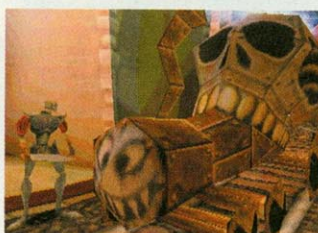
Museum für klare Verhältnisse gesorgt habt, sind noch zahlreiche andere abgedrehte Aufgaben in den insgesamt 17 Levels zu erledigen. Sir Dan Fortesque wird sogar die Ehre gewährt, sich in eine etwas modrige ägyptische Prinzessin zu verlieben. Jedoch müsst ihr diese erst aus den Klauen eines Mutanten befreien, um in den vollen Genuss des Liebesglücks abzutauchen. Um dem unterkieferlosen Glücksritter endgültig die verdiente virtuelle Totenruhe zu bereiten,

sind einige Hürden zu nehmen.

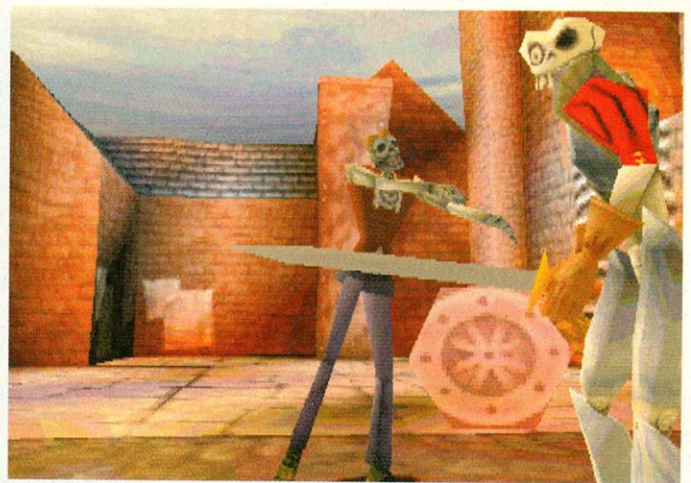
■ **TECHNIK:** Auf den ersten Blick könnte man meinen, MediEvil 2 setzt auf bewährte technische Kost des Vorgängers. Doch weit gefehlt, denn die einzelnen Locations wirken um ein ganzes Stück authentischer als bisher. Dabei



■ An dem gründlich schimmernden Jungbrunnen dürft ihr eure angekratzte Energie wieder auf Vordermann bringen.



■ Fortesque hat scheinbar den Anschlusszug verpasst. Aber egal, dann könnt ihr wenigstens euren Unmut über Verspätungen mit Schlägen ausdrücken.



■ Dan schaut zwar immer etwas konsterniert aus der Wäsche, dies sollte aber nicht im geringsten über seine Schlagfertigkeit hinwegtäuschen.

i So wird's gemacht!

Diese Studien zeigen den Weg von der Skizze eines Charakters über das Drahtgittermodell bis hin zur vollständig texturierten Spielfigur.



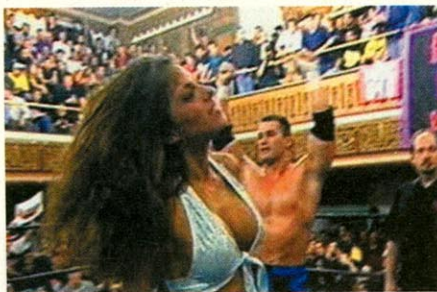
blieb der einzigartige britische Humor keineswegs auf der Strecke. Erneut erwartet euch eine große Anzahl an stimmungsvollen Lichteffekten, zu denen die magischen Waffen ebenso gehören wie etwa die Stimmung erzeugenden Licht- und Schattenspielerien. Die einzelnen Welten wurden zudem komplexer gestaltet als im Vorgänger, verbunden mit einem weniger linearen Spielablauf.

■ **FAZIT:** SCEE scheint den hervorragenden ersten Teil der Rittersaga noch einmal toppen zu wollen. Erste Eindrücke scheinen exakt darauf hinzudeuten, dass dieses Vorhaben gelingen wird. Neben einer durchgeknallten Optik, skurrilen Charakteren sowie einem vergrößertem Umfang fährt man große Geschütze auf, um den Spieler bei Laune zu halten. Schon alleine der Humor stellt einen Grund dar, diesen Titel sehnsüchtig zu erwarten. In welchem Game verliebt sich schon ein einäugiger, unterkieferloser Ritter, welcher zudem noch seit über 500 Jahren tot ist, in eine ägyptische Prinzessin, die ca. 3000 Jahre älter ist als er? (Tom S.)

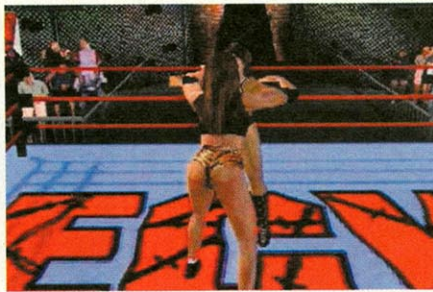


■ Nicht alleine mit Gerät im herkömmlichen Sinne gehen die beiden Wächter auf euch los. Hier wird schon mal ein Launcher ausgepackt.

nicht möglich
Erster Eindruck
PlayStation
EXCLUSIVES
"MediEvil 2 überzeugt nicht alleine durch Skurrilität"



■ Der ungemein dynamische Vorspann stimmt euch so richtig auf die Action ein, die euch erwartet.



■ Neben muskelbepackten Kämpfern zeigt auch das weibliche Geschlecht, was es in Sachen Wrestling drauf hat.



■ Jeder Move passt und kann präzise angesetzt werden. Die Steuerung ist vorbildlich gestaltet.

Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1-4 | Erscheint: Februar 2000 | Entwickler: Acclaim Studios | Schwierigkeitsgrad: mittel

Es gibt nicht nur WWF und WCW

ECW Hardcore Revolution

Acclaim denkt an Mutter Natur und betreibt Recycling: Die WWF-Attitude-Spiele-Engine gibt es mit neuen Charakteren.

■ Acclaim Entertainment hat sich in die (bei uns recht unbekannte) Wrestling-Liga ECW (Extreme Championship Wrestling) eingekauft. Durch diesen Deal hat man sich logischerweise längerfristig die Rechte für den Spielsektor gesichert. Schon im Februar soll die lokale Version in unserem geliebten grauen Kästchen lustig seine Runden drehen. Und die Fakten zergehen einem schon jetzt auf der Zunge!

■ **GAMEPLAY:** Wie beschreibt man das Gameplay eines Wrestlingspiels?

Recht einfach: Zwei oder auch mehr Kontrahenten stehen sich gegenüber und versuchen sich mit unterschiedlichen Schlag- und Trittkombinationen so lange zu schwächen, bis der Gegner mit den Schultern drei Sekunden auf den Boden gedrückt werden kann und der so genannte Pin den Sieg bringt. Nebenbei beherrscht jeder Fighter noch eine breite Auswahl an speziellen Moves, die mehr oder minder spektakulär ausgeführt werden. Sei es von einem Ringseil aus oder außerhalb des Ringes. Aber auch so genannte illegale

"ECW Hardcore Revolution: Das bessere WWF Attitude?"

Aktionen dürfen eingesetzt werden. Ganz wie in der Realität (Wrestling sollte man mehr als Unterhaltung sehen statt als ernste Kampfkonfrontation) bedient man sich fiesester Tricks, um sich selbst vorübergehend einen Vorteil zu verschaffen. So wird der Gegner im Teamfight schon einmal von zwei Streitern gleichzeitig in die Mangel genommen. Hierzu stehen noch dutzende von Spielmodi zur Auswahl, die dafür sorgen, dass jeder Liebhaber des Genres voll auf seine Kosten kommt. Und wem das noch nicht ausreicht, der darf seiner Kreativität im Wrestler-Bastel-Mode freien Lauf lassen. Eurer Fantasie sind dort (fast) keine Grenzen gesetzt. Im Gegenteil, so mancher Lacher ist vorprogrammiert.



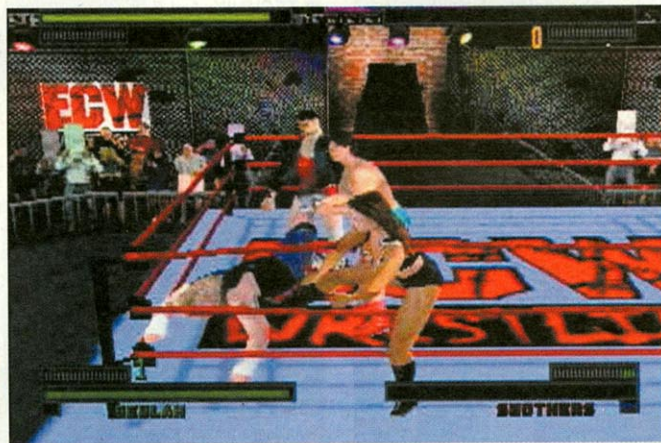
■ In der Königsdisziplin des Wrestling stehen immer bis zu vier Kämpfer im Ring. Nur der Letzte, der verbleibt, siegt.

■ **TECHNIK:** Tja, hier bietet ECW Hardcore Revolution genau die Kost, die wir von einem Wrestlingspiel erwarten. Übertragende Grafik, gepaart mit exzellenter Kollisionsabfrage und genialer Move-Treue. ECW wirkt im Gegensatz zu WWF Attitude, auf dessen Engine das Spiel definitiv basiert, noch dynamischer und farbfroher. Eigentlich sollte sich Acclaim Studios einmal anschicken, auf der Grund-Engine ein Beat'em Up auf den Markt zu werfen. Gepaart mit Waffen und der komplexen Möglichkeit eigene Kämpfer zusammenzustellen, würden wir so einem Game sehr gute Chancen einräumen.

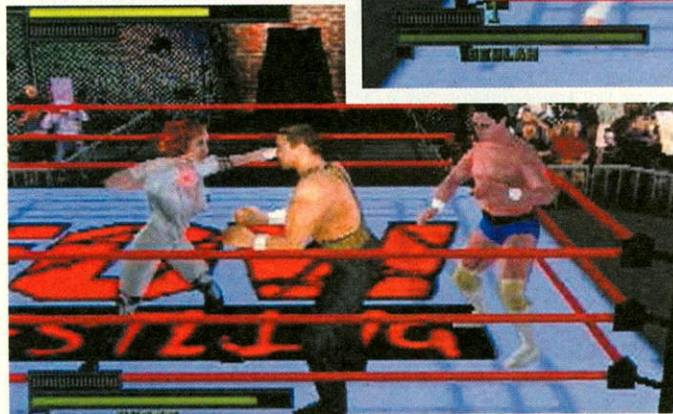
■ **FAZIT:** Nachdem ich das zweifelhafte Glück hatte, WCW Mayhem vor ECW zu testen, überzeugte mich Acclaims Wrestler noch mehr. So schnell fesselte die Dynamik des Spiels. Selbst Tom, der nichts mit dem Genre anfangen kann, ließ sich zu einem Probespielchen herab. ECW Hardcore Revolution ist klipp und klar ein WWF Attitude mit anderen Charakteren. Hier und da scheint man kleinere Bugs ausgebügelt zu haben. Wem es nicht so wichtig ist, ob er mit den Wrestlern der WWF oder der WCW auf der PlayStation antritt, der wird hier sicher blind zugreifen können. Ich möchte sogar behaupten, dass die Scheibe frischen Wind ins Genre der Wrestlingspiele bringt. (Gunther H.)



■ Auf Wunsch stellt das Spiel per Zufallsgenerator jedesmal einen bunt-gemixten Kämpfer zusammen.



■ Bestens gelöst: Bei vier Kämpfern im Ring wendet sich euer Charakter automatisch einem Gegner zu.



■ Neben hartgesottenen Muskelbergen stehen auch einige Protagonisten zur Auswahl, die wir als "funny" bezeichnen würden.



■ Einfach wahnsinnig: Im Kampf kann jederzeit eine Move-Liste mit den im Moment zur Verfügung stehenden Moves aufgerufen werden.

super!
"Wer auf die bekannten WWF- und WCW-Stars verzichten kann, wird hervorragend bedient!"

Jetzt drive mal richtig!

BRUTALE CRASHS:

MIT PS-BOLIDEN, LEICHENWAGEN UND KLEINBUSS

+

NUR FÜR HARTE KERLS:

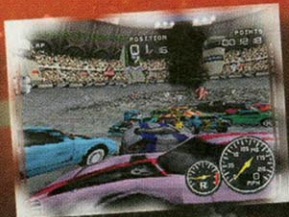
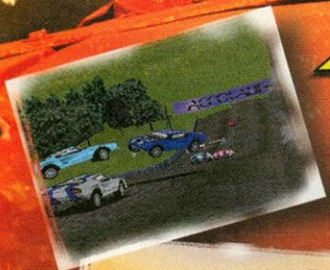
DER GEISTERFAHRERMODUS

+

NOCH MEHR SPEED:

MIT DEM ORIGINAL-SOUNDTRACK VON FEAR FACTORY

DEMOLITION RACER



TM



www.infogames.de

Infogrames North America © 1999. All rights Reserved. Developed by Pitbull Syndicate. Fear Factory and Junkie XL appear under license from Roadrunner Records. Cirrus appears under license from Moonshine Records. Em-
mation appears under license from Knightmare Management. Tommy Tallarico appears under license from Tommy Tallarico Studios. The "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



■ Bei der Startaufstellung sind **alle 22 Fahrzeuge** auf einmal zu sehen. Ein Beweis für die Leistungsfähigkeit der Engine.



■ Wenn die langen Ladezeiten nicht wären, würde die Team-Präsentation einiges hermachen.



■ Ist der Fahrbelag nass, muss man mit der Dosierung des Gaspedals besonders vorsichtig sein.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: Februar 2000 | Entwickler: Eidos | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Der Formel-1-Zirkus geht in die letzte Millennium-Runde F1-World Grand Prix 99

Video System hat mittlerweile auf dem N64 und dem Dreamcast mit ihrem F1-Spiel für Furore gesorgt. Daher war der Schritt auf die PlayStation nur eine Frage der Zeit.

■ Die Formel-1-Saison 99 ist bereits seit geraumer Zeit vorbei, so dass die Veröffentlichung eines Rennspiels mit der FIA-Lizenz vielleicht ein wenig spät kommt. Was jedoch ein wahrer Rennsport-Fan ist, für den ist jeder Tag Racing-Tag!

■ **GAMEPLAY:** Natürlich wurde auch von Video System das Rennspiel-Genre nicht neu erfunden. Wie aus dem Klassenprimus Formel Eins 99 von

Psygnosis bekannt, gibt es Einzelrennen, Zeitfahren und Saison. Alle diese Modi lassen sich entweder im Simulations- oder Arcade-Modus spielen, je nachdem wie hoch der Schwierigkeitsgrad sein soll. Der einzige markante Unterschied zur Konkurrenz ist der Szenario-Modus, der allerdings in unserer Preview-Fassung noch nicht anwählbar war: Dort werdet ihr mit technischen oder fahrerischen Problemen der vergangenen Saison konfrontiert. Neben der neuen Strecke von Malaysia sind übrigens auch der BAR-Pilot Villeneuve und alle anderen Fahrer mit von der Partie. Einem Formel-1-Fest steht also aus dieser Sicht nichts im Wege. Ebenso

komplett wirkt die Präsentation. Nur die Ladezeiten müssen dringend überarbeitet werden, da es doch erheblich nervt, wenn man zum Auswählen eines anderen Teams oder Fahrers etwa eine Minute einrechnen muss.

■ **TECHNIK:** Optisch hinterlässt F1-WGP 99 einen zwielichtigen Eindruck. Zwar sind die Boliden und die Strecken allesamt sehr detailliert und wirken somit realistisch, allerdings erinnert deren Farbgebung stark an einen Kindermaltopf. Teilweise kommt die Engine bei zu viel Verkehr ins Stocken. Der Sound geht in Ordnung, auch wenn er freilich noch nicht über den

■ Vor dem Rennen erhält man mit dem Helikopter eine genaue **Streckenübersicht** und einige wertvolle Tipps.

Genre-Durchschnitt hinauskommt. Ebenfalls in die Rubrik „verbesserungswürdig“ fällt die Steuerung der Boliden. Sie ist in dieser Phase der Entwicklung noch ein wenig unpräzise und könnte besonders bei schnellen Lenkbewegungen sanfter reagieren.

■ **FAZIT:** Für Liebhaber des Genres scheint sich ein weiterer durchaus lohnenswerter Titel am Horizont abzuzeichnen. Ob es allerdings für Eidos reicht, den Genre-Führer aus dem Hause Psygnosis die Ölkanne zu reichen, müssen die Jungs von Lankhor erst noch beweisen. Schließlich sind F1-Fans nicht so leicht zufrieden zu stellen. (Udo L.)



■ Kommt es zu einer **Kollision**, reagiert der Wagen sehr realistisch. Er dreht sich nicht nur, sondern hebt sogar ab.



■ Mit Vollgas kann man im Arcade-Modus in kürzester Zeit verlorene Plätze aufholen. Scheiß auf die Reifen!

„Im direkten Vergleich zur Konkurrenz wird es F1-WGP schwer haben“



■ Deutliche Bremsspuren hinterlässt man beim Abflug ins Kiesbett. Die Fahrphysik wirkt sehr realistisch.



■ Alle Strecken der letztjährigen Formel-1-Saison (inklusive des kniffligen Malaysia-Tracks) sind natürlich enthalten.



„F1-Simulation mit vielversprechenden Ansätzen und neuem Szenario-Modus“



Im Handumdrehen gewonnen!

Nimm' die Zukunft in die Hand! Mit dem PSX™-Controller der nächsten Generation: das Airpad™ von Joytech! Steure links, rechts, hoch oder runter, nur mit einer leichten Bewegung aus dem Handgelenk – ohne Richtungs-Buttons oder Steuerknüppe! Die patentierte **Motion Reflex Control Sensor Technologie** des Airpads™ ermöglicht Dir sofortige und exakte Reaktion – völlig verzögerungsfrei. Gleichgültig in welchem Game Du es verwendest, das superergonomische Airpad™ bringt einfach mehr Action im „Handumdrehen“!



Weltneuheit!



Kabel* / **
für Extension,
Link, RGB,
Multi Tab*



Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack



Expansion RAM**
Memory Cards***
Jolt Packs**



PlayStation™
Mouse*
2 control buttons



Blo-Grip
Advanced
Joystick*



Controller
Plus 64**



Analogue
Controller Plus*
Dual Force



Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*



Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel*/**



The Airpad™*

* PSX™
kompatibel

** N64™
kompatibel

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

Konami zieht fußballtechnisch voll durch!

ISS Pro Evolution

Konami beliefert ISS-Pro-Fans mit neuem Futter rund um die Torejagd. Werden es die Japaner schaffen, EA vom Thron zu stoßen?

Es ist wohl mehr als ein Gerücht zu betrachten, dass hiesige Fußball-Freaks durch Fernsehübertragungen unterversorgt sind. Nahezu täglich ist bei irgendeinem Sender mindestens ein längerer Bericht zu sehen, sei es auch nur die Übertragung eines zweitklassigen Spiels aus der zweiten österreichischen Liga. Auch Konsolenbesitzer wird nicht entgangen sein, dass 1999 ein Jahr mit einer wahren Flut an Games war, die sich mit der Deutschen liebstem Kind, dem Fußball, beschäftigten. Erst vor einem Monat kürten wir mit dem alles überragenden FIFA 2000 die neue Genre-Referenz, an der sich von nun an die komplette Konkurrenz zu messen hat. Auch Konami versucht, seiner ISS-Pro-Serie, die dem FIFA-Pendant immer einen Tick hinterherhinkte, neues Leben einzuhauchen, um die Dominanz EAs ein für alle Mal zu beenden.

■ **GAMEPLAY:** Auch in Konamis neuem Update bleibt der Ball rund und ein Tor fällt, wenn der



■ Rude Fouls gehören ebenso zum Alltag eines Kickers wie filigrane Aktionen.



Das Elfmeterschießen bietet Spannung pur. Meist entscheidet jedoch das Glück über Sieg oder Niederlage.

Referee zum Anstoß deutet, so viel ist klar, somit bleibt alles beim Alten. Nichtsdestotrotz hat sich abseits dieser Weisheiten doch einiges im Land der aufgehenden Sonne getan, um den europäischen Fanatiker vor den Screen zu fesseln. Überraschend ist auf den ersten Blick bereits das gelungene Intro, mit dessen Hilfe stimmungsvoll an das eigentliche Geschehen herangeführt wird. Standardgemäß gilt es hiernach, sich für einen der gebotenen Spielmodi zu entscheiden. Für Neulinge zumindest steht die Wahl des Freundschaftsspiels auf dem Programm, um sich kurz mit der Pad-Belegung vertraut zu machen. Ferner bietet Konami die gewohnte Mischung aus Liga- bzw. Cup-Betrieb. Die einzelnen Cups gestatten euch wahlweise nahezu jede kontinentale Meisterschaft, von der EM bis hin

zum Asien-Pokal, mit eurer Equipe zu bestreiten. Weiterhin bieten die einzelnen Ligen, in denen ihr die konkurrierenden Teams frei wählen könnt, also beispielsweise mit Ulm und Barcelona in einem Wettbewerb antreten dürft, genügend Abwechslung. ISS Pro Evolutions Herzstück stellt jedoch die umfang-

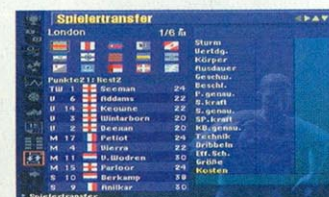
"Uns steht ein harter Kampf um die Fußballkrone bevor"



■ Nach harschen Attacken folgt die Bestrafung in Form eines bunten Kartons auf dem Fuße.



■ Wie vor realen Spielen versammelt sich das Team vor dem Anpfiff erst einmal zum Gruppenbild für die Galerie.



■ Nach erfolgreich bestrittenen Partien in der Master-League erhält ihr Punkte. Je nach Gut-
habenstand darf danach der Transfermarkt ge-
nutzt werden.



Alle Stadien wurden imposant in Szene gesetzt und sind ihren realen Vorbildern bis ins Detail nachempfunden.



Beeindruckend ist die Detailtreue der Kicker. Man beachte nur Zidanes adrette "Frisur".



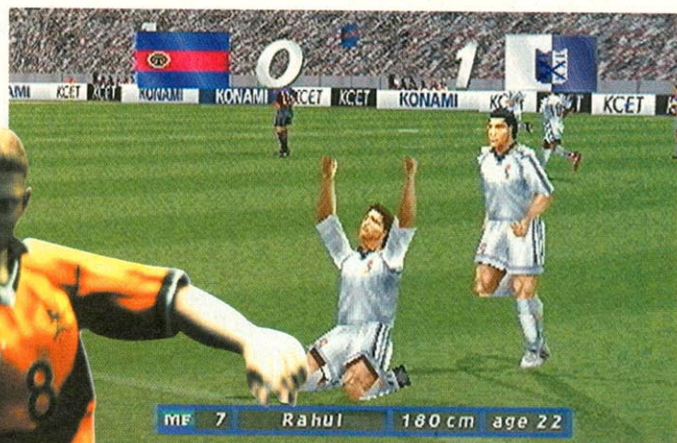
Hier hat der Goalie nochmal Glück gehabt, denn die Pille verfehlt den Kasten nur um Millimeter.



Verschiedene Taktiken lassen sich per Button-Druck leicht im Spiel aktivieren und ermöglichen ein schnelles Reagieren auf neue Situationen.

lingsteam antreten dürfte, sollte dieses in der Realität hoffnungslos unterlegen sein. Mit dem diesjährigen Champions-League-Gewinner Manchester United und zahlreichen weiteren Spitzenteams aus Italien, Spanien, den Niederlanden, Portugal sowie den beiden deutschen Vertretern Dortmund und den Bayern stehen 16 spielstarke Teams bereit. Es sollte jedoch gleich angemerkt werden, dass euer Team erst nach einigen Siegen an wahrer Spielkultur gewinnt. Gewonnene Partien bescherten euch nämlich Punkte, die ihr, vorausgesetzt ihr habt genügend zusammen, in den Kauf eines Killer-Stürmers oder eines besseren Torwarts investieren könnt. Erst allmählich entwickelt ihr somit aus der Rumpfmann-

schaft euer persönliches Spitzenteam. Anders als in vergleichbaren Produkten ist an Konamis Titel vor allem die breite Palette an Torsituationen bemerkenswert. Seien wir ehrlich, in vielen Konkurrenz-Games ist es doch meist so, dass Tore aus vergleichbaren Situationen fallen und im Endeffekt oft optisch frapierend einander gleichen. Konami schwimmt hier gegen den Strom, denn sehr selten war es bislang zu bewundern, dass ein vom Pfosten abspringender Ball in den Rücken des Keepers fällt und vom zur Hilfe eilenden Abwehrrechten unglücklich ins Tor gestolpert wird. In diesem Zusammenhang sollte auch die große Detailtreue Erwähnung finden, denn ein Schuss geht nicht lediglich über das Tor. Ihr erkennt bereits vor dem Abschuss an der Haltung des Schützen, dass etwa bei starker Rücklage ein Erfolg nahezu unmöglich ist. Geblieben ist, Lizenz-Freunde werden es mit Unmut vernehmen, leider er-



So jubelt ein Spanier namens Raoul, Verzeihung Rahul, denn die Originalnamen müssen erst per Editor korrigiert werden.

neut der Verzicht auf die Originalnamen eurer Balljäger. Im Editor lassen sich diese aber relativ schnell ummodellern. Konami schaffte es zudem, dass ihr erzielte Tore beliebig per Memory-Card speichern dürft, um diese spektakulären Goals später wieder zu betrachten, verschiedene Kameraperspektiven eingeschlossen. Ein gespeichertes Tor belegt je zwei Blocks auf eurer MC. Dennoch ist dieses Feature mehr als lobenswert.

"Konamis ISS Pro Evolution überzeugt nicht nur optisch"



Der Torwart erweist sich als waschechter Fliegenfänger. Hier sieht es so aus, als würde der Ball sicher gefangen werden, aber weit gefehlt!



Besonders schöne oder außergewöhnliche Tore dürfen auf der Memory-Card gespeichert und archiviert werden.

TECHNIK: Konami setzt gegenüber dem Vorgänger nicht alleine durch das schöne Intro einen drauf. Auch die Animationen der Spieler, vor allem aber deren Aussehen, brauchen sich hinter der FIFA-Referenz nicht zu verstecken. Dem stehen die ihren realen Vorbildern nachempfundenen virtuellen Arenen in nichts nach und bieten nette Details, wie wehende Fahnen aus den jeweiligen Fanblocks.

FAZIT: Einzig und allein der nervige Kommentar fällt bislang unangenehm auf. Die Aussprüche wiederholen sich in regelmäßigen Abständen und passen nicht immer unbedingt zum aktuellen Geschehen. Sollte man dieses Manko noch in den Griff bekommen, könnte es auf dem Fußballthron ernsthaft eng werden. Man wird sehen, was sich in den nächsten Wochen noch tun wird. (Tom S.)

i Geldsegen in der Champions-League

Die Champions-League erweist sich mehr und mehr als enorm verdienstträchtige Einnahmequelle der Spitzenteams. Damit die immer teurer werdenden Transfers überhaupt noch bewältigt werden können, gibt es von der UEFA ein "kleines Zubrot". Alleine für die Qualifikation zu Europas Liga Nr. 1 erhält jeder Verein sage und schreibe 1,8 Millionen DM. Jedes Gruppenspiel wird schließlich mit exakt 600.000 DM entlohnt. Ein Sieg bringt den Schatzmeister 600.000 DM in die leeren Kassen, während ein Remis immerhin noch mit der Hälfte, 300.000 DM, belohnt wird. Als netter Bonus winkt den Viertelfinalisten ein Zuschuss von 4,8 Millionen DM, den Halbfinalisten gar 6 Millionen DM. Sollte ein Team trotz Erreichen des Finales dort den Kürzeren ziehen und nur zweiter Sieger werden, werden noch einmal 7,2 Millionen DM in die Kassen gepumpt. Der Sieger erhält als Sahnehäubchen 12 Millionen DM zusätzlich zur Krone des europäischen Vereins-Fußballs. Daher stellt die Champions-League somit nicht alleine für den Sieger eine wichtige Einnahmequelle dar, auch die Teilnehmer, welche nach der ersten Runde "nach Hause fahren", verdienen sich ein nettes Extra.



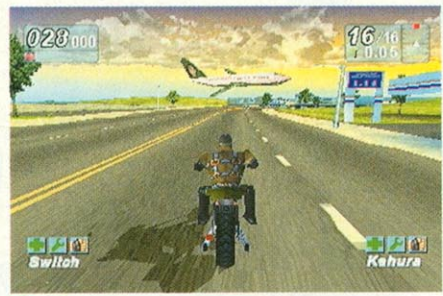
"Dieser Titel könnte FIFA 2000 in ernsthafte Bedrängnis bringen"



■ Es ist schon ärgerlich, wenn ihr auf der Suche nach eurem Vehikel von einem Van gerammt werdet.



■ Solltet ihr vom harten Gang-Alltag genug haben, schwingt ihr euch auf ein Cop-Bike und dreht den Spieß um.



■ EA zeigt, dass man passend zu dem rasanten Vergnügen auch an Randobjekte, wie etwa das landende Flugzeug, gedacht hat.

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1 - 2 | Erscheint: Februar 2000 | Entwickler: EA | Schwierigkeitsgrad: mittel

EAs Motorrad-Prügelei kehrt zurück! Road Rash: Jail Break

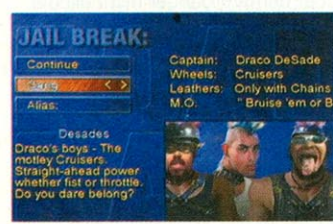
Bereits im letzten Jahr sorgte der Racer für gute Unterhaltung durch eine Mischung aus Speed und Schlagstöcken.

■ EA zeichnet sich bekanntlich meist durch eher seriöse Games, wie durch Rennspiele der Marke Need For Speed, aus. Mit dem rasanten Zweirad-Racer gelang es den Kanadiern, sich zwischen die Stühle zu setzen. Man bot eine witzige Mischung aus einem Rennspiel, gepaart mit kleineren Beat-'em-Up-Anleihen. Der letztjährige Ableger wusste nicht nur durch eben diese Mixtur zu gefallen. Zudem wartete EA noch mit einigen Spitzenbands auf, die für den passenden Sound zu diesem Titel sorgten. Zu diesen gehörten unter anderem die legitimen Nachfolger der Gorilla Biscuits, CIV.

■ **GAMEPLAY:** Ähnlich wie bereits im Vorgänger gilt auch für das Sequel: Vollgas geben und den Schlagstock voll durchziehen! Mehrere Gangs haben es sich zur Aufgabe gemacht, der obigkeitstreu Polizei einmal gehörig die Leviten zu lesen und einen waschechten Jail Break zu zelebrieren. Im Zuge dieser Pläne besteigt ihr eine von anfangs nur zwei verfügbaren Maschinen, um zu zeigen, wer die wahre Macht des Asphalts darstellt. Zwei Gangs, die Sportfahrer der Kaffe-Boys sowie die Desades, welche auf Cruiser-Bikes unterwegs sind, streiten sich um die Vormachtstellung. Habt ihr euer

Bike aus der virtuellen Garage geholt, heißt es erst einmal sich gegen die mit Ketten gut ausgestatteten Rowdys zur Wehr zu setzen. Der Einsatz eigener Schlagwerkzeuge, gerechtfertigt durch Notwehr, ist nun erste Devise, um an die Spitzenposition zu gelangen. Mit etwas Glück und Geschick nehmt ihr durch geübte Griffe die Werkzeuge der Vandalen an euch, um schlagkräftiger über die Pisten zu rollen. Apropos Pisten, anfangs ist die Auswahl wie schon im Prequel mit neun verfügbaren Asphalt-Kursen relativ hoch ausgefallen. Nach und nach erhaltet ihr Zugriff auf weitere Kurse. Wer es lieber vorzieht, zu zweit über die Strecken zu brettern, dem werden im Multiplayer-

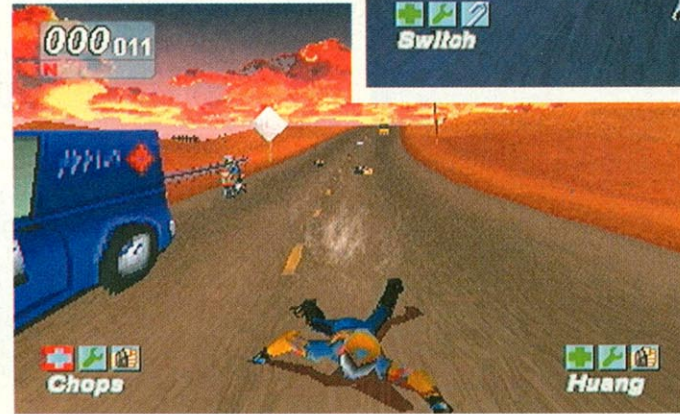
"Road Rash: Jail Break setzt auf schlagkräftige Argumente"



■ Die drei durchgeknallten Jungs sind Mitglieder der Gang eurer Wahl. Besser hätte es euch gar nicht treffen können.



■ Chains and Leather, die Hauptzutaten für ein rasantes Biker-Fest. Vor allem von den Ketten werdet ihr regen Gebrauch machen.



■ Dies passiert selbst dem besten Biker einmal. Doch wenigstens verläuft dieser Crash glimpflicher als im wahren Leben.

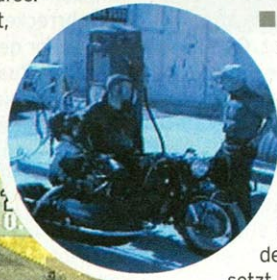


■ Durch einen geschickten Griff schnappt ihr euch die Waffen des Rivalen und dürft somit kräftiger zuhauen.



■ Selbst im Multiplayer-Modus befinden sich zeitweise beide Gashebel-Fanatiker auf der Suche nach dem Arbeitsgerät.

Modus gleich fünf verschiedene Möglichkeiten dargelegt, diesem Ziel nachzukommen. Die Modi tragen solch illustre Bezeichnungen wie Skull-to-Skull oder Cops & Robbers. Prinzipiell lautet das Motto aber, immer mit Höchstgeschwindigkeit durch die Walachei zu heizen, den Rivalen stets im Visier. Wahlweise dürft ihr auch auf dem Sattel einer Polizeimaschine Platz nehmen.

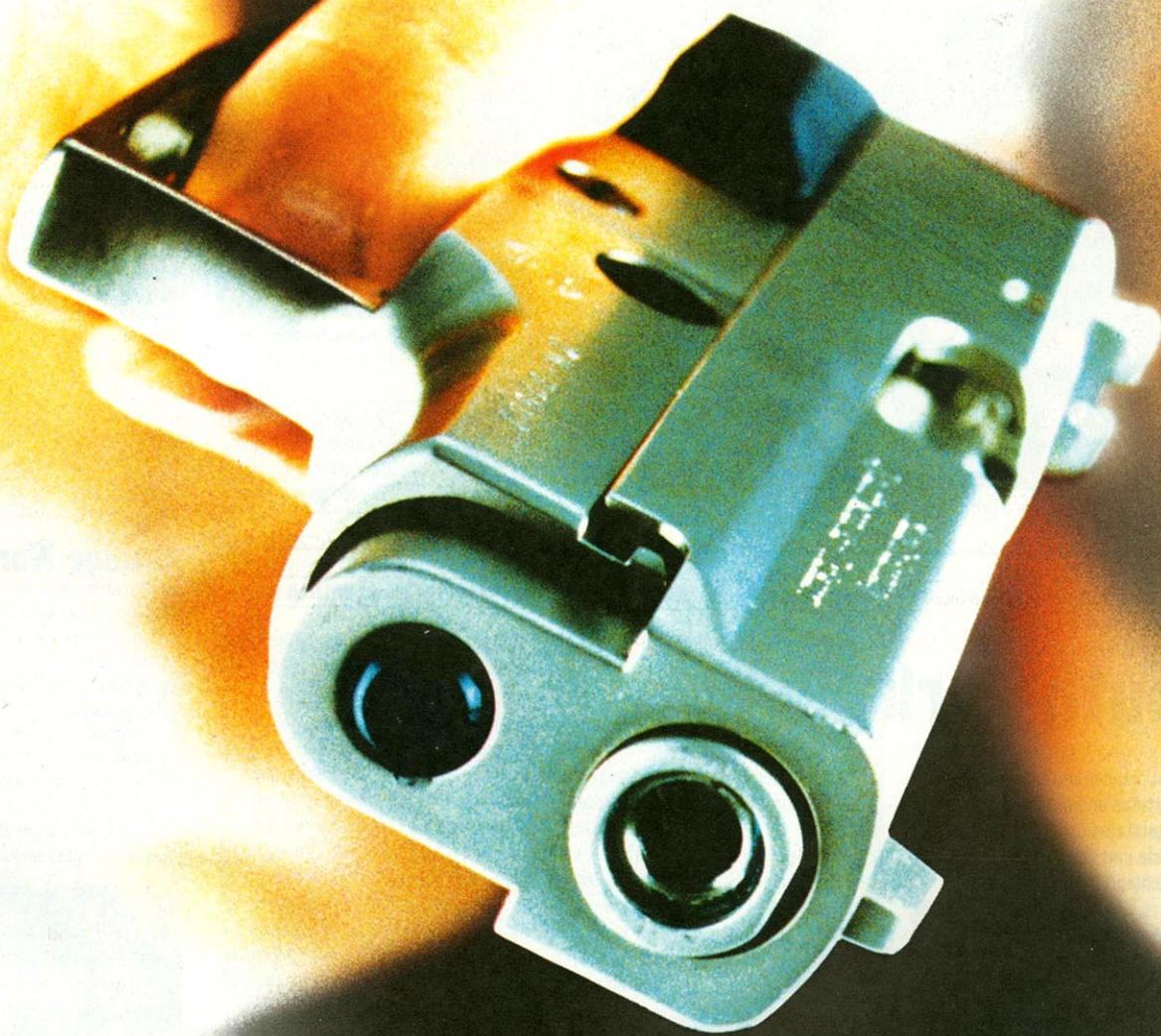


■ **TECHNIK:** Zumindest soundtechnisch bleibt kein Auge trocken. Zwar fährt man nicht die Klasse-Bands des Vorgängers auf, denn mit Formationen wie Medicine und den Swingin' Utters setzt EA diesmal auf eher unbekannte Klampfer. An der Optik bleibt aufgrund der frühen Version noch einiges zu verbessern. Die Grafik-Engine verrichtet zwar flüssig ihre Dienste, dennoch wirken sowohl die Fahrer als auch die Randobjekte stellenweise grobpielig. Andererseits spart man nicht mit netten Aufteuerungen. So gleitet beispielsweise ein Flugzeug sanft über eure Boliden hinweg.

■ **FAZIT:** Bekommt man die durchwachsene Optik im Hause EA noch bis zum Start in den Griff, steht einem weiteren Party-Knüller nichts mehr im Weg. Ob sich allerdings der Kauf für Besitzer des letzten Teils lohnen wird, muss ein ausführlicher Test in einer der nächsten Ausgaben zeigen. (Tom S.)

Erster Eindruck
"Fun-Racer mit angezogener optischer Bremse"

**ES IST IMMER
WIEDER SCHÖN,
DICH ZU TREFFEN.**



FIGHTING FORCE 2



EIDOS
INTERACTIVE

www.eidos.com

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

Neuaufgabe

Grandia

Das Rollenspiel sorgte schon auf dem Sega Saturn für glänzende Augen.

■ Im Prinzip handelt es sich bei Grandia um eine 1:1-Konvertierung des Saturn-Originals. Die zugehörige Handlung führt euch in eine Welt, in der auf der einen Seite die an Technologie orientierten Men-

schen und auf der anderen Seite die geistigen Garlyle leben. Sie suchen nach den Resten einer uralten Zivilisation. General Baal, ein Mensch, will die Artefakte nutzen, um sich die Welt Untertan zu machen. Nur der 15-jährige Justin und seine Freunde Sue und Feena können den machtgerigen Eroberer stoppen. Auf den ersten Blick wirkt Grandia wie die Saturn-Vorlage, die mit frei drehbaren Szenarien, kurzweiliger Story und einzigartigem Action-Kampfsystem auf sich aufmerksam mach-

te. Inwiefern auch auf der PlayStation eine Fangemeinde entsteht, wird sich zeigen. (Uwe K.)



■ Die Kämpfe wirken rasant, da gleich mehrere Gegner angegriffen werden.



■ Die vielen Monster sind im Szenario sichtbar und können hin und wieder von euch überrascht werden.



■ Der unermüdliche Schatzsucherdrang von Justin bringt ihn in sehr peinliche Situationen.

super! "Wunderschönes RPG, das an den Erfolg der Saturn-Version anknüpfen dürfte"

Erster Eindruck



■ Ein kommender Party-Hit: Via Multitap können acht menschliche Spieler am Renngeschehen teilnehmen.

Micro Maniacs

Wenigen Spielen gebührt die Ehre, auf einer Party von einer Schar jugendlicher mit Begeisterung gezoxt zu werden. Zu dieser auserwählten Gruppe zählt mit Sicherheit auch die Fun-Racer-Reihe Micro Machines, mit der sich das englische Softwarehaus Codemasters bereits während der 80er-Jahre einen Namen machte. Das ganz besondere Flair der Saga wird auch die mittlerweile dritte Fortsetzung beibehalten, obwohl die Teilnehmer des lustigen Rennspektakels diesmal auf ihre Miniaturflitzer verzichten und sich stattdessen zu Fuß auf die ungewöhnlichen Rundkurse begeben. Letztere sind thematisch stets so entworfen, dass sie in einem Haus angesiedelt und die uns bekannten Größenverhältnisse durch den Zwergenwuchs der Spielfiguren umgekehrt sind. Im Klartext bedeutet dies: Man manövriert sich um gigantische Blumentöpfe herum, um dahinter von einem umstürzenden Wecker erschlagen zu werden. (Udo L.)

gut "Innovativer Racer, der vor allem durch seinen spaßigen Mehrspieler-Mode auffällt"

Erster Eindruck

Grudge Warrior

Zwölf rivalisierende Banden terrorisieren die Erde der Zukunft. Damit sie ihre Territorien verteidigen können, sind sie mit schweren Panzervehikeln ausgerüstet und gehen auf die Jagd nach der Konkurrenz. Ihr steuert also einen der zwölf Bandenpanzer durch diverse 3D-Landschaften und versucht mit euren in sechs Stufen ausbaubaren Waffensystemen die Gegenparteien empfindlich zu treffen. In der ersten Mission gilt es zum Beispiel, Generatoren des Feindes zu vernichten.



■ Wenig innovativ, obwohl spaßig: In bester Vigilante-8-Manier geht es bei Grudge Warrior durch futuristische Szenarien.

Neben diesen meist simplen Seek-and-Destroy-Missionen gibt es den Zweispieler-Modus, der euch längerfristig motivieren soll. Bislang jedoch macht uns die Vorab-Version noch nicht allzu glücklich, da weder spielerisch noch technisch Hochwertiges geboten wird. Wer aber auf Third-Person-Action à la Vigilante 8 steht, sollte unseren Test abwarten. (Uwe K.)

gut "Vielsprechende Ballerorgie ohne große Innovation"

Erster Eindruck

Genre: Rennspiel | Erscheint: 1. Quartal 2000 | Spieleranzahl: 1-2 | Entwickler: Tantalus Interactive | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Ein neuer Fun-Racer mit den durchgeknallten Kids aus South Park

South Park Rally

Nachdem die vier verrückten Kids Kyle, Stan, Cartman und Kenny in den USA schon Kultstatus erreicht haben, werden sie und ihre Comic-Serie auch in Deutschland immer populärer.

■ Die Geschichten rund um South Park finden vor allem wegen der obskuren Ideen und der bösen Witze mehr und

mehr Anhänger. Und genau in diese Kerbe schlägt der dazugehörige Fun-Racer. Neben den vier Hauptfiguren lassen sich diverse andere Charaktere anwählen, so dass insgesamt 31 spielbare South-Park-Figuren im Racer auftauchen. Dazu kommen noch sieben Strecken, welche jeweils unter 14 verschiedenen Mottos befahren werden können. Dadurch

entstehen unzählige Kombinationsmöglichkeiten, was sich natürlich positiv auf die Langzeitmotivation auswirkt. Technisch hingegen muss noch etwas getan werden, um mit anderen Fun-Racer-Vertretern mithalten zu können. Die Grafik ist in typischem South-Park-Comicstil gehalten und ebenso die Soundkulisse. Verbesserungsfähig wäre ferner die Steuerung, die momentan noch zu schwammig ausfällt. Wer sich allerdings für die Comic-Serie und deren derben Humor begeistern kann, der sollte sich dieses Acclaim-Game schon mal vornehmen. (Tom S.)



■ Vorsicht vor den Kühen, denn bei einem Kontakt verliert ihr wertvolle Zeit. Aber dafür fliegen sie dann wie beim Hollywood-Streifen Twister durch die Gegend.



■ Im Zweispieler-Modus macht South Park Rally gleich viel mehr Spaß. Ihr fahrt entweder ein normales Rennen oder bekämpft euch gegenseitig.

super! "Witziger Crash-Team-Racing-Klon mit verheißungsvoller South-Park-Lizenz"

Erster Eindruck



■ Manchmal gelingt euch sogar Tricks, auf die ein Profi stolz wäre, wie hier der 1260-er.



■ Im Trickmaster-Modus gilt es, die Vorgaben des imaginären Lehrers exakt nachzuahmen, um schließlich Gott der Tricks zu werden.



■ CB4 gibt euch die Möglichkeit, mit einem von vielen renommierten Pros die Pisten zu rippen.

Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint Januar 2000 | Entwickler: 989 Studios | Schwierigkeitsgrad: mittel

Snowboard-Fans können sich freuen!

Cool Boarders 4

Endlich versorgen uns die 989 Studios mit einem Update der erfolgreichen Snowboard-Serie.

■ Weihnachten steht vor der Tür. Da ist die Zeit genau richtig, sich neues Equipment für den Powder-Rausch ins Haus zu holen. Wer jedoch noch sein altes Board bis auf den Sandwich-Kern herunterhobeln will, sollte wenigstens einen Blick auf Cool Boarders 4 riskieren. Die mittlerweile jährlich erscheinenden Sequels bringen den Snowboard-Spaß nun schon zum vierten Mal auf den heimischen Screen.

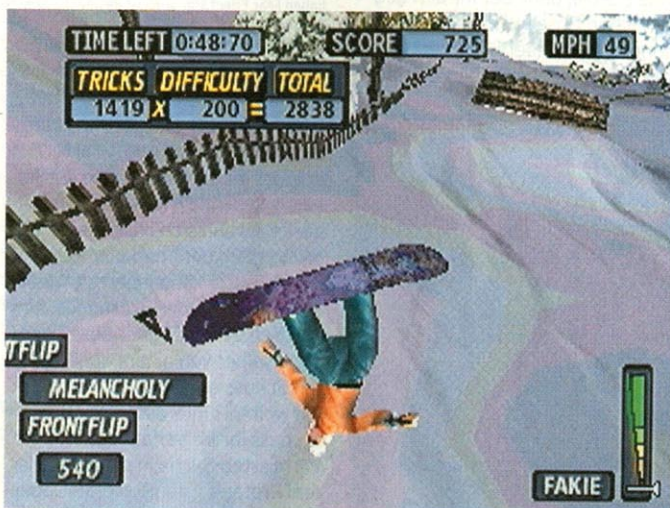
■ **GAMEPLAY:** Wie bereits in den Vorgängern ist die Tatsache zu verzeichnen, dass ihr die meisten Pisten, Boards und Boarder erst freischalten müsst, um in den vollen Genuss der weißen Pracht zu gelangen. Lediglich vier Profis und zwei Amateure stehen euch anfangs zur Verfügung, um die beiden Berge in Vermont bzw. Colorado zu meistern. Wie schon in den Vorgängern fährt man eine vielseitige Mischung aller relevanten



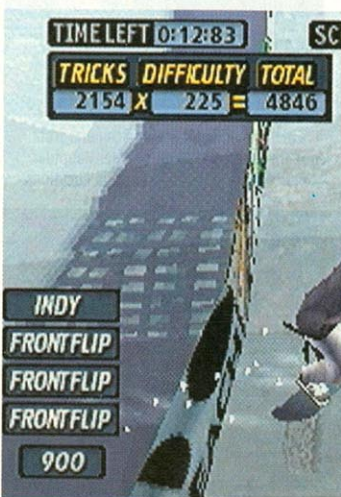
Boarder-Disziplinen auf. Mit Downhill, dem Boarder-X, Slope-Style, Half-Pipe, dem Big-Air-Contest sowie je einem Special Event pro Berg steht eine große Auswahl bereit, um wahlweise die Pisten herunterzucarven oder aber irrwitzige Combos aus Grabs und Twists zu vollführen.



■ Der Zweispieler-Modus fällt zwar kaum gegenüber der Einspieler-Variante ab, dennoch leidet die Übersichtlichkeit.



■ Obstacles, Quarter-Pipes und Rails, dies sind die Zutaten für den Slope-Style-Event.



■ Im Big-Air-Contest wird euch einiges an Überwindung abverlangt, sobald ihr die Skisprungschanze hinabgleitet.



■ An mancher Stelle scheint ein Weiterkommen durch den bremsenden Tiefschnee enorm erschwert zu werden.

Schafft ihr es, einen Wettbewerb als Sieger zu beenden, wird die nächste Piste befahrbar oder die Auswahl der Boarder und Boards erhöht sich, so dass ihr durch Verwendung des besseren Equipments automatisch eure Leistungsfähigkeit steigert. Schafft ihr es in einer Competition, in jeder Disziplin den ersten Rang zu belegen, steht euch schließlich noch die Teilnahme am Special Event offen. Besonders erwähnenswert ist in diesem Zusammenhang der Trickmaster-Modus. Es gilt hierbei, die Trickvorgabe des Trainers exakt nachzuvollziehen. Absolvierst ihr dies mit einer Quote von 100 %, winkt euch eine zusätzliche Überraschung.

■ **TECHNIK:** CB4 glänzt erneut durch ein ausgeklügeltes Streckendesign. Jeder Berg wurde optisch schön in Szene gesetzt und mit Obstacles nur so gespickt. Lediglich die im direkten Vergleich etwas groß geratenen Boarder fallen ein bisschen negativ auf.

■ **FAZIT:** Gerade durch die Profi-Boarder wird eine erhöhte Identifikationsmöglichkeit mit den Aktionen geschaffen. Die gebotene Motivation, jeden Berg freizuspüren, könnte ebenfalls nicht höher ausfallen, wobei jedoch wie gehabt die Gesamtspieldauer eher gering ausgefallen ist. (Tom S.)



■ Für jeden Pro-Boarder stehen euch interessante Fakten zur Verfügung, um Einblick in dessen Lebenslauf zu erhalten.



Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint 1. Quartal 2000 | Entwickler: Kronos | Schwierigkeitsgrad mittel

Höllengänge

Fear Effect

Neben Tomb Raider IV veröffentlicht Eidos mit Fear Effect in Kürze ein weiteres Action-Adventure-Highlight.

Für großes Aufsehen sorgte Kronos' neuester Titel bereits auf der diesjährigen E3-Messe in Los Angeles. Dabei glänzte Fear Effect rein grafisch auf den ersten Blick und zog Massen von Besuchern in seinen Bann. Im Mittelpunkt des Abenteuers, das im futuristischen Tokio des 21. Jahrtausends spielt, steht eine Agenten-truppe, die einen einfach anmutenden Auftrag erhält. Die 16-jährige Wee Ming Lam, Tochter eines einflussreichen chinesischen Geschäftsmannes, wurde vermutlich von der Mafia verschleppt. Die Suche nach dem Mädchen bringt das Agenten-Team zunächst in das Rotlichtmilieu der japanischen Metropole. Die dort



Suchen lohnt sich: Viele Goodies, wie Waffen oder Schlüsselkarten, befinden sich versteckt in Schränken.

von den Protagonisten weiterverfolgte Spur führt die Truppe direkt in die Hölle.

■ GAMEPLAY: Ihr startet euer Abenteuer über den Dächern der Hochhäuser von Tokio. Ein Helikopter bringt Hanna, die coole Frontfrau des Agententrios, auf das Dach eines Wolkenkratzers. Dort angelangt, schlüpft der Spieler in die Rolle der Heldin, die in bester Tomb-Raider-Manier aus der Third-Person-Perspektive gesteuert wird. Sogleich werdet ihr von einigen Dunkelmännern empfangen, die euch an den Kragen wollen. Natürlich ist Hanna nicht unvorbereitet. In ihrem Inventar befindet sich eine Pistole, dank der ihr den gegenwärtigen Bösewicht vom Screen donnert. Besondere Aufmerksamkeit solltet ihr den beiden Leisten am oberen Bildschirmrand schenken. Die linke Leiste zeigt den Ge-



Die grafische Präsentation der Charaktere erinnert an die typisch japanischen Anime-Filme.



Genreübliche Rätselkost: Diese beiden Burschen lassen sich durch geschicktes Umlegen von Schaltern beseitigen.



Jeder Raum, der von eurer Spielfigur betreten wird, sollte erst einmal genauestens durchstöbert werden, da ihr ansonsten Gegenstände überseht, die für den Verlauf des Abenteuers wichtig sind.



Die linke Leiste am oberen Bildschirmrand gibt den Angst-Faktor eurer Heldin an. Der rechte Balken informiert euch über den gegenwärtigen Gesundheitszustand der Protagonistin.



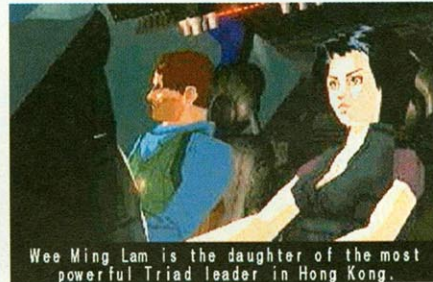
Cineastisches Vergnügen. Die filmreifen Kamerafahrten, die für sehr viel Atmosphäre sorgen, heben Fear Effect klar von der Resident-Evil-Klasse ab.

sundheitszustand der Heroin an, während die rechte den so genannten Angstzustand des Charakters vermittelt. Ist dieser im roten Bereich (= großer Angst-Faktor), erleidet ihr durch kassierte Treffer einen wesentlich höheren Schaden, als wenn sich die Anzeige im grünen Segment befindet. Der Angst-Faktor kann jederzeit wieder verbessert werden. Dazu müsst ihr lediglich einige Gegner beseitigen, ohne selber von einem abgefeuerten Schuss getroffen zu werden. Ein weiteres interessantes Feature ist, dass ihr im Verlauf der Vermissten-Suche in die Rolle aller drei Protagonisten schlüpft. Dabei lässt sich jedoch der Zeitpunkt nicht frei bestimmen. Vielmehr wurde der Rollentausch von den

Programmierern vorbestimmt und geschickt in die Story eingebunden. Natürlich verfügt jeder der Charaktere über individuelle Aktionsmöglichkeiten, die vom Spieler genutzt werden müssen, um Fear Effect erfolgreich zu meistern. Der knallharte Deke beispielsweise besitzt eine schussfeste Weste, die seinen Oberkörper selbst im dick-



Ein Indianer kennt keinen Schmerz: Trotz großem Handicap kämpft sich der Hauptdarsteller durch die feindverseuchten Locations.

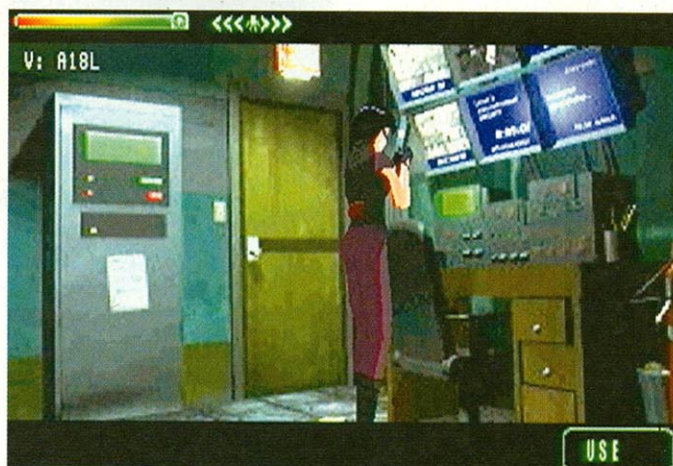


Wee Ming Lam is the daughter of the most powerful Triad leader in Hong Kong.

