

PlayStation GAMES

4/99 DM 5,99

Das PlayStation-Magazin für Insider



Geniale Metal Gear Solid-
Aufkleber & Poster

PLUS



PlayStation™



EXTRA

PlayStation Classic

Teil 2: Alles, was man über
Rennspiele wissen sollte

Die neue PlayStation kommt!

Live aus Japan: Spektakuläre
Fakten zur neuen Traumkonsole

PLUS: News zu Dino Crisis & Silent Hill,
Gran Turismo 2, Need for Speed IV



SWING

Auch wenn Ihre Oma SWING spielen kann, sollten Sie noch nicht einmal im Traum daran denken, dieses außergewöhnliche Knobelspiel zu den Akten zu legen. Ganz im Gegenteil: Wenn Sie erst einmal von den kleinen bösartigen Kugeln verhext wurden, werden Sie Stunde um Stunde mit SWING verbringen.

TOTAL MINDCONTROL



FEATURES

- Unterstützung des Dual Shock Systems
- Neu und besonders knifflig: Missionsmodus (Single-Player)
- Multiplayermodus für zwei Spieler: "Competition" und "Arcade"
- Visuelle Effekte (Lichteffekte, Screen Shaking, etc.)
- Erweitertes Playstation Startmenü
- Hilfemodus zur Erklärung aller Extras
- Viele verschiedene Kugelsätze
- Individuelle Konfiguration der Joypads möglich
- Regelmäßig neue Kugelsätze und Missionen als Add-Ons
- Jederzeit Speichermöglichkeit – auch bei Missionen
- Zugriff auf Informations-Screens während des Spiels



DEMNÄCHST IM HANDEL

SOFTWARE 2000



Das nächste Jahrtausend kann kommen

Der PlayStation-Games-Ausgabe 04/99 kommt eine besondere Bedeutung zugute. Nach Monaten der Spekulation und nebulösen Gerüchten lüftete SCEI in Japan endlich den Schleier, der lange Zeit über dem PlayStation-Nachfolger hing. Durch eine beeindruckende Präsentation vor internationalem Fachpublikum bewies Sony überaus eindrucksvoll, dass sie für das nächste Jahrtausend gerüstet sind. Mehr noch: Die unglaubliche Performance der PlayStation 2 dürfte erneut die Messlatte für die Konsolen-Konkurrenten aus dem Hause Sega und Nintendo sein. Selbst eitle PC-User müssen angesichts der Hardware-Power der PS2 zugeben, dass es vermutlich noch Jahre dauern wird, ehe ihr Rechner eine ähnliche Performance hinlegt. Als weiteres Positivum ist die Abwärtskompatibilität zu nennen, durch die Millionen von ver-

ten PlayStation-Silberlingen nicht plötzlich der Vergangenheit angehören. Für die Existenz eines PlayStation-Fachmagazines waren diese grandiosen Nachrichten aus dem Fernen Osten natürlich überaus wichtig, da sie zeigen, dass an der PlayStation-Erfolgsgeschichte kontinuierlich weitergeschrieben wird. Panikstimmung unter den deutschen PS-Liebhauern ist jedoch fehl am Platze. Erstens dürfte der Nachfolger erst im Jahre 2000 hier zu Lande ein Thema werden, und zweitens verlieren eure geliebten PlayStation-Titel durch die angesprochene Abwärtskompatibilität eben nicht so schnell an Bedeutung. Kurzum: Eine tolle Nachricht für uns, für euch und für die gesamte Software-Industrie. Das

zweite beherrschende Thema betrifft nur unseren neuen Look, der bei euch unter dem Strich positiv aufgenommen wurde. Dennoch möchten wir nicht verschweigen, dass es auch einige kritische Stimmen bezüglich des neuen Layouts gab. Auch wir haben uns sehr kritisch mit der letzten Ausgabe auseinander gesetzt und konnten so noch einige Schwachpunkte ausmachen (zum Beispiel die mangelnde Lesbarkeit von einigen Extrablöcken), die wir nun wohl nahezu vollständig ausgemerzt haben. In der April-Ausgabe steckt überhaupt einiges drin, um den Leser bei Laune zu

halten: Poster, Aufkleber, Heft im Heft – drei Dinge auf einmal, das geht auf jeden Fall! Im Softwarebereich frohlocken des Weiteren solche Granaten wie Gran Turismo 2, Le Mans 24, Final Fantasy VIII, Silent Hill sowie der ultimative Test zu Namcos Überflitzer Ridge Racer Type 4. Es ist somit für jeden etwas dabei. In diesem Sinne viel Freude beim Schmökern!

Euer
PlayStation-Games-Team



Das spielen wir ...

	 Udo	 Raoul	 Claudia	 Karel
Racing Simulation 2	○ ○		△ △	□
Asterix		✕		□
Ridge Racer Type 4	○ ○ ○	✕ ✕	△ △ △	□ □ □
R-Type Delta		✕ ✕		□

Legende: kein Symbol = lässt mich kalt; 1 Symbol = für zwischendurch; 2 Symbole = stylish; 3 Symbole = ich flipp total aus

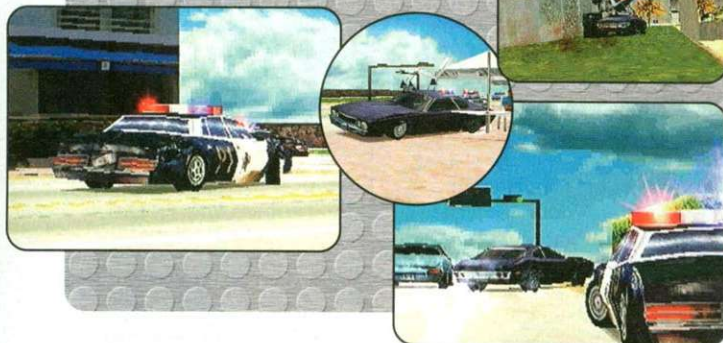


Driver

Kurz vor Toreschluss erreichte uns eine erste spielbare Version des neuen Rennspiels der Destruction-Derby-Macher.

Unser ausführlicher Fahrbericht soll zeigen, warum Driver einer der Top-Titel des Jahres werden könnte

42



Need for Speed IV

Still und heimlich pirscht sich Electronic Arts' Racer an. Das Sequel soll die Vorzüge des Vorgängers, wie den Hot-Pursuit-

Modus, noch deutlich ausgebaut haben und mit super Grafik glänzen können. Zusätzlich versprechen die Macher weitere innovative Ideen, auf die wir in unserem Preview ausführlich eingehen

20



Populous Komplettlösung - 1. Teil

Wem Electronic Arts' Götterdämmerung verteuftelt schwer vorkommt, der sollte mal einen Blick in unsere Komplettlösung werfen, die die ersten zwölf Levels der Simulation zum Kinderspiel werden lässt



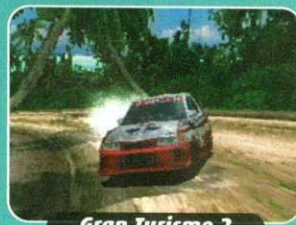
116

NEWS

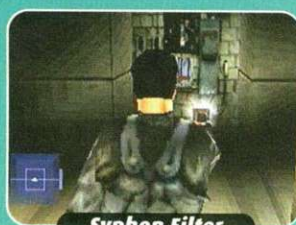
Anna Kournikova Smash Court Tennis	23
Miss Sexy auf der PlayStation	
Attack of the Saucerman	27
Erste Fakten zu Psygnosis' neuer 3D-Hopserei	
Dino Crisis	26
Cooler Horrorspaß von Capcom	
Driver	42
Verfolgungsjagden ohne Ende	
Final Fantasy VIII	30
Der RPG-Hammer kehrt zurück	
G-Police 2	32
Heiße Schlachten in futuristischen Helikoptern	
Gran Turismo 2	38
Neueste Infos zur Fortsetzung des Klassenprimus	
Indiana Jones	14
Besser als Lara?	
Need for Speed IV	20
Vollgas auf der PlayStation	
Le Mans 24	16
24 Stunden Spielspaß?	
Legend of Legaia	49
SCED sorgt für RPG-Nachschub	
Rainbow Six	24
Interessanter Mix aus Strategie und Action	
Silent Hill	6
Konamis Gruselschocker im Anmarsch	
Syphon Filter	34
Agententhiller der MGS-Klasse?	
Um Jammer Lammy	25
Der Partyspaß geht weiter	
V-Rally 2	46
Cooler Rennen auf staubigen Pisten	
Speed Freaks	28
Mario Kart auf der PlayStation	



Le Mans 24



Gran Turismo 2



Syphon Filter



Final Fantasy VIII



G-Police 2

EXTRA

Coming Up	128
Entwickler-Award	119
Gamemail	124
Highscore	127
Impressum	130
Inserenten	130
Interface Leserbefragung ..	130

Peripherie-Special	120
PlayStation-2-Special	12
Referenzen	104
Spielwaremesse 1999	122
Start	3
Select	4
Worldwide	50

TRIX

Ace Combat 2	106
Actua Soccer	106
Akuji the Heartless	107
A-Train	106
Auto Destruct	108
Bio F.R.E.A.K.S.	106
Blasto	106
Circuit Racer	106
Hard Edge	107
Heart of Darkness	108
Indy 500	107
KKND Krossfire	110
Lucky Luke	106
Metal Gear Solid	107
Need for Speed III	107
Pocket Fighter	107
Populous - The Beginning ..	116
Psybadek	107
Ridge Racer Revolution	107
Rival Schools	106

Rogue Trip: Vacation 2010 ..	107
Small Soldiers	106
Test Drive 4x4	106
TOCA	108
Tommi Mäkinen Rally	108
Victory Boxing 2	107
Vigilante 8	107
VMX Racing	107
Warcraft 2	106
WCW/NWO Thunder	106
Wild 9	106



Metal Gear Solid

TITELTHEMEN

PlayStation 2 News 10

TEST

Asterix 91
Simples Kinderspiel oder gelungener Genre-Mix?Big Air 97
Snowboarden im FrühjahrBloodlines 87
Der etwas andere PrüflerCivilization II 100
Der PC-Hammer auf der PlayStationGlobal Domination 90
Neue Strategiesimulation aus dem Hause PsygnosisGuardian's Crusade 98
Witziges RPG aus dem Land der aufgehenden SonneHard Edge 99
3D-Action-Adventure der OberklasseKensei – Sacred Fist 76
Leider nicht ganz der erhoffte Top-TitelPoy Poy 2 78
Geniales Sequel oder doch nur Mittelmaß?R-Type Delta 102
Fortsetzung des legendären Shooters aus dem Hause IremRacing Simulation 2 80
Spitzenplatz auch ohne Lizenz?Ridge Racer Type 4 54
Alles über Namcos neuesten Rennspiel-Streich

Sports Car GT 88

Electronic Arts' Racer im Härte-test

Street Skater 96

Lords of the Boards

Swing 98

Knobelspaß aus deutschen Landen

T'ai Fu 92

Ein cooler Tiger lässt es krachen

UEFA Championsleague 86

Oberliga oder Kreisklasse?



T'ai Fu



Racing Simulation 2

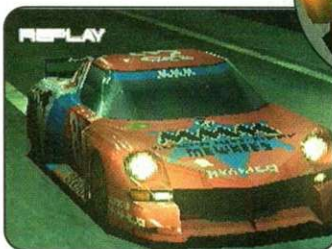


R-Type Delta

INDEX

Ace Combat 2 106
Actua Soccer 106
Akuji the Heartless 107
Anna Kournikova Smash C. Tennis 23
Asterix 91
A-Train 106
Auto Destruct 108
Big Air 97
Bio F.R.E.A.K.S. 106
Blasto 106
Blood Line 87
Circuit Racer 106
Civilisation II 100
Destrega 38
Dino Crisis 26
Driver 42
Final Fantasy VIII 30
Global Domination 90
G-Police 2 32
Gran Turismo 2 20
Guardians Crusade 98
Hard Edge 107
Hard Edge 99
Heart of Darkness 108
Indiana Jones 22
Indy 500 107
Kensei – Sacred Fist 76
KKND Krossfire 110
Le Mans 24 16
Legend of Legaia 49
Lucky Luke 106
Metal Gear Solid 107
Need for Speed III 107

Need for Speed IV 10
Pocket Fighter 107
Populous – The Beginning 116
Poy Poy 2 78
Psybadek 107
Racing Simulation 2 80
Rainbow Six 24
Ridge Racer Revolution 107
Ridge Racer Type 4 54
Rival Schools 106
Rouge Trip: Vacation 2010 107
R-Type Delta 102
Samurai Legends 26
Silent Hill 6
Small Soldiers 106
Sports Car GT 88
Street Skater 96
Swing 98
Syphon Filter 34
T'ai Fu 92
Test Drive 4x4 106
TOCA 108
Tommi Mäkinen Rally 108
UEFA Championship League 86
Um Jammer Lammy 25
Victory Boxing 2 107
Vigilante 8 107
VMX Racing 107
V-Rally 2 46
Warcraft 2 106
WCW/NWO Thunder 106
Wheel Nutz 28
Wild 9 106



Ridge Racer Type 4

Namco lässt die Motoren heulen. Der vierte Teil ihrer Rennspiel-Saga soll mächtig für Wirbel sorgen und den Referenz-Titel Gran Turismo vom Thron verdrängen. Ob dies gelungen ist, verdeutlicht unser Mega-Test, der die Stärken und Schwächen des Renners gnadenlos aufdeckt.

54



Silent Hill

Seit einigen Wochen dürfen sich amerikanische Videospieler dank Konamis neuestem 3D-Action-Adventure kräftig gruseln. Die Programmierer wollen mit ihrem Titel die Phalanx der drei Capcom-Produkte brechen, die seit Monaten das Genre beherrschen.

6



Silent Hill

Gruselschocker stehen nicht erst seit **Capcoms** Horror-Serie hoch im Kurs der Konsolenbesitzer. So wollen auch die Programmierer von **Konami** mit **Silent Hill** dem Spieler einige **schlaflose** Nächte bereiten



Dank der **Taschenlampe** lassen sich dunkle Räume ausleuchten. Glücklicherweise scheinen die Batterien des Gerätes nicht an Energie zu verlieren

Gruselschocker, die den neu auf dem Markt erscheinen, müssen sich zwangsläufig immer mit dem Referenz-Horror-Abenteuer aus dem Hause Capcom messen. Eine ganze Menge verschiedener Softwareschmieden versuchten bereits die mittlerweile indizierten Abenteuer von Chris und Claire zu kopieren, jedoch verloren alle Konkurrenzprodukte den direkten Vergleich mit dem Referenz-Produkt. In den letzten Monaten verdichteten sich aber die Gerüchte um einen Titel aus dem Hause Konami, der die Phalanx der RE-Serie brechen soll. Eine erste Demoversion, die das japanische Magazin Famizu Wave veröffentlichte, bestätigte diese Vermutungen auch schon ansatzweise. Für endgültige Gewissheit soll jetzt die fertige amerikanische Version sorgen, die wir auf Herz und

Nieren geprüft haben. Held des Horrortrips ist Harry Manson, der eines Abends mit seiner siebenjährigen Tochter Cheryl in den Urlaub fährt. Sie befahren mit einem Jeep eine einsame Landstraße, über der leichter Nebel liegt. Ein Polizeimotorrad überholt unsere beiden Protagonisten. Doch schon kurze Zeit später macht Manson eine seltsame Entdeckung. Das Zweirad liegt verlassen am linken

Straßenrand, und noch bevor der Fahrer die Situation verarbeiten kann, taucht plötzlich eine junge Frau vor dem Jeep auf. Manson bremst und reißt das Steuer nach rechts. Das Fahrzeug prallt an die Leitplanke und Harry verliert das Bewusstsein. Als er wieder zu sich kommt, bemerkt er, dass Cheryl nicht mehr im Auto ist. Ein Gefühl von Angst überkommt den jungen Mann, das ihn seine Schmerzen

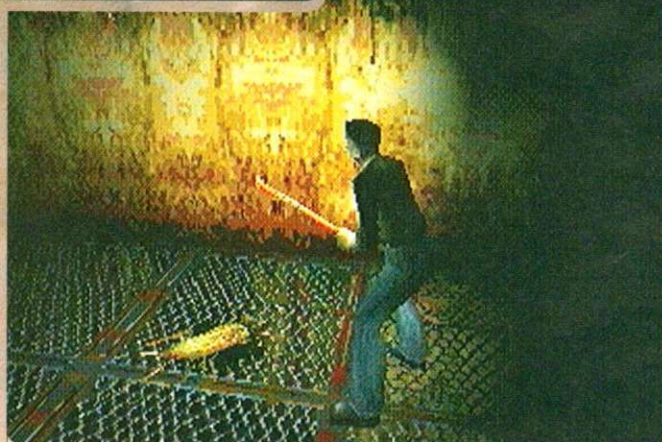
vergessen lässt. Er springt aus dem Blechwrack und sucht die unmittelbare Umgebung der Unfallstelle ab. Nichts deutet hier auf den Verbleib des kleinen Mädchens hin. Manson setzt seine Suche fort und erreicht eine kleine Stadt namens "Silent Hill", die menschenleer ist. Der dichte Nebel lässt ihn kaum zehn Meter weit sehen. Orientierungslos durchstreift Harry die Straßenzüge

"Die äußerst differenzierte Dual-Shock-Unterstützung gehört zu dem Besten, was das Genre zu bieten hat"

und entdeckt plötzlich in der dichten Nebelsuppe die Umrisse einer kleinen Gestalt. Besessen von dem Gedanken, seine kleine Tochter zu finden, spurtet er los in Richtung der Erscheinung. Ab diesem Zeitpunkt greift der Spieler in das Geschehen ein. Ihr steuert in bester Tomb-Raider-Manier den



In den Straßen der Stadt wimmelt es nur so von gegnerischen Monstern, die unterschiedlich viele Treffer einstecken können



Habt ihr eure Munition aufgebraucht, besteht noch die Möglichkeit, eure Gegner mit einer Eisenstange zu bekämpfen



Diesem Bluthund verpasst ihr eine kräftige Ladung aus eurem neuerworbenen Colt. Nach drei Treffern sinkt der Vierbeiner dann endlich zu Boden





Ein Weglaufen vor den geflügelten Biestern ist sinnlos, da sich die **Monster** wesentlich schneller bewegen als der Held



Schöne Rendersequenzen führen euch in die Story des neuesten Abenteuers von Konami ein

Der Thriller wurde mit einem **klaustrophobischen Soundtrack** unterlegt, der das Horror-Ambiente gekonnt abrundet



Nichts für schwache Nerven: Die **Monster** verlieren nach einem Treffen eine ganze Menge Lebenssaft

Helden durch die Locations. Schließlich erreicht Manson eine kleine Seitenstraße, in die er einbiegt. Am Ende der Gasse versperrt ein verschlossenes Eisentor den Weg, das Harry mit einem kräftigen Tritt aufstößt. Dadurch gelangt er in ein dunkles Kellergewölbe, in dem ihm sein Feuerzeug etwas Licht spendet. Je weiter er in das Gebäude hineinläuft, um so lauter wird die dramatische musikalische Untermalung. Hollywood lässt grüßen. Plötzlich macht Manson eine schreckliche Beobachtung. Eine enthäutete Gestalt

hängt in einem der zahlreichen Räume. Noch bevor er seine Gedanken ordnen kann, wird Harry von einer mysteriösen Gestalt niedergeschlagen und verliert für kurze Zeit das Bewusstsein. Als er wieder erwacht, befindet er sich in einem Café, in dem er eine Polizistin trifft. Von ihr erhält er eine Pistole mit 15 Schuss Munition und muss diese auch sogleich einsetzen. Beim Verlassen des Raumes dringt nämlich ein geflügeltes Monstrum durch das Ladenfenster in den Raum ein. Mit Hilfe der Schultertasten zieht ihr den Revolver und ballert los. Nach drei Treffern verabschiedet sich das Höllenwesen und gibt den Weg frei. Inzwischen habt ihr bereits einen Stadtplan von Silent Hill gefunden, der euch zu der Stelle führt, an der ihr Cheryl zum letzten Mal gesehen habt. Dort findet ihr ein Stück Papier, auf dem das kleine Mädchen das Wort "Schule" notiert hat. Ihr werft sofort einen Blick auf die Karte und stellt fest, dass der von Cheryl genannte Ort automatisch im Plan markiert wird. Der

Weg dorthin gestaltet sich als überaus schwer, da ihr ständig von Hunden und einem geflügelten **Monster** angegriffen werdet. An der Schule angelangt, gilt es das erste knifflige Rätsel zu lösen. An einer Uhr müssen zwei Embleme eingesetzt werden. Ihr macht euch sofort auf die Suche und erreicht ein Klassenzimmer, in dem auf einem Tisch eine überdimensionale Hand aus Metall liegt, die einen Gegenstand zu verbergen scheint. Auf dem

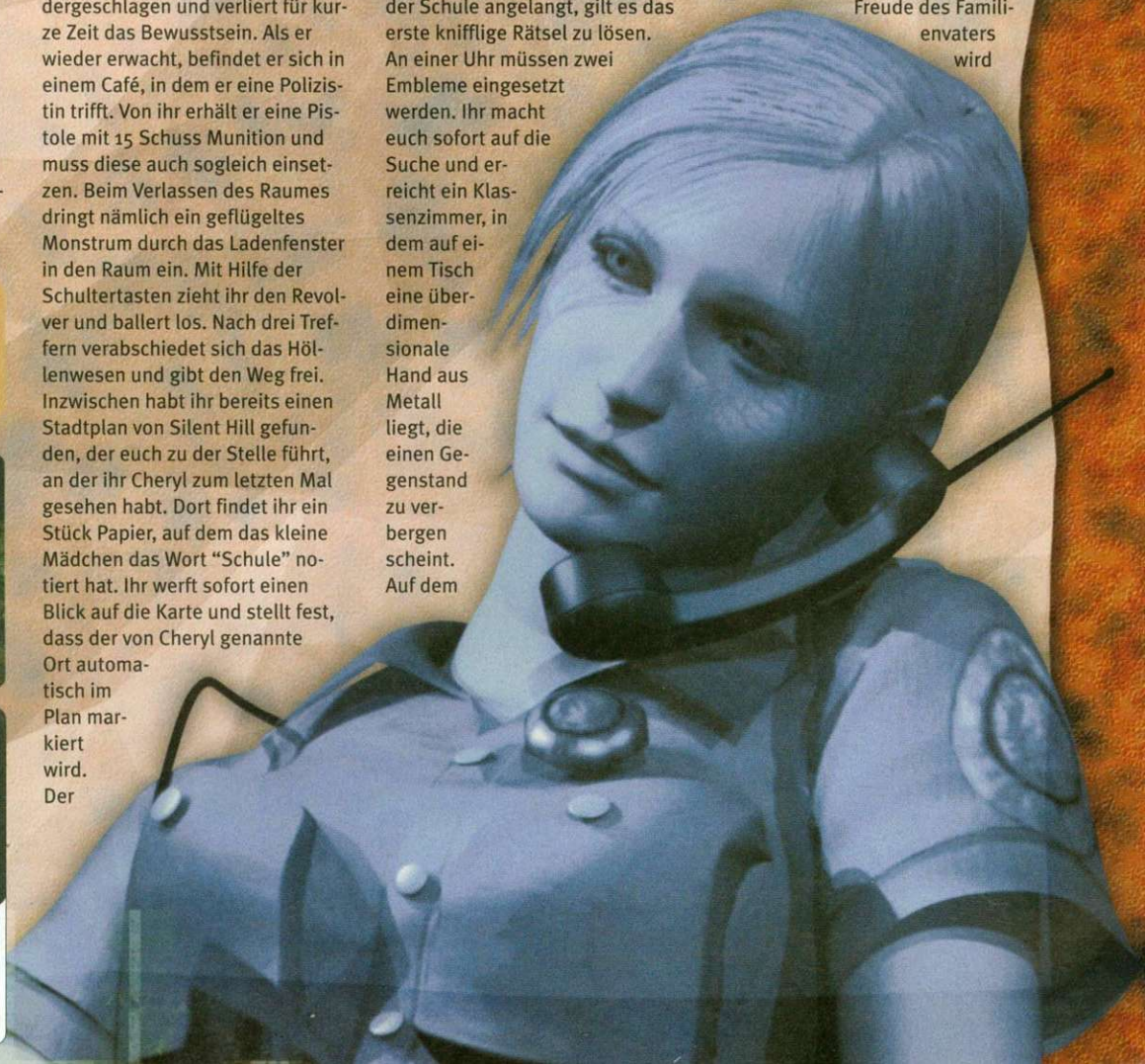
Weg dahin habt ihr bereits eine ätzende Säure gefunden, die ihr nun über die künstliche Hand schüttet. Ein leises Schmoren ist zu vernennen, und das künstliche Werk fällt auseinander. Zur

Freude des Familienvaters wird

"Die **dynamischen Kamerafahrten** erinnern an spannende **Steven-King-Verfilmungen**"



Silent Hill bietet euch einiges an motivierender Rätselkost. Hier müsst ihr beispielsweise eine zuvor erworbene Karte in einen Schlitz stecken, um eine Tür zu öffnen



8 Ausrüstung eines Abenteurers



Messer

Eine Nahkampfwaffe mit geringer Reichweite, die schwer zu handhaben ist. Habt ihr keine Munition mehr, ist es eure einzige Hoffnung auf Überleben.



Eisenstange

Mit brachialer Gewalt lässt sich dieses Fundstück ebenfalls als Waffe einsetzen. Jedoch müsst ihr ein gutes Timing haben, um die Schädel der Gegner zu spalten.



Pistole

Die wohl wichtigste Waffe bei Silent Hill. Mit 15 Schuss pro Magazin haltet ihr euch die Gegner locker vom Leib. Jedoch gibt es nur begrenzt Munition zu finden.



Schrotflinte

Später im Spiel werdet ihr die Lieblingswumme aller Abenteurer finden. Mit der Schrotmunition wird sie ihrem Namen "Roomsweeper" vollends gerecht.



Pistolenmunition

Um möglichst viele Packungen zu finden, gilt es die Augen immer offen zu halten.



Schrotmunition

Versorgt eure Schrotflinte mit der nötigen Nahrung, um die Gegner niederzumähen.



Verbandskasten

Ein sehr effektives Goodie, wenn es darum geht, eure Wunden zu heilen.



Energy-Drink

Kein Redbull, es verleiht auch keine Flügel, aber gibt ein wenig Lebensenergie zurück und ist sehr oft zu finden.



Taschenlampe

Neben den Waffen ein unabdingbares Utensil in eurem Marschgepäck. An eurer Brusttasche befestigt, versorgt sie euch in der Dunkelheit mit Licht und lässt eine optimale Bewegungsfreiheit zu.



Taschenradio

Empfängt leider keine Musik, warnt euch aber mit einem Knacken der Statik, dass sich Feinde nähern oder in eurer Umgebung befinden.



Diverse Gegenstände

Schlüssel, Medaillons, Zettel, Key-Cards und andere spielentscheidende Gegenstände dürfen natürlich nicht fehlen. Rund 30 Stück gilt es zu finden, mit denen die diversen Rätsel gelöst werden müssen.



Tagebuch

Um euren Spielstand zu speichern, müsst ihr ein solches Tagebuch finden. Jedoch lassen sich diese unendlich viele Male benutzen.

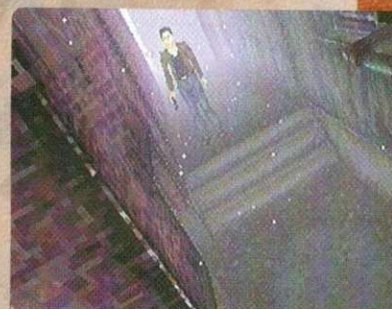
ein goldenes Emblem freigesetzt, dass ihr in die Uhr einsetzt. Habt ihr auch das zweite Emblem nach einem kniffligen Piano-Rätsel gelöst, so öffnet die Uhr einen verschlossenen Gang, durch den ihr scheinbar in ein Paralleluniversum gelangt. Noch immer seid ihr in der Schule, jedoch haben sich die Räume stark verändert. Neben der Rätselkost habt ihr selbstverständlich noch andere Aufgaben zu bewältigen. In den Locations wimmelt es nur so von Monstern, die euch an den

Kragen wollen. Doch Manson findet im Verlauf des Abenteuers netze Todbringer, wie ein Küchenmesser, eine Pistole, eine abgesägte Schrotflinte oder eine Kettensäge(!). Die Munition der ballistischen Waffen ist natürlich stark limitiert. Ihr findet aber in regelmäßigen Abständen neue Munition. Weitere Goodies, die ihr erhaschen dürft, sind Erste-Hilfe-Kästen oder kleine Flaschen, die verloren gegangene Lebensener-



Ein dichter Nebelschleier liegt über der Stadt, der die Weitsicht eures Charakters stark einschränkt

gie zurückbringen. Kommen wir zur technischen Seite des virtuellen Horrortrips: Die Innenräume der vielen Gebäude in der Stadt wurden sehr düster mit authentisch gestalteten Texturen ausgeschmückt. Nur der Schein eurer Taschenlampe oder eures Feuerzeuges bringt ein wenig Licht ins Dunkel. Dabei lassen sich geniale Lens-Flare-Effekte bewundern. Auch an der frischen Luft dürft ihr keinen Weitblick genießen, da ein dichter Nebelschleier über Silent Hill schweift. Durch diese Features und die klaustrophobische musikalische Untermalung wird eine Atmosphäre erzeugt, die selten zuvor in einem Videospiel erreicht wurde. Ebenso gibt es steuerungstechnisch kaum Anlass zum Meckern, da ihr Harry zu jeder Zeit präzise durch die Locations steuert. Erwähnenswert ist darüber hinaus die geniale Dual-Shock-Unterstützung, die euch zum Beispiel Harrys Puls spüren lässt, wenn dieser seine Lebensenergie fast verloren hat. Fazit: Silent Hill ist ein waschechter Horrorthriller, den schwache Gemüter besser nicht antesten. Geniale Atmosphäre und die guten technischen Aspekte sorgen dafür, dass Konamis neuestes Abenteuer wertungstechnisch im 80er-Bereich liegen wird. (Udo L.)



Die dynamischen Kamerafahrten, die stets besten Überblick über die Geschehnisse gewähren, erinnern an eine Hollywood-Produktion



"Silent Hill ist der pure Horror und nichts für schwache Nerven"



Grafisch stechen besonders die tollen Lens-Flare-Effekte ins Auge, die durch diverse Lichtquellen entstehen

INEC

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

GEPLANT FÜR
Juni
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

Silent Hill

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 1 Stadt



"Horrorthriller mit genialer Atmosphäre"

Hard Rock & Metal

Holt euch den neuen **HAMMER**!
Ab 19. März am Kiosk!

HAMMER

DAS MAGAZIN MIT ALLEN NEUIGKEITEN UND TRENDS AUS DER ROCK- UND METALSCENE!



IRON & MAIDEN

**BRUCE
DICKINSON**

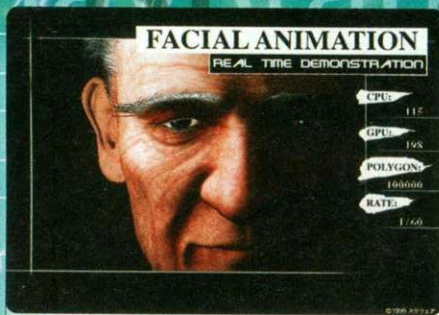
Alles über seine Rückkehr



Außerdem im nächsten Heft:

Grunge: Mythos & Realität

- Skunk Anansie ■ Scorpions ■ Paradise Lost ■
- Thunder ■ Mr. Ed Jumps The Gun ■ Emperor ■
- Skyclad ■ Lefay ■ Silverchair ■ Lacrimosa ■ Crematory ■



Filmreif: Dieses Gesicht stammt aus dem Final-Fantasy-Film. Das faltige Gesicht durchläuft ein wechselndes Mienenspiel, das ungemein authentisch wirkt



Das Erfolgsduo: Ken Kutaragi und Terri Tokunaga moderierten die gesamte Konferenz und stellten sich anschließend den neugierigen Fragen der Journalisten



Solche abstrakten Grafikdemos sollen beweisen, dass die PlayStation-2-Hardware mühelos unzählige Polygone gleichzeitig darstellen kann, ohne dass der Rechner in die Knie geht

Playstation 2: Showdown in Tokio

Endlich lichtet sich der **Gerüchte-Nebel**: Sony präsentierte am **2. März** einem internationalen **Fachpublikum** erstmals die technischen Daten und Grafikdemos zum PlayStation-Nachfolger. Das Ergebnis ist sensationell: Die **PlayStation 2** ist eine **Powerkonsole** sondergleichen mit vielen faszinierenden Features

Bereits seit Monaten war es bekannt: Am PlayStation-Nachfolger wird seit geraumer Zeit heftig gewerkelt. Doch erst am 2. März beendete Sony durch eine offizielle Präsentation im Tokyo International Forum die Zeit der Spekulationen und Mutmaßungen. Um es gleich vorwegzunehmen: Die bisherigen technischen Angaben, die im Internet kursierten, untertrieben allesamt. Sony überraschte die gesamte Fachwelt mit

technischen Daten, die keiner vermutet hätte. Bezeichnenderweise stand die Konferenz unter dem fast schon pathetischen Motto: A glimpse of the Future (Ein Schimmer aus der Zukunft). Die PlayStation-Erfinder verzichteten dabei auf größere Show-Einlagen und ließen stattdessen Bilder sprechen, die dem Betrachter fast den Atem verschlugen. Bei den gezeigten Videos handelte es sich um erste Demobänder, wobei es derzeit ungewiss ist, ob es sich um Ausschnitte aus Videospielprojekten handelte oder nicht. Interessanterweise spielten alle Demos auf populäre PlayStation-Titel an. So sah man, wie ein Gran Turismo-Bolide bei Nacht über den Asphalt brettert. Nicht nur dass der Wagen beinahe photo-realistisch anmutete, auch die extrem komplexen Lichteffekte, in die der Wagen gehüllt war, sahen verblüffend realistisch aus. Einen spektakulären Auftritt in einem anderen Demo hatte das schicke Mädel aus Ridge Racer Type 4. Ihr Mienenspiel und Lächeln war derart charmant, dass man erst auf den zweiten Blick realisierte, dass es sich um eine Kunstfigur handelt, die da über den Bildschirm tänzelt. Auch Crash hüpfte extrem gut detailliert über die Leinwand, mit einer Hundertschaft von Polygon-Pinguinen im Schlepptau. Eine Szene, die beweisen soll, dass der

Prozessor auch bei der Verwaltung von unzähligen Objekten nicht in die Knie geht. Hinter diesen faszinierenden Bildern steckt eine Hardware, die jeden Besitzer eines hochgezüchteten High-End-PCs vor Neid erblassen lässt. Der 128-Bit-Hauptprozessor ist mit 300 MHz getaktet, die dafür sorgen, dass theoretisch mindestens 66 Millionen Polygone gleichzeitig auf dem Bildschirm dargestellt werden können. Zum Vergleich: Die PlayStation wäre froh, wenn sie wenigstens 500.000 Polygone gleichzeitig darstellen könnte. Die



Auch das inoffizielle PlayStation-Maskottchen hatte seinen PlayStation-2-Auftritt. Mit Hunderten von Pinguinen im Schlepptau jaggt Crash lässig durch das Polareis



Ken Kutaragi: "Das Piraterie-Problem ist sehr ernst für alle unsere Lizenznehmer. Wir planen daher eine spezielle Art der Codierung für das System"



Aufwändig: Massen von feinen Polygonfächchen wehen geschmeidig im Wind



Die Charaktere aus Final Fantasy VIII vollführen in einem malerischen Umfeld einen romantischen Walzer



Technische Daten im Vergleich

PlayStation

Hauptprozessor: 16-Bit-RISC-CPU R3000

Taktfrequenz: 34 MHz (360.000 Polygone pro Sekunde)

System-Memory: 2 MB RAM, 1 MB Video-RAM

Sound: ADPCM-Prozessor mit 16 Kanälen

Maximale Auflösung: 512 x 240 Bildpunkte

CD-Laufwerk: normales CD-ROM-Format, Single-Speed, 650 MB Speicherplatz

Besonderheiten: -

PlayStation 2

Hauptprozessor: Toshiba 128 Bit-CPU „Emotion Engine“

Taktfrequenz: 300 MHz (mindestens 66 Millionen Polygone pro Sekunde)

System-Memory: 32 MB Direct Rambus

Sound: „SPU2+CPU“, 48 Kanäle beim SPU2 (erweiterbar), Sample-Frequenz 44,1 kHz oder 48 kHz (auswählbar)

Maximale Auflösung: 1280 x 1024 Bildpunkte

CD-Laufwerk: DVD-ROM (CD-ROM-kompatibel), mindestens 3,1 GB Speicherplatz

Besonderheiten: MPEG2-Dekoder, Abwärtskompatibilität, HDTV-Unterstützung, USB-Interface zum Anschluss von zahlreichen Erweiterungen (zum Beispiel digitale Kameras)

Dreamcast

Hauptprozessor: 128 Bit-CPU Hitachi SH-4

Taktfrequenz: 200 MHz (mindestens 3 Millionen Polygone pro Sekunde)

System-Memory: 16 MB RAM, 4 MB Video-RAM

Sound: Yamaha ADPCM-Prozessor mit 64 Kanälen

Maximale Auflösung: 640 x 480 Bildpunkte (non-interlaced)

CD-Laufwerk: spezielles GD-ROM-Format, 12-fach-Speed, 1 GB Speicherplatz

Besonderheiten: Integriertes Modem, Baukastensystem (nachträglich aufrüstbar), zusätzliches Microsoft CE-Betriebssystem

Ein Highlight war die kurze Gran-Turismo-Sequenz, in der es perfekt modellierte Boliden und grandiose Licht- und Spiegelleffekte zu sehen gibt



SCEI-Geschäftsführer Terri Tokunaka ist sich sicher, dass der PlayStation-Nachfolger den Markt dominieren wird



© Sony Computer Entertainment Inc.

