

PlayStation GAMES

nur
DM **4,90**

Das

Magazin

12/98



TEST

Colony Wars 2

Die Space-Opera geht weiter

Crash Bandicoot 3

Neuer Maßstab
im Jump&Run-Genre?

CODES

C&C 2: Gegenschlag

Voller Durchblick für
Hobbystrategen

AKTUELL

Ridge Racer Type 4

Namcos Gran Turismo-Rivale

AKTUELL

Tomb Raider III

Erlebt das Kurvenwunder in ihrem spektakulärsten Abenteuer!

16 Seiten Tips und Tricks: Breath of Fire III, N2O,
Test Drive 5, WWF Warzone, MediEvil, S.C.A.R.S. u.v.m.



4 394575 404902

12

REGEL 65

„Die Renn-Nummern am Wagen müssen an Front und Seiten jederzeit klar identifizierbar sein.“

Offizielles FIA-Reglement.



Formel 1 '98. Echt amtlich.

Weihnachtliche Gefühle?

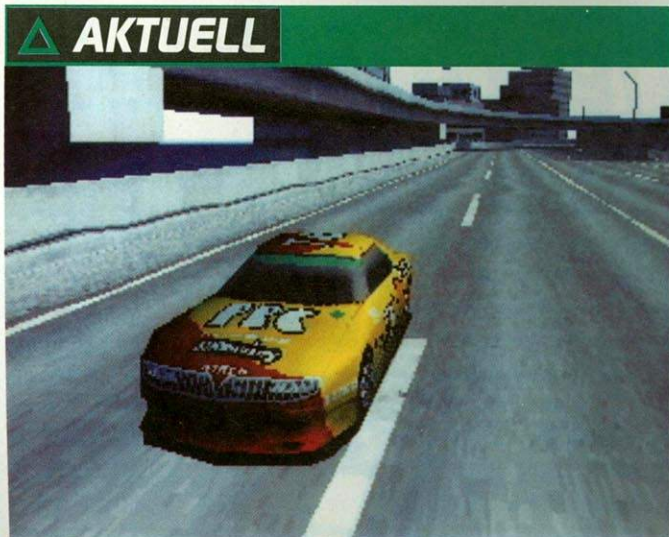
Kurze Tage & lange Nächte, süße Auslagewaren mit klebrigen Schokoladenüberzug, beliebte Männer mit Rauschbart und merkwürdig knallroten Roben - die Indizien sind eindeutig: Das Weihnachtsfest steht wieder einmal vor der Tür. Doch statt gediegener Glühwein-Romantik bedeutet das für das PSG-Team vor allem Arbeit, Arbeit und nochmals Arbeit, da die Abgabetermine kürzer werden. Gerade für den Videospielbereich sind die kalten Monate außerdem bekanntlich die heißesten des Jahres. Schließlich sorgt die jährliche Geburt unseres Erlösers für fast 90 % des jährlichen Gesamtumsatzes des Spielzeuggeschäftes (altmodischerweise werden Konsolen noch dazu gezählt). Die PlayStation dürfte dabei auch dieses Jahr wieder einmal der absolute Renner werden. Gespräche mit dem Handel zeigen nämlich, daß es der Spielzeugbranche bzw. der Sparte der Unterhaltungselektronik alles andere als gut gehen würde, wenn nicht Tausende von Kids ihre Eltern mit Konsolenwünschen bedrängen würden. Es ist dennoch verwunderlich, daß aus der drohenden Software-Flut eher eine mittelgroße Welle wurde, denn statt der erwarteten 30 bis 40 Titel galt es gerade einmal 21 Titel zu bewerten. Dieser Umstand hat allerdings nichts mit dem Abebben

des PlayStation-Booms zu tun, sondern vielmehr mit einer Mischung aus Zeitdruck und Marketing-Zwängen. Core Design schaffte es beispielsweise nicht, Tomb Raider III rechtzeitig fertigzustellen, so daß Ihr Euch „nur“ mit einem 8-Seiten-Preview zufriedengeben müßt. Andere Firmen hingegen hißten angesichts der Vielzahl an Toptiteln rechtzeitig die weiße Flagge und verschoben kurzerhand ihren Silberling auf das nächste Jahr. Wir bewerten diesen Umstand letztendlich positiv, denn weder den überforderten Konsumenten noch den gestreßten PSG-Redakteuren ist damit gedient, wenn sie unter einer mächtigen Software-Last förmlich erdrückt werden. Freuen wir uns daher, daß es im nächsten Jahr gleich ohne Unterbrechungen munter weitergeht, was Hochkaräter wie Namcos pfeilschneller Ridge Racer Type 4 oder das mit Spannung erwartete Metal-Gear-Solid-Abenteuer eindrucksvoll beweisen. Es gibt somit auch ein Software-Leben nach Weihnachten '98. In diesem Sinne, viel „festliche“ Freude beim Lesen der Weihnachtsausgabe.

Euer PlayStation-Games-Team



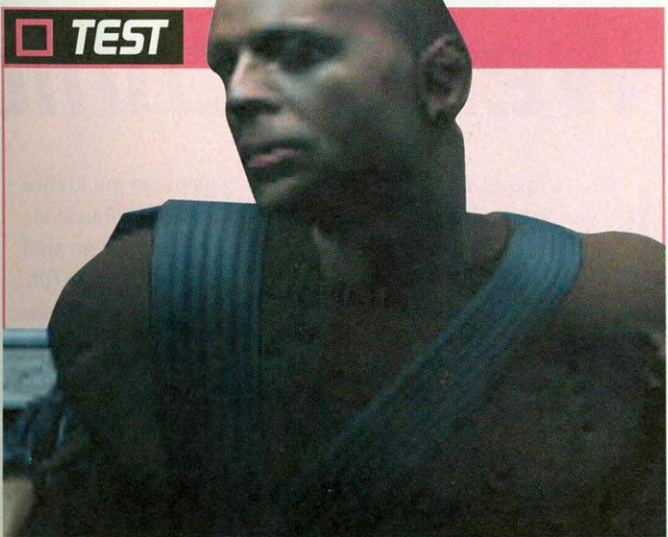
AKTUELL



Ridge Racer Type 4 Seite 32 Mit dem vierten Teil der Racer-Legende schickt sich Namco an, den Überflieger Gran Turismo vom Thron zu stoßen

Blaze & Blade	20
Interessanter Genre-Mischling von Funsoft	
Devil Dice	31
Knobelspiel aus dem Hause Shift	
Dodgem Arena	22
Flotter Future-Racer von Project Two	
FIFA '99	26
Alle Jahre wieder ...	
Invasion	42
Der pure Ballerspaß?	
Kensei - Sacred Fist	38
Innovativer Prügler von Konami	
KKND Crossfire	28
1:1-Umsetzung der PC-Version?	
Live Wire	42
Geschicklichkeitsspiel von SCI	
Rebus	18
Neues RPG von Konami	
Rally de Africa	36
Sega Rally auf der PlayStation	
Ridge Racer Type 4	32
Besser als Gran Turismo?	
Rollcage	24
Psygnosis' neuester Rennspielstreich	
Tomb Raider III	8
Core Design schickt Miss Sexy in ihr drittes Abenteuer	
Trap Runner	40
Spy versus Spy auf der PlayStation	
Xenogears	30
Squaresofts neuer Rollenspielstreich	
YARG	27
Racer aus deutschen Landen	

TEST



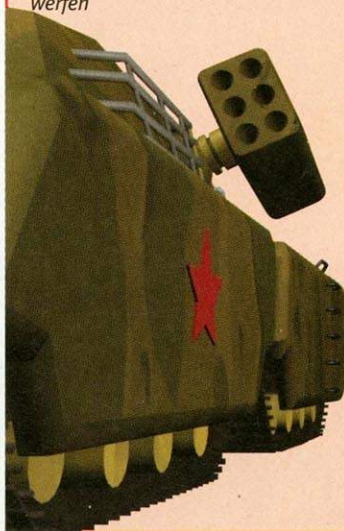
Apocalypse Seite 88 Activisions interessante Baller-Orgie im Härte-test

Actua Tennis	69
Sportsimulation der Kreisklasse	
Actua Soccer 3	62
Aller guten Dinge sind drei	
Apocalypse	88
Digi-Bruce rettet jetzt auch virtuelle PlayStation-Welten	
Buggy	92
Rennspaß auf vier Rädern	
C3 Racing	70
Neuer Rennspielkracher der Total-Drivin-Macher	
Colony Wars: Vengeance	84
Psygnosis' zweites Weltraumepos startet durch	
Cool Boarders 3	58
Mehr als nur eine geniale Grafik-Engine?	
Crash Bandicoot Warped	50
Sonys Maskottchen auf dem Prüfstand	
Hugo	92
Die erfolgreiche Gameshow auf der PlayStation	
Legend	56
Final-Fight-Klon ohne Spieltiefe	
Libero Grande	60
Innovativer Fußballspaß	
Mr. Domino	73
Fragwürdiges Geschicklichkeitsspiel	
NFL Blitz	93
Touchdown auf der Spielkiste	
R-Types	93
Die Rückkehr des Arcade-Klassikers	
Rogue Trip	68
Neueste Zerstörungsgorgie der Twisted-Metal-Macher	
Test Drive 5	74
Accolades Klassiker geht in die fünfte Runde	
TOCA 2	80
Geniale Tourenwagensimulation	
Zero Divide 2	56
Besser als der Vorgänger?	

CODES

Abe's Oddysee	103
Azure Dreams	101
Bio F.R.E.A.K.S.	102
Breath of Fire III	106
Formel 1 '98	104
C&C 2: Gegenschlag	103, 110
Cardinal Syn	101
Grand Theft Auto	103
Judge Dredd	100
MediEvil	102
Moto Racer 2	101
Mr. Domino	101
N2O	103
Ninja - Shadow of Darkness	101
Rogue Trip: Vacation 2000	103
S.C.A.R.S.	101
San Francisco Rush	101
Skull Monkeys	100
Spice World	100
Spyro the Dragon	100
Star Wars: Masters of Teras Käsi	100
Test Drive 4	100
Test Drive 5	100
The Fifth Element	101
Tomb Raider II	102
Tombi!	100
V2000	101
Vigilante 8	101
WWF Warzone	102
Zero Devide 2	100

Command & Conquer 2:
Gegenschlag Seite 110 Wer
Schwierigkeiten bei Westwood
Studios neuestem Strategie-Kracher
hat, der sollte mal einen Blick auf
unsere ausführliche Komplettlösung
werfen



NOVEMBER

Mega Man Legend

Der Mega Man Legend ist ein Action-Adventure-Spiel für die PlayStation 2. Es handelt sich um eine Neuauflage des klassischen Mega Man-Spiels, das ursprünglich für die Nintendo Game Boy entwickelt wurde. Das Spiel führt den Spieler durch eine Reihe von Levels, in denen er verschiedene Gegner und Bosse bekämpft. Die Grafik ist in einem klassischen, pixeligen Stil gehalten, der an die frühen Mega Man-Spiele erinnert.

DEZEMBER

Busi A Move II: Veressene Welt

Das Spiel Busi A Move II: Veressene Welt ist ein Action-Adventure-Spiel für die PlayStation 2. Es handelt sich um die Fortsetzung des ersten Teils, in dem der Spieler Busi A Move durch eine fantastische Welt führt. Das Spiel bietet eine Vielzahl von Levels und Herausforderungen, die den Spieler zu neuen Höhen in der Action-Adventure-Gattung erheben werden.

JANUAR

Nachste Ausgabe

Die nächste Ausgabe des Magins wird im Januar erscheinen. Sie wird eine Reihe von neuen Artikeln, Interviews und Spielberichten enthalten. Besonders zu erwarten sind Berichte über die neuesten Spiele der Saison und die neuesten Entwicklungen in der Gaming-Welt.

Coming Up Seite 128 Lest, was Euch in den kommenden drei Monaten softwaretechnisch erwartet

EXTRA

Actua Soccer 3 Event	64
Coming Up	128
Game Mail	124
Gewinnspiel	94
Highscore	127
Impressum	130
Inserentenverzeichnis	130
Interface Leserbefragung	130
News	44
Peripherie Special	116
Start	3
Tokyo Game Show	120
Virtueller Einkaufsführer	96

INDEX

Abe's Oddysee	103	Mr. Domino	73
Actua Soccer 3	62	N2O	103
Actua Tennis	69	NFL Blitz	93
Apocalypse	88	Ninja - Shadow of Darkness	101
Azure Dreams	101	R-Types	93
Bio F.R.E.A.K.S.	102	Rally de Africa	36
Blaze & Blade	20	Rebus	18
Breath of Fire III	106	Ridge Racer Type 4	32
Buggy	92	Rollcage	24
C&C 2: Gegenschlag	103, 110	Rouge Trip	68
C3 Racing	70	Rouge Trip: Vacation 2000	103
Cardinal Syn	101	S.C.A.R.S.	101
Colony Wars: Vengeance	84	San Francisco Rush	101
Cool Boarders 3	58	Skull Monkeys	100
Crash Bandicoot Warped	50	Spice World	100
Devil Dice	31	Spyro the Dragon	100
Dodgem Arena	22	Star Wars: Masters of Teras K.	100
FIFA '99	26	Test Drive 4	100
Formel 1 '98	104	Test Drive 5	74, 100
Grand Theft Auto	103	The Fifth Element	101
Hugo	92	TOCA 2	80
Invasion	42	Tomb Raider II	102
Judge Dredd	100	Tomb Raider III	8
Kensei - Sacred Fist	38	Tombi!	100
KKND Crossfire	28	Trap Runner	40
Legend	56	V2000	101
Libero Grande	60	Vigilante 8	101
Live Wire	42	WWF Warzone	102
MediEvil	102	Xenogears	30
Moto Racer 2	101	YARG	27
Mr. Domino	101	Zero Devide 2	56, 100

DEATH WAR

BEAST

GELOBT SEI DER HERR,

GELADEN DIE MG.



ACTIVISION IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN UND APOCALYPSE IST EIN WARENZEICHEN VON ACTIVISION, INC. © 1996 ACTIVISION INC. LIZENZIERT VON SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA ZUR VERWENDUNG AUF DER PLAYSTATION-SPIELEKONSOLE. PLAYSTATION UND DIE PLAYSTATION-LOGOS SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. ALLE WEITEREN WARENZEICHEN UND HANDELSNAMEN SIND EIGENTUM DER JEWELIGEN INHABER.



ACTION NONSTOP

ÜBERNEHMEN SIE DURCH MOTION-CAPTURING UND CYBERSANNING DIE KONTROLLE ÜBER EINEN DER GRÖSSTEN KINOHELDEN UNSERER ZEIT, UND ERLEBEN SIE NERVENAUFRIBENDE HARDCORE-ACTION.



TOTALE VERNICHTUNG

ERFORSCHEN SIE VERWINKELTE WAFENFABRIKEN, GEFÄNGNISSE, ABWASSERKANÄLE UND MEHR. DIE 360°-UMGEBUNG WIRD VOR EXPLOSIVEN SOUND-EFFEKTEN NUR SO ERZITTERN.



VOLLE LADUNG

BIS ZU ACHT GEGNER GLEICHZEITIG BEREITEN IHNEN DÜSTERE AUSSICHTEN. NUR GUT, DASS SIE EIN GANZES WAFENARSENAL - FLAMMENWERFER, HALB-AUTOMATIK UND ZIELSUCHRAKETEN - MITSCHLEPPEN...

DAS ENDE DER WELT IST NAH.
SIE SIND BRUCE WILLIS ALIAS TREY KINKAID -
NANOTECHNIKER UND ALLEINIGER VERTEIDIGER DER ERDE.
ES LIEGT IN IHRER HAND:
BESIEGEN SIE DIE VIER REITER DER APOCALYPSE, ODER DIE
WELT IST DEM UNTERGANG GEWEIHT ...

GEHEN SIE ES AN.

Mit dem amerikanischen Rockstar POE als PEST.
POEs neue CD erscheint im Frühjahr 1999.

APOCALYPSE™

EIN ORIGINAL-PLAYSTATION-SPIEL MIT
BRUCE WILLIS ALS HAUPTDARSTELLER.
DAS ENDE NAHT IM NOVEMBER.

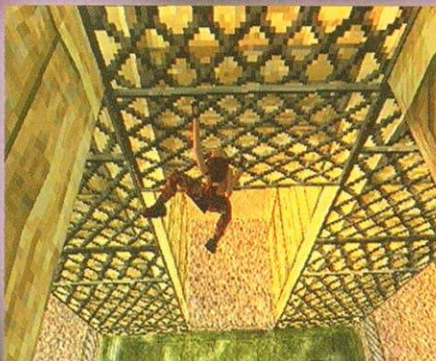
Lara rennt...

Tomb Raider III

Adventures of Lara Croft

Crazy, sexy, cool! Das **erfolgreichste Mädel** der Videospielbranche schlägt wieder zu. Mit zeitgemäßer **Analogsteuerung**, **Dual Shock** und neuen Fähigkeiten soll auch das dritte Abenteuer von Lara zum **großen Erfolg** werden. Was sich seit dem ersten Teil getan hat und was Euch diesmal von **Core Design** geboten wird, lest Ihr auf den folgenden acht Seiten

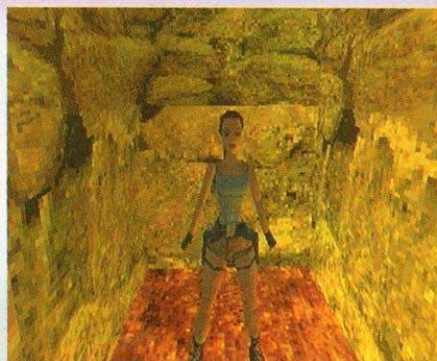




Mit kraftvollen Klimmzügen muß Lara sich nicht nur an dieser Gitterfassade beweisen



Diese riesige Königs cobra taucht plötzlich und unerwartet auf. Gezielte Schüsse erledigen sie



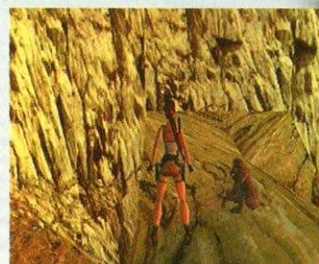
Einfach nett. Unsere sexy Heldin beginnt das Abenteuer im gewohnten Outfit

Präzise wie ein Schweizer Uhrwerk, oder anders gesagt, pünktlich zum Weihnachtsfest dürfen sich heimische Videospielfans, wie schon in den letzten beiden Jahren, auch in diesem Jahr auf ein neues Abenteuer mit der Heldin Lara Croft freuen. Als im Sommer 1996 das erste spielbare Demo von Tomb Raider bei den einschlägigen Fachmagazinen eintrudelte, war niemanden in der Branche bewußt, daß das virtu-

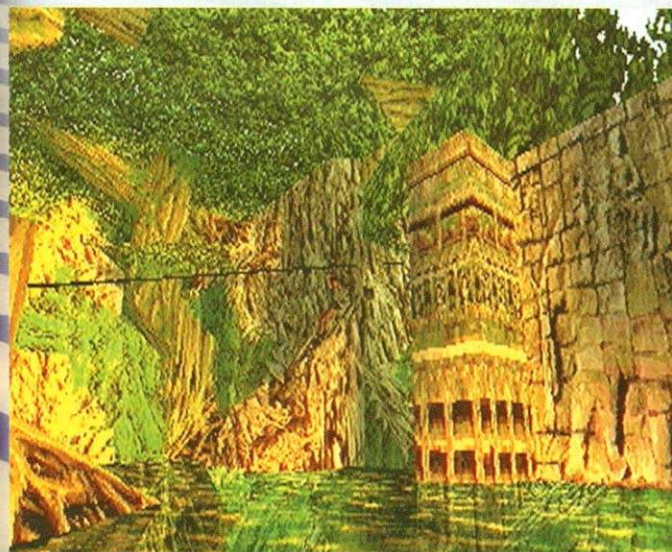
elle Babe eine solch grandiose Videospiel-Geschichte schreiben würde. Die Verantwortlichen von CentreGold, jetzt Eidos Interactive, waren damals aber schon von ihrem Produkt überzeugt: „Als wir Lara Anfang 1996 das erste Mal sahen, wußten wir schon, daß hier etwas Besonderes kommen würde“, so Beco Mulderji, Marketing-Direktor von Eidos und Mann der ersten "Lara-Stunde". Das revolutionäre Spielprinzip verband



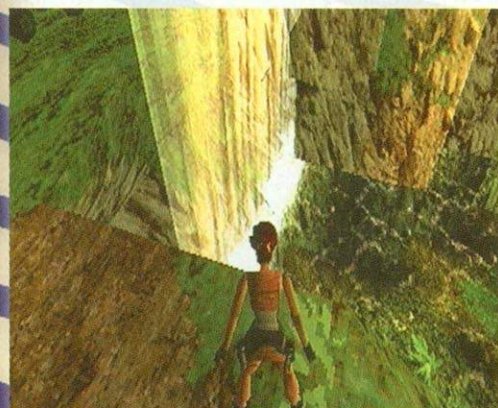
Dieser Buggy ist eines der vier neuen Vehikel bei Tomb Raider III



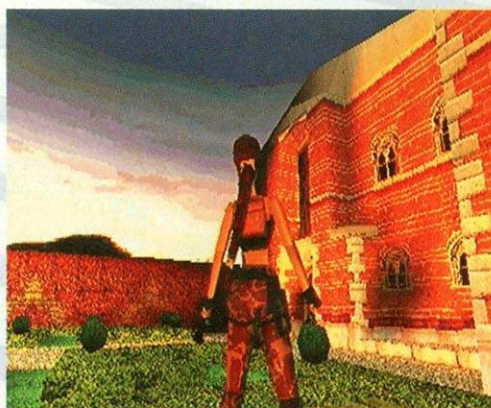
Gib dem Affen Zucker. Mit ein wenig Zuneigung hilft er Euch



Auch bei Tomb Raider III wird dem ambitionierten Abenteuerer eine komplexe 3D-Welt geboten. Via Seilbahn werden Abgründe überwunden



Die tosenden Wasserfälle der beiden Vorgänger wirken dank der neuen 3D-Engine noch realistischer



Daß der weibliche Indiana Jones auch dieses Jahr wieder die Top 10 stürmen wird, ist fast sicher

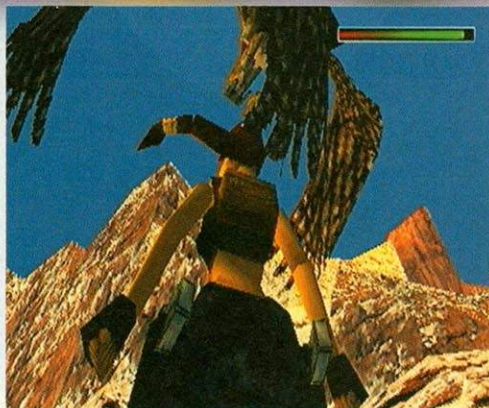
zum ersten Mal geschickt Adventure-, Plattform- und 3D-Action-Elemente miteinander, die dem Spieler eine fast völlige Bewegungsfreiheit in einer komplexen 3D-Welt ermöglichten. Zusammen mit einer packenden Hintergrundstory, knackigen Rätseln und einem starken Charakter, dem die Männerwelt schon nach den ersten Stunden zu Füßen lag, wurde ein rundum gelungener Spielspaß geboten. 2,5 Mio. weltweit und 300.000 (davon 130.000 Platinum) in Deutschland verkaufte Exemplare untermauern dies. Mit diesen Zahlen im Rücken heimsten die Verantwortlichen von Tomb Raider jede Menge Preise ein: Auf der EC-TS 1997 in London wurde das Spiel mit dem CTW-Award in

Gold ausgezeichnet, die Programmierer von Core Design wurden zu den "Developern of the Year" gekürt, Eidos erhielt den Preis als "Publisher of the Year", und in zahlreichen europäischen Ländern wird Tomb Raider als Spiel des Jahres gefeiert. Auch im Jahr darauf, als der weibliche Indiana Jones sich erneut auf Schatzsuche begab, sorgten 3 Mio. weltweit verkaufte Silberlinge wieder





Auch in Arizona müssen Nachforschungen angestellt werden



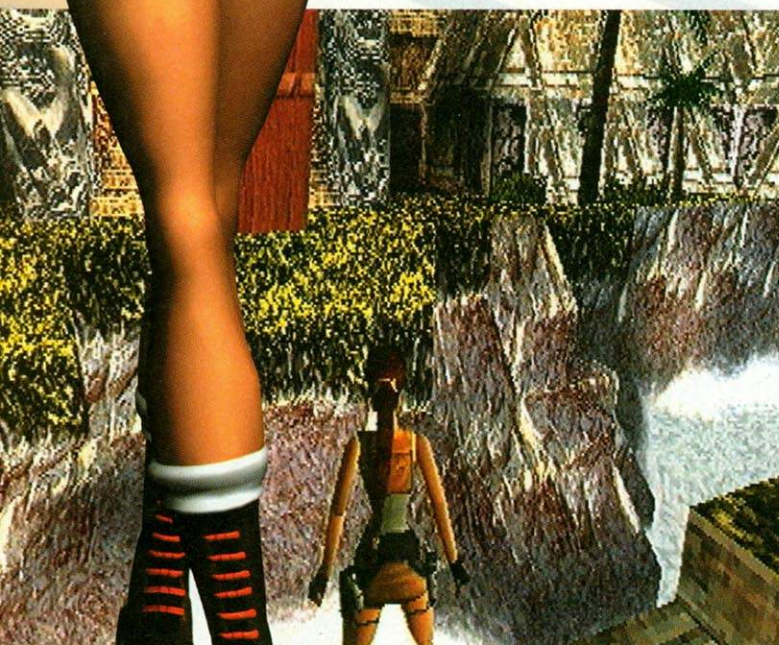
Luftangriff! Lara muß sich geschickt gegen zwei aggressive Kondore wehren, die sie von oben attackieren

für Furore. Jetzt zeigte sich auch, daß mit Lara Croft nicht nur im Bereich der Videospiele ein Megastar geboren war. Quer durch alle Medien wurde über das sexy Girl berichtet und selbst Menschen, die nichts mit der PC- und Konsolenwelt zu tun haben, kennen das smarte Mädel mit den Traummaßen 110-60-90. Der bislang spektakulärste Auftritt von Lara ist wohl in dem Musikvideo der Berliner Punkband Die Ärzte "Ein Schwein namens Männer" das in diesem Frühjahr wochenlang auf den Musiksendern MTV und VIVA in der A-Rotation gelaufen ist: Das heißt, Lara war rund 100mal pro Woche auf der Mattscheibe zu sehen. Dies bescherte der virtuellen Heldin, wie gesagt, nicht nur einen unheimlichen Bekanntheitsgrad, sondern es war auch ein Geniestreich in puncto

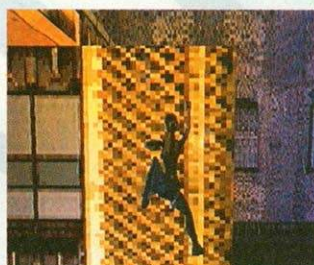


Ein Schwein namens Männer: Solche Erfahrungen hat Lara im gleichnamigen Ärztevideo gemacht

Marketing. Hätte Eidos diese Zeiten als Werbespots geschaltet, hätte man drei Millionen Mark pro Woche investieren müssen. Auch im französischen Fernsehen hatte Lara einen Auftritt: In einem Werbespot des Automobilherstellers SEAT sitzt sie am Steuer verschiedener Modelle und flüchtet vor einem T-Rex und einer Motorradgang. Der nächste Schritt auf dem Weg zur Unsterblichkeit und zum großen Geld soll Hollywood sein. Seit nunmehr einem Jahr ist offiziell bekannt, daß Eidos einen Kinofilm mit dem weiblichen Indiana Jones plant. Als potentielle Hauptdarstellerinnen werden nicht nur Hollywoodgrößen wie Sandra Bullock oder Liz Hurley gehandelt, sondern auch das aktuelle Lara-Modell Nell McAndrew. Für den Chairman von Eidos, den

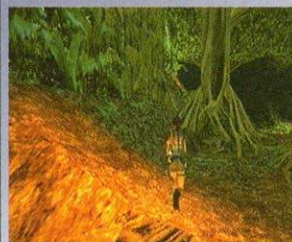


Soundkulisse und Leveldesign lassen diese Wasserfälle in der Südsee zu einem echten Highlight werden



In London wird Lara zur geschickten Fassadenkletterin

Aufgepaßt!



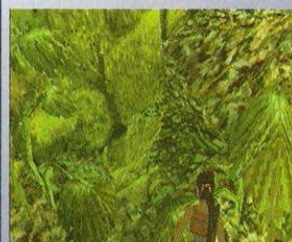
Locker joggt Lara durch den indischen Dschungel, als sie an dieser Schräge vorbeikommt und der Boden plötzlich zu vibrieren beginnt ...



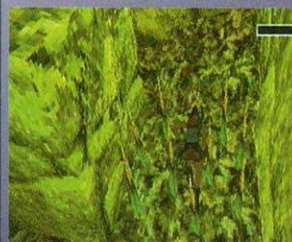
... Zwei Felsbrocken donnern den Hang hinunter, aber unsere Heldin kann mit einem schnellen Sprung der Gefahr entkommen ...



... Der Weg scheint nun frei zu sein, und Ihr begeht Euch an den Rand der Schräge. Plötzlich rollt ein dritter Fels an ...

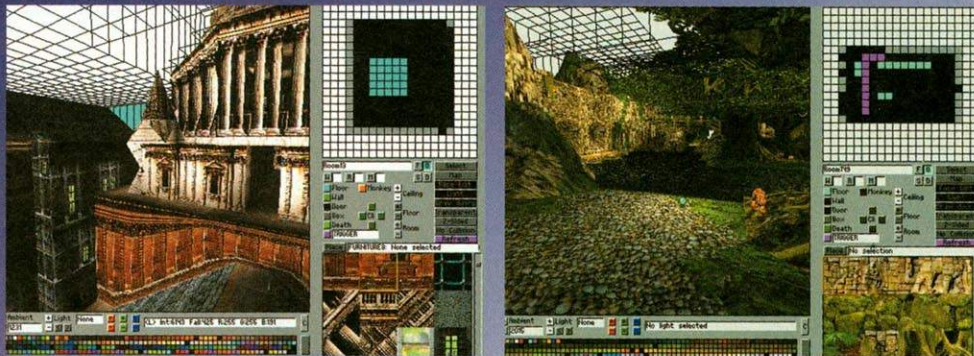


... Mittels dem Dual Shock seid Ihr wieder vorgewarnt und erreicht sicher den hinteren Bereich. Hier erspäht Ihr ein fast verdecktes Loch ...



... in das Ihr aber nicht ohne Vorsicht hineinspringen solltet, da sich tödliche Spitzen am Boden befinden.

Der Leveleditor in voller Aktion



Die Entstehung eines Levels beginnt zunächst mit vielen Zeichnungen und Skizzen. Anschließend wird ein grobes Gittermodell auf dem Computer entworfen, das dann mit Texturen versehen wird. Im dritten Teil der Tomb-Raider-Serie werden neben den schon bekannten rechteckigen Blöcken nun auch dreieckige Blöcke verwendet. Dies ermöglicht ein plastischeres und realistischeres Leveldesign.

Schriftsteller Ian Livingstone, ist vor allem wichtig, daß der Charakter Lara Croft im Vordergrund steht, und nicht ein Hollywoodstar. Ein weiterer Bereich, der durch den Erfolg von Lara mehr und mehr an Bedeutung gewinnt, ist das Merchandising. Zwar gab es schon lange Zeit Poster, Figuren oder T-Shirts mit dem entsprechenden Symbol von Videospielen, aber mit der Figur Lara nimmt dies neue Dimensionen an. Von der Armbanduhr, über die Kaffeetasse, die 400-Mark teure Lederjacke und den Rucksack, bis hin zu Spielfiguren und Bettwäsche, alles, was das Herz eines Fans begehrt, ist erhältlich. Der Absatz ist garantiert, denn die Fangemeinde ist groß, und mit jeder neu verkauften CD wächst die Zahl der Anhänger. Eigentlich hatten viele PS-Besitzer ein weiteres Sequel längst abgeschrieben und den dritten Teil zunächst nur für den PC gesehen bzw. für einen eventuel-

len PS-Nachfolger irgendwann im nächsten Jahrtausend. Zum Glück ist Irrer ja menschlich, und nun können wir uns auch 1998 auf ein weiteres Abenteuer mit Lara freuen. Das Ziel ist laut Aussage von Eidos, ein "Top-Produkt zum Weihnachtsgeschäft auf den Markt zu bringen.

Jedoch erreicht nur ein einziger Mann lebend die Heimat, der in seinem Tagebuch die Ereignisse festgehalten hat. Bis zum Ende unseres Jahrtausends war die historische Begebenheit in Vergessenheit geraten, als eine Gruppe von Forschern in der Antarktis auf die gut erhaltene

„Eine verbesserte künstliche Intelligenz der Gegner sorgt für packende Kämpfe“

gen“. Anfang November wird noch fieberhaft am Feintuning gearbeitet, und daher müssen auch wir uns in der traditionellen Weihnachtsausgabe mit einem Preview begnügen. Die Story beginnt vor einigen Jahrhunderten, als englische Seeleute auf einer Reise Bruchstücke eines Meteors finden. Zu den Fundstücken gehören auch vier höchst merkwürdige Artefakte, mit denen sich die Seeleute auf die Heimreise begeben.

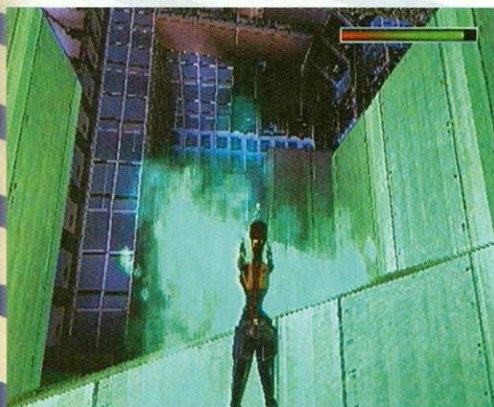
Leiche eines Seemanns gestoßen ist. Durch die Inschrift auf seinem Grabstein erfahren die Forscher von den geheimnisvollen Fundstücken und gelangen letztendlich auf die Spur des Tagebuchs. Jedoch



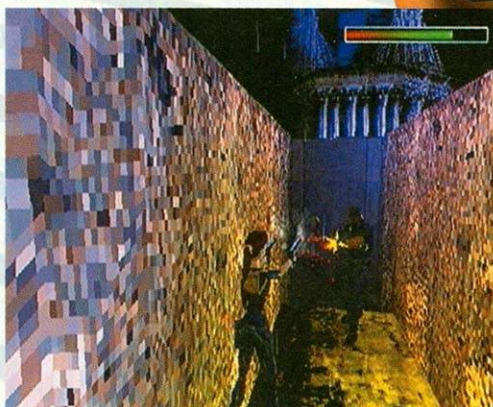
Ein übellauliger Punker attackiert Euch mit einer brennenden Fackel



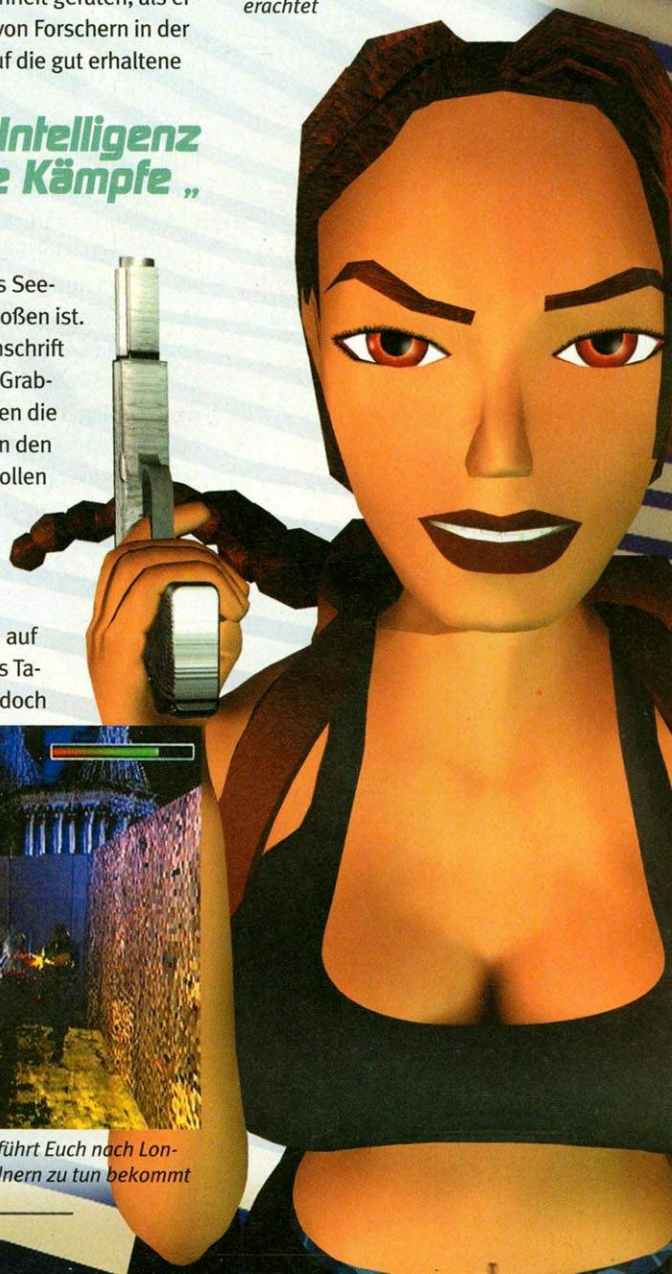
Die Speicheroption hat seit dem ersten Teil viel Kritik ertragen müssen: Mal zu schwer (TR I) und dann wieder zu leicht (TR II). Im dritten Teil sammelt Ihr Speichersteine ein, benutzt diese aber an der Stelle, an der Ihr es für richtig erachtet



Der Endgegner am Ende des London-Abschnittes attackiert Euch mit einem tödlichen Impulsstrahl

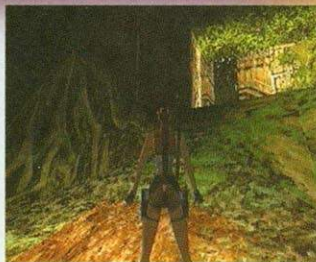


Die Reise rund um den Erdball führt Euch nach London, wo Ihr es mit tödlichen Söldnern zu tun bekommt





Wie Ihr dem verletzten Mann helfen müßt, ist leider momentan noch nicht bekannt



Die **detailliertere Levelgestaltung** zeigt sich vor allem durch die tollen Licht-Schatten-Effekte



Dank der neuen **Grafik-Engine** sind mehr Details, wie die Fußspuren im Sand, möglich



Auch Treibsand und Morast gehören zu den Naturereignissen, die tödlich sein können



sind die Artefakte auf dem gesamten **Erdball** verstreut. Etwa zur gleichen Zeit betritt auch Lara die Bühne des Geschehens. Nichtsahnend von den historischen Ereignissen sucht sie in Indien ebenfalls nach einem Teil des Meteors. Nach Aussage der Eingeborenen weiß sie nur, daß das Objekt ihrer Begierde magische Fähigkeiten besitzen soll.

"Wilde Gefechte – dank massenhaft Gegnern und einem großem Waffenarsenal ist immer für Action gesorgt"

In ihrem neuesten Abenteuer greift Lara natürlich wieder auf Altbewährtes zurück, hat aber dank Core Design wieder zahlreiche Neuerungen mit im Marschgepäck. Die Jungs der englischen Softwareschmiede haben die **Grafik-Engine** der beiden Vorgänger komplett überarbeitet, wodurch sie nicht nur schneller geworden ist, sondern

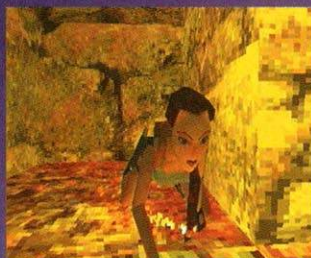


Um ein **realistischeres Bild** zu erzeugen, bietet TR III nun auch Witterungseinflüsse, wie Regen Sturm oder Schnee

auch effizienter in der Darstellung von Polygonen. Neben den bekannten rechteckigen und quadratischen Bauelementen kommen nun auch dreieckige Formen ins Spiel. Dadurch wird ein **realistischeres Bild** der virtuellen Welt vermittelt. Alles wirkt viel plastischer und lebendiger. Dieser Eindruck wird vor allem

durch die **detailliertere Levelgestaltung** noch verstärkt: Mehr Pflanzen und Einrichtungsgegenstände, aber auch mehr Texturen sorgen für einen fast lebensechten Eindruck. Auch die Intelligenz der Gegner ist bei weitem verbessert worden. So agieren nicht nur die Menschen, sondern auch die Tiere und an-

Laras neue Fähigkeiten



Sehr oft werdet Ihr während der Schatzsuche auf **niedrige Gänge** stoßen, die in den ersten Teilen noch unüberwindlich waren. Dank der neuen **Kriech-eigenschaft** ist dies nun auch kein Problem mehr



Hangeln wie unsere Vorfahren. Nachdem Lara im letzten Teil mittels der Seilbahn über Abgründe brausen konnte, ist es jetzt möglich, entsprechende Stellen durch geschicktes **Hangeln** zu überwinden

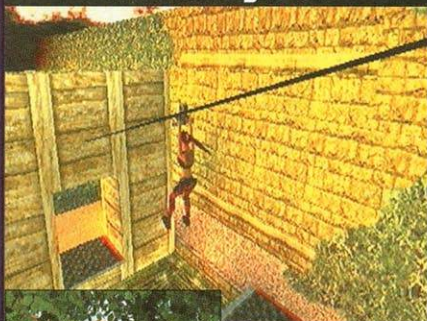


Mittels der R2-Taste kann die virtuelle Abenteurerin nun auch **kurze Sprints** hinlegen. Aus dieser schnellen Bewegung kann Lara auch einen **katzenhaften Sprung** ansetzen, um z.B. durch sich schließende Türen zu springen

Nicht nur diese drei neuen Moves werden Euch bei Tomb Raider III begegnen. Lara kann noch viel mehr: Mit Lianen und Seilen schwingt sie nun auch wie Tarzan von Baum zu Baum schwingen, versucht Türen aufzubrechen, sie kann schneller schwimmen oder mit einer neuen Technik an Wänden hochspringen.

In sechs Levels um die Welt

1. Einführungslevel



Auf Laras Landsitz lassen sich alle Moves erproben und so manches Geheimnis lüften

2. Indien



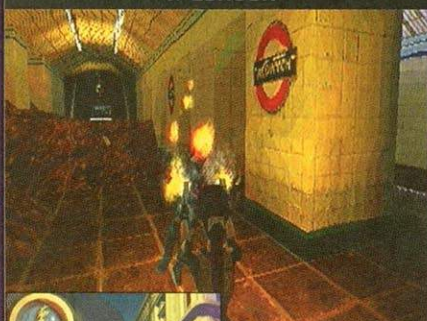
Auf dem Sub-Kontinent beginnt Ihr das Abenteuer von Lara und gelangt in die Kammer von Klaiya

3. Südpazifik



In der Südsee erwartet Euch neben gefräßigen Kannibalen auch noch eine affige Überraschung

4. London



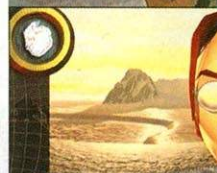
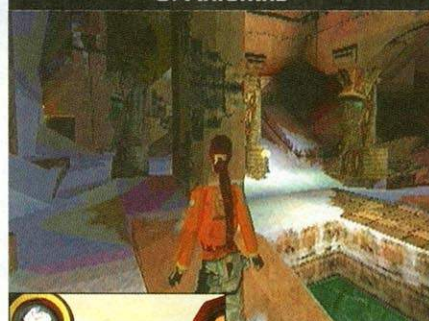
Die Katze auf dem heißen Blechdach. Lara schlüpft in London in die Rolle einer Fassadenkletterin

5. Area 51



Im geheimen Forschungslabor erwarten Euch einige heiße Überraschungen

6. Antarktis



In der Kälte des eisigen Kontinents gilt es, zum Ende nochmals alle Kräfte zu mobilisieren

deren Wesen viel natürlicher und cleverer. Befindet sich Lara z.B. auf einem Plateau und will den Tiger unter ihr zur Strecke

„Mehr Realismus durch eine analoge Steuerung, dem Dual-Shock und eine detailliertere Levelgestaltung“

bringen, versteckt sich dieser, wenn möglich, auch hinter einem Felsen oder verschwindet aus der Reichweite der Abenteuerin. Weitere Neuerungen werden den heimischen Schatzsucher vor allem in puncto Steuerung erreichen. In einer Zeit, wo analoge Steuerung und Dual Shock langsam zum Standard geworden sind, kann sich auch Tomb Raider dieser Entwicklung nicht entziehen. Zwar in der vor-

liegenden Version noch nicht ganz ausgereift, präsentiert sich die Steuerung zeitgemäß. Mit dem rechten Klöppel läßt sich die Heldin joggend und schleichend fortbewegen bzw. Side-steps und Rückwärtsbewegungen vollführen. Mit einem Knopfdruck auf den Stick springt Lara freudig umher. Der rechte Klöppel sorgt auch während der Bewegung für die Möglichkeit, den Kopf und somit den Blickwinkel in alle Richtungen zu steuern. Aber auch das Handeln mit den Waffen und der Einsatz der Kampfrolle sollen hier integriert werden. Die Unterstützung des Dual Shock wird dafür sorgen, daß der Spieler merkt, wenn Steine anrollen oder wenn sich ein T-Rex nähert. Neben den Neuerungen in der Steuerung besitzt Lara wieder einige neue Fähigkeiten, mit denen sie die virtuelle Welt noch

effektiver erforscht. Zu den wichtigsten gehört neben dem Kriechen durch niedrige Gänge vor allem die Möglichkeit eines schnellen, aber kurzen Spurts, um z.B. herunterfallenden Steinen zu entkommen. Eine weitere wichtige Veränderung trifft auch auf den viel kritisierten, linearen Spielablauf zu. Bei der Schatzsuche gibt es fünf Locations, die jeweils vier Levels beinhalten. Beginnen muß jeder Abenteuerer in Indien, wo er den ersten Teil findet. Die



Tomb Raider: Gestern, heute & morgen



	Tomb Raider I	Tomb Raider II	Tomb Raider III
Anzahl der Levels	15	17	20
freie Levelwahl	nein	nein	zum Teil
Speicherfunktion	starr	nach Wahl	flexibel
Auflösung	384 X 240	384 X 240	512 X 240
Audio-Tracks	1	5	k.A.
Lara-Outfits	2	4	5
Anzahl der Waffen	5	7	10
Anzahl der Vehikel	0	2	4
Versch. Wetterverhältnisse	nein	nein	ja
Nutzung von Fahrzeugen	nein	ja	ja
Rätsel-Action-Verhältnis	70/30	40/60	50/50
Höhlen-Außenwelt-Verh.	100/0	50/50	40/60
analoge Steuerung	nein	nein	ja
Intelligenz der Gegner	lineares Verhältnis	teilweise clever	Angabe noch nicht möglich
Detailreichtum der Levels	mittel	hoch	hoch



Schlangen verstecken sich hinter Gras und in Gruben. Das Gift wirkt langsam, ist aber tödlich

gen von Hebeln präsentiert, und der Actionkomponente ist ziemlich ausgeglichen. In puncto Gegner wird diesmal wieder nicht gezeizt. Lara wird sich nicht nur mit alten Bekannten, wie Tigern oder dem gefräßigen T-Rex, herumschlagen, sondern auch auf neue, ihr feindselig gesinnte Zeitgenossen treffen. Besonders fies sind **Schlangen** oder eine Art Gürteltier, die beide durch ein Gift zusätzlichen Schaden verursachen. Keine Angst, mit einem Medi-Pack wird das Gift neutralisiert. Mit giftigen Pfeilen schießen auch Kannibalen oder Riesenaffen stellen sich der Heldin ebenso entgegen. Wie sich Tomb Raider III nun endgültig präsentieren wird, werden wir Euch hoffentlich in einem ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe sagen können. (Udo L.)

nächsten drei Teile lassen sich im Südpazifik, in England und den USA finden. Der Showdown wird in der **Antarktis** stattfinden. Jedoch steht es dem Spieler frei, welche der drei mittleren Locations er besucht. Somit ist der Ablauf nicht linear, und es wird verschiedene Wege geben, das Geheimnis des Meteors und der Artefakte zu lösen. Weitere Elemente des klassischen Adventures lassen sich in den einzelnen Levels finden. So gibt es Verbündete, die Euch mit Informationen versorgen, Schurken, die Euch Steine in den Weg werfen,

Teil nur an festgelegten Punkten seine Ergebnisse sichern, war es bei Tomb Raider II möglich, überall und zu jeder Zeit zu speichern. Im dritten Anlauf sammelt Ihr Speichersteine ein, die an der Stelle benutzt werden, an der es der Spieler für richtig hält. Somit wird es nicht nur entscheidend sein, die Munition sparsam und effektiv zu verwenden, die Secrets, von denen es wieder drei pro Level gibt, zu finden, sondern auch seine Save-Optionen im Auge zu behalten. Auch das Verhältnis der Rätsel, das sich meist wieder im Umle-

"20 Level werden wieder für wochenlangen Spielspaß sorgen"

und immer wieder andere Aufgaben zu lösen, die Euch einen Schritt näher an des Rätsels Lösung bringen. Weitere Veränderungen werden Kenner der beiden anderen Teile gleich zu Beginn bemerken: So wurde vor allem das Problem mit dem Speichern wieder aufgegriffen. Konnte man im ersten



Skully und Muder lassen grüßen! In der **Antarktis** werdet Ihr vielleicht des öfteren Begegnungen der dritten Art haben

Action ●●
Strategie ●●
Abenteuer ●●
Geschick ●●
Simulation ●●

GEPLANT FÜR
Dezember

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Tomb Raider III

Hersteller/Vertrieb: Core Design/Eidos
Schwierigkeitsgrad: **schwer** Levels: 20 Levels



„Neue Fähigkeiten, analoge Steuerung und mehr Gegner sorgen auch im dritten Teil für mehr Spaß“

„... die wohl erfolgreichste Spieleserie für die PlayStation“

Verkaufszahlen, **Raubkopien** und die Erwartungen zu **Tomb Raider III**: Eidos-Marketing-Manager **Beco Mulderji** plaudert aus dem Nähkästchen

PlayStation Games: Wie hoch waren die Verkaufszahlen von TR I und TR II in Deutschland und weltweit?

Beco Mulderji: Grob kann man sagen, daß wir etwa folgende Stückzahlen verkauft haben: Von TR in Deutschland allein weit über 300.000 (davon ca. 130.000 Platinum), weltweit wurde vom ersten Teil über 2,5 Mio. Stück verkauft (davon ca. 1 Mio. Platinum). Tomb Raider II liegt in etwa im gleichen Bereich, bei über 300.000 Stück in

Raider-Film geben? Und wer wird die Hauptrolle übernehmen? Wer produziert den Film?

BM: Der Film ist für Ende 1999 geplant. Im Moment wird gerade die letzte Hand an das Drehbuch gelegt. Über die Hauptdarstellerin kann ich hier leider noch nichts verraten. Zu den Produzenten allerdings etwas mehr: Die Produktion wird von Laurence Gordon und Lloyd Levin geleitet, die schon seit mehr als zehn Jahren zusammenarbeiten. Gordon ist Produzent von

mehr als

waren wir immer mehr davon überzeugt, daß wir einen Hit landen würden. Einen gewissen Erfolg ahnten wir also schon, aber den Status zu erreichen, den Tomb Raider heute hat, so etwas kann man nicht einplanen. Dazu muß es an anderer Stelle, nämlich beim Spieler, Klick machen, und dann selbstständig sich der Erfolg.

PSG: Wird es vor dem Jahr 2000 einen vierten Teil geben? Oder anders gefragt: Wird es für die PlayStation noch eine weitere Fortsetzung geben?

BM: Wir wollen uns doch erst einmal auf Teil III konzentrieren.

PSG: In welchen Punkten wurde die 3D-Engine noch verbessert?

BM: Der Schritt ist diesmal noch größer ausgefallen als beim zweiten Teil. Die Engine baut beispielsweise die meisten Böden und Wände jetzt aus dreieckigen Polygonen zusammen, anstatt mit Quadraten zu arbeiten. Dadurch wirkt die Umgebung viel organischer und detaillierter, die Tomb-Raider-II-Welten hingegen waren manchmal etwas geometrischer und blockiger. Ein wesentlicher Schritt zur Steigerung der Atmosphäre ist die stark erweiterte Einbeziehung von Licht und Schatten. Wir haben jetzt Realtime Colored Light Sourcing, Transparenzeffekte und Nebelschwaden. Außerdem sind die Levels belebter als zuvor. Vögel und Fledermäuse beleben die Lüfte, Fischschwärme bevölkern das Wasser. Auf der PlayStation wird die Möglichkeit der höheren Auflösung genutzt. Insgesamt fühlt man sich jetzt ganz einfach noch mehr in das

Geschehen eingebunden.

PSG: Wie groß ist der Schaden, der bei TR I und TR II durch Raubkopien verursacht worden ist? Wird TR III einen effektiven Kopierschutz haben?

BM: Wir schätzen, daß allein von Tomb Raider II für PC und PSX rund 100.000 bis 150.000 Raubkopien in Deutschland im Umlauf sind. Das ist schon ein gewaltiger Schaden. Beim PC haben wir einen sicheren Schutz aus eigener Entwicklung eingebaut, bei der PlayStation ist das die Aufgabe von Sony. Es sieht aber alles danach aus, daß auch die PlayStation-Version vom neuen, gerade eingeführten Sony-Kopierschutz profitiert.

PSG: Vielen Dank für das Gespräch.



„Zum **Weihnachtsge-
schäft** erwarte ich noch
einmal einen **starken
Anstieg des PlayStation-
Verkaufs**“

Deutschland und rund 3 Mio. weltweit.

PSG: Welche Erwartungen in puncto Verkaufszahlen habt Ihr für TR III in Deutschland?

BM: Wir denken, daß wir mit Tomb Raider III - Adventures of Lara Croft sicher etwa 400.000 Spiele verkaufen werden.

PSG: Wie groß war der Werbeaufwand für den ersten und zweiten Teil? Wie groß ist der Werbeetat für den dritten Teil?

BM: Im Vergleich zu anderen Top-Titeln im Spielebereich hält sich der Werbeaufwand bei Tomb Raider in zivilen Grenzen. Der hohe Bekanntheitsgrad von Lara Croft läßt sich eben nicht allein durch gigantische Marketingausgaben erzwingen.

PSG: Wann wird es den Tomb-

men. Er war an einigen der erfolgreichsten Actionstreifen der Filmgeschichte beteiligt, darunter "Nur 48 Stunden", "Stirb Langsam" und "Stirb Langsam 2". Levin war zuvor Produktionspräsident von Largo Entertainment, wo er die Produktion von Filmen wie "Point Break" und "Timecop" beaufsichtigte.

PSG: Mit welchen Erwartungen seid Ihr 1996 an die Vermarktung von Tomb Raider gegangen?

BM: Als wir Lara Anfang '96 das erste Mal sahen, wußten wir schon, daß hier etwas Besonderes kommen würde. Tomb Raider featuring Lara Croft war ganz eindeutig ein großartiges Spiel. Es hat im Grunde ein komplett neues Genre eingeführt, und bis zum Release

30 Fil-



Während des Spiels austauschbare
Charaktere, weitere Spieler können in
das laufende Spiel einsteigen



Frei wählbarer Spielverlauf.
Alle Gegenden können
jederzeit wieder betreten werden



Acht verschiedene Charakter-Typen mit
individuellen Eigenschaften.
Mehrere mögliche Lösungswege



Charaktere per Memory Card exportierbar



4 Spielermodus per Multi-Tap-Adapter



Das Action-Rollenspiel



Blaze & Blade

~ Eternal Quest ~



TESOFT

ABC
A FUNSOFT. COMPANY

FUNSOFT.

ABC Software GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111, ABC Software AG (CH), Tel. 0041/81/7501000, Fax. 0041/81/7501008, ABC Software GmbH (A), Tel. 0043/5523/56510, Fax. 0043/5523/64794

© 1998 T&E SOFT. Published by FUNSOFT. Developed by T&E SOFT.



Die Hintergrundgeschichte wird Euch ohne einen üblicherweise vorhandenen Adventure-Teil vorgesetzt



Greift Ihr einen Gegner an, hat Eure attackierende Einheit das "Erstschlagrecht". Erst danach darf der Feind zurückschlagen



Eine der beiden Hauptfiguren, Toxa, ist ein Held im alten Stile, der sich für das Recht und die Armen einsetzt

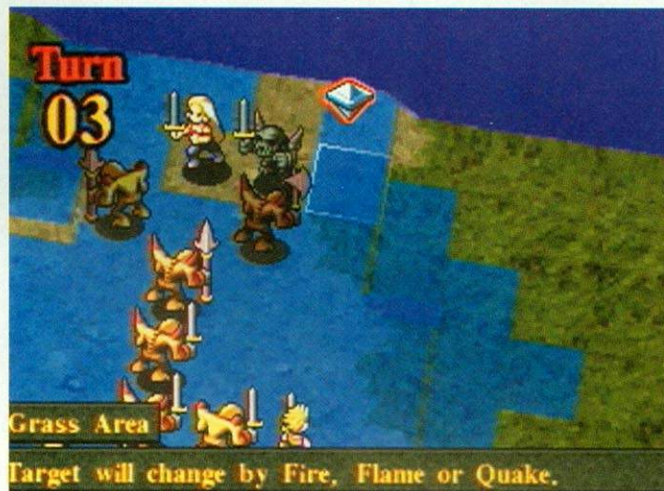
Die Magie der Karten

Rebus

Mixturen aus Rollenspielen und rundenbasierenden Strategiespielen haben vor allem in Japan Erfolg. Nur hin und wieder gelingt es einem Vertreter, auch bis ins hiesige Land vorzudringen

Im Original heißt Rebus eigentlich Kartia. Der Titel verpflichtet: Es handelt sich um eine gleichnamige Welt, in der Magie durch Karten ausgelöst wird. Ihr habt zu Beginn die Wahl zwischen zwei Kämpfern mit unterschiedlicher Anfangsstory, deren Werdegang Ihr in Kartias brisanten Zeiten verfolgt. Auf die Hintergrundgeschichte habt Ihr, anders als bei vergleichbaren Genremixen, keinen Einfluß. Das heißt, Ihr seht eine Handlung ablaufen, in die Ihr nicht eingreifen dürft. Hin und wieder sind

Kämpfe eingestreut, in denen Ihr gefragt seid. Diese rundenbasierenden Schlachten führt Ihr mit Euren wenigen zur Verfügung stehenden menschlichen Kriegeren, zu meist den Helden der Geschichte, sowie mit einer großen Anzahl sogenannter **Phantome** aus. Letztere sind das Kanonenfutter in der Schlacht. Sie werden zu Beginn eines jeden Kampfes beschworen. Dazu sind spezielle Karten vonnöten, mit denen nur ein Teil Eurer menschlichen Krieger umgehen kann. Besitzt Ihr im weiteren Verlauf



Die von Euch erschaffenen **Phantome** werden gezielt gegen eine schwächere Einheit eingesetzt. Ihr müßt jedoch aufpassen, daß Ihr sie in keine Falle schickt

der Begegnung weitere Karten, so können weitere Phantome erschaffen werden. Mit ihnen müssen nun die gegnerischen Massen gebremst werden. Die Geister gibt es in drei Formen: Doll Phantoms, Shadow Phantoms und Common Phantoms. Im direkten Vergleich unterliegen die Doll Phantoms den Common Phantoms, während die Common Phantoms von den Shadow Phantoms sowie die Shadow Phantoms von den Doll Phantoms besiegt werden. Eine Schlacht läuft also darauf hinaus, die gegnerischen Geister durch diese Konstellation geschickt auszuschalten, so daß die menschlichen Kämpfer ein

leichtes Spiel haben. Allerdings können die Dämonen nur Nahkampf-Angriffe starten, während die Menschen bedeutend härtere Nüsse sind. Neben dem Erschaffen von Phantomen und dem Nahkampf verwenden sie nämlich sehr starke Zauber, die es als durchschlagende Attacken auf ein Ziel sowie als einen Flächenzauber auf mehrere Gegner gibt. Außer der Geschichte findet sich auf dem Silberling ein Schlachten-szenario, in dem Ihr gegen die CPU oder einen menschlichen Gegner antretet, sowie ein **Trainingsmodus**, der Euch die wichtigsten Angriffe erklärt. (Raoul B.)

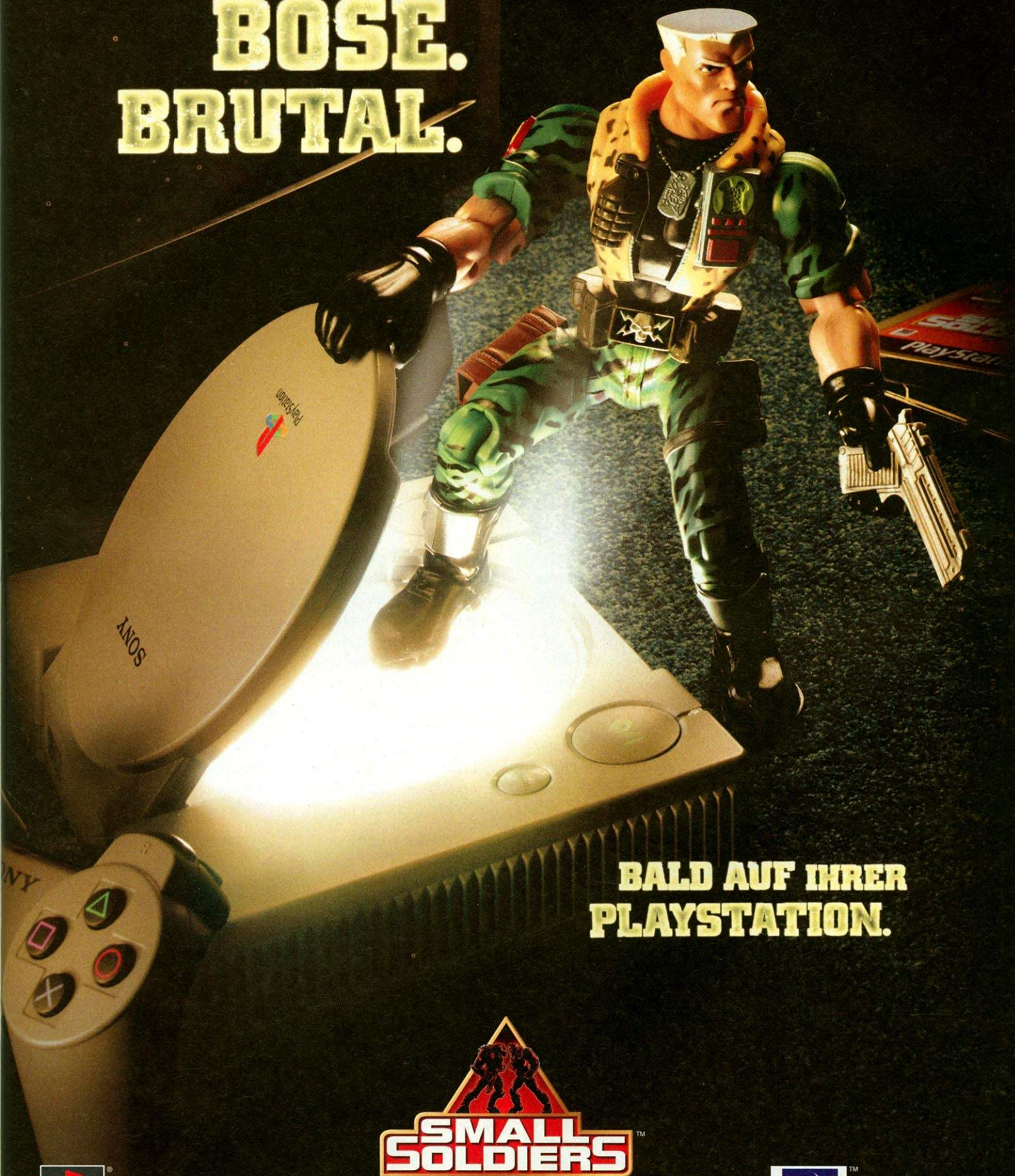


Der **Trainingsmodus** zeigt Euch die wichtigsten Moves, wie Angriffe aus der Entfernung, und die Wirkung von Zaubern

Action ... Strategie ... Abenteuer ... Geschick ... Simulation ...	INFO Rebus Hersteller/Vertrieb: Atlus/Konami Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 10+ GEPLANT FÜR 2. Quartal '99 ERSTER EINDRUCK gut
---	---

„Vielversprechendes Strategiespiel, dessen Kämpfe Euer taktisches Geschick auf die Probe stellen“

**BEWAFFNET.
BÖSE.
BRUTAL.**

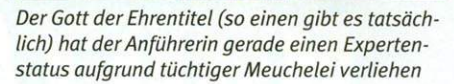


**BALD AUF IHRER
PLAYSTATION.**



SPANNENDES SPIEL. KLEINE KRIEGER.





Action	● ● ●	INFO <i>Blaze & Blade</i> Hersteller/Vertrieb: T&E Soft/Funsoft Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: entfällt   1-4 8
Strategie	● ● ●	
Abenteuer	● ● ●	
Geschick	● ● ●	
Simulation	● ● ●	
GEPLANT FÜR November		
ERSTER EINDRUCK <i>gut</i>		„Hübsche Kombination, die wohl als einziger Genvertreter zu viert spielbar ist“

Der Freund des Lichtes sei der Zerstörer der Dunkelheit

(Weisheit der Ninja)

Dämonische Heerscharen verwüsten das Land, und
eine finstere Gestalt greift nach der Weltherrschaft.

Nur Sie, Kurosawa, letzter aller Ninjas, können ihr
Einhalt gebieten. Sie müssen das große Abenteuer
auf sich nehmen und allein in den Kampf ziehen.

Sie werden all Ihren Mut, Ihre Klugheit
und Ihre magischen Kräfte brauchen,
um das Licht über die Dunkelheit
siegen zu lassen.