Die große Anzahl von Zwischensequenzen wurde in Spielgrafik gehalten. Aufgrund ihrer überdurchschnittlichen Qualität werden Renderszenen nicht vermisst.



Die Frontfrau der Agententruppe, Hanna, ist einer der drei unterschiedlichen Charaktere, die sich im Verlauf des Spiels steuern lassen.



Aufgrund der aufwändigen Hintergrundgrafiken, die als komplette Filme direkt von CD eingeladen werden, befinden sich vier Silberlinge im Lieferumfang von Fear Effect.

sten Kugelhagel bestens schützt. Hanna schlüpft hingegen in die Rolle ihrer Gegner und infiltriert so unerkannt ganze Gebäudekomplexe.

TECHNIK: Fear Effect ist sicherlich eines der aufwändigsten PlayStation-Projekte aller Zeiten. Zwar sind die Hintergründe wie bei Genre-Kollegen à la Resident Evil ebenfalls vorberechnet, jedoch werden sie als komplette Filme vollständig direkt von der CD geladen, womit auch die ungewöhnlich große Anzahl von vier CDs zu erklären ist, die zum Lieferumfang des Titels gehören. Somit erreichen die Programmierer eine noch nie gesehene Lebendigkeit. Rauchschwaden ziehen durch die Areas,

wirbelnde Deckenventilatoren werfen ihren (animierten) Schatten auf den Boden oder Autos donnern über stark frequentierte Highways. Die in Echtzeit berechneten Charaktere wurden aus einer Vielzahl von Polygonen realistisch zusammengesetzt. Der cinematische Charakter wird abgerundet durch die spektakulären Kamerafahrten, die ganz im Stile von Silent Hill inszeniert wurden. Erfreulicherweise sollen die Texte sowie die komplette Sprachausgabe darüber hinaus in der heimischen Version eingedeutscht sein.

FAZIT: Herausragendstes Merkmal des Action-Adventures ist

sicherlich die grafische Präsentation. Noch kein anderer Thriller wurde so lebendig gestaltet wie Fear Effect von Konos. In jeder Location wimmelt es nur so voller aufwändiger Details. Doch nicht nur die grafische Präsentation schlägt die Genre-Kollegen um Längen, sondern auch spielerisch fesselt das Adventure bereits nach den ersten Minuten. Die Programmierer vermischen Rätselemente gekonnt mit Action-Komponenten. So gilt es beispielsweise die individuellen Fähigkeiten eines jeden Charakters optimal zu nutzen, um das Abenteuer letzten Endes erfolgreich zu meistern. Eingesammelte Items müssen geschickt eingesetzt werden, Hindernisse, zum Beispiel Fenster, sollten mit roher Gewalt beseitigt werden, um in Gebäude einzudringen, und natürlich dürfen auch die obligatorischen Schalterrätsel nicht fehlen. Ferner sind die Aktionsmöglichkeiten eures Charakters bedacht anzuwenden, um den Gegner zu überlisten. So schleicht ihr euch zum Beispiel



Gelangt ihr an eine Tür, lässt sich diese häufig nur mit einer Key-Card öffnen, die ihr zuvor gefunden habt.



Mit Bedacht nutzen: Der Munitionsvorrat eurer Wummen ist limitiert. Durch Aufsammeln diverser Goodies wird er jedoch wieder aufgestockt.

an übermächtig erscheinende Gegner heran, um diese rücklings zu beseitigen. Mit Fear Effect steht ein echtes Genre-Highlight vor der Tür, das grafisch alles aus unserer geliebten PlayStation herausholt. Lediglich die Steuerung überzeugt in der uns vorliegenden Preview-Version noch nicht gänzlich. Dieser kleine Makel soll jedoch laut Hersteller in der fertigen Version, die wir im Frühjahr kommenden Jahres käuflich erwerben dürfen, vollkommen behoben sein. (Udo L.)

super!
"Genialer Anime-Thriller, der sich von der Konkurrenz abhebt"



Gelangt ihr an einen Gegenstand, der von euch genutzt werden darf, wird dies am unteren Bildschirmrand eingeblendet.



Man spricht Deutsch: Die deutsche Version wird natürlich in der finalen Fassung komplett lokalisiert sein.



Name: Royce Glas
Größe: 1,80 m
Gewicht: 89 kg
Nationalität: Amerikaner
Alter: 34 Jahre
Aufgabengebiet: Söldner-Aufträge
eiskalt erledigen

Name: Hanna Tsu-Vachel
Größe: 1,69 m
Gewicht: 53 kg
Nationalität: Chinesin
Alter: 24 Jahre
Aufgabengebiet: Undercover-Aufträge meistern

Name: Jakob "Deke" Decourt
Größe: 1,85 m
Gewicht: 99 kg
Nationalität: Amerikaner
Alter: 37 Jahre
Aufgabengebiet: Sprengstoff-Attentate durchführen

Interview

Im Sommer landete die Pop-Formation mit "Blue" den absoluten Urlaubshit. Neben der Musik besitzen die drei Italiener jedoch noch eine zweite Leidenschaft, die Zockerei. Während eines kurzen Aufenthaltes der Band in Deutschland hatten wir die einmalige Möglichkeit, den drei Sunny-Boys einige Fragen zu stellen.

PlayStation Games: Wie lange zockt ihr schon? Und wie seid ihr dazu gekommen?

Eiffel 65: Wir haben alle zwischen sechs und acht Jahren mit dem Spielen angefangen. Wie wir dazu gekommen sind? Wir waren zu jung für die Frauen, also haben wir uns mit Games beschäftigt.... Nein, im Ernst, man sieht es bei Freunden und will von den Eltern auch ein Videospiel bzw. ein Computerspiel haben. Das erste Spiel probierte Maurizio (26) an einem Commodore 16 aus, Gabry (27) und Jeffrey Jey (29) an einer Atari-Konsole. Jeffrey Jey ist in den USA aufgewachsen, dort waren elektronische Medien eh schon viel früher Bestandteil des Alltags und der Kinderzimmer als in Europa.

PSG: Was geben euch Videospiele?

E65: Videospiele geben uns die Möglichkeit, in eine andere Welt einzutauchen und alles um uns herum zu vergessen. Gleichzeitig hast du die Möglichkeit, in verschiedene Rollen zu schlüpfen wie ein Schauspieler. Du bist der Held in einem Film, der tausend Abenteuer besteht. Wer will das nicht? Voraussetzung ist natürlich, dass das Videospiel gut gemacht ist. Wir mögen am liebsten Kampf- und Abenteuerspiele mit einer guten Story, bei der man mitdenken muss.

PSG: Welches ist eurer Meinung nach das beste Videospiel aller Zeiten und warum?

E65: Unser absoluter Favorit ist Tekken 3. An dem Kampfspiel ist alles toll. Jeder Charakter hat seinen eigenen Stil. Die Kampfbewegungen sind mit einer Spezialkamera von echten Menschen aufgenommen und im Spiel 1:1 umgesetzt worden, so dass die Animation rund und natürlich wirkt. Außerdem gibt es dazu eine gute Story und gute Musik. Maurizio und Gabry treiben selbst seit

vielen Jahren verschiedene Kampfsportarten und sind daher kaum von dem Spiel wegzukriegen.

PSG: Gibt es für euch neben der PlayStation noch weitere Spielplattformen (PC, Dreamcast, Nintendo 64, etc.)?

E65: Neben PlayStation spielen wir noch am PC. Der Dreamcast ist zwar sehr gut, bietet aber zu wenig Spiele.

PSG: Könnt ihr euch vorstellen, euren Beruf mit eurem Hobby zu verknüpfen, d.h. einen Soundtrack zu einem Spiel zu komponieren?

E65: Wir haben zwar noch keinen Soundtrack für ein Game gemacht, so wie zum Beispiel David Bowie, würden die Herausforderung aber natürlich gern annehmen, wenn sich die Gelegenheit ergibt. Ein Song in unserem neuen Album "Europop" ist schon mal exklusiv den Videospielen gewidmet: "My Console" ist der Titel.

PSG: Was haltet ihr von Raubkopien? Und wie steht ihr zur momentanen MP3-Welle (Musik-Tracks aus dem Internet downloaden), die ja auch euch geschadet haben wird?

E65: Für Musiker und die gesamte Musikbranche bedeutet die Verbreitung von Raubkopien in finanzieller Hinsicht eine große Gefahr. Je mehr Raubkopien kursieren, desto mehr Geld fehlt den Plattenfirmen, neue Künstler aufzubauen,

Musik zu produzieren und zu vertreiben. Und die Musiker selbst könnten sich natürlich auch nicht mehr finanzieren. Aus diesem Grund sind wir gegen das professionelle Vertreiben von Raubkopien. Ebenso verhält es sich mit der Möglichkeit, über MP3 Tracks kostenlos aus dem Internet herunterzuladen. Man muss eine generelle Lösung finden, das Song-Material im Internet zugänglich zu machen und es gleichzeitig rechtlich und finanziell zu schützen, zum Beispiel mit einem Code. Was uns an MP3 gut gefällt, ist, dass es aufstrebenden Künstlern ohne Plattenfirma eine Möglichkeit bietet, ihre Musik einer breiten Öffentlichkeit zu präsentieren. Außerdem hat der Konsument die Möglichkeit, einzelne Songs runterzuladen und sich eine eigene "Best-of-CD" zu gestalten. Denn es ist ärgerlich, wenn du ein ganzes Album kaufen musst, obwohl dir vielleicht nur drei Titel daraus gefallen. Außerdem ist es ein Anreiz für Musiker, nur noch wirklich gute Songs zu veröffentlichen und keine Lückenfüller.

PSG: Habt ihr schon etwas von der PlayStation 2 gesehen oder gehört?

E65: Wir haben gehört, dass sie rauskommt und dass sie gut sein soll, aber noch nichts gesehen.

PSG: Wie seht ihr die Zukunft von Videospielen? Wie müssen eurer Meinung nach die Spiele des 21. Jahrhunderts aussehen?

E65: Die Videospiele werden in Zukunft immer mehr wie ein Kinofilm angelegt sein. Mit differenzierteren Charakteren, besserer Musik, ausgefeilter Grafik, raffinierteren Effekten. Und genauso stellen wir uns das Videospiel des 21. Jahrhunderts vor. Zu beobachten ist, dass die Spiele immer schneller veralten und immer mehr im Internet gespielt wird.

PSG: Glaubt ihr, dass das Internet-Feature der Next-Generation-Konsolen Erfolg finden wird?

E65: Es wird auf jeden Fall erfolgreich sein. Was da passiert, ist sehr spannend. Mit einem Modem in der Konsole wie bei Dreamcast ist der Weg frei für die Spiele im Internet. Es gibt inzwischen Spiele, an denen sich mit vernetzten Computern mehrere Spieler

i Wer sind Eiffel 65?

Name: Gianfranco Randone ("Jeffrey Jey")
Geburtsdag: 5. Januar 1970
Geburtsort: Sizilien, Italien, lebt im Alter von 1-14 Jahren in den USA, New York

Name: Maurizio Lobina
Geburtsdag: 30. Oktober 1973
Geburtsort: Asti, Italien

Name: Gabrielle Ponte
Geburtsdag: 20. April 1973
Geburtsort: Turin, Italien

Entstehung von Eiffel 65

Bereits als Teenager benutzte Jeffrey Jey seinen Computer nicht nur für PC-Spiele, sondern auch um Musik zu machen. Sein Ziel war es, in der Musikszene als Produzent Fuß zu fassen. Im Sommer 1992 fragte ihn ein Mitarbeiter des Turner Clublabels Blisscorporation in einem Plattenladen auf Sizilien, nachdem er ein paar Stücke von Jeffrey Jey gehört hatte, ob er nicht bei Blisscorporation mitarbeiten wolle. Jeffrey Jey zog nach Turin und lernte bei Blisscorporation Maurizio Lobina kennen, der dort schon als Produzent arbeitete. Die beiden sind musikalisch auf einer Wellenlänge und suchen zusammen nach neuen Sounds. Kurze Zeit später kommt Gabrielle Ponte zu dem Duo, der Blisscorporation als talentierter DJ aufgefallen war. Das Trio entwickelte im Laufe der Zeit seinen eigenen Stil und beschließt 1999, unter dem Namen Eiffel 65 300 CDs von dem Titel "Blue (Da Ba Dee)" in den italienischen Szeneculbs zu verteilen. Der Song wird zu dem Hit in Italien, der Rest ist bekannt ... (Udo L.)

Gigs im Dezember

Eisleben, Max Parc
 Dortmund, Westfalenhalle

TV-Termine im Dezember

26.12.99, "Wetten dass, ... Extra", ZDF, 17:10 Uhr

an einem Spiel beteiligen können. Das ist eine größere Herausforderung, weil der menschliche Gegner raffinierter und unberechenbarer ist als der animierte Gegenspieler.

PSG: Nach eurem Riesenhit "Blue" fragen sich sicher viele Leser, was eure Pläne für die Zukunft sind?

E65: In naher Zukunft werden wir ständig für unser neues Album "Europop" in ganz Europa unterwegs sein. Am 31.12.1999 treten wir zum Beispiel in Deutschland bei der Millenniumsfeier von Radio "Eins Live" in der Dortmunder Westfalenhalle auf. Wenn wir zwischendurch Zeit haben, basteln wir an neuen Stücken, treffen Freunde in Turin, versuchen endlich mal wieder ein Spiel unseres Lieblings-Fußballvereins Juventus Turin zu sehen oder wir sitzen an der Konsole ...



Wahre Zocker: Während des Interviews zeigte sich, dass die drei Jungs von Eiffel 65 echte Kenner der Szene sind.



PC
CD
ROM



24 Stunden Vollgas



NIEMER SCHLÄFT - VERLIERT!

24 Stunden und die größte Herausforderung Deines Lebens liegen hinter Dir. Die letzte Runde liegt vor Dir. Du kannst es schaffen. Le Mans pumpt Dich wie ein Adrenalin-Stoß durch ein Round-the-clock-Rennen. Das offizielle Spiel zu "Die 24 Stunden von Le Mans" läßt Dir keine Sekunde Ruhe.



EUTECHNYX



■ Sony/Japan geht neue Wege: Zum Japan-Launch der **PlayStation 2** am 4. März 2000 wird der Konzern auch eine **Verkaufswebseite** eröffnen, auf der Interessierte eine PlayStation-2-Konsole sowie die Games direkt bei Sony bestellen können.

■ Wenn man einigen fundierten Gerüchten Glauben schenkt, dann hat **Interplay** die Codierung des Titels **Star Trek: Klingon Academy** abgebrochen.

■ Weltweit sollen bereits mehr als **70 Millionen** PlayStation-Konsolen ausgeliefert sein.

namco

■ **Namco** werkelt derzeit an einem PlayStation-Rollenspiel namens **Kamurai** (Arbeitstitel **The God RPG**). Der Spieler schlüpft aller Voraussicht nach in die Rolle einer **Gottheit** (Fushi). Zusätzlich soll es auch möglich sein, ein menschliches Wesen namens **Katago** anzuwählen. Die Story stammt von **Kenji Terada**, der schon für das Script von drei Final-Fantasy-Werken verantwortlich war. Über den **Erscheinungstermin** schweigt sich die japanische Edelschmiede noch aus.

■ Der japanische Großkonzern **Mitsubishi**, der berühmt und berüchtigt für seine **Automobile** und Videorekorder ist, veröffentlicht im Februar kommenden Jahres ein Videospiel namens **Crazy Climber**. Über das Spielprinzip lässt sich derzeit noch keine konkrete Aussage machen. Bekannt ist nur, dass der Spieler Hochhäuser besteigen muss.

■ Die japanische Version von **Chrono Trigger** soll einen coolen Zusatz enthalten. Legt ihr die CD in ein CD-ROM-Laufwerk eines PCs, findet ihr ein File mit dem Namen **ROM.BIN**. Dieses File ruft ihr anschließend einfach mit einem **SNES-Emulator** auf, um auch auf dem PC **Chrono Trigger** spielen zu können.

Gute Zeiten Schlechte Zeiten Vol. 2

Schlechte Zeiten für GZSZ-Fans

■ Die erfolgreichste **Daily-Soap** des deutschen Fernsehens lässt sich dank **Software 2000s Gute Zeiten Schlechte Zeiten Vol. 2** nun auch auf Sonys PlayStation live erleben. Ihr schlüpft dabei in die Rolle eines Serien-Stars und müsst klassische Soap-Aufgaben erledigen. Kämpft um Flos Herz, schummelt euch durch **Abi-Prüfungen** oder verkauft seltsame Energy-Drinks. Besonders erfolgreichen Spielern winkt sogar eine Komparsen-Rolle. Neben diesem Spielmodus befinden sich **Datenbanken** auf den CDs (**zwei Silberlinge** gehören zum Lieferumfang), dank der ihr alle **Informationen** zur Serie und deren Stars erhaltet. Leider jedoch können die umständliche Menüführung sowie der langweilige Point-and-Click-Spielmodus nicht ganz überzeugen. Echte **Fans** der Serie sollten dennoch ein Probespiel wagen.



Saitek-Pads

Neues aus dem Hause Saitek

■ Die Firma **Saitek** bietet zwei neue Pads der Spitzenklasse. Das **PX 2500** (DM 59,95) hat beispielsweise einen Schubregler, dank dem ihr das Gasgeben in Renn- bzw. Flugsimulationen optimal bestimmen dürft.



Besondere Erwähnung sollte auch die **Shock-Unterstützung** finden, die auch dann in Aktion tritt, wenn ein Spiel dieses Feature nicht unterstützt. Bei Betätigung der unterschiedlichen Aktion-Buttons setzt nämlich der so genannte Trigger-Modus ein, der das Pad bei jedem Tastendruck vibrieren lässt.

Das Spitzenmodell von Saitek ist das **PX 3000**, dank dem ihr Charaktere, Autos oder Flugzeuge ähnlich wie mit dem Airpad von Joytec durch Bewegungen steuert. Ansonsten verfügt das vorbildliche Eingabegerät, das für **DM 99,95** käuflich zu erwerben ist, über alle Features des **PX 2500**. Last but not least bietet Saitek mit dem **RX 150** ein hochwertiges **Lenkrad** (DM 129) an, das über **sechs Feuerknöpfe**, ein D-Pad, zwei Lenkradschalter und über Pedale verfügt.



Legend of Dragoon

Im Land des Drachen

■ Ein absolutes **Rollenspiel-Highlight** verspricht uns Sony mit **Legend of Dragoon** für das kommende Jahr. Die ersten Screenshots und Videos deuten tatsächlich darauf hin, dass **Final Fantasy** einen starken Rivalen erhält. Held des Abenteuers, in dessen Rolle ihr natürlich schlüpft, ist der mutige Dart. Die Spielfigur ist mit einem riesigen **Beidhänder** ausgerüstet, mit dem er sich der Feinde entledigt. Vom Gameplay her erinnert Legend of Dragoon stark an die Final-Fantasy-Serie. Wie im **Square-Vorbild**



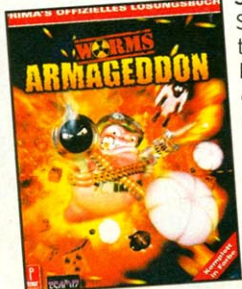
durchstreift ihr riesige Areale. Es kommt immer wieder zu **Auto-Fights**, dank der ihr eure Erfahrungswerte aufbessert. Neben dem Spielablauf scheint auch die technische Umsetzung des Rollenspiels brillant zu werden. Immer wieder dürfen aufwändige **Renderszenen** bewundert werden, durch die die Story fortgeführt wird. Die eigentliche Spielegrafik ist jedoch noch nicht ganz makellos und eindrucksvolle **Grafik-Effekte** fehlen leider noch.



Lösungsbücher GTA 2 und Worms Armageddon

Prima Lösungsbuch!

■ Die Firma **Prima** versorgt den PlayStation-Spieler mit zwei neuen **Lösungsbüchern**. Liebhaber von **Grand Theft Auto 2** werden auf insgesamt **98 kunterbunten Seiten** bestens mit allem Wissenswerten über den neuesten Streich von **Take 2** versorgt. Es wird unter anderem erläutert, wie man sich den Respekt der **Gangs** sichert, wie die **Missionen** zu lösen sind oder wie **Waffen** am effektivsten genutzt werden. Zudem findet ihr eine ausführliche Beschreibung zu allen Fahrzeugen sowie detaillierte Karten. In Primas zweitem Buch erfahrt ihr alles über das Kultspiel **Worms Armageddon**. Detaillierte Beschreibungen der Szenarien und Waffen lassen wirklich keine Fragen mehr offen. Jedes der beiden Bücher ist ab sofort für **DM 24,95** im gut sortierten Fachhandel erhältlich.



Sky Surfers (PS2)

Cool Boarders in den Lüften

■ Ein kurioses Geschicklichkeitsspiel namens **Sky Surfers** kommt aus dem Hause **Idea Factory**. Vor dem Start habt ihr euch für einen von **drei unterschiedlichen Charakteren** zu entscheiden. Dieser harte Bursche wird anschließend mit einem **Snowboard** ausgerüstet und in ein Flugzeug gesteckt. Schnell noch den Fallschirm umgeschnallt und bei einer Höhe von etwa **1500 Metern** wird das Fluggefährt durch die offene Tür verlassen. Während der etwa 70 Sekunden langen Flugphase gilt es nun, diverse Moves auszuführen, für die ihr mit einer entsprechenden **Punktzahl** bedacht werdet. Die **Kameraperspektive** lässt sich zu jeder Zeit des Spektakels frei bewegen. Erste Screenshots belegen, welch großes Potential in dem Titel, der ein wenig an Pilotwings erinnert, steckt. Erscheinen soll **Sky Surfer** gleichzeitig mit der PlayStation 2 am **4. März** kommenden Jahres.



Gewinner

Auflösung PlayStation-Quiz

■ Bei unserem großen PlayStation-Quiz in der PSG hat **Mathias Lafeldt aus Sangerhausen** den Hauptpreis gewonnen: einen Besuch in unseren heiligen Hallen in Würzburg und ein megamäßiges Überraschungspaket für seine Lieblingskonsole. Mit großer Begeisterung hat Mathias sich auch dem Dreamcast von Sega gewidmet und konnte gar nicht mehr von The House of the Dead 2 lassen. Jedoch ist sein Konsolenfavorit für das nächste Jahrtausend ganz klar die PlayStation 2.



■ Mathias durfte unsere Claudia ausnahmsweise in den Arm nehmen.

PSG: Mathias, was sind denn deine Lieblingsspiele auf der PlayStation?

Mathias: Ganz klar die Resident-Evil-Serie, die einfach eine coole Gruselatmosphäre rüberbringt. Aber auch Silent Hill und GT flimmert bei mir über den Bildschirm.

PSG: Was erhoffst du dir von der PlayStation 2?

Mathias: Auf jeden Fall eine saubere Grafik und hoffentlich auch ein neues Spiel-Feeling.

PSG: Du hast ja mit Begeisterung auf dem Dreamcast gezockt. Wie findest du denn Segas Konsole?

Mathias: Absolut ein Kracher, aber ich warte doch lieber auf den PS-Nachfolger.

PSG: Was machst du in deiner Freizeit denn noch außer PlayStation zu zocken und PSG zu lesen?

Mathias: Basketball, Handball und auch der PC stehen bei mir hoch im Kurs.

aufgeschnappt

■ Mit **Star Wars Episode I: Jedi Power Battles** veröffentlicht THQ bereits im April kommenden Jahres einen weiteren Software-Titel rund um die lukrative Lizenz. Dabei handelt es sich um ein **Action-Spiel**, in dem sich alles um die Beherrschung des Lichtschwertes dreht. Zu Beginn des Geschehens sollen euch fünf verschiedene **Kämpfer** zur Verfügung stehen.

■ Nach Abschluss eines Exklusiv-Vertrages zwischen **Porsche** und **Electronic Arts** werden im nächsten Teil der **Need-for-Speed-Serie** für PS und PC ausschließlich Fahrzeuge des schwäbischen **Automobilkonzerns** verwendet.

■ Der französische Publisher **Infogrames** übernimmt den Mitkonkurrenten **GT Interactive**. Laut Infogrames-Chef **Bruno Bonnell** soll demnach das Label des eingekauften Unternehmens vollkommen aufgelöst werden. Die Entwickler (unter anderem **Oddworld Inhabitants**) sollen dennoch gehalten werden.

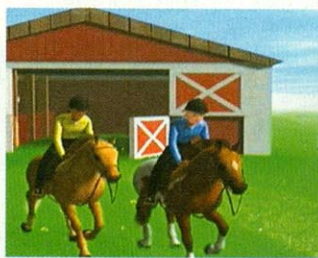
■ Hasbro Interactive kooperiert mit **29 NASCAR-Fahrern**. Bereits Anfang nächsten Jahres werden erste Titel für die gängigsten **Spieleplattformen** erscheinen, in die lukrative Lizenz beinhalten.



Barbie Race & Ride

Das virtuelle Puppenhaus

■ **Barbie Race & Ride** ist das erste digitale Abenteuer der Puppen-Queen. Der **Mattel-Media-Titel** erlaubt es euch zunächst Barbie für den Ausritt einzukleiden. Anschließend müsst ihr euch für eines von vier verschiedenen Vierbeinern entscheiden, den ihr in eurem virtuellen Stall füttern und striegeln dürft. Nun nichts wie raus in die Freiheit, wo ihr euer **Pferd** durch traumhafte **Wald- oder Strandschäfer** führt. Dabei gilt es, Hindernissen auszuweichen oder diese zu überspringen. Zudem lässt sich auch ein **Wettrennen** gegen einen **menschlichen Mitstreiter** austragen. Empfehlenswert ist dieses Produkt trotz des **Barbie-Charmes** nur für weibliche PlayStation-Anhänger, die nicht älter als 10 Jahre sind. Leider müssen sich diese dennoch trotz aller Begeisterung über die langen Ladezeiten ärgern.



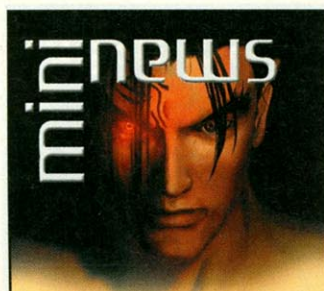
Kurioses aus Japan

Für fanatische japanische Snowboarder, die im Sommer auf ihr geliebtes Hobby verzichten müssen, wurde ein **Handheld** der besonderen Art entwickelt!



ChartBreaker

1. Formel Eins 99	1. Biohazard 3: Last Escape	1. Marvel vs. Capcom - Clash of Super Heroes - Ex Edition
2. Final Fantasy VIII	2. Madden 2000	2. Dewprism
3. Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	3. WWF Attitude	3. Biohazard 3: Last Escape
4. Driver	4. Driver	4. Derby Stallion '99
5. Tony Hawk's Skateboarding	5. Soul Reaver: Legacy of Kain	5. Powerful Baseball '99



■ Shinji Mikami soll Fortsetzungen der Titel **Resident Evil** und **Dino Crisis** für die PlayStation 2 bestätigt haben. Die japanische Softwareschmiede werkelt bereits seit einigen Monaten an den Titeln.

■ Laut Umfragen könnte Sony über drei Millionen **PlayStation-2-Konsolen** innerhalb einer Woche in Japan verkaufen. Fraglich ist jedoch, ob Sony eine solch große Anzahl von Konsolen bereitstellen kann.

■ Bethesda Softworks hat bestätigt, dass das Strategiespiel **Dreamland** auch für die PlayStation 2 erscheinen wird. Voraussichtlicher Erscheinungstermin ist das vierte Quartal 2000.

■ Squaresoft veröffentlicht in Japan aller Voraussicht nach bereits im **April** kommenden Jahres den Mega-Klopfer **The Bouncer** und einen bislang noch unbekannten Titel für die PS 2. Das Rollenspiel **Final Fantasy IX** wird wahrscheinlich im Jahr 2000 erscheinen.

■ Die virtuelle Angelwelle reißt in Japan nicht ein: Auch **Seta** werkelt derzeit an einem solchen Titel namens **Perfect Fishing**, der bereits zum Release am 4. März 2000 erhältlich sein soll. Auch einen entsprechenden **Controller** soll es zum Verkaufsstart im Land der aufgehenden Sonne geben.

■ KOEI wird den PlayStation-2-Launchtitel **Kessen** nicht auf einer gewöhnlichen CD-ROM, sondern auf einer DVD veröffentlichen.

PlayStation®2 news



■ Gewohnt cool: Eddy Gordo lässt wieder die Beine fliegen!



■ Die Charaktere werden vor den Fights imposant vorgestellt.



■ Während des Kampfes könnt ihr zu jeder Zeit den Charakter wechseln.

Tekken Tag Tournament

Die Rückkehr der Eisenfäuste

■ Bereits seit einigen Monaten gibt es in den Spielhallen den neusten Genie-Streich der japanischen Edelschmiede Namco zu bewundern. Erster optischer Unterschied im Vergleich zum Vorgänger ist der fünfte Button, der dem Klopfer spendiert wurde. Nach Einwurf des Coins gelangt ihr in bester Tradition auf den Kämpfer-Auswahl-Screen, auf dem sich mehr als 30 Klopfer tummeln, die jeder Tekken-Fan kennen sollte. Nachdem der Fighter selektiert wurde, darf überraschenderweise ein weiterer Hero auserkoren werden,

woraus das Hinzukommen eines fünften Action-Buttons resultiert. Auf dem Spielfeld nämlich dürft ihr zu jeder Zeit des Geschehens euren aktiven Kämpfer gegen den zweiten Recken austauschen. Der sich regenerierende Klopfer tankt während der Ruhephase verlorene Energie auf und kann seinerseits erneut zu jeder Zeit des Spiels eingesetzt werden. Im Gegensatz zur aktuellen Arcade-Version, die auf der klassischen System-Board-Technik basiert, wird die PlayStation-2-Version, die pünktlich zum japanischen Release am 3.



■ Die Lichteffekte des Sequels sind noch eindrucksvoller als in den Vorgängern.



■ Alle Mann an Bord: Das mehr als 30 Recken umfassende Kämpferfeld setzt sich aus den Helden der ersten drei Teile der Saga zusammen.



März kommenden Jahres erscheinen soll, grafisch jeden Konkurrenten überflügeln. Erste Screenshots und Videos lassen nicht nur Namco-Freak Udo das Wasser im Munde zusammenlaufen. Fällt beispielsweise ein Kämpfer zu Boden, wirbelt er eine feine Staubwolke auf, die absolut authentisch animiert wurde. Grashalme bewegen sich realistisch im Wind und Lichtquellen spiegeln sich atemberaubend auf regennassen Straßen. Somit wird der Nakamura-Konzern mit einem neuen Tekken-Ableger auch der PlayStation 2 den nötigen Push zum Verkaufsstart geben, auf Namco ist eben Verlass! (Udo L.)

Wahre Helden werden im Schlaf geboren...

WIE IN DER SCHULE:
MIT GESCHLOSSENEN AUGEN
KANNST DU WAS ERLEBEN!
DIE TRAUMWELT IST IN GEFÄHR!
DESHALB BEGINNT NACH MUTTERS
GUTENACHTKUSS, DEINE
HÄRTESTE MISSION: KÄMPFE GEGEN
DEN FINSTEREN NITEKAP
UND SEINE FIESEN SPIESSGESELLEN:
ALS ROBOTER, NINJA ODER SUPERHELD,
UND BEWAHRE DAS TRAUMLAND
VOR EINEM ALPTRAUM.
ALSO KÄMPF FÜR DEINE TRÄUME!

AUGEN ZU UND DURCH!



ERHÄLTlich IM GUTSORT-
TIERTEN FACHHANDEL
UND AUSSERDEM BEIM
OTTO-VERSAND UNTER:
www.otto.de/telespiele



EUROCOM
ENTERTAINMENT
SOFTWARE

www.gtinteractive.de

© 1998 GTC Interactive Development Limited. All Rights Reserved. Developed by GTC Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Distributed by GTC Interactive Software (Europe) Limited. GTC is a trademark and the GTC logo is a registered trademark of GTC Interactive Software Corp. The GTC logo is a trademark of GTC Interactive Development Limited. "Ruff & Tumble" and the "Ruff & Tumble" logo are registered trademarks of GTC Interactive Development Limited. Nintendo 64 and "Nintendo 64 Logo" are trademarks of Nintendo Co., Ltd. All other trademarks are the property of their respective companies.

- RUFF & TUMBLE VERWANDeln SICH IN MONSTER, ROBOTER, SUPERHELDEN ODER NINJAS
- MOVIE-SEQUENZEN MACHEN DER TRAUMFABRIK ALLE EHRE
- VOLLE BEWEGUNGsfREIHEIT IN AUFWENDIGEN 3D-WELTEN
- SECHS WELTEN: GEISTERSCHLOSS, WELTRAUM, PIRATENSCHIFF, UNTERWASSER-, ALPTRAUM- UND URZEIT-WELT
- DIE N64-VERSION UNTERSTÜTZT DAS EXPANSION-PACK
- ZWEI SPIELER MIT SPLIT-SCREEN AUF DEM N46

RUFF & TUMBLE



Eine große Herausforderung wartet auf dich!

FINAL STAGE

Weihnachten ist die Zeit des Schenkens. Daher haben wir uns von der PSG-Redaktion etwas ganz Besonderes für unsere Leser ausgedacht: Ein Kartenspiel mit euren Videospiel-Helden. Final Stage ist aber nicht ein x-beliebiges Spiel, sondern etwas für kluge Köpfe!

Final Stage Spielregeln

Final Stage ist ein Sammel-Kartenspiel für zwei Spieler. Es wird neben den Final-Stage-Spielkarten mindestens ein normaler sechs-seitiger Spielwürfel benötigt.

Spielprinzip

Jeder Spieler hat eine Pyramide aus verdeckten Karten vor sich liegen. Sie symbolisiert das Videospiel, durch das sich der Gegenspieler hindurchkämpfen muss. Die Spitze der Pyramide stellt den Endgegner dar. Die Helden versuchen nun im Laufe des Spiels die gegnerischen Reihen der Pyramide nacheinander zu absolvieren, um schließlich den Endgegner zu besiegen.

Ziel des Spiels

Besiegt den Endgegner eures Gegenspielers, bevor er euren in die Finger bekommt!

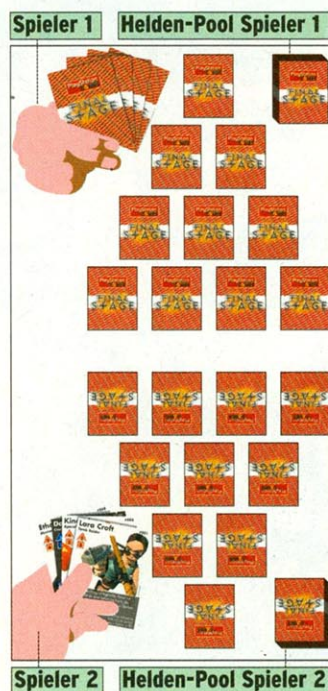
Spielvorbereitung

Bevor die Spielkarten für beide aussortiert werden, einigen sich beide Spieler auf die Größe der Pyramide. Sie sollte mindestens aus drei zueinander versetzten Reihen bestehen, wobei eine größere Anzahl von Reihen eine längere Spieldauer garantiert. Wir empfehlen für erste Probespiele drei Reihen, später sollten es jedoch mindestens vier oder fünf sein. Dementsprechend wählen beide Spieler nach eigenem Ermessen die benötigte Anzahl von Karten (siehe Tabelle) aus ihrem persönlichen Vorrat aus, wobei keine Karte doppelt vorkommen darf. Nun teilen beide Spieler ihre Kar-

ten nach eigenen Vorstellungen jeweils in zwei gleich große Stapel auf. Mit dem einen Stapel wird die Pyramide gelegt, die anderen Karten verbleiben gemischt als Helden-Karten auf einem Stapel neben der Pyramide. Alle Karten sollten für den Gegner verdeckt bleiben.

Der Aufbau der Pyramide

Die Pyramiden werden aus zueinander versetzten Reihen mit verdeckten Karten gebildet. Die Spitze zeigt zum jeweiligen Besitzer. Jedem Spieler steht es frei, seine Pyramide nach eigenem Gutdünken zu gestalten. Während des Spiels darf man übrigens die Karten seiner eigenen Pyramide einsehen.



Spielbeginn

Wurden beide Pyramiden aufgebaut, ziehen die Spieler die oberste verdeckte Karte von ihrem Helden-Karten-Stapel (fortan Pool genannt) offen auf den Tisch. Derjenige mit dem niedrigsten Angriffswert (Dreieck-Symbol) beginnt. Bei Gleichstand wird eine weitere Karte aufgedeckt, so lange, bis ein Starter feststeht. Beide Spieler nehmen nun weitere Karten zusätzlich zu den bereits

aufgedeckten von oben vom Pool auf, bis jeder vier Helden-Karten auf der Hand hat. Diese Karten sollten dem Gegner nicht gezeigt werden.

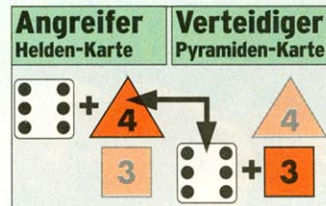
Der Spielzug

Der Starter darf nun mit einem beliebigen Helden von der Hand eine beliebige Karte der ersten Reihe der gegnerischen Pyramide angreifen. Hierzu legt er seine Helden-Karte offen auf den Tisch und bestimmt die Karte, die er anzugreifen gedenkt. Der Gegner dreht diese Karte um und es kommt zum Kampf.

Der Kampf: Angriff

Jede Karte hat einen Angriffswert (Dreieck), einen Verteidigungswert (Quadrat) und manchmal einen Bonuswert (Kreis). Der Spieler, der den Angriff eingeleitet hat, würfelt nun mit einem Würfel und addiert die Augenzahl zu seinem Angriffswert der Helden-Karte. Der Pyramiden-Verteidiger würfelt ebenfalls mit einem Würfel und addiert das Ergebnis zu seinem Verteidigungswert.

Angriff auf die Pyramide



Nun werden beide Endergebnisse miteinander verglichen. Daraus können drei Spielsituationen entstehen:

Der Held siegt

Ist der Wert des Angreifers höher, hat er den Verteidiger besiegt und die Pyramiden-Karte wird augenblicklich aus dem Spiel genommen. Die Helden-Karte geht zu unterst zurück in den Pool.

Der Held verliert

Ist der Wert des Angreifers kleiner oder gleich, muss nun der Verteidiger seinerseits versuchen, den Helden zu besiegen. So kommt es zur Revanche innerhalb des Kampfes.

Unentschieden

Treffen zwei identische Spielkarten aufeinander, endet der Kampf automatisch unentschieden. Der Verteidiger wird wieder verdeckt auf seinen ursprünglichen Platz gelegt und der Held wandert zu unterst zurück in den Pool.

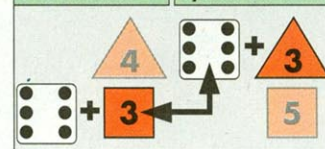
Der Kampf: Revanche

Es kommt zwischen dem Helden und der Pyramiden-Karte zum Rollentausch. Die Pyramiden-Figur wird zum Angreifer und der Held zum Verteidiger. So würfelt man

für die attackierende Pyramiden-Figur auf ihren Angriffswert und der Spieler der Helden-Karte auf Verteidigung.

Revanche

Gegenschlag der Pyramiden-Karte



Daraus können sich zwei verschiedene Spielsituationen ergeben:

Die Revanche ist nicht erfolgreich

Ist der Wert der Pyramiden-Figur kleiner oder gleich, wird diese Karte wieder verdeckt und auf ihren ursprünglichen Platz gelegt, während der Held zu unterst zurück in den Pool geht.

Die Revanche ist erfolgreich

Ist der Wert der Pyramiden-Figur höher, wurde der Held bezwungen und muss sofort aus dem Spiel genommen werden. Die Pyramiden-Figur wird wieder verdeckt und auf ihren ursprünglichen Platz gelegt.

Nach jedem Kampf

Der Angreifer der Pyramide darf übrigens, nachdem er einen Helden eingesetzt hat, die oberste Karte vom Pool aufnehmen, um ständig mindestens vier davon auf der Hand zu haben.

Nach jedem Kampf wechselt das Zugrecht und der andere Spieler darf nun seinerseits die gegnerische Pyramide attackieren.

Die Pyramide knacken

Immer wenn eine Pyramiden-Verteidiger entfernt wurde, gilt diese Stage (Pyramiden-Reihe) des Videospiels als bestanden, wobei die anderen Karten weiterhin verdeckt in der Pyramide liegen bleiben. Beim nächsten Angriff darf also auch die dahinter liegende Stage angegriffen werden, allerdings nur diese Karten, an denen man einen Helden in die Pyramidenform anlegen könnte und sich die schmalen Kanten der Karten berühren. So arbeitet sich der Angreifer Zug für Zug und Karte für Karte vom Pyramidenboden bis zur Spitze systematisch zum Endgegner vor.

Farbenlehre

Die Wert-Symbole der Final-Stage-Karten sind mit sechs unterschiedlichen Farben unterlegt, wobei immer zwei ein gegensätzliches Farbpaar bilden:

Weiß - Schwarz

Gelb - Blau

Rot - Grün

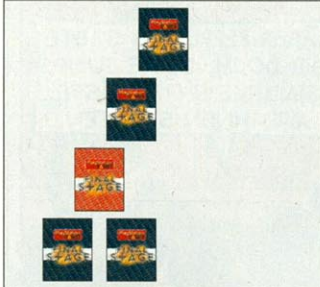
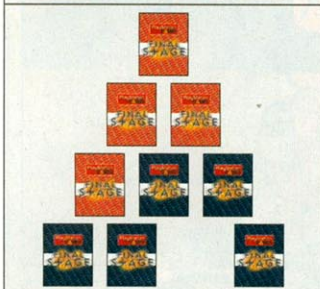
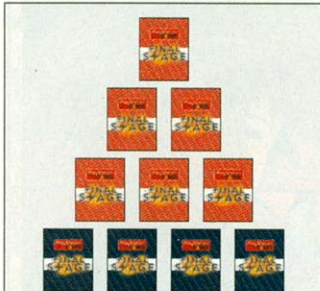
Die gegensätzlichen Farbpaaire stellen Feindschaften dar. Karten mit der gleichen Farbe sind

Kartenverteilung

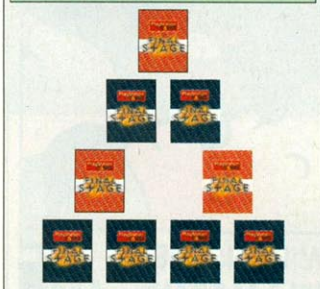
Größe der Pyramide	Pyramiden-Karten	Helden-Karten	Karten pro Spieler
3 Reihen	6	6	12
4 Reihen	10	10	20
5 Reihen	15	15	30
6 Reihen	21	21	42

Die Pyramide knacken

Alle dunklen Karten sind angreifbar



Spezielle Situation durch Sonderkarten



befreundet. Alle anderen Farbkombinationen sind neutral.

Das Bonus-Kreis-Symbol

Viele Karten haben neben einem Angriffs- und Verteidigungswert noch ein Kreissymbol. Dies stellt in bestimmten Fällen einen Bonus auf Angriff (Zahl links) und/oder Verteidigung (Zahl rechts) dar.

Unterstützung

Wird eine Karte in der Pyramide angegriffen, darf diese, bevor gewürfelt wurde, eine angrenzende befreundete Karte zur Unterstützung heranziehen. Wird beispielsweise eine blaue Karte attackiert, darf der Verteidiger eine angrenzende weitere blaue Karte aufdecken und den dort vermerkten Verteidigungsbonus (rechte Zahl im Kreissymbol) zu der eigentlichen Verteidigerkarte hinzu addieren. Kommt es zur Revanche, darf

Unterstützung durch angrenzende Karten gleicher Farbe



Angriffende Karte in der Pyramide	Verteidiger Pyramide
3 1 1/1	2 1 0/1
3 + 1 = 4	2 + 1 = 3
4 + 1 = 5	3 + 1 = 4

die Pyramiden-Karte entsprechend einen eventuellen Angriffsbonus (linke Zahl) hinzu addieren. Die Unterstützungskarte wird nach einem Kampf immer verdeckt auf ihren Platz zurückgelegt.

Feindschaft

Kämpfen zwei Karten mit gegensätzlichen Farben gegeneinander, erhalten beide Karten den eigenen Bonus (falls sie einen haben) auf Angriff und Verteidigung entsprechend ihrem Kreissymbol. Auch hier wird die linke Zahl zum Angriffswert und die rechte zum Verteidigungswert addiert.

Feindschaft weiß/schwarz, rot/grün, gelb/blau

Angriffe	Verteidiger
5 3 1/1	3 2 1/0
5 + 3 = 8	3 + 2 = 5
8 + 1 = 9	5 + 1 = 6

Übrigens kann es passieren, dass eine Feindschaft und eine Unterstützung gleichzeitig eintritt und mehrere Boni zusammenfallen.

Spionage

Anstelle eines Angriffs durch einen Helden kann sich der Spieler auch auf die Spionage einer Karte konzentrieren. Es dürfen jedoch nur die Karten ausspioniert werden, die er auch angreifen dürfte. Das bedeutet, er sagt seinem Gegner "Spionage" und deutet auf die Karte der Pyramide, die er einsehen will. Nachdem er sie studieren konnte, wird sie wieder verdeckt auf ihren Platz gelegt und das Zugrecht wechselt.

Wichtig: Der Endgegner darf nicht ausspioniert werden.

Continues

Jedem Spieler stehen drei Continues während eines Spiels zur Verfügung, die er entweder zum Retten eines Helden oder seines Endgegners einsetzen kann. Hat der Spieler bei einer Helden-Karte ein Continue genutzt, wird die Helden-Karte nicht entfernt, sondern wieder zu unterst zurück in den Pool gelegt. Setzt der Spieler beim Endgegner ein Continue ein, wird dieser nicht entfernt, sondern wird wieder verdeckt auf seinen Platz gelegt und das Spiel fortgesetzt.

Verlust aller Heldenkarten

Hat ein Spieler alle seine Helden-Karten aufgebraucht, hat er sein Angriffsrecht verwirkt und kann sich nur noch verteidigen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Endgegner besiegt wurde und der Spieler keine Continues mehr hat. Haben beide Spieler keine Helden mehr zur Verfügung, endet der Wettstreit unentschieden.

Besondere Karten-Fähigkeiten

Viele Karten haben weitere besondere Fähigkeiten, die das Spiel direkt beeinflussen. Diese Ausnahmeregelungen setzen teilweise die hier aufgeführten Regeln außer Kraft. Sie dürfen immer nur dann eingesetzt werden, wenn die Karte regulär ausgespielt wird, also als Helden-Karte oder Pyramiden-Verteidiger. Es sei denn, die Karte sagt ausdrücklich etwas anderes.

Weitere Informationen gibt es im Internet unter: www.finalstage.de

Viel Spaß bei Final Stage wünscht euch euer PSG-Team!

WICHTIGER HINWEIS!

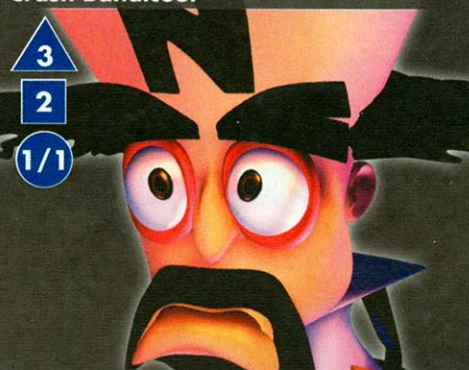
Leider können wir pro Ausgabe aus Kostengründen nur maximal 18 Karten beilegen. Daher werdet ihr noch bis zur nächsten Ausgabe ausharren müssen, um ein spielfähiges Set zu haben. Oder ihr kennt jemanden, der sich ebenfalls diese PSG gekauft hat.

Karten in dieser PSG (18 Karten, 01/00)

#	Charakter	A	V	B	SF	Status
001	Lara Croft	5	3	x	C	
002	Akuji	4	2	1/0	C	
003	Ethan Hunt	2	4	x	C	
004	Gex	3	3	1/0	x	C
005	Xtra	2	3	1/0	x	C
006	Cloud Strife	0	3	0/1	x	C
007	Croc	3	3	x	C	
008	Solid Snake	5	3	0/1	x	C
009	Crash	4	2	1/0	x	C
010	Hugo	1	1	0/1	C	
011	Michelle	3	3	0/1	C	
012	T-Rex	4	5		C	
013	Dr. Kirk	1	3	0/1	C	
014	Lizzie	3	2	0/1	C	
015	Edea	4	5	x	C	
016	Dante	3	2	x	C	
017	Ninja	2	4	x	C	
018	Dr. Cortex	3	2	1/1	C	

Heldenname	Dr. Cortex
Spieltitel	Crash Bandicoot
Angriffswert	3
Verteidigungswert	2
Boni für Angriff/Verteidigung	1/1

Dr. Cortex #018
Crash Bandicoot



Sein Hirn ist riesig, aber nicht unfehlbar.

Jump & Run

Sony

88% - PlayStation Games 12/98

Kartennummer für Sammler

Heldenportrait

Die Final-Stage-Karten sind alle nach demselben Muster gestrickt. Alle haben Angriffs- und Verteidigungswerte, die sie voneinander unterscheiden. Je höher der Wert der Symbole ist, umso stärker ist die Karte. Jedoch sind hohe Werte nicht alles, denn die Bonus- und Sonder-Fähigkeiten sind es, die den Sieg bei Final Stage bringen. Man sollte vor einer Partie also immer genau abwägen, welche Karten in die Pyramide wandern und welche Karten die Helden sein sollen. Denn Final Stage bietet mehr Strategie, als man vielleicht auf den ersten Blick vermutet.

Spieleinformation

Belangloses oder besondere Karten-Fähigkeiten

Internet-Adresse

www.finalstage.de

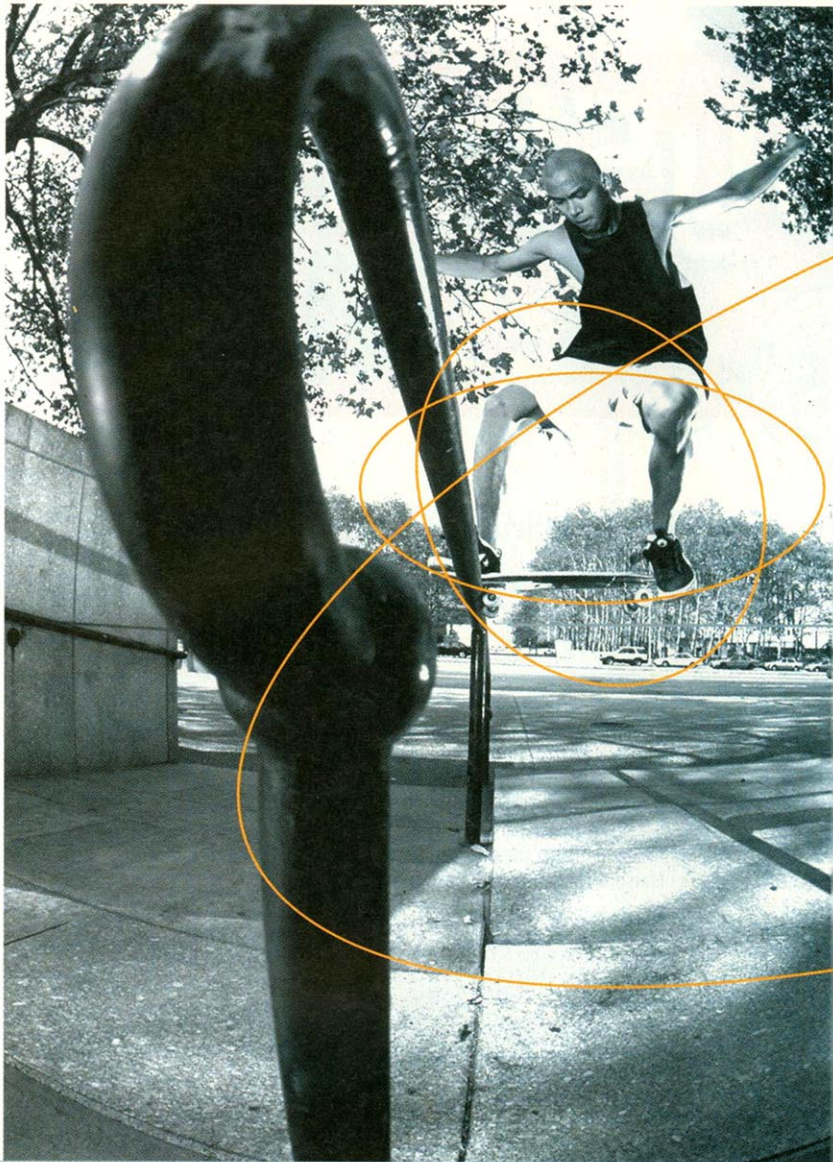
ENTE'S

PADMAN!

Gaststar:
PEPPL PLATTFUB
aus der MEGAFUN

Der fieseste Gamer der Welt





SKATE AND DESTROY

defy urban gravity

www.skateanddestroy.com



12 Level mit vollkommen interaktiver Umgebung 6 Charaktere mit unterschiedlichen Fertigkeiten

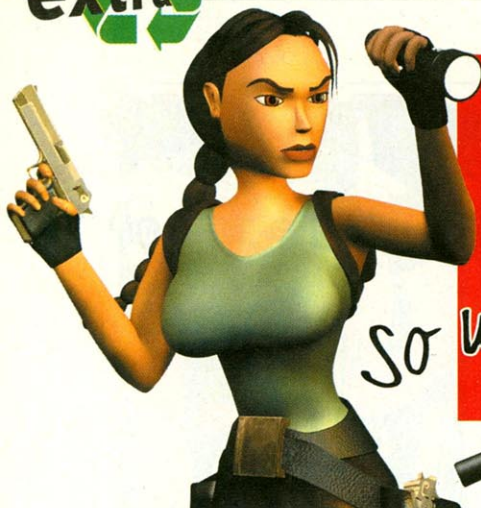
Realistische Locations (u.a. New York, Paris, London, Frankfurt/Main) Multiplayer- und Wettkampf-Modi

Über 100 Skater-Tricks Super-Soundtrack



COMING SOON: JANUARY 2000





PlayStation GAMES

So wird
getestet

Grafik

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

Sound

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

Spielepaß

Diese entscheidende Wertung drückt den Gesamteindruck aus, der sich aus den Komponenten Grafik, Sound und natür-

lich 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 Punkte-system in den Rubriken Action, Atmosphäre, Strategie, Abenteuer, Geschicklichkeit und Simulation einfallen lassen. Kein schwarzer Punkt in der Kategorie Abenteuer bedeutet beispielsweise keinerlei Adventure-Flair, während ein Rollenspiel wie Final Fantasy VII in dieser Einstufung natürlich drei orangene Punkte verdient hat.

Symbolerklärung:

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

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

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

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

Lenkrad: Besonders wichtig bei Rennspiel-Simulationen.