16 Millionen ab. Dennoch: Die PlayStation 2 ist ohne Zweifel ein wahres Monster, das völlig neue Spieldimensionen ermöglicht. Um das zu unterstreichen, statten die Designer die Hardware mit

einigen hochinteressanten Features aus. So wird das Gerät einen MPEG2-Dekoder beinhalten, der im Zusammenspiel mit dem DVD-Laufwerk nicht nur Filme in allerhöchster Qualität abspielt, sondern auch Videospiel-Objekten photorealistische Oberflächen-texturen verpasst. Ob das

Gerät jedoch auch ein vollwertiger DVD-Player wird, ist derart ungewiss, da es immerhin für Sonys eigene Abspielgeräte eine sehr starke Konkurrenz wäre. Ein weiteres Feature mit vielen faszinierenden Perspektiven ist die Möglichkeit, per PCMCIA-Interface die unterschiedlichsten Geräte an die Konsole anzuschließen. Denkbar wäre beispielsweise die Datenübertragung von digitalen Bildern per handelsüblicher Kamera. Das eingespeiste Foto könnte in ein Videospiel integriert werden, so dass man zum Beispiel Charaktere

mit seinem eigenen Gesicht erstellt. SCEIs Geschäftsführer Terri Tokunaka sieht durch diese Vielfältigkeit eine große Chance. „Unser Traum ist es, die Next-Generation-PlayStation als natürlichen Bestandteil neben jedem TV-Gerät zu installieren“, so der Boss von Sony Computer Entertainment. Egal ob Tastatur, Drucker oder Videorekorder, die PS2 kann mit allem kommunizieren. Doch das Interessante kommt erst noch: Die PlayStation 2 ist tatsächlich abwärtskompatibel zur PlayStation. Sämtliche PlayStation-Titel können somit auch auf dem Nachfolger weiterhin genossen werden. Und das ist noch nicht alles: Die eingebundene 32-Bit-CPU verfügt über einen großen Arbeitsspeicher (Cache), so dass die



Die Präsentation fand in einem nüchternen Rahmen statt, bei der auf Bühnenzauber komplett verzichtet wurde

unspektakulär, aber erkenntnisreich: Diese gigantische Schar an flauschigen Bällen erfordert extrem viel Rechenarbeit



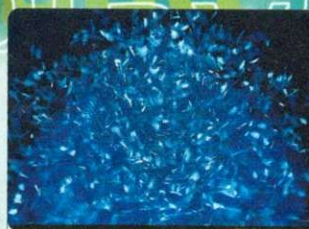
Unspektakulär, aber erkenntnisreich: Diese gigantische Schar an flauschigen Bällen erfordert extrem viel Rechenarbeit

Hersteller suchten immer wieder den Vergleich mit dem PC und behaupteten, dass der PlayStation-Nachfolger (der endgültige Name wurde noch nicht bekannt gegeben) rund 15mal so schnell sei wie ein Pentium-II-PC mit 450 MHz. PC-Kenner entgegen dem zwar, dass man so eine konkrete Zahl aufgrund der schlechten Vergleichbarkeit bei den Plattformen nicht nennen kann, dennoch ist die technische Überlegenheit der PS2 im Bereich der Unterhaltungssoftware unumstritten. Auch die Anzahl der gleichzeitig darstellbaren Polygone ist relativ, denn sobald grafische Effekte, wie Licht oder Nebel, ins Spiel kommen, sinkt die Zahl der Polygone rapide auf „nur“





Das schönste Grafikdemo war dieses Spülbecken, in dem sich einige U-Boote tummeln, während das Wasser langsam abläuft



Wie Federn wirbeln diese Teilchen umher. Beeindruckend ist die hohe Anzahl an Objekten, die gleichzeitig verwaltet werden müssen



Selbst solche schwer zu berechnenden Wasseroberflächen stellen für die PS2-Hardware kein Problem dar

Ladezeiten deutlich minimiert werden! Die Kompatibilität geht sogar so weit, dass man die PlayStation mit dem Nachfolger verbinden kann, um Multispieler zu zocken, und dass selbst Dual-Shock-Controller von der PS2 akzeptiert werden – konsequent. Dieser

Schachzug ist genial, denn so dürfte der Übergang von einer Konsole zur nächsten sehr fließend sein, ohne dass im Vorfeld der Ankündigung eines Nachfolgers plötzlich die Verkaufszahlen stark absinken. Millionen von PlayStation-Besitzern werden

außerdem nicht das Gefühl haben, ein totes System ihr Eigen zu nennen. Der Generationswechsel dürfte recht flott vonstatten gehen, da angesichts der unglaublichen Performance der PS 2 die jetzigen Produkte schon fast antikiert anmuten. Bei der Entwicklung des potenten 128-Bitters haben sich die Entwickler endlich auch Gedanken über die Software-Piraterie gemacht. PlayStation-Erfinder Ken Kutaragi verlautbarte, dass man mit der Einführung des Systems gleichzeitig auch ein neues Kopierschutzverfahren einführen werde, welches auf einer speziellen Codierung des Systems basieren wird. Und wann kommt das Wonnegerät auf den Markt? Die Erscheinungsdaten sind noch recht unsicher, aber das Japan-Debüt dürfte im ersten Quartal '00 stattfinden, während für Deutschland frühestens ab Herbst 2000 der Release zur Debatte steht. **Fazit:** Natürlich sollte man noch vorsichtig sein bezüglich des ersten Fazits, schließlich gab es auf der Präsentation weder die fertige Konsole noch ein konkretes Spiel zu sehen. Wenn aber die angekündigten Features gut umgesetzt werden und es sich bei den gezeigten Videobändern wirklich um Spielgrafiken handelt, dann können alle PlayStation-Jünger (und auch wir) unbesorgt ins neue Jahrtausend gehen. Willkommen in der Zukunft! (Ulf S.)



Ein ungemein realistisch aussehendes Feuerwerk loderte in Echtzeit und mit grandioser Dynamik über den Bildschirm

Zehn heiße Facts zur PlayStation 2

- Die PlayStation 2 erscheint in Japan im Frühjahr 2000. Der Europa-Release ist für Ende 2000 angesetzt.
- Die neue 128-Bit-Konsole ist 100%ig abwärtskompatibel zur PlayStation. Durch einen erweiterten Arbeitsspeicher werden Ladezeiten zusätzlich minimiert.
- Mit 300 MHz Taktfrequenz und der Darstellungsmöglichkeit von mindestens 66 Millionen Polygonen gleichzeitig wird der PlayStation-Nachfolger auf längere Sicht selbst jedem High-End-PC deutlich überlegen sein.
- Durch einen speziellen USB-Port ergeben sich unzählige Erweiterungsmöglichkeiten, wie beispielsweise Videorekorder oder digitale Kameras.
- Durch das DVD-Laufwerk und das MPEG2-Filmdaten-Kompromierungsverfahren sind abendfüllende Spielfilme in lupenreiner Qualität möglich.
- Das Gerät wird mit einem speziellen Codierungsverfahren ausgestattet sein, um Raupkopien zu verhindern.
- SCEI plant mit Elektronik-Multi Toshiba ein Joint-Venture, um die Chipsätze herzustellen. Der PlayStation-Hersteller wird 50 Milliarden Yen in die neue Produktionsanlage stecken.
- Eine weitere neue und noch namenlose Tochtergesellschaft kümmert sich um die Herstellung des Grafikprozessors. Gleich 100 Milliarden Yen wurden für diese neue Produktionsstätte veranschlagt.
- Nahezu alle namhaften Softwarehersteller haben ihre Unterstützung angekündigt, darunter Konami, Squaresoft und Namco.
- Neben Sony werden erstmals auch andere Firmen 100%ig kompatible Entwicklungstools anbieten, damit sich auch kleinere Softwareunternehmen zukünftig die hohen Entwicklungskosten leisten können. SCEI entwickelte dieses Lizenzprogramm für den so genannten Middleware-Markt.

Tekken 2000!

6:14

● 本体はDVD-ROM形式

6:14

● 本体はDVD-ROM形式

6:14

● 本体はDVD-ROM形式

6:14

● 本体はDVD-ROM形式

6:14

● 本体はDVD-ROM形式

6:14

● 本体はDVD-ROM形式

6:14

● 本体はDVD-ROM形式

6:14

● 本体はDVD-ROM形式

6:14

● 本体はDVD-ROM形式

6:14

● 本体はDVD-ROM形式

6:14

● 本体はDVD-ROM形式

6:14

● 本体はDVD-ROM形式

6:14

● 本体はDVD-ROM形式

6:14



Die Fahrphysik soll ultrarealistisch werden und auch grafisch sichtbar sein. In den Kurven gehen die Boliden beispielsweise richtig in Schräglage

steller nutzen die dadurch eingesparte Rechenzeit lieber für ein lupenreines grafisches Gesamtwerk ohne Fehl und Tadel (kein erkennbarer Grafikaufbau, keine Slow-downs, saubereres Scrolling). Laut Polyphony Digital reizte Gran Turismo die Hardware zu 75% aus. Um die restlichen Ressourcen der PlayStation noch vollends auszuschöpfen, heuerte die Programmierstube für den Grafikbereich gleich 30 Halbtagskräfte an. Ein großer Teil dieser Mega-Crew kümmert sich um die extrem penible Modellierung der Polygon-Autos, um in diesem Bereich neue Maß-



Das Handling der Karren ist jeweils optimal auf die individuellen Fahreigenschaften der Wagen zugeschnitten

stäbe zu setzen. Andere Grafiker stattdessen indessen die Strecken mit fassenden Objekten am Straßenrand aus. Wenn man beispielsweise durch den Dschungel von Tahiti fährt, wird es keine Stelle geben, die grafische Wiederholungen bietet. Ziel ist es, auch wenn es unlogisch klingt, Gran Turismo 2 nicht wie ein Videospiel aussehen zu lassen, sondern so real wie nur möglich. Gleiches gilt auch für den Soundbereich, der beim Vorgänger etwas vernachlässigt wurde. Die Motorengeräusche werden dem Fabrikat entsprechend unterschiedlich klingen, sich den Situationen anpassen und dynamischer aufspielen. Und wie sieht es im Mehrspielerbereich aus? Wer einen Vier-Spieler-Modus erwartet, wird leider enttäuscht sein, denn das Linkkabel wird bei der Fortsetzung nicht unterstützt, da es sich in Japan und den USA nicht durchgesetzt hat. Dafür wird der Splitscreen aber wieder für spannende Auseinandersetzungen sorgen. (Ulf S.)



Dieser japanische Mini-Van genießt im Kreise der zum Teil hochgezüchteten Sportwagen eher einen Exotenstatus und dürfte selbst bei einem geringen Budget durchfallen



CPU-Gegner fahren nicht mehr stur ihren Stiefel herunter, sondern verhalten sich diesmal menschlicher, so dass sie deutlich schwerer zu berechnen sind

INFO

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

**GEPLANT FÜR
Herbst
ERSTER EINDRUCK
super**

Gran Turismo 2

Hersteller/Vertrieb: Polyphony Digital/SCED
Schwierigkeitsgrad: K.A.
Levels: 12+ Strecken



„Gran Turismo 2 dürfte der Abräumer des kommenden Weihnachtsgeschäftes werden“

Game It!

0180/522 5300
0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http://www.gameit.de
email: info@gameit.com
T-Online: ★Gameit#
Game It! - D-87488 Betzgau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Spiele und die Medien und mehrheitlich von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durch 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 180,- frei
- Vorkasse / Scheck: DM 4,99, ab DM 180,- frei

Preise Stand 12.2.99
* = noch nicht verfügbar am 12.2.
N = Neu! 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

SONY PSX	
360°	89,99
3th Element	89,99
Abe's Odysee	42,99
Abe's Odysee 2	79,99
Actua Golf 3	79,99
Actua Pool*	79,99
Actua NHL Hockey 99*	99,99
Actua Soccer 3	79,99
Akuji	79,99
Air Combat Plat.	44,99
Alien Trilogy	42,99
All Star Tennis 99	79,99
Alundra	84,99
Apocalypse	79,99
Batman & Robin	84,99
Beast Wars	79,99
Big Air*	89,99
Blaze & Blade	79,99
Bloody Roar	74,99
Bloody Roar 2	79,99
Bombberman	69,99
Box Fantasy Racing 99	99,99
Box Champions	89,99
Breath of Fire 3	87,99
Box Special Ed.	104,99
Bugsy	79,99
Bust a Groove	42,99
Bust a Move 2	89,99
Bust a Move 3	59,99
Bust a Move 4*	59,99
C3 Racing	79,99
Cardinal Syn	77,99
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	44,99
Caesar's World 2*	79,99
Capcom Generation 99	79,99

Vorkasse nur noch DM 4,99
alle Versandarten frei
ab DM 180,-

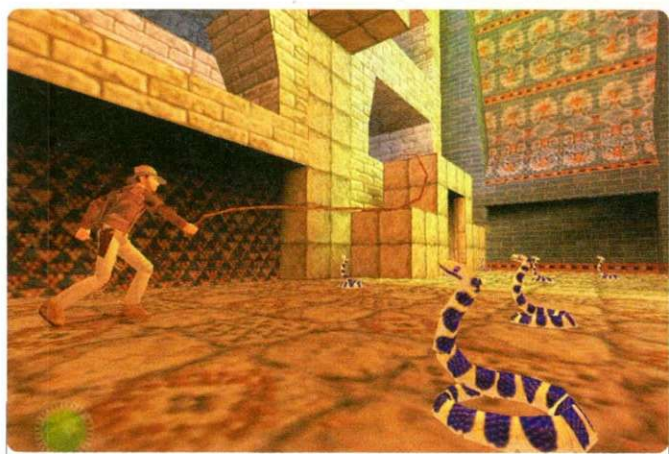
Cart World Series*	74,99
Captede*	89,99
Cheatbuch	24,99
C & C 1 Platinum	39,99
C & C 2	79,99
C & C 2 Gegenschlag	69,99
Colony Wars: Veng	84,99
Colony Wars: Veng	84,99
Crash Bandicoot 1	44,99
Crash Bandicoot 2	89,99
Crash Bandicoot 3	89,99
Crash Bandicoot 4	89,99
Crash Bandicoot 5	89,99
Crash Bandicoot 6	89,99
Crash Bandicoot 7	89,99
Crash Bandicoot 8	89,99
Crash Bandicoot 9	89,99
Crash Bandicoot 10	89,99
Crash Bandicoot 11	89,99
Crash Bandicoot 12	89,99
Crash Bandicoot 13	89,99
Crash Bandicoot 14	89,99
Crash Bandicoot 15	89,99
Crash Bandicoot 16	89,99
Crash Bandicoot 17	89,99
Crash Bandicoot 18	89,99
Crash Bandicoot 19	89,99
Crash Bandicoot 20	89,99
Crash Bandicoot 21	89,99
Crash Bandicoot 22	89,99
Crash Bandicoot 23	89,99
Crash Bandicoot 24	89,99
Crash Bandicoot 25	89,99
Crash Bandicoot 26	89,99
Crash Bandicoot 27	89,99
Crash Bandicoot 28	89,99
Crash Bandicoot 29	89,99
Crash Bandicoot 30	89,99
Crash Bandicoot 31	89,99
Crash Bandicoot 32	89,99
Crash Bandicoot 33	89,99
Crash Bandicoot 34	89,99
Crash Bandicoot 35	89,99
Crash Bandicoot 36	89,99
Crash Bandicoot 37	89,99
Crash Bandicoot 38	89,99
Crash Bandicoot 39	89,99
Crash Bandicoot 40	89,99
Crash Bandicoot 41	89,99
Crash Bandicoot 42	89,99
Crash Bandicoot 43	89,99
Crash Bandicoot 44	89,99
Crash Bandicoot 45	89,99
Crash Bandicoot 46	89,99
Crash Bandicoot 47	89,99
Crash Bandicoot 48	89,99
Crash Bandicoot 49	89,99
Crash Bandicoot 50	89,99
Crash Bandicoot 51	89,99
Crash Bandicoot 52	89,99
Crash Bandicoot 53	89,99
Crash Bandicoot 54	89,99
Crash Bandicoot 55	89,99
Crash Bandicoot 56	89,99
Crash Bandicoot 57	89,99
Crash Bandicoot 58	89,99
Crash Bandicoot 59	89,99
Crash Bandicoot 60	89,99
Crash Bandicoot 61	89,99
Crash Bandicoot 62	89,99
Crash Bandicoot 63	89,99
Crash Bandicoot 64	89,99
Crash Bandicoot 65	89,99
Crash Bandicoot 66	89,99
Crash Bandicoot 67	89,99
Crash Bandicoot 68	89,99
Crash Bandicoot 69	89,99
Crash Bandicoot 70	89,99
Crash Bandicoot 71	89,99
Crash Bandicoot 72	89,99
Crash Bandicoot 73	89,99
Crash Bandicoot 74	89,99
Crash Bandicoot 75	89,99
Crash Bandicoot 76	89,99
Crash Bandicoot 77	89,99
Crash Bandicoot 78	89,99
Crash Bandicoot 79	89,99
Crash Bandicoot 80	89,99
Crash Bandicoot 81	89,99
Crash Bandicoot 82	89,99
Crash Bandicoot 83	89,99
Crash Bandicoot 84	89,99
Crash Bandicoot 85	89,99
Crash Bandicoot 86	89,99
Crash Bandicoot 87	89,99
Crash Bandicoot 88	89,99
Crash Bandicoot 89	89,99
Crash Bandicoot 90	89,99
Crash Bandicoot 91	89,99
Crash Bandicoot 92	89,99
Crash Bandicoot 93	89,99
Crash Bandicoot 94	89,99
Crash Bandicoot 95	89,99
Crash Bandicoot 96	89,99
Crash Bandicoot 97	89,99
Crash Bandicoot 98	89,99
Crash Bandicoot 99	89,99
Crash Bandicoot 100	89,99
Crash Bandicoot 101	89,99
Crash Bandicoot 102	89,99
Crash Bandicoot 103	89,99
Crash Bandicoot 104	89,99
Crash Bandicoot 105	89,99
Crash Bandicoot 106	89,99
Crash Bandicoot 107	89,99
Crash Bandicoot 108	89,99
Crash Bandicoot 109	89,99
Crash Bandicoot 110	89,99
Crash Bandicoot 111	89,99
Crash Bandicoot 112	89,99
Crash Bandicoot 113	89,99
Crash Bandicoot 114	89,99
Crash Bandicoot 115	89,99
Crash Bandicoot 116	89,99
Crash Bandicoot 117	89,99
Crash Bandicoot 118	89,99
Crash Bandicoot 119	89,99
Crash Bandicoot 120	89,99
Crash Bandicoot 121	89,99
Crash Bandicoot 122	89,99
Crash Bandicoot 123	89,99
Crash Bandicoot 124	89,99
Crash Bandicoot 125	89,99
Crash Bandicoot 126	89,99
Crash Bandicoot 127	89,99
Crash Bandicoot 128	89,99
Crash Bandicoot 129	89,99
Crash Bandicoot 130	89,99
Crash Bandicoot 131	89,99
Crash Bandicoot 132	89,99
Crash Bandicoot 133	89,99
Crash Bandicoot 134	89,99
Crash Bandicoot 135	89,99
Crash Bandicoot 136	89,99
Crash Bandicoot 137	89,99
Crash Bandicoot 138	89,99
Crash Bandicoot 139	89,99
Crash Bandicoot 140	89,99
Crash Bandicoot 141	89,99
Crash Bandicoot 142	89,99
Crash Bandicoot 143	89,99
Crash Bandicoot 144	89,99
Crash Bandicoot 145	89,99
Crash Bandicoot 146	89,99
Crash Bandicoot 147	89,99
Crash Bandicoot 148	89,99
Crash Bandicoot 149	89,99
Crash Bandicoot 150	89,99
Crash Bandicoot 151	89,99
Crash Bandicoot 152	89,99
Crash Bandicoot 153	89,99
Crash Bandicoot 154	89,99
Crash Bandicoot 155	89,99
Crash Bandicoot 156	89,99
Crash Bandicoot 157	89,99
Crash Bandicoot 158	89,99
Crash Bandicoot 159	89,99
Crash Bandicoot 160	89,99
Crash Bandicoot 161	89,99
Crash Bandicoot 162	89,99
Crash Bandicoot 163	89,99
Crash Bandicoot 164	89,99
Crash Bandicoot 165	89,99
Crash Bandicoot 166	89,99
Crash Bandicoot 167	89,99
Crash Bandicoot 168	89,99
Crash Bandicoot 169	89,99
Crash Bandicoot 170	89,99
Crash Bandicoot 171	89,99
Crash Bandicoot 172	89,99
Crash Bandicoot 173	89,99
Crash Bandicoot 174	89,99
Crash Bandicoot 175	89,99
Crash Bandicoot 176	89,99
Crash Bandicoot 177	89,99
Crash Bandicoot 178	89,99
Crash Bandicoot 179	89,99
Crash Bandicoot 180	89,99
Crash Bandicoot 181	89,99
Crash Bandicoot 182	89,99
Crash Bandicoot 183	89,99
Crash Bandicoot 184	89,99
Crash Bandicoot 185	89,99
Crash Bandicoot 186	89,99
Crash Bandicoot 187	89,99
Crash Bandicoot 188	89,99
Crash Bandicoot 189	89,99
Crash Bandicoot 190	89,99
Crash Bandicoot 191	89,99
Crash Bandicoot 192	89,99
Crash Bandicoot 193	89,99
Crash Bandicoot 194	89,99
Crash Bandicoot 195	89,99
Crash Bandicoot 196	89,99
Crash Bandicoot 197	89,99
Crash Bandicoot 198	89,99
Crash Bandicoot 199	89,99
Crash Bandicoot 200	89,99
Crash Bandicoot 201	89,99
Crash Bandicoot 202	89,99
Crash Bandicoot 203	89,99
Crash Bandicoot 204	89,99
Crash Bandicoot 205	89,99
Crash Bandicoot 206	89,99
Crash Bandicoot 207	89,99
Crash Bandicoot 208	89,99
Crash Bandicoot 209	89,99
Crash Bandicoot 210	89,99
Crash Bandicoot 211	89,99
Crash Bandicoot 212	89,99
Crash Bandicoot 213	89,99
Crash Bandicoot 214	89,99
Crash Bandicoot 215	89,99
Crash Bandicoot 216	89,99
Crash Bandicoot 217	89,99
Crash Bandicoot 218	89,99
Crash Bandicoot 219	89,99
Crash Bandicoot 220	89,99
Crash Bandicoot 221	89,99
Crash Bandicoot 222	89,99
Crash Bandicoot 223	89,99
Crash Bandicoot 224	89,99
Crash Bandicoot 225	89,99
Crash Bandicoot 226	89,99
Crash Bandicoot 227	89,99
Crash Bandicoot 228	89,99
Crash Bandicoot 229	89,99
Crash Bandicoot 230	89,99
Crash Bandicoot 231	89,99
Crash Bandicoot 232	89,99
Crash Bandicoot 233	89,99
Crash Bandicoot 234	89,99
Crash Bandicoot 235	89,99
Crash Bandicoot 236	89,99
Crash Bandicoot 237	89,99
Crash Bandicoot 238	89,99
Crash Bandicoot 239	89,99
Crash Bandicoot 240	89,99
Crash Bandicoot 241	89,99
Crash Bandicoot 242	89,99
Crash Bandicoot 243	89,99
Crash Bandicoot 244	89,99
Crash Bandicoot 245	89,99
Crash Bandicoot 246	89,99
Crash Bandicoot 247	89,99
Crash Bandicoot 248	89,99
Crash Bandicoot 249	89,99
Crash Bandicoot 250	89,99
Crash Bandicoot 251	89,99
Crash Bandicoot 252	89,99
Crash Bandicoot 253	89,99
Crash Bandicoot 254	89,99
Crash Bandicoot 255	89,99
Crash Bandicoot 256	89,99
Crash Bandicoot 257	89,99
Crash Bandicoot 258	89,99
Crash Bandicoot 259	89,99
Crash Bandicoot 260	89,99
Crash Bandicoot 261	89,99
Crash Bandicoot 262	89,99
Crash Bandicoot 263	89,99
Crash Bandicoot 264	89,99
Crash Bandicoot 265	89,99
Crash Bandicoot 266	89,99
Crash Bandicoot 267	89,99
Crash Bandicoot 268	89,99
Crash Bandicoot 269	89,99
Crash Bandicoot 270	89,99
Crash Bandicoot 271	89,99
Crash Bandicoot 272	89,99
Crash Bandicoot 273	89,99
Crash Bandicoot 274	89,99
Crash Bandicoot 275	89,99
Crash Bandicoot 276	89,99
Crash Bandicoot 277	89,99
Crash Bandicoot 278	89,99
Crash Bandicoot 279	89,99
Crash Bandicoot 280	89,99
Crash Bandicoot 281	89,99
Crash Bandicoot 282	89,99
Crash Bandicoot 283	89,99
Crash Bandicoot 284	89,99
Crash Bandicoot 285	89,99
Crash Bandicoot 286	89,99
Crash Bandicoot 287	89,99
Crash Bandicoot 288	89,99
Crash Bandicoot 289	89,99
Crash Bandicoot 290	89,99
Crash Bandicoot 291	89,99
Crash Bandicoot 292	89,99
Crash Bandicoot 293	89,99
Crash Bandicoot 294	89,99
Crash Bandicoot 295	89,99
Crash Bandicoot 296	89,99
Crash Bandicoot 297	89,99
Crash Bandicoot 298	89,99
Crash Bandicoot 299	89,99
Crash Bandicoot 300	89,99
Crash Bandicoot 301	89,99
Crash Bandicoot 302	89,99
Crash Bandicoot 303	89,99
Crash Bandicoot 304	89,99
Crash Bandicoot 305	89,99
Crash Bandicoot 306	89,99
Crash Bandicoot 307	89,99
Crash Bandicoot 308	89,99
Crash Bandicoot 309	89,99
Crash Bandicoot 310	89

Indiana Jones und der Turm von Babel

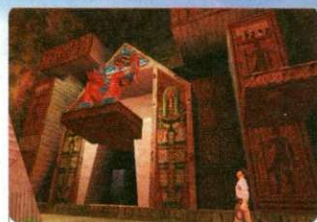
Endlich schwingt **Indy** auf der **PlayStation** die **Peitsche!**

Sehr spät, aber schließlich doch noch greift der wahre Tomb Raider durch Indiana Jones und der Turm von Babel ins PlayStation-Geschehen ein. Die Story ist typisch: Im Jahre 1947, zu Beginn des Kalten Krieges also, suchen russische Forscher nach der mysteriösen Maschine im Turm zu Babel, die dem Besitz

zer unglaubliche Fähigkeiten verheißt. Das CIA bekommt von dieser Sache jedoch Wind und schickt seinerseits den besten Mann ins Rennen, damit das Kräftegleichgewicht der beiden Supermächte nicht ins Wanken gerät. Spielerisch artet das Indy-Abenteuer in ein typisches Action-Adventure à la Tomb Rai-



Indy hasst Schlangen: Mit der Peitsche hält er sie sich jedoch weitestgehend elegant vom Leib



Die Szenarios, wie diese düstere Tempelanlage, sind weitestgehend von der Film-Trilogie bekannt



Die Lore wartet schon: Diese Spielszene wurde aus dem Streifen „Der Tempel des Todes“ entliehen

der. Mit Peitsche und Revolver ausgestattet, pirscht der Leinwandheld durch die düstersten Katakomben, nietet böse Schergen per Großkaliber um, löst diverse Puzzle-Aufgaben und sammelt so manche Gegenstände ein. Zusätzlich implementieren die Designer viele "Spiel-im-Spiel-Sequenzen", wie eine Wildwasserfahrt oder eine halbrecherische Kipplorenhatz durch eine Mine. Indy-Fans müssen sich jedoch noch kräftig in Geduld üben, denn der Titel wurde weit nach hinten verschoben,



Auch eine feucht-fröhliche Wildwasserfahrt auf reißenden Gewässern stellt für den Allround-Archäologen kein Problem dar

weshalb wir derzeit leider nur PC-Bilder präsentieren können. (Ulf S.)

INEC
Action: 4/5
Strategie: 3/5
Abenteuer: 4/5
Geschick: 4/5
Simulation: 3/5
GEPLANT FÜR
November
ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

Indiana Jones und der Turm von Babel
Hersteller/Vertrieb: Lucas Arts/THQ
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: 10+
1
"Action-Adventure im Stile von Tomb Raider mit toller Lizenz"

Samurai Legends

Konamis neuestes **Action-Adventure** steht ganz im Zeichen der **Martial-Arts-Kampfkünste**

Konamis neuestes Action-Adventure Samurai Legends setzt an dem Punkt an, an dem Tenchu und Bushido Blade 2 aufgehört haben. Konami versucht nämlich das Schwertgeklirre in eine riesige Storyline zu integrieren. So wird laut Hersteller eine geniale Kollisionsabfrage, die für einen guten Prügler unabdingbar ist, genauso enthalten sein wie eine perfekte Geschichte, die

Action-Adventures à la Resident Evil 1 in nichts nachstehen soll. Der Spieler hat zu Beginn seines Abenteuers die Wahl zwischen zwei unterschiedlichen Charakteren. Kotaru ist ein echter Martial-Arts-Fighter, der den Faustkampf genauso gut beherrscht wie das Gefecht mit dem Schwert. Zusätzlich lässt sich die wieselflinke Hyako auswählen, ebenfalls eine Meisterin des Schwertkamp-



Zu Beginn der Metzelei stehen euch ein weiblicher und ein männlicher Charakter zur Verfügung



Je nach Wahl des Protagonisten ändert sich der Spielverlauf

fes ist. Jeder der beiden Charaktere verfügt über unterschiedliche Special-Moves, die für enormen Abwechslungsreichtum sorgen sollen. Wie in Capcoms mittlerweile indiziertem Horrorthriller ändert sich mit der Wahl des Charakters die komplette Story des Abenteuers. Es gibt also mindestens zwei alternative Enden, die jeweils mit einer anderen Rendersequenz abschließen. Im Spielverlauf selber läuft ihr durch kleine Dörfer, in denen einige Rätsel zu lösen sind. Die Bewohner geben euch darüber hinaus

wichtige Hinweise, die zum Lösen des Adventures vonnöten sind. Grafisch lehnt sich das Schwertgeklirre stark an Parasite Eve oder Resident Evil 1 an. So sind beispielsweise die Hintergründe gerendert, während nur die Charaktere in Echtzeit berechnet werden. Darüber hinaus sollen fulminante Rendersequenzen die Story des Abenteuers weiterführen. Aller Voraussicht nach wird der Action-Spaß im Sommer dieses Jahres in Deutschland erscheinen. (Udo L.)



Nichts für schwache Nerven: Dem Helden sollen genauso viele Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung stehen wie in Namcos Tekken 3

INEC
Action: 4/5
Strategie: 3/5
Abenteuer: 4/5
Geschick: 4/5
Simulation: 3/5
GEPLANT FÜR
3. Quartal
ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

Samurai Legends
Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: k.A.
1
„Interessanter Mix aus Activisions Tenchu und Capcoms Resident Evil 1“

FAIRPLAY



PSX-Boot-Chip
(für jap und us)
4,99

Sony Playstation

PSX-Boot-Chip (für jap und us)	4,99
Playstation incl. Umbau	249,99
Memory-Card 1 MB (15 BI.)	9,99
Memory-Card 2 MB (30 BI.)	19,99
Memory-Card 8 MB (120 BI.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 BI.)	39,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99

SEGA DreamCast

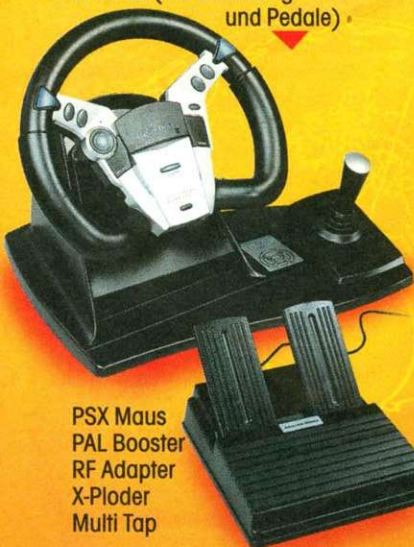
SEGA DreamCast
inkl. Controller u. Spannungswandler 759,99



Twinshock
(Analog + Shock)
32,99

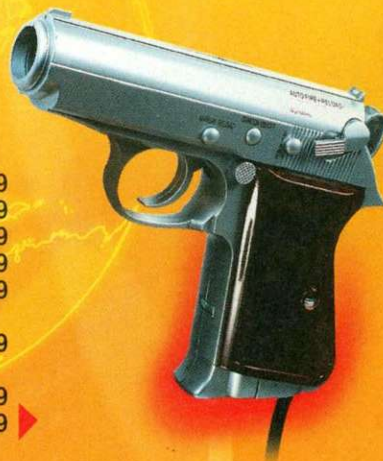
PSX Pad (versch. Farben)	15,99
Infrarot-Pad (2 Stück)	55,99
Dual-Shock Controller (SONY)	55,99

Lenkrad (mit Schaltung und Pedale) 109,99



PSX Maus	22,99
PAL Booster	37,99
RF Adapter	19,99
X-Ploder	75,99
Multi Tap	49,99

Lightgun (G-Con kompatibel)	45,99
Lightgun (G-Con kompatibel, mit Pointer)	79,99
Panther Gun	49,99



Video Converter NTSC -> PAL	89,99
VMS Memory-Card	69,99
Controller	69,99
Joystick	139,99
Racing Controller	139,99

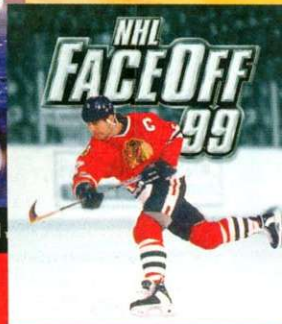
Blue Stinger	119,99
Godzilla Generation	119,99
Incomming	119,99
Pen Pen Tricelon	119,99
SEGA Rally 2	119,99
Sonic Adventure	119,99
The House of the Dead 2 inkl. Gun	169,99
Virtua Fighter	119,99

Software PSX

A Bugs Life	85,99
Akuji The Heartless	85,99
Asterix	85,99
Bust a Move 4	65,99
Civilization 2	82,99



Colony Wars: Vengeance	79,99
Crash Bandicoot 3	79,99
Devil Dice	79,99
FIFA 99	79,99
Gex - Deep Cover Gecko	85,99
KKND - Krossfire	89,99
Lemmings	39,99
Metal Gear Solid	88,99
NBA Live 99	79,99
Need 4 Speed 4	82,99



NHL Face Off 99	79,99
Populous - The Beginning	85,99
Racing Simulation 2	79,99
Ridge Racer Type 4	79,99
TOCA 2	85,99
Tomb Raider 3	85,99
UEFA Champions League	85,99

BauConTec

Lindener Str. 15

38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995928

<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht



Derbe 90-Grad-Kurven und S-Schikanen: Der Kursverlauf bietet genügend Herausforderungen für GT-Piloten



Überholmanöver: Die Programmierer achteten stark darauf, dass CPU-Gegner eine hohe künstliche Intelligenz haben und dadurch schwer auszumachen sind



Mindestens 48 originale GT-Wagen stehen dem Piloten zur Auswahl, wobei sich 16 gleichzeitig auf der Straße tummeln

Le Mans 24

Das traditionsreiche **24-Stunden-Rennen** von Le Mans ist der Schauplatz für **Eutechnyx'** neuesten **Rennspielknaller**

Seit über 70 Jahren wiederholt sich in der verträumten französischen Kleinstadt Le Mans (rund eine Stunde Fahrtzeit von Paris entfernt)

dasselbe Ritual: Plötzlich säumen zwei Tage lang rund 185.000 begeisterte Rennsportfans die über elf Kilometer lange Strecke namens **Circuit de la Sarthe**, um mitanzusehen, wie ein

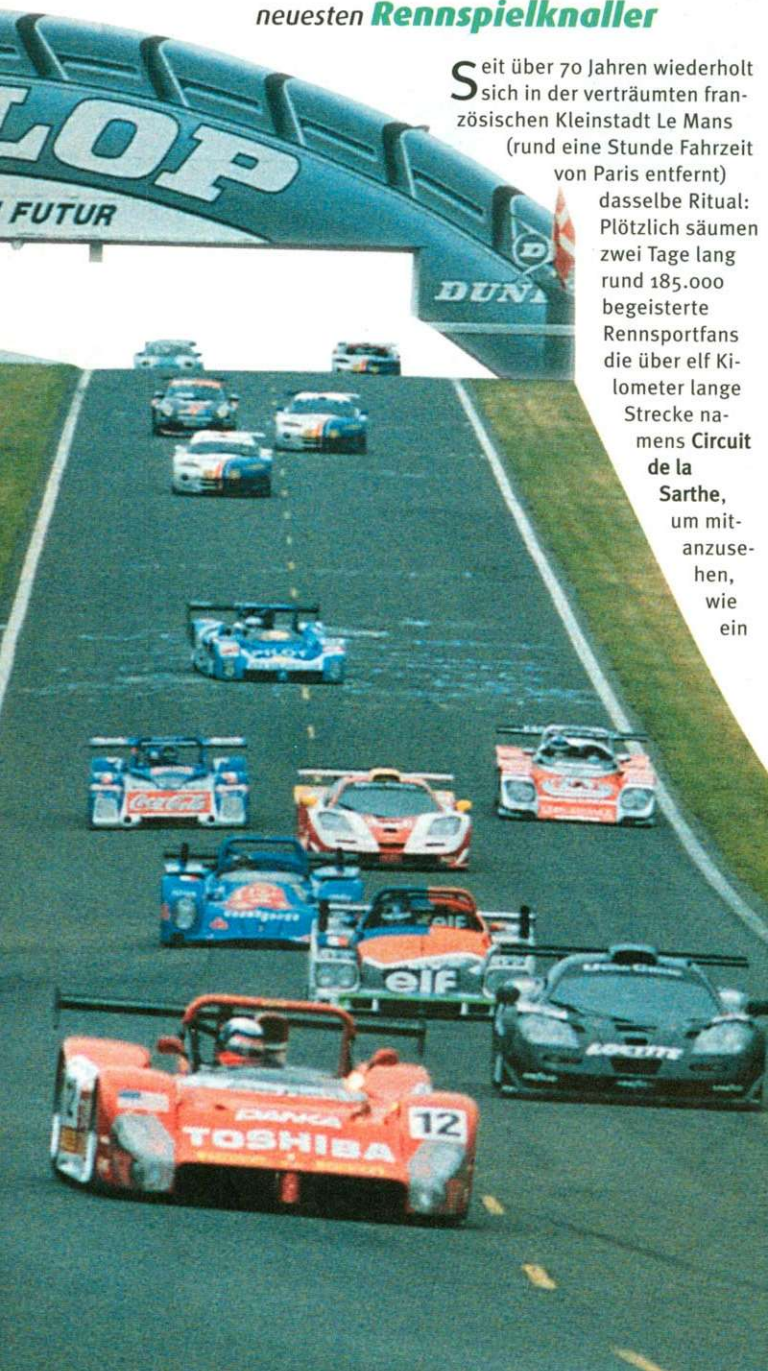


Neben der Original-Le-Mans-Strecke namens **Circuit de la Sarthe** gibt es noch fünf weitere Runkurse

Feld von über 40 Rennwagen ein mörderisches 24-Stunden-Rennen absolviert - der absolute Härtestest für Mensch und Maschine. Die zugrunde liegende Idee hat sich seit den 20er-Jahren nicht verändert: Es gilt innerhalb von 24 Stunden die längste Distanz zurückzulegen, um zum Abschluss dieser mörderischen Tortur mit stolzer Brust ganz oben auf dem Treppchen stehen zu dürfen. Die Faszination dieses wahren Klassikers wird nur noch durch die zahlreichen Geschichten rund um das einzigartige Zeitrennen übertroffen. Legendär waren beispielsweise die 70er-Jahre, als die Piloten noch zu ihren Boliden

„Vom **Greenhorn** zum strahlenden **Le-Mans-Sieger**: Der **Karriere-Modus** bietet längerfristige **Rennspiel-Unterhaltung**“

sprinten mussten, um sich eine gute Ausgangsposition zu verschaffen, was allerdings aus Sicherheitsgründen abgeschafft wurde. Aus dem gleichen Grund wurden auch die extrem langen Geraden entschärft, da in den 80er-Jahren zum Teil halsbrecherische Spitzengeschwindigkeiten von über 400 Stundenkilometern gemessen wurden. Angesichts der vielen Legenden, die sich um dieses Rennspektakel ranken, ist es im Prinzip verwunderlich, dass sich bislang noch keine Firma die A.C.O.-Lizenz (Automobile Club L'Quest) sicherte. Das französische Softwarehaus Infogrames schlug nun für einen fünfjährigen Zeit-





Die Anzeigentafel nimmt geradezu verschwenderisch viel Platz ein



Wenn ihr beim Le-Mans-Rennen in die Nacht fahrt, solltet ihr das Abblendlicht einsetzen, um nicht die Orientierung zu verlieren



Die Le-Mans-Lizenz beinhaltet sogar die Original-Bandenwerbung



Sämtliche bekannte Objekte der Le-Mans-Strecke, beispielsweise die Dunlop-Brücke, fanden den Weg in den Rechner



Die Boliden wurden lasergescannt und mit durchschnittlich 500 Polygonen modelliert

Eutechnyx: Großbritanniens Rennspielkönige

Die britische Softwareschmiede mit dem unaussprechlichen Namen (gesprochen: You-Tek-Nix) legte in den letzten Monaten eine wahre Blitzkarriere hin. Mit den beiden Rennspielknüllern Total Drivin (demnächst als Platinum-Schnäppchen erhältlich) sowie dem etwas verkannten C3 Racing erarbeiteten sich die Engländer den Ruf als wahre Rennspielspezialisten. Doch die Karriere des Softwarehauses begann mit gänzlich anderen Genres. 1987 wurde die Firma von den Gebrüdern Brian, Darren und Paul Jobling unter dem Namen Zeppelin Games in Gateshead gegründet. Alle sammelten ihre ersten Programmiererfahrungen auf dem C64 oder dem Spectrum Computer, ehe sie ihre eigenen Wege gingen. Nach diversen Projekten, wie beispielsweise einem Fußballmanager für den Amiga, kam es 1994 unter dem neuen Firmennamen Merit Studios Europe zu einer sehr kurzen Liaison mit dem ursprünglichen Softwarehaus aus Dallas. Doch als die Jobling-Brüder als europäischer Ableger von Merit Studios begannen Konsolentitel zu entwickeln, trennten sich die Wege kurze Zeit später wieder. Noch im gleichen Jahr gab sich die ca. 50 Mitarbeiter umfassende Firma den Namen Eutechnyx und verschaffte sich mit Infogrames einen finanzstarken Vertriebspartner, der auch zu 40 % Eigentümer dieser Firma ist. Das Team hat seit den beiden PlayStation-Erfolgen immer höher qualifiziertes Personal an sich gebunden, unter denen nicht wenige einen Dokortitel tragen, um den wachsenden technischen Ansprüchen gerecht zu werden.