NINJA

SHADOW OF DARKNESS



EIDOS
INTERACTIVE



Ziel ist der **Torbeam**, der sich ständig im Uhrzeigersinn um die Arena bewegt. Ein erfolgreicher Torschuss erzeugt dann einen wahren Sternenschweif



Von Fairplay überhaupt keine Spur. Als Extrawaffen kommen Laser-MG's genauso zum Einsatz wie Lenkraketen und Legeminen



Die zentrale Puckspendeplattform ist immer ein sehr umkämpfter Platz, da die Spielsteine nur von Zeit zu Zeit ausgegeben werden

Hockey einmal anders

Dodgeball Arena

Wenn wendige **Stahlkolosse** einem kleinen **Puck** hinterherjagen, bleibt die **Fairness** auf der Strecke

Ein Sportprinzip der Gegenwart in die Zukunft zu versetzen ist immer ein vielversprechendes Spielprojekt. Neben einigen echten Klassikern, wie Speedball – ein aggressive Handballvariante – haben uns diese Bemühungen jedoch auch viele Softwaregurken beschert. Bei Dodgeball Arena steht nunmehr die Zukunft des Eishockeysports im Mittelpunkt, zumindest so, wie es sich das Programmiererteam Formula vorstellt. Als vielleicht drastischste Neuerung fällt auf, daß aus dem ehemaligen Mannschafts-

sport ein reines Jeder-gegen-jeden-Gerangel geworden ist. Da der Brutalitätsgrad dabei unweigerlich in die Höhe geschossen ist, bedarf es zum Schutze der Spieler einer sehr viel härteren Panzerung als ein Paar Plastikschoner. So stellen windschnittige Gleiter, sogenannte Dodgeballs, die neuen und wohl teuersten Sportgeräte aller Zeiten dar. Auch das klassische Spielfeld schien den Programmierern nicht mehr zeitgemäß. Die moderne Puckjagd findet nun in riesigen ovalen Saalschüsseln statt, die eine strenge Dreiteil-

lung einhalten. Im Zentralring lassen sich die Spielsteine erkämpfen. Sinn des Spiels ist es anschließend die Scheibe über einen Graben in den äußeren Zielring zu befördern, um ihn dort in einen **Torbeam** zu versenken. Da die Puckzahl mit fortlaufender Spieldauer sinkt, entbrennt ein regelrechter Kampf um die begehrten Hartplastikscheiben, der durch Extrawaffen, spezielle Werkzeuge, wie der **Puckmagnet**, oder ferner das ablaufende Zeitlimit auf die Spitze getrieben wird. Wen Einzelspiele gegen den Computergegner auf Dauer langweilen, der darf sich in ei-



Die schnittigen Dodgeball-Modelle unterscheiden sich in Kategorien wie Wendigkeit oder Sprungvermögen



Ein äußerst nützliches Utensil im Spiel ist der **Puckmagnet**, der es Euch ermöglicht, benachbarten Gegenspielern die Scheibe elegant zu entwenden

nem Ligamodus mit den Sportlern aller möglichen Planetensysteme messen und einige neue Arenen sowie Dodgeball-Modelle freispielen. (Frank F.)



Geschwindigkeit ist Trumpf. Benutzt die Beschleunigungsfelder, um den Gegnern zu entkommen



Sämtliche Arenen sind futuristisch design und können optisch ansprechende Lichteffekte vorweisen



Gewaltakt: Um den mittleren Graben zu überwinden, solltet Ihr etwas mehr Anlauf einplanen

Action .. Strategie .. Abenteuer ... Geschick .. Simulation ...	INFO Dodgeball Arena Hersteller/Vertrieb: Formula/Project Two Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 10 Arenen GEPLANT FÜR November ERSTER EINDRUCK gut	1-4 1 1-4 1
--	--	---

"Geglückter Mix aus der sportlichen Hockey-Idee und einer an WipEout erinnernden Spielmechanik"

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

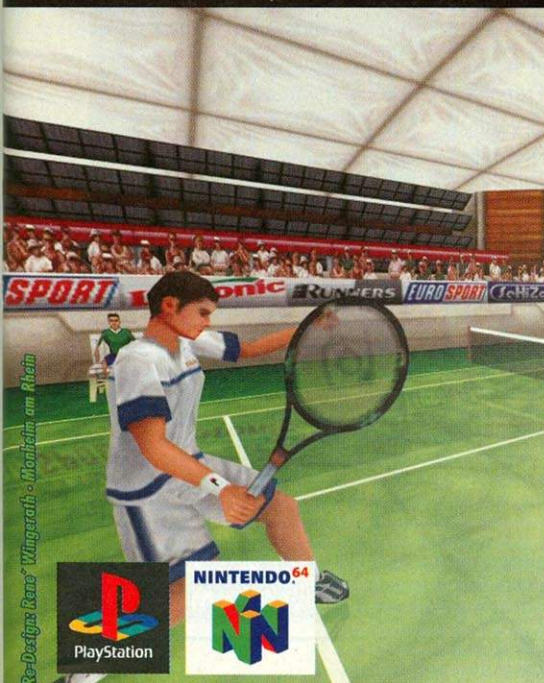
All Star Tennis '99



www.ubisoft.de

Meet the Challenge!

Netz
Spannung



Fordern Sie einige der größten Namen im Tennis heraus. Diese vom DTB empfohlene 3D-Tennis-Simulation mit Motion-Capture-Technik bietet die ganze Dramatik eines echten Tennismatches! Noch nie dagewesene Kontrolle über die verschiedensten Schläge ermöglicht knallharte Duelle mit acht lizenzierten Tennisgrößen und vier fiktionalen Spielern auf acht internationalen Plätzen. Das realistische Gameplay bietet unterschiedliche Special Moves für jeden Spieler. Mit der Multiplayer-Option spielen bis zu vier Gegner gleichzeitig. Plus: 3 Spielmodi, Statistiken und Wiederholungen!





Power-Up-Kapseln kann man durch ihre grellen Lichteffekte nicht übersehen



Beschleunigungsfelder haben auch fatale Folgen, wenn man sie unvorbereitet erwischt



Die Grafik ist zwar nicht die farbenprächtigste, bietet dafür aber ungemeines Spieltempo

Und sie rollen und rollen und rollen ...

Rollcage

Psygnosis' neuester Rennspielstreich wartet mit besonders **vielseitigen Boliden** auf, deren **unermüdliches Vorankommen** nicht einmal ein größerer **Wohnblock** stoppen kann

Psygnosis hielt sich nach einer regelrecht inflationären PS-Flut des letzten Jahres in den zurückliegenden Monaten, was Rennspiele angeht, erstaunlich stark zurück. Mit Rollcage kündigen die Liverpooler allerdings wieder ungewohnte km/h-Kost an, die mehr in die WipEout-Kategorie geht. Rollcage ist aber kein „Eigengewächs“, sondern wird zur Abwechslung von den amerikani-

schen Codern ATD (Attention to Detail) entwickelt. Der Name des Spiels beschreibt auch gleichzeitig das Herzstück dieses Racers. Bei den Rollcages handelt es sich um postmoderne Fun-Racer, die durch ihre besondere Konstruktion das Prädikat „unstoppbar“ erhalten. Durch die Kombination aus überdimensionalen Buggy-Reifen und extrem flacher Chassis sind die PS-Biester nicht nur ungemein flink und

robust, sondern sie lassen sich auch durch größere Steigungen nicht aus der Ruhe bringen. Düst Ihr beispielsweise durch einen runden Tunnel, ist es sogar möglich, wie im Film Men in Black kopfüber an der Decke entlangzufahren. Nicht selten arten solche waghalsigen Manöver allerdings angesichts der enormen Geschwindigkeit in unkontrollierbare Flugeinlagen aus. Doch ATD dachten sich für diese mißliche Lage eine interessante Lösung aus. Habt Ihr einmal die Kontrolle über die rasende Wühlmaus verloren, könnt Ihr den Wagen per Auto Correct-Taste (dieses Feature gibt es auch bei San Francisco Rush) jederzeit wieder vollautomatisch auf Kurs bringen, was aber natürlich wertvolle Zeit kostet. Den starken Geschwindigkeitsrausch nutzen

die Rollcages - gewollt oder nicht - auch für andere Kunststücke aus. Rammt Ihr beispielsweise mit Vollkaracho gezielt einen **Stützpfeiler**, brechen selbst ganze Häuserfronten wie ein Kartenhaus in sich zusammen. Ihr merkt schon: Von einer gemächlichen Sonntagsfahrt kann bei Rollcage keine Rede sein. Damit solch ein Verdacht gar nicht erst aufkommt, blinken auf der Piste überall verlockende **Power-Up-Kapseln**, deren Besitz allerlei Gutes verheißt. Neben den fast schon obligatorischen Leckereien à la Missiles oder Turboschub dachten sich die Designer etwas besonders Skurriles aus. Zündet Ihr eine Illusions-Kapsel, verzerrt sich bei den konkurrierenden Fahrern in geradezu psychedelischer Art und Weise der Bildschirm, was zusammen mit



Vor dem Start sollte man Vollgas vermeiden, damit die Räder nicht durchdrehen

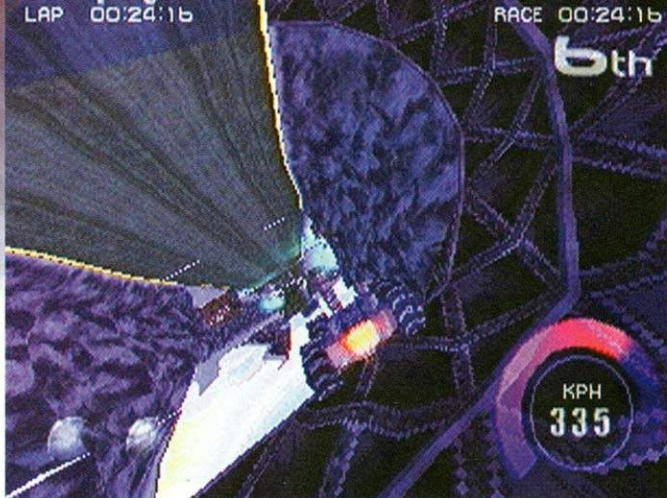


Die Gegner hinterlassen als Schikane auch gerne mal Geröll auf der Straße



Der verlorene **Stützpfeiler** und seine Folgen: Ein besonderer Gag bei Rollcage ist die Möglichkeit, per gezielter Karambolage Objekte zu beschädigen, wie zum Beispiel dieses Hochhaus zum Einstürzen zu bringen

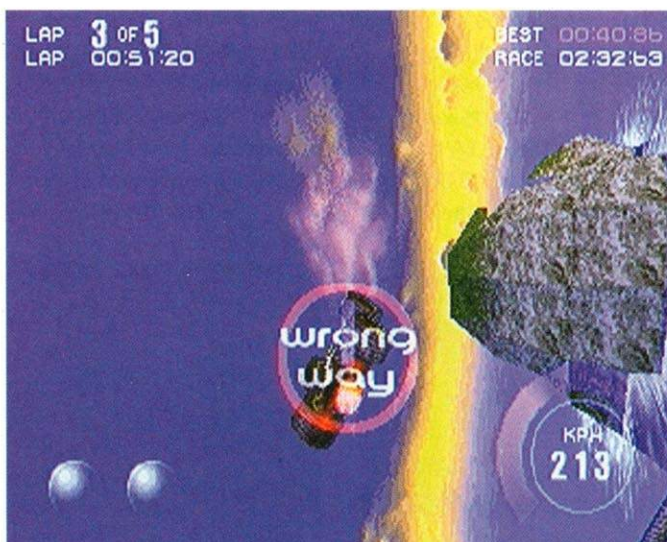




Wer im Tunnel an der **Decke** entlangfährt sollte, vor dem Ende wieder auf den Boden zurückkehren, sonst wird man unkontrollierbar durch die Lüfte gewirbelt

der tragen Geschwindigkeit sehr irritierend ist. Diesen actionbetonten Geschwindigkeitszauber dürft Ihr natürlich in unterschiedlicher Art und Weise vollführen. Greenhorns sollten sich jedoch erst einmal auf der Trainingsstrecke warm machen oder beim Time Attack die Bestzeiten anvisieren. Habt Ihr genügend Erfahrungen gesammelt, steht Euch die League-Meisterschaft bevor. Hier treten die insgesamt fünf Fahrer in unterschiedlichen Ligen gegeneinander an, wobei die Plazierungen in Ranglistenpunkte umgerechnet werden. Wenn Ihr in dieser

Königsdisziplin erfolgreich seid, werdet Ihr mit allerlei Boni überschüttet, die Ihr in der Option Bonus Bits anwählt. Zum Abschluß noch ein Wort zur Technik: HiRes-Grafiken oder besonders farbenprächtige Oberflächenstrukturen gibt es bei Rollcage zwar nicht zu bewundern, dafür aber ein rekordverdächtig schnelles Fahrgefühl, einen kaum erkennbaren Grafikaufbau sowie massig Lichteffekte. Der Soundtrack setzt sich zudem aus absolut hörensenswerten und treibenden Dancefloor-Tracks zusammen. (Ulf S.)



Wrong Way: Nicht selten führen riskante Manöver zu langen Flugeinlagen

Action *** Strategie *** Abenteuer *** Geschick *** Simulation ***	INFO Rollcage Hersteller/Vertrieb: ATD/Psygnosis Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer Levels: 5 Strecken
GEPLANT FÜR I. Quartal '99 ERSTER EINDRUCK gut	„Ungeheim actionbetonte Hatz mit Geschwindigkeitsrausch-Garantie“

Game It!

① 0180/522 5300
 0831/57 51 57
 ② Telefax: 0831 / 57 51 555
 ③ Internet: <http://www.gameit.de>
 ④ email: info@gameit.de
 ⑤ T-Online: ★Gameit#
 ⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) und innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich wertvoll bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisstabilität und Schreibfehler.
 • Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
 • Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
 • Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
 • Vorkasse / Scheck: DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 12.10.1998
 * = noch nicht verfügbar am 12.10.
 N = Neu im Programm P = Preisänderung

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

Titel des Monats

November:

F1 98

99,99

Knallhart kalkuliert

Unsere

TOP 10

<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="text-align: left;">SONY PSX</th> <th style="text-align: right;">Gr. Hits 2*</th> <th style="text-align: right;">89,99</th> </tr> <tr> <td>360</td> <td>Monopoly</td> <td style="text-align: right;">79,99</td> </tr> <tr> <td>5th Element*</td> <td>Moto Racer 2*</td> <td style="text-align: right;">79,99</td> </tr> <tr> <td>Abe's Oddysee</td> <td>Mr. Domino*</td> <td style="text-align: right;">79,99</td> </tr> <tr> <td>Abe's Oddysee 2*</td> <td>Myst</td> <td style="text-align: right;">77,99</td> </tr> <tr> <td>ACM 1918*</td> <td>N20 Adrenalin</td> <td style="text-align: right;">79,99</td> </tr> <tr> <td>Actua Golf 3*</td> <td>Nascar 99*</td> <td style="text-align: right;">79,99</td> </tr> <tr> <td>Actua Pool*</td> <td>NBA Hangtime*</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Actua NHL Hockey 99*</td> <td>NBA Live 99*</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Actua Soccer 3*</td> <td>Need 4 Speed 3</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Actua Tennis 2*</td> <td>Newman Haas Racing</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Air Combat Pilot</td> <td>NHL Hockey 99</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Alien Trilogy</td> <td>Nightmare Creatures</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>All Star Tennis 99</td> <td>Nitro</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Alundra</td> <td>O.D.</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Armored Core*</td> <td>Off Road Challenge*</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Asterix*</td> <td>Overboard</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Atlantis</td> <td>Pandemonium*</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Auto Destruct</td> <td>Pandemonium 2</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Azure Dreams*</td> <td>Panzer General 2</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>B Movie*</td> <td>Perihelion*</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Baby Universe*</td> <td>Pet in 1*</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Baphomet's Fluch 2</td> <td>Phat Air Snowball</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Batman & Robin</td> <td>Player Manager</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Battle Arena Toshinden</td> <td>Pitfall 3D Beyond</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Beast Wars</td> <td>Pocket Fighter</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Big Air</td> <td>Point Blank</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Big Freaks</td> <td>Porsche Challenge</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Blade</td> <td>Premier Manager 98</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Blaze & Blade*</td> <td>Pro 18 Golf</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Bloody Roar</td> <td>Pro Pinball</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Bomberman</td> <td>Psychedek*</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Box Champions*</td> <td>Pulse (Depth)*</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Breath of Fire 3*</td> <td>Puma Street Soccer*</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>cto. Special Ed.</td> <td>Purina Manager 99*</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Bugby</td> <td>R-Type*</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Bushido Blade</td> <td>Racing Simul. 2</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Bust a Move 2</td> <td>Rage Racer</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Bust a Move 3</td> <td>Rayman</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>C3 Racing</td> <td>RC Stunt Copter*</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Car Combat Game*</td> <td>Rebel Assault 2</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Cardinal Syn</td> <td>Resident Evil</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Castlevania</td> <td>Directors Cut</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Caesar's Palace</td> <td>Teil 1 Platinum*</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Caesar's World 2*</td> <td>Ridge Racer Revolution</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Cart World Series*</td> <td>Risiko</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Centipede*</td> <td>Rival School*</td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Cheatbuch</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>C & C 1 Platinum</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>C & C 2 Gegenschlag</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Colin McRae</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>World Rally</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Colony Wars: Veng.</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Constructor*</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Cool Boarders 2</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Crash Bandicoot 1</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Crash Bandicoot 2</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Crimin' Killer</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Croc</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Cy Ball Zone</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Dead of Alive</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Deathtrap Dungeon</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Deer Stalker</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Destruction Derby 2</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Diablo</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Discworld 2</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Dogem Arena*</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Dreams*</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Dungeon Keeper 2*</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Earthworm Jim 3D*</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Everybody's Golf</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Extreme Snowbreak</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Fifa 99*</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Final Fantasy 7</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Firetrap</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Flottenmanöver*</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Fluid siehe Pulse!</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Football 99*</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Formel 1 Platinum</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Formel 1 98*</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>NForfarsaken</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Frankreich 98</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Frenzy</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Future Cop</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Gen 3D</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Ghost in the Shell*</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Global Domination*</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Glover*</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Gran Turismo</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Grand Theft Auto</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Hardball 5</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Heart of Darkness</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Hercules</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Hugo 1</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Indy 500</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>S.S. Pro Platinum</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>S.S. Pro 98</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>International</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Track & Field</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>John Madden NFL 99*</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>KKND*</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Kinoko</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Kula World</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Lemmings*</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Lost World</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Lucky Luke</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Match Day 3*</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Mechwarrior 2</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Medieval</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Megaman 8</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Megaman</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Battle & Chase*</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Megaman Legends*</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Megaman X4</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Men in Black</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Micro Machines V3</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> <tr> <td>Midway's Arcade</td> <td></td> <td style="text-align: right;">89,99</td> </tr> </table>	SONY PSX	Gr. Hits 2*	89,99	360	Monopoly	79,99	5th Element*	Moto Racer 2*	79,99	Abe's Oddysee	Mr. Domino*	79,99	Abe's Oddysee 2*	Myst	77,99	ACM 1918*	N20 Adrenalin	79,99	Actua Golf 3*	Nascar 99*	79,99	Actua Pool*	NBA Hangtime*	89,99	Actua NHL Hockey 99*	NBA Live 99*	89,99	Actua Soccer 3*	Need 4 Speed 3	89,99	Actua Tennis 2*	Newman Haas Racing	89,99	Air Combat Pilot	NHL Hockey 99	89,99	Alien Trilogy	Nightmare Creatures	89,99	All Star Tennis 99	Nitro	89,99	Alundra	O.D.	89,99	Armored Core*	Off Road Challenge*	89,99	Asterix*	Overboard	89,99	Atlantis	Pandemonium*	89,99	Auto Destruct	Pandemonium 2	89,99	Azure Dreams*	Panzer General 2	89,99	B Movie*	Perihelion*	89,99	Baby Universe*	Pet in 1*	89,99	Baphomet's Fluch 2	Phat Air Snowball	89,99	Batman & Robin	Player Manager	89,99	Battle Arena Toshinden	Pitfall 3D Beyond	89,99	Beast Wars	Pocket Fighter	89,99	Big Air	Point Blank	89,99	Big Freaks	Porsche Challenge	89,99	Blade	Premier Manager 98	89,99	Blaze & Blade*	Pro 18 Golf	89,99	Bloody Roar	Pro Pinball	89,99	Bomberman	Psychedek*	89,99	Box Champions*	Pulse (Depth)*	89,99	Breath of Fire 3*	Puma Street Soccer*	89,99	cto. Special Ed.	Purina Manager 99*	89,99	Bugby	R-Type*	89,99	Bushido Blade	Racing Simul. 2	89,99	Bust a Move 2	Rage Racer	89,99	Bust a Move 3	Rayman	89,99	C3 Racing	RC Stunt Copter*	89,99	Car Combat Game*	Rebel Assault 2	89,99	Cardinal Syn	Resident Evil	89,99	Castlevania	Directors Cut	89,99	Caesar's Palace	Teil 1 Platinum*	89,99	Caesar's World 2*	Ridge Racer Revolution	89,99	Cart World Series*	Risiko	89,99	Centipede*	Rival School*	89,99	Cheatbuch		89,99	C & C 1 Platinum		89,99	C & C 2 Gegenschlag		89,99	Colin McRae		89,99	World Rally		89,99	Colony Wars: Veng.		89,99	Constructor*		89,99	Cool Boarders 2		89,99	Crash Bandicoot 1		89,99	Crash Bandicoot 2		89,99	Crimin' Killer		89,99	Croc		89,99	Cy Ball Zone		89,99	Dead of Alive		89,99	Deathtrap Dungeon		89,99	Deer Stalker		89,99	Destruction Derby 2		89,99	Diablo		89,99	Discworld 2		89,99	Dogem Arena*		89,99	Dreams*		89,99	Dungeon Keeper 2*		89,99	Earthworm Jim 3D*		89,99	Everybody's Golf		89,99	Extreme Snowbreak		89,99	Fifa 99*		89,99	Final Fantasy 7		89,99	Firetrap		89,99	Flottenmanöver*		89,99	Fluid siehe Pulse!		89,99	Football 99*		89,99	Formel 1 Platinum		89,99	Formel 1 98*		89,99	NForfarsaken		89,99	Frankreich 98		89,99	Frenzy		89,99	Future Cop		89,99	Gen 3D		89,99	Ghost in the Shell*		89,99	Global Domination*		89,99	Glover*		89,99	Gran Turismo		89,99	Grand Theft Auto		89,99	Hardball 5		89,99	Heart of Darkness		89,99	Hercules		89,99	Hugo 1		89,99	Indy 500		89,99	S.S. Pro Platinum		89,99	S.S. Pro 98		89,99	International		89,99	Track & Field		89,99	John Madden NFL 99*		89,99	KKND*		89,99	Kinoko		89,99	Kula World		89,99	Lemmings*		89,99	Lost World		89,99	Lucky Luke		89,99	Match Day 3*		89,99	Mechwarrior 2		89,99	Medieval		89,99	Megaman 8		89,99	Megaman		89,99	Battle & Chase*		89,99	Megaman Legends*		89,99	Megaman X4		89,99	Men in Black		89,99	Micro Machines V3		89,99	Midway's Arcade		89,99	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="text-align: left;">PSX HARDWARE</th> <th style="text-align: right;">Adaptor Gameboy</th> <th style="text-align: right;">89,99</th> </tr> <tr> <td>Controller Sony</td> <td>Controller Sony</td> <td style="text-align: right;">29,99</td> </tr> <tr> <td>Sony Dual Shock</td> <td>Sony Dual Shock</td> <td style="text-align: right;">49,99</td> </tr> <tr> <td>Controller</td> <td>Controller</td> <td style="text-align: right;">19,99</td> </tr> <tr> <td>Controller Infrarot</td> <td>Controller Infrarot</td> <td style="text-align: right;">59,99</td> </tr> <tr> <td>Gamebuster Modul</td> <td>Gamebuster Modul</td> <td style="text-align: right;">79,99</td> </tr> <tr> <td>Lenk Mad Catz</td> <td>Lenk Mad Catz</td> <td style="text-align: right;">119,99</td> </tr> <tr> <td>Link Kabel</td> <td>Link Kabel</td> <td style="text-align: right;">19,99</td> </tr> <tr> <td>Memory Cards</td> <td>Memory Cards</td> <td style="text-align: right;">29,99</td> </tr> <tr> <td>Sony 15 Slot</td> <td>Sony 15 Slot</td> <td style="text-align: right;">19,99</td> </tr> <tr> <td>15 Slot</td> <td>15 Slot</td> <td style="text-align: right;">39,99</td> </tr> <tr> <td>360 Slot</td> <td>360 Slot</td> <td style="text-align: right;">49,99</td> </tr> <tr> <td>720 Slot</td> <td>720 Slot</td> <td style="text-align: right;">59,99</td> </tr> <tr> <td>Mouse Sony</td> <td>Mouse Sony</td> <td style="text-align: right;">47,99</td> </tr> <tr> <td>Multi Tap Sony</td> <td>Multi Tap Sony</td> <td style="text-align: right;">54,99</td> </tr> <tr> <td>neCon</td> <td>neCon</td> <td style="text-align: right;">69,99</td> </tr> <tr> <td>PC-Link Paket</td> <td>PC-Link Paket</td> <td style="text-align: right;">69,99</td> </tr> <tr> <td>Playstation (incl. Dual Sh.)</td> <td>Playstation (incl. Dual Sh.)</td> <td style="text-align: right;">249,99</td> </tr> <tr> <td>Playstation Multinorm</td> <td>Playstation Multinorm</td> <td style="text-align: right;">319,99</td> </tr> <tr> <td>Umbauchip für US+Jap14,99</td> <td>Umbauchip für US+Jap14,99</td> <td style="text-align: right;">79,99</td> </tr> <tr> <td>Playstation Tasche Sony</td> <td>Playstation Tasche Sony</td> <td style="text-align: right;">79,99</td> </tr> <tr> <td>incl. Memory Card u. Controller</td> <td>incl. Memory Card u. Controller</td> <td style="text-align: right;">59,99</td> </tr> <tr> <td>Predator Lichtpistole</td> <td>Predator Lichtpistole</td> <td style="text-align: right;">27,99</td> </tr> <tr> <td>RGB Kabel</td> <td>RGB Kabel</td> <td style="text-align: right;">19,99</td> </tr> <tr> <td>Scorpion Gun</td> <td>Scorpion Gun</td> <td style="text-align: right;">69,99</td> </tr> <tr> <td>Verlängerungskabel</td> <td>Verlängerungskabel</td> <td style="text-align: right;">19,99</td> </tr> <tr> <td>fur Pads</td> <td>fur Pads</td> <td style="text-align: right;">19,99</td> </tr> <tr> <td>X-Plorer</td> <td>X-Plorer</td> <td style="text-align: right;">79,99</td> </tr> </table>	PSX HARDWARE	Adaptor Gameboy	89,99	Controller Sony	Controller Sony	29,99	Sony Dual Shock	Sony Dual Shock	49,99	Controller	Controller	19,99	Controller Infrarot	Controller Infrarot	59,99	Gamebuster Modul	Gamebuster Modul	79,99	Lenk Mad Catz	Lenk Mad Catz	119,99	Link Kabel	Link Kabel	19,99	Memory Cards	Memory Cards	29,99	Sony 15 Slot	Sony 15 Slot	19,99	15 Slot	15 Slot	39,99	360 Slot	360 Slot	49,99	720 Slot	720 Slot	59,99	Mouse Sony	Mouse Sony	47,99	Multi Tap Sony	Multi Tap Sony	54,99	neCon	neCon	69,99	PC-Link Paket	PC-Link Paket	69,99	Playstation (incl. Dual Sh.)	Playstation (incl. Dual Sh.)	249,99	Playstation Multinorm	Playstation Multinorm	319,99	Umbauchip für US+Jap14,99	Umbauchip für US+Jap14,99	79,99	Playstation Tasche Sony	Playstation Tasche Sony	79,99	incl. Memory Card u. Controller	incl. Memory Card u. Controller	59,99	Predator Lichtpistole	Predator Lichtpistole	27,99	RGB Kabel	RGB Kabel	19,99	Scorpion Gun	Scorpion Gun	69,99	Verlängerungskabel	Verlängerungskabel	19,99	fur Pads	fur Pads	19,99	X-Plorer	X-Plorer	79,99
SONY PSX	Gr. Hits 2*	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
360	Monopoly	79,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
5th Element*	Moto Racer 2*	79,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Abe's Oddysee	Mr. Domino*	79,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Abe's Oddysee 2*	Myst	77,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
ACM 1918*	N20 Adrenalin	79,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Actua Golf 3*	Nascar 99*	79,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Actua Pool*	NBA Hangtime*	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Actua NHL Hockey 99*	NBA Live 99*	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Actua Soccer 3*	Need 4 Speed 3	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Actua Tennis 2*	Newman Haas Racing	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Air Combat Pilot	NHL Hockey 99	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Alien Trilogy	Nightmare Creatures	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
All Star Tennis 99	Nitro	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Alundra	O.D.	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Armored Core*	Off Road Challenge*	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Asterix*	Overboard	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Atlantis	Pandemonium*	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Auto Destruct	Pandemonium 2	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Azure Dreams*	Panzer General 2	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
B Movie*	Perihelion*	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Baby Universe*	Pet in 1*	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Baphomet's Fluch 2	Phat Air Snowball	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Batman & Robin	Player Manager	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Battle Arena Toshinden	Pitfall 3D Beyond	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Beast Wars	Pocket Fighter	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Big Air	Point Blank	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Big Freaks	Porsche Challenge	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Blade	Premier Manager 98	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Blaze & Blade*	Pro 18 Golf	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Bloody Roar	Pro Pinball	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Bomberman	Psychedek*	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Box Champions*	Pulse (Depth)*	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Breath of Fire 3*	Puma Street Soccer*	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
cto. Special Ed.	Purina Manager 99*	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Bugby	R-Type*	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Bushido Blade	Racing Simul. 2	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Bust a Move 2	Rage Racer	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Bust a Move 3	Rayman	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
C3 Racing	RC Stunt Copter*	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Car Combat Game*	Rebel Assault 2	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Cardinal Syn	Resident Evil	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Castlevania	Directors Cut	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Caesar's Palace	Teil 1 Platinum*	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Caesar's World 2*	Ridge Racer Revolution	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Cart World Series*	Risiko	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Centipede*	Rival School*	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Cheatbuch		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
C & C 1 Platinum		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
C & C 2 Gegenschlag		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Colin McRae		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
World Rally		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Colony Wars: Veng.		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Constructor*		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Cool Boarders 2		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Crash Bandicoot 1		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Crash Bandicoot 2		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Crimin' Killer		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Croc		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Cy Ball Zone		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Dead of Alive		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Deathtrap Dungeon		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Deer Stalker		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Destruction Derby 2		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Diablo		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Discworld 2		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Dogem Arena*		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Dreams*		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Dungeon Keeper 2*		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Earthworm Jim 3D*		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Everybody's Golf		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Extreme Snowbreak		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Fifa 99*		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Final Fantasy 7		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Firetrap		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Flottenmanöver*		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Fluid siehe Pulse!		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Football 99*		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Formel 1 Platinum		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Formel 1 98*		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
NForfarsaken		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Frankreich 98		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Frenzy		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Future Cop		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Gen 3D		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Ghost in the Shell*		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Global Domination*		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Glover*		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Gran Turismo		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Grand Theft Auto		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Hardball 5		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Heart of Darkness		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Hercules		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Hugo 1		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Indy 500		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
S.S. Pro Platinum		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
S.S. Pro 98		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
International		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Track & Field		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
John Madden NFL 99*		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
KKND*		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Kinoko		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Kula World		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Lemmings*		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Lost World		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Lucky Luke		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Match Day 3*		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Mechwarrior 2		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Medieval		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Megaman 8		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Megaman		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Battle & Chase*		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Megaman Legends*		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Megaman X4		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Men in Black		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Micro Machines V3		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Midway's Arcade		89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
PSX HARDWARE	Adaptor Gameboy	89,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Controller Sony	Controller Sony	29,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Sony Dual Shock	Sony Dual Shock	49,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Controller	Controller	19,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Controller Infrarot	Controller Infrarot	59,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Gamebuster Modul	Gamebuster Modul	79,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Lenk Mad Catz	Lenk Mad Catz	119,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Link Kabel	Link Kabel	19,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Memory Cards	Memory Cards	29,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Sony 15 Slot	Sony 15 Slot	19,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
15 Slot	15 Slot	39,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
360 Slot	360 Slot	49,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
720 Slot	720 Slot	59,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Mouse Sony	Mouse Sony	47,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Multi Tap Sony	Multi Tap Sony	54,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
neCon	neCon	69,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
PC-Link Paket	PC-Link Paket	69,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Playstation (incl. Dual Sh.)	Playstation (incl. Dual Sh.)	249,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Playstation Multinorm	Playstation Multinorm	319,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Umbauchip für US+Jap14,99	Umbauchip für US+Jap14,99	79,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Playstation Tasche Sony	Playstation Tasche Sony	79,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
incl. Memory Card u. Controller	incl. Memory Card u. Controller	59,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Predator Lichtpistole	Predator Lichtpistole	27,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
RGB Kabel	RGB Kabel	19,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Scorpion Gun	Scorpion Gun	69,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Verlängerungskabel	Verlängerungskabel	19,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
fur Pads	fur Pads	19,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
X-Plorer	X-Plorer	79,99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

www.gameit.com
bequem bestellen!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!

Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

21335 Lüneburg
Heiligenstraße 26/27
37327 Leinefelde
Bergstr. 7 - 0551/70536
64283 Darmstadt
Wilhelmstr. 9 - 06151/28860
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847
76726 Gernersheim
Marktstr. 22 - 07274/78045
76829 Landau
Lindbrunnstr. 34 - 06341/930570
87435 Kempten
In der Brandstatt 5 - 0831/17762
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799
87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 - 08261/739036
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 - 08382/1255
89073 Ulm
Frauenstr. 118 - 0731/9216497
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1-0911/7418811
95028 Hof am Okt.
Karolinenstr. 35
95615 Markredwitz
Leopoldstr. 7 - 09231/3161



Die **European Super League** wartet mit harten Brocken auf. Da sind Torszenen wie diese selten - zumindest im gegnerischen Strafraum



Die **Steuerung** ist wieder einmal gut gelungen. Die Taste für den direkten Paß in den Lauf liegt optimal und sorgt für überraschende Torchancen



Der Schwierigkeitsgrad läßt sich beliebig einstellen. Wer die CPU im Weltklasse-Level schlägt, gehört zu den echten Cracks

Up to date

FIFA '99

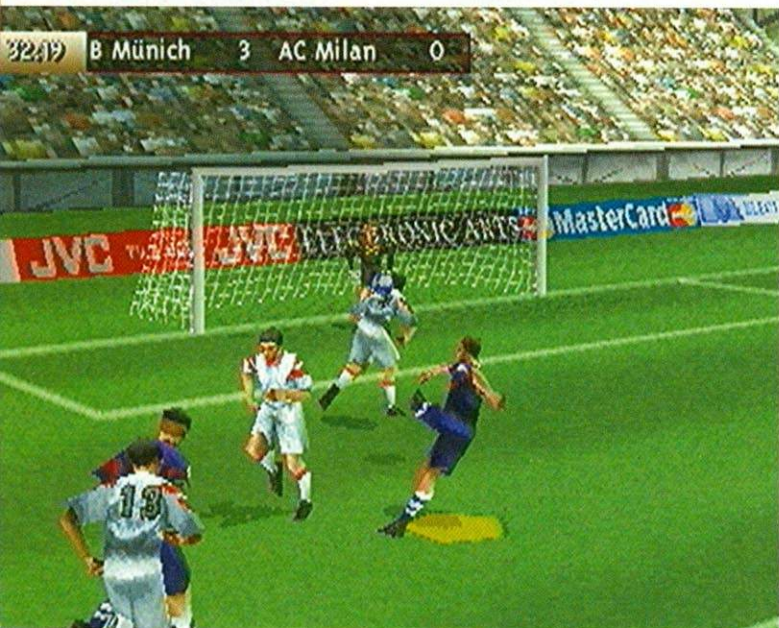
Die 99er Version des **Fußball-Klassikers** kommt schon früh in die Läden. Auf den ersten Blick offenbaren sich aber nur **minimale Veränderungen**

Electronic Arts konnte in diesem Jahr schon zweimal die Herzen aller Fußballfans gewinnen, als in kurzer Folge die genialen FIFA '98 und Frankreich '98 auf den Markt kamen. Beide Spiele überzeugten durch die tolle Grafik, den hohen Grad an **Realitätsnähe** und natürlich die hohe Suchtwirkung (geradezu gesundheitsgefährdend gut). Obwohl es überraschend ist, daß schon so kurze Zeit nach Veröffentlichung von Frankreich '98

der nächste Teil der FIFA-Reihe für die PlayStation kommt, so steht doch demnächst das Fest der Liebe ins Haus, und auch wir können uns des Verdachtes nicht erwehren, daß EA (unter anderem) von der Liebe zum schnöden Mammon motiviert war, uns dieses Produkt zu präsentieren. In der uns vorliegenden Version konnten dann auch nicht viele Neuheiten im Vergleich mit Frankreich '98 entdeckt werden. Ihr habt in der 99er Version die Möglich-

keit, in fünf verschiedenen Modi am Spielgeschehen teilzunehmen. Neben dem obligatorischen Freundschaftsspiel gibt es zum einen die Saison. Hier könnt Ihr eine vorgegebene Liga oder einen Pokal ausspielen. Selbstverständlich könnt Ihr diese Wettbewerbe auch nach Euren eigenen Wünschen mit Vereinen ausstatten. In der **European Super League** spielt Ihr mit einem Team Eurer Wahl (20 Mannschaften stehen zur Verfügung) gegen die besten Vereine Europas. Auf Wunsch kickt Ihr im Golden-Goal-Wettbewerb so lange, bis eine Mannschaft eine vorgegebene Zahl Tore erzielt hat, und der Schnellstart-Modus nimmt Euch alle Entscheidungen ab und sucht für Euch beide Teams aus. Natürlich wartet FIFA '99 wieder mit EA-typischem Aussehen und Umfang auf. Die über zehn Stadien wer-

den mit netten Renderszenen vorgestellt, und Ihr habt wieder einmal die Qual der Wahl zwischen mehr 40 National- und 100 Vereinsmannschaften aus zwölf Nationalligen der Erde. Dabei versteht es sich eigentlich von selbst, daß die hochkarätigen Kicker auch allesamt ihre Originalnamen haben, so wie man es halt von EA gewohnt ist. Im Spiel selbst geht es dann hoch her, die bekannte (und gelungene) **Steuerung** wurde beibehalten und lediglich um ein paar kleinere Features erweitert. So verfügen die Ballartisten jetzt über ein paar mehr Tricks, um Gegner wie Amateure aussehen zu lassen, und Ihr könnt während des laufenden Spiels zwischen vorgegebenen Taktiken hin- und herschalten. Hoffen wir mal, daß die Testversion mit mehr Innovationen aufwarten kann. (Frank F.)



Realitätsnähe pur verspricht auch das gelungene Motion Capturing. Dank diesem sehen auch solche Aktionen aus wie bei ran auf SAT1



Im Editor habt Ihr die Möglichkeit, alle Spieler zu verändern. So kommt Ihr auch einmal in den Genuss eines Bundesligaesatzes



Flügeläufe mit anschließender Bananenflanke sind wieder am ergiebigsten in puncto Torausbeute

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
26. November
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO FIFA '99

Hersteller/Vertrieb: Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer Levels: entfällt



„Gewohnte Qualität, doch wo sind die Innovationen?“



Die Schauplätze sind recht abwechslungsreich. Selbst die Basilika taucht am Horizont auf



Auf dem Mars habt Ihr mit einer stärkeren Gravitation zu kämpfen

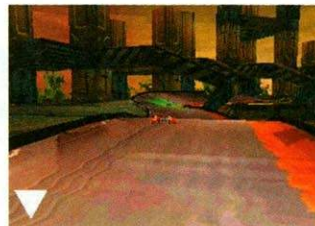
Auf WipEout-Pfaden

Yarg

Ein illustrierter Kreis von **deutschen** Programmierern schickt sich an, einen **futuristischen Racer** mit **neuen Elementen** zu veröffentlichen

Software aus deutschen Landen ist nach wie vor selten, vor allem wenn es um PlayStation-Futter geht. Um so erfreulicher ist es nun, daß sich auf diesem Gebiet allmählich etwas tut. Neuestes Beispiel: Der futuristische Racer namens Yarg, hinter dem ein interessantes Team steht. Free Electric Band, oder kurz FEB, nennt sich der germanische Haufen unter der Leitung von Firmengründer Peter Cukierski, der zuvor unter anderem für Neon tätig war und auch Tunnel B1 programmierte. Von der Thematik erinnert bei diesem Titel vieles an Psygnosis' WipEout-Serie. Im 21. Jahrhundert wurden die größten globalen Probleme beseitigt, so daß man sich in aller Ruhe seinem Lieblingssport widmen kann. Wagemutige Piloten fahren in der Magneto-Kinetic-Liga mit ihren sogenannten **Tripod-Boliden** um die Wette. Es handelt sich dabei um pfeilschnelle Flitzer, die aufgrund eines stark weiterentwickelten Magnet-Schwebbahn-Prinzips in der Lage sind, auch höhere Steinmauern zu erklimmen. Drei unterschiedliche Modelle stehen zur Auswahl, mit denen Ihr über eine bislang

noch unbekannte Anzahl an waghalsigen Rundkursen brettet. Neben dem fahrerischen Geschick muß man auch die unterschiedlichen Power Ups, die verstreut auf der Bahn liegen, einsetzen, um ein Rennen für sich zu entscheiden. Es gibt grundsätzlich zwei Kategorien von Power Ups. Markierte Fahrstreifen verbessern Eure



Grafisch spielt Yarg locker im oberen Wertungsdrittel mit

Fahreigenschaften, wenn Ihr sie überrollt, und verschiedenfarbige Pyramiden statuen Euer Gefährt mit Waffen oder defensiven Goodies aus. Als besonders interessantes Feature steht Euch ein Liga-Modus zur Verfügung, in dessen Verlauf Ihr die Fähigkeiten des Fahrers und des Tripod-Schlittens stetig verbessert. (Ulf S.)



Die **Tripod-Boliden** weisen bezüglich der Optik und Fahreigenschaften deutliche Unterschiede auf

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
I. Quartal '99
ERSTER EINDRUCK
k.A.

INFO Yarg

Hersteller/Vertrieb: FEB/k.A.
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 6+



„Interessante WipEout-Konkurrenz mit innovativen Flitzern“



Nur DM
49⁹⁵*

Pressestimmen die überzeugen:
„Action Knubbele mit Kult-Qualitäten. Die Lemmings sind tot – lang leben die Würmer!“
PC Joker

„Das macht ja absolut süchtig!“
Powerplay



Nur DM
49⁹⁵*

Ein Flipper der Premium-Klasse – nur in der Spielhalle realistischer.

* Unverbindliche Preisempfehlung

**INFOGRADES
DEUTSCHLAND**



Noch sieht das Baumenü etwas mager aus, doch mit wachsender Forschung gesellen sich tüchtige Einheiten hinzu



In den Wüstenmissionen gibt es große Höhlensysteme, durch die die Infanterie sehr schnell in andere Gebiete vordringen kann



Eine Kaserne zu beschließen ist ein fast aussichtsloses Unterfangen, da der Gegner hier Mechaniker produziert, die die Energie wieder auffüllen

Krush Kill 'N Destroy

KKND: Krossfire

Command & Conquer bekommt **Konkurrenz**: Beams KKND bereitete mit seinen **unorthodoxen Ansichten** bereits auf dem PC ausgelassene **Spielfreude**



KKND neigt zu **Massenschlachten**, bei denen sich dutzende Einheiten ein mörderisches Gefecht liefern - oder sich an einem Gebäude aufreiben

Bisher gilt im Echtzeit-Bereich die Command & Conquer-Serie als Maß aller Dinge. Doch bei allen guten Projekten finden sich bald Nachahmer. Die größte Chance, den Westwood-Hits den Rang abzulaufen, hat nun KKND

– Krush Kill 'N Destroy. Krossfire ist eigentlich schon der zweite Teil der KKND-Geschichte, deren erste Folge nur auf dem PC umgesetzt wurde. Das Echtzeit-Abenteuer versetzt Euch in eine nicht allzu

ferne Zukunft: Die heutige Lage spitzte sich trotz aller Entspannungsmaßnahmen zu, ein Nuklearschlag konnte nicht mehr vermieden werden. Ein Teil der Menschen verkroch sich in der Erde, der Rest war der schädlichen Strahlung schutzlos aus-

mit den ortsansässigen Mutanten (den Envoled) begann. Dieser Krieg ist Gegenstand des ersten Teils von KKND. Nachdem wieder Ruhe einkehrte, dauerte es abermals 40 Jahre, und die zwei Gruppen gingen wieder aufeinander los. Doch diesmal

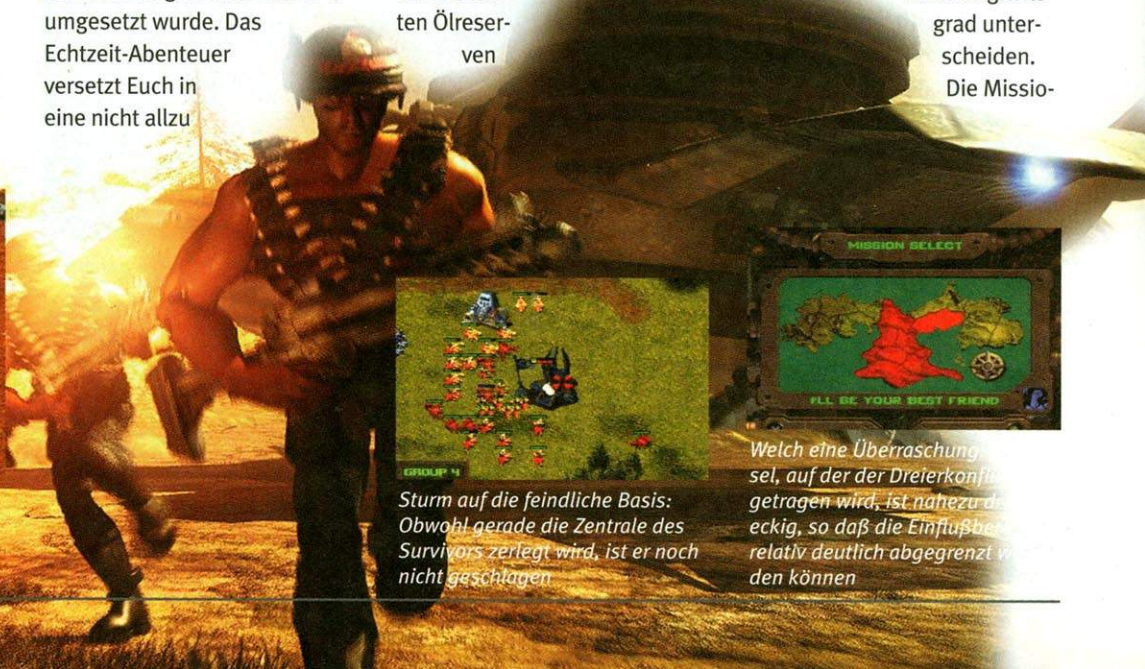
„Drei Kampagnen und zehn Mehrspieler-Szenarien sorgen für gute Unterhaltung“

geliefert. Es dauerte 100 Jahre, bis die Strahlung auf ein erträgliches Maß herabsank. Nun hielten es diejenigen, die in den unterirdischen Bunkern überlebten (die Survivors), nicht mehr aus und kamen an die Oberfläche zurück. Ein erbitterter Streit um die letzten Ölreserven

sind die menschlichen Rassen nicht allein. Eine wild gewordene Truppe von ehemaligen Agrarrobotern (den Serie-9-Robotern) mischt sich mit ein. Euch stehen dadurch drei Kampagnen (für die drei Parteien) mit jeweils 15 Levels zur Verfügung, die sich jedoch im Schwierigkeitsgrad unterscheiden. Die Missio-



Doppelt hält besser: Wir packen unsere Zentrale in ein befreundetes Lager, das mit vereinten Mitteln besser verteidigt werden kann

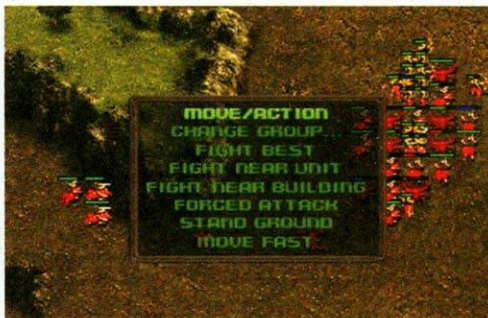


Sturm auf die feindliche Basis: Obwohl gerade die Zentrale des Survivors zerstört wird, ist er noch nicht geschlagen

Welch eine Überraschung: Das Spiel, auf der der Dreierkonflikt getragen wird, ist nahezu de-eckig, so daß die Einflußbereiche relativ deutlich abgegrenzt werden können



Gegen einen Luftangriff ist zunächst kein Kraut gewachsen, die Bomber können jedoch sehr leicht beim Nachtanken auf dem Boden zerstört werden



KKND legt verstärkt Wert auf Gruppen. Das gesamte Aktionsmenü ist darauf angepaßt worden. C&C-ähnliches Markieren entfällt völlig

nen sind so angelegt, daß Ihr zuerst die Kampagne der Envolvied, dann die der Survivors und zum Schluß die der abtrünnigen Roboter löst. Schon in den ersten Missionen werden die Parallelen zu C&C deutlich. Ihr baut eine Basis mit einer Vielzahl Gebäude, darunter eine Raffinerie. Doch statt Erz oder Tiberium müßt Ihr zunächst eine Ölquelle

ke der Survivors auf Anhieb zu erkennen. Die Gebäude der beiden anderen Parteien sehen nicht nur völlig ungewohnt aus, selbst deren Bezeichnungen lassen ab und zu keinen Aufschluß über den Verwendungszweck zu. KKND besitzt die nette Eigenschaft, daß Ihr so viel parallel bauen könnt, wie Ihr lustig seid. Die einzige Bremse ist

ger. Eineinhalb Stunden waren nach Ansicht der Entwickler entschieden zu lang. Im Klartext bedeutet das **Massenschlachten** mit zig Einheiten. Ein anderer gewichtiger Punkt ist die Steuerung. Sie wurde speziell an das Pad angepaßt. Dadurch wird der Kampf viel mehr in **Gruppen** geführt, als das bei Command & Conquer oder der PC-Version von KKND der Fall ist. Besonders interessant: Ein Zwei-Spieler-Modus ist ebenfalls berücksichtigt. Er beinhaltet zehn Szenarios, bei denen Ihr Euch gegen ein oder zwei Gegner durchsetzen müßt. Dabei sind ferner auch Bündnisse einkalkuliert (zwei gegen einen). (Raoul B.)

„Schwach gepanzerte Einheiten und starke Waffensysteme sorgen für ein Gemetzel sondersgleichen“

finden. Auf ihr wird dann ein Bohrturm errichtet, zu dem ein Tanker fährt und das schwarze Gold abholt. Sämtliche Ausgaben Eurer Armee werden selbstverständlich mit Einheiten Öl bestritten. Als nächstes werden die ersten Produktionsstätten errichtet. Je nach gewählter Seite stehen Euch dabei eine Kaserne für die Infanterie sowie ein oder mehrere Fahrzeugfabriken für leichte und schwere Waffensysteme zur Verfügung. Allerdings sind nur die Bauwer-

Euer Einkommen. Diese Idee wurde konsequent umgesetzt: Produziert Ihr beispielsweise Panzer, so stellt Ihr ein, ob Ihr ein, zwei, zehn oder endlos viele dieser Fahrzeuge haben wollt. Eine zweite Idee von KKND, die sofort ins Auge fällt, ist das **Upgraden** von Gebäuden. Jede der vier Technikstufen bringt Euch bessere Einheiten und neue Häuser. Allerdings wird dafür ein Institut benötigt. Im Vergleich zur PC-Version sind die Missionen viel actionhalti-



Ganz besonders wichtig ist das **Upgraden** eines Gebäudes (mit der Schützenschnur als Fortschrittsanzeige), da es den Bau neuer Truppen und Einrichtungen ermöglicht

Die drei Parteien



Envolvied

Nach der nuklearen Katastrophe bekamen nur wenige die Chance, ihre Gene sauberzuhalten. Die Übriggebliebenen fingen an zu mutieren. Um die hauptsächlich degenerativen Mutationen auszugleichen, entwickelten sie eine neue Wissenschaft: die Kybernetik. Auch die Waffensysteme der Survivors basieren auf dieser neuen Forschungsrichtung. Sie reichen von genetisch verstärkten Menschen über säurespuckende Riesenskorpione bis zu äußerst wendigen gigantischen Wespen.



Survivors

Während die späteren Envolvied der Strahlung schutzlos ausgeliefert waren, verkrochen sich die Vorfahren der Survivors in der Erde. In riesigen Schutzbunkern überlebten sie ohne Mutation und bauten als Angehörige der ehemaligen Streitkräfte eine straffe Militärdiktatur auf. Ihre Waffen ähneln daher auch den heutigen Geräten. Neben Panzern finden sich auch Bomber und Artillerien.



Serie-9-Roboter

Die wohl am schwersten einzuschätzende Gruppe sind Roboter, die sich aus früheren Agrarrobotern entwickelt haben. Mit relativ wenigen, dafür aber sehr starken Truppen gehen sie gegen sämtliche menschliche Formen vor. Ihre bevorzugte Armee setzt sich nahezu komplett aus Mechs zusammen.



Deutlicher kann eine Mahnung nicht ausgesprochen werden: Was bleibt übrig, wenn eine Atombombe gezündet wird?



Dieser freundliche Herr ist der Erzähler der Mutanten, der wie seine Pendants in den anderen Parteien ein paar sarkastische Ratsschläge zur Schlacht gibt

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
Februar '99

ERSTER EINDRUCK

super

INFO KKND: Krossfire

Hersteller/Vertrieb: Melbourne House/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 45

+10 Mehrspieler



„Wenn auch ein wenig actionhaltiger als Alarmstufe Rot, kann KKND ein gleichwertiger Reißer werden“

Xenogears

Nach dem **absoluten** Abräumer Final Fantasy VII versucht sich **Square** an einem ebenbürtigen **Mitläufer** im Rollenspiel-Genre

Vor Tausenden von Jahren: Die Eldridge, ein riesiges interplanetarisches Auswanderer-Raumschiff, erlitt einen vollkommenen Systemabsturz. Die Monitore warnten vor der drohenden Gefahr eines seltsamen Schattens. Noch ehe die Besatzung reagieren konnte, hatte bereits irgendwer oder irgendwas Kontrolle über das Schiff erlangt. Während die Passagiere und die Besatzung evakuiert wurden, richteten sich die Laserkanonen des Raumschiffes auf sie und töteten die hilflosen Menschen. Es blieb dem Kapitän also keine andere Wahl, als die Selbstzerstörung zu aktivieren. Als glühender Feuerball stürzte das Schiff auf den nächstgelegenen Planeten ab.



Sichtversperrende Wände werden sofort weggeklappt. Es gibt also niemals unübersichtliche Stellen

Geboren in diesem Wrack wuchs "Sie" langsam auf. Heute zeugen nur noch ihre Augen von dem Tag, als Gott und die Menschheit auf Erden fielen... Dieser etwas seltsame Einstieg in das neuste Action-Adventure-Werk aus dem Hause Square-soft lässt zuerst auf ein Sci-Fi-Abenteuer schließen, doch im weiteren Verlauf des Abenteuers übernimmt man die Rolle des 18-jährigen Fei Fong Wong, dessen Lieblingsbeschäftigungen das Lehren von Kampfsport-techniken und das Malen sind. Eines Tages wird Lahan, das Dorf, in dem er lebt, durch einen Zweikampf zweier Roboter zerstört. Wie sich später herausstellt, ist Fei dafür verantwortlich, und zwar erst in der Zu-



Trifft Fei auf andere Zeitgenossen, wird per Actiontaste eine kleine Plauderei begonnen



Der Kampf wird nach dem bekannten Rundenprinzip abgehalten. Ihr wählt aus, wann und wie geschlagen wird



Mit den **Gears**, eine Art futuristische Rüstung, erlangt der Held vollkommen neue Möglichkeiten

kunft! Xenogears hebt sich aber nicht nur wegen seiner seltsamen Story von anderen Japano-RPGs ab, auch technisch greift Square wieder tief in die Trickkiste. Alleine das opulente Intro lässt Manga/Anime-Fans frohlocken. Läuft Fei umher, wird die Landschaft mit einer freibeweglichen, absolut sauberen 3D-Engine präsentiert. Kommt es zum **Kampf**, wechselt der Bildschirm auf eine strategische 2D-Seitenansicht. Während einer Auseinandersetzung



Nach üblichen RPG-Regeln geschieht der Stufenanstieg. Der Einfachheit halber übernimmt das die PlayStation selbst



Verläßt man bewohntes Gebiet, wird auf eine Weltkarte geschaltet, die im Laufe des Abenteuers immer größer wird

(kommt leider zu häufig vor) ist Taktik angesagt, da Xenogears mit bekannten Elementen, wie rundenabhängige Bewegungen, Trefferpunkten, Mana und Spezialattacken, aufwartet. Hat unser Recke genügend Gegner besiegt, steigt er eine Erfahrungsstufe auf, verbessert seine Eigenschaftswerte und erlernt neue Kampf- und Zauberkünste. Im weiteren Verlauf findet Fei natürlich Verbündete und die eigentlichen "Stars" dieses Spiels, die sogenannten **Gears**. Das sind besondere Rüstungen, die ihrem Träger übermenschliche Fähigkeiten verleihen. Square bleibt sich also mit dem vielversprechenden Xenogears selbst treu. (Frank F.)



Das wird besonders die Anime-Fans freuen: Mehr als 20 Minuten erstklassig gezeichneter Ware auf zwei CDs

Action •••
Strategie •••
Abenteuer •••
Geschick •••
Simulation •••

GEPLANT FÜR
k.A.

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Xenogears

Hersteller/Vertrieb: Squaresoft/k.A.
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: k.A. (2 CDs)



"Xenogears brilliert mit technischer Extraklasse und könnte ein würdiger Nachfolger von FF7 werden"



Schach dem Teufel! Im **Battle Mode** müßt Ihr versuchen, fünf verschiedene Zahlen zu ergattern, bevor der Gegner an sie herankommt



Der **Puzzle Mode** bietet pures Brainjogging: Wie bekommt man die Dreien mit fünf Schritten nebeneinander?



Im War Mode herrscht in der Regel ein heilloses Durcheinander: Ihr parkt eine Zahl, wie sie Euch nützt, ein Kontrahent nimmt sie wieder weg

Teufliche Würfelerei

Devil Dice

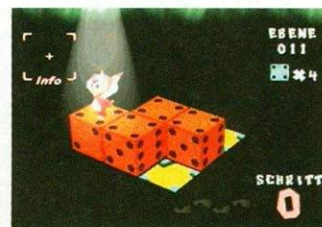
Für **Fans** von Geschicklichkeitsspielen ist ein vielversprechender **Kandidat** im Anflug: Devil Dice aus dem Hause **Shift**

Es überrascht immer wieder von neuem, welche innovativen Ideen regelmäßig in das Brainjogging-Genre fließen. Das trifft auch auf den neuesten Vertreter Devil Dice zu – teuflisch könnte man sagen. Das zugrundeliegende Spielprinzip ist denkbar einfach: Auf einem großen, in Quadrate unterteilten Feld sind viele Würfel platziert, bei denen natürlich eine Seite nach oben zeigt. Berühren sich nun zwei Würfel, bei denen die obere Seite eine Zwei anzeigt, so verschwinden die beiden. Das gleiche gilt für **dreimal die Drei**, viermal die Vier und so weiter. Nur die Eins spielt eine Extrawurst: Wird sie neben eine verschwindende Würfelkette geschoben, lösen sich alle Einsen auf dem Spiel-

brett in Wohlgefallen auf. Da die Würfel sich nicht von allein in eine günstige Position legen, benötigt Ihr einen Helfer. Ein kleines Teufelchen auf der oberen Seite übernimmt die Aufgabe, indem es den Würfel über eine Kante rollt, wenn Ihr das Monsterlein auf ein nicht belegtes Quadrat schickt. Hin und wieder kann es passieren, daß der Satansbraten herunterfällt. Dann ist er nicht sonderlich hilflos, dan verschiebt er die Würfel, ohne daß sie sich drehen. Die so vernichtete **Würfelkette** wird anschließend auf den freien Feldern willkürlich ersetzt. Die neu erscheinenden Würfel kann der Beelzebub als Fahrstuhl zu seiner angestammten Position benutzen. Diese Spielidee ist nun in vier recht



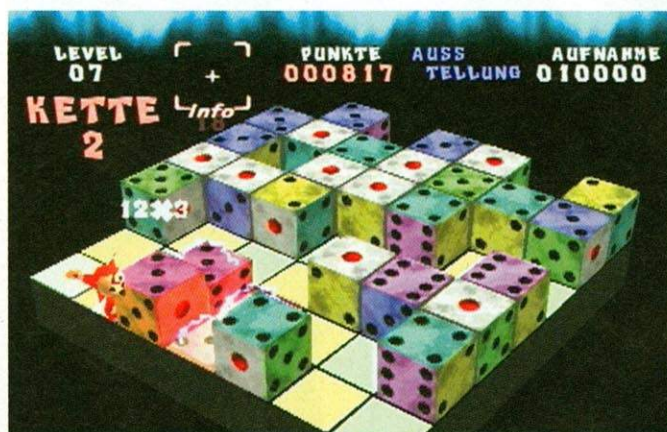
Erscheint ein neuer Würfel auf dem Spielbrett, wird seine Ankunft durch einen Blitz angekündigt



Nach langem Grübeln konnten die vier verstreuten Würfel richtig sortiert werden

unterschiedlichen Varianten umgesetzt. Während Ihr im Trial Mode nur gegen die Zeit oder eigenes Unvermögen kämpft, tretet Ihr im **Battle Mode** gegen einen menschlichen oder CPU-Kontrahenten an. Ziel ist es, fünf der sechs Möglichkeiten, die Würfel verschwinden zu lassen, auf Eurer Seite zu verbuchen. Noch weiter geht der War Mode: Per Multitap können bis zu fünf Gegner den anderen die Punkte

stibitzen. Für jede Augenzahl auf den Würfeln, die Eure Mitspieler verschwinden läßt, wird Euch von Eurem 100-Punkte-Konto der entsprechende Betrag abgezogen. Zu guter Letzt gibt es noch den **Puzzle Mode**, in dem Ihr in aller Ruhe kombinieren dürft. Hier müssen vorgegebene Würfelstellungen mit einer bestimmten Anzahl von Bewegungen vollständig abgeräumt werden. (Raoul B.)

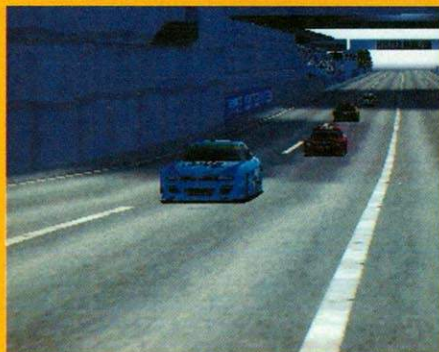


Versinkt eine **Würfelkette** im Boden, dann darf ein weiterer Würfel mit gleicher Augenzahl herangeholt werden, der dann ebenfalls verschwindet

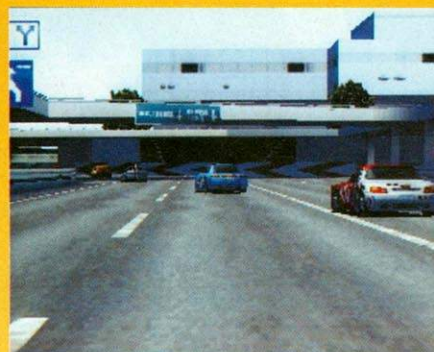
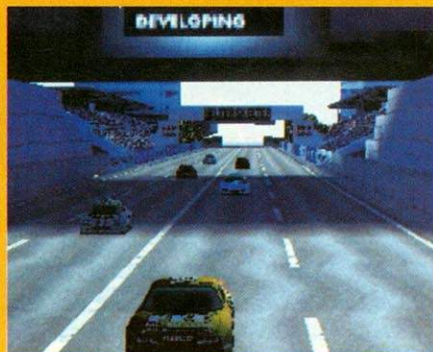


Es berühren sich Würfel: **dreimal die Drei** und die jetzt blau eingefärbten Stücke verschwinden

Action	...	INFO Devil Dice Hersteller/Vertrieb: Shift/SCED Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 50+
Strategie	...	
Abenteuer	...	
Geschick	...	
Simulation	...	
GEPLANT FÜR Januar		
ERSTER EINDRUCK sehr gut		
„Kurzweiliges Denkspiel für jede Geschmacksrichtung“		



TV-Stil: Wie im Rennspiel-Genre üblich, dürft Ihr absolvierte Rennen anschließend in aller Ruhe durch eine actionbetonte und variable Außenkamera begutachten



Gute Reaktionen sind vonnöten, wenn sich solche derben Kurven ankündigen

Namco auf der Überholspur

Ridge Racer Type 4

Nach längerer Rennspiel-Abstinenz reanimiert **Namco** ihre überaus populäre **Ridge-Racer-Serie**, um mit einer geradezu **perfektionistischen Grafikorgie** und einem **Story-Modus à la Gran Turismo** neue Maßstäbe im PS-starken Genre zu setzen

Wißt Ihr eigentlich, welches Genre Deutschlands liebstes Kind ist? Es sind Rennspiele (gefolgt von Prügelspielen, Sport und Jump & Run). Mehr als 20 % der Spieler möchten mit ihrem Pad am liebsten einen virtuellen Boli-

den über die Polygon-Parcours hetzen. Da auch in anderen Ländern die Videospiel-Jünger der Faszination der Rennspiele unterliegen, zählt dieses Genre zu den umkämpftesten im Konsolengeschäft. Das Maß aller Dinge ist dabei bekannter-

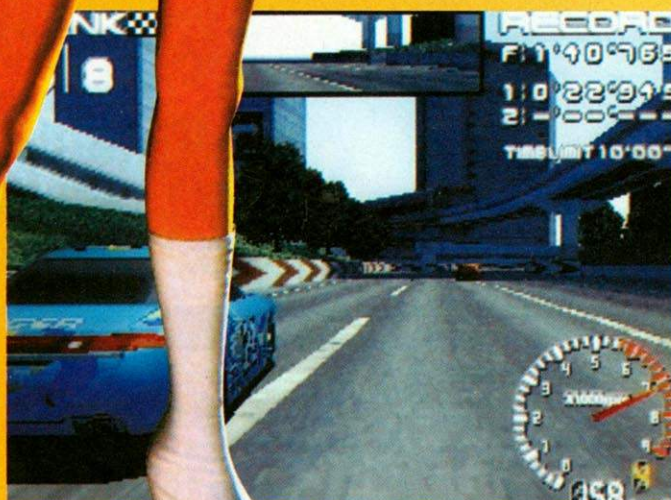
maßen derzeit Gran Turismo. Wer allerdings zu den älteren PlayStation-Besitzern gehört, weiß, daß vor ein paar Jahren noch eine andere Rennspiel-Serie regelmäßig für Höchstwertungen sorgte. Namco war nämlich mit der Automatenum-



Die Boliden weisen zwar unterschiedliche Attribute auf, ähneln sich jedoch von der Optik her stark



Ein lupenreiner Rückspiegel wurde technisch einwandfrei in die Cockpit-Perspektive integriert



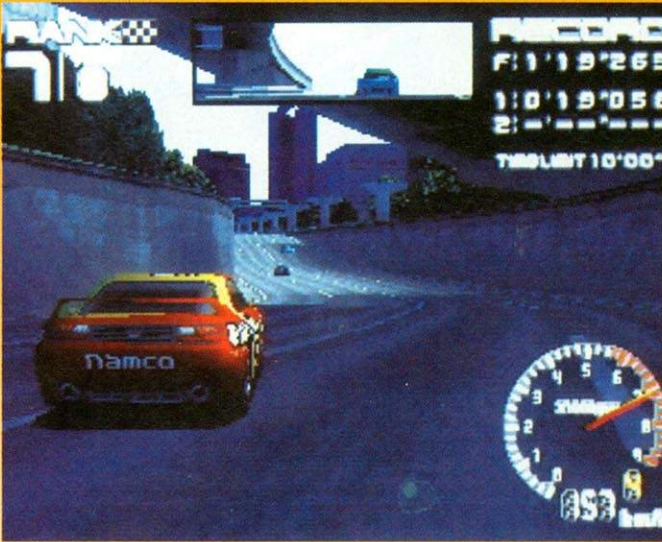
Alle Kurse sind der reinen Phantasie der Namco-Designer entsprungen



Der Splitscreen wird horizontal unterteilt



Realistische Lichtpegel kommen bei Nachtfahrten zum Einsatz



Beim Styling der Wagen blieben die Macher von Namco ihrem bisherigen Ridge-Racer-Stil treu



Im **Zwei-Spieler-Modus** liegt es an Euch, ob der zurückliegende Spieler immer einen PS-Vorteil gegenüber dem führenden hat

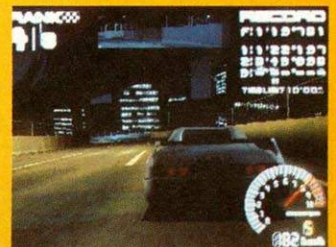
setzung Ridge Racer bereits 1994 weltweit ein zugkräftiger Geburtshelfer bei der Etablierung der PlayStation. Seitdem sind mit dem „Update“ Ridge Racer Revolution (1995) und dem damals technisch beeindruckenden Ridge Racer (1997) zwei weitere Nachzügler erschienen, die nahtlos an den Erfolg anknüpften. Nach einer längeren Sendepause melden sich die pfeilschnellen Sportwagen nun endlich wieder zurück. Auf der letzten Tokyo Game Show konnte man erstmals den offiziell vierten Teil zur Brust nehmen, und bereits

nach wenigen Spielminuten war klar, daß Namco nur eines im Visier hat: den Referenzthron. Von dem derzeitigen Inhaber der Referenz haben sich die findigen Namco-Coder offensichtlich den brillanten Karriere-Modus dezent abgeguckt. Ähnlich wie bei Gran Turismo bastelt Ihr beim **Grand-Prix-Modus** an einer längerfristigen Fahrerlaufbahn. Die Dramaturgie sieht wie folgt aus: Als talentierter Rookie sucht Ihr Euch zunächst einmal einen von insgesamt vier Phantasie-Rennställen aus (allesamt benannt nach Namco-Oldies), hinter de-

nen jeweils eine individuelle Historie steht. Der **Pac Racing Club** sammelt beispielsweise seine ersten Erfahrungen im harten Renngeschäft, während das Racing Team Solvalou bereits unzählige Siege eingefahren hat und das Dig Racing Team aufgrund seiner proletarischen Wurzeln auch gerne einmal unlautere Mittel einsetzt. Nach dem Ihr angeheuert habt, benötigt Ihr natürlich noch den richtigen fahrbaren Untersatz. Auch hier stehen vier No-Name-Fabrikanten zur Wahl, deren Fuhrpark für besondere Fahreigenschaften bekannt ist. Der Clou: Die Kombination aus Team und Wagen beeinflusst



Die **Wagen** wurden mit einer Vielzahl an Polygonen modelliert



Das Fahrerfeld ist mit acht Wagen eher durchschnittlich besetzt

„Mit dem **umfassenden Karriere-Modus** wird eine **Langzeitmotivation** der Güte **Gran Turismo** versprochen“



Das Luftverpesten zu nächtlicher Stunde ist ein grafischer Leckerbissen



Immer am Limit fahren: Die PS-starke Konkurrenz verhält sich überaus aggressiv und intelligent

Der JoGcon-Controller



Namco veröffentlicht zeitgleich zum Verkaufsstart von Ridge Racer Type 4 ihren NeGcon-Nachfolger. Beim JoGcon stellt das auffällige Drehrad das Herz des Pads da.