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

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

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

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

Das Wertungssystem

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

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

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

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



Vor- & Nachteile der Mitstreiter

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

getestet

Action ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Strategie ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Abenteuer ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Geschick ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Simulation ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Atmosphäre ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Titel des Spiels

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

Grafik	Sound / FX
super	durchschnittlich

Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	super

SPIELSPASS

90%

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

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

Ausgeplaudert

Tous Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. M.o.H.
2. Final Fantasy VI (US)
3. Resident Evil 3 (US)

Hört zur Zeit:

1. KORN - Issues
2. NIN - The Fragile
3. Kyuss - ...And The Circus Leaves Town

Schaut zur Zeit:

1. True Romance (uncut)
2. Fear And Loathing In Las Vegas
3. Fight Club



Uwes Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Wip3out
2. Resident Evil 3
3. Dino Crisis

Hört zur Zeit:

1. Music - Tiefschwarz (House)
2. Why Does My Heart Feel ... - Moby (Electro)
3. Rainbow Cowboy - Bob Marley vs. Funkstar

Schaut zur Zeit:

1. Matrix (DVD)
2. Heat (DVD)
3. Das Leben ist schön



Udos Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. Final Fantasy VIII
2. Resident Evil 3 - Last Escape
3. Toy Story 2

Hört zur Zeit:

1. Enjoy The Silence - Depeche Mode
2. Will 2K - Will Smith
3. Jackie-Brown-Soundtrack

Schaut zur Zeit:

1. Matrix (DVD)
2. Jackie Brown (Video)
3. Desperado (uncut/DVD)



Guuthers Favoriten

Spielt zur Zeit:

1. ist gerade indiziert worden
2. Suikoden II (US)
3. Quake 3 (PC)

Hört zur Zeit:

1. Metallica - Ride The Lightning
2. RHP - Zurück nach Rödelheim
3. Oooooomph! - Defekt

Schaut zur Zeit:

1. indiziert
2. indiziert
3. South Park (US-Folgen! ... und zwar alle!)



Markus' Favoriten

Spielt zur Zeit:

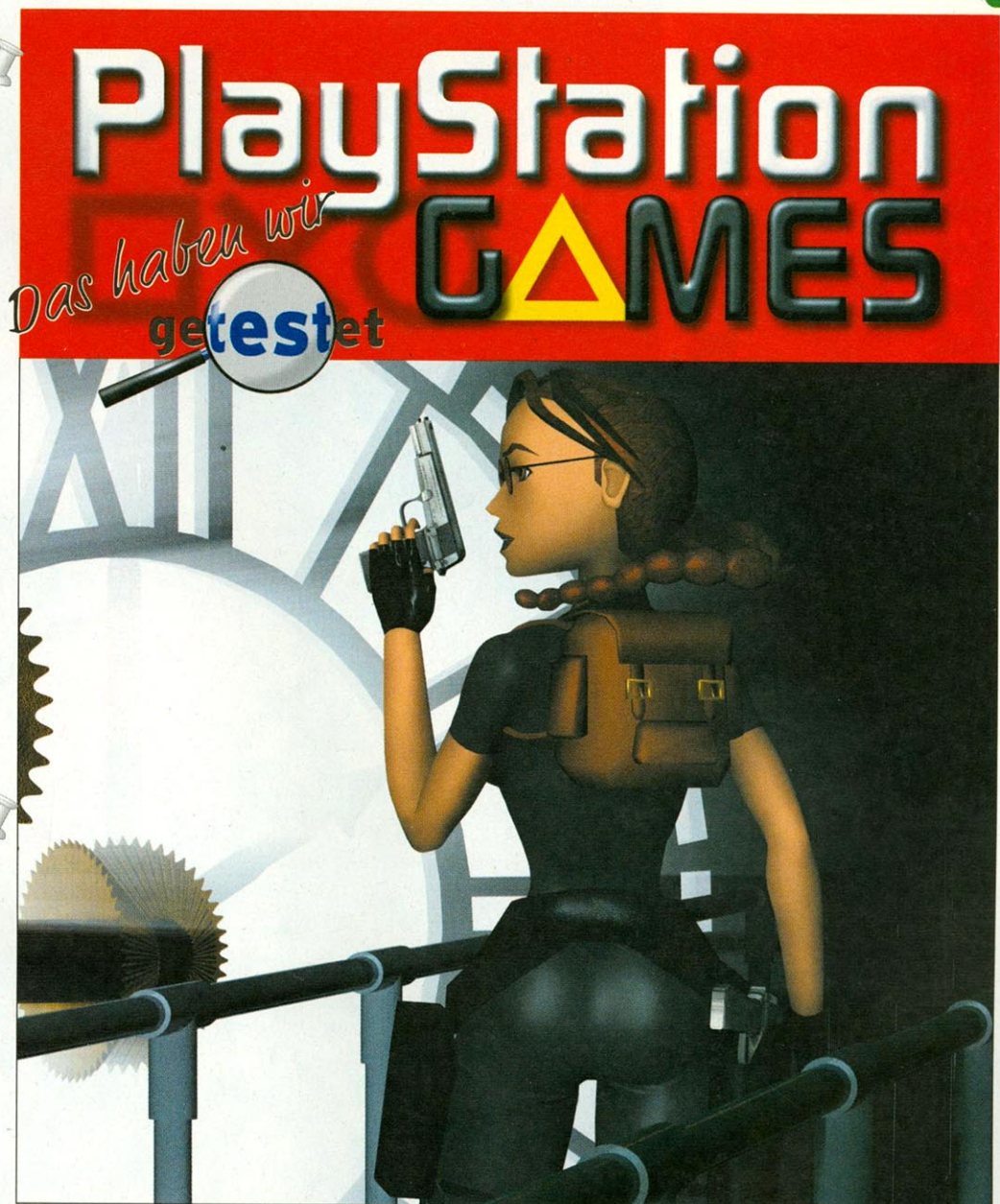
1. Unreal Tournament (PC)
2. Rayman 2 (PC)
3. Donkey Kong 64 (N64)

Hört zur Zeit:

1. Greed - My Own Prison
2. Thumb - Exposed
3. Monster Magnet - Powertrippin'

Schaut zur Zeit:

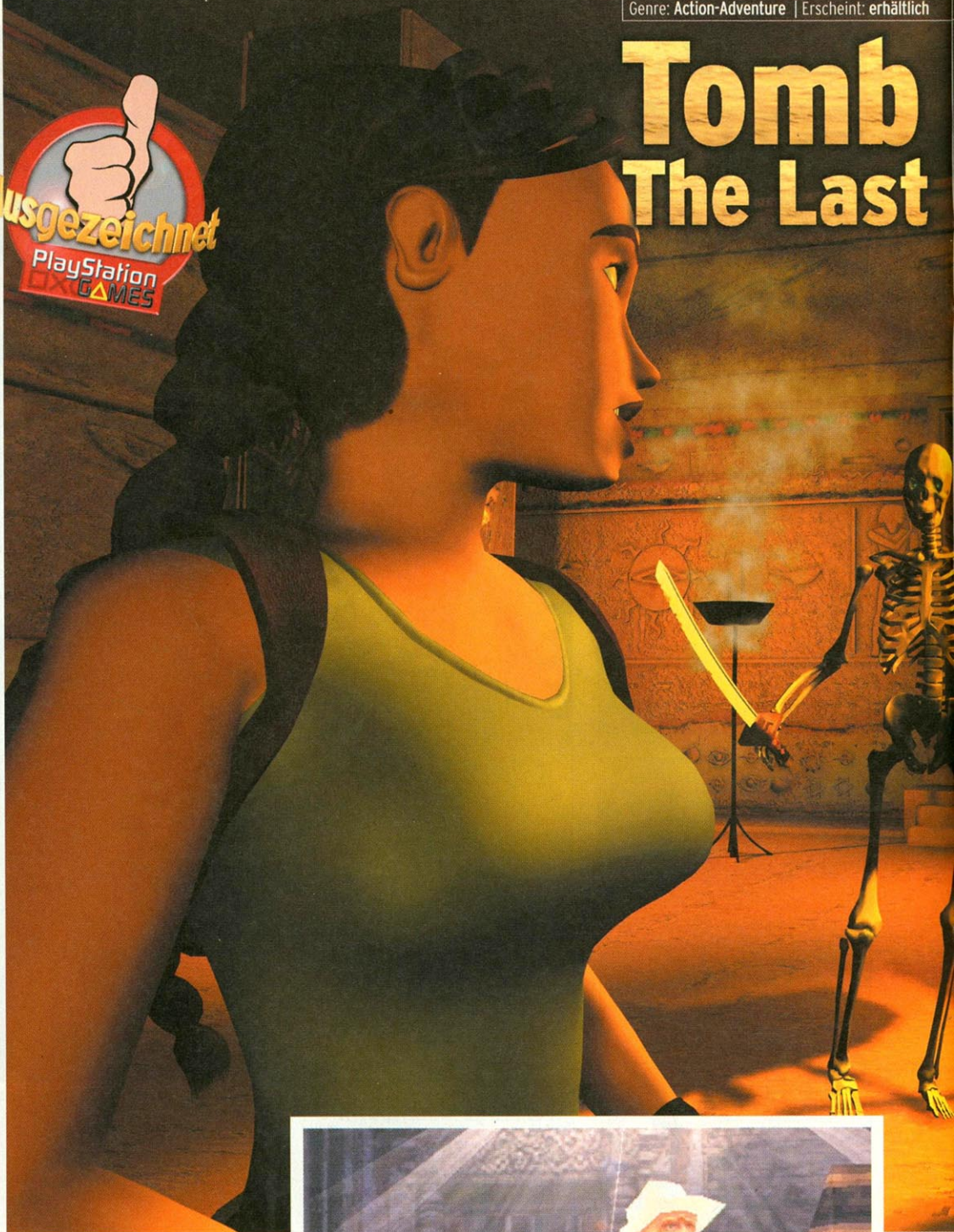
1. Matrix
2. Blade (uncut)
3. AI Bundy



Wertungs-Countdown

Titel	Seite	Genre	Vertrieb:	Wertung
Music 2000	83	Genremix	Codemasters	ohne Wertung
Um Jammer Lammy	91	Genremix	SCED	ohne Wertung
Tomb Raider IV	48	Action-Adventure	Eidos	90%
NBA Live 2000	58	Sport	EA	89%
Toy Story 2	78	Jump & Run	Activision	87%
Box Champions 2000	60	Sport	EA	85%
Discworld Noir	62	Adventure	GT Interactive	84%
Cyber Tiger	80	Sport	EA	83%
Eagle One - Harrier Attack	82	Shoot 'em Up	Infogrames	81%
Jet Rider 3	74	Rennspiel	SCED	80%
Tomorrow Never Dies	88	Action-Adventure	EA	80%
Space Debris	76	Shoot 'em Up	SCED	79%
Ruff & Tumble	94	Jump & Run	GT Interactive	79%
Jade Cocoon	95	Rollenspiel	Crave	78%
Tiny Tank	86	Shoot 'em Up	SCED	78%
Vigilante 8: Die zweite Herausforderung	56	Shoot 'em Up	Activision	77%
Fighting Force 2	72	Beat 'em Up	Eidos	75%
MTV Snowboarding	90	Sport	THQ	75%
War of the Worlds	80	Shoot 'em Up	GT Interactive	72%
Shadow Madness	84	Rollenspiel	SCED	71%
Glover	86	Geschicklichkeit	Hasbro	69%
Trasher: Skate and Destroy	75	Sport	Take 2	65%
Buster and the Beanstalk	87	Genremix	SCED	58%
Disney's Magical Tetris	90	Geschicklichkeit	SCED	54%
Mighty Hits Special	57	Shoot 'em Up	Virgin	54%
Supercross 2000	76	Rennspiel	EA	54%
Baseball 2000	81	Sport	Virgin	50%
WCW Mayhem	71	Sport	EA	45%
Midway Arcade Party Pak	92	Genremix	Konami	42%
Chef's Luv Shack	92	Genremix	Acclaim	41%
Trick'n Snowboarder	73	Sport	Virgin	36%

Tomb The Last



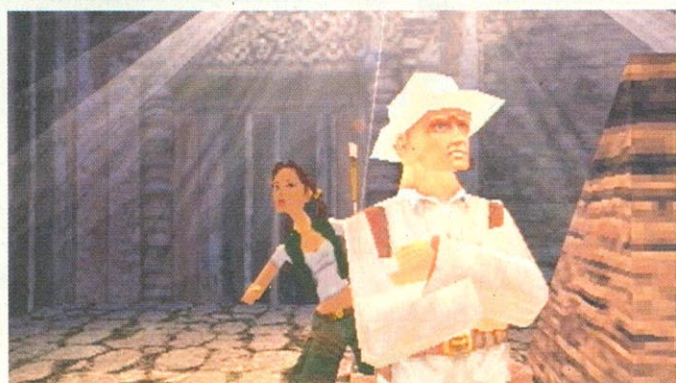
Das Intro

Ein richtiges Abenteuer endet nie. Bereits zum vierten Mal findet sich Lara Croft auf der PlayStation ein, um den finsternen Bösewichten der Archäologen-szene das Handwerk zu legen. Ob ihr das gelingt und ob vor allem der neuste Teil der Tomb-Raider-Serie seinem Ruf gerecht wird, haben wir in diesem Test ausführlich geklärt.

■ Der Traum fast jedes Videospielers ist zurückgekehrt. Ganz dem alljährlichen Ritual gemäß, erscheint auch dieses Jahr wieder der neuste Teil von Tomb Raider. Rechtzeitig zur Weihnachtszeit steht der vierte und WAAAHRSCHEINLICH auch letzte Teil dieser überaus erfolg-



■ Die Beduinen in der Wüste setzen euch zeitweise ganz schön zu.



■ Der Archäologe Werner von Croy taucht auch in späteren Levels wieder auf und versucht euch ins Handwerk zu pfuschen.

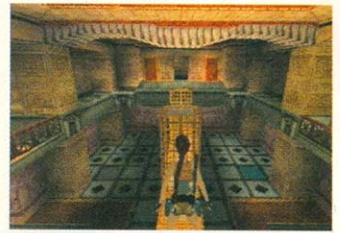
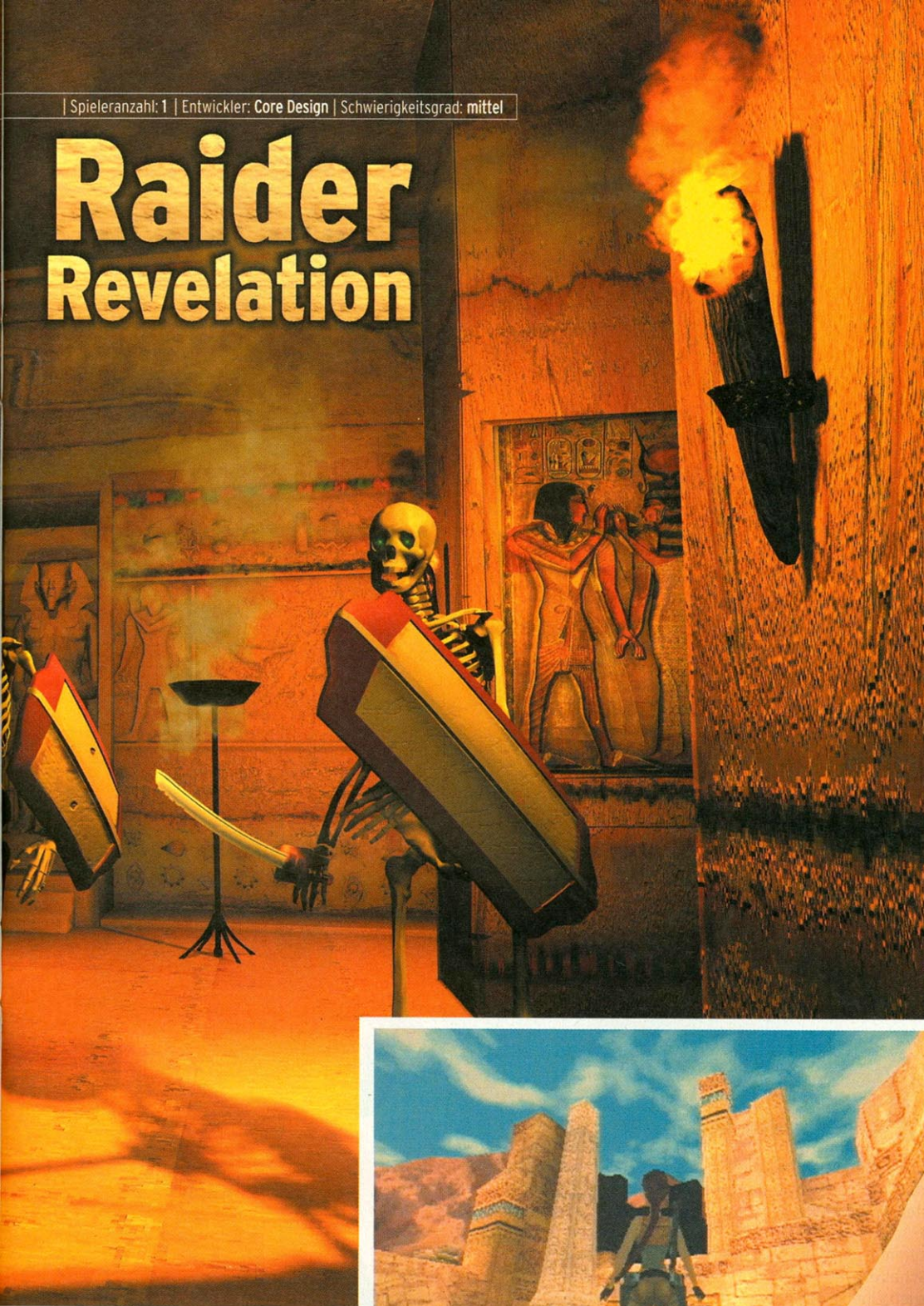
reichen Reihe in den Regalen der Händler. Es ist schon wirklich faszinierend, wie sehr die virtuelle Zuckerpuppe Lara Croft in den letzten Jahren immer weiter in den Vordergrund gerutscht ist. Egal ob in Print- oder TV-Medien, nicht gerade selten hat die Byte-Lady auf Titeln

posiert oder war Bestandteil ganzer Talk- und Fernseh-Shows. Diesen immensen Erfolg hat die üppige Schönheit mit Sicherheit weniger ihrer künstlichen Intelligenz, sondern mehr ihrer überaus prallen Körperform zu verdanken. Auch dieses Jahr stürzt sich die brünette Schönheit wie-

der in ein Abenteuer, aus dem sie ohne fremde Hilfe wahrscheinlich nicht wieder heil herauskommt. Nach dem dritten Auftreten dieses Videospiel-Phänomens gibt es erneut zahlreiche Verbesserungen und Ergänzungen zu bestaunen. Schon in einer frühen Entwicklungsphase gaben

| Spieleranzahl: 1 | Entwickler: Core Design | Schwierigkeitsgrad: mittel

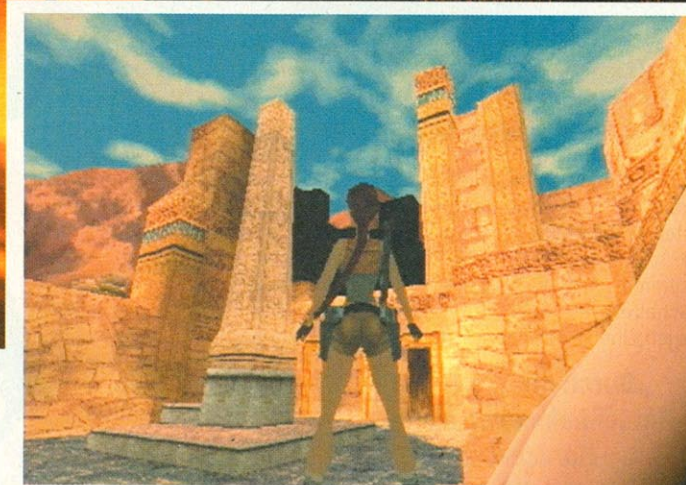
Raider Revelation



■ Knifflige Sprungeinlagen gehören zum Alltag bei Tomb Raider.



■ Ein anfahrendes Auto versorgt euch mit neuem Kanonenfutter.



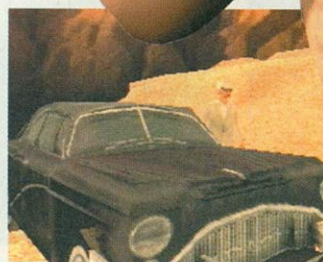
■ Die Landschaft des ägyptischen Tempels beeindruckt besonders.

“Für den Hollywood-Film mit Lara wurden rund 80 Millionen Dollar Produktionskosten veranschlagt”

die Coder bekannt, wieder zu den Wurzeln von Tomb Raider zurückkehren zu wollen. Mit weniger aufreibenden Sprungpassagen und leichteren Rätseln sollte es dem Spieler einfacher fallen, die riesigen Welten zu erkunden.

■ **GAMEPLAY:** Schon der erste Level sticht aus dem üblichen Tomb-Raider-Konzept heraus. Diese Trainingswelt ist diesmal fester Bestandteil des Spiel-

ablaufs. Wie in den vorhergehenden Teilen wird auch hier ausgiebig die Steuerung erklärt. Als 16-jährige Lara tigert ihr mit eurem Mentor Werner von Croy durch Kambodscha und bekommt die wichtigsten Moves und Aktionen gelernt. Bereits in der ersten Welt gibt es kleine Differenzen zwischen den beiden Wissenschaftlern, die sich im Verlauf des Spieles noch ausweiten. Nachdem der andere Forscher



■ Manche Zwischensequenzen werden in der Spiele-Engine erzählt.

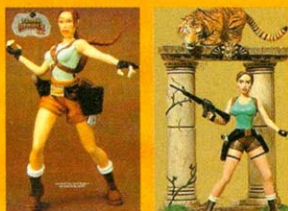


i Lara und ihre Fans

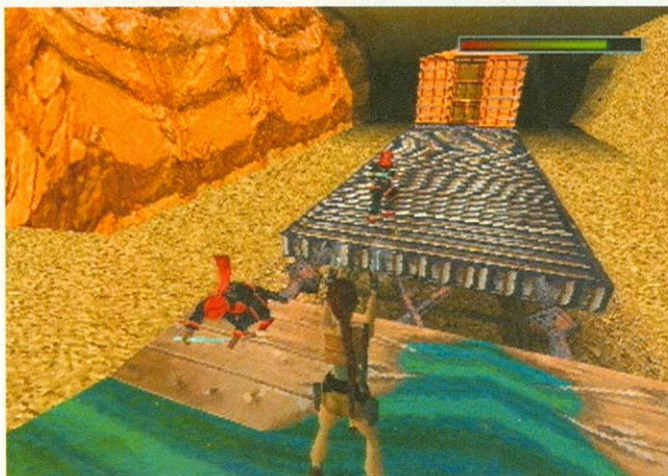
Mit der feschen Cyberlady Lara Croft ist der Videospiegelindustrie ein Medienstar par excellence geboren worden. Breit angelegte TV- und Plakatwerbung, Berichterstattung in allen Bereichen der Presse und das Mitwirken in Werbespots (Renault, Brigitte) bzw. im Musik-Megaseller "Ein Schwein namens Männer" der Berliner Punk-Rock-Gruppe Die Ärzte besicherten Lara einen riesigen Bekanntheitsgrad. Neben dem Verkauf der diversen Games auf PC, PlayStation und dem Saturn wurde nun auch das Zauberwort

"Merchandising" als gewinnbringender Bereich entdeckt, und dieser Markt boomt gewaltig. So gibt es alles für den Fan: Spielfiguren, Poster, Bettwäsche, Lederjacke, Taschen, Mützen, Statuen, Comic-Serien, Spielkarten, Spieleberater, etc. Das Objekt der Begierde ist die lebensgroße Lara-Statue, für die wahre Lara-Fans (falls sie eine Statue zum Kauf angeboten bekommen) über 15.000 DM ausgeben. Aber nicht nur von Seiten der Industrie wird der Hype um Miss Croft geschürt.

Im Internet gibt es zahlreiche Web-Sites, die alles über den virtuellen Star bieten, angefangen von einer ausgiebigen Tomb Raider-History, über Screenshots und MPEG-Filme, bis hin zu eigenen Artworks und selbstgeschriebenen bzw. -gezeichneten Geschichten. Wer durch die virtuellen Seiten surfen will, der findet unter www.eidos.de, <http://www.infoseek.de/entertainment/special/laracroft/index.html> und http://www.videogames.com/features/universal/tombraider_hist/index.html zahlreiche Infos und weitere Links.



■ Zahlreiche Action-Figuren und Statuen sind sehr begehrt und im Handel erhältlich.



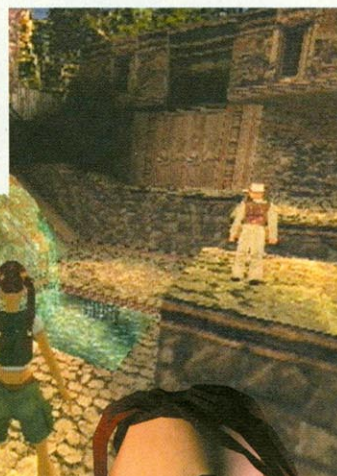
■ Ein Abschnitt des Abenteuers spielt sogar auf einem fahrenden Zug.



■ Ist der Boden derart mit Stacheln versehen, sollte sich Lara nur sehr vorsichtig bewegen.



■ Auch über Stangen kann man jetzt an unerreichbare Orte gelangen.



■ Im Trainingslevel macht euch euer Mentor mit der Steuerung vertraut.

euch am Ende der Welt zu einem Wettstreit aufgefordert hat, verunglückt dieser und scheint, zumindest vorerst, verloren zu sein. Schon hier deutet sich ein Teil der wirklich ausgefeilten Story an, die im ganzen Spiel weitergeführt wird. Jahre später nimmt Lara an einer Expedition in die Wüste Ägyptens teil, bei der sie rein zufällig auf einen sagenumwobenen Schatz stößt. Hier beginnt das eigentliche Spiel. Anfangs werdet ihr von einem Beduinen begleitet, der euch bei der Bewältigung der ersten Etappe hilft. Nicht nur dass er feindliche Hyänen erledigt, er kümmert sich auch um kleine Schalterrätsel oder zündet für euch einen Petroleumsee an.

„Durch die einfachen Rätsel haben vor allem Hardcore-Zocker leichtes Spiel“

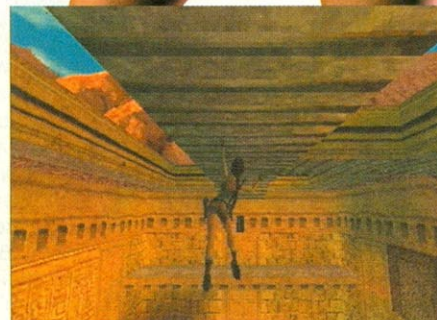
Folgt ihr eurem fleißigen Helfer, führt er euch sicher von einer Aufgabe zur nächsten. Schon nach wenigen Stunden wird klar, dass der neuste Teil erheblich leichter und einsteigerfreundlicher programmiert ist, als es bei den Vorgängern der Fall war. Wie schon in den anderen Teilen sind verschiedene Geschicklichkeitspassagen zu bewältigen. Diese sind aber immer noch sehr anspruchsvoll, bei weitem aber nicht so unmöglich wie bei den vorhergehenden Folgen. Vorbei sind die Zeiten der hundert Tode, bei denen das Spiel in eine wahre Load-und-Save-Orgie ausartet ist. Was bei dem neusten Teil besonders beeindruckt, sind die vielfältigen und abwechslungsreichen Rätsel. Ob man mit einem ägyptischen Gott Mensch-ärgere-dich-nicht



■ Mit dem Jeep bahnt ihr euch euren Weg durch die Wüstenlandschaft.



■ Die geschickten Wüstenkämpfer wehren in bester Obi-Wan-Kenobi-Manier eure Schüsse ab.



■ Das Hangeln an der Decke erfordert gute Ausdauer.

Von deinen Gegnern

SEGA

kannst

du dir ruhig



ein paar *Scheibchen*



abschneiden.



namco



Heute gibts lecker Gehacktes! Für 1-2 Personen braucht man frisches Soul Calibur – fertig gewürzt mit 10 Kämpfern samt eigenen Persönlichkeiten, Waffen und Styles. Das Ganze in einer Dreamcast mit 128 Bit zubereiten. Noch eine Messerspitze Kampflust zugeben und dann: reinhauen!

Dreamcast inkl. Modem DM 499,- unverb. Preisempfehlung.



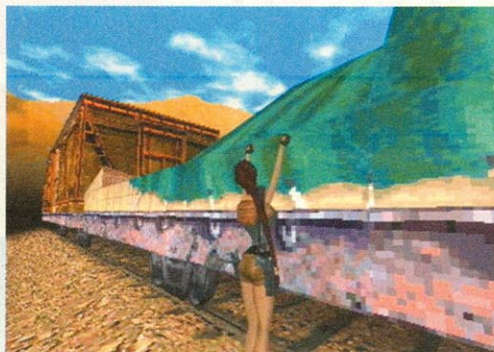
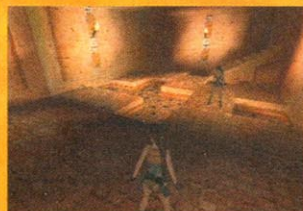
Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

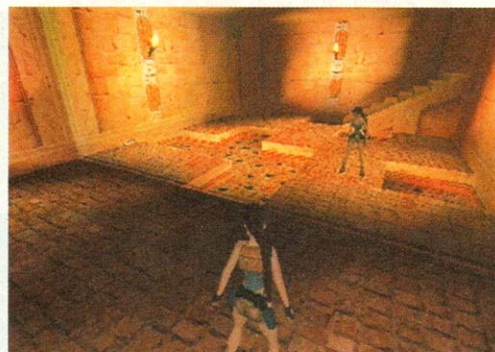
www.dreamcast-europe.com

i Rätselspaß auf einem Fleck

Bei Laras viertem Abenteuer sind die Zeiten der weiten Wege fast vorbei und des Rätsels Lösung liegt meistens in unmittelbarer Umgebung. Um dem Flötenspielerautomaten (oberes Bild) ein fröhliches Geträllere herauszuleiern, bedarf es einer Münze, die wir auf dem Schießstand (unteres Bild) bekommen, der ganz in der Nähe liegt. Um in bester Manier eines Wilhelm Tell zu agieren, benötigen wir aber noch eine Armbrust, die wir im Spiegelzimmer finden (mittleres Bild). Hier gilt es in den Spiegel zu schauen, da manche Bodenplatten mit Fallen versehen sind. Nachdem wir die mittelalterliche Waffe eingesackt haben, geht es zum Schießstand. Innerhalb von rund 25 Sekunden müssen die Zielscheiben getroffen werden, damit wir sicher die Münze aufsammeln. Zurück zum Automaten und diesen zum Laufen bringen. Aus dem Korb kommt keine Schlange, sondern ein Seil, an dem wir in die Kammer über uns klettern.



■ Nur an der Kante hängend, arbeitet ihr euch in das nächste Abteil vor.

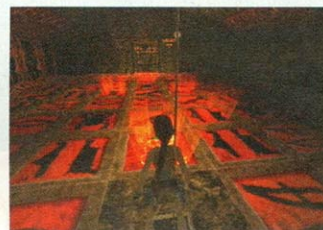


■ Nur im Spiegelbild erkennt ihr die tückischen Fallen, die euch sehr schnell das Leben kosten.

spielt oder Lichtstrahlen über Spiegel umleiten muss, jede neue Herausforderung macht immer wieder Spaß, und Langeweile ist ein absolutes Fremdwort. Bei der Hatz durch die 34 Levels stehen euch abermals verschiedene Fahrzeuge in Form eines Jeeps oder Motorrades zur Auswahl, die euch schnell von A nach B bringen. Auch bei den Waffen hat sich einiges getan. Neu hinzugekommen ist ein Aufsatz für die verschiedenen Ballermänner, der es euch ermöglicht, weit entfernte Gegner einzuzoomen und aus der Distanz auszuschalten. Auch ein Fernglas gehört jetzt zu Miss Crofts

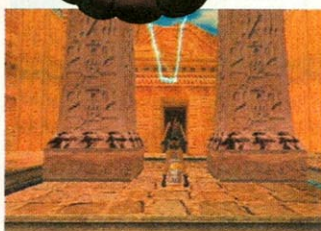
Equipment. Mit diesem nützlichen Utensil können weit entfernte Bauwerke oder Eingänge inspiziert werden, ohne einen zeitraubenden Marsch durch die riesigen Levels durchführen zu müssen. Auch etwas Kombinationsgabe ist in dem neuesten Tomb Raider gefragt. Im Menü

können bestimmte Gegenstände geschickt kombiniert werden, um des Rätsels Lösung zu erlangen. So müssen in Alexandria eine Stange mit einem Haken verbunden werden, um damit einen Schlüssel aus einer Gitterbox zu fischen. Apropos Fischen, ein Ausflug in die tiefen riesigen

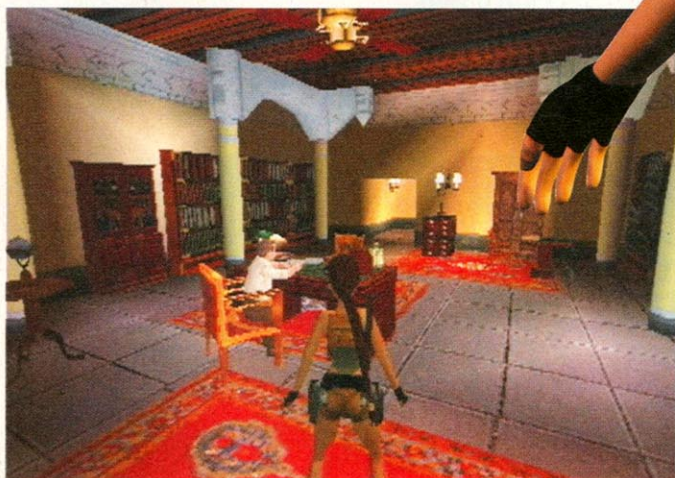


■ Knifflige Rätsel pflastern den Weg der schönen Abenteurerin.

„Freunde der Serie werden sich sofort heimisch fühlen“



■ Setzt ihr das richtige Symbol ein, wird ein neuer Durchgang freigesprengt.

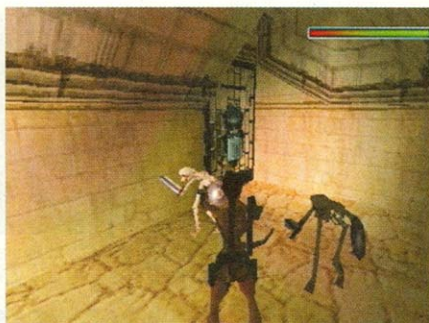


■ Im Büro eures Freundes findet ihr das wichtige Fernrohr, welches für eine knifflige Aufgabe im Museum benötigt wird.

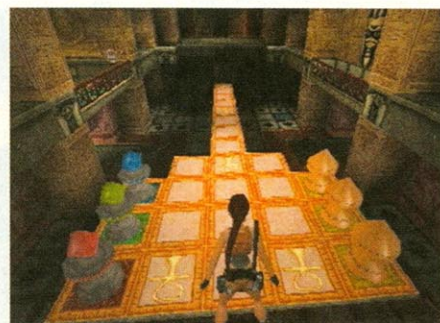




■ Das Grabmal des Königs wird von gewalttätigen Stieren bewacht.



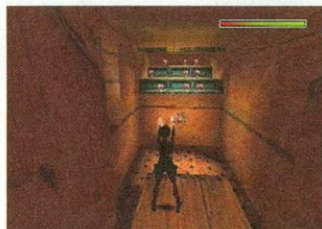
■ Gegen diese aggressiven Skelette helfen nur kräftige Waffen.



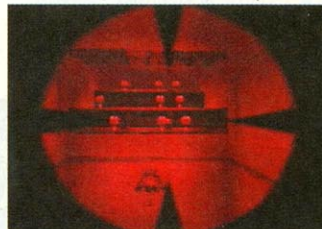
■ Eines der zahlreichen Rätsel erinnert entfernt an ein überdimensionales Mensch-ärgere-dich-nicht-Spiel.

„Durch das leichtere Gameplay finden sich auch Einsteiger sofort zurecht“

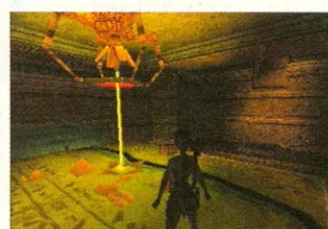
Seen und andere Unterwasserwelten steht natürlich auch auf dem Plan. Hier dürfen sogar Türen unter Wasser aufgestemmt werden, um an versteckte Bereiche zu gelangen. Natürlich hat Lara auch wieder mit allerlei Unholden zu kämpfen. Schlägt sich die tapfere Abenteurerin anfangs noch mit aggressiven Tieren herum, tauchen später intelligente Kämpfer auf, die sogar die Kugeln in bester



■ Zerschießt ihr nicht alle Krüge, landet ihr kurzerhand im Dornen.



■ Nur mit dem Fernrohr ist es möglich, alle Vasen auf der anderen Seite zu zerschießen.



■ Diese seltsame Maschinerie legt euch ein weiteres wichtiges Artefakt frei.

Obi-Wan-Kenobi-Manier mit dem Schwert abwehren. Ein geniales Gegner-Feature besitzt der Skorpion. Wird man von dem Untier gestochen, nimmt nicht nur die Energie langsam ab, es windet und schiebt sich auch das Fern-

sehbild, so dass man sich selbst ganz elend fühlt. Allerdings lassen sich nicht alle Widersacher erledigen. In Ägypten entsteht dadurch ein gewisser Zeitdruck, wenn man, umlagert von unsterblichen Mumien, eine Stein-

statue verschieben muss. Auch von einem riesigen Stier wird man durch einen Level gejagt, der mit seinen Hörnern so manche Tür und damit auch euren Weg öffnet. Die Aktionen der Abenteurerin sind im vierten Teil



TNT

Das Tipps 'n' Tricks-Center

HILFE

Sie bekommen unkomplizierte Hilfe für alle gängigen Spielssysteme.

GUIDE

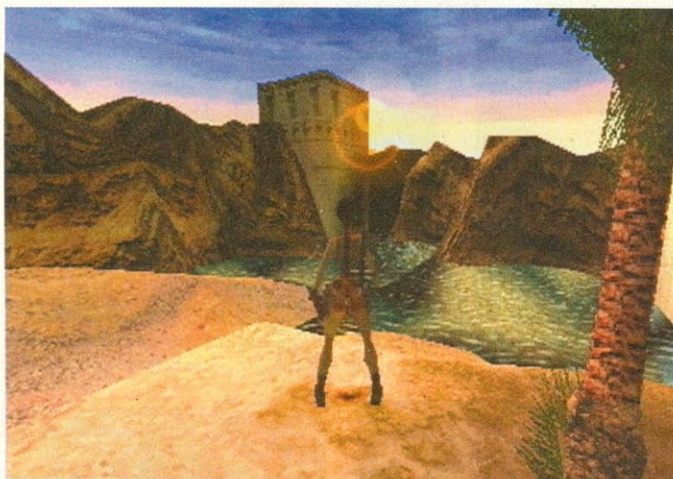
Erfahrene Spiele-Guides helfen Ihnen sofort, live und kompetent.

SPIELE

Wählen Sie aus verschiedenen Spiel-Genres aus.

Die TNT-Hotline:

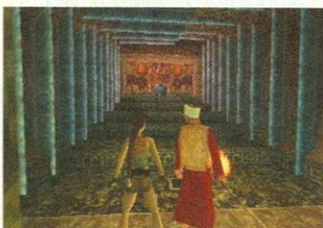
0190/824666



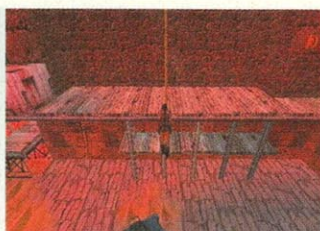
■ Bei dieser schönen Kulisse möchte man lieber baden gehen als nach alten Bauwerken suchen.



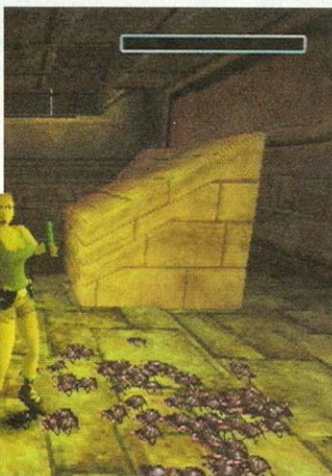
■ Auch erhöhte Schalter sind jetzt mit einem Sprung erreichbar.



■ Diese Falle ist besonders tückisch. Bei vor schnellem Handeln wird Lara von hunderten Messern in kleine Scheiben geschnitten.



■ Am Seil gleitet Lara bequem zur anderen Seite.



■ Dieses Rudel hungriger Scarabäen-Käfer jagt euch durch einen der zahlreichen ägyptischen Levels. Mit einer Fackel haltet ihr die aufdringlichen Käfer auf Distanz.

nicht nur auf einen Level begrenzt. In Alexandria kann man beispielsweise jederzeit zwischen drei unterschiedlichen Welten wechseln, um verschiedene Aktionen auszuführen. Durch die ständige Verbindung von drei unterschiedlichen Welten ergibt sich natürlich ein sehr großer Bereich, der nur mager mit neuen Hinweisen und Rätseln versehen ist. Deutlich abgenommen hat hingegen die Anzahl der Überraschungsfälle. Nur sehr selten rennt man in eine der unvorhersehbaren Gemeinheiten hinein. Durch genaues Erkunden seiner Umgebung ist es immer möglich, fast jede Falle zu erkennen und zu umgehen.

■ **TECHNIK:** Erneut setzten sich die Programmierer von Core

Design mit der PlayStation-Hardware auseinander und tüftelten an der Grafik-Engine. Abermals schafften sie das schier Unmögliche. Lara Croft sieht so gut aus wie noch nie zuvor. Die Rundungen an ihrem Körper sind perfekt und der Bewegungsablauf ist absolut realistisch. Die Texturen der verschiedenen Bauwerke sind sehr vielfältig und bestechen durch ihr geniales Aussehen. Einige Wände haben fast den Anschein, aus einem Museum oder einer Grabstätte ab fotografiert zu sein. Man erkennt teilweise sogar richtige Rundungen an Objekten, wie man sie noch nie in vorherigen Teilen bestaunen konnte. Auch die zahlreichen Videosequenzen, mit deren Hilfe die geniale Story erzählt wird, sind von erster Güte. Musik-



Lara hui oder pfui?
Die beiden Redakteure Udo (PSG) und Georg (Mega Fun) während einer Diskussion über das vierte Abenteuer von Lara Croft.

Udo: Viertes Jahr, drittes Update, mehr ist TRIV einfach nicht. Oder Georg?
Georg: Jein. Viertes Jahr, viertes Abenteuer. Dennoch fehlen auch mir wirkliche Innovationen.

Udo: Die Fehler des dritten Teils (Analogsteuerung, Kollisionsabfrage, dunkles Leveldesign) wurden meiner Meinung nach auch hier nicht bereinigt. Warum sollte TRIV besser sein?

Georg: Nun gut, die Probleme der Kollisionsabfrage begleiten uns bekanntlich seit dem ersten Teil, und durch das ungleiche Verhältnis von gleicher Rechenpower der PlayStation und gesteigertem Leveldesign können diese einfach nicht gelöst werden. Im Gegensatz zum Vorgänger sind auch nicht mehr so viele Levels zu dunkel geraten. Die Analogsteuerung hingegen ist wahrlich nicht berauschend.

Udo: Wieso ist dann Soul Reaver mit einer perfekten Analogsteuerung gesegnet, kann grafische Höchstleistungen bringen und verfügt über keinerlei Ladezeiten?

Georg: Das bleibt wohl ein Geheimnis von Eidos. (lacht) Naja, die Jungs von Crystal Dynamics lassen sich wahrscheinlich nur ungern in die technischen Rezepte reinschauen. Kommen wir aber nochmal zum Update-Charakter. Wie ist das denn mit der Resident-Evil-Serie? Die bietet in den beiden Sequels kaum spielerische Neuerungen.

Udo: Spielerisch bedurfte der erste Teil keiner Verbesserung. Zocker rund um den Globus sind sich einig, dass Resident Evil eine der besten Spiele-Serien ist. Verbesserungen fanden sinnvollerweise im atmosphärischen und grafischen Bereich statt, um damit auch weiterhin uneingeschränkt konkurrenzfähig zu bleiben. Bei Tomb Raider hingegen erfolgten meiner Meinung nach hauptsächlich Schönheitsoperationen an der Protagonistin.

Georg: Na, da spricht aber der Horror-Fan (Udo grinst breit). Mit Resident Evil gebe ich dir Recht, nur hab ich für Teil 3 lediglich 10 - 12 Stunden gezeit und war dann mit meinem Spielspaß am Ende. Bei Tomb Raider aber braucht man zwischen 30 und 50 Stunden, manche Spieler sogar mehr. Die haben doch was von ihrem Geld.

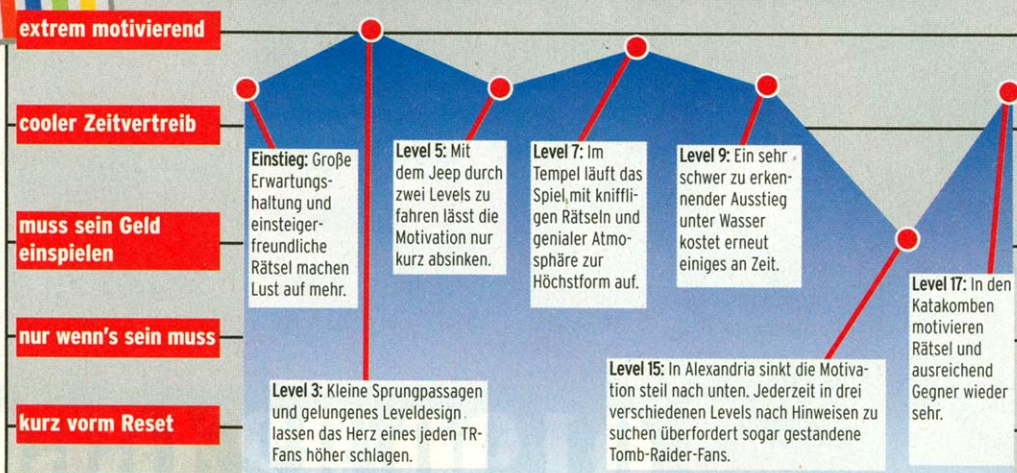
Udo: Mir reichen auch 8 - 10 Stunden voller Spannung, Adrenalin und ohne spielerische Störfeuer wie Clipping-Fehler oder schlechte Steuerung.

Resümee (nach Stunden des Diskutierens und Philosophierens): Auch das vierte Tomb-Raider-Abenteuer bietet langen Spielspaß, dem die kleinen Problemzonen kaum Abbruch tun.

„Erneut beeindrucken die flüssige Grafik-Engine und das bewährte Gameplay“

Motivationskurve

Tomb Raider - The Last Revelation

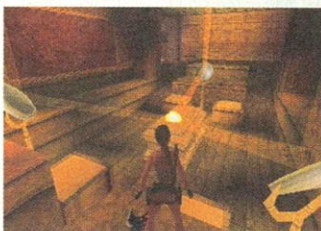




■ Bei dem neuesten Abenteuer von Miss Croft müssen wieder Gegenstände gezogen werden.

technisch wird man vom altgewohnten Tomb-Raider-Sound betüddelt, der weder stört noch sonderlich positiv auffällt. Genau wie im zweiten Teil darf man jetzt wieder zu jeder Zeit speichern, ohne irgendwelche speziellen Kristalle zu benötigen. Dies ist vor allem bei besonders kniffligen Stellen sehr von Vorteil. Allerdings belegt das Spiel gleich zwei Blöcke pro Speicherstand auf der Memory-Card.

„HiRes-Grafik und farbige Lichte effekte lassen eine faszinierende Atmosphäre entstehen“



■ Die Rätsel bei Tomb Raider IV zeigen sich deutlich abwechslungsreicher als in den vorhergehenden Teilen.

Gelungene Neuauflage mit genialer Grafik

Positiv: Vielen Spielern mag es so gehen wie mir. Noch einem Abenteuer mit Lara Croft wollte ich eigentlich aus dem Weg gehen, aber mit zunehmender Spieldauer stellte ich überraschend fest, wie viel Spaß der neuste Teil doch bereitet. Mit weniger aufreibenden Sprungpassagen, dafür aber mehr unterschiedlichen Rätseln gelang es Core Design, mich wieder in den Bann der schönen Brünnetten zu ziehen. Auch grafisch hat dieser Teil den anderen einiges voraus. Fast schon fotorealistisch bewegt man sich durch ägyptische Tempel und finstere Gruften. Mit diesem spielerisch an den ersten Teil angelehnten Gameplay liefert Eidos erneut einen gelungenen Versuch, den Action-Adventure-Thron zu erobern.

Negativ: Trotz der vielen Verbesserungen kann dieses Spiel nicht über eine große Schwachstelle hinwegtäuschen. Mit dem vierten Teil erwartet den Spieler ein Aufguss eines mittlerweile vier Jahre alten Spielkonzepts, das leider nicht mehr so revolutionär ist, wie der erste Teil war. So hoffen wir auf das Versprechen von Eidos, mit diesem Spiel den vorerst letzten Teil dieser Serie zu veröffentlichen. Geniale Programmierer wie das Team von Core Design sollten durchaus in der Lage sein, ein vollkommen neues, erfrischendes Spielkonzept zu erstellen (... so man sie lässt).



FAIRPLAY

by BauConTec

Sony Playstation

Memory-Card 1 MB (15 Bl.)	9,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.)	24,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	24,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
PSX Pad (versch. Farben)	9,99
SONY Dual-Shock Controller	55,99
TwinShock (Analog+Shock)	25,99
Gun Universal Rocker	39,99
Gun Universal Rocker inkl. Pointer	69,99
Panther Gun	39,95
Shock Rattle Gun	69,95
PSX-Maus	22,99
Jordan Lenkrad	109,99
Lenkrad Fanatec Speedster	179,90
Flashfire Force Feed Back Controller	49,99
Flashfire Power Shock	32,99
PSX-Gehäuse	45,99
V-Box (Video to PC Converter)	129,99
PAL Booster	29,99
RF Adapter	19,99
Power Replay	39,99
Game Buster Deluxe	99,95
X-Ploder Classic	54,90
X-Ploder-FX	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,90

SEGA DreamCast

SEGA Dreamcast	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,90
Vibrationspack	44,99
VMU Memory-Card	54,99
RGB Scart Audio Kabel	29,99
RGB Scart Kabel	24,99
Padverlängerung	19,99

SEGA DreamCast Software

Blue Stinger	92,99
Buggy Heat	89,99
Cool Boarders	89,99
D 2	89,99
Dynamite Cop	89,99
Get Bass incl. Angelrute	179,99
Incoming	99,99
Marvel VS Capcom	104,95
Metropolis	109,99
NBA	89,99
Red Dog	89,99
Penpen	95,99
Psychic Force	84,99
Racing Simulation 2	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Sega Rally 2	109,99
Sonic Adventure	89,99
Soul Calibur	109,99
UEFA Striker	95,99
Toy Commander	89,99
Virtua Fighter 3 TB	89,99
World League Soccer	84,99
Worms Armageddon	85,99

Software PSX

Championship Motocross	89,99
Dino Crisis	84,99
Discworld Noir	84,99
Driver	85,99
F-1 World Grand Prix	89,99
FIFA Soccer 2000	85,95
Fighting Force 2	82,99
Final Fantasy VIII	95,90
Formel 1 '99	85,99
Fußball Live	85,99
Grand Turismo 2	85,99
Le Mans 24	89,99
Mission Impossible	89,99
NFL Blitz 2000	79,99
NBA Live 2000	84,99
Railroad Tycoon 2	89,99
Rainbow Six	89,00
South Park	84,99
Spyro the Dragon 2	85,99
Tarzan	81,99
Tomb Raider IV	89,95
Tomorrow Never Dies	85,99
Tunguska	79,99
Worms 2: Armageddon	79,99

**Memory-Card
8 MB (120 Bl.)
24,99**

WESEMANN WA.BS



**Shock
Rattle Gun
69,95**

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



**Flashfire
Power Shock
32,99**

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995999
<http://www.konsole.de>
Händleranfragen erwünscht

Tomb Raider - The Last Revelation

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

94% Metal Gear Solid 12/99
+ fulminante Spieltiefe
+ innovative Spielidee mit Edeloit
+ zu kurze Spieldauer

93% Soul Reaver: Legacy of Kain 11/98
+ überragende Grafik-Engine
+ vorbildliche analoge Steuerung
+ zu kurze Spieldauer

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



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Eidos
Level: 34
Internet: www.eidos.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine



Grafik **sehr gut**

Sound / FX **gut**

Mehrspielerspaß **entfällt**

Steuerung **super**

SPIELSPASS

90%

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

Harte Renn-Action mit genialer Grafik

Vigilante 8 2. Herausforderung

Videospiele, bei denen man massenweise Autos schrotten kann, scheinen in letzter Zeit immer mehr in Mode zu kommen. Erfolgreiche Titel wie Driver oder Destruction Derby stehen sehr häufig auf dem Wunschzettel der Kids. Nach einem gelungenen ersten Teil präsentiert uns Activision die Fortsetzung des Spieles Vigilante 8.

■ Mitte der 70er-Jahre entwickelte sich ein sehr außergewöhnlicher Trend. Mit langen Koteletten und Schlaghosen rockten die Kids in der Disko zur genialen 70er-Funk-Musik. Wer damals gut gestylt sein wollte, der musste neben einer riesigen Afro-Frisur einen schnellen Wagen haben. Ganz im Stile dieser Generation



■ Hat euer Raketenwerfer erst einmal ein Fahrzeug anvisiert, gibt es für den Gegner kein Entkommen.



■ Auch auf dem Gelände von Cape Canaveral wird der Kampf um die Spitze ausgetragen.

programmierte Luxoflux das Actionspiel Vigilante 8: 2. Herausforderung.

■ **GAMEPLAY:** In der Zukunft wird die Bevölkerung immer wieder von aggressiven Weltraumpiraten heimgesucht. Um dieser Gefahr Herr zu werden, fordert man die finsternen Gesellen zu einem Turnier heraus. Mit dick gepanzerten Fahrzeugen finden auf unbewohntem Gelände harte Kämpfe um die Herrschaft über das jeweilige Gebiet statt. Aus zahlreichen unterschiedlichen Autos könnt ihr euch zu Anfang des Spieles eines aussuchen. Sie unterscheiden sich durch verschiedene Werte, wie Panzerung, Beschleunigung und Fahrverhalten. Um in den weiträumigen Kampfarealen nicht unbewaffnet auf den Feind zu treffen, sind eine Menge Kisten mit vielen Goodies und Geschossen versteckt. Mit



■ Falls ihr mit eurem Gefährt ins Wasser hinein, werdet ihr mit einem Kran wieder ans Ufer zurücktransportiert.



■ Habt ihr erst einmal ein gegnerisches Fahrzeug aufgespürt, solltet ihr sofort alle Waffen zünden.

i Multiplayer

Wie schon der Vorgänger kann auch Vigilante 8: 2. Herausforderung zu zweit gespielt werden. Beim neuesten Teil stehen euch drei verschiedene Multiplayer-Modes zur Verfügung. Beim Deathmatch solltet ihr euren Mitspieler möglichst schnell erledigen, um als Sieger hervorzugehen. Im Cooperative-Mode tretet ihr gemeinsam gegen eine kleine Gegnerschar an und beim Quest-Modus müsst ihr zusammen die vorgegebenen Parameter erfüllen.



■ Auch ein Motorrad samt Beiwagen ist mit von der Partie.

■ **TECHNIK:** Grafisch hat sich zum Vorgänger leider nicht viel getan. Meist kann man in der Landschaft sehr weit blicken, nur die Oberflächentexturen bauen sich relativ nahe auf. Die Effekte sind wieder von allerfeinster Güte und beeindrucken mit gewaltigen Explosionen. (Markus H.)

Action-Spektakel mit genialer Optik



Positiv: Wer kurzlebige Action-Kost nicht verachtet, der ist bei Vigilante 8: 2. Herausforderung genau richtig. Mit einer alten Amikiste durch die Gegend zu prügeln und andere Fahrzeuge zu verschrotten macht doch immer wieder Spaß! Die zahlreichen Waffen mit ihren außergewöhnlichen Effekten brennen auch im neuesten Teil ein brillantes Feuerwerk ab.

Negativ: Leider wird der Spielspaß durch eine sehr lahm reagierende Steuerung nach unten gedrückt. Auch die Fahrzeugphysik hat nur sehr wenig mit einem echten Auto gemeinsam. Unter diesen Voraussetzungen erweist es sich als ziemlich schwer, einem Geschoss auszuweichen.