Spielografie:

Pete Sampras Tennis (MD)
Pete Sampras Tennis '97 (MD)
Bud Tucker in Double Trouble (PC)
Micro Machines (SNES)
Micro Machines II (SNES)
Total Drivin (PS)
C3 Racing (PS)
Le Mans 24 (PS)

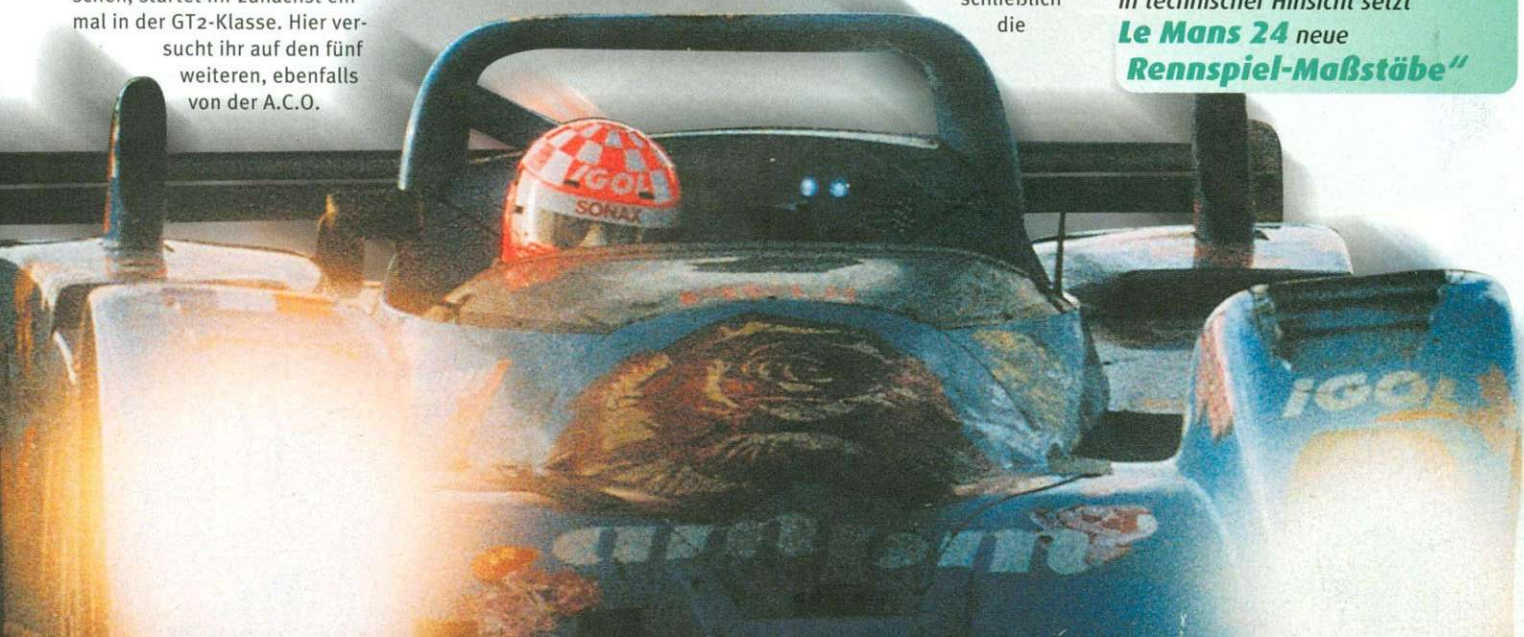
raum zu und verpflichtete die rennspielerfahrenen Briten von Eutechnyx mit der Realisierung eines authentischen Le-Mans-Videospiels. Mit den Erfolgen von Total Drivin und zuletzt C3 Racing im Gepäck, programmiert seit über einem Jahr ein 38-köpfiges Team an diesem verantwortlichen Projekt. Wer angesichts der beiden Vorgänger einen weiteren actionorientierten Racer erwartet, liegt nicht richtig, denn neben Arcade-Action bietet Le Mans 24 auch einen genialen Story-Modus, der euch in die Rolle eines Fahrer-Nobodys, Managers und Mechanikers in einem versetzt. Statt gleich beim legendären Rennen mitzumischen, startet ihr zunächst einmal in der GT2-Klasse. Hier versucht ihr auf den fünf weiteren, ebenfalls von der A.C.O.

lizenzierten Rundkursen gute Platzierungen einzufahren. Wie im richtigen Leben folgen den ersten Erfahrungen auch schon bald die ersten lukrativen Angebote von anderen Teams. Statt blind zu unterschreiben, solltet ihr jedoch stets mit dem neuen Boliden erst einmal eine Trainingsrunde absolvieren, ehe ihr euch vertraglich neu bindet, denn nicht jedes Angebot bringt euch auf der Karriereleiter ein Stückchen höher. Wer besonders cool ist, kann auch pokern und Angebote erst einmal ausschlagen. Doch Vorsicht: Nach dem nächsten (schlecht gelaufenen)

Rennen können Offerten auch wieder zurückgezogen werden. Der Mechaniker in euch ist hingegen direkt vor dem Rennen gefragt. In der fast schon verwirrend üppig ausgestatteten Werkstatt solltet ihr stets den Boliden optimal auf das nächste Rennen einstellen, damit der Wagen konkurrenzfähig ist. Und das bedeutet natürlich: Testrunden noch und nöcher. Habt ihr euch in der GT2-Klasse schließlich bewährt, dürft ihr im GT1-Feld mitmischen. Erst wenn ihr euch durch das geschickte Zusammenspiel aus Fahrer, Manager und Mechaniker erneut durchgeboxt habt, winkt schließlich die

Prototype-Klasse mit dem 24-Stunden-Rennen von Le Mans als Grande Finale. Aufgrund der extrem langen Distanz (natürlich nur simuliert) haben es PS-Desperados bei diesem Rennen mit Herausforderungen der ganz besonderen Art zu tun, die diesen Titel auch maßgeblich auszeichnen. Wie in der Realität erlebt man während der Fahrt plötzliche Wetterumschwünge und braust allmählich in die

„Höchstmögliche Auflösung, 25 Bilder pro Sekunde, 16 Wagen gleichzeitig, in technischer Hinsicht setzt Le Mans 24 neue Rennspiel-Maßstäbe“





Dunkle Wolken am Himmel kündigen ein drohendes Unwetter an



In Echtzeit berechnete Lichtpegel zählen noch zu den unspektakulärsten grafischen Spielereien



Kein technisches Feature war den Programmieren zu schwierig. Selbst ein Rückspiegel in der Cockpit-Perspektive war kein Problem



Das Replay im TV-Stil wird aus unterschiedlichen Kamerapositionen präsentiert



Einlauf auf die lange Zielgerade: Die über elf Kilometer lange Strecke wurde nahezu 1:1 in den knappen Arbeitsspeicher der PlayStation gezwängt



Alles im grünen Bereich: Der Wagenlängsschnitt in der unteren linken Ecke informiert euch über eventuelle Schäden an der Karosserie



Rolling Start: Der Start erfolgt aus der vollen Fahrgeschwindigkeit

Nacht hinein bis (simulierte) Stunden später wieder die Sonne aufgeht. All dies geschieht in Echtzeit während des Rennens - ein Novum auf der PlayStation. Diese beiden Features gestalten den Rennspielverlauf ungemein spannend. Es reicht nämlich nicht nur aus, vor dem Rennen die Wetterprognose zu studieren, um die Wahl der Reifen zu treffen, auch während des Rennens muss man immer den virtuellen Himmel im Blickwinkel behalten, um noch vor dem Wetterumschwung in die Pit-Lane zu fahren und die Reifen zu wechseln. Apropos Pit-Lane, angesichts der enormen Renndauer sind ge-

gentliche Stopps natürlich nicht zu vermeiden, sei es nur um Benzin nachzufüllen oder aber Blechblessuren zu beheben, da sich Schäden am Wagen negativ auf das Fahrgefühl auswirken. Anhand dieser Beschreibung dürftet ihr bereits eine gute Vorstellung haben, welch spielerisches Potential in Le Mans 24 steckt. Aber auch für schlichtere Rennspielgemüter hat dieser Titel etwas zu bieten. Im Arcade-Modus bewältigt ihr den Parcours eurer Wahl in der bewährten Checkpoint-Manier gegen die Uhr oder liefert euch im Zwei-Spieler-Modus heiße Rennspielgefechte. Egal ob längerfristige Fahrerkarriere oder unkompl-

„Le Mans 24 hat das Zeug dazu, sich im Kreise solcher Hochkaräter wie GT2 oder V-Rally 2 zu behaupten“





Ein Blick auf die bekannte Ziel-Linie-Gerade von Le Mans. Auf der rechten Seite sieht ihr die lange Pit-Lane



Überholmanöver erfordern auf den engen Straßen viel Geduld, wobei sie bei längeren Renndistanzen ohnehin nicht erforderlich sind



Grafik-Tools: Die über elf Kilometer lange Strecke in den Arbeitsspeicher zu quetschen war kein leichtes Unterfangen



Deutsche Beteiligung: Auch ein eleganter Mercedes-Silberfeil-Wagen mischt im Le-Mans-Geschäft kräftig mit



Dabei sein ist alles? Wie beim richtigen Event hält nicht jeder Bolide die Strapaze bis zum Ende der Rennzeit durch



Spannend: Wenn ihr in der Pit-Lane steht und eure notwendigen Arbeiten verrichtet, werden entscheidende Szenen aus dem Rennverlauf sowie der aktuelle Zwischenstand eingeblendet

ziertes Schüren gegen die Uhr, eure Augen werden angesichts der technischen Pracht vor Freude glänzen. In grafischer Hinsicht haben sich die ohnehin schon technisch beschlagenen Briten diesmal nämlich selbst übertroffen. Bei einer Auflösung von 512 x 240 Bildpunkten (die höchstmögliche auf der PlayStation) braust ihr mit geschmeidigen 25 Bildern pro Sekunde über die detailliert gestalteten und mit kräftigen Farben versehenen Rundkurse. Bei diesen Rahmendaten ist es um so erstaunlicher, dass bereits bei der Vorabversion kein unschöner Grafikaufbau oder gar ins Bild ploppende Randobjekte, beispielsweise ganze Zuschauerkulissen, die

Rennspielherrlichkeit trüben. Als wenn das alles nicht schon genug wäre, düsen als absolutes Sahnehäubchen noch 16 Wagen gleichzeitig über den Circuit de la Sarthe und die fünf anderen Rundkurse. Zum Vergleich: Bei Gran Turismo, in technischer Hinsicht sicherlich immer noch ein Vorzeigeprodukt, sind nur sechs Wagen gleichzeitig auf der Straße unterwegs. Wenn man Le Mans 24 mit Formel 1 '98 direkt vergleicht, bei welchem ebenfalls so viele Bolide um die Wette fahren, werden die grafischen Unterschiede allzu deutlich. Unser Tipp daher: Vielleicht

sollten sich die Programmierer von Visual Science, die sich durch Formel 1 '98 nicht gerade mit Ruhm bekleckert haben, von den Edel-Codern von Eutechnyx einmal Anschauungsunterricht erteilen lassen. Wie dem auch sei, bei solch grandioser Optik (besser als die von Gran Turismo!), der attraktiven Lizenz und dem spannenden Rennverlauf dürfen sich Rennspielfreaks diesen Frühling auf ein ganz besonderes Racer-Bonbon freuen, das sicherlich nicht ohne Übertreibung anno 1999 zu den ganz großen Vertretern dieses Genres zählen dürfte. (Ulf S.)

INFO

- Action
- Strategie
- Abenteuer
- Geschick
- Simulation

GEPLANT FÜR

Juni

ERSTER EINDRUCK

super

Le Mans 24

Hersteller/Vertrieb: Eutechnyx/Infogrames

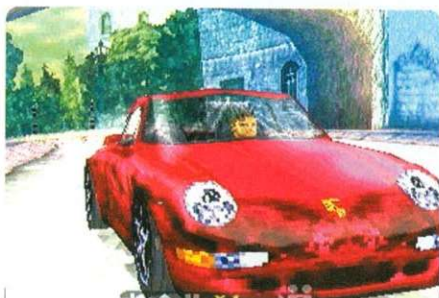
Schwierigkeitsgrad: k.A.

Levels: 6 Strecken, 48 Autos+

1-2

„Le Mans hautnah erleben: ungemein spannend und technisch grandios“





Immer voll im Bild. Bemerkenswert bei der Cockpitgestaltung ist, dass die Lenkbewegungen des Fahrers auf die Fahrmanöver abgestimmt sind



Schade! Ein schnuckliges Lenkrad wird dem Spieler in der Ego-Perspektive leider nicht mehr geboten



In die Falle geraten: Um die Straßensperren zu durchbrechen, sollte man mit Höchstgeschwindigkeit in sie hineinrasen

Need for Speed 4 Brennender Asphalt

Nach dem überaus erfolgreichen **Rennspiel-Hit** Nfs III - Hot Pursuit versuchen **Electronic Arts** noch einmal eins draufzusetzen, um gegen die **drohenden Schatten** von **Gran Turismo 2** und **V-Rally 2** bestehen zu können

Die Software-Politik der Firma Electronic Arts ist ein Thema, über das sich sicher streiten lässt. Im Sportbereich erreichen sie mit den alljährlich erscheinenden Simulationen in den Sportarten Fußball, Basketball oder Eishockey stets hohe Absatzzahlen bei zum Teil schwankenden Kritiken seitens der

Fachpresse. Ganz anders sieht das jedoch bei der Rennspielreihe Need for Speed aus, die sich mit jedem Sequel (den zweiten Teil ausgenommen) stets verbesserte, und mittlerweile einen Platz unter den Spitzenprodukten des Genres redlich verdient hat. Auf ungewöhnlich leisen Sohlen schleicht sich nunmehr der

vierte Teil, der den vielversprechenden Untertitel „Brennender Asphalt“ trägt, in die Verkaufsregale und könnte Electronic Arts einen ähnlich großen Erfolg auf dem PlayStation- sowie PC-Markt einbringen wie der Vorgänger. Das spektakulär

„Die **Automobil-industrie** hat ein Einsehen. Endlich dürfen auch **Nobel-Karosserien** nach Lust und Laune **zerbeult** werden“



Der Funkkontakt zwischen den Streifenwagen und ihrer Zentrale ist sehr ausführlich geraten und vermittelt Filmatmosphäre



Wow, what a crash!!! Die Kollision mit dem Brückenpfeiler führt zu zahlreichen Überschlägen und unvermeidlichen Schäden an der Karosserie

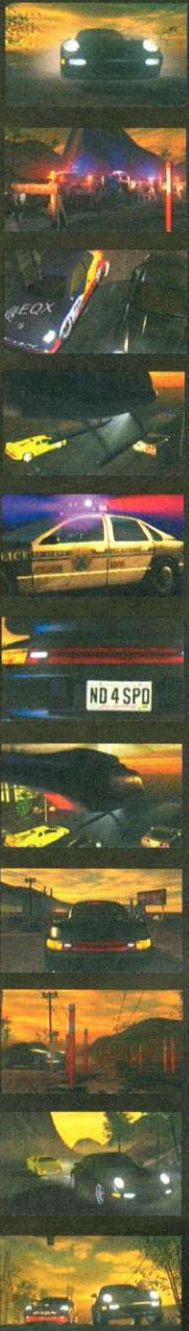


Ein Blick zurück (im Zorn) ist nur während der Replay-Funktion möglich, und ein echter Rückspiegel wird leider nicht geboten

in Szene gesetzte Intro macht dem Betrachter auch gleich klar, worum sich der Kern des Renngeschehens drehen wird. Mehrere PS-strotzende Sportwagen treffen sich vor malerischer Kulisse an einer roten Ampel, lassen die Motoren aufheulen und starten beim grünen Signal ein riskantes Rennen. Da dabei natürlich sämtliche Regeln der Straßenverkehrsordnung missachtet werden, haben alle Teilnehmer alsbald auch etliche Streifenwagen der örtlichen Polizei auf den Fersen, die den Verkehrsrowdy zur Strecke bringen wollen. Um aber mit der beinharten Konkurrenz im Rennspiel-Genre Schritt zu halten, wurde das altbekannte Thema mit allerlei Neuerungen variiert. So fällt auf, dass EA

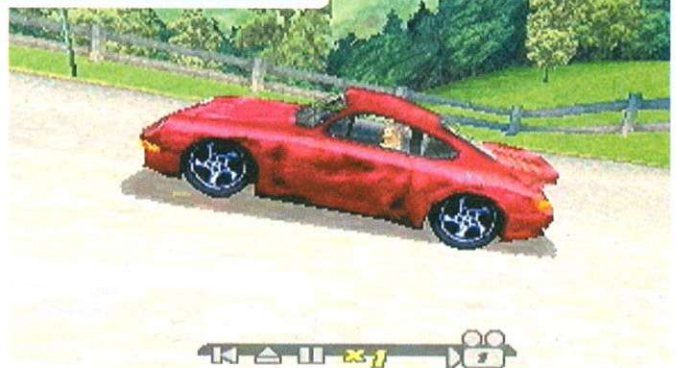


Intro



Der **Championship-Modus** findet zwar ohne Beteiligung seitens der Polizei statt, lässt den Spieler jedoch gegen ein mehrköpfiges Fahrerfeld antreten

beim **Championship-Modus** wesentlich mehr auf Langzeitmotivation setzt durch die relativ komplexen Tuningmöglichkeiten der Fahrzeuge, die ohnehin von einem über mehrere Saisons mühsam erfahrenen Sparkonto gekauft werden müssen. So bleibt einem anfangs gar nichts anderes übrig, als die Karriere mit einem im fulminanten Fuhrpark eher mickrig anmutenden BMW Z3 Roadster oder dem Mercedes SLK zu beginnen. Die anderen Nobelboliden (als da wären eine Chevrolet Corvette, ein Jaguar XKR, der Porsche Carrera oder ein Lamborghini Diabolo SV und der Überknaller McLaren F1) liegen selbst bei erfolgreichem Abschluss einer Saison auf Jahre gesehen außerhalb der finanziellen Reichweite. Dennoch hochmotiviert wagen wir uns mit dem Kino-erprobten BMW (007-Goldeneye, ihr erinnert euch sicher?) auf den ersten

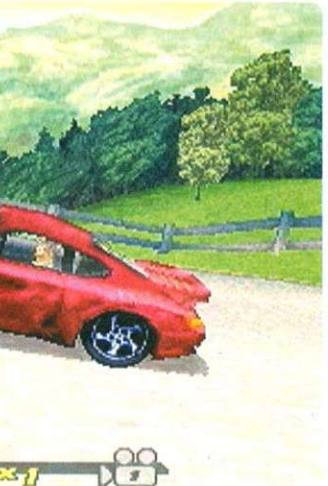


Sämtliche Kurven werden am Straßenrand von Hinweisschildern angezeigt, so dass der Spieler rechtzeitig vom Gas gehen kann

von anfangs vier Rundkursen, der uns, da er in deutschen Landen angesiedelt ist, äußerst bekannt vorkommt. Bei den ersten Spielimpressionen erstaunen zahlreiche Features von Beginn an. Zum einen ist der Fahrer unseres Vehikels sowohl im Replay als auch im Spielgeschehen durch die Heckscheibe zu sehen, ja selbst die Lenkradbewegungen wurden synchron zu den Fahrmanövern integriert. Zum anderen



Frankreich, Frankreich. Ein Wunder, dass die altmodischen Kisten der französischen Gendarmerie mit einem Porsche mithalten können



Im **Hot-Pursuit-Modus** darf man bei *Need for Speed IV* auch in die Rolle der Gesetzeshüter schlüpfen





Technisch zeigt sich NFS IV einwandfrei. Die Weitsicht wird nicht durch Nebelleffekte getrübt und der Streckenaufbau fällt nicht unangenehm ins Auge



In Sachen Steuerung fällt neben einer präzisen Analog-Steuerung die differenzierte Dual-Shock-Abfrage positiv auf



Sehr authentisch wurden sämtliche Motorgeräusche und deren Veränderungen, beispielsweise bei einer Tunneldurchfahrt, gestaltet



Der giftgelbe Diabolo aus dem Hause Lamborghini sollte den Polizisten im Normalfall problemlos entkommen können

setzt NFS IV in puncto Detailreichtum abseits der Piste wahrscheinlich neue Maßstäbe. Abgesehen davon, dass ihr sämtliche Straßenschilder oder am Rand postierte Bänke sowie Telefonzellen rasant über den Haufen fahren dürft, wurden in die Hintergrundgrafik einige Schmankerl eingebaut. So wird das Fahrerrauge schon mal von sich drehenden (!) Windmühlen am Horizont oder sogar von einem vorbeischießenden Heißluftballon vom Asphalt abgelenkt. Abgerundet wird der exzellente technische Gesamteindruck

durch eine fein ausgetüftelte Dual-Shock-Unterstützung, eine sehr gute Grafik-Engine mit etlichen Lichteffekten und eine besonders gelungene Sound-Kulisse, bei der sowohl die Motor- als auch die Umgebungsgeräusche, wie etwa Vogelgezwitscher, begeistern. In einer festgelegten Anzahl von Runden gilt es nun schlichtweg die beste Platzierung herauszufahren, die dann entsprechend mit Barem vergütet wird, welches dann wiederum sofort in der Werkstatt in die Ausstattung des Fahrzeuges gesteckt wird. Dieselbe

Prozedur erwartet euch anschließend im idyllischen Frankreich und im verregneten England, wobei die Ansprüche an euer fahrerisches Können merklich zunehmen und spektakuläre Unfälle nicht ausbleiben. Nach einigen herben Crashes zeigt sich dann zusätzlich ein ebenfalls neues Feature, das bisher im durchgestylten Rennspiel-Genre zumindest bei teuren Lizenz-Karossern geradezu ein Tabu darstellte. Sichtbare Schäden, und zwar nicht nur splitternde Windschutzscheiben, sondern auch unansehnliche Beulen, die sich auf das Fahrverhalten niederschlagen, verunzieren nämlich die Nobelschlitten. Entscheidet man sich ferner im Hauptmenü für den Hot-Pursuit-Modus, wird in Sachen Authentizität sogar noch eins draufgesetzt. Da man im Verfolgerduell mit einem menschlichen oder computergesteuerten Gegner unweigerlich das Tempolimit brechen muss, findet man sich bald in Gesellschaft zahlreicher Gesetzeshüter, die vehement versuchen, euer Fahrzeug von der Straße zu drängen. Gelingt ihnen dies oder scheitert ihr an einer der Straßensperren, handelt ihr euch eine herbe Geldstrafe ein, was ihr euch im Rennen jedoch nur zweimal erlauben dürft, da der dritte Stopp unweigerlich die endgültige Festnahme bedeutet. Je nachdem in welchem Land sich die aktuelle Strecke befindet, passen sich ferner

die Einsatzfahrzeugtypen an, so dass ihr in Deutschland standardgemäß von mehreren 7'er BMWs gejagt werdet, während in England eine Horde Rover und in Frankreich einige aufgemotzte Peugeots die Verfolgung aufnehmen. Als letzter Punkt auf der Liste der motivationsfördernden Innovationen bietet NFS IV eine überaus gemeine und damit interessante Variante für zwei menschliche Mitstreiter. Anhand des Karriere-Modus werden sich wahrscheinlich viele Spieler ihren ganz persönlichen Lieblingsschlitten erfahren und ihn mit verdienter Kohle

"Einfach genial: Nach einem heißen Duell mit einem menschlichen Widersacher wird das Verliererfahrzeug von der Memory-Card verbannt"

tiefer legen, mit Sportauspuff und Heckspoilern versehen oder ähnliche Tuningmöglichkeiten nutzen. Wer nun den Mut besitzt, darf sich mit seinem auf der Memory-Card verewigten Vehikel bei einem Freund einfinden und gegen ihn ein alles entscheidendes Rennen ausfahren, worauf das Verliererfahrzeug von der CPU gelöscht wird und in die ewigen Jagdgründe der PS-Boliden eingeht. Kleiner Tipp für Schwächlinge: Weicheier sollten sich auf einer zweiten Memory-Card eine Sicherheitskopie anlegen. Alle anderen dürfen sich in Kürze auf ein fulminantes Rennvergnügen mit leichtem Simulationseinschlag freuen. (Raoul B.)

Erfolg einer Rennserie



Need for Speed 1 (1996)



Need for Speed 2 (1997)



Need for Speed 3 (1998)

Need for Speed geht inzwischen ins vierte Jahr und hat im Laufe der Zeit einige kosmetische Veränderungen über sich ergehen lassen müssen. Während in den ersten beiden Teilen die Cockpitsicht noch mit Armaturen zu begutachten war, hat EA bei den beiden Nachfolgern zugunsten eines höheren Fahrkomforts auf dieses kleine Feature verzichtet. Zudem hat sich am Streckenaufbau einiges getan. Beim vierten Teil geht dieser sehr flüssig vonstatten, während in den Vorläuferversionen noch des Öfteren das authentische Fahrgefühl durch hereinplappende Wegbegrenzungen gestört wurde.



Mercedes jagt Mercedes. Besonders der ausgeklügelte Zwei-Spieler-Modus dürfte in der Endversion für Langzeitmotivation sorgen

Need for Speed 4

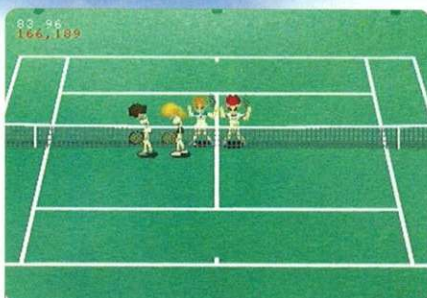
Hersteller/Vertrieb: Electronic Arts/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 8+

GEPLANT FÜR
März
ERSTER EINDRUCK
super

"Der vierte Teil der Need-for-Speed-Saga wird ohne Zweifel ein absolutes Spitzenprodukt"



So viel Freiraum wird vom Computergegner sofort mit einem platzierten Ball bestraft



Unglücklich verlässt unser Damendoppel den Platz der schändlichen Niederlage. In nur drei Sätzen hat uns der Computer geschlagen

Anna Kournikova Smash Court Tennis

Nach etwas mehr als zwei Jahren macht sich **Namco** an eine Neuauflage des Tennis-Klassikers **Smash Court Tennis**

Anna Kournikova, unbestritten eine der bestaussehendsten Tennisspielerinnen, die momentan ihr Geld mit der Jagd nach dem kleinen Filzball verdienen, macht das neueste Produkt aus dem Hause Namco mehr als interessant. Doch welche herbe Enttäuschung mussten wir verkraften, als uns klar wurde, dass es sich hier keineswegs um eine voll animierte Anna handelte, sondern nur um einen Comicabklatsch. Nichtsdestotrotz bietet die Neuauflage des Smash-Court-Tennis-Klassikers mehr als nur eine Überraschung. Dem Spieler stehen neben zahlreichen Tennisprofs ebenfalls geheime Charaktere zur Verfügung. So geben gleich zwei Charaktere (Heihachi und Eddy Gordo) aus dem bekannten Beat 'em Up Tekken erstmalig ihr



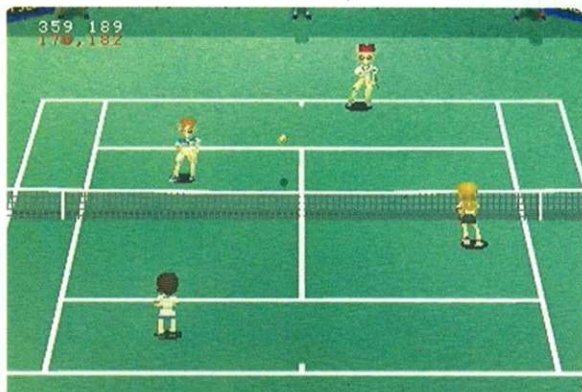
Der Turnierplan für die erste Runde der **Grand-Slam-Tour** steht. Bleibt nur zu hoffen, dass ihr auch schon fit seid für diese Begegnung



Sie ist zwar nicht annähernd so attraktiv wie das Original, steht ihr aber leistungsmäßig in keiner Weise nach

Debüt in einer Tennisarena. Die Computergegner verfügen über eine ausgesprochen hohe künstliche Intelligenz, die jeden kleinen Fehler, den ihr euch leistet, gnadenlos ausnutzen. Euch wird sprichwörtlich der Ball um die Ohren gehauen. Deshalb empfiehlt es sich vor dem ersten Spiel den Trainingsmodus zu durchlaufen, um die Grundschnitte zu erlernen. Habt ihr den Par-

cours hinter euch gelassen, solltet ihr euch noch an einem Trainingsspiel versuchen. Alles fit? Dann hindert euch jetzt nichts mehr an einer richtigen Partie. Hier bietet euch Namco zwei Modi an. Entweder ihr stahlt eure Fähigkeiten in Einzelwettkämpfen oder ihr begeben euch direkt auf eine **Grand-Slam-Tour**. Selbstverständlich dürft ihr hier zwischen Doppel oder Einzel wählen. Genügt euch das simple Hin und Her auf dem Center Court nicht mehr, steht euch zusätzlich noch der Bomb-Tennis-Modus zur Verfügung, der schon im Vorgänger für eine unkonventionelle, aber spaßige Abwechslung gesorgt hat. In diesem speziellen Modus gilt es den Filzball, der nach einer bestimmten Zeit seine Umgebung pulverisiert, möglichst seinem Gegenüber zuzuschleichen, bevor er in die Luft geht. (Raul B.)



Aus dieser denkbar ungünstigen Position wird es meine Mitspieler schwer haben, an den Aufschlag heranzukommen. Gutes Stellungsspiel ist hier ebenso wichtig wie in der Realität

INFO

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Juni
ERSTER EINDRUCK
gut

Anna K. - Smash Court Tennis

Hersteller/Vertrieb: Namco/SCD
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 24 Spieler

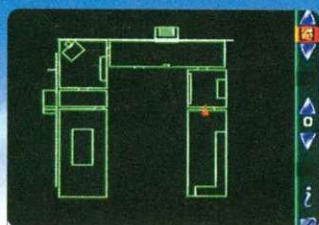


"Eine schnelle Tennissimulation, die besonders durch die Intelligenz der Gegner überzeugt"



Menschen zum
totlachen...





Per Automapping dürft ihr euch stets informieren, welcher Raum noch nicht erkundet wurde



Schwere Kampfkleidung schützt zwar, schränkt aber auch die Schnelligkeit des Söldners ein

Rainbow Six

Als knallharte **Einsatztruppe** sagt ihr dem **Terrorismus** den Kampf an

Leise knirschen schwere Kampfstiefel über den geschotterten Platz. Mehrere Silhouetten, mehr Schatten als Licht, huschen unmerklich durch das Gelände. Jede kleinste Deckung ausnutzend, gehen die Männer in Stellung. Dann erfolgt das Einsatzsignal. Türen werden aufgebrochen und das Spezialkommando Rainbow Six stürmt das Gebäude. Vorsichtig, aber zielstrebig werden alle Räume durchsucht und gesichert. Jeglicher Feindkontakt wird sofort mit tödlicher Präzision der schallgedämpften Läufe der Schnellfeuerwaffen quittiert. Dann endlich ist das Primärziel geortet. Die gesuchte Geisel wird unter Geleitschutz aus dem Gebäude geführt. Der Einsatz ist somit erfolgreich abgeschlossen. Solche und ähnliche Aufgaben werdet ihr in Rainbow Six der Softwareschmiede Red Storm Entertainment zu bestehen haben. Nachdem das Spiel schon seine Fangemeinde auf dem PC gefunden hat, folgt bis Juli die

PlayStation-Version. Zu Einsatzbeginn werdet ihr als Leiter des Einsatzkommandos über die Lage der bevorstehenden Mission genauestens informiert. Ihr erfahrt Hintergründe der Zielpersonen sowie besondere Gegebenheiten des Einsatzgeländes. Danach wählt ihr den Umständen entsprechend aus den einzelnen militärischen Fachbereichen eure Wunschcharaktere aus. Gilt es nur Zielpersonen zu befreien, werden entsprechend Söldner gewählt, deren Vorzüge im Aufklären von Gelände liegen. Hat jedoch eine Terroristengruppe angedroht, Gebäude zu sprengen, muss natürlich auch ein Entschärfungsspezialist aufgenommen werden. Danach werden die Utensilien für das Kommando geprüft. Wählt ihr dicke Kampf-

kleidung mit kugelsicheren Westen aus, haben eure Männer natürlich mehr Schutz. Allerdings ermüden sie schneller und sind nicht so beweglich. Auch bei den Waffen gilt es abzuwägen, welcher Typ mit wie vielen Ersatzmagazinen mitgenommen wird. Geht euch im Einsatz nämlich die Munition für die Feuerwaffe aus, dürft ihr diese als nutzlos abhaken, da es keinerlei Nachschub während eines Einsatzes gibt. Des Weiteren legt ihr auf einer Plankarte genau fest, welche der Spezialisten mit wem an welchem Punkt des Geländes Position beziehen müssen. Ihr selbst übernehmt anfangs das Kommando eines Söldners, dürft jedoch nach Belieben von Gruppe zu Gruppe wechseln und somit nach und nach verschiedene Bereiche sichern. Als Bewegungsmöglichkeiten stehen euch neben einfachem Laufen

auch Springen, Ducken, zur Seite Rollen sowie Klettern zur Verfügung. Da das ganze Spiel so realistisch wie nur irgend möglich sein will, werdet ihr euch sehr schnell mit dem Umstand abfinden müssen, dass ein einziger Schuss aus einer gegnerischen Waffe ausreicht, euren Charakter zu töten. Gut, dass die begleitenden Söldner eurer Gruppe, die ihr nicht steuert, stets von sich aus das Feuer eröffnen und somit für etwas mehr Schutz sorgen. Um sich selbst einen Vorteil im Einsatz zu verschaffen, besteht beispielsweise auch die Möglichkeit, gezielt die Beleuchtung auszuschalten, um durch Einsatz von Nachtsichtgeräten einen Vorteil zu erringen. Natürlich wirft man dann gemeinerweise Terroristen einfach eine Blendgranate vor die Füße, um diese am Schießen zu hindern. Ihr seht, dass Rainbow Six mit Dutzenden von Aktionsmöglichkeiten für reichlich Abwechslung sorgen wird. (Gunther H.)



Blendgranaten können geworfen und auch über den Boden gerollt werden



Ein zuschaltbares Fadenkreuz erleichtert das Zielen ungemein. Mit einer schnellen seitlichen Rolle bringt man sich aus der feindlichen Schusslinie

Stromrechnung nicht bezahlt? Erst schaltet man gezielt die Beleuchtung aus, um sich mit Nachtsichtgeräten einen Vorteil zu verschaffen



Mission erfolgreich abgeschlossen. Nach jedem Einsatz erhaltet ihr eine genaue Aufstellung



Hinter jeder Tür kann der Tod lauern. Deswegen solltet ihr euch im Trainingsmodus ausgiebig mit den Waffen vertraut machen

INFC

Action: 4/5
Strategie: 4/5
Abenteuer: 4/5
Geschick: 4/5
Simulation: 4/5

GEPLANT FÜR Juli

ERSTER EINDRUCK sehr gut

Rainbow Six

Hersteller/Vertrieb: Red Storm Entertainment/Take 2

Schwierigkeitsgrad: schwer

Levels: 12 Missionen

„Rainbow Six könnte im Shooterbereich den Punkt Realitätsnähe neu definieren“



Die Tasten-Symbole, die es zu drücken gilt, werden wie bei einem Karaoke-Automaten oben eingeblendet



Laut skurrile Typen: In einer Stage setzt ihr euch musikalisch gegen einen Feuerwehrmann zur Wehr

Um Jammer Lammy

Der offizielle **Parappa-the-Rapper-Nachfolger** knüpft spielerisch **nahtlos** an den rappenden **Klaffer** an

Musikspiele sind in Japan mega-in. Konamis DJ-Simulation Beatmania ist beispielsweise nach wie vor das Groschengrab in den fernöstlichen Spielhallen schlechthin, und Parappa the Rapper war ebenfalls überaus beliebt. Diese Begeisterung teilen die germanischen PlayStation-Zocker jedoch nicht mit den Fernöstlern. Parappa the Rapper fiel bei uns gnadenlos durch, was zweierlei Gründe hat. Erstens ist die Aufmachung mit den knuddeligen Comic-Charakteren sehr japanisch und zweitens gehört das Spielprinzip 100%ig in die Kategorie Geschmackssache, sprich entweder man liebt solche Musikspiele oder man lässt sie völlig links liegen. Ungeachtet dieser eher schlechten Voraussetzungen plant SCE bereits die nächste Attacke auf eure Ohren. Um Jammer Lammy bietet dabei exakt dasselbe Spiel-

prinzip, inklusive einiger Déjà-vu-Szenen. Im Mittelpunkt steht das leicht verunsicherte Lamm Lammy (einfallsreicher Name), die in einer Mädelfand namens Milk Can als Gitarristin mitwirkt. Nur wenn sie eine Gitarre in die Hand bekommt, dreht das schüchterne Schaf voll durch und besteht so mutig ihre musikalischen Abenteuer. Der Anfang dürfte Kennern des "Originals" sehr bekannt vorkommen. In ihrer ersten Musik-Bewährungsprobe ist es erneut der Lehrmeister Chop Chop Master Onion, der ihre musikalischen Fähigkeiten auf die Probe stellt (selbst der Song gleicht stark dem aus Parappa the Rapper). Die gestellte Herausforderung ist bekannt: Es gilt im Takt der Musik die vorgegebene Tastenkombination zu drücken, um zum einen Punkte dafür zu kassieren, zum anderen nicht vorzeitig zum Duschen

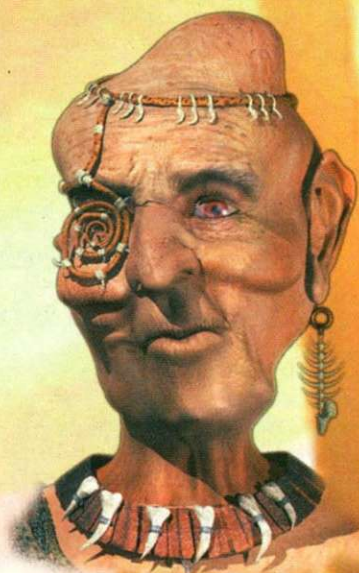
geschickt zu werden. Anfangs ist es noch sehr einfach die eingeblendeten Tasten-Symbole im richtigen Augenblick zu drücken, doch schon bald werden die Kombinationen immer komplizierter und der Rhythmus schneller, so dass man panisch auf das Pad stiert, um die einzelnen Tasten zu lokalisieren. Es fällt zuerst auf, dass der Nachfolger deutlich schwerer geworden ist, denn bereits im ersten Level werdet ihr mit regelrechten Tasten-Stakkatos bombardiert. Erst nach dem ersten Level bemerkt man die kleinen, aber feinen Unterschiede. So ist die Musik eher im Bereich Pop und Rock anzusiedeln und statt zu rappen lässt Lammy ihre Klänge aufheulen. Außerdem hat sich bei der Ausstattung etwas getan. Jeder absolvierte Level darf noch einmal im Replay studiert werden und die Dual-Shock-Unterstützung sorgt für satte Schüttel-effekte, wenn Fehler unterlaufen. (Ulf S.)



Master Onion hat im ersten Level, wie schon bei Parappa the Rapper, seinen Auftritt



Ruhe bewahren: In höheren Levels werden die Tastenkombinationen immer länger und komplexer



Mutanten zum in die Grimasse schneiden...