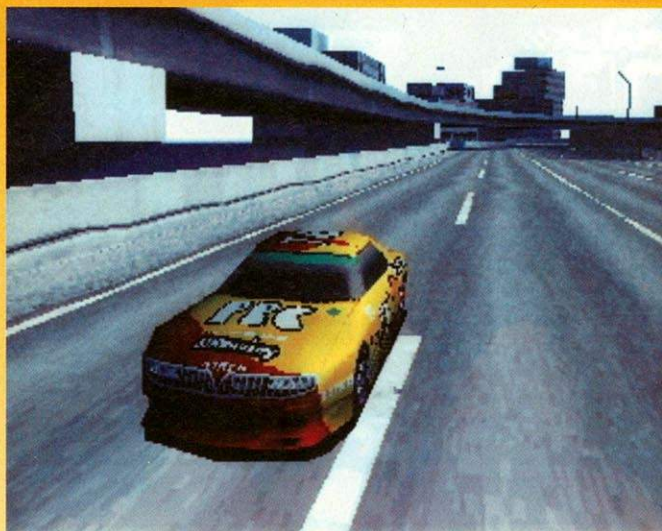
Mit zwei Daumen dirigiert Ihr Euer Gefährt über diese neue Steuereinheit sehr gefühlvoll über die Strecken, wobei das Rädchen sich realistisch träge drehen läßt. Besonders genial ist aber die geradezu bahnbre-

chende Forcefeedback-Funktion. Kollidiert Ihr beispielsweise mit der linken Seite gegen eine Leitplanke, vermittelt ein spezieller Motor im Gehäuse die entsprechende Wirkung des verunglückten Manövers verblüffend realistisch. Dieses Konzept, das auf dem PC bereits gang und gäbe ist, wird im Konsolengeschäft sicherlich viele Nachahmer finden.

den Ablauf des Grand-Prix-Modus erheblich, so daß fröhliches Herumexperimentieren ein Muß ist. Der restliche Ablauf unterliegt dann Eurem eigenen Geschick sowie klugen taktischen Maßnahmen. Ihr nehmt an sämtlichen acht internationalen Rennen teil, holt in der virtuellen Werkstatt das Optimum aus Eurem PS-Ofen heraus und kassiert für gute Positionen WM-Punkte. Tut Ihr letzteres besonders gut, kann es sogar vorkommen, daß Eure Bemühungen mit einem neuen, leistungsstärkeren Boliden belohnt werden, und Ihr vielleicht schon bald Inhaber des Titels

Real-Racing-Roots-Champ seid. Über andere Spielmodi ist derzeit noch ein lupenreiner **Zwei-Spieler-Modus** per **Split-screen** (erstmal in der Ridge-Racer-Geschichte) bekannt.

Man kann aber davon ausgehen, daß es noch einen Time Trial zum fleißigen Trainieren geben wird. Neben diesem Garant für Langzeitmotivation beeindruckt Ridge Racer Type 4



Die Kombination aus Auto-Fabrikant und Fahrerlager ergibt das höchst individuelle Fahrverhalten Eures Flitzers. Im Bild seht Ihr einen Vertreter vom Pac Racing Club

mit einer grafischen Perfektion, die locker mit der Optik von Gran Turismo mithalten kann. Obwohl es am Streckenrand grafische Details in Hülle und Fülle gibt, baut sich zu keiner

Königsdisziplin Fahrgefühl setzen die Macher voll und ganz auf ihre Ridge-Racer-Tradition, sprich eine außergewöhnliche Schnelligkeit und Spurtreue, die der Serie schon einmal den Spruch „Fahren wie auf Schienen“ einbrachte. Egal wie man es auch beschreiben möchte, Laune macht es auf alle Fälle. Und besonders dann, wenn man den geradezu revolutionären JoGcon-Controller von Namco besitzt, der für ein völlig neues Fahrgefühl sorgt (siehe Kasten). Einen fetten Wermutstropfen hat der Racer de Luxe allerdings doch: Während die Japaner bereits am 3. Dezember gasgeben dürfen, müssen wir uns bis zum nächsten Frühling gedulden. (Ulf S.)

„Keine Lizenzen: Namco steckte das gesamte Entwicklungsgeld ins Spieldesign und in die Grafik-Power“

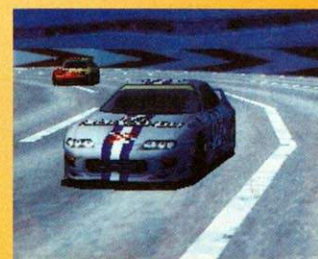
Phase des Spiels ein Polygon-Objekt auf. Hinzu kommen allerlei visuelle Leckerbissen, wie beispielsweise **Nachtfahrten**, dynamische Schatten- und Lichteffekte sowie eine hohe Auflösung. Erstaunlich, was auf der guten alten PlayStation immer noch möglich ist! Bei der



Die grafische Klasse ist bemerkenswert. Bislang offenbarte Ridge Racer Type 4 keine einzige technische Schwäche



Die Instrumente wurden recht üppig gestaltet, stören aber nicht



Vor allem der Grand-Prix-Modus verspricht Langzeitmotivation

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
2. Quartal '99
ERSTER EINDRUCK
super

INFO Ridge Racer Type 4

Hersteller/Vertrieb: Namco/SCED
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 8 Strecken, über 300 Wagen



„Technisch grandios und exzellent designt, rüttelt Namco an der Gran-Turismo-Vorherrschaft“



Nur DM
49⁹⁵*

**STAUBIGE PISTEN,
HARTE GEGNER, RALLY
BIS ZUM VERLUST DER
BODENHAFTUNG.**

+ 2 NEUE FEATURES:



**Der neue
Rallywagen
Toyota WRC 1998**



**Dual Shock
Controller
Unterstützung**

**BESTE WERTUNGEN
FÜR V-RALLY:**



**8/97
Note 1,8**



**7/97
90%**



**7/97
Gold Game**



**7/97
86%**

MANIAC

**7/97
86%**

* Unverbindliche Preisempfehlung

JETZT BEI:

expert



**UND NATÜRLICH
ÜBERALL WO ES
VIDEOSPIELE GIBT!**



**INFOGRAMES
DEUTSCHLAND**

www.infogrames.de



In Prism Arts Sega-Rally-Klon kämpft Ihr Euch durch drei unterschiedliche Rennklassen



Vor allem in der Cockpit-Perspektive wird dem Spieler dank fließender 3D-Engine ein gutes Geschwindigkeitsgefühl vermittelt



Sogar an Details wie aufstauende Pisten wurde bei Rally de Africa gedacht

Alles nur geklaut

Rally de Africa

Ein Traum wird wahr: Mit **Rally de Africa** veröffentlichte Prism Arts in Japan kürzlich einen Racer, der stark an AM3s Vorzeigerenner **Sega Rally** erinnert

Prism Arts ist eine recht unbekannte japanische Softwarefirma, die es sich zum Ziel gesetzt hat, mit ihrem neuesten Produkt den Traum vieler PlayStation-Besitzer zu erfüllen und einen Arcade-Racer im Stile von Sega Rally für Sonys kleine Spielekiste zu entwickeln. So treten erste Déjà-vu-Gefühle bereits zu Anfang auf: Die Präsentation des Spiels gleicht dem Vorbild mitsamt der einleitenden heißen Rennsequenzen, die in Spielegrafik gehalten sind. Desweiteren

stehen Euch auch bei Rally de Africa drei unterschiedliche Spielmodi zur Verfügung. Doch bevor die Pistenjagd beginnt, müßt Ihr Euch für einen von fünf Rennern entscheiden, die sich in Attributen wie Beschleunigung, Endgeschwindigkeit oder Handling voneinander unterscheiden. Im Einzelrennen brettert Ihr gegen ein elfköpfiges Fahrerfeld über die verstaubten Pisten der afrikanischen Savanne. Habt Ihr ein Rennen für Euch entscheiden können, erhält Ihr ein Bonusfahrzeug.

Neben dem Einzelrennen läßt sich natürlich auch eine Meisterschaft bestreiten, in der Ihr Euch zunächst für eine von drei Rennklassen entscheidet. Mit dieser Wahl legt Ihr gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad für die Rennen fest. In der kleinsten Rennserie, der K-Klasse, agieren die Gegner noch recht harmlos, und eine Platzierung auf die vorderen Plätze sollte Euch somit noch keine Probleme bereiten. Wurde eine Saison, die aus mindestens drei Einzelrennen besteht, gewonnen, habt Ihr Zugang zur nächsten Rennklasse, in der die Kontrahenten wesentlich intelligenter agieren. Neben dem Einzelerrennen besitzt der virtuelle Rennfahrer ferner die Möglichkeit, bei gesplittetem Bildschirm direkt gegen einen menschlichen Gegner anzutreten. Löblich zu erwähnen ist darüber hinaus der **Memory-Battle-Modus**, durch den es möglich ist, ein auf ei-

ne Memory Card gespeichertes Einzelrennen eines Freundes einzuladen und gegen diese Bestzeit anzutreten. Ansonsten erinnert nicht nur der gesamte Spielablauf stark an Segas Vorbild, sondern auch grafisch hat Prism Arts gnadenlos bei den Kollegen von AM3 Ideenklau betrieben. Die flüssige 3D-Engine überzeugt durch Detailreichtum, wie aufstauende Pisten oder authentische Bauwerke entlang der fünf unterschiedlichen Pisten. Selbst die Kommentare, die realen Sounds und die eingeblendeten Richtungspfeile erinnern stark an den Klassenprimus von Sega. Abgesehen vom Ideenklau fallen negativ eigentlich nur die störenden Texturblitzer auf, die das ansonsten gute Gesamtbild etwas trüben. (Udo L.)



Die Fahrzeuge unterscheiden sich in Attributen wie Beschleunigung, Endgeschwindigkeit oder Handling voneinander



Für besonderen Spaß sorgt der **Memory-Battle-Modus**, in dem Ihr gegen die abgespeicherte Rundenzeit eines Freundes antreten könnt

Action ... Strategie ... Abenteuer ... Geschick ... Simulation ...	INFO Rally de Africa Hersteller/Vertrieb: Prism Arts/k.A. Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 3 Fahrzeugklassen GEPLANT FÜR k.A. ERSTER EINDRUCK sehr gut	1-2 1 Controller Joystick Mouse
---	--	--

„Guter Sega-Rally-Klon mit interessantem Memory-Battle-Modus“

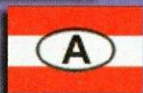
Playcom

Internet-eMail
Info@playcom.de



Bestell ☎ 0180 - 5 211 220

Fax 0180 - 5 211 240



Info ☎ 0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.

Sony PSX

Actua Golf 3	dt	79.99
Actua NHL Hockey 99	dt	79.99
Actua Soccer 3	dt	79.99
Actua Tennis	dt	79.99
All Star Tennis	dt	79.99
Alundra (komp.dt.)	dt	84.99
American Football 99	dt	79.99
Apocalypse	dt	84.99
Asterix	dt	89.99
Asteroids 3D	dt	69.99
Atlantis	dt	89.99
Azure Dreams	dt	89.00
B-Movie	dt	89.00
Batman & Robin	dt	84.99
Bio Freaks	dt	79.99
Blasto	dt	79.99
Blaze 'n' Blade	dt	94.99
Bombberman World	dt	74.99
Breath of Fire 3	dt	89.99
Breath of Fire 3 Sp.	dt	109.99
Bug Rats	dt	99.00
Buggy	dt	79.99
Bust a Groove	dt	89.00
Caesars World o.G. 2	dt	79.99
Cardinal Syn	dt	79.99
Centipede	dt	89.99
Colony Wars 2: Veng.	dt	89.00

Kostenlos !



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, DVD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

Sonderangebote

Command & Conquer 1	dt	44.99
Crime Killer	dt	39.00
Exhumed	dt	49.00
Fifa Soccer 97	dt	49.00
Forsaken	dt	39.99
Grand Theft Auto	dt	49.99
Hercules + CD-Case	dt	49.00
Lemmings	dt	49.00
MDK inkl. Soundtrack	dt	39.99
Mickey's + CD Case	dt	49.00
NBA Live 98	dt	49.00
Powerboat Racing	dt	39.99
Pro Pinball-Timesho.	dt	49.00
Rayman Platinum	dt	39.99



Command & C.2+Gegen. dt 89.99



Hugo 1	dt	84.99
Int. S. Soccer Pro 98	dt	89.99
Joe Blow	dt	89.99
Lands of Lore 2	dt	99.00
Legend	dt	84.99
Medieval	dt	89.00
Mega Man Battle	dt	79.99
Mega Man Legends	dt	84.99
Mega Man X4	dt	84.99
Monopoly	dt	84.00
Moto Racer 2	dt	89.99
Nascar Racing 99	dt	89.99
NBA Live 99	dt	89.99
NHL Hockey 99	dt	89.99
Ninja	dt	89.99
N2O-Natural Adrenal.	dt	79.99
O.D.T.	dt	89.00
Oddworld Abe's Exod.	dt	84.99
Pandemonium 2	dt	84.99
Pool Shark	dt	79.99
Populous The Begin.	dt	89.00
Psybadeck	dt	84.99
Quest for Fame	dt	89.99
R-Type	dt	84.99
Racing Simulation 2	dt	79.99
Rats Attack	dt	84.99
Rival School	dt	89.99
Rogue Trip	dt	89.00
VR 3000 / SCARS	dt	79.99
Sensible Soccer 2000	dt	89.00

Shadow Gunner	dt	79.99
Small Soldiers	dt	89.99



Spyro The Dragon SE	dt	89.00
Streetfighter Colle.	dt	79.99
Super Pocket Fighter	dt	89.99
Tai Fu	dt	79.99
Tekken 3	dt	99.00



Tenchu	dt	84.99
Test Drive 5	dt	89.99
The Unholy War	dt	74.99
Toca Touring Car C.2	dt	89.99
Tomb Raider 3	dt	99.00
V2000	dt	79.99
Victory Boxing 2	dt	84.99
Wild 9	dt	79.99
Wild 9 Spezial Edit.	dt	89.99
Wild Arms	dt	79.99
WWF Warzone	dt	79.99
X-Men vs. Streetfig.	dt	89.99
Zero Divide 2	dt	74.99



Resident Evil 1	dt	44.99
Rock n Roll Racing 2	dt	34.99
Skull Monkeys	dt	49.00
Starwinder	dt	29.99
Tokyo Highway Battle	dt	34.99
True Pinball Classic	dt	49.00

Sony PSX-Zubehör

CD-Case	dt	24.99
Dual Rumble Force JP	dt	39.00
Dual Shock JP-Noname	dt	39.99
Dual Shock Joypad	dt	49.99
Equalizer (Schummel)	dt	54.00
Game Buster/Action R	dt	79.99
Joypad PSX schwarz	dt	19.99
Just a Gun Redlight	dt	89.99
Thrustmaster F1 Race	dt	159.00
Lenkrad Top Drive P.	dt	189.99
Lenkrad V3 SV-1118	dt	119.99
Link-Kabel PSX	dt	19.99
Memory Card 2M schw.	dt	34.99
Memory Card 24 Meg	dt	49.99
Memory Card 48 Meg	dt	79.99
Memory Card 8 Meg	dt	39.99
Memory Card grau	dt	14.99
Memory Card rot	dt	14.99
Memory Card blau	dt	29.00
Memory Card rauchgr.	dt	29.00
Playstation Tasche	dt	39.99
PSX Tasche+MC&Joypad	dt	64.99
Power Light-GB Emul.	dt	99.00
RGB-Kabel mit Audio	dt	19.00
Sony PSX+Dual Shock	dt	249.00
The Glove	dt	99.99
Verlängerung Joypad	dt	19.00

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie kostenlos unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

-Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.

-Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

Grilparzerstr. 42, 81675 München

Theresienstr. 152, 80333 München

Preise variieren



Mit fulminanten Lichteffekten werden Treffer grafisch im Tekken-Stil dargestellt



Über den Wolken: Die Kämpfe laufen sehr dynamisch ab, und selten wird die komplette Rundenzeit benötigt



Die unterschiedlichen Hintergrundgrafiken, die aus hochauflösenden Bitmapgrafiken bestehen, sorgen für großen Abwechslungsreichtum

Hart wie Stahl

Kensei - Sacred Fist

Konami schickt über **20 Fighter** in den Kampf gegen die scheinbar übermächtige **Konkurrenz** aus dem Hause **Namco**

Konamis neuestes Projekt sorgte bereits auf der diesjährigen E3 in Atlanta mächtig für Wirbel. Der Titel überzeugte nicht durch die guten Kämpferanimationen, die flüssige Grafik-Engine oder etwa eine Vielzahl unterschiedlicher Prügler, sondern vielmehr das variationsreiche Kampfsy-

stem des Kloppers überraschte die Fachpresse angenehm. Dabei ist Kensei - Sacred Fist der erste Beat'em Up-Versuch des Softwarehauses, das bisher durch Erfolge wie die Castlevania-Serie, die Metal-Gear-Titel oder durch Sportspiele à la ISS Pro '98 zu überzeugen wußte. Die Japaner wollen nun mit

„Präzise Steuerung, schnelle Grafik-Engine und ein 22 Prügler umfassendes Kämpferfeld sorgen für einen hervorragenden ersten Eindruck“

ihrer Prügler die Phalanx von Namco, Capcom und Co. durch Innovation brechen. Zu Beginn des Spiels trifft Ihr jedoch zunächst auf altbekannte Fakten. Es stehen Euch fünf unterschiedliche Spielmodi zur Verfügung, die jedem Beat'em-Up-Fan bekannt sein dürften. Der Normal-Modus beispielsweise gleicht dem Arcade Mode aus Tekken 3. Ihr kämpft Euch mit einem Haudegen durch ein elfköpfiges Kämpferfeld und erhaltet bei erfolgreichem Durchprügeln einen Bonuskämpfer, der sich in das anwählbare Kämpferfeld einreicht. Der nächste alte Bekannte ist der Time Attack

Mode, in dem es gilt, das gegnerische Kämpferfeld schnellst-

möglich zu erledigen. Eure Bestzeiten werden anschließend natürlich auf der Memory Card verewigt. Im Survival Mode müßt Ihr mit Eurem Kämpfer möglichst viele Fights überleben. Um das Unterfangen noch schwieriger zu gestalten, wird der Energiebalken am Ende eines Kampfes nicht mehr aufgefüllt. Für Anfänger empfiehlt sich ein Blick in den Watch Mode, in dem die CPU-Haudegen selbstständig einen Kampf durchführen. Hier könnt Ihr eine Menge spektakulärer Moves bewundern, die Ihr anschließend im Trainingsmodus einstudieren solltet. Wer Schwierigkeiten hat, die Moves herauszufinden, der sollte sich zudem die Command-Option zunutze machen,



Die 22 Kämpfer bestechen durch ihre unterschiedlichen Techniken, mit deren Hilfe sie die Gegner beharken



Durch geschicktes Betätigen des X-Buttons könnt Ihr fiese Angriffe des Gegners abblocken und eine Konter-Attacke starten



Leider verfügen die Bonusreken über exakt die gleichen Moves wie die Charaktere, mit denen sie gespielt wurden



Die musikalische Untermalung des Prüglers erinnert stark an die des Prügel-Oberhammers Tekken 3



Werdet Ihr getroffen, so dürft Ihr dank Dual-Shock-Unterstützung mit Eurem Kämpfer mitleiden

da sie Euch zu jeder Zeit im Kampf die Möglichkeit bietet, eine Komplett-übersicht auf dem Bildschirm einzublenden, in der die Grundmoves der Kämpfer mitsamt der Padbelegung verzeichnet sind. Darüber hinaus lassen sich durch geschicktes Kombinieren dieser simplen Aktionsmöglichkeiten energieraubende Combos entwickeln, womit wir beim hervorstechendsten Merkmal des Prüglers angelangt wären. Euer Fighter ist nämlich in der Lage, aus jeder nur erdenklichen Situation furchterregende Moves auszuführen. Dabei ist Eure Stellung zum Gegner von besonderer Bedeutung. Eine bestimmte Tastenkombination, die vor einem Gegner stehend ausgeführt wird, bewirkt eine komplett andere Angriffsaktion, als

reiche Kämpferfeld. Zudem verfügt jeder Held über einen anderen Kampfstil. So beharkt der deutsche Heinz in der Berlin-Stage seine Kontrahenten mit harten Kickbox-Moves, während Euch mit Hyoma ein waschechter Ninja zur Verfügung steht, der sich fieser Tricks bedient, um seine Gegner zu erledigen. Der auffälligste Bursche ist jedoch der Amerikaner Douglas, der nicht nur von seinem äußeren Erscheinungsbild dem Hollywood-Star Steven Seagal bis aufs Haar gleicht. Genau wie das Filmvorbild schickt auch er seine Gegner dank harter Kicks und Schläge reihenweise auf die Bretter. Dabei sind die Übereinstimmungen in den Bewegungsabläufen von „Original“ und „Fälschung“ beeindruckend. Der überaus positive

„Für Langzeitmotivation sorgen die vielen Aktionsmöglichkeiten, die den Kämpfern zur Verfügung stehen“

wenn diese liegend hinter dem Burschen gestartet wird. Zusätzlich lassen sich mit Hilfe des Kreis-Buttons Würfe ansetzen, die Eure Gegner oftmals nicht blocken können. Schläge des Aggressors wehrt Ihr mit dem X-Button ab und startet aus dieser Defensivaktion mit Hilfe von harten Schlägen oder Tritten umgehend eine Konter-Attacke, wodurch ein zunächst nicht ersichtlicher Variationsreichtum von Schlagfolgen entsteht. Neben den unzähligen Aktionsmöglichkeiten überzeugt das mit 22 Klopfern sehr umfang-

Eindruck, den die Preview-Version im Gameplay schon jetzt macht, setzt sich in technischer Hinsicht fort. Die Kämpfer lassen sich sehr präzise durch die Areale steuern, und auch deren Bewegungsabläufe wirken reali-



Dank präziser analoger Steuerung lassen sich die Reken punktgenau durch die Areale führen



Im Arcade Mode müßt Ihr mit einem Helden gegen elf gegnerische Reken bestehen, um einen zusätzlichen Kämpfer zu erhalten

stisch. Die leider nicht animierten Hintergrundgrafiken bestehen aus hochauflösenden Bitmapgrafiken, die zumeist aus drei unterschiedlich schnell scrollenden Ebenen zusammengesetzt werden und dem Auge somit eine gewisse Dreidimensionalität vorgaukeln. Soundtechnisch überzeugt der Prügler durch flotte japanische Techno-Sounds und atmosphärisch passende Soundsamples. Faßt man alle Aspekte zusammen, so läßt sich schon jetzt orakeln, daß Konamis Handkantenprügler Kensei - Sacred Fist sicher-

lich zu den Top-Titeln des Genres gehören wird. Ob es allerdings reichen wird, den Oberknaller Tekken 3 vom Thron zu stoßen, bleibt abzuwarten. (Udo L.)



Die weiblichen Heldinnen in Kensei bestechen durch ihr agiles Kampfverhalten

Action ●●
Strategie ●●
Abenteuer ●●
Geschick ●●
Simulation ●●

GEPLANT FÜR
Anfang 99

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Kensei - Sacred Fist

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 22 Kämpfer



„Kensei - Sacred Fist bringt Innovation ins Prügler-Genre“



Beim entschärfen von Minen seid Ihr gefordert: Innerhalb von fünf Sekunden ist die angezeigte Tastenkombination einzuhacken



Im Nahkampf verteidigen sich die Gegner nicht nur mit Händen und Füßen, auch Schwerter sind mit von der Partie



In der gesamten Arena sind Felder versteckt, die in bestimmten Abständen nützliche Gegenstände freigeben

Bomberman für Große

Trap Runner

Ob Bomberman oder Dynablasters, **Hetzjagden** dieser Art hatten schon immer ihren Reiz. Trap Runner tritt mit einer **reiferen Umsetzung** in die gleichen Fußstapfen wie die Klassiker



Nähert sich das Zeitlimit dem Ende, kann Euer Kämpfer eine ziel-suchende Kanone einsacken, die immer trifft, und so den Fight noch schnell beenden

Das gute alte Bomberman begeisterte schon die Massen, ehe überhaupt an die PlayStation gedacht wurde. Doch gab es ein paar Sachen in dem Klassiker, die sind nicht bei jedem Zocker angekommen. Die sich kaum voneinander unterscheidenden Bomben und die typische Nippon-Knuddelgrafik sind dabei wohl die Hauptkritik. Genau jene Punkte hat

sich Atlus in Trap Runner vor-geknöpft: So erwarten Euch in der neuen Hatz eine dunkle thrillerhafte Atmosphäre und ein ganzes Arsenal an verschiedenen Gemeinheiten: Minen, die auf Berührung oder per Fernzündung explodieren, Fallen, die den Gegner einfach festhalten, sowie Giftgassattaken und Beschleuniger, die den Gegner gegen eine Wand schießen. Besonders hinterhältig ist jedoch, daß Ihr die Sprengkörper des Kontrahenten nur seht, wenn Ihr Euch hinhockt und danach sucht. Doch das ist noch nicht alles. Kommen sich die beiden Akteure zu nahe, bekämpfen sie sich mit **Händen und Füßen** oder beschießen sich mit Pistolen, Raketen oder Wurfster-
nen. Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen sieben Agen-ten, die sich jeweils in Anzahl und Sorte der verwendbaren

Minen sowie in der Handwaffe unterscheiden. Während Ihr im Chaos Mode einem menschlichen Herausforderer das Handwerk legt, versucht Ihr im Story Mode gegen eine clevere CPU zu gewinnen. Neben dieser Jagd gibt es relativ "friedliche" Levels, in denen Ihr Minen entschärfen oder bestimmte Gegenstände einsammeln sollt. Das **Entschärfen von Minen** läuft dann in etwa so ab: Ihr hockt Euch hin und sucht, bis Ihr eine Mine gefunden habt. Geht Ihr (nach wie vor in der Hocke) auf den Sprengkörper zu, erscheint ein Fenster, das Euch eine Tasten-kombination anzeigt. Die zwei bis acht Tasten müßt Ihr innerhalb von fünf Sekunden gedrückt haben. Schafft Ihr das nicht oder Ihr vertippt Euch, dann muß Euer Agent mit starken Verletzungen rechnen.



Dumm gelaufen: Zwar haben wir den Kontrahenten Erg auf die Tretmine gelockt, doch ist unser Minenleger nicht schnell genug davongekommen



Gut gelegt ist halb gewonnen: Lou hatte die Wahl, entweder in die Falle zu gehen oder vom Gegner beschossen zu werden



Geht Ihr auf Minensuche, hockt sich Euer Agent hin. Die betrachteten Felder leuchten dann hell auf, so daß Ihr die Sprengkörper erkennen könnt

Action ••• Strategie ••• Abenteuer ••• Geschick ••• Simulation •••	INFO Trap Runner Hersteller/Vertrieb: Atlus/Konami Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 10+ GEPLANT FÜR Februar ERSTER EINDRUCK gut	1-2 „Amüsantes Geplänkel, das vor allem im Zwei-Spieler-Modus jetzt schon Laune macht“
---	---	--

„Eine wahre Strategieperle“

Ulf Schneider, Mega Fun



V2000

DAVID BRABEN

PC PLAYER 11/98

**GOLD
PLAYER**

V2000 ist kein Nachfolger des legendären „Virus“, sondern ein völlig eigenständiges, innovatives Actionspiel für Leute mit Köpfchen und Freude an sehr ungewöhnlichen Einfällen.

Thomas Werner, PC Player



Immer auf der Linie lang

Live Wire

Die Redewendung **auf den Strich gehen** erhält bei SCIs **Geschicklichkeitsspiel** eine völlig **andere Bedeutung**

Viele Spiele, die einen besonders hohen Suchtfaktor vorweisen, wie etwa Tetris oder Worms, basieren auf einem erstaunlich einfachen Grundprinzip. Auch Live Wire macht da keine Ausnahme, denn auf den großen gitterartigen Spielfeldern gilt es, einzig und allein mehr Territorium zu erobern als die drei Mitstreiter.



Völlige Freiheiten genießt der Spieler in Sachen Kameraperspektive

Um ein Teilfeld in Besitz zu nehmen, muß es allerdings einmal völlig von Eurer Spielfigur, einer kleinen Farbbolle, umrundet werden. Dabei kommen von Zeit zu Zeit Bonusfelder zum Vorschein, die Euch mit besonderen Fähigkeiten, wie mehr Speed oder einer **Spezialwaffe**, ausstatten. So ausgerüstet, dürft Ihr die Kontrahenten auch



Sind alle Teilfelder in Besitz genommen, erstellt der CPU ein Abrechnung



Die **Spezialwaffe** ist ans Leveldesign angepaßt. Rauchende Colts in der Westernwelt oder Laserpistolen im Weltall

unsanft aus dem Weg räumen. Außer der Konkurrenz muß allerdings auch die Monsterschar des jeweiligen Levels im Auge

behalten werden, die der Energieanzeige der kleinen Rolle zu Leibe rücken wollen. (Raoul B.)

Action	...	INFO Live Wire Hersteller/Vertrieb: The Code Monkeys/SCI Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 50
Strategie	...	
Abenteuer	...	
Geschick	...	
Simulation	...	
GEPLANT FÜR Oktober ERSTER EINDRUCK gut		"Interessante Neuauflage, die im Mehrspieler-Modus zum Partygag werden könnte"

Independence Day auf französisch

Invasion

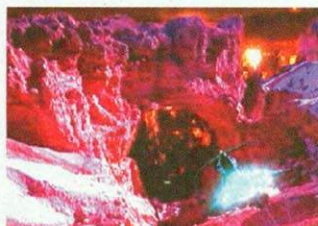
Die französische Programmierertruppe **Microids** zapft Euch mitten ins **Schlachtgetümmel** gegen **eroberungssüchtige Aliens**

Bei Invasion handelt es sich um eine in der Zukunft angesiedelte Ballerei, bei der Ihr in einem Kampfjet zahlreiche Einsätze gegen ein Heer von **Aliens** absolviert. Beim Gameplay fällt sofort auf, daß ein Spagat zwischen einem Weltraumepos à la Wing Commander und einem klassischen Shooter gewagt wird. So erhal-



Im Grafikaufbau weist Invasion noch Schwächen auf. Die Festung rechts oben taucht aus einer wahren Nebelbank auf

tet Ihr gleich mehrere Missionsziele, bevor es in den Hanger geht. Einmal im Krisengebiet angekommen, offenbart sich jedoch schnell der Arcadecharakter des Spiels. Zum einen fällt eine Punktestandsanzeige sofort ins Auge, zum anderen gilt es, durch Einsacken von Goodies die Bewaffnung Eures Jets Stück für Stück aus-



Durch Filmsequenzen, die optisch noch gefallen können, werden die Auswirkungen Eurer Einsätze verdeutlicht



Volltreffer! Die Maschine der **Aliens** geht in Flammen auf und sackt im Sturzflug auf die Planetenoberfläche, wo sie unsanft aufklatscht

zubauen. Das Flugverhalten der Kiste hat dann sogar noch Simulationscharakter vorzuweisen, und die Entwickler sind

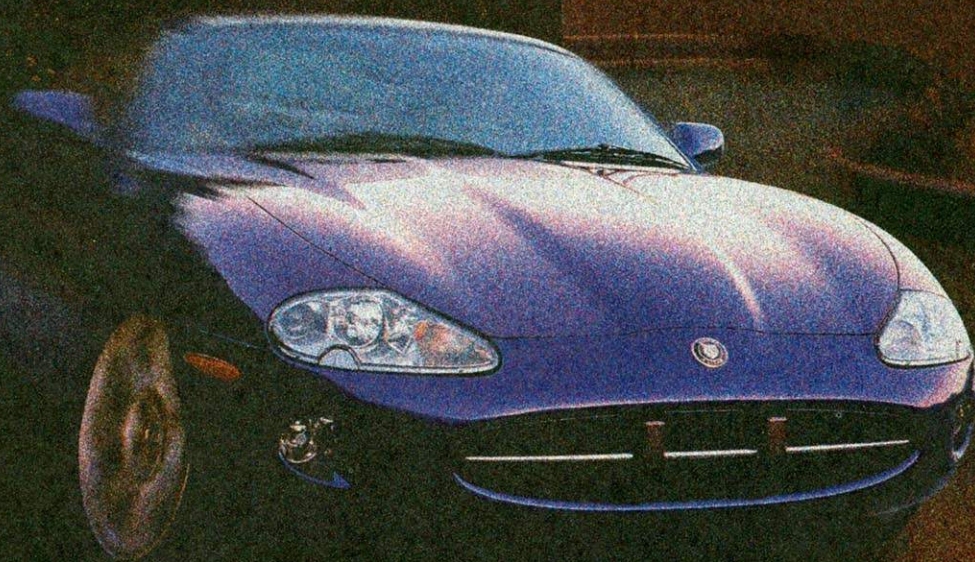
besonders stolz, daß dem Spieler größtmögliche Bewegungsfreiheit geboten wird. (Raoul B.)

Action	...	INFO Invasion Hersteller/Vertrieb: Microids/Monolith Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 15
Strategie	...	
Abenteuer	...	
Geschick	...	
Simulation	...	
GEPLANT FÜR November ERSTER EINDRUCK dürrig		"Verglichen mit Referenzspielen wie Colony Wars wirkt Invasion technisch nicht mehr zeitgemäß"

Sydney 5.15 Uhr 290 km/h



Kneif Dich ruhig,
das ist kein Traum.



ACCOLADE

König der Straßen

Street Boarders von der hierzulande nahezu unbekannten Firma **Micro Cabin** lautet der Titel der ersten reinen **Skateboard-Simulation** für die PlayStation. Als freakiger Boarder sucht Ihr Euch bei diesem Fun-racer zunächst einmal den passenden fahrbaren Untersatz aus, ehe es auf die Piste geht. Das Betätigungsfeld reicht von **abgesteckten Straßen-Parcours** bis hin zur Königsdisziplin, der **Halfpipe**. Die Spielmechanik fiel dabei so simpel wie spaßig aus. Mit geschickten Manövern diri-

giert Ihr Euren Boarder gekonnt durch die Szenarien, um möglichst eine Bestzeit zu erzielen. Doch die Zeit ist natürlich nur die halbe Miete, denn per **Sprungschanze-Einlage** solltet Ihr außerdem versuchen, möglichst viele **Stunts** hinzulegen, die gleich in Punkte aufgeschlüsselt werden. Der Wert aus Bestzeit und Stuntpunkte ergibt schließlich das Gesamtergebnis. Das lässige Umherschkatzen macht einfach Spaß, so daß der höchst mittelprächtige (aber saubere) technische Rahmen nicht so stark ins Gewicht fällt. Ein Release in Deutschland ist noch nicht in Sicht.



Kurioses aus Fernost

Das knuffige Golfspiel **Everybody's Golf** war in Japan derart erfolgreich, daß es nun auch eine gleichnamige Brettspiel-Version gibt. Das Einputten an einer Wandschräge hat in der Form allerdings eher den Charakter von Minigolf.



Chart Attack Japan



- ① (-) Beatmania
- ② (4) Metal Gear Solid
- ③ (2) Fūujin Engi
- ④ (3) SD Gundam Generation
- ⑤ (6) XI

Bald packt Euch der Ehrgeiz

Der mit Spannung erwartete Schlagabtausch **Ehrgeiz** von **Squaresoft** erscheint in Japan am **17. Dezember**. Die neuesten Screenshots lassen deutschen PlayStation-Usern bereits das Wasser im Munde zusammenlaufen. So wird sich das Kämpferfeld aus mindestens **13 Haudegen** rekrutieren,

wobei einige direkt aus **Final Fantasy VII** entliehen wurden. Faszinierend ist vor allem die Möglichkeit, ähnlich wie bei **Bushido Blade** ein größeres Kämpferareal und deren individuelle Beschaffenheiten auszunutzen. Auch der taktisch kluge Einsatz von Gegenständen (zum Beispiel Kisten verschie-



Rhythmus total!

Kein Prügel- oder Rennspiel ist in Japan derzeit der absolute Hit, sondern die Konami **DJ-Simulation Beatmania**-Serie. Auch die gleichnamige **PlayStation-Umsetzung** hat sich sofort bis an die Spitze der Verkaufscharts gesetzt. Grund genug also, sich das außergewöhnliche Spiel einmal etwas näher anzuschauen. Das Spielprinzip ist denkbar einfach. Ihr werdet in die Rolle eines DJs versetzt, der seine Zuschauer durch treibende Dancefloor-Tracks in Extase bringen möchte. Zunächst sucht Ihr Euch eine von vielen Stilrichtungen aus (es ist wirklich alles vertreten), die in unterschiedliche Schwierigkeitsstufen unterteilt sind (gemächliche **Hip-Hop-Klänge** bis hin zum **Techno-Terror**). Beim Spielablauf selber seht Ihr ein **Keyboard** mit fünf Tasten sowie einen Scratchteller. Euer Ziel ist es nun, passend zur Musik die vorgegebenen Soundeffekte dazuzumixen, oder mechanischer ausgedrückt: Von oben scrollen klei-



ne Balken herunter, die jeweils für einen Soundeffekt stehen und im richtigen Augenblick durch die richtige Taste eingesetzt werden müssen. Was sich einfach anhört, ist in der Praxis eine der größten **Geschicklichkeitsherausforderungen**, die uns bislang unter das Pad gekommen sind. Nicht selten müßt Ihr nämlich blitzschnell mehrere Tastenkombinationen vollführen. Hektik ist somit fast schon vorprogrammiert. Wenn man jedoch die nötige Übung hat, packt einen blitzschnell das **Beatmania-Fieber**, von dem man nicht mehr loskommt. Im Zusammenspiel mit vielen netten Einfällen (Statistiken, Hall of Fames, Free-Style-Modus, etc.) stellt dieser Musik-Titel eine interessante Bereicherung für das PS-Sortiment dar. Nicht ohne Grund überlegt Konami nämlich derzeit, den Titel auch nach Deutschland zu bringen.



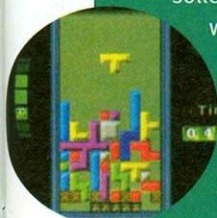
Kein Umbau mehr?

Im fernen Osten soll es ein Modul geben, das wie ein **Xploder** in den seriellen I/O-Slot gesteckt wird und dann für einen ungetrübten Import-spielespaß sorgt. Dieses Modul versteht sich allerdings nur mit den PlayStation-Typen **SCPH-1000** bis **SCPH-7000**. Über die Funktionalität gibt es bislang keine zuverlässigen Angaben. Als Alternative für einen **Multi-norm-Umbau**, bei dem jegliche Garantie-Ansprüche erlöschen, wäre dieses Modul sehr interessant.

Tetris kommt!

In Japan wurde erstmals die PlayStation-Version des Denkspiels schlechthin präsentiert. Die Grübeleien mit dem schlichten Titel **The Next Tetris** wurde erneut von der Firma **Bullet-Proof Software** entwickelt und orientiert sich vom Spielprinzip her voll und ganz an dem Original. Selbst die grafische Aufmachung erinnert fatal an das Ur-Tetris, lediglich ein paar nette Grafikeffekte erinnern an die 90er Jahre. Innovation gibt es dafür im Optionsbereich. So ist der **Zwei-Spieler-Modus** spannend wie nie zuvor, und **neue Spielmodi**, wie beispielsweise der **Marathon**,

sollen den Tetris-Kult weiter am Leben halten. Hoffentlich kommt diese Grübeleien auch bald nach Deutschland.



Ridge-Racer-Bonus

Der Kauf von **Ridge Racer Type 4** lohnt sich zumindest für die Japaner in mehrfacher Hinsicht. Neben dem neuesten Rennspielkracher der **Namco-Hitschmiede** gab das Softwarehaus offiziell bekannt, daß man als Bonus zwei Versionen des Erstlingswerks **Ridge Racer** beilegen werde. Während die erste **Bonus-CD** die 1:1-PlayStation-Version beinhaltet, befindet

sich auf der zweiten eine komplett überarbeitete Version mit flüssigen **60 Bildern pro Sekunde** und sämtlichen Grafikelementen des Spielhallen-Vorbildes. Darüber hinaus unterstützen beide **Racer** Namcos neues **JogCon-Pad**. Außerdem betreibt die Firma mit diesem Spiel noch Werbung in eigener Sache und legt als zusätzliches Schmäckerl noch einen digi-

talen Prospekt bei, der einige spielbare Demos bietet (Tekken 3, Libero Grande, Klonoa und Tales of Destiny). Für das Geld wird somit eine Menge geboten.



Noch mehr Gran-Turismo-Konkurrenz

Momentan heften sich gleich mehrere Firmen an den Erfolg von **Gran Turismo**. Neuester Vertreter ist die Firma **Atlus** mit ihrem Rennspielprojekt **Advan Racing**, das vor allem im Replay augenfällig an Sonys Übracer erinnert. Auch hier düst Ihr mit **GT-Maschinen** über den glühenden Asphalt, wobei die Konkur-

renz scheinbar größer ist als bei GT. Anhand von ersten Demos kann man sich bereits ein gutes Bild von der grafischen Klasse machen, die ohne Zweifel nach höheren Wertungssphären strebt. Übrigens: Der Name **Advan** ist der Name eines japanischen Reifenherstellers.



BEAT 'EM UP

INTERACT

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet

SV 1133 BARRACUDA 2

- Dual-Analog-/Dual-Shock-GamePad für Sony PlayStation™
- Zwei eingebaute Motoren für verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen • 14 voll programmierbare Feuer-tasten • Autofeuer • Achsenaustausch-Schalter

unverbindl. Preisempf.

DM 69,99



SV 1110 MEGA MEMORY CARD

- 4Mbit physikalischer Speicher
- Durch intelligente Kompression bis zu 24fache Kapazität der original Memory Card
- Bis zu 360 Speicherplätze
- Status-Informationen über LCD-Anzeige

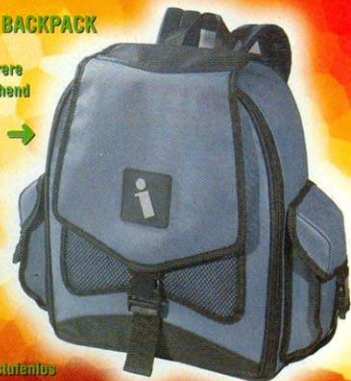
unverbindl. Preisempf.

DM 89,99

SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

- Bequemer Multifunktions-Rucksack
- Geeignet für alle Spielkonsolen • Mehrere Innen- und Außentaschen bieten ausreichend Platz für Zubehör, Spiele-Kontrollen und Software • Gepolsterte Rückenauflage ermöglicht stundenlangen Tragekomfort
- Spritzwasserfestes Material schützt elektronische Komponenten sicher vor Regen und Staub

unverbindl. Preisempf. DM 69,99



SV 1118 V3 RACING WHEEL PSX

- Jedes Rennen ein Genuß
- Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar • Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar • Analoge Fußpedale für Gas und Bremse • Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz
- Dauerfeuer für jede Taste einzeln • Tasten-Umbelegungs-Funktion • Fisch- oder Aufsitzbedienung
- Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf.

DM 139,99

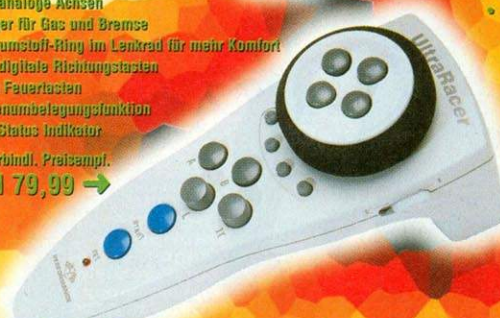


P 1124 ULTRA RACER PSX

- Analoges Mini-Lenkrad
- Vier analoge Achsen
- Trigger für Gas und Bremse
- Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
- Vier digitale Richtungstasten
- Zehn Feuertasten
- Tastenumbefugungsfunktion
- LED Status Indikator

unverbindl. Preisempf.

DM 79,99



INTERACT

Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe - Kreuzberg 2 • D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 • Fax (0 42 87) 12 51-44

www.interact-europe.de

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Sony PlayStation ist geschütztes Warenzeichen von Sony.

Elefantenrennen

Die Macher von **Crash Bandicoot** veröffentlichten in den Staaten nach mehrfachen Verschiebungen einen ungewöhnlichen Racer. Vor dem Start müßt Ihr Euch für einen von sechs Helden aus dem **Tierreich** entscheiden, mit dem ein Rennen ganz besonderer Art bestritten wird. Mit einem dicken Nilpferd, einer riesigen Giraffe oder einem wilden Stier gilt es, in einem harten Wettrennen auf einer von sechs vollkommen unterschiedlichen Rennstrecken die Spitzenposition zu erlaufen. Dabei verfügt jeder Charakter über diverse Vor- und

Nachteile, wie Beschleunigung, Endgeschwindigkeit oder Sprungkraft. Habt Ihr eine Meisterschaft gewonnen, eröffnen sich dem Spieler neue Rennstrecken. Technisch bietet der Renner eine solide **hochauflösende Grafik-Engine**, die jedoch liebevolle Details entlang der Strecken vermissen läßt. Auch soundtechnisch dudeln nur mäßige Töne aus den Lautsprechern, die nicht viel zum Spielspaß beitragen. Unter dem Strich ist daher verständlich, daß uns dieser mittelprächtige Funracer nicht offiziell beehrt.



Finger-Kastration

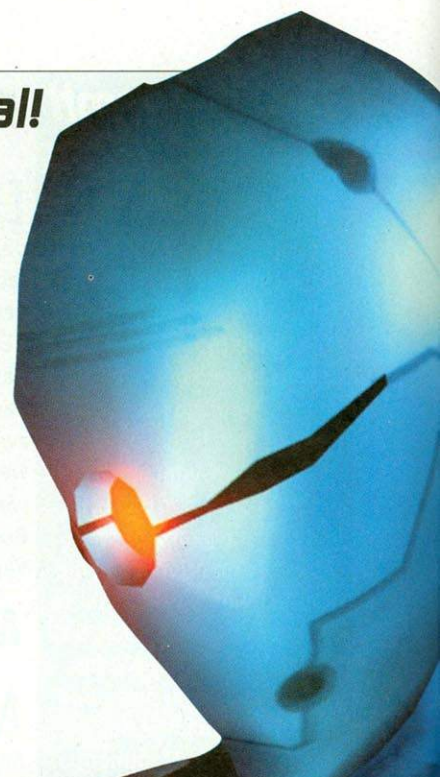
Armer Abe: Erst wurde er noch in der Kategorie „Bester animierter Kurzfilm“ bei der Academy Award eingereicht, doch dann ist dem außerirdischen Tollpatsch in Japan ein ganzer Finger abhanden gekommen. Ihr habt richtig gelesen: In der japanischen Version zu Abe's Odyssey und Exodus muß Abe mit nur drei Fingern auskommen. Hintergrund dieser bizarren Geschichte: In Ja-

pan haben Hände mit nur vier Fingern eine geschichtliche Bedeutung. Vor langer Zeit hatten Fleischergesellen, die in der japanischen Hierarchie ganz unten stehen, oftmals vier Finger gehabt, so daß dies ein Status-Zeichen wurde. Auch heute noch bedeutet das Zeigen von nur vier Fingern alles andere als eine freundschaftliche Geste. Da es in Japan eine sogenannte „Interessengruppe“ (andere bezeichnen sie als die japanische Mafia Yakuza) gibt, die partout etwas gegen vierfingerige Hände hat, war GT Interactive gezwungen, dem Abe einen Finger abzuschneiden. Inoffiziellen Informationen zufolge löst Walt Disney dasselbe Problem auf seine Weise, nämlich mit einem jährlichen „Schweigegeld“ in sechsstelliger Höhe. Und noch eine Abe-Meldung: Der Mudo-kon tanzt ab sofort mit dem Dancefloor-Projekt **Music Instructor**. Begleitet wird er dabei durch die Breakdance-Gruppe **The Flying Steps**. Interessante Randnotiz: **Lorne Lanning**, der Erfinder von Abe, rappt höchstpersönlich zu diesem Song.



MGS-Hype total!

In den Staaten gibt es kein Entrinnen: Im Vorfeld des Erscheinens von Konamis bahnbrechendem Action-Adventure **Metal Gear Solid** am **21. Oktober** wurde der Titel in den Medien wie kaum ein anderes Spiel zuvor vermarktet. Alleine **550 Werbespots** mit einer Gesamtlänge von 30 Sekunden flimmerten (im US-Geschäft eine halbe Ewigkeit) über die renommierten **TV-Anstalten**. Unterstützt von unzähligen Anzeigen in US-Magazinen war dem Titel somit höchste Aufmerksamkeit gewiß. Der Aufwand hat sich auch gelohnt: Innerhalb der ersten Tage wurde der bahnbrechende Agententhriller **350.000mal** verkauft.



Horror-Liste

Originell: Passend zum Halloween-Fest veröffentlichte eine amerikanische Videospiel-Homepage eine Liste der gruseligsten PlayStation-Titel. Hier das zum Teil überraschende Ergebnis:

1. Clock Tower

Sicherlich nicht der beste Titel, aber wenn der Scherenmann im dunklen Raum nach Euch schnappt, ist die Angst perfekt.

2. Biohazard 1

Der zweite Teil mag zwar unter dem Strich besser sein, die besseren Schock-Elemente hat jedoch eindeutig der erste Teil. Wer hat sich beispielsweise nicht in die Hosen gemacht, als plötzlich die Zombie-Hunde durch das Fenster hüpfen?

3. Biohazard 2

Die quälenden Zombie-Laute im Hintergrund, die schlürpfenden Schritte - dieses Grusel-Spektakel sollte man nicht alleine in einem dunklen Raum zocken.

4. Kagero: Deception II

5. Castlevania: Symphony of the Night

6. Legacy of Kain

Chart Attack USA



- ① (-) Tenchu
- ② (-) NHL '99
- ③ (-) NFL Blitz
- ④ (1) Madden '99
- ⑤ (-) Parasite Eve



Motorrad-Freuden

Hinter dem ellenlangen Titel Castrol Honda Superbike World Champions versteckt sich eine sehr erfolgreiche Motorrad-Simulation für den PC, bei der eng mit der Motorradbranche zusammengearbeitet wurde. Nun wird diese Zweiradhatz auch für die PlayStation umgesetzt. Die Firma Kawasaki soll durch ihre Betreuung für einen erhöhten Realismus sorgen, was sich gerade bei der Simulation der Federung nach derben Sprungeinlagen auszahlt. Apropos Sprung-

einlagen, auch beim Streckendesign ist höchste Authentizität angesagt. So gibt es beispielsweise Schlammrinnen, die wie in der Wirklichkeit das Tempo drosseln. Gepaart mit einer höchst aggressiven Konkurrenz könnte dieser Titel **Motorradaction** vom feinsten bieten. **Funsoft**, die sich den Vertrieb für Deutschland sicherten, verkündeten kürzlich, daß man den Veröffentlichungstermin auf März '99 verschoben hat, da die Programmierer keine Wischiwaschi-Konvertierung wollen, bei der die Faszination des PC-Vorbildes verlorengeht.



Möge die Macht mit der PS sein!

Das nächste Jahr wird nicht nur für die PlayStation-Besitzer spannend werden, auch Cinemanten auf der ganzen Welt haben sich bereits einen Termin im Kalender rot angestrichen und einen Flieger in die Staaten gebucht. Grund: Am **21. Mai** läuft der erste Teil der neuen **Star-Wars-Trilogie** an. Teil I trägt den Titel **Star Wars: The Phantom Menace**. Nun kursieren über die Videospiel-Adaption derzeit widersprüchliche Aussagen. Nintendo behauptet nämlich, sich die **Exklusivrechte** für fünf Jahre gesichert zu haben. Laut Lucas Arts stimmt diese Aussage allerdings nur zum Teil. Richtig ist wohl, daß die Filmumsetzung im Konsolenbereich zuerst auf dem **Nintendo 64** erscheinen wird, von einer Fünf-Jah-

res-Frist sei aber laut Lucas Arts keine Rede. Die Firma betont außerdem, daß **Star Wars: The Phantom Menace** auch für andere Systeme umgesetzt werde, ohne aber ein bestimmtes System zu nennen. Die Chancen, daß man im nächsten Jahr ein neues **Star-Wars-Abenteuer** auf der PlayStation genießen darf, sind daher nicht schlecht. Drücken wir also die Daumen, daß es klappt.



KNALLERPREISE

Je Heft
14,80 DM:

PSX CHEATPOWER 1
Über Tausende Cheats & Tricks zu ca. 150 PlayStation Spielen!

PSX CHEATPOWER 2
Hundert Cheats & Tricks zu ca. 100 PlayStation Spielen!

PLAYSTATION CHEATPOWER
Mit den aktuellsten Cheats und Tips für Deine PlayStation!

#3

PSX CHEATPOWER 3
Top Aktuell - Die besten und aktuellsten Cheats & Tricks zu ca. 150 PSX Spielen!

NINTENDO 64 CHEATPOWER 1
Cheats, Tips, Tricks & GB-Codes zu über 35 N64 Spielen!

NINTENDO 64 CHEATPOWER 2
Cheats, Tips, Tricks & GB-Codes zu über 50 N64 Spielen!

PSX CODEPOWER 1
Über Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 170 PSX Spielen!

PSX CODEPOWER 2
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 3
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 PSX Spielen!

CODEPOWER

GAME BUSTER CODEPOWER 3
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu über 320 PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 4
Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 320 PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 4
Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 320 PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 4
Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 320 PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 4
Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 320 PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 4
Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 320 PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 4
Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 320 PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 4
Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 320 PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 4
Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 320 PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 4
Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 320 PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 4
Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 320 PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 4
Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 320 PSX Spielen!

PLAYSTATION CODEPOWER 5
Für X-Ploder & Game Buster Die aktuellste Ausgabe mit den besten & aktuellsten Game Buster & X-Ploder Codes zu allen aktuellen Spielen.

IMPORT SPECIAL
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 150 PlayStation Import Spielen (US- & Jap. Versionen)

PSX Lösungsheft 1
Lösungen für: Baphomets Fluch 1, Discworld 1, Myst, Little Big Adventure & Stadt der verlorenen Kinder

ENGLISCHE LÖSUNGSBUCHER
JE 35,00 DM
Breath of Fire 3
Crash Bandicoot 2
Gex 3D
Gran Turismo
Metal Gear Solid (Vorbestellen)
Mission Impossible
Parasite Eve
Saga Frontier
Tekken 3
WWF Warzone

DEUTSCHE LÖSUNGSBUCHER
KOMPLETT IN FARBE:
Banjoo & Kazooie (24,80 DM)
Deathrap Dungeon (19,95 DM)
Final Fantasy 7 (29,80 DM)
Mission Impossible (24,80 DM)
TEKKEN 3 (24,95 DM)
Tomb Raider 1 (19,95 DM)
Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Tomb Raider 3 (19,95-ab Nov.)
Yoshi's Story (29,80 DM)

STÄNDIG NEUHEITEN!

LÖSUNGSHEFTE
IN DEUTSCH - JE 14,80 DM:
Abe's Oddysee
Abe's Exodus
Alien Trilogy
Alundra
Alone in the Dark 1-3
Ark of Time
Baphomets Fluch 1
Baphomets Fluch 2
Batman & Robin
Blazing Dragons
Breath of Fire 3
Casper
Chron. o.T. Sword
Clock Tower
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
C & C: Gegenschlag
Cyberia
Das 5. Element
Deathrap Dungeon
Diablo
Discworld 1
Discworld 2
Excitebike
Final Fantasy 7
G-Police
Gex 3D & Rayman
Heart of Darkness
Herc's Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
Men in Black
Nightmare Creators
One
Pax Corpus
Rayman & Gex 3D
Resident Evil 1
Resident Evil DC
Riven
Spawn
Suikoden
Syndicate Wars
Tekken 1 & 2 & 3
The Note
The Last Report
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
Turok
Vandal Hearts
Wild 9
Wild Arms
Warhammer: Dark Omen
Wing
Commander 384
WWF: Warzone
X-Com: Terror
Z

MEMORY KARTEN
1MB (15 Blocks) 23 DM
8 MB (120 Blocks) 30 DM
24 MB (360 Blocks) 49 DM
40 MB (600 Blocks) 65 DM
72 MB (1080 Blocks) 85 DM
Verschiedene Farben lieferbar!

Unkomprimierte Karten:
2 MB (30 Blocks) 27 DM
4 MB (60 Blocks) 35 DM

EQUALIZER 59,- DM
- von Dataflash
- komplett Game Buster kompatibel
- inkl. Codeheft

LIGHTGUN 79,- DM
(inkl. Fußpedal - Gcon kompatibel)

INFRAROT PAD 59,- DM
(2 Pads - 1 Station)

RF - UNIT 29,- DM
(für Fernseher ohne Scart)

PADVERLÄNG. 19 DM
(2 Meter)

JOYPAD 23,- DM
(Viele verschiedene Farben)

RGB + AUDIO 19 DM
(Sound Sound Sound)

SONY DUAL SHOCK 59,- DM
(Original Sony Dual-Shock Pad)

4 Spieler Adapter 59,- DM
(4 Pads an einer PSX)

Scorpion LightGun 89,- DM
(Walter PPK Design)

RGB + AUDIO 19 DM
(Sound Sound Sound)

JOYPAD 23,- DM
(Viele verschiedene Farben)

RGB + AUDIO 19 DM
(Sound Sound Sound)

SONY DUAL SHOCK 59,- DM
(Original Sony Dual-Shock Pad)

4 Spieler Adapter 59,- DM
(4 Pads an einer PSX)

Scorpion LightGun 89,- DM
(Walter PPK Design)

RGB + AUDIO 19 DM
(Sound Sound Sound)

JOYPAD 23,- DM
(Viele verschiedene Farben)

RGB + AUDIO 19 DM
(Sound Sound Sound)

SONY DUAL SHOCK 59,- DM
(Original Sony Dual-Shock Pad)

4 Spieler Adapter 59,- DM
(4 Pads an einer PSX)

Scorpion LightGun 89,- DM
(Walter PPK Design)

RGB + AUDIO 19 DM
(Sound Sound Sound)

BOOTCHIP
f. Importe

6,77 DM
(für SCPH 750x 9,99 DM)

(Seriennummer steht auf der Rückseite Deiner PlayStation!)

Inkl. Deutscher bebildeter Anleitung!!

RGB KABEL = 11,99 DM

X-PLÖDER
-inkl. Codeheft
-Codes vorab gespeichert
99 DM!

DUAL SHOCK PAD
-Analog Dual Shock Pad
-Super Shock
42 DM

GAME BUSTER
-inkl. Codeheft
-Codes vorab gespeichert
99 DM

PAL BOOSTER
-NTSC zu PAL Converter
-Antennenanschluß
45 DM

PSX Leerhülle 2,50 DM ++ 5 in 1 PlayStick 14,50 DM ++ Laser Einheit 72,00 DM ++ Schlüsselanhänger 5,00 DM ++ Lightgun & Pointer 79,00 DM ++ Lenkrad (Masterdrive mit Gas, Bremse, Kupplung 149,00 DM ++ Lenkrad mit Rumble Funktion 199,00 DM ++ Panther Lightgun 59,00 DM ++ Lightgun mit Rückschlag 99,00 DM ++ PSX Maus 35,00 DM

Schriftliche Bestellungen oder Anfragen richten Sie an:
CDG MEDIA
AUF DEN SANDBERGEN 5
21337 LÜNEBURG
Online-Shops:
www.spieloesungen.de
www.gamecentral.de
PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

BESTELLHOTLINE:
TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR

04131 / 850610

FAX:
04131 / 850620

° HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!

1

Riesen-Lara

Wer schon immer einmal mit der **Lara Croft** schmusen wollte, der sollte Ausschau nach den lebensgroßen **Lara-Statuen** halten. Rechtzeitig zum Tomb-



Raider-III-Start gab die Firma **Eidos** 300 Stück dieser genialen Mega-Figuren beim Künstleratelier **Oxmox** in Auftrag, die diese **Vollplastiken** in mühevoller Handarbeit fertigten. Jede Statue hat einen geschätzten Wert von ca. **1000 DM**, wobei wahre Fans natürlich weitaus mehr für diese streng limitierten Lara-Konterfeis hinlegen würden. Das Problem ist nur, daß diese Statuen nur an den Handel verkauft werden, um das Produkt visueller und auffälliger präsentieren zu können. Besonders hartnäckige Fans schaffen es aber vielleicht dennoch, sich eine Statue zu sichern.

Schöner Wegbegleiter

Wem schon Sonys schöne **CD-Tasche** gefallen hat, der dürfte sicherlich auch mit der **Konsolen-Tasche** liebäugeln. In dieser praktischen Tasche im schwarzen PlayStation-Design finden nebst Konsole auch ein paar Titel Platz. Ohne irgendwelche Extras kostet der platzsparende Konsolenträger **49,95 DM**. Wer zusätzlich ein Digital-Pad und eine Memory Card haben möchte, erhält die Grundausrüstung für verlockende **69,95 DM**.



Chart Attack Deutschland



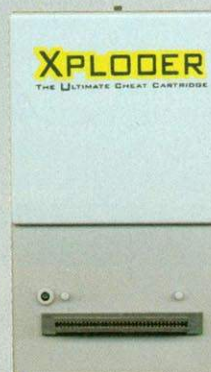
- ① (-) Tekken 3
SCED/Namco
- ② (-) TOCA (Platinum)
Codemasters
- ③ (1) Gran Turismo
SCED
- ④ (8) Tomb Raider (Platinum)
Eidos
- ⑤ (2) Colin McRae Rally
Codemasters
- ⑥ (3) Frankreich '98: Die WM
Electronic Arts
- ⑦ (6) Tekken 2 (Platinum)
SCED/Namco
- ⑧ (4) Formel 1 (Platinum)
Psygnosis
- ⑨ (-) V-Rally (Platinum)
Infogrames
- ⑩ (7) Command & Conquer
(Platinum)
Virgin

(ermittelt durch Media Control)

Schummeln wie die Profis

Es gibt rund um das beliebte Schummelmodul **Xplo-**der allerlei Neuigkeiten. Es gibt mittlerweile die **Update-Version 2.0**, die Eurem Modul viele neue Features einverleiht, beispielsweise **Screen-shot-Grabber**, **CD-Player**, **Memory-Card-Manager** sowie einen **Imagebetrachter**, um nur einige Verbesserungen zu nennen. Das Update kann man kostenlos über das Internet beziehen oder auf Memory Card. Wer noch einen Schritt weiter gehen möchte, sollte sich den **Xploder Pro** zulegen. Das Gerät für die Profi-Cheater beinhaltet neben den bekannten Features das oben beschriebene 2.0-Betriebssy-

stem sowie eine Extension (sieht aus wie eine Art Mini-Game-Boy), mit der Ihr auch ohne die Verbindung mit einem PC Eure eigenen Cheats und Codes herausfindet. Im **Dezember** wird das Gerät zu einem Verkaufspreis von **149,- DM** ausgeliefert.



Keine Importe mehr

Viele von Euch haben es bereits mitbekommen: Nachdem **Konami** schon einen rigorosen **Importstopp** von **Metal Gear Solid** und dem angekündigten Action-Adventure **Silent Hill** rechtlich durchgeboxt hat, zieht nun auch **Sony Computer Entertainment Deutschland** nach. In einem Rundschreiben informierte der Konzern sämtliche Händler, daß es seit dem **1. Oktober** offiziell verboten ist, SCEI-Titel zu importieren. Eine Zuwiderhandlung zieht rechtliche Konsequenzen nach sich. Laut der **GVU** (Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen) drohen Import-

händlern demnach bis zu fünf Jahren Haft, wenn sie gegen dieses Rundschreiben verstoßen. Rein theoretisch sind sogar bis zu drei Jahre Gefängnis für einen Käufer von Sony-Importen drin. Als Grund für diese drastische Maßnahme nannte SCED erhebliche Einbußen durch das **Importgeschäft**, da die Multinorm-PlayStations mittlerweile sehr stark verbreitet sind. **Tekken 3** beispielsweise ging ca. **35.000mal** als Import über die deutschen Ladentische, was einen Verlust von rund **3,5 Millionen DM** ausmacht. Import-Freaks gehen somit schweren Zeiten entgegen.