Vigilante 8: 2. Herausforderung

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

88% Driver 7/99

+ riesiges Stadtgebiet
+ gute Steuerung
+ viele Missionen

77% Vigilante 8: 2. Herausforderung 1/00

+ sehr gute Grafik
+ geniale Effekte
- gewöhnungsbedürftige Steuerung

42% Indiziertes Spiel 12/99

+ 30 Fahrzeuge
+ zehn Strecken
- schlechte Steuerung



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

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

SPIELSPASS

77%

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Altron Corp. | Schwierigkeitsgrad: mittel

Lightgun-Aktion für jüngere Semester

Mighty Hits Special

JVC bedient die Fans mit jugendfreundlicher Pistolen-Kost.

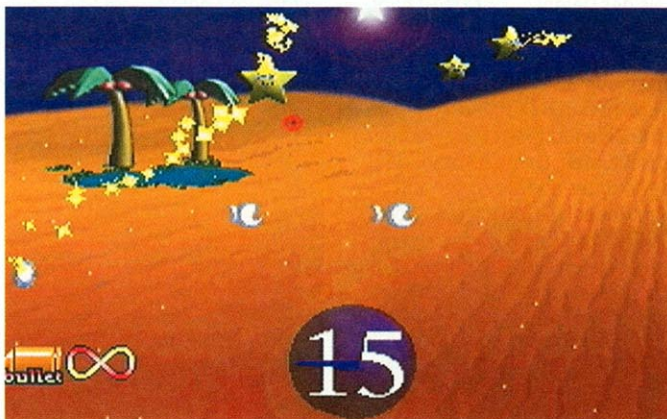
Die Anhänger actionreicher Ballerkost haben hier zu Lande dank des BJPS-Einflusses einen nicht immer leichten Stand. Die herausragenden Vertreter dieser Zunft fielen allesamt der um sich greifenden Indizierungswelle zum Opfer, so dass der Weg für seichtere Kost geebnet wurde. Eben in diesem Fahrwasser von Titeln, wie etwa

Namcos Point Blank, bewegt sich auch Mighty Hits. Es wird gänzlich auf die Darstellung expliziter Gewalt verzichtet und hierfür auf reine, harmlosere Geschicklichkeitsübungen gesetzt. Die euch gestellten Aufgaben variieren vom reaktionsschnellen Abschießen diverser Flugkörper, wie etwa Hexen oder Sternschnuppen, bis hin zu relativ ungewöhnlichen Tests. So sind laufende Mäuse mit Bällen zu bewerfen, wobei ihr die hüpfenden Kugeln direkt in Schälchen auf

den Rücken der Säuger befördern müsst. Im Gegensatz zu Point Blank wird jedoch nicht auf platte 2D-Grafiken, sondern vermehrt auf 3D-Optik zurückgegriffen. Dies erweist sich des Öfteren als notwendig, da ihr beispielsweise auch einen an Luftballons hängenden Kobold durch punktgenauen Abschuss der Ballons auf ein rettendes Floß zu befördern habt. In puncto Sound entschied man sich für leicht eingängige, unaufdringliche Melodien bzw. eine passende Sounduntermalung zu den teilweise ziemlich rasanten Ballereien. (Tom S.)



Treffe den Hasen: Der arme blaue Hoppler muss mit einem gezielten Schuss in die ewigen Hasenjagdgründe befördert werden.



Am Himmel scheint es von Sternschnuppen nur so zu wimmeln. Während eines strengen Zeitlimits beschießt ihr die herabstürzenden Himmelskörper.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter**49%** Point Blank 2 10/99

+ partytauglicher Spaß
+ Vielzahl an Schießübungen
- geringer Anspruch

54% Mighty Hits Special 1/00

+ kinderfreundliche Ballerkost
- kurze Spieldauer
- veraltete Optik

Mighty Hits Special

Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Altron Corp./JVC Europe
Internet: -
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./entfällt.
Besonderheiten: Lightgun

Grafik	Sound / FX
mittel	mittel
Mehrspielerpaß	Steuerung
mittel	super

SPIELSPASS**54%**

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

OKAY SOFT Spiele Versand

A Bugs Life Activity Centre * DV 77,90	ISS Pro Evolution * DV 92,90	Renegade Racing * DA 86,90
Ace Combat 3 * DA 75,90	Jade Cocoon * DV 79,90	Republic * DV 79,90
Action Man * DV 75,90	James Bond d. Morgen st... DV 85,90	Resident Evil 3 * DV 63,90
Alien Resurrection * DA 75,90	Killer Loop * DA 79,90	Riven: Sequel to Myst DV 49,90
Anna Kournik. Tennis DV 84,90	Kingsley's Wild Adventure DV 75,90	Ronin Blade DV 85,90
Armored Project Swarm * DV 81,90	Le Mans 24 DV 83,90	Ruff & Tumble DV 83,90
Asterix & Obelix geg. Caesar DV 81,90	Legacy of Kain DV 83,90	Shadowman DV 83,90
Autobahn Raser 2 * DV 81,90	Legend of Kaitia DV 83,90	Shao Lin * DA 87,90
Baldurs Gate * DV 45,90	Legend of Legaia * DV 89,90	Silent Hill DV 89,90
Barbie Race & Ride DV 74,90	LEGO Racers DV 89,90	Sled Storm DV 83,90
Bluffs 2 * DV 83,90	LEGO Rock Raiders * DV 83,90	South Park DA 81,90
Box Champions 2000 DV 84,90	Madden NFL 2000 DA 75,90	South Park Luv Shack * DA 84,90
Bundesliga Stars 2000 DV 67,90	Magical Tetris * DV 95,90	South Park Rally * DA 84,90
Bust a Move 4 DV 77,90	Medal of Honor * DV 81,90	Space Invaders DV 59,90
Cartoon Network * DV 82,90	Metal Gear Solid DV 82,90	Spec Ops DV 83,90
Championship Motocross DV 85,90	Need for Speed 4 DV 82,90	Speed Freaks DV 83,90
Chessmaster 2 * DV 85,90	Special Missions DV 82,90	Spyro 2 DV 83,90
Civilization 2 DV 88,90	Premier Manager 2000 * DV 79,90	Star Wars Dunkle Bedroh. DA 82,90
Crash Team Racing DV 88,90	Millennium Soldier DV 87,90	Streetfighter Alpha 3 DV 87,90
Demolition Racer DV 89,90	Missile Command * DV 85,90	Superbike 2000 * DV 85,90
Die Schlimple DV 89,90	Mission Impossible DV 87,90	Supercross * DV 87,90
Dino Crisis DV 78,90	Need for Speed 4 DV 82,90	Supercross 2000 * DV 83,90
Discworld Noir * DV 81,90	NFL Blitz 2000 * DV 83,90	Syphon Filter DV 83,90
Driver DV 85,90	NHL 2000 DV 83,90	Tai Fu DA 79,90
Duke Nukem - Time to kill DV 83,90	NHL Championship 2000 DV 88,90	Tekken Tag Tournament * DA 73,90
Dune 2000 * DV 83,90	Nightmare Creatures 2 * DV 85,90	The Next Tetris DV 86,90
Dungeon Keeper 2 * DV 78,90	No Fear Downhill Mount. 2 DV 61,90	Theme Park World * DV 87,90
Earlham Jim 30 * DV 83,90	Pacman World DV 83,90	Tiny Tanks * DV 86,90
Eurozone * DV 83,90	Pandemonium 3 * DV 83,90	Tony Hawk's Skateboarding DV 83,90
Evil Zone DV 85,90	Pariah * DV 81,90	Tony Hawk's Skateboarding DV 83,90
Extreme 500 * DV 83,90	Plane Crazy * DV 87,90	Trasher * DV 86,90
Fifa 2000 DV 84,90	Point Blank 2 * DV 132,90	Tunguska * DV 83,90
Fighting Force 2 * DV 96,90	Point Blank 2 + G-Con 45 DV 83,90	UEFA Striker DV 89,90
Final Fantasy 8 DV 125,90	Pong DV 84,90	Um Jammer Lammy DV 75,90
Final Fantasy Anthology DV 82,90	Populous - The Beginning DV 84,90	V-Rally 2 DV 88,90
Flottenmanöver * DV 83,90	Powerboat 2 * DV 69,00	Vigilante 8: 2nd Offense * DA 82,90
Formel 1 '99 DV 69,00	Premier Manager '99 DV 149,90	War of the Worlds * DV 87,90
Formel 1 '98 DV 149,90	Premier Manager 2000 * DV 87,90	Warpath: Jurassic Park * DV 87,90
in- V3 Rumble Wheel DV 83,90	Prince Naseem Boxing * DV 78,90	Warzone 2100 DV 85,90
Football LIVE DV 75,90	Pro Pinball - Big Race USA DV 77,90	WCW Mayhem DV 83,90
G-Police 2 DV 78,90	Q-Bert DV 85,90	Wipeout 3 DV 83,90
Glover DV 83,90	R-Type Delta DV 85,90	Worms Pinball DV 79,90
Gran Turismo 2 * DV 69,90	Rainbow Six DV 89,90	Worms Armageddon DV 88,90
GTA 2 Doublepack DV 87,90	Schlechte Z. - Vol.2 DV 85,90	Wu Tang Clan DV 103,90
Hard Edge DV 83,90	RC Stunt Capter DV 89,90	X-Files DV 83,90
Hell Hiker DV 83,90	Ready 2 Rumble Boxing DV 79,90	Xena - Warrior Princess DV 83,90
Hot Wheels - Turbo Racing DV 83,90	Reel Fishing DV 83,90	
Hugo 2 DV 83,90		

PSX HARDWARE	TOP TITEL
Konsolle m. Dual Shock 245,00	Box Champions 2000 83,90
Dual Shock Analog Contr. 55,90	Crash Team Racing 83,90
Cyber Shock Controller 49,90	Dino Crisis 78,90
Control Pad Evolution 75,90	Driver 85,90
Control Sys. Evolution 110,90	FIFA 2000 83,90
TM-Shockhammer 59,90	Final Fantasy 8 96,90
neGcon 79,90	Formel 1 99 83,90
Mouse - original SONY 52,90	GTA 2 85,90
Multi Tap 62,90	James Bond 83,90
Fanatec Speedster Lenkr. 165,00	Le Mans 24 87,90
Fanatec Rally Lenkrad 123,00	Madden 2000 83,90
Ferrari Shock 2 Wheel 109,90	Metal Gear Solid 44,90
Xploder FX 76,90	-Special Missions 87,90
Xploder pro 119,00	Mission Impossible 87,90
Offizielle Xploder Buch 53,90	NHL 2000 83,90
Avenger Pro Lightgun 82,90	Rainbow Six 83,90
Micro Wizard Controller 49,90	Silent Hill 89,90
Mem.Card 30 Speicherpl. 29,90	Spyro 2 83,90
Mem.Card 60 Speicherpl. 39,90	Star Wars dunkle B. 88,90
Falcon Light Gun 82,90	Tarzan 83,90
G-Con 45 Lightgun 76,90	Tomb Raider 4 96,90
Predator Gun 2 69,90	Tony Hawk's Skateb. 83,90
Scorpion Lightgun 59,90	Worms Armageddon 73,90
Memory Cards: IMEG 15,90	WCW Mayhem 83,90
15 Blöcke SONY 29,00	WWF Attitude 81,90
120 Blöcke 49,00	X-Files 83,90
720 Blöcke 63,90	
1080 Blöcke 75,90	
Gamebuster CDX 78,90	
- auch für neue Konsolen	
Power Replay 31,90	
RGB-Kabel / Link Kabel je 12,90	
RGB-Kabel + Audio/Video 14,90	
X-Tender (Verlängerung) 12,90	
PlayStation Bundle Tasche 65,90	
Lösungshefte ab 9,90	

Tel. 09674-1279
Fax - 1294 news - 8405

Dino Crisis 78,90	Final Fantasy 8 96,90	Formel 1 '99 83,90	FIFA 2000 83,90	Le Mans 24 87,90	Tomb Raider 4 96,90	WCW Mayhem 83,90
COMING SOON:						
RESIDENT EVIL 3						
deutsche Version Februar i.V.						
Gran Turismo 2 83,90						
Jade Cocoon 79,90						
Medal of Honor 95,90						
NBA 2000 83,90						
Railroad Tycoon 2 85,90						
Spezial Hardware auf Anfrage!						
DREAMCAST 499,-						
- Controller 55,90						
- VMU Card 55,90						
Blue Stinger 91,90						
Get Bass & Angel 161,90						
House o.t. Dead 2 & Gun 132,90						
Hydro Thunder 102,90						
Ready 2 Rumble Boxing 101,90						
Sonic Adventures 84,90						
UEFA Striker 92,90						
Virtua Fighter TB 84,90						
PC TOP TITEL:						
Quake 3 *						
US - Version 74,90						
Duke Nukem Forever *						
Age of Empire 2 DV 78,90						
Fifa 2000 DV 81,90						
Indiana Jones 5 DV 74,90						
HL-Opposing Force DV 42,90						
HL-Opposing Force DV 41,90						
Messiah * ab 73,90						
Unreal Tournament DV 68,90						
Ultima 9 * DV 76,90						
- Dragon Edition US 185,90						
Wheel of Time DV 76,90						
BLEEM! 79,90						
Gamebuster deluxe 79,90						
PLATINUM:						
Rayman Streetfighter Ex. Vergessene Welt						
Cool Boarders 2 Vigilante 8						
Grand Theft Auto TOCA 1 Worms						
GTA-London Tomb Raider 2 WWF Ly.House						
Dialo Heart of Darkness True Pinball WWF Warzone						
Resident Evil Directors Cut						
Tekken 3 * C+C 2 * MediEvil						
Final Fantasy VII * Gran Turismo						
Crash Bandicoot 2						
Colin McRea Rally Je 45,90						

Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20,-. Retouren müssen freigegeben werden. Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Kein Ladengeschäft

versandkostenfrei! Ab DM 199
Voraussetzung o. Stammkunden 4,98
Nachnahme + 3,- Zahlkartengeb. 9,98
Mo - Do 8 - 18, Fr - 17.15, Sa. 9 - 13, Mi - 20 Uhr

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

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

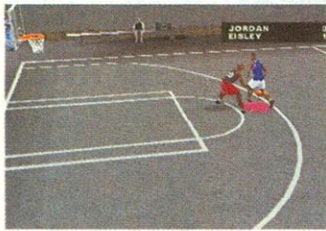
Genre: American Sports | Erscheint: erhältlich | Spieleranzahl: 1-8 | Entwickler: Electronic Arts | Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer

Fans der Serie dürfen sich wieder freuen NBA Live 2000

Basketball auf seinem höchsten Niveau. Auch im Millennium-Update lassen es die Jungs von Electronic Arts richtig krachen.

Seit mittlerweile vier Jahren beglückt uns Electronic Arts mit ihrer Basketball-Simulation NBA Live. In den drei Vorgängern war im virtuellen Spielbetrieb aus lizenzrechtlichen Gründen leider niemals der wohl beste Basketballspieler Michael "Air" Jordan integriert. Nachdem der Herr der Lufte sich nun aus dem aktiven Geschehen entfernt hat, unterzeichnete er einen Exklusivvertrag mit Electronic Arts und taucht nun nicht nur als ein Spieler unter vielen auf, sondern bekam seinen ganz besonderen Bereich auf der Disk zugeschrieben.

GAMEPLAY: Schaut man nach dem deftigen Intro in das Spielmenü, fällt der One-to-one-Contest von Michael Jordan sofort ins Auge. Nachdem ihr euch einen Spieler ausgesucht habt, begeben sich auf einen Hinterhofplatz, wo MJ schon auf euch wartet und euch zu einem Streetball-Spiel herausfordert. Natürlich dürft ihr auch gegen jeden anderen Athleten der NBA antreten, aber eigentlich ist das Michaels Reich. Um mit dem Herr der Lufte

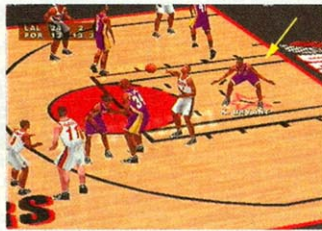


Gegen den Meister: Endlich mit oder gegen Michael Jordan spielen, der One-to-one-Wettbewerb macht es möglich.



Wer ungehindert auf den Korb des Gegners zu marschiert, vollführt meistens einen spektakulären Dunk.

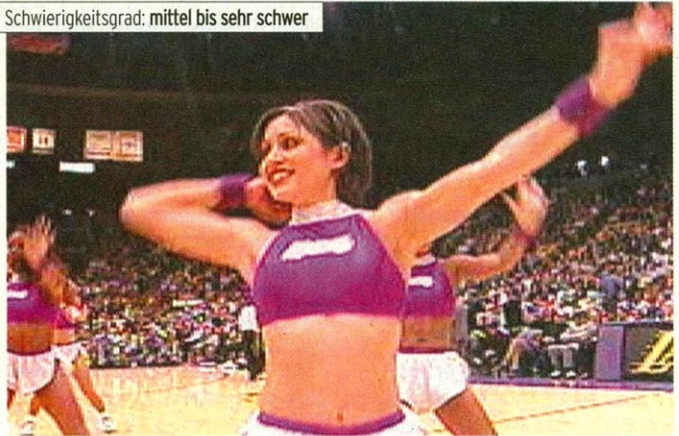
auch ein reales Game zu bestreiten, wählt ihr das All-Star-Team der 90er-Jahre aus, in dem sich unter anderem Magic Johnson und Larry Bird tummeln. Zusätzlich zu diesen Oldies lassen sich auch die Teams der vorangegangenen vier Dekaden wählen. Die restlichen Spielmodi sind altbekannt und reichen vom Einzelspiel bis zum 3-Punkte-Wettbewerb. Nach dem gewonnenen Jump bewegt ihr euch auf den gegnerischen Korb zu. Mittels der Pass-Taste werden eure Mannschaftskollegen mit einem Symbol markiert und ein direktes Anspiel ist kein Problem. Dennoch entscheidet ihr euch für eine schnelle Körperdrehung, gleitet am Verteidiger vorbei und vollführt einen Sprungwurf aus halbrechter Position. Nach dem erfolgreichen Abschluss geht es schnell in die eigene Hälfte zur Verteidigung. Mit-



Mit der Defensiv-Taste nehmt ihr eine optimale Position ein (Pfeil), um euren Gegenspieler von einem Wurf auf den Korb abzuhalten.



Dank des Passmenüs stellen genaue Anspiele selbst für Anfänger kein Problem dar.



Absolut sehenswert ist die umfangreiche Pausen-Show, die man sich öfters anschauen darf.

tels der Defensiv-Taste (R2) habt ihr eine geduckte Haltung mit ausgebreiteten Armen und sprungbereiten Beinen. Dadurch lasst ihr den Ballführenden kaum eine Gelegenheit, an euch vorbeizuschlüpfen. Dank der langen Kerle unter dem Korb gewinnt ihr den Rebound. Natürlich gibt es noch dutzende andere Varianten in der Defensive bzw. Offensive: Ob spektakulärer Slam-Dunk, schnöder Korbleger, einstudierte Spielzüge oder aggressive Verteidigung, alles, was reales Basketball auszeichnet, wird bei NBA Live wieder einmal geboten.

TECHNIK: Auch im technischen Bereich zeigt sich die saubere Arbeit der Programmierer. Das Aussehen der Spieler ähnelt dem ihrer Vorbilder im Großen und Ganzen, und ihre Bewegungen bzw. Animationen sind geschmeidig und wirken realistisch. Durch die zahlreichen Kameraperspektiven lässt sich das Geschehen aus allen Blickwinkeln erleben und optimal spielen. Kommt es zu sehr guten oder spektakulären Spielzügen, werden diese mit einem Replay gewürdigt, bei dem ganz nah an das Geschehen herangezoomt wird und man sogar das Mimenspiel der Protagonisten bewundert. Die Soundkulisse bietet

exzellente Kommentare von DSF-Experte Michael Körner, der die Dribbelorgie mit fachlichem Wissen begleitet. (Tom S.)



Immer wieder ein Genuss: Jede spektakuläre Situation wird mit einer detaillierten Wiederholung belohnt.

Basketball macht hier einfach Spaß

Positiv: Wie gewohnt wartet EA wieder einmal mit exzellentem Spielspaß auf. Durchweg bietet das Game zahlreiche Möglichkeiten, seine Sportsucht zu befriedigen, und auch das Happening in einer Gruppe mit anderen Spielern sorgt für viel Freude. Mir gefallen vor allem der One-to-one-Modus und der durchgestylte Arcade-Modus.

Negativ: Dem Trainingsmodus würden ein paar Taktikübungen nicht schlecht zu Gesicht stehen, so dass man auch diese wichtige Spielkomponente üben darf. Darüber hinaus ist der Spielablauf für Anfänger wohl ein wenig schnell, woran man sich meiner Meinung nach aber mit der Zeit gewöhnt.



getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

89% NBA Live 2000 1/00
+ detaillierte Grafik
+ gute Steuerung
+ viele Spielmodi

88% NBA Live '99 1/99
+ detaillierte Grafik
+ deutsche Kommentare
- hoher Schwierigkeitsgrad

85% NBA Pro '98 4/98
+ realistische Simulation
+ gemäßigtes Tempo
- kein direktes Passsystem

NBA Live 2000



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Electronic Arts.
Internet: www.electronicarts.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
sehr gut	sehr gut

Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	sehr gut

SPIELSPASS
89%





DU BIST BOND AUF DER PLAYSTATION



Panasonic
DVD L50 PALM cinema



TOMORROW NEVER DIES DER MORGEN STIRBT NIE Interactive Game © 1999 Dingus LLC und United Artists Corporation. James Bond, 007, das Logo der James Bond-Welt und das 007-Logo sind schriftlich in Verbindung mit James Bond stehende Eigentum © 1962-1999 Dingus LLC und United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, das Logo der James Bond-Welt und das 007-Logo sind schriftlich in Verbindung mit James Bond stehende Marken TM Dingus LLC. Black Ops Game Engine © 1999 Black Ops Entertainment LLC. Quake III Figuren-Engine © 1996 id Software. Killer Game-Engine (basierend auf Killer Game). Die Markenname "BMW", der runde BMW-Kühlergrill und das BMW-Logo sind eingetragene Marken der Bayerischen Motoren-Werke AG. © 1999 BMW AG München, Deutschland. PlayStation und das PS-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc., Electronic Arts Inc. und das Electronic Arts Logo sind Markenzeichen eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Panasonic ist ein Markenzeichen von Matsushita Electric.

Genre: Sport | Erscheint: erhältlich | Spieleranzahl: 1-2 | Entwickler: Electronic Arts | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

"I am the greatest"

Box Champions 2000

Nach unglaublichen Anlaufschwierigkeiten stehen mit Ready 2 Rumble Boxing und EAs Box Champions 2000 nun gleich zwei interessante Schwergewichte in den Verkaufsregalen.

■ Als Boxsport-Fan hatte man es bisher alles andere als leicht, herrschte doch an ernst zu nehmenden Simulationen ein echter Mangel. Dieser Engpass scheint nun endgültig behoben, wobei Midways Vorzeigeprodukt eher den Spagat zwischen Beat 'em Up und Boxsimulation wagt, während EA hauptsächlich die möglichst authentische Wiedergabe des Sports im Sinn steht.

■ **GAMEPLAY:** Das Hauptmenü überlässt dem Spieler die Wahl zwischen drei Spielvarianten. Im Arcade-Modus oder dem Freundschaftsmatch steht ein einzelner Kampf gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Artgenossen an der Tagesordnung, wobei auch selbst erstellte Boxer zum Einsatz kommen dürfen. Besagter Arcade-Modus sollte besonders solche Gemüter zufrieden stellen, denen ein normaler

Boxkampf noch zu langsam vonstatten geht, da hier Spieldynamik und Tempo noch gesteigert sind und die Kämpfe durch leicht zu vollführende Combos sehr schnell auf ein K.o. hinauslaufen. Wer Lust verspürt, einmal die ganz großen Kämpfe der Boxgeschichte nachzuspielen, der sollte sich den Klassiker-Modus näher zu Gemüte führen. Die zentrale Rolle spielt hingegen der Karriere-Modus, bei dem ein individuell gestalteter Boxer von der Pike auf zum Champ der jeweiligen Gewichtsklasse (Schwer-, Mittel- und Leichtgewicht) geführt wird. Hierbei sollte besonderes Augenmerk auf die sechs Kampfattribute eures Schützlings gelegt werden, die zum einen körperlicher Natur sind (Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit, Anfälligkeit für Cuts), und zum anderen mit seiner mentalen Einstellung, quasi seinem Siegeswillen, zusammenhängen.



■ Durch einige versteckte Cheats lassen sich auch weitere, ganz besondere Boxer anwählen.

■ **TECHNIK:** Die Modellierung der Boxer ist EA diesmal absolut bemerkenswert gelungen. Sämtliche Oberflächentexturen kommen dem natürlichen Aussehen von menschlicher Haut in bisher unerreichter Weise nahe. Ferner sind die Gesichter der bekannten Boxstars ihren lebendigen Vorbildern nicht nur zum Verwechseln ähnlich, sondern verblüffen zusätzlich durch geringfügiges Mimenspiel, wie etwa dem gelegentlichen Lid-schlag der Augen. (Udo L.)



■ Das Aussehen des eigenen Schützlings darf während der Charaktergenerierung je nach Lust und Laune gestaltet werden.

Anspruchsvolle Simulation des Boxsports

Positiv: Dank des umfangreichen Schlagrepertoires und der verschiedenen Verteidigungsmöglichkeiten der Akteure wird Box Champions nie langweilig. Als Spieler findet man zwar leicht den Einstieg ins Boxgeschäft, doch bis man einen wirklich sauberen Kampfstil entwickelt hat, ziehen etliche Übungsstunden ins Land. Verglichen mit dem Vorgänger hat EA aus den Fehlern gelernt und durch die Erweiterung der Attributpalette dem Spieler größtmögliche Freiheit gelassen, sich seinen individuellen Box-Champ zusammenzuschustern.



Negativ: Zu meckern gibt es relativ wenig. Negativ erscheint, dass Box Champions in puncto Präsentation hinter den Inhouse-Produkten NBA Live oder FIFA 200 etwas hinterherhinkt. Ferner würde ich mir verschiedene Trainingsdisziplinen wünschen, um das Spielgeschehen etwas aufzulockern.



■ Ein rasant geschnittenes Intro bringt euch dem Boxgeschehen näher.



■ Schöne Frauen dürfen beim Box-Sport natürlich nicht fehlen.



■ Neben der Vogelperspektive und zahlreichen TV-ähnlichen Kamerapositionen steht auch dieser leicht erhöhte Blickwinkel zur Verfügung.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

85% Ready 2 Rumble Boxing 12/99
 + kultverdächtiges Charakterdesign
 + sehr gute Steuerung
 - beschränkte Aktionsmöglichkeiten

76% Box Champions 1/99
 - wenige Trainingsmöglichkeiten
 - grafisch veraltet
 - träge Steuerung

85% Box Champions 2000 1/00
 + anspruchsvolles Schlagrepertoire
 + realistische Animationen
 + Arcade-Modus für schnellen Einstieg

Box Champions 2000

Ca. Preis: DM 99,-
 Vertrieb: Electronic Arts
 Internet: www.electronicarts.com
 Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
 Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
sehr gut	gut

Mehrspielerpaß	Steuerung
sehr gut	sehr gut

SPIELSPASS

85%

Genre: Rennspiel | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: Januar 2000 | Entwickler: Electronic Arts

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Prev Lap:

1/5

6th

Über Stock und Stein!

Supercross 2000

In unseren Breiten ist Motocross eine Randsportart. In Amerika füllt dieser waghalsige Motorsport mit tausenden Fans die Hallen der Metropolen. Grund genug für EA, ihre Sport-Abteilung für eine Umsetzung zu aktivieren.

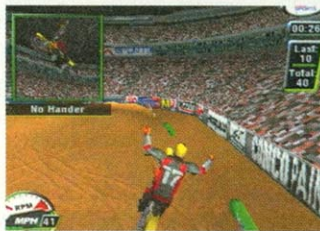
Mittlerweile gibt es schon einige namhafte Vertreter der Motocross-Szene auf der PlayStation. Neben Supercross Circuit wäre da ein Jeremy McGrath, das es zu schlagen gilt. Für viele Fans des Sports wird also nun mit Supercross 2000 ein weiterer Hoffnungsträger des rasanten und schmutzigen Rennsports geliefert.

■ GAMEPLAY: Bevor ihr euch ins Getümmel der verwinkelten Strecken werft, gilt es zunächst einmal den richtigen Spielmodus zu wählen. Hier habt ihr neben den Standardoptionen à la Einzelrennen und Saison noch den Trainingsmodus zur Wahl, der für Anfänger die erste Station sein sollte. Dort macht ihr Bekanntschaft mit der komplizierten Steuerung der Tricks, die ihr be-

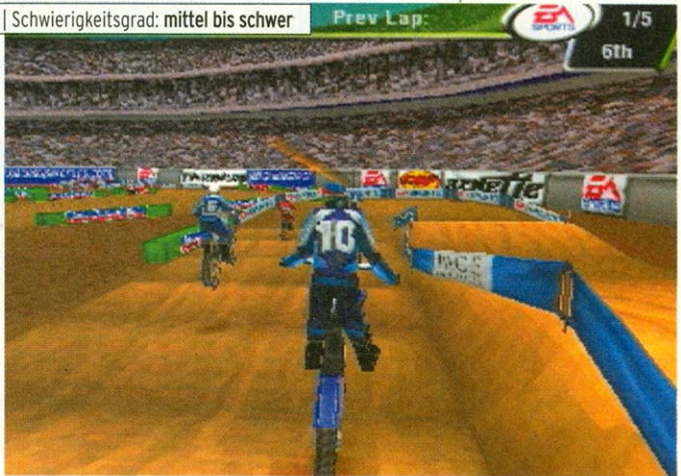


Bevor es losgeht, gibt es zunächst einen kleinen Kursüberblick über die bevorstehende Prüfung.

sonders geschickt während der Freestyle-Wettbewerbe einsetzen müsst. In diesem Modus fahrt ihr alleine gegen die Zeit und habt so schnell wie möglich die abgedrehten Tricks auf eurem Bock zu vollführen. Je waghalsiger, desto mehr Punkte erhaltet ihr für eure Darbietung. Natürlich fordert das Rennen gegen die authentische Konkurrenz aus den USA wesentlich mehr von euch ab. Auf einer der 21 Pisten geht es wahlweise gegen bis zu neun Mitstreiter, die allesamt aus der amerikanischen Profiligga stammen. Darunter die Heizer Jeff Emig und Mike Metzger, die beide in Fachkreisen Berühmtheiten sind. Fahrtechnisch hat EA im Vergleich zur Preview-Version leider nichts mehr verändert. Noch immer verhalten sich die Kräder alles andere als realis-



Mit Tricks auf seinem Bike lassen sich die Menschen auf den Rängen begeistern.



Über Stock und Stein führen die anspruchsvollen Rundkurse. Auf dem Saison-Kalender stehen viele namhafte Großstädte der USA. Dabei fahrt man teilweise in Domes (riesigen Hallen) oder unter freiem Himmel.

tisch. So ist es kein Problem, aus relativ langsamer Fahrt einen riesigen Satz in die Höhe oder eine um 90° versetzte Landung zur Flugrichtung zu machen. Ebenfalls recht mau erscheint die Kollisionsabfrage. Kommt es zu einer Berührung, ist nur ein leichtes Schep-pern zu hören, das Fahrverhalten beeinflusst es jedoch kaum, selbst wenn man die höchste Realismus-Einstellung gewählt hat.

■ TECHNIK: Leider fehlen Supercross 2000 einige wichtige Eckpfeiler für ein gutes Rennspiel. Die Framerate ist zwar weitestgehend konstant, auch wenn mehrere Fahrzeuge auf einmal zu sehen sind, allerdings ohne jegliche Effekte, von Detailvielfalt ganz zu schweigen. Die Zuschauerkulisse

ist der reinste Pixelhaufen und die Fahrer wirken sehr grobkantig. Positiv hingegen ist, dass der Zweispieler-Modus technisch nicht nachlässt. Der Sound hebt sich aufgrund der witzigen amerikanischen Kommentatoren und der fetzigen Rockmusik erfreulich vom grafischen Einerlei ab. (Tom S.)

Mit angezogener Handbremse

Positiv: Supercross 2000 bietet viele authentische Strecken und Fahrer der US-Motocross-Szene, so dass man sich als Fan schnell heimisch fühlt. Die Konkurrenz fährt sehr gut mit und ist in höheren Spielstufen kaum zu bezwingen. Sehr motivierend ist die Möglichkeit, während des Rennens Tricks zu vollführen. Das bringt zwar keine Punkte, aber Anerkennung und Jubel des Publikums.

Negativ: Technisch ist dieser Racer leider nicht ganz auf der Höhe. Dazu kommen spielerische Unzulänglichkeiten, wie eine schlechte Kollisionsabfrage, dass man sich manchmal in der Bande verkeilt, obwohl dies physikalisch gar nicht funktionieren würde. Auf lange Sicht bietet Supercross 2000 einfach zu wenig. Obwohl es 21 Strecken gibt, ist der Unterschied zwischen den einzelnen Pisten einfach zu gering, um auf längere Zeit zu motivieren.



Nach dem Rennen muss der Fahrer erst einmal verschnauften. Die Animationen wirken recht realistisch.



Irre Sprünge sind selbst bei geringer Geschwindigkeit kein Problem. Unter freiem Himmel erscheint das Ganze noch gefährlicher.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

68% Jeremy McGrath Supercross '98 7/98
+ hervorragender Streckeneditor
+ für damalige Verhältnisse gute Grafik
- auf Dauer zu eintönig

76% Rally Cross 2 3/99
+ Streckeneditor
+ einfache Steuerung
- unrealistisches Fahrverhalten

54% Supercross 2000 1/00
+ offizielle Motocross-Lizenzen
- schlechte technische Umsetzung
- schwammige Steuerung

Supercross 2000



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
dürrtig	gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
mittel	mittel

SPIELSPASS

54%



Aus den finsternen Ecken tauchen bedrohliche Gestalten auf, die euch unter Druck setzen.



Luton hat es geschafft, das Schiff zu betreten, riskiert aber mit der Entdeckung seiner Person sein Leben.



Das tut doch weh! Luton findet sich mit einem Dolch im Bauch wieder.

Genre: Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: 21. Januar 2000 | Entwickler: Perfekt/GT Interactive | Schwierigkeitsgrad: mittel

Die chaotischste aller Welten

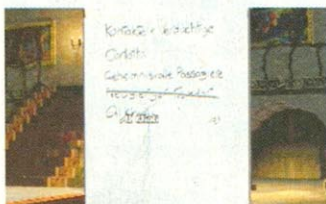
Discworld Noir

Nach zwei Jahren Abstinenz meldet sich der Fantasy-Kultautor Terry Pratchett mit einem neuen Hit zurück.

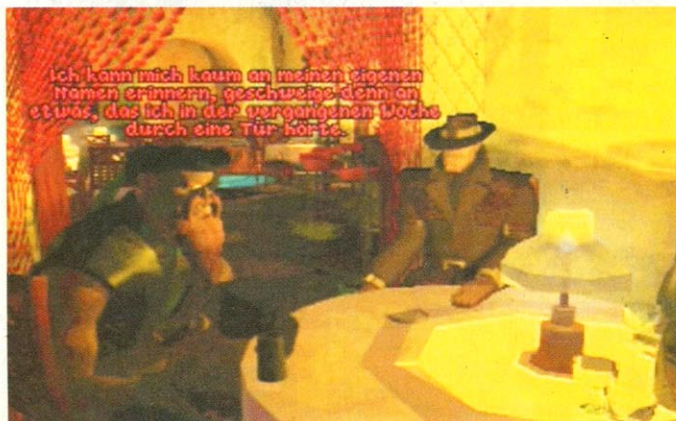
■ Da stand sie vor ihm. Ihre Maße: 90-60-90, und sie lächelte ihn an. Und was noch viel wichtiger war: Sie hatte einen Auftrag für ihn. Ihr Opfer heißt Luton und ist Privatdetektiv. Sein Revier ist Ankh-Morpork, größte Stadt auf der Scheibenwelt. Es gab nur zwei Probleme bei dem Auftrag. Zum einen soll Luton ausgerechnet ihren Geliebten suchen. Das steigerte nicht gerade seinen Elan. Zum anderen hatte die Lady vergessen, den Vorschuss zu zahlen, was für den chronisch blanken Luton besonders schmerzlich war. Zum dritten Mal holt der Erfolgsautor Terry Pratchett

zum Rundumschlag gegen alle möglichen Klischees der Realwelt aus. Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern, in denen sich der Pannenmagier Rincewind mit den Tücken der magischen, in Zeichentrick animierten Welt herumschlagen muss, präsentiert sich Discworld Noir in einem völlig anderen Stil. Es erinnert eher an die alten 50er-Jahre-Krimis. Statt des schrägen Zauberer-Antihelden muss nun ein stoffeliger Privatdetektiv wieder ein wenig Ordnung in das komplett gerenderte Scheibenwelt-Chaos bringen.

■ **GAMEPLAY:** Zunächst sieht alles nach einer reinen Routinearbeit aus. Doch schnell stellt sich heraus, dass hier irgendwas nicht mit rechten Dingen vor sich geht. So werden beispielsweise Morde verübt. Nicht dass es sonst keine Morde gibt, immerhin handelt es sich um Ankh-Morpork. Eine Weisheit besagt: "Einmal Ankh-Morpork sehen und dann sterben!" Und das ist wörtlich zu nehmen. Der Hauptheld Luton wird bald in undurchdringliche Mächenschaften verwickelt, in denen nicht nur Zwerge und Trolle vorkommen, sondern auch



Das Notizbuch ist Lutons zuverlässiger Begleiter, in das er wichtige Begriffe einträgt und gegebenenfalls wieder streicht.



Die Befragten machen es Luton nicht gerade leicht, seine Fälle zu lösen.



Die ansehnlich gebaute Carlotta leiht Lutons Aktivitäten an.

Nachtschattengewächse wie Werwölfe und andere Untote. Lutons wichtigstes Utensil ist sein Notizblock. Wenn er mit verschiedenen Leuten spricht – und es gibt viele Personen, die etwas zu sagen haben (auch wenn es meistens nicht sonderlich wichtig, eher sehr witzig ist) – kann er sie mit Begriffen aus seinem Notizblock konfrontieren. Per Point & Click konkretisieren sich so die Verdachtsmomente. Luton hat gleich mehrere Fälle auf einmal zu lö-



Der Erste Maat des Schiffes weigert sich, auch auf sein Schiff zu lassen, gibt euch aber bereitwillig Auskunft.

sen, die er zum Teil nur mit Hilfe seines Notizbuches auseinander halten kann.

■ **TECHNIK:** Besonders auffällig an Discworld Noir sind zwei Aspekte. Erstens ist die Rendergrafik extrem dunkel geraten. Dadurch ergeben sich zum Teil massive Probleme, einen Gegenstand oder eine Person zu finden, die an einer dunklen Stelle im Schatten verschwindet. Allerdings wirkt sich das positiv auf die sehr düstere, mit schwarzem Humor gespickte Atmosphäre aus. Zweitens ist die Sprachausgabe gut gelungen. Zwar kann sie mit dem überwältigend guten englischen Original nicht mithalten, doch wirken die Sprüche professionell gemacht und überzeugend in jeder Hinsicht. (Udo L.)

Hitverdächtiges Adventure mit skurrilen Gags

Positiv: Discworld Noir ist ein witziges Adventure, das vor allem die in letzter Zeit etwas zu kurz gekommenen Fans ansprechen wird. Technisch nahezu perfekt, überzeugt das mit schwarzem Humor gespickte Abenteuer auf ganzer Linie.

Negativ: Was ich ein bisschen schade finde, ist, dass bei der Lokalisierung ein wenig nachgelassen wurde. Insbesondere leidet die Sprachausgabe darunter, die mit den klasse Originalstimmen nicht mithalten kann.



getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

84% Discworld 2 5/98
+ unnachahmlicher Humor
+ sehr gute Zeichentrickgrafik
- gewöhnungsbedürftige Logik

82% Baphomets Fluch 2 7/99
+ spannende Story
+ feinste Zeichentrickgrafik
- sehr gesprächslastig

84% Discworld Noir 1/00
+ schwarzer Humor der besten Art
+ sehr gute Sprachausgabe
- sehr dunkle Rendergrafik

Discworld Noir

Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Perfekt/GT Interactive
Internet: www.gtinteractive.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
sehr gut	sehr gut

Mehrspieler Spaß	Steuerung
entfällt	sehr gut

SPIELSPASS

84%

Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1-4 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Electronic Arts | Schwierigkeitsgrad: mittel

Virtueller Knochenbrecher

WCW Mayhem

Mittlerweile liegt die Lizenz für die Muskelberge der WCW bei Electronic Arts. Mal schauen, was man daraus gemacht hat.

Die beiden amerikanischen Wrestlingverbände, die auch in unseren Breitengraden bekannt sind, heißen WWF sowie WCW. Derzeit bedient Acclaim Studios die Fans der WWF, wobei WWF Attitude



Außerhalb des Ringes darf selbstverständlich auch zum Kampf gebeten werden. Hier wird manch harter Move realisiert.

nach wie vor den Thron der Wrestling-Spiele anführt. Nun hat sich Electronic Arts die Lizenz für die Charaktere der WCW besorgt und sagt Acclaim den Kampf an. WCW Mayhem wartet mit über 50 bekannten Charakteren auf, die teilweise jedoch erst durch Erringen verschiedener Titel freigespielt werden müssen. Daneben fungieren bekannte Ringumgebungen aus den verschiedenen Shows als Kampfumfeld. Steuerungstechnisch haben alle Wrestler ihr gesamtes Repertoire an Schlägen, Tritten, Halte- und Spezialgriffen mitgebracht. In gewohnter Weise ist es nun eure Aufgabe, euren Kontrahenten mit euren Kampfkünsten so lange zu bearbeiten, bis dessen Energie so weit geschmälert wurde, dass ihr den Pin ansetzen könnt. Drückt ihr die gegnerischen Schultern drei Sekunden auf den Ringboden, wird der Gegner ausgezählt und



Einzigster Trost für WCW-Fans, mit Goldberg einmal so richtig aufzuräumen, vorausgesetzt der Gegner lässt dies zu.

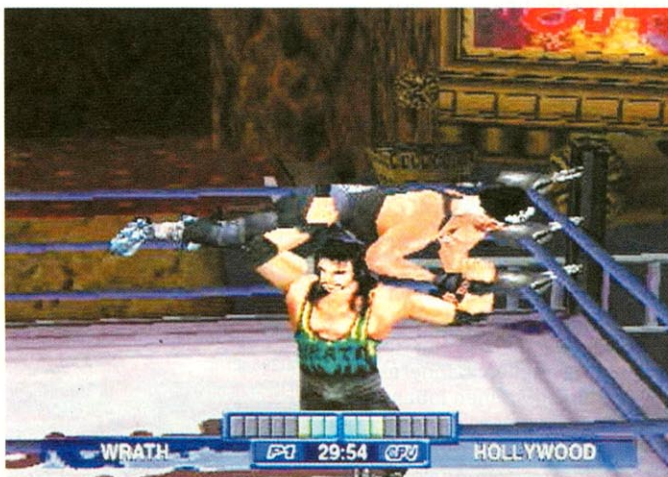
der Sieg ist euer. Aber nicht nur im Ring geht es zur Sache. Ihr dürft natürlich auch die Ringseile zu Hilfe nehmen. Entweder holt ihr euch durch deren Mithilfe gewaltigen Schwung, um euren Kontrahenten umzurennen, oder ihr führt von diesen aus harte Moves durch. Nebenbei dürft ihr euer Opfer auch außerhalb des Ringes attackieren. Würfe auf dem harten Außenboden schwächen selbstverständlich stärker und sichern so den gewissen Vorteil im Match. Weitere Elemente, wie Einzug der Wrestler und die charakteristischen Sprüche der Ringkommentatoren, fehlen natürlich nicht. (Gunther H.)

Daneben, wie Zucker im Bier



Positiv: Ich will ja nicht böse- artig ablästern, aber selbst der Vorspann kann mich nicht vom Hocker hauen. Nachdem ich parallel zum WCW-Mayhem-Test Acclaims neues ECW Hardcore Revolution spielte, muss ich WCW Mayhem in die Regionalliga verweisen.

Negativ: Fangen wir mal an. Erstens sind zwei wirklich wichtige Punkte bei einem Wrestling-Spiel nur sehr schlampig umgesetzt: Kollisionsabfrage und Move-Treue. Über die Spielgeschwindigkeit will ich ja nicht einmal etwas sagen, aber wenn der Fuß meines Charakters den Körper eines Gegners grafisch durchdringt und der Kontrahent (bzw. das Spiel) so etwas nicht einmal registriert, kann ich nur mit dem Kopf schütteln. Weitere spielunterstützende Elemente, wie der Einzug der einzelnen Wrestler, sind nahezu zum Gähnen und nur durch schnelles Drücken einer Taste erträglich, da man diese hierdurch überspringen darf.



Ja, da haben wir doch etwas Positives beim Wrestling gefunden! Man kann den Hulkster aus dem Ring schmeißen!

WCW Mayhem

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter	
90% WWF Attitude 9/99 + überragende Grafik-Engine + bester Wrestler-Bastel-Mode + fast perfekte Steuerung	
70% WCW/NWO Thunder 2/99 + witzige Charaktere + wesentlich dynamischer - Grafikfehler	
45% WCW Mayhem 1/00 + WCW Charaktere - verwaschene Grafik - zähes Gameplay	

Ca. Preis: DM 89,-
 Vertrieb: Electronic Arts
 Internet: www.ea.com
 Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
 Besonderheiten: Multitap (für 3 bzw. 4 Spieler)

Grafik	Sound / FX
dürrtig	mittel

Mehrspielerspaß	Steuerung
mittel	schlecht

SPIELSPASS

45%

Gib' Gummi!

PSX ★ Micro Wizard

- Richtungstasten mit Microschalter
- Gummierte Griffe
- mit Rumble Effekt
- Programmierbares Turbo Feuer

DM 59.95*



BLAZE

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

e-mail: service@blaze.de

Genre: Beat 'em Up | Erscheint: erhältlich | Spieleranzahl: 1 | Entwickler: Core Design | Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer

Haudrauf-Freuden, Teil 2

Fighting Force 2

Erneut schickt euch Eidos auf Prügeltour. Als Einzelkämpfer des Sonderkommandos SI-COPS liegt es in euren Händen, dem dunklen Treiben des Nackamichi-Kartells Einhalt zu gebieten.

■ Der erste Teil von Fighting Force spaltete sicherlich die Gemüter. Entweder man konnte sich schnell mit dem trivialen Haudrauf-Konzept im Final-Fight-Stil anfreunden oder nicht. Offenbar hat das Prequel jedoch genug Freunde gefunden, um ein Sequel mit einigen Veränderungen zu rechtfertigen.

■ **GAMEPLAY:** Zuerst: In Fighting Force 2 geht ihr nur noch als Einzelkämpfer auf die Piste. Im Gegensatz zum Vorgänger wurde kein Mehrspieler-Mode eingefügt. Ihr bewegt euch mit eurem Charakter durch verschiedene Abschnitte, löst kleine Aufgaben und prügelt auf jeden und alles ein. Euer Held, ein knallharter und abgebrühter Spezialist der Sondereinheit SI-COPS, kann sich mit verschiedenen einfachen Tritt- und Schlagkombinationen behaupten. Aber Final Fight, ups, Fighting Force wäre



■ Achtet darauf, euch nicht in eine Ecke abdrängen zu lassen. In solchen Situationen hilft oft ein beherzter Sprung.

nicht Fighting Force, wenn nicht an jeder Ecke des Spiels Waffen, Goodies und Power-ups herumliegen würden, die euch das Leben erleichtern. So hinterlassen besiegte Gegner bzw. zerstörte Einrichtungsgegenstände beispielsweise Knüppel, Feuerwaffen und Erste-Hilfe-Pakete. Verändert wurde auch die Perspektive. War im Vorgänger der Blickwinkel noch relativ starr auf das Geschehen ausgerichtet, folgt euch nun eine Third-Person-Kamera. Leider weist diese kleine Bugs auf. Daher kann es vorkommen, dass ihr nicht immer Herr der Lage seid. Um hier Abhilfe zu schaffen, dürft ihr per Pad-Befehl schnell in eine Ego-Perspektive umschalten, aus welcher ihr den Charakter besser in die richtige Position bewegen könnt. Oder ihr befehlt



■ Pustekuchen: Ein rotes X bedeutet, dass diese Tür verschlossen bleibt, bis der Abschnitt komplett aufgeklärt wurde.



■ Hier könnten wir einen unfreundlichen Gegner davon überzeugen, uns seinen Code-Schlüssel zu überlassen.



■ Hilfreich ist die Ego-Perspektive, um Ziele anzuvisieren. Allerdings geht das nur aus dem Stand.



■ Mit überzeugender Tritt- und Schlagkombination setzt ihr schnell einzelne Gegner außer Gefecht.

euch mit einem schnellen Sprungmanöver zur besseren Orientierung. Das Spiel ist in verschiedene Abschnitte unterteilt. Um in einen weiteren Bereich vorzudringen, müsst ihr aber immer wieder erst einmal Code-Schlüssel finden, die logischerweise im Besitz der Gegner sind. Das bedeutet im Klartext: Abschnitt säubern, nächster Abschnitt, säubern, nächster ...

■ **TECHNIK:** Grafisch bietet Fighting Force 2 gutes Mittelmaß. Dies ist zwar ausreichend für einen guten Spielfluss, erhebt aber nicht den Anspruch, ein Tomb Raider IV in den Schatten zu stellen. Dafür läuft der Spielfluss sehr zügig ab. Selbst in Situationen mit mehreren agierenden Gegnern in der Szene kann man keinerlei Ruckeln feststellen. Längere Ladezeiten sucht man lobenswerterweise auch vergebens. Gesteuert wird mit normalem Kreuz oder mit dem Analog-Stick. So besteht die Möglichkeit, jederzeit umzuschalten, was in gewissen Situation Vorteile bringt. (Gunther H.)



■ Zertrümmert ihr Einrichtungsgegenstände, erhält ihr für solche Aktionen sehr oft Goodies.

Netter Haudrauf-Prügler für zwischendurch



Positiv: Fighting Force 2 hat einen Vorteil: CD einlegen und loslegen, ohne erst großartig die Anleitung lesen zu müssen. Die grundsätzlichen Züge des Spiels sind schnell umrissen: Abschnitt aufräumen, nächsten Abschnitt betreten, Abschnitt aufräumen, etc. Genau die Kost, die man nach langen Tagen in der Realität mit der Zeit zu schätzen lernt.

Negativ: Zu meckern haben wir natürlich auch etwas. FF2 bietet in Sachen Grafik nur Mittelmaß. Auch der Sound kommt mir etwas zu kurz. Eine stimmige Hintergrundmusik würde dem Spiel mehr Pep verleihen. Die Steuerung mit dem Analog-Pad will gelernt sein. Ich persönlich habe mich schon nach kurzer Zeit für das normale Steuerkreuz als Primärenkung entschieden.

getestet

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

Geschick ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Simulation ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Atmosphäre ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

85% Apocalypse 12/98

+ Bruce als Spielfigur! Voll cool!
+ innovative Steuerung
- zu wenig Spieltiefe

75% Fighting Force 2 1/99

+ actionreich
+ simples Gameplay (für den, der es mag)
- mit der Zeit eintönig

74% Broken Helix

+ interessante, nicht-lineare Spielstory
- verwackelte Grafik
- zu hoher Schwierigkeitsgrad

Fighting Force 2



Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Eidos
Internet: www.eidos.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./keine
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
gut	gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS

75%

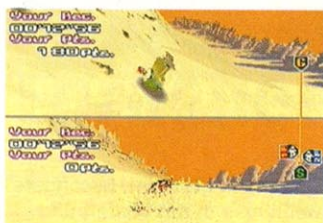
Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Capcom | Schwierigkeitsgrad: mittel

Virtueller Schneespaß?

Trick'n Snowboarder

Capcom schickt sich an, die Cool-Boarders-Vorherrschaft im Snowboarden zu beenden.

Der reale Winter steht schon vor der Tür. Zeit also für alle Brettkünstler, schleunigst die Boards zu präparieren, um demnächst die Alpenhänge unsicher zu machen. Diejenigen, denen das virtuelle Boarden jedoch mehr Spaß be-



Im Multiplayer-Modus wird die ohnehin dürftige Grafik zudem noch durch Unübersichtlichkeit getoppt.

reitet, vor allem durch das minimierte Verletzungsrisiko, bietet Capcom neues Futter. Wie im großen Boarder-Vorbild Cool Boarders besteht eure Aufgabe auch in Capcoms winterlichem Vergnügen darin, möglichst viele Tricks, wie Backflips oder gewagte Grabs, zu vollführen. Anfangs stehen euch lediglich vier Charaktere, Lila, Daichi, Gale sowie Ashley, zur Verfügung, welche allesamt die gleichen Stärken aufweisen. Neben einem hilfreichen Trainingsmodus sticht besonders der Szenario-Modus, der den eigentlichen Schwerpunkt des Titels darstellt, heraus. Nachdem ihr von Gale diverse Hinweise über den Streckenverlauf erhalten habt, sind einige Tricks nach einer exakten Vorgabe zu vollführen. Überzeugt ihr den virtuellen Lehrer, so geht eure Karriere in die nächste Phase und die nächste Herausforderung naht. Insgesamt



In manchen Passagen kann es leicht vorkommen, dass ihr einem waschechten Zug ausweichen müsst.

bietet TNS sechs Freestyle-Pisten sowie zwei Alpin-Pisten, zwei Halfpipes und einen Snowboarder-Park. Ferner wird es euch über ein gelungenes Absolvieren des Szenario-Modus möglich sein, weitere Charaktere freizuspüren. Wer jedoch mit den angebotenen Riden wenig anfangen kann, sollte zum leicht bedienbaren Editor greifen. Freunde der simultanen Unterhaltung werden per vertikalem bzw. horizontalem Split-screen bestens bedient. Technisch gesehen, setzt Capcom auf japanotypische Protagonisten, die direkt aus einem ihrer zahlreichen Street-Fighter-Games entsprungen zu sein scheinen. Die Pisten wurden im Vergleich zu CB3

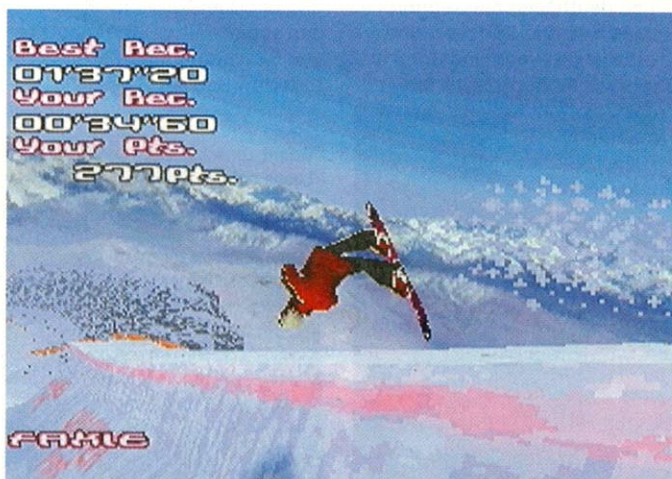
Capcom greift gehörig daneben



Positiv: Ich möchte mich hier wirklich nicht als Capcom-Gegner outen, da einige der Games zu meinen absoluten All-Time-Faves zählen. Aber was bleibt unterm Strich an TNS Positives übrig? Letztendlich wohl nur der eingebaute Editor, der Bastelfreunden kalte Wintertage versüßt.