INFC

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

GEPLANT FÜR
Juni
ERSTER EINDRUCK
gut

Um Jammer Lammy

Hersteller/Vertrieb: SCE/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 5+



"Freunde von Parappa the Rapper kommen wieder voll auf ihre Kosten"



Dino Crisis

Bei **Capcom** sind die Dinos los! Der brandheiße **Horroschocker** nach **Resident Evil 1** erweckt erneut die **Überlebensinstinkte** in euch

Über 250.000mal haben sich die beiden kultigen Grusel-schocker von Capcom bislang hier zu Lande verkauft. Ab Herbst dieses Jahres soll der Dinosaurier-Ableger Dino Crisis zunächst in Japan und den USA an diesen Erfolg anknüpfen. Zur Story: Der geniale Wissenschaftler Kirk hat sich auf die entlegene Insel Ibis zurückgezogen, um seine Forschungen an einer revolutionären Erfindung zu Ende zu bringen. Er steht kurz davor, die ultimative Energieressource, die auf den Prinzipien der „sauberen Energie“ beruht, zu entdecken. Würde ihm das gelingen, wäre er in der Lage das Leben auf dem verschmutzten Planeten Erde neu zu definieren. Dass sich eine dermaßen wichtige Erfindung keine Regierung durch die Finger gleiten lassen will, dürfte selbstverständlich sein. So ist es auch nicht verwunderlich, dass euch eure Regierung beauftragt, Professor Kirk zu finden, ihn gefangen zu nehmen und seine bisherigen Forschungsergebnisse sicherzustellen. In der Rolle von Regina, einer knallharten weiblichen Agentin, landet ihr auf der besagten Forschungsinsel. Doch anstatt eines genialen Professors seht ihr euch unerwarteterweise Wesen gegenüber, die ihr bislang nur aus Büchern und Museumsbesuchen kennt. Raptoren, T-Rex und andere fleischfressende Dinosaurier sind euch fortan auf den Fersen. Ähnlichkeiten mit dem Filmklassiker Jurassic Park sind nicht zu leug-

nen, was aber keine Kritik an Capcom ist, denn diese Thematik birgt sehr viel Spannung und dramatische Action, die die Resident-Evil-1-Hersteller gekonnt in Szene setzen werden. So schleicht ihr beispielsweise durch die mysteriöse Laboranlagen, während ihr im Hintergrund beängstigende Zischgeräusche wahrnimmt. Plötzlich springen zwei **Raptoren** hinter der Ecke hervor und attackieren die Heroine mit ihren mächtigen Beißwerkzeugen. Der weibliche Rambo zieht jedoch cool eine **Pump-Gun** hervor und streckt die Dino-Brut mit zwei gezielten Salven nieder – Fans von Resident Evil 1 kennen solche Szenen zur Genüge und können sich daher sehr gut vorstellen, wie viel Potential diese Dinosaurier-Hatz bietet. Dino



Wiedersehen mit einem guten alten Bekannten: Bei dieser Dinohatz darf der berühmte T-Rex natürlich nicht fehlen

Crisis soll den Spieler des Weiteren durch einen besonders hohen Detailreichtum vor den Bildschirm fesseln. So werden beispielsweise die Dinos voll gerendert und spektakulär animiert hinter euch herjagen, während ihr euch durch eine perfekte, aus Polygonen aufgebaute Umgebung bewegt. Dieser grafische Unterschied gegenüber Resident Evil 1 hat große spielerische Folgen, denn während beim

Horror-Adventure sämtliche Hintergründe aus vorberechneten Grafiken bestehen, erlaubt die komplett in Polygon gehaltene Grafik fließende Kamerafahrten in Echtzeit. Es bleibt zu hoffen, dass dieser hochinteressante Titel schnell seinen Weg in unsere europäischen Gefilde finden wird. (Raoul B./Ulf S.)



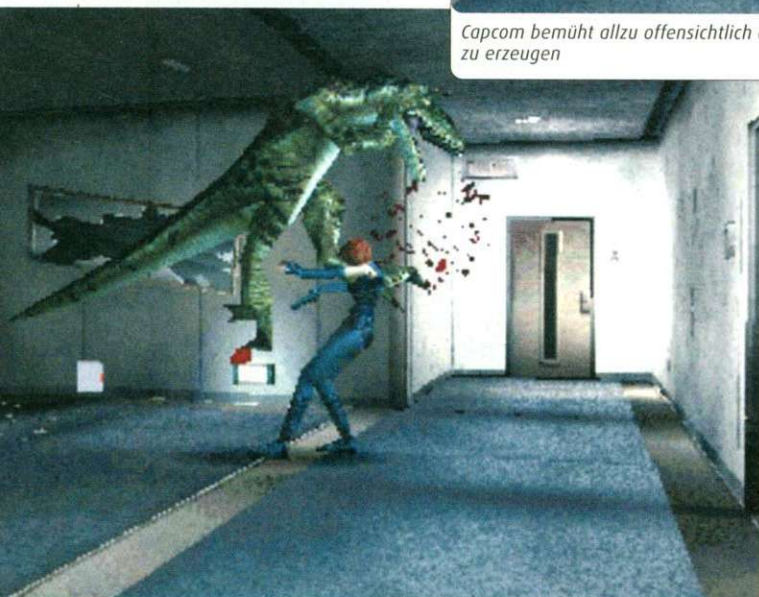
Capcom bemüht allzu offensichtlich die Jurassic-Park-Thematik, um Spannung zu erzeugen



Zur Spannungssteigerung werden sehr stark Lichteffekte und Dunkelheit eingesetzt



Von der Kommandozentrale aus koordiniert Regina ihre Suche nach Professor Kirk



Raptoren sind bekannt dafür, lautlos aus dem Hinterhalt anzugreifen und ihre rasiermesserscharfen Klauen einzusetzen



Gezielte Shotgun-Schüsse mitten in den Torso sind selbst für einen Raptoren mehr, als er verträgt



Die Pump-Gun ist eine nützliche Waffe, wenn einem die Raptoren mal wieder ans Leder wollen

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
3. Quartal '99
ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

Dino Crisis

Hersteller/Vertrieb: Capcom/K.A.
Schwierigkeitsgrad: K.A.
Levels: entfällt



„Ein vielversprechendes Horror-Abenteuer, dessen Entwicklung wir mit Spannung verfolgen werden“



Neds wuseln zwar in Scharen umher, zählen glücklicherweise aber nicht zu den aggressiven Feinden



Die über 25 Levels bieten viel Abwechslung. Hier tobt ihr euch in Dr. Frankensteins Labor aus

Attack of the Saucerman

Psygnosis würzt ihre neueste **3D-Hopserei** mit einer gehörigen Portion **Humor**

Das Liverpooler Softwarehaus Psygnosis, eher für "erwachsene" Actiontitel à la Colony Wars bekannt, präsentiert sich bei diesem schrägen Jump & Run einmal von einer ganz anderen Seite. Statt durch Bodybuilding gestählte Protzer agiert ein pummeliges Alien namens Ed. Der kosmische Anti-Held und sein Partner Zunk statten Mutter Erde einen Besuch ab, da aggressive Aliens unseren geliebten Planeten mit so genannten Neds-Wesen überzogen haben. Eure Mission besteht nun darin, in den zahlreichen Levels die kleinen flauschigen Wesen einzusammeln, bevor sich ihre Population zu stark ausbreitet. Natürlich seid ihr da-

bei auch auf Waffengewalt angewiesen, um aggressive Aliens und verwirrte Menschen in die Schranken zu weisen. Doch dem Erscheinungsbild des Alien-Duos entsprechend muten die Waffen eher witzig an. So fungiert beispielsweise eine Liebesbombe als das ultimative Bekehrungsmittel. Das

Besondere an dieser Hopserei ist sicherlich der ungewöhnliche Grafikstil, der sich an den trashigen B-Movies orientiert. Als außergewöhnliches Stilmittel verwendeten die Programmierer daher nicht nur eine kräftige Farbpalette, sondern eine bewusst pixelig wirkende Grafik. (Ulf S.)



Ein Mini-UFO dient gelegentlich als praktisches Fortbewegungsmittel



Voodoo-Zauber: Dieser Endgegner peinigt euch mit einem magischen Terror. Nur wenn ihr euch die geeignete Strategie zurecht gelegt habt, ist dieser Boss besiegtbar



Charakterstudie: Anhand von solchen Skizzen entstehen die fertigen Videospiel-Helden

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
2. Quartal '99
ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

Attack of the Saucerman

Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: 25+



"Abgedrehtes 3D-Jump&Run mit viel Humor und ungewöhnlichem Grafikstil"



Roboter, die für eine Bombenstimmung sorgen...



Speed Freaks

Ein **skandinavisches Team** sorgt dafür, dass die **PlayStation** endlich einen **hochklassigen Funracer** erhält



Das Fahrverhalten soll unkompliziert werden und dennoch Spielraum für Verbesserungen lassen

Es gibt Videospielklassiker, die derart revolutionär waren, dass sie als Musterbeispiel für ein Genre dienen. Super Mario Kart auf dem Super Nintendo gehört eindeutig zu dieser seltenen Kategorie. Mario & Co toben sich hier per Go-Kart-Power auf comicarigen Rundkursen aus, auf denen einsammelbare Power-ups (z.B. Lenkraketen oder Schutzschild) für viel Spiellaune sorgen. Was Nintendo kann, können wir schon lange, dachte sich das skandinavische Programmiererteam Funcom und werkelt mit voller Sony-Unterstützung bereits seit zwei Jahren an einem ähnlichen Funracer. Nach einer kurzen Namens-Odyssee (Arbeitstitel: SDR Project sowie Wheel Nutz) geht nun Speed Freaks demnächst an den Start. Als wackere Piloten dienen ulkige Go-Kart-/Mensch-Kombinationen, die ihrem abgedrehten Renngeschäft auf insgesamt zwölf höchst abwechslungsreichen Comic-Rundkursen nachkommen. Neben dem fahrerischen Geschick bringt euch

Abgehoben: In den Kurven fährt ihr durch die Fliehkraft nicht selten auf zwei Reifen, wenn ihr sie mit Vollgas nehmt



Durch geschicktes Timing beim Start setzt ihr euch gleich mit einem Turboschub an die Spitze

auch der clevere Einsatz der zahlreichen Extras sowie das Ausnutzen der zum Teil gut versteckten Abkürzungen entscheidende Vorteile beim Kampf um das Siegerpodest. Abgesehen vom bekannten Fahren um Bestzeiten im Time-Trial sowie einem umfassenden Turnier frohlockt auch ein wasch-



Die Designer investierten viel Zeit, um die Spielbarkeit so gut wie möglich zu gestalten, bei einem Funracer unabdingbar



Kreativ: Agile Go-Kart-/Mensch-Kombinationen dienen als skurrile Gefährte



Derzeit gibt es nur wenig richtig gute Funracer: Funcoms Projekt könnte diese Lücke endlich qualitativ hochwertig schließen



Besonders wichtig ist der taktisch kluge Einsatz der zahlreichen Extras in Form von Waffen und anderen hilfreichen Fähigkeiten

echter Vier-Spieler-Modus, bei dem Spannung und gute Laune fast schon vorprogrammiert sind. Zusammen mit einer überzeugenden, da sauberen 3D-Grafik stellt dieser Titel ohne Zweifel eine große Bereicherung dar. (Ulf S.)



INEC

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

GEPLANT FÜR
Juni
ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

Speed Freaks

Hersteller/Vertrieb: Funcom/SCED
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 12 Strecken



„Kurzweiliger Funracer-Spaß aus dem hohen Norden“

Und 2 haben die Arschkarte gezogen!

Du wählst eine Armee aus, dann hört für zwei der Spaß auf.

OPTIMALE STEUERUNG

Die Steuerung des Echtzeitstrategie-Spiels wurde speziell für das PlayStation-GamePad entwickelt: user-freundlich und absolut mehr Spiel-Action!

KOMPLETT IN DEUTSCH



SPECIAL FEATURES

- 3 verschiedene Armeen zur Auswahl
- Splitscreen-Modus für 2 Spieler
- 45 non-lineare Einzelspieler-Missionen
- InGame-Konstruktion von Einheiten
- Komplett gerenderte Briefings vor jeder Mission

1,5



84 %



85 %



Vertrieb Österreich
DYNAMIC
SYSTEMS





Der Garten, der mit dieser abenteuerlichen Konstruktion lockt, ist eine Privatschule, in der Söldner ausgebildet werden



Bewegt sich eure Party zwischen unterschiedlichen Ebenen, wird nur eine davon scharf dargestellt, die anderen wirken verschwommen



In vielen Zwischensequenzen wird euch die Handlung erzählt. Hier wird die erste Begleiterin von Squall präsentiert

Final Fantasy VIII

Schon der 7. Teil von **Squaresofts** Vorzeige-Rollenspiel war schlicht der **Hammer**. Nun versucht die japanische Firma ihr Meisterwerk noch einmal zu **toppen**

Vor ein paar Tagen trudelte eine unscheinbare Packung in unsere Redaktion. Ein schlichtes Logo auf weißem Hintergrund: Final Fantasy VIII. Groß war die Freude, auch wenn es "nur" die japanische Version war. Kaum in die Konsole gestopft, bescherte uns Squaresofts neuestes Werk gleich zwei Überraschungen: Zunächst verweigerte jede unserer PlayStations den Start (und das bei einer Vollversion). Der Grund dafür: Es wurde eine MOD-Chip-Abfrage eingebaut – besonders ärgerlich für die unter euch, die ihre Konsole extra hatten umbauen lassen, um Importspiele zu zocken. Doch dann fand sich eine Nippon-PlayStation, auf der sich FF VIII doch noch starten ließ.

Die zweite Überraschung bescherte offene Münder gleich im Dutzendpack. Ein fantastisches Intro bewirkte bei allen nur noch ein Staunen: Zu Beginn seht ihr einen Strand, an dem vollgerenderte Wellen branden. Schnitt und nächste Szene. Zu sehen sind viele Blumen und ein hübsches Mädels. Plötzlich steigen von der Wiese tausende Blütenblätter in den Himmel auf. In diesem Sog lässt das zarte weibliche Wesen eine Feder vom Winde davontragen. Hoch oben in den Wolken blitzt es, ein Schwert segelt zur Erde hinab, eine Hand schließt sich um die Klinge und sofort fangen zwei Kerle an, gegeneinander zu kämpfen. Mit realistisch wirkenden Bewegungen der beiden spitzt sich die Auseinandersetzung immer weiter zu, bis der Blonde dem Dunkelhaarigen einen langen Schnitt im Gesicht verpasst. Der Blonde holt aus und – Squall Leonhart erwacht. War das nur ein Traum oder eine Vorahnung? Warum sollte er gegen Seifer Almay kampfen? Und warum gewinnt dieser? Aber nichts wie los, sonst kommt

Squall zu spät zum Unterricht. Er ist 17 Jahre alt und Schüler der Privatschule namens Garten, die Söldner ausbildet. Zusammen mit dem ein Jahr älteren Seifer besucht er eine Förderklasse, die den Nachwuchs des SeeD, einer Elitegruppe, ausbildet. Doch dazu muss er zunächst den gesamten Trainingsparcours schaffen. Da das zu Beginn nicht möglich ist, trifft er sich am Eingang des riesigen Gartens mit Quistis Treppe. Mit ihr zieht er los und sammelt in einer nahe gelegenen Höhle erste Erfahrungen. Auf einem schmalen Pfad bahnen sich die zwei einen Weg zum Herz der Höhle, links und rechts von bedrohlich schwappenden Lava begleitet. Dort angekommen, wartet der erste Endgegner auf die beiden Kämpfer. Besiegt ihr ihn, schließt er sich euch aus Ehrfurcht an. All das gehört eigentlich noch zur Einleitung. Die Handlung selbst beginnt erst, als Squall Rinoa Heartilly begegnet, dem Mädchen aus seinem Traum. Sie ist Anführerin der Waldeulen, einer Rebellengruppe, die gegen die starke Nation Galbaldia kämpft. Kaum hat Rinoa unseren Helden angeheuert, bekommt dieser eine Reihe bizarrer Träume, in



Zwischen den einzelnen Locations bewegt ihr euch ganz wie im Vorgänger auf einer frei drehbaren Polygonwelt

denen er glaubt, Laguna Loire zu sein. Laguna Loire ist ein Soldat, der unbedingt Journalist werden möchte (da stellt sich die Frage, welches Leben gefährlicher und aufregender ist). Er befindet sich auf einer militärischen Mission mit seinen Begleitern Ward Zabak und Kieroth Siegel. Wegen dieser Träume führt Squall quasi ein Doppelleben. Um ihn herum eskaliert die Lage: Galbaldia annektiert das benachbarte Dole. Das stärkt die Nation dermaßen, dass sie allen anderen Ländern ebenfalls den Krieg erklärt. Der Präsident von Galbaldia wird in seinem Größenwahn von einer Hexe beraten. Was hat

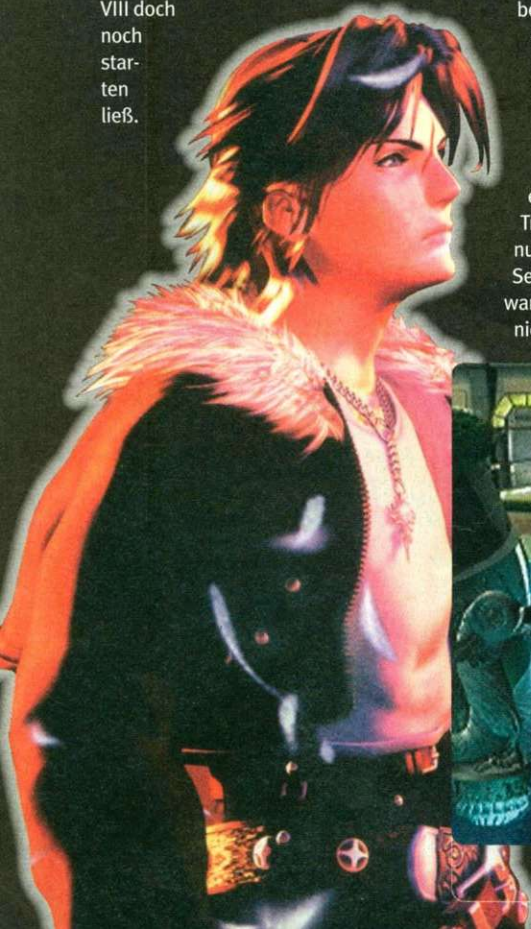
„Staunende und begeisterte Gesichter in der gesamten Redaktion“



Die relativ schlichten Kampfszenen begeistern vor allem durch die Transparenzeffekte der Zaubersprüche



Gasthöfe sind teuer. 100 Goldstücke werden für eine Übernachtung verlangt. Allerdings landet ihr auch im Zwei-Sterne-Hotel



Den Schülern des Gartens wird eine beruhigende Atmosphäre geboten. Sogar ein riesiger Springbrunnen ziert die Halle



Final Fantasy nimmt sich auch im achten Teil nicht sehr ernst. Auf eine dumme Bemerkung hin bekommt dieser Zeitgenosse einen Tritt gegen sein Schienbein



Der hübsche Urwald gehört ebenfalls zum Garten dazu. Es ist das Trainingsgelände, in dem Squall unter anderem gegen Dinosaurier bestehen muss

Intro



Squall damit zu tun? Er bekommt den wahnwitzigen Auftrag, die Hexe zu meucheln. Das Gameplay von FF VIII erinnert sehr stark an das des Vorgängers. Ähnliche Menüs haben zumeist nur ein anderes Design erhalten. Zum Beispiel wurde der dicke blaue Untergrund des Kampfménüs aus dem Spiel verbannt. Stattdessen wurden die Balken und Befehle direkt auf den Hintergrund gelegt. Ganz wie im Vorgänger erwarten euch drei verschiedene Ansichten. Innerhalb von Städten, Dungeons und anderen Locations seht ihr die Party aus unterschiedlichen Kameraperspektiven, die ihr nicht verändern könnt. Sämtliche anderen Charaktere des Trupps rennen dann Squall beziehungsweise Laguna hinterher. Die nun sehr erwachsen wirkenden Polygonfiguren bewegen sich dabei durch eine in mehreren „Schichten“ gerenderte Welt. Die unterschiedlichen Ebenen der brillant aussehenden Hintergründe seht ihr besonders deutlich, wenn ihr fast im rechten Winkel von hinten nach vorne lauft. Ab einem bestimmten Punkt wird der bisher verschwommen wirkende Vordergrund plötzlich scharf, dafür verliert sich der Hintergrund in Unschärfe – ein Effekt, der bisher nur dem Auge vorbehalten wurde. Verlasst ihr die Stadt, gelangt ihr zur Weltansicht. Die Heldentruppe ist

hier nur als Squall oder Laguna dargestellt. Habt ihr später ein Fahrzeug, wird es anstelle der Charaktere sichtbar. Die Weltansicht ist aus Polygonen zusammengesetzt und dreht sich mit der Blickrichtung des Teams. Die letzte Ansicht ist der unvermeidliche Kampf, der jedes Mal aus einer anderen Perspektive dargestellt wird. Er erscheint in einer ungewohnten Schlichtheit, die durch Spezialeffekte bei Zaubern und der so genannten Guardian Force (ähnlich wie bei FF VII das Beschwören von

„Eine verworrene **kurzweilige** Handlung sorgt für Spannung und astreine Grafik für **Genuss**“

Geistern) mehr als wettgemacht wird. Vollständig aus Polygonen zusammengesetzt, spotten die **Transparenzeffekte** jeder Beschreibung. Fazit: Jeder, der nicht noch bis Weihnachten auf eine deutsche oder englische Version warten möchte, kann gefahrlos zur genialen Nippon-Variante greifen. Japanisch-Kenntnisse und eine Nippon-Konsole ohne MOD-Chip sind allerdings ein Muss. (Uwe K.)



Diese zu groß geratenen Grasbüschel sind ein Teil der Rekrutenprüfung, die Squall im Trainingszentrum des Gartens ablegen muss

INFC

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

GEPLANT FÜR
Dezember
ERSTER EINDRUCK
super

Final Fantasy VIII

Hersteller/Vertrieb: **Squaresoft/SCED**
Schwierigkeitsgrad: **mittel** Levels: **entfällt**



„Brillantes Rollenspiel, das sogar den mit 94% gewerteten Vorgänger in den Schatten stellen kann“



Einige schwere Treffer kann unser Roboter-Vehikel schon verkraften. In solchen Situationen leidet der Dual-Shock-Controller spürbar



Lenkraketen suchen sich nach wenigen Sekunden selbst ihr Ziel. Sie sind nur begrenzt an Bord des Havoc verfügbar



Wie bereits aus dem ersten Teil bekannt, sind einige Stadtgebiete nicht erreichbar, da sie durch Energiefelder abgeschildert sind



G-Police 2

Weapons of Justice

Die **futuristische** Eingreiftruppe aus dem **21. Jahrhundert** kehrt zurück, denn Psygnosis' **Endzeit-Spektakel** geht in die **zweite** Runde

Am Ende des 21. Jahrhunderts werden die Rohstoffvorräte auf der Erde knapp und die Menschheit beginnt mit der Kolonialisierung des Alls. Unter riesigen geodätischen Kuppeln entstehen

ganze Städte, deren Bevölkerung zumeist aus der Arbeiterklasse und Söldnern besteht. Ein sehr guter Nährboden für kriminelle Bazillen. Damit die Kriminalität nicht überhand nimmt, setzt die Regierung eine Spezialeinheit gegen das interstellare Verbrechen ein: die G-Police (Government-Police). Alle Mitglieder der G-Police sind allein-gesessene Kriegsveteranen mit Spezialausbildung und tiefem Fachwissen. Jeff Slater, dessen Schwester von skrupellosen Konzernbossen verschleppt wurde, ist Mitglied dieser Truppen. Als erstklassiger Pilot beherrscht er fast jedes Vehikel. Sein Fachgebiet ist allerdings der Havoc, ein hypermoderner, bis an die Zähne bewaffneter Kampfhubschrauber. Der Chopper verfügt



Mit den passenden Waffensystemen lassen sich auch ganze Gebäudekomplexe attackieren und zerstören

über ein ausgeklügeltes Rotoren- und Strahlenantriebssystem, wodurch er binnen weniger Augenblicke in jede erdenkliche Lage

"G-Police 2 bringt die Endzeitstimmung des 21. Jahrhunderts nach Hause"

manövriert werden kann. An Waffen fehlt es dem Havoc natürlich ebenfalls nicht. Als Standardausrüstung gilt das **Bordmaschinengewehr**, mit dem man rund 50 Projektile pro Sekunde in die Karosserie von Verbrechermobilen beför-

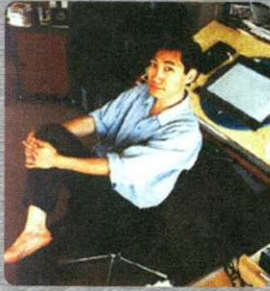
Wieder einmal bietet G-Police satte Explosionseffekte



Intro



Wer ist Peter Chung?



Peter Chung animierte und führte Regie beim G-Police-Werbespot, der mit großem Erfolg im Fernsehen lief. Außerdem unterstützte er die Grafikcrew des South West Studios beim Erstellen der Rendersequenzen.

Zeichentrickspezialist Peter Chung, der mit den Animationen zu Aeon Flux und anderen MTV-Cartoons weltberühmt wurde, zeichnete im Auftrag von Psygnosis seine eigene

Interpretation zu G-Police. Er hatte bereits Erfahrung bei den Businessgrößen Marvel Animation, Disney und diversen Anime-Firmen sammeln dürfen. Seine bisher größten Aufträge waren Werbespots für Pepsi (mit Cindy Crawford), Sportartikelhersteller Nike und Levi's.

Dank Peter Chung wird auch G-Police 2 sicher wieder einige der interessantesten FMV-Sequenzen des Genres enthalten, denn seine Maxime lautet: "Ich möchte einfach nur die besten Animationen machen!"



dern kann. Raketen, Sidewinder oder Bomben sind nur drei weitere aus einem wahren Arsenal von Waffen, die euch im Laufe des Shoot 'em Ups zur Verfügung stehen werden. Psygnosis hat insgesamt 25 verschiedene **Waffensysteme** angekündigt. G-Police 2 ist also wie sein erfolgreicher Vorgänger (unser Schwestermagazin Mega Fun vergab in Ausgabe 11/97 die Traumwertung von 87%) ein

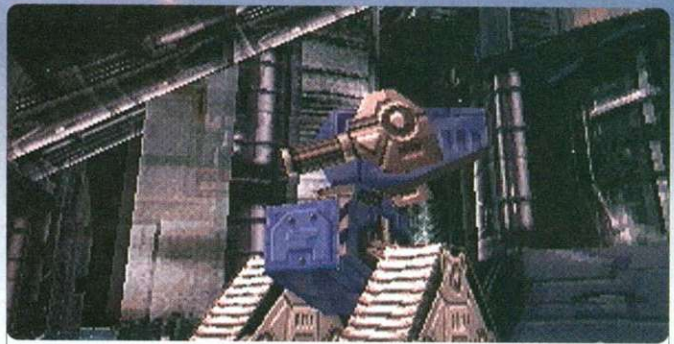


Weiter entfernte Gebäude werden nur durch ein grünes Drahtgitter dargestellt. Dieser nette Effekt erspart der PlayStation viel Rechenzeit

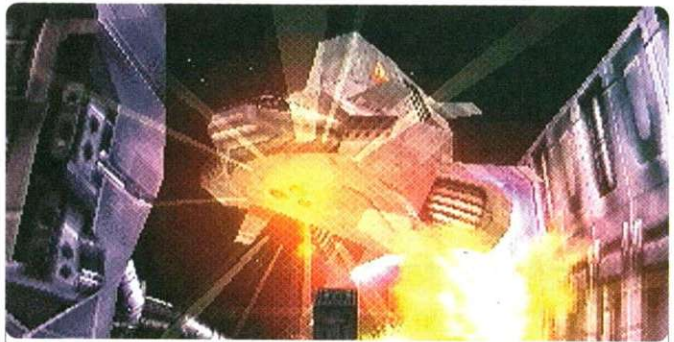


Das Bordmaschinengewehr pulvert in einer Sekunde rund 50 Projektilen Richtung Gegner. Überhitzt es, wird einige Sekunden auf Pause geschaltet

typisches 3D-Action-Spiel mit viel Geballer. Wahlweise kann man seinen Helikopter aus verschiedenen Seitenansichten, der Cockpit- oder der Third-Person-Perspektive von hinten steuern. Damit man der Engine nicht zu viel abverlangen muss und die Framerate hoch bleibt, nutzte Psygnosis einen recht einfachen Trick: Gebäude, die weiter entfernt liegen, werden nur durch ein grünes Drahtgitter angedeutet. Es sieht also so aus, als würde der Havoc-Rechner verborgene Hindernisse bereits anzeigen. Einfacher, aber edler Trick! Damit es euch nicht allzu eintönig mit der Fliegerei wird, gibt es in G-Police 2 mindestens vier weitere Vehikel. Der Kampfroboter beispielsweise kann im Gegensatz zum Havoc nicht fliegen, ist dafür aber besser gepanzert und schwerer bewaffnet. Seine Steuerung ist bis auf das Sprungfeature identisch, nur



Den Japanern macht es Spaß, futuristische Roboter und Waffensysteme in Spiele zu integrieren. G-Police bietet sich dafür natürlich geradezu an



Intro oder Spiel? Während der eigentlichen Action verwöhnt uns die PlayStation mit fetten Explosionen

die Waffensysteme bieten andere Zielmöglichkeiten. Bislang wurden in die Vorabversion des zweiten Teils nur 16 Missionen integriert,

"Action und Atmosphäre pur – was braucht man mehr?"

was sich allerdings bis zum Release noch ändern soll, denn der Vorgänger bot in diesem Punkt knapp 40 Levels. Die Missionsziele sind zu Anfang noch recht simpel, zum Beispiel "Finden und zerstören Sie..." oder "Beschützen Sie...". Später warten dann ver-

schachtelte und kompliziertere Aufgaben auf den gestressten G-Police-Piloten. Zu guter Letzt darf man nicht die hervorragenden FMV-Zwischensequenzen vergessen, deren Qualität auf der PlayStation kaum überboten wird. Durch die Filme während des Spiels erhält G-Police 2 eine sehr spannende und beklemmende Atmosphäre. (Frank F.)

INFO

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Juni

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

G-Police 2 - Weapons of Justice

Hersteller/Vertrieb: South West Studios/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: k.A.

Levels: 16+



"Werden die versprochenen Features noch eingebaut, ist sicherlich wieder eine Auszeichnung fällig"



Es geht heiß her in 989 Studios' Agententhiller: Dank vieler Aktionsmöglichkeiten findet ihr jedoch schnell einen Ausweg



Mit der Munition eurer Waffen solltet ihr mit Bedacht umgehen, da eure Vorräte nicht unerschöpflich sind



Nachdem euer Held tödlich getroffen wurde, müsst ihr die Mission von Neuem beginnen. Die Continues sind dabei unbegrenzt

Syphon Filter

Agentendramen erfreuen sich in der Konsolenwelt zur Zeit größter Beliebtheit. Neben den Stars **Solid Snake** und James Bond betritt mit **Gabriel Logan** ein vergleichsweise unbekannter Held die virtuelle Spielewelt

Die 989 Studios scheinen wirklich absolute Allrounder zu sein, die zur Zeit alle Spiele-Genre mit mehr oder weniger gelungener Software beliefern. So programmierten die amerikanischen Entwickler beispielsweise mit Cool Boarders 3 eine reinrassige Snowboard-Simulation, während Running Wild einen echten Fun-Racer darstellt. Eher in die Kategorie Baller-Orgie



Noch während des Laufens dürft ihr eure Gegner attackieren. Leider zielt euer Held bei einer solchen Aktion nicht besonders gut

lässt sich dagegen Twisted Metal 3 einordnen, das erst vor kurzem in den USA erschien. All diese Produkte haben jedoch eine gewisse Mittelmäßigkeit gemeinsam. Dieser für die Programmierer unbefriedigende Fakt soll jedoch in Kürze mit dem Agententhiller Syphon Filter gebrochen werden, der die 989 Studios endlich an die Spitze des Action-Adventure-Genres hieven soll. Das erfolversprechende Grundgerüst dazu steht zumindest schon, wenn man sich die Story des Abenteuers verdeutlicht. Tief im Herzen Zentralafrikas stirbt ohne ersichtlichen Grund ein amerikanischer Spezialagent. Gleichzeitig geht ein in der Nähe gelegenes Labor in Flammen auf. Beide Fälle, die in direktem Zusammenhang zu stehen scheinen, sollen nun der amerikanische Spezialagent Gabe Logan und seine Partnerin Lian Xing lösen. Einige Indizien geben Anlass zum Glauben,

dass eine noch unbekannte Person oder Gruppe dabei ist eine biologische Waffe zu entwickeln, die es möglich macht die gesamte Welt zu bedrohen. Weitere Nachforschungen der beiden Helden am Ort des Schreckens ergeben, dass ein gewisser Erich Rhoemer (der böse Deutsche!) und sein Team den so genannten Syphon-Filter-Virus entwickeln. Dieser sieht seine Mission, die Welt zu beherrschen, dadurch stark gefährdet und bedroht die Vereinigten Staaten durch eine Reihe von Bombenanschlägen, Geiselnahmen und sonstigen Unannehmlichkeiten, die Logan und Xing nun verhindern müssen. Das Grundprinzip des Geschehens basiert also auf dem Bruce-Willis-Konzept: Das Schicksal von Millionen liegt in der Hand eines Einzigen. In die Rolle des Helden schlüpft der Spieler (wer hätte das gedacht!), der den Protagonisten Gabe Logan aus der Third-Person-Perspektive steuert. Die süße Lian Xing begegnet euch dabei zunächst nur via Funk. In guter Solid-Snake-Manier piepst während der Missionen ein Walkie-Talkie, über das ihr von der netten Lady z.B. über neue Aufgaben unterrichtet werdet. So gilt es zu-

meist Gebäude zu erstürmen, Geiseln zu befreien oder einen bestimmten Kontrahenten auszuschalten. Zu Beginn einer Mission habt ihr lediglich ein bis zwei Ziele, die jedoch im Verlauf des Auftrages via Funkanweisungen deutlich erweitert werden. Ihr müsst beispielsweise bestimmte Schalter umlegen, um einen bestimmten Teil eines Gebäudes zu erreichen oder es sollen auf dem Weg zum Primärziel nebenbei noch ein paar Geiseln aus den grau-

Waffen

M16 Sturmgewehr

Schussfrequenz: hoch
Schaden: niedrig
Fassungsvermögen Magazin: 30 Kugeln
Fassungsvermögen Inventar: 180 Kugeln

Gewehr mit Nachtsichtgerät

Schussfrequenz: niedrig
Schaden: niedrig
Fassungsvermögen Magazin: 10 Kugeln
Fassungsvermögen Inventar: 30 Kugeln

PK-102

Schussfrequenz: hoch
Schaden: niedrig
Fassungsvermögen Magazin: 30 Kugeln
Fassungsvermögen Inventar: 180 Kugeln

Schrotflinte

Schussfrequenz: niedrig
Schaden: hoch
Fassungsvermögen Magazin: 1 Kugel
Fassungsvermögen Inventar: 25 Kugeln

Sniper-Rifle

Schussfrequenz: niedrig
Schaden: niedrig
Fassungsvermögen Magazin: 10 Kugeln
Fassungsvermögen Inventar: 30 Kugeln

Taser

Schussfrequenz: sehr niedrig
Schaden: sehr hoch
Fassungsvermögen Magazin: entfällt
Fassungsvermögen Inventar: unendlich

Schallgedämpfte 9mm Pistole

Schussfrequenz: mittel
Schaden: niedrig
Fassungsvermögen Magazin: 15 Kugeln
Fassungsvermögen Inventar: 90 Kugeln



Dank einer lichtspendenden Taschenlampe findet der Held auch versteckte Schalter, die sich zumeist in dunklen Nischen der Locations befinden



Auch im Schnee geht's kräftig zur Sache. Wie bei Metal Gear Solid gefriert der Atem der Charaktere an der eiskalten Luft



Der Taser beseitigt Gegner durch starke Elektroschocks. Die Waffe steht euch bereits zu Beginn des Abenteuers zur Verfügung



In einigen Missionen schleicht sich der unauffällig gekleidete Held ins Gebäude des Feindes, um dort einen Auftrag zu erfüllen



Mit Girdeaux ist nicht gut Kirschen essen: Rhoemers Waffenspezialist heizt euch einige Male ganz gut ein

samen Händen des Bösen befreit werden. Bevor ihr jedoch euren Kampf gegen das Böse aufnehmen dürft, solltet ihr einen Blick in das Trainingsvideo werfen. Anschließend werdet ihr durch eine nette Rendersequenz über die Story aufgeklärt. Euren Kampf gegen die Widersacher beginnt ihr in einer amerikanischen Metropole. Viel Zeit zum Vertrautmachen mit der Umwelt habt ihr jedoch nicht, da ihr schon in den ersten Sekunden eures Abenteuers von den Gegnern unschön empfangen werdet. Es hageln euch

nämlich nur so die Kugeln um den Kopf. Ein Held wäre jedoch kein Held, wenn er mit einer solchen Situation nicht fertig werden würde. Logan kramt in seinen Taschen und findet dort einige nützliche Utensilien, wie eine Pistole, die mit einem Schalldämpfer bestückt ist. Er zieht die Wumme und feuert los, was das Zeug hält. Die Schüsse werden jedoch nicht unkontrolliert verballert, da der Spieler eine automatische Zieleinrichtung aktivieren kann, die dafür sorgt, dass keine Kugel verschwendet wird.

Charaktere

Mara Aramov/Profi-Killer



Geschlecht: weiblich
Alter: 32
Gewicht: 68 kg
Geboren: Novgorod, Russland
Augenfarbe: blau
Nationalität: Russin
Haarfarbe: braun

Mara Aramov ist ein eiskalter Killer, der bereits mehr als 14 Menschen auf dem Gewissen hat. Sie ist die rechte Hand Rhoemers und hält dessen Beziehungen zur ehemaligen Sowjetunion aufrecht.

Anton Girdeaux/Munitions-Experte



Geschlecht: männlich
Alter: 29
Gewicht: 100 kg
Geboren: Toulouse, Frankreich
Augenfarbe: blau
Nationalität: Franzose
Haarfarbe: blond

Girdeaux ist ein Söldner, der von Rhoemer angeheuert wurde. Der gelehrte Maschinist ist ein absoluter Experte in Sachen Sprengsätzen, Schusswaffen und Munition. "Entdeckt" wurde der Spezialist von der Russin Mara Aramov, die Girdeaux an Rhoemer vermittelte.

Gabriel Logan/Spezialist für verdeckte Operationen



Geschlecht: männlich
Alter: 35
Gewicht: 92 kg
Geboren: Camden, New York
Augenfarbe: braun
Nationalität: Amerikaner
Haarfarbe: schwarz

Logan ist momentan einer der besten Undercover-Agenten. Im Jahre 1993 trat unser Held der US-Army, Abteilung Special Operations, bei. Für seine herausragenden Leistungen im Irak-Krieg erhielt Logan im Jahre 1991 den Silver Star.

Thomas Markinson/chef der Spezialeinheit



Geschlecht: männlich
Alter: 52
Gewicht: 105 kg
Geboren: Cambridge, UK
Augenfarbe: grün
Nationalität: Amerikaner
Haarfarbe: grau

Thomas Markinson ist Kopf der Truppe und oberster Vorgesetzter von Gabriel Logan. Seine größten Heldentaten verbrachte er während des Vietnam-Krieges. Schließlich verlieh ihm die amerikanische Regierung im Jahre 1975 die Purple-Heart-Auszeichnung.

Erich Rhoemer/Internationaler Terrorist



Geschlecht: männlich
Alter: 35
Gewicht: 96,5 kg
Geboren: Leipzig, Deutschland
Augenfarbe: braun
Nationalität: Deutscher
Haarfarbe: schwarz

Über den deutschen Terroristen Erich Rhoemer ist nicht viel bekannt. Er hält die Welt durch seine grauenhaften Taten, wie Flugzeugentführungen oder Bombenanschläge, in Atem. Er arbeitet dabei eng zusammen mit finsternen russischen Organisationen.