News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker +

In **Großbritannien** wurde jüngst ein **Videospielmagazin** wieder vom Markt gezogen, da es entgegen Konamis Verbot eine **Komplettlösung** zu **Metal Gear Solid** beinhaltete.

Trotz der nicht mehr ganz so euphorischen Wertungen wurden bereits am ersten Verkaufstag **180.000 Formel-1-'98**-Einheiten in den Handel durchverkauft.

SCED ließ verlautbaren, daß **Gran Turismo** weltweit das **meistverkaufte PlayStation-Spiel** aller Zeiten sei. Näheres zu diesem Thema geben wir in der nächsten Ausgabe bekannt.

Der nächste potentielle **Rennspielkracher** von der britischen Hitschmiede **Codemasters** heißt **No Fear Mountbiking**.

Funsoft und **Lucas Arts** verlängerten die **Vertriebsvereinbarungen** um weitere zwei Jahre.

Noch einmal **Funsoft**: Rechtzeitig zur Veröffentlichung ihres Rollenspiels **Blaze & Blade** wird es aus dem Hause **T&E Soft** die passende Komplettlösung geben mit einem Umfang von ca. **200 Seiten** und zu einem Preis von **29,95 DM**.

News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker +

Weltmeisterlich?

Was in diesem Jahr an Fußballsimulationen erschienen ist bzw. noch erscheinen wird, dürfte rekordverdächtig sein. Neben FIFA '99 und Actua Soccer 3 möchte nun auch Eidolus fußballtechnisch im Weihnachtsgeschäft mitmischen. World League Soccer '99 lautet ihre neue Geheimwaffe, für dessen Vermarktung sich die britische Firma den 18jährigen Wunderstürmer Mark Owen si-

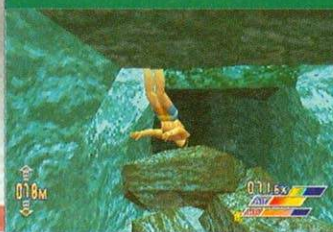
cherte. Die ersten Angaben sprechen von einer kompletten Rundum-Verbesserung gegenüber dem Vorgänger. HiRes-Grafiken, farbenprächtigere Texturen, Pro Logic Dolby Surround sowie eine deutlich verbesserte künstliche Intelligenz der CPU-Balltreter sollen die Wertungslatte noch um einige Fun-Punkte nach oben schrauben. Für Ende dieses Jahres ist der Anstoß geplant.



Unterwasser-Tomb-Raider

Vor einiger Zeit haben wir einmal das feuchtföhliche Unterwasser-Adventure Deep Blue vorgestellt. Nun hat sich Konami die Vertriebsrechte für Deutschland gesichert und dem Ozean-Adventure englische Texte verpaßt, so daß wir demnächst selber auf Tauchstation gehen dürfen. Zur Erinnerung: Als Schatztaucher startet Ihr eine vielversprechende Karriere. Doch statt gleich den großen Wurf zu landen, sind zunächst einmal kleinere Jobs vonnöten, damit Ihr genügend Geld für die Ausrüstung beisammen habt. Mit genügend Kohle in der Tasche solltet Ihr die Plauder-

stunde mit den Einwohnern Eures Fischerdorfes suchen, um beispielsweise zu erfahren, daß vor der Küste ein Luxusdampfer versunken ist. Unter dem Wasser wird viel Geschick und Übersicht von Euch verlangt, schließlich hält der Sauerstoffvorrat nicht ewig an. Eine gehörige Portion Zeitdruck spielt somit auch eine Rolle. Ab Januar dürft Ihr auf Tauchstation gehen.



CONTROLLER DUAL JOLT ANALOG

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- analoge und digitale Controller-Funktion
- „Dual Force Feedback“ bei entspr. Software
- Erhältlich in grau, schwarz, weiß, rot und transparent-schwarz



CONTROLLER PLUS SE

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- Zeitlupe- und Dauerfeuer
- Erhältlich in grau, silber, weiß, blau, rot, schwarz und transparent-schwarz



REAL ARCADE GUN

- Für Playstation™ & Sega Saturn
- Voll GunCon™ kompatibel
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- robustes Spielhallen-Feeling
- Dauerfeuer und Auto „Reload“
- Rückschlag-Funktion
- Mit Arcade-Fußpedalen
- Erhältlich in grau, silber und alu-Tarnfarben-Edition



JORDAN-GP-LENKRAD

- Playstation™ kompatibel
- In Zusammenarbeit mit dem Jordan Formel-1-Team entwickelt
- Negcon™-Analog und Sony™-Digital kompatibel
- 13 Knöpfe und zusätzliches Steuerkreuz für maximale Kontrolle
- Gangschaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System
- Gas- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand
- ca. 3 m Kabel zum Lenkrad
- ca. 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen



Erhältlich bei

Theo KRAUSZ VERSAND
Tel. 0931/3545219

und im gut sortiertem Fachhandel

Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
<http://www.dynatex.de>



Die unterschiedlichen Charaktere wirken dank witziger Animationen wie Figuren eines Comic-Filmes



Um den Diamanten zu erhaschen, muß Coco das Luftschiff des Dr. Cortex zerstören

Crash Bandicoot Warped

Der dritte Teil läßt sich aufgrund vieler **innovativer Gedankensprünge** nicht als simples **Sequel** bezeichnen.

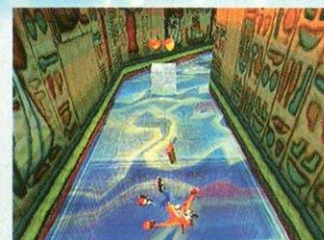
Vielmehr haben die Jahre Sonys Maskottchen zu einem absoluten **Jump&Run-Highlight** reifen lassen



Gestatten, mein Name ist Crash, Crash Bandicoot. Ich bin ein kleiner mutiger Beuteldachs, der schon so manches Mal die Welt gerettet hat. Auf den nächsten Seiten möchte ich Euch von meinem dritten Abenteuer berichten, das zu den aufregendsten und spannendsten Ereignissen gehört, die ich in meinem zugegeben sehr kurzen Dasein auf diesem Planeten erlebt habe. Für alle diejenigen, die von meinen letzten Abenteuern noch



Born to be wild: Crash darf im Sequel auch einen heißen Feuerstuhl reiten, mit dem er ein 15köpfiges Fahrerfeld hinter sich lassen muß



Der Grafik-Engine des Sequels wurden neue Effekte, wie Reflexionen der Wasseroberfläche, spendiert



Crash und seine kleine Schwester Coco erfahren von Aku Aku die schrecklichen Pläne des Oberfieslings Uka Uka

Kristalle einsammle. Jedoch endete unser letztes Zusammentreffen sehr schmerzhaft für den Fiesling. Dr. Cortex wurde bei einem Raumschiffabsturz schwer verletzt, und somit schien Frieden in meine Heimat einzukehren. Endlich hatte ich wieder Zeit für meine Schwester Coco und die Federmaske **Aku Aku**, dank der ich schon so manches Abenteuer schadlos überstanden habe. Eines Tages jedoch sollte sich unser schönes Leben schlagartig ändern. Ich plauderte mit meiner Schwester in unserem gemeinsamen trauten Heim, als plötzlich Aku Aku nervös und außer Atem in die Wohnung stürmte. Sie erzählte uns aufgeregt, daß ihr Zwillingsbruder lange Jahre



in einem Tempel gefangengehalten wurde. Eine Explosion, die durch den Raumschiffabsturz des Dr. Cortex verursacht wurde, befreite den Oberfiesling. Aku Aku fuhr fort, daß der mysteriöse Uka Uka ihr Zwillingsbruder sei, der schon seit Jahren danach strebt, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Dr. Cortex, der ehemalige Oberfiesling, sei, so Aku Aku, jetzt nur noch der Handlanger von Uka Uka. Dieser hat den Wissenschaftler auf eine Zeitreise entsandt, auf der er Kristalle, die für das Gelingen der finsternen Pläne von Bedeutung sind, einsammeln soll. Nach dieser Hiobsbotschaft machten wir uns sofort auf die Suche nach den Edelsteinen, ohne die

wir unsere schöne Welt nicht hätten retten können. So stehe ich jetzt hier in einem Raum, der eine Art Oberwelt zu sein scheint, von der aus ich alle Schauplätze erreichen kann, die für das Meistern meiner Aufgaben von Bedeutung sind. Leider sind zunächst alle Eingänge bis auf einen versperrt. Mutig tapste ich durch das offene Tor und gelange in einen Raum, in dem sechs Knöpfe auf dem Boden schlummern. Ohne lange nachzudenken, hüpfte ich auf den ersten Schalter, und eine Glaskugel erscheint,



Unter Wasser findet Ihr ein kleines Unterseeboot, mit dem sich sogar Torpedos abfeuern lassen

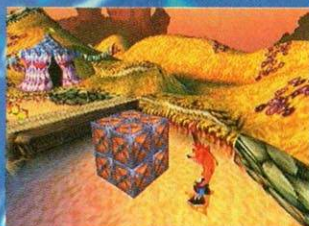


„Dank guter Dual-Shock-Unterstützung erlebt Ihr das Abenteuer hautnah“

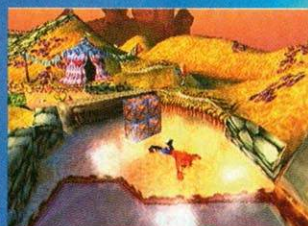


Very special moves

Crash war in den Monaten seit seinem letzten Abenteuer natürlich nicht faul und hat fleißig trainiert, um sich einige neue Tricks anzueignen. Immer wenn Ihr einen der Endgegner besiegt, erhaltet Ihr einen neuen Specialmove dazu, der Euch das Leben ein wenig leichter macht. Noch dazu könnt Ihr mit Hilfe dieser Moves in schon gespielten Stages neue Sachen entdecken. Die schönsten zwei Tricks zeigen wir Euch hier:



Diese Kisten können auf herkömmliche Weise (Wirbeln, Springen) nicht geknackt werden. Crash setzt also zum Super-Bauchplatscher an



Die Hälfte der Kisten ist Mus, den Rest bekommt der spring- lebendige Knabe auch noch weg

Super-Bauch- platscher

Um mit Metall verstärkte Ki- sten zu knacken, gibt es nur eine Möglichkeit: Crash muß höher springen und härter landen als je zuvor.

Bazooka

Mit dieser fruchtigen Panzerfaust verschießt Crash Äpfel und kann mit ihnen so ziemlich alles zerstören, sei es ein Gegner oder eine Kiste. Ihr erhaltet sie, nachdem Ihr N.Gin besiegt habt. In den abgebildeten drei Situationen ist die Wumme besonders nützlich.



Schießt damit auf Gegner, die weit weg sind oder die nicht mit der Wirbelattacke zu besiegen sind



Schießt auf gefährliche Nitro- Kisten oder Ausrufezeichen, die Ihr sonst nicht erreichen würdet



Ballert aus Spaß auf alles, was sich bewegt (Yeah!!)

auf der ein kleiner Ausschnitt der ersten Abenteuerwelt zu erkennen ist. Ich zögere keine Sekunde mit dem Sprung ins Ungewisse und lande unsanft mit meinen vier Buchstaben auf einem staubigen Weg. Ein seltsa-

mer Ritter, der ein gewaltiges Schwert besitzt, das für ihn eine Nummer zu groß zu sein scheint, ist der erste Bursche, der mir auf meinem Weg zum Kristall begegnet. Dieser Edelmann kann seine Waffe nur für

einen kurzen Moment vom Boden abheben und schwingt sie in diesem kurzen Zeitraum etwa einen Meter durch die Luft. Was nun? Mir stehen zwei Möglichkeiten zur Verfügung, diese Situation unbeschadet zu mei-



Neben den zahlreichen neuen Aktionsmöglichkeiten verfügt Crash nun auch über schlagkräftige Waffensysteme, wie diesen **Raketenwerfer**



Dr. Cortex, der Oberschurke der ersten beiden Teile, ist nun Handlanger der bösen Federmaske Uka Uka



Wird Euer Bruchpilot vom Himmel geholt, entrinnt er dem Tod dank eines Fallschirmes

stern. Entweder springe ich über den Rittersmann, oder ich erledige ihn mit meiner schärfsten Waffe, der Wirbelattacke. Ich entscheide mich für letzteres und blase den Bösewicht aus dem Weg. Nun gelange ich an einen Tümpel, an dem mich ein überdimensionaler Grasfrosch erwartet. Er schnappt mich, und ich erhalte einen dicken Schmatzer von ihm. Aber was ist das? Während ich mich von der Welt verabschiede, mutiert das grüne Wesen zu einem stattlichen Prinzen. Glücklicherweise besitze ich mehrere Leben, die mir das Fortsetzen des Abenteuers ermöglichen. Um deren Anzahl zu erhöhen, muß ich in den Levels Äpfel verspeisen, die in Kisten versteckt sind. Habe ich alle Kisten einer Location entdeckt, winkt zusätzlich noch ein grauer Diamant. Auf meinem beschwerlichen Weg

Dank vieler Neuerungen ein superbes Sequel



Positiv: Wo soll ich bloß anfangen? Crash Bandicoot Warped bietet in allen Bereichen überdurchschnittliche Fakten, die den Nachfolger zum absoluten Muß für jeden Jump&Run-Fan machen. Der Umfang des Spiels wurde vergrößert, die Missionen gestalten sich wesentlich abwechslungsreicher als in den Vorgängern, und die ohnehin schon geniale Optik der ersten beiden Teile wurde nochmals gehörig aufgebohrt. Zudem verstärken die lustigen Comic-Sounds und die geniale musikalische Untermalung den Spielspaß und treiben die Motivation, alle Kristalle zu ergattern, in ungeahnte Höhen.

Negativ: Ein wirklicher Schwachpunkt läßt sich auf Anhieb nicht ausmachen. Lediglich die manchmal ungünstige Kameraperspektive in den 2D-Levels erschwert das Hüpfvergnügen ein wenig.



Der kleine Tiger lässt sich lediglich nach rechts oder links steuern, jedoch bleibt seine Laufgeschwindigkeit immer konstant

durch die Stage treffe ich auf eine Plattform, die mit einem Fragezeichen versehen ist. Ohne zu wissen, was passieren wird, stelle ich mich auf den Fremdkörper. Sanft erhebt sich die Ebene und bringt mich in ein verstecktes Areal, in dem eine Vielzahl apfelspendender Kisten versteckt sind. Doch was ist das? Unter den braunen Behältern befindet sich auch ein grüner Karton, den ich neugierig ansehere. Was mag sich wohl darin verstecken? Während ich zur Wirbelattacke ansetze, erkenne ich im letzten Moment vor dem Aufprall drei Buchstaben, die auf die Kiste



In einigen Levels müßt Ihr mit Crashs kleiner Schwester Coco durch die Locations hüpfen

eingetrizt wurden: TNT. Leider lässt sich der Angriff nicht mehr stoppen, und mit einem riesigen Knall verabschiede ich mich aus dem Bonuslevel. Glücklicherweise verliere ich jedoch durch diese kleine Unachtsamkeit kein Leben und kann unbeschadet mein Abenteuer fortführen. Ich folge weiter dem langen Weg, von dem ich leider

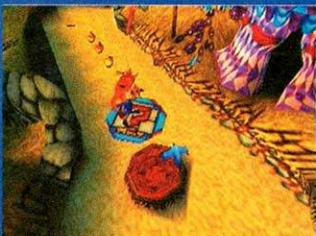


Crash 3 beinhaltet neben den neuen 3D-Levels zusätzlich natürlich die alten pseudo-dreidimensionalen Stages, in denen die Wege vorbestimmt sind



Über den Wolken: In den Lüften begegnet Euch ein riesiger zweimotoriger Flieger, dessen Antrieb Ihr zerstören müßt

„Dank **cinematischer Sounduntermalung** werdet Ihr das Gefühl nicht los, mitten in einem **Tom&Jerry-Streifen** zu sein“



Auf Plateaus, die mit einem Fragezeichen versehen sind, erreicht Crash die Bonusstages



In den 3D-Levels könnt Ihr Euch ohne Einschränkung frei in den Locations bewegen



Ende gut, alles gut?

Nach jedem fünften Level trifft Crash auf einen fiesen Endgegner, der ihm die mühsam gesammelten Kristalle wieder abjagen will. Beim Design dieser Levelbosse haben sich die Programmierer offensichtlich von dem ein oder anderen Softwarehit inspirieren lassen.



Der fette Dingodile spielt gerne mit Feuer. Daß er durch Euer Auftauchen von einem Pinguin-Barbecue abgehalten wird, macht ihn gar nicht glücklich. Lauft im Kreis um seine Position. Er wird Euch zuerst mit Granaten beschießen, deren Einschlagsort Ihr anhand der Schatten erkennen könnt. Danach schießt er mit dem Feuerstrahl Löcher in seine Barriere. Wartet auf eine Feuerpause und wirbelt ihn schwindlig.



Eine Ähnlichkeit mit Starfox ist wohl nicht zu leugnen. N. Gin erwartet Euch hoch über der Erde in einem fliegenden Kampfrobooter. Trefft Ihr die leuchtenden Waffen oft genug, explodieren sie und N. Gin zieht sich zurück in sein Mutterschiff, wo Ihr ihm einen letzten Kampf liefert. Aber seid vorsichtig, Eure Lebensenergie ist begrenzt!



Tiny (englisch für winzig) ist alles andere als das. Er erwartet Euch im Kolosseum in Rom und geht sofort mit einem Dreizack auf Euch los. Weicht seinen Sprungattacken aus und wartet, bis er seine überdimensionale Gabel in den Boden gestochen hat, und greift ihn dann mit einer Wirbelattacke an. Danach müßt Ihr den Löwen ausweichen (Achtung, mehr als einer kommt aus jedem Tunnel). Das ganze muß - wie bei jedem Boß - dreimal klappen, dann habt Ihr es geschafft.



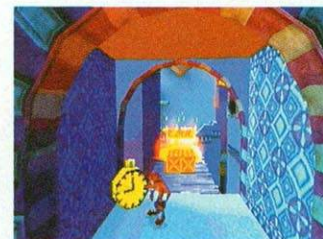
N. Tropy gehört zu den fieseren Gegnern. Er feuert nicht nur flammende Bälle mit Zielsucher auf Euch, danach läßt er auch noch Feuerbalken über die Plattform wandern. Wenn Ihr das überlebt habt, müßt Ihr über die Steine zu ihm hüpfen und ihn umwirbeln. Natürlich schießt er nach jedem Treffer schneller und öfter.



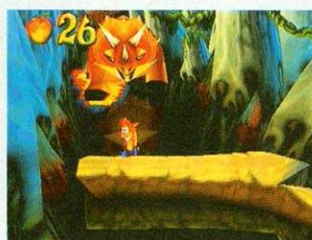
Aku Aku ist der Zwillingbruder des Oberbösewichts Uka Uka, der nach seiner Befreiung versucht, die Weltherrschaft an sich zu reißen

nicht abweichen kann. So erreiche ich mehr oder weniger unbeschadet das Ende des Levels, an dem der rosa Kristall auf mich wartet. Automatisch werde ich zur Oberwelt zurück teleportiert und ich setze mein Abenteuer im nächsten Level fort. Dort erwartet mich ein Erlebnis ganz besonderer Art: Ein Flug in einem Doppeldecker. Wer jetzt an einen himmlischen Rundflug mit toller Aussicht denkt, der hat sich getäuscht, denn der Luftraum birgt unerwartete Gefahren. Nichtsahnend düse ich durch die Wolken, da jagt mir auch schon eine feindliche Maschine dicke Salven MG-Kugeln in mein Flugzeugheck. Leicht angeschlagen drehe ich mein Flugzeug ab, und durch ein geschicktes Manöver setze ich mich hinter den Kontrahenten, den ich sofort unter Beschuß nehme. Qualmend stürzt der Bösewicht zu Boden und verabschiedet sich mit einer eindrucksvollen Explosion. Doch nicht nur kleine Jäger säumen den Luftraum, auch ein großes zweimotoriges **Luftschiff** zieht einsam seine Bahnen, das ich ohne großes Nachdenken unter Beschuß nehme. Der Lauf meiner MG glüht, und die Motoren des gegenrischen Vogels fangen Feuer.

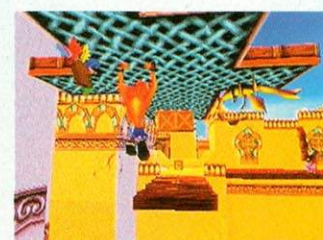
Ein Triebwerk nach dem anderen verabschiedet sich nach heftigem Beschuß. Schließlich ist auch dieser **Flieger** nicht mehr in der Lage, den Gesetzen der Schwerkraft zu widerstehen, und stürzt ab. Als Belohnung für den Abschluß erhalte ich einen weiteren Edelstein und auch dieser Level ist gemeistert. Den nächsten Abschnitt überlasse ich meiner kleinen Schwester Coco. Sie muß mit einem flotten Powerboat über bombenverseuchte Gewässer düsen und dabei so viele Kisten wie möglich einsammeln. Dabei stören unterschiedliche Strömungen und aggressive Piraten, die der jungen Dame nachstellen. Doch auch dieser Level wird schnell gemeistert, und nachdem die restlichen drei Stages souverän absolviert wurden, wartet ein grimmiger Endboß in einer mittelalterlichen Arena auf mich. Er



Schnappt Ihr Euch diese Zeituhr, aktiviert Ihr den **Time-Trial-Modus**, in dem Ihr den blauen Edelstein erhalten könnt



Alt, jedoch gut: Verfolgt Euch ein dicker Dinosaurier, müßt Ihr über gute Reaktionen verfügen



Um neue Locations zu erreichen, muß Crash schon einmal Kopf und Kragen riskieren



Um die Mittelbosse zu vernichten, bedarf es einer gut durchdachten Strategie



Die Locations bestechen durch immensen Abwechslungsreichtum und viele Details entlang des Weges



Zwischen den Levels dürft Ihr wunderschöne Sequenzen verfolgen, die in Spielgrafik dargestellt werden

hetzt seine hungrige Wolfsmeute auf mich und versucht, mich mit Hieben seines Dreizacks zu schwächen. Nachdem ich ihn dreimal mit meiner Wirbelattacke getroffen habe, muß auch er aufgeben und verrät mir eine neue Aktionsmöglichkeit. Nach einem Sprung läßt sich durch Drücken des Kreis-Buttons ein Supersprung ausführen, durch den alle Hindernisse, die in meiner unmittelbaren Nähe plaziert sind, zerstört werden. Dank dieser Impressionen unseres kleinen Dachses könnt Ihr Euch sicherlich schon ein recht gutes Bild davon machen, was das neueste Bandicoot-Abenteuer auszeichnet. Jede der insgesamt 30 Missionen bietet sehr viel mehr Abwechslung, als es in den Vorgängern noch der Fall war. Die Langzeitmotivation wird dadurch gesteigert,

daß ein komplett gelöster Level nochmals durchforstet werden kann. Im sogenannten **Time-Trial-Modus** müßt Ihr nicht nur Eure Gegner bekämpfen, sondern Ihr habt zusätzlich gegen die Zeit anzutreten. Absolvier Ihr die Stage innerhalb eines bestimmten Zeitraumes, winkt Euch der Erhalt eines zusätzlichen Edelsteins. Waren in Crash 2 noch viele Levels ausschließlich vertikal bzw. horizontal scrollend, so hat sich der Anteil der 3D-Levels nun drastisch erhöht. Crash schwimmt in Ozeanen, fliegt mit diversen Fluggeräten oder reitet auf Fabelwesen durch die oftmals langen und diffizilen Stages. Ferner erhält er von jedem Zwischenboß neue Aktionsmöglichkeiten, die ihm im Kampf gegen die zahlreichen Fieslinge weiterhelfen. Wer die Feinde auf konventionelle Art nicht erledigen kann, dem sei der neue **Raketenwerfer** ans Herz gelegt, dem als Zielhilfe ein Laserpointer dient. Neben dem spielerischen Aspekt haben die Programmierer natürlich auch auf die cinematische Sounduntermalung der einzelnen Levels Wert gelegt. Während der Abenteuer läßt Euch das Gefühl nicht los, inmitten eines Tom&Jerry-Films zu stecken. Denn auch grafisch hat sich Crash kräftig weiterentwickelt. Zwischen den Abschnitten wird der Spieler mit wunderschönen **Sequenzen** für seine harte Hüpfarbeit belohnt. Die ohnehin schon geniale 3D-Optik wurde durch raffinierte Effekte nochmals aufgebohrt. Die **Locations** wirken noch plastischer, und **Details** wie **Reflexio-**

nen von Wasseroberflächen verhöhn das Spielerauge. Die Grafik-Engine des Hüpfers läuft dabei extrem flüssig ab. Selbst bei vielen darzustellenden Objekten in den 3D-Levels kommt es zu keinerlei Frame-Ausset-

zern. Des weiteren wurden die **Animationen** der einzelnen Charaktere lustig gestaltet und unterstützen das witzige Ambiente des Hüpfers. (Udo L.)



Crash Bandicoot 3 sprengt die Grenzen des Jump&Run-Genres und setzt vollkommen neue Maßstäbe. Ein paar Beispiele für die neue Vielfalt:



Born to be wild! Crash düst auf einem Feuerstuhl mit Oldtimern um die Wette. Erster Preis: ein Kristall



Coco ist die Fachfrau für Funsports. Hier ist sie mit einem Jetski unterwegs und muß geschickt Minen ausweichen und Äpfel sammeln



Coco schwingt sich mutig in die Lüfte und ballert munter auf die Zeppeline. Sieben müssen vom Himmel, aber die Gegner haben etwas dagegen



Crash taucht diesmal ganz tief in die Geschichte ein. Hier nimmt er es wörtlich und muß sich fieser Haie und giftiger Kugelfische erwehren



Auch Crash versucht sich als Pilot. Ihm sitzen die Pixel-Richt-hofens recht heftig im Nacken



Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN

Dezember

GRAFIK SOUND/FX

sehr gut sehr gut

SPIELSPASS

88%

TEST Crash Bandicoot Warped

Entwickler/Vertrieb: SCEE/SCED

Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer

Levels: 30+

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6

Testmuster: SCED

Features: keine



Legend

TOKA kann es einfach nicht lassen. Schon wieder wird ein uraltes Spielprinzip neu **aufgewärmt**

Das waren noch Zeiten, als man auf NES und Amiga Final Fight zocken durfte. Und seitdem werden wir regelmäßig mit aufgewärmten Neuauflagen dieses Spielprinzips über-

schüttet. In Legend gilt es mal wieder, für das Gute zu kämpfen und den Oberfiesling Murlock und seine Gesellen der Hölle niederzuringen. Hierzu marschierst Ihr gen Schloß der Finsternis. Während die



Durcheinander und Chaos pur. Wäre die Steuerung nicht so träge, würde man sich viele Frustrationsmomente sparen können

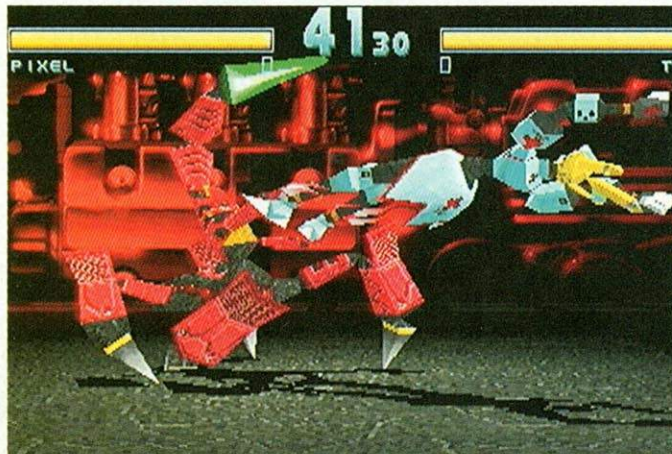
Blechbüchsen-Balgerei

Zero Divide 2

SCED schickt seine **Stahlburschen** zum zweiten **Male** in die **Kampfarenen**

Böses Omen? Unser Händler um die Ecke zog auf einmal ein fertiges Zero Divide 2 hervor, so daß wir nicht im Vorfeld über diese Mech-Klopperei berichten konnten. Doch bleiben wir

zunächst einmal beim Thema. Auch beim zweiten Teil stehen wieder einmal kampferprobte Roboter im Mittelpunkt, die sich in altbewährter Tekken-Manier gegenseitig zerbeulen bzw. bei derben Treffern sogar



Nahezu alles wirkt bei Zero Divide 2 frech abgekupfert. Selbst einige Griffe kennt man bereits von anderen Klopfern

Landschaft von links nach rechts scrollend an Euch vorbeizieht, meuchelt und metzelt Ihr sämtliche Gegner, die sich Euch in den Weg stellen. Erst nachdem ein Abschnitt von Gegnern befreit wurde, dürft Ihr Euren langen Marsch fortführen. Zwischen den einzelnen Hauptabschnitten der Levels gilt es, sich in Bonusrunden zu behaupten, in denen Ihr zusätzlich Kohle einsacken dürft, die beim freundlichen Händler zwischen den Levelabschnitten gegen Goodies, Zaubersprüche und Zusatzleben eingetauscht werden. (Raoul B.)

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX

gut durchschnitt

SPIELSPASS

43%

TEST Legend

Entwickler/Vertrieb: TOKA/Funsoft

Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

Levels: 25+

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16

Testmuster: Funsoft

Features: keine



MEHRSPIELERSPASS 54%

die Schutzverkleidung in Trümmer schlagen. Die Steuerung fiel dabei geradezu minimalistisch aus, da es gerade einmal drei Aktionstasten gibt (Schlag, Tritt, Block). Seitliches Ausweichen ist aus welchen Gründen auch immer nur im Zusammenspiel mit der Block-Taste möglich. Im Umfeld gibt es allerlei Spielmodi. Ein Trainingsraum lädt beispielsweise zum Üben ein, im Wiederholungsmodus begutachtet Ihr gespeicherte Kämpfe, und wer etwas über den Hintergrund erfahren möchte, sollte die Geschichtsoption anwählen. (Ulf S.)

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX

dürrig dürrig

SPIELSPASS

53%

TEST Zero Divide 2

Entwickler/Vertrieb: Zoom/SCED

Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer

Levels: 12 Kämpfer

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12

Testmuster: SCED

Features: keine



Haudrauf ohne Höhen und Tiefen



Positiv: Zugegeben, Legend hat anfangs seinen Reiz. So wirken die Locations, obwohl zweidimensional aufgebaut, ungeheuer plastisch. Auch macht ein Spielchen zu zweit Laune.

Negativ: Spätestens nach einer Stunde betätigt man als Einzelspieler den Off-Schalter. Legend bietet neben tristen, langweiligen Dauerfeuer nichts Berühmtes. Hinzu kommen eine graugynvolle Kollisionsabfrage und träges Verhalten der Charaktere, die einem wirklich jeden Spielspaß vermiesen. Auch Fairness scheint TOKA nicht zu kennen, da manche Zwischengegner einfach zu mächtig sind.

Müde Mech-Klopperei mit trister Optik



Positiv: Das Roboter-Thema ist in diesem Genre originell, vor allem weil man die Schutzbleche wegschlagen kann. Lobenswert sind außerdem die vielen Spielmodi.

Negativ: Die Spielbarkeit ist zwar solide, im Jahre 1998 aber völlig veraltet. Das Schlagrepertoire ist nämlich alles andere als umfassend, und neue Ideen sucht man ohnehin vergebens. Hinzu gesellt sich ein technischer Rahmen von anno dazumal. Den eckigen Robotern hätte beispielsweise die doppelte Anzahl an Polygonen sehr gutgetan. Enttäuschend, daß die Designer nicht in der Lage waren, den zweiten Teil entscheidend zu verbessern.



Psybadek

MANIAC 8/98

"Knallbunte
Wintersportalternative
auf abgefahnenen
Kursen"

"...ungeheurer
Spielespass..."

Offizielles PlayStation
Magazin 10/98



VANS and the VANS logo are trade marks of VANS, Inc.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Psybadek, Koko, Mia, Psygnosis and the Psygnosis logo are ® and © 1990-8 Psygnosis Ltd. All rights reserved.



Cool Boarders 3

Es ist wieder an der **Zeit**, über virtuelle **Powderpisten** zu jagen, **tollkühne Sprünge** zu fabrizieren und das Gefühl der **absoluten Freiheit** in tiefen **Atemzügen** in sich aufzusaugen



Sloop Style ist eine Mischung aus Trickjump-Contest und Slide-Wettbewerb und gehört inzwischen als fester Bestandteil zu jedem Freestyle-Event



Ungewöhnlich ist der Slide über einen Schulbus. In diesem Fall endet er auch nicht glücklich

Vor gerade einmal zwei Jahren hat Sony mit seiner ersten Version des Snowboardspiels Cool Boarders ein völlig neuartiges Sportspiel auf den Konsolenmarkt etabliert. Heute gehört die Snowboardsimulation als eigenständiges Genre in die Softwareszene, wie viele andere Sportspiele auch. Ein Zeichen dafür, wie schnell die Zeit geworden ist. Für

den mittlerweile dritten Teil der Serie hat sich SCED allerdings einen neuen Partner ausgesucht, was nach den dürftigen Erfolgen der Vorgänger dringend notwendig war. 989 Studios haben durch ihr neues Spielkonzept nicht nur innovative Ideen verwirklicht, sondern dem Spiel neues Leben eingehaucht. Mit motivierenden Features, die ein 20 Boarder umfassendes Fahrerfeld, 14 authentische Boards von Burton und 36 individuell gestaltete Pisten beinhalten, ist Cool Boarders 3, das momentan umfangreichste Spiel des Genres auf dem 32-Bitter. Bevor wir uns jetzt aber mit Vollgas ins Spielgeschehen stürzen, noch ein paar Worte zu dem neuen Spieldesign. Während Ihr bei den meisten Konkurrenzprodukten nur ein simples Rennspiel, das man auf die Piste verlegt hat, vorfindet, ist es der Programmierertruppe von 989 Studios gelungen, klassi-

sche Elemente der Vorgänger mit fortschrittlichen Komponenten zu kombinieren und dadurch neue Disziplinen zu kreieren. So ist beispielsweise der Downhill-Modus nicht mehr ein reines Zeitfahren. Vielmehr gilt es, durch das Zusammenspiel von Geschwindigkeit und gut getimten Sprüngen die CPU-Vorgaben zu erfüllen und somit sich einen der heiß begehrten **Pokale** zu ergattern. Die Pokale werden benötigt, um **geheime Charaktere**, verstecktes Equipment und verborgene Pisten aus dem Silberling hervorzuzaubern. Cool Boarders 3 bietet Euch im Single-Event-Modus sechs Disziplinen: Downhill, Boarders X, Slalom, Halfpipe, Big Air und **Sloop Style**. Des weiteren stehen Euch zu Beginn drei Berge



mit jeweils sechs Pisten zur Verfügung. Eure Aufgabe ist es, in jeder Disziplin die bestehenden Rekorde zu brechen oder die Vorgaben der CPU zu meistern. Für jeden erfolgreich absolvierten Modus erhaltet Ihr einen der Pokale und somit Zugang zu den versteckten Goodies. Habt Ihr die ersten 18 Pisten bezwun-

„Eine Engelsgeduld, gutes Standvermögen und ein eiserner Wille sind Voraussetzungen, die Ihr bei diesem Rutschvergnügen mitbringen müß!“



Wer den besten Start erwischt, hat auch in dieser Simulation die Nase vorn



In der Halfpipe gilt es, perfekte Trickcombos vorzuführen. Mit einfachen Jumps gewinnt Ihr hier keinen Blumenstrauß



Pokale können nur im Profi-Schwierigkeitsgrad ergattert werden



Boarder X ist eine der rasanteren Disziplinen. Hier benötigt Ihr gute Kontrolle über das Board und Höchstgeschwindigkeit



Diese beiden Turteltauben halten nicht viel vom Wettkampf. Lieber genießt man gemeinsam die wunderbare Aussicht



Typisch Snowboarder, sie sitzen hinter jeder Hügelkuppe und pausieren

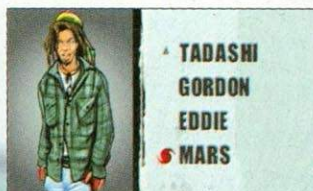
gen, werden weitere Kurse dazugeschaltet, auf denen Ihr Euer Können unter Beweis stellen müßt. Daß Euch diese Herausforderung nicht auf Anhieb gelingt, ist selbstverständlich, jedoch erhöht dies die Spielmotivation ungemein. Damit Ihr aber von dem knackigen Schwierigkeitsgrad nicht vollkommen überfordert werdet, haben Euch die geistigen Väter dieses Spiels drei Schwierigkeitsgrade, sowie

einen Trainingsmodus mit auf den Weg gegeben, der allen Boarderneulingen die Chance gibt, sich nach und nach mit der ungewohnten Materie auseinanderzusetzen. Sobald Ihr genügend Erfahrungen in den einzelnen Events gesammelt habt, solltet Ihr Euch an den Turniermodus wagen. In diesem Modus gilt es, alle Events möglichst erfolgreich zu absolvieren, um als Sieger das Treppchen besteigen zu dürfen. Dies ermöglicht Euch die Teilnahme am nächsten großen Turnier. Insgesamt gibt es sechs Events auf den sechs Bergen der Cool-Boarders-Alpen. Als kleiner Tip sei angemerkt, daß Ihr in diesen Turnieren ohne jede Chance seid, wenn Ihr nicht die geheimen Boards aus dem Single-Events freigeschaltet habt. Falls Ihr zu guter Letzt noch das dringende Bedürfnis verspüren solltet, Euren Freunden zu zeigen, was für ein Boarderkönig aus Euch geworden ist, dürft Ihr Euch, dank Zwei-Spieler-Modus, einen heißen Kampf mit Euren Lieben liefern. Mit dem Split-screen-Modus steht es Euch offen, sämtliche Eurer Neider in die Schranken zu verweisen, indem Ihr sie in den drei Disziplinen Downhill, Boarder X und Slalom deklassiert. Ehe Ihr jetzt aber zu Eurem nächsten Soft-

Cool Snowboardsimulation, neues Spielkonzept

Positiv: Wer ein begeisterter Anhänger des „Vibrators für den Mann“ ist und das Dual-Shock-Pad am liebsten nicht mehr aus der Hand legen möchte, der sollte sich unbedingt Cool Boarders 3 zulegen. Bei dieser Snowboardsimulation spürt Ihr die verschiedenen Oberflächen, über die Ihr hinwegfegt, durch die präzise Vibrationsabfrage bis ins kleinste Detail. Allerdings ist das nur der geringste aller Gründe, weshalb ich Euch das Game wärmstens empfehlen kann. Es ist vor allem das neue Spielkonzept, das mich zu wahren Begeisterungstürmen anregt. Durch die geheimen Charaktere und das Equipment wird der sportliche Ehrgeiz geweckt und dadurch für eine immense Langzeitmotivation gesorgt.

Negativ: Das einzige größere Manko, das Cool Boarders 3 meiner Meinung nach aufweist, ist der schwache Zwei-Spieler-Modus, der ohne viel Liebe entwickelt wurde. Der Pistenverlauf ist zu einfach, so daß man versucht ist, den Boarder alleine fahren zu lassen, da man durch Lenkbewegungen eher an Geschwindigkeit verliert. Die wenigen Hindernisse, die einem in den Weg gestellt werden, sind schnell umfahren, und am Ende fragt man sich, ob es sich für solche Strecken wirklich gelohnt hat, einen Freund einzuladen.



Geheime Charaktere wie Mars sind Bestandteil des neuen Spielekonzepts

„Mit 20 Boardern, 14 Boards und 36 Pisten der momentan umfangreichste Vertreter dieses Genres“

warenhändler rennt, um Euch diesen Winterhit von SCED zu sichern, noch ein kurzes Statement zur Technik. 989 Studios haben Cool Boarders 3 eine neue Grafik-Engine verpaßt, die in diesem Genre ihresgleichen sucht. Eure Boarder wurden aus mehr als 400 Polygonen zusammengesetzt, die zusätzlich noch durch Texture-Mapping ein er-

heblich realeres aussehen erhalten haben, als es in den Vorgängern der Fall war. Auch steuerungstechnisch ist Cool Boarders 3 über jeden Zweifel erhaben. Eine präzise analoge Steuerung und eine sehr gute Unterstützung des Dual Shocks lassen Euch förmlich mit dem Boarder verschmelzen. (Raoul B.)



In der Luft lassen sich am ehesten wirkungsvolle Schläge ansetzen, besonders wenn das Fahrerfeld so dicht gedrängt ist

- Action ...
- Strategie ...
- Abenteuer ...
- Geschick ...
- Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN

November

GRAFIK SOUND/FX

gut sehr gut

SPIELSPASS

85%

TEST Cool Boarders 3

Entwickler/Vertrieb: 989 Studios/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 36 Pisten
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./keine
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: SCED
Features: keine



MEHRSPIELERSPASS 78%

Libero Grande

Namco, die Experten für Beat 'em Ups, wagen sich erneut auf den **Rasen**. Ihr beeinflusst mit nur einem **außergewöhnlichen** Spieler die Geschicke Eures Teams



Als **Spielregisseur** könnt Ihr nicht nur alles selbst machen. Hier spielt Ihr einen **mannschaftsdienlichen** Paß auf einen einschußbereit stehenden Mitspieler

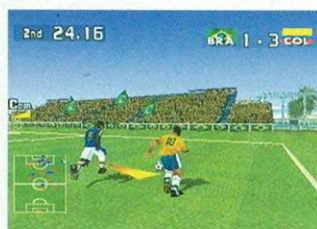
Sehen wir der Realität einfach mal ins Auge: Die meisten sogenann-

ten „neuen“ Spiele lassen sich doch recht simpel in schon bestehende Schubladen einordnen. Neue **Spielden** sind recht selten. Da freut es einen als Spieledakteur, wenn ein Hersteller mit einem innovativen Produkt aufwarten kann, das es in dieser Form noch nicht gibt. Libero Grande gehört zu dieser Kategorie. In diesem Fußballspiel übernehmt Ihr die Rolle eines Spielers, der sein Team zum Sieg führen soll. Im Gegensatz zu herkömmlichen Kickern verfolgt Ihr das Spielgeschehen immer aus der Sicht eines einzigen Spielers, der allerdings

Eine ungewöhnliche Idee cool umgesetzt

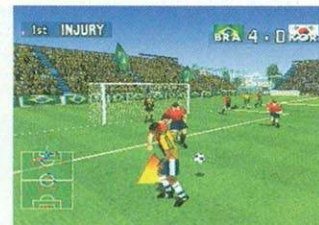
Positiv: Schon für die tolle Spielidee verdient Namco einen dicken Schmatz. Schon nach kurzer Zeit hat man sich an die untypische Perspektive gewöhnt und kann zu den raffinierteren Tricks von Libero Grande vorstoßen. Die Befriedigung, die man nach einem gelungenen Spielzug über vier Stationen empfindet, kommt dem Original recht nahe. Dazu kommt eine schöne Grafik mit tollem Motion Capturing, die den positiven Gesamteindruck abrundet.

Negativ: Leider scheint das gesamte Talent einer Mannschaft in dem von Euch gesteuerten Spieler konzentriert zu sein. So agieren selbst die versierten Brasilianer wie ein aufgeschreckter Hühnerhaufen, so daß Euch auch als Sturmspitze nichts anderes übrigbleibt, als hinten den Ausputzer zu spielen. Dadurch kommt es öfters zu ungerecht hohen Niederlagen, die leicht frustrierend wirken. Außerdem hat das Spiel eine oft wirre Kameraführung, die den Schwierigkeitsgrad unnötig erhöht.



Besonders bei starken Gegnern empfiehlt es sich, in der Abwehr auszuhelfen, ansonsten droht Euch eine vernichtende Niederlage

mit überdurchschnittlichem Talent ausgestattet ist. Die Kamera ist dabei ständig bemüht, den Ball im Auge zu behalten. Mittels verschiedener Tasten nehmt Ihr Einfluß auf das Spielgeschehen. So fordert Ihr beispielsweise den Ball, der Euch bei der nächsten sich bietenden Gelegenheit auch prompt zugepaßt wird. Ihr veranlaßt Mitspieler zum Befreiungsschlag oder - sofern sie sich in günstiger Position befinden - auch zum Torschuß drängen. Ihr fungiert also als **Spielregisseur**, der das Spiel auch lenken kann, wenn er nicht in Ballbesitz ist. Sobald dies aber der Fall ist, könnt Ihr so richtig „explodieren“ (ich liebe die Fußballersprache): Eurer Recke verfügt über haufenweise Moves, die vom einfachen Kurzpaß über Haken-tricks bis zu ausgeklügelten Übersteigern und Doppelpässen reichen. Ihr könnt dabei aus insgesamt zwanzig verschiedenen Spielcharakteren auswählen (äußerlich und namentlich an Original-Vorbilder angepaßt), von denen jeder unterschiedliche Stärken



Tolle **Spieldee** mit kleinen Macken: Auch als **Mittelstürmer** kommt Ihr nicht umhin, bei der Verteidigung eine zentrale Rolle zu spielen

in den Bereichen Geschwindigkeit, Agilität und Technik aufweist. Natürlich stehen auch bei Libero Grande verschiedene Spielmodi zur Verfügung: Im Arcade-Modus tretet Ihr alleine oder zu zweit gegen verschiedene Computerteams an, die Ihr alle besiegen müßt, um den Cup zu gewinnen. Beim International Cup könnt Ihr (wieder gemeinsam) an einem WM-ähnlichen Turnier teilnehmen, während Ihr beim Freundschaftsspiel auch gegen einen Freund via Split-Screen antreten könnt. Schließlich und endlich wäre da noch die Weltliga, an der bis zu acht menschliche Spieler teilnehmen können. (Frank F.)



Die Kameraführung hängt von Euren Aktionen ab. Bewegt Ihr Euch nicht so habt Ihr den Ball immer im Auge

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN

11. Dezember

GRAFIK SOUND/FX

gut durchschnittlich

SPIELSPASS

76%

TEST Libero Grande

Entwickler/Vertrieb: Namco/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer
Levels: entfällt
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: SCED
Features: keine



DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

SCARS



NINTENDO 64



PlayStation



Du willst alles

Action
Battle
+ Racing

WWW.UBISOFT.DE

...WIR SCHREIBEN DAS JAHR 3000 N.C., UND SUPERCOMPUTER REGIEREN DIE WELT. UM SICH ZU AMÜSIEREN, HABEN SIE S.C.A.R.S – SUPER COMPUTER ANIMAL RACING SIMULATION – INS LEBEN GERUFEN. SUPER SCHNELLE, AGGRESSIVE UND VOLL BEWAFFNETE OFF-ROAD RACER..... IM KAMPF UM DEN SIEG IST ALLES ERLAUBT.

FEATURES: 9 VERSCHIEDENE RACER STEHEN ZUR AUSWAHL, 9 RACING SZENARIEN IN 4 SPIELMODI MIT MULTIPLAYER MODUS: 2-4 SPIELER SPLIT-SCREEN FÜR PLAYSTATION UND NINTENDO⁶⁴, BIS ZU 8 SPIELER ÜBERS NETZWERK.

vivid image





Viele Perspektiven sehen zwar gut aus, eignen sich aber kaum für ein Spiel, da die Übersicht flötengeht



Einwürfe aus dieser Verfolger-Perspektive vermitteln Spielfeldatmosphäre pur



Jede satte Grätsche hinterläßt tiefe Furchen im Rasen, die nur langsam verschwinden

Kicker Spezial

Actua Soccer 3

Acclaim wirbt mit einem großen Namen: **Oliver Bierhoff** steht voll auf **Actua Soccer**. Über **250 Mannschaften** stehen Euch für ausgedehnte **Turniere** oder kurze **Freundschaftsspiele** zur Verfügung. Da wellt sich das **Haupthaar** vor Freude von ganz alleine!



England ist ja bekanntlich die selbsternannte Heimat des Fußballs. Kein Wunder also, daß von der Insel in schöner Regelmäßigkeit auch mehr oder weniger hochwertiges Fußballfutter für die PlayStation erscheint. Vor allem die Actua-Soccer-Reihe ist uns in mehr oder weniger guter Erinnerung geblieben. Die beiden ersten Teile steigerten sich immerhin von „autsch“ zu „ganz passabel“, und mit dem dritten Teil wollen die Programmierer von Gremlin endgültig beweisen, daß an dem Sprichwort „Aller guten Dinge sind drei“ mehr als nur ein Quentchen Wahrheit

dran ist. Beeindruckende Geschütze wurden aufgeföhren, um das neue Werk auch gebührend in der Öffentlichkeit anzupreisen. Oliver Bierhoff, der deutsche Schokoladenpuddingkönig, Ibrahim Ba und George Weah wurden als Werbepartner angeheuert. Schon auf den ersten Blick erkennt man, daß die drei berühmten Kicker nicht nur zur Ablenkung angeheuert wurden, im Gegensatz zu Actua Soccer 2 wurde der dritte Teil optisch und spielerisch gehörig aufpoliert. Schon der bloße Umfang des Spiels

flugs ein eigenes Team zusammen, wobei Ihr sogar die Trikots Eurer Truppe farblich aufeinander abstimmt. Außerdem haben die Programmierer Bonus-Teams im Game versteckt, die erst nach einem Sieg in bestimmten Turnieren freigeschaltet werden. Für Abwechslung ist also bestens gesorgt. Äußerlich schön präsentiert (ein stimmungsvolles Video bringt Euch mit Szenen aus 40 Jahren Fußball und sanfter Musik an den Rand der Tränen) und mit dem Lied „Let me entertain you“ von Robbie Williams als Titelsong

„Besser als Oliver Bierhoffs geliebter Schokoladenpudding“

haut einen von den Füßen, sage und schreibe 250+ Mannschaften stehen Euch für Eure Kickelei zur Verfügung. Wem das nicht genug ist, schustert sich per gut gelungenem Editor

freut man sich auf den Einstieg. Ihr wählt aus den vier Modi Pokal, Liga, Freundschaftsspiel und Training, und schon kann der Spaß beginnen. Die Modi Pokal und Liga können von



Sehr schön zu sehen: Die Mitspieler warten auf einer Linie auf den Paß, damit sie nicht im Abseits stehen



Getümmel im Strafraum, im Hintergrund schwenken die deutschen Schlachtenbummler ihre Fahnen, während der Torwart den Ball abfängt



So freut sich ein Goalgetter! Gegen Deutschland schießt man halt nicht so oft ein Tor



Im Mittelfeld werden Spiele gewonnen oder verloren. Wer hier stark besetzt ist, hat gute Chancen



Netter Gag im Training: Die Pappkameraden im Vordergrund simulieren die Freistoßmauer

Euch je nach Gusto verändert werden. Ihr habt es in der Hand, ob Ihr ein Kleinstturnier mit vier oder ein Mega-Event mit 64 Mannschaften ausspielt, oder in welcher Liga Ihr Euer Glück versuchen wollt. Alle aktuellen Teams mit den dazugehörigen Spielern sind jedenfalls vorhanden. Ob jetzt Deutschland, Bayern München oder Atletico Madrid, Ihr habt die Qual der Wahl. Jetzt noch schnell ein Stadion und das passende Wetter ausgesucht, Halbzeitlänge eingestellt und es kann losgehen. Wollt Ihr vor einem Spiel erstmal die richtigen Spielzüge im Training einüben, kein Problem. Besonderer Gag hierbei: Auf dem Übungsplatz laufen Eure Recken mit speziellen Trainings-Hemdchen herum, und der Platz selbst ist von Bäumen umgeben. Hier paßt und schießt Ihr nach Herzenslust herum, und auf Wunsch stellt Euch die CPU sogar eine Mauer aus Pappkameraden hin, wenn Ihr einen Freistoß üben wollt. Im Spiel geht es dann richtig zur Sache. Passen, grätschen, schießen, man kennt das ja zur Genüge. Hat man sich erst mal an die Steue-

rung gewöhnt, gelingen bald schöne Spielzüge und tolle Tore. Besonders erfrischend sind die vielen kleinen Details: Die Torhüter täuschen Abwürfe an, Gefoulte greifen sich an die schmerzende Stelle, und Freistoßschützen holen sich den Ball und legen ihn sich zurecht. (Frank F.)

Netter Kick mit einer Menge Teams



Positiv: Die rasante Action auf dem Rasen wird von einer guten Atmosphäre unterstützt. Die zahlreichen Details, wie humpelnde Spieler unterstreichen die Authentizität. Der eigentliche Hit sind jedoch die Replays, die keine Wünsche offen lassen. Sogar die Flugbahn des Balles wird nachgezeichnet. Die große Zahl von Mannschaften bietet außerdem viel Abwechslung.

Negativ: Da gibt es nicht so viel zu meckern, lediglich die Steuerung ist sehr gewöhnungsbedürftig. In der Abwehr muß man sich zudem oft auf sein Glück verlassen, da gute Grätschen und Tackles nur schwer gelingen. Außerdem verkommen Standardsituationen wegen fehlendem Zielkreuz zum reinen Glücksspiel. Die Grafik hätte darüber hinaus etwas detailreicher und sauberer ausfallen können. Vor allem bei Schneefall erkennt man nicht mehr viel.

Action ●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●
Simulation ●●●

ERSCHEINUNGSTERMIN
01. Dezember

GRAFIK SOUND/FX
gut gut

SPIELSPASS

78%

TEST *Actua Soccer 3*

Entwickler/Vertrieb: Gremlin/Acclaim

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 250 + Teams

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung

Testmuster: Acclaim

Features: keine



YOUR IMPORTANT DEALER

Grenzenloser
Service
für
uneingeschränkten
Spielespaß!

Eine Initiative von



ACME the game company Zülpicher Str. 17 50674 Köln
Tel.: 0221 - 240 88 00 Fax: 0221 - 240 00 81

Ein Wochenende in Mailand

Für **Gremlin Interactive** stellt **Actua Soccer 3** den wichtigsten Titel dieses Jahres dar. Aus diesem Grunde ließen sich die **Briten** nicht lumpen und spendierten der **europäischen Fachpresse** ein **Fußball-Wochenende** in Mailand. **Ulf** stürzte sich ins **Gelümmel** und machte dabei **zweispaltige Erfahrungen**

Mailand, traumhaftes Essen, Oliver Bierhoff ... Gremlin lud eigens anlässlich der Präsentation von Actua Soccer 3 zu einem Event nach Mailand ein. Doch das Traum-Wochenende kam erst mit gehöriger Verspätung in Schwung. Grund: Der Tag der Ankunft in Mailand war gleichzeitig der letzte offizielle meines gewählten Flughafens, da tags darauf der neue feierlich eröffnet werden sollte. Da zum Zeitpunkt der Landung bereits die Hälfte des Personals abgezogen war, mußten wir erst einmal einige Minuten

warten, bis wenigstens ein Gangway uns aus dem Flugzeug herausführte. Danach kamen gleich die nächsten Schreckminuten: Von den drei eingeeckten Gepäckstücken gingen zwei verloren (immerhin ein Quote von 1:3). Da zudem weder der bestellte Bus noch ein kundiger Mitarbeiter von Gremlin parat war, genossen wir zwei Stunden lang die betonierten Sehenswürdigkeiten des Flughafens. Nachdem das endliche Domizil bekannt war, gaben uns die zumeist zahnlosen Taxifahrer eine rustikale Einführung in die italienischen Fahrkünste: „Rote Ampeln haben wir nicht!“ Leicht ermattet nach diesen Anfahrtsstrapazen machte uns der knurrende Magen einen Strich durch die wohlverdiente Siesta. Bloß: Bis auf McDonald gibt es in Mailand um 16 Uhr kein vernünftiges Restaurant. Naja, dann vertröstet man sich halt mit den Mailänder Sehenswürdigkeiten solange die Zeit. Am nächsten Tag, Sonntag, der 25. Oktober, ging es hingegen Schlag auf Schlag. Zunächst erheiterte uns eine typisch britische Pressekonferenz: kurz, prägnant und schmerzlos.

Danach eilten wir schließlich dem eigentlichen Höhepunkt entgegen: Die Begegnung AC Mailand gegen AS Rom. Hintergrund: Gremlin Interactive erworb mit den Top-Balltretern Ibrahim Ba, George Weah und Oliver „Golden Goal“ Bierhoff drei zugkräftige Galionsfiguren, die allesamt beim italienischen Rekordmeister im Sold stehen. Die spannende Begegnung, die 3:2 für den AC Mailand endete (leider kein Tor für Olli Bierhoff), war abwechslungsreich, spannend und entschädigte für so manche Wartepause. Apropos Warten, nach dem Spiel hatten wir noch die Gelegenheit, ein paar Autogramme abzugreifen. Zuerst erschien der Afrikaner George Weah, dessen Angewohnheit es scheinbar ist, den Mund permanent offenzulassen. Danach unterschrieb ein gut aufgelegter Christian Ziege bereitwillige Autogramme,



Davon krieg' ich nie genug' In Werbespots bietet uns Oliver Bierhoff ein schöneres Lächeln

schließlich erzielte er in dem bisweilen kuriosen Spiel seinen ersten Saisontreffer (der rechte Arm half dabei allerdings kräftig mit). Nach rund einer halben Stunde Wartezeit gab sich auch Oliver Bierhoff die Ehre. Man kann nicht gerade behaupten, daß er diesen Job mit einer großen Euphorie verrichtete, einige pressefreundliche Sprüche gingen dennoch über seine millionenschweren Lippen. Fazit: Viel Streß, viel Mailand und viel Fußball. Was man nicht alles für ein Fußballspiel tut. (Ulf S.)

Oliver-Bierhoff-Gewinnspiel

Natürlich haben wir bei der Autogrammstunde auch an Euch gedacht. Eine Unterschrift des deutschen Fußballers des Jahres mit einem Golden-Goal-Stift könnt Ihr gewinnen. Schreibt einfach an folgende Adresse:
Redaktion PlayStation Games
Stichwort: Oliver Bierhoff
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Einsendeschluß ist der 15. Dezember (der Rechtsweg ist ausgeschlossen). Viel Glück!



Hall of Fame: Im Stadion befindet sich das Fußball-Museum, in dem sämtliche Pokale und andere Exponate der beiden Clubs aufbewahrt sind

HASTA LA VISTA,

BABY!



SONY PLAYSTATION



GAMES

ALUNDRA	KD	89,90
AZURE DREAMS	DA	89,90
B-MOVIE	DA	89,90
BIO FREAKS	DA	89,90
BATMAN & ROBIN	KD	89,90
BIO FREAKS	DA	89,90
BOMBERMAN WORLD	KD	79,90
BREATH OF FIRE 3	KD	85,90
CARDINAL SYN	KD	79,90
COLIN MCRAE RALLY	DA	89,90
COLIN MCRAE + LENKRAD + PEDALE	KD	199,90
COLONY WARS: VENGEANCE (11/98)	DA	89,90
COOL BOARDERS 3 (11/98)	DA	89,90
DAS FÜNFTE ELEMENT	KD	89,90
DREAMS (11/98)	KD	89,90
DUNGEON KEEPER (12/98)	KD	89,90
FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION	KD	89,90
FLOTTENMANÖVER	KD	85,90
FLUID	DA	79,90
FORMEL 1 '98	KD	99,90
FUTURE COP - LAPD 2100-	KD	89,90
G-DARIUS (11/98)	DA	89,90
GRAN TURISMO	KD	89,90
GRAN TURISMO (SONY)	KD	199,90
INCL. LENKRAD UND PEDALE	KD	79,90
GRAND THEFT AUTO	KD	89,90
HEART OF DARKNESS	KD	89,90
INT. SUPERSTAR SOCCER 98	KD	89,90
MEDIEVIL	DA	89,90
MEGAMAN X4	DA	85,90
MOTO RACER 2	KD	89,90
MR. DOMINO	DA	89,90
N20	DA	79,90
NASCAR '99	KD	89,90
NEED FOR SPEED 3	KD	89,90
O.D.T.	KD	86,90
ODDWORLD: ABE'S EXODUS (11/98)	KD	89,90
PARASITE EVE (US-VERSION)	E	139,90
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	KD	79,90
ROAD RASH 3D	KD	89,90
R-TYPE	DA	89,90
S.C.A.R.S.	DA	89,90
SPYRO THE DRAGON	DA	89,90
STREETFIGHTER COLLECTION	KD	85,90
TEKKEN 3	DA	85,90
TEKKEN 3 LÖSUNGSBUCH	KD	24,90
V-2000	DA	89,90
VR BASEBALL 99	DA	79,90
WARGAMES	KD	89,90
WCW VS. THE WORLD	KD	89,90
WCW NITRO	DA	89,90
WILD 9'S	KD	89,90
WWF WARZONE	KD	79,90

!!! SONDERPREISE !!!

BUST A MOVE 3	DA	39,90
C&C 1: TIBERIUMKONFLIKT	KD	44,90
CRASH BANDICOOT 1 PLATINUM	DA	44,90
CROC	KD	44,90
DESTRUCTION DERBY 2 PLATINUM	KD	44,90
FORMEL 1 PLATINUM	KD	44,90
FORSAKEN	KD	39,90
FRANKREICH 98	KD	44,90
GOLDEN GOAL	DA	39,90
JERSEY DEVIL	DA	49,90
LEMMINGS & OHNO MORE LEMMINGS	KD	44,90
M.D.K.	DA	29,90
MAGIC - THE GATHERING	KD	39,90
MECHWARRIOR 2 PLATINUM	DA	44,90
MICRO MACHINES V3 PLATINUM	KD	44,90
NAGANO OLYMPIC WINTER GAMES	KD	44,90
NASCAR '98	KD	44,90
NBA 98	KD	44,90
NHL '98	KD	44,90
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	KD	44,90
SNOWRACERS 98	DA	39,90
PANDEMONIUM PLATINUM	DA	44,90
PORSCHE CHALLENGE PLATINUM	DA	44,90
POWERBOAT RACING	KD	39,90
RESIDENT EVIL PLATINUM	DA	44,90
SKULL MONKEYS	KD	44,90
TEKKEN 2 PLATINUM	KD	44,90
TEST DRIVE 4	KD	44,90
TOCA - TOURING CAR	KD	44,90
TOMB RAIDER 1	KD	44,90
V-RALLY	KD	44,90
WIPEOUT 2097 PLATINUM	KD	44,90

GAMES DES MONATS



NHL '99



Apocalypse



Constructor



Hugo



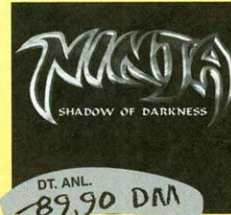
Tomb Raider 3



Breath of Fire 3 Ltd. Edition



C&C2: Gegenschlag



Ninja



Tenchu



Moto Racer 2

incl. T-Shirt,
Ansteck-Pin
und Drachen

Wial VERSAND

Liegnitzer Str. 13
82194 Groeben Zell
Telefon: 08142-59640
Telefax: 08142-54654

<http://www.wial.de>

E-Mail: wial@compuserve.com

Bestellannahme:

Montag - Donnerstag: 9 bis 18 Uhr, Freitag: 9 - 17 Uhr
Samstag: 9 bis 13 Uhr

SHOPS

WIAL Shop Augsburg
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9 - 13 Uhr und 13³⁰ - 18 Uhr, Sa. 9 - 12 Uhr

WIAL Shop Darmstadt
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 16 Uhr

WIAL Shop Neu Isenburg
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 16 Uhr

WIAL Shop Ingolstadt
Ballhausgasse 2
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

WIAL Shop Gera
Kurt-Keicher-Str. 1
Mo. - Fr. 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr,
Sa. 9 - 13 Uhr

WIAL Shop Siegen
Siegstr. 55
Mo. - Fr. 10 - 18 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

WIAL Shop Sonthofen
Blumenstr. 17
Mo. - Fr. 9³⁰ - 18³⁰ Uhr, Sa. 9³⁰ - 12³⁰ Uhr

WIAL Shop Balingen
Wilhelm Kraut GmbH
Bahnhofstr. 36
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰ Uhr

ACCESSORIES

CHEAT CHECKER 2222 TIPS & TRICKS BUCH	7,80
DUAL SHOCK CONTROLLER	DA 55,90
ERAZER LIGHTGUN (SCHWARZ OD. TARNF.)	DA 69,90
GAMEBUSTER CHEAT-MODUL	DA 79,90
GAMESTER II LENRAD INCL. PEDALE	DA 109,90
GAMESTER "RUMBLE" LENKRAD	DA 149,90
INFRAROT PADS (2 STCK.)	DA 59,90
MEMORY CARD 16 MEG TRANSPARENT	DA 59,90
PSX JOYPAD TRANSP./GRAU/SCHWARZ	DA 24,90
PSX II JOYPAD MIT TURBO U. DAUERFEUER	DA 29,90
RGB SCART KABEL	DA 19,90
SCORPION LIGHT GUN	DA 69,90
VIDEO GAME CONTROL GLOVE	DA 99,90
X-PLORDER CHEAT CARTRIDGE	DA 79,90



PlayStation
DUAL SHOCK™
CONTROLLER
PAL-Version
229,00 DM



Formel 1 '98 incl. Rumble-Lenkrad + Pedale

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPL. DT., DA = DT. ANLEITUNG.
Preisrührer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 24,00 DM. Software ab 180 DM Warenwert pro Sendung wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert. Ladenpreise können variieren!!!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT



NEU



Acherontia atropos
(Death's Head Sphinx)



Macrodonia dejeani gory
(Longhorn Beetle)



Sie dachten schon, Sie hätten ihn für immer festgenagelt. Falsch! Centipede ist auferstanden – gemeiner und größer als je zuvor. Ihre Jagd auf ihn führt Sie durch sieben Welten und viele kribblige Missionen. Mit atemberaubenden 3D-Animationen wird Ihnen das Remake des berühmten Atari-Evergreens schlaflose Nächte bereiten. Also vorwärts: Stellen Sie sich Ihrem Schicksal – bevor es Sie erledigt!