Negativ: Angefangen von der zwar rasant schnellen, aber absolut unübersichtlichen Optik, die einem Tränen in die Augen treibt, bis hin zur unbrauchbaren Steuerung zieht Capcom alle Fehler-Register. Zudem ist die Performance der Tricks derart dem Zufall überlassen, dass ich mir mein reales Lamar-Board anschaffe und wieder im echten Schnee umherpflüge.

leider relativ spärlich mit Obstacles ausgestattet, so dass ihr die Pisten schon genau lesen müsst, um ideale Absprungmöglichkeiten zu entdecken. Im Hintergrund dudeln einige unaufdringliche J-Pop-Songs munter vor sich hin. (Tom S.)



Ja, da geht doch mal was! Mit Vollgas abspringen und dann einen herrlichen Backflip auf den Schnee zaubern!

Trick'n Snowboarder

Action ☒

Strategie ☐

Abenteuer ☐

Geschick ☒

Simulation ☐

Atmosphäre ☐

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

85% Cool Boarders 3	12/98
+ sehr gute Grafik-Engine	
+ viele Bonus-Boards und -Pisten	
- teils unrealistische Tricks	
36% Trick'n Snowboarder	1/00
+ witzige Charaktere	
- misslungene Steuerung	
- viele Grafik-Bugs	

Ca. Preis: DM 99,-
 Vertrieb: Virgin
 Internet: www.capcom.com
 Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
 Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
dürftig	mittel
Mehrspielerpaß	Steuerung
mittel	schlecht

SPIELSPASS
36%

„...wohl den falschen Code aktiviert ...?!“

PSX XPLoder FX

- die ultimative Cheat-Cartridge
- On-Screen-Cheatfinder
- Movieplayer (mit Vorschau)
- Updatefähig
- Cheatfile mit über 2000 Codes
- Virtual Memory System

DM 99.95



Stets
aktuelle
Codedatenbank
im Internet!



Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

BLAZE

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

e-mail: service@blaze.de

Genre: Rennspiel | Erscheint: Januar 2000 | Spieleranzahl: 1-2 | Entwickler: 989 Studios | Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

Klatschnass und losgelöst! Jet Rider 3

Was passiert, wenn man einem Motorrad die Räder wegnimmt und dafür Turbinen und Schwebedüsen an das Chassis schraubt? Antwort: Es wird ein Jet Rider!

Nach den ersten beiden Teilen (die für mich übrigens nicht so berauschend waren) möchte Sony nun mit Jet Rider 3 die Referenzen im Fun-Racer-Genre attackieren. An vorderster Stelle natürlich die PSG-Referenz Wip3out, das Game, das vor drei Ausgaben den direkten Vergleich zu Killer Loop für sich entschied.

GAMEPLAY: Ihr übernehmt die Steuerung eines von elf futuristischen Jet-Bikes, an deren Lenker natürlich ein passend gekleideter Fahrer auf seinen Einsatz wartet. Um die Sache etwas attraktiver zu gestalten, hat sich 989 Studios wie bei den Vorgängern einige Lizenzen, beispielsweise von Mountain Dew und Kawasaki, gesichert. Im Spiel sucht man allerdings vergeblich nach einem sinnvollen Zusammenhang. Zu Beginn hat man nur die Wahl zwischen vier Strecken.



Mit einem fiesen Manöver haben wir die Konkurrenz an der Felswand zerschellen lassen. Sorry - he, he!

Belegt ihr am Ende einer Saison den ersten Platz, gibt es weitere zu erforschen. Wobei der Begriff "erforschen" wörtlich zu nehmen ist. Die Rundkurse in Jet Rider sind nämlich mit vielen Abkürzungen, Über- und Unterführungen versehen, so dass man wertvolle Sekunden durch geschicktes Fahren einsparen kann. Besonders in höheren Levels ist dies unerlässlich, um seine fünf Computergegner aus dem Rennen zu werfen. Um schneller die Kurven zu meistern, existieren vor engen Schikanen und Spitzkehren die so genannten Grabble-Stäbe, an denen man sich mittels Magnetstrahl festhalten kann. Das kostet zwar ein wenig Speed, unterm Strich jedoch spart man eine Menge Zeit. Wie bei fast jedem Racer üblich, gibt es natürlich einen Zweispieler-Modus mit vertikal geteiltem Screen. Hier fährt man allerdings ohne CPU-Fahrer.



Solche Strecken gibt es nur bei Jet Rider 3. Eben noch in der Eiswüste und jetzt über einen Lava-See.



Absolut abgefahren sind die verwinkelten Rundkurse von Jet Rider 3. Wegen der weitläufigen Pisten litt leider die Auflösung der Texturen.

TECHNIK: Grafisch hat man Jet Rider 3 im Vergleich zum Vorgänger erheblich verbessert. Hält man jedoch Wip3out dagegen, stellt man ziemlich schnell einen deutlichen Klassenunterschied fest. Die Strecken sind trotz der pixeligen und unsauberen Texturen sehr an-

sprechend gestaltet, besonders wenn man deren Vielfalt und Weitläufigkeit berücksichtigt. Der Sound ist durch den fetzigen Rhythmus gut gelungen und bei Überholmanövern werden sogar deftige Kommentare und Beschimpfungen ausgetauscht. (Udo L.)

Bringt zunächst viel Laune auf den Schirm

Positiv: Das Fahrverhalten der Jets wurde gut an das rasante Gameplay angepasst. Man hat eigentlich immer das Gefühl, Herr der Lage zu sein, obwohl einen zu Anfang der Eindruck ereilt, man hätte gar keine Ahnung, wo es überhaupt langgeht. Ebenfalls erwähnenswert ist die recht ansprechende Präsentation des Spiels.

Negativ: Manchmal hat man den Eindruck, die Programmierer wollten zu viel aus der PlayStation rausholen. Die Strecken haben sehr viele Objekte, die man erst nach langem Fahren entdeckt und die sicher viel der Engine-Performance kosten. Dies macht sich durch manche Ruckler und Zucken während der Rennen bemerkbar.



Wie man am geschicktesten den See meistert, muss man erst durch langes Ausprobieren herausfinden. Der gelbe Pfeil zeigt nämlich nicht immer den optimalen Weg.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

87% Wipe3out 10/99
+ detaillierte, preischnelle Grafik
+ hervorragende Atmosphäre
+ toller Sound

72% Jet Rider 3 1/00
+ herausfordernde Strecken/viele Abkürzungen
+ verbesserte Steuerung
- überforderte Grafik-Engine

68% Jet Rider 2 3/98
+ abwechslungsreiche Strecken
- ungenaue Steuerung
- technisch veraltet

Jet Rider 3

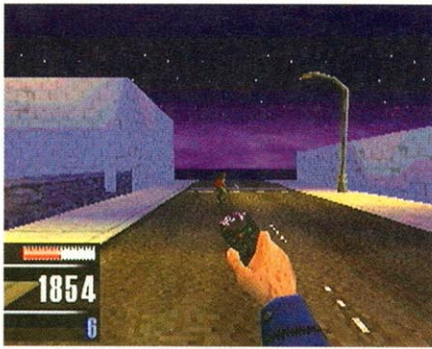


Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Sony
Internet: www.989studios.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Besonderheiten: keine

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

SPIELSPASS

72%



■ Nach dem Ablauf des Zeitlimits solltet ihr schleunigst zum Levelausgang skaten, um nicht dem Taser des Cops zum Opfer zu fallen.



■ Die Quarterpipes eignen sich bestens, um auf kleinstem Raum eine Vielzahl an Manövern zu zelebrieren.



■ Die Location in New York zeichnet sich neben endlos langen Rails auch durch diese hügeligen Obstacles aus.

Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: Januar 2000 | Entwickler: Rockstar | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Konkurrenz für Tony Hawk?

Thrasher: Skate & Destroy

Take 2 zeigt sich bemüht, dem Skateboarden neuen Wind einzuhauchen.

■ Nach dem mehr als famosen Über-Skater Tony Hawk's Skateboarding begibt sich Take 2 in das Rollbrett-Genre. Anders als in Activisions Vorzeigetitel wird hier das Hauptaugenmerk auf realistische Manöver statt auf die Aneinanderreihung von durchgeknallten Combos gelegt. Mit einem von vier Skatern, allesamt Anfänger, beginnt ihr jeweils in eurer Heimatstadt, um dort gehörig die



■ Im Menü sind alle zur Verfügung stehenden Tricks schnell nachzuschlagen, um die bestmögliche Performance zu bringen.

Bürgersteige umzuklappen. Alle Artisten unterscheiden sich in den Merkmalen Ollie, Tech, Balance und Landing. In letzterer Eigenschaft liegt auch die Hauptschwierigkeit des Titels begründet, denn nach gelungen ausgeführten Specials muss ein bestimmter Button gedrückt werden, um schließlich gekonnt zu landen. Anfangs dürft ihr die vorgegebene Location beliebig abchecken. Sobald ihr dann alle Eigenheiten verinnerlicht habt, startet der zweiminütige Countdown nach einem Druck auf die Select-Taste. Innerhalb dieses Limits ist eine Punktevorgabe zu erreichen, um an begehrte Sponsoring-Deals sowie neue Boards zu gelangen. Mit dem neuen Equipment ausgestattet, gilt es dann, den nächsten Spot mit eurem gesammelten Können unsicher zu machen. Wer es vorzieht, zu zweit abzuheben, dem werden im Multiplayer-Modus einige witzige Möglichkeiten geboten, sich ge-

gen den Mitstreiter zur Wehr zu setzen. Bekannt dürfte aus Tony Hawk's Skateboarding bereits der Horse-Mode sein. Ferner werden euch im Nickel Bag, Top Dog, Long Grind sowie Big Wallride reichhaltige Möglichkeiten eröffnet, sich auszutoben. Den abgedrehtesten Modus stellt zweifelsohne der Sick-Fix-Modus dar, in dem es einzig und alleine darauf ankommt, wer die härtesten Stürze auf den Asphalt legt. Musika-

„Der Soundtrack aus alten Hip-Hop-Klassikern ragt absolut heraus“



■ Der Sick-Fix-Mode erlaubt es euch, einmal so richtig auf die Schnauze zu fallen. Dafür werdet ihr sogar noch belohnt.



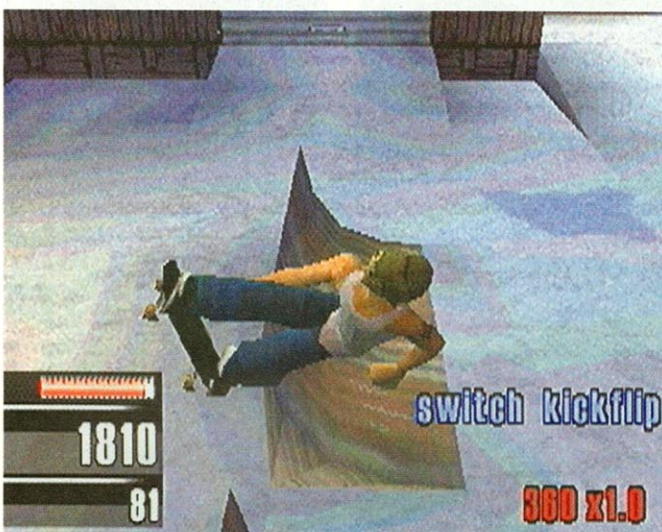
■ Transfers zwischen den Ramps bringen die meisten Punkte, um möglichst schnell die Zielvorgabe zu meistern.

lich gibt es einige echte Old-School-Kracher von Run DMC, Grandmaster Flash, Public Enemy, aber auch den Klassiker Rapper's Delight zu hören. (Tom S.)

Trotz Lizenz bleibt Thrasher unterlegen

Positiv: Besonders die Old-School-Kracher aus den Federn von Public Enemy sowie Grandmaster Flash wissen zu begeistern. Zudem bringt Thrasher realistische Moves auf den virtuellen Asphalt.

Negativ: Thrasher eignet sich nur für Skate-Puristen, deren liebste Beschäftigung es darstellt, Tricks bis zum Abwinken zu üben. Am negativsten neben der verzwickten Tastenbelegung fällt die eintönige Darstellung der Location ins Gewicht, welche gegenüber Tony Hawk's Skateboarding klar zurücksteht.



■ Gute Tricks zu performen benötigt etwas mehr an Übung als im vergleichbaren Tony Hawk's Skateboarding.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

92% Tony Hawk's Skateboarding 10/99
+ detaillierte Grafik
+ geniale Steuerung
+ hoher Motivationsfaktor

70% Street Sk8ter 4/99
+ viele verschiedene Events
- fehlender Zweispieler-Modus

65% Thrasher: Skate & Destroy 1/00
+ genialer Hip-Hop-Soundtrack
+ langweiliges Leveldesign
- gewöhnungsbedürftige Tastenbelegung

Thrasher: Skate & Destroy



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Take 2
Internet: www.take2.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
mittel	super
Mehrspielerpaß	Steuerung
mittel	gut

SPIELSPASS

65%

Genre: Shoot 'em Up | Erscheint: erhältlich | Spieleranzahl: 1 | Entwickler: Rage | Schwierigkeitsgrad: mittel

Stoppt die Invasion, bevor sie beginnt

Space Debris

In der PC-Branche ist Softwarehersteller Rage schon seit längerer Zeit als Entwickler für Spiele mit genialer Grafik bekannt. Mit Millennium Soldier produzierten die Engländer zum ersten Mal einen Titel für die PlayStation. Als neuestes Projekt erscheint mit Space Debris ein weiteres Game für Sonys kleine Daddelkiste.

Immer dann, wenn die Menschheit glaubt, etwas Bemerkenswertes erreicht zu haben, droht die Invasion einer Alienrasse aus dem All. Zumindest wollen uns das die Filmproduzenten in Hollywood glauben lassen. Hier haben die Jungs von Rage bei den Kollegen in Amerika wahrscheinlich etwas abgeschaut. In ihrem neuesten Werk geht es um einen ehemaligen Kampfpiloten, der sich auf einen Asteroiden ein kleines Zuhause eingerichtet hat. Unter vielen kleinen Kuppeldächern hat sich der fleißige Hobbygärtner einen kleinen Garten angelegt, der ihn mit frischer Nahrung versorgt. Doch eines Tages trüben diese idyllische Ruhe einige Alienraumschiffe, die durch einen Zeittunnel in unsere Dimension gelangen. Als auch

der kleine Asteroid angegriffen wird, beschließt unser Held, wieder in seinen Kampfjet zu steigen und die Galaxie zu retten.

■ GAMEPLAY: Um den Horden außerirdischer Wesen nicht völlig wehrlos gegenüberzustehen, ist euer Raumschiff mit einer starken Laserkanone bewaffnet, die durch verschiedene Goodies noch verstärkt werden kann. Die zahlreichen Levels sind in zwei verschiedene Typen aufgeteilt. Bei den meisten Welten fliegt ihr stets geradeaus, ohne die Flugbahn selbst zu bestimmen. Nur das kleine Raumschiff kann innerhalb eines gewissen Radius zu allen Seiten bewegt werden. Wenden oder kurzes Anhalten ist leider nicht möglich. In diesen Etappen trifft ihr auf Scharen von Außerirdischen, die ihr schnellstmöglich mit eurem Laser eliminieren soll-



tet, bevor sie aus dem Bildschirm verschwinden. Am Ende des Levels erwartet euch stets ein gigantischer Endgegner, den es mit verschiedenen Taktiken zu erledigen gilt. Bei dem anderen Typ ist es euch zwar gestattet, frei durch den Raum zu fliegen, euer Aktiosradius ist aber sehr begrenzt. Kommt ihr über eine bestimmte Markierung hinaus, dreht euer Gleiter von selbst um. Hier müssen meistens verschiedene Objekte zerstört oder be-

schützt werden, damit sie nicht den Aliens in die Hände fallen. Auch hier erwartet euch ein riesiger Endboss, der durch das ganze Areal verfolgt werden muss, will man ihn unschädlich machen. Bei dem



■ Dieser skorpionartige Endgegner versucht euch mit seinem Schwanz zu vernichten.



■ Die abgefahrenen Locations tragen einen großen Teil zur Atmosphäre bei.



■ Ein großer Teil der Story wird in der Spielgrafik weitererzählt.



■ Auf einem eisigen Planeten findet ihr sogar große Ölpumpen.



■ Damit man besser erkennt, ob der Gegner wirklich getroffen ist, blitzt das feindliche Schiff hell auf.



■ Um das Levelende zu erreichen, müssen alle Ausläufer des Reaktors zerstört werden.



Intro



■ Eine friedliche Kolonie wird von riesigen Roboterwesen angegriffen.



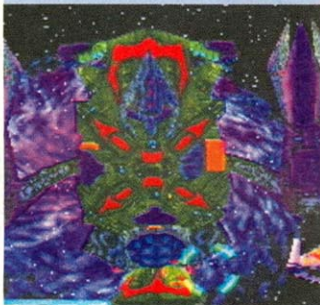
■ Manche Gegner hinterlassen wichtige Goodies, mit deren Hilfe ihr eure Energie wieder auffüllt.



■ Hier muss der angreifende Roboter vernichtet werden, bevor er die Kuppel der Siedlung zerstört.

i Endgegner-Taktiken

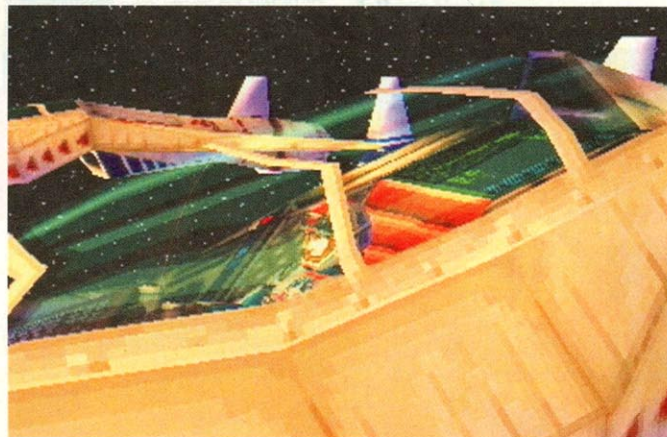
Die riesigen Endgegner bei Space Debris sind nicht allzu leicht zu besiegen. Für die meisten müsst ihr euch eine bestimmte Taktik zurechtlegen, um den Level erfolgreich zu beenden. Die meisten Kolosse haben spezielle verwundbare Stellen, die ihr genau mit eurer Laser treffen müsst. Diese Schwachpunkte erkennt ihr ganz leicht daran, dass diese bei direkten Treffern hell aufleuchten. Weicht den Schüssen der Levelbosse geschickt aus, nutzt die Feuerpausen und lokalisiert die verwundbaren Teile, um die Schwachstellen der Widersacher mit eurer Waffe zu bearbeiten. Mit dieser Taktik dürfte so ziemlich jeder Gegner zu bezwingen sein.



■ Beim ersten Endgegner bearbeitet ihr die orangefarbenen Stellen an der Brust.

Kampf mit den außerirdischen Mächten habt ihr viele kleine Helfer. In zahlreichen Kisten sind unterschiedliche Goodies versteckt, die eure Schusskraft verstärken oder die Lebensenergie wieder auffüllen.

■ **TECHNIK:** Die grafische Präsentation von Space Debris ist sehr gut gelungen. Mit bombastischen Explosionen und vielen Transparenzeffekten überzeugt dieses Spiel auf ganzer Linie. Die Endgegner sind sehr flüssig animiert und bieten oft harte Zweikämpfe.



■ Zoomt die Kamera nahe an den Kampfjet heran, erkennt man deutlich den Piloten.

Die guten Soundeffekte passen hervorragend zum SciFi-Szenario und lassen den Spieler förmlich mit der Atmosphäre dieses Weltraum-Shooters verschmelzen. (Udo L.)

Guter Weltraum-Shooter mit opulenter Optik

Positiv: Auch bei diesem Spiel ist wieder einmal klar, wo die Stärken des Software-Entwicklers Rage liegen. Die geniale Grafik-Engine dieses Shooters könnte man schon fast als perfekt bezeichnen. Die Qualität der verwendeten Effekte würde sogar einer neuen Kinoproduktion gut zu Gesicht stehen.

Negativ: Durch die stark vorgegebenen Wege gestaltet sich der Spielablauf viel zu linear. Es bieten sich keine alternativen Routen, die man durch Zerstören eines bestimmten Schlüsselgegners öffnen könnte. Der Schwierigkeitsgrad ist ebenfalls etwas zu niedrig angesiedelt. Schon bei erstmaligem Spielen werden Profizocker ohne größere Schwierigkeiten die Hälfte aller vorhandenen Levels problemlos erreichen.



■ Um dieses Schott zu durchqueren, müssen die drei feindlichen Gleiter eliminiert werden.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

90% Forsaken 5/98

+ hervorragende Effekte
+ umfangreiche Levels
+ intelligente Gegner

89% Colony Wars: Vengeance 12/98

+ geniale Grafik
+ ausgezeichnete Lokalisierung
- extrem hoher Schwierigkeitsgrad

79% Space Debris 1/00

+ gute Grafik
+ riesige Endgegner
- vorgegebener Weg

Space Debris



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Rage
Internet: www.rage.co.uk
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
super	sehr gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
entfällt	mittel

SPIELSPASS

79%

Genre: Jump & Run | Spieleranzahl: 1 | Erscheint Februar 2000 | Entwickler: Traveller's Tales | Schwierigkeitsgrad mittel

To Infinity and Beyond!

Toy Story 2

Nach dem relativ bescheidenen Jump&Run-Titel A Bug's Live setzt Traveller's Tales einen weiteren Filmtitel um.

Natürlich dreht sich auch im zweiten Teil des Streifens alles um Andys Cowboy-Puppe Woody und dessen Freunde Buzz Lightyear, Mr. Potato Head, Rex, Hamm und Bo Peep. Durch widrige Umstände gerät Woody auf einem Trödelmarkt in die Hände des boshaften Spielzeugverkäufers Al Mc Whiggin, der wie verrückt nach einer solchen Puppe sucht. Der Cowboy war einst Held einer TV-Serie namens Woody's Roundup, in der er als Marionette so manches Abenteuer erlebte. Zusammen mit seinen Freunden Prospector, Jessie und Bullseye löste er bis in die frühen 60er-Jahre aufregende Aufträge. Zu diesem Zeitpunkt sanken die Einschaltquoten und das Interesse an Woody, so dass sich der TV-Sender entschied, die Serie abzuset-



Nützliche Aktionsmöglichkeit: Dank der Flügel schwebt Buzz durch die Lüfte.

zen. Gleichzeitig fanden natürlich auch die Spielzeugfiguren keine Käufer mehr, wodurch in der Gegenwart nur noch wenige Exemplare der Roundup-Serie existieren. Da dem fettleibigen Al lediglich der Hauptdarsteller Woody in seiner Sammlung fehlt, stiehlt der Bösewicht kurzerhand den Cowboy. Der Space-Ranger Buzz Lightyear, der bekanntlich der beste Freund des Cowboys ist, beobachtet den Vorgang. Selbstverständ-

"Mit Toy Story 2 schufen die Programmierer eine perfekte Umsetzung des Mega-Streifens"



Augenschmaus: Die kunterbunten Locations wurden mit authentischen Filmdetails ausgeschmückt.

lich macht er sich sofort auf die Suche nach Woody und erlebt dabei einige unglaubliche Abenteuer. So viel zur Story des Films, von der wir euch noch nicht allzu viel verraten wollen. Das digitale Abenteuer basiert auf dem Script des Filmvorbildes, das den Entwicklern bereits zu Beginn der Programmierarbeiten vorlag. Als Spielfigur wählte man den mutigen Space-Ranger Buzz Lightyear, da dessen Eigenschaften dem Spieler sehr viel Action bieten.

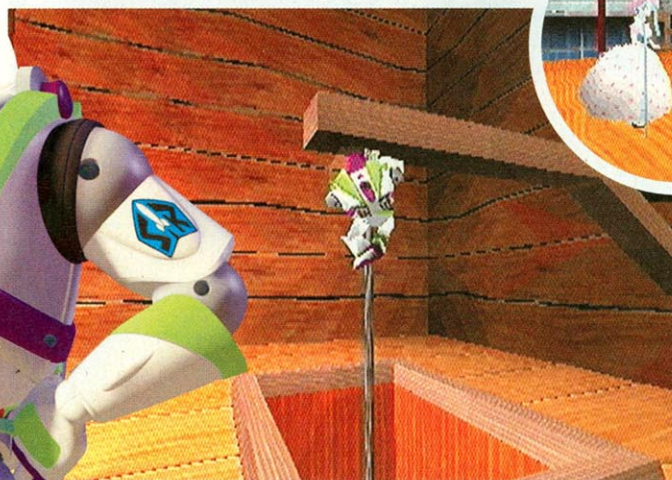
die an fünf unterschiedlichen Film-Locations spielen. Zu Beginn befindet ihr euch im Kinderzimmer von Andy. Gesteuert wird Buzz in bester Gex-Manier aus der Third-Person-Perspektive. Sogleich werdet ihr von einem ballernden Spielzeugroboter begrüßt. Ein Druck auf die L1-Taste genügt und ihr erlebt das Geschehen aus der Ego-Perspektive. Um den Bösewicht zu beseitigen, müsst ihr nun den R1-Button betätigen, wodurch eine

Auto-Target-Funktion aktiviert wird, die euren Gegner nicht mehr aus den Augen lässt. Ein zusätzlicher Druck auf den Kreis-Button bewirkt, dass

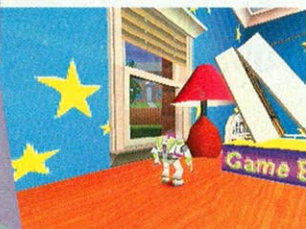
GAMEPLAY: Insgesamt gilt es, 15 Levels zu meistern,



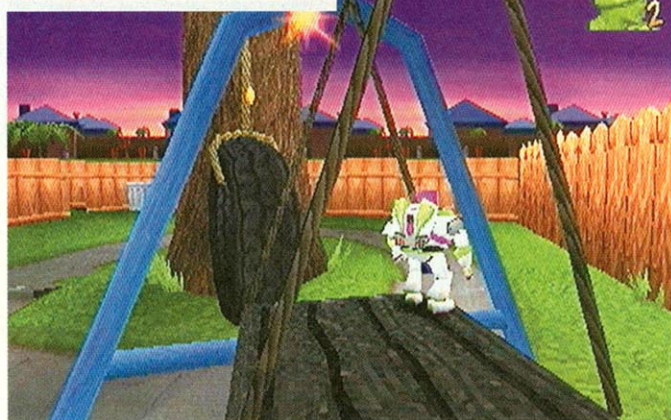
Während der Wettrennen solltet ihr Störenfriede mit ein paar Lasersalven vom Screen putzen.



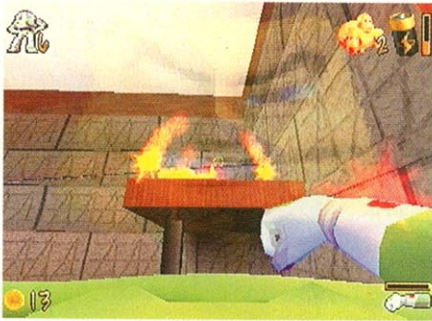
Um auf den Dachboden des Hauses zu gelangen, müsst ihr einen Strick finden, der nach oben führt. Hier trifft ihr auf einen Roboter, der euch zum Kampf herausfordert.



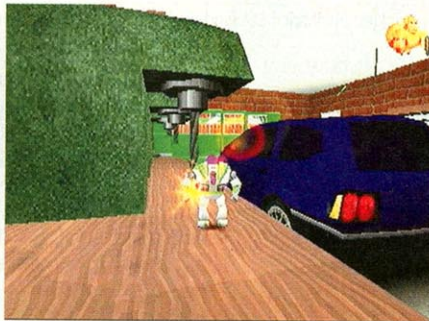
Die Programmierer wählten Buzz Lightyear aufgrund seines Lasers als Spielfigur.



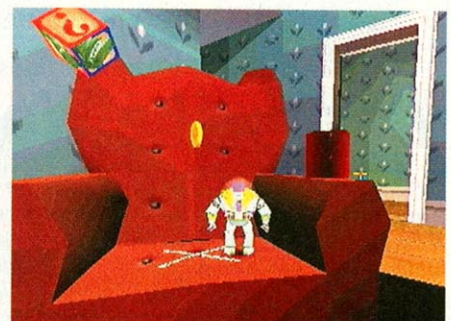
Am Leuchtfener erkennt ihr die Spielzeugsoldaten, die sich im Garten verstecken. Insgesamt wollen fünf dieser Burschen befreit werden.



■ Cooles Feature: Wenn ihr in die Ego-Perspektive umschaltet, spiegelt sich sogar das Gesicht des Helden im Glas seines Helms.



■ Vorsicht ist geboten! Um an die Schafe von Bo Peep zu gelangen, gilt es teils knifflige Jump&Run-Parts erfolgreich zu meistern.



■ Springt Buzz Lightyear auf das Kreuz im Sofa, schleudert ihn die Feder quer durch den Raum, so dass der Held einen neuen Teil des Zimmers erreicht.

i Die Synchronstimmen

Disney spendierte den virtuellen Helden natürlich auch bekannte Stimmen. So werden Woody's Texte von keinem Geringeren als Tom Hanks gesprochen. Weitere bekannte Wortführer sind Joan Cusack (Jessie), Annie Potts (Bo Peep), Wayne Knight (Al) oder Tim Allen (Buzz Lightyear).



Buzz Lasersalven aus seinem rechten Arm abfeuert, die den gegnerischen Robbi in tausend Teile zerspringen lassen. Jetzt kann Buzz in aller Ruhe den Raum erkunden, in dem ihr euch als Miniatur-Spielfigur natürlich sehr klein fühlt. Die Sitzfläche eines Stuhls zu erreichen kann beispielsweise schon zum Abenteuer werden. So gilt es, einen kleinen Karton vor den Hocker zu schieben, dessen höheren Absprungpunkt ihr dann geschickt nutzt, um den Stuhl gefahrlos zu erklimmen. Von dort aus habt ihr dann die Möglichkeit, auf den Schreibtisch von Andy zu hüpfen, auf dem ihr die ersten wichtigen Goodies einsammelt. So findet ihr Leben spendende Münzen oder Power-ups für euren Laser. Das



■ In der Garage kommt es zu einem heißen Rennen gegen einen ferngesteuerten Buggy. Um zu gewinnen, solltet ihr Überholversuche abblocken.

Hauptaugenmerk sollte der Spieler jedoch auf die Pizza-Taler legen, von denen jeder Level fünf verschiedene bietet. Eine dieser Münzen befindet sich an einem unbekannten Ort, den es zu finden gilt, während ihr für die anderen vier

Geldstücke Aufträge erfüllen müsst, die ihr von euren Freunden erhaltet. Das Sparschwein Hamm benötigt zum Beispiel dringend 50 Goldmünzen, während ein Soldat nach seinen fünf Kameraden sucht, die sich im Garten verstecken. Nach dem Erwerb des ersten Pizza-Talers dürft ihr schon einen Blick in die zweite Welt, die Nachbarschaft, werfen. Um aber das Abenteuer komplett zu lösen, wollen alle Münzen gefunden werden. Zur Belohnung dürft ihr euch dann relativ lange Ausschnitte aus dem Film ansehen.

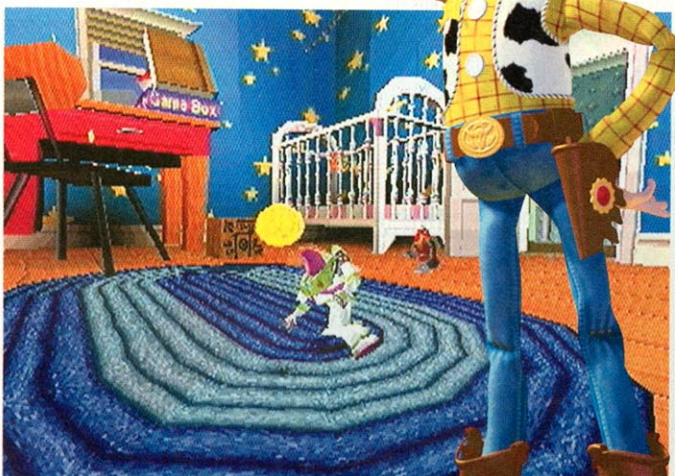
■ **TECHNIK:** Die tadellose 3D-Engine geht auch dann nicht in die Knie, wenn es von Feinden und Objekten auf dem Bildschirm nur so

wimmelt. Löblich zu erwähnen sind ferner die Kameraführung und die Steuerung der Charaktere, die Hauptkritikpunkte der meisten Genre-Kollegen darstellen. Präzise lässt sich Buzz durch die Locations führen, während die automatisch gewählte Perspektive zu jeder Zeit den optimalen Überblick gewährt. (Udo L.)

TS2 versetzt euch mitten in den Disney-Streifen

Positiv: Toy Story 2 ist ein absolutes Genre-Highlight, das es mit jedem Hüpfen aufnehmen kann. Im Gegensatz zu A Bug's Life zeigt Traveller's Tales mit Toy Story 2, welch überdurchschnittliche Programmierkünste im Team stecken. Man fühlt sich regelrecht in die Rolle des Däumlings versetzt, der kunterbunte Welten erforscht. Dabei versprüht Toy Story 2 den typischen Disney-Charme, der nicht nur junge Spieler in seinen Bann zieht. Zudem sorgen die abwechslungsreichen Aufgaben, die erfüllt werden müssen, dafür, dass so schnell keine Langeweile aufkommt. Auch die technische Ausführung ist brillant und holt die letzten Ressourcen aus dem 32-Bitter heraus.

Negativ: Einige Hüpfpassagen sind durchaus als superschwer zu bezeichnen und sorgen beim Genre-Neuling für so manchen Frustmoment. Außerdem hätte ich mir einige zusätzliche Levels gewünscht. Der Hüpfspaß mit samt seiner 15 Levels wird von Jump&Run-Königern nämlich zu schnell gemeistert.



■ 50 solcher Goldtaler müsst ihr dem Sparschwein Hamm bringen, um eine Pizza-Münze zu erhalten.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

89% Gex: Deep Cover Gecko 5/99
+ detaillierte Grafik
+ gute Steuerung
- teilweise unübersichtliche Kameraführung

87% Spyro 2 11/99
+ cooles Power-up-Feature
+ technisch brillante 3D-Engine
- wenige Neuerungen

87% Toy Story 2 1/00
+ perfekte Umsetzung des Filmvorbilds
+ abwechslungsreiches Leveldesign
- insgesamt zu kurz

Toy Story 2



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

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

SPIELSPASS
87%



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

Mit dem Maschinengewehr gegen die Invasion der Marsianer

War of the Worlds

Vor einer Invasion vom Mars hat die Menschheit schon sehr lange Angst. Anfangs des 20. Jahrhunderts wird in War of the Worlds diese Befürchtung zur Realität.

Mit einem riesigen Asteroiden, der auf der Erde aufprallt, kündigt sich die Invasion der Aliens an. Aus dem Inneren des Gesteinsbrockens steigen seltsam

anmutende Wesen heraus, die sogleich mit der Arbeit an zahlreichen Furcht einflößenden Maschinen beginnen. Nach einer grandiosen Schlacht mit der britischen Armee wird der Menschheit schnell klar, dass dieser Krieg in die Geschichte eingehen wird. Eure Aufgabe ist es, in abwechslungsreichen Missionen für die Dezimierung der feindlichen Flotte zu sorgen. Mit 18 verschiedenen

Fahrzeugen und Geschützen müsst ihr strategisch wichtige Gebäude verteidigen, Soldaten auf ihre Stellungen transportieren oder möglichst viele Ufos vom Himmel holen. Grafisch weist dieses Spiel besonders zu beeindrucken. Zerstört ihr ein feindliches Ziel, explodiert es mit grandiosen Lichteffekten in tausend Stücke. Besonders positiv fällt auch die Hintergrundmusik auf, die hervorragend zu der Invasionsstimmung passt. (Markus H.)



Mit einem Truck müsst ihr die Soldaten auf die Geschützstellungen verteilen.



Auch in London kämpft ihr gegen die außerirdischen Marsianer.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

76% G-Police 2 2/99

+ grandiose Lokalisierung
+ geniale Action
- technische Mängel

85% War Games 8/98

+ coole Missionen
+ gute Grafik
- hakelige Steuerung

72% War of the Worlds 1/00

+ super Effekte
+ stimmiger Soundtrack
- unausgewogener Schwierigkeitsgrad

War of the Worlds



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: GT Interactive
Internet: www.gtinteractive.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt/dt.
Besonderheiten: keine

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

SPIELSPASS

72%

Genre: Sport | Spieleranzahl: 1-4 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Electronic Arts | Schwierigkeitsgrad: mittel

Auch Kinder wollen golfen

Cyber Tiger

Um mit einem Golfspiel genau so viel Erfolg zu haben wie Sony mit ihrem Everybody's Golf, bringt EA den Golfprofi Tiger Woods erneut in Form. Mit großem Kopf und kleinem Körper steht dieser Golfer den Vorbildern aus Japan in nichts nach.

Damit ein Golfspiel immer wieder gekauft wird, müssen sich die Programmierer ständig neue Innovationen

ausdenken. Die realistischen Vertreter dieses Genres waren in den letzten Jahren leider nicht so erfolgreich. Cyber Tiger geht hier erfrischend neue Wege. Ähnlich dem Erfolgstitel Everybody's Golf werden auch in dem neuesten Titel von EA kindliche Charaktere verwendet. Am Anfang des Spiels kann man sich zwischen einem Schnellstart oder einer richtigen Golferkarriere entscheiden. Will man diese Sportart zum Beruf

machen, sollte man etwas Zeit mitbringen. Nach jedem Turnier kann der Spieler dem Charakter neue Fähigkeiten hinzufügen. Mit zahlreichen unterschiedlichen Spielvarianten wird es auch einem ausgebufften Golfprofi nicht so schnell langweilig. Grafisch zeigt sich Cyber Tiger von seiner besten Seite. Die sehr lebendige Umgebung wird von umherfahrenden Caddys und beschäftigten Gärtnern erst richtig zum Leben erweckt. Das einfache Schlagsystem ist am besten mit dem Analogstick zu steuern und dürfte selbst von Nicht-Golfern bestens zu erlernen sein. (Markus H.)



Um den Ball wieder aus dem Bunker schlagen zu können, sollte man ihn präzise treffen.



Vor dem Abschlag sollten Reichweite und Stärke des Schlägers festgelegt werden.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

87% Everybody's Golf 6/98

+ Kultcharakter
+ gute Steuerung
+ simples Gameplay

83% Cyber Tiger 1/00

+ gute Grafik
+ kompaktes Gameplay
- keine freie Perspektivenwahl

79% Tiger Woods 3/99

+ starke Lizenz
+ sehr realistisch
- sehr kompliziert

Cyber Tiger

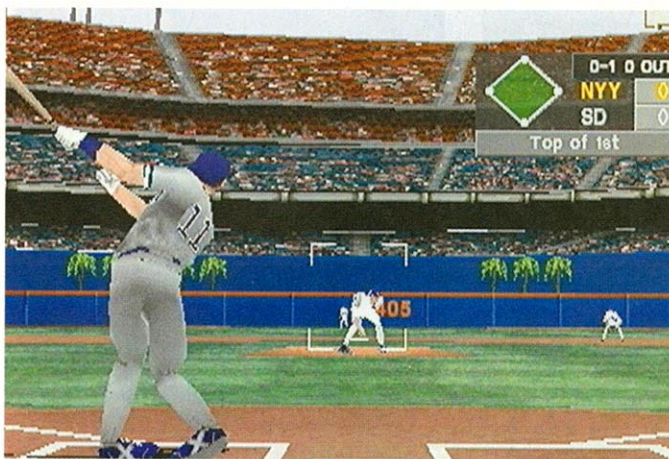


Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Besonderheiten: keine

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

SPIELSPASS

83%



■ Vorbei! Im Spiel kommt es auf das richtige Timing an, um den Ball weit ins Outfield zu dreschen.

Genre: American Sports | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: erhältlich

Konkurrenz für das sehr gute Triple Play 2000 von EA?

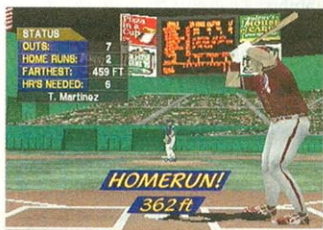
Baseball 2000

Die US-Sportart ist auch in Deutschland immer mehr im Kommen. Trifft das auch für die PlayStation zu?

■ Es ist schon ein altbekanntes Indiz dafür, dass man nicht all zu viel erwarten darf, wenn wir von einem Game keine Vorabversion bekommen, sondern lediglich das fertige Produkt. So auch im Falle von Baseball 2000, das eigentlich nur die grundlegenden Elemente eines Ballgedresches enthält: Die offizielle Lizenz, so dass man mit über 750 aktuellen Profis der MLB in den dazugehörigen Originalstadien auf Punktejagd gehen kann. Die virtuellen Leibesertüchtungen finden in Einzelspielen, einer ganzen Saison bzw. den kürzeren Playoffs oder einem Home-Run-Derby in gewohnter Art und Weise statt. Auch auf dem Feld zeigen sich die bekannten Möglichkeiten bei Batter und Werfer. Unterschiedliche Wurf- und Schlagvarianten prägen das Bild und lassen Baseball-Stimmung aufkommen. Jedoch kann der Batter im Gegensatz zu EAs Triple Play nicht bewegt werden.

Probleme gibt es auch bei den Feldspielern, die sich nur mit Schwierigkeiten steuern lassen, da die Kameraführung nicht die Beste und die visuelle Hilfe in Form eines Zielkreuzes bzw. von Pfeilen nur rudimentär ausgebildet ist.

■ **FAZIT:** Lizenz gut, alles gut?! Bei Baseball 2000 stimmen zwar die wesentlichen Grundlagen, wie zum Beispiel die Optionsvielfalt, jedoch sind die Schwächen der Kameraführung einfach gravierend. Dadurch ist es in den meisten Spielsituationen kaum möglich, den Ball schnell aufzunehmen, weiter zu passen und dadurch effektiv zu spielen. (Tom S.)



■ Beim Home-Run-Derby lassen sich eure Schlageigenschaften am besten trainieren.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

85% Triple Play 2000 7/99

- + einfache Steuerung
- + übersichtliche Kameraführung
- Arcade orientiert

50% Baseball 2000 1/00

- + einfach gehaltene Steuerung
- schlechte Kameraführung
- durchschnittliche Grafik

Baseball 2000



Ca. Preis: DM 99,-
Entwickler: Interplay
Vertrieb: Virgin
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Internet: www.interplay.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
mittel	mittel
Mehrspielerpaß	Steuerung
mittel	mittel

SPIELSPASS

50%

Besser als jeder Sack!



PSX Pro Carry Case

- Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör

DM 79.95*



Avenger Pro Light Gun

- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
- normal, Auto Reload und Auto Fire
- Special Weapon Taste

DM 99.95*

PSX Pro Shock Arcade Joystick

- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion

DM 79.95*



Das offizielle XPLoder Buch

inkl. Expansion-CD

- 160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche
- X-Link-Software
- riesige Cheatdatenbank mit XPLoder Codes

DM 29.95*



BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>
e-mail: service@blaze.de



■ Gerade haben wir einen Harrier-Bruchpiloten eingesammelt, als auch schon wieder zwei Mics aus 2 Uhr angreifen. Das noch lodende Signalfeuer hat sie wohl angelockt.



■ Natürlich dürfen satte Explosionseffekte nicht fehlen. Nachdem ein Ziel zerstört wurde, gibt es für das Objekt nach alter Shoot'emUp-Manier Punkte.



■ Im Tiefflug muss man hier Jagd auf einen Konvoi machen. Kurz vor der Basis stellen wir die Jeeps und geben den Terroristen den Rest.

Genre: Shoot 'em Up | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: Februar 2000 | Entwickler: Infogrames | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Die Freiheit der Welt steht auf dem Spiel!

Eagle One: Harrier Attack

Als Fan virtueller Kampfeinsätze wurde man in den letzten Wochen etwas vernachlässigt. Infogrames verspricht nun mit ihrem neuesten Shooter ein wahres Action-Fest für angehende Jagd-Piloten.

■ Ein wahrer Alleskönner in der Luft ist der Harrier. Neben den zerstörerischen Eigenschaften eines Überschalljagdflugzeugs kann der Jet wie ein Hubschrauber in der Luft stehen. Dies erreicht der Flieger durch die veränderbaren Triebwerke, die ihn zu einem Senkrechtstarter machen. Somit kann der Harrier quasi überall starten und landen und daher ganz spezielle militärische Aufträge erledigen.



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

■ **GAMEPLAY:** Auf den amerikanischen Hawaii-Inseln geht's heiß her. Die militärische Terroristenvereinigung ANM (Armee des neuen Millenniums) besetzt das Paradies mit sowjetischen Waffen, die nach dem Zusammensturz der UdSSR auf dem Schwarzmarkt kursierten. Aber nicht nur im Umgang mit zerstörerischen Waffen kennt sich die ANM gut aus, sondern auch mit Computer-Technologie. Durch gezieltes Hacken legen sie weite Teile des öffentlichen Lebens lahm und stürzen die USA in eine verheerende Krise. So bleibt dem Präsidenten nichts anderes übrig, als die NAVI Richtung Hawaii zu beordern. Erstes Schiff vor Ort ist der Flugzeugträger USS Armstrong, der allerdings nur mit wenigen Harriern des Adler-Geschwaders bestückt ist, da er gerade von einer Kampfübung aus dem Pazifik kommt. Ihr übernehmt natürlich die Kontrolle über einen dieser Kampfflugs und müsst in mindestens 25 Missionen euren Mut unter Beweis stellen. Eure Aufgaben reichen von üblichen Seek-and-Destroy-Missionen über Rettungsaufträge bis hin zu Aufklärungs- und Säuberungs-

flügen. Dabei müsst ihr die Steuerungsmöglichkeiten eures Kampfflugs sehr gut beherrschen. Um dies schnellstmöglich in den Griff zu bekommen, gibt es Trainingsmissionen, die euch den Einsatz von Höhenruder, Schub und den vier Waffensystemen (Maschinengewehr, Raketen, Sidewinder und Luft-Boden) näherbringen. Der Clou von dem eher arcade- als simulationsbetonten Spiel ist der Zweispieler-Splitscreen-Modus, in dem ihr euch entweder gegenseitig vom Himmel holt oder zusammen gegen die ANM fightet. Kämpft ihr gegeneinander, dürft ihr sogar aus drei weiteren Vehikeln, der F16 Falcon, dem A10 Warthog und dem Raven Stealth Jet, wählen.

■ **TECHNIK:** Grafisch wirkt Eagle One grundsollide. Die Framerate ist konstant und die Detailvielfalt mehr als ausreichend. Wenn man von den Aufbau Problemen des Zweispieler-Modus einmal absieht, bleibt unterm Strich kaum Anlass zur Kritik. Man liefert sich waghalsige Luftkämpfe mit Mics oder Apache-Hubschraubern, ohne dass



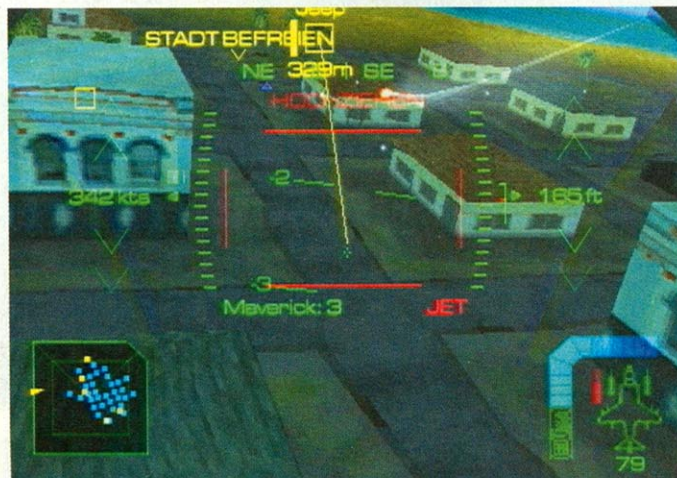
■ Das Intro besteht aus fiktiven Nachrichten, wirkt jedoch sehr realistisch und beklebend.

die Engine in Schwierigkeiten gerät. Der Sound ist ebenfalls aller Ehren wert. Die Kampfgeräusche und der Board-Funk wirken überaus realistisch. (Markus H.)

Spannende Missionen und schwere Geschütze

Positiv: Freunde unkomplizierter arcadelastiger Flug-Action werden an Eagle One ihre helle Freude haben. Infogrames verstand es, geschickt eine authentische Kriegsatmosphäre mit einfacher Steuerung und passabler Technik zu verbinden. Dabei muss ganz besonders der spannende Zweispieler-Coop-Modus erwähnt werden, der dem Spiel eine ganz neue Dimension verleiht.

Negativ: Neben einigen grafischen Schwächen, insbesondere beim Zweispieler-Modus, bleibt kaum Anlass zur Kritik. Nur dass dieser Titel zum einen wegen seines kriegerischen Hintergrunds und zum anderen wegen seiner hohen Authentizität nicht für Kinder geeignet ist.



■ Trotz der großen Sichtweite und der vielen Anzeigen bleibt die Engine durchweg auf einem hohen Niveau. Action-Fans bekommen also Nachschub!

getestet

Action ☒ Geschick ☒
Strategie ☒ Simulation ☒
Abenteurer ☒ Atmosphäre ☒

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

58% Air Combat

+ Genreklassiker
- veraltete Technik
- geringe Spieltiefe

77% Ace Combat 2

+ abwechslungsreicher Jet-Hangar
+ unkomplizierte Steuerung
- zu wenig Missionen

81% Eagle One: Harrier Attack

+ authentische Zwischensequenzen
+ anspruchsvolle Missionen
- geringe Langzeitmotivation

1/00

Eagle One: Harrier Attack



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Infogrames
Internet: www.infogrames.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: Zweispieler-Coop-Modus

Grafik	Sound / FX
sehr gut	sehr gut

Mehrspieler Spaß	Steuerung
82%	sehr gut

SPIELSPASS

81%



Der Jam-Modus entwickelt sich bereits nach einigen Minuten zum absoluten Party-Spaß.

Genre: Mix | Spieleranzahl: 1-4 | Erscheint: erhältlich | Hersteller: Jester | ca. Preis: DM 99

Namco lässt die Herzen höher schlagen

Music 2000

Das Sequel des Generators erweist sich erfreulicherweise auch als Multiplayer-Talent.

■ Einer der außergewöhnlichsten PlayStation-Titel, der für die graue Konsole entwickelt wurde, ist sicherlich das Soundstudio Music, das im vergangenen Jahr veröffentlicht wurde. Endlich wurde der Traum vieler Zocker erfüllt, die einmal selber am heimischen Bildschirm einen Song generieren wollten, ohne dabei einen PC besitzen zu müssen. Der Erfolg des Vorgängers bewogte Codemasters dazu, in diesem Jahr einen Nachfolger zu veröffentlichen, der die Vorzüge des Prequels konsequent weiterführt. Zudem winken dem Spieler viele interessante Neuerungen, wie der Jam-Mode, der es euch erlaubt, gemeinsam mit drei Freunden gleichzeitig zu musizieren. Dazu müsst ihr euch zunächst für ein grundlegendes Musik-Thema entscheiden. Die Palette reicht dabei von Jazz über Hip-Hop bis hin zu Techno-Klängen. Mit Hilfe der Action-Buttons lassen sich die Samples in das Gesamtwerk integrieren. Durch die Vielzahl unter-

schiedlicher Sounds ergeben sich scheinbar unendlich viele Variationsmöglichkeiten. Neben diesem "Party-Modus" wird natürlich auch der Creator-Mode des Vorgängers geboten. Hier lassen sich dank übersichtlicher Menüführung sehr leicht coole Musikstücke erstellen. Dem virtuellen Musikanten stehen insgesamt 24 Audio-Channels zur Verfügung, die mit heißen vorgefertigten Rhythmen oder genialen Sounds belegt werden können. Habt ihr schließlich einen hitverdächtigen Titel generiert, lässt sich auch im Nachfolger wieder ein Video zum Musikstück erstellen. Da es sich bei Music 2000 nicht um ein herkömmliches Spiel im klassischen Sinne handelt, wollen wir den Titel nicht mit einer Wertung belegen. Jedoch kann man gestro eine Kaufempfehlung aussprechen, da Jester im Sequel alle Vorzüge des Vorgängers beibehält und viele nette Features hinzufügt. Zudem stehen dem Nutzer tausende Soundsamples zur Verfügung, die es ihm ermöglichen, eine schier unendliche Anzahl verschiedenartiger Stücke aller Musikrichtungen zu erschaffen. (Udo L.)

getestet

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

--% Music + innovatives PlayStation-Produkt + Erstellung eigener Videos möglich - nur Einzelspieler-Modus	11/98
--% Music 2000 + cooler Mehrspieler-Modus + verbesserter Video-Generator + verfügt über mehr Samples als das Prequel	1/00

entfällt

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

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

SPIELSPASS

entfällt

Game It!

☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: <http://www.gameit.de>
④ email: info@gameit.com
⑤ Game It! - D-87488 Betzigau

Für Österreich - Preise x 7,5 = Ösch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Ösch bezahlt, Kosten wie in D.