Lian Xing/Kommunikations-Experte



Geschlecht: weiblich
Alter: 29
Gewicht: 60 kg
Geboren: San Francisco
Augenfarbe: braun
Nationalität: Amerikanerin
Haarfarbe: schwarz

Sie arbeitet seit dem Jahre 1996 für die Gruppe. Lian Xing kennt sich aufgrund einer fundierten Ausbildung auf mehreren militärischen Hochschulen in Sachen Funkverkehr bestens aus, was unserem Helden in seinem Abenteuer zu gute kommt.



Das Abenteuer wurde von den Programmierern mit etlichen grafischen Spezialeffekten gespickt



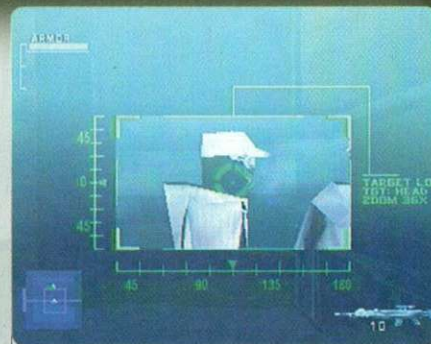
Trefft ihr an ein Tor, das mit einem Schloss verriegelt ist, wird in die Ego-Perspektive geschaltet. Ein gezielter Schuss auf das Hindernis sollte das Problem beheben



Logan besitzt sogar die Fähigkeit, verspernte Türen mit einem kräftigen Kick zu öffnen



Nichts für schwache Nerven: Bei Syphon Filter wird geballert, was das Zeug hält



Auf dem Screen der Sniper-Rifle wird sogar angezeigt, welches Körperteil ein von euch abgegebener Schuss treffen würde



Um euch vor Gegnern zu verstecken, duckt sich der Held Schutz suchend hinter Kisten, um den Feind mit einem gezielten Schuss zu beseitigen



Des Weiteren lässt sich auch in eine Art Ego-Perspektive umschalten, dank der ihr ebenfalls Gegner bestens anvisiert. Um einem drohenden Angriff des Feindes auszuweichen, stehen dem Helden eine ganze Menge nützlicher Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. So habt ihr die Option, während des Laufens eine gewagte Rolle vorwärts zu vollführen, die euch oftmals in eine günstigere Position bringt. Um sich an einen Feind heranzuschleichen, kann sich Logan ducken und in dieser Haltung

sogar durch die Szenerien eilen. Zusätzlich sorgt ein flinker Schritt nach rechts oder links häufig für besseren Überblick. Der guten Orientierung dient auch ein Radarschirm, der am linken unteren Bildschirm eingeblendet ist. Grüne Punkte weisen hier auf Gegner hin, die sich dem Agenten in den Weg stellen. Weiterhin befinden sich drei Energiebalken auf dem Bildschirm. Einer davon gibt Auskunft über euren Gesundheitszustand, während der zweite, das so genannte Danger-Meter, anzeigt, wie leicht ihr momentan vom Gegner getroffen werden könnt. Ist der Balken voll ausgeschlagen, so solltet ihr euch schleunigst Gedanken über einen Stelungswechsel machen. Die dritte Leiste, das Target-Meter, zeigt, ob sich ein Gegner in unmittelbarer Schussreichweite befindet. Doch ein Agent wäre kein Agent, wenn er nicht über ein Menge spektakulärer Waffen verfügen würde, die er während seiner Gangsterhatz einsetzt. Insgesamt stehen euch 17 Ballermänner zur Verfügung, deren Munition natürlich bis auf eine Ausnahme strengstens limitiert ist. So besitzt der Held eine schalldämpfte 9mm-Kanone, mit der er Feinde von der Platte putzt, ohne dabei für Lärm zu sorgen, der neue Widersacher anlockt. Ein weiteres überaus nützliches Utensil ist der Taser, mit dessen Hilfe Logan heftige Stromschläge losjagt, die den Gegnern mächtig einheizen. Gräufisch klasse

in Szene gesetzt wurde auch die Sniper-Rifle, dank der ihr auch extrem weit postierte Feinde beseitigen dürft. Ein stufenloser Zoom sorgt dafür, dass ihr den Burschen direkt vor eurer Nase habt. Sogar die Körperteile, die ein abgefeuerter Schuss treffen würde, werden auf dem Bildschirm eingeblendet. Zu Beginn seid ihr natürlich nicht im Besitz aller Waffensysteme. Die Ballermänner findet euer Superagent jedoch im Verlauf des Abenteuers in Kisten oder Schränken. Diese Behältnisse beherbergen oftmals weitere Goodies, wie kugelsichere Westen, die euch ein erfolgreiches Fortkommen im Abenteuer erleichtern. Doch nicht nur das Gameplay weiß zu gefallen, sondern auch die technischen Fakten sprechen für sich. Überall an den Schauplätzen kommt es zu gewaltigen Explosionen, die dank toller Transparenzeffekte fulminant wirken. Nebeneffekte und Wettereinflüsse wie Regen oder Schnee verdichten die Atmosphäre ungemein. Zusätzlich wurden die Locations, zum Beispiel Straßenzüge oder Untergrundbahnen, durch reale Texturen äußerst authentisch dargestellt. Auch Steuerungstechnik gibt es keinen Anlass zum Meckern. Die Spielfigur lässt sich sauber durch die Levels jagen und die vielen Aktionsmöglichkeiten des Charakters lassen sich präzise einsetzen. Fazit: Fans von Metal Gear Solid werden mit Sicherheit Gefallen an Syphon Filter finden. Fasst man alle Aspekte zusammen, so lässt sich bereits jetzt sagen, dass sich das Agentendrama wertungstechnisch klar in den "80ern" bewegen wird. Allerdings war zum Redaktionsschluss leider noch nicht sicher, ob der Titel überhaupt in Deutschland veröffentlicht wird. (Udo L.)

Waffen

45 mm Pistole

Schussfrequenz: niedrig
Schaden: mittel
Fassungsvermögen Magazin: 10 Kugeln
Fassungsvermögen Inventar: 90 Kugeln

BIZ-2 Maschinenpistole

Schussfrequenz: hoch
Schaden: mittel
Fassungsvermögen Magazin: 66 Kugeln
Fassungsvermögen Inventar: 396 Kugeln

Doppelläufige Schrotflinte

Schussfrequenz: niedrig
Schaden: hoch
Fassungsvermögen Magazin: 1 Kugel
Fassungsvermögen Inventar: 30 Kugeln

G-18 Maschinenpistole

Schussfrequenz: hoch
Schaden: niedrig
Fassungsvermögen Magazin: 33 Kugeln
Fassungsvermögen Inventar: 198 Kugeln

Granate

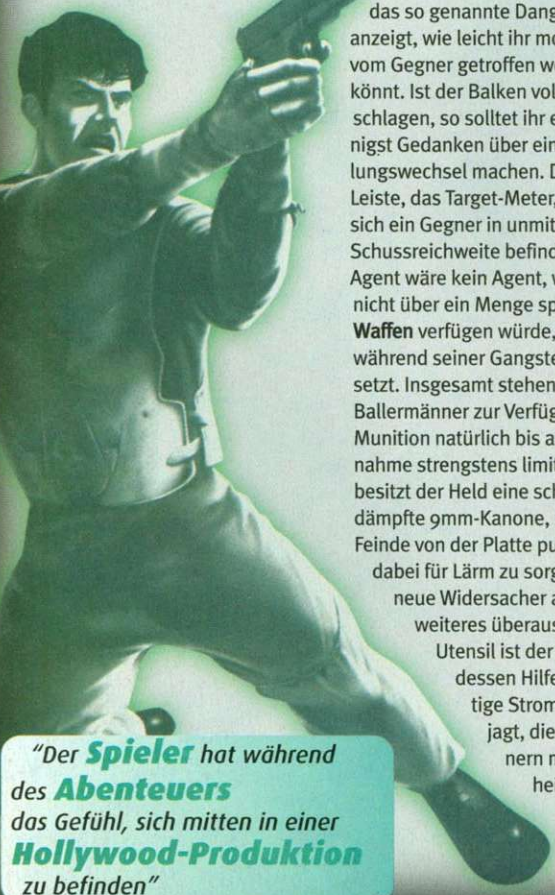
Schussfrequenz: niedrig
Schaden: sehr hoch
Fassungsvermögen Magazin: entfällt
Fassungsvermögen Inventar: 10

HK-5 Maschinenpistole

Schussfrequenz: hoch
Schaden: mittel
Fassungsvermögen Magazin: 32 Kugeln
Fassungsvermögen Inventar: 192

K3G4 Sturmgewehr

Schussfrequenz: hoch
Schaden: niedrig
Fassungsvermögen Magazin: 20 Kugeln
Fassungsvermögen Inventar: 120 Kugeln



"Der **Spieler** hat während des **Abenteuers** das Gefühl, sich mitten in einer **Hollywood-Produktion** zu befinden"

INFC

Action: 4
Strategie: 3
Abenteuer: 4
Geschick: 3
Simulation: 2

GEPLANT FÜR k.A.
ERSTER EINDRUCK sehr gut

Syphon Filter

Hersteller/Vertrieb: 989 Studios/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 20
Geplant für: k.A.



"Genialer Agententhriller mit innovativen Ideen"



rollcage

360° - NO RULES, NONSTOP RACING



AUCH AUF PC

Soundtrack featuring

**APHRODITE, ASHLEY
BEEDLE PRESENTS THE
USCHI-CLASSEN BAND,
DANMASS, ED RUSH &
NICO, EZ ROLLERS, FATBOY
SLIM, FREESTYLES, HOAX,
LES ROSBIFS, PASCAL,
PRESSURE RISE, RATMAN.**

MANIAC



**"WIPEOUT AUF VIER RÄDERN: RASANTES ACTION-RENNEN MIT
UNGEWÖHNLICHEN FAHRZEUGEN UND TOLLEN LICHTEFFEKTEN!"**



MEHR INFOS GIBT'S HIER:
www.rollcage-game.com
www.psygnosis.com



Die CPU-Wagen verhalten sich beim zweiten Teil deutlich cleverer und sind dadurch schwerer zu berechnen



Sieht er nicht toll aus? Der Golf IV wurde lasergescannt und 1:1 in den Rechner übertragen

Gran Turismo 2

Bis zum **Herbst** müssen wir uns zwar hier zu Lande noch mit der **Fortsetzung** des **besten Rennspiels** überhaupt **gedulden**. Das hält uns jedoch nicht davon ab, im ersten **großen Vorabbericht** über die anvisierten **Verbesserungen** zu berichten



Tahiti ist einer von vielen interessanten neuen Schauplätzen, die GT2 bieten wird



Neu: Rallye-Boliden und dementsprechende Pisten sorgen für herrliche Drift-Erlebnisse

Das digitale Rennvergnügen Gran Turismo ist in vielfacher Hinsicht ein überaus bemerkenswertes Racer-Werk. Nicht nur dass es mit stolzen 94% Wertungsmaßstäbe in diesem Genre gesetzt hat und der umfangreiche Karriere-Modus geradezu revolutionär ist, auch die Hintergrundgeschichte ist außergewöhnlich und wert, noch einmal kurz beleuchtet zu werden. PlayStation-Erfinder Ken Kutaragi hat das Projekt über die ganzen Jahre höchstpersönlich betreut, das bereits vor der Veröffentlichung des 32-Bitters 1995 in Angriff genommen

wurde. Der gesamte Aufwand hat sich ausgezahlt: Seit seinem Japan-Debüt am 23.12.97 sind weltweit ca. 6,2 Millionen GT-Silberlinge über die Ladentische gegangen (und ein Ende ist noch nicht abzusehen). Die Verkaufszahlen schlüsseln sich nach den drei großen Märkten wie folgt auf: Europa 2,33 Millionen, Japan 2,21 Millionen sowie USA 1,66 Millionen. Überaus stolze Zahlen des wohl meistverkauften PlayStation-Titels, die allerdings auch eine große Verantwortung für die Hersteller bedeuten. Das inzwischen weitestgehend unabhängige,



Neu: Einige Rallye-Strecken bieten auch gewagte Sprüngeinlagen, die die Federung gewaltig auf die Probe stellen

aber immer noch Sony-loyale Softwareteam Polyphony Digital weiß nämlich, dass die Erwartungshaltung bezüglich der Fortsetzung immens hoch ist. Der verantwortliche Produzent Kazunori Yamauchi ließ deshalb keine Zeit verstreichen und begann mit dem Entwurf des Gran-Turismo-2-Konzepts bereits unmittelbar nach der Fertigstellung des ersten Teils. Ein Großteil der Ideen war bereits im Hinterkopf des Teams, konnte aber wie so oft aus Zeitgründen nicht mehr implementiert werden. Um gezielte Verbesserungen zu erreichen, wurde des Weiteren erst einmal in einem Brainstorming Gran Turismo völlig auseinander genommen, um sämtliche Schwächen herauszufiltern bzw. systematisch Verbesserungsansätze zu finden.





Über 400 Wagen gehen bei Gran Turismo 2 an den Start, darunter auch viele westliche Fabrikate. Ein wichtiger Schachzug bei der Vermarktung



Ein Exot im Feld: Selbst Rovers Klassiker mischt im Feld der PS-Protzer kräftig mit, spielt aber wohl nur eine Nebenrolle



Konzeptwagen und Super Sportcars bilden voraussichtlich erneut den Stab an erspielbaren Traumwagen



Damit die 3D-Engine zu keiner Phase des Spiels in die Knie geht, befinden sich erneut nur insgesamt sechs Autos auf der Strecke

Mit dem Kopf voller Ideen und Verbesserungsvorschlägen schritt man dann zur Tat. Derzeit sind zwar noch lange nicht alle Details bekannt, aber soviel ist gewiss: Gran Turismo 2 stellt eine komplette Rundumverbesserung dar mit einer nochmals auf-

„Ein gigantischer Stab an Programmierern kümmert sich um das bislang ehrgeizigste Rennspiel-Projekt auf der PlayStation“

gebohrten Grafik-Engine, erhöhter Ausstattung und noch mehr Komfort. Im Mittelpunkt steht natürlich der ultimative Karriere-Modus, durch den ihr euch als anfangs eher mittelloses Rennfahrer-Greenhorn systematisch hocharbeitet, indem ihr Preisgelder einfahrt, Fahrlizenzen erwerbt sowie neue Wagen ein-

Der neue Fuhrpark



War der Fuhrpark bei Gran Turismo 1 bereits aufgrund seiner imposanten Größe beeindruckend, soll beim Nachfolger noch kräftig eins draufgelegt werden. Inklusiv der getunten Modelle sollen sich auf der CD-ROM über 400 Boliden tummeln. Neben der Quantität wird aber vor allem der Variantenreichtum an Wagen das Interessante an GT2 werden. Gingen beim ersten Teil noch vorwiegend japanische „Reiskocher“ an den Start, bemüht sich der Hersteller diesmal um westliche Fabrikate. Den Sprung in das Feld haben bislang Volkswagen, Rover sowie Renault geschafft. Die Namensliste wird hoffentlich noch fortgeführt. Dieser Schachzug ist bei der Vermarktung von Gran Turismo 2 sehr wichtig, denn nicht wenige fanden die Karossen aus Gran Turismo 1 allzu einseitig. Erwähnenswert ist außerdem, dass verstärkt Rallye-Wagen aufgenommen wurden, auf die speziell einige Strecken zugeschnitten sind.

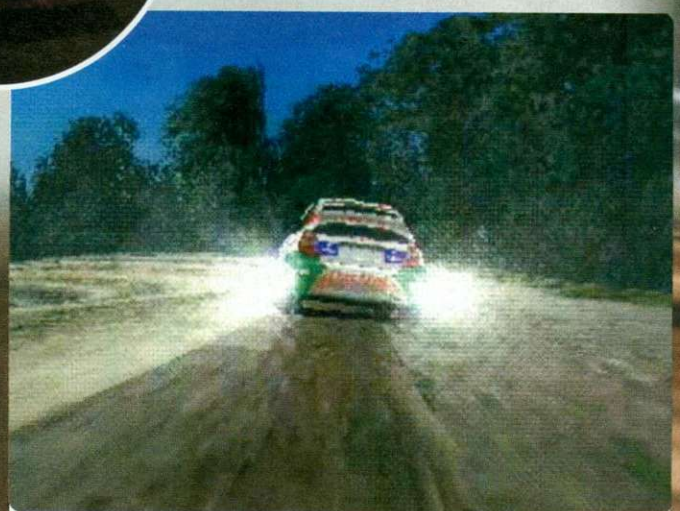
kauft bzw. kräftig herumtunt. Welche neuen Ideen in dieser Wonne-Option stecken, enthalten uns die Entwickler jedoch leider derzeit noch vor. Kein Geheimnis ist indessen, dass in puncto Fuhrpark sich gewaltig etwas getan hat. Die Produzenten haben ihre Fühler nach allen Seiten hin ausgestreckt und planen derzeit

über 400 Autos unterschiedlichster Fabrikate. Doch das Beste kommt noch: Damit der Titel gegenüber dem Vorgänger mehr internationales Flair erhält, verhandelt Polyphony Digital derzeit mit diversen Automobilherstellern, darunter auch deutsche. Neben den bekannten japanischen PKWs haben Volkswagen und Ro-

ver (und damit auch BMW?) diesmal den Sprung in das GT2-Feld geschafft. Welche anderen Karossen sich dazu gesellen werden, bleibt abzuwarten. Eines ist jedoch wohl schon traurige Gewissheit geworden: Aufgrund anderer vertraglicher Verpflichtungen dürfen die Edel-Sportwagen aus dem Hause Porsche und Ferrari nicht an den Start gehen. Neben dem deutlichen Mehr an Autos deckt der Fuhrpark außerdem auch eine breitere Palette ab. So düst ihr nicht nur mit PS-starken Gran-Turismo-Karren



Aus anderen Titeln bekannte Rallye-Boliden, wie der Toyota Celica, mischen im Feld der GT-Boliden mit



Ein neuer grafischer Effekt: Auf staubigem Untergrund wirbeln die Reifen wie in der Wirklichkeit kräftig Sand auf



Eines der wenigen Bilder, die die Fahreransicht zeigen. Laut Hersteller soll zu keiner Phase des Spiels irgendein Grafikaufbau erkennbar sein



Ehrensache: Einige Kurse werden erneut zu nächtlicher Stunde befahren, so dass den Fahrer effektvolle Lichtspiele begegnen



Die Motorengeräusche, ein kleiner Schwachpunkt des Vorgängers, sollen wesentlich abwechslungsreicher und situationsbezogener ausfallen



Der Renault Megané Cabriolet im typischen Gelb ist ein weiterer PKW, der aus dem Feld der Wagen hervorsticht



Neu: Rallye-Boliden und dementsprechende Pisten sorgen für herrliche Drift-Erlebnisse

über den Asphalt, sondern auch mit waschechten Rallye-Boliden über staubige Rundkurse. Apropos Rundkurse, das Programmiererteam hat sich das Ziel gesteckt, das Angebot an Strecken gegenüber dem Vorgänger mindestens zu verdoppeln. Nicht nur die erhöhte Anzahl soll dabei den Kaufanreiz erhöhen, auch das internationalere Streckenangebot mit vielen bekannten Schauplätzen sorgt für eine höhere Attraktivität des Nachzüglers. Auf den bisher bekannten Rennnotizen der Entwickler steht unter anderem ein Ral-

lye-Rennen auf Tahiti, hemmungsloses Schüren auf einem Seattle-Stadtkurs, ein Kurvenwirrwarr im antiken Rom sowie das Meistern von engen Streckenabschnitten an der Côte d'Azure. Neben dem deutlichen Plus bei der Ausstattung wurde natürlich auch an der Spielbarkeit kräftig gefeilt. Produzent Kazunori Yamauchi kommt es bei der Simulation des Handlings der Autos sehr gelegen, dass er in der Freizeit selbst ein passionierter Hobby-Rennfahrer ist. Seine eigenen Erfahrungen sollen bei GT2 noch stärker miteinfließen. Sein Hauptanliegen besteht darin, den individuellen Charakter der Autos noch stärker in den Vordergrund zu stellen. Die Spieler sollen beispielsweise die Zugkraft eines Sportwagens oder die Spurtreue eines 4WD Mitsubishi FTO vom Start weg fühlen. Entscheidende Verbesserungen gibt es außerdem im Bereich der künstlichen Intelligenz der computergesteuerten Wagen, denn die ist bei Gran Turismo alles andere als ausgereift. Diesmal sollen die CPU-Konkurrenten nicht mehr stur ihre Linie behalten, sondern sich unberechenbarer und intelligenter verhalten, indem sie beispielsweise



Der berühmte Replay-Modus des Vorgängers ist natürlich wieder mit von der Partie und bietet einige neue Kamera-Ansichten

eure Überholmanöver durch geschicktes Abdrängen zu vereiteln versuchen. Keine Verbesserungen gibt es hingegen bei der Anzahl der sechs CPU-Wagen gleichzeitig auf der Strecke. Kazunori Yamauchi begründet diesen Schritt in zweifacher Hin-

„Neuerdings werden beim zweiten Teil auch deutsche Fabrikate im GT-Zirkus mitmischen“

sicht. Zum einen würde die Spielbalance aus dem Gleichgewicht geraten, da GT2 ein anderes Rennspiel wäre, wenn sich wie bei einem Formel-1-Titel gleich 16 Wagen auf der Piste befinden würden, zum anderen bewirken mehr als sechs Wagen auf der Strecke automatisch Performance-Einschränkungen bei der 3D-Engine. Die Her-



GET MORE COLOR NOW FROM 139

RGB KABEL PRO



19,95 DM

Weekend
play station

Verarbeitung: **Sehr Gut**

GET MORE SUN!

EXTENSION KABEL

14,95 DM



5 Colors available

LINK KABEL



14,95 DM

5 Colors available

MEMORY CARDS...setzen Sie alles auf eine Karte

NEXT 12/98

KL-Wertung: **Exzellent**

Während unseres mehrwöchigen Tests gab es keine Schwierigkeiten beim Abspeichern und Laden von Daten"

Memory Card mit 120 bis 1080 Blocks
Led Display
Formschönes Design
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben



5 Colors available

Weekend
play station

12/98

Gesamturteil: **Sehr Gut**

"Die Karten haben ihre sichere Funktionsweise mit den neuesten Spielen mit Bravour bestanden"



39,95 DM

59,95 DM

79,95 DM



29,95 DM

39,95 DM



5 Colors available

12/98

Weekend
play station

"Die Verarbeitung des kleinen Modells ist verbildlich und der Preis ok"

30 - 60 Block Memory Card
mit physikalischem Speicher
Keine Kompression
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
auch im Transparent Look erhältlich



NO COMPRESSION

12/98

Weekend
play station

"Da die Karte nur ca. 10 DM teurer als das Original ist, dafür aber die vierfache Speichergröße bietet, könnt ihr bedenkenlos zugreifen"

POWER WING



49,95 DM



5 Colors available

DOUBLE SHOCK... Get More Color!



39,95 DM

5 Colors available

VIDEO GAMES 1/99

Verarbeitung: **Sehr Gut**
Gesamturteil: **Gut**

PlayStation GAMES 12/98

Verarbeitung: **Sehr Gut**
Gesamturteil: **Gut**

MEGA FIN 12/98

Verarbeitung: **Gut**
Gesamturteil: **Gut**

REMOTE STATION...

MAN!AD 2/99

"Im Praxistest arbeitete die "Station" tadellos auch bei schnellen Action- und Rennspielen konnten wir keine merkbliche Zeitverzögerung feststellen"

Verarbeitung: **Gut**
Gesamturteil: **Sehr Gut**

"Damit ist erstmals eine volle Bewegungsfreiheit gewährleistet, da die Übertragung stets einwandfrei funktioniert - eine tolle Sache!"



79,95 DM

MOUSE...

* incl. MOUSEPAD



29,95 DM

SUNFLEX

Bestell Service 02352/953350

www.GetMoreSun.com

BESUCHEN SIE UNSERE SUNSTORES
DIE IHNEN KOMPETENTE BERATUNG
SOWIE EINE GROSSE AUSWAHL AN
SOFTWARE UND SUN! HARDWARE
BIETEN KÖNNEN

SUNSTORES

SUNSTORES

Sie möchten einen Sunstore eröffnen? Rufen Sie uns an 02352/953281

Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/953280

GAMESHOP
JUSSOW STR. 3
34125 KASSEL

BULLDOG GAMES
VÖLKSENER STR.46
31832 SPRINGE

GAME COMPANY
ACKERSTR. 7
40223 DÜSSELDORF

GAME TOP
PLEISER DREIECK 189
53757 ST. AUGUSTIN

FUN PROFI
SCHULSTR. 5
57518 BETZDORF

Get More

L.O.C.
In den Breitwiesen 4
69168 Wiesloch

GAME TOWN
KAPUZIENER STR. 25A
80337 MÜNCHEN

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex Tel: 02352/953350 Fax: 02352/953349



Driver

Die Trennung von **Psygnosis** scheint **Reflections** gut getan zu haben. In dem **ungewöhnlichen** **Racer** düst ihr in einem PS-Monster **ohne** **Bewegungseinschränkungen** durch **vier** **US-Städte**

Intro



Einige Zeit ist vergangen seit dem letzten Titel der Software-Schmiede **Reflections**. Mit **Monster Truck** lieferten die Jungs einen überdurchschnittlichen Fun-Racer ab, der durch eine geniale 3D-Engine, die mit einer Vielzahl fulminanter Effekte aufwartete, glänzte. Spielerisch jedoch fehlte es ein wenig an Langzeitmotivation. Genau an

"Der groovige 70er-Soundtrack unterstreicht das besondere Flair des Racers"

diesem Punkt setzen die Jungs aus Newcastle nun bei ihrem neuesten Projekt an. Der wahrscheinlich aufwändigste Titel der Firmengeschichte bietet dem Spieler nämlich mehr als 40 Missionen, die sich sehr abwechslungsreich gestalten. Mit einem Muscletar der 70er-Jahre donnert ihr durch vier authentisch

gestaltete Metropolen. Unglaublich, aber wahr: Ihr dürft in vollkommener Bewegungsfreiheit durch Miami, New York, Los Angeles oder San Francisco düsen. In mühsamer Kleinarbeit wurden die Stadtkerne digitalisiert. Insgesamt lassen sich mit eurer Schleuder umgerechnet 50 Kilometer in einem Ort zurücklegen. Die Metropolen warten zusätzlich mit durchschnittlich 150.000 Gebäuden auf. Diese Fakten verdeutlichen nur zu sehr, weshalb 38 Programmierer seit etwa zwei Jahren an dem Racer werkeln. Interessanterweise ist **Driver** der erste Titel, bei dem die Programmierer ihren Wünschen freien Lauf lassen können. Zuvor wurde ihre Kreativität stark von den Anforderungen ihres Vertriebers **Psygnosis** eingeschränkt, von dem man sich vor kurzem trennte. Nun sorgt das Softwareunternehmen **GT Interactive** für den Vertrieb des Titels. Doch zurück



Zu Beginn des Rennspektakels gilt es euer fahrerisches Können unter Beweis zu stellen



Insgesamt 14 verschiedene Vehikel stehen euch in **Reflections** neuem Renner zur Verfügung



Das Fahrzeug des gegnerischen Gangsterbosses wird mit einem Pfeil gekennzeichnet



Das realistische Fahrgefühl ist einfach unbeschreiblich gut

zum eigentlichen Spektakel: Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Undercover-Agenten, der per Anrufbeantworter insgesamt 44 unterschiedliche Aufträge erhält. Dabei muss nicht jede Anweisung angenommen werden, um das Spiel erfolgreich zu meistern. Bereits 25 bestandene Missionen reichen aus, das Abenteuer mit Bravour zu bestehen. Dabei steht Abwechslungsreichtum absolut im Vordergrund. Insgesamt stehen euch 12 verschiedene PS-Monster zur Verfügung, die sich in diversen Attributen, wie Endgeschwindigkeit und Grip, unterscheiden. Alle Boliden haben ein absolut realistisches Fahrverhalten, was sich beispielsweise im schwammigen Aufschaukeln der Gurken während heißer Fahrtrichtungswechsel bemerkbar macht.



In der Cockpit-Perspektive lassen sich die unschönen Verformungen an den Karosserien der Fahrzeuge nach einem Aufprall am besten beobachten



Vor allzu rüder Fahrweise ist dringend abzuraten, da sie eure Mission sehr schnell beendet



Bahn frei! In **Driver** müsst ihr das eine oder andere Mal Gewalt anwenden, um der Polizei zu entkommen



Prallt ihr unglücklich mit einem anderen zusammen, so geht der fremde Bolide schon mal in Flammen auf



Im ungewöhnlichen Racer dürft ihr durch vier amerikanische Metropolen düsen



Während der Nacht schaltet der virtuelle Pilot das Abblendlicht ein

Bremst ihr das Fahrzeug ab, so neigt es sich realistisch nach vorne. Ein besonderer Gag sind die umherfliegenden Radkappen, die sich bei allzu rüder Fahrweise von den Rädern des Renners lösen. Authentisch sind auch die Schäden am Fahrzeug, die entstehen, wenn ihr mit dem Racer gegen ein Hindernis donnert. Dieses Feature ist einer der Gründe dafür, dass sich kein renommierter Automobilhersteller bereit erklärt hat, eine Lizenz an die Softwareschmiede zu vergeben. Doch zurück zu den Aufträgen, die origineller nicht hätten sein können. So gilt es beispielsweise heiße Ware an einem vom Auftraggeber festgelegten Punkt der Stadt entgegenzunehmen. Ein Pfeil auf einem eingblendeten Stadtplan gibt genaue Auskunft über eure Position und die des Zielortes. Die eigentlich simple Mission wird durch ein sehr knapp bemessenes Zeitlimit stark erschwert. Seit ihr schließlich am verabredeten Ort angekommen, habt ihr die Ladung zu guter Letzt noch von Punkt A nach Punkt B zu transportieren, ohne dabei von der äußerst aggressiv agierenden Polizei gestoppt zu werden. Extrem Unterhaltsam sind auch die Beschattungsaufträge, während denen ihr nicht von der Zielperson erkannt werden dürft, sprich nicht zu nah auf des-

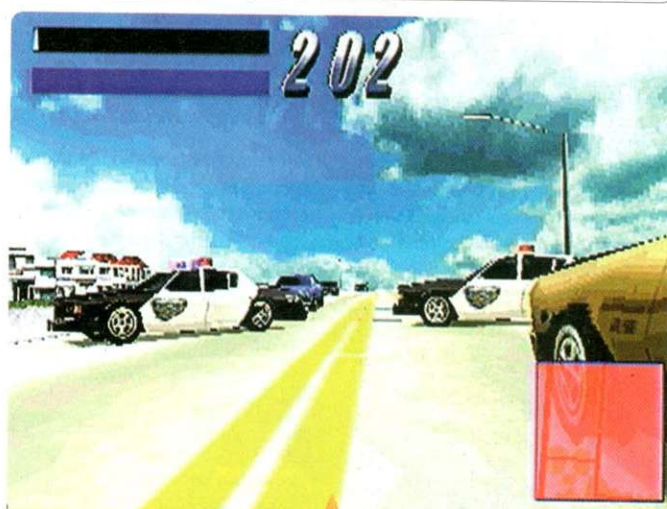


Flieger, grüß mir die Sonne: Spektakuläre Sprünge gehören zum Alltag des virtuellen Piloten

sen Fahrzeug auffahren solltet. Gebt ihr dem Wagen jedoch einen zu großen Vorsprung, lauft ihr Gefahr, die Person zu verlieren und die Mission nicht zu erfüllen. Dass für totale Abwechslung gesorgt ist, zeigt spätestens die nächste Missionsbeschreibung: Während einer wilden Verfolgungsjagd hängt ihr

„Die Fahrzeuge reagieren sehr authentisch auf eure Lenkbewegungen und die Dual-Shock-Unterstützung vermittelt das totale Renn-Feeling“

euch an ein Fahrzeug, in dem ein Gangsterboss sitzt. Durch wilde Fahrmanöver müsst ihr das PS-Monster des Gegners ins Schleudern bringen. Dem Gangsterboss scheint dies auf den Magen zu schlagen, was eine



Habt ihr gegen die allgemeine Straßenverkehrsordnung verstoßen, bauen die Gesetzeshüter hinterhältige Straßensperren auf

stetig ansteigende Leiste, die am oberen Bildschirmrand angebracht ist, anzeigt. Ist diese gänzlich aufgefüllt, ergibt sich der Bösewicht und die Mission ist erfüllt. Vollkommen verrückt wird es, wenn der Held des Spieles engagiert wird, dem Besitzer einer Restaurantkette, der es mit der pünktlichen Zahlung von Schutzgeldern nicht

so genau genommen hat, kräftig einzuheizen. Ihr steigt sofort in euren Schlitten und knallt das Gaspedal bis zum Boden durch. Ziel des Protagonisten ist eines der Lokale des Zahlungsunwilligen. Ihr brettert





Die Detailverliebtheit der Programmierer scheint auch bei der realistischen Gestaltung der Vehikel keine Grenzen zu kennen



Quietschende Reifen und qualmender Gummiabrieb auf dem Asphalt sorgen für einen hohen Unterhaltungswert

dorthin und donnert mit Vollgas in ein Schaufenster des Restaurants, um somit die Inneneinrichtung der Lokalität vollkommen zu zerstören. Nun nichts wie weg in die sichere heimatische Tiefgarage. Der Weg dorthin ist natürlich gepflastert mit Polizisten,



die euch in Gewahrsam nehmen wollen. Die Hetzjagd nimmt jetzt seinen vollen Lauf. Ihr donnert mit eurem Boliden um die Kurven, dass die Reifen nur so quietschen. Eine auf-

steigende Qualmwolke über dem Gummiabrieb, den ihr auf dem heißen Asphalt hinterlassen habt, zeugt von der Qual, die eure Reifen momentan erleiden. Starkes Übersteuern eures Wagens lässt das Heck ausbrechen und erschwert euer Entkommen vor der Polizei.

Glücklicherweise teilen die Gesetzeshüter eure Schwierigkeiten. Auch sie werden von den sich lösenden Radkappen ihrer Räder überholt, die von allzu ruppiger Fahrweise zeugen. Doch nicht nur den Automobilfan spricht das Rennspiel an, sondern auch regelmäßige Kinogänger werden positiv überrascht sein von den Synchronstimmen der Verkehrsrowdys, da diese allesamt aus Funk und Fernsehen bekannt sind. So klärt euch beispielsweise die deutsche Stimme von Bruce Willis über wichtige Fakten des nächsten Auftrages auf. Auch die Zwischensequenzen, die komplett in Spiegelgrafik gehalten wurden, sind nicht von schlechten Eltern. Für die Motion-Capturing-Aufnahmen beispielsweise wurden Stuntmen-Profis engagiert, die die Szenen so realistisch wie nur



Die Polizei, dein Freund und Helfer: Dieser Slogan gilt nicht für die Gesetzeshüter in Driver, die euch das Leben gewaltig schwermachen

Die Macher

Das Softwarehaus Reflections besteht bereits seit 14 Jahren. Der Brite Martin Edmondson war der Begründer, und es gelang ihm im Jahre 1989 mit Shadow of the Beast ein absoluter Erfolg auf Commodores Amiga. Im Jahre 1994 entschlossen sich die Mannen von Reflections Spiele für Konsolen zu programmieren. Da sie in der PlayStation ein enormes Potential vermuteten, entschieden sie sich für Sonys 32-Bitter. In Zusammenarbeit mit Psygnosis entwickelten sie die beiden Verschrottungsorgien Destruction Derby I und II, die große Erfolge feierten. So wanderten vom zweiten Teil des Racers beispielsweise über eine Million Exemplare über den Ladentisch. Auch mit ihrem dritten Rennspiel Monster Trucks verbanden die Programmierer geschickt authentisches Fahrgefühl mit einer eindrucksvollen Grafik-Engine.



möglich gestalten. Somit wären wir auch schon bei den technischen Gesichtspunkten angelangt, die ebenfalls überdurchschnittlich sind. Es wurden Witterungseinflüsse, wie niederprasselnder Regen, sehr realitätsnah in den Racer eingebaut. Zusätzlich erledigt ihr eure Aufträge bei Tag und bei Nacht. In der Dunkelheit kommen besonders gut die Lichteffekte zur Geltung. Bei Regen z.B. ziehen eure Scheinwerfer Schlieren auf der nassen Fahrbahn. Sogar die

"Nach Unfällen fliegen Karosserie-Teile der Boliden durch die Lüfte und die PS-Monster sind deutlich beschädigt"

Rücklichter der Fahrzeuge spiegeln sich auf dem Boden wieder. Die Detailverliebtheit der Programmierer geht sogar so weit, dass ihr per L- und R-Tasten den Kopf des Fahrers in der Cockpit-





Augen zu und durch: Glücklicherweise ist dieses Straßencafé nicht sonderlich gut besucht



Lustig anzusehen, mit welcher Ruhe der Cafébesucher seinen Drink schlürft, während ihn ein wild gewordener Verkehrsrowdy beinahe überfährt

perspektive nach rechts und links drehen dürfte, um durch die Seitenfenster nach draußen zu schauen. In der uns vorliegenden sehr frühen Preview-Version glänzt die fließende 3D-Engine durch die hochauflösende Darstellung der Locations. Allerdings wirken die Farben der Tex-

turen etwas lieblos und zudem machen sie einen eher pixeligen Eindruck. Doch sollte man bedenken, dass immerhin eine ganze Stadt der Größe New Yorks oder Los Angeles' dargestellt wird, in der sich der Pilot frei bewegen darf. Fasst man alle Fakten zusammen, lässt sich

jetzt bereits mit absoluter Sicherheit sagen, dass Driver für reichlich Abwechslung im mittlerweile tristen Rennspiel-Genre sorgen wird. Somit dürfen wir uns auf einen Titel freuen, der

dank seines außergewöhnlichen Flairs, innovativer Ideen, enormer Bewegungsfreiheit und des funky-Soundtracks ein potentieller Anwärter auf eine 90er-Wertung sein könnte. (Udo L.)