Scolopendra gigantea
(Centipede)

**Man sieht sich immer
zweimal im Leben!**

- leistungsstarke 3D-Grafik-Engine
- diverse Kamera-Positionen
- rasantes Gameplay
- viele verschiedene Bonuswaffen
- 30 fordernde Missionen
- Multiplayer-Option für maximale Action
- inkl. klassischem Arcade-Modus





Waffengewalt pur: Entscheidend für den glorreichen Sieg sind durchschlagende Waffensysteme, die Ihr zum Glück regelrecht horten dürft

Tollkühne Männer in bewaffneten Kisten

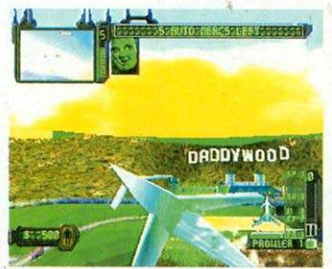
Rogue Trip

Innovationen im Fun-Racer-Genre.
Die Entwickler des Kult-Spiels *Twisted Metal* versuchen, bei ihrer neuen *Zerstörungssorgie* Akzente in Sachen *Spieliefe* zu setzen

Wie bringt man neue Ideen in ein Genre, das man selber miterschaffen hat? Diese oder eine ähnlich gestaltete Frage muß die Programmierertruppe Singletrac wohl beschäftigt



Gegen Bezahlung läßt sich das aktivierte Waffensystem stufenweise, bis zu zweimal verbessern



Eine willkommene Abwechslung stellt die Lenkrakete dar, zu deren Steuerung die Perspektive wechselt

und sie zu ihrem neuesten Werk namens Rogue Trip inspiriert haben. Ob sie jedoch mit den Neuerungen vorschlagen bei ihrer ursprünglichen Vertriebsfirma auf taube Ohren gestoßen sind, bleibt ein Betriebsgeheimnis. Wie auch immer, erscheint Rogue Trip nunmehr unter dem Banner von GT Interactive, die ja soeben mit Abe's Exodius einen wahren Kassenschlager losgelassen haben. Wie wirken sich aber besagte Neuerungen im Spielgeschehen von Rogue Trip aus? Anders als bei Twisted Metal ist nicht nur die Vernichtung aller Gegner die



Jeder Charakter besitzt unterschiedliche Eigenschaften bezüglich seines Fahrverhaltens und seiner Bewaffnung



Konkurrenz belebt das Geschäft. Die AI der Computergegner ist Singletrac ohne Frage gut gelungen

Maxime, sondern es gilt ebenso, nämlich eine wichtige Person, einen Touristen, vor der Nase der Konkurrenz wegzuschnappen, um ihm die Sehenswürdigkeiten des Areals zu zeigen. Dieses anfangs total albern wirkende Feature wird durch die Hintergrundgeschichte abgedeckt, die Euch als durchgeknallten Taxifahrer einer Endzeitwelt entlarvt. Selbstverständlich laßt Ihr das Touri-Pack ordentlich für Eure Dienste blechen, so daß die Geldbörse bald zu bersten droht. Bevor das arme Ledertäschchen aber aus den Nähten platzt, wird es meist nötig, eine der Reparaturstationen anzufahren oder gegen Bares die Waffensysteme Eurer Kiste abzugraden. Wie Ihr wohl schon erraten habt, stecken die Besitzer der bis zu sechs Feindfahrzeuge keineswegs den Kopf in den Sand, sondern versuchen, durch rohe Waffengewalt den Touristen aus Euren Klauen zu befreien. Der Rest ist dann wieder in bester alter Tradition gehalten. 13 abgefahrte Charaktere, von denen zwei erspielt werden müssen, stehen zur Auswahl, und mit sechs von ihnen geht in einer von 12 Arenen die Post ab. Verschiedene



Diese Elektroschocktherapie hebt das feindliche Fahrzeug regelrecht in die Höhe

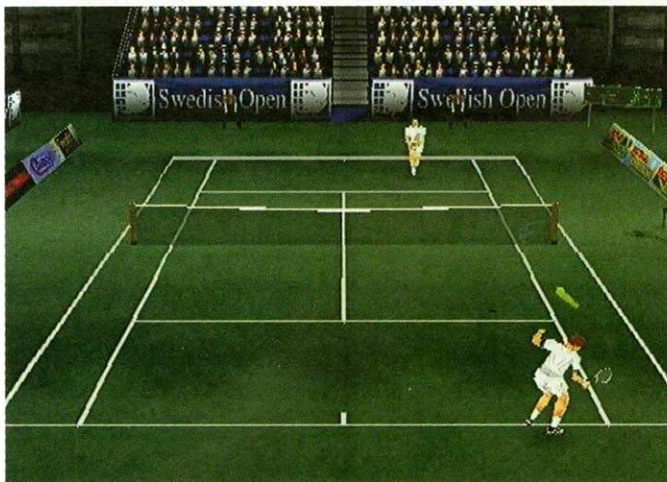
Waffensysteme, Turbodüsen und jede Menge Gebäude, die in Schutt und Asche zerlegt werden dürfen. Und um eine Runde zu gewinnen, gilt es, alle Mitspieler zu zerstören. Tja, manche Dinge ändern sich eben nie.
(Raoul B.)

Erweiterung des Spielprinzips gelungen

Positiv: Bei der Jagd um den Touristen kommt ohne Zweifel viel Freude auf. Glücklicherweise handeln dabei auch die Computergegner alles andere als dumm, so daß ein offener Schlagabtausch mit ständigem Wechsel des Touristenführers entsteht. Des weiteren stellen die großen Arenen einen idealen Tummelplatz für diese abgedrehte Schnitzeljagd dar, denn selbst nach langer Spieldauer gibt es immer wieder lustige Details zu entdecken. Zu guter Letzt will Ich noch die überdurchschnittlich gute Sounduntermalung loben.

Negativ: Der Ideenreichtum hat bei der Entwicklung verschiedener Spielmodi leider haltgemacht, so daß für einen Einzelspieler Langzeitmotivation nicht unbedingt gewährleistet ist. Nur die 12 Arenen eine nach der anderen durchzukämpfen, langt bei vielen Spielerherzen auf Dauer nicht. Dies war bei Fun-Racern allerdings bisher ohnehin ein Problem, da es erst so richtig fetzt, wenn man gegen einen menschlichen Gegner antritt.

Action	...	TEST <i>Rogue Trip</i> Entwickler/Vertrieb: Singletrac/GT Interactive Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 10+2 Arenen Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl. Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16 Testmuster: Maro Features: keine
Strategie	...	
Abenteuer	...	
Geschick	...	
Simulation	...	
ERSCHEINUNGSTERMIN Anfang März		
GRAFIK SOUND/FX gut gut		
SPIELSPASS 76%		1-4 1 1 1 1
MEHRSPIELERSPASS		83%



Da die Steuerung alles andere als gefühlvoll ausgefallen ist, werden die Ballwechsel zum bloßen Glücksspiel

Boris Beckers Alphaum

Actua Tennis

Ein weiterer **schlechter** Versuch, **Videospieler** den **Filzball** schmackhaft zu machen

Erstaunlich, aber wahr: Während Gremlin Interactive mit ihrer Actua-Sportserie in Großbritannien mächtig abräumt, werden hierzulande ihre Silberlinge zumeist mit schlechten Wertungen und Nichtachtung bestraft. Im Gegensatz zu Fußball stellt die Simulation der „weißen“ Sportart ihr Erstlingswerk dar. Zumindest was die virtuelle Rangliste angeht, kann eine Tennis-Sim jedoch kaum größere Namen anbieten. Angefangen bei Steffi Graf bis hin zu Pete Sampras sind nahezu alle bekannten Filzballdresser vertreten. Mit dem Tennis-Crack Eurer Wahl dürft Ihr wahlweise ein schnelles Freundschaftsspiel organisieren oder gleich an diversen Turnieren teilnehmen, die Euch über den gesamten Globus führen. Gespielt wird mit den vier Grundtasten, denen das ge-

samte Repertoire der hohen Tennisschule anvertraut wurde. Umrahmt wird die Jagd nach dem Filzball dabei durch sehr viele Optionen. (Ulf S.)

Bestenfalls Regionalliga-Niveau

Positiv: In dieser Kategorie gibt es leider nicht viel Gutes zu berichten. Bestenfalls der Lizenz-Luxus, der Euch beinahe sämtliche Top-Spieler anbietet, sowie die umfassenden Einstellungsmöglichkeiten sind lobenswert.



Negativ: Der Spielspaß wird vor allem durch technische Mängel im Keim erstickt. So ist die Steuerung rekordverdächtig unpräzise, was leider auch auf die Kollisionsabfrage zutrifft. Die Animationen decken sich zudem meistens nicht mit der jeweiligen Spielsituation. Der gesamte technische Rahmen ist überhaupt ziemlich müde, und selbst kleinere Bugs (Programmierfehler) werden nach kurzer Spielpraxis offensichtlich.

Action ●●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
dürftig dürftig

SPIELSPASS

35%

TEST Actua Tennis

Entwickler/Vertrieb: Gremlin/Acclaim

Schwierigkeitsgrad: schwer

Levels: entfällt

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung

Testmuster: Acclaim

Features: keine



WILD THING

WILD 9

Abgedrehtes Polygon Jump'n'Shoot, das mit interessanten Story-Wendungen und ehrgeizigem Polygon-Design glänzt.

MANIAC 06/98



Interplay™

Acclaim Entertainment
Fürstenfelder Straße 9 • 80331 München
Fon 089/23 66 24-0 • Fax 0589/23 66 24-30
<http://www.acclaim.de> • <http://www.acclaim.net>
<http://www.interplay.com>

HOCHSPANNUNG LADEN

Acclaim

C3 Racing

Verwirrte PlayStation-Freaks mit **Rennspiel-Neigung** fragen sich, **welchem** Titel sie dieses Jahr den **Vorzug** geben sollen, denn mit C3R steht ein **weiterer** Kandidat in den Startlöchern

Gegen Weihnachten überschlagen sich die Veröffentlichungen von Rennspielen in einem Maße, daß man fast die Orientierung verliert. Besonders die PlayStation macht es uns Testern nicht leicht, den Überblick zu behalten. In der letzten Ausgabe testeten wir Formel 1 '98 und in

der aktuell vorliegenden Test Drive 5 und TOCA 2. In diese Riege von Spitzentiteln versucht sich nun auch C3 Racing hineinzuemigeln. Dabei setzt das Programmerteam Eutechnyx auf eine riskante Mischung aus Arcade- und Simulations-Racer. Das Spiel liegt also in puncto Realitätsnähe ungefähr zwi-

„Manche Strecken bieten steile Abgründe ohne Wiederkehr“



Und Tschüß! Seid Ihr erst einmal ins Wasser gefallen, gibt es kein Zurück

Nissan Micra

74 PS, Vorderradantrieb
Topspeed: 106 mph
Beschleunigung: 12,0 sec

Renault Clio 1.6 RXE

75 PS, Vorderradantrieb
Topspeed: 106 mph
Beschleunigung: 12,1 sec

Skoda Octavia

125 PS, Vorderradantrieb
Topspeed: 118 mph
Beschleunigung: 10,2 sec

Peugeot 206

75 PS, Vorderradantrieb
Topspeed: 106 mph
Beschleunigung: 13,2 sec

Renault Megane 1.6 Coupe

90 PS, Vorderradantrieb
Topspeed: 116 mph
Beschleunigung: 11,3 sec

Peugeot 306 XSI

133 PS, Vorderradantrieb
Topspeed: 126 mph
Beschleunigung: 11,0 sec

Toyota Corolla

109 PS, Vorderradantrieb
Topspeed: 121 mph
Beschleunigung: 10,2 sec

Nissan Almera

141 PS, Vorderradantrieb
Topspeed: 111 mph
Beschleunigung: 11,0 sec

Renault Megane 16V

150 PS, Vorderradantrieb
Topspeed: 133 mph
Beschleunigung: 8,6 sec

Renault Clio Williams

157 PS, Vorderradantrieb
Topspeed: 134 mph
Beschleunigung: 8,6 sec

Peugeot 306 GTI-6

167 PS, Vorderradantrieb
Topspeed: 137 mph
Beschleunigung: 8,5 sec

Toyota MR2

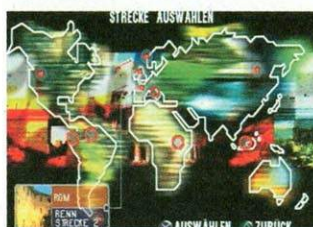
168 PS, Hinterradantrieb
Topspeed: 137 mph
Beschleunigung: 7,7 sec



In den engen Straßen von Rom ist es ein leichtes, mit geschickten Remplern Plätze gutzumachen

schen Test Drive und TOCA. Beispielsweise werden Blechschäden nach zu ruppigem Fahren sichtbar, und manchmal bersten sogar die Verbundscheiben der Fahrzeuge, ohne jedoch das Fahrverhalten entscheidend zu verschlechtern. Fliegt man aus der Kurve und schanzt aus Versehen in den Wald oder in Maisplantagen, wird der Renner nach einigen wertvollen Sekunden wieder auf die Strecke gesetzt. Dies ist auch mit einem einfachen Knopfdruck möglich, wenn man eine Pirouette gedreht hat oder an einem Baum festhängt. Jeder Zeitverlust ist bitter, denn es gilt, unter den fünf Mitbewerbern den ersten Platz zu belegen. Nur dann winkt entweder ein weiterer Bonuswagen oder eine neue Strecke. Zu Anfang habt Ihr jeweils zwei Kurse und Autos (Nis-

san Micra, Renault Clio) zur Verfügung. Insgesamt sind in C3 Racing 30 Strecken in zehn **Ländern** versteckt. In den Nationen Peru, Brasilien, China, Norwegen, Großbritannien, Monte Carlo, Italien, Indonesien, USA und Afrika warten jeweils drei Kurse auf Euch, bezwungen zu werden. Es versteht sich von selbst, daß jeder Rundkurs eine andere Thematik hat und Schwierigkeiten in sich birgt. In Norwegen sind es verstärkt rutschige Schneestraßen, während im nächtlichen Rom sehr enge, verwinkelte Gassen das Rennfahrerherz höher schlagen lassen. Der Schwierigkeitsgrad hängt aber auch davon ab, welcher Wagen um die Ecken getrieben wird. Von 24 Fahrzeugen werden jeweils zwölf auf der ersten Tourhälfte, also in den ersten fünf Ländern,



Globetrotter: In zehn **Ländern** auf der ganzen Welt geht es mit Rallye- oder Straßenflitzern an den Start



Links- oder rechtsherum? Manche Alternativstrecken bringen erhebliche Zeitvorteile



Diese Szene zeigt die hohe Detailtreue. Rechts die Bucht von Monte Carlo, links Cafe-Terrassen



Auf diesem Kurs sollte eine hohe Federung eingestellt werden, um nicht an Tempo zu verlieren



Schmerzliche Abflüge: Wer links an der Brücke vorbeifährt, fällt unwiederbringlich ins kalte Naß

benutzt, und auf den letzten fünf Ländern - meistens Asphaltkurse - kommen dann die absoluten PS-Bolzen zum Zug. Damit dem Rennsportfreak trotzdem noch genügend Spielraum für Experimente bleibt, hat Eutechnyx noch ein Setup-Menü für jedes Auto eingebaut, in dem Dutzende von Parametern an streckenspezifische und persönliche Vorzüge angepaßt werden können. Als Lizenzgeber für die Autos haben sich so renommierte Hersteller wie Skoda, Peugeot, Toyota, Mitsub-

ishi, Renault, Nissan und Marcos bereit erklärt. Jedes der Fahrzeuge hat natürlich eigene Vor- und Nachteile. Manche Vehikel sind zwar nicht die schnellsten, driften dafür geschickt

Steuerung ist. Es wird Euch also eine Zeitlang beschäftigen, für jeden Kurs den besten Wagen herauszufinden. Ein weiterer sehr wichtiger Punkt beim Kampf um die Pole-Position ist

stes Racern, die es jemals auf einer Konsole gab. Die Computerrfahrer rempeln schlagfertig zurück, ziehen im letzten Moment in Eure Linie (auch wenn es nicht der ideale Weg ist) und beharken sich auch untereinander bis zum letzten. Zu Anfang mag das noch frustrierend sein, doch mit zunehmender Spielerfahrung macht gerade das den Reiz aus. Manche Strecken bieten besonders für notorische Rempeler ein

„Jedes der 24 Autos ist bis ins kleinste Detail einstellbar“



Straßenrowdies erkennt man daran, daß sie immer ein verbeultes Auto unterm Hintern haben

die Masse der Boliden, denn es wird heftig gedrückt und geschoben auf den Kursen. Und wer glaubt, der Computer sei leicht zu kassieren, der täuscht sich gewaltig! C3 Racing gehört in diesem Punkt zweifellos zu den herausforderndsten und intelligenten-



Mitsubishi FTO



147 PS, Vorderradantrieb
Topspeed: 137 mph
Beschleunigung: 6,3 sec

Marcos GT5



190 PS, Hinterradantrieb
Topspeed: 141 mph
Beschleunigung: 5,8 sec

Peugeot 406 Coupe



200 PS, vorderradantrieb
Topspeed: 137 mph
Beschleunigung: 5,7 sec

Mitsubishi Lancer EVO V R



280 PS, Allradantrieb
Topspeed: 143 mph
Beschleunigung: 5,5 sec

Mitsubishi 3000 GT



282 PS, Allradantrieb
Topspeed: 155 mph
Beschleunigung: 5,3 sec

Nissan Skyline R



276 PS, Allradantrieb
Topspeed: 145 mph
Beschleunigung: 5,1 sec

Toyota Celica



173 PS, Allradantrieb
Topspeed: 139 mph
Beschleunigung: 6,5 sec

Nissan 300 ZX



275 PS, Hinterradantrieb
Topspeed: 155 mph
Beschleunigung: 5,0 sec

Toyota Supra



326 PS, Hinterradantrieb
Topspeed: 155 mph
Beschleunigung: 4,9 sec

Mitsubishi Lancer EVO V



280 PS, Allradantrieb
Topspeed: 145 mph
Beschleunigung: 4,8 sec

Nissan Skyline 25 GTX Turbo



280 PS, Allradantrieb
Topspeed: 166 mph
Beschleunigung: 4,8 sec

Marcos Mantis



352 PS, Hinterradantrieb
Topspeed: 170 mph
Beschleunigung: 4,1 sec



Ihr solltet nicht an der Planke entlang schrammen, denn das schadet nicht nur dem Lack



Bremsmanöver sollte man auf vereisten Stellen dieser Norwegen-Piste vermeiden



Über den Wolken: Computerfahrer sind auch nicht vor kritischem Fehlverhalten gefeit

Schmankerl. Steile Abgründe, Flußläufe oder Felsspalten lassen gegnerische Fahrzeuge unwiderruflich ausscheiden. Doch Vorsicht! Eigene solche **Abflüge** bedeuten automatisch „Game Over“. Dabei muß die hohe Qualität der Grafik unterstrichen werden. Eine HiRes-Grafik in einer solchen Flüssigkeit und Detailtreue durfte man bisher nur bei Gran Turismo erleben. Stiebende Wasserfälle, schlammige Flußläufe, dunkle Tunnel, verwinkelte Straßen und böse Straßengraben sind nur einige der Elemente, die den Hobbyrennfahrer erwarten. Darüber hinaus gibt es teilweise auch

abwechslungsreiche Alternativen und Abkürzungen. Obwohl dem Fahrer eine sehr große Bewegungsfreiheit zugebilligt wird und C3 Racing nicht mit Light-Sourcing-Effekten geizt, gibt es kaum Aufbau Probleme. Selbst die auf der PlayStation sehr schwer in den Griff zu bekommenden Blitzer sind absolut selten zu beobachten. Die Krone setzt schließlich die feine Kollisionsabfrage auf. Pixelgenau werden Berührungen registriert, und abhängig davon, wo und wie hart man seine Gegner oder Streckenelemente touchiert, schleudert das Fahrzeug ent-

sprechend. All das wird noch von der aktuellen Wetterlage beeinflusst. Neben Standardbedingungen, wie Regen und Gewitter, gibt es noch Schneefall, dichten Nebel und sogar Sandstürme. Zum Schluß noch einige Worte zu den Modi und Einstellmöglichkeiten. Diesbezüglich bietet C3 Racing mit Arcade-Modus, Championship, Time Trial und dem horizontalen Zweispieler-Splitscreen nur das Nötigste. Im Rennen ist es ferner leider nur möglich, zwischen drei Perspektiven (kein Cockpit) und einer dynamischen Kameradarstellung zu wählen. (Udo L.)



Querstehende Gegner machen das Ausweichen fast unmöglich

Perfekte Mixtur aus Spaß und Realismus



Positiv: Dieses Rennspiel ist ein Brett, daran gibt es nichts zu deuten. Eine flotte 3D-Engine mit hoher Bildrate und hochauflösender Grafik zeichnen den Vollblut-Racer aus. Und Eutechnyx beweist, daß es keinen opulenten Speicher braucht, um eine tolle Engine und intelligente Mitstreiter zu realisieren. Die fünf Gegner geben dem Spieler immer das Gefühl, echte Fahrer aus Fleisch und Blut zu sein und keine 08 15-Computergegner. Fazit: 30 herausfordernde Strecken mit Schlammrinnen und engen Walddurchfahrten, 24 unterschiedliche Fahrzeuge vom Kleinwagen bis zum Benzinrenner und ein Spielspaß, der sich gewünscht hat, machen C3 Racing zu einem Aushängeschild dieses Genres.

Negativ: Ein paar mehr Modi, Gegner, Perspektiven und Details entlang der Strecken hätten C3 Racing sicher gut zu Gesicht gestanden. Auch der recht hohe Schwierigkeitsgrad wäre mit einer einstellbaren Leveloption für Anfänger akkurater ausgefallen. Diese kleinen Patzer fallen unterm Strich aber kaum ins Gewicht.



Norwegen verlangt Euerm Boliden wegen der rutschigen Piste alles ab



In dieser langen Rechtskurve wird deutlich, wie weit entfernt die Grafik-Engine Objekte bereits aufbaut (der Nebel ist Absicht)

RENAULT CLIO WILLIAMS		
Ruhig	Leistung	Aggressiv
Kurze Übersetzung	Normale Übersetzung	Lange Übersetzung
Low	Damping	High
Niedrig	Vordere Aufhängung	Höher
Niedrig	Hintere Aufhängung	Höher
Niedrig	Stoßdämpferlänge Vorne	Hoch
Niedrig	Stoßdämpferlänge Hinten	Hoch
Niedrig	Bremskraft	Hoch
Front	Bremsausrichtung	Heck
Niedrig	Rückwärtsgangübersetzung	Hoch
Niedrig	Übersetzung 1. Gang	Hoch

Mit vielen Einstellungen wird Euer Vehikel auf die Piste abgestimmt



Tief hängende Wolken beeinträchtigen die Sichtverhältnisse nachhaltig

- Action ...
- Strategie ...
- Abenteuer ...
- Geschick ...
- Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN

Dezember

GRAFIK SOUND/FX

sehr gut gut

SPIELSPASS

89%

TEST C3 Racing

Entwickler/Vertrieb: Eutechnyx/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 30 Strecken, 24 Fahrzeuge
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Infogrames
Features: keine





Ständig werden Euch irgendwelche Hindernisse in den Weg gelegt. Hier öffnet sich eine Tür, der Ihr nur über den rechten schmalen Weg ausweichen könnt

No one can stop ...

Mr. Domino

Artdinks neuem **Geschicklichkeitsspiel** mangelt es an allen Ecken und Enden

Jeder von Euch weiß, was passiert, wenn Ihr ein paar Dominosteine hintereinander aufstellt: Stoßt Ihr einen Stein an einem Ende um, so gibt das eine hübsche Kettenreaktion. Genau das ist auch das Ziel von Mr. Domino. Mit Hilfe Eures kleinen Männchens, das für Euch immer brav auf dem Rundkurs umherrennt, plziert Ihr mehrere Steine geschickt hintereinander auf, deren letztes Teil möglichst auf einen der am Boden befindlichen Schalter fallen sollte. Eine Runde später stoßt Ihr den ersten Dominostein der Folge an, die, wenn Ihr alles richtig gemacht habt, zum Schluß den Schalter auslöst. Einer Level habt Ihr erfüllt, wenn alle Schalter darin betätigt wurden. Damit es nicht zu einfach wird, wurden ein paar Hindernisse eingebaut, denen Ihr besser ausweicht. Sie schädigen Euren wandernden

Stein nicht, bremsen ihn aber gehörig aus. Bei dem Zeitlimit, das Euch unter Druck setzt, ist das ziemlich hinderlich. (Raoul B.)

Miese Scheibe, nicht mehr und nicht weniger

Positiv: Prinzipiell ist eine Dominobastelei, deren Ziel Kettenreaktionen sind, gar nicht verkehrt, aber die Umsetzung ist grauenhaft.

Negativ: Ich frage mich, was sich Artdink dabei gedacht hat, solch eine Katastrophe abzuliefern! Die langweilige Musik und Grafik sind noch das Harmloseste. Hinzu kommt eine schlecht reagierende Steuerung. Ganz besonders habe ich das Zeitlimit gefressen: Nirgendwo wird Euch eine Uhr angezeigt, doch schon bald kommt die Meldung "Hurry up" und das Aus wegen Zeitüberschreitung. Dadurch wird die Bastelei schon nach wenigen Levels unmöglich schwer, was die Vermutung nahelegt, daß damit die gräßliche Umsetzung kaschiert werden soll!

Action ●●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK **SOUND/FX**
dürftig **dürftig**

SPIELSPASS

31%

TEST Mr. Domino

Entwickler/Vertrieb: **Artdink/Virgin**
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**
Levels: **5+**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **engl./keine**
Preis: **DM 99,-** USK-Freigabe: **ohne Einschränkung**
Testmuster: **Virgin**
Features: **keine**



MEDIA ATTACK Ihr Spezialist in Berlin

→ Sony PlayStation
→ Sega Saturn
→ Sega Mega Drive

**Neu- und
Gebraucht-
Spiele**

→ Nintendo 64
→ Super Nintendo
→ PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

Sony PlayStation:

Actua Tennis	D neu	89,90
Breath of Fire III	D neu	89,90
Buggy	D neu	89,90
C&C 2: Gegenschlag	D neu	89,90
Duke Nukem - Time to Kill	D neu	89,90
Formel 1 '98	D neu	89,90
G.Darius	D neu	89,90
Ghost in the Shell	D neu	89,90
Hugo	D neu	89,90

ISS Pro '98	D neu	89,90
MediEvil	D neu	89,90
Moto Racer 2	D neu	89,90
Mr. Domino	D neu	89,90
NASCAR '99	D neu	89,90
N2O	D neu	89,90
Ninja - Shadow of Darkness	D neu	89,90
Pet in TV	D neu	79,90
Phat Air	D neu	89,90
R-Types	D neu	89,90
SCARS	D neu	88,00
Shadow Gunner	D neu	89,90
Spyro the Dragon	D neu	89,90
Tekken 3	D neu	88,00
Tomb Raider	D neu	89,90
V2000	D neu	89,90
Wild 9	D neu	89,90
WWF War Zone	D neu	85,00
Zero Divide 2	D neu	88,00

nur 299,99
PSX-Multinorm-Konsole + Memory Card (15 Blöcke)

Hardware/Zubehör

PlayStation (m.Dual Shock)	neu	249,90
Light Gun (Real Arcade)	neu	119,90
Light Gun (Scorpion)	neu	79,90

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

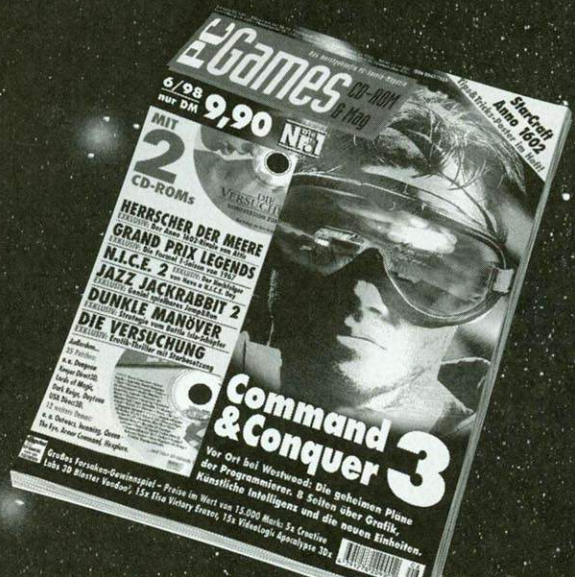
MEDIA ATTACK
Games & Service

Versand
☎ 030/450 20 208
Fax 030/450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen (zusätzlich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

PC GAMES:

Das meistverkaufte PC-Spielemagazin. Wir zeigen Ihnen durch kompetente Tests die wirklichen Spiele-Hits. Außerdem im Heft: 48 Seiten Tips & Tricks, News, Previews und Exklusivreportagen. Als Extra: das CD-Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD.



Mit CD-ROM für nur 9,90 DM!



Nach einem solchen Unfall ist es zumeist nicht mehr möglich, Anschluss an das Spitzelfeld zu halten



Um Euch gegen die starken Gegner behaupten zu können, müßt Ihr auch schon mal unfair agieren und den Kontrahenten an die Bande drängen

The neverending Story

Test Drive 5

Wer schon immer mal eine **Dodge Viper** mit **290 km/h** durch San Francisco jagen wollte, ohne dabei auf die **Straßenverkehrsordnung** achten zu müssen, der sollte jetzt einen Blick auf **Accolades** neuen Renner werfen

San Francisco, morgens um 11.00 Uhr: Die heiße Sonne erreicht langsam den Zenit am Himmel und scheint besonders auf sechs außergewöhnliche Fahrzeuge zu leuchten, die aus einem ganz bestimmten Grund vor den Toren der Stadt mit heulenden Motoren stehen. In wenigen Sekunden-

den wird ein Rennen starten, in dem keiner der Fahrer auch nur eine Sekunde an irgendeine Verkehrsregel denken kann. Lediglich der erste Platz zählt, und wer Zweiter wird, ist schon ein Versager. In einer 1998er Dodge Viper, unter deren Haube mehr als 400 PS

schlun-



Ein Traum wird wahr: Dank Test Drive 5 dürft Ihr endlich mit einer Dodge Viper die Straßen unsicher machen



Im Beschleunigungsrennen müßt Ihr einen Konkurrenten auf einer geraden Strecke verblasen

mern, sitze ich und konzentriere mich auf das Startzeichen. Die Ampel schlägt auf Grün, und ich trete das Gaspedal bis zum Anschlag durch. Stark qualmend versuchen die Reifen Halt auf dem trockenen Asphalt zu finden. Jedoch gelingt dieses Unterfangen erst, nachdem schon einige Zentimeter Gummi auf dem Untergrund kleben. Jetzt geht es los: Fast wie ein Astronaut beim Start seines Raumschiffes werde ich in den Sitz gedrückt. In weni-

ger als fünf Sekunden katapultiert mich meine Viper auf eine Geschwindigkeit von 100 km/h. Doch auch die Konkurrenz ist mit ähnlich kräftigen Dampfhammern gut gerüstet. Mit mehr als 250 km/h erreichen wir den Stadtkern und müssen ständig auf den entgegenkommenden Verkehr achten. Bei dieser Geschwindigkeit ist dies wahrlich kein Zuckerschlecken. Plötzlich schreke ich durch ein grelles Sirenengeheule aus meiner

„Der Umfang des Renners läßt mit **28 unterschiedlichen Fahrzeugen** und **17 Strecken** keine Wünsche offen“



Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt: Ihr donnert mit einer amerikanischen Nobelkarosse über den Roten Platz Moskaus

Die Creme de la Creme des Rennspiel-Genres

	TOCA	TOCA 2	Test Drive 4	Test Drive 5	Need for Speed III	Gran Turismo
Strecken	9	17	6	16+	9	11
Fahrzeuge	16	15	10	23+	9	150+
analoge Steuerung	ja	ja	nein	ja	ja	ja
Dual Shock	nein	ja	nein	ja	nein	ja
Zwei-Spieler-Modus	Splitscreen	Splitscreen, Link	Splitscreen, Link	Splitscreen	Splitscreen	Splitscreen
CPU-AI	sehr gut	gut	durchschnitt	durchschnitt	gut	gut bis sehr gut
Perspektiven	4	5	3	7	4	3
Fahrverhalten/Realismus	sehr realistische Simulation	sehr realistische Simulation	bedingt realistischer Funracer	bedingt realistischer Funracer	bedingt realistischer Funracer	bedingt realistischer Funracer
Einstellungen am Fahrzeug	keine	nur eingeschränkt möglich	keine	keine	keine	keine
Spiespaß	81%	88%	81%	88%	85%	94%

tiefen Konzentration auf. Ein aufgebohrtes Polizeifahrzeug hat sich an meine Fersen gehängt und versucht mich zu stellen. Ohne Rücksicht auf den Verkehr rase ich nun durch die engen Straßen der

„Die flotte 3D-Engine vermittelt hervorragend das rasanten Fahrgefühl, das bei Tempo 290 aufkommt“

Innenstadt. Während Häuserreihen an mir vorbeifliegen, taucht plötzlich ein langsam kriechender Lastwagen vor mir auf. Trotz äußerster Konzentration ist ein Aufprall scheinbar unvermeidbar, und aus Reflex reiße ich schon schützend die Hände vor mein Gesicht. Glücklicherweise aber taucht wie aus dem Nichts ein kleiner Abhang auf, den meine Viper als Sprungschanze mißbraucht. Mit einem mächtigen Satz springt mein Fahrzeug über den Lieferwagen



Ein Rennen besteht zumeist aus vier Streckenabschnitten, die nacheinander durchfahren werden

und wendet somit eine Katastrophe ab. Yeah! - Test Drive is back! Wie Ihr anhand dieser kurzen Schilderung schon bemerkt, steckt auch der fünfte Teil der Rennspiellegende wieder voller Spannung und Action. Bereits Mitte der achtziger Jahre beglückte uns das amerikanische Unternehmen mit harten Hetzjagden, die damals auf dem C64, dem Amiga oder dem PC stattfanden. Beinahe jeder Spieler, der eine



Im Polizeirennen müßt Ihr Verkehrsrowdies stoppen und Euch somit Punkte verdienen



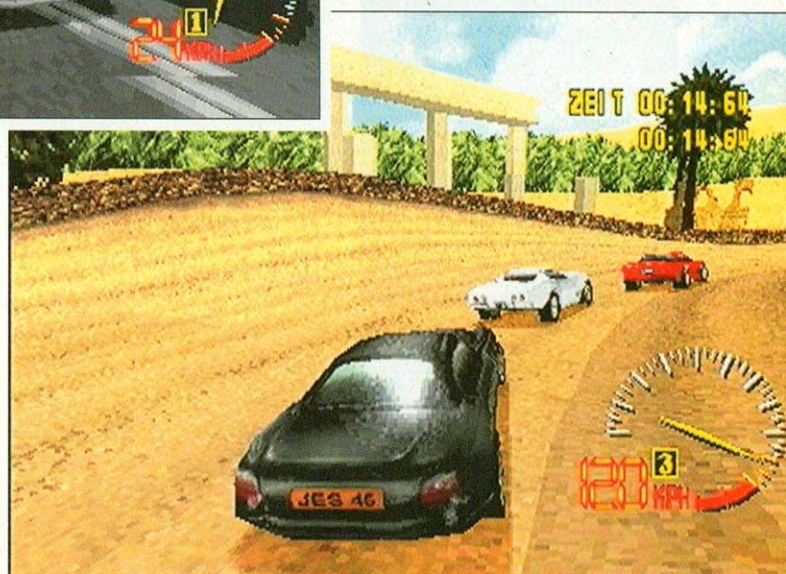
Im Einzelrennen müßt Ihr innerhalb eines bestimmten Zeitlimits Checkpoints durchfahren, um kostbare Sekunden zu gewinnen

dieser Spieleplattformen besaß, drehte gefesselt heiße Runden über abwechslungsreiche Rennstrecken. Dabei galt es immer, das starke Feld der Konkurrenten hinter sich zu lassen und dabei dem dichten Gegenverkehr aus dem Weg zu fahren, um einen zeitraubenden Unfall zu vermeiden. Zusätzlich bemühten sich strenge Ordnungshüter darum, die Verkehrsrowdies zur Raison zu bringen, und verteil-

ten zu diesem Zweck fleißig Strafzettel. Der fünfte Teil der Rennspielserie hat nichts von seinem Reiz verloren und hält am alten Spielprinzip und an den spielerischen Inhalten der Vorgänger fest. Noch immer jagt Ihr mit einem bis unter die Zähne getunten amerikanischen Edelboliden über Kurse (Einzeletappen), die in der ganzen Welt beheimatet sind. Doch bevor es losgehen kann, müßt Ihr Euch für einen von



Fahrt Ihr eines der Polizeifahrzeuge, könnt Ihr sogar Martinshorn und Blaulicht anschalten



Die 3D-Engine läuft mit 30 Einzelbildern pro Sekunde sehr flott über die Mattscheibe und läßt einen gewissen Geschwindigkeitsrausch aufkommen

zwei grundsätzlich verschiedenen Rennmodi entscheiden. Im Modus „Schnelles Rennen“ geht es ohne große Menüeinstellungen direkt auf eine von 16 unterschiedlichen virtuellen Rennstrecken. So brettert Ihr durch verschneite Berglandschaften der Schweiz, über verregnete Kopfsteinparcours vor den Toren **Moskaus**, mit maximaler Geschwindigkeit über deutsche Autobahnen, durch malerische Urlaubslandschaften Hawaiis, über amerikanische Highways oder über die hügeligen Straßen San

Gelungene Neuauflage eines Klassikers

Positiv: Hut ab, Accolade! Was die Programmierer mit dem fünften Teil der legendären Serie geschaffen haben, ist wirklich eindrucksvoll. Der Umfang von 28 Fahrzeugen und 17 vollkommen unterschiedlichen Strecken ist bemerkenswert. Hinzu gesellen sich eine Fülle unterschiedlicher Spielmodi, von denen besonders das Polizeirennen für Langzeitmotivation sorgt. Mit der hochauflösenden 3D-Engine, die mit 30 Einzelbildern pro Sekunde über die Mattscheibe flimmert, gesellt sich zum guten Spielprinzip zusätzlich Grafikpracht, die man in dieser Form selten auf der PlayStation gesehen hat. Das Gesamtbild wird abgerundet durch die präzise analoge Steuerung sowie der guten Dual-Shock-Unterstützung.

Negativ: Ein solcher Titel macht es mir wahrlich schwer, eine wirkliche Schwäche zu finden. Lediglich der deftige Schwierigkeitsgrad des Renners gibt Anlaß zum Mäkeln. Die CPU-Gegner agieren sehr intelligent, und der Gegenverkehr kann häufig erst zu spät erkannt werden. Grafisch trüben häufige Texturblitzer die gute Optik von Zeit zu Zeit.



Auch in Test Drive 5 sind die schon fast obligatorischen Tunelfahrten enthalten

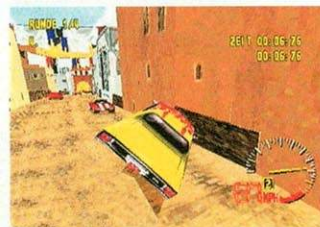


Schrammt Euer Fahrzeug an einer Leitplanke, so fliegen die Funken. Schaden nehmen die Fahrzeuge jedoch nicht

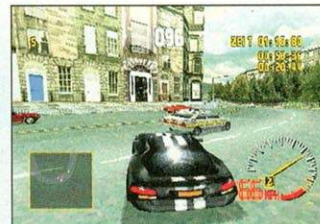
Franciscos. Dabei wurden von den Programmierern auch die typischen Bauten entlang der Pisten berücksichtigt, die für eine reale Atmosphäre sorgen. Ihr donnert in Moskau beispielsweise über den Roten Platz, während Ihr in Sydney das wunderschöne Opernge-

„Das intelligente Agieren der CPU-Gegner birgt Vor- und Nachteile“

bäude bewundern dürft. Doch nicht nur ein flottes Einzelrennen kann von Euch bestritten werden, sondern Test Drive 5 eröffnet Euch die Chance, in mehreren Meisterschaften Eure Fahrkünste unter Beweis zu stellen. Im Quartett-Rennen zum Beispiel geht es für den Fahrer um wichtige Meister-



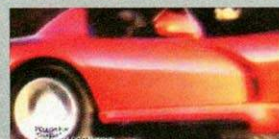
Werden Hügel mit hoher Geschwindigkeit überfahren, so verliert das PS-Monster den Kontakt zum Boden und knallt in die Seitenbegrenzung



Vor dem Rennen könnt Ihr Euer Vehikel nach eigenem Geschmack lackieren

schaftspunkte, die er für jeden abgelegten Meter erhält. Ihr scheucht Euer Vehikel dabei durch vier Abschnitte, und nur das Erreichen des ersten Platzes ermöglicht die Höchstpunktzahl. Ein weiterer Spielmodus ist das **Beschleunigungsrennen**, in dem Ihr einen geraden Streckenverlauf (von etwa einen Kilometer Länge) in bester Dragster-Manier absolvieren müßt. Mit einem Fahrzeug Eurer Wahl treten Ihr gegen einen CPU-Gegner an, dessen Vehikel Ihr vor dem Rennen bestimmen könnt. Um eine Chance gegen den Kontrahenten zu haben, solltet Ihr unbedingt auf die Beschleunigung seines Boliden achten und diese mit den eigenen Fahrzeugwerten vergleichen. Habt Ihr den Rivalen stehengelassen, könnt Ihr Euch in eine Bestenliste eintragen, die natürlich auf der Memory Card verewigt wird. Ferner stehen Euch diverse Cup-Rennen zur Verfügung, in denen Ihr komplette Meisterschaften absolvieren könnt.

Das Intro



Durch erfolgreiches Bestreiten dieser Modi eröffnen sich dem Spieler neue Strecken, die die Langzeitmotivation spürbar er-



Die Kontrahenten agieren sehr intelligent und weichen drohenden Unfällen zumeist geschickt aus

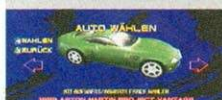


Neben dem Regen beeinträchtigt auch Schnee das Fahrverhalten Eures Boliden gewaltig

höhen. Vor einer Raserei entscheidet Ihr Euch für einen von 28 Hochleistungsrennern, die es wahrlich in sich haben. Ihr braust unter anderen mit einer 1998er **Dodge Viper**, einem Saleen Mustang, einer 1998er Corvette, einem Aston Martin Vantage, einem TVR Cebera, einem 1998er Jaguar XKR, ei-

nem 1997er Camaro LT4, einer 1996er Shelby Cobra 427SC oder einem 1976 Pontiac GTO über die Pisten. Das Sahnehäubchen des Spiels ist aber ohne Zweifel das **Polizei-**rennen. Während Ihr in den anderen Modi gnadenlos von den Ordnungshütern gejagt werdet, gilt es hier, in einem

Die zehn besten Fahrzeuge



Aston Martin Project Vantage

PS: 450 Hubraum: 6000 ccm
Beschleunigung: 0-90 km/h: 4,1 sek
Höchstgeschwindigkeit: 322 km/h



Shelby Cobra 427SC

PS: 427 Hubraum: 6998 ccm
Beschleunigung: 0-90 km/h: 3,5 sek
Höchstgeschwindigkeit: 286 km/h



TVR Cerbera

PS: 360 Hubraum: 4179 ccm
Beschleunigung: 0-90 km/h: 4,2 sek
Höchstgeschwindigkeit: 279 km/h



Nissan R390 GT-1

PS: unbekannt Hubraum: 3500 ccm
Beschleunigung: 0-90 km/h: 3,2 sek
Höchstgeschwindigkeit: 370 km/h



TVR Speed 12

PS: 820 Hubraum: 7730 ccm
Beschleunigung: 0-90 km/h: 6,1 sek
Höchstgeschwindigkeit: 378 km/h



Chevrolet Camaro ZL1

PS: 427 Hubraum: 6998 ccm
Beschleunigung: 0-90 km/h: 4,2 sek
Höchstgeschwindigkeit: 325 km/h



Chevrolet Chevelle SS 454 LS6

PS: 454 Hubraum: 7441 ccm
Beschleunigung: 0-90 km/h: 4,4 sek
Höchstgeschwindigkeit: 299 km/h



Chevrolet Corvette

PS: 345 Hubraum: 5655 ccm
Beschleunigung: 0-90 km/h: 4,9 sek
Höchstgeschwindigkeit: 285 km/h



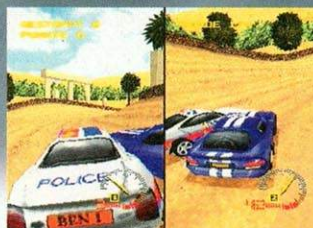
Dodge Viper GTS-R

PS: 728 Hubraum: 7998 ccm
Beschleunigung: 0-90 km/h: 3,2 sek
Höchstgeschwindigkeit: 360 km/h

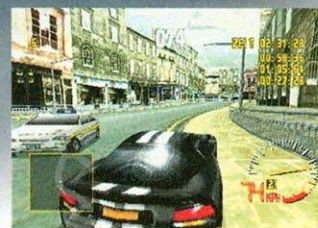


Dodge Viper

PS: 450 Hubraum: 7998 ccm
Beschleunigung: 0-90 km/h: 4,9 sek
Höchstgeschwindigkeit: 299 km/h



Test Drive 5 bietet auch einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem der Bildschirm vertikal gesplittet wird



Rowdies sollten sich vor dem strengen Auge des Gesetzes in acht nehmen

hochgezüchteten Polizeifahrzeug die computergesteuerten Verkehrsrowdies zu stellen. Dabei erscheint über dem anzuhaltenen Fahrzeug eine Energieleiste, die durch Rempler geschwächt wird. Für jeden gestoppten Teufelsfahrer erhaltet Ihr natürlich Punkte, die in einer Highscore-Tabelle verewigt werden. All diese Fakten sollen verdeutlichen, welch enormes Potential schon alleine spieltechnisch in Accolades Renner steckt. Daß jedoch nicht nur das Spielprinzip stimmt, sondern auch der grafische Aspekt des Spiels, zeigt sich schon beim ersten „Be-

such“ einer Rennpiste. Die sehr detaillierten Locations laden zunächst eher zu einer Sightseeing-Tour ein als zu einer kernigen Wettfahrt. Die **3D-Engine** läuft trotz der enormen Detailmenge entlang der Parcours mit 30 Einzelbildern in der Sekunde flüssig ab, und nur selten trüben kleine Aussetzer das starke Gesamtbild. Zudem wird das Auge dank hochauflösender Grafik von 640 x 480 Bildpunkten verwöhnt. Unterstützt wird das totale Rennerlebnis von harten Metal-Klängen und authentischen Motorensounds. (Udo L.)



Neben 14 Sportflitzern wurden dem Racer ferner 14 echte Muscle Cars spendiert

Action ●●
Strategie ●●
Abenteuer ●●
Geschick ●●
Simulation ●●

ERSCHEINUNGSTERMIN

November

GRAFIK SOUND/FX

sehr gut durchschnitt

SPIELSPASS

88%

TEST Test Drive 5

Entwickler/Vertrieb: Accolade/Electronic Arts

Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer

Levels: 17 Strecken

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: keine

Testmuster: Electronic Arts

Features: keine





Alle **14** Tage neu und aktuell!

Schneller

Neu



PC • Nintendo • Sony • Sega

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

TOCA 2

Auf der **Insel** gibt es nicht nur öfters heftigen **Regen**, sondern auch eine sehr beliebte **Tourenwagenmeisterschaft**

Neben der Formel 1 gehören die nationalen Tourenwagenmeisterschaften zu den beliebtesten Rennserien auf der Welt. Der britische Vertreter ist die British Touring Car Championship, kurz BTCC. Codemasters, ein

„Tourenwagensport wurde noch nie so effektiv auf der PlayStation präsentiert“

renommierter Softwarehersteller von der Insel, hat sich die Lizenz gesichert und setzt nach nur einem Jahr mit TOCA 2 ein weiteres Mal auf dieses Zug-

pferd. Selbstverständlich gibt es eine ganze Reihe entscheidender Veränderungen und neu hinzugekommene Features, die TOCA 2 vom ersten Teil abheben sollen. Zualererst natürlich die Hauptunterschiede, wie das Aufstocken des Fuhrparks und mehr als doppelt so viele Strecken. Gab es vor einem Jahr nur acht Fahrzeuge, so darf der Rennfan diesmal auf mindestens 14 realistische Boliden zurückgreifen. Darunter so bekannte Renner wie Audi A4, Renault Laguna, Peugeot 406, Vauxhall Vectra und Nissan Primera. Wer sich fragt, was Vauxhall mit dem Vectra (der ja bekanntlich von Opel hergestellt wird) zu tun hat, dem sei gesagt, daß das



Echtes Tourenwagenfeeling verschaffen die heftigen Rangeleien direkt nach dem Start



Schnell langweilig werden die Strecken nicht, denn es gibt auch steile **Steigungen** und Sprünge



Abhängig davon, wie viele Spieler gleichzeitig spielen, ist das Feld acht oder 16 Fahrer groß



Durchdrehende Reifen erzeugen schwarze Streifen und weißen Rauch, der andere behindert



Jede Fahrerbewegung (Lenken und Schalten) kann man im Cockpit mitverfolgen

die britische Bezeichnung für Opel ist. Bonus-Modelle gibt es übrigens nach gewonnenen Meisterschaftsrennen zugesprochen. Seid Ihr schnell genug, geht es mit den absoluten Top-Rennfahrzeugen Jaguar XJ220, TVR Speed 12, Formel Ford, Ford Fiesta (immerhin ein Bonus!), Lister Storm, AC Superblower, Grinnall Scorpion und anderen an den Start. Als besonderer Clou fährt der recht merkwürdig aussehende Scorpion hier nur auf drei Rädern, aber laßt Euch überraschen. Rennkurse gibt es, wie gesagt, nun auch mehr als ausreichend. Mindestens 14 Strecken gilt es mit Öl und Gummi zu überziehen. Das sind neun mehr als noch beim Vorgänger. Da die BTCC in Großbritannien abgehalten wird, sollte man meinen, daß logischerweise al-

le Rennstrecken auch auf der Insel anzufinden sind, doch weit gefehlt! Die Bonuskurse bieten Euch noch die ein oder andere Überraschung. Laßt Euch entführen in die französischen Alpen, zur schottischen Hochebene, braust durch die verwinkelten Gassen einer amerikanischen Großstadt oder laßt auf deutschen Autobahnen den Bleifuß raushängen. Wollt Ihr jedoch so weit kommen, müßt Ihr zuvor die Meisterschaftsmodi erfolgreich hinter Euch bringen. Abhängig davon, welchen der drei Schwierigkeitsgrade Ihr eingestellt habt, leisten die gegnerischen Fahrzeuge wenig bis hartnäckigen Widerstand. Die Stufe Expert ist auch nur für solche zu empfehlen! Für Anfänger bietet TOCA 2 auch eine Starthilfe. Auf einer achteiligen Test-



Der Computer kennt kein Pardon, wenn er merkt, daß Ihr seine Ideallinie durchkreuzt



Dieser fiese Trick klappt gut: Mit vollem Speed dem anderen in die Seite fahren, um die Kurve besser zu schneiden



Alle Fahrer versuchen noch vor dem Anstieg, die Ideallinie zu finden

Die Strecken

1. Truxton



Länge: 3,79 km
Schwierigkeit: leicht
 Recht einfacher Kurs mit nur einer kniffligen Spitzkehre kurz nach Start/Ziel.

2. Silverstone



Länge: 3,62 km
Schwierigkeit: mittel
 Zwei schwere Rechts-Links-Kombis machen den Hochgeschwindigkeitskurs zur Herausforderung.

3. Donington (national)



Länge: 3,15 km
Schwierigkeit: leicht
 Dieser Kurs hat nur leichte Schwünge in der Streckenführung zu bieten.

4. Brands Hatch (Indy)



Länge: 1,93 km
Schwierigkeit: leicht
 Zwar sehr kurvenreich, aber durch die weichen Übergänge recht leicht zu fahren.

5. Oulton Park (Fosters)



Länge: 2,66 km
Schwierigkeit: mittel
 Etwa zur Mitte des Kurses gibt es eine schwere Haarnadelkurve. Bremspunkt richtig wählen!

6. Croft



Länge: 3,41 km
Schwierigkeit: mittel
 Kaum außerordentlich scharfe Kurven, dennoch durchweg herausfordernd.

7. Snetterton

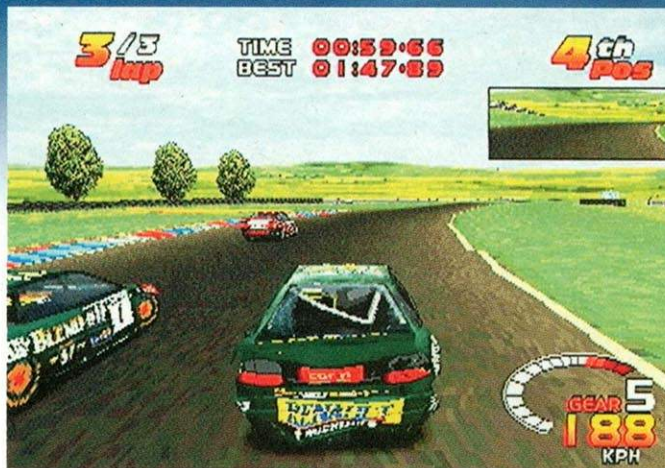


Länge: 3,14 km
Schwierigkeit: mittel
 Besonders mit schnellen Fahrzeugen muß man früh nach den extrem langen Geraden abbremesen.

8. Knockhill

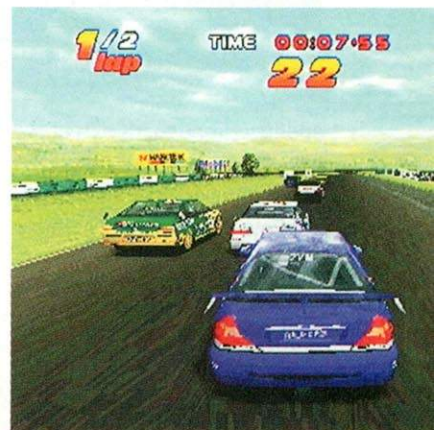


Länge: 2,09 km
Schwierigkeit: mittel
 Direkt nach der Zielgeraden kommt die sehr schwere Doppelschikane, die man im ersten Gang fahren sollte.



Nach zu vielen **Remplern** sieht Euer Auto stark ramponiert aus. Das macht sich auch entsprechend in der Performance bemerkbar

„Im Simulationssektor gibt es zur Zeit keinen besseren Racer als TOCA 2“



Aus dem Windschatten heraus ist das Überholen sehr einfach. TOCA 2 ist nicht nur in diesem Punkt sehr realistisch



Aufgepaßt, die Gegner sind nicht zimperlich! Auch die Computerverfahren schupsen kräftig, wenn es sein muß

Die Bonusstrecken

1. Downtown USA



Länge: 3,44 km
Schwierigkeit: schwer
 Fast nur 90-Grad-Kurven und böse Straßenverengungen. Hoher Schaden durch Crashes an Häusern.

2. Loch Ranoch



Länge: 3,99 km
Schwierigkeit: schwer
 Strecke mit Alternativ-Routen. Hat uneinsichtige Kurven, weite Sprünge und eine Spitzkehre.

3. Kastl, Bayern



Länge: 3,44 km
Schwierigkeit: mittel
 Sehr abwechslungsreiche Strecke mit einer wirklichen Schwierigkeit, dem engen Kreisverkehr.

4. Alpine Climb



Länge: 2,54 km
Schwierigkeit: für Profis
 Kurvenreich, schlecht einzuschätzen und weite Sprünge machen diesen Kurs zum schwersten.

5. Donington (Grand Prix)



Länge: 4,02 km
Schwierigkeit: mittel
 Kritisch bei dieser Variante des bekannten Kurses sind die Haarnadelkurve und die Schikane davor.

6. Oulton Park (Internat.)



Länge: 2,66 km
Schwierigkeit: schwer
 Ebenfalls recht kurvenreich mit teilweise scharfen Ecken und Kanten. Viel Bremsübung erforderlich.

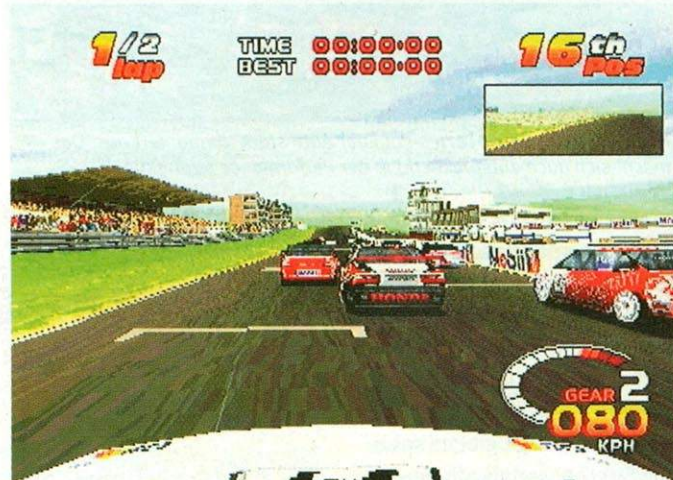




Im Nebel wird das Fahren natürlich noch einmal erheblich schwieriger, auch mit einem Nebelscheinwerfer und einem Ford Fiesta



Das A und O eines guten Rennfahrers ist es, seinen Renner nach einem Abflug schnellstmöglich wieder unter Kontrolle zu bekommen



TOCA 2 bietet, nicht nur dank des hohen Simulationsanteils, Rennsport pur

ander verbunden, dürfen nämlich bis zu vier Rennfreunde gleichzeitig an die Pads und auf Pole-position-Hatz gehen. Wird zu viert gespielt, dann geschieht dies auf beiden Bildschirmen per Splitscreen. Da-

die künstliche Intelligenz der Gegner entscheidend. Und in diesem Punkt macht TOCA 2 eine sehr gute Figur. Die computergesteuerten Fahrer machen Fehler, zeigen sich verbissen bei Positionskämpfen und le-

„Alle wichtigen Punkte, Grafik, Sound und Umfang, wurden erheblich verbessert!“

bei ist die Teilung, ob nun horizontal oder vertikal, einstellbar. Eine PlayStation alleine bewältigt es dabei, acht Fahrzeuge gleichzeitig zu berechnen. Im Link-Modus sind also 16 Boliden auf einmal im Wettstreit. Dabei ist besonders

gen auch mal einen strategischen Boxenstopp ein. Der kurze Halt bei der Mechanikercrew ist übrigens in einem Meisterschaftsrennen Pflicht. Zuerst wird im dreiründigen Rennen - tourenwagentypisch - der

Die Wagen

ac Superblower



Audi A4



Ford Fiesta



Ford Mondeo



Grinnall Scorpion



Jaguar XJ220



Lister Storm



Nissan Primera



Peugeot 406



Renault



TVR Speed 12



Van Diemen Ford



Vauxhall Vectra



Volvo 540



Die „Motorhauben-Perspektive“ bietet den besten Geschwindigkeitseindruck

Sprintsieger ermittelt. Danach geht es sofort zum eigentlichen Wettbewerb. Mindestens acht Runden müssen absolviert werden, bevor man die schwarz-weiß-karierte Flagge sieht.

Selbstverständlich lässt sich im Optionsmenü die Rennlänge erhöhen, um den



Jeder Feindkontakt, sei er auch noch so klein, beschädigt Euren Boliden



Solch mißglückte Bremsmanöver werden Euch in der Anfangsphase sehr häufig passieren



Gib Gummi! Bremsspuren kann man nicht nur von sich selbst, sondern auch von seinen Gegnern noch Runden später sehen





Replay mit Flair: Wiederholungen könnt Ihr in den verschiedensten Perspektiven abrufen, beispielsweise von der Seite, Kameraführung oder die Vogelperspektive

ohnehin schon außerordentlich hohen Simulationsgrad noch weiter zu steigern. Ebenfalls in diese Kerbe schlägt Codemasters mit den sichtbaren Beschädigungen an der Karosserie. **Rempler** mit anderen Vehi-

nicht genug hat, braucht sich nicht zu wundern, wenn gar Motorhaube und Windschutzscheibe der Geschichte angehören. Solche schweren Beschädigungen können dann selbst von der Boxencrew nicht

„Die Teststrecke bringt Farbe ins Genre, nur schade, daß man dort alleine fährt“

keln, Banden oder weiteren Streckenbarrieren schaden dem Chassis nachhaltig. Zuerst fliegen die empfindlichen Komponenten, wie Spoiler oder Heckflügel davon, gefolgt von Kotflügel und Beleuchtungselementen. Wer dann immer noch

mehr repariert werden. Codemasters hat also mit TOCA 2 voll und ganz auf den Simulationscharakter gesetzt. Ein in Größe und Platzierung einstellbarer Rückspiegel gibt Euch stets Auskunft über die Verkehrslage direkt hinter Euch.

Teststrecken

TOCA 2 bietet Euch mit acht Teststreckenabschnitten die Möglichkeit, spezielle Manöver zu trainieren. Unser Tip: Macht davon regen Gebrauch, denn besonders das richtige Anbremsen und Beschleunigen im Kurvenscheitel gehört im Tourenwagensport zur schwierigsten Sache überhaupt.

Die Teststrecken im einzelnen:

Kurz, Mittel, Mittel 2 und Lang sind verschiedene Ausbaustufen einer einzigen Strecke.

Die **Staubige Straße** läßt jedes Rallye-Herz höherschlagen. Trainiert hier Eure Driftkünste.

Einen Heidenspaß bringt die **Rutschpartie** auf einem quadratischen Areal.

Nur mit quietschenden Reifen könnt Ihr auf der **Rollbahn** die Bestzeiten knacken.

An die amerikanische Nascar-Serie erinnert das in den Kurven nach innen geneigte **Oval**.

Übrigens: Das gesamte Testareal ist miteinander verbunden. Fahrt also nach Herzenslust über alle Strecken und durchbrecht die Streckenbarrieren!



Wer zu hart gegen Gegner oder Mauern gebettet ist, dem fliegt nicht nur das Blech, sondern auch die Windschutzscheibe weg



Aus der Ego-Perspektive wirken Rempelen viel realistischer, so daß es wesentlich schwerer fällt, die Kontrolle über das Fahrzeug zu behalten

An diesem Echtzeit-Feature haben sich schon andere Rennspielschmieden die Zähne ausgebeissen. Selbst **Steigungen** und ungewöhnliche Wetterverhältnisse (Sturm, Nebel) wurden eingebaut. Solche Kleinigkeiten werten dieses Spiel aber entscheidend auf. Um dem Ganzen noch die Krone aufzusetzen, bietet der britische Racer auch noch eine wohlbekannte deutsche Rennfahrerstimme, nämlich Hans-Joachim Stuck. Mittlerweile ist der gebürtige Oberbayer eine berühmte Größe, nicht nur auf den Rennstrecken, sondern auch in den Tonstudios der Softwarefirmen, denn nach Formel 1 '98 ist das bereits sein zweiter Job als Kommentator. Und um den Vergleich perfekt zu machen, dieses Mal wurde die Sprachausgabe wesentlich intelligenter ins Gameplay eingebaut, so daß man nicht nach ein paar Runden das Gefühl hat, ein Tonband zu hören. (Frank F.)

Qualitätsprodukt ohne Wenn und Aber



Positiv: TOCA 2 bietet jedem Rennsportfan, egal ob dem Tourenwagensport zugeneigt oder nicht, genügend Stoff über Wochen hinweg. 14 Wagen und 22 Strecken sind nur trockene Daten. Darin steckt allerdings ein unglaubliches Potential an Spielspaß, den man nur selten in einem simulationslastigen Rennspiel findet. Fahrverhalten und Beschädigungen wurden sehr realistisch eingefangen und bringen das Flair dieses harten Sports voll rüber. Ebenso die hervorragenden Grafik- und Geräuscheffekte, die sich allesamt nahtlos in den positiven Gesamteindruck einreihen. TOCA 2 ist Rennsport pur und somit ein absolutes Muß für den Weihnachtsmann.

Negativ: Teilweise wird der Realismus ein wenig übertrieben. Es ist sehr fragwürdig, ob die aus Verbundglas bestehende Windschutzscheibe sich schon nach wenigen Remplern in Splitter auflöst. Auch hätte man die Arbeit der Boxencrew schöner in Szene setzen können. Weiterhin sehr pixelig wirken die Hintergründe, die sich zum Vorgänger kaum verbessert haben. Alle diese Kritikpunkte machen sich aber für den Gesamteindruck nicht sonderlich bemerkbar.

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...
ERSCHEINUNGSTERMIN
Ende November
GRAFIK ... **SOUND/FX** ...
sehr gut ... sehr gut
SPIELSPASS
88%

TEST TOCA 2

Entwickler/Vertrieb: Codemasters/Codemasters
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 14+ Fahrzeuge, 22 Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Codemasters
Features: keine





Das schwarze Loch: Diese Frigate muß vor den Aggressoren beschützt werden, die aus Warp-Löchern Eure Dimension erreichen. Wird dieses Ziel erreicht, so gelangt Ihr auf den offensiven Handlungsstrang

Wing Commander Extrem

Colony Wars: Vengeance

Riesige **Großkampfschiffe** und mächtige **Bodeninstallationen** auf fremden Planeten erwarten den virtuellen Weltraum-Helden im zweiten Teil des Weltraumepos von **Psygnosis**

Psygnosis begeisterte im letzten Jahr die Fans der Wing-Commander-Serie mit einem Shooter, der durch spektakuläre Grafikeffekte, eine interessante Story, die durch hervorragende Zwischensequenzen fortgesetzt wurde,

und einen superben Spielablauf zu überzeugen wußte.