SONY PSX

Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	49,99
Action Man	49,99
Akuma	49,99
Alone in the Dark	49,99
Alone in the Dark 2	49,99
Alone in the Dark 3	49,99
Alone in the Dark 4	49,99
Alone in the Dark 5	49,99
Alone in the Dark 6	49,99
Alone in the Dark 7	49,99
Alone in the Dark 8	49,99
Alone in the Dark 9	49,99
Alone in the Dark 10	49,99
Alone in the Dark 11	49,99
Alone in the Dark 12	49,99
Alone in the Dark 13	49,99
Alone in the Dark 14	49,99
Alone in the Dark 15	49,99
Alone in the Dark 16	49,99
Alone in the Dark 17	49,99
Alone in the Dark 18	49,99
Alone in the Dark 19	49,99
Alone in the Dark 20	49,99
Alone in the Dark 21	49,99
Alone in the Dark 22	49,99
Alone in the Dark 23	49,99
Alone in the Dark 24	49,99
Alone in the Dark 25	49,99
Alone in the Dark 26	49,99
Alone in the Dark 27	49,99
Alone in the Dark 28	49,99
Alone in the Dark 29	49,99
Alone in the Dark 30	49,99
Alone in the Dark 31	49,99
Alone in the Dark 32	49,99
Alone in the Dark 33	49,99
Alone in the Dark 34	49,99
Alone in the Dark 35	49,99
Alone in the Dark 36	49,99
Alone in the Dark 37	49,99
Alone in the Dark 38	49,99
Alone in the Dark 39	49,99
Alone in the Dark 40	49,99
Alone in the Dark 41	49,99
Alone in the Dark 42	49,99
Alone in the Dark 43	49,99
Alone in the Dark 44	49,99
Alone in the Dark 45	49,99
Alone in the Dark 46	49,99
Alone in the Dark 47	49,99
Alone in the Dark 48	49,99
Alone in the Dark 49	49,99
Alone in the Dark 50	49,99
Alone in the Dark 51	49,99
Alone in the Dark 52	49,99
Alone in the Dark 53	49,99
Alone in the Dark 54	49,99
Alone in the Dark 55	49,99
Alone in the Dark 56	49,99
Alone in the Dark 57	49,99
Alone in the Dark 58	49,99
Alone in the Dark 59	49,99
Alone in the Dark 60	49,99
Alone in the Dark 61	49,99
Alone in the Dark 62	49,99
Alone in the Dark 63	49,99
Alone in the Dark 64	49,99
Alone in the Dark 65	49,99
Alone in the Dark 66	49,99
Alone in the Dark 67	49,99
Alone in the Dark 68	49,99
Alone in the Dark 69	49,99
Alone in the Dark 70	49,99
Alone in the Dark 71	49,99
Alone in the Dark 72	49,99
Alone in the Dark 73	49,99
Alone in the Dark 74	49,99
Alone in the Dark 75	49,99
Alone in the Dark 76	49,99
Alone in the Dark 77	49,99
Alone in the Dark 78	49,99
Alone in the Dark 79	49,99
Alone in the Dark 80	49,99
Alone in the Dark 81	49,99
Alone in the Dark 82	49,99
Alone in the Dark 83	49,99
Alone in the Dark 84	49,99
Alone in the Dark 85	49,99
Alone in the Dark 86	49,99
Alone in the Dark 87	49,99
Alone in the Dark 88	49,99
Alone in the Dark 89	49,99
Alone in the Dark 90	49,99
Alone in the Dark 91	49,99
Alone in the Dark 92	49,99
Alone in the Dark 93	49,99
Alone in the Dark 94	49,99
Alone in the Dark 95	49,99
Alone in the Dark 96	49,99
Alone in the Dark 97	49,99
Alone in the Dark 98	49,99
Alone in the Dark 99	49,99
Alone in the Dark 100	49,99

PSX HARDWARE

Adapt. Gameboy	99,99
Adapt. Gameboy 2	99,99
Adapt. Gameboy 3	99,99
Adapt. Gameboy 4	99,99
Adapt. Gameboy 5	99,99
Adapt. Gameboy 6	99,99
Adapt. Gameboy 7	99,99
Adapt. Gameboy 8	99,99
Adapt. Gameboy 9	99,99
Adapt. Gameboy 10	99,99
Adapt. Gameboy 11	99,99
Adapt. Gameboy 12	99,99
Adapt. Gameboy 13	99,99
Adapt. Gameboy 14	99,99
Adapt. Gameboy 15	99,99
Adapt. Gameboy 16	99,99
Adapt. Gameboy 17	99,99
Adapt. Gameboy 18	99,99
Adapt. Gameboy 19	99,99
Adapt. Gameboy 20	99,99
Adapt. Gameboy 21	99,99
Adapt. Gameboy 22	99,99
Adapt. Gameboy 23	99,99
Adapt. Gameboy 24	99,99
Adapt. Gameboy 25	99,99
Adapt. Gameboy 26	99,99
Adapt. Gameboy 27	99,99
Adapt. Gameboy 28	99,99
Adapt. Gameboy 29	99,99
Adapt. Gameboy 30	99,99
Adapt. Gameboy 31	99,99
Adapt. Gameboy 32	99,99
Adapt. Gameboy 33	99,99
Adapt. Gameboy 34	99,99
Adapt. Gameboy 35	99,99
Adapt. Gameboy 36	99,99
Adapt. Gameboy 37	99,99
Adapt. Gameboy 38	99,99
Adapt. Gameboy 39	99,99
Adapt. Gameboy 40	99,99
Adapt. Gameboy 41	99,99
Adapt. Gameboy 42	99,99
Adapt. Gameboy 43	99,99
Adapt. Gameboy 44	99,99
Adapt. Gameboy 45	99,99
Adapt. Gameboy 46	99,99
Adapt. Gameboy 47	99,99
Adapt. Gameboy 48	99,99
Adapt. Gameboy 49	99,99
Adapt. Gameboy 50	99,99
Adapt. Gameboy 51	99,99
Adapt. Gameboy 52	99,99
Adapt. Gameboy 53	99,99
Adapt. Gameboy 54	99,99
Adapt. Gameboy 55	99,99
Adapt. Gameboy 56	99,99
Adapt. Gameboy 57	99,99
Adapt. Gameboy 58	99,99
Adapt. Gameboy 59	99,99
Adapt. Gameboy 60	99,99
Adapt. Gameboy 61	99,99
Adapt. Gameboy 62	99,99
Adapt. Gameboy 63	99,99
Adapt. Gameboy 64	99,99
Adapt. Gameboy 65	99,99
Adapt. Gameboy 66	99,99
Adapt. Gameboy 67	99,99
Adapt. Gameboy 68	99,99
Adapt. Gameboy 69	99,99
Adapt. Gameboy 70	99,99
Adapt. Gameboy 71	99,99
Adapt. Gameboy 72	99,99
Adapt. Gameboy 73	99,99
Adapt. Gameboy 74	99,99
Adapt. Gameboy 75	99,99
Adapt. Gameboy 76	99,99
Adapt. Gameboy 77	99,99
Adapt. Gameboy 78	99,99
Adapt. Gameboy 79	99,99
Adapt. Gameboy 80	99,99
Adapt. Gameboy 81	99,99
Adapt. Gameboy 82	99,99
Adapt. Gameboy 83	99,99
Adapt. Gameboy 84	99,99
Adapt. Gameboy 85	99,99
Adapt. Gameboy 86	99,99
Adapt. Gameboy 87	99,99
Adapt. Gameboy 88	99,99
Adapt. Gameboy 89	99,99
Adapt. Gameboy 90	99,99
Adapt. Gameboy 91	99,99
Adapt. Gameboy 92	99,99
Adapt. Gameboy 93	99,99
Adapt. Gameboy 94	99,99
Adapt. Gameboy 95	99,99
Adapt. Gameboy 96	99,99
Adapt. Gameboy 97	99,99
Adapt. Gameboy 98	99,99
Adapt. Gameboy 99	99,99
Adapt. Gameboy 100	99,99

Konsolenartikel ab 50,- versandkostenfrei!!
Ab DM 180,-: 3% Skonto

NINTENDO 64

Alone in the Dark	49,99
Alone in the Dark 2	49,99
Alone in the Dark 3	49,99
Alone in the Dark 4	49,99
Alone in the Dark 5	49,99
Alone in the Dark 6	49,99
Alone in the Dark 7	49,99
Alone in the Dark 8	49,99
Alone in the Dark 9	49,99
Alone in the Dark 10	49,99
Alone in the Dark 11	49,99
Alone in the Dark 12	49,99
Alone in the Dark 13	49,99
Alone in the Dark 14	49,99
Alone in the Dark 15	49,99
Alone in the Dark 16	49,99
Alone in the Dark 17	49,99
Alone in the Dark 18	49,99
Alone in the Dark 19	49,99
Alone in the Dark 20	49,99
Alone in the Dark 21	49,99
Alone in the Dark 22	49,99
Alone in the Dark 23	49,99
Alone in the Dark 24	49,99
Alone in the Dark 25	49,99
Alone in the Dark 26	49,99
Alone in the Dark 27	49,99
Alone in the Dark 28	49,99
Alone in the Dark 29	49,99
Alone in the Dark 30	49,99
Alone in the Dark 31	49,99
Alone in the Dark 32	49,99
Alone in the Dark 33	49,99
Alone in the Dark 34	49,99
Alone in the Dark 35	49,99
Alone in the Dark 36	49,99
Alone in the Dark 37	49,99
Alone in the Dark 38	49,99
Alone in the Dark 39	49,99
Alone in the Dark 40	49,99
Alone in the Dark 41	49,99
Alone in the Dark 42	49,99
Alone in the Dark 43	49,99
Alone in the Dark 44	49,99
Alone in the Dark 45	49,99
Alone in the Dark 46	49,99
Alone in the Dark 47	49,99
Alone in the Dark 48	49,99
Alone in the Dark 49	49,99
Alone in the Dark 50	49,99
Alone in the Dark 51	49,99
Alone in the Dark 52	49,99
Alone in the Dark 53	49,99
Alone in the Dark 54	49,99
Alone in the Dark 55	49,99
Alone in the Dark 56	49,99
Alone in the Dark 57	49,99
Alone in the Dark 58	49,99
Alone in the Dark 59	49,99
Alone in the Dark 60	49,99
Alone in the Dark 61	49,99
Alone in the Dark 62	49,99
Alone in the Dark 63	49,99
Alone in the Dark 64	49,99
Alone in the Dark 65	49,99
Alone in the Dark 66	49,99
Alone in the Dark 67	49,99
Alone in the Dark 68	49,99
Alone in the Dark 69	49,99
Alone in the Dark 70	49,99
Alone in the Dark 71	49,99
Alone in the Dark 72	49,99
Alone in the Dark 73	49,99
Alone in the Dark 74	49,99
Alone in the Dark 75	49,99
Alone in the Dark 76	49,99
Alone in the Dark 77	49,99
Alone in the Dark 78	49,99
Alone in the Dark 79	49,99
Alone in the Dark 80	49,99
Alone in the Dark 81	49,99
Alone in the Dark 82	49,99
Alone in the Dark 83	49,99
Alone in the Dark 84	49,99
Alone in the Dark 85	49,99
Alone in the Dark 86	49,99
Alone in the Dark 87	49,99
Alone in the Dark 88	49,99
Alone in the Dark 89	49,99
Alone in the Dark 90	49,99
Alone in the Dark 91	49,99
Alone in the Dark 92	49,99
Alone in the Dark 93	49,99
Alone in the Dark 94	49,99
Alone in the Dark 95	49,99
Alone in the Dark 96	49,99
Alone in the Dark 97	49,99
Alone in the Dark 98	49,99
Alone in the Dark 99	49,99
Alone in the Dark 100	49,99

Game It! - Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8-24 Uhr
3,63 DM / Min.

Game It! - Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8-24 Uhr
3,63 DM / Min.

Game It! - Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8-24 Uhr
3,63 DM / Min.

Game It! - Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8-24 Uhr
3,63 DM / Min.

Game It! - Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8-24 Uhr
3,63 DM / Min.

Game It! - Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8-24 Uhr
3,63 DM / Min.

Game It! - Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8-24 Uhr
3,63 DM / Min.

Game It! - Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8-24 Uhr
3,63 DM / Min.

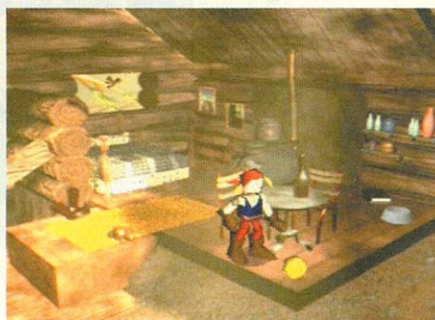
Game It! - Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8-24 Uhr
3,63 DM / Min.

Game It! - Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8-24 Uhr
3,63 DM / Min.

Game It! - Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8-24 Uhr
3,63 DM / Min.



■ Die Welt ist relativ einfallslos gestaltet. Sie sieht aus wie eine auf Pergament gepinselte Karte.



■ Überall findet ihr solche farbigen Kullern. Dahinter verstecken sich verschiedene Goodies.



■ Harv-5, der Agrarroboter, wird mit besonderer Aufmerksamkeit behandelt. Er kriegt sogar seine eigene Mechanostimme.

Genre: Rollenspiel | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: Januar 2000 | Entwickler: Craveyard | Schwierigkeitsgrad: schwer

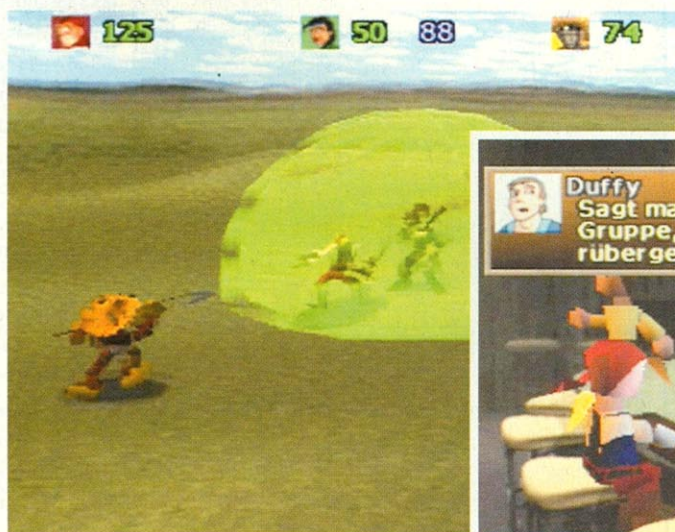
Apocalypse now

Shadow Madness

Der Branchennewling Crave macht sich auf, den Rollenspielmarkt zu erobern. Neben Jade Cocoon hat Crave ein zweites ganz heißes Eisen im Feuer. Das vom Inhouse-Entwickler Craveyard programmierte Rollenspiel erinnert stark an die Final-Fantasy-Reihe.

■ Die Ursache für die offensichtliche Ähnlichkeit zu Final Fantasy ist schnell gefunden. Im Craveyard-Team arbeiten ein paar ehemalige Entwickler von Squaresoft mit, die natürlich ihre eigenen Ideen einfließen ließen. Daher verwundert es nicht, dass in Shadow Madness die als Polygone dargestellten Figuren auf hübsch gerenderten Hintergrundgrafiken umherlaufen. Das ist die

„Ähnlichkeit zu Final Fantasy durch Ex-Squaresoft-Mitarbeiter“



■ Magie ist hoch bewertet. Viele schwierige Fights werden durch einen kleinen Zauber bedeutend schneller entschieden.

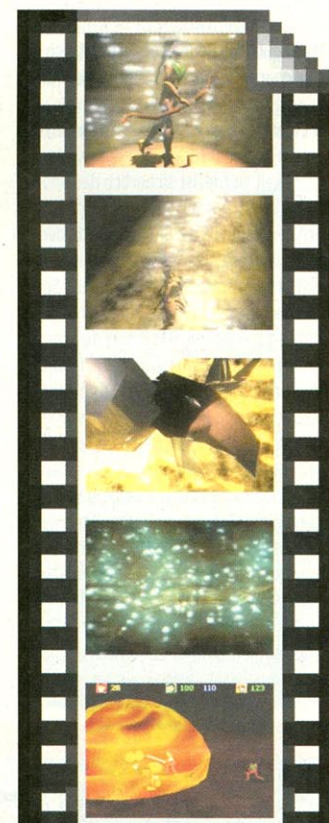
auffälligste Ähnlichkeit zu Final Fantasy. Zur Handlung des Rollenspiels: Eigentlich fühlte sich Stinger, ein ganz normaler Junge, sehr wohl in seiner Heimatstadt Port Lochane. Doch eines Tages, als er von einem Streifzug durch die nahen Wälder zurückkam, sah er etwas sehr Erschreckendes. Seine Heimatstadt, die soeben noch voller blühendem Leben steckte, ging plötzlich in einem riesigen Flammenball auf. Sämtliche Häuser waren nur noch Schutt und Asche und die wenigen Überlebenden versuchten ziellos ebenso plötzlich auftauchenden Monstern auszuweichen.

■ **GAMEPLAY:** Zusammen mit Windblatt, einer hübschen Zaubergehilfin, und Harv-5, einem intelligenten Agrarroboter, versucht Stinger Licht in die mysteriöse Angelegenheit zu bringen. Aber zunächst erwartet die Drei ein unüber-

schaubares Ausmaß an Zerstörung. Genau wie Port Lochane wurden auch die Heimatstädte von Windblatt und Harv-5 dem Erdboden gleichgemacht. Also blieb ihnen nichts anderes übrig, als in die Hauptstadt zu reisen und von dort aus im Auftrag des Senats gegen dieses unglaubliche Morden vorzugehen. Selbstverständlich wollen euch Myriaden von angriffslustigen Monstern unterwegs aufhalten. Ein Kampf macht sich schon im Voraus bemerkbar. Ein leichtes Rütteln des Dual-Shock-Controllers, das immer stärker wird, sollte euch aufhorchen lassen. Denn wenn ihr mit einer mächtig angeknacksten Party umherläuft, ist das eure Chance, dem nahenden Kampf auszuweichen. Zwar klappt das Verstecken, das durch ein Hinlegen der Party angezeigt wird, nicht immer, doch bei einem halbtoten Team ist eine solche Feigheit durchaus angebracht. Das Kampfsystem, das von Crave als innovativ und actionhaltig gefeiert wird, gibt euch einige interessante Möglichkeiten. So



■ Windblatt hat in der Gruppe die einfachste Arbeit. Sie muss aus dem sicheren Hinterhalt die Gegner mit dem Bogen herunterpflücken.



Zauber



■ Solange Stinger allein durch seine zerstörte Heimat läuft, sind sogar die einfachsten Monster knüppelharte Gegner.



■ In der Bar wird das Intro eingeleitet, in dem ihr die Story bis zum Eintreffen in der Hauptstadt nachspielt.



■ Hin und wieder geben die Charaktere sehr rustikale Äußerungen von sich.



■ Die einfachste Variante, gegen ein Monster vorzugehen, ist in aggressiver Wut auf es einzuschlagen.



■ Nur durch eine flammende Rede Stingers erhält das Trio den Regierungsauftrag, der sie ermächtigt, weiter gegen das Böse vorzugehen.



■ „Katzomanie“ nennt man wohl diese extreme Form der Katzenliebe.

Tasten eingesetzt werden. Diese unübliche Steuerung fordert eine gewisse Übung, bevor sie in Fleisch und Blut übergegangen ist. (Markus H.)

Solides Rollenspiel ohne Stärken und Schwächen

Positiv: Sehr offensichtlich hat sich Shadow Madness an der Final-Fantasy-Reihe orientiert. Dadurch wurde ein ganzer Teil der Vorzüge dieser Serie übernommen. Dazu gehören nicht zuletzt die fesselnde Story, die gute Steuerung und die ordentliche grafische Aufbereitung. Hinzu kommen einige gute eigene Ideen, wie das zum Teil innovative Kampfsystem.

Negativ: Durch die Ähnlichkeit muss sich Shadow Madness den direkten Vergleich mit der Referenz Final Fantasy VIII gefallen lassen. Trotz der mühevollen Umsetzung ist ein deutlicher Klassenunterschied (nicht nur) bei der Grafik sichtbar. So wirken die Zauber-Animationen geradezu pixelig. Ebenso kann das Spielkonzept inklusive die Handlung längst nicht so überzeugen wie das von FFVIII. Um mit den Squaresoft-Abenteuern mithalten, ist noch ein langer steiniger Weg zu bestreiten.



■ Die hin und wieder sehr eindrucksvoll wirkenden Hintergrundgrafiken sind zwar hübsch, doch längst nicht auf FFVIII-Niveau.



■ Die teilweise sehr düstere Atmosphäre wird ab und zu durch sehr skurrile Figuren aufgelockert.



■ Die Hauptstadt Karillon ist in drei Teile untergliedert. Die Oberstadt, Heimat der Reichen und Schönen, ist der ansehnlichste von allen.



■ Einige der Bosse sind gar merkwürdig veranlagt. Dieses Steinmonster meint beispielsweise, unsere Helden einfach so fressen zu müssen.

Shadow Madness

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter		
97%	Final Fantasy VIII	10/99
+ zauberhaftes RPG + Wahnsinnsgrafik + klasse Sound		
92%	Final Fantasy VII	3/98
+ wunderschönes Rollenspiel + fantastische Story - sehr kampflastig		
71%	Shadow Madness	1/00
+ gute Atmosphäre + ordentliche Grafik - teilweise zu harte Kämpfe		

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

Grafik	Sound / FX
gut	gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS

71%

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

Maschinen an die Macht

Tiny Tank

Die Panzerschlacht feiert ein Comeback im Kinderzimmer.

In weit entfernter Zukunft ist die Menschheit so weit, dass sie die Sicherheitsfragen komplett an intelligente Maschinen abgegeben hat. Doch dann wird die Erde von bösartigen blechernen Angreifern bedroht. Unterstützt von einem Satelliten, macht sich der Einzelkämpfer Tiny Tank auf, die Welt zu retten. In 17 Levels seid ihr ge-

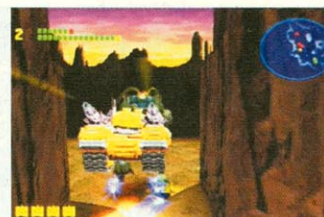


Aufpassen müsst ihr in dieser Röhre, in der es riesige Felsbrocken auf euren Panzer abgesehen haben.

fragt, verschiedene Missionen zu erfüllen. Mal sollt ihr bestimmte Gebäude zerstören, mal einen besonders hartnäckigen Boss besiegen. Bei euren Aufgaben helfen euch nicht zuletzt die starken Gegner. Sie hinterlassen euch Waffen und Computerhirne, die

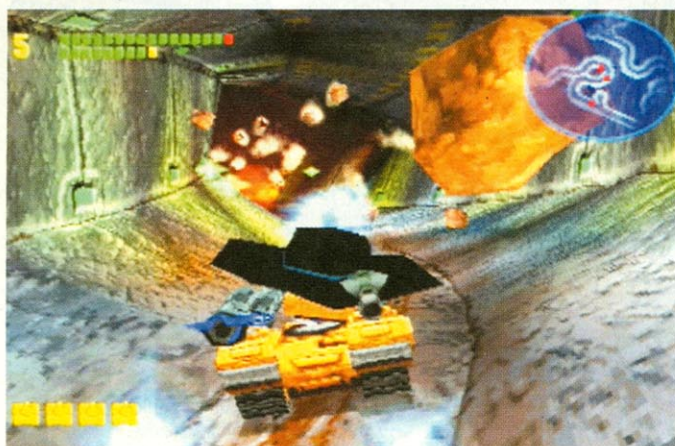
euren Panzer schlagkräftiger machen und besser zielen lassen. Neben den normalen Schusswaffen erhaltet ihr so auch zielsuchende Raketen und andere gemeine Systeme.

FAZIT: Hinter dem harmlosen Äußeren verbirgt sich eine witzige und kurzweilige Ballerei, die euer ganzes Geschick fordert. Die abwechslungsreichen Missionen lassen keine Wünsche offen und animieren zum Weiterspielen, vorausgesetzt ihr werdet nicht vorher in eure Einzelteile zerlegt. Tiny



Mit einem gekonnten Hüpfen weicht der Tiny Tank herannahenden Geschossen aus.

Tank wird es leider nur mit einer englischen Sprachausgabe geben, so dass bei den witzigen Zwischensequenzen sehr gute Englischkenntnisse vonnöten sind. (Udo L.)



In den Zwischensequenzen seht ihr den Tiny Tank, wie er der Öffentlichkeit vorgestellt wird.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

85% Forsaken 5/98

+ aufwändige, detaillierte Grafik
+ ausgeklügelte Steuerung
+ motivierende Deathmatches

76% G-Police 9/99

+ packende Story
+ actiongeladenes Gameplay
- technische Mängel, schwache KI

78% Tiny Tank 1/00

+ kurzweiliges Geballer
+ hoher Schwierigkeitsgrad
- wenig Story

Tiny Tank



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: SCED
Internet: www.playstation.de
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./dt.
Besonderheiten: 17 Levels

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

SPIELSPASS

78%

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

Simsalabim

Glover

Beim Mix aus Jump & Run und Geschicklichkeit sollte man ein ruhiges Händchen behalten.

Eigentlich hatte sich der Held dieses Spiels, ein kleiner weißer Zauber-Handschuh, bereits damit angefreundet, auf alle Ewigkeit seinen Dienst an den Händen eines weisen Magiers zu leisten. Doch natürlich kommt es immer anders, als man denkt, und so gebührt



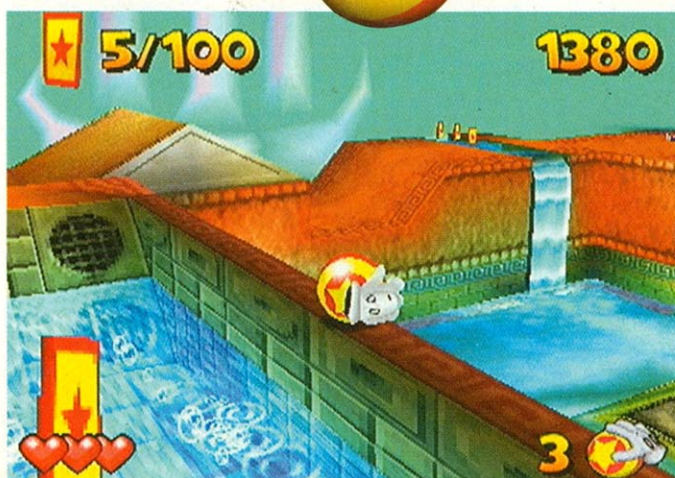
nach einem missglückten Experiment seines Herren dem ungewöhnlichen Bekleidungsartikel die Ehre, das friedliche Fantasy-Reich vor dem Untergang zu retten. Den einzigen Ausweg stellen die sechs im Reich verstreuten magischen Edelsteine dar, deren Rückführung sich

spielerisch wie folgt gestaltet: Durch eure eigenen Zaubersprüche könnt ihr die Klunker in vier verschiedene Zustandsformen verwandeln. Während sich der Hüpfball ausgezeichnet dafür eignet, die unzähligen Höhenunterschiede mittels eines gezielten Wurfs oder durch gekonnte Dribbling-Einlagen zu meistern, steht in Form einer Bowlingkugel die adäquate Antwort im Kampf gegen die vereinzelt Feinde zur Verfügung. Um das Ganze abzurunden, gibt es wieder einmal einige Schalterrätsel und Endgegner zwischen euch und dem jeweiligen Levelausgang, wohn ihr die Edelsteine unbedingt geleiten müsst.

FAZIT: Leider bereiten Kameraführung und teils ungenaue Steuerung dem Spielspaß ein Ende. (Markus H.)



Durch geschicktes Schlagen lassen sich Abgründe elegant überwinden.



Solch haarsträubende Drahtseilaktionen sind bei Glovers Reise keine Seltenheit.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

85% Ape Escape 7/99

+ einfallsreiches Leveldesign
+ sehr gute Steuerung
+ aggressive Gegner

89% Abe's Exoduss 11/98

+ kultiger Hauptcharakter
+ knifflige Denkaufgaben
+ hochwertige CG-Sequenzen

69% Glover 1/00

+ kombiniert zwei Spielgenres
- schlechte Kameraführung
- langweiliges Gegnerdesign

Glover



Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Atari
Internet: www.hasbrounteractive.com/atari
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Besonderheiten: keine

Grafik	Sound / FX
gut	mittel
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	mittel

SPIELSPASS

69%

Genre: Genremix | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Terra Glyph | Schwierigkeitsgrad: leicht

Mit den Comic-Helden auf Tour

Tiny Toon Adventures

Buster and the Beanstalk

Wer kennt sie nicht, die Abenteuer der Tiny Toons? Die jugendliche Version von Bugs Bunny und seinen Freunden erfreut Kinderherzen auf der ganzen Welt.

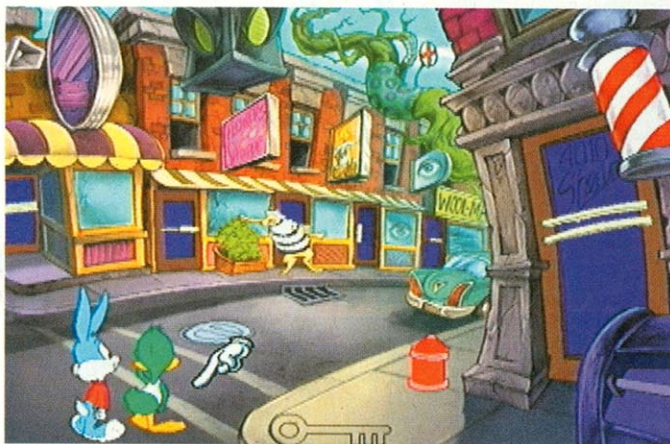
■ Und genau für diese Zielgruppe kommt von Warner Brothers Interactive ein dazu passendes Videospiel. Nachdem ein Riese

den beiden Helden Buster Bunny und Plucky Duck ihre Schätze gestohlen hat, machen sich die beiden mit Hilfe von Zauberbohnen auf den Weg, sich ihr Eigentum zurückzuholen. Dazu hüpf und rennt ihr durch eine aus Einzelbildern bestehende Oberwelt à la Abe's Exoduss und sucht nach den neun Märchenwelten. Buster Bunny steht seinem Freund Plucky

dabei mit Richtungstipps hilfreich zur Seite. Tretet ihr in eine der neun Märchenwelten ein, verwandelt sich das Spiel in ein Point&Click-Adventure. Durch die Lösung einfacher Rätsel erhaltet ihr dann eines der begehrten neun Schlüsselteile. Jeweils drei solcher Teile ergeben einen Schlüssel für das Märchenschloss, in dem ihr eure Schätze wieder findet. Optisch kann das Spiel fast mit einem Cartoon im TV konkurrieren und auch der Sound passt hervorragend ins Tiny-Toon-Umfeld. Junge PlayStation-Besitzer, die sich für

die Comics begeistern, werden auch ihren Spaß mit dem Spiel haben, doch leider nicht sehr lange. Denn insgesamt ist das Game extrem kurz geraten.

■ **FAZIT:** Für die angestrebte junge Zielgruppe ist das Game nahezu optimal. Einer schönen Grafik, einem ausgewogenen Schwierigkeitsgrad und einer tollen Sprachausgabe steht lediglich der sehr geringe Umfang gegenüber. Wen das nicht abschreckt, der kann bedenkenlos zugreifen. (Gunter H.)



■ In den einzelnen Märchenwelten verändert sich das Gameplay vom Jump&Run- in ein Point&Click-Adventure.

getestet

Action Strategie Abenteuer Geschick Simulation Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

84% Discworld 12/97
+ klasse Grafik
+ umfangreich
- seltsame Rätsel

58% Tiny Toons Adventure 1/00
+ famose Grafik
+ geniale Comic-Atmosphäre
- sehr kurz

Tiny Toon Adventures

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

Grafik	Sound / FX
sehr gut	sehr gut

Mehrspieler Spaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS

58%

Invasion des Mega-Sounds.

www.sennheiser.com

PC-Gaming

Home-Cinema

Video-Games

Mach Dich bereit für den akustischen Overthrill! Denn jetzt kommt der neue Sennheiser Surround und bringt den ultimativen **3-D-Sound** der Superlative: Action-Sound aus vier Kanälen. Aufsetzen und abfahren! Noch Fragen? Näheres unter 0 18 05/22 15 39 (0,24 DM/min)

SENNHEISER

Genre: Action-Adventure | Spieleranzahl: 1 | Erscheint erhältlich | Entwickler: Black Ops | Schwierigkeitsgrad mittel bis schwer

Im Auftrag Ihrer Majestät - Bond is back!

Tomorrow Never Dies

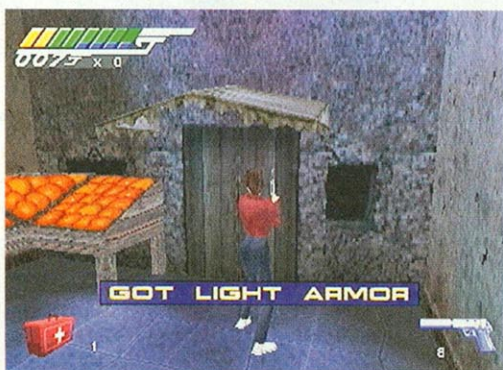
Endlich ist es so weit, denn auch die PlayStation-User kommen in den Genuss, die Abenteuer des wohl bekanntesten Agenten, nämlich 007, virtuell nachzuvollziehen.

Der gleichnamige Kino-Blockbuster hat zwar mittlerweile schon zwei Jahre auf dem Buckel, dennoch hat die Thematik nichts an Brisanz eingebüßt. Für die, denen der Film entgangen ist, sei die Story noch einmal kurz zusammengefasst. Ein von Macht- und Geldgier völlig geblendeter Medienmogul versucht, unter Verwendung aller ihm durch seine Stellung gegebenen Möglichkeiten einen Dritten Weltkrieg heraufzubeschwören. Dies natürlich nicht ohne Hintergedanken, denn die exklusive „Vermarktung“ eines derartigen Ereignisses ließe dessen Bekanntheitsgrad in schwindelerregende Höhen steigen. CNNs Ted Turner hat uns dies eindringlich während des Golfkrieges klargemacht. Doch gibt es, Großbritannien sei Dank, ja noch den Agenten mit der Lizenz zum Töten, eben James Bond 007, um dem kriminellen Pack gehörig die Leviten zu lesen.

„TND überzeugt durch die große Nähe zum Filmvorbild“



Eine Mission verlangt euch fotografisches Talent ab, denn ihr müsst drei brennende militärische Objekte knipsen.

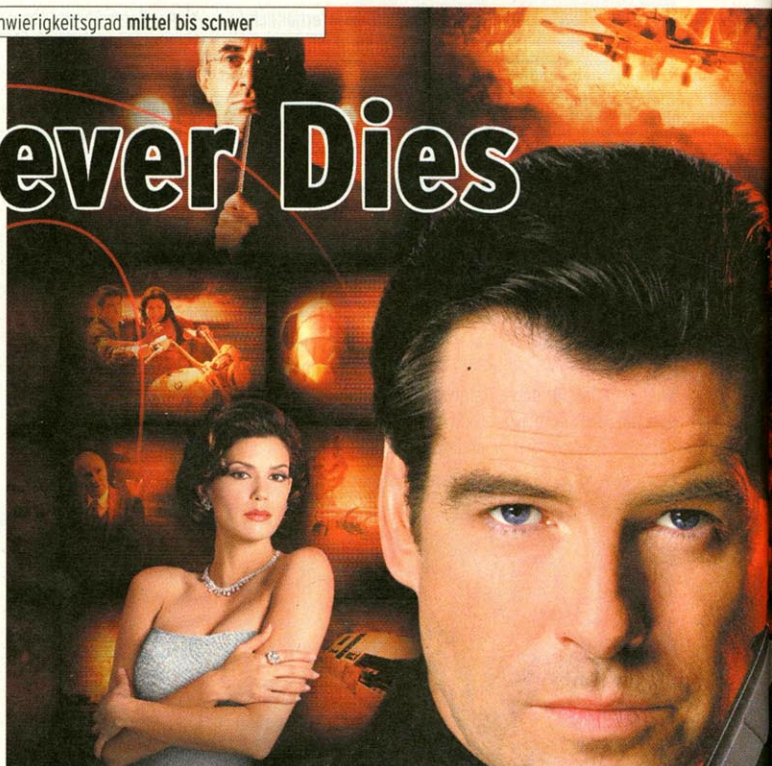


Schutzwesten gewähren euch für einen kurzen Zeitraum Sicherheit vor mehreren einschlagenden Treffern, bevor euch die Lichter ausgehen.



Zu eurem Aufgabenbereich zählt auch das Ausschalten kompletter Computer-Terminals.

GAMEPLAY: Der erste grundlegende Unterschied zu Rares Silberblick besteht bereits in der optischen Natur des Titels. Im Gegensatz zu dem mittlerweile indizierten 007-Shooter setzt man bei den Codern von Black Ops auf die gute alte Third-Person-Perspektive. Auf einen Multiplayer-Modus wurde gänzlich verzichtet. Bond-Kenner werden es wissen, dass ihr als selbsterkorener Hero in jedem Streifen mehrere unterschiedliche Missionen mit den abgedrehtesten Special-Erfindungen aus Qs Labors bestreitet. Im dazugehörigen Game verhält es sich nicht anders, denn die Bandbreite steht der eines Films in nichts nach. Passend zu dem Ablauf der 007-Streifen beginnt das Spiel mit zwei Einführungsmissionen, die mit dem Prolog des Blockbusters einhergehen. Hier darf schon erste Bekanntheit mit der Handhabung der Pad-Belegung geschlossen werden, die bereits nach kurzer Zeit ins Blut übergeht. In der rechten Hand hält der passionierte Martini- und Frauenliebhaber eine der zahlreichen Waffen, vom Sniper-Rifle über die Uzi bis hin zu Sprengsätzen. Links hingegen führt ihr Medi-Kits, aber auch Finger-Scanner oder einen Fotoapparat mit euch spazieren. Euer erster Auftrag erinnert von der Brisanz her an alte Bond-Missionen während des Kalten Krieges. Ihr infiltriert eine russische Militär-



Selbst in engen U-Boot-Schächten glänzt 007 mit seiner vollen Einsatzfähigkeit.

basis, um dort eine Sendeanlage auszuschalten, mit der die ehemaligen Ostblock-Staaten westliche Navigationssatelliten stören, um hiermit den Weltfrieden zu bedrohen. Ohne die obligatorischen Liebeszenen geht es sogleich direkt hinein ins Vergnügen. Die Basis ist erwartungsgemäß durch zahlreich

i Die Bond-Darsteller

Sean Connery geb. 25/08/30
1962: James Bond jagt Dr. No
1963: Liebesgrüße aus Moskau
1964: Goldfinger
1965: Feuerball
1967: Man lebt nur zweimal
1971: Diamantenfieber
1983: Sag niemals nie (inoffiziell)

George Lazenby geb. 05/09/39
1969: Im Geheimdienst Ihrer Majestät

Roger Moore geb. 14/10/27
1973: Leben und sterben lassen
1974: Der Mann mit dem Goldenen Colt
1977: Der Spion, der mich liebte
1979: Moonraker - Streng geheim
1981: In tödlicher Mission
1983: Octopussy
1985: Im Angesicht des Todes

Timothy Dalton geb. 21/03/46
1987: Der Hauch des Todes
1989: Lizenz zum Töten

Pierce Brosnan geb. 16/05/53
1995: Golden Eye
1995: Der Morgen stirbt nie
1999: The World Is Not Enough



Trotz Dauereinsatz beweist James Bond selbst in haarigen Situationen eine Portion britischen Humor.



■ Code-Karten sind die wichtigsten Gegenstände, um einen Einsatz erfolgreich zu absolvieren.



■ Mit Druck auf die Schultertasten löst ihr die seitliche Bewegung aus, um euch sicherer durch die Reihen zu schlängeln.



■ Tja, da hätte der Wachposten besser jemanden gefragt, der sich damit auskennt: Ein Atemhauch verrät nun mal den Standort!



"Durch vielschichtige Missionen macht 007-Spielen enormen Spaß"



■ Das Nachtsichtgerät stellt ein unerlässliches Mittel dar, um den Schutz der Dunkelheit zu euren Gunsten zu nutzen.

verteilte Posten gut gesichert, die sich in Bunkern, aber auch auf Ausguckplattformen aufhalten. Durch die Eliminierung der gegnerischen Kräfte erhaltet ihr neben den notwendigen Medi-Packs zusätzliche Munition und neues Gerät, um euch noch wirkungsvoller zu eurem Ziel vorzuarbeiten. Auf diesem Weg solltet ihr nicht vergessen, die zahlreich verteilten

Fässer und Kisten ins Fadenkreuz zu nehmen, da sich dort häufig sinnvolle Goodies verbergen. Habt ihr euch schließlich bis zum Sendeturm vorgearbeitet, müsst ihr das Ziel mit einem Laser-Pointer für eure Luftstreitkräfte markieren, damit es letztendlich zerstört werden kann. Nach einem weiteren Intermezzo im Lager verlasst ihr eben jenes, nachdem ihr euch eine MIG-29 „geliehen“ habt, auf dem schnellsten Wege, um nicht mit samt des kompletten Lagers in die Luft zu fliegen. Die weiteren Missionen verlangen neben einer Portion taktisches Kalkül und dem Auffinden wichtiger Code-Karten, um unpässbare Wege zu beschreiten, vor allem einen schnellen Finger am virtuellen Abzug, denn die Vorgehensweise der Terroristen ist nicht gerade als zimmerlich zu bezeichnen. Nach dem Treffen mit der Schönheit Paris (so der Name der Frau) werdet ihr von den Schergen des Medien-Zaren niedergeknüppelt und wachet in einer nahezu hermetisch abgeriegelten Zelle ohne Bewaffnung wieder auf. Flucht lautet ab hier eure Devise, wobei eine rasche Vorgehensweise angesagt ist, denn ohne Peacemaker beißt sogar der Agent Ihrer Majestät schneller als euch lieb ist ins virtuelle Gras. Im späteren Verlauf erhaltet ihr sogar die Gelegenheit, mit einem eigens von Q für 007 umgebauten BMW mit Hilfe von Raketenwerfern einen

kompletten Konvoi auszuschalten. Auch die sportliche Seite in euch wird gefordert, indem ihr während einer rasanten Ski-Abfahrt vor den kriminellen Schergen flieht. Hierbei dürft ihr von euren schlagkräftigen Fäusten Gebrauch machen, um die Widersacher in den Schnee zu befördern.

■ **TECHNIK:** Das optisch eindrucksvolle Geschehen wurde von den Codern von Black Ops mittels drei verschiedener Grafik-Engines in Szene gesetzt, wobei für die Auto-, Ski- sowie die normalen Spionage-Missionen je eine andere Engine Verwendung fand. Gelegentlich ins Bild ploppende Polygone müssen dennoch aufgrund dieser Tatsache in Kauf genommen werden, sie stören aber den Spielablauf nur unwesentlich. Anzumerken sei noch, dass gerade im letzten Level dieser Fakt Höheres verhindert. Die einzelnen Locations, von der Militärbasis über eine Druckerei bis



■ Briefings geben euch detaillierten Aufschluss über die zu erledigenden Aufgaben, die jede Mission für euch bereit hält.

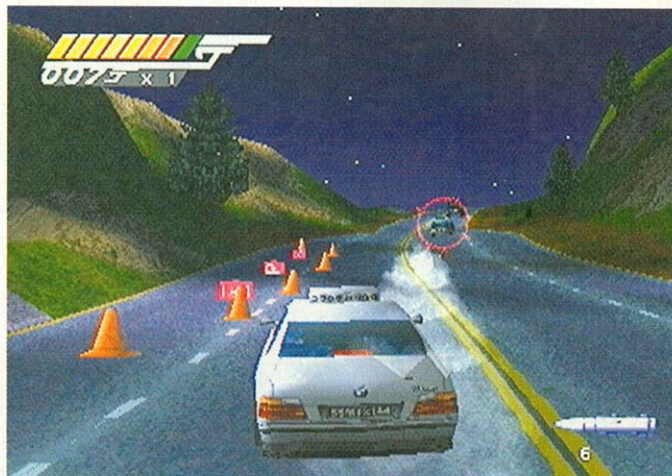
hin zu einem Basar, wurden liebevoll gestaltet und sparen nicht mit Details wie zerspringenden Scheiben. Gleiches gilt auch für die EA-typische rundum gelungene Präsentation, in die sich der typische Bond-Sound perfekt einfügt. (Tom S.)

Ein gelungener Einstand, Mr. Bond



Positiv: Die Jungs von Black Ops haben wahrlich gezeigt, dass 007 auch auf der PlayStation ein Wörtchen mitzureden hat. Bereits mit Erörtern der Bond-Melodien ergriffen mich nostalgische Gefühle, die unweigerlich jeden Hobby-Agenten in ihren Bann ziehen. Sowohl Fans von Dauer-Action als auch Freunde von strategischem Vorgehen kommen gleichermaßen auf ihre Kosten. Das breit gefächerte Waffenarsenal, welches euch der virtuelle Q zur Verfügung stellt, könnte nicht besser sein, so dass nahezu kein Wunsch unerfüllt bleibt.

Negativ: Der Hauptkritikpunkt ist zweifelsohne die viel zu kurz ausgefallene Gesamtspielzeit. Mit ca. vier bis fünf Stunden wird schlicht zu wenig "value for money" geboten, zumal es keine weiteren Boni bei nochmaligem Durchspielen zu erhaschen gibt. Zugegeben, der letzte Level hat es in sich, doch dies vor allem wegen der abfallenden Framerate, die ein genaues Agieren eures Frauenhelden unnötig erschwert. Somit feiert James Bond zwar eine gelungene Premiere, jedoch ein absoluter Knaller bleibt EA leider verwehrt. Aber der nächste Bond kommt bestimmt...



■ Mit einem nagelneuen BMW müsst ihr Lenkraketen und ein MG einsetzen, um den Terroristen-Konvoi zu zerstören und aufzuhalten.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter
Metal Gear Solid 3/99
95%

+ ungeschlagene Atmosphäre
+ unglaublicher Ideenreichtum
- gewöhnungsbedürftige Synchronisation

83% Mission: Impossible 11/99

+ sehr gute Filmumsetzung
+ sehr gute Grafik
- schlechte Menüführung

80% Tomorrow Never Dies 1/00

+ authentisches Bond-Flair
+ vielfältige Missionen
- durchwachsene Grafik

Tomorrow Never Dies



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: Black Ops/EA
Internet: www.electronicarts.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Besonderheiten: 10 Levels

Grafik	Sound / FX
gut	sehr gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS

80%

Genre: Geschicklichkeit | Erscheint: erhältlich | Spieleranzahl: 1-2 | Entwickler: Disney Interactive | Schwierigkeitsgrad: einfach

Another Tetris

Magical Tetris Challenge

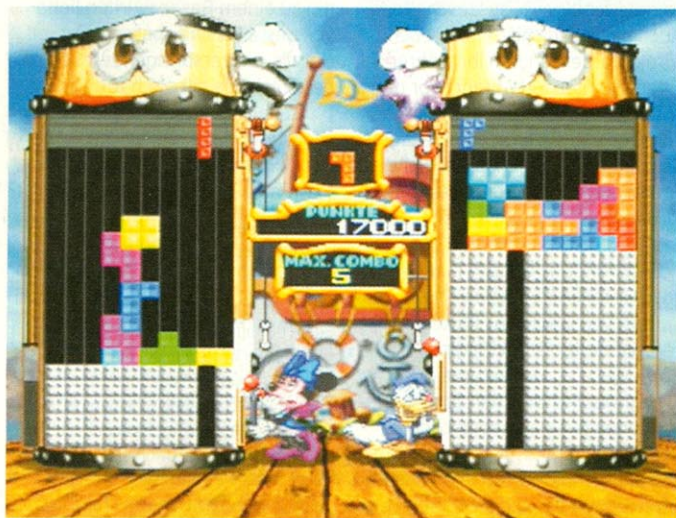
Mit den Zugpferden Mickey und Donald versuchen Disney Interactive, euch von einer neuen Tetris-Variante zu überzeugen.

■ Donald, Goofy und Minnie machen sich daher auf, den Stein wiederzuerlangen. Damit die Aktion erfolgreich ist,

müssen die vier gegen jeweils sieben Gegner im Tetris gewinnen. Neben den klassischen Spielvarianten, in denen die Tetris-Blöcke immer schneller von oben herabfallen, finden sich noch zwei andere Versionen. Das Auf-Ab-Tetris (Originalbezeichnung von Disney Interactive) entspricht den bekannten Zwei-

spieler-Modi anderer Tetris-Plagiate. Ihr räumt mehr als eine Zeile ab, und der Gegner muss eine Zeile mehr abräumen. Der andere Spielmodus heißt Magical Tetris. Hier werden dem Gegner gemeine Blöcke gesendet. Der Rekordhalter war ein 5x5-Block, der in den unteren Reihen platziert werden musste.

■ FAZIT: Im Großen und Ganzen ist diese Tetris-Version wirklich ganz nett gemeint. Leider kommen die grafische Gestaltung und der Spielreiz ein bisschen zu kurz, denn letztendlich bietet auch diese x-te Tetris-Variante nichts wesentlich Neues. Ich frage mich, wer sich im Zeitalter komplexer und ausgefeilter Spielkonzepte für den gleichen Preis ein billig anmutendes Tetris kaufen soll. (Markus H.)



■ Im Auf-Ab-Modus schaufelt ihr euch gegenseitig mit Strafzeilen zu.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

86% Bust-A-Move 3DX 3/98
+ süchtig machendes Spielprinzip
+ reizvoller Zweisieler-Modus
- antiquiert wirkende Technik

80% Swing 4/99
+ super Zweisieler-Modus
+ anspruchsvolle Spielmodi
- lange Eingewöhnungsphase

54% Magical Tetris Challenge 1/00
+ eine neue Tetris-Spielvariante
- grottenschlechte Grafik
- viel zu einfach

Magical Tetris Challenge

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

Grafik	Sound / FX
dürrtig	mittel

Mehrspielerpaß	Steuerung
gut	gut

SPIELSPASS

54%

Genre: Fun-Sports | Spieleranzahl: 1-2 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Radical Entertainment | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Die Snowboard-Saison beginnt

MTV Sports Snowboarding

Der Musiksender-Gigant MTV steigt ins Videospiel-Business ein. Ob man hier allerdings genauso erfolgreich ist wie im TV, wird sich erst noch zeigen.

■ Als erstes Spiel, welches von MTV unterstützt wird, kommt der Jahreszeit gerecht ein Snowboard-Titel auf den Markt. Wie bei den Konkurrenten habt ihr auch hier die

Qual der Wahl zwischen insgesamt sieben Boardern, fünf Wettbewerbsarten, diversen Boards und vier Strecken. Im Trainingsmodus lassen sich die Strecken nach Lust und Laune befahren, wobei das Design wirklich gut gelungen ist. Im Wettkampfmodus, für welchen ihr euch erst qualifizieren müsst, tretet ihr gegen drei Computergegner im Boarder-Cross an. Ein High-

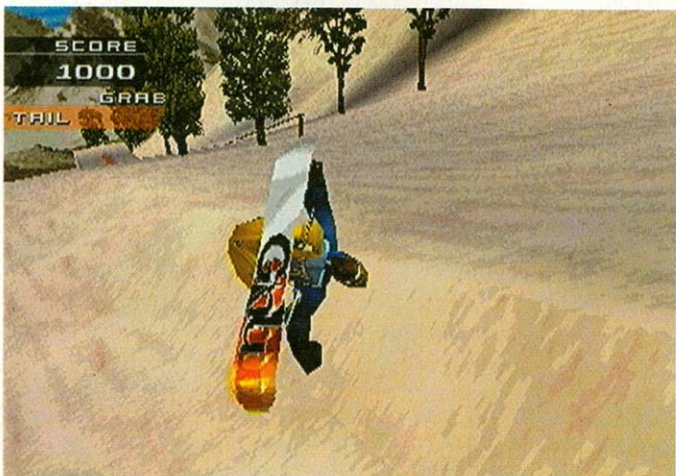
light ist noch der Create-A-Park-Modus, in dem ihr euch eure Strecken einfach selbst baut. Das entschädigt etwas für den misslungenen Zweisieler-Modus, denn trotz winziger Screens ist ein Grafikaufbau deutlich zu erkennen. Bis auf dieses Problem kann die technische Umsetzung aber überzeugen. Die Grafik ist sehr gut, der Sound MTV-typisch absolut spitze und die Steuerung geht nach einer kurzen Eingewöhnungsphase in Fleisch und Blut über.

■ FAZIT: Bis auf kleinere technische Mängel, welche im Zweisieler-Modus allerdings sehr auffallen, und ins-



■ Der Create-A-Park-Modus überzeugt vor allem durch seine fast idiotensichere Bedienung. In Windeseile habt ihr euch Strecken nach eurem Geschmack zusammengebastelt.

gesamt nur vier befahrbaren Strecken ist das erste MTV-Game gut gelungen und lässt auf weitere solche Titel hoffen. (Tom S.)



■ Auf den einzelnen Strecken gibt es verstreut Halfpipe-ähnliche Abschnitte, in denen die Freestyler unter euch fette Punkte absahnen können.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

72% Extreme Snowbreak 4/98
+ hohe Spielgeschwindigkeit
- eintöniges Streckendesign
- misslungene technische Umsetzung

75% MTV Sports Snowboarding 1/00
+ gute Grafik
+ super Soundtrack
- misslungener Zweisieler-Modus

MTV Sports Snowboarding

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

Grafik	Sound / FX
gut	sehr gut

Mehrspielerpaß	Steuerung
gut	gut

SPIELSPASS

75%

Genre: Genremix | Erscheint: erhältlich | Spieleranzahl: 1-2 | Entwickler: SCEI | Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Wer hat jetzt den Blues?

Um Jammer Lammy

SCEI setzt in puncto Durchgeknalltheit noch einen drauf!

Ohne Zweifel galt der Vorgänger Parappa the Rapper wohl als das absurdeste Stück Software in der Geschichte der Scheibenschleuder. Dies soll jedoch nicht negativ verstanden werden, da man dem Titel einen großen Spaßfaktor nicht absprechen konnte. Trotz einer nett gestrickten Storyline wurdet

ihr von den pfeilschnell ins Pad zu hackenden Button-Combos derart gefesselt, dass dem Drumherum wenig Aufmerksamkeit geschenkt wurde. Um Jammer Lammy schlägt genau in die gleiche Kerbe. Das Rappen wurde nun durch Gitarren-Riffs ersetzt, so dass ihr euch endlich mal gebärden dürft wie der gute Jimi in seinen besten Tagen. Optik-Fetischisten werden sich eventuell an dem "platten" Erscheinungsbild der Protagonis-

ten etwas stören. Dennoch passt das visuelle Understatement wie die Faust aufs Auge. Zocker, die bereits mit dem Prequel herzlich wenig anfangen konnten, sollten die Finger von Um Jammer Lammy lassen, denn entweder man liebt oder man hasst das Game. Ein Mittelweg scheidet gänzlich aus. Wie bereits erwähnt, greift ihr über die Buttons in die Saiten, um eine groovige Melodie aus dem Sechs-Saiter zu zaubern. Kleine Zwischenspiele lockern das stressige Schaffen auf. Beispielsweise löscht ihr durch einen gezupften Höllen-Blues ein brennendes



In diesem Bonus-Spielchen trifft ihr sogar auf Marsianer. Spielt ihr einen guten Song, so weicht ihr der außerirdischen Bedrohung aus.

Haus. Je weiter ihr voranschreitet, desto besser wird der Sound eurer Gitarre. Liebt es oder hasst es, entscheidet selbst... (Tom S.)



Das war mir immer schon klar. Nachdem das brennende Gebäude durch die Gitarrenkünste gelöscht ist, erkennt dies auch die Feuerwehr.

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

--% Um Jammer Lammy 1/00

+ hoher Kultfaktor
+ Spaß pur
- gewöhnungsbedürftiges Spielprinzip

--% Parappa the Rapper

+ abgefahrenes Spielprinzip
+ witzige Charaktere
- geringer Anspruch

Um Jammer Lammy



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

Grafik	Sound / FX
dürrig	gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
entfällt	sehr gut

SPIELSPASS

entfällt



Evolution-Pad

Dual-Analog Joypad mit zuschaltbarer G-Tilt-Bewegungssensor-Technik, voll programmierbaren Buttons und kräftigen Vibrations-Effekten.

empf. VK DM 99,95

e v o l u t i o n

Evolution Control System (PSX)

Endlich: Die virtuelle Realität wird mit dem Evolution Control System spürbar.

Zweiteiliges Set aus komfortablem Steuerungshandschuh und ergonomischem Action-Grip. Revolutionäre G-Tilt-Technik: Analoge Spielkontrolle nur über die Handbewegungen. Stufenloser Empfindlichkeitsregler für X- und Y-Achsen-Bewegungssensor. Bequeme Handhaltung in jeder Position, Reset-Taste zur Berechnung der Nullstellung. Einfache Programmierung aller Buttons und Achsen mit übersichtlicher LCD-Anzeige. Digital- und Analog-Modus, für Rechts- und Linkshänder, ein- und zehnhändige Bedienung. Ideal für alle Renn- und Flugspiele, First-Person-Shooter und Beat m Ups, voll kompatibel zu allen PSX-Games. X-tra starke, eingebaute Vibrationsmotoren unterstützen die Dual-Shock™-Funktion. Inkl. Demo-Video und ausführlicher Anleitung. 12 Monate Garantie.

Dual Force™ PSX-Lenkrad

Das brandneue Dual Force-Lenkrad mit hochsensibler SX 2000-Technik für programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, 8 Action-Buttons, Doppel-Fingertip-Rennschaltung, gummierte ergonomische Griffflächen, X-tra-starke Dual-Shock™ Vibrationseffekte, rutschfeste Gas- und Bremspedale. Funktionales Design für Knieauflage, alternative Tischbefestigung über mitgelieferte Tischklappen. 12 Monate Garantie.

empf. VK DM 129,95

SX 2000
TECHNOLOGY



Evolution Control System

Set aus Grip und Reactor, G-Tilt-Bewegungssensor, voll programmierbar

empf. VK
DM 149,95



agentur: www.medienidm.de



Vidis Electronic Vertriebs GmbH

Borsteler Chaussee 85-99 · 22453 Hamburg
Tel.: 040/51 48 40-0 · Fax: 040/51 48 40-40
www.vidis.com

Vortrieb in der Schweiz



www.jokerag.com

Ab sofort im Fachhandel!



Genre: Geschicklichkeit/Denkspiel | Spieleranzahl: 1-4 | Erscheint erhältlich | Entwickler: Acclaim | Schwierigkeitsgrad mittel bis schwer

Kurzweiliger Kult

South Park: Chef's Luv Shack



Acclaim schlachtet die vielversprechende South-Park-Lizenz aus. Neben dem Ego-Shooter und dem Fun-Racer erscheint nun ein lustiger Genre-Hybrid.