Dieser Jogger erlebt sicherlich einen der aufregendsten Momente seines Lebens



Brillante Lichteffekte begegnen dem Spieler immer wieder im Verlauf der spannenden Hetzjagden

INFO		Driver
Action	●●●●●	Hersteller/Vertrieb: Reflections/GT Interactive Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 40+
Strategie	●●●●●	
Abenteuer	●●●●●	
Geschick	●●●●●	
Simulation	●●●●●	
GEPLANT FÜR Mai ERSTER EINDRUCK super		
"Driver könnte das Rennspektakel des Jahres schlechthin werden"		

renz©Design

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

JORDAN-GP-LENKRAD V2

Playstation™ kompatibel
In Zusammenarbeit mit dem Jordan Formel-1-Team entwickelt
Eingebaute Elektromotoren für Force-Feedback-Action
Kompatibel mit allen gängigen Modi: Dual Shock™ Digital, Dual Shock™ Analog, Namco Negcon™ Analog und Sony™ Digital
Gangschaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System
Gas- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand
ca. 2,4 m Kabel zum Lenkrad
ca. 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen

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 als Tarnfarben-Edition

NEU

Erhältlich bei

Theo KRANZ VERSAND

Tel. 0931/3545219

und im gut sortiertem Fachhandel

Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund

V-Rally 2

Den **französischen** Eden Studios ist es **bitter** ernst. Mit dem zweiten Teil des **erfolgreichen** Rallye-Rennspiels werden heiße **Innovationen** ins Spiel gebracht

Anfang März wurde im süd-französischen Lyon das wohl wichtigste Infogrames-Produkt '99 präsentiert. Das In-House-Programmierer-Team Eden Studios zeigte der europäischen Fachpresse den zweiten Teil ihres Erfolgstitels V-Rally. Vor Ort waren aber nicht nur unzählige Journalisten und Spiel-designer, sondern auch der 47-jährige mehrfache Rallye-Weltmeister Ari Vatanen. Ari wurde von Eden wegen seiner Erfah-

rung bei unzähligen Rallye-Starts verpflichtet, ein waches Auge auf die Entwicklung zu werfen. Mittlerweile ist der Finne mit seiner Familie auf einer Farm in

"28 Fahrzeuge mit absolut realistischer Fahrphysik"

Frankreich ansässig und stattet Eden regelmäßig Besuche ab. Und dass Ari nicht nur ein prominentes Aushängeschild darstellt, bewies das Rennen nach nur wenigen



Auf den ersten Blick fallen die entscheidenden Verbesserungen im Vergleich zum ersten Teil ins Auge: mehr Details und weitere Sicht

Minuten am Analog-Pad, indem er die Spieleredakteure reihenweise in Grund und Boden fuhr. Durch Aris immenses Fachwissen wurde V-Rally zu dem erfolgreichsten Infogrames-Play-Station-Produkt überhaupt. Nur



Mit den passenden Reifen lassen sich auch schwierige Schneekurse meistern. Der Peugeot ist dank seiner kompakten Abmessungen dafür gut geeignet



Der absolut geniale Vier-Spieler-Modus stellt eine Revolution im Simulationsgenre der Rennspiele dar. Auflösung: HiRes!



vier Monate, nachdem die Arbeiten zum ersten Teil fertiggestellt waren, ging es im Januar 98 an V-Rally 2. Neben den obligatorischen technischen und spielerischen Anpassungen (beispielsweise aktuelle Weltmeisterschaftsdaten) wollte

Chefdesigner Stéphane Baudet noch einige revolutionäre Features einbauen. Der Streckeneditor, mit dem man binnen weniger Minuten eigene Kurse entwerfen kann, war der erste wichtige Punkt, den es abzuheften galt. Bei der Präsentation machte dieses Feature einen sehr guten Eindruck. Die Bedienung geht leicht von der Hand und nahezu alle Parameter, wie Kurvenkrümmung, Höhenunterschied, Wetter- und Lichtverhältnisse, lassen sich problemlos einstellen. Es soll sogar Streckenelemente geben, die nicht im eigentlichen Spiel vorkommen. Aber der absolute Hammer dabei ist, dass auf eine Standard-



Die Hintergründe wurden mittels eines speziellen 360°-Verfahrens vorberechnet. Dadurch wirken sie noch realistischer



Etwas merkwürdig sind einige Ansichten. Rechts oder links an der Karosserie vorbei zu blicken ist nicht gerade hilfreich



Bislang stehen rund zwölf verschiedene Länder in V-Rally 2 zur Auswahl. Jedes hat natürlich seine eigenen Grafik-Sets



Im Gegensatz zum Vorgänger ist die Steuerung nun wesentlich anfangersfreundlicher geworden. Das wird einige Profis vielleicht verärgern



In den Nahaufnahmen lässt V-Rally 2 so richtig die Muskeln spielen. Damit die Fahrzeuge immer gut aussehen, gibt es für Replays extra Modelle



Wesentlich breiter sind mittlerweile auch die Pisten geworden. Wer jetzt aneckt, überschlägt sich auch nicht sofort



Kleinere Sprünge machen richtig Spaß, größere Sätze hingegen machen das Auto kaputt



Tunnelfahrten werden besonders durch die schnellen Lichtspiele an der Decke zu einem Höllentrip



Während ihr euch in der Luft befindet, nehmen die Fahrzeuge natürlich keine Lenk- oder Bremsmanöver an

Memorycard bis zu 50 Strecken passen sollen. Davon gibt es bereits 92 schon vorgefertigt auf den zwei CDs. Jawohl, V-Rally 2 wird mit zwei Silber scheiben ausgeliefert, was aber nicht nur mit dem massigen Speicherplatzbedarf zu tun hat (insgesamt 28 Fahrzeuge), sondern ebenso mit der neuen Link-Option. Verbindet ihr zwei Play-Stationen für ein Link-Spiel miteinander, waren früher immer zwei Versionen desselben Spiels nötig. Das wird dank V-Rally 2 anders, denn beide CDs lassen ein Link-Spiel zu. In die Sparte kurios lässt sich aber die Option einordnen, dass man mit einer zweiten verlinkten Play-Station einen weiteren Fernseher als Rückspiegel nutzen darf. Der Vier-Spieler-Splitscreen hingegen ist eine Revolution im Simulationssektor für die PlayStation. Damit man überhaupt etwas erkennen kann, wenn vier Spieler gleichzeitig per Multitap gegeneinander um die Wette fahren, schaltet Eden in dieser Variante auf HiRes mit 512er-Auflösung. Die Framerate bleibt zwar erhalten, dennoch muss die Play-Station in Form von wesentlich geringerer Sichtweite und ploppendem Aufbau diesen extremen An-

forderungen Tribut zollen. Trotzdem ist der Vier-Spieler-Modus sehr gut spielbar und wäre in dieser Form vor einem Jahr noch undenkbar gewesen. Technisch wurde V-Rally 2 natürlich auch konsequent verbessert. Viele bemängelten den eher durchschnittlichen Sound der ersten Version. Konsequenz: Eden "verabschiedete" sich vom früheren Sound Designer und stellte einen neuen Mann ein, der schein-

"V-Rally 2 ist neben der Grafik auch vom Umfang her bahnbrechend"

bar sein Handwerk besser versteht. Motorengeräusche, das metallische Kratzen beim Schalten und das Durchfahren von Pfützen und Schlammflöchern wirken nun wesentlich realistischer. Zur Musik können wir lei-



Wurde der Wagen demoliert, fällt auch schon einmal einer der Scheinwerfer aus. Das ist nur eines der vielen neuen Details



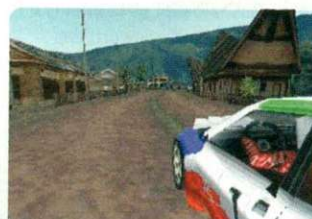
Auch an die nähere Umgebung wurde gedacht. Seen, dichte Wälder oder reißende Bäche lockern die Grafik erfreulich auf



18 Fahrzeuge warten darauf, von euch über die Pisten gejagt zu werden. Dazu sollen zehn weitere versteckte Flitzer kommen



Ebenfalls neu sind einige Kurse mit Abzweigungsmöglichkeit. Abkürzungen sind aber meistens schwieriger zu befahren



In Indonesien werden die schlammigen Kurven von staubigen Dorfdurchfahrten abgelöst



Satte Sprünge auf den Spoiler sorgten für so manches Aha-Erlebnis unter den Testpiloten



Ari Vatanen, der finnische Rallye-Weltmeister, zeigte in Lyon, dass er auch mit virtuellen Boliden gut umgehen kann

INEC

Action ☒ Strategie ☐ Abenteuer ☐ Geschick ☐ Simulation ☐

GEPLANT FÜR Juni

ERSTER EINDRUCK sehr gut

V-Rally 2

Hersteller/Vertrieb: Eden Studios/Infogrames

Schwierigkeitsgrad: mittel-schwer

Levels: 92 Strecken

1-4

"Ari Vatanen kann stolz darauf sein, bei solch einem Produkt Pate zu stehen"

„Der erste Schritt ist immer der wichtigste“

Stéphane Baudet, Design Producer der **Eden Studios** im südfranzösischen Lyon, stand im Rahmen der **V-Rally-2-Präsentation** der PlayStation-Games-Redaktion **Rede und Antwort**

PlayStation Games: Was ist eigentlich Ihre genaue Aufgabe innerhalb von Eden?

Stéphane Baudet: Meine Arbeit besteht darin, geeignete Leute für ein Projekt zu finden und ihre Kräfte zu koordinieren. Dabei werde ich natürlich noch von anderen Personen unterstützt, die in bestimmten Bereichen, wie Grafik und Sound, Experten sind.



Die Glasfassade der Eden Studios wirkt genauso edel wie ihr neuestes Produkt V-Rally 2

PSG: Können Sie etwas über die Zusammenarbeit mit dem Rallye-Weltmeister Ari Vatanen verraten?

SB: Es war uns eine große Ehre, mit Ari zusammenarbeiten zu dürfen. Er betreute das Projekt die ganze Zeit über, wie bereits schon beim ersten Teil und der N64-Version. Durch seine jahrelange Rennerfahrung wurden Elemente ins Spiel integriert, an die ein "normaler" Entwickler niemals denken würde.

PSG: Was macht Ihnen am meisten Spaß bei der Spieleentwicklung?

SB: Am meisten versetzt mich im-

mer wieder in Erstaunen, wie sich das Spiel von der ersten Idee bis zum fertigen Produkt entwickelt. V-Rally war beispielsweise zuerst als Formel-1-Spiel in Planung. Dieses Vorhaben haben wir dann jedoch wegen der starken Konkurrenz auf Eis gelegt. Der erste Schritt ist immer der wichtigste und kann für mehrere Jahre hinweg für ein Programmierer-Team oder eine ganze Softwarefirma wegweisend sein.

PSG: Wie viele Leute arbeiteten an V-Rally 2?

SB: Insgesamt waren 40 Leute involviert. Allein davon waren zehn für die Realisierung der Fahrzeugphysik zuständig. Die Soundabteilung ist mit drei Designern eher klein. Dazu kommen Streckendesign, Präsentation, Steuerung, etc. In einem solchen Spiel steckt viel mehr Arbeit, als die meisten ahnen.

PSG: V-Rally 2 ist also komplett in Lyon entstanden?

SB: Bis auf das Intro, das in England gerendert wurde, ist alles hier in den Eden Studios entstanden. Das bietet mehrere Vorteile. Zum einen fällt die Koordination der einzelnen Abteilungen leichter, zum anderen kennt man sich durch nächtelange Sitzungen sehr gut, was sich positiv auf das Arbeitsklima auswirkt.

PSG: Wollen Sie auch eine Art V-Rally-2-Wettbewerb starten?

SB: Das haben wir bereits fest geplant. Deshalb gibt es in V-Rally 2 auch eigens ein Codewort, das nach jeder Spielsitzung aktualisiert wird. Man könnte es als eine Art Spielerbewertung bezeichnen. Mit jeder erfolgreichen Strecke und gefahrenen Kilometern verbessert

sich dieser Wert. Schickt der Spieler dann dieses Codewort in Verbindung mit seinem Namen zu uns,



können wir anhand eines speziellen PC-Programms ermitteln, ob seine Leistungen auch der Wahrheit entsprechen. Eine sehr einfache und billige Art, den besten V-Rally-Fahrer eines Landes zu ermitteln.

PSG: Die Features, die für V-Rally 2 angekündigt sind, hören sich wahrlich vielversprechend an. Streckeneditor, 2-CD-Link-Option und Add-on-CDs. Was können Sie davon bestätigen?

SB: Der Streckeneditor wird auf jeden Fall enthalten sein. Wir wollten eigentlich bereits zum ersten Teil einen Editor präsentieren, ebenso wie den jetzt integrierten Vier-Spieler-Modus, was allerdings aus Zeitgründen nicht machbar war. Zum Link zweier PlayStationen mit einer Spielversion: Zum jetzigen Zeitpunkt wird dieses Feature enthalten sein. Add-on-CDs wird es leider nicht geben, obwohl ich alles versucht habe, dieses Feature durchzusetzen. Sony wollte uns schlichtweg keine Lizenz für dieses Vorhaben verkaufen.

PSG: Wie sehen Sie die Zukunft von V-Rally und der PlayStation?

SB: Ob es einen dritten Teil geben wird (lacht)? Darüber kann ich jetzt noch nichts sagen, denn die nähere Zukunft ist noch sehr ungewiss. Sicher ist nur, dass V-Rally auch auf anderen Plattformen wiederzufinden sein wird.

PSG: Sie planen also Versionen für andere Konsolenhersteller?

SB: Die Version für Dreamcast kommt wahrscheinlich kurz nach dem PC-Release. Aber besonders die PlayStation 2 ist für uns nach der Hardware-Präsentation ein Thema geworden.

"Add-on-CDs wird es leider nicht geben. Sony wollte uns schlichtweg keine Lizenz für dieses Vorhaben verkaufen."

PSG: Welchen Eindruck haben Sie von der PlayStation 2 erhalten?

SB: Ich bin sehr beeindruckt von der Hardware. Das Demo lässt alles bisher Dagewesene in puncto Rechenpower und Detailvielfalt weit hinter sich. Auf der anderen Seite hat Eden als Third-Party-Hersteller Bedenken gegenüber einer zu starken Dominanz von Sony auf dem weltweiten Konsolenmarkt.

PSG: Vielen Dank für ihre Offenheit und viel Erfolg für V-Rally 2!



Dieser Grafiker arbeitet im Moment am letzten Designfeinschliff der Fahrzeuge. Alle Wagen unterliegen sehr genauen Lizenzbestimmungen



Besonders viel Wert legten die Entwickler auf die realistische Darstellung von Staub, Matsch und Bremswolken



Abhängig von Sonne und Bäumen gibt es interessante Licht- und Schattenspiele auf der Piste zu bewundern



Das Replay darf natürlich auch nicht fehlen. Mit einfachen Kommandos stellt man die Perspektive ein oder speichert komplett



Mystische Schauplätze gibt es im Land von Legaia zuhause

Legend of Legaia

Rollenspielfreunde aufgepasst!
RPG-Nachschub von Sony

SCSI hat für die alt eingeschworenen RPG-Fans einen potentiellen Hit in der Mache, der auf interessante Art und Weise Prügelspiel-Elemente miteinander lässt. Im Zentrum steht das einst blühende Land von Legaia. Den Wohlstand haben die Einwohner der Kraft der mystischen Cell-Kreaturen zu verdanken, die sie bereits seit Generationen als ihre ganz besonderen Haustiere züchten. Eines Tages verdunkelt jedoch plötzlich eine dicke Nebelsuppe den gesamten Landstrich und merkwürdige Dinge geschehen. Alle Cells wenden sich gegen ihre Schöpfer. Auf diese Konfrontation nicht vorbereitet, bleibt den friedfertigen Einwohnern nichts anderes übrig als ihre geliebte Heimat zu verlassen. In dieser verzweifelten Situation treten ihr in der Rolle des wagemutigen Vann und mit seinen beiden Freunden Noa und Gahra auf den Plan. Eingerahmt von dieser dramatischen Hintergrundgeschichte, wird der Rollenspielfan durch die bewährten RPG-Zutaten bis in die Zehenspitzen motiviert, den finalen Bösewicht zu stellen. Mit der Party wandert ihr von Stadt zu Stadt, erledigt in den Shops eure dringenden Einkäufe, erhaltet durch einen Plausch mit den Einwohnern wichtige Informationen und besteht natürlich in düsteren Dungeons rundenweise ausgelegene Strategiefeldkämpfe gegen wütende Monsterhorden. Letztere Spielphase bietet jedoch einige sehr interessante Ideen. So attackiert ihr die Monster nicht nur mit Magie, sondern wie in einem Prügelspiel auch

mit sämtlichen vier Gliedmaßen. Dieses so genannte Tactical Arts System umfasst sogar Specialmoves, wenn ihr bestimmte Bewegungsabläufe nacheinander aktiviert. Außerdem ist eure Party in der Lage, die Kräfte der Cell-Monster zu absorbieren und in eigene Energie umzuwandeln, was einige fulminante Zaubersprüche erlaubt. Bemerkenswert ist des Weiteren die enorme Größe der komplett in Polygongrafik gehaltenen Oberwelt, die einen gehobenen Detailreichtum und viel Flair bietet. So stoßt ihr beispielsweise auf eine zauberhafte Stadt, die tief unterhalb der Erde liegt. (Ulf S.)



Dem Helden-Trio schließen sich im Laufe des Abenteuers viele neue Freunde an



In einer Stadt solltet ihr sämtliche Häuser betreten, um Goodies und Informationen zu erhalten

INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
2. Quartal

ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

Legend of Legaia

Hersteller/Vertrieb: SCEI/SCED
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: entfällt



"Klassisches RPG-Epos mit außergewöhnlichem Kampfsystem"



Für unsere Redaktion in Würzburg suchen wir zum schnellstmöglichen Termin eine/n engagierte/n



Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Herrn Uwe Kraft

Redakteur/in

Sie haben Lust an journalistischer Arbeit, besitzen eine ideenreiche „Schreibe“ und können im Idealfall schon Berufserfahrung in diesem Bereich aufweisen. Sie denken konzeptionell und möchten gern in einem jungen Team arbeiten.

Wir bieten Ihnen ein gutes Gehalt, ein hervorragendes Betriebsklima und eine spannende Aufgabe mit Zukunftsperspektive. Top-Arbeitsbedingungen mit entsprechendem technischen Equipment sind für uns selbstverständlich.

Wir sind ein junges, innovatives Medienunternehmen im Bereich PC- und Videospiele. Die neun Magazine unserer Business-Unit Print nehmen eine marktführende Stellung ein.

Wenn Sie sich von dieser Stellenausschreibung angesprochen fühlen, senden Sie bitte Ihre schriftliche Bewerbung unter Angabe Ihrer Gehaltsvorstellung zu Händen Herrn Uwe Kraft. Wir freuen uns darauf, Sie kennenzulernen.



24 Stunden Lieferservice

Media Plus

Ihr Spezialist für Playstation



Sony PlayStation:

DV = deutsche Version, DA = deutsche Anleitung

A Bug's Life	DV 84,00 DM	Populous: The Beginning	DV 84,00 DM
Akuji the Heartless	DV 82,00 DM	PoyPoy 2	DA 81,00 DM
Asterix	DV 89,00 DM	Racing Simulation 2	DA 81,00 DM
Blaze & Blade	DV 89,00 DM	Rally Cross 2	DA a. Anfr.
Driver	DV a. Anfr.	Retro Force	DA 81,00 DM
FIFA 99	DV 84,00 DM	Rollcage	DA 81,00 DM
Granstream Saga/The	DV 74,00 DM	Small Soldiers	DA 84,00 DM
Guardian's Crusade	DA 77,00 DM	SWING	DA 67,00 DM
KENSEI Sacred Fist	DA a. Anfr.	T'ai Fu	DA 84,00 DM
KKND Krossfire	DV 91,00 DM	Tomb Raider 3	DV 91,00 DM
Metal Gear Solid	DV 89,00 DM	WCW/NWO Thunder	DV 81,00 DM
NBA Live 99	DV 84,00 DM	Wild Arms	DV 74,00 DM
Need for Speed 4	DV 84,00 DM	Hardware, Lösungsbücher und andere	
NHL Face Off 99	DA a. Anfr.	Spiele auf Anfrage. Preisliste anfordern!	

Vorbestellung: Diese Spiele erscheinen im April bzw. Mai. Vorbestellung schon möglich: Blood Lines (23.4.), Civilization II (2.4.), G-Police 2 (April), Gex 3 (Mai), Le Mans 24 (Mai), Legacy of Kain: Soulreaver (30.4.), Ridge Racer Type 4 (9.4.), Silent Hill (Mai). Preise bitte erfragen!

Bestellhotline: 06196/82467

Laden:

Verleih/Verkauf

Eichenstraße 3
61476 Kronberg
Mo. - Fr.: 11.00 - 13.00 Uhr
16.00 - 20.00 Uhr
Sa.: 11.00 - 14.00 Uhr
Telefon: 06173/950265

An- und Verkauf

Anruf genügt!
Tauschbörse

Versandbüro:

Telefon: 06196/82467
Telefax: 06196/82467
Höhenstraße 31
65824 Schwalbach
Mo. - Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa.: 11.00 - 14.00 Uhr

Geschäftsbedingungen: Alle Irrtümer vorbehalten. Rücksendungen müssen freigemacht werden! Preissenkungen werden weitergegeben und bei Preiserhöhungen werden Sie sofort informiert. Vorbestellungen können ohne Probleme geändert werden. Bei Annahmeverweigerung nach dem Versandtag durch telefonische Bestätigung werden 20 DM berechnet.

Versandkosten: Vorkasse/Check: 6 DM. Nachnahmeversand: 12 DM. 3 DM Postgebühr. Versandkosten für 120 DM.

+++ Die witzige Panzerschlacht Tiny Tank wurde erst einmal auf Eis gelegt +++ Die Veröffentlichte American Foot-



Auf- geschnappt

Das angeschlagene Softwarehaus **Virgin Interactive** und **Interplay** haben sich auf einen Zusammenschluss geeinigt. Künftig werden sie im Bereich Publishing, Verkauf, Marketing und Vertrieb zusammenarbeiten.

Nach dem Erfolg der ersten Börse findet am **16.05.99** in Berlin (Statthaus-Halle, Prinzenstr. 1) die zweite **Videospiel-Börse Berlin** statt. Egal ob Oldies, Zeitschriften oder aktuelle Konsolen, auf diesem Flohmarkt dreht sich alles um Videospiele. Infos und Standreservierungen (15,- DM) erhält man unter der Nummer **030/685 87 56**.

Mal wieder etwas Neues vom sympathischen Alien **Abe**: Für über **250.000** verkaufte Singles des Hits **"Get Freaky"** erhielt der Song die Goldene CD. Ebenfalls mit Gold wurde **Abe's Exodds** ausgezeichnet, so dass wir eines Tages auch eine Platinum-Version des Action-Adventures erwarten dürfen.

Die Firma **Opticom**, an der **Eidos** zu 15% beteiligt ist, hat einen Prototypen eines neuartigen **Plastikspeichers auf Polymerbasis** entwickelt, der künftig bei Konsolen zum Einsatz kommen könnte.

Kurios: **Kurt Hectik**, der Star aus dem abgedrehten Action-Adventure **MDK** wird in einer modernen Neuinszenierung der Oper **Der fliegende Holländer** eingebaut. Hintergrund: Der musikalische Direktor des Rosstocker Volkstheaters **Cong Su** arbeitete bereits in der Hollywood-Filmbranche und hat keinerlei Berührungsängste bezüglich Videospielcharakteren.

Electronic Arts erntete Auszeichnungen vom Verband der Unterhaltungssoftware. Für über **200.000** verkaufte Exemplare von **FIFA '99** gab es eine **Platin-CD**.

Noch einmal **Electronic Arts**: Der Sportspielriese sicherte sich die Vermarktungsrechte zu den **Weltmeisterschaften 2002** und **2006** sowie dem **UEFA Cup** der nächsten Saison.

Mehr Kabellänge

Viele PlayStation-User mit geräumigen Wohnungen nervt es, dass die eingeschränkte Kabellänge ein gemütliches Zocken auf dem entfernten Sofa vereitelt. Mit der **Remote Station** der Firma **LexTex** schafft man Abhilfe. Per Infrarot-Sockel werden die Steuerbefehle an eine Empfangsstation im niedlichen Mini-PlayStation-Design weitergeleitet, so dass auf einfache Art und Weise viel mehr Spielraum für die Kabellänge entsteht. Leider überzeugte uns der Praxistest jedoch nicht vollends. So gab es bei einigen Pads Übertragungsfehler (der Charakter läuft ständig nach rechts), einige Controller kommunizierten überhaupt nicht mit dem Gerät und Rüttel-effekte werden grundsätzlich nicht übertragen. Insofern sollte man es sich gut überlegen, ob die **79,95 DM** gut angelegt sind. Am besten beim Fachhändler vor Ort direkt ausprobieren.



Wing Commander - Der Film

Die Schlacht der Menschen gegen die bössartigen **Katzenwesen Kilrathi** kommt nun endlich auf die große Leinwand. Am **12. März** diesen Jahres werden zunächst einmal die Amerikaner mit der fulminanten Sci-Fi-Opera bedient. Aber noch in diesem Sommer soll das Spektakel auch bei uns zu sehen sein. Der Film zeigt die Geschehnisse des ersten Teils der **Wing-Commander-Serie**, den ersten Kontakt zwischen Menschen und Kilrathi. Die Hauptperson **Christopher Blair**, gespielt von **Freddie Prince Jr.**, ist frisch von der Akademie auf das Trägerschiff **Tiger's Claw** versetzt worden. Zusammen mit dem Haudegen **Maniac** und der bezaubernden Angel muss Blair die Menschheit vor dem Untergang bewahren. Mit von der Partie ist auch der Deutsche **Jürgen Prochnow**, der sich als Commander auf der **Tiger's Claw** befindet. Die Schlachten zwischen Raumschiffen und auch die restlichen Aufnahmen wurden durch neuste Computer-Technologie actionreich in Szene gesetzt.



Verantwortlich für die Spezialeffekte ist **Thierry Arbogast**, der schon bei **The Fifth Element** mitgearbeitet hat. Unter der Internetadresse **www.wcmovie.com** lassen sich ein 30 Sekunden dauernder Trailer sowie weitere Infos downloaden.

Auf leisen Sohlen

Bis zum **Spätherbst** müssen wir uns leider noch gedulden, bis **Eidos'** neuestes **3D-Abenteuer** in den Regalen heimischer Kaufhäuser steht. Über den Inhalt des Spektakels ist noch nicht viel bekannt. Mit einer männlichen Spielfigur läuft ihr durch sehr aufwändig gestaltete Locations und müsst dort Auftragsarbeiten erledigen. Mit einem todbringenden **Schwert** bewaffnet, kämpft ihr euch den Weg zum Ziel frei und müsst dabei auch zahlreiche **Wachmänner** umnieten. Welche Rolle der Husky spielt, der auf den ersten Screenshots zu sehen ist, ist bisher noch unbekannt. Wir halten euch jedenfalls über das **3D-Action-Adventure** auf dem Laufenden.



Virtueller Agentenspaß

Nintendo-64-Besitzer kennen die Film-Umsetzung **Mission Impossible** bereits seit vielen Monaten. Nachdem sich der Agenten-thriller auf dieser Konsole wie warme Semmeln verkauft hat, kam die Vertriebsfirma **Infogrames** auf die glorreiche Idee, das Werk nun auch für die **PlayStation** umzusetzen. Spielerisch handelt es sich um ein **Echtzeit-Adventure**, bei dem neben Action auch viel Strategie und eine intelligente Vorgehensweise im Vordergrund stehen (ähnlich wie bei **Metal Gear Solid**). So sollte man sich an einigen Stellen betont unauffällig verhalten, um die vorgegebenen Missionsziele zu erreichen. Für die Konvertierung beauftragte **Infogrames** die deutsche Programmiertruppe **X-ample** aus Duisburg (**Viper**), die neben der reinen Umsetzung auch versuchen, Schwächen der **N64-Version** zu beseitigen. Ob ihnen das bis zum anvisierten Release im **Juni** gelingen wird, bleibt abzuwarten.



Verschönere deine PS

Rundum-Konsolensticker werden immer beliebter. Eifrige **PlayStation-Games-Leser** kennen dieses **PlayStation-Facelifting** bereits als Gimmick der Ausgabe **09/98** (**Wild-9-Motiv**). Gleich mehrere Hersteller mit solchen Folien-aufklebern tummeln sich derzeit auf dem Markt. Die Palette an Motiven umfasst neben bekannten Videospiel-Titeln à la **Tekken 3** auch **Pin-up-Girls** oder **Popgruppen**. Die Sticker kosten ca. **9,95 DM** und sind bei einigen Fachhändlern (z.B. **Theo Kranz Games** in Würzburg) erhältlich.



Kurioses aus Japan

Im Reich der aufgehenden Sonne sind Dosen-Flitzer der letzte Schrei. Einfach die Dose öffnen, Motor einsetzen und schon kann der Rennspaß beginnen. Genialerweise wurde die Fernsteuerung gleich in den Deckel integriert.



ball-Simulation NFL Blitz wurde bis auf unbestimmte Zeit verschoben +++ Thomas A. Heymann ist der neue Geschäftsführer von



ChartBreaker

Top 5 Deutschland

1. Tomb Raider III
2. FIFA '99
3. Crash Bandicoot Warped
4. Tomb Raider (Platinum)
5. TOCA (Platinum)

Top 5 USA

1. WCW/NWO Thunder
2. Metal Gear Solid
3. Frogger (Platinum)
4. Crash Bandicoot Warped
5. Crash 2 (Platinum)

Top 5 Japan

1. Final Fantasy VIII
2. Option Tuning Battle
3. Space Battleship Yamato
4. Beatmania
5. Simple 1500 Series

König der Skateboards

Skateboard-Simulationen scheinen allmählich im Kommen zu sein. Nach dem eher müden Street Sk8ter bringt Activision diesen Frühling Tony Hawk's Pro Skater auf den Markt. Tony Hawk ist ein bekannter US-Profi, der dem Programmiererteam mit Rat und Tat zur Seite stand, damit das Holzstück auf Rädern in authentischer Art und Weise über den Screen rollt. Das Spielprinzip soll gegenüber Street Sk8ter wesentlich mehr zu bieten haben. So rollt ihr in waghalsiger Manier durch eine Reihe von witzigen Parcours (z.B. ein Einkaufszentrum oder die Innenstadt während der Rush-Hour) und nutzt die vorhandenen Objekte für gekonnte Stunts à la 360-Indy-Nosebone aus. Damit die Langzeitmotivation nicht zu kurz kommt, lockt ein Karriere-Modus, bei dem ihr euch vom Laien bis hin zum Superstar der Szene hochhackert. Außerdem ermöglicht eine Zwei-Spieler-Option Skateboard-Vergleiche gegen Freunde.



Am Graben 2 92557 Weiding
09674-1279 Fax -1294 news -8405

Spiele Versand
KAY SOFT

www.okaysoft.de
okaysoft@t-online.de

Metal Gear Solid 91,90 lim. Premium Pack 145,90

360 *	DV 85,90	Constructor	DV 87,90	Mageslayer *	DA 79,90
5th Element	DA 82,90	Cool Boarders 3	DA 83,90	Master of Monsters *	DA 92,90
A Bugs Life	DV 87,90	Crash Bandicoot 3	DA 87,90	Match Day 3 *	DA 85,90
Abe's Exodux	DV 83,90	Croc 2 *	DV 85,90	MediEvil	DV 82,90
Ace Combat 3 *	DA 81,90	i.V. Dark Omen	DV 84,90	Megamom	DV 81,90
ACM 1918 *	DA 81,90	Dark Stalkers 3 *	DA 83,90	- Battle and Chase *	DA 80,90
Actua Golf 3	DV 81,90	Dead or Alive	DA 81,90	- Legends	DA 81,90
Actua Pool	DV 81,90	Deathtrap Dungeon	DV 90,90	- X 4	DA 81,90
Actua Tennis	DV 81,90	Deer Stalker *	DA 81,90	Metal Gear Solid	DV 91,90
Air Combat 2 *	i.V. Devil Dice		DV 76,90	- Premium Pack	DV 145,90
Akuji The Heartless	DV 83,90	Diablo	DV 82,90	Monkey Hero *	DA 89,90
Alien Resurrection *	DV 85,90	Dreams *	DA 85,90	Monopoly	DV 82,90
All Star Tennis 99	DA 81,90	Driver *	DV 91,90	Moto Racer 2	DV 83,90
Alundra	DV 82,90	DukeNukem Time 1.kill	DA 83,90	Music	DA 85,90
Americ. Deer Hunter *	DA 82,90	Dungeon Keeper *	DV 86,90	Nascar '99	DV 85,90
Apocalypse	DV 85,90	Dungeon Keeper 2 *	DV 85,90	NBA Live '99	DV 85,90
Assault	DV 84,90	Earthworm Jim 3D *	DV 79,90	Need for Speed 3	DV 85,90
Asterix *	DV 89,90	Ehrgeiz	DA i.V.	Need for Speed 4 *	DV 85,90
Asteroids 3D	DA 75,90	Eliminator	DA 81,90	NFL Blitz *	DV 89,90
Atari Arcade Gr.Hits 2 *	76,90	Fifa '99	DV 79,90	NHL '99	DV 83,90
Atlantis	DV 85,90	Fighting Forces	DV 89,90	NHL Face Off '99 *	DV 79,90
Baby Universe *	DA 76,90	Final Fantasy VII	DV 96,90	Ninja	DV 90,90
Baphomet's Fluch 2	DV 82,90	Final Fantasy VIII *	DA 82,90	O.D.T.	DA 82,90
Bass Landing *	DA 84,90	Flottenmanöver *	DV 82,90	Pandemonium 3 *	i.V.
Beast Wars	DA 87,90	Formel 1 '98	DV 89,90	Perihelion *	DA 83,90
Big Air *	DV 79,90	Future Cop LAPD	DV 83,90	Pharoa, das Grab des *	DV 89,90
Bio Freaks	DV 83,90	G-Police 2 *	i.V.	Player Manager	DV 83,90
Blaze & Blade	DA 82,90	Gex 3: Deep Cover G.	91,90	Point Blank	DV 76,90
Bleifuss 2 *	DA 91,90	Global Domination *	DA 75,90	Pool Hustler	DV 89,90
Blood Lines *	DV 74,90	Golf Pro *	DA 85,90	Populous 3rd Coming	DV 84,90
Bloody Road 2 *	DA 77,90	Gran Turismo	DV 85,90	Populous 3rd Coming	DV 84,90
Box Champions	DV 82,90	GTA London *	DA 85,90	PayDay2	DA 85,90
Breath of Fire 3	DV 85,90	Guardians Crusade *	DA 88,90	Premier Manager '99	DA 81,90
- Special Edition	DV 87,90	Hard Edge *	DV 93,90	Pro 18: W. Tour Golf *	DA 84,90
Bubble Bobble 2 *	DA 77,90	Hearts of Darkness	DV 82,90	Pro Pinb. Big Race USA	DA 85,90
Bust a Move 4 *	DA 67,90	Hugo 2 *	DV 88,90	R-Type	DV 81,90
C+2 Alarmstufe Rot	DV 94,90	Int. S.S. Soccer 98	DV 89,90	Racing Simulation 2 *	DV 76,90
C+2: Gegenschlag	DV 83,90	Kensel Sacred Fist *	DA 84,90	Rally Cross 2 *	DV 85,90
C3 Racing	DV 81,90	Kingsley *	DA 84,90	Rayman 2 *	DV 85,90
CART World Series *	DV 74,90	KKND: Krossfire *	DA 85,90	RC Stunt Copter *	DV 79,90
Caspar	DA 46,90	Le Mans 24 *	DV 85,90	Republic *	DA 78,90
Centipede *	DA 76,90	Legacy of Kain Soul R.	DV 91,90	Resident Evil Dir. Cut	DA 79,90
Chority Pack *	95,90	Legend	DV 85,90	i.V. Retro Force *	DA 84,90
Civilization 2 *	DV 85,90	Lemmings	DA 45,90	Ridge Racer Type 4 *	DA 85,90
Colin McKee Rally	DV 85,90	Live Wire *	DV 85,90	Risiko	DV 82,90
Colony Wars	DV 82,90	Lucky Luke	DV 85,90	Rival School	DA 83,90
Colony W. Vengeance	DV 84,90	Machines *	DV 78,90	Riven: Sequel to Myst	DV 82,90
				Road Rash 3D	DV 83,90

PSX HardWare

Konsolen m. Dual Shock 245,00
Dual Shock Analog Contr. 55,90
Cyber Shock Controller 49,90
Controller SONY - farbig 29,00
TM-Shockhammer 59,90
Infrarot Pad 81,90
Mouse - original SONY 54,90
PlayStation Tasche+Mem. 65,90

Multinorm Set 29,90

Boothip * & RGB/Scart Kabel
Boot Chip * 18,90
incl. detaillierter, sauber gedruckter Anleitung (für Import-Versionen)

Lenk- & Pedale:

- Aftershock Steering Wh. 159,00
- Fanatec Speedster 165,00
- Fanatec Rally 123,00
- TM Formula Race Pro 135,90
- Mad Catz FFB Racing Wh. 129,90
- Rumble FFB Gamster 149,90
- Speedster 162,90
- Top Drive Wheel 145,00
Ultra Racer - Mini Lenkrod 69,90
G-Gan 45 Lightgun 76,90
Memory Cards: 1MEG 19,90
15 Blöcke SONY 29,00
120 Blöcke 49,00
360 Blöcke 49,90
720 Blöcke 63,90
Game Buster 78,00
Game Buster dekuxe 79,90
RGB-Kabel / Link Kabel je 16,90
X-Tender (Verlängerung) 14,90
Leerhülle (einfach, schwarz) 2,85

TOP titel

Abe's Exodux 83,90
Akuji the Heartless 83,90
Breath of Fire 3 87,90
Constructor 87,90
Cool Boarders 3 83,90
Crash Bandicoot 3 87,90
Driver 91,90
Fifa '99 79,90
Formel 1 '98 89,90
Gran Turismo 85,90
Metal Gear Solid 91,90
- Premium Pack 145,90
NBA Live 99 85,90
Tekken 3 89,90
Tomb Raider 3 94,90
TOCA 2 87,90
WCW NWO Thunder 76,90
Wild Arms 76,90

PLATINUM

Abe's Odyssey, Allen Trilogy
Command & Conquer
Cool Boarders 2 *

je 45,90

Mouse 54,90

Xploder 76,90

Xploder pro 119,00

Scorpion Lightgun 69,90

Erazer Lightgun MP 5 69,90

Memory Card 60 Speicherpl. 45,90

XPLORDER PRO

je 45,90

je 45,90

je 45,90

je 45,90

je 45,90

Rollcage *	DA 84,90	Timeshock	DV 82,90
Rugrats	DV 84,90	Tiny Tank *	DV 86,90
Running Wild *	DV 77,90	TOCA 2	DV 87,90
San Francisco Rush 2 *	76,90	Tomb Raider 2	DV 89,90
Sensible Soccer 2000	DV 76,90	Tomb Raider 3	DV 94,90
Shadowman *	DA 83,90	- Secret Treasures *	DA 29,90
Shanghai 3D *	i.V. Tombi		DA 83,90
Shanghai True Valour *	DV 94,90	Tribal *	DV 85,90
Silent Hill *	DV i.V. Tunguska *		DV 83,90
Small Soldiers	DV 85,90	Ubik *	DV 86,90
Soulbringer *	DA i.V. UEFA Ch. League 99 *		DV 92,90
South Park *	DA 81,90	Versailles *	DV 89,90
Sports Car GT *	DV 85,90	Virus *	DA 85,90
Spyro The Dragon	DV 83,90	VIVA Fußball *	DA 81,90
Street Skater	DV 85,90	VR Baseball '99	DA 82,90
Streetfighter Coll. 2 *	DV 75,90	War Games *	DV 83,90
Swing	DA 76,90	Warzone 2100 *	85,90
Tai Fu *	DA 79,90	WCW/NWO Thunder	DV 76,90
Tanktics	DA 82,90	WCW vs. The World	DA 88,90
Tekken 3	DV 89,90	Wild Arms	DV 76,90
Tenchu	DA 87,90	Wing Over 2 *	DA 83,90
Test Drive 4x4	DV 85,90	WWF: Attitude *	DA 82,90
Tetris Plus	DA 75,90	WWF: Warzone	DA 81,90
The Granstream Saga	DV 76,90	XFiles *	DA i.V.
The Unholy War	DV 81,90	Xenogears *	i.V.
Theme Hospital	DV 89,90	Xgames Pro Boarder *	DA 87,90
Tiger Woods '99	DA 85,90	Younghood *	DA 83,90
Tili	DV 75,90	Yoyo's Puzzle Park *	DV 74,90

Bubble Bobble 2	77,90
Civilization 2	85,90
Driver	91,90
Dungeon Keeper	86,90
Flottenmanöver	82,90
Populous 3	84,90
Racing Simulation 2	81,90
Silent Hill	i.V.
X-Files	i.V.

PC CD Rom			
Top Titel:			
Baldurs Gate	76,90	Half-Life deutsch	78,90
C & C 3 *	74,90	Jagged Alliance 2 *	72,90
Carmageddon 2	88,90	Pizza Syndicate	75,90
Daikatana *	59,90	Quake 3 Arena *	i.V.
Dark Project	78,90	Requiem *	73,90
Duke Nukem 4ever *	81,90	Sim City 3000	82,90
	79,90	Turok 2	77,90

Vorbestellungen erwünscht: AUSGELIEFERT wird am TAG des Ersterscheinens: SCHNELLER GERTS EIGENTLICH NICHT MEHR !!!

Vorauszahlung o. Stammkunden 4,98

Nachnahme (+ 3,- Zkgb.) 9,98

ab DM 109,- Lieferung (Inland) 0,00

Auslandslieferungen ab 9,50

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20,-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Mo.-Do. 8:00 - 18:00 Fr. -17.15, Sa. 9:00 - 13:00 Uhr

Stammkunden (nach der 10. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.