Darüber hinaus motivierte der nicht-lineare Handlungsstrang den Spieler, das Epos ein zwei-

tes Mal durchzuzocken, um wirklich jede der aufwendigen Rendersequenzen gesehen zu haben. Als Kampfpilot der freiheitsliebenden Liga lieferte sich der Spieler heiße Gefechte gegen die feindlichen Aggressoren der Navy. In einer gigantischen Materialschlacht, die auf beiden Seiten Tausende von Opfern gefordert hatte, setzte sich schließlich die Liga durch und verbannte die wenigen Überlebenden der Navy in ein Territorium weit ab der heimischen Galaxie. Mittlerweile sind einhundert Jahre ins Land gezogen, und die unterlegene Rasse

hat sich auf einem der Planeten niedergelassen. Dort arbeiteten sie in den vergangenen Jahrzehnten am Aufbau einer neuen Raumflotte, die in der Lage sein sollte, die Untaten der feindlichen Rasse zu vergelten. Im neuen Weltraumabenteuer steht

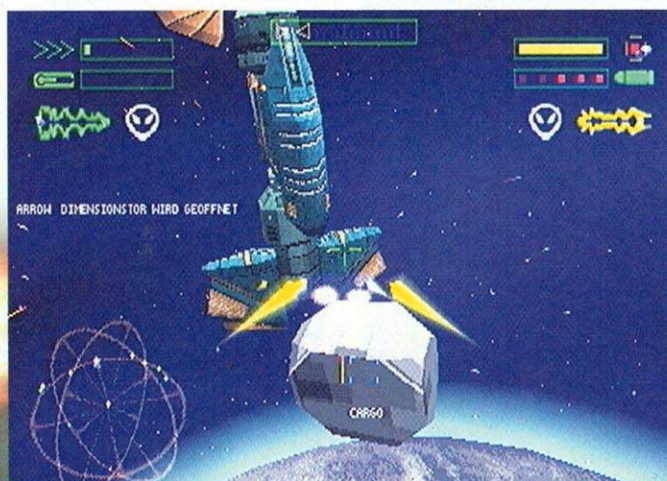


Vier unterschiedliche Attribute lassen sich am Jäger dank eingesamelter Tokens vor dem Start verändern

Um den Laser vor dem Überhitzen zu schützen, wird während des Dauerbeschusses automatisch die Schußfrequenz verringert

Ihr auf der Seite des vermeintlich Schwächeren und müßt Euch mit riesigen Flottenverbänden des Gegners messen. Ein imposantes Renderintro führt Euch stimmungsvoll in die neue Szenerie des zweiten Teiles ein, und sogleich stürzt Ihr Euch in die neuen Abenteuer von Colony Wars: Vengeance. Zunächst gelangt Ihr zum ausgiebigen Briefing, in dem Euch via deutscher **Sprachausgabe** die Missionsziele Eures ersten Auftrages mitgeteilt werden. Nun nichts wie raus zum Hangar, in dem Ihr Euren Flieger für den nächsten Ein-

„Die guten Spielelemente des Vorgängers wurden übernommen und nochmals verbessert“



Diese Behälter müßt Ihr vor feindlichen Angriffen beschützen

Im Vergleich

	Wing Commander IV The Price of Freedom	Colony Wars	Colony Wars: Vengeance	Blast Radius
Spieleranzahl	1	1	1	1-2 (Link-Modus)
Raumschiffe	5	4+	4	4+
Missionen	40	60+	60+	40
Perspektive	1	3	3	3
Rumble-Unterstützung	nein	nein	ja	nein
Story-Modus	- sehr gute Story mit interaktiven Aktionsmöglichkeiten - nicht-linearer Handlungsstrang	- Story-Modus ohne Interaktion. Lediglich der Ausgang des Gefechts entscheidet über Fortgang der Handlung - nicht-linearer Handlungsstrang	- Story-Modus ohne Interaktion. Lediglich der Ausgang des Gefechts entscheidet über Fortgang der Handlung - nicht-linearer Handlungsstrang	- kein Story-Modus - linearer Handlungsstrang
Spielspaß	80 %	84 %	89 %	73 %

satz auswählen dürft. Zunächst steht nur ein Vogel zur Verfügung, der jedoch nach Euren Wünschen konfiguriert werden kann. Es lassen sich **Attribute** wie die Schildstärke, die Motorkraft oder die Stärke des Nachbrenners nach Erwerb von Tokens, die Ihr in den Weiten der Galaxie findet, verändern. Vor jeder Mission solltet Ihr genau darauf achten, welche Forderungen an Euren Raumer gestellt werden. So erfordert eine Mission, deren Hauptziel darin be-

steht, ein eigenes Schiff zu verteidigen, natürlich ein vollkommen anders konzipiertes Raumschiff, als dies bei einem blitzartigen Überfall eines gegnerischen Großkampfschiffes der Fall gewesen wäre. Nachdem diese wichtige Entscheidung getroffen wurde, geht es in die unendlichen Weiten des Alls, in denen große Gefahren auf Euch lauern. Im ersten Einsatz gilt es, einen zivilen Konvoi zu beschützen, der von gegnerischen Flugverbänden angegriffen wird. Die gewaltige Kraft Eures Triebwerkes preßt Euch beim Start des Vogels in den Schalensitz. Ihr verlaßt Euer Mutterschiff mit höchster Geschwindigkeit und fliegt mit aktiviertem Nachbrenner in Richtung der zu beschützenden Zivilisten. Bereits aus weiter Entfernung sind gegneri-

sche Raumschiffe zu erkennen, die sich unaufhaltsam dem Verband nähern. Ihr schaltet durch Eure **Waffensysteme**, von denen Euch Colony War: Vengeance 22 unterschiedliche bietet, und entscheidet Euch für eine schil-
denenergieraubende Anti-Schild-Rakete, die über eine enorme Reichweite verfügt. Das automatische Zielerfassungssystem peilt den am nächsten positionierten Feind an und signalisiert seine Schußbereitschaft durch einen Signalton. Umgehend feuert Ihr das Geschloß ab, das binnen weniger



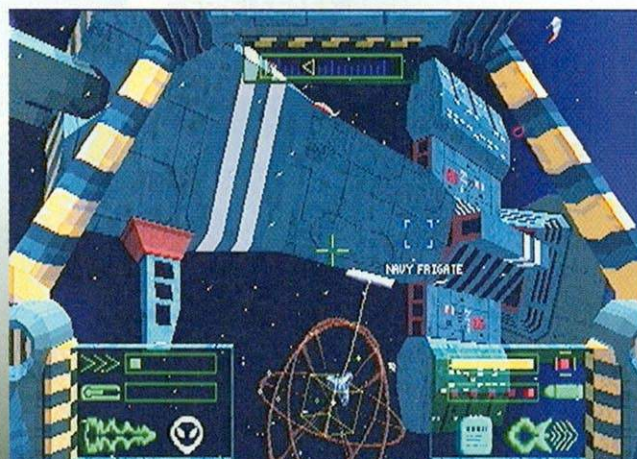
Die verschiedenen **Waffensysteme** wurden im Sequel noch fulminanter in Szene gesetzt. Hell erstrahlen Eure Lasersalven und beeinflussen dabei sogar die Lichtverhältnisse im Cockpit-Inneren



In Colony Wars: Vengeance sind kilometerlange Großkampfschiffe keine Seltenheit



Um diese gegnerische Frigate zerstören zu können, muß zunächst der Reaktor beschossen werden



Fehler im System: Der unübersichtliche Radarschirm bietet leider noch immer Anlaß zur Kritik



Die vier Raumjäger

86



Zunächst steht Euch mit Hex ein durchschnittlicher Raumer zur Verfügung. Mit dem Allrounder lassen sich jedoch die ersten Schlachten ohne Probleme erfolgreich schlagen. Wraith und Diablo reihen sich im weiteren Spielverlauf in Euer Inventar ein. Die Bewaffnung der beiden Fighter ist wesentlich stärker. Sie verfügen über neuartige Waffensysteme und eine bedeutend höhere Schildstärke. Vor der finalen Schlacht erhaltet Ihr mit Diablo den besten Jäger der Ligaflotte, der in allen Attributen hervorragende Werte aufweist. Zusätzlich ist der „Teufel“ mit Kapseln ausgestattet, die ihre Defensiv- bzw. Offensivaufgaben „todsicher“ meistern.

Sekunden den Aggressor trifft und somit dessen Schildenergie gegen Null sinken läßt. Nun schaltet Ihr das Waffensystem um und aktiviert einen **Laser**, der den Rumpf des gegnerischen Fliegers zerstören soll. Ihr ballert, was die Rohre hergeben. Nach einigen Salven schützt ei-

ne automatische Vorrichtung, die die **Schußfrequenz** herabsetzt, Euer Lasergeschütz vor dem Überhitzen. Der Gegner versucht sich mit einigen raffinierten Flugmanövern an Euer Heck zu setzen, jedoch läßt sich dessen teuflischer Plan durch geschicktes Manövrieren Eures

Schiffes verhindern. Mittlerweile hat der Liga-Pilot einige Treffer hinnehmen müssen und sein Raumschiff hat Feuer gefangen. Der aktuelle Status Eures Gegners läßt sich zusätzlich dank einer auf dem Bildschirm eingeblendeten Energieleiste beobachten. Des weiteren sind hier Eure derzeitige Geschwindigkeit, die ausgewählten Waffensysteme und Euer Statusbericht verzeichnet. Der angeschlagene Gegner versucht nun mit allen Mitteln, dem drohenden Tod zu entgehen, und flüchtet mit voller Geschwindigkeit in Richtung seiner Kameraden, von denen er sich Rettung erhofft. Nun befindet sich der Liga-Pilot vollkommen hilflos in Eurem Schußfeld,

und ein gezielter Schuß mit Eurem Lasergeschütz läßt die gegnerische Maschine mit einer gewaltigen Explosion in tausend Stücke zerbersten. Währenddessen feuern dessen Kollegen fleißig auf den hilflosen Konvoi. Ihr schaltet erneut durch Euer Raketensystem und entdeckt eine Angriffskapsel. In der Hoffnung, somit das drohende Unglück abzuwenden, schießt Ihr das Projektil ab. Hat diese computergesteuerte Kapsel erst einmal einen Feind anvisiert, so ballert sie ohne Unterlaß auf den Bösewicht und kehrt erst nach dessen Zerstörung zurück an ihren Ursprungsort. So gelingt es Euch, den Angriff der Liga abzufangen, und der Konvoi

„Die **cinematische Atmosphäre** versetzt den Piloten mitten in einen **Science-Fiction-Streifen**“



Der große Knall: Die Explosionen wurden wahrlich fulminant in Szene gesetzt und im direkten Vergleich zum Vorgänger noch einmal verfeinert



Gegnerische Satellitenanlagen müssen mit einem Virus infiziert werden, damit von ihnen kein Alarm geschlagen werden kann



Um diese überdimensionale Wumme (rechts) zu vernichten, müßt Ihr innerhalb eines Zeitlimits drei Energiegeneratoren vernichten



Während einiger Aufträge müßt Ihr Rohstoffe abbauen, um Euer Missionsziel zu erreichen



Dank Dual-Shock-Unterstützung und verbesserter **Flugphysik** erlebt Ihr das neue Weltraumabenteuer noch intensiver



Um ein gegnerisches Kampfschiff zu vernichten, müßt Ihr zunächst dessen Schutzschild mit einem speziellen **Laser** schwächen

Dank Detailverbesserungen gelungenes Sequel

Positiv: Colony Wars: Vengeance vermittelt erneut das totale Kampf-sterne-Galaktika-Feeling. Die Story, die sich je nach Geschick des Piloten verändert, wird von aufwendigen Rendersequenzen weitergeführt. Zusätzlich werdet Ihr verwöhnt von grafischen Feinessen, wie den fulminanten Explosionseffekten oder den riesigen Kampfschiffen, die sehr an die Schlachtkreuzer aus Babylon 5 erinnern. Dank der stilvollen musikalischen Untermalung wird man das Gefühl nicht los, mitten in einem Science-Fiction-Film zu sein. Für spielerische Abwechslung sorgen darüber hinaus die neuen Missionen, die auf feindverseuchten Planetenoberflächen stattfinden.



erreicht den Zielpunkt unbeschadet. Bereits diese erste Mission entscheidet, welchen Weg die Story einschlägt. Grundsätzlich gibt es zwei verschiedene Wege, die den Schwierigkeitsgrad des Abenteuers festlegen. Ein Sieg der ersten Mission bedeutet, daß Ihr während der folgenden drei



Mit der seismischen Lanze müßt Ihr Fremdkörper vom Mutterschiff entfernen

Negativ: Colony Wars: Vengeance besticht nicht gerade durch Innovation. So wurden alle positiven Elemente des Vorgängers übernommen und mit neuen Details, wie einem größeren Waffenarsenal und grafischen Verfeinerungen, gespickt. Auch die neuartigen Missionen auf den Planeten können mich nicht so recht überzeugen. Viel zu langsam läuft die 3D-Engine auf den relativ detail-armen Himmelskörpern ab.



Die Missionsbeschreibungen erfolgen via Bildschirmtext und **Sprachausgabe** komplett in deutscher Sprache

Aufträge offensiv agieren müßt. Ihr zerstört feindlich Schlachtschiffe oder zerbombt deren gewaltige Bodeninstallationen auf fremden Planeten. Ein Verlust des ersten Auftrages hat zur Folge, daß Ihr während der nächsten Missionen eigene Stellungen verteidigen müßt und erst nach deren erfolgreichem Bestreiten auf den offensiven **Handlungsstrang** zurückkehrt. Anhand dieser Fakten erkennt Ihr, daß sich grundsätzlich am guten Spielablauf des Vorgängers nicht viel geändert hat. Weitreichende

Veränderungen zeigt dagegen die grafische Präsentation des Weltraumdramas. Spektakuläre Explosionseffekte, detaillierte Großraumkampfschiffe und authentisch gestaltete Planetenoberflächen stehen für den virtuellen Piloten an der Tagesordnung. Dabei sorgen die verbesserte **Flugphysik** und aufwendige Kollisionsroutinen auch steuerungstechnisch für ein realistisches Flugerlebnis. (Udo L.)



Action ●●
Strategie ●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●
Simulation ●●●

ERSCHEINUNGSTERMIN
November

GRAFIK ●●● SOUND/FX ●●●

sehr gut sehr gut

SPIELSPASS

89%

TEST Colony Wars: Vengeance

Entwickler/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer
Levels: 60+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Psygnosis
Features: keine



Gigantisch: Während Eurer Missionen müßt Ihr gegnerische Großraumschiffe zerstören



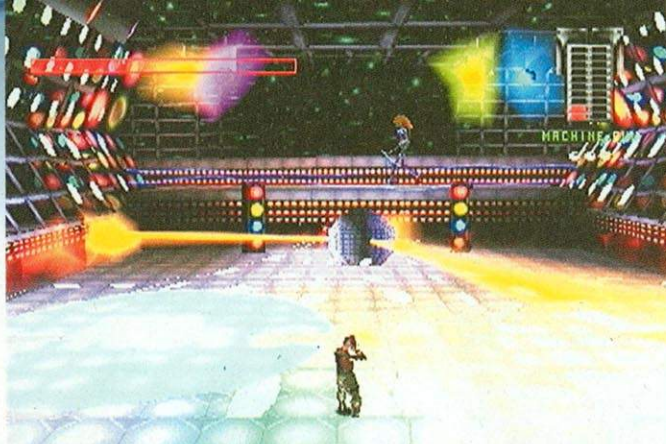
Colony Wars: Vengeance bietet dem virtuellen Piloten drei verschiedene Ansichten, von denen zwei den Blick aus dem Cockpit zeigen



Diese Navy-Frigatte holt Rohstoffe an Bord. Störenfriede, die das Unterfangen verhindern wollen, müßt Ihr vernichten



Nach allzu heftigem Beschuß muß sogar ein Naturbursche wie Bruce in die Knie gehen



In einer Disco trifft Ihr auf einen weiteren berittenen Abgesandten der Hölle. Die Light-Show ist nicht so ungefährlich wie zuerst vermutet

Armageddon auf der PlayStation

Apocalypse

Die Softwareschmiede **Neversoft-Entertainment** bringt **Bruce Willis** zum ersten Mal als echten **Cyberhelden** auf die PlayStation

Bruce Willis gehört zweifelsfrei zu den beliebtesten, weil besten, Actiondarstellern Hollywoods. Filme wie „Stirb Langsam“, „Last Man Standing“ und aktuellere Streifen wie „Das fünfte Element“ oder „Armageddon“ zeigen den gebürtigen Idar-

Obersteiner in seiner Paraderole als Weltenretter. In der Vergangenheit haben viele Spielehersteller sich in dieses Fahrwasser begeben und mit teuren Lizenzen die Games zu den Filmen produziert. Beim vorliegenden Spiel Apocalypse von Activision hingegen geht man

einen anderen Weg, der um einiges budgetfreundlicher ist. Es wurde nämlich auf eine kostspielige Lizenz verzichtet, und Bruce Willis taucht im Spiel nur als Computerfigur auf. Ebenso in den rund zehnminütigen Rendersequenzen zwischen den Levels. Damit der Actionheld auch als realistisch empfunden wird, wurden die Bewegungen von Bruce Willis eigens per True-Motion-Capturing digital aufgezeichnet, nachbearbeitet und für die PlayStation aufbereitet.

„Bruce Willis goes PlayStation - eine hochexplosive Mischung“

Ebenso verfuhr man mit der Stimme des Stars. Dank ausgiebiger Tonaufnahmen gibt es in Apocalypse nun das echte Willis-Spektakel fürs Wohnzimmer.



Wurde man umzingelt, macht sich die tolle **Analogsteuerung** erst bezahlt. Mit ihr ist es leicht, gleichzeitig zu fliehen und zu feuern



In solchen Situationen sollte man den nötigen Sicherheitsabstand einhalten



Aus der **Vogelperspektive** betrachtet, wird am Fuße dieses Wasserfalles geballert



An dieser Stelle erwartet Euch eine der kleineren Geschicklichkeitseinlagen



Kurz vor Ende kommt Torschlußpanik auf, wenn Heerschaaren von Monstern auf Euch zu stürzen



Flapsige Sprüche und zähnefletschende Seitenhiebe werden fortlaufend eingestreut. In der deutschen Version wird dieser Part übrigens von der originalen Willis-Synchronstimme Manfred Lehmann übernommen. Und im Gegensatz zur englischen Version hat man das Gefühl, daß sich Lehmann mehr



Dieses Quintett hat sich wie Schießbudenfiguren aufgereiht. Wie Bruce in diesen Situationen zu sagen pflegt: „Get some!“ (Frei übersetzt: Holt Euch eine ab!)

Einige Plattformen erreicht Bruce nur mit gehöriger Anstrengung. Springt er vorbei, hat er eines seiner vier Leben verloren



„Knackiges Gameplay und fixe Ladezeiten, das ist heutzutage selten geworden“

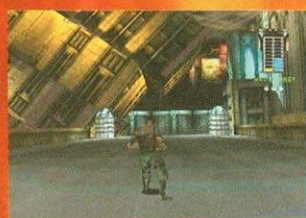
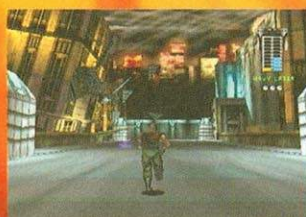
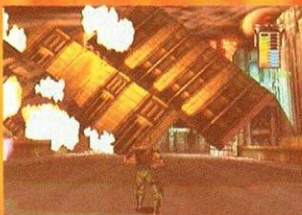
Mühe gegeben hat als das Vorbild. Ein weiterer grundlegender Unterschied zwischen der amerikanischen und der deutschen Version sind die abgeschwächten Splatterszenen. Werden im Original per Laser lustig Monsterkörper halbiert oder mit Flammenwerfern in Brand gesteckt, werden solche Szenen in Deutschland die BPJS nicht belasten. Das ist aber ein anderes Thema. Wenden wir uns dem eigentlichen Testobjekt Apocalypse zu. Wieder ein-

mal neigt sich das Erdenzeitalter dem bitteren Ende entgegen. Diesmal kommt die Bedrohung weder aus dem All, noch wird sie von Mutter Natur verursacht, sondern das Böse selbst will die Menschheit auslöschen. Die vier Reiter der Apokalypse, Krieg, Pest, Tod und Teufel, sind auf ihrem zerstörerischen Weg

kaum mehr aufzuhalten. Nur ein Mann ist in der Lage, dieses Schreckensquartett in die ewigen Jagdgründe der Niederhöllen zurückzuschicken. Nano-Physiker Trey Kincaid macht sich also mit einem nimmermüden Maschinengewehr auf den Weg. Apocalypse ist schon alleine von der Thematik eher prädestiniert für einen actionlastigen Third-Person-Shooter. Stets nimmt der Spieler einen Blickwinkel direkt hinter dem unerschrockenen Helden ein, wobei je nach Situation mehr oder weniger gezoomt wird. Teilweise sieht man die Lage in einer extremen **Vogelperspektive**, wenn es zu den häufig eingestreuten Geschicklichkeitseinlagen kommt. Dann wird von Plattform zu Plattform gesprungen, weit entfernte Zie-

le werden beschossen, oder es ist geschicktes Ausweichen angesagt. In erster Linie wird aber geballert, was die Knarre hergibt. Für das Standard-Maschinengewehr gibt es glücklicherweise unbegrenzte Feuerkraft. Power Ups, die immer wieder am Wegesrand rumliegen, sind hingegen limitiert. Mit Lenktraketen, Lasern in verschiedenster Ausführung, Flammenwerfern und Smart Bombs geht es den höllischen Monstern an den Kragen. Es stellen sich Euch typische Untote, wie

Einstürzende Neubauten



In dieser Bildersequenz könnt Ihr erahnen, wie Euch die Gebäude im dritten Level namens City nur so um die Ohren fliegen. Aber nicht nur Häuser brechen in sich zusammen, auch Brücken stürzen ein, oder ganze Straßenzüge werden aufgerissen. Die Hölle bahnt sich ihren Weg an die Oberfläche.



Die Vier Reiter der Apokalypse

Die Offenbarung der Bibel (6, 2-8) beschreibt den Weltuntergang recht plastisch. Vier berittene Wesen der Unterwelt fallen über die Menschen her und vernichten sie im Chaos. Pest, Krieg, Hunger und Tod übernehmen die Macht bis ans Ende aller Tage. Um es erst gar nicht so weit kommen zu lassen, stellt sich Trey Kincaid diesen Wesen in den Weg.



1. Der Tod

Seine Waffen sind ein langes Schwert und eine Art Lasermagie, aus der sogar Untote entstehen können.

Taktik: Immer so weit wie möglich Abstand halten, primär auf die Untoten zielen und das Skelett nur nebenbei erledigen.



2. Die Pest

In einer Disco versucht Euch der zweite Endgegner ein Bein zu stellen. Mit schmerzvollen Lichtsalven versucht er, Euch den Gar aus zu machen.

Taktik: Zuerst von weitem feuern und den Schallwellen der Bomben aus dem Weg gehen, bis die Glaskugel von der Decke fällt. Dann ganz an den linken oder rechten Rand gehen und weiter ballern. Als letztes aus der Distanz den Rest geben.



3. Der Krieg

Am Ende einer Straße werdet Ihr vom Reiter des Krieges überrascht. An seiner Seite kämpfen zwei vollautomatische Bodengeschütze.

Taktik: Als erstes die beiden Geschütze rechts und links eliminieren. Dann immer auf gleicher Höhe mit dem Endgegner bleiben und mit Sprüngen seinen Laserschüssen ausweichen. Wenn die Gebäude einstürzen, links den Beam-Laser schnappen und draufhalten.



4. Der Teufel

Als allerletzte Herausforderung erwartet Euch ein besonders harter Brocken. Im Weißen Haus, dem Sitz des amerikanischen Präsidenten, bleibt kein Auge trocken...

Taktik: Immer in Bewegung bleiben und seitlich feuern. Wurde das Gebäude zerstört, immer möglichst nahe herangehen und aus nächster Nähe schießen. Ansonsten: Nicht sterben!



Bei Vollmond auf dem **Friedhof** sollte man immer seine durchgeladene MG dabei haben



Futuristische Helikopter lassen sich nur mit geeigneter Artillerie aus der Luft holen

Zombies und Wasserleichen, seltsame Mutationen und apokalyptische Kreaturen in den Weg. Es gibt in den elf Levels also genügend MG-Futter aufzumischen. Jeder Abschnitt ist dabei grafisch absolut unterschiedlich gestaltet worden. Abhängig davon, welche Welten Ihr gerade durchstreift, habt Ihr es neben Monstern auch mit le-

Bruce feiert ein gelungenes Konsolen-Debüt

Positiv: Grafisch wurde Apocalypse sicher nicht mit bahnbrechenden Innovationen ausgestattet, es bietet aber dennoch für das Genre eine gehobene Pixelqualität. Viele unterschiedliche Levels, Gegner und Obermotze lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Außerdem muß an dieser Stelle noch einmal die durchdachte Steuerung erwähnt werden, die aufgrund der simplen Umsetzung einfach genial ist. Activision hat unter dem Strich ein in allen Belangen überzeugendes Produkt abgeliefert, das beweist, daß es auch mit einer teuren Lizenz zu absoluten Spitzenprodukten reicht.

Negativ: Leider wurde die detaillierte Grafik-Engine dadurch erkaufte, daß die Bildwiederholungsrate um einige Frames gekürzt wurde. Besonders in den Geschwindigkeitsszenen wird dieser Umstand offenbar, sobald die Kamera eine weit entfernte Position einnimmt. Außerdem hätte eine größere Waffenauswahl dem Helden gut zu Gesicht gestanden. Ob volljährige deutsche PlayStation-Fans das Fehlen der blutigen Spielelemente als negativ empfinden, bleibt ihnen selbst überlassen. Dafür gibt es immerhin eine wesentlich bessere deutsche Synchronstimme als Bonus.



bensfeindlichen Bauten zu tun. Elektrozaune, Säure- und Lavapfützen oder zerberstende Gebäude machen dem gebeutelten Kincaid zusätzlich das Leben schwer. Zu Anfang geht es noch in absolut weltlichen Bereichen zur Sache. Abwasserkänone, Hochhäuser oder ganze Stadtviertel werden vom teuflischen Einfluß gesäubert. Später werden die Locations immer abgedrehter. Dann stehen beispielsweise ein **Friedhof** oder die Unterwelt auf dem Plan. Besonders erfreulich sind in diesem Zusammenhang die sehr kurzen Ladezeiten. Die einzelnen Abschnitte brauchen im Schnitt nur etwa fünf Sekunden, um nachzuladen. Activision erreicht dies mit dem CD-Streaming-Verfahren, das es erlaubt, während des eigentlichen Spielens CD-Zugriffe zu tätigen. Ein weiterer wichtiger Pluspunkt für Apocalypse ist die geniale **Analogsteuerung**.



Der Beam-Laser gehört zu den mächtigsten Waffen. Eine hohe Durchschlagskraft und Reichweite zeichnen ihn aus



Dem Obermotz ist nicht mit sturem Ballern zu entgegnen. Hier sind eher Taktik und Geschick gefragt



Trey Kincaid hat sich seinen Job als Nano-Physiker sicher einfacher vorgestellt. Solche Horden sind mit der richtigen Waffe aber kein Problem

Mit dem linken Analogstick wird Trey Kincaid punktgenau umherbewegt, während man mit dem rechten seine aktuelle Waffe



in jede beliebige Richtung abfeuert. Es steht dem Spieler also frei, ob er nun nach vorne läuft und nach hinten feuert oder umgekehrt. Zu Anfang ist das zwar noch sehr gewöhnungsbedürftig, doch nach nur wenigen Testspielen gibt es dann kein Halten mehr. Neben diesen beiden grundlegenden Tätigkeiten eines Actionstars (Rennen und Ballern), darf natürlich auch gesprungen und ausgewichen werden. Steht man in der Nähe von besonderen Gegenständen, zum Beispiel Schaltern, dann führt der Held automatisch die passenden Aktionen aus. Grafisch hat Activision sich bei seinem neuesten Projekt nicht lumpen lassen: Jeder Level bietet neue Texturen und verbreitet ein eigenes Flair. Selbstverständlich wurde besonderes Augenmerk auf die Gestaltung und Umsetzung des Hauptcharakters gelegt, denn schließlich soll Bruce Willis in seinem ersten Abenteuer als Konsolencharakter eine gute Figur machen. Noch beeindruckender als Kincaid sind die **Endgegner**, die vier Reiter der Apokalypse. Jedem von ihnen wurde extra ein eigener Level spendiert, in dem es dann auch strategisch zur Sache geht. Wer nämlich nur stur draufhällt, wird nicht ans Ziel gelangen. Fazit: Activisions Apocalypse wird jedem Action-Fan, trotz kleiner Mankos, Spaß machen. (Uwe K.)

Biographie von Bruce Willis

Bruce Willis heißt in Wirklichkeit Walter Willison. Er hat drei Kinder, Rumer, Scout und Tallulah. Geboren wurde der Schauspieler als Sohn eines stationierten G.I.s am 19. März 1955 im deutschen Idar-Oberstein. Mit zwei Jahren zog er nach New Jersey und erlebte dort seine Kindheit. Als Erwachsener schlug er sich als einfacher Entertainer durchs Leben. Er gehörte sogar während seiner Collegezeit einer Band namens Loose Goose an, in der er seine Fähigkeiten an der Harmonika zum besten gab. Als Einstieg in die Clubszene nutzte er Jobs als Türsteher und begann später in Kneipen und Bars als Animateur zu arbeiten. Nach seiner Entdeckung kamen schnell erste Broadway-Auftritte und seine erste Fernsehrolle in „Die Schöne und der Schnüffler“ mit Cybill Shepard. Nach dem wenig erfolgreichen Kinofilm „Blind Date“ gelang ihm der große Durchbruch mit „Stirb Langsam“ 1988. Seither gehört Bruce Willis zu den beliebtesten Actionstars Hollywoods.



Szene aus dem Action-Knaller „Das Mercury-Puzzle“ (im Vertrieb von UIP)



Einer der **Endgegner** schickt Euch Untote per magischer Entladung an den Hals

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK ...
sehr gut
SOUND/FX ...
gut

SPIELSPASS

85%

TEST Apocalypse

Entwickler/Vertrieb: Neversoft/Activision
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
Levels: 11+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Activision
Features: keine



Bekannt aus Funk und Fernsehen

Hugo

Nach zwei **Game-Boy-Auftritten** möchte der **TV-Kobold** auch die **PlayStation** erobern



Die meisten Aufgaben funktionieren nach dem Prinzip Ausweichen & Einsammeln

Ach Gott, ist der süß! Seit einigen Jahren animiert der TV-Kobold Hugo in seiner gleichnamigen Sendung seine Zuschauer

zum interaktiven „Videospielvergnügen“ der minimalistischen Sorte. Nachdem Hugo hierzulande auf dem Game Boy große Erfolge erzielte,

war es nur die logische Konsequenz, daß auch eine PlayStation-Version auf dem Plan steht. Auch auf dem 32-Bitter muß sich der tapsige Zwerg mit der doch so bösen Hexana auseinandersetzen, die gleich seine gesamte Familiensippe gekidnappt hat. Vor ihm und dem großen Finale stehen jedoch allerlei Geschicklichkeitsspielereien. Dazu gehören unter anderem das Balancieren auf Baumstämmen, das Skateboarden in der Natur-Pipeline oder mit einem Doppeldecker die begehrten Geldsäcke einzusammeln. Die Spielereien dürfen in zwei Variationen genossen

werden: Im authentischen TV-Stil mit Tasten-Steuerung sowie im wesentlich komplexeren Arcade-Modus. (Ulf S.)

Der Spruch „nur für Fans“ trifft hier voll zu



Positiv: Wer Hugo und seine infantilen Spielereien mag, wird mit der PS-Version optimal bedient. Sogar die bekannten Zeichentrick-einlagen und Schüttelreime wurden 1:1 übertragen.

Negativ: Die minimalistische Spielkultur erinnert stark an die alten Game&Watch-Geräte, und das ist heutzutage entschieden zu wenig, so daß nur die allerjüngsten Semester sich für dieses Werk erwärmen dürften. Nervig sind zudem die extrem langen Ladezeiten.

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

TEST Hugo

Entwickler/Vertrieb: ITE Media/NEG
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 10+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Theo Kranz 0931/571601
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich
GRAFIK SOUND/FX
durchschnittlich durchschnittlich
SPIELSPASS
35%



Mini-Flitzer ganz groß?

Buggy

Mit **ferngesteuerten Buggys** begeben Ihr Euch bei diesem **Gremlin-Titel** auf **Secret-Jagd**

Neben Gremlins Actua-Sportserie beweisen die Briten immer wieder, daß sie auch im Non-Sport-Bereich

aktiv sind. Jüngstes Beispiel ist Buggy. Bei diesem Funracer agiert Ihr zur Abwechslung einmal mit ferngesteuerten Buggy-Flitzern. Frei nach dem Motto „mittendrin statt nur dabei“, befindet Ihr Euch ohne einen größeren Optionsdschungel auf einer Oberwelt, die zwei Meisterschaften (die zweite muß erspielt werden) sowie ein Zeitfahren bietet. Der Rest ist schnell erzählt: Mit dem Gefährt werdet Ihr per Teleporter zum Rundkurs transportiert, auf dem Ihr Euch gegen die drei Konkurrenten durchsetzen müßt. Jede Strecke verfügt über allerlei Abkürzungen, geheime Abschnitte sowie verschiedenfarbige Tore, die Euch unterschiedliche Power Ups einbrin-



Buggy bietet zwar viele gute Ideen, der eigentliche Spielverlauf ist jedoch recht langweilig und grafisch trist

gen, wenn Ihr sie in einer vorgegebenen Reihenfolge durchquert. Fleißige Buggy-Fahrer er-

spielen sich neben neuen Strecken auch leistungsstärkere Flitzer. (Ulf S.)

Ideenreich, aber letztendlich zu belanglos



Positiv: Neben der Vielzahl an Strecken verdient vor allem das innovative Power-Up-System Lob, das von Euch viel fahrerisches Geschick und gute Reaktionen verlangt. Auch die zahlreichen Boni und Secrets dürften Spürnasen motivieren.

Negativ: Was nützen die zugegebenermaßen vielen guten Ansätze, wenn das Grundkonzept nicht zündet. Bei einer höchst mittelpfächtigen Grafik gegen gerade drei Konkurrenten zu fahren ist im Jahre 1998 ein bißchen zu wenig. Schade eigentlich, da war mehr drin.

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

TEST Buggy

Entwickler/Vertrieb: Gremlin/Acclaim
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 18 Strecken + 8 Bonuskurse
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Acclaim
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich
GRAFIK SOUND/FX
durchschnittlich gut
SPIELSPASS
59%



R-Types

Die Mutter aller 2D-Shooter kehrt nun gleich im Doppelpack auf der PlayStation zurück

Es war einmal das Jahr 1987, da werkelt das japanische Softwarehaus Irem an einem weiteren zweidimensionalen Space-Shooter, der das gesamte Genre nach-

haltig beeinflussen sollte. Es handelte sich dabei um R-Type, für viele Kenner nach wie vor einer der besten Vertreter seiner inzwischen rar gewordenen Zunft. Das Soft-



Viele Jäger sind bekanntlich des Hasen Tod. Bei den R-Types-Ballereien gibt es dennoch immer einen Ausweg

warehaus Irem (inzwischen finanziell schwer angeschlagen) besann sich jüngst auf seine Wurzeln und veröffentlichte auf dieser 1:1-Compilation den Spielhallen-Veteranen sowie seinen Nachfolger aus dem Jahre 1989. Für alle Unkundigen hier noch eine knappe Spielbeschreibung: In klassischer Ballermanier dirigiert Ihr Euren R-9-Gleiter durch abwechslungsreiche Levels, die bis ins kleinste Detail durchdacht wurden. Denn nur wenn Ihr das variable und ausbaufähige Waffensystem taktisch klug einsetzt, werdet Ihr auch den letzten Boß in die Knie zwingen. (Ulf S.)

Leveldesign in Perfektion



Positiv: Wer einmal Leveldesign in Perfektion erleben möchte, muß sich diesen Titel einfach zulegen. Selten wurden Levels derart geschickt designt, daß selbst der x-te Anlauf noch Spielfreude verspricht. Einen Löwenanteil für diese hohe Spielkultur verdankt der Titel ferner seinem genialen Waffensystem, das sehr viele taktische Möglichkeiten birgt.

Negativ: Für Grafik-Puristen und 3D-Fans dürfte dieser Titel aufgrund seiner antiquierten Bit-map-Optik sicherlich nicht geeignet sein. Der sehr hohe Schwierigkeitsgrad dürfte Baller-Novizen zudem schnell in die schiere Verzweiflung treiben.

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX

dürrig | schlecht

SPIELSPASS

86%

TEST R-Types

Entwickler/Vertrieb: Irem/Virgin

Schwierigkeitsgrad: schwer

Levels: 8 + 6

Bildschirmtexte/

Sprachausgabe: engl./-

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung

Testmuster: Theo Kranz 0931/571601

Features: 2 Spiele auf einer CD



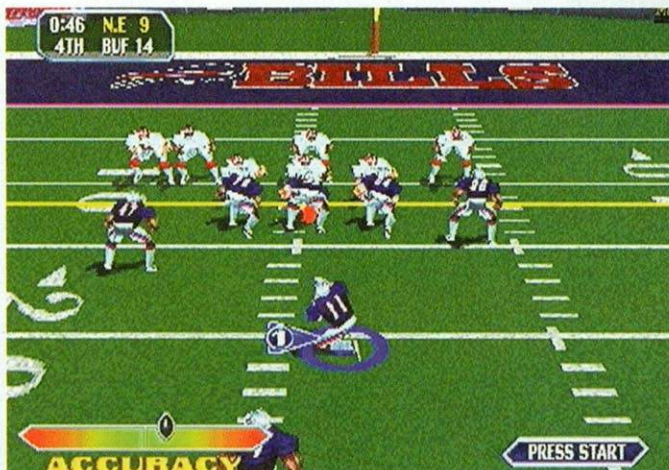
Krieg auf dem Rasen

NFL Blitz

Dank Midway haben auch fußballverrückte Germanen Spaß am American Football

Bereits nach wenigen Sekunden auf dem virtuellen Rasen hat auch der unkundigste Zocker begriffen, daß es sich bei dieser Automa-

ten-Konvertierung weiß Gott nicht um eine American Football-Simulation handelt. Midway packte die US-Sportart vielmehr in ein Funsport-Kor-



Das Field Goal aus dem Spiel heraus ist die einzige Standardsituation, die Ihr manuell ausführt

sett, um Kurzweiligkeit zu erzeugen. Im Gegensatz zu Sonys vergleichbaren Titel NFL Xtreme wurde dieses Konzept jedoch wesentlich konsequenter durchgezogen. So wird mit lediglich drei Knöpfen die Pille im Turbogang und ohne größeres Regelwerk über den Platz getragen bzw. gepaßt, während Euch die Defensive durch rüpelhafte Tacklings in die Quere kommt. Damit die Action nicht unterbrochen wird, müßt Ihr gleich 30 Yard in vier Versuchen überbrücken, und Standardsituationen, wie der Extrapunkt per Field Goal nach einem Touchdown, werden von der CPU automatisch durchgeführt.

Spielunterbrechungen gibt es also so gut wie keine. (Ulf S.)

American Football in seiner actionreichsten Form



Positiv: Hey, das Sportspiel macht ja richtig Laune! Im Gegensatz zum vergleichbaren NFL Xtreme wird hier mitreißender Funsport in Reinkultur geboten. Vor allem die schnelle und unkomplizierte Spielmechanik, gepaart mit den witzigen Tackling-Einlagen, habt es mir angetan. Der Titel dürfte daher auch für AF-Greenhorns interessant sein.

Negativ: Von der Technik darf man genauso wenig erwarten (polygonarme Athleten) wie von der Optionsvielfalt - typisch Funsport eben. Besonders das Fehlen einer Zeitlupenwiederholung schmerzt ein wenig.

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN

Anfang Dezember

GRAFIK SOUND/FX

durchschnitt | durchschnitt

SPIELSPASS

83%

TEST NFL Blitz

Entwickler/Vertrieb: Midway/GT Interactive

Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer

Levels: alle NFL-Teams

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung

Testmuster: GT Interactive

Features: keine



Designer-PlayStation zu gewinnen!



Ihr habt es Euch verdient: Wer sich dieses Weihnachtsfest nicht mit einer „ordinären“ PlayStation zufriedengibt, hat bei diesem Weihnachtsgewinnspiel die einmalige Gelegenheit, mit ein bißchen Glück ein PlayStation-Unikat im hypercoolen Airbrush-Design zu gewinnen, gestaltet vom Meister seines Faches höchstpersönlich. Es handelt sich dabei um ein absolutes Einzelstück, das der Berliner Torsten Rachu eigens für uns angefertigt hat. Diesen ohnehin schon wertvollen Preis veredeln wir zudem mit einer Einladung in unsere Redaktionsräume, wo wir dem Gewinner das schicke Stück höchstpersönlich überreichen werden. Mitmachen ist ganz einfach: Da Weihnachten bekanntlich das Fest der Liebe ist, reicht es diesmal aus, lediglich eine Postkarte an uns zu schicken. Die Einsendung geht an folgende Adresse:

Hauptpreis:

Ein Dual-Shock-Set mit einer einmaligen PlayStation-Games-Airbrush-PlayStation. Wir laden den Gewinner außerdem nach Würzburg in unsere Redaktionsräume ein, wo er dann die Gelegenheit hat, einmal hinter die Fassaden zu blicken. Da sind natürlich auch ein paar Spielsessions drin, oder auch zwei, oder drei ...

2. bis 4. Preis:

Psygnosis-Hit-Duo:
Formel 1 '98 und Colony Wars: Vengeance



5. bis 8. Preis:

Interact-Controller-Power: PS Program Pad, Barracuda, PS Arcadeboard sowie der Ultra Racer

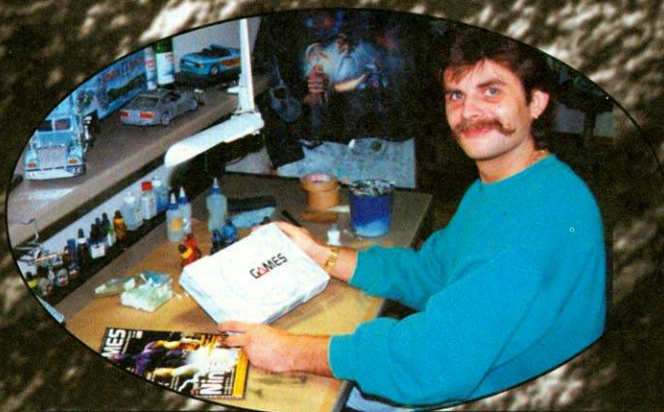


Redaktion PlayStation Games
Stichwort: Designer-PlayStation
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Vergeßt bitte nicht, Eure Telefonnummer anzugeben, damit wir dem glücklichen Hauptgewinner persönlich die frohe Botschaft verkünden können.

Einsendeschluß ist der 09. Dezember.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter der Computec Media AG und aller anderen beteiligten Firmen dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.

Viel Glück!



Der Künstler bei der Arbeit: Torsten Rachu aus Berlin, der bereits zahlreiche bekannte Airbrush-PlayStations kreierte, schuf mit der marmorisierten PlayStation-Games-Konsole ein Einzelwerk

DAS HEFT ZUM HÖREN

FETTES BROT • WITT

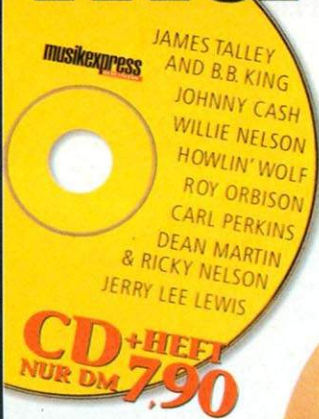
SPRINGSTEEN • AEROSMITH

Nr. 12 Dezember 1998 DM 7,90

sfr 7,90 - 560 - lfr 170 - lit 11.000 - Pta 900 - bfr 195 - hfl 9,80 Y 9101

musikexpress

SOUNDS



Die **Toten Rosen**
Das seltsame Doppelleben
des Herrn Campino

Swing
Alter Sound in
neuer Frische

U2
Exklusiv:
The Edge
im Interview

Beck
Kauz mit
Klasse

Nick Cave
Bittersüße
Liebeslehre

Jewel

Die zarteste
Versuchung,
seit es gute
Lieder gibt

PLUS
100 CD-Kritiken
Alle wichtigen
Tourtermine
Neue Filme



12

musikexpress
SOUNDS

MIT CD NUR 7,90 MARK!

Der virtuelle Spieleführer

Vorweihnachtliche Einkaufsberatung

AUSVERKAUFT

Zweiter Teil

Hier nun die **Fortsetzung** zu unserer **Einkaufsberatung** zum Weihnachtsfest. Lest auf den folgenden beiden Seiten, **welches Spiel** aus den Bereichen Strategie und Rollenspiel auf Eurem **Wunschzettel** an den **Weihnachtsmann** ganz oben stehen sollte



Command&Conquer-Trilogie

Im Echtzeitstrategie-Bereich ist die C&C-Serie das Maß aller Dinge. Neben dem Sammeln von Tiberium und Erzen erwarten Euch bei den drei Teilen der Aufbau einer Basis sowie heftige Materialschlachten. Während der erste Teil **Tiberiumkonflikt** (Spielspaß 84%), den es inzwischen als Platinum-Version gibt, weit in der Zukunft spielt, besinnen sich **Alarmstufe Rot** (Spielspaß 89%) und dessen Nachfolger **Gegenschlag** (Spielspaß 87%) auf bekannte Waffensysteme aus der Weltkriegszeit.



Echtzeit-Strategie

Neben der C&C-Serie gibt es noch ein paar andere Echtzeit-Strategicals, die sich sehen lassen können. **Warhammer: Dark Omen** (Spielspaß 80%) schickt Ritter und mystische Truppen auf das Schlachtfeld. Ein etwas ergrauter Vertreter, aber nichtsdestotrotz ein extrem guter, ist **Warcraft 2** (Spielspaß 92%). Der Kampf zwischen Orks und Menschen bietet vier Kampagnen und nahezu 90 Mehrspielerlevels.



RPG-Strategie

Diese Mixtur gibt es hauptsächlich nur als US-Version. Die Ausnahme bildet **Vandal Hearts** (Spielspaß 80%): Dutzende Charaktere und liebevoll gestaltete Schlachtfelder geben der Fantasy-Geschichte einen hervorragenden Schliff. **Final Fantasy Tactics** (Spielspaß 87%) ist angelehnt an FF 7 von Squaresoft, in deren Abenteuer-Teil Ihr bereits Einfluß auf die nächste Schlacht nehmt. Ähnlich ist **Tactics Ogre** (Spielspaß 74%) aufgebaut, das acht verschiedene Finals bietet.

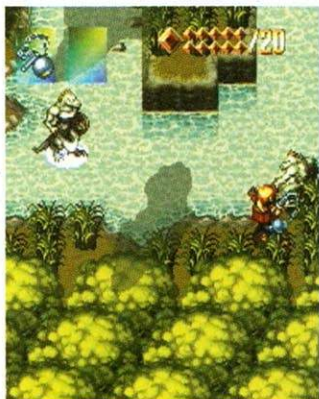


Wirtschaftssimulationen

Die WiSim des Jahres ist ohne Frage **Constructor** (Spielspaß 75%). Der witzige Umgang mit Mafia, Mietern und anderen Outsiders ist wahrhaftig gelungen. Allerdings stellt Constructor einen hohen Anspruch und ist daher nur Profis zu empfehlen. Als uneingeschränkter Weihnachtstip können wir Euch den Klassiker **Theme Park** (Spielspaß 80%) anbieten. Die familienfreundliche und charmante Simulation um einen Freizeitpark ist sowohl für Einsteiger als auch für Cracks geeignet.



Strategie



Alundra

Im Bereich der klassischen Action-Adventure angesiedelt, stellt Alundra vor allem Euer Geschick auf die Probe. Eine interessante Story sorgt für eine angenehme Atmosphäre. Einige knifflige Rätsel runden den Gesamteindruck ab. Einziger Kritikpunkt: Die Grafik wirkt ein wenig antiquiert. Grafikfetschisten werden damit wohl nicht warm werden. Mit ungefähr 40 Stunden Mindestspieldauer und ständig neuen Handlungsmöglichkeiten ist für genügend Langzeitmotivation gesorgt. (Spielspaß 86%)



Breath of Fire III

Wer klassische Nippon-Abenteuer bevorzugt, ist bei BoF III genau richtig. Die gut und gerne 60 Stunden Spieldauer (mit Komplettlösung!) sind sehr abwechslungsreich gestaltet. Neben mittelalterlichen Dörfern und geheimen Schmugglertreffs führen Euch eure Wege zu einer untergegangenen Kultur. BoF III überzeugt vor allem durch seine ansprechende Atmosphäre und die vielen kleinen Spielereien, die nicht unmittelbar zur Handlung dazugehören. Die eingebauten Rätsel lassen ebenfalls nicht zu wünschen übrig. Das hübsche Rollenspiel ist auch für Genreeinsteiger geeignet. (Spielspaß 88%)



Diablo

Diablo als waschechtes Rollenspiel zu bezeichnen, ist eigentlich ein bißchen weit hergeholt. Es ist wohl mehr ein Action-Adventure, in dem Euer Hauptheld, der entweder Krieger, Magier oder Bogenschütze ist, Erfahrungsstufen sammelt. Der besondere Reiz von Diablo liegt darin, daß Ihr in jedem neuen Spiel eine völlig neue Welt betretet. Pöppelt Ihr Euren Helden in einer Monsterhatz richtig auf, so könnt Ihr ihn samt seiner bis dahin gelernten Eigenschaften und seinen gesammelten Gegenständen in eine neue Jagd übernehmen. (Spielspaß 88%)



Importe

Es gibt sehr viele gute Rollenspiele, die nicht bis zu uns nach Deutschland gelangen, leider. Daher zwei Empfehlungen zu Importversionen aus den Vereinigten Staaten für all diejenigen, die mit NTSC-Spielen etwas anfangen können: Squaresofts **Parasite Eve** (sehr gut) ist der erste Ausflug der RPG-Schmiede in den Action-Kampf. Ihr versucht als weibliche Kommissarin, einen mysteriösen Fall aufzuklären. Die düstere Atmosphäre paßt genau zum Thema. Die Macher von Squaresoft haben erneut ganze Arbeit geleistet und einen sehr guten Eindruck bei uns hinterlassen. Der andere Tip heißt **Tales of Destiny** (sehr gut), ein klassisches Nippon-RPG. Von der gesamten Aufmachung erinnert es ein wenig an Final Fantasy III und kann durchaus mit dessen Spielspaß mithalten.

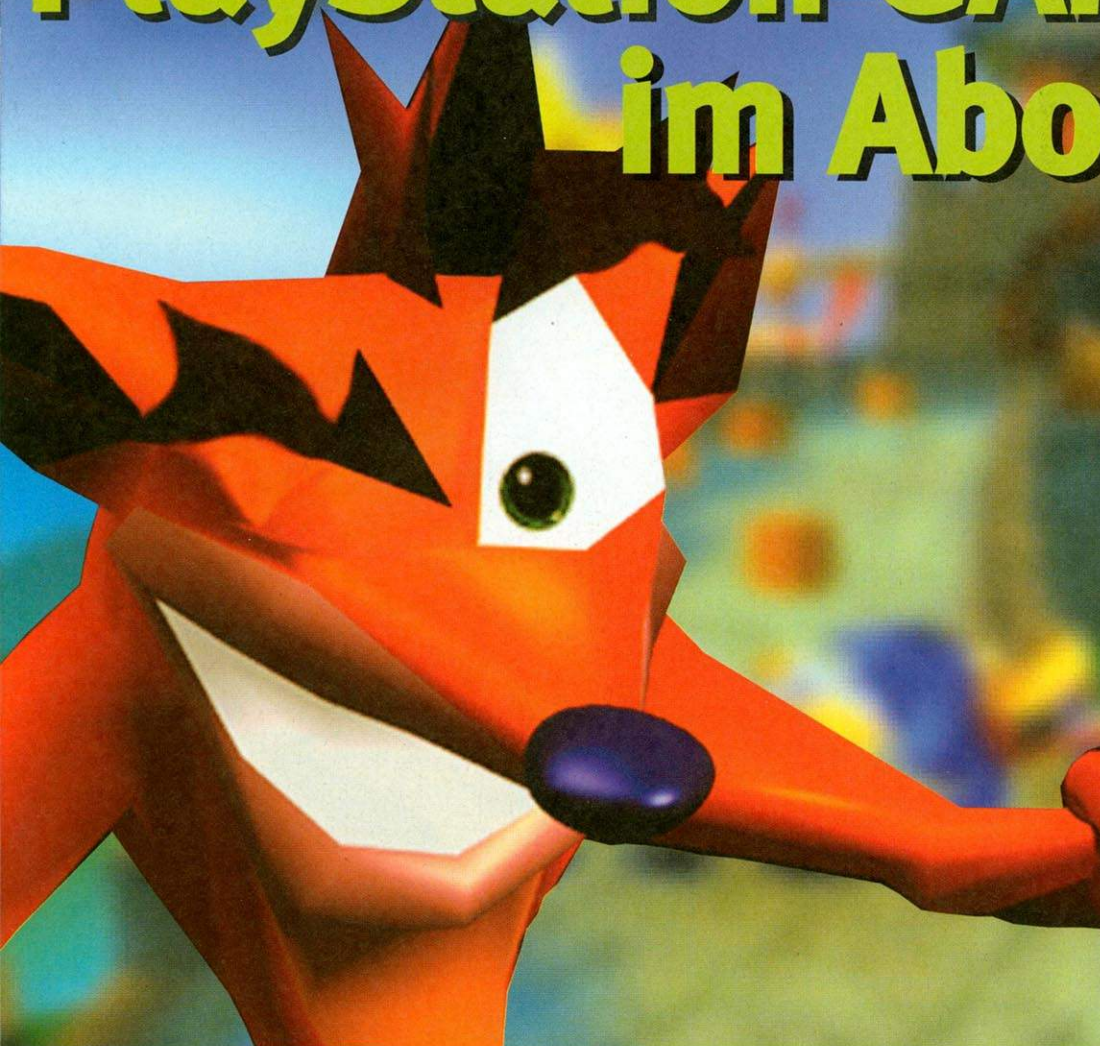


Und sonst ...?

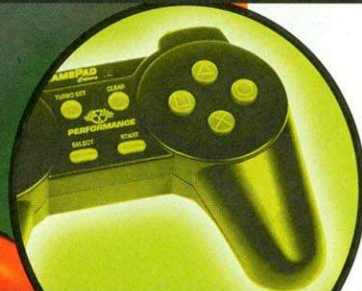
... sind wir der Meinung, daß auch ältere RPGs immer einen Tip wert sind. Insbesondere trifft das auf **Final Fantasy VII (super)** zu. Wer das noch nicht hat, der sollte es sich endlich besorgen. Zu guter Letzt soll hier noch **Wild Arms (US-Version: sehr gut)** erwähnt werden, ein weiteres Knuddel-RPG. Schon seit zirka einem Jahr als US-Version erhältlich, gibt es Probleme beim Übersetzen. Daher ist die deutsche Version wohl erst im Februar zu haben.



PlayStation GAMES im Abo!



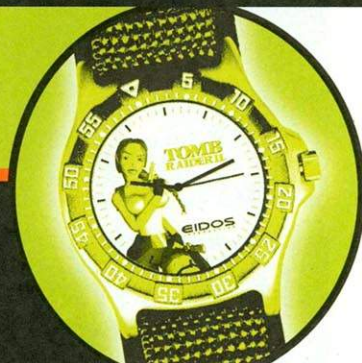
Der T&T-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PSG-Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten!



Das rote PlayStation Game Pad bringt Farbe ins Spiel! Mehr Komfort durch extra-langes Kabel und 8 Tasten.



Kein Platz zum Speichern? Mit der PlayStation-Memory Card hast Du wieder 1 MB Speicherplatz!



Die Uhr zum Kult-Spiel! Chromgehäuse, schwarzes Armband u. farbiges Zifferblatt. Limitierte Auflage!

Als Dankeschön für einen neuen Abonnenten gibt es eine der nebenstehenden Prämien – KOSTENLOS! +++ PLAYSTATION GAMES sagt Euch an welchen Games Ihr nicht vorbeikommt und von welchen Ihr besser die Finger laßt! +++ Geniale Tips & Tricks zum Sammeln in jeder Ausgabe +++ Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag! +++ Ihr versäumt keine Ausgabe und erhaltet so ein lückenloses Sammelwerk +++

☒ **JA, ich möchte das PS GAMES Abo**
(DM 57,-/Jahr; Ausland: DM 81,-/Jahr; ÖS: 429,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Abrechnung):
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für min. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
(bitte nur eine ankreuzen)

- ☐ Tomb Raider II-Uhr (Art.-Nr. 1142)
- ☐ Tips&Tricks-Sammelordner (Art.-Nr. 995)
- ☐ PlayStation Memory Card (Art.-Nr. 1141)
- ☐ PlayStation Game Pad (Art.-Nr. 1173)

Datum 1. Unterschrift
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.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankeinzug
(Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

- ☐ Gegen Rechnung
(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

B313

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

PlayStation

12/98

GAMES

99

Tips & Tricks

zum Rausschneiden und Abheften

**Formel I '98**Mit Schumacher auf der Piste **ab #182****C&C 2: Gegenschlag**Ultimative Cheats und Taktiken für alle Generäle **ab #188****Breath of Fire III**Macht Euch mit uns zusammen auf den Rest der Reise **ab #184**

Tips & Tricks

Abe's Oddysee	Levelwahl/Zwischensequenzen	#181
Azure Dreams	Xploder/Game Buster Codes	#179
Bio Freaks	Kopflös	#180
C&C 2 Gegenschlag	Xploder/Game Buster Codes	#181
Cardinal Syn	Xploder/Game Buster Codes	#179
Grand Theft Auto	Nützliche Paßwörter	#181
Judge Dredd	Xploder/Game Buster Codes	#178
MediEvil	Xploder/Game Buster Codes	#180
Moto Racer 2	Xploder/Game Buster Codes	#179
Mr. Domino	Xploder/Game Buster Codes	#179
N2O	Paßwörter	#181
Ninja - Shadow of Darkness	Xploder/Game Buster Codes	#179
Rogue Trip: Vacation 2000	Cooler Paßwörter und Moves	#181
S.C.A.R.S.	Cheats	#179
San Francisco Rush	Cheats	#179
Skull Monkeys	Xploder/Game Buster Codes	#178
Spice World	Diverses	#178
Spyro the Dragon	Crash Bandicoot 3 Demo	#178
Star Wars - Masters of T.	Xploder/Game Buster Codes	#178
Test Drive 4	Cheats	#178
Test Drive 5	Cheats	#178
The Fifth Element	Cheats	#179
Tomb Raider II	Cheats	#180
Tomb!l	Xploder/Game Buster Codes	#178
V 2000	Xploder/Game Buster Codes	#179
Vigilante 8	Cheats	#179
WWF Warzone	Wrestler kreieren	#180
Zero Divide 2	Tips	#178

Mitmachen lohnt sich!

Wir wollen sie! Eure Tips, 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 an. Je nach Umfang bis zu 100,- DM!

Von einer kurzen Notiz bis zur aufwendigen 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

Judge Dredd

Cheats

Gibt die folgenden Cheats als Namen im Highscore ein.

Deformierte Charaktere: **!PEMON?**

Credits: **!BEDSTRAW!**

Unverwundbarkeit: **!EIKKIN**

Abspann: **?LOVESEXY?**

Test Drive 4

Cheats

Die Cheats werden durch Eingeben der entsprechenden Wörter als Namen aktiviert.

Bonus Cars: **SAUSAGE.**

Mirror Tracks: **KNACKED**

Nitro: **WHOOOOSH**

Small Racers: **MJCIM.RC**

Zero Divide 2

Tips

Stöpselt zwei Controller an Eure PlayStation und haltet die Selecttaste auf Controller 2 gedrückt, während Ihr einen Charakter aussucht. Betätigt Ihr nun eine weitere Taste, sollen die Blechbüchsen in anderen Farben die Arena betreten. Zusätzliche Levels schaltet Ihr frei, indem Ihr das Game auf den verschiedenen Schwierigkeitsstufen durchzockt. Weitere Charaktere namens Neco und Modoki werden anwählbar, nachdem Ihr das Geprügel bis zum Endgegner mit Nox bzw. Eve durchsteht.

Tombil

Xploder/Game Buster Codes

Unendlich Energie:

D00A 5C08 0003

800A 5C08 0004

Unendlich Leben:

D009 C4A8 0103

8009 C4A8 010F

Moonjump:

D009 D198 4000

800A 5C88 0005

Star Wars - Masters of T.

Xploder/Game Buster Codes

Alle Charaktere:

800C 7726 00FF

Unendlich Energie Spieler 1:

800B 4A3C 1000

Skull Monkeys

Xploder/Game Buster Codes

Unendlich Leben:

3009 B1E9 0009

Besitze 100 Clay Balls:

3009 B1EA 0064

Liebe Leserin, lieber Leser!

Deuten wir die Resonanz zu unseren Codes richtig, scheinen wir ja recht gut zu liegen, was Abwechslung und Thematik betrifft. Alle Rufe und Verzweiflungsschreie nach Tips zu älteren Titeln werden wir nun auch verstärkt berücksichtigen.

Also, schreibt uns weiterhin Eure Meinung zu diesen Seiten, denn schließlich bestimmt Ihr damit, was wir hier abdrucken.

Schreibt an:

Redaktion PlayStation Games

Stichwort: Codes-Meinung

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

Test Drive 5

Cheats

Um an die zusätzlichen Goodies bei Test Drive 5 zu kommen, müßt Ihr Euch mit dem entsprechenden Namen in die Highscoreliste eintragen.

Extra FMV:

AUXYRAY

Pitbull Special & Crisis Beat & All Mighty Maui:

NOLIFE

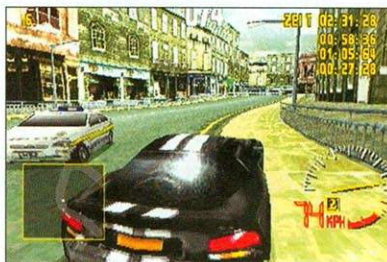
Super Arcade Mode:

SPURT

Cop Chase:

VSIX

Tip für Anfänger: Benutzt den Shelby Cobra 427SC, da dieser mit Handling und Beschleunigung am besten geeignet ist, um anfangs einen Eintrag in die Highscoreliste zu ermöglichen. Nehmt beim Drag Race als Gegner den Nissan Skyline.



Spyro the Dragon

Crash Bandicoot 3 Demo

Er ist wieder da! Schnappt Euch die Vollversion von Spyro the Dragon und gebt im Titelscreen L1 + Δ ein. Daraufhin kommt Ihr erst einmal in den Genuß von allerlei Levelbildern des neuen Teils von Crash Bandicoot. Zusätzlich ist eine Wasserhatz spielbar.



Spice World

Diverses

Gebt die Codes in dem Menü ein, in welchem Euer Girl über die Kugel watschelt.

Riesengirl: Haltet Start und gebt ○, □, ○, □ ein.

Nachrichten: Haltet Start und gebt ○, Δ, Δ, ○ ein. Haltet dann Start + Select und drückt viermal die ○-Taste. Daraufhin erhaltet Ihr die erste Nachricht. Per Start + Select Halten und viermal die Δ-Taste Drücken erhaltet Ihr eine weitere. Per Start + Select Halten und viermal □ Eingeben seht Ihr die letzte Info.

Tanzschritte: Haltet Start gedrückt und gebt □, Δ, ○, Δ ein. Geht dann ins Fernsehstudio. Danach werden weitere Schritte im Tanzstudio ausführbar.

Schweinkram: Haltet Start gedrückt und gebt ○, Δ, Δ, ○ ein. Drückt dann gleichzeitig L1 + L2 + R1 + R2 + Start + Select, um zu reseten. Nun kommt Ihr in den Genuß eines netten Bildchens.



Hinweis zu den Xploder/Game Buster Codes!!!

Die abgedruckten Codes funktionieren nur in Verbindung mit einem Xploder bzw. dem Game Buster. Viele Codes greifen natürlich in die normale Speicherbelegung der Spiele ein. Hierdurch kann es vorkommen, daß ein Spiel einmal „hängt“. Schaltet dann einfach das Modul aus. Meistens kann dann weitergespielt werden. Auch funktionieren einige Codes nur richtig, indem man das Modul erst anschaltet, den Code wählt, ins normale Spiel hineinbootet und das Modul ausschaltet. Sobald man im eigentlichen Spielabschnitt ist, in welchem der Code eine Veränderung hervorrufen soll, wird das Modul wieder angeschaltet. Beispielsweise muß beim Zeitcode zu Moto Racer 2 das Modul ausgeschaltet sein, während der Start-Countdown erfolgt. Erst nachdem das Rennen losgeht, darf man anschalten.

The Fifth Element

Cheats

Gebt die Cheats im Hauptmenü mit den Optionen New Game, Load a Game, etc. ein. Ein kurzes Geräusch informiert Euch, daß es geklappt hat.

Levelanwahl:

R1, R1, R2, R2, L1, L1, L2, L2, R1, L2, L1, R2, Select

Unlimited: R1 (12mal), Select

No Enemy: R2 (12mal), Select

Shield: L2 (12mal), Select

All Items: L1 (12mal), Select

Filmchen anschauen: R1, L1 (10mal), R1, Select

Alle Cheats: L1, L2, R2, R1, Select



San Francisco Rush

Cheats

Auch die PAL-Version hält einiges parat. Gehen wir gleich einmal in die vollen.

Verstecktes Fahrzeug:

Sucht Euch irgendein reguläres Auto aus und haltet R1 + R2 gedrückt, bis das Rennen beginnt.

Buggy:

Den Buggy aktiviert Ihr, indem Ihr Euch ein Auto aussucht und die R1-Taste bis zu Rennbeginn gedrückt haltet.

Truck:

Auch ein Truck steht zur Verfügung. Ihn erhaltet Ihr, indem Ihr die L1-Taste gedrückt haltet, bis das Rennen startet.

Farben:

Drückt in der Fahrzeugauswahl ☐.

Weitere Goodies erhaltet Ihr für Rennleistungen.

Ufo:

Auch E.T. und seine Freunde beteiligen sich am Rennen. Haltet bei der Fahrzeugauswahl R1 + R2 + L1 + L2 gedrückt und bestätigt mit X. Dann wird auch bei der Getriebewahl mit X bestätigt. Haltet nun noch zusätzlich die Taste Δ gedrückt, bis das Rennen startet. Allerdings ist das Handling der Untertasse alles andere als einfach.



S.C.A.R.S.

Cheats

Gebt als Paßwort XPERTS ein, um diverse nette Dinge freizuschalten. Mit ALLVID schaltet Ihr die Fahrzeuge frei.

Und als weitere Paßwörter solltet Ihr noch diese ausprobieren: GLASSX, ROCKYY, ZOPEAK, DESERT, RATTLE, RUNNER, MYSTER.

Vigilante 8

Cheats

Beim heillosen Durcheinander von Vigilante 8 kann man sich durch einige Cheats noch einmal viel Spielfun bereiten. Gebt die folgenden Codes als Paßwörter ein.

MONSTER_WHEELS: Monster-Räder.

GO_SIGHTSEEING: Keine Gegner.

SEE_ALL_MOVIES: FMV-Sequenzen.

HARDEST_OF_ALL: Superschweres Spiel.

I_WILL_NOT_DIE: Unzerstörbar.

REDUCE_GRAVITY: Weniger Schwerkraft.

DEADLY_MISSILE: Die Homing Missiles sind stärker.

WMNNWLHTSCUCLH: Alle versteckten Charaktere und Stages verfügbar.

SAME_CHARACTER: Beide Spieler in einem Zwei-Spieler-Spiel können den gleichen Charakter wählen.



Ninja - Shadow of Darkn.

Xploder/Game Buster Codes

Unendlich Energie:

8007 1FB2 0050

Unendlich Smart Bomben:

8007 1FA8 0009

Unendlich Geld:

8007 1F64 E0FF

8007 1F66 05F5

Unendlich Mystery Item:

8007 1F84 E0FF

8007 1F86 05F5

Silver Key:

8007 1F94 0001

Extra Leben:

8007 1F8C 0009

Power Up:

8007 1F90 0004

Gold Key:

8007 1F88 0001

V 2000

Xploder/Game Buster Codes

Kein Schaden:

8012 DA38 55F0

Unbegrenzt Granaten:

8012 4804 0004

Azure Dreams

Xploder/Game Buster Codes

Unendlich Geld:

8008 1C44 E0FF

8008 1C46 05F5

Energie im Kampf:

8008 1B70 FFFF

Level 99:

8008 1B58 6300

Cardinal Syn

Xploder/Game Buster Codes

Unendlich Energie:

8019 46A8 0000

Ein Schlag und weg:

8019 46BC 0000

Mr. Domino

Xploder/Game Buster Codes

Continues:

800B 65D4 0005

Fake Dominos:

800A 5864 01FF

Moto Racer 2

Xploder/Game Buster Codes

Unendlich Checkpoint-Zeit:

800C 0330 AFFE

Strecken und Modes:

8001 0040 FFFF

MediEvil

Xploder/Game Buster Codes

Unendlich Geld:
800F 8464 270F

Unendlich Energie:
800F 834C 012C

Seelenkelch voll:
800E EB54 00FF

Unendlich Lebensflaschen:
800F 8350 0960
800F 8354 0960

Besitze kleines Schwert:
800F 83CC 0001

Breites Schwert 100%:
800F 83D0 1000

Besitze Zauberschwert:
800F 83D4 0001

Keule 100%:
800F 83D8 1000

Besitze Hammer:
800F 83DC 0001

Unendlich Wurfedolche:
800F 83E0 0064

Besitze Axt:
800F 83E4 0001

Unendlich Hähnchenkeulen:
800F 83E8 0064

Unendlich Armbrust:
800F 83EC 0064

Unendlich Langbogen:
800F 83F0 0064

Unendlich Brennpfeil-Langbogen:
800F 83F4 0064

Unendlich magischer Langbogen:
800F 83F8 0064

Unendlich Speere:
800F 83FC 00FF

Unendlich Blitze:
800F 8400 1000

Besitze gute Blitzstrahlen:
800F 8404 0001
800F 8424 0001

Besitze Chaosrune:
800F 8408 0001

Besitze Erdrune:
800F 840C 0001

Besitze Mondrune:
800F 8410 0001

Besitze Sternrune:
800F 8414 0001

Besitze Zeitrune:
800F 8418 0001

Besitze Notenblatt:
800F 841C 0001

Besitze Schädel Schlüssel:
800F 8420 0001

Besitze Schattenartefakt:
800F 8434 1000

Besitze Hexentalisman:
800F 843C 1000

Unendlich Kupferschild:
800F 8454 00FF

Unendlich Silberschild:
800F 8458 00FF

Unendlich Goldschild:
800F 846C 00FF

Besitze Drachenedelstein:
800F 8468 0002

Besitze Drachenrüstung:
800F 8470 1000

Besitze Kruzifix:
800F 8440 0001

Besitze Kruzifixform:
800F 8444 0001

Besitze Tresorschlüssel:
800F 8448 0001

Besitze Büste des Schankwirts:
800F 844C 0001

Besitze sieben Bernsteine:
800F 842C 0007

WWF Warzone

Wrestler kreieren

Probiert folgende Einstellungen beim Wrestler-Kreieren.