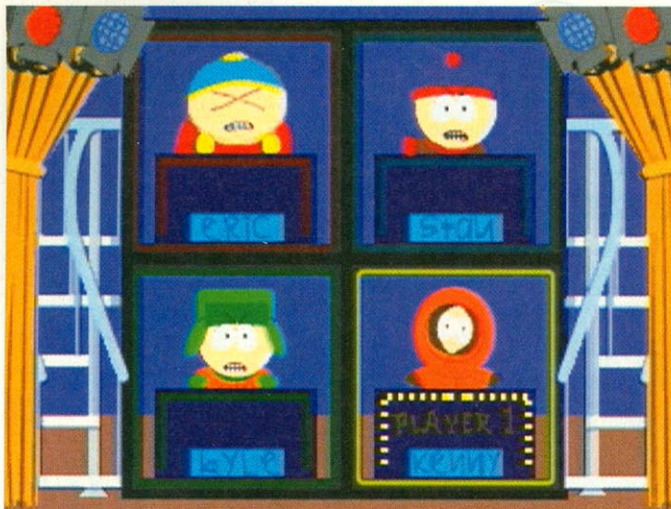
Ein neuer Kult ist in Mode gekommen. Die drastische Serie um die Kinder des

Bergdorfes South Park fesselt jedes Wochenende eine stetig wachsende Fangemeinde vor dem Fernseher. In Chef's Luv Shack könnt ihr nun euer South-Park-Wissen auf die Probe stellen. Die Jungs Kenny, Stan, Cardman und Kyle ver-

anstellen nämlich eine Quizshow, die von Meister Chefkoch präsentiert wird. In jeder der bis zu acht Runden müsst ihr drei Fragen rund um die Serie beantworten. Für jede richtig beantwortete Frage gibt es 500 Punkte, für falsche Antworten den gleichen Wert abgezogen. Jede Runde wird durch ein nettes kleines Geschicklichkeitsspiel beendet, in dem man die Möglichkeit hat, Patzer durch Bonuspunkte wieder auszugleichen. Darunter ist zum Beispiel das sehr amüsante "Bees at the Picnic", in dem ihr angreifende Bienen abschießen müsst. Das Quiz

ist hauptsächlich als Mehrspieler-Game ausgelegt: Bis zu vier Spieler können per Multiplay antreten. CPU-Gegner gibt es nicht.

FAZIT: Chef's Luv Shack ist ein kultiges Game, das aber nur zu dritt oder zu viert richtig Fetzt macht. Erst da kommt der Quiz-Charakter des Spieles richtig zum Tragen. Insbesondere die vielen kleinen Geschicklichkeitstests lockern die Atmosphäre unheimlich auf. Der Titel wird leider nur als englische Version in die Läden kommen. Somit sind sehr gute Englischkenntnisse Pflicht. (Markus H.)



Wer soll es denn sein? Von den vier Jungs spielt einer für euch.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

76% Arcade's Greatest Hits 2 6/98

+ Sammlung kurzweiliger Oldies
- völlig veraltete Technik
- nur für Fans geeignet

35% South Park 11/99

+ im Mehrspieler-Modus gute Schneeballschlacht
- grottenschlechte Grafik
- weit hergeholte Handlung

42% South Park: Chef's Luv Shack 1/00

+ total amüsantes Mehrspieler-Quiz
+ authentische Grafik und Sound
- mit nur einem Spieler bald langweilig

South Park: Chef's Luv Shack

Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Acclaim
Internet: www.acclaim.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Besonderheiten: Multitap

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

SPIELSPASS

42%

Genre: Genremix | Erscheint: erhältlich | Spieleranzahl: 1-2 | Entwickler: Midway

Eine weitere Oldie-Sammlung

Arcade Party Pak

Nachdem es inzwischen von nahezu allen Spielhallen-Klassikern eine Retro-Version gibt, versucht sich auch Midway mit einer Compilation mehr oder weniger bekannter Games.

Die sechs von Digital Eclipse konvertierten Versionen dieser CD entsprechen daher auch genau ihren Automatenvorbildern. Neben den Spielen selbst befinden sich auf der CD noch Interviews mit

den Entwicklern der Games, in welchen sie die Absichten und Ideen der einzelnen Titel erklären. In dieser Sammlung sind folgende Oldies vertreten: Bei Toobin' rudert ihr in einem Reifenschlauch durch diverse Gewässer. Klax ist eine Art Tetris-Klon und 720° ein Skateboard-Game der ersten Stunde dieses Sports. Smash TV dagegen erweist sich als rassistisches Shoot 'em Up. Rampage gibt es auch heute noch für diverse Systeme,

und Supersprint ist ein sehr simpel gehaltenes Autorennen. Obwohl es immer wieder Spaß macht, sich an vergangene Zockertage zu erinnern, sind diese Adventures mittlerweile spielerisch und grafisch leider mehr als veraltet. Die Sammlung ist somit nur für absolute Liebhaber und Retro-Fans interessant, denn ein aktuelles Spiel macht mehr und vor allem länger Spaß als alle sechs Oldies zusammen. Traurig, aber wahr.

FAZIT: Nur Sammler oder Liebhaber von Oldies sollten sich diesen Silberling zulegen, da wirkliche Klassiker auf dieser Compilation leider Fehlanzeige sind. (Markus H.)



Schafft ihr es bei Toobin bis ins Ziel, werdet ihr von einer Bikini-Schönheit gefeiert. Das gab es früher also auch schon!



Die Smash-TV-Steuerung ist optimal für dieses Spiel. Wie bei Apocalypse feuert ihr mit den Aktionstasten in die jeweilige Richtung.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

60% Midway Arcades Greatest Hits II 3/98

+ viele gute Oldies
- dürftige Grafik
- kaum besserer Sound

63% Namco Museum Vol. 5 6/97

+ Pacmania
- viel Füllwerk
- nur für Sammler interessant

42% Arcade Party Pak 1/00

+ sechs Spiele
+ Entwickler-Interviews
- kein Top-Oldie

Arcade Party Pak

Ca. Preis: DM 89,-
Vertrieb: Konami
Internet: www.midway.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Besonderheiten: 6 Spiele

Grafik	Sound / FX
dürftig	dürftig
Mehrspielerspaß	Steuerung
dürftig	gut

SPIELSPASS

42%

00450202.980 006 091

Tom Clancy's **RAINBOW SIX**

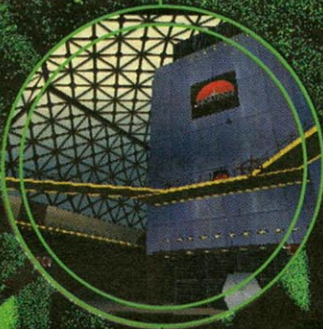
Tom Clancy's **RAINBOW SIX**
ist die perfekte Mischung aus Action und Strategie. Planen Sie Einsätze
einer multinationalen Antiterror-Einheit (Codename: Rainbow) und kämpfen
Sie gegen Terroristen auf der ganzen Welt.

**JETZT ENDLICH
FÜR KONSOLEN!**



PLAYSTATION

JETZT IM HANDEL



**N-ZONE
HIT**



NINTENDO 64

AB MITTE DEZEMBER



GAMEBOY COLOR

AB MITTE JANUAR 2000

146846 165 14.11-2 156
65498 16 1 1984
1-6498456 1-95



Red Storm
ENTERTAINMENT

GTA2

DER BANDENKRIEG

Verdien' dir Respekt.
Hol' dir Aufträge.
Kämpfe für eine Gang.
Betrüge deinen Boss.
Verbünde dich mit
deinen Feinden.

Schnellere Autos.
Mehr Verkehr auf den
Straßen. Noch üblere
Bad Guys und
aggressivere Cops.
Und: FBI und Army
mischen jetzt auch
noch mit.

WWW.TAKE2.DE



GTA2 Release: Coming Soon Fall 1999.
Official GTA2-Theme by Da Hool:
»Wankers on Duty« on Kosmo Records.





Grand Theft Auto Is Back.

GTA2

RESPECT IS EVERYTHING.



Power Play
86% (PC)



World of Playstation
90%



Games & More
88% (PC)



Games & More
90% (PSX)



Playstation Zone
90%



Gamesmania
8,5 v. 10 (PC)



Super Playstation
90%



Gameszone
88% (PC)



OPM
9 v. 10



PC Joker
85% (PC)



PC Action
85% (Einzelspieler-PC)



Playstation Power
9 v. 10



Play Playstation



Mega Fun
86%



Maniac
86% (PC)



ALSO AVAILABLE:



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

Zwei Kids auf Irrwegen

Ruff & Tumble

Neben den allseits bekannten Hüpf-Heroen schickt sich GT Interactive an, das Genre um zwei weitere Darsteller zu bereichern.

In diesen Tagen scheint sich im Hüpf-Genre alles um die neusten Donkey-Kong-Abenteuer für Nintendos Moduloaster zu drehen. Um zu zeigen, dass die gute alte Scheibenschleuder auch noch ein Wörtchen mitzureden hat, schickt GT Interactive zwei halb-wüchsige Kinder durch abstruse Alptraumwelten.

GAMEPLAY: Die beiden Titelhelden Ruff und Tumble schleichen sich des Nächts aus dem elterlichen Haus, um die Gegend rund um ihren Wohnsitz genauer zu inspizieren. Je nachdem für welchen der Protagonisten ihr euch entscheidet, stehen euch unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. So setzt ihr euch wahlweise mit einem Teddybären oder aber einer Kerze gegen die zahlreichen Widersacher zur Wehr. Die meisten Bereiche innerhalb der Levels sind zu Anfang unpassierbar, durch das Sammeln diverser Schlüssel und Zahnräder erschließt ihr aber mehr und mehr



Die Winks sind besonders dankbare Gesellen. Habt ihr sie erstmal aus ihrer Gefangenschaft erlöst, "winken" sie euch freundlich zu.



Gerade erst eingeschlummert und schon geht es ab in die irrwitzigen Traumwelten von Nitekap.

Geheimbereiche. Entweder stolpert ihr im wahrsten Sinne des Wortes über die gesuchten Items oder aber ihr müsst einige wilde Sprungpassagen aufs Parkett legen, um diese zu erreichen. Euer eigentliches Bemühen besteht jedoch darin, die kleinen drolligen Winks zu befreien. Winks sind Lebewesen, die von einem gar garstigen Übeltäter gefangen gehalten wurden. Um euch allerdings die Hatz durch die insgesamt sechs Welten nicht



In einem rasanten Rennen gegen eine Hexe gilt es, möglichst viele Zahnräder einzusammeln, um gegen sie zu gewinnen.



Resident Evil als Jump & Run? Zumindest dürfen einige Untote auf dem Friedhof mit dem flauschigen Teddy malträtiert werden.

zu einfach zu gestalten, werdet ihr des Öfteren vor die Lösung kleiner Problemchen, etwa das Verschieben von Kisten, aber auch das Lösen einfacher Schalterrätsel, gestellt. Besonders witzig ist das Verwandlungs-Feature der Helden. Springt ihr in eine Zauberkiste, so unterzieht sich die jeweilige Figur einer kurzzeitigen Mutation mit unterschiedlichen Folgen. Mal werdet ihr zur hässlichen, schlagkräftigen

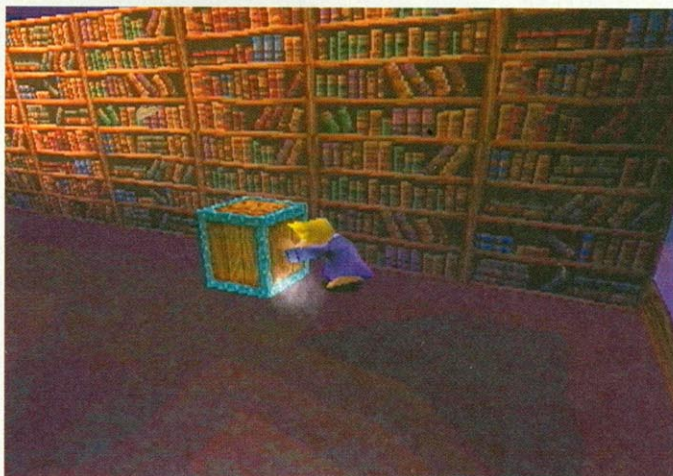
Frau, mal zum wieselflinken Ninja.

TECHNIK: In den weitläufigen Welten sparten die Coder von Eurocom wahrlich nicht mit Details. Die Bonus-Spielchen, beispielsweise ein Wettflug per Besen gegen eine Hexe, fügen sich bestens ins Game ein und sorgen für reichlich Kurzweil. Demgegenüber wurden die Protagonisten nicht derart verschwenderisch animiert. (Tom S.)

Lightgun-Aktion ohne moralische Bedenken

Positiv: Zweifelsohne fällt vor allem das abwechslungsreiche Leveldesign positiv ins Gewicht. Vom Friedhof bis hin zur ausgedehnten Unterwasserwelt ist ziemlich jede Umgebung vertreten, die man hüpfend bereisen kann. Zudem zeigt man sich besonders von der kinderfreundlichen Seite.

Negativ: Leider ist der Schwierigkeitsgrad etwas zu gering ausgefallen. Dazu gesellt sich noch die Tatsache, dass man es versäumt, eine sehr gute Steuerung einzubauen. Nach einiger Eingewöhnungszeit lässt sich dieses Manko jedoch größtenteils beheben.



Um an die begehrten Goodies zu gelangen, müssen Kisten geschickt verschoben werden. Schließlich erreicht ihr mit einem gezielten Satz das gesuchte Objekt.

getestet

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

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

87%	Spyro 2	11/99
+ superflüssige Engine + einfaches, aber geniales Gameplay - innovationslos		
84%	Croc 2	8/98
+ gute Steuerung + innovative Endgegner - schlechte Kameraführung		
79%	Ruff & Tumble	1/00
+ umfangreiche Welten + witzige Mini-Games - durchwachsene Steuerung		

Ruff & Tumble



Ca. Preis: DM 99,-
Vertrieb: GT Interactive
Internet: www.gtinteractive.com
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Besonderheiten: keine

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

SPIELSPASS

79%

Genre: Rollenspiel | Spieleranzahl: 1 | Erscheint: erhältlich | Entwickler: Genki/Crave | Schwierigkeitsgrad: mittel

Wild gewordene Kreaturen kämpfen für euch

Jade Cocoon

Die Tamamayu Legende

Nicht nur grafisch soll Craves erstes Rollenspiel der Konkurrenz aus dem Hause Square Paroli bieten.

■ Als einer der ersten großen RPG-Titel des Branchenneulings Crave soll Jade Cocoon, ein Einkauf vom Entwickler Genki, im Genre Akzente setzen. Hauptheld ist ein Junge namens Levant, der mit seinen Leuten in einem Dorf inmitten eines weitläufigen Waldes lebt. Eines Tages wird das Dorf von riesigen Insekten heimgesucht, die einen Teil der Dorfbewohner in einen tiefen Schlaf versetzen. Levant wird beauftragt, im Wald das Gegenmittel zu finden.

■ **GAMEPLAY:** Warum ausgerechnet Levant? Er hat eine einzigartige Fähigkeit. Er kann mit einer Flöte die angreifenden Monster beruhigen und sie in einen Kokon verbannen. Zurück im Dorf, gibt

er die gefüllten Kokons seiner Angetrauten, die mit ihren magischen Fähigkeiten die wilden Kreaturen zähmt und für Levant dienstbar macht. Wieder im Kampf, kann Levant statt seiner selbst die gezähmten Wesen für sich streiten lassen. Damit ihr dieses Prinzip nutzt, wurden entsprechende Regeln eingebaut. Levant erhält daher keine Erfahrungspunkte im Fights, sondern nur bei der Verwendung seiner Flöte. Die Kampferfahrung bringt nur den Monstern etwas. So überlegt ihr in jeder Auseinandersetzung, ob Levant seine Flöte einsetzt oder das streitende Monster einen neuen Level erreichen soll. Zudem sind nur diese Kreaturen mit regenerativen Fähigkeiten ausgestattet. Levant muss dagegen mit Kräutern geheilt werden. Auch in Jade Cocoon wurde nicht auf die Modeerscheinung des Monsterzüchtens verzichtet. Ihr könnt mit Hilfe von



■ Im Notfall kann Levant auch selbst zum Messer greifen, doch Erfahrungspunkte erhält er nicht dafür.

Levants Frau gezähmte Monster miteinander kreuzen und so Verbesserungen an ihnen vornehmen. Doch ist dieses Tool mit Vorsicht zu genießen, da sich die Eigenschaften schnell wieder herauszüchten lassen.

■ **TECHNIK:** Besonders auffällig sind die wunderschönen Grafiken, von denen das RPG lebt. Ähnlich wie bei Final Fantasy VII laufen auf den sauber gerenderten Hintergrundgrafiken die Polygonfiguren umher. Die Steuerung ist gut gelungen, vorausgesetzt, ihr verwendet ein Analog-Pad. Leider kann man die Unterstützung des normalen D-Pads nur für schlecht erachten. Jade Cocoon ist komplett mit deutscher Sprachausgabe unter-



■ Levants Frau Mabba ist eine Nagi-Magierin, die eingefangene Monster besänftigt.



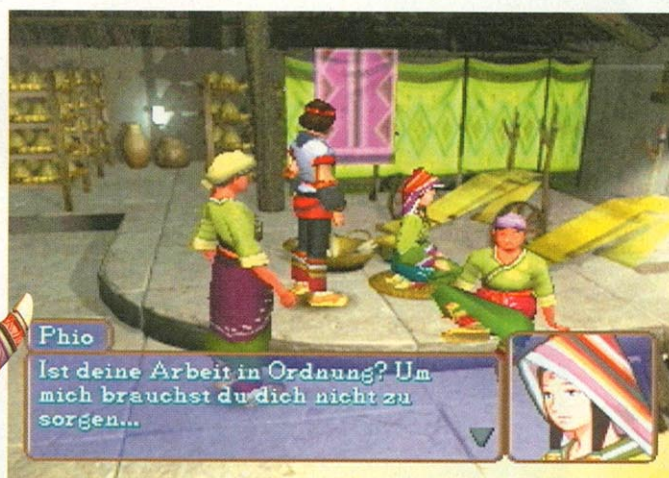
■ Die Hintergrundgrafiken sind wunderschön anzusehen. Auf ihnen bewegen sich die Polygonfiguren.

legt. Unsinnigerweise wird im Dialog der Name von Levant durch eine Pause ersetzt, weil ihr eigene Namen vergeben könnt. Auch redet Levant leider nicht in einem wechselnden Tonfall, so dass die Dialoge teilweise sehr merkwürdig erscheinen. (Uwe K.)

Solides RPG mit Monsterzucht

Positiv: Vor allem in Sachen Grafik hat sich Genki viel Mühe gegeben. Die Hintergrundgrafiken sind beinahe so sehenswert wie die von Final Fantasy. Mit Jade Cocoon erwartet euch ein solides Rollenspiel, das sehr mit der Modeerscheinung Monsterzucht mitgeht.

Negativ: Vor allem die Steuerung mit dem D-Pad ist ein Schuss in den Ofen. Ich habe bei einem RPG selten ein so unhandliches Pad erlebt. Auch sollte Genki die einseitigen Dialoge überdenken. Jedes Gespräch klingt, als ob Levants Gegenüber gegen eine Wand redet. Leider kann auch das Spielprinzip, das sehr abhängig von eurem Geschmack ist, auf Dauer nicht überzeugen, da im Spiel außer neuen Gegnern nichts passiert.



■ Jedes Mal, wenn Levant die Seidenspinne rei betritt, zerreißen sich die Waschweiber gerade das Maul über ihn.

Jade Cocoon: Die Tamamayu Legende

getestet

Action
Strategie
Abenteuer

Geschick
Simulation
Atmosphäre

Vor- & Nachteile der Mitstreiter

97% Final Fantasy VIII 10/99

+ unheimlicher Tiefgang
+ fantastische Story
+ wahnsinnige Grafiken

92% Final Fantasy VII 3/99

+ wunderschöne Geschichte
+ immense Spieltiefe
- durchschnittliche deutsche Übersetzung

78% Jade Cocoon: Die Tamamayu Legende 1/00

+ sehr schöne Grafiken
+ solides Rollenspiel
- teilweise merkwürdige technische Konzepte

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

Grafik	Sound / FX
sehr gut	gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
entfällt	gut

SPIELSPASS

78%



■ Der normale Kampf sieht so aus, dass für Levant eines seiner Monster die wilde Kreatur besiegt.

GEWINN EIN ECHT 0190 55

Dieser Service der InterAct of Europe



2. - 5. Preis:

**VIP Weekend bei einem
heimischen Grand-Prix**

6. - 20. Preis:

Flat-Screen Monitor

21. - 50. Preis:

**V4 Force Feedback
Racing Wheel**

Teilnahmekarten für dieses Gewinnspiel befinden sich ab sofort in allen Racing Wheel Verpackungen (PC, PSX und N64) des Herstellers von PC- und Videospiele-Zubehör INTERACT®

EN FERRARI EN 58 53

mbH kostet Sie DM 1,21 pro Minute

I. Preis:
Ferrari MODENA

**Außerdem: monatliche Verlosung
von vier Super PC's!**



Teilnahmeschluss ist der 20. Mai 2000
www.interact-europe.de

Mitarbeiter der InterAct of Europe GmbH und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.



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%
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%
Bust A Move 4
 Taito/Acclaim 1/99 S. 66 Fun 75%

Snowboard

PHAT AIR - EXTREME SNOWBOARDING

Pony Canyon Inc./Funsoft 6/98 S. 47 Fun 87%
Cool Boarders 3
 989 Studios/SCED 12/98 S. 58 Fun 85%
Snow Racer 98
 Laguna 5/98 S. 102 Fun 79%
MTV Snowboarding
 THQ 1/00 S. 90 Fun 75%
X-Games Pro Boarder
 Radical Ent./SCED 1/99 S. 75 Fun 75%

Tennis

SAMPRAS EXTREME TENNIS

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

Eishockey

NHL 2000

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

Strategie

WARCRAFT 2

EA/Blizzard 2/98 S. 55 Fun 92%
Warzone 2100
 Eidos 6/99 S. 44 Fun 90%
C&C 2: Alarmstufe Rot
 Westwood/Virgin 2/98 S. 55 Fun 89%
Populous - The Beginning
 Electronic Arts 3/99 S. 44 Fun 89%
C&C 2: Gegenschlag
 Westwood/Virgin 10/98 S. 82 Fun 87%
C&C: Tiberiumkonflikt
 Westwood/Virgin 2/98 S. 55 Fun 83%
Civilization II
 Microprose/Activision 4/99 S. 100 Fun 82%
Worms
 Team 17 6/98 S. 72 Fun 82%
Dark Omen
 EA/Games Workshop 4/98 S. 74 Fun 81%
KNND: Krossfire
 Infogrames 3/99 S. 66 Fun 80%

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%
Fussball Live!
 SCEE/SCED 12/99 S. 83 Fun 86%
UEFA Striker
 Rage/Infogrames 11/99 S. 86 Fun 85%
UEFA Championship League Soccer
 Eidos 4/99 S. 86 Fun 81%
Actua Soccer 3
 Gremlin/Acclaim 12/98 S. 62 Fun 78%



Action-Adventure

METAL GEAR SOLID

Konami 3/99 S. 52 Fun 95%
Soul Reaver: Legacy of Kain
 Crystal Dynamics/Eidos 7/99 S. 92 Fun 92%
Tomb Raider: The Last Revelation
 Core Design/Eidos 1/00 S. 48 Fun 90%
Tomb Raider 3
 Core Design/Eidos 1/99 S. 50 Fun 90%
Silent Hill
 Konami 8/99 S. 42 Fun 89%
Grand Theft Auto: London 1969
 Take 2 6/99 S. 84 Fun 87%
Tomb Raider 2
 Core Design/Eidos 8/98 S. 61 Fun 87%
Dino Crisis
 Capcom/Virgin 12/99 S. 40 Fun 86%
Grand Theft Auto 2
 Rock Star/Take 2 12/99 S. 88 Fun 86%
Alundra
 Matrix/Pygnosis 4/98 S. 64 Fun 86%



Jump & Run

ODD WORLD ABE'S EXODUS

GT Interactive 11/98 S. 32 Fun 89%
GEX: DEEP COVER GEXO
 Crystal Dynamics/Eidos 5/99 S. 84 Fun 89%
Gex 3D: Enter the Gecko
 Crystal Dynamics/BMG Int. 4/98 S. 48 Fun 88%
Abe's Exoddus
 GT Interactive 8/98 S. 53 Fun 88%
Crash Bandicoot 3
 SCEE/SCED 12/98 S. 50 Fun 88%
MediEvil
 Millennium/SCED 10/98 S. 58 Fun 88%
Toy Story 2
 Activision 1/00 S. 78 Fun 87%
Spyro 2
 Insomniac Games/SCED 11/99 S. 90 Fun 87%
Spyro the Dragon
 Insomniac Games/SCED 11/98 S. 48 Fun 86%
Heart of Darkness
 Amazing Studios/Laguna 8/98 S. 52 Fun 86%



Beat 'em Up

TEKKEN 3

Namco/SCED 9/98 S. 53 Fun 91%
Bloody Roar
 Hudson/Virgin 2/98 S. 68 Fun 87%
Dead or Alive
 Tecmo/SCED 7/98 S. 68 Fun 86%
Soul Blade
 Namco/SCED 3/99 Classic Nr. 1 Fun 85%
Tekken 2
 Namco/SCED 4/98 S. 77 Fun 85%
Street Fighter Alpha 3
 Capcom/Virgin 5/99 S. 100 Fun 82%
Star Gladiator
 Capcom/Virgin 3/99 Classic Nr. 1 Fun 82%
Rival Schools
 Capcom/Virgin 1/99 S. 60 Fun 80%
Bloody Roar 2
 Hudson Soft/Virgin 5/99 S. 96 Fun 78%
Fighting Force
 Core/Eidos 3/99 Classic Nr. 1 Fun 78%



Rennspiele

V-RALLY 2

Eden Studios/Infogrames 7/99 S. 112 Fun 94%
GRAN TURISMO
 Polyphony Digital/SCED 6/98 S. 48 Fun 94%
Formel Eins 99
 Studio 33/Pygnosis 11/99 S. 46 Fun 92%
Ridge Racer Type 4
 Namco/SCED 4/99 S. 54 Fun 91%
Crash Team Racing
 Naughty Dog/SCED 12/99 S. 54 Fun 90%
Need for Speed - Brennender Asphalt
 Electronic Arts 5/99 S. 90 Fun 89%
C3 Racing
 Eutechnyx/Infogrames 12/98 S. 70 Fun 89%
Driver
 GT Interactive 7/99 S. 106 Fun 88%
Test Drive 5
 Accolade/EA 12/98 S. 74 Fun 88%
TOCA 2
 Codemasters 12/98 S. 80 Fun 88%



Shoot 'em Up

FORSAKEN

Acclaim 5/98 S. 72 Fun 90%
Colony Wars: Vengeance
 Pygnosis 12/98 S. 84 Fun 89%
R-Types
 Irem/Virgin 12/98 S. 93 Fun 86%
Omega Boost
 SCEE 8/99 S. 94 Fun 85%
One
 ASC/Visual C/BMG Int. 2/98 S. 64 Fun 85%
Soviet Strike
 Electronic Arts 6/98 S. 75 Fun 83%
Treasures of the Deep
 Black Ops Ent./SCED 6/98 S. 60 Fun 83%
Alien Trilogy
 Acclaim 6/98 S. 74 Fun 82%
Crime Killer
 Interplay/Activision 7/98 S. 74 Fun 82%
Eagle One: Harrier Attack
 Infogrames 1/00 S. 82 Fun 81%



Platinum-Spiele

GRAN TURISMO

Polyphony Digital/SCED 6/98 S. 48 Fun 94%
Final Fantasy VII
 Squaresoft/SCED 3/99 S. 49 Fun 92%
Tekken 3
 Namco/SCED 9/98 S. 53 Fun 91%
Indiziertes Spiel 2
 Capcom 5/98 S. 74 Fun 89%
C&C 2: Alarmstufe Rot
 Westwood/Virgin 2/98 S. 55 Fun 89%
Oddworld Abe's Exoddus
 GT Interactive 11/98 S. 32 Fun 88%
FIFA '98 - Die WM-Qualifikation
 Electronic Arts 2/98 S. 60 Fun 88%
Grand Theft Auto
 Take 2 6/99 S. 84 Fun 87%
WipEout 2097
 Pygnosis 2/98 S. 68 Fun 87%
WWF Warzone
 Acclaim 9/98 S. 64 Fun 87%

Basketball

NBA LIVE 2000

Electronic Arts 1/00 S. 58 Fun 89%
NBA Live '99
 Electronic Arts 1/99 S. 62 Fun 88%
NBA Fastbreak '98
 Visual Concepts/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%
WCW Nitro
 THQ/Konami 7/98 S. 76 Fun 75%
WCW/NWO Thunder
 THQ/Konami 2/99 S. 72 Fun 70%
WWF Wrestlemania
 Acclaim 7/98 S. 77 Fun 70%

Rollenspiele

FINAL FANTASY VIII

Squaresoft/SCED 10/99 S. 36 Fun 97%
Final Fantasy VII
 Squaresoft/SCED 3/99 S. 49 Fun 92%
Breath of Fire III
 Capcom/Laguna 9/98 S. 68 Fun 88%
Wild Arms
 SISA/SCED 3/99 S. 49 Fun 87%
Diablo
 Blizzard/EA 5/98 S. 78 Fun 85%

Golf

EVERYBODY'S GOLF

Camelot/SCEE 6/98 S. 66 Fun 87%
Tiger Woods '99
 Electronic Arts 3/99 S. 76 Fun 79%
Actua Golf 3
 Gremlin/Acclaim 1/99 S. 59 Fun 76%
PGA Tour '98
 Electronic Arts 8/98 S. 75 Fun 75%
Actua Golf 2
 Gremlin 8/98 S. 75 Fun 73%

PlayStation 1/00 GAMES

Tipps & Trix zum Rausschneiden und Abheften



Komplettlösung

Titel	Art	Sammel-Nr.
Final Fantasy VIII	3. und letzter Teil	#441
Tomb Raider IV	1. Teil	#429

Kleinzeug

Titel	Art	Sammel-Nr.
Action Man: Mission Extreme	Cheat	#427
Box Champions 2000	Boxer	#428
Championship Motocross	Cheats	#428
Championship Motocross	Xploder-/Game-Buster-Codes	#427
Crash Team Racing	Spyro-2-Demo	#428
FIFA 2000	Cheats	#427
Fußball Live	Cheats	#428
Grand Theft Auto 2	Cheats	#428
Lego Racers	Cheats	#428
Mission: Impossible	Cheats	#428
No Fear Downhill Mountain Biking	Xploder-/Game-Buster-Codes	#427
Ready 2 Rumble Boxing	Xploder-/Game-Buster-Codes	#427
Re-Volt	Cheats	#427
Tomb Raider IV	Cheats	#428
Xena: Warrior Princess	Cheats	#428

Mitmachen lohnt sich!

Wir wollen sie, eure Tipps, Tricks, Cheats, Pokes, Passwörter, Komplettlösungen usw. zu den Spielen auf Sonys CD-Schleuder! Wir bieten euch für jeden veröffentlichten Beitrag einen Bonus in Form von barer Münze, je nach Umfang bis zu 500,- DM!

Von einer kurzen Notiz bis zur aufwändigen Komplettlösung ist uns alles willkommen. Allerdings sollte sich der Beitrag immer auf die PAL-Version des Spieles beziehen. Ach ja, leserlich sollten eure Einsendungen auch sein und notiert bitte eure komplette Adresse sowie die Bankverbindung auf dem Schreiben.

Schickt eure Beiträge an:

Redaktion: PlayStation Games
Stichwort: Codes
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
E-Mail: codes@playstationgames.de

Und bitte habt dafür Verständnis, dass wir unmöglich alle Briefe und E-Mails beantworten können!

Trix

FIFA 2000

■ Mittendrin in der Bundesliga-Saison, die nächste Runde in der Champions-League ist eingeläutet oder die Vorbereitung auf die kommende Europa-Meisterschaft ist in vollem Gange. Auch auf dem virtuellen Rasen geht es in diesem Jahr deftig zur Sache. Damit es auch mit dem Gegner klappt, haben wir ein paar Situationen zusammengestellt, die euch hilfreich zur Seite stehen.

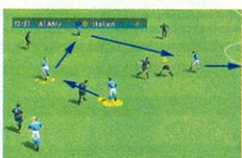
■ **1. Standardsituation als Torgarantie?** Dieser Leitsatz ist nicht 100%ig gültig, jedoch sorgen Standardsituationen oft für Torgefahr. Bei einer Ecke immer auf den Spieler flanken, der im 16-Meterraum am weitesten vom Tor entfernt ist (siehe Bild). Kurz bevor der Ball den Spieler erreicht, bewegt ihr den Mann nach vorn, nehmt den Ball mit der Brust an und schießt auf das lange Eck. Bei Eckbällen sollte man den Mitspieler beim Keeper nicht anspielen, da der Torhüter den Ball wegfaustet. Bei einem Freistoß in unmittelbarer Tornähe entweder versuchen, um die Mauer auf das Tor zu schießen, oder einen freien Mitspieler anpassen und mit einer Direktabnahme den Torwart in Schwierigkeiten bringen. Beide Varianten lassen sich exzellent im Trainingslager üben.



■ **2. Ein sicherer Abstoß als Garant für den Angriff.** Beim Abstoß durch den Keeper gilt es nicht, den Ball einfach nach vorne zu dreschen, da er postwendend zurückkommt, sondern einen freien Mitspieler an der Seitenlinie anzuspielen ist meist die beste Entscheidung (siehe Bild). Jedoch müsst ihr auch hier aufpassen, ob dieser nicht von einem Gegenspieler erreicht werden kann.



■ **3. Schneller Torerfolg durch Kurzpassspiel.** Eine 100%ige Torgarantie gibt es nicht. Dennoch ist sicher, dass ihr mit einem schnelles Kurzpassspiel über mehrere Stationen rasch vor dem gegnerischen Tor auftaucht (siehe Bild). Entweder über die Flügel oder direkt durch die Mitte, wobei man beim Weg durch die Mitte die eigenen Mitspieler sehen sollte. Dabei hilft die Sprinttaste nicht immer von Anfang an. Ruhig den Ball mit der normalen Geschwindigkeit nach vorne treiben und gezielt eine Drehung einbauen oder einen kurzen Sprint einlegen. Wenn auf eurem Weg zum Tor zu viele Gegner stehen, dann lieber wieder zurückpassen und neu aufbauen. Bei einem Flankenlauf nicht direkt vor den 5-Meterraum flanken, sondern den Stürmer am Randes des 16-Meterraums anpeilen. Lauft ihr bis an die Grundlinie, dann keine Flanke, sondern einen Kurzpass auf den Stürmer am kurzen Pfosten (siehe Bild).



■ **4. Taktik ist alles.** Durch das Team-Management lassen sich eure Strategien einstellen und programmieren, so dass ihr während des Spiels schnell und einfach umstellen könnt. Grundlegend gilt auch hier die Devise "Angriff ist die beste Verteidigung". Jedoch sollte in der Verteidigung zunächst auf den klassischen Libero nicht verzichtet werden und daher solltet ihr den "Ausputzer" als letzte Verteidigungslinie einsetzen. Lieber mit einer kompakten Aufstellung und einem offensiven Spiel starten (erleichtert das Kurzpassspiel) als mit einer weit auseinander gezogenen Mannschaft. Führt ihr mit zwei Toren, dann solltet ihr euren Offensivdrang zurückstellen und auf Konter warten. Dabei können ruhig drei Stürmer auf dem Platz stehen.



■ **5. Rot-Gelb-Grün.** Die neue farbliche Passhilfe ist nützlich, funktioniert aber nicht immer so, wie man das erwartet. Selbst wenn der Pfeil grün ist, besteht immer noch eine Möglichkeit, dass der Pass abgefangen wird. Grund: Bei Pässen aus eurem Blickfeld sieht man nicht, ob ein Gegenspieler in die Passlinie hineingrätchen kann. Daher immer versuchen, euren angepeilten Mitspieler zu sehen. Ist dies nicht möglich, dann immer dem Ball entgegenlaufen, sobald er abgespielt hat. Dadurch ist es auch möglich, "rote Pässe" erfolgreich zu spielen.

Cheat

Action Man: Mission Extreme

■ Wer der Plastikpuppe ein wenig unter die Arme greifen will, sollte folgenden Cheat ausprobieren. Öffnet beim Start die Powerpunkte-Schublade und gebt flüssig folgende Kombination ein:

L1, L1, L1, R1, L1, L1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, L1, R1, L1, L1, L1, L1, R1, L1, R1, O.

Cheats

Re-Volt

■ Acclaims Rennspiel mit den Spielzeugfahrzeugen verbirgt zwei Passwörter. Gebt, um an alle Strecken zu gelangen, Folgendes ein: **TRACKER.**

Hinter dem Passwort **CARNIVAL** verbergen sich alle im Spiel verfügbaren Autos.



Xploder-/Game-Buster-Codes

Ready 2 Rumble

■ Unendlich Gesundheit für beide Spieler

(na, da könnt ihr lange boxen):

8003 1862 3C00

Unendlich Stamina für beide Spieler:

8003 1A1E 3C00

Unendlich Zeit:

8002 CDB2 3C00

Unendlich Versuche (Training-Mode):

801F AE64 0003

Unendlich Gesundheit Spieler 1:

8003 1850 0004

8003 1852 1080

Spieler 1 - ein Schlag und Sieg:

8009 5EA8 0000

Spieler 1 - wenig Stamina:

8009 5EAC 0028

Spieler 1 - unendlich Rumble-Power:

8009 5EB8 00B4

Spieler 1 - wenig Rumble-Power:

8009 5EB8 0000

Spieler 1 - immer Rumble-Power verfügbar:

8009 5EBC 0001

Unendlich Gesundheit Spieler 2:

8003 1850 0004

8003 1852 1480

Spieler 2 - ein Schlag und Sieg:

8009 66C4 0000

Spieler 2 - wenig Stamina:

8009 66C8 0028

Spieler 2 - unendlich Rumble-Power:

8009 66D4 00B4

Spieler 2 - wenig Rumble-Power:

8009 66D4 0000

Spieler 2 - immer Rumble-Power verfügbar:

8009 66D8 0001

Unendlich Continues:

8004 5216 3C00

oder

8003 3DEA 3C00

NTSC-Mode:

8005 8A5E 3C00

Xploder-/Game-Buster-Codes

No Fear Downhill Mountain Biking

■ Zeit = 0:00:00 - erster Platz:

800C C644 0000

Energiebalken stets auf Maximum:

800D 772C EBBF

Trick-Trail-Mode - 9999 Punkte:

800C C648 270F

Zeit einfrieren:

800C C644 6000

Xploder-/Game-Buster-Codes

Championship Motocross

■ Alle Klassen öffnen:

8008 73E0 000F

Alle Strecken öffnen:

8008 73E4 0FFF

Mirror-Mode öffnen:

8008 73E8 0001

View-Fox-Movie öffnen:

8008 73F4 0001

Big-Head-Mode:

8008 73AC 0001

NTSC-Mode:

8008 B1EC 0000

Kameraabstand sehr nahe:

3018 87A4 0000

Doping für Deine PlayStation!

**PlayStation Zone –
starkes Heft plus
Wahnsinns-CD**



**In Ausgabe 01/00:
32-seitiger
Einkaufsführer
Dezember/Januar**

Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe –
Game-Lexikon mit
Infos, Bildern und
Experten-Bewertung
zu 645 PS-Games.
**First Aid – Tips &
Tricks-Data-Base zu
328 PS-Games.**
**High Score – mit
den Save Games
und der Memory
Card in unentdeckte
Level vordringen:**
Ape Escape, Final
Fantasy VII, Bugs
Bunny, Driver ...

**Alles einfach und
bequem von der CD
On-screen abrufbar!**

Suchtgefahr!

**Exklusive spielbare
Demos zu aktuellen
Hits und Neuheiten:**
Worms, Star Wars
Episode I, Arma-
geddon, Action
Man, WCW Nitro,
Championship
Motocross.
**Hit-Tip – die rasan-
testen Newcomer
des Monats im
Überblick:** Tarzan,
Tomb Raider IV,
Spyro 2, GTA 2,
UEFA Striker ...

Herzflimmern!

**Die Top-Games
des Monats im
Video-Überblick –
atemberaubende
Trailer und
Filmsequenzen zu:**
MTV Sports
Snowboarding,
Glover, Extreme
500, Q* Bert,
Missile Command.

Geheimlabor!

**Work in Progress –
der Blick in die
Entwicklungs-
Labors der
Hersteller. Bilder
zu über 19 Top
Secret Games in
der Vorschau. First
View – Screenshots
zu den neuen
Games in einer
spannenden On-
Screen-Show.**

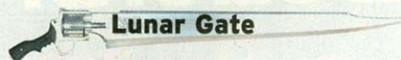
Mehr Heft – mehr Fun!

**PlayStation Zone
ist die geballte
PS-Energie auf 156
Seiten. Spannende
Infos und aufregen-
des Insiderwissen
über Deine Konsole
und alle aktuellen
Games. Ein absolu-
tes Muß für alle
echten PlayStation-
Fans.**
**PlayStation Zone –
wissen was läuft.**

Reise durch fantastische Welten

Final Fantasy VIII

Mit Riesenschritten nähern wir uns dem Ende der langen Reise ...



■ Begeht euch nun nach Lunar Gate und betretet den Ort. Sucht einen Angestellten, der euch anspricht. Bald darauf werdet ihr Rinoas Hund Angel treffen. Nehmt euch die Zeit, ihn zu streicheln. Redet dann mit eurem Führer, um in die Kältekammer zu gelangen. Nachdem sich alle dort versammelt haben, steht ihr vor der Frage, wer alles zur Lunarside-Basis mitkommen soll. Lasst Xell zurück, denn er will sich um Edea kümmern. Stellt eine Gruppe zusammen und lasst euch zur Basis schießen.



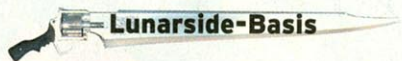
■ Die zurückgebliebenen Gruppenmitglieder werden durch Angels Bellen aufgeschreckt. Schaut euch draußen um. Ihr werdet Zeuge des Erscheinens der Lunatic Pandora. Bildet eine Gruppe und fahrt zurück nach Eshtar. Besucht hier das Odyne-Institut. Sprecht mit dem Assistenten des Professors und dann mit Odyne selbst. Ihr erhaltet daraufhin einen Plan, mit dessen Hilfe ihr die Lunatic Pandora besteigen dürft. Benutzt den Zeitplan und macht euch entsprechend auf den Weg zu einer der Kontaktstellen. Solltet ihr in Kämpfe verwickelt werden, ist Flucht keine Schande. Denkt daran, dass euch



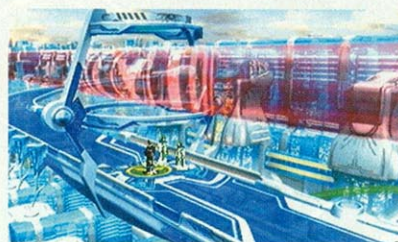
das Zeitlimit im Nacken sitzt und ihr die Bahnen nicht benutzen könnt. Das Zeitlimit setzt ein, nachdem ihr aus dem Odyne-Institut gelaufen seid. Benutzt die Viereck-Taste, um euch die Stellen anzeigen zu lassen. Hier die Zeitliste:

15 - 12 Minuten: Stadtmitte
10 - 5 Minuten: Ostkreuz
3 - 0 Minuten: nördlich des Shopping-Centers.

Je nachdem welchen Einstieg ihr nutzt, gelangt ihr in unterschiedliche Räume. Erkundet alles, denn die Pandora verbirgt einige nützliche Items für eure Charaktere. Irgendwann werdet ihr auf ein Wachmonster treffen, das euch kurzerhand aus der Pandora befördert.



■ Die Szene wechselt zurück zu Squall. Mittlerweile ist dieser auf der Lunarside-Basis. Redet mit Piet und checkt Rinoa. Nehmt Rinoa und folgt den anderen. Schaut euch um und speichert. Nachdem Rinoa in der Isolationskammer ist, verlasst ihr die Szene nach rechts unten. Sucht den Kontrollraum auf und betrachtet dort den Mond. Redet dann erneut mit Piet und verneint die Frage nach Ellone. Macht euch dann auf den Weg zu ihrem Zimmer. Sprecht mit den Leuten hier. Ihr werdet einen Ausblick auf Adell erhalten. Sucht dann Ellone auf und unterhaltet euch mit ihr. Kehrt dann zu Rinoa zurück. Ihr werdet Zeuge, wie diese wie ein Zombie aus ihrer Isolationskammer taumelt. Adell hat die Macht über Rinoa übernommen und zwingt sie, ihr Gefängnis aufzubrechen. Daraufhin erströmt eine Flut von Monstern und es beginnt die "Träne des Mondes". Besorgt euch aus dem Spind bei der Luftschleuse einen Raumanzug und betretet die Schleuse, in der Schwe-



relosigkeit herrscht. Allerdings wird es euch nicht gelingen, das andere Tor zu erreichen, bevor es geschlossen wird. Verlasst die Luftschleuse. Sprecht mit Piet und Ellone und flüchtet mit einer Rettungskapsel. Denkt an Rinoa. Ihr habt zwei Minuten Zeit, sie aus dem Weltraum zu retten. Achtet bei der Aktion auf euren Treibstoffvorrat. Habt ihr Rinoa erreicht, taucht das Raumschiff Ragnarok auf. Ihr landet auf diesem automatisch. Betretet die Luke und schließt diese ab. Marschiert hinten in den Gang und legt die Raumanzüge ab. Checkt eure Guardian-Forces und schaut euch im Raumschiff um. Es wird von fiesen Monstern beherrscht. Um diese zu erledigen, müsst ihr immer zwei davon nacheinander mit derselben Farbe niederringen! Ansonsten werden die bisher besiegten Monster neu belebt. Achtet also auf die Farben. Habt ihr die Besatzung niedergeworfen, erhaltet ihr Zugang zum Kontrollraum des Raumschiffes. Nehmt Kontakt mit der Bodenbasis in Eshtar auf und ihr werdet sicher zurückgefliegen. Hier wird Rinoa



PLAY IT DIRTY!

SO ECHT, DASS DIR DER SAND ZWISCHEN DEN ZÄHNEN KNIRSCHT!



9 UNTERSCHIEDLICHE ORIGINAL D.I.R.T.-BIKES!

MIT UNTERSTÜTZUNG UND TIPS VON
RICKY CARMICHAEL, MOTOCROSS-
SUPERSTAR UND MEHRFACHER AMA-CHAMPION!

REALISTISCHE FAHRERANIMATIONEN MIT ALLEN TRICKS UND STUNTS!

EXZELLENT GRAFIK UND SPEZIALEFFEKTE
(INKLUSIVE HOCHSPRITZENDEM SCHMUTZ, AUSPUFFWOLKEN UND LICHTEFFEKTE)

6 SPIELMODI, INKLUSIVE CHAMPIONSHIP, QUICK RACE, HEAD-TO-HEAD (2-SPIELER-MODUS),
TIME ATTACK, PRACTICE UND TRAINING!

12 EINZIGARTIGE TRACKS, UNTER ANDEREM „MOTOCROSS“, „SUPERCROSS“ UND „ENDURO“!

Championship Motocross™

featuring

Ricky Carmichael

WWW.THQ.DE - WWW.CHAMPIONSHIPMOTOCROSS.COM

VERTRIEB: ABC SPIELSPASS GmbH • THQ • 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

Championship Motocross featuring Ricky Carmichael © 1999 Funcom. Developed by Funcom Dublin, Ltd. Published and Distributed by THQ INC. Championship Motocross featuring Ricky Carmichael and the THQ logo are trademarks of THQ INC. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ INC. The Funcom logo is a registered trademark of Funcom Oslo AS. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.





inhaftiert und ihr begeben euch in den Passagierraum. Unterhaltet euch mit den auftauchenden Charakteren und bildet eine Gruppe. Ganz klar muss Rinoa wieder befreit werden. Selphie erweist sich als Fluglehrerin und ihr besucht das Hexenmausoleum nördlich von Tears Point. Überredet die Wachen, euch einzulassen. Redet mit den Forschern und schaut euch links um. Squall befreit nun Rinoa und ihr solltet auf die Ragnarok zurückkehren.



■ Besucht nun folgende Orte:
Edeas Haus: Hier erfahrt ihr einiges über die Vergangenheit.
Kaktor-Insel: Holt euch hier die Guardian-Force Kaktor. Recht nützlich sind hierbei Zauber, die sich auf das Element Wasser berufen. Haltet Ausschau nach dem Kaktor und folgt ihm, sobald ihr ihn seht. Achtet jedoch auf seine knallharte Attacke 10000-Nadeln. Haltet eure Hitpoints stets im positiven Bereich.
Künstliche Forschungsinsel: Fliegt mit der Ragnarok in den äußersten Südwesten der Karte und besucht die Forschungsinsel. Nähert euch vorsichtig der Säule und lasst euch in ein Gespräch verwickeln. Antwortet



zunächst, dass ihr keinen Kampf wünscht. Daraufhin solltet ihr in einen Kampf mit einem Drachen verwickelt werden. Die nächste Antwort von euch lautet, dass ihr nicht aufgeben werdet. Nach dem nächsten Drachen solltet ihr beim Antworten den Zeiger auf die Antwort, die nicht sichtbar ist, klicken. Nun stellt sich euch die G.F. Bahamut. Mit den G.F. Shiva und Diablos fügt ihr ihm erheblichen Schaden zu. Habt ihr Bahamut besiegt, schließt dieser sich an. Verlasst die künstliche Forschungsinsel und betretet sie erneut, um in tiefere Gefilde zu gelangen. Nehmt Xell in die Gruppe. Macht euch auf den Weg in die Tiefe. Lest die Anleitung genau durch, die eure Gruppe findet, und stellt euch dem Kampf mit Ultima Weapon. Haltet vorher nach einem unsichtbaren Speicherpunkt Ausschau (Ability Wünschelrute einsetzen). Mit Shiva und Kaktor als mächtige G.F. könnt ihr Ultima Weapon heftig zusetzen. Stellt euch darauf ein, viele Runden damit zuzubringen, eure Charaktere mit hitpointsauffrischenden Goodies und Zaubern zu versorgen. Und vergesst

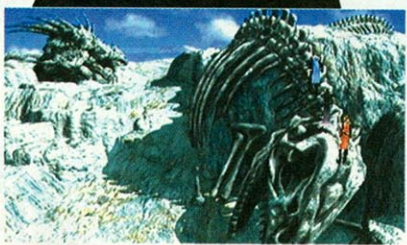


nicht, die G.F. Eden von Ultima Weapon zu saugen!

Centra-Ruine: Hier erhaltet ihr die G.F. Odin und Tomberry. Besiegt die beiden und ihr habt diese G.F.

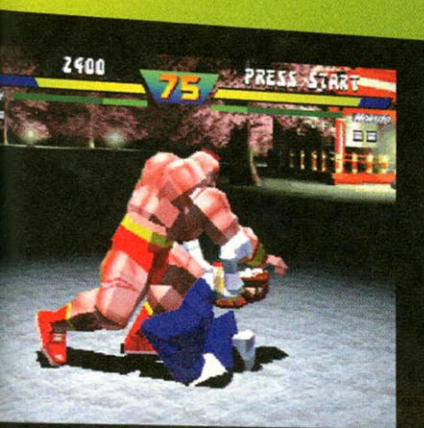


■ Besucht den Präsidentenpalast in Eshtar und unterhaltet euch hier, um wichtige Informationen zu erhalten. Benutzt die Ragnarok, um Lunatic Pandora zu erreichen. Automatisch betretet ihr die Pandora. Als Empfang steht ihr auf Lunatic Pandora zwei alten Bekannten gegenüber: Rai-Jin und Fu-Jin. Saugt im folgenden Kampf von den beiden Vigra, um eure eigenen Vorräte zu schonen. Mit Kaktor, Doomtrain und Diablos setzt ihr den beiden schwer zu. Sind die beiden Gegner angeschlagen, flüchten sie und ihr nehmt sofort die Verfolgung auf. Ihr werdet Widge und Biggs treffen, die jedoch mit Kämpfen nichts mehr am Hut haben. Folgt weiterhin Fu-Jin und Rai-Jin. Nach einiger Zeit steht ihr einem Mobil-Typ BIS-8 gegenüber, der euch angreift. Beharkt zuerst die beiden Maschinenteile zu den Seiten des Gegners. Heilt eure Gruppe immer zuerst nach einer Attacke, bevor ihr selbst zum Angriff übergeht. Nach dem Kampf setzt ihr eure Hitpoints auf Maximum und folgt den Flüchtenden. Ihr werdet Zeuge, wie die beiden Ellone bedrohen. Nach einer Unterhaltung



Wer jetzt PlayStation Games im Abo testet, erhält als kostenloses Dankeschön drei ultraharte Demo-CDs der Top-Fightergames Bloody Roar, Marvel Super Heroes und Street Fighter EX Plus Alpha.

kleine > Nichts! für Mädchen!



Street Fighter EX Plus Alpha

Erstmals präsentiert Capcom ihre kultige Street-Fighter-Serie in einer aufregenden 3D-Optik. Den findigen Designern gelang das Kunststück, die gewohnt perfekte Spielbarkeit ohne Qualitätsverluste in die dritte Dimension zu übertragen.



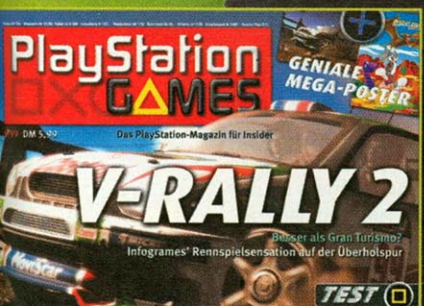
Bloody Roar

Eine wahrhaft monströse Balgerei für Arcade-Action-Fans. Insbesondere die Möglichkeit, sich während des Handgemenges in eine reißende Bestie zu verwandeln, zeichnet diesen coolen Klopfer aus.



Marvel Super Heroes

Die Marvel-Helden verzaubern Euch! Ein klassisches, zweidimensionales Prügelspiel, das auch heute noch für mächtig Laune sorgt. Abgefahrene Bitmap-Kloperei, in der wütende Comic-Helden in die Schlacht ziehen.



Jetzt gleich nebenstehenden Coupon ausschneiden, ausfüllen, abschieken und Du erhältst ein Jahr lang pünktlich Deine PlayStation Games per Post frei Haus (die Versandkosten übernimmt der Verlag).



Ja, ich möchte PlayStation Games eine Ausgabe lang kostenlos testen!

(DM 63,-/Jahr; Ausland: DM 87,-/ÖS: 534,-/Jahr)

Als Dankeschön möchte ich das Demo-CD-Pack (3 Stck.), Art.-Nr.: 1185. Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:

(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Datum, 1. Unterschrift

Straße, Nr.