Service seit 1989

Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem

SPÄTSCHICHT: Mittwochs bis 20:00 Uhr

+++ Durch große Investitionen sank der Umsatz von Squaresoft erheblich +++ Gegenüber dem Vorjahr stieg der Verkauf



Die Softwareschmiede **Code-masters** hat einen Sponsoren-Vertrag mit der Berliner Musik-Formation **Sleepless** für die Vermarktung ihres Titels **Music** abgeschlossen.

Die Firma **Take 2** übernimmt mit sofortiger Wirkung den aufstrebenden Peripherie-Hersteller **Joytech**, der in Großbritannien bereits einen Marktanteil von 18% aufweist.

Rüge für **britische PlayStation-Werbekampagne**: 50.000 Briten erhielten einen anonymen Brief mit der Information, dass der Adressat an einer unheilbaren Krankheit leide. Beigelegt wurde dem Schreiben eine beliebige **Röntgenaufnahme**. Da kein Vermerk hinzugefügt wurde, dass es sich um einen Scherz handele, löste dieser Brief bei vielen **Panik** aus.

Ubi Soft sicherte sich die Rechte zur Zeichentrickserie **Batman und Robin** und plant eine PlayStation-Version rund um den Superhelden. Ferner plane das französische Softwareunternehmen eine Reihe von kindergerechten Videospielen für die **PlayStation 2**.

Neuer **Verkaufsrekord**: Laut eines japanischen Wirtschaftsblattes wurden binnen zwei Wochen sage und schreibe **2,8 Millionen** Kopien des Rollenspiels **Final Fantasy VIII** verkauft. Zum Vergleich: Das erfolgreichste PlayStation-Spiel des Jahres '98 brachte es innerhalb von zwölf Monaten auf etwa dieselbe Anzahl.

Jump&Run-Star **Rayman** erhält demnächst seine eigene computeranimierte TV-Serie.

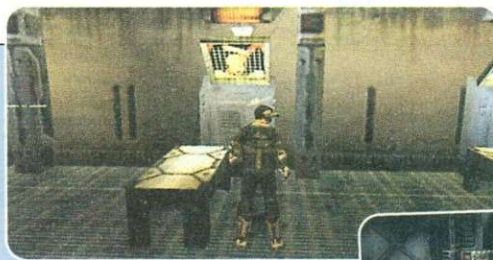
Der amerikanische Software-Entwickler **Fenris Wolf** erhebt eine Eine-Million-Dollar-Klage gegen **GT Interactive** wegen Vertragsbruches.

In den **USA** nutzen laut einer Umfrage nur die wenigsten ihre **PCs** zum Spielen. Stattdessen setzen sich die US-Bürger lieber vor ihre **Konsole**.

Christian Gloe, Geschäftsführer von **Virgin Interactive**, wechselt überraschenderweise zum Entwickler **Crave Entertainment**.

Der Messias naht

Immer und immer wieder wird der Release-Termin des im Vorfeld so hochgelobten 3D-Action-Adventures verschoben. So sollte bereits im letzten Jahr **Shinys** Abenteuer-Revolution erscheinen, jedoch befand Dave Perry den Titel als noch nicht vorzeigbar. Während des Abenteuers schlüpft ihr in die Rolle eines **überirdischen Wesens** namens **Bob**, der aus dem Himmel gesandt wurde, um die Welt vor dem Armageddon zu retten. Dieser Retter übernimmt, während er seine guten Taten vollbringt, die Körper anderer Menschen, mit deren besonderen Fähigkeiten er Puzzles zu lösen vermag. So verwandelt ihr euch beispielsweise in eine Prostituierte, ein kleines Baby oder in einen Polizisten. Die Grafik soll laut des Entwicklerteams dank fulminanter **HighRes-Engine** und realistischen Animationsphasen der Charaktere alle Genre-Konkurrenten schlagen können. Wann der Titel nun endlich erscheint, ist noch unklar. Hoffen wir auf die Worte von Dave Perry, nach denen wir im Herbst den Ausnahmetitel käuflich erwerben dürfen.



Bitte, bitte schlag mich

Acclaim werkt derzeit an der neuesten Wrestling-Simulation **WWF Attitude**, in der das Kämpferfeld natürlich auf den neuesten Stand gebracht wurde. Insgesamt warten 30 aktuelle Recken der World Wrestling Federation und **10 Bonuscharaktere** auf einen harten Fight im virtuellen Ring. Zusätzlich wurden den Kämpfern etwa **150 neue Moves** spendiert, die dem Wrestling-Sport entstammen.



Zudem wirken die Bewegungen der Kämpfer dank Motion-Capture-Verfahren noch wesentlich realistischer, als dies im ersten Teil der Fall war. Wer Freude an dem Create-Mode des Vorgängers hatte, dem wird auch **WWF Attitude** Spaß bereiten, denn der **Wrestler-Baukasten** wurde um viele Optionen erweitert. Schließlich sollen **15 verschiedene Modi** dafür sorgen, dass auch auf lange Sicht der Spielspaß erhalten bleibt.

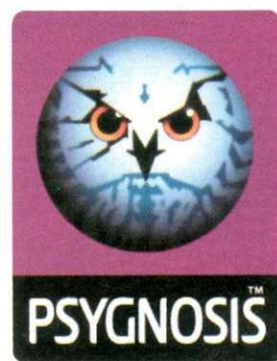
Unbegrenzter Spei-

Unermüdliche Zocker kennen das Problem: Der Speicherplatz ist stets knapp und Memory-Cards sind bekanntlich teuer. Wer es leid ist, sich ständig neue Speicherkarten zu holen und über einen Pentium-PC verfügt, sollte einmalig **79,95 DM** investieren, um mit dem **DexDrive** der Firma **Inter-act** das Speicherplatz-Problem endgültig zu lösen. Es handelt sich um eine Station, die ganz einfach mit dem PC verbunden werden kann. Steckt einfach eure Memory-Card in das Gerät und übertragt eure Speicherplätze auf den PC. Dort sind sie auf alle Fälle sicher und Speicherplatz ist praktisch unendlich viel vorhanden. Mit der entsprechenden Software (liegt bei) verwaltet man außerdem die Spielstände (**Kopieren, Formatieren, Löschen**) und kann die Files sogar per **E-Mail** an Freunde verschicken.



Servus Psynosis!

Im Rahmen einer weitreichenden Reorganisation beendet **Psynosis Deutschland** am **31. März** seine Geschäftstätigkeit und schließt das Büro in Frankfurt. Ab dem **1. April** werden sämtliche PlayStation-Titel weiterhin durch Sony Computer Entertainment Deutschland vertrieben und auch vermarktet. Von dieser überraschenden Entscheidung sind insgesamt **27 Psynosis-Mitarbeiter** betroffen. Bleibt zu hoffen, dass Psynosis auch nach der Reorganisation und Schließung des deutschen Büros weiterhin solche Top-Produkte wie Colony Wars produzieren wird.



Mit Vollgas durch die Botanik

Bereits im **Früh Sommer** soll Activisions neues Motorrad-Spektakel **Kawasaki Motorcross** veröffentlicht werden, das im Vergleich zu Acclaims **Jeremy McGrath Supercross** wesentlich realistischer sein soll. So bremsen Sandlöcher in den **Wüstenstrecken** oder tiefe Pfützen entlang der Waldparcours eure Geschwindigkeit deutlich herab. Insgesamt stehen dem Piloten sechs unterschiedliche Strecken zur Verfügung und die **Intelligenz** der gegnerischen Höllenfahrer wird äußerst hoch sein. Sie agieren beispielsweise je nach Platzierung verschieden aggressiv. Liegt ihr im hinteren Rennfeld, so wird euch ein Herankommen an das Spitzenfeld relativ leicht gemacht. Seid ihr dann am Platz an der Sonne, wendet sich das Blatt und die gegnerischen Fahrer fahren wie die Teufel. Um die Authentizität des Racers zu erhöhen, bauen die Programmierer eine **Dual-Shock-Unterstützung** ein, die die Motoren des Pads je nach Bodenbelag unterschiedlich stark vibrieren lässt. Last but not least dürft ihr auch gegen einen menschlichen Mitstreiter antreten. Der Bildschirm wird dabei auf Wunsch horizontal oder vertikal gesplittet.



von Software in Australien um 65% an +++ Das EA/Squaresoft-Joint-Venture vertreibt künftig in Japan Lucas-Arts-Titel

Gauntlet - Der Klassiker kehrt zurück

Midway legt den legendären 80er-Spielhallenhit **Ataris** neu auf. Dabei wurde für die PlayStation-Variante die Grafik natürlich vollkommen überarbeitet. Das Gameplay des Originals wurde jedoch größtenteils beibehalten. So habt ihr noch immer Kisten nach wichtigen Rationen zu durchstöbern, die euch wichtige bringen. Auch die Grundcharaktere (Krieger, Bogenschütze), die dem Spieler zu Beginn des Spiels zur Verfügung stehen, sind noch vorhanden. Jedoch verfügt nun jeder Held über einen **Special-Spell**, die jedoch zuerst im Spielverlauf durch Aufsammeln diverser Goodies aufgebaut werden müssen. Insgesamt gilt es, **vier verschiedene Welten** zu durchwandern (Wald, Gebirge, Burg, Pyramide), die jeweils in sechs Stages aufgeteilt sind. Dort werdet ihr auf Horden gegnerischer Wesen stoßen, die niedergemetzelt werden wollen. Am Ende einer Welt trifft ihr natürlich auch auf einen fetten Endgegner, dessen Vernichtung sich nicht ohne eine ausgefeilte Taktik vollziehen lässt. Der absolute Fun jedoch wird wahrscheinlich im Mehrspieler-Modus aufkommen, in dem dank **Multi-Tap-Unterstützung** bis zu vier menschliche Mitspieler den gegnerischen Horden mit Äxten, Bögen oder der bloßen Faust so richtig einheizen. Wenn alles gut geht, werden wir bereits im 3. Quartal in den Genuss der vielversprechenden Neuauflage kommen.



Futuristische Ballerei

Rein spielerisch soll das neue 3D-Action-Adventure **Cybernetic Empire** von der noch unbekannten Softwareschmiede Wolf-Team dem Square-soft-Knaller Parasite Eve entsprechen. Leider ist von der Story noch nicht viel bekannt. Als **Polizist** stapft ihr durch futuristische Locations und habt diverse Verbrechen zu verhindern.

Dabei stehen euch eine Reihe schlimmer Ganoven im Weg, die mit gefährlichen Totmachern bewaffnet sind. Um euch eurer Haut zu erwehren, stehen dem Protagonisten natürlich auch Ballermänner, wie **Flammenwerfer** oder futuristisch anmutende **Strahlenwaffen**, zur Verfügung. Für einen besseren Überblick über das Geschehen wird euch während der Hetzjagden eine Karte am oberen Bildschirmrand eingeblendet. Ob der Action-Spaß auch unsere PAL-Gefilde erreichen wird, ist derzeit noch nicht bekannt.



Würmer auf Kriegspfad

Das abgedrehte Strategiewerk **Worms** und seine beiden Nachfolger genießen auf dem PC bereits Kultstatus. Auch auf der PlayStation wurde der erste Teil mit Erfolg vor langer, langer Zeit umgesetzt, doch dann wurde es lange Zeit still um die Würmerbande, da der zweite Teil ausgelassen wurde. Doch mit **Worms Armageddon** melden sich die schwerbewaffneten Regenwürmer nun eindrucksvoll zurück: Kleine Erinnerungstütze: Rundenweise treten mehrere Armeen gegeneinander an. Pro Zug dürft ihr innerhalb eines Zeitlimits eine Waffenaktion vollführen, um die gegnerischen Würmer systematisch zu dezimieren. Klingt einfach, ist es aber nicht, da die Zahl an Waffensystemen (über 60) so viele Extra-Aktionen genaue strategische



dem wurde der Einzelspieler-Modus durch viele Anreize, beispielsweise Bonuslevels, gehörig aufgebohrt. Die witzige Strategieperle von Team 17 soll bereits im Frühling in den Läden stehen.

Tekken 3 Iron Fist World Tournament

Das Tekken-3-Iron-Fist-World-Tournament-Finale in London war aus deutscher Hinsicht ein Erfolg: André Drepper (er kämpfte mit dem Namen Phoenix) wurde zum ersten Länderchampion und erreichte den ersten Platz. Der 22-jährige aus Hamburg wurde somit um 5000 Euro belohnt.

Paulin im Nordtreppe. In der Halle ich ein. So. SCEE.



Wenn ein Computergegner agieren leider nur bedingt intelligent und abhängig von eurem Fahrstil stürzen ihre Runden

Ridge Racer Type 4



Bahn frei für **Namcos** neuen **Hochgeschwindigkeitsrausch**, der dank **generalüberholter 3D-Engine** und **verbessertem Umfang** den **Klassenprimus Gran Turismo** locker überholen soll

Den kometenhaften Aufstieg der PlayStation hat Sony mit großer Sicherheit auch der japanischen Edelschmiede Namco zu verdanken, deren Heimversion des Spielhallenkrachens Ridge Racer pünktlich zum Japan-Launch der Konsole am 03.12.1994 veröffentlicht wurde und den guten Durchverkauf der neuen Spielplattform begünstigte. Herausragende Merkmale des Klassikers waren die pfeilschnelle Grafik-Engine und die spielspaßfördernden Drift-Partien, die der virtuelle Pilot während der Rennen zu absolvieren hatte. Leider wurden die heißen Rennduelle von grässlichen Texturblitzern begleitet, die den

Station-versions rund um den Superhelden. Ferner plane das französische Softwareunternehmen eine Reihe von kindergerechten Videospielen für die PlayStation 2.

Neuer Verkaufsrekord: Laut eines japanischen Wirtschaftsblattes wurden binnen zwei Wochen sage und schreibe **2,8 Millionen** Kopien des Rollenters euch auch im vierten Teil der Rennspiel-Saga

superben Gesamteindruck des Racers etwas schmälerten. Des Weiteren bot die einzige Rennstrecke, die im Spielverlauf mehrfach ausgebaut wurde, auf lange Sicht einfach zu wenig. Daran änderte auch der etwas enttäuschende zweite Teil der Rennspiel-Saga leider nichts, der in Japan auf den Tag genau ein Jahr nach Ridge Racer erschien. Wieder drehte der Spieler auf lediglich einer Strecke seine Runden, und auch die Grafikfehler wurden nicht beseitigt. Da täuschte auch die neu integrierte Link-Option nicht über den Ein-

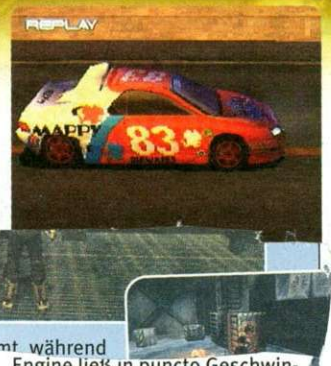
druck hinweg, dass der Hersteller mit dem Sequel eine schnelle Mark verdienen wollte. Am 03.12.96 erblickte der bislang beste Teil der Rennspiel-Saga im Land der aufgehenden Sonne die Welt. Ridge Racer wusste vor allem durch großen Abwechslungsreichtum an Strecken und Fahrzeugen zu gefallen. Zusätzlich ließen sich die Boliden durch Preisgelder, die nach erfolgreich absolvierten Rennen winkten, tunen. Doch nicht nur der Umfang des damaligen Referenz-Renners wusste zu überzeugen, sondern auch die Grafik-



Die Replays, die euch die zuletzt gefahrene Runde vor Augen halten, wurden noch spektakulärer in Szene gesetzt als die Wiederholungen des Genre-Highlights Gran Turismo



Die wichtigsten Informationen erfahrt ihr während der Rennen dank diverser Einblendungen auf dem Bildschirm



mt während Engine ließ in puncto Geschwindigkeit und Detailreichtum der Konkurrenz keine Chance. Nach zweijähriger Wartezeit erscheint nun endlich die vierte Evolutionsstufe des Racers. Beim Öffnen der CD-Hülle war ich überrascht, dass der Verpackung zwei Silberlinge beiliegen. Neben dem eigentlichen Spiel befindet sich auf der zweiten CD eine abgespeckte Version des ersten Teiles der Renn-



Höllenfahrer wird äußerst hoch sein. g verschieden aggressiv. Liegt ihr im Rennfeld, so wird euch ein Herankommen das Spitzenfeld relativ leicht gemacht ihr dann am Platz an der Sonne, wer das Blatt und die gegnerischen Fahrer. Um die Authentizität des Racers höhen, bauen die Programmierer ein **Shock-Unterstützung** ein, die die M des Pads je nach Bodenbelag unter stark vibrieren lässt. Last but not least ihr auch gegen einen menschlichen ter antreten. Der Bildschirm wird da Wunsch horizontal oder vertikal ges



Die Replays, die mit 50 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm flimmern, wirken durch dynamische Kamerafahrten äußerst spektakulär



tisch gestalteten Szenarien statt



rötliches Licht auf die Strecke



Diese süße Dame findet im Verlauf der Rennserie Gefallen am virtuellen Piloten

Anhalterin von einem Rennfahrer während eines Stadtrennens zu einer flotten Runde in seinem PS-Monster eingeladen wird. Nach dem etwa zweiminütigen Film landet ihr im Hauptmenü des Racers. Hier habt ihr die Qual der Wahl: Entweder startet ihr einen Trainingslauf auf einer der zunächst vier anwählbaren Strecken oder ihr entscheidet euch für

spiel-Saga, die grafisch gehörig aufgepeppt wurde. Das Geschehen flimmert nun absolut hochauflösend mit 50 Bildern pro Sekunde über den heimischen Bildschirm. Kaum auszudenken, für welchen Wirbel der Klassiker gesorgt hätte, wenn er bereits 1994 in einer solchen Qualität ausgeliefert worden wäre! Neben diesem Augenschmaus erlaubt die CD noch ein Anspielen des Namco-Titels Libero Grande. Last but not least dürft ihr dank eines Videos auch schon in den kommenden Hit Ace Combat 3 hineinschnuppern. Auf eine komplette Namco-Historie, die auf der japanischen Version zu finden war,

müssen wir Europäer jedoch verzichten. Kommen wir nun endlich zum eigentlichen Hauptdarsteller unseres Testberichtes, der in bester Ridge-Racer-Tradition am 03.12.1998 in Japan veröffentlicht wurde. Nachdem der Silberling in Sonys 32-Bitter geschoben wurde, werdet ihr von einer fulminanten Rendersequenz begrüßt, die euch in den Alltag eines virtuellen Ridge-Racer-Piloten einführt. Unterlegt wird das dynamische Intro mit der gelungenen neuen Hymne, die mittlerweile in Japan bereits als Musik-CD käuflich zu erwerben ist. Eine Sequenz beschreibt die banale Story, in der eine schnuckelige japanische

"Mit 60 Grundmodellen ist der Fuhrpark sehr üppig"



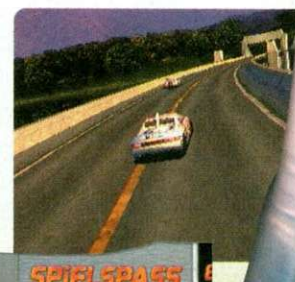
Dieses Dreirad ist eines der außergewöhnlichsten Boliden des Racers



Wurden alle Bonusrenner erspielt, reiht sich der Pac-Man-Bolide in euren Fuhrpark ein



Die konkurrierenden Computergegner agieren leider nur bedingt intelligent und ziehen unabhängig von eurem Fahrstil stur ihre Runden



SPIELSPASS
70%

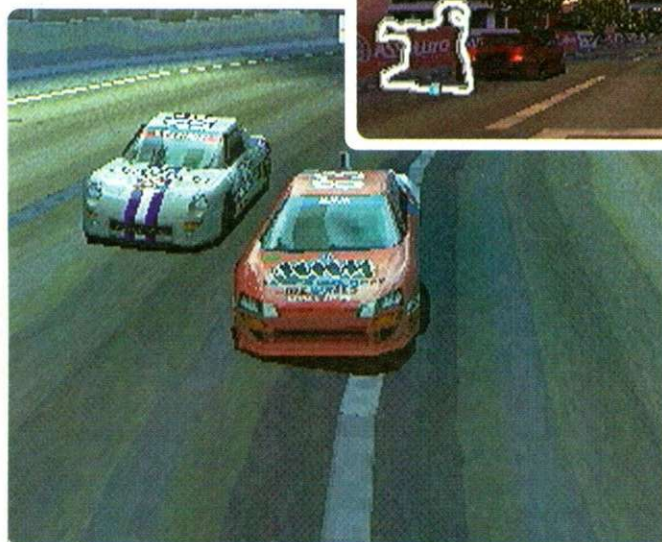


Ridge Racer Type 3



Schweif hinter sich

Die Motorbox des Racer vibrieren je nach Bodenbelag unterschiedlich stark



Schneller geht's nicht mehr: Vor allem mit den Bonusfahrzeugen werden schwindelerregende Höchstgeschwindigkeiten erreicht



Im Mehrspieler-Modus verliert die flotte 3D-Engine nichts von ihrer Performance



Habt ihr das Pac-Man-Fahrzeug erhalten, dürft ihr euch zusätzlich eine neue Hymne aussuchen

den Multiplayer-Modus, in dem ihr gegen einen menschlichen Gegenspieler bei horizontal gesplittetem Bildschirm antretet. Dabei fällt positiv auf, dass die flotte Engine des Games im Vergleich zum Einspieler-Modus nicht an Geschwindigkeit und Detailreichtum verliert. Der Kernpunkt des Racers ist jedoch der Grand-Prix-Modus, in dem ihr euch zunächst für eines von vier verschiedenen Teams entscheiden müsst. Diese Wahl legt gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad der Meisterschaft fest. Das

R.C.-Micro-Mouse-Mappy-Team ist dabei wärmstens dem Anfänger zu empfehlen, da die Gegnerschar in diesem Level sehr unklug agiert und mit extrem langsamen Boliden über die Pisten brettert. Auch das Pac-Racing-Club-Team dürfen Einsteiger ohne Bedenken auswählen, wogegen das Racing-Team Solvalou schon weitaus weniger gute Chance gegen die erstarkte Konkurrenz hat. Echte Profis entscheiden sich für das Dig-Racing-Team, bei dem der Schwierigkeitsgrad extrem hoch angesiedelt ist. Habt ihr euch für eines der vier Teams entschieden, gilt es das passende Fahrzeug zu finden. Der Assoluto und der Lizard sind

wahre Drift-Monster, die in altem Stil durch die Kurven zu peitschen sind, d.h. kurz vor der Kehre vom Gas gehen und direkt wieder das Gaspedal bis zum Bodenblech durchdrücken. Im vorsichtigen Zusammenspiel mit den Richtungstasten jagt ihr euren Flitzer auf diese Art und Weise sicher durch die engsten Biegungen. Selbst stärkere Kontrahenten haben hier die Nachsicht und sehen nur noch eure Rücklichter. Doch Namco wäre nicht Namco, wenn sie nicht auch fahrerische Neuerungen in den neuesten Teil eingebaut hätten. Mit dem Terrazi und dem Age Solo stehen euch nämlich zwei Fahrzeuge zur Verfügung, die neue Ridge-Racer-Wege bezüglich der Fahreigenschaften

"Nie zuvor wurde ein Rennspiel grafisch so **spektakulär** in Szene gesetzt"

Imposante Wiedergeburt einer Legende



Auf der Bonus-CD, die Namcos neuestem Racer beigelegt wurde, befindet sich neben einer Demo-Version des Arcade-Fußballspiels *Libero Grande* und einem selbstablaufenden Video der Luftschlacht *Ace Combat 3* die Neuauflage des Klassikers *Ridge Racer*, die es wirklich in sich hat. Ihr düst entlang des fast schon legendären Rennkurses, der grafisch in bestechender Qualität dargestellt wird und dem Original aus der Spielhalle in fast nichts mehr nachsteht. Leider je mehr man die Version 3 kennen dank diverser Versionen desto mehr merkt man, dass das Spiel in absolut hochauflösend mit 50 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm fliehet. Die des Renners vom Umfang her stark abgespeckt. So habt ihr euch beispielsweise zu messen. Auch die bösen Texturblitzer wurden in der uns vorliegenden Version beseitigt.

Sieger und Verlierer



Zuerst weichen wir dem Gegner elegant mit einem Sidestep aus.



Danach greifen wir uns den Bur-schen, schmeißen ihn auf den Boden und treten so lange rein, bis er ziemlich am Ende ist.



Ist er wieder aufgestanden, sorgt ein knallharter Fußfeiger für einen erneuten Kuss mit dem Boden.



Nach einem deftigen Ellenbogen-check in die Magengrube ist die Energie bei Null und wir haben auch diese Runde gewonnen.

“22 Kämpfer, die jedoch nicht die **Abwechslung** bieten, wie es die **hochkarätige Konkurrenz** vormacht”



Power-Punch: Jeder Prügler kann Power-Moves vollführen. Douglas zeigt hier einen besonders festen Schlag mit der flachen Hand



Heinz, der deutsche Kämpfer, hat seine Arena vor dem Brandenburger Tor in Berlin. Im Moment nützt ihm sein Heimvorteil jedoch nicht viel

lingt es alle Kombos auszu-führen. Dabei gibt es eine Punch- und Kick-Taste, die für die grundlegenden Attacken verantwortlich sind. Mittels der Kreistaste greift ihr nach eurem Gegner und schleudert ihn je nach Stellung auf diverse Art und Weise durch die virtuelle Welt. So kann es passieren, dass ihr bei einem **Frontalangriff** einen Überwurf vollführt. Steht ihr hingegen seitlich zum Kontrahenten, wird dessen Arm gepackt, mit dem Knie gebrochen, und anschließend verschnürt ihr den Gegner zu einem adretten Paket, was ebenfalls Energie kostet. Diese situationsgebundenen Aktionen gelten natürlich auch für die Grundmoves und Kombos. Somit gestaltet ihr euren Kampf immer wieder anders und überrascht die Feindesschar mit abwechselnden Angriffen. Weiterhin ist natürlich noch eine Verteidigungstaste vorhanden und ein Ausweichen in die dritte Dimension lässt den Kontrahenten des Öfteren ins Leere laufen. Blockt ihr eine Attacke erfolgreich, übernehmt ihr die Initiative und landet so optimal eine Konterattacke. Beim Design der Levels und der einzelnen Kämpfer hat sich Konami Mühe gegeben und sorgt mit



Im Replay erlebt ihr nochmals den finalen Angriff des Siegers

einem Dutzend unterschiedlicher Arenen für optische Abwechslung. Die Kämpfer sind ebenfalls individuell modelliert worden und bieten somit nicht nur ein unterschiedliches Aussehen, sondern auch verschiedene Kampfstile. Besondere Beachtung sollte man dabei dem Kämpfer Douglas schenken, der sowohl im Aussehen als auch in seiner Art und Weise zu kämpfen dem Schauspieler Steven Segal nachempfunden wurde. (Udo L.)



Kensei bietet 22 Kämpfer, die jedoch allesamt keine großen Extravaganzen bieten. Auch gibt es keine Abspanne, wie es die Konkurrenz zeigt



Guter Prügler, jedoch ohne Innovationen



Positiv: Eine breite Palette an Schlag- und Trittkombinationen lässt hier kämpferische Stimmung aufkommen. Dieses Feeling wird durch eine genaue Kollisionsabfrage und situationsgebundene Angriffe untermauert. Grafik und Sound sind allesamt im grünen Bereich, was für ein rundes Bild sorgt.

Negativ: Großer Fehler, Konami: Die Konkurrenz bietet in puncto Spielmodi nicht nur weitaus mehr, sondern ist meist auch um Innovation bemüht. Kensei hat leider nur den Mindeststandard an Optionen, was nicht gerade für Begeisterungstürme sorgt. Freunde von schnellen Beat 'em Ups werden enttäuscht, da die virtuelle Prügelei im Vergleich zu Tekken 3 langsam abläuft. Darüber hinaus gibt es zwar 22 Kämpfer, die jedoch keine spektakulären Techniken bieten. Auch die Endgegner wirken kaum Furcht einflößend.

TEST

Kensei - Sacred Fist

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

GRAFIK: gut
SOUND/FX: gut

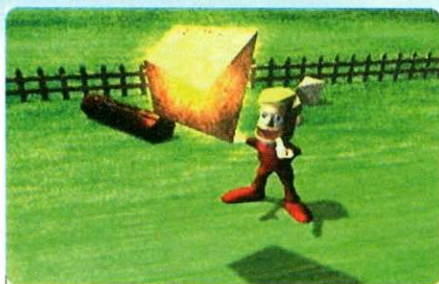
MEHRSPIELERSPASS: 70%

SPIELSPASS: 70%

Entwickler/Vertrieb: Konami/Konami
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 22 Kämpfer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- /USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Konami
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN: erhältlich





Das kleine Intro basiert von der Thematik her 100%ig auf der Spielgrafik



Im Tutorial-Modus wird euch das Spielprinzip in aller Ausführlichkeit anschaulich erläutert



Hinterhältig: In der Wüstenstage befindet sich im Zentrum Treibsand, in dem ein Rieseninsekt auf euch lauert

Poy Poy 2

Konamis raufende Polygon-Recken betreten zum zweiten Male die **Kampfarena**, die **heiße Gefechte** für bis zu **vier Personen** gleichzeitig verspricht

Hudsons Geniestreich Bomberman ist eines der wenigen wirklich einzigartigen Videospiele in der Branche. Die zugrunde liegende Idee ist dabei so genial einfach und der Multispieler-Spaß derart hoch, dass es eigentlich verwunderlich ist, warum es bislang noch keine Firma gab, die diese Bombenwerferei schamlos abkupferte. Konamis Balgerei Poy Poy ist zwar kein direkter Bomberman-Klon, knüpft aber spielerisch eindeutig an Hudsons ewigen Klassiker an. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Insgesamt vier Poly-

gon-Kameraden betreten ein abgegrenztes Kampfareal, in dem allerlei Gegenstände, zum Beispiel Raketen, herumliegen. Sobald der Stadionsprecher mit heiserer Stimme den Start einer Runde verkündet, heißt es in die Hände spucken und mit möglichst rabiaten Mitteln die drei anderen Konkurrenten eliminieren. Im Klartext bedeutet das, alles, was nicht niet- und nagelfest ist, aufzunehmen und in Richtung Feind zu schleißern. Ist gerade keine Rakete oder kein Stein zur Hand, müssen die Widersacher selbst als Wurfgegenstand herhalten. Gewonnen hat derjenige, der nach Abschluss einer bzw. mehrerer Runden die meisten Punkte kassiert. Kampfpunkte werden dabei nach einem bestimmten Schlüssel in drei Kategorien vergeben: Wer die meisten Treffer erzielt, wer die meisten Herzen einsammelt sowie wer eine Runde für sich entschieden hat. Natürlich würzten Konamis Designer diese alberne Rauferei mit allerlei Features und diversen

Spielmodi, um mehr Spieltiefe zu erzielen. Wer ein paar Freunde versammelt, sollte sich in den beiden Multispieler-Modi Party-Play und Team-Battle austoben. Beim Party-Play kämpft jeder gegen jeden, während beim Team-Battle jeweils zwei Parteien mit zwei Kämpfern gegeneinander antreten. Aber auch den Solisten wird bei der Fehde gegen die CPU-Kontrahenten einiges geboten, schließlich ringt ihr beim Poy-Poy-Cup um die höchste Ehre in dieser Sportart. Umrahmt wird dieser Spielmodus durch einen Karriere-Modus, der längerfristigen Spielspaß garantiert. So müsst ihr euch in einem harten Ausscheidungskampf zunächst einmal unter den acht besten Charakteren qualifizieren, ehe

der Hauptkampf beginnt. Zwischendurch kassiert ihr für eure bestrittenen Kämpfe bares Geld, das ihr im Shop um die Ecke in neue **Spezialhandschuhe** steckt. Diese unterschiedlichen „Gloves“ sind für die Spezialattacken verantwortlich, die, während des Ernstfalles klug eingesetzt, sehr viele Schäden anrichten. Außerdem dürft ihr außerhalb der Kampfarena nähere Informationen über die Konkurrenz abfragen oder euren Spielstand zwischenspeichern. (Ulf S.)



Die Feuerattacke verwandelt die Widersacher in flambierte Spieße. Doch Vorsicht! Die Wirkung kann auf andere übertragen werden



Spezialhandschuhe haben je nach Funktion ihren Preis und können sogar gegen Geld in ihrer Wirkung noch aufgewertet werden



Punkte kassiert ihr unter anderem für eine gewonnene Runde, indem ihr nach dem Ende eines Kampfes mehr Lebenspunkte vorweist als die Konkurrenz

Nur mit mehreren Mitspielern interessant



Positiv: Auch der Nachfolger präsentiert sich als originelles Geschicklichkeitsspiel im Stile von Bomberman, der vor allem beim Wetteifern gegen Freunde kräftig Spielspaßpunkte sammelt. Einzelkämpfer werden sich hingegen am Turnier festbeißen, das durch die Möglichkeit, erspieltes Geld in neue Waffen zu stecken, mittelfristig motiviert.

Negativ: Zunächst einmal finde ich es ärgerlich, dass sich gegenüber dem Vorgänger nichts Entscheidendes verbessert hat. Ein bisschen mehr innovativer Mut wäre sicherlich nicht verkehrt gewesen. Außerdem rechtfertigt eigentlich nur der Mehrspieler-Modus die Anschaffung, denn alleine gegen die CPU-Gegner geht der Balgerei schon recht bald die Luft aus, zumal bei den Kämpfen stets Fortuna eine gewichtige Rolle spielt. Die technische Seite ist darüber hinaus sehr dürftig, was bei diesem Genre allerdings nicht so relevant ist.

TEST

Action: 4/5
Strategie: 4/5
Abenteuer: 4/5
Geschick: 4/5
Simulation: 4/5

GRAFIK: 4/5
SOUND/FX: 4/5
DÜRTIG: 4/5

MEHRSPIELERSPAß: 71%

SPIELSPAß: 58%

Entwickler/Vertrieb: Konami/Konami
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 16 Charaktere+, 5 Areale+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Konami
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN: März

1-4 Spieler



In der Eiswelt kämpft ihr nicht nur gegen die Konkurrenz, sondern auch mit dem rutschigen Untergrund

**DAS INTELLIGENTESTE MAGAZIN
DER WELT IST DA!**

MAD

EXTRA

MAD

DIESMAL MIT:

Rotzilla

...RÖSTET
RICHTIG!



Don Martin

...HÄNGT AB!



...GNADENLOS!



**DAS HEFT
IM HEFT!**



JETZT JEDEN MONAT

NEU

-ARTIG BILLIG FÜR
NUR NOCH DM 5,-

52 SEITEN LANGEWEILE!

...finden Sie hier garantiert nicht!

Dino
COMICS

MAD #1 • AB 7. OKTOBER IM HANDEL!

© & © 1998 E.C. PUBLICATIONS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Auf der **ganzen** Systembreite **versucht** Ubi Soft mit seinem **Rennspiel** den Markt zu **erobern**.

Welchen **Eindruck** macht die PlayStation-Version?

Die Formel 1 ist ein boomender Markt. Nicht zuletzt dank so schillernder Persönlichkeiten wie Jacques Villeneuve oder Michael Schumacher. Es ist also nicht verwunderlich, wenn Spielehersteller versuchen, sich vom großen Kuchen ein Stückchen zu sichern. Einziges Problem: die FIA und Formel-1-Präsident Bernie Ecclestone lassen sich die Lizenz natürlich eine gute Stange Geld kosten. Ähnlich wie bei den Filmlicenzen müssen die Spielemacher also abwägen, wieviel Geld ihnen die Herstellung eines Titels wert ist. Ubi Soft war scheinbar nicht an der teuren Lizenz interessiert

und steckte das Geld in andere Bereiche. So muss Racing Simulation 2 (in den USA mit dem Zusatz Monaco Grand Prix versehen) ohne die 22 original Fahreramen, die Team-Bezeichnungen und das Fahrzeug-Finish auskommen. Nur die 16 Grand-Prix-Strecken entsprechen der realen Kurvenführung. Dennoch könnte Ubi Soft durch die gerade gestartete Formel-1-Saison und den

schlechten Ruf der Konkurrenz Formel 1 '98 aus dem Hause Psygnosis profitieren. Übrigens wurde die PlayStation-Version der Racing Sim 2 zu großen Teilen in China programmiert. China gilt mittlerweile als ein Land mit vielen Informatik-Talenten, die zudem im weltweiten Vergleich sehr günstig sind. Ob sich die Sparmaßnahmen von Ubi-Soft bezahlt gemacht haben, wird fol-



A. Hansfazen gehört zu den lustigsten „Alternativnamen“ in Racing Simulation 2



Kurz vor der nächsten Rechtskurve bremsen die vorne fahrenden Fahrzeuge recht abrupt ab

„Leider **kann** Ubi Softs Racer **nicht** die hohen Erwartungen **erfüllen**“



Im Zwei-Spieler-Splitscreen verschwinden auf mysteriöse Art und Weise die Computergegner. Der Aufbau wird unsauber und verschlechtert sich erheblich im Vergleich zum Einzelspieler-Modus



Wer auf den Rasenseitenstreifen landet, verliert wertvolle Zeit und muss mit verschmutzten Reifen weiterfahren

Ansichten

Verfolger weit



Verfolger nah



Cockpit



Verfolger hoch



Ego



Schulterblick



Fahrzeug-Setup

Benzinmenge



Je nachdem wie viele Runden ihr eingestellt habt, solltet ihr auch die passende Menge Sprit mit an Bord nehmen.

Einschlagwinkel



Auf Straßenkursen oder Strecken mit Spitzkehren und Schikanen sollte man den Einschlagwinkel erhöhen.

Reifen



Es gibt drei Reifenmischungen: hart, weich und Regenreifen. Harte Reifen halten länger, haben aber weniger Haftung.

Flügelwinkel



Je steiler die Flügel sind, um so höher ist der Anpressdruck und somit die Haftung und das Bremsverhalten.

Bremsbalance



Die Balance zwischen Vorder- und Hinterrädern bestimmt, wie leicht das Fahrzeug in Kurven zu bremsen ist.

Getriebe



Die Gangübersetzung lässt sich anpassen, damit erreicht man bessere Beschleunigung oder Endgeschwindigkeit.

Bodenfreiheit



Mit einer niedrigeren Bodenfreiheit erreicht man eine verbesserte Haftung und Kurvenlage.

Federung



Die vier unterschiedlichen Federeinstellungen bestimmen die Kurvenlage des Fahrzeugs.

gender Test zeigen. Dass Racing Sim 2 ohne FIA-Lizenz auskommen muss, ist zwar keine Einbuße in Sachen Spielspaß, aber irgendwie fehlt das wahre Formel-1-Flair. Besonders als die ersten Fahrernamen eingeblendet wurden, herrschte schallendes Gelächter in der Redaktion. Unsere Favoriten waren eindeutig Ted Wine (für Eddie Irvine) und A. Hansfazen (Heinz-Harald Frentzen). Sehr positiv, dass man die Namen per Editor verändern und auf Memorycard abspeichern kann. Das ist aber auch schon alles, denn Fahrzeuge und

Teamnamen dürfen nicht geändert werden. Ebenso fehlt eine sichtbare Einteilung der Teams in Stärken und Schwächen, für eine Simulation ein schwerwiegendes Patzer. Abzüge gibt es ebenfalls für die schlechte Umsetzung des Reglements. Flaggen werden zwar zur rechten Zeit gezeigt, doch ist es richtig ärgerlich, wenn das Regelwerk falsch ausgelegt wird. Beispielsweise erhält der Fahrer immer die Verwarnungsflagge, nachdem er ins Kiesbett geflogen ist und wieder auf die Piste zurückkehrt. Grund: Das Programm ahndet das Ab-

kürzen der Strecke mit einer Verwarnung, obwohl der Spieler dadurch keinen Zeitgewinn erzielt hat. Das offizielle Rennreglement ist in diesem Punkt eindeu-

tig. Passiert einem also in einem Rennen zweimal dieses Missgeschick, kommt die Schwarze Flagge und das Rennen ist ge-laufen. Das kann während einer

„Grafisch besser, allerdings spielerisch schwächer als Psygnosis' Formel 1 '98“



In der Box darf man selbst nicht Gas geben oder lenken, es dürfen nur Kommandos an die Crew gegeben werden



Wurde das Rennen erfolgreich beendet, gibt es als Belohnung eine Ehrenrunde zu bewundern



Aus dem Windschatten heraus lassen sich die Gegner am besten überholen. Leider ist es mit ihrer Intelligenz nicht weit her



Im engen Straßenkurs von Monaco heißt es besonders aufzupassen. Rempler mit den Leitplanken enden automatisch als Dreher

Wer war Ayrton Senna?