Aber nicht vergessen: Die Möglichkeit, weibliche Wrestler basteln zu dürfen, muß erst erkämpft werden!

Ginger Spice:

Gender: Female; Skin Color: 1; Skin Color Schattierung: 27; Skin Type: Plain; Body Type: Average; Face: 4; Hair: Pullback; Hair Schattierung: 5/88; Tanktop: Flag 2; Tanktop Schattierung: 0/99; Shorts: Stars; Shorts Schattierung: 72/99; Boots: Black & White; Boots Schattierung: 60/99.

Scary Spice:

Gender: Female; Skin Color: 2; Skin Color Schattierung: 99; Skin Type: Plain; Skin Type Schattierung: 99; Body Type: Average; Face: 2; Face Schattierung: 99; Hair: Dark; Hair Schattierung: 0/0; Tanktop: Leopard Skin; Tanktop Schattierung: 9/59; Pants: Zebra; Pants Schattierung: 52/78; Boots: Black & White; Boots Schattierung: 0/0.

Sporty Spice:

Gender: Female; Skin Color: 2; Skin Color Schattierung: 99; Skin Type: Ripped; Skin Type Schattierung: 99; Body Type: Average; Face: 3; Face Schattierung: 99; Hair: Dark; Hair Schattierung: 0/0; Shirt: Sweat; Shirt Schattierung: 0/99; Pants: Generic; Pants Schattierung: 62/96; Shoes: Sneakers; Shoes Schattierung: 0/0.

Baby Spice:

Gender: Female; Skin Color: 1; Skin Color Schattierung: 69; Skin Type: Plain; Body Type: Skirt; Face: 2; Face Schattierung: 69; Hair: Bleach Long; Hair Schattierung: 12/27; Boots: Red 2; Boots Schattierung: 96/99; Tanktop: Red Strap; Tanktop Schattierung: 0/81; Shorts: Red Strap; Shorts Schattierung: 0/81.

Posh Spice:

Gender: Female; Skin Color: 3; Skin Color Schattierung: 49; Skin Type: Plain; Body Type: Skirt; Face: 5; Face Schattierung: 49; Hair: Dark; Hair Schattierung: 0/0; Shorts: Leather 1; Shorts Schattierung: 0/0; Shoes: Black 1; Shoes Schattierung: 0/0.

**Bio F.R.E.A.K.S.**

Kopflös

Folgender Trick funktioniert nur im Arcade-, VS-, Survival- und Practice-Modus. Haltet, nachdem Ihr Euren Kämpfer ausgesucht habt, folgende Tasten gedrückt, bis der Fight losgeht: L1 + L2 + R1 + R2 + ↑. Als Resultat explodiert Eurem Fighter zu Kampfbeginn der Kopf, und Ihr tretet im wahrsten Sinne des Wortes recht kopflos an.

**Tomb Raider II**

Cheats

Alle Waffen sowie 50 zusätzliche große und kleine Medi-Packs erhaltet Ihr folgendermaßen:

In der Padbelegung mit der Steuerungsart 1:

R2 gedrückt halten und ←, →, ↵, ↑ eingeben. Dann dreimal drehen und zusammen ↵ + □ + ○ drücken.

Ihr müßt etwas Timing beweisen, aber mit Übung klappt es. Als Belohnung winken immerhin mehrere Waffen mit 5000 Schuß Munition, Medi-Packs und Fackeln.

Levelskip: Funktionierte im Prinzip genauso wie der Waffencheat, nur muß Lara hier einen Vorwärtssprung mit Drehung machen. In der Steuerungsart 1 würde das folgendermaßen aussehen: R2 gedrückt halten und ←, →, ↵, ↑ eingeben. Dann dreimal drehen und ↑ + □ + ○ drücken. Wobei auch hier wieder das richtige Timing gefragt ist.

Explodierende Lara: Etwas unsinnig, aber wem es Spaß macht, der kann Lara in die Luft gehen lassen. Allerdings ist das Spiel dann beendet. Dies funktioniert in der Steuerungsart 1 so: R2 gedrückt halten und ←, →, ↵, ↑ eingeben. Dann dreimal drehen und ↑ + □ + ○ eingeben.

Rogue Trip: Vacation 2010

Cooler Paßwörter

Gibt die folgenden Tastenkombinationen als Paßwörter ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

Fahrzeug fliegende Untertasse: R1 □ × □ L2 ○
 Fahrzeug Goliath: △ L1 R1 × L2 L2
 Fahrzeug Nightshade: R1 R2 L1 L1 × ○
 Fahrzeug Helicopter: L1 △ R2 △ △ R1
 Funtopia Level: × ○ L2 × □ L1
 Gulch Level: × □ ○ L1 L2 □ oder □ □ △ R1 L1 ○
 Boss Battle 1: ○ R2 R1 □ L1 R2
 Boss Battle 2: ○ ○ L2 L1 △ △
 Boss Battle Big Daddy: □ △ ○ ○ R2 R2
 Double Pick Ups: L1 L2 ○ L1 R1 □
 Armor: R1 △ R1 △ L1 □
 Turbos: □ × ○ △ R1 R2
 Jump: ○ □ R2 × △ R2
 Demo-Sequence: □ □ ○ ○ △ △

Und hier noch ein paar Moves. Haltet im Spiel die △-Taste gedrückt und gebt einen der folgenden Moves ein.

Shield: ↑, →, ↓, ←
 Stun: →, ←, ↑
 Cash Suck: ←, →, ↑
 Rear Fire: →, ←, ↓
 Mine: ←, →, ↓
 Jump: L1 + R1
 Linker Seitenschwenker: ↑, ↓, ←
 Rechter Seitenschwenker: ↑, ↓, →



N2O

Paßwörter

Hier einige Cheats zum Tunnelgeballere. Gebt die Codes als Paßwörter ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

Water Mode: ○ × □ △ △ ○ △ ○
 Lives: ○ × × △ □ △ □ ○
 Level Select: □ ○ × △ △ × ○ ×
 oder □ △ ○ △ × △ □ ×
 Bonus-Level: □ □ □ △ ○ △ □ □

Weapons: □ × ○ □ × □ ○ □
 Firewalls: × × □ × × △ △
 Hidden Ships: × × × □ △ ○ ×
 No Bonus: □ △ × △ ○ □ △ ×
 Cheats deaktivieren: □ □ × ○ ○ ○ ○ △



Grand Theft Auto

Nützliche Paßwörter

EATTHIS - maximal gesucht
 BLOWME - Koordinaten
 BSTAR - alles
 CAPRICE - alle Städte
 CHUFF - keine Polizei
 FECK - Liberty City (1 und 2)

GROOVY - alle Waffen
 MADEMAN - alle Waffen, alle Städte
 THESHIT - alle Waffen, alle Städte, 99 Leben
 TURF - alle Städte
 WEYHEY - 9999990 Punkte
 HANGTHEJ - God Cheat

Abe's Oddysee

Levelwahl/Zwischensequenzen

Begebt Euch in das Hauptmenü und markiert das Wort Optionen. Jetzt haltet Ihr die R1-Taste gedrückt und gebt bei gehaltener Taste folgendes ein: ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.

Um jedoch alle Zwischensequenzen anwählen zu können, geht Ihr erneut in das Hauptmenü, markiert das Wort Optionen und haltet wieder die R1-Taste gedrückt, während Ihr folgendes eingibt: ↑, ←, →, □, ○, △, □, →, ←, ↑, →.

C&C 2: Gegenschlag

Xploder/Game Buster Codes

Beide Seiten

Schnell bauen:

D001 008A 0004
 8002 984C 0000

Alles kostenlos:

D001 008A 0004
 8002 985C 0000

Überall bauen können:

(SELECT drücken)

D01B 5530 0100
 801A 9616 01FF

Die Alliierten-Codes

Unendlich Geld:

D001 008A 0004
 8002 A3D4 FFFF
 D001 008A 0004
 8002 A3D6 03FF

Unendlich Energie:

D001 008A 0004
 8002 A3F0 FFFF
 D001 008A 0004
 8002 A3F2 00FF

Kein Energieverbrauch:

D001 008A 0004
 8002 A3F4 FFFF

Keine Silos nötig:

D001 008A 0004
 8002 A3D0 0000

Die Sowjets-Codes

Unendlich Geld:

D001 008A 0004
 8002 A798 FFFF
 D001 008A 0004
 8002 A79A 03FF

Unendlich Energie:

D001 008A 0004
 8002 A7B4 FFFF
 D001 008A 0004
 8002 A7B6 00FF

Kein Energieverbrauch:

D001 008A 0004
 8002 A7B8 0000

Keine Silos nötig:

D001 008A 0004
 8002 A794 0000

Geplänkel-Codes

Unendlich Geld:

D001 008A 0004
 8002 CD40 FFFF
 D001 008A 0004
 8002 CD42 03FF

Unendlich Energie:

D001 008A 0004
 8002 CD5C FFFF
 D001 008A 0004
 8002 CD5E 00FF

Kein Energieverbrauch:

D001 008A 0004
 8002 CD60 0000

Keine Silos nötig:

D001 008A 0004
 8002 CD3C 0000

Formel 1 '98

Auf den nächsten beiden Seiten gibt es die restlichen **fünf** Strecken mit **original** Gang- und Speed-Angaben zu allen **Grand-Prix-Kursen** des Jahres 1998. Teil 2



12. Rennen - 14.-16. August 1998
Hungaroring in Mogyorod, UNGARN

Streckenlänge: 3,972 km

Rundenanzahl: 77 (305,536 km)

Schnellste Runde bis '97: 1'18"308 - Nigel Mansell, Williams ('92)

Schnellste Runde '98: 1'14"672 - Michael Schumacher, Ferrari



13. Rennen - 28.-30. August 1998

Circuit de Spa-Francorchamps in Spa, BELGIEN

Streckenlänge: 6,968 km - Rundenanzahl: 44 (306,592 km)

Schnellste Runde bis '97: 1'51"095 - Alain Prost, Williams ('93)

Schnellste Runde '98: 1'49"450 - Jacques Villeneuve, Williams



Zeichenerklärung:

- 120 2 Weiße Zahlen entsprechen km/h.
- Farbige Zahlen symbolisieren den Gang.
- Rot = untere Gänge (1 & 2)
- 3 160 Gelb = mittlere Gänge (3 & 4)
- Grün = obere Gänge (5 & 6)
- 195 5 Die Gangangabe zeigt direkt auf den Brems- bzw. Beschleunigungspunkt.

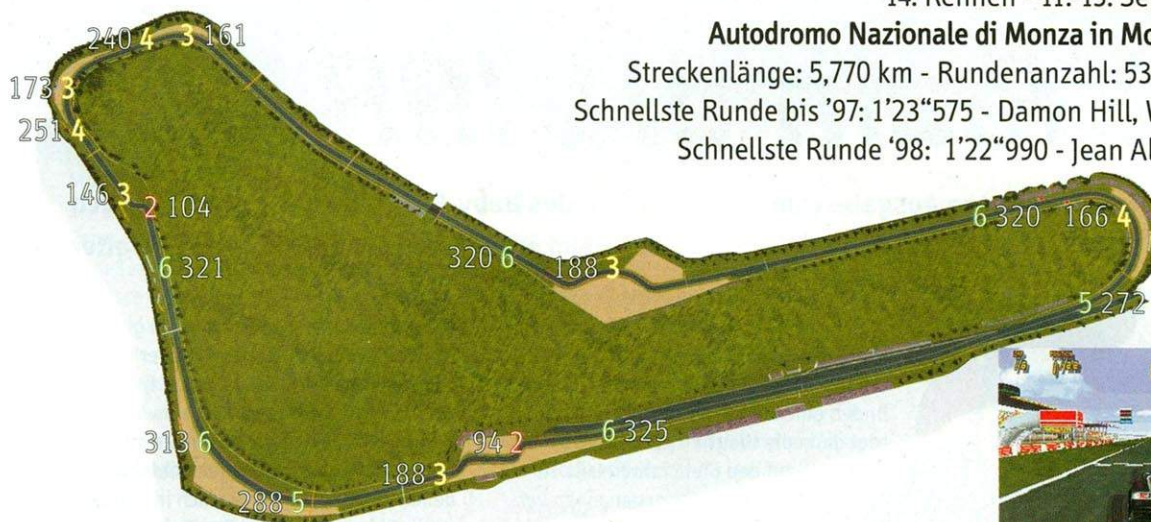
14. Rennen - 11.-13. September 1998

Autodromo Nazionale di Monza in Monza, ITALIEN

Streckenlänge: 5,770 km - Rundenanzahl: 53 (305,772 km)

Schnellste Runde bis '97: 1'23"575 - Damon Hill, Williams ('93)

Schnellste Runde '98: 1'22"990 - Jean Alesi, Benetton



15. Rennen - 25.-27. September 1998

Nürburgring in Adenau, DEUTSCHLAND

Streckenlänge: 4,556 km

Rundenanzahl: 67 (305,252 km)

Schnellste Runde bis '97: 1'18"805 - Heinz Harald Frentzen, Williams ('97)

Schnellste Runde '98: 1'16"602 - Mika Häkkinen, McLaren



16. Rennen - 30. Oktober - 1. November 1998

International Circuit in Suzuka, JAPAN

Streckenlänge: 5,864 km - Rundenanzahl: 52 (310,562 km)

Schnellste Runde bis '97: 1'38"942 - Heinz Harald Frentzen, Williams ('97)

Schnellste Runde '98: 1'36"293 - Michael Schumacher, Ferrari

Breath of Fire III

Haben wir Euch in der letzten Ausgabe vom **Werdegang** des Baby-Ryu berichtet, helfen wir Euch nun beim erwachsenen **Drachensohn** weiter



Wiedergeburt

Viele Jahre später erwacht Ryu aus seiner Lethargie. Wie durch Zufall hatte Garr ihn in der Mine gefunden, in der Ryu zu Beginn geboren wurde. Garr bittet Ryu nicht um sein Leben, er wünscht jedoch, so lange am Leben zu bleiben, bis der wahre Grund des Untergangs der Brut gefunden wurde. Ein Wunsch, den wir dem starken Kämpfer gern erfüllen. Kommt Ihr zu der Stelle, an der das Drachenbaby niedergeschlagen wurde, findet Ihr in der Nähe drei Kisten. Weiter zum Fahrstuhl und hinauf in die erste Etage. Verfolgt Ihr die Gleise, so kommt Ihr zu einem Häuschen, in dem Ihr einen Händler findet. Deckt Euch mit Heilmitteln und Vitaminen ein. Dort kommt Ihr zu einem Schienennetz

mit einem Waggon, den Garr bewegen kann. Mit dessen Hilfe könnt Ihr eine Kiste erreichen, in der Ihr einen Federsäbel findet, eine leichte und scharfe Waffe. Legt dann die Weichen so um, daß Ihr den Waggon auf den Stein fahren laßt. Anschließend müßt Ihr gegen einen verbitterten **Drachenzombie** antreten, der auf Rache sinnt. Hier ist die Stelle, wo Ihr die ganzen gekauften Goodies braucht. Der Kampf ist ziemlich übel. Für den Anfang verwandelt sich Ryu in den **Behemoth** (Flammen- und Wunder-Gen). Damit könnt Ihr dem Biest mit einfachen Angriffen stark zusetzen. Nach der Rückverwandlung sollten beide Kämpfer ständig angreifen. Nehmt zum Heilen die Vitamine und verwendet die Heilmittel nur, wenn ein Charakter sowohl vergiftet als auch vom Knochenanzersucht wurde. Nach endlosen Angriffsreihen ist das Skelett vernichtet.

Als Dankeschön erhält Ihr das **Schatten-Gen** und das **Fusions-Gen**. Im Gängesystem hinter dem gesprengten Stein gibt es zwei Truhen. Geht nun den rechten Gang nach, bis Ihr einen Schalter findet. Den müßt Ihr so oft betätigen, bis die Platte vor dem Raum mit dem Schalter einen Durchgang öffnet. Dann könnt Ihr die Mine verlassen. Holt Euch im Büro des Vorarbeiters von Garr die Belohnung ab.

Wertiger

Vor den Toren der Mine findet Ihr den geschlagenen **Emitai**, der Euch als Lehrling annimmt. Ihr müßt durch die **Ogerstraße** durch. Dort findet Ihr eine Kiste. Kurz vor dem Ende werdet Ihr von einem Wertiger angegriffen. Danach kommt der **Levetberg**, über den Ihr marschieren müßt - laßt Euch von der Falle nicht irritieren.

Der bereits bekannte **Yrallweg** ist gesperrt. Also gehen die zwei Racker nach **McNeil**, um die Ursache für das Hindernis zu erkunden. Geht in **McNeil** zum Gasthof und sprecht die Inhaberin an. Sie bittet darum, daß Ihr Euch um den wildgewordenen Tiger kümmert, der sich in den **Zedernwäldern** versteckt hält. Zielstrebig marschieren die beiden zum alten Versteck der drei Diebe vom Beginn der Geschichte. Und siehe da: Rei ist der Wertiger, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, ein Schmugglernerst auszuheben und Rache für Ryu und Teepo zu üben. Schaut Ihr beim alten Bunyan vorbei, könnt Ihr ihn zum Meister erwählen. Geht nun zum nahen Feenring und laßt Euch zum Feendorf teleportieren. Die geflügelten Gesellen haben Ryu zum Herrscher gewählt und warten nun auf Anweisungen von oben. Gebt die ersten Order (eine zum Jagen, eine zum Roden, eine zum Lehren). Geht ab jetzt das muntere Völkchen immer mal wieder besuchen. Zurück im Dorf findet Ihr die Loki-Gestalt blutend auf dem Boden liegend. Ihr erfahrt von den Soldaten, daß Rei zum **McNeil-Anwesen** gerannt ist. Als wir ankommen, wird der sündige Bürgermeister gerade von Königin Nina verhaftet. Ihr werdet alle bekannten Details berichtet, und die Heroine nimmt gleich wieder das Heft in die Hand. Also geht's auf Reis Spuren zum **Schwarzmarkt** hinter der Ogerstraße. Außer einer Truhe und einen Haufen Verletzter finden wir einen Hinweis, daß Rei wohl zum nahen **Checkpoint** gelaufen ist. Hier seht Ihr, wie Rei sich mit dem Unterwelt-Boß anlegt. Leider müssen wir ihm helfen. Nehmt am besten Garr mit und fahrt wieder die Taktik mit dem riesigen Behemoth (Flammen- und WunderGen). Ist der Gigant weg, erweckt Rei wieder zum Leben, der sich dann in einen eigenständig kämpfenden Wertiger verwandelt. Ryu sollte vor allem zum Heilen (mit Goodies) abgestellt werden. Der Boß Mikba ist dann relativ leicht zu besiegen.

Die Pflanzung

Unser neues Ziel sind die östlichen Länder. Leider braucht unsere Party einen Paß für den Checkpoint an der östlichen Brücke. An der Eygnock-Straße kommt Nina die zündende Idee: Ryu soll ihr helfen, die mysteriösen Vorgänge in der Pflanzung zu erkunden. Dort angekommen,

fahrt Ihr mit den Fließbändern ganz nach innen, wo Ihr auch schon den Direktor gesucht hattet. Und siehe da: Momo findet sich wieder ein. Ein wenig östlich der Pflanzung schließt sich auch Peco wieder an, der gerade den Baum Yggdrasil besucht. Wieder zurück in der **Anlage**, stellt Momo fest, daß Gas in zwei Gewächshäuser eingedrungen ist. Ihr müßt nun mit Pecos Hilfe Steine auf die Kreuze schießen, die sich auf den benachbarten Terrassen befinden, und anschließend mit Schmak-kes, das heißt mit Anlauf, dagegen treten. Das erste Glashaus sollte nicht das Problem sein. Beim zweiten muß Peco um die Kurve laufen. Nach einigen Versuchen solltet Ihr aber auch das geschafft haben. Danach erkunden wir den Ofen. Schießt mit Momo auf den rostigen Verschluss und ein geheimer Durchgang öffnet sich. Geht dort hinein. Momo müßt Ihr mitnehmen und dazu noch den widerstandsfähigen Garr. Die verschlossenen Türen öffnet Momo an den Computern mit den entsprechenden Zahlen ganz rechts im Computerkabinett. Dahinter kann sich Eure Party ausruhen. Der Hinweis zu Tür 2 befindet sich hinten in dem **Raum mit dem Krys-Gas**. Versteckt unter den Wegen ist ein Peco-Verschnitt mit dem Tip. Hinter der westlichen Tür mit der 2 befindet sich eine Truhe. Wir nehmen die mittlere im zweiten Raum. Folgt Ihr dem Weg, liegt im Raum mit dem Förderband eine Notiz mit dem Paßwort. Den Weg weiter findet Ihr das **Macht-Gen**. Geht Ihr das Förderband hinauf, kommt Ihr wieder zum Computerkabinett. Durch die Tür mit der Nummer 3 kommt Ihr zu einem Mutanten-Boß, der ziemlich hitzeempfindlich ist. Der Hinweis zu Tür 4 besagt, daß Ihr die Nummern der Generatoren in Reihenfolge ihrer Leistung angeben sollt (1-3-2-5-4, steht auf der zweiten Paßwort-Seite). Folgt Ihr dem Weg hinter Tür 4, kommt Ihr zu Palet und dem nächsten Endgegner. Diesen üblen Boß besiegt Ihr mit dem Standardrezept "Behemoth". Anschließend sollte Momo heilen (verjüngen) und die anderen beiden sollten sinnlos draufknüppeln. Aber Vorsicht! Der Gegner hat ziemlich üble Magie.

Königliches Chaos

Alsdann bricht unsere Party nach **Wyndia** auf. Vergeßt nicht, bei den geliebten **Feen** vorbeizuschauen, denn zahlreicher Nachwuchs hat sich eingestellt, der beschäftigt werden will. In **Wyndia** besteht Nina darauf, daß nur sie und Rei zum König gehen. Vorher quatschen sie aber noch mit den inzwischen erwachsenen Versteckspiel-



Kindern, die sich erneut auf eine Partie einlassen. Der König verspricht Euch einen Paß. Bis der fertig ist, geht Ihr in den Kerker, in dem noch eine Truhe steht. Das Gitter davor ist Sache von Rei. Wieder oben erhaltet Ihr den Paß. Allerdings spitzt sich die Lage unerwartet zu. Mause zeigt den Weg in den Weinkeller. Darunter befindet sich ein Teleporter, der Euch in die verlassene Bude von Meister Durandal beamt. Also geht's in Richtung Ost durch den **Checkpoint** durch. In Rhapala gibt es wieder nur schlechte Nachrichten, da das gewünschte Schiff erneut ausbleibt. Glücklicherweise ist der Vulkan inaktiv und die Straße nach Urkanien frei. Nächstes Ziel ist der **Engelsturm**. Mit Garr als Anführer betretet Ihr das Heiligtum.

Gaist

Nach der ernüchternden Begegnung geht's nach **Urkan Tapa**. Laßt Garr mit dem Patriarchen sprechen. Der schickt Euch durch die **Gezeitenhöhle**, die sich südlich des Vulkans befindet. Dorthin kommt Ihr, wenn Ihr dem südlichen Strand nach Westen folgt. Nehmt am be-



Wechsel in die Drachengestalt:

Seit dem ersten Treffen mit Prinzessin Nina kann Klein-Ryu im Kampf seine Drachenmacht aufrufen. Dies verbirgt sich unter dem Menüpunkt "Besteigen". Bis zu drei Gene könnt Ihr auswählen, welche jeweils eine bestimmte Eigenschaft verbergen. Ihr findet die Gene (nur Ryu selbst kann sie aufheben):

Erste Zeile

Flamme	von Beginn an mit Repertoire
Frost	auf der östlichen Seite der Myrrschlucht
Donner	nördlich von Rhapala am Strand bei einem einzeln stehenden Haus
Schatten	nach dem Sieg über den Zombiedrachen in der Daunamine
Strahlen	im Containerhof nahe dem Teleporter
Macht	geheimes Labor unter der Krys-Pflanzung in einem toten Gang

Zweite Zeile

Verteidiger	als Belohnung für Ninas Rettung am Bumorberg
Eldritch	auf der obersten Plattform des Leuchtturms bei Rhapala
Wunder	im Zubloberg nahe dem Endgegner inmitten der Lava
Schwere	am westlichen Ausgang der Gezeitenhöhle
Dorn	an der Absturzstelle der Rakete bei Momos Turm
Umkehrung	Fragezeichen-Stelle auf der östlichen Seite des Bumorbergs

Dritte Zeile

Mutant	am Stahlstrand nahe des Wassers
???	in einem einzelnen Haus in Urkanien (westlich des Stahlstrandes)
Trance	nördlich des Kombinars bei dem riesigen Baum
Fehler	ganz im Westen innerhalb der Kolonie
Fusion	nach dem Sieg über den Zombie-Drachen in der Daunamine
Ewigkeit	als Belohnung nach dem Sieg über den Ältesten von Dragnier

Manche Gen-Kombinationen ergeben besonders schlagkräftige Gestalten:

Bezeichnung	Gen-Kombination	Besonderheit
Hybrid-Drache	Fusion	kombiniert die Kräfte von Ryu und einem Partymitglied
Drache	Dorn, Frost, Verteidiger	starker Eisdrache
Trygon	Flamme, Frost, Donner	beherrscht drei Hauch-Angriffe
Mini-Drache	Mutant, ???	sehr flinker, aber schwacher Drache
Kaiser-Drache	Ewigkeit	Berserker, nicht steuerbar
Nisekaiser	Fehler, Ewigkeit	brutaler Kaiserhauch-Angriff
Drachen-Puppe	Fehler	schwacher Drache mit wenig MP-Verbrauch
Drachen-Schatten	Schatten	Todesattacke auf alle Ziele
Zischdrache	Wunder, ???	Riesenwuchs (dreimal so viele Trefferpunkte wie ein Behemoth)
Behemoth	Wunder	große Gestalt, schützt die Partymitglieder
Tiamat	Schatten, Trance	Seeschlange mit Todeshauch und Feuerwelle
Quecksilber	Wunder, Dorn, Umkehrung	flink, starker Angriff
Drachenkrieger	Macht, Trance	Elementmagie mit Statusänderungen

sten Nina mit und laßt sie gegen mehrere Gegner "Blitz" zaubern. Bei Ebbe müßt Ihr bis zum neuen Wasserspiegel herunterklettern und mit dem Floß übersetzen. Dort befindet sich der Ausgang. In jedem Seitenarm der Höhle sind allerdings lukrative Goodies versteckt. Am Ausgang findet Ryu das **Schwere Gen**. Anschließend kommt Ihr zur Siedlung **Felsen**. Geht zu Gaist. Nach dem aufschlußreichen Gespräch mit dem Ex-Wächter diskutiert Ryu mit Garr darüber. Im benachbarten Haus könnt Ihr ruhen und abspeichern. Gaist fordert Euch zum Kampf. Zerstört erst die beiden Fackeln (200 HP) und verwandelt Euch dann in einen Frost-Beheemoth (Frost- und Wunder-Gen). Mit der Feuerklaue ist das ein einfacher und kurzer Kampf.

Ein kaputtes Schiff

Deis ist nun frei. Also geht's zum **Engelsturm**. Betretet dort die Gruft mit der Frau unterm Lichtschild. Nach einem etwas rabiolen Gespräch schickt Deis Euch zum Schrein in der Höhle am **Zubloberg**. Laßt Ryu dort die Runen lesen. Deis weist Euch an, nach Norden zu segeln. In **Rhapala** erfahrt Ihr von Shadis, daß Beyd in Trödelstadt ist, um das Schiff zurückzuholen. Also gehen wir nach **Trödelstadt**. Diese Ortschaft befindet sich nördlich von Urkan Tapa. Im Westen der Stadt findet Ihr Beyd, der den Durchlaß zum Schiff begehrt. Verlaßt Trödelstadt und geht nach Westen, wo ein einzelnes Haus steht. Darin findet Ihr das **???-Gen**. Folgt dann Beyd zum **Dock**. Als Ihr ankommt, regt sich Beyd gerade über das beschädigte Schiff auf. Laßt Momo mit Beyd reden, da sie unbedingt das Schiff reparieren will. Sie gibt Euch eine Skizze, die Ihr dem Gildemeister in **Trödelstadt** zeigt. Er befindet sich auf der untersten Ebene im hinteren Haus. Übrigens hat sich links davon Wynn aus Wyndia versteckt. Der Gildemeister schickt Euch zum **Stahlstrand**. Ganz im Norden findet Ihr das **Mutant-Gen**. Sprecht den Chef mit Garr an. Beim Ziehen schnell auf die X-Taste hämmern. Hört auf, wenn die Zahlen rot werden. Doch an den Seilen hängt keine Maschine, sondern ein riesiger Fisch, den Ihr besiegen müßt. Er ist ziemlich unangenehm, aber machbar. Ihr benötigt dabei viele Vitamine. Die benötigten Teile müßt Ihr suchen (Ansicht drehen). Am Strand liegt bereits eins. Zwei andere sind links und rechts vom Eingang (am Hang) sowie eins bei dem Typen mit dem Schweißbrenner. Nun dürft Ihr das Containerschiff betreten. Zwei Teile liegen nahe dem Eingang hinter der Mauer und weiter links bei der verschlossenen Tür. Unten befinden sich Schalter, mit denen Ihr die Stahlträger bewegt. Weitere Teile liegen im ersten Abschnitt jeweils ganz rechts und ganz links (bei den Schaltern). Und im zweiten Abschnitt: zwei Teile ganz links, versteckt hinter den Contai-

nern (sowie eine Robe für Nina), und eins hinter der Hebebühne sowie noch eins ganz rechts, nahe dem Schalter im ersten Abschnitt. Drei Teile befinden sich auf den Containern. Insgesamt sind das 15 Teile. Wenn Ihr alle habt, geht zurück zu Momo. Und siehe da, der Kutter läuft!

Shusi

Sprecht während der Fahrt Nina an. Ein unbekanntes Schiff taucht auf. Doch bald verschwindet es wieder. Angekommen in Rhapala, übernimmt Zig das Steuer. Geht auf die Brücke und sprecht Zig an, wenn Ihr bereit zum Auslaufen seid. Also geht Ihr auf hohe See. Doch der schwere See-gang zwingt Euch zur Umkehr. Zig erzählt Euch von einem legendären Seemann, doch viel weiß er auch nicht. Er schickt Euch daher nach Parch, nördlich von Rhapala. Kommt Ihr in der **Einöde** an, geht Ihr zum Bürgermeister (hockt in einem Haus auf der oberen Terrasse). Doch er mag nicht reden, bis er etwas zu essen bekommt, was nicht nach Fisch riecht. Also machen wir Shusi. Das Rezept kriegen wir in der **Myrrschlucht**. Wir benötigen Makrelen, Reis, Essig und Meerrettich. Makrelen fangt Ihr auf der anderen Seite der Schlucht (beispielsweise mit Bambusstab und Lot). Reis gibt es nahe dem Haus an einem Baum (Peco dagegentreten lassen). Um den Essig zu erhalten, marschieret Ihr mit Garr zum Brunnen am Café (Ostwyndia). Helft dem Brunnenmann, Wasser zu schöpfen, und Ihr erhaltet Sauerwasser. Meerrettich findet Ihr an der Ogerstraße (die Pflanzen in der Pfütze). Fahrt zur **Einöde** und sprecht den Wächter im Bürgermeisterhaus an. Mixt das Shusi im Verhältnis 1 Makrele mit 9 Reis, 2 Essig und 3 Meerrettich. Das Ganze gut durchkneten, und der Bürgermeister ist wieder fit. Ihr erhaltet eine Seekarte.

Das Schwarze Schiff

Fahrt nun nach Osten zu den entfernteren Klippen. Beim Fragezeichen müßt Ihr mit dem Kutter innerhalb von 25 Sekunden bis zum Haus auf der linken Seite vordringen. Nicht ganz einfach, aber machbar. Außerdem gibt es noch zwei Truhen. Kukuys, der legendäre Seemann, empfängt Euch freundlich, kann Euch aber auch nicht weiterhelfen. Er berichtet allerdings von dem Schwarzen Schiff. Der erste Enterversuch schlägt fehl. Sprecht dann mit Momo. Danach wird das Schwarze Schiff gerammt. Steuert dazu Euren Bug auf das Heck des Schwarzen Schiff und drückt dann den Boost (Rennen-Taste). Paßt bei den Fehlversuchen auf, daß sich Euer Motor nicht überhitzt. Schaut nach dem Aufprall nach Momo und Peco, die sich beide im Maschinenraum wiederfinden. Betretet das Schiff mit Momo. Geht die Treppe runter. Ihr kommt zu einer beweglichen Plattform. Stellt am **Bedienpult** das Programm 2 ein

und setzt bis auf die andere Seite über. Dort findet Ihr eine ID-Karte. Mit Programm 3 fahrt Ihr eine Etage tiefer. Dort befindet sich der Hauptschalter für den Kran. Geht hoch zum **Kran**. Mit ihm müßt Ihr die drei Container zu einer Brücke plazieren. Um von der anderen Seite wieder zurückzukommen, legt Ihr im nächsten Raum den Schalter um. Auf dem nächsten Oberdeck findet Ihr am Ende des langen Gangs auf der linken Seite ein Skill Ink. Geht dann die Treppe hinauf. Hier braucht Ihr die ID-Karte, um den Lift benutzen zu können. Eine weitere Etage höher ist das **Steuerpult**, das Momo be-



Feendorf

Wenn Ryu in den zweiten Lebensabschnitt tritt, wird er zum Herrscher über die Feen erklärt. Also muß er sich regelmäßig um sie kümmern. Ihr kommt von jedem Feenkreis aus zu ihrem Dorf. Hier die wichtigsten Punkte, die zu beachten sind:

Die Farben:

Rot	Jagd
Grün	Bauen und Roden
Blau	Handeln
Azur	Forschung

Es sollte ständig ein Drittel aller Feen auf der Jagd sein. Maximal 99mal Nahrung können sie sammeln. Sinkt dieser Wert, solltet Ihr noch eine Jägerin einstellen.

Schickt jeweils die sechs Feen mit dem längsten grünen Balken zum Roden und Bauen (jeweils drei).

Richtet vor allem zu Anfang ein Haus ein, in dem nach neuen Jobs gesucht wird (die drei intelligentesten Feen). Später, wenn Ihr genügend Häuser habt, sucht dann ein wenig nach Kultur.

Handelshäuser richtet Ihr am besten nach Bedarf ein, da sie nur Euch etwas nützen. Übertragt dann diese Aufgabe den allerbesten Händlern, die schneller ihr Sortiment vergrößern. Ein Gasthaus ist nicht unbedingt vonnöten. Wenn Ihr aber eins baut, dann genügt eine schlechtere Händlerin.

gutachtet. Sie will wissen, wenn der Antriebsmesser auf 100 steht. Schaut auf den **Antriebsmesser** zwei Etagen tiefer und lauft spätestens bei 70 los. Mitzählen nicht vergessen! Bei genau 100 müßt Ihr wieder oben sein und Momo anquatschen. Motor läuft und Schiffchen schip-pert quer über den Ozean. Plötzlich gibt es einen Störfall. Zwei riesige Meeresbewohner haben sich mit dem Schiff angelegt. Sie sind am besten mit Blitzen zu stoppen.

Die Kolonie

Ihr seid im Kombinat angekommen. Die Leute dort können uns auch nicht weiterhelfen. Also forschen wir auf eigene Faust. Weiter nördlich ist eine grüne Stelle. Ihr findet dort das **Trance-Gen**. Auch hier gibt es Feenringe, die Ihr nutzen könnt, um die Geflügelten zu besuchen. Hinter dem **Stahlgrab** betritt die Party, inklusive Momo, die **Kolonie**. Ganz links findet Ryu das **Fehler-Gen**. Schaut Euch das Radar und das Zimmer darunter an. Sucht Euch dann einen Weg zur Truhe und springt danach durch das lila Glas durch. Ihr kommt in einen Raum, in dem Ihr ein paar Platten so drehen müßt, daß ein Laserstrahl von dem mittleren zum rechten, dann zum linken und zur Sicherung gelenkt wird. Ein bisschen probieren, und der Strahl trifft. Oben ist der Teleporter nun betriebsbereit. Kaum angekommen, büchst Mausi wieder aus, der wir prompt folgen. Unsere Party merkt bald, daß sie wieder am Stahlstrand gelandet ist. Erkundet dann das Schiff. Ihr kommt in einen **Raum mit vier Schaltern**. Legt zuerst die Schalter im Osten, Westen und Süden um. Dann erreicht Ihr eine Truhe. Legt danach auch den Schalter im Norden um. Geht ganz nach oben in die oberste Etage. Dort ist ein **weiterer Schalter in der Mitte eines Abgrunds**. Ihn könnt Ihr nur mit einer Plattform erreichen. Betretet daher die einzelnen Plattformen in folgender Reihenfolge: die nördlichste von rechts, die südlichste von Süden. Dann wird die linke der drei außenherum bewegt, bis sie rechts neben der bisherigen rechten Platte liegt. Betretet sie erneut (von Norden), und Ihr erreicht den Schalter. Folgt dem Weg weiter bis zum **Radar**. Justiert es in die Richtung, in der der Pfeifton am klarsten zu hören ist. Wieder unten ist die Relaisstation A endlich aktiv. Stellt am Pult den **Containerhof** ein und holt Euch das **Strahlen-Gen** ab.

Dragnier

Nächster Stop ist **Dragnier**. Ihr werdet freudig von den Einwohnern begrüßt. Der Dorfälteste fordert Euch in seinem unterirdischen Reich heraus. Der Gegner, gegen den Ihr antreten müßt, ist ziemlich übel. Er leistet sich keine besonderen Schwächen und läßt die Verwandlung Ryus in einen Drachen nicht zu. Also müßt Ihr mit konventionellen Mitteln ran.

Achtet darauf, daß Eure Charaktere nicht krepieren, und stellt eine Person zum Heilen ab. Als Siegesprämie erhaltet Ihr das **Ewigkeits-Gen**. Anschließend hilft Euch der Dorfälteste bei Eurer Quest und stellt Euch einen Führer zur Verfügung. Geht mit ihm zur **Fabrik**. Der Weg hindurch ist nicht schwer zu finden, allerdings wird hin und wieder Eure Geschicklichkeit stark auf die Probe gestellt. Ihr findet hier auch ziemlich viele Truhen. Ihr kommt zu einer Stelle mit einem Krys-Roboter, mit dem Ihr die Schalter umlegt. Der Trick ist, daß Ihr am Anfang den Roboter hinter ein Podest bewegt und dann ein Stück nach rechts unten marschieret. Dadurch bekommt der Roboter, der von dem Podest aufgehalten wird, die nötige Bewegungsfreiheit. Am Schluß kommt Ihr zu einer Treppe, an deren anderem Ende sich eine Notfalltür befindet, die Ihr mit Momos Hilfe öffnet.

Wüste des Todes

Auf der anderen Seite der Fabrik ist die **Wüste des Todes**. Hört Euch an, was der Dragnier zu sagen hat. Nehmt Euch am Faß eine Ration Wasser. Marschieret dann drauflos. Folgt aber dem falschen Polarstern (rechts neben dem echten). Lauft bis Tagesanbruch und rastet bis zur Nacht. Kommt die Nachricht, daß Ihr zu wenig trinkt, dann leert einen Wasserkrug. Geht Euch das Wasser aus, kehrt Ihr am besten um und beginnt von vorn. Sämtliche auftretende Gegner sind kälteempfindlich. Nach einer Weile seht Ihr die Oase auftauchen, die alsbald wieder verschwindet. Dreht dann wieder nach Norden, und marschieret ein wenig links vom echten Polarstern. Eventuell trifft Ihr auf ein Monster namens Manmo, daß Ihr leicht mit dem Eisbehemoth besiegt. Danach liegt Prinzessin Nina erschöpft darnieder. Schlachtet das Rakda, und Ihr findet Euch in der Oase wieder. Der Chef der Oase schickt Euch noch weiter nach Norden zu einer Ruine namens **Caer Xhan**. Im Westen davon ist der **Containerhof** mit einem Teleporter. Garr muß die störende Kiste zerlegen, und Ihr könnt den Transporter verwenden.

Caer Xhan

Deckt Euch zunächst im Laden mit Items ein. Geht dann im Norden in das Haus. Dort findet Ihr mehrere Kristalle, die Euch schädigen. Eine Etage tiefer ist ein Schalter, der die schädigenden Strahlen sichtbar macht. Am anderen Ende kommt Ihr in einen Raum mit einem Computer, in dem Ihr einen Lift zur Orbitalstation Myria einschaltet. Springt den Abhang runter und deaktiviert die Sperre zum Lift. In der **Raumstation** angekommen, marschieret Ihr zu dem Schaltpult an einem Fahrstuhl. Um ihn zu benutzen, müßt Ihr eine Etage höher den Schalter umlegen. Nutzt die Fahrstühle, um auf die andere Seite des Arbeiterbereiches zu gelangen.

Hier findet Ihr auch eine Stelle zum Ausruhen und Speichern. Die rechte Treppe führt zu zwei Schaltern, die Ihr auslöst. Geht dann die andere Treppe hoch, bis Ihr an die Stelle kommt, an der die Lichtschranken gewesen sind. Dort den gelben Weg entlang kommt Ihr zum **Gefängnis**. Die hinterste Tür verbirgt einen Schalter zu einer Schlafgaskammer. Die betretet Ihr, wenn Ihr durch das Elektroschockfeld marschieret und dem Pfad folgt. Der Gegner ist ziemlich übel, sein Hauptangriff ist das Lähmen. Die Unbeweglichkeit müßt Ihr sofort heilen, sonst habt Ihr ein Problem! Verwandelt Ryu am besten in einen Krieger-Drache (Stärke- und Eldritch-Gen). Nehmt nach einem erfolgreichen Kampf die Karte, die alle Türen der Sicherheitsstufe B öffnet. Fahrt den Fahrstuhl hinunter, auf dem das Monster saß. Dort findet Ihr orangefarbene Muscheln in einer Kiste, mit denen Momo Pflanzen vernichten kann. Die darauffolgende Schatzkammer könnt Ihr nur mit Rei betreten. Nehmt also Momo und Rei (für die Türen) mit und folgt dem grünen Pfad. Ihr kommt in eine grüne Höhle mit unangenehmen Gegnern. Dort hindurch und mit dem Fahrstuhl nach oben in den **Garten Eden**. Hier trifft Ihr den guten alten Teepo wieder. Er stellt Ryu kräftig auf die Probe. Anschließend wartet noch der letzte Endgegner auf Euch, den Ihr nur mit ordentlichen Schutzzaubern überlebt. Habt Ihr ihn besiegt, so ...

... ist Euer Werk vollbracht.

THE END



Zu Befehl, Sir!

C&C 2: Gegenschlag

Kein anderes Spiel aus der Kategorie **Echtzeitstrategie** zieht den Spieler so in den **Bann** wie **Westwoods Geniestreich** Command & Conquer. Lest auf den folgenden Seiten alles über die **Cheats** sowie die Strategien die zum **Sieg** führen

Die Cheats der deutschen Version

Die Cheats werden eingegeben, indem man im Optionskasten am rechten Screenrand die vier Symbole vom PlayStation-Pad nacheinander mit der O-Taste (oder der jeweiligen Cancel-Funktion) bestätigt. Verwendet Ihr eine Maus für die PlayStation, muß dies mit der rechten Maustaste bestätigt werden. Einige Cheats lassen sich erst aktivieren, nachdem Ihr in einem Level ein wenig gespielt habt. Eventuell müßt Ihr für den „Level-gewinnen-Cheat“ auch erst das Baufahrzeug aufstellen.



Die gesamte Karte aufdecken:

△△×○△□



Unverwundbarkeitsstrahl:

□×○×△△



Nuklearschlag:

○×○○○×□



Parabomb:

×××○△□



Chronoshift:

□○△×○○



Level gewinnen:

○○△××□

Geld:

××□○○○

Level verlieren:

○×○□□×

Noch zwei Cheats:

□×□×□×

□□○○△△



UNERLÄSSLICHE TAKTISCHE GRUNDKENNTNISSE

PRIMÄRSCHLAG

Laßt Euch von den Sowjets erst gar nicht in die Enge treiben, sondern greift von Euch aus an. Zum einen deckt Ihr damit unkundiges Gelände auf, und zum anderen könnt Ihr Euch so manchen Vorteil sichern. Eines Eurer primären Ziele sollten immer die Sammler des Gegners sein, um ihm damit den Geldhahn abzuwenden.



PLATZ FÜR DIE SAMMLER

Plaziert Eure Erzfabrik stets so, daß der Sammler genug Platz hat, seine wertvolle Fracht zu entladen. Muß der Sammler erst mehrfach herumfahren, kostet das Zeit und Euch könnten die Geldmittel knapp werden.



PLATZ FÜR DIE BASIS

Achtet beim Errichten Eurer Basis darauf, daß möglichst in alle Richtungen etwas Platz vorhanden ist.



INFANTERIE GEGEN PANZER

Greift Ihr mit Schützen gegnerische Panzer an, werdet Ihr schnell überrollt. Versucht folgendes: Klickt die Schützen einzeln an, markiert das gegnerische Fahrzeug als Ziel und wiederholt dies, bis die ganze Truppe attackiert. Hierdurch wird eine Art Zangen-taktik angewandt, welche gegnerische Kettenfahrzeuge verwirrt.



LUFTABWEHR

Luftangriffe sowie Luftlandeeinheiten können den gesamten Sieg bedrohen. Als zuverlässige Abwehr haben sich die Rak-Zeros erwiesen. Postiert im Lager verstreut Gruppen mit drei bis fünf Einheiten der Cyborgs. Im Gegensatz zu normalen Flakstellungen können Rak-Zeros umpositioniert werden und verbrauchen auch keine Energie.



PANZER GEGEN INFANTERIE

Gegnerisches Fußvolk kann Euren Kettenfahrzeugen sehr gefährlich werden. Attackiert sie deswegen nicht, sondern plaziert den Zeiger hinter sie und laßt Eure Tanks einfach über sie hinwegfahren.



ALLIIERTE SEITE

Griechenland



EVAKUIERUNG



Laut Missionsbriefing „dürft“ Ihr die sowjetischen Truppen vernichten. Ohne dies könnte man diesen Auftrag auch kaum bewältigen. Baut an Ort und Stelle Eure Basis auf und produziert schnellstmöglich Panzer. Drei fleißige Sammler müßt Ihr auch laufen lassen, sonst werden die Gelder zu schnell knapp. Erkundet nebenbei das Gelände mit Spionen und vernichtet verstreute gegnerische Einheiten. Eventuell kann auch der gegnerische Sammler ausgeschaltet werden. Dann kommt der heikle Part. Walzt die gesamte gegnerische Basis nieder, ohne das Kraftwerk am Strand zu vernichten (macht Euch auf herbe Verluste gefaßt). Schlagt mit mindestens 15 schweren Panzern zu und vernichtet sämtliche offensive Einrichtungen. Denkt auch daran, einige Rak-Zeros zu senden, die die Helikopter knacken können. Und versucht Euch beim Sturm von den Teslaspulen fernzuhalten. Ist dies vollbracht, wird das Kraftwerk am Strand infiltriert und nebenan werden im Meer zwei Werften errichtet. Produziert mindestens zehn Zerstörer und sucht das gesamte Gewässer nach feindlichen U-Booten ab. Nebenbei holt Ihr die Zivilisten aus den Dörfern. Produziert, nachdem Ihr Euch sicher seid, einige Transporter und setzt erst einmal Truppenverbände zur Insel über, da Ihr ansonsten eine schlimme Überraschung in Form sowjetischer Luftlandverbände erleben könntet. Erst dann werden die Zivilisten verschifft. Allerdings haben wir beim Durchzocken festgestellt, daß die Mission auch als erfolgreich gewertet wird, sobald alle gegnerischen Verbände zu Land, zu Wasser und in der Luft vollständig vernichtet sind. Die Zivilisten mußten wir gar nicht mehr zur Insel übersetzen lassen.

ZUSAMMENSTOSS



Ihr werdet mitten im Kampfgebiet abgesetzt. Bringt erst Eure Spione in Sicherheit und deckt Eure Flanken. Baut an Ort und Stelle Eure Basis auf. Errichtet eine Erzfabrik sowie eine Waffenfabrik. Eventuell kann auch mit der Produktion von Cyborgs begonnen werden. Produziert dann mindestens ein Dutzend Panzer. Nebenbei solltet Ihr die Spione los-schicken, um das gegnerische Lager zu erkunden. Sendet sie nach Nordosten sowie Süd-osten. Ihr werdet die Laster, die nicht entkommen dürfen, dort finden. Räumt dann erst einmal alle Gegner, die auf Eurer Seite des Gebietes postiert sind, weg. Habt Ihr eine schlagkräftige Truppe aufgestellt (mind. 20 Panzer), walzt Ihr die gesamte gegnerische Basis platt. Vernichtet zuerst Raketenwerfer und Kraftwerke. Der Rest ist reiner Vernich-tungskrieg. Allerdings solltet Ihr die ganze Mission schnell erledigen, da die Laster zu entkommen versuchen. Sichert deswegen, vorausgesetzt Ihr habt freie Kapazitäten, im Nordosten und Südosten die Feldwege.

GANZ WEIT UNTEN



Hier gilt es, einen Indoor-Level zu meistern. Oberstes Gebot lautet, den Mechanobot immer im Auge zu behalten und dafür zu sorgen, daß ihm nichts zustößt. Ihr dürft Euch hier der übermächtigen Flammentürme am Anfang entledigen, indem Ihr diese einfach an den entsprechenden Konsolen an den Wänden ausschaltet. Nach der ersten Gabelung geht es nach oben. Benutzt den Spion, um oben im Raum die Konsole zu bedienen, welche einen der Flammentürme abschaltet. Schlagt Euch dann nach Süden durch und nehmt den LKW, um in den anderen Gang zu gelangen. Links oben wird an der Konsole der andere Flammenturm deaktiviert. Schleicht nach Nordosten und benutzt den Schalter dort, um Nervengas auszulösen. Hierdurch werden eine ganze Menge Feinde ausgelöscht. Rückt dann mit dem Rest Eurer Truppe nach. Öst-lich nutzt Ihr die Fässer, um durch deren Explosion weitere feindliche Einheiten aus-zulöschen. Aktiviert weiter vorne den Schalter, um die Teslaspule gegen den Mam-mutpanzer einzusetzen. Räumt dann im Gefängnis auf. Achtet jedoch auf die Hunde! Schaltet dann mit dem Spion die Flammentürme aus, die Tanja festhalten. Mit ihr schlagt Ihr Kurs per Osten ein und erledigt mit Hilfe der explosiven Fässer die dort wachenden Truppen. Schickt dann den Spion zur letzten Konsole und macht Euch mit dem Rest Eures Trupps in Richtung Osten auf. Habt Ihr dort den äußersten Raum er-reicht, ist die Mission abgeschlossen.

KONTROLLIERTE VERBRENNUNG



Packt Euer Fußvolk in den Transporter und düst nach Norden. Achtet auf den Mammut-panzer und haltet Euch fern von ihm. Gen Osten werden die Fässer hochgejagt und somit die Wachen angelockt. Wartet, bis der Mammutpanzer sich entfernt hat, und jagt die Flammenwerfer in die Luft. Nun solltet Ihr schnell die Kraftwerke vernichten. Ihr dürft ru-hig Eure spärliche Truppe aufreiben. Ist die Stromzufuhr unterbrochen, kommen schon zusätzliche Truppen an. Schleust diese umgehend nach Südosten und baut eine Basis auf. Produziert Panzer und unbedingt einige Rak-Zeros. Schon bald werden feindliche Trup-pen von Norden und Westen angreifen. Auch Luftangriffe werden folgen. Die Rak-Zeros sollten deswegen verstreut in der Basis verteilt werden, da sie Jäger und Luftlandetrup-pen sehr gut bekämpfen können. Klärt dann nach und nach das Gelände auf und erledigt verstreute gegnerische Einheiten. Mit starken Panzerverbänden schießt Ihr dann das gegnerische Hauptlager sturmreif und vernichtet zuerst die Verteidigungsanlagen. Paßt jedoch auf die zu erobernden Gebäude auf, da diese von explosiven Fässern umgeben sind. Versucht erst gar nicht, diese Gebäude zu erobern, bevor nicht wirklich jeglicher Wi-derstand gebrochen wurde. Bedenkt auch, daß jedes eroberte Gebäude Energie benötigt, und haltet deswegen den Stromlevel möglichst im positiven Bereich.

WÜSTE



Eine Mission, in welcher Ihr einen Vernichtungsfeldzug erfolgreich bewältigen müßt. Macht Euch sofort zu Missionsbeginn darauf gefaßt, daß sowjetische Verbände Euer Baufahrzeug attackieren. Versucht es zu retten. Zwar wird ein zweites angeliefert, aber solltet Ihr beide errichten und einsetzen können, beschleunigt dies die Gebäudeerrichtung. Baut also beide nebeneinander gleich am Startpunkt auf und produziert auf Teufel komm raus Panzer und Rak-Zeros. Schon bald werden die Sowjets Luftangriffe starten. Verteilt deswegen die Rak-Zeros gut im Lager. Baut mindestens zwei Erzfabriken und laßt mindestens vier Sammler für Geldnachschieb sorgen. Dann wird das Gelände erkundet, und nach und nach werden verstreute Gegner geplättet. Achtet darauf, daß die feindliche Basis im gesamten südlichen Bereich sehr gut mit Lasern und Raketenfahrzeugen gesichert ist. Sobald Ihr Euer Lager gut abgesichert habt, startet Ihr den ersten Angriff mit mindestens 20 Panzern. Fahrt am äußersten westlichen Rand entlang und nutzt die Schlucht unten, um ins gegnerische Lager einzudringen. Von diesem Punkt aus rollt Ihr nun das gesamte Lager von Westen nach Osten auf.

FRISCHE SPUREN



Schützt Euren Sammler! Sollte dieser hier vernichtet werden, stehen die Siegeschancen bei Null. Produziert schnellstmöglich leichte Panzer und klärt das Gelände auf, während Ihr die ablaufende Zeit im Auge behaltet. Kommt die Meldung des sich nähernden Konvois, heißt es schnell und erbarmungslos zuzuschlagen. Achtet aber auf die Kisten, welche die Lastwagen hinterlassen, denn sie enthalten hochexplosives Material. Versucht sie mit nur einem einzelnen Schützen zu berühren, um zu vermeiden, daß ein ganzer Verband in die Luft gesprengt wird. Der Rest ist reine Glückssache.

PERSÖNLICHER KRIEG



Der Grundsatz in dieser Mission lautet: Eile mit Weile. Erledigt erst einmal mit Tanja die ersten gegnerischen Fußeinheiten. Zerstört dann die Fässer und die heraneilenden Schützen. Laßt Stavros ruhig so lange am Startpunkt stehen. Nun solltet Ihr mit Tanja am untersten Rand der Karte erst einmal die Truppen, die das Dorf attackieren, aufdecken. Vorsicht! Ballert erst den Wachhund um! Umgeht möglichst die Truppen und laßt Stavros in sicherer Entfernung nachfolgen. Den Mammutpanzer umgeht Ihr, indem Ihr ihn mit den Verstärkungen in einen Kampf verwickelt. Mit weiteren Verstärkungen jagt Ihr die explosiven Fässer in die Luft. Allerdings müßt Ihr es bereits bis zur Furt geschafft haben, heil durchzukommen. Mit Euren eigenen Einheiten könnt Ihr lästige Verfolger stoppen, indem Ihr die Brücke blockiert bzw. gleich zerstört. Sobald Euch ein LKW entgegenkommt, solltet Ihr diesen versuchen zu vernichten und die hinterlassene Heilungskiste benutzen, um Euren Truppen wieder frische Lebensenergie zu spendieren. Nun wird der sowjetische restliche Müll vernichtet.

Falls in dieser Mission Tanja ausgeschaltet wird, kann immer noch weitergespielt werden. Allerdings werdet Ihr ohne sie Mühe haben, diesen Level zu meistern.

ALLIIERTE
SEITE

Sibirien

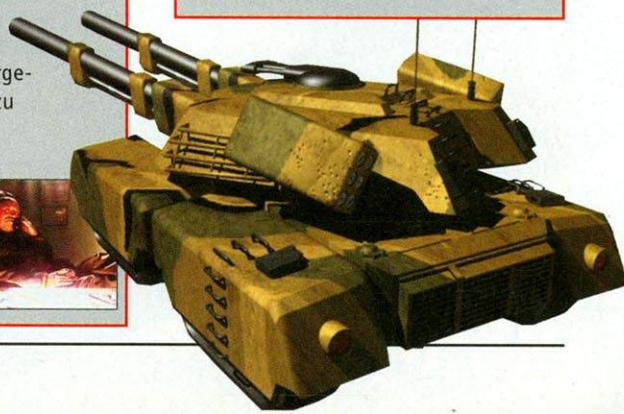


IN DER FALLE



Baut sofort an Ort und Stelle Eure Basis auf und sichert erst einmal die Furt und die beiden Brücken, die nebeneinander liegen. Für ausreichend Geldmittel sollten wieder vier Erzsammler losgeschickt

werden. Rak-Zeros werden im Lager verteilt, um ungebetene Luftangriffe abzuwehren. Richtet Euer Hauptaugenmerk dann auf die Produktion von leichten Panzern und Jeeps, da diese wesentlich schneller sind. Sobald die Lastwagen, die es zu vernichten gilt, losfahren, werdet Ihr eine entsprechende Meldung erhalten. Dann gilt es, diese möglichst in sicherer Entfernung zur eigenen Basis zu vernichten. Achtung! Schießt auf die zurückbleibenden Kisten erst, nachdem alle anderen Fahrzeuge in sicherer Entfernung sind. Neben diesem ganzen Spektakel solltet Ihr auch mit Spionen die Gegend erkunden. Nun solltet auch der letzte Laster versuchen, Eure Blockade zu durchbrechen. Eventuell wird dieser von einem größeren Verband geschützt. Versucht wieder, mit schnellen, leichten Einheiten zuzuschlagen. Der Rest der Mission besteht darin, die gesamte gegnerische Basis zu vernichten. Hier gilt erneut die einfache Faustregel, mit einem großen Verband anzugreifen und erst einmal Kraftwerke und Defensivanlagen auszuschalten. That's it!



ALLIIERTE SEITE

ITALIEN



EIN SICHERER HAFEN



Diese Mission ist recht „einfach.“ Euer Baomobil wird von der CPU aufgestellt. Baut sofort ein Kraftwerk und eine Cyborgfabrik. Produziert auch sofort mehrere Schützen. Denn Euer Lager

wird von einem Spion entdeckt, den Ihr sofort erledigen müßt. Nun gilt es eigentlich nur noch, nach dem grundsätzlichen Schema Vernichtungskrieg die drei Basen der Sowjets im Norden dem Erdboden gleichzumachen. Baut allerdings erst einmal Eure Basis aus. Bedenkt auch, daß wieder einmal penetrante Luftangriffe erfolgen werden. Deswegen solltet Ihr nebenbei einige Rak-Zeros in der Basis verteilen. Produziert stets schlagkräftige Panzerverbände und stoßt über die Furt im Mittelpunkt des Gebietes nach Norden vor. Agiert Ihr schnell genug, werdet Ihr mit etwas Glück dort die gegnerischen Sammler vorfinden, die Ihr vernichten solltet um dem Gegner den Geldhahn zuzudrehen.

ZEITKRITISCHE ROUTINE



Eine Mission mit Zeitlimit steht Euch bevor. Stellt sofort an Ort und Stelle Eure Fahrzeuge in einer Reihe auf und begegnet so dem ersten Ansturm feindlicher Luftlandeverbände. Rafft dann Eure Truppen zusammen und macht Euch auf den Zick-Zack-Weg. Gegnerische Schützen walzt Ihr einfach platt. Gegnerische Panzer werden entweder zerstört oder geschickt umfahren. Im ersten Dorf erhaltet Ihr Verstärkung, unter der sich auch ein LKW mit explosiver Ladung befindet. Diesen solltet Ihr sicherheitshalber im Dorf lassen und den Rest der Verstärkung mitnehmen. Zerstört in den Dörfern die Kirchen, da sich in ihnen wichtige Versorgungsgüter befinden. Die Rak-Zeros eignen sich übrigens hervorragend für diese Aktionen. Nach der Brücke, die von den zwei Mammuts verteidigt wird, erhaltet Ihr Chronotanks, die Eure Truppen schützen. Achtet in den nächsten Kämpfen darauf, Eure beschädigten Einheiten lieber einmal zurückzuziehen und durch Warten aufzufrischen, als sie sinnlos zu verheizen. Paßt auf dem folgenden Weg auf die Teslaspulen auf und vernichtet diese mit den Chronos, bzw. nutzt die explosiven Fässer. Achtet auch auf eventuelle Minen und penetrante Helikopterattacken. Auch werden gegnerische Sprenglaster auftauchen. Habt Ihr es mit Euren Einheiten bis ins gegnerische Lager geschafft, kassiert Ihr die Wissenschaftler ein und bringt diese in Sicherheit.

AUF FRISCHER TAT ERTAPPT



Ein Level mit Tanja und hohem Schwierigkeitsgrad. Achtet stets darauf nicht zu überhastet zu agieren. Hier herrscht kein Zeitlimit. Setzt mit Tanja zur nächsten nördlichen Insel über, wartet die Luftattacke ab und postiert die Kriegsschiffe nahe an Tanja. Nach der ersten Angriffswelle geht es auf die Insel im Süden. Räumt hier auf. Dann räumt Ihr mit Eurer Flotte die U-Boote aus den Gewässern weg und versucht, die Orte, an denen Eure Verstärkungen eintreffen, zu lokalisieren. Mit etwas Geschick können diese sehr effektiv eingesetzt werden. Achtet vor allem darauf, immer zuerst die nervenden Wachhunde zu beseitigen. Checkt dann die Inseln entgegen des Uhrzeigersinnes aus. Noch lebendige eigene Verbände werden aufgesammelt und der ganze Trupp wird auf der Insel im Nordwesten abgesetzt. Hier wird das Gelände ausgekundschaftet, und Tanja kann danach das Zielgebäude in die Luft sprengen.

DRASTISCHER BAUSTOPP



Auch in dieser Mission benötigt Ihr ein wenig Glück. Zuerst müssen die beiden Kraftwerke östlich des Startpunktes vernichtet werden. Hiermit werden die Teslaspulen deaktiviert und Ihr werdet mit Verstärkungen versorgt. Nun werden die Flammentürme mit den LKW's vernichtet. Tastet Euch nun sehr vorsichtig nach Norden vor. Besetzt die Radarstation und verteilt die Truppen im Gelände. Es kann vorkommen, daß, nachdem die Station infiltriert wurde, Truppen heranstürmen. Wartet einfach zwei Minuten ab. Dann marschiert Ihr im feindlichen Lager ein und vernichtet so viel wie irgend möglich. Nun sollten auch schon reichliche Verstärkungen in Form von Luftlandeeinheiten eintreffen, die den Gegnern den Rest geben.

FORTSETZUNG FOLGT ...

... im nächsten Heft!



NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun, baby!

SCHNIPP



! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!

Peripherie-Vergleichstest

Die Schüttel-Pads kommen

Was ist ein **gutes Spiel** wert, wenn der **Controller versagt**? Gar nichts!

Daher haben wir rechtzeitig zum **Weihnachtsfest** die **wichtigsten Peripherie-Neuheiten** zusammengetragen. Im **Blickpunkt** steht dabei voll und ganz die neue Generation von **Dual-Shock-Pads**, und wer glaubt, daß es bei den **Rüttlern** keine **Unterschiede** gibt, dürfte sein **blaues Wunder** erleben

Info DUAL SHOCK

Hinter dieser Wortschöpfung verbirgt sich eine sogenannte Force-Feedback-Funktion, sprich Kollisionen oder andere actionreiche Spielszenen werden durch ein Rütteln bzw. Vibrieren im Pad quittiert. Auf der PlayStation erfolgt dieser Effekt durch zwei Umwucht-Motoren, die per schnelle Rotationen das differenzierte Schüttel-Erlebnis erzeugen. Auch bei Lenkrädern gibt es zunehmend diesen Effekt, doch aufpassen! Manchmal ist das Vibrieren nur soundgesteuert, was letztendlich die Spielatmosphäre kaum verstärkt. Andere hingegen behelfen sich mit einem Motor, so daß es nicht die Differenzierung zwischen linken und rechten Kollisionen gibt (Mono Shock). Übrigens: Namco geht mit dem JoGcon noch eine Stufe weiter, denn bei diesem Pad sind Kollisionen auch durch einen realistischen Widerstand spürbar. Ein Feature, das auf dem PC bereits seit langem populär ist.

Double Shock Analog Controller

Hersteller: Sun!
Vertrieb: Sunflex
Telefon: 02352/953350
Preis: 39,95 DM
Kabellänge: 1,80 Meter
Features: fünf verschiedene Farben



Vollwertige Dual-Shock-Konkurrenz zu einem fairen Preis und cooler Transparenz-Optik.

Durch das steife Digi-Kreuz gehen komplexere Specialmoves nur schwer von der Hand. Das Rütteln ist recht langsam und nicht so heftig wie beim Original. Das Kabel könnte länger sein.

Fazit: Für den Preis ein rundum faires Angebot.

Ausstattung: ausreichend

Gesamturteil: **gut**

Verarbeitung: sehr gut

Twin Shock Analog Controller

The Best Accessory
Baucontec
05331/99590
35,99 DM
1,80 Meter
nur Grundfunktionen



Nahezu fehlerfreies Rüttel-Pad zum sensationell günstigen Preis, das zudem eine extra starke Rumble-Funktion bietet.

Die silberne Lackierung auf den Knöpfen und dem Steuerkreuz sieht billig aus und geht schnell ab. Das Digi-Steuerkreuz ist nicht 100%ig präzise. Das Kabel könnte eine Idee länger ausfallen.

Fazit: Der absolute Preisbrecher unter den Dual Shock Controllern.

Ausstattung: ausreichend

Gesamturteil: **sehr gut**

Verarbeitung: sehr gut

Barracuda 2

Interact
Interact
04287/125113
69,95 DM
2,50 Meter
Dauerfeuer,
Tasten- & Steuerkreuz-Programmierung



Perfekt verarbeitetes Luxus-Pad mit guter Ausstattung und extrastarkem Rumble-Feeling.

Das Steuerkreuz ist eine Idee zu steif ausgefallen. Relativ hoher Preis.

Fazit: Die aktuelle Referenz unter den Dual Shock Controllern.

Ausstattung: sehr gut

Gesamturteil: **sehr gut**

Verarbeitung: super

Controller Dual Jolt Analog

Hersteller: Joytech
Vertrieb: Dynatex
Telefon: 0231/450000
Preis: 59,90 DM
Kabellänge: 2,50 Meter
Features: Dauerfeuer, in verschiedenen Farben erhältlich



Ein rundum hochwertiges Pad mit sehr langem Kabel.