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

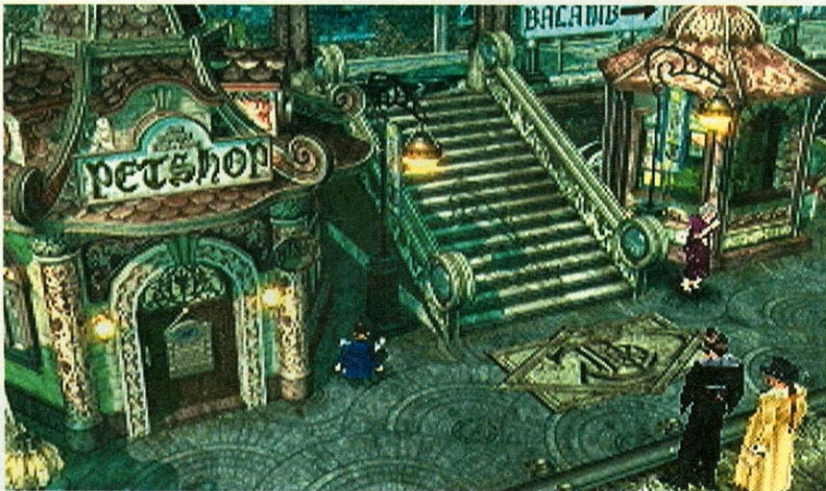
PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PlayStation Games jeden Monat frei Haus. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag gleich nach Erhalt kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.



kann Ellone jedoch gehen und Rai-Jin sowie Fu-Jin überlassen Cifer den nächsten Fight. Solltet ihr Odin bei euch haben, wird dieser im folgenden Kampf sterben. Leider kann dies nicht verhindert werden. Um Cifer selbst niederzuringen, geht ihr einfach in gewohnter Weise vor. Ist er besiegt, wird gespeichert und das Spiel verlangt nach der vierten Spiele-CD. Ihr könnt euch nun in der Pandora noch etwas umschauen. Sucht dann die Plattform, die euch zur Kristallbrücke führt. Hier oben gelangt ihr zu Adells Glaskuppel. Cifer überlässt Rinoa der Hexe, die sich die Hilfflose umschnallt, um sie als lebenden Schutzschild zu benutzen. Das bedeutet, dass ihr keine G.F.-Kräfte im folgenden Kampf mit Adell einsetzen dürft. Benutzt normale physische Attacken und Zauberkräfte, die nur gegen einen Gegner gerichtet sind. Saugt von Rinoa Regena-Zauber, um eure Hitpoints sowie die von Rinoa aufzustocken. Macht euch auf einen langen Kampf gefasst, in dessen Verlauf ihr euch primär immer um eure Hitpoints kümmern müsst. Habt ihr Adell besiegt,

erscheinen Laguna und Ellone. Nun werdet ihr in Artemisias Raum des Ursprungs versetzt. Speichert hier sofort, ohne zu zögern. Ihr werdet auf vier unterschiedliche Hexen treffen, die ihr zu besiegen habt. Setzt hier mächtigen G.F.-Zauber ein und behaltet eure Lebenspunkte im Auge. Achtet darauf, schnell zu siegen. Setzt Zauber wie Hast und Anfeuern der G.F. ein. Nach eurem Sieg findet sich die Truppe vor Edeas Haus wieder. Betretet dieses und schaut euch um.

Zeitkompression

■ Leider hat diese schon eingesetzt und ihr habt keine Chance mehr, in die Städte zu gelangen. Schaut euch um, und ihr werdet auf drei Tore treffen. Das untere führt nach Galbadia. Das mittlere zur Serengeti-Ebene und das untere zum Granddiebri-Wald. Durch dieses erhaltet ihr die Chance, Ragnarok wieder in Besitz zu nehmen. Düst mit dem Raumschiff durch das erschienene Tor in seiner Nähe, um diesen Durchgang offen zu halten. Benutzt die Ketten bei Edeas Haus, um das Schloss von Artemisia zu erreichen. Speichert unbedingt vor dem Schloss ab, denn hier werden euch bis auf die



Option Angriff alle sonstigen Abilitys entzogen. Koppelt zuvor auch eure G.F. weise. Es empfiehlt sich beispielsweise Gegner 0% und Ersts Schlag zu wählen. Ihr müsst nun acht verschiedene Gegner bezwingen, nach jedem Fight erhaltet ihr eine Fähigkeit zurück.

Artemisias Schloss

■ Im Schloss herrschen gewisse Regeln. Ihr habt die Möglichkeit, Abilitys zurückzubekommen. Auch halten die Gegner bekannte G.F. parat, die ihr euch saugen dürft, vorausgesetzt ihr habt den Draw-Befehl zurückerhalten (allerdings handelt es sich nur um G.F., die ihr noch nicht besitzt oder im vorherigen Spielverlauf nicht errungen habt). Ihr agiert in zwei Gruppen von jeweils drei Charakteren. An einigen Stellen des Schlosses müsst ihr Austauschpunkte nutzen, um die jeweils andere Truppe einzusetzen. Auch habt ihr die Aufgabe, Schlüssel zu finden, ohne die ihr hilflos herumirren würdet. Ebenso dürft ihr das Schloss verlassen, um draußen zu sichern. Bereits wiedererlangte Fähigkeiten im Schloss bleiben dabei erhalten. Als ersten Gegner werdet ihr auf Sphinx treffen, der sich euch auf der Treppe der Empfangshalle entgegenstellt. Attackiert nur ihn im anschließenden Kampf und lasst seine zu Hilfe gerufenen Mitstreiter links liegen. Als Fähigkeit, die ihr wiedererlangt, solltet ihr entweder Zauber oder Draw benutzen. Sucht dann den Kronleuchter auf, und der Boden wird unter eurer Gruppe einstürzen. Untersucht die Falltür in der Empfangshalle. Ihr erhaltet hierdurch einen Zugang zu einer Treppe, die in einen Weinkeller führt. Hier erwartet euch Gegner 2, Tripel-Klinge. Habt ihr Zauber als Fähigkeit, solltet ihr darauf achten, auf welches Element der Gegner reagiert, und dieses einsetzen. Er kann nämlich seine Abwehr umstellen. Als neu zurück-erhaltene Fähigkeit eignet sich G.F.. Sucht dann die Gemädegalerie. Hier müsst ihr den Namen des großen Bildes herausfinden. Untersucht alle Gemälde und ruft deren Namen auf. Vividarium, Intervigilium und Viatar ist des Rätsels Lösung. Gebt dies beim großen Bild ein und als dritter Gegner erscheint Dornen. Mit G.F.-Kräften, die auf Wind basieren, und Doomtrain, Kaktor und Pandemona ist er niederzuringen. Sucht dann den Kerker im Schloss. Hier findet ihr eine verummte Gestalt, die einen Schlüssel parat hält. Nehmt ihr diesen, stellt sich euch Wolframator. Setzt gegen ihn Doomtrain ein, um ihn zu schwächen, und ringt ihn nach ge-



Immer schneller



Mit 4 Pokémon-Starkarten nur

3,90

Die PC- und Videospiele-Illustrierte alle **14** Tage neu!

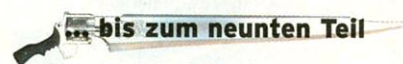
PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • PC • Dreamcast

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tipps & Tricks – More Fun

wohntem Schema nieder. Wendet euch dann Cocutus zu. Ihn findet ihr, indem ihr mit dem Kronleuchter nach unten fahrt und euch auf den Umschaltpunkt stellt. Marschier mit der anderen Gruppe zum Balkon und ihr werdet ihn finden. Unterlasst Attacken, die erd- und eisgebunden sind, da Cocutus gegen diese immun ist. Saugt Zauber von ihm und setzt diesen ein. Geht dann zurück zur Treppe beim Kerker. Nutzt den Umschaltpunkt. Die zweite Gruppe geht zur Kapelle (Vorsicht vor der Wolke) und geht rechts oben auf die Treppe. Ihr gelangt auf eine wackelige Brücke. Lauft nur im Schrittempo, um zu vermeiden, dass der Schlüssel, der auf der Brücke liegt, hinabfällt. Geht dann mit dieser Gruppe zum Umschaltpunkt im Innengarten. Geht mit der ersten Gruppe in die Schleusenkammer und öffnet die Waffenkammer. Betretet diese und ihr habt es zunächst mit Bisage, Gomani und Dromani zu tun. Saugt die Zauber der Monster und setzt sie gegen sie selbst ein. Danach bekommt ihr die Kraft Gargantors zu spüren. Vermeidet normale Attacken und setzt lieber G.F.-Kräfte ein. Nach dem Fight geht ihr wieder zur Treppenhalle hinter der Schleuse. Geht hinauf und zur Aufzugshalle. Fahrt mit dem rechten Aufzug hinab. Benutzt den linken Aufzug. Stellt euch hier auf den Umschaltpunkt. Mit der anderen Truppe benutzt ihr nun von oben den rechten Aufzug. Benutzt den Umschaltpunkt und holt euch den Schlüssel aus dem Lagerraum. Marschier mit dieser Gruppe wieder in den linken Aufzug und schaltet auf die andere um. Geht unten zur Tür, vorbei an der Schatzkammer und aktiviert den Hebel mit dem Schlüssel in der Schleusenkammer. Hierdurch wird Wasser abgelassen. Ihr kehrt zum Umschaltpunkt zurück. Holt euch aus dem Brunnen im Garten den Schlüssel zur Schatzkammer. Es erwartet euch ein weiteres Rätsel mit Schatztruhen. Schließt die oberste Kiste. Schließt die unterste. Schließt die zweite von oben und öffnet die zweite von unten. Nun müssen alle vier Deckel offen sein und Catblepus taucht auf. Setzt gegen ihn Wasser- und Erd-Zauber ein. Auch kann sein eigener Zauber Meteor gegen ihn eingesetzt werden. Nachdem auch dieser besiegt ist, solltet ihr mit einer Gruppe in die Kapelle gehen und hier bei der Orgel eine Tonleiter per X-Taste aktivieren. Drückt dann X, O, □ und alle L-Tasten. Haltet die Tasten, um ein Eisengitter beim Garten zu öffnen. Laft hier in den Gang und sucht die Kiste mit einem Rosetta-Stein. Setzt diesen ein, um einer G.F. die Vierfach-Ability zu verleihen. Marschier zur schwingenden Brücke und überquert diese. Geht erneut alle Kopplungen und Fähigkeiten durch. Verteilt alles gleichmäßig auf alle Charaktere. Geht in den Uhrenturm und durch die Tür zur Linken eine

Treppe hinauf. Hier schwingt eine Glocke, über die ihr im richtigen Moment springen müsst. Verlasst das Treppenhaus nach rechts und ihr trefft auf Tiamat. Setzt keine Kräfte ein, die sich auf Feuer, Wind oder Donner beziehen. Habt ihr ihn besiegt, stehen euch wieder alle Fähigkeiten zur Auswahl. Kehrt zur Glocke zurück. Springt auf diese. Macht euch dann auf den Weg zu Artemisias Turm. Überprüft eure Charaktere gewissenhaft. Wandelt alle Items, denn der letzte Kampf steht bevor. Bedenkt dabei, dass die Hexe einen Charakter, der ausfällt, sofort durch einen weiteren wahllos ersetzt. Belebt daher sofort einen ausgefallenen Charakter wieder. Auch wird im späteren Kampfverlauf der Einsatz der G.F. nicht mehr möglich sein. Deshalb solltet ihr die Kampfoption G.F. durch eine sinnvollere ersetzen. Nutzt eure bisher erworbenen

Kenntnisse und ringt die Hexe nieder. Leider bekommt ihr es danach mit ihrer G.F. Griever zu tun. Dieser ist aber mit seinem eigenen Tornado-Zauber, den ihr gegen ihn einsetzt, verwundbar. Ist dieser besiegt, vereinigen Artemisia und Griever ihre Kräfte. Saugt von den beiden Gravit- und Tornado-Zauber. Schließlich steht ihr der Hexe noch einmal alleine gegenüber. Hütet euch vor ihrem Apocalypse-Zauber, der eurer gesamten Truppe alle Hitpoints bis auf einen abzieht. Allerdings kann auch dieser der Hexe entzogen und gegen sie selbst eingesetzt werden. Nach diesem Kampf habt ihr die Welt von FFVIII gerettet.



Guardian-Forces

■ Hier die komplette Liste. Die Angabe der CD-Nummer bezieht sich immer auf unsere Empfehlung.

SHIVA (CD 1): Diese Guardian-Force, deren Element Eis ist, erhaltet ihr auf der ersten CD, nachdem ihr zu Beginn des Spiels im Tutorial nachgeschaut habt.

QUEZACOTL (CD 1): Die Guardian-Force des Donners erhaltet ihr genau wie Shiva, nachdem ihr in Squalls Klassenzimmer das Tutorial geöffnet habt.

IFRIT (CD 1): Nachdem ihr ihn in der Feuergrötte im Rahmen eurer SEED-Prüfung besiegt habt, schließt sich dieser euch an. Sein Element ist das Feuer.

SIREN (CD 1): Müsst ihr im Kampf gegen Elvoret auf dem Sendeturm in Dollet mit dem Draw-Befehl saugen. Ansonsten verliert ihr diese. Sie hat kein festes Element an sich gebunden.

BROTHERS (CD 1): Die beiden unterschiedlichen Brüder, gebunden auf das Element Erde, erhaltet ihr, nachdem ihr sie in der Grotte des vergessenen Königs besiegt habt.

DIABOLOS (CD 1-4): Sobald ihr das Item Wunderlampe erhalten habt (von Direktor Cid, bevor ihr nach Timber aufbrecht), dürft ihr Diabolos fordern. Ruft dazu einfach das Item im Inventar auf. Auch er bindet sich auf kein Element.

CARBUNCLE (CD 1): In Deling-City hetzt euch Edea zwei Steinmonster Iguons auf den Hals. Solltet ihr während des Kampfes auf der ersten CD nicht diesen von den beiden per Draw-Befehl saugen, geht diese Guardian-Force verloren.

LEVIATHAN (CD 2): Auf der zweiten CD steht ihr dem Master des Gartens Norg gegenüber. Sobald ihr seinen Panzer der Kriegsmaschine gesprengt habt, besteht für euch die Möglichkeit, diese Guardian-Force zu saugen. Sein Element ist das Wasser.

PANDEMONIA (CD 2): Diese G.F. müsst ihr in Balamb beim Kampf gegen Rai-Jin und Fu-Jin von Fu-Jin saugen. Versucht dies möglichst schnell während des Kampfes. Auf dem Element Wind basieren die Kräfte dieser Guardian-Force.

CERBERUS (CD 2): Im Galbadia-Garten trefft ihr auf diese dreiköpfige Guardian-Force. Beachtet die Tipps im Haupttext der Ausgabe 12/99, um ihn zu besiegen.

ALEXANDER (CD 2): Saugt diese G.F. während des Kampfes gegen Edea im Galbadia-Garten. Seine Kraft bezieht sich auf das Element Holy.

DOOMTRAIN (CD 3): Ihr müsst in der Nähe der Stadt Eshtar die Location Tears Point besuchen. In ihrer Mitte liegt ein Ring. Ihr dürft die G.F. mit diesem Salomon-Ring heraufbeschwören, vorausgesetzt ihr besitzt Folgendes im Inventar: 6 Eisenrohre, 6 Mega-Pille 2 sowie 6 Morbol-Fühler. Ihr erhaltet Eisenrohre durch Besiegen der Gegner Wendigo, die ihr in der Raketen-Basis trefft. Morbol-Fühler fallen euch später im Spiel dutzendweise in das Item-Inventar. Mega-Pille 2 erhaltet ihr beispielsweise, indem ihr normale Mega-Pillen (ihr benötigt je zehn Stück) mit der Ability von Alexanders Medizin-Wandler umwandelt.

BAHAMUT (CD 3): Besucht die künstliche Forschungsinsel. Hier müsst ihr seine Fragen richtig beantworten und ihn dann besiegen, um seine Kräfte nutzen zu dürfen.

KAKTOR (CD 3): Sucht die Kaktor-Insel, welche im östlichen Bereich der Welt liegt. Als Anhaltspunkt seht ihr beim Vorbeischippern immer kurz einen Kaktus aufleuchten. Seid jedoch im Kampf gegen ihn auf das Schlimmste gefasst: Er setzt mächtige Attacken ein!

TOMBERY (CD 3): Die Centra-Ruinen sind euch bestimmt schon aufgefallen. Sie liegen auf der nächsten Insel östlich des Schiffs der weißen SEEDs. Hier erhaltet ihr die G.F. Denkt daran, dass Tombery mit bis zu einer viertel Million Hitpoints antreten kann. Stellt euch also auf einen harten Kampf ein.

EDEN (CD 3): Nachdem ihr Bahamut bei der künstlichen Forschungsinsel besiegt habt, gelangt ihr weiter. Ihr werdet auf Ultima Weapon treffen. Saugt Eden von ihm.

Guardian-Forces, die nur in Kämpfen auftauchen. Diese können nicht gebunden werden.

BOKO (CD 2): Fangt im ersten Chocobo-Wald ein Chocobo-Baby, ohne die Hilfe des Chocobo-Boys zu nutzen. Nachdem ein Muttertier aufgetaucht ist, lasst ihr diesen nach dem versteckten Schatz im Wald suchen. Redet dann mit dem Chocobo-Boy.

PHÖNIX (CD 2): Benutzt aus dem Inventar die Phoenix-Federn. Nun erscheint er zufallsbedingt in Kämpfen, vorausgesetzt ihr habt weitere Federn im Inventar.

ODIN (CD 3): Ihn findet ihr bei den Centra-Ruinen. Besiegt ihn innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits. Er taucht während mancher Kämpfe auf.

GILGAMESH (CD 3): Erhaltet ihr beim zweiten Besuch von Lunatic Pandora.



Ihr Wille ist ihr Himmelreich!



Originalgröße: 84 x 119 cm



Wer jetzt PLAYSTATION GAMES im Abo testet, erhält das abgebildete Tomb Raider 4-Originalplakat als kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle)! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

Das Probe-Abo PLAYSTATION GAMES:
Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Original-Tomb-Raider-4-Plakat abstauben!

X Ja, ich möchte PLAYSTATION GAMES eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich das Original-Plakat „Tomb Raider IV“, Art.-Nr 1198.

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PLAYSTATION GAMES jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

P3PS12



■ Verleihversion?

Als ich im Kaufhaus vor dem PlayStation-Regal stand, sah ich das neue Formel Eins 99. Auf der einen Packung war ein Aufkleber, auf dem stand: "Offizielle Verleihversion". An einem anderen Spiel konnte ich dieses Etikett nicht entdecken. Ich habe mir also die Packung mit dem Aufkleber gekauft, doch jetzt frage ich mich, ob es da einen Unterschied zwischen den beiden Packungen gibt.

Anis Hadzic aus Plochingen

Hier ist dir wirklich etwas Interessantes aufgefallen. Für PlayStation-Software gibt es spezielle Verleihversionen, die vor allem an Videotheken und Spielereien, die auch einen Verleih haben, ausgeliefert werden. Diese müssen bei Sony separat von der normalen Verkaufssoftware bestellt werden. Sollte ein Geschäft zu viele Verleihversionen bestellt haben, dürfen diese aber auch ganz normal verkauft werden. Hierbei ist die Software der beiden Spiele aber absolut identisch. Du brauchst dir also keine Sorgen machen. Außer dem Aufkleber ist die spezielle Verleihversion genau so gut wie jedes andere Spiel.

■ Traumberuf?

Ihr habt wirklich das beste Mag auf dem Markt. Ich lese auch nur euer Heft regelmäßig, weil ihr einfach die Besten seid. Aber nun zu meiner Frage:

Da ich ja auch mal ein Redakteur eines Videospielemagazines werden will, möchte ich euch fragen, was für einen Abschluss man braucht. Oder muss man sogar studieren?

Dominik aus Eppingen

Um Redakteur einer Spielezeitung zu werden, wirst du erst einiger Prüfungen unterzogen. Am ersten Arbeitstag musst du acht Stunden,

"In welchem Kindergarten seid ihr denn? Gran Turismo ist das Beste nach dem Licht, was uns allwertiger Vater geschaffen hat. Es gibt nur ein Wort, um GT zu beschreiben: realistisch."

Christian Schulze aus Gokels

gegenüber unserem Tipps&Tricks-Guru Gunther sitzend, heil überstehen. Wenn dann auf dem CD-Player zum hundertsten Mal Guano Apes gelaufen ist und du immer noch Redakteur werden willst, hast du gute Karten. Natürlich solltest du dich gut mit Videospielen auskennen und deine Gedanken in verständliche Worte fassen können.

■ Meinungsdivergenzen

Erstmal Tag und schöne Grüße an das PSG-Team. So, jetzt aber mal ernst. Erstmal will ich etwas über diverse Menschen rauslassen, die tatsächlich meinen, dass "so etwas" wie Vigilante 8 oder andere Asselrennen die Krönung der Autorennen auf der PSX sind. Ebenso würden diese Personen Gran Turismo nur zu gerne auf dem Spieleschrottplatz sehen. In welchem Kindergarten seid ihr denn? Gran Turismo ist das Beste nach dem Licht, was uns allwertiger Vater geschaffen hat. Es gibt nur ein Wort, um GT zu beschreiben: realistisch. Damit verweise ich auf jemanden, der in einem Leserbrief mit "No risk, no fun" über Gran Turismo gelästert hat. Wenn du Risiko haben willst, übernehme doch auf

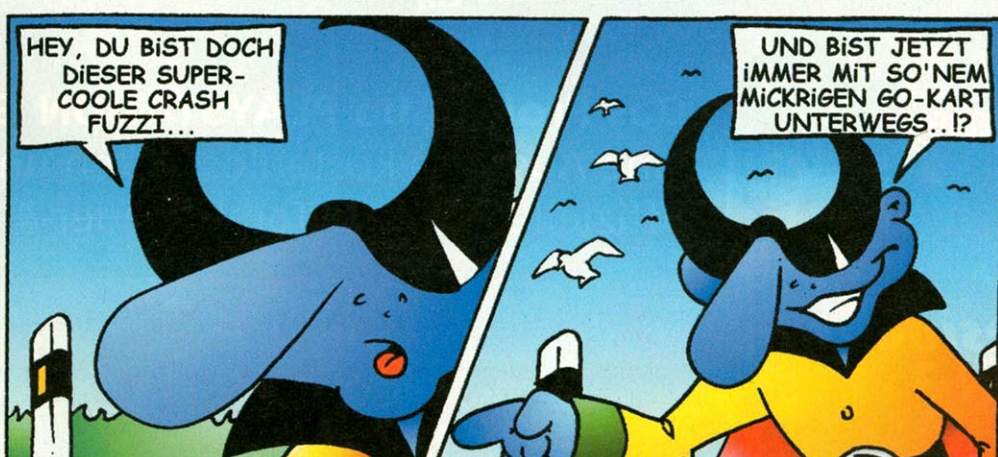
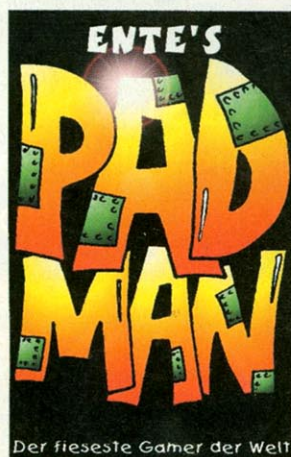
einer Autobahn. Es mag ja sein, dass GT heute ein klein wenig überholt ist, aber zu der Zeit war GT das Spiel schlechthin.

Christian Schulze aus Gokels

Du hast ja völlig Recht, Christian. Dennoch müssen wir jedem Leser ein Recht auf freie Meinungsbildung zugestehen. Es ist sicherlich nicht einfach, mit einem Spiel wirklich jedes Individuum zu erreichen. Keine Frage, Gran Turismo war ein absoluter Top-Titel. Aber muss man bei Nichtgefallen gleich ein Suizid vorgeschlagen werden? Es gibt wirklich schlechtere Spiele, bei denen Ähnliches mehr angebracht wäre.

■ Namensänderung?

Hallo PlayStation-Games-Team! Ich muss euch eine brennende Frage stellen, die sicher auch die anderen Leser interessiert. Was passiert eigentlich mit euch, wenn die PlayStation 2 auf den Markt und unter die Leute kommt? Heißt ihr dann vielleicht PSG 2? In Verbindung mit der vorherigen Frage stellt sich eine Gegenfrage. Erscheinen eigentlich, wenn die PS 2 da ist, noch PlayStation-1-Titel? Oder bleiben wir "normalen Play-



Station-1-Spieler" spielevorlassen?
Noch eine kleine Frage. Kann man
eigentlich auf DVD aufnehmen?
Macht so weiter!

David Gorman aus Luzern
(Schweiz)

Natürlich werden wir auch schon
in nächster Zeit von der Play-
Station 2 berichten. Das soll aber
nicht heißen, dass wir uns nicht
mehr für die Spiele des aktuellen
Gerätes interessieren. Durch die
abwärtskompatible PS2 ist auch
weiterhin mit einer massiven Soft-
ware-Versorgung der Spielefirmen
zu rechnen. Wir werden natürlich
auch in Zukunft über "alte" PS-
Spiele berichten, da man in der
neuen PS2 praktisch zwei Konso-
len in einer hat, mit der man auch
mit Sicherheit weiterhin erhältli-
chen PS-Spiele betreiben kann.

■ Dungeon Keeper verschwunden?

Liebes PlayStation-Games-Team.
Erstmal das gewöhnliche Lob an
eure Zeitschrift. Sie ist die mit
Abstand beste und ich habe jedes
Exemplar gekauft. Ich schreibe die-
sen Leserbrief, weil mir einige Fra-
gen auf dem
Herzen
liegen.

1. Seit
ca. ei-
nem

Jahr wird Dungeon Keeper 1 in fast
jeder Anzeige einer Spielefirma
mit einem Kreuzchen versehen
und kein Preis wird angegeben. In
einer weiteren Spielereihe fand ich
sogar Dungeon Keeper 2 mit ei-
nem Stern versehen. Wenn Dunge-
on Keeper 1 und 2 in nächster Zeit
auf der PS erscheinen würden,
würde das Spiel doch viel mehr
vermarktet werden. 2. Fast genau-
so ist es mit Age of Empires, das
auch vor kurzem in einer solchen
Anzeige für PS-Spiele auftauchte,
auch mit einem Sternchen verse-
hen. Wie ist es mit diesem Spiel?
3. Nun etwas, das ich nicht verste-
hen kann. Warum wird Command &
Conquer 3 nicht für die PS umge-
setzt? Ein Programmierer von
C&C3 argumentierte dies mit zu
großer Komplexität, und das wäre
für die PS unschaffbar. Doch war-
um wird nicht etwas von der
Komplexität weggelassen und
die PS-Version wird vereinfacht?
Außerdem wären die Verkaufszah-
len der Vorgänger sehr hoch.
Warum also dieser Rückzug?

Dirk Assmann aus Tegernheim

1. Leider wurde Dungeon Keeper
vor kurzem von Electronic Arts ge-
cancelt. Die Programmierer hatten
offenbar erhebliche Schwierigkei-
ten mit der Hardware dieser nicht
besonders einfach zu programmie-
renden Konsole.
2. Viele Spiele werden zwar von
den Herstellern angekündigt, aber
Erscheinungstermin und Preis sind
noch recht ungewiss. Oft findest
du bei diesen Spielen auch das
Kürzel "tba.", was heißt "to be
announced" (bereits angekündigt).
3. Die Umsetzung von Command &
Conquer 3 Tiberian Sun auf die
aktuelle PlayStation dürfte sich als
sehr schwierig erweisen. Dieses
Spiel nutzt eine spezielle Voxel-
Engine, die sogar starke PC-
Systemen einiges abverlangt.
Möglicherweise wird das Spiel auf

>Heft verpaßt?

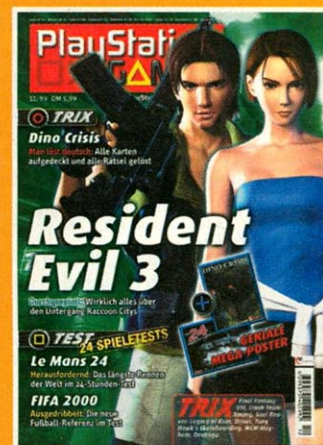
>Jetzt die
letzten drei
Ausgaben
nachbestellen!



10/99



11/99



12/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 10/99	zu DM 5,99	
☐ PlayStation GAMES 11/99	zu DM 5,99	
☐ PlayStation GAMES 12/99	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



■ Eine Umsetzung von C&C3 Tiberian Sun wird leider aufgrund der begrenzten Leistungsfähigkeit der PlayStation nicht möglich sein.

Achtung: Angebot gilt nur im Inland!

die neue PS2 umgesetzt. Hier ist ein wirklich starker Prozessor eingebaut, der auch mit dieser komplizierten Engine spielend fertig werden müsste. Durch eine grafische Abspeckung von C&C 3 würde das Spiel natürlich viel von der Atmosphäre verlieren, die von den Entwicklern für dieses Projekt vorgesehen war. Electronic Arts wird daher sicher keine schlechtere Variante dieses genialen Strategie-Spieles auf den Markt werfen.

■ Ups... unser Fehler!

Hallo liebe PlayStation-Gamer! Als ich bei einem Kollegen euer Magazin (Ausgabe 12/99), das ich eigentlich ganz gut finde, durchblättert, fiel mir bei den Leserbriefen doch ein großer Fauxpas eurerseits auf. Der Leser K. Winkler aus Wiesbaden hatte euch gefragt, ob es einen Adapter gibt, mit dem man Game-Boy-Spiele auf der PlayStation spielen kann. Als Antwort bekam er, dass ihr schon von solch einem Teil gehört habt, und wenn es auf den Markt kommt, wollt ihr darüber berichten. Ich hoffe deswegen für euch, dass ihr eine Zeitmaschine besitzt, mit der ihr fast zwei Jahre in die Vergangenheit reisen könnt, um vom Erscheinen des Power Flash berichten zu können. Dieser Emulator macht nicht nur das Spielen von Game-Boy-Spielen auf PSX möglich, sondern enthält außerdem noch eine Menge Cheats für Game-Boy-Spiele. Super, oder??

Tim Hengst aus Schleswig

Gut aufgepasst, Tim. Da hat sich bei uns doch tatsächlich der Feherteufel eingeschlichen. Dieser Game-Boy-Adapter ist tatsächlich schon seit längerer Zeit auf dem Markt und total an unserer Redaktion vorbeigezogen. Dieses nützliche Gerät spielt ohne weiteres alle normalen Game-Boy-Spiele ab und wird an den seriellen Port ange-

schlossen. Besitzer einer relativ neuen PlayStation sollten allerdings vorher prüfen, ob ihr Gerät einen solchen Anschluss an der Rückseite des Gehäuses aufweist. Ansonsten muss weiterhin auf dem kleinen Handheld gespielt werden.

■ OpenGL bei PS2?

Ich schreibe euch heute zum ersten Mal. Mit einem guten Freund beschäftige ich mich in letzter Zeit viel mit Konsolen und PCs. Doch jetzt habe ich eine Frage zur PlayStation 2. Stimmt es, dass für die PS2 ein OpenGL-Treiber entwickelt wird, der eine Umsetzung von PC-Spielen auf die PS2 erheblich erleichtert? Unter anderem könnten dann doch 3D-Action-Spiele wie Quake 3 oder Unreal Tournament spielend leicht umgesetzt werden.

Ilyas Behr aus München

Zuerst sollte man einmal klären, was OpenGL eigentlich ist. Auf dem PC gibt es verschiedene Treiber, die unterschiedliche Hardware-Beschleuniger ansprechen. Diese Software-Schnittstellen sorgen dafür, dass die eingebaute Grafik-Karte alle eingebauten 3D-Features entsprechend ausreizt. Neben OpenGL gibt es noch Direct 3D oder Glide, die ja nach Belieben der Programmierer in den Spielen verarbeitet werden. Bei einer neuen Hardware wie der PlayStation 2, die stets mit denselben Grafik-Chips und Arbeitsspeicher betrieben wird, entwickeln die Software-Spezialisten von Sony mit Sicherheit eine eigene Software, die dieses Gerät entsprechend ausschöpft. Ob man PC-Spiele leicht umsetzen kann, hängt im Wesentlichen von dem Betriebssystem ab, das von der Konsole verwendet wird. Bei dem Dreamcast zum Beispiel fällt es den Software-Herstellern sehr leicht, ein Spiel von Win98 auf WinCE herunterzukonvertieren. Die

LESERCHARTS TOP 10

- (neu) 1. Dino Crisis
- (neu) 2. Resident Evil 3
- (neu) 3. Final Fantasy VIII
- (neu) 4. FIFA 2000
- (neu) 5. Driver
- (neu) 6. Tony Hawk's Skateboarding
- (10) 7. Formel Eins 99
- (neu) 8. Soul Reaver
- (9) 9. Shadow Man
- (5) 10. Silent Hill

Schnittstelle OpenGL hat mit der Umsetzung von Spielen allerdings wenig zu tun.

■ PS2 ins Internet?

Ich habe mich wieder einmal entschlossen, euch einen Leserbrief zu schreiben. Das Gesülze, dass ihr die Besten seid, brauche ich ja nicht zu erwähnen. Ich habe gelesen, dass man mit der PS2 ähnlich wie beim Dreamcast ins Internet gehen kann, um dort gegeneinander zu spielen. Wie soll das denn gehen? Muss ich die PS2 etwa an den PC anschließen, um mit anderen Leuten aus der ganzen Welt spielen zu können.

Dennis Vielweber

Diese Frage ist sehr interessant. Sony hat leider bei den technischen Daten der PS2 nicht verlauten lassen, dass ein Modem in dem Gerät integriert sein wird. Allerdings gibt es an dem neuen Gerät von Sony einige sehr interessante Anschlüsse. Unter anderem fielen Namen wie USB oder FireWire. In der PC-Branche sind diese Begriffe schon mehr als bekannt. An diese Anschlüsse kann man sehr unkompliziert diverse Geräte anschließen. So könnte man an diesen Schnittstellen ein Modem be-

treiben, mit dem man dann sehr bequem im Internet surfen könnte. Auch andere Extensions, wie zum Beispiel einen Drucker oder ein externes Festplattenlaufwerk, können ohne weiteres über diese Anschlüsse betrieben werden. Du siehst also, lieber Dennis, dass sich bei der nächsten Generation der PlayStation einiges verändern wird.



Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritiken:

Redaktion PlayStation Games
Kennwort: Game Mail
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg
gamemail@playstationgames.de

KURZ & BÜNDIG

Wird es eine PS2-Version von Metal Gear Solid geben?
Angesichts des immensen Erfolges dieses Titels wäre es nicht verwunderlich, wenn Konami einen weiteren Teil auf der neuen Konsole von Sony entwickelt.

Wann erscheint eigentlich die Pocket-Station in Deutschland?
Angekündigt wurde der kleine PDA von Sony leider noch nicht. Sollte in naher Zukunft kein passender Software-Support erhältlich sein, ist ein Release dieser Hardware recht unwahrscheinlich.

Wenn ich den Deckel meiner PlayStation öffne und das Spiel herausnehme, läuft das Programm trotzdem weiter.

Die PlayStation greift bei den meisten Spielen nur selten auf die CD zurück. Fast alle Daten des Spieles sind im Arbeitsspeicher der Konsole erhalten.

Wie viele Tomb Raider wird es noch geben?
Durch den enormen Erfolg von Tomb Raider ist es durchaus denkbar, dass noch einige Teile erscheinen werden. Nach dem vierten Teil hat Eidos aber geäußert, dass kein weiterer Teil auf der aktuellen PlayStation erscheinen wird.

Was haltet ihr von dem Ende von Soul Reaver?
Bei diesem Titel ist ein Nachfolger so sicher wie das Amen in der Kirche. Der Abspann dieses Spieles hat uns das mehr als ver-

deutlicht. Auf welcher Plattform das Sequel allerdings erscheinen wird, ist noch ungewiss.

Wann erscheint eigentlich Ehrgeiz?
Kurz vor Redaktionsschluss dieser Ausgabe erhielten wir die Testversion von Ehrgeiz. Einen kleinen Test könnt ihr in der nächsten PSG nachlesen.

Wird es noch einen Nachfolger von Tekken auf der aktuellen PlayStation geben?
Namco arbeitet mit Nachdruck an der PlayStation-2-Version von diesem Spiel. Mit Tekken Tag Tournament steht wieder ein geniales Beat 'em Up ins Haus. Allerdings wird für die PlayStation kein weiterer Teil mehr erscheinen.

HIGHSCORE

Neue Runde, neues Glück! Wir suchen den Ruler des Joypads!

Allgemeine Regeln:

1. Um eure Bestleistung zu dokumentieren, müsst ihr uns ein **VHS-Videoband** (kann nicht zurückgeschickt werden!) schicken, das den kompletten Spielverlauf präsentiert.
2. Vergesst nicht, ein **Passbild** von euch beizulegen, denn der Inhaber der Poleposition wird stets mit Bild abgedruckt.
3. Vermerkt bitte unbedingt auf dem Karton den **Namen des Spiels** sowie die **erzielte Bestleistung** (wichtig!!!).
4. Es werden nur **PAL-Versionen** gewertet, und **Cheats** sowie **Benutzung von Xploder-/Game-Buster-Codes** sind natürlich nicht erlaubt. Beim geringsten Verdacht, dass jemand cheatet, müssen wir leider disqualifizieren.

5. Der Wettbewerb läuft bis zum **14. Februar 2000**. Bis zu diesem Datum muss eure Bestleistung bei uns eintrudeln, damit sie berücksichtigt werden kann. Wer zum Schluss oben auf dem Siegerehrpfechen steht, erhält von uns ein Überraschungspaket im Wert von ca. 200 DM. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PlayStation Games
Stichwort: Highscore
(Name des Spiels/erzielte Bestleistung)
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Tony Hawk's SB



Formel Eins 99



Killer Loop



1. 820.553 Punkte, Anne Maaß, Marktoberdorf
2. 683.680 Punkte, Alex Schäfer, Georgsmarienhütte
3. 259.893 Punkte, Patrick Hochstrasser, Fahrwegen

Wer erzielt die höchste Punktzahl im Warehouse? Skater und Boards sind uns egal. Einzig und allein die beste Performance zählt!



Wer legt die schnellste Runde beim GP von Malaysia auf den Asphalt? Die Wahl des Wagens und das Set-up überlassen wir euch.

1. 01:30:702 min, Matthias Skiba, Stade
2. 01:31:602 min, Joh. Schlösser, Brühl
3. 99:99:99 min



Wer erzielt die schnellste Rundenzeit auf der malerischen Hawaii-Strecke im Time-Trial? Wählt Klasse 1 sowie als Tripod Pulse Rival.

1. 99:99:99 min
2. 99:99:99 min
3. 99:99:99 min

Graphic Kit[®] collection

for **SONY[®] PLAYSTATION[®]**

GRAPHIC-KIT, DIE FARBREVOLUTION FÜR PLAYSTATION! 3.2 MILLIONEN GERÄTE WARTEN AUF IHR KIT...

NEU ● DAS ORIGINAL VON PROMOVİDEO ÜBER 24 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK ● GARANTİERT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND Sogar WIEDERVERWENDBAR

Erhältlich bei:

Exklusiv-Vertrieb in Deutschland durch:

dynatex

dynatex GmbH • Schleeßstraße 8 • 44287 Dortmund
Fax: 02 31/45000-29 • Tel.: (0231) 45000-0 • www.dynatex.de • eMail: dynatex@dynatex.de

DIE NEUEN SIND DA!

PROMO VIDEO
VIDEOGAMES
DISTRIBUZIONE

© Lorenz Foto&Grafik-Design

Dezember

1. Dezember	Crash Team Racing	Naughty Dog/SCEE
2. Dezember	Dune 2000	Westwood/EA
15. Dezember	Pro Pinball: Fantastic Journey	Empire Int.
Dezember	Chess Master 2	Mindscape
Dezember	South Park: Chef's Luv Shack	Acclaim
Dezember	Space Debris	Rage Software/SCED
Dezember	Jet Rider 3	989/SCEE
Dezember	Muppets Racing Game	SCEE
Dezember	Silicon Valley	Take 2
Dezember	Spec Ops	Take 2
Dezember	Earthworm Jim 3D	Viz Int./Virgin
Dezember	Baldur's Gate	Interplay/Virgin
Dezember	F1-World Grand Prix '99	Eidos
Dezember	Fighting Force 2	Eidos



F1-World Grand Prix '99

Die Formel-1-Saison ist gerade zu Ende gegangen. Aber konsolentechnisch steht der Weltmeister noch nicht fest. Neben dem überragenden PS-Spektakel aus dem Hause Psygnosis schickt sich nun auch Eidos an, das Siegertreppchen zu erobern. Immerhin zeichnet sich das Formel-1-98-Team verantwortlich.



Spec Ops

Take 2 schickt gut ausgerüstete Zwei-Mann-Teams mitten hinein ins Einsatzgebiet. Am ehesten lässt sich die Action wohl als Mixtur aus Metal Gear Solid und Rainbow Six beschreiben. Eine Mission umfasst beispielsweise die Rettung eines abgeschossenen Hubschrauberpiloten. Authentische Waffensysteme machen die PC-Umsetzung nicht nur für Hobby-Spitzen interessant.



Baldur's Gate

Fans des Action-RPGs Diablo sei Baldur's Gate ans Herz gelegt. PC-Freaks sehen sich bereits nach dem zweiten Teil des monumentalen Epos. Nun wird auch die Scheibenschleuder bedient! Zahlreiche Helden und ein schier unerschöpflicher Vorrat an Waffen und Magie garnieren den Mix.



Januar

Januar	Toy Story 2	Activision
Januar	Test Drive 6	Infogrames
Januar	Eagle One - Harrier Attack	Infogrames
Januar	International Track & Field 2	Konami
Januar	Beatmania- European Edition	Konami
Januar	Rally	Konami
Januar	Martian Gothic	Take 2
Januar	Railroad Tycoon 2	Take 2
Januar	Thrasher: Skate & Destroy	Take 2
Januar	Wrestlemania 2000	THQ
Januar	Marvel vs Capcom	Virgin
Januar	Vigilante 8: 2. Herausforderung	Activision
Januar	Grudge Warrior	Take 2



Eagle One - Harrier Attack

Nicht nur Namco versteht es, Simulationen zu kreieren, in denen ihr mit Jets durch die Lüfte düst und dabei unterschiedliche Objekte ins Visier nehmt. Infogrames versucht sich nun ebenfalls im hart umkämpften Luftraum. Im Rahmen der Missionen darf sogar am Knüppel eines Kampfhubschraubers Platz genommen werden.



International Track & Field 2

Konami schickt ebenfalls ein Urgestein der Video-Games zurück ins Rennen. Es handelt sich um keinen geringeren Titel als um die Fortsetzung des Oldies. Blasen an den benutzten Fingern waren damals zumindest bei meiner Wenigkeit keine Seltenheit, bestand doch das Hauptziel darin, durch schnelles Button-Hämmern athletische Bestleistungen zu erzielen.



Vigilante 8: 2. Herausforderung

Activision legt Vigilante 8 neu auf und liefert den Fans actiongeladener Racer frisches Futter. Selbst in einem Wohnwagen dürft ihr durch die Gegend brausen, den Rivalen möglichst immer im Fadenkreuz. Spielspaß wird vor allem durch abwechslungsreiche Levelgestaltung und viele Waffen garantiert.

Februar

Februar	Armorines: Project S.W.A.R.M.	Acclaim
Februar	Galerians	Crave Ent.
Februar	The Golf Pro	Empire Int.
Februar	Sheep!	Empire Int.
Februar	Ford Racing	Empire Int.
Februar	Premier Manager 2000	Infogrames
Februar	Suikoden 2	Konami
Februar	ISS Pro Evolution	Konami



Galerians

Crave umschreibt Galerians vollmundig als Mix aus Survival-Horror und Psycho-Thriller. Insgesamt erscheint das Spektakel auf drei randvoll gepackten CDs, die unter anderem ca. 70 Minuten feinsten Renderkost enthalten sollen. Erste Prognosen lassen eine Gesamtspielzeit von über 50 Stunden erwarten.



Armorines: Project S.W.A.R.M.

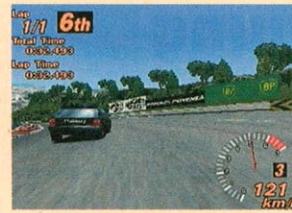
Vorbei sind die Zeiten, in denen PlayStation-Besitzer neidische Blicke in Richtung der N64-Fraktion werfen mussten. Mit Armorines veröffentlicht der Publisher nämlich bereits in naher Zukunft einen Ego-Shooter im Turok-Stil. Dabei schlüpft ihr in die Rolle eines Söldners, dem rund 170 Stunden zur Verfügung stehen, um die Welt vor der totalen Zerstörung zu retten.



ISS Pro Evolution

Konami schickt eines seiner Aushängeschilder in die nächste virtuelle Saison. Zwar müsst ihr nach wie vor auf Originalnamen der Kicker verzichten, dennoch wird der Fun hierdurch nicht im geringsten geschmälert. Zumindest schickt Konami den sehr wohl ernst zu nehmenden FIFA-Konkurrenten aufs Feld.

Nächste Ausgabe



Gran Turismo 2

Zwar haben wir bereits in dieser Ausgabe erste Blicke auf Sonys Nachfolger zu dem Rennspiel-Knaller schlechthin werfen können, aber es kommt noch besser. Da der Titel nun erst im Februar hiesige Regale erreichen wird, nehmen wir noch einmal einen ausführlichen Bremsen-Check vor. Aller Voraussicht nach dürfte die japanische NTSC-Version, sollte sich an SCEIs Plänen nicht noch kurzfristig etwas ändern, mit Erscheinen dieser Ausgabe zu erwerben sein. Wir werden einen ausführlichen Blick auf die Stärken und Schwächen des Edel-Racers werfen, um Hobby-Piloten mächtig Appetit zu machen. Laut Aussagen der Entwickler sollen noch vorhandene Spielstände des Vorgängers teilweise übernommen werden können, um einige Lizenz-Prüfungen zu umgehen. Gran Turismo wird mit Sicherheit einer der Knaller dieser ausgehenden Konsolen-Generation werden.

Resident Evil 3: Nemesis

Resident Evil, dieser Titel geht Horror-Fans runter wie Öl. Mittlerweile geht Shinji Mikamis Serie schon in die dritte Runde. Ausführliches Zocken, sowohl der japanischen als auch der US-Version, hat eindringlich unter Beweis gestellt, dass Resident noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Zudem packten die Coder einige Goodies sowie einen Bonus-Modus, den so genannten Mercenaries-Modus, mit auf die CD, um den Zocker lange bei der Stange zu halten. Erneut gelingt es den Codern, pikante Rätsel mit unter die Haut gehenden Schockeffekten zu vermengen. Technisch gesehen, stellt der dritte Ableger zweifelsohne das Beste dar, was bislang survival-technisch spielbar war. Capcom hat sich wieder einmal selbst übertroffen. Zeit also, endlich die deutsche Version auf Herz und Nieren zu zerlegen, bevor gewisse Stellen den Umbrella-Testlabors zuvorkommen.

**Ausgabe
2/00
erscheint
am
20. Januar**



Was wir schon immer wissen wollten ...

PlayStation Games Leserbefragung

Die Leserbefragung erfüllt eine wichtige Aufgabe. Wir erhalten durch diesen kleinen Fragebogen wertvolle Informationen, wie man das Heft noch besser gestalten könnte. Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich ein PlayStation-Games-Abo.

Angaben zur Person:

1. Welche Konsole besitzt du neben der PlayStation?

2. Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für Lesercharts)?

3. Welche Genres interessieren dich am meisten?

4. Welches Spiel beabsichtigst du als nächstes zu kaufen?

5. Würden dich auch Import-Spiele interessieren?
☐ Ja ☐ Nein
6. Du bist ☐ männlich ☐ weiblich
7. Du bist _____ Jahre alt.
8. Welche anderen Magazine liest du noch?

Angaben zur PSG:

1. Wie hat dir Gestaltung/Aufmachung gefallen?

2. Wie haben dir die Spieletests gefallen?

	kleiner	größer
Textlänge?	☐	☐
Bilder-Anteil?	☐	☐
3. Welche Rubriken haben dir am besten gefallen?

4. Welche Rubriken könnten ausführlicher gestaltet werden?

5. Welche Rubriken haben dir am wenigsten gefallen?

6. Hast du Themen- oder allgemeine Verbesserungsvorschläge?

7. Willst du Kleinanzeigen? ☐ Ja ☐ Nein
8. Willst du mehr Hardware-News? ☐ Ja ☐ Nein
9. Mehr Software-News? ☐ Ja ☐ Nein

Redaktion PlayStation Games

Stichwort: Interface

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

Impressum PlayStation Games

So erreicht ihr uns:

Anschrift der Redaktion
Computec Media, PlayStation Games
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
e-Mail: info@playstationgames.de
Fax: 0931 / 7842515

Anschrift des Abo-Service
Abo-Betreuung Nürnberg
Computec Media AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg
e-Mail: abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Leitender Redakteur
Udo Lewalter

Textkorrektur
Claudia Brose

Redaktion
Uwe Kraft, Gunther (16431) Hruby,
Thomas Schmitt, Markus Häberlein (der Stift!)

Bildredaktion
Karel Stumpf, Claudia Brose

Freie Mitarbeiter

Redaktion England
Derek dela Fuente

Layout
Karel Stumpf, Gunther Hruby, Björn
Harhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing

Konzeption und Gestaltung
Uwe Kraft

Titel
Namco/SCED

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
e-Mail: compute.abo@dsb.net

Anzeigenkontakt

Computec Media Services GmbH
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911 / 2872-143
Telefax: 0911 / 2872-241
e-mail: carudolph@compute.de
Web: www.compute.de

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat -141

Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph -143

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne - 144
Jens Klüver -348

Anzeigenendisposition
Andreas Klopfer -140

Online-Werbeflächen
Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistent
Ina Schubert -346

Anzeigenpreise
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.11. 1998

VERLAG

Computec Media AG

Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Verlagsleiter
Roland Bollendorf
Produktionsleitung
Martin Clossmann
Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung),
Hans Fauth, Sandra Wendorf
Vertrieb
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Abonnement
PlayStation Games kostet im Abonnement
DM 63,- (Ausland DM 87,-).

Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246 / 8820, Fax: 06246 / 8825277
e-Mail: eebner@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 1999 82.413 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

Activision	25, 37
Interact	98, 99
MCMF	53
Okay Soft	57
SEGA	51
Sennheiser	87
Softsale	107
Take 2	27, 45, 93, 94, 95
Theo Kranz Versand	18, 19, 20, 21
THO	117
Vidis	91
Virgin	10, 11
BauConTec	55
Blaze	71, 73
CDG	109
Computec Media	111, 113, 115, 119, 121, 123, 125
Crave	U2, 3
Dynatex	127
Eidos	31
Electronic Arts	U4, 59
Fire	81
First Class	U3
Game it!	83
GT Interactive	41

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

First Class belohnt seine Kunden: Ab sofort erhält jeder Kunde mit einer Software-Lieferung Bonuspunkte. Über 50,- einen, über 200,- zwei. (je 5,- Wert). Ab 5 Bonuspunkten sind diese bei jeder weiteren Bestellung einlösbar!!

Nintendo 64

N64 Grundgerät	199,00
Racing Simulation 2	104,95
Premier Manager 64	104,95
World League Soccer * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Castlevania 3D	114,95
Armored in Projekt Swarm *	94,95
Vigilante 8 Second Offensive *	109,95
Star Wars Pod Racer	104,95
Hybrid Heaven	109,95
Lego Racers	109,95
Destruction Derby * JETZT VORBESTELLEN	114,95
Jet Force Gemini	114,95
Mario Golf	89,95
Monster Truck Madness	94,95
Ready 2 Rumble Boxing *	109,95
Starcraft * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Shadowman	104,95
Grand Theft Auto (GTA) *	99,95
Donkey Kong 64 + Exp. Pak *	144,95
Tonic Trouble	109,95
Turok: Legende des verlorenen Landes*	94,95
WCW Mayhem * JETZT VORBESTELLEN	104,95
WWF: Attitude	104,95



Löser ab 9,90 DM / Komplette Katalog kostenlos anfordern!

Dreamcast Japan & US

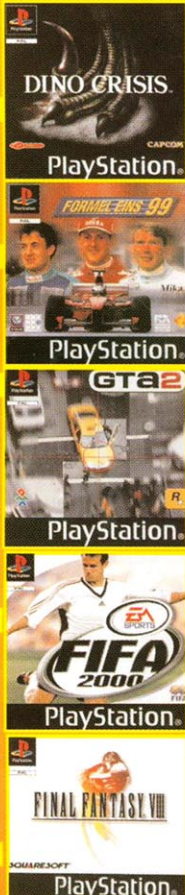
Dreamcast US	auf Anfrage
Dreamcast Japan + Stromkonv. + RGB	499,00
Dreamcast Japan + RGB + 1 Spiel:	579,00
Monaco, Sonic, Virtua Fighter oder Marvel	
Dreamcast Software US	auf Anfrage
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Carrier *	129,95
Chomaru Golf *	129,95
Berserk *	129,95
Blue Stinger	119,95
Climax Landers	129,95
Langrisser Millennium	129,95
Space Griffon	129,95
D2-D's Diner II * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Sonic Adventure	99,95
Buggy Heat	129,95
Star Gladiator II *	129,95
F1 World Grand Prix	129,95
Jo Jos Adventure *	129,95
Giant Gram Pro Wrestling	129,95
Virtua Striker V2 * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Air Force Delta	129,95
Chu Chu Rocket	89,95
Monaco GP Simulation	99,95
Hiryo No Ken Retsuden	109,95
Sega Rally 2	119,95
Death Crimson II * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Zombie Revenge	129,95
Shen Mu (Free) *	129,95
Snow Surfers	129,95
Super Speed Racing	99,95
Bio Hazard: Code Veronica *	129,95
Revive	129,95
VMS	59,95
Power Stone	129,95
Street Fighter Zero III	89,95
Frame Grinde	119,95
Get Bass Fishing (mit Angel)	189,95
King of Fighters DC	119,95
Soul Calibur	129,95
Maken X * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Giga Wing	129,95
Dynamite Deka II	129,95



Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

Playstation

Playstation	245,00
Playstation + Memory + 2 Pad	270,00
McLaren Racing Wheel	139,95
Ferrari Racing Wheel	119,95
Dino Crisis	89,95
NHL 2000	84,95
Jade Cocoon * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Xena - Warrior Princess	89,95
X-Files	89,95
Bundesliga Stars 2000	84,95
WCW Mayhem	84,95
Formel 1 99	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	94,95
War of the Worlds	79,95
Autobahn Raser II *	89,95
Rainbow Six	89,95
Fussball Live	89,95
GTA 2	84,95
Premier Manager 2000 *	89,95
Crash Team Racing	89,95
Fighting Force II	89,95
Box Champions 2000 *	89,95
Downhill Mountain Biking	89,95
Mission Impossible	99,95
Tarzan	89,95
Demolitions Racer *	89,95
Musik 2000 *	89,95
Asterix & Obelix gegen Cäsar	89,95
FIFA 2000	89,95
Die 24 Stunden von Le Mans *	89,95
Tomb Raider 4	94,95
NBA Live 2000	84,95
Tomorrow Never Dies *	84,95
Hell Night	89,95
Ronin Blade *	89,95
Metal Gear Solid Special Missions	49,95
UEFA Striker	89,95
Ruff & Tumble	89,95
Warpath: Jurassic Park *	89,95
Final Fantasy VIII	99,95
Spyro the Dragon 2	89,95



An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

Dreamcast Deutsch

Dreamcast Deutsch	489,00
Dreamcast Deutsch + Scart Kabel und ein DC- Spiel bis 99,95 ihrer Wahl	620,00
Controller	59,95
VMU	59,95
Vibrations Pack	49,95
Scart Kabel	49,95
Keyboard	59,95
Lenkrad	124,95
Ready 2 Rumble	109,95
Aerowings	94,95
Powerstone	99,95
NBA Showtime	109,95
Snow Surfers	94,95
Billard Nights	94,95
Shadowman *	94,95
Dynamite Cop 2	94,95
Plasma Sword *	109,95
Hydro Thunder	109,95
WWF Attitude	89,95
Monaco Grand Prix	99,95
NBA 2000 *	99,95
Speed Devils	94,95
Powerboat Racing 2 *	99,95
Virtua Fighter	94,95
Evolution *	89,95
Red Dog *	94,95
Sega Bass Fishing + Angel *	189,95
Millennium Soldier (Expendable)	109,95
Soul Calibur	109,95
Sonic Adventure	94,95
Sega Rally 2	109,95
Formula One Racing	109,95
Suzuki Allstar Racer	94,95
Tokyo Highway Challenge	99,95
Toy Commander	94,95
Trick Style	99,95
UEFA Striker *	99,95
Blue Stinger	94,95
Arcade Stick	94,95
Joypadverlängerung	24,95



* = Bis Drucktermin noch nicht Erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: 8,50 DM plus Nachnahme, bei Vorkasse plus 4,50 DM, Ausland: Vorkasse plus 25,00DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Ab 150,00 DM Versandkostenfrei. Ladenpreise können variieren. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM.

Händleranfragen erwünscht. Fax: 02151-487246

Email: FCGAMES@AOL.COM

Der Weg zum Herzen eines Mannes
führt durch seinen Brustkorb.



Xena zieht ihr Schwert -
das Abenteuer kann beginnen.