Am 1. Mai 1999 jährt sich zum fünften Male eines der wohltraurigsten Kapitel der Formel-1-Geschichte: der Todestag von Ayrton Senna. Von Kollegen hoch geschätzt, von seinem Volk verehrt, war der 34-jährige Brasilianer, nicht nur aufgrund seiner unzähligen Stiftungen für obdachlose Kinder, in seiner Heimat geschätzter als der Regierungschef. Nach drei Weltmeistertiteln in den Jahren '88, '90 und '91 mit McLaren-Honda folgten einige Jahre der sportlichen Enttäuschung. 1994 wechselte Senna zu Williams Renault. In diesem Jahr kam unerwartet Benetton zum Zuge, denn das Team mit dem jungen Fahrer Michael Schumacher arbeitete schon seit Jahren an der Aerodynamik, die nach dem Ausschluss sämtlicher technischer Hilfsmittel stark zum Tragen kam. Im dritten Lauf der Weltmeisterschaft, in Imola (San Marino), wurde Ayrton Senna die neu entwickelte Aerodynamik des Williams zum Verhängnis. Er raste mit über 300 km/h wegen eines technischen Defektes in die angesicherte Mauer der Villeneuve-Kurve. Er hatte keine Chance: Genickbruch. Seit Sennas und Roland Ratzenbergers schrecklichen Todesfällen (der Österreicher verunglückte am selben Rennwochenende) schrieb die Formel-1-Kommission die Sicherheit besonders groß, was sich in der nächsten Saison mit sechs Sekunden schlechteren Rundenzeiten bemerkbar machte.



Vergleich Formel 1

Spieler
Strecken

Fahrer

Teams
Fahrzeugschäden
Intelligenz

Schwierigkeitsgrad
Spielspass
Kommentar



1-2 (Splitscreen) 2-4 (Link)
16 (authentisch)

22 (echte Namen ohne Villeneuve)
11 (authentisch)
ja
Zwar nicht 100%ig real, aber dennoch sehr ansprechend und spannend.
mittel bis schwer
80% (abgewertet)
Psygnosis' Rennspiel bleibt das beste Formel-1-Spiel auf dem Markt. Trotzdem erhält es wegen technischer Mängel in der Endversion einen deutlichen Abzug.



1-2 (Splitscreen) 2-4 (Link)
16 (authentisch) +
1 (nostalgisch)
22 (Fantasiennamen)

11 (ohne Bezeichnung)
ja
Bis auf heftiges Abbremsen vor einem Crash gibt es kein Anzeichen auf Leben hinter dem Steuer.
mittel bis schwer
72%
Grafisch ist Racing Sim 2 durchaus zu akzeptieren. Dennoch macht das Spiel ohne Lizenz und mit schlechterer Spielbarkeit weniger Spaß als die Konkurrenz. Für Fans trotzdem einen Blick wert.



In wenigen Worten wird jeder Kurs vor Beginn des Rennens erläutert



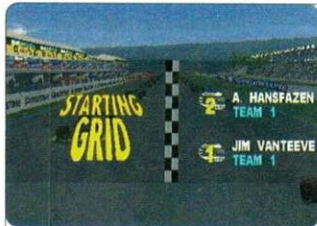
Dank des Editors lassen sich die merkwürdigen Namen verbessern

Ubi Soft konnte das Flair der Formel 1 nicht einfangen



Positiv: Grafisch bietet Ubi Softs Racing Sim 2 erheblich mehr als Formel 1 '98, auch wenn der Aufbau zu sehen ist und des Öfteren schwere Clippingfehler die Sicht trüben. Die Ladezeiten sind recht flott und ein sofortiger Neustart des Rennens erspart so manchen Frust. Dazu kommen viele fein abgestufte Einstellmöglichkeiten der Fahrzeuge, die sich sehr stark auf das Fahrverhalten auswirken. Zu erwähnen wäre noch der Namenseditor, mit dem man die fehlende Lizenz zumindest annähernd ersetzen kann.

Negativ: Das Fahrverhalten der Boliden ist bei weitem nicht so realistisch, wie es die Programmierer immer wieder schildern. So ist es nicht möglich, einen Powerslide hinzulegen oder in Monaco einigermaßen um die Kurven zu kommen. Selbst nachdem man alles im Setup versucht hat, will der Wagen einfach nicht herum. Der Zwei-Spieler-Modus ist sehr enttäuschend und hat deutliche technische Schwächen. Manchmal ruckt die Engine für knapp eine halbe Sekunde! Ebenso schwach präsentiert sich die Geräuschkulisse, die nur auf das Nötigste beschränkt ist. Lediglich einige Sprachfetzen lockern das Gedröhne auf. Auch eine Hintergrundmusik sucht man während des Rennens vergeblich.



Vor dem Start wird wie bei einer Fernsehübertragung zuerst der „Starting Grid“ eingeblendet, anschließend wird das komplette Feld überflogen und der eigene Wagen von allen Seiten gezeigt



SAN MARINO



Meisterschaftssitzung erheblich frustrieren. Andere Punkte, wie Steuerung und Fahrzeugsetup, wurden gut gelöst. In acht verschiedenen Kategorien lassen sich die Boliden auf das kommende Rennen einstellen. Natürlich sind noch die Rennlänge in groben Schritten von drei Runden bis hin zu authentischen 300 km, Wetterlage oder Regelreue be-

stimmbar. Mehrspielersitzungen sind mit Racing Sim 2 in gleich zwei Varianten möglich: einerseits mit dem bekannten Zwei-Spieler-Splitscreen und andererseits mit der Link-Funktion. Werden zwei PlayStations miteinander verbunden, dürfen zwei, drei oder sogar vier Rennfreunde gleichzeitig ans Pad. Leider gibt es im Multiplayer-Mode keine Computergegner mehr, was für ein Formel-1-Spiel recht merkwürdig ist. (Frank F.)

„Dem Spiel fehlt es schlichtweg an Highlights“

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
gut dürrig

MEHRSPIELERSPASS
57%

SPIELSPASS
72%

Racing Simulation 2

Entwickler/Vertrieb: South West Studios/Ubi Soft
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 17 Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmaster: Ubi Soft
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN März



Einmal Schumi spielen

Ubi Soft lud uns für die Präsentation von **Racing Simulation 2** eigens nach **Marseille** zur großen **Oreca-Challenge-Teststrecke** ein, um am eigenen Leib Rennerfahrungen zu sammeln

Es begann eigentlich wieder wie ein normales Videospiel-Event: Frühes Aufstehen, viel Herumfliegen, lange Busfahrten. Südfrankreich hieß das erklärte Ziel, das riesige Oreca-Challenge-Testgelände um genauer zu sein. Dort erwartete die internationale Schar an Journalisten ein ganz besonderes Erlebnis. Nach einer kurzen Schulung durfte man auf dem Fahrgelände selber Platz nehmen in einem Formel-3-Boliden. Doch das Abenteuer der besonderen Art begann gleich während der Busfahrt. Einen britischen Redakteur überfiel eine heftige Übelkeitsattacke und er ließ sich somit die Pizza des Vortages noch einmal durch den Kopf gehen. Für den

Rest der Bagage bedeutete dies der Geruch von ungefilterter Magensäure, da half nur noch der Banditen-Look als Schutz, um es dem Briten nicht gleich zu tun. Nach dieser Nasen-Tortur wurden wir jedoch durch den vollgepackten Tagesablauf für jegliche Strapaze vollends entschädigt. Das Oreca-Challenge-Gelände mit dem bekannten Le Circuit Paul Ricard gehört in Europa zu den ersten Adressen, wenn es um Fahrerlehrgänge und Motorsport geht. Umrahmt von einem Bilderbuch-Wetter wurden wir Schritt für Schritt auf die Fahrt in einem Formel-3-Wagen vorbereitet, jenem Boliden, der für nahezu jeden Formel-1-Star das Sprungbrett zur großen Karriere

war. Doch vor der großen Fahrt waren erst einmal Theorie und Praxis-training angesagt. Zunächst einmal absolvierte jeder mit einem "entschlackten" Peugeot 306 S16 sowohl als Beifahrer und Pilot zwei Übungsstunden. Danach gab es am Reißbrett theoretische Trockenübungen. Bei den PS-Biestern (480 kg, von 0 auf 100 in 2,3 Sekunden) gibt es einiges zu beachten: Wie steigt man am geschicktesten in den Boliden, wie startet man (kompliziert), wie wird geschaltet (genau umgekehrt wie in einem PKW) und vor allem wie bremst man am günstigsten. Gerade der letzte Punkt erfordert eine große Umstellung gegenüber dem Straßenverkehr, da man vor jeder Kurve scharf anbremsen muss. Wer den Formel-3-Wagen zum Laufen bekam, erlebte einen PS-Genuss sondergleichen: Dadurch, dass der Po nur 15 cm über dem Asphalt liegt und der giftgrüne Wagen mit einem grandiosen Anzug ausgestattet ist, gleicht die Fahrt einem ultimativen Kick, der direkt in die Magenkuhle geht – mehr davon. Nach einem kurzen Hubschrauberflug war es dann leider vorbei mit der Formel-3-Herrlichkeit. Was dann folgte, glich einer Abfolge an Kuriositäten und Katastrophen. Zunächst fuhr der Bus mit unserem Gepäck ohne uns los, dann mussten Engländer die Fluggesellschaft davon überzeugen, dass es sich doch lohnen würde, auf 16 Videospiel-



Theorie: Vor dem Rennvergnügen fand eine mehr oder weniger umfassende Schulung statt



Es liegt was in der Luft: Dank einer kleinen Brech-Einlage eines britischen Journalisten im Reisebus war die gesamte Fahrt über der Banditen-Look en vogue

Formel-3-Lehrgang

Nur die wenigsten von euch dürften das irdische Glück haben, einmal selbst Formel 1 zu fahren. Wer jedoch über ein gutes Taschengeld verfügt, kann sich immerhin selber den Traum vom Formel-3-Fahren erfüllen. Das riesige Oreca-Challenge-Testgelände in Südfrankreich ist einer der größten Motorsport-Spielplätze Europas. Umrahmt von einer malerischen Landschaft, bietet er dem Motorsportfan alles Erdenkliche rund um den PS-Zirkus. Das Repertoire umfasst unter anderem ein intensives Sicherheitstraining, eine Schlamm-schlacht mit Off-Road-Wagen sowie eben eine Formel-3-Spritztour. Das moderne Gelände hat insgesamt fünf Rundkurse, mit dem bekannten Le Circuit Paul Ricard als Zentrum des Geschehens. Und das ist noch lange nicht alles: Als Rahmenprogramm sind außerdem Go-Kart-Turniere, Helikopter-Rundflüge sowie Segelturns möglich. Der motorisierte Spaß hat natürlich seinen Preis. Während ein Rallye-Training mit ca. 600 DM zu Buche schlägt, müssen ambitionierte Formel-3-Greenhorns gleich das Doppelte hinblättern, wenn sie den windschnittigen Boliden über den großen Paul-Ricard-Rundkurs manövrieren möchten. Interesse? Dann wendet euch an folgende Adresse:

Institut de pilotage
Oreca-Peugeot
Stage individuel
B.P. 706
83030 Toulon-Cedex 9
Tel.: +33 0 494 8857 76

Redakteure zu warten. Nach der Zwischenlandung in Paris erfuhren wir des Weiteren, dass der Flieger direkt vor uns entführt wurde. Der Entführer hätte aber auch ebenso der paranoide Passagier auf dem Flug nach Frankfurt sein können, der wie ein Irrer die gesamte Flugzeit stand und die restlichen Passagiere mit kritischen Blicken musterte – es war halt ein ganz normales Event, oder doch nicht? (Ulf S.)



"RS2 ist eine wirkliche Simulation"

Der Produzent von Racing Simulation 2 **Pierre Szalowski** über den hohen **Simulationsanspruch** und die **China-Connection**

PlayStation Games: Wie lange arbeiten Sie schon für Ubi Soft?

Pierre Szalowski: Seit nunmehr vier Jahren. In den letzten Jahren hatte ich sehr viel mit Rayman zu tun. Außerdem war ich für Speedbuster für den PC verantwortlich. Seit den letzten Monaten kümmere ich mich nun um die Fertigstellung von Racing Simulation 2, was für uns einen sehr wichtigen Titel darstellt.

PSG: Sie waren somit nicht an der Entwicklung von Racing Simulation 1 für den PC beteiligt. War das ein Nachteil für Sie bei der Programmierung des Nachfolgers?

PS: Nein, denn das Team, mit dem ich zusammenarbeite, hatte bereits sehr viel Erfahrungen im Bereich der Rennsimulationen gesammelt. Außerdem hatten wir Zugriff auf Ubi Softs großes Archiv, so dass wir von Anbeginn über einen großen Fundus verfügten. Außerdem ist eine Simulation letztendlich eine Simulation. Ich weiß einfach, was der Spieler erwartet. Er möchte das Gefühl haben, leibhaftig in einem Formel-1-Auto zu sitzen, und das ist uns meiner

Meinung nach auch gut gelungen. Die Konsolen-Version war im Ver-

gleich zur PC-Version übrigens ein sehr interessantes Projekt, denn die PlayStation-Besitzer sind sehr offen für alle Genres und es gibt zudem Gelegenheits- und Dauerzocker. Wir wussten das und versuchten daher eine Version zu entwickeln, die beide Spielertypen ansprechen soll.

PSG: Im Vergleich zur großen Konkurrenz aus dem Hause Psygnosis, was sind denn die Stärken von Racing Simulation 2?

PS: Zunächst einmal die künstliche Intelligenz der computergesteuerten Wagen. Dann sind wir sehr stolz auf das Fahrverhalten des Bolids. Im Gegensatz zur Konkurrenz haben wir ein komplexes Verfahren entwickelt, dass sämtliche vier Räder berücksichtigt und nicht den Wagen als eine Einheit berechnet. Anfangs schossen wir sogar über das Ziel hinaus, da die Steuerung zu anspruchsvoll und komplex war. Wir mussten daher nachträglich eine Mischung aus Simulation und Spielspaß finden, damit der Spieler schneller einen Einstieg findet. Der Titel trägt den Namen Simulation somit absolut zu Recht.

PSG: Ist es wahr, dass ein Großteil des Spiels in China entstand?

PS: Ja, das stimmt wirklich. Vor zwei Jahren haben wir dort ein Büro eröffnet und entschieden, dass dort RS2 entwickelt wird. Es ist wohl überhaupt das erste Mal, dass ein PlayStation-Titel in China entwickelt wurde. Das war eine sehr interessante Geschichte, da wir zunächst einmal den chinesischen Programmierern unseren Erfahrungsschatz näher bringen mussten.

PSG: Gab es da nicht zwangsläufig einige Probleme?

PS: Natürlich. So mussten die chinesischen Programmierer erst einmal selber fahren lernen, da nur wenige Chinesen ein Auto besitzen und wenn erst sehr spät mit dem Fahren anfangen. Außerdem sahen sie sich viele Videofilme an und lasen Fachbücher, weil die Formel 1 in China nicht sehr bekannt ist. Von der programmiertechnischen Seite her kann ich aber versichern, dass die Jungs dort sehr talentiert sind.

Auf der kleinen Teststrecke absolvierte das Feld von Journalisten leider nur zwei Runden mit dem Formel-3-Wagen

PSG: Ich muss noch einmal nachhaken: Warum denn ausgerechnet China?

PS: Es ist sinnvoll, neue Länder zu erschließen, um neue talentierte Programmierer kennenzulernen. Europa ist doch schon fast abgegrast, was gute Programmierer angeht.

PSG: Zu guter Letzt wieder die beliebte Frage: Abgesehen von Racing Simulation 2, wie lautet ihr momentaner Lieblingstitel?

PS: Crash Bandicoot 3, denn ich habe ja durch Rayman bereits Jump&Run-Erfahrungen gesammelt und weiß daher, dass dieses Game ein Vorzeige-Titel für seine Spielkategorie ist.



Letzte Instruktionen vor dem Start: Insbesondere der Startvorgang ist eine heikle Angelegenheit



Stolze Pose, wenig Rennvergnügen: Ubi Softs PR-Assistent Niels Bogdan war mit einer Größe von 1,92 Meter und Schuhgröße 47 keine Formel-3-Tour vergönnt



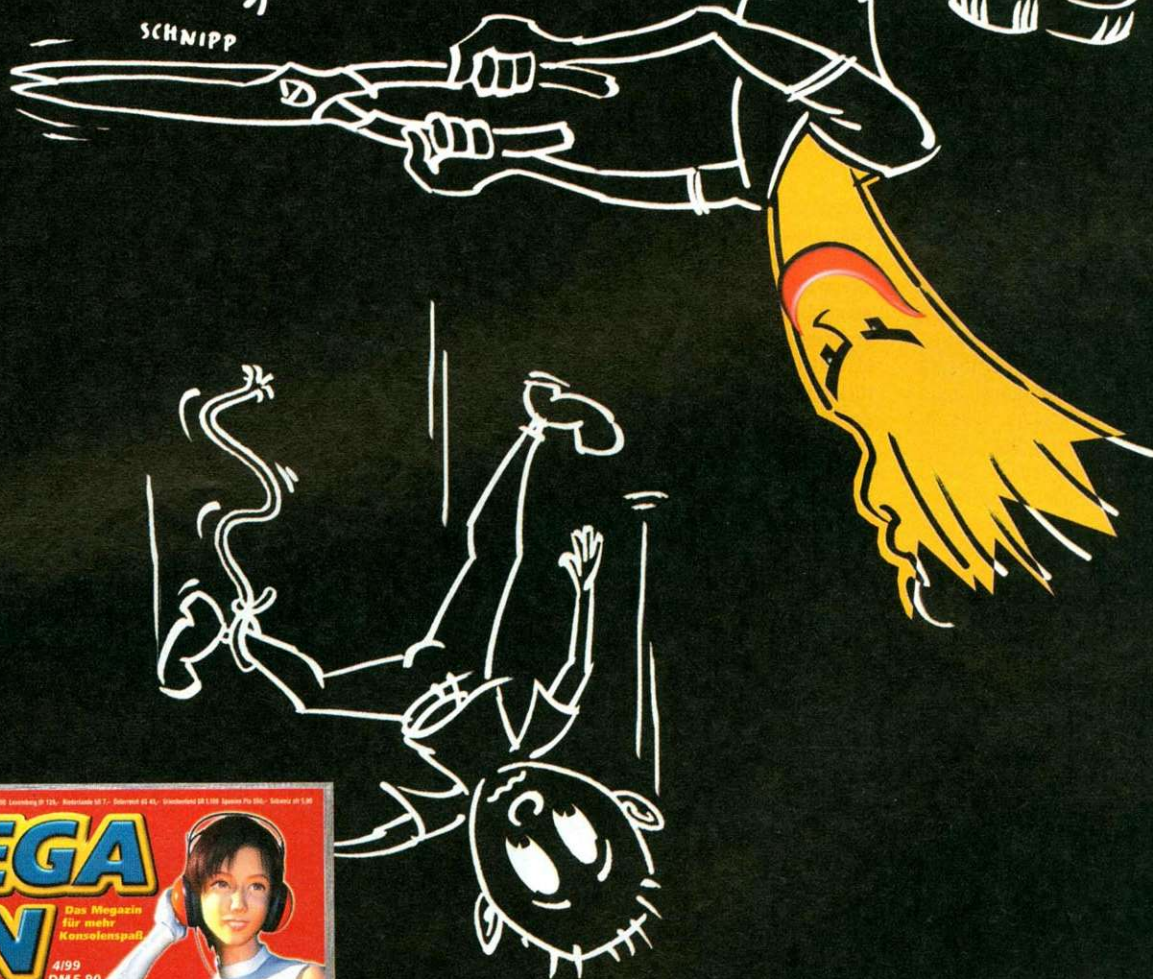
"Es ist sinnvoll, **neue Länder** zu erschließen, um **neue talentierte Programmierer** kennenzulernen. **Europa** ist doch schon fast **abgegrast**, was gute Programmierer **angeht**."



NEULICH BEIM BUNJEE-JUMPING...

Have fun, baby!

SCHNIPP



! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!



Nach jedem Spiel und in der Halbzeit erhaltet ihr ausführliche Statistiken über den Spielverlauf



Habt ihr die Kamera auf ganz nahe eingestellt, seid ihr zwar dicht am Geschehen, aber eure Übersicht leidet darunter



Jubel, Trubel, Heiterkeit: Nach einem erfolgreichen Torabschluss wird wie immer kräftig gejubelt

UEFA Championsleague

Die erste **Fußballsimulation**, die das **offizielle UEFA-Label** trägt, kommt aus dem Hause **Silicon Dreams** und wird in diesem Frühjahr von Eidos unter das Volk gebracht

Nicht nur in der Bundesliga gehen die deutschen Vereinsmannschaften auf Torejagd, sondern auch auf internationalem Parkett wird kräftig um Punkte und damit verbundenen Moneten gespielt. Die wohl ertragreichste Liga in Europa ist die Championsleague der UEFA, bei der eine Mannschaft pro Sieg über 1 Million DM einstreicht. Der Publisher Eidos hat nun als Erster eine offizielle UEFA-Lizenz erworben und versorgt nun auch die Fußballsüchtigen unter euch mit der Königsklasse des

europäischen Vereinsfußballs. Nach einem kurzen Intro gelangt ihr zu einem üppigen Optionsmenü: Im Einzelspiel greift ihr nicht nur auf die aktuellen Top-Teams zurück, sondern alle Gewinner der Championsleague bzw. des Pokals der Landesmeister seit 1960 stehen zur Verfügung. Also können zum Beispiel Fans der Dortmunder Borussia auch mit dem Sieger-Team von 1997 an den Start gehen. Des Weiteren sind noch zehn



Arcade-Mannschaften zur Auswahl, denen auch ein Team der Programmierer angehört. Das Herzstück der Kickerei bildet jedoch die Championsleague der Saison 1998/99, die ihr nachspielt und euren Favoriten versucht zum Sieg zu führen. Weiterhin sorgen noch ein Turnier-Modus, bei dem ihr eigene Wettbewerbe kreiert, und die **Szenarien** für reichlich Abwechslung. Bei Letzteren werden euch bestimmte Spielsituationen (rund 20 Stück) präsentiert, die ihr erfolgreich beenden sollt. Wer noch nicht so sicher am Ball ist oder einfach seine **Freistöße** und **Eckbälle** trainieren möchte, wird im Trainingslager vollendens auf seine Kosten kommen. Während der Schlacht auf dem Rasen geht es wie immer recht derb zur Sache: So haben die Spieler unterschiedliche Eigenschaften und sprinten, passen, schießen und köpfen, was die Gliedmaßen hergeben. Durch ein ansprechendes Motion-Capturing werden Kopfbälle elegant ausgeführt, aber auch diese Blutgrätschen, Ellenbogen-

checks und Spezialtricks wie in der Realität vollführt. Selbstverständlich lassen sich wieder alle taktischen Raffinessen (Aufstellung, Mann- und Zonendeckung) einstellen, damit euer Spiel auch auf dem Papier schon auf Erfolg aus ist. Im Bereich der Präsentation wird neben dem Replay ein Novum geboten: Wenn ihr ins Abseits geratet, wird euch die Situation aus der Sicht des Linienrichters nochmals vor Augen geführt. So wird auch dem letzten Zweifler gezeigt, dass der Mann in Schwarz doch nicht geschickt hat. (Frank F.)

Kommt fast an die FIFA-Klasse ran!



Positiv: Einfach klasse, den wohl bestbesetzten Pokalwettbewerb mit allen Originalmannschaften in den eigenen vier Wänden nachzuspielen! Die CPU-gesteuerten Spieler verhalten sich durchweg realistisch, machen also auch mal Fehlpässe. Ferner bieten die zahlreichen Einstellungen die Möglichkeit, das Spiel individuell und realistisch zu gestalten. Die Steuerung funktioniert über eine optimale Tastenbelegung, so dass man locker einen Sprint hinlegt oder einen Beinschuss vollführt, während man den Ball kontrolliert.

Negativ: Gegenüber der Referenz FIFA '99 ist die vorliegende Bolzerei eine Klasse schlechter, da die Spieldynamik einfach nicht an die der Konkurrenz herankommt. So kann man z.B. bei Standardsituationen nur begrenzt agieren. Trotz diverser Kameraeinstellungen fehlt hier und da der Überblick.



Bei einem Einzelspiel ist nach 90 Minuten Schluss. Also müssen sich die Bayern anstrengen, um das Ruder rumzureißen. Mit solchen Strafraumszenen kann das auch gelingen



Wer zu hart einsteigt, wird meist erst einmal verwarnet. Jedoch kommt es bald zu einer Gelb-Rot-Strafe, da der Schiri genau pfeift



Standardsituationen, wie Freistöße und Eckbälle an der Strafraumgrenze, sorgen immer für Gefahr



Die Szenarien sind in fünf Schwierigkeitsstufen eingeteilt und fordern alle Hobby-Spieler

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK gut
SOUND/FX gut

MEMORISPIELERSPASS

80%

SPIELSPASS

81%

UEFA Championsleague

Entwickler/Vertrieb: Silicon Dreams/Eidos
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 60+ Mannschaften
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: Eidos
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Bloodlines

Eigentlich unter dem Namen **Tribol** bekannt, wird die Mischung aus **Sport**, **Beat 'em Up** und Geschicklichkeit nun von **Sony** in Deutschland vertrieben



Vor jeder Runde befinden sich die beiden Kontrahenten in der Mitte des Stadions und warten auf den Startschuss

In ferner Zukunft hat die Regierung der Erde jede Individualität in Kultur und Gesellschaft verboten und kann somit die Menschheit leicht kontrollieren. Jedoch gibt es eine kleine Gruppe von Punks, die sich gegen das System auflehnen und eine alte Kampfkunst wieder zum Leben erwecken, um ihre eigene coole Identität zu finden. Die Regierung duldet dieses Treiben, versucht aber durch eigene Kämpfer den Einfluss der Anarchos auf die Gesellschaft zu verhindern. Somit fällt euch die glorreiche Aufgabe zu, als einer der abgedrehten Punks die Welt vor der Eintönigkeit zu retten. Zu Beginn der futuristischen Leibesertüchtigung stehen euch zunächst nur sieben der insgesamt elf **Athleten** zur Verfügung. Jeder besitzt neben Laufen, Springen und Angreifen eine Spezialfähigkeit. So legt zum Beispiel der coole Alex einen kurzzeitigen Sprint hin oder der kräftige Lupo sorgt mit seinem Erdbeben-Move für eine donnernde Einlage. Des Weiteren lassen sich via L- und R-Tasten eure Gegner mit lässigen Sprüchen reizen, es lässt sich die Arenakamera bedienen oder eine Defensivstellung einnehmen. Die Jungs und Mädels der Anarcho-

Gang kommen nun in den sieben Spielmodi zum Einsatz. Im Arcade-Mode gilt es gegen die zehn anderen Charaktere rundenweise in den 33 Arenen gegeneinander anzutreten. Diese unterteilen sich in drei Gruppen: Bronze, Silber und Gold. Je nach Schwierigkeitsgrad erhöht sich die Zahl der **Lichtfelder** in einer Arena. Während einer Runde müsst ihr alle Lichter bis auf eines in eurer Farbe erleuchten lassen. Diese Felder befinden sich jedoch auf unterschiedlichen Ebenen. Daher solltet ihr die rund 25 möglichen Baullemente, wie zum Beispiel Trampolin, Falltüren, Teleporter oder Gravitationsfelder, einer Arena nutzen. Während der Hatz auf die Lichter ist einer der Spieler im Passiv-Modus, der andere im Aktiv-Modus. Nur wenn ihr aktiven Status besitzt, lassen sich die Felder durch Betreten in eurer Farbe erleuchten. Seid ihr in die Passivität gedrängt, gilt es euren Opponenten niederzuschlagen, um ihm den Aktiv-Modus abzunehmen. So geht es nun in gnadenloser Mad-Max-Manier durch die Arenen, wobei euch diverse Pick-ups ebenfalls unterstüt-



Nach jeder gewonnenen Runde präsentiert sich der Gewinner in einer ganz bestimmten Position und lässt einen coolen Spruch los



Spezial-Moves werden immer mit viel Spektakel und tollen Lichteffekten in Szene gesetzt

zen. Für Abwechslung sorgen weiterhin der klassische Versus-Modus, der Einzelkampf, bei dem ihr gegen einen ganz bestimmten Gegner antretet, und die beiden Extraspiele Big-Head- und Panik-Mode. Darüber hinaus tummeln sich vier Punks im **Vier-Spieler-Modus** auf einmal auf der Mattscheibe oder vergnügen sich bei einem Turnier. (Udo L.)



Im Vier-Spieler-Modus können via Multi-Tab bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Jedoch wird es durch die Vielzahl an Spielern chaotisch



Jeder der Athleten besitzt nicht nur Spezialfähigkeiten, sondern kann eines der 33 Stadions seine Heimatarena nennen

Durch spielerische Mankos kein Top-Titel

Positiv: Als größter Pluspunkt sind bei diesem Genre-Mix auf jeden Fall die breite Palette an Arenen und die diversen Spielmodi zu nennen. Auch die Vibrationseigenschaft des Pads ist gut umgesetzt worden und unterstützt das Spielgeschehen optimal. In puncto Sound wird ebenfalls einiges geboten: Die lässigen Spötleien und elf Drum'nBass-Stücke lassen die Boxen heißlaufen.

Negativ: Während des Spiels gilt es fast schon wie bei einem Jump & Run die unterschiedlichen Ebenen hinaufzuhüpfen. Während der Computergegner sich elegant bewegt, ist es für uns menschliche Zocker nicht gerade leicht, koordinierte Sprünge und Landungen hinzulegen. Die Kamerabewegungen sind prinzipiell in Ordnung, bei einem Extrem-Zoom leidet jedoch die Koordination sehr stark. Befinden sich mehrere Athleten in der Arena, bricht ebenfalls das Chaos aus und so mancher Spieler dürfte überfordert sein, hier noch ordentlich zu punkten.



Habt ihr die **Lichtfelder** im Aktiv-Modus berührt, schimmern diese in eurer Farbe. Um eine Runde zu gewinnen, gilt es alle Felder (bis auf ein im Stadion befindliches Feld) zu markieren

TEST

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

GRAFIK SOUND/FX
mittel gut

MEHRSPIELERSPASS

60%

SPIELSPASS

61%

Bloodlines

Entwickler/Vertrieb: Radical Entertainment/SCEE
Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer
Levels: 11 Athleten, 33 Arenen
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ab 6
Testmaster: SCEE
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN 24. April





Bei Nachtfahrten wurden die Lichtkegel der Scheinwerfer und am Pistenrand stehender Laternen exzellent in Szene gesetzt



Der Zwei-Spieler-Modus bietet neben einem Head-to-Head-Duell die Möglichkeit, zu zweit gegen ein Pace-Car anzutreten



Auch wenn man sich für ein Automatik-Getriebe entschieden hat, muss man den Rückwärtsgang falls nötig selbst einlegen

Sports Car GT

Electronic Arts legt vor. In dem sich abzeichnenden **Kampf** um die Gunst der **Rennspielfans** hat das renommierte Softwarehaus zumindest zeitlich mit **Sports Car GT** und **Need for Speed IV** die Nase vorne

In diesem Jahr zeichnet sich im Rennspielsektor zunehmend der Trend ab, dass der Spieler sich enorm ins Zeug legen muss, um sich alle Fahrzeuge und Rennstrecken der jeweiligen Simulation zu erkämpfen. Anders ausgedrückt,

der Virus, den Gran Turismo ins Leben gerufen hat, hat alle Folgeprodukte infiziert, und ohne cineastische Replay-Funktion, ausgefeilte **Tuningmöglichkeiten** und einen Karriere-Modus, der Aufstiegschancen in verschiedenen Ligen und ein durch Preisgelder auffällbares Sparkonto vorzuweisen hat, braucht sich anno 1999 kaum ein Rennspiel auf die Softwarebühne zu wagen. Electronic Arts geht zu Be-

ginn des Jahres gleich mit zwei Produkten ins Rennen, die diese Anforderungen erfüllen. Anders als der vierte Teil der Need-for-Speed-Serie ist Sports Car GT streng genommen nicht auf dem eigenen Mist gewachsen (nicht böse gemeint), sondern ursprünglich von Virgin Inter-

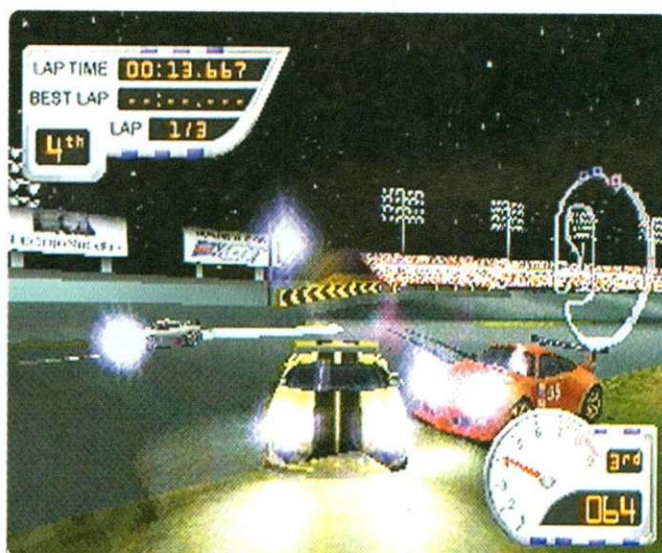
"Neben den Original-Strecken darf sich der Spieler zusätzlich auf zwei Fantasie-Kursen vergnügen"



Diese Lage scheint ziemlich aussichtslos. Zwei Konkurrenten sind vor mir und noch einmal zwei im Gepäck hinten dran



Aufgrund des geringen Startkapitals von 50.000 Dollar bleibt nichts anderes übrig, als mit einem eher benachteiligten BMW M3 zu starten



Wer auf die Verfolgerpfeile verzichten will, sollte mittels der R2-Taste doch des Öfteren einen Blick nach hinten werfen

Die Verfolger im Nacken

Durch die Option der Verfolgerpfeile werden Gegner, die sich zu einem Überholmanöver anschicken, rechtzeitig angezeigt, und können so geschickt ausgebremst werden. Die Lage der Pfeile zeigt dabei, an welcher Seite er vorbeizuziehen versucht, die Farbe weist auf den Abstand zwischen euch und dem folgenden Wagen hin. Rot bedeutet in diesem Fall, dass sich mein Widersacher bereits dicht hinter mir befindet, während Grün natürlich weit zurückliegende Gegner darstellt.



Von Straßenwagen bis PS-Monster

Eingeteilt in die vier Klassen GTQ bis GT1, sind hier einige der Highlights aus dem Fuhrpark des Spiels zu bewundern.



"Mit Hilfe der Verfolgerpfeile können selbst PS-stärkere Boliden gekonnt ausgeblockt werden"

active ins Leben gerufen und nach der Übernahme des Konzerns in die Hände von EA gefallen. Und was die hauseigenen Programmierer dann letztlich daraus gemacht haben, kann sich, soviel sei vorweggenommen, durchaus sehen lassen. Neben dem Arcade-Modus, der einen schnellen und unkomplizierten Einstieg gewährt, und der Möglichkeit, sich mit einem menschlichen Partner zu duellieren, stellt der Ligacup den zentralen Spielmodus dar. Man beginnt seine Karriere mit einem BMW M3 in der niedrigsten der vier GT-Ligen, der GTQ-Klasse, die ausschließlich verkehrstaugliche, wenn auch aufgemotzte Sportwagen zulässt. Vor dem ersten Rennen steht noch ein Abstecher in die Werkstatt auf dem Programm, wo der Rest des Bankkontos für Verbesserungen an Motor, Federung sowie Getriebe oder für effektivere Bremsbeläge verwendet wird. Weiterhin sollte man sich entscheiden, ob man im Sinne der Realitätsnähe Schäden und damit einhergehende Veränderung der Fahreigenschaften wünscht oder ob die CPU von hinten herannahende Fahrzeuge durch

Verfolgerpfeile anzeigen soll. Ohne Qualifikationsrunde findet man sich im Anschluss am Ende eines sechsköpfigen Feldes auf einer originalgetreuen Strecke der GT-Serie, wie dem Motorsport Park, dem Sebring International Raceway oder dem Laguna Seca Raceway, wieder. Im Rennen ist das erklärte Ziel dann "aufs Treppchen", sprich unter die ersten drei Plätzen, zu gelangen. Nur so verdient man sich nämlich essentielle Preisgelder und qualifiziert sich letztlich für die Teilnahme an einer höheren Tourenwagen-Klasse. Doch vor dem Lohn steht bekanntlich die Arbeit. Also beschleunigen wir bis zur ersten Kurve heran, lenken erst ganz spät ein und schieben uns durch das gewagte Manöver an die vierte Position. Sogleich wird die Bedeutung der Verfolgerpfeile deutlich, da ein rotes Dreieck hinter meinem Heck einen überholbereiten Gegner hinter mir anzeigt. Indem ich dafür Sorge, dass diese Pfeile immer möglichst mittig unter meiner Karosserie verbleiben, versperre ich meinem Verfolger den Weg und schaffe es letztlich ihn trotz geringerer PS-Zahl in



Sports Car GT hat keine separate Wiederholungsfunktion zu bieten. Vielmehr wird die Ehrenrunde in mehreren Kameraperspektiven präsentiert



Nette Spielerei am Rande: Der Drehzahlmesser ist sehr genau auf das Spielgeschehen abgestimmt

Schach zu halten. Die Strecken gestalten sich anfangs noch sehr offen und bieten viele Gelegenheiten zum Überholen, so dass ich mich bis ins Ziel auf Platz drei vorzukämpfen vermag. Das verdiente Bare muss jedoch erst einmal dazu verwendet werden, den jetzigen Boliden wiederum mit neuen Ersatzteilen aufzurüsten, damit man der ebenfalls stärker werdenden Konkurrenz gewachsen bleibt. Neben dem Stand der laufenden Saison dürfen nun auch die Daten des so modifizierten Automobils gesichert werden. Zum Abschluss noch eine Anmerkung zum Zwei-Spieler-Modus. Genau wie beim In-House-Projekt Need for Speed IV gibt es die Möglichkeit, mit einem menschlichen Widersa-

cher und den auf der Memory-Card gespeicherten Boliden als Einsatz um die Wette zu heizen. Das Verliererauto wird dann im Anschluss einem Speicherplatz des glorreichen Siegers zugute geschrieben. Eine interessante Neuerung, die einige hart umkämpfte Freundschaftsduelle verspricht. (Raoul B.)

Nicht so realitätsnah wie erwartet

Positiv: Die Idee mit den Verfolgerpfeilen ist sehr gut umgesetzt worden und macht sogar den eigentlichen Reiz des Rennens aus, da sich mit ihrer Hilfe selbst Computergegner, deren Motorleistung oberhalb der eigenen liegt, gekonnt im Zaum halten lassen. Und wenn erst einmal zwei oder drei rote Pfeile hinter dem eigenen Heck hin und her tanzen, merkt man den Druck der Verfolgergruppe am eigenen Leibe.

Negativ: Von der Verfolgeridee abgesehen, kann Sports Car GT einfach nicht genug Innovatives vorweisen, denn weder übertreffen die Tuningmöglichkeiten die der Konkurrenzprodukte gravierend, noch setzt das Fahrverhalten der Boliden in puncto Realitätsnähe neue Maßstäbe. Da man bei den Spielmodi ebenfalls nur Altbekanntes wiederfindet, schafft es GT leider nicht, sich in die Riege der absoluten Top-Produkte einzureihen. An der technischen Seite stören die zum Teil etwas grobpixeligen Texturen und wegploppende Polygone sowie eine etwas ungenaue Kollisionsabfrage. Genauer genommen verhalten