Die Präzision des Steuerkreuzes könnte etwas besser sein. Kein großer Preisvorteil gegenüber dem Original.

Fazit: Ein durchaus empfehlenswertes Gerät, allerdings etwas zu teuer.

Ausstattung: durchschnittlich

Gesamturteil: **gut**

Verarbeitung: sehr gut

Digital Station Shock 2

Access Line
Guillemot
0211/338000
34,95 DM
2 Meter
Dauerfeuer,
Slow Motion, LED-Anzeige



Die Rüttelheftigkeit ist in zwei Stufen einstellbar und wird zudem durch zwei Leuchten unterstützt.

Das Rütteln ist merkwürdig schnell und sehr laut. Das Steuerkreuz arbeitet nicht optimal bei Specialmoves und der Druckpunkt bei den Tasten ist schwammig. Die Analog-Sticks fehlen.

Fazit: Bis auf die ungeschickten Abmessungen ein empfehlenswertes Joypad.

Ausstattung: durchschnittlich

Gesamturteil: **durchschnittlich**

Verarbeitung: gut

Analog Station Shock 2

Access Line
Guillemot
0211/338000
49,95 DM
2 Meter
Dauerfeuer, Slow Motion, NeGcon-Modus



Bis auf die zwei Analog-Sticks baugleich mit der Digital Station Shock 2.

Bis auf die zwei Analog-Sticks baugleich mit der Digital Station Shock 2.

Fazit: Im Vergleich zur preiswerteren Konkurrenz nur zweite Wahl.

Ausstattung: durchschnittlich

Gesamturteil: **durchschnittlich**

Verarbeitung: gut

Hyper Duo Shock Plus

Hersteller:
Vertrieb:
Telefon:
Preis:
Kabellänge:
Features:

Blaze
Fire Int.
02154/945251
49,90 DM
1,80 Meter
Dauerfeuer, Slow Motion,
in verschiedenen Farben erhältlich



Gutes Preis/Leistungsverhältnis.

Die Ränder des Steuerkreuzes sind etwas zu scharfkantig. Das Kabel ist etwas zu kurz ausgefallen. Schwammiger Druckpunkt der Tasten.

Fazit: Bis auf kleinere Macken durchaus empfehlenswert.

Ausstattung: durchschnittlich

Gesamturteil:
gut

Verarbeitung: sehr gut

Rock 'n' Shaker Pad

Just!
Just!
02173/980944
49,95 DM
1,80 Meter
Dauerfeuer, Slow Motion



Das Digi-Steuerkreuz meistert selbst komplexe Abläufe ohne Probleme.

Die feuerroten Analog-Sticks sind ein wenig zu schwammig ausgefallen. Das Rütteln könnte heftiger sein. Das Kabel ist ein wenig zu kurz.

Fazit: Etwas preiswerter, und das Pad würde zur ersten Wahl gehören.

Ausstattung: durchschnittlich

Gesamturteil:
gut

Verarbeitung: gut

Fighterpap

Speed Link
Interact
04287/125113
19,99 DM
2 Meter
Dauerfeuer,
Slow Motion



Äußerst preiswert und zudem 100%ig präzise.

Der Druckpunkt der L- und R-Tasten ist sehr wabbelig. Das dünne Plastikgehäuse und die Steuerkreuz-Befestigung wirken nicht sonderlich vertrauenswürdig.

Fazit: Das solide Spar-Pad für den kleinsten Geldbeutel.

Ausstattung: durchschnittlich

Gesamturteil:
gut

Verarbeitung: durchschnittlich

Bushido PSX Controller

Hersteller:
Vertrieb:
Telefon:
Preis:
Kabellänge:
Features:

Bushido
Sowade
030/32701956
29,99 DM
1,70 Meter
nur Grundfunktionen



Transparenz-Look und ein recht akkurates Steuerkreuz.

Die Verarbeitung ist eine Katastrophe, die Knöpfe sind viel zu schwammig und das Kabel entschieden zu kurz geraten.

Fazit: Ein Billig-Pad im wahrsten Sinne des Wortes.

Ausstattung: ausreichend

Gesamturteil:
schlecht

Verarbeitung: schlecht

The Glove

Reality Quest
Vidis
040/5148400
129,- DM
2,20 Meter
Steuereinheit im Handschuhformat



Selten so cool gezeugt: Wer dieses außergewöhnliche Gerät beherrscht, zieht bei den Kollegen eine lässige Show ab.

Das Spielen mit dem Gerät ist extrem gewöhnungsbedürftig, auf Dauer anstrengend und zudem nur für Hände mit langen Fingern geeignet. Hoher Preis.

Fazit: Ein interessanter Ansatz, der letztendlich aber nur eine teure Spielerei ist.

Ausstattung: ausreichend

Gesamturteil:
durchschnittlich

Verarbeitung: sehr gut

Air Racer

Per4mer
SC&T

149,- DM
2,70 Meter
N64-kompatibel, opt. Bewegungstechnologie,
Dauerfeuer, viele. Konfigurationsmöglichkeiten



Das macht Laune: Durch Schwenkungen in sämtliche Himmelsrichtungen werden Lenkbewegungen erzeugt. Per extralange Kabel kann man sich so richtig austoben.

Dieser technisch aufwendige Gag hat seinen stolzen Preis und ist zudem nicht so präzise wie seine „altmodischen“ Lenkrad-Kollegen.

Fazit: Eine neue, spaßige Lenkidee, die sicherlich viele Nachahmer finden dürfte.

Ausstattung: gut

Gesamturteil:
gut

Verarbeitung: durchschnittlich

Bushido PSX Mouse

Hersteller:
Vertrieb:
Telefon:
Preis:
Kabellänge:
Features:

Bushido
Sowade
030/32701956
39,95 DM
2 Meter



Deutlich preiswerter als das Sony-Original (59,95 DM).

Einen richtigen Schwachpunkt kann man nicht ausmachen.

Fazit: Endlich eine preisgünstige Mouse für die PlayStation

Ausstattung: -

Gesamturteil:
gut

Verarbeitung: gut

Hyper Mouse

Blaze
Fire Int.
02154/945251
39,90 DM
1,50 Meter
Mauspad



Hübsches Design. Das Mauspad ist eine nette Dreingabe.

Ein längeres Kabel hätte nicht geschadet.

Fazit: Hübsch und sehr preiswert - gekauft!

Ausstattung: -

Gesamturteil:
sehr gut

Verarbeitung: sehr gut

Blaze 4 MB MC

Blaze
Fire Int.
02154/945251
49,90 DM



60 Files, Schalter, LED-Leuchten, verschiedene Farben

Hohe Speichersicherheit, da kein Datenkompressionsverfahren verwendet wurde.

Ein Schwachpunkt fiel uns nicht auf.

Fazit: Hohe Datensicherheit und eine Menge Speicherplatz zum exzellenten Preis.

Ausstattung: -

Gesamturteil:
super

Verarbeitung: sehr gut

Bushido 8 MB MC

Hersteller: Bushido
Vertrieb: Sowade
Telefon: 030/32701956
Preis: 49,99 DM
Kabellänge: —
Features: 8 MB, 120 Files, Umschaltknopf, LED-Leuchte



+ Sehr viel Speicherplatz für wenig Geld. Im Transparenz-Look.

- Eine LED-Anzeige wäre bei diesem Speicherriesen eine sinnvolle Orientierungshilfe gewesen. Laut Gebrauchsanweisung nicht zum Verzehr geeignet.

Fazit: Diese MC beweist: Auch Speicherplatz wird immer preiswerter.

Ausstattung: —

Gesamturteil:

Verarbeitung: gut

gut

Bushido 1 MB MC

Bushido
Sowade
030/32701956
19,99 DM



1 MB, 15 Files, auch in anderen Farben erhältlich

Attraktiver Preis.

Einige MCs verweigerten ihre Arbeit. Das Plastikgehäuse ist recht dünn ausgefallen.

Fazit: Es bleibt dabei: Billige MCs sind selten gut.

Ausstattung: —

Gesamturteil:

Verarbeitung: gut

schlecht

Speed Link 1 MB MC

Speed Link
Interact
04287/125113
29,95 DM



1 MB, 15 Speicherplätze, auch in anderen Farben erhältlich

Preiswertes Pad mit sehr guter Verarbeitung.

Die Joypadtiefe ist ungewöhnlich groß, so daß das Pad nicht optimal in der Hand liegt. Sehr kleine L- und R-Tasten. Das Steuerkreuz ist eine Idee zu schwammig.

Fazit: Bis auf die ungeschickten Abmessungen ein empfehlenswertes Joypad.

Ausstattung: durchschnittlich

Gesamturteil:

Verarbeitung: sehr gut

gut

Memory Card 2X

Hersteller: Performance
Vertrieb: Interact
Telefon: 04287/125113
Preis: 39,95 DM
Kabellänge: —
Features: 2 MB, 30 Speicherplätze, Umschaltknopf, LED-Leuchte



+ Extralanges „Speicherleben“, da kein Kompressionsverfahren verwendet wurde. Sehr gutes Preis/Leistungsverhältnis und eine optimale Bedienungsfreundlichkeit.

- Während unserer Testphase gab sich diese MC keine Blöße.

Fazit: In der Kategorie 2- x-15-Speicherplätze der momentane Klassenprimus.

Ausstattung: —

Gesamturteil:

Verarbeitung: gut

sehr gut

Interactor

Serious V.B.H.
Dataflash
02822/68545
89,95 DM
3 Meter



„Sound-Rucksack“, für sämtliche Systeme geeignet

Witzige Idee: Per Boxen-Rucksack werden Euch die Soundeffekte um die Ohren geblasen.

Das Anschließen an die PlayStation ist recht kompliziert. Das Resultat ist letztendlich eine laute Spielerei ohne richtige Force-Feedback-Funktion.

Fazit: Nur für Sound-Puristen mit gehobenem Taschengeld empfehlenswert.

Ausstattung: —

Gesamturteil:

Verarbeitung: gut

durchschnittlich

Speed Link PSX Infrarot Set

Speed Link
Interact
04287/125113
79,95 DM (zwei Pads plus Receiver)



Dauerfeuer, Slow Motion

Der günstige Preis ist verlockend. Das Richtungskreuz verrichtet seinen Dienst nahezu fehlerfrei.

Bereits ab vier bis fünf Metern muß man das Pad genau ausrichten, sonst gibt es Übertragungsfehler. Ein Pad ging während der Testphase kaputt. Dünnes Plastikgehäuse.

Fazit: Für das Geld eine solide Leistung.

Ausstattung: durchschnittlich

Gesamturteil:

Verarbeitung: durchschnittlich

durchschnittlich

V3 Racing Wheel

Hersteller: Interact (Force Feedback)
Vertrieb: Interact
Telefon: 04287/125113
Preis: 139,95 DM
Kabellänge: 3 Meter
Features: Mono-Shock, programmierb. Lenkempfindlichk., Digi-Mod., Steuerkreuz, Höhe & Winkel verstellbar



+ Die bekannten V3-Qualitäten plus eine waschechte Force-Feedback-Funktion zum genialen Preis.

- Leider läßt Euch nur ein Motor das Rütteln spüren. Die Pedalen rutschen leicht weg. Das Gerät wurde nicht als Tischgerät konzipiert.

Fazit: Unter den Force-Feedback-Lenkrädern momentan die erste Wahl.

Ausstattung: sehr gut

Gesamturteil:

Verarbeitung: sehr gut

sehr gut

Jordan-GP-Lenkrad

Joytech
Dynatex
0231/450000
139,95 DM
3 Meter
Steuerknüppel, einstellb. Lenkempfindlichkeit, Digi- & NeGcon-Modus, Steuerkreuz, 13 Knöpfe



Schickes Lenkrad im original Jordan-Formel 1-Design mit gutem Lenkverhalten und einem exzellent funktionierenden Steuerknüppel.

Die Verarbeitung könnte etwas hochwertiger sein.

Fazit: Gesellt sich auf Anhieb in die Reihe der Lenkrad-Klassenbesten.

Ausstattung: sehr gut

Gesamturteil:

Verarbeitung: gut

sehr gut

SO WERTEN WIR

Die Wertungsskala reicht von „schlecht“ bis hin zu „super“, mit Ausnahme der Kategorie Ausstattung, wo ein „ausreichend“ gleichbedeutend ist mit der Aussage „nur Grundfunktionen“.

Bei sämtlichen Steuereinheiten fließt neben der Ausstattung, Spielbarkeit und der Verarbeitung auch die Kabellänge mit in die endgültige Wertung ein. Bei einer Kabellänge unter zwei Metern gibt es automatisch Abzüge in der Gesamtwertung. Ferner spielt auch der Preis eine gewichtige Rolle.

Bei Memory Card gibt es keine Einstufung bezüglich der Ausstattung, dafür wird hier im speziellen auf die Bedienung geachtet, was insbesondere bei MCs mit einem hohem Speicherplatz relevant ist.



MOTIV 1
1,18M x 1,68M



MOTIV 2
2,36M x 0,84M

FÜR NIX UND WIEDER

NIX.

Das Probe-Abo PLAYSTATION GAMES: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich ein Original-Lara-Plakat abstauben!



Wer jetzt **PLAYSTATION GAMES** im Abo testet, erhält eines der abgebildeten **Lara Croft-Originalplakate** als kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle)! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

☒ Ja, ich möchte PlayStation GAMES eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgendes Original-Lara Croft-Plakat (bitte nur eines ankreuzen!):

- ☐ Motiv 1 (Sitzende Lara), Art.-Nr 1174 oder
☐ Motiv 2 (Liegende Lara), Art.-Nr 1175

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)

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

Tokyo Game Show

Jedem Markt seine eigene **Videospielshow**: Während die **Amerikaner** ihre **Neuheiten** auf der mächtigen **E3** vorstellen und **Europäer** auf der **ECTS** in **London** ihre Software Revue passieren lassen, vergnügen sich sowohl Händler und Otto-Normal-Besucher seit einiger Zeit auf der **Tokyo-Game-Show-Fachmesse**. Wir mischten uns natürlich auch unter das **fernöstliche Volk**

Vieles ist anders im Mutterland der Videospielkonsolen (das hört Atari natürlich nicht gerne): das Essen, die Mentalität, die Durchschnittsgröße, der Kleidungs-geschmack und auch die Video-spielvorlieben. Letzteres wird einem spätestens dann klar, wenn man sich in den drei Ausstellungsräumen der Tokyo Game Show umsieht. Adventures im Anime-Stil, Pachinko-Simulationen (eine Art Vertikal-Flipper), schmutzdeli-gie Sex-Spiele mit Schul-mädchen sind zu sehen. Etwa 70 bis 80% der gezeigten Software würde in unseren Breitengraden nur ein ungläu-biges Stirnrunzeln bewirken, wenn sich der Titel tatsächlich

hierher verirren würde. Vor allem der völlig unterschiedliche Grafikgeschmack ist immer wieder zu beobachten. Während westliche Märkte beim Anblick des Kurvenwunders Lara heiß werden, ergötzen sich die Japaner an den typisch knuddeligen Anime-Charakteren mit überzogenen Kindchenschema-Gesichtern (extrem große Augen/extrem kleiner Mund und Nase). Dennoch lohnt sich der beschwerliche elf Stunden lange Flug nach Tokio, denn unter den ca. 400 präsentierten Neuheiten (54% davon waren PlayStation-Titel) tummeln sich immer wieder Trendsetter, Geheimtips und Perlen. Auf dem Makuhari-Messegelände (das größte in Tokio) hatte man beispielsweise erstmals die Gelegenheit, Nancos neuen Rennspielkracher Ridge Racer Type 4 anzutesten (siehe Preview). Trotz einiger Unterschiede zu den beiden anderen Fachmessen haben alle drei Ausstellungen eines gemeinsam: Die PlayStation ist auch in Japan derzeit der wichtigste Player im Konsolengeschäft. Das liegt vor allem an der schwachen Stellung, die Nintendos N64 in der ehemaligen Bastion hat. Dennoch hatte SCEJ auf der TGS Konkurrenz, denn Sega präsentierte mit Dreamcast ihr neues Flaggschiff, und Hersteller SNK zeigte mit dem Neo Geo Pocket ein weiteres tragbares Spielgerät (Fachjargon „Handheld“), das derzeit wieder stark im Kommen ist. Zum Abschluß noch ein paar interessante Angaben zur Tokyo Game Show: Die Messe



Für unsern Geschmack alberne Musik&Tanz-Einlagen gab es überall zu sehen



Japan-Schick: Die Fernöstler haben offensichtlich ein Faible für kunterbunte Kostüme im infantilen Fantasy-Stil

findet gleich zweimal im Jahr statt (Frühjahr und Herbst) und ist abgesehen vom „Business Day“ eine öffentliche Veranstaltung mit einer eigenen Halle speziell für Kinder. Das erste Mal fand sie im Frühjahr '96 statt und wurde seit dem Zeitpunkt immer wieder erweitert (letzter Stand: 92 Aussteller auf mehr als 54.000 qm).



Reichlich weiblich: Jeder Stand schmückte sich mit vielen Fernost-Schönheiten



Die PlayStation hat ein Maskottchen!

Sony Computer Entertainment Japan



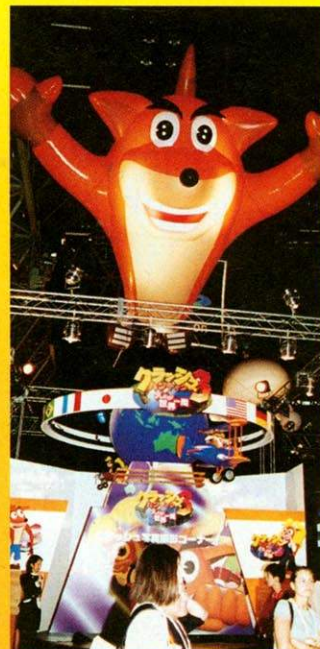
Im Mittelpunkt des PlayStation-Herstellers stand ausnahmsweise nicht die meistverbreitete Konsole der Welt und sein Software-Futter, sondern der neue „kleine Bruder“ namens **Pocket Station**. Es handelt sich dabei um eine Mixtur aus Memory Card, Digital Assistent und portalem Spielgerät und wurde bereits vor geraumer Zeit unter dem Arbeitstitel PDA vorgestellt. Auf einer extragroßen Bühne lief eine Schar von jungen Pocket-Station-Besitzern

eilig umher, um jeden Besucher von diesem neuen multifunktionalen Begleiter zu begeistern. Das Gerät ist in der Tat recht interessant: Uhr, Timer, Spielkamerad, Speichermedium - im Zusammenspiel mit der PlayStation sind unzählige Anwendungsbereiche möglich. Dazu zählt auch das Übertragen von Spielcharakteren aus bekannten Videospielen. So wird es beispielsweise möglich sein, den Chocobo aufzupäppeln, Capcoms Street-Fighter-Kämpfergarde in Kleinstformat zu pressen oder mit **Crash Bandicoot** in Tamagotchi-Manier zu kommunizieren. Apropos Crash, sein dritter Auftritt wurde auf der Messe mit derart viel Tamtam angekündigt, daß man

schwer annehmen darf, daß SCEI den flinken Fuchs zum PlayStation-Maskottchen aufbauen möchte. Ansonsten gab es bis auf die Fortsetzung zum japanischen Denkspiel-Kult **IQ-Final** (Kurushi) leider keine Neuheiten zu sehen.



Crash-Tamagotchi: Zahlreiche bekannte Titel unterstützen die Pocket Station



Superstar Crash: Der Jump&Run-Held wird in Japan kräftig gehypt

Was gab's sonst noch?

Capcom

Capcom ließ bei dem 2D-Klop-**per Street Fighter Zero 3** wieder einmal in bewährter Manier die Fäuste fliegen. Beeindruckend bei diesem Titel war vor allem die enorme Anzahl an Kämpfern, die bei etwa 30 Knochenbrechern liegt.

Electronic Arts

Durch den Vertriebsdeal mit Squaresoft nimmt der größte Softwarekonzern der Welt auch in Japan immer mehr Raum ein. Mit der Wirtschaftssimulation **Theme Aquarium** präsentierte der Konzern sogar erstmals eine 100%ige Japan-Entwicklung. Als Manager eines Wasserparkes müßt Ihr nicht nur für eine unterhaltsame Delphin-Nummer sorgen, sondern auch stets die Personalpolitik und die Finanzen überwachen. Der interessante Titel soll laut eines Mitarbeiters nicht in Europa erscheinen. Warten wir es ab ...

Konami

Die Traditionsfirma feiert mit ihrer DJ-Simulation **Beatmania** (siehe Big in Japan) derzeit Erfolge sowohl in der Spielhalle als auch auf der PlayStation. Kein Wunder also, daß überall Japaner die Gelegenheit hatten, zum Rhythmus der Disco-Mucke auf den Tasten zu hämmern. Vielleicht schwappt der Musikspaß auch demnächst nach Deutschland über.



Konami landete in Japan mit ihrer DJ-Simulation Beatmania einen Riesenhit

Taito

Der Branchen-Oldie war überaus fleißig, denn gleich mehrere Neuheiten waren zu sehen. So attackieren die Blockgrafik-Monster bei **Space Invaders 2000** erneut im Gleichschritt die Erde, diesmal sogar mit einem spaßigen Zwei-Spieler-Modus. Eine raffinierte Variante von Bust A Move stellt das Geschicklichkeitsspiel **Pop 'n' Pop** dar, bei dem Ihr mit gezielten Schüssen be-

wegliche Blasenrauben vernichtet. Typisch japanisch und dort auch überaus erfolgreich ist die U-Bahn-Simulation **Let's go by Train!**, bei der Ihr als Pilot eines Schienenfahrzeuges versucht, möglichst präzise an der Haltestelle abzustoppen und dabei noch den Fahrplan einzuhalten.



Noch mehr Ken & Co: Street Fighter Zero 3



Kurios: Zur U-Bahn-Simulation Let's go by Train gibt es sogar den entsprechenden Controller

Do Play

Herzflimmern!

Die Top-Games des Monats
im Video-Überblick –
atemberaubende Trailer
und Filmsequenzen zu:
Tomb Raider III, Libero Grande,
Crash Bandicoot 3 Warped,
Spyro the Dragon und
Cool Boarders 3.

Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe – Spielelexikon
mit Infos und Experten-
bewertung zu über
455 PS-Games.

Erste Hilfe – Tips &
Tricks-Datenbank
zu 176 PS-Games.

Leicht gemacht – mit den
Save Games und der Memory Card
in unentdeckte Levels vordringen:
Gran Turismo, Tekken 3, Colin McRae Rally

Alles einfach und bequem
von der CD On-Screen abrufbar!

jetzt neu! • ab 11.11.98 • Heft inkl. CD • monatlich

ping für Deine PlayStation!

Station Zone - starkes Heft plus Wahnsinns-CD

Suchtgefahr!

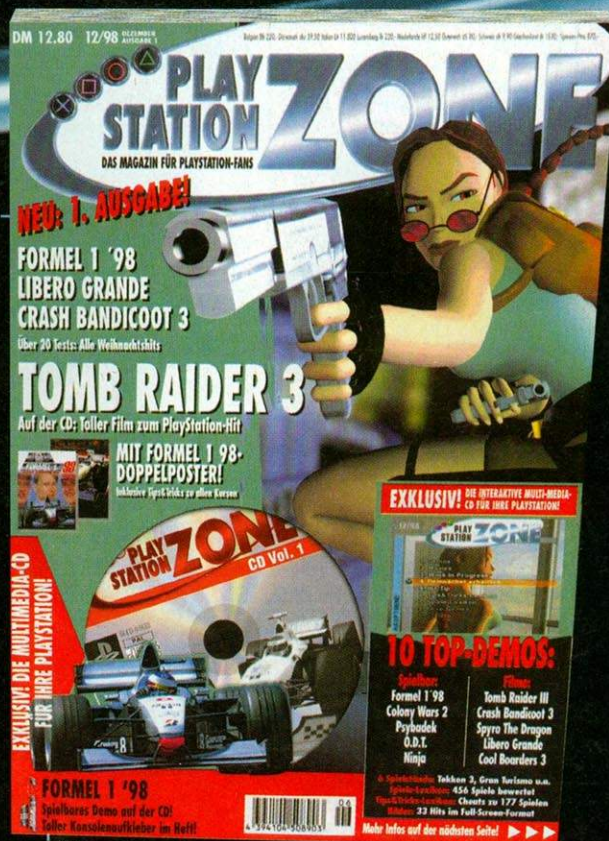
5 spielbare Demos zu aktuellen Neuerscheinungen und Top-Games: Formel 1 '98, O.D.T., Psybadek, Colony Wars - Vengeance und Ninja - Shadow of Darkness. Hit-Tip - Die rasantesten Newcomer des Monats im Bilder-Überblick: Tekken 3, Wild 9, MediEvil, Moto Racer 2, Legends, u.a.

Geheimlabor!

Work in Progress:
Der Blick in die Entwicklungslabors der Hersteller. Massenweise Bilder zu 13 topaktuellen Games (A Bug's Life, Syphon Filter u.a.) in einer spannenden, interaktiven On-Screen-Show.

Mehr Heft- mehr Fun!

PlayStation Zone ist die geballte PS-Energie auf 132 Seiten. Spannende Infos und aufregendes Insiderwissen über Deine Konsole und alle aktuellen Games. Ein absolutes Muß für alle echten PlayStation-Fans. PlayStation Zone - wissen was läuft.



ich • 12 • jetzt neu! • ab 11.11.98 • mon

„Wenn Spielehersteller wie Konami oder Namco über massenhafte Importe von Spielen nörgeln, sollten sie mal überlegen, ob es nicht auch an der Tatsache liegt, daß europäische Versionen oftmals für den "Po" sind?"

Thorsten Stroht, Gelsenkirchen

Keine Importspiele mehr?



Importslop

Mahlzeit! Ich muß jetzt mal meinem Ärger Luft machen. Zuerst die Kritik an Sony: Okay, die PS ist und bleibt die beste Konsole, aber es gibt neuerdings ein großes Manko. Die beschweren sich über die Chips und Raubkopien (letzteres zu Recht), aber liegt der Fehler

nicht bei Sony selbst? Wenn die es schaffen würden, japanische oder US-Spiele zeitgleich in Europa zu veröffentlichen, hätten sie schon ein Problem weniger. Daß es aus technischen Anpassungsgründen nicht immer geht, ist klar, aber wenn ich als Deutscher bis März auf Metal Gear Solid warten muß und die US-Version schon haben kann, obwohl Konami den Händlern mit Strafandrohung wegen Importverbot droht (Idioten!), dann sind sie selber Schuld. Für die Importe braucht man den Chip, und „zufälligerweise“ kann man mit dem auch kopierte Titel abspielen. Klar, daß da die Hemmschwelle sinkt. Zweitens: Wenn Spielehersteller wie Konami oder Namco über massenhafte Importe von Spielen nörgeln, sollten sie mal überlegen, ob es nicht auch an der Tatsache liegt, daß europäische Versionen oftmals für den

„Po“ sind? Wenn ich beispielsweise Tekken 3 (PAL) mit der japanischen Version vergleiche, dann sind die Unterschiede offensichtlich: PAL-Balken und Schnecken-tempo. Drittens: Ich wünsche allen „Brennern“, daß sich ihr Gerät über Nacht in ein Nintendo 64 verwandelt, was wirklich eine harte Strafe wäre. Ihr Idioten macht die Branche damit kaputt, nur weil Ihr vor Euren Freunden dann angeben könnt: „Ich habe schon 80 Spiele!“ Für mich seid Ihr miesen Zecken der Bodensatz der Evolutionsgeschichte! So, das war's vorerst. Ich wünsche der BPJS einen Blitzeinschlag mit anschließendem Flächenbrand und dem N64 ein wohlverdientes vorzeitiges Ende - PlayStation forever!

Thorsten Stroht, Gelsenkirchen

Auch wenn Dein Ton - vornehm ausgedrückt - nicht gerade zimperlich ist, muß ich Dir dennoch in einigen Punkten voll und ganz zustimmen. Fangen wir mit dem The-



Schlechte PAL-Anpassung: Die deutsche Version von Tekken 3 leidet unter einem fetten PAL-Balken und spürbarem Geschwindigkeitsverlust

ma PAL-Versionen an: Wie recht Du hast! Es ist wirklich ein Jammer, daß SCEE, obwohl der Konzern nun wirklich sehr viel Zeit hatte, nicht in der Lage war, eine vernünftige PAL-Umsetzung von Tekken 3 hinzulegen. Die Kloppelei ist ca. 15% langsamer geworden als das Japan-Original, und die PAL-Balken sind völlig überflüssig. Daß es auch anders geht, bewies früher einmal die Firma Sega, dessen Saturn-Knaller Virtua Fighter 2 beispielsweise auch hierzulande optimalen Genuß bietet. Thema Raubkopien: Auch hier



stimme ich Dir zu. Man ruiniert meines Erachtens allerdings nicht nur die gesamte Branche damit. Ich weiß aus früheren C64-Zeiten auch, daß man sich damit selber den Spielspaß raubt, da man zu einer Billig-Kopie keinen Bezug hat und in der Regel nur mal eben „reinschnuppert“, um sich dann gleich der nächsten Raubkopie zu widmen. Doch was soll man machen? Der Geldbeutel ist schwach, der Spieldrang stark. Das Thema Importverbot ist differenziert zu betrachten. Richtig ist, daß der Importverbot von SCED und Konami sehr eng mit den umgebauten PlayStations zusammenhängt, die es auch erlauben, Importspele abzuspielden. Im Falle von Tekken 3 führte das beispielsweise zu einem Verlust in sechsstelliger Höhe, da viele deutsche PS-User „fremdgingen“. Dein Vorschlag, die Titel möglichst weltweit gleichzeitig zu veröffentlichen, wäre zwar in diesem Zusammenhang sinnvoll, aber kaum durchführbar, da erstens die PAL- und Sprachanpassungen in der Regel sehr aufwendig sind, zweitens die einzelnen Märkte ihre Titel aus marketingtechnischen Gründen anders planen (es macht doch keinen Sinn, gleich drei Toptitel auf einmal zu veröffentlichen) und drittens die Koordination untereinander eine große logistische Herausforderung ist. Meines Erachtens wäre es viel sinnvoller gewesen, wenn SCE die Raubkopierermisere frühzeitig erkannt und alles daran gesetzt hätte, einen wirkungsvollen Kopierschutz zu erstellen. Dann wäre es mit Sicherheit zu diesem ärgerlichen Importstopp nicht gekommen (mehr dazu im News-Teil). Außerdem: Letztendlich fließt das Geld doch in eine Kasse, egal in welchem Land man sich das Spiel holt.

PlayStation vs. PC

Glaubt Ihr, die PlayStation 2 kann einem PC das Wasser reichen? Ich persönlich denke, daß Konsolen auf Dauer nicht besser sein können als ein PC, denn auf dem PC-Markt erscheinen wöchentlich neue leistungsstärkere Grafikkarten, während auf dem Konsolenmarkt alle 1,5 Jahre eine neue Konsole erscheint. Das größte Problem ist also das fehlende Aufrüsten. Aber wenn ich eine Konsole aufrüsten würde, könnte ich mir ja gleich einen PC zulegen. Ich selber besitze beide Systeme, PlayStation und PC, und spiele auch auf beiden sehr gerne. Der PC ist jedoch in puncto Technik meilenweit voraus, und außerdem ist Software auch preiswerter.

Klaus Schönweger

Interessanterweise behaupteten die Hersteller von 3D-Beschleunigern gerade erst letztlich, daß die Konsolen demnächst sterben würden, da die technische Evolution auf dem PC derzeit so schnell ist, daß in Kürze bereits die Leistungsstärke der nächsten Konsolengeneration überflügelt werden dürfte. Nun wissen wir momentan noch nichts Konkretes über die PS 2, so daß alle Mutmaßungen über deren Leistungsstärke im Vergleich zu einem PC derzeit noch bloße Spekulationen sind. Es ist allerdings richtig, daß die Konsole auch in Konkurrenz mit dem PC steht, da er aufgrund seiner flexiblen Architektur früher oder später eine Konsole in technischer Hinsicht überflügelt. Dennoch bin ich davon überzeugt, daß beide Märkte (PC und Konsole) auch in Zukunft ohne Probleme nebeneinander bestehen können, da sie in einigen Punkten verschieden sind. Konsolen sind nämlich wesentlich preiswerter als ein PC, unterliegen eben nicht dem ständigen, kostspieligen Aufrüstungszwang und bieten darüber hinaus das komfortable Plug&Play-Prinzip, sprich CD reinlegen und losspielen, ohne vorher die Hardware konfigurieren zu müssen. Außerdem sind die Ge-

Ist der PC der Tod sämtlicher Konsolen? Klaus Schönweger fürchtet die Konkurrenz aus dem Hause Microsoft



09/98



10/98



11/98

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 09/98 mit CD	zu DM 9,90	
☐ PlayStation GAMES 10/98	zu DM 4,90	
☐ PlayStation GAMES 11/98	zu DM 4,90	
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
Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

schmäcker von Konsolen- und PC-Besitzern erwiesenermaßen völlig verschieden, worauf sich Konsolen-Only-Firmen wie Konami oder Namco auch spezialisiert haben (Jump&Run oder Prügelspiele). Technische Stärke ist ohnehin nicht alles. Oder warum verkauft sich die PlayStation nach wie vor wie warme Semmeln? PS: Eine Konsolengeneration hält erfahrungsgemäß je nach Popularität vier bis fünf Jahre lang.

Warnung

Ich möchte an dieser Stelle alle Leser vor der Firma XX-XXXX aus Berlin warnen. Schickt ja nicht Eure Spiele an diese Adresse! Diese Firma behauptet zwar, daß sie Geld für die gebrauchten Spiele nach der Zusendung sofort überweist, doch nach diesem Versprechen habe ich nichts mehr von dieser Firma gehört. Anfang August habe ich nämlich drei Titel verschickt, und nun im Oktober nach meinem mittlerweile vierten Anruf erzählte man mir, daß das Geld endlich überwiesen worden sei. Doch Pustekuchen: Mittlerweile sind wieder drei Wochen ins Land gezogen, und vom Geld ist immer noch nichts zu sehen. Daher meine ausdrückliche Warnung: Diese Firma aus Berlin ist nur eine Abzockfirma. Also Hände weg davon!

André Schubert, Glauchau

Du mußt verstehen, daß wir den

Namen des Versandes aus rechtlichen Gründen nicht direkt abdrucken dürfen, da wir über den Wahrheitsgehalt bekanntlich nichts Näheres wissen. Dennoch richtet sich eine allgemeine Warnung an alle: Verschickt keine Spiele oder Geld an einen Unbekannten, sei es eine Einzelperson oder eine Firma, ohne daß zuvor vertraglich etwas geregelt wurde. Alternative: Regelt den Geldverkehr per Nachnahmegeschäft. Das Beispiel von André verdeutlicht, daß man in solch einer Lage in der Regel kaum eine rechtliche Handhabung hat. Außerdem: Seriöse Firmen verlangen nicht, daß man Geld oder Spiele verschickt, bevor man die Gegenleistung erhalten hat.

Hoher Schwierigkeitsgrad

In letzter Zeit ist des öfteren das Thema Schwierigkeitsgrad diskutiert worden. Ich denke zu Recht. Hier ein paar Beispiele: Cardinal Syn: Was nützt der gute technische Rahmen, wenn selbst auf dem Easy-Level ein Durchschnittsspieler restlos verzweifelt? Wer den Endgegner ohne Cheat besiegt, verdient das goldene Joypad! Monopoly: Der Computer wird beim Würfeln eindeutig bevorzugt. So ist es dem CPU-Gegner tatsächlich schon einmal gelungen, sich eine Stunde lang beinahe schadloß durch die Häuser zu mogeln. Colin

Lesercharts Top 10

- | | |
|-------|------------------------|
| (2) | 1. Tekken 3 |
| (1) | 2. Gran Turismo |
| (4) | 3. indiziertes Spiel 2 |
| (8) | 4. Command & Conquer 2 |
| (6) | 5. Tomb Raider 2 |
| (3) | 6. Colin McRae Rally |
| (9) | 7. Final Fantasy VII |
| (Neu) | 8. Frankreich 98 |
| (Neu) | 9. Metal Gear Solid |
| (5) | 10. Alundra |

McRae Rally: Eine komplette Rallye zu gewinnen ist meistens reine Glückssache, da man durch die sehr knappen Zeitvorgaben ständig am Limit fahren muß, wodurch zeitraubende Pit Stops vorprogrammiert sind. Die meisten Spiele scheinen für absolute Profizocker entwickelt worden zu sein.

Peter Ott, Hittnau

Dieses leidige Thema wird in der Tat immer wieder gerne diskutiert, da sich viele Programmiererteams nach wie vor mit diesem Thema sehr schwer tun. Während die Schwierigkeitsgradprogrammierung bei Monopoly aus logischen Gründen sehr fadenscheinig ist (wenn es bei diesem Spielprinzip überhaupt möglich ist), muß ich Dir beim Cardinal-Syn-Beispiel recht geben: Der Drachen-Endgegner ist schlichtweg unfair. Nun ist der Schwierigkeitsgrad aber eine schmale Gradwanderung. Ist die

Gangart zu leicht, hat man für seine hundert Piepen oftmals nur ein kurzzeitiges Vergnügen. Ist sie hingegen zu schwer, kommt Frust auf. Das Zauberwort lautet hier: einstellbarer Schwierigkeitsgrad. Doch bei der Programmierung, vor allem wenn es um die künstliche Intelligenz geht, tun sich die Macher fast immer schwer. Bestes Beispiel: Basketballspiele. Um die Anforderungen zu erhöhen, wird einfach das Spieltempo auf das Niveau „pure Hektik“ erhöht und die eigene Trefferquote offensichtlich gesenkt, obwohl man nicht minder schlecht spielt. So etwas kann doch wohl kaum im Sinne des Erfinders sein, oder? Bleibt zu hoffen, daß sich die Herren von der Videospielzunft einmal zusammensetzen, um endlich eine intelligente Schwierigkeitsgradgestaltung zu entwickeln. Das es auch anders geht bewies zum Beispiel Namco mit Tekken 3.

KURZ & BÜNDIG

Was ist denn nun aus dem dritten Teil von Capcoms Horror-Adventure geworden?

Capcom stellte in Japan jüngst den dritten Teil mit dem Namen Biohazard: Veronica Files vor. Einziger großer Haken: Der Titel ist derzeit nur für die neue Dreamcast-Konsole geplant. Es ist zweifelhaft, ob für die PlayStation überhaupt noch ein dritter Teil erscheinen wird, mit größerer Sicherheit aber für deren Nachfolger.

Könnte man seine PlayStation theoretisch mit den entsprechenden Geräten auch in einen PC verwandeln?

Theoretisch schon, man fragt sich jedoch nach Sinn und Kosten dieses Unterfangens. Es würde eine umständliche Bastelei werden.

Warum werden eigentlich keine Videofilme auf eine PlayStation-CD gepreßt? Es wäre doch cool, wenn man sich das Geld für einen Videorekorder sparen könnte?

Es gibt im fernöstlichen Raum eine weiße PlayStation, mit der man Video-CDs ansehen kann. Möglich wird dieses Videovergnügen durch ein eingebautes MPEG-Modul. Die eingebaute Variante ist hierzulande nicht erhältlich, da sich das Format nicht durchgesetzt hat. Für 249,- DM kannst Du allerdings bei der Firma ACME ein derartiges Gerät beziehen (Telefon: 0221/240 88 00).

Woran erkenne ich, daß mein Fernseher RGB-Signale unterstützt?

An der breiten Scart-Buchse an der Rückseite des TV-Gerätes (auch sehr häufig bei Videorekordern anzutreffen).

Wann und wo findet die nächste ECTS-Messe statt?

Ende September '99 in London.

Ist Panzer General 1 auf der PlayStation eigentlich noch irgendwie beziehbar?

Im Handel nicht, da der Titel sehr alt ist und

zwischenzeitlich auf dem Index stand. Bester Weg: Schau Dich im Kleinanzeigenmarkt einmal um, zum Beispiel in der Mega Fun.

Stimmt es eigentlich, daß Metal Gear Solid aufgrund der vielen verkauften Importe nicht offiziell erhältlich sein wird?

Nein, wer behauptet denn so einen Blödsinn?

Gibt es eigentlich auch Codes und Komplettlösungen im Internet?

Natürlich. Unser Tips&Tricks-Experte Gunther verrät Dir ein paar:
www.gamefaqs.com
www.ign.com

Gibt es zum Racer Gran Turismo irgendwelche Cheats, beispielsweise daß man sofort die A-Lizenz erhält?

Immer wieder gerne gefragt und immer wieder dieselbe Antwort: Die Entwickler haben bei Gran Turismo in puncto Cheats sehr gezeigt. Einen A-Lizenz-Trick gibt es daher nicht.

HIGHSCORE

Jetzt geht's los! Es war definitiv die richtige Entscheidung, nur noch Videobänder in die Wertung zu nehmen, die den kompletten Spielverlauf dokumentieren. Nicht nur daß man dadurch die fast 100%ige Sicherheit hat, Schummeln das Handwerk zu legen, es ist darüber hinaus auch ungemein spannend mitanzusehen, mit welcher Taktik Ihr bei Tekken 3 die Gegner auf das Kreuz legt. Michael Maier beispielsweise schickt mittels der Heihachi-Super-Combo sämtliche Widersacher in den Staub. Da der Wettbewerb recht schleppend anließ, haben wir ihm übrigens verlängert.

PlayStation Games

Stichwort: Highscore (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

Tekken 3



1. 106 Gegner
Michael Maier, Calw
2. 36 Gegner
Christian Herschmann, Siegsdorf
3. 26 Gegner
Johannes Schlösser, Brühl

Okay, Ihr wagemutigen Knochenbrecher: Wer nistet im Survival-Modus die meisten Gegner um? Welchen Kämpfer Ihr wählt, ist uns Schnuppe. Hauptsache, Ihr schickt uns ein Videoband zu, auf dem wir Eure Kampfkünste komplett nachvollziehen können. Nur die PAL-Version kommt in die Wertung!

Dead or Alive



1. 3:37 Minuten
Thorsten Wollsiefer, Bonn
2. 3:41 Minuten
Joachim Kraus, Mondorf
3. -

An alle Möchtegern-Martial-Arts-Fans: Wer absolviert den Time-Attack-Modus bei Dead or Alive am schnellsten? Auch hier wollen wir eine komplette Video-Dokumentation von Euch haben. Den Kämpfertyp dürft Ihr selber bestimmen. Achtung! Nur die PAL-Version kommt in die offizielle Wertung!

Colin McRae Rally



1. 2:53,74 Minuten
Bernard Gilles, Mondercinge (Luxemburg)
2. 2:59,42 Minuten
Sascha Hellmann, Barchfeld
3. 3:03,57 Minuten
Dagmar Averkamp, Euskirchen

Die 1. Etappe der Monaco-Strecke sucht bei dieser Rallye-Simulation ihren Meister. Wenn Ihr der beste Bleifuß-Spezialist sein wollt, benötigen wir lediglich ein aussagekräftiges Videoband, auf dem wir jedes Manöver begutachten können. Nur die Version mit deutschen Bildschirmtexten findet Anklang bei uns!

Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

Okay Soft

eMail: Okaysoft@T-Online.de
HTTP://WWW.OKAYSOFT.DE

... und komplett im www:
http://www.Okaysoft.de

Tomb Raider 3 94.90

PlayStation Games

360 *	DV 85,90	Car Combat Game *	83,90	Kula World	DA 82,90
5th Element	DA 82,90	CART World Series *	DV 74,90	Lemmings *	DA 45,90
Abe's Exodux *	DV 83,90	Centipede *	DA 76,90	Lucky Luke	DV 85,90
Ace Combat 2	DA 82,90	Colin McRae Rally	DV 85,90	Mageslayer *	DA 79,90
ACM 1918 *	DA 81,90	Colony Wars	DV 82,90	Match Day 3 *	DA 85,90
Actua Golf 3 *	DV 81,90	Colony Wars: Venge. *	DA 84,90	MediEvil	DV 82,90
Actua Pool *	DV 81,90	Constructor	DV 87,90	MediEvil limited Edition	DV 99,90
Actua Soccer 3 *	DV 81,90	Cool Boarders 3 *	DA 83,90	Megaman	DA 80,90
Actua Tennis	DV 81,90	Crash Bandicoot 2	DA 82,90	- Battle and Chase *	DA 81,90
Adidas Power Soc. '98	DA 82,90	Crash Bandicoot 3 *	DA 87,90	Megaman Legends *	DA 81,90
Adidas Power Soccer 2	DV 82,90	Crime Killer	DA 88,90	Megaman X4 *	DA 81,90
Air Combat 2 *	DV 82,90	Crash Bandicoot 3 *	DA 87,90	Men in Black	DA 89,90
All Star Tennis 99 *	DA 81,90	CyBall Zone	DV 82,90	Metal Gear Solid *	i.V.
Alundra	DV 82,90	Dark Omen	DV 84,90	Monopoly	DV 82,90
American Deer Hunter	DA 82,90	Dead or Alive	DA 93,90	Monster Truck	DA 82,90
American Football '99	DA 82,90	Deathtrap Dungeon	DV 82,90	Moto Racer	DV 79,90
Apocalypse *	DA 85,90	Deer Stalker *	DA 81,90	Moto Racer 2	DV 83,90
Assault	DV 84,90	Diablo	DV 82,90	Motorhead	DA 84,90
Asteroids 3D *	DA 75,90	Discworld 2	DA 81,90	Mr. Domino	DA 81,90
Atari Arcade Gr. Hits 2 *	DA 76,90	Dungeon Arena *	DA 81,90	Myst	DA 82,90
Atlantis	DV 85,90	Dreams	DV 85,90	N20 Adrenalin	DA 81,90
Azure Dreams	DA 84,90	Dungeon Keeper *	DV 85,90	Nascar '99	DV 85,90
B-Movie *	DA 83,90	Dungeon Keeper 2 *	DA 81,90	NBA Live '99 *	DV 85,90
Baby Universe *	DA 76,90	Earthworm Jim 3D *	DA 81,90	Need for Speed 3	DV 84,90
		Everybody's Golf	DA 75,90		

Warum woanders mehr bezahlen?!

Baphomet's Fluch 2	DV 82,90	Fifa '99 *	DV 85,90	Newman Haas Racing	DV 83,90
Batman & Robin	DV 88,90	Final Fantasy VII	DV 96,90	NFL Blitz	DA 79,90
Battle Arena Toshind. 2	DA 87,90	Flottenmanöver *	DV 82,90	NHL '99	DV 83,90
Beast Wars	DV 79,90	Fluid	DA 75,90	Nightmare Creatures	DA 82,90
Big Air *	DV 85,90	Football '99 *	DA 81,90	Ninja	DV 90,90
Bio Freaks	DA 82,90	Formel 1 '98	DV 89,90	O.D.T.	DA 82,90
Blast Radius	DA 83,90	Frenzy	DA 82,90	Oliver Bierhoff Soccer *	DV 82,90
Blasto *	DA 74,90	Frogger	DV 82,90	Pandemonium 3 *	i.V.
Blaze & Blade *	DA 91,90	Future Cop LAPD 210 *	DV 83,90	Parasite Eve	US 122,90
Blifuss *	DV 74,90	G.Darius	DA 84,90	Pax Corpus	DA 79,90
Bombberman World	DA 76,90	Ghost in the Shell	DA 82,90	Perihelion *	83,90
Box Champions *	DV 85,90	Global Domination *	DA 82,90	Pet in TV	DA 76,90
Breath of Fire 3 *	DV 87,90	Globe	DA 84,90	Pitfall 3D	DV 85,90
- Special Edition *	DV 103,90	Grat Pro *	85,90	Player Manager	DV 83,90
Bubble Bobble 2 *	DA 77,90	Gran Turismo	DV 85,90	Point Blank	DA 76,90
Buggy	DA 81,90	Heart of Darkness	DV 87,90	Point Blank & Gcon 45	DA 138,90
Bust a Groove *	DV 83,90	Hugo 1	DV 89,90	Pool Shark *	DV 81,90
Bust a Move 4 *	DA i.V.	Hugo 2 *	DV 89,90	Populous 3rd Coming	DV 86,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV 94,90	Int. Super Star Soc. 98	DV 92,90	Pay! Pay!	DA 83,90
C+C 2 - Gegenschlag	DV 83,90	J. McGrath Supercr. 98	DA 87,90	Premier Manager '99 *	DV 81,90
Caesars World	DA 85,90	John Madden NFL '99 *	DA 85,90	Pro Pinball Big Race *	85,90
of Gombing 2 *	DA 81,90	Klonoa	DA 82,90	Psydedek *	DA 84,90

Am Graben 2 92557 Weiding

Xploder 76,90

PSX HardWare

Konsolen m. Dual Shock	245,00
Dual Shock Analog Contr.	55,90
Controller SONY - tarbig	29,00
TM-Shockhammer	59,90
Infrarot Pad	81,90
Mouse - original SONY	54,90
Lenkrad & Pedale:	
- TM Formula 1 Race Pro	135,90
- Gran Turismo	85,90
- J. Madden NFL '99 *	85,90
MediEvil	82,90
Moto Racer 2	83,90
NHL '99	83,90
Tekken 3	89,90
Tenchu	87,90
TOCA Touring 2 *	87,90
Tomb Raider 3 *	94,90

Multinorm Set 29,90

Bootchip * & RGB/Scart Kabel	18,90
* incl. detaillierter, sauber gedruckter Anleitung (für Import-Versionen)	
G-Con 45 Lightgun	76,90
Memory Cards: IMEG	19,90
15 Blocke SONY	29,00
120 Blocke	49,00
360 Blocke	49,90
720 Blocke	63,90
Game Buster	78,00
RGB-Kabel / Link Kabel	je 16,90
X-tender (Verlängerung)	14,90
Powerflash Gameboy Emul.	89,90
PSX-Bag incl. Control Pad	
& 15 Bl. Mem.Card	65,90

Point Blank & Gcon 45 138.90

BLAZE:	
Xploder	76,90
Scorpion Lightgun	69,90
Erazer Lightgun MP 5	69,90
Memory Card 30 Speicherpl.	37,90

PSX TOP titel

Abe's Exodux *	83,90
Breath of Fire 3	87,90
C+C - Gegenschlag	83,90
Colin McRae Rally	85,90
Constructor	87,90
Crash Bandicoot 3 *	87,90
Fifa '99 *	85,90
Flottenmanöver	82,90
Formel 1 '98	89,90
Gran Turismo	85,90
J. Madden NFL '99 *	85,90
MediEvil	82,90
Moto Racer 2	83,90
NHL '99	83,90
Tekken 3	89,90
Tenchu	87,90
TOCA Touring 2 *	87,90
Tomb Raider 3 *	94,90

PLATINUM

Abe's Odyssey	
Command & Conquer, Croc	
Destruction Derby 2	
Formel 1 '96	
Grand Theft Auto	
Hercules *	
Mechwarrior 2	
Mickey's Wild Adv. *	
Micro Machines V3	
ONE	
Resident Evil 1	
Soul Blade *	
Tekken 2	
TOCA Touring Car Champ.	
Tomb Raider	
je 45,90	

PlayStation Games

R-type	DA 81,90	Tetris Plus	DA 75,90
Racing Simulation 2 *	DV 81,90	The Unholy War	DV 81,90
Rampage World Tour	DA 73,90	Theme Hospital	DV 83,90
RC Stunt Copier *	DA 81,90	Tiger Woods '99 *	DA 85,90
Rebel Assault 2	DV 89,90	Timeshock (Pro Pinball)	DV 82,90
Resident Evil 1-		TOCA Touring Car C. 2 *	DV 87,90
Directors Cut	DV 79,90	Tomb Raider 2	DV 89,90
Risiko	DV 82,90	Tomb Raider 3 *	DV 94,90
Rival School *	83,90	Tombi	DA 83,90
Riven: Sequel to Myst	DV 82,90	Tunguska *	DV 81,90
Road Rash 3D	DV 83,90	UbiK	DV 83,90
Rogue Trip *	DV 86,90	V 2000	DV 83,90
Rushdown	79,90	Victory Boxing 2	DA 81,90

Duke Nukem: Time to Kill 83,90

S.C.A.R.S.	DV 81,90	Vigilante 8	DA 86,90
San Francisco Rush	DV 79,90	Virus *	DA 85,90
San Francisco Rush 2 *	76,90	VIVA Fussball *	DA 82,90
Shadow Gunner - Robot	DA 81,90	VR Baseball '99	DA 82,90
Small Soldiers *	DV 85,90	War Games	DV 83,90
Spyro - The Dragon	DV 83,90	Wild 9	DA 79,90
- limited Edition	DV 99,90	Wild 9's incl. T-Shirt *	DA 88,90
Streik *	83,90	Wild Arms	DA 76,90
Streetsfighter Collection	DV 79,90	Wing Commander 4	DV 79,90
Super Pocket Fighter *	81,90	Wing Over 2 *	DA 83,90
Tai Fu	DA 79,90	Wrecking Crew	DV 89,90
Tekken 3	DV 89,90	WWF: Warzone	DA 81,90
Tenchu	DA 87,90	X-Files *	i.V.
Test Drive 4x4 *	DV 85,90	Xmen vs. Street Fight *	DA 88,90
Test Drive 5 *	DV 85,90	YOUNGblood	DA 83,90

solange Vorrat reicht: Sonderpreise!!

A. Senna Kart Duel 2	DV 69,00	Reboot	DV 75,00
Forsaken	DV 69,00	Snowracer	DV 49,00
Golden Goal	DV 49,00	Spice World	DA 45,00
NHL Face off '98	DA 49,00	Test Drive 4	DV 69,00
Powerboat Racing	DV 49,00	T. Mäkinen Rally	DA 75,00
Ray Tracer	39,00	Xenocrazy	DV 69,00

PC CD Rom Top Titel:

ADDY Lernsoftw. je	67,90	HalfLife *	78,90
Anno 1602	71,90	Jagged Alliance 2 *	72,90
Battle Zone	26,90	Near for Speed 3	76,90
Daikatana *	78,90	N.I.C.E. 2 *	72,90
Die Siedler 3 *	69,90	Play the Games 1	65,90
Dune 2000	74,90	"Roter Lebenssaft" 2 *	74,90
Final Fantasy VII	79,90	Shogo	81,90
Gold Games 3	55,90	SIN *	75,90
Heart of Darkness	62,90	Unreal uncut	79,90

AUSGELIEFERT wird am TAG des Ersterscheinens: SCHNELLER GEHTS EIGENTLICH NICHT MEHR !!!

Vorauszahlung o. Stammkunden 6,50
Nachnahme (+ 3,- Zgeb.) 9,90
ab DM 199,- Lieferung (Inland) 0,00
Auslandslieferungen ab 14,00

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

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

Mo.-Do. 8:00 - 18:00 Fr. -17.15, Sa. 9:00 - 13:00 Uhr SPÄTSCHICHT: Mittwochs bis 20:00 Uhr

Stammkunden (nach der 10. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.

Service seit 1989

Preisangaben geben wir sofort weiter, bei Preisänderung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem

NOVEMBER

Mega Man Legend

Erinnert Ihr Euch noch? Vor langer, langer Zeit haben wir Euch diesen außergewöhnlichen Titel einmal vorgestellt. Nun kündigt Virgin Interactive mit gehöriger Verspätung endlich die Veröffentlichung dieses dreidimensionalen

Action-Adventures an, bei dem Ihr den eigentlichen Jump&Shoot-Helden vom Dienst in seinem bislang ungewöhnlichsten Abenteuer erlebt. Wollen wir hoffen, daß wir in der nächsten Ausgabe bereits einen Test präsentieren können.



05. Nov.	Test Drive 5	Electronic Arts	89% (12/98)
06. Nov.	Blasto	SCED	
06. Nov.	Bust A Groove	SCED	65% (11/98)
09. Nov.	Mega Man B. & D.	Infogrames	63% (03/98)
12. Nov.	Small Soldiers	Electronic Arts	
13. Nov.	Colony Wars: Vengeance	Psygnosis	89% (12/98)
13. Nov.	Hercules (Platinum)	SCED	
13. Nov.	Mickey's Wild Adv. (Plat.)	SCED	
15. Nov.	All Star Tennis '99	Ubi Soft	71% (10/98)
20. Nov.	Lemmings	Psygnosis	
20. Nov.	Music	Codemasters	(11/98)
20. Nov.	Tomb Raider III: Adv. of L.C.	Eidos	
20. Nov.	Blaze & Blade	Funsoft	
20. Nov.	Rogue Trip	GT Interactive	75% (12/98)
20. Nov.	B-Movie	GT Interactive	64% (10/98)
20. Nov.	Psybadek	Psygnosis	
20. Nov.	Cool Boarders 3	SCED	84% (12/98)
20. Nov.	Wild Arms	SCED	87% (07/98)
23. Nov.	Oddworld: Abe's Exoddus	GT Interactive	89% (11/98)
26. Nov.	FIFA '99	Electronic Arts	
27. Nov.	Actua Soccer 3	Acclaim	78% (12/98)
27. Nov.	Pool Shark	Acclaim	
27. Nov.	Dodgem Arena	Acclaim	
27. Nov.	TOCA 2	Codemasters	88% (12/98)
27. Nov.	NFL Blitz	GT Interactive	83% (12/98)
27. Nov.	Streak	GT Interactive	
Mitte Nov.	Apocalypse	Activision	85% (12/98)
Ende Nov.	Invasion	Funsoft	
Ende Nov.	Mega Man Legend	Virgin	
Ende Nov.	Mega Man X4	Virgin	
Ende Nov.	Pocket Fighter	Virgin	
Ende Nov.	X-Men Vs Street Fighter	Virgin	76% (09/98)
Ende Nov.	Rival Schools	Virgin	

DEZEMBER

Bust A Move 4

Die beiden Knuddel-Drachen Bubble und Bobble der japanischen Firma Taito gaben ihr Debüt bereits Mitte der achtziger Jahre in einem simplen, aber motivierenden Jump & Run, bei dem Blasen eine gewichtige Rolle spielen. 1994 feierten die beiden pummeligen Blasenpucker in Puzzle Bobble (so der original japani-

sche Titel) ein grandioses Comeback. Es handelt sich dabei um ein ungemein kurzweiliges Geschicklichkeitsvergnügen, das dank der Vertriebsbemühungen von Acclaim auch hierzulande mittlerweile in die vierte Runde geht. Neben viel bewährten Neuheiten (mehr Levels) gesellen sich diesmal weitere Blasenkanoniere zu den Drachen hinzu.



01. Dezember	C3 Racing	Infogrames	89% (12/98)
03. Dezember	NBA Live '99	Electronic Arts	
04. Dezember	Centipede 3000	Hasbro Int.	
06. Dezember	Breath of Fire III	Infogrames	88% (09/98)
11. Dezember	Libero Grande	SCED	76% (12/98)
11. Dezember	Crash Bandicoot 3	SCED	89% (12/98)
19. Dezember	Box Champions	Electronic Arts	
21. Dezember	Tiger Woods '99	Electronic Arts	
Dezember	Bust A Move 4	Acclaim	
Dezember	Asteroids	Activision	
Dezember	T'ai Fu	Activision	
Dezember	Big Air	Electronic Arts	
Dezember	Brunswick Bowling	Konami	
Mitte Dez.	Live Wire	Funsoft	

Brunswick Bowling

Snowboardsimulationen, Beachball, Skateboard - mittlerweile sind fast schon alle Sportarten zu Videospielen gekommen. Bowlingsimulationen waren bislang jedoch rar bzw. im bislang einzigen Falle von Ten Pin Alley eher dürftig. THQ möchte diesen Mißstand nun

beenden und holte sich mit der Firma Brunswick einen erfahrenen Partner an Bord. Die Spieldesigner legten bei der Entwicklung vor allem auf den Simulationscharakter wert, so daß man einen anspruchsvollen Bowling-Titel erwarten darf.



JANUAR

Jurassic Park II:
Vergessene Welt

Steven Spielbergs zweite Dino-Parade war auch auf der Play-Station ein Erfolg. Neben der lukrativen Lizenz verdankte der Titel seinen Erfolg vor allem der hohen Authentizität, gepaart mit

dem nach wie vor sehenswerten technischen Rahmen und vier unterschiedlichen spielbaren Charakteren. Einziger Pferdefuß: Der völlig überzogene Schwierigkeitsgrad. 74% Fun für den ersten Teil.

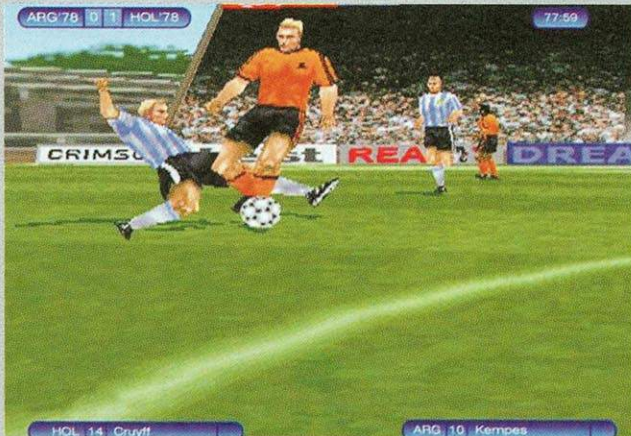


15. Januar	Jurassic Park II (Platinum)	Electronic Arts
29. Januar	Big Air	Electronic Arts
Januar	Actua NHL Hockey '99	Acclaim
Januar	Actua Pre. Manager '99	Acclaim
Januar	T'ai Fu	Activision
Januar	Monkey Heroes	Take 2
Januar	Akuji the Heartless	Eidos
Januar	Pool Hustler	Infogrames
Januar	Shanghai True Valour	Infogrames
Januar	Monster Seed	Infogrames
Januar	Deep Blue	Konami
Januar	WCW vs NWO Thunder	Konami
Januar	Viva Soccer	Virgin
Januar	Global Domination	Psygnosis
Ende Januar	Kensei - Sacred Fist	Konami

VIVA Soccer

Noch ein Fußballspiel! So werden vielleicht einige stöhnen, doch VIVA Soccer wartet mit einer coolen Hintergrundidee auf: Dank intensiver Re-

cherche könnt Ihr sämtliche WMs ab 1954 nachspielen. Sogar Spieleroutfits und der Sound wurden der jeweiligen Zeit angepaßt.



NÄCHSTE AUSGABE

Capcom-Allerlei

Die Firmen Infogrames und Virgin teilen sich in Deutschland bekanntlich den Vertrieb für sämtliche Capcom-Titel. Da Virgin Interactive durch den Ausverkauf an Electronic Arts sich erst einmal wieder neu aufrappeln mußte, war es lange Zeit still um den Kon-

zern. Doch mittlerweile nimmt die Firma in Europa die Arbeit wieder auf. Im Blickpunkt stehen dabei vor allem die Capcom-Prügeleien Pocket Fighter, Rival Schools sowie Street Fighter vs X-Men, das wir bereits mit 76% bedacht haben.



Psybadek

Über Psygnosis' höchst unorthodoxes Geschicklichkeitswerk mit den zwei vorlauten Hoverboard-Kids haben wir ja bereits des öfteren berichtet. In der nächsten Ausgabe wird laut Firmenangabe endlich der Ernstfall eintreten. Das Wort Ernstfall ist dabei wörtlich zu nehmen,

denn nur selten beschlichen uns anhand der Vorabversionen derart gemischte Gefühle, da das Spielkonzept in sehr viele Richtungen strebt. Ob es nun ein Top-Titel, glatter Durchschnitt oder gar eine Niete wird, können wir an dieser Stelle wirklich noch nicht orakeln.



Ausgabe
01/99
erscheint
am 23.
Dezember

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

12/98

Redaktion PlayStation Games

Stichwort: „Interface“

Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg

Impressum PlayStation Games

So erreicht Ihr uns:

Anschrift der Redaktion
 Computec Media AG, 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

Vorstand
 Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
 Roland Arzberger

Redaktion

Chefredakteur
 Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Textkorrektur
 Claudia Brose

Redaktion
 Uwe Kraft, Ulf Schneider, Udo Lewalter,
 Gunther Hruby

Bildredaktion
 Karel Stumpf

Freie Mitarbeiter
 Frank Fischer, Guido Hofmann

Redaktion England
 Derek dela Fuente

Layout
 Karel Stumpf, Gunther Hruby

Konzeption und Gestaltung
 Uwe Kraft

Titel
 Eidos/Core-Design

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: computec.abo@dsb.net

Anzeigenkontakt
 Computec Media Services GmbH
 Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
 Telefon: 0911 / 2872-100
 Telefax: 0911 / 2872-240

Anzeigenverkauf
 Thorsten Szameitat (Anzeigenleitung, V.i.S.d.P.)
 Wolfgang Menne

Anzeigen disposition
 Andreas Klopfer

Online-Vermarktung
 Susanne Szameitat

Anzeigenassistent
 Claudia Rudolph

Anzeigenpreise
 Zur Zeit gilt die Anzeigenpreislste Nr. 11 vom 1.10.1997.

Verlag

Computec Media AG
 Roonstr. 21
 90429 Nürnberg

Verlagsleiter Vertrieb
 Roland Bollendorf

Produktionsleitung
 Michael Schraut

Werbeabteilung
 Martin Reimann (Leitung),
 Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Vertrieb
 Gong Verlag GmbH

Abonnement
 PlayStation Games kostet im Abonnement DM 57,- (Ausland DM 81,-).

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 429

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 1998 140.639 Exemplare

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Inserentenverzeichnis

ACME	63	Infogrames	27, 35
Activision	6	Interact	45
Cable Com	73	Media Attack	73
CDG	47	Media Insight	69
Codemasters	U4	MVG	95
Computec Media AG ..	78, 98, 115,	Okay Soft	127
119, 122, 125		Playcom	37
Dynatex	49	Psygnosis	57
Eidos	21	Softgold	16
Electronic Arts	19, 43	Ubi Soft	23, 41, 61
Game It!	25	WIAL Versand	65
Hasbro	66, 67		

TOT ODER UNTOT, DAS IST HIER DIE FRAGE. MEDIEVIL. AB 9. 10.



.... ein spielerischer Hochgenuß.
(MegaFun 10/98)



Hamlet ist out.
MediEvil ist in: dämo-
nisch gute Grafik,
schrecklich schöne
Sounds, schaurige Dual
Shock Effects, unterir-
disch schwarzer Humor.
Ab 9. 10. im Handel.
MediEvil. Exklusiv für
PlayStation.

PlayStation-Hotline:

0190/578 578 (1.21 DM/Min.)

www.playstation-europe.com



DUAL SHOCK™



IT'S NOT A GAME



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League.  and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

MediEvil © 1997 Sony Computer Entertainment (a division of SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD). All Rights Reserved. Developed and published by Sony Computer Entertainment Europe.

TOCA 2

TOURING CARS

www.toca2.com

FÜR

DEN

TAPETEN-WECHSEL

KOMMENTATOR:
HANS-JOACHIM STUCK



- 9 NEUE INTERNATIONALE RENNSTRECKEN UND 7 ZUSÄTZLICHE MARKENMEISTERSCHAFTEN
- STRATEGISCHE BOXENSTOPS, KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN UND EIN RUCKSPIEGEL FÜRS VERFOLGERFELD
- NEUE HI-RES GRAFIK-ENGINE UND WECHSELNDE WETTERVERHÄLTNISSE
- 7 UNTERSCHIEDLICHE RENNMODI + LINK-OPTION FÜR DIE PLAYSTATION



DUAL SHOCK™

NEUE HI-RES GRAFIK 8 TEAMS MIT 16 BOLIDEN LINK-OPTION + SPLIT SCREEN



Codemasters®

PC
CD
ROM
Win 95 & 98

© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters Limited. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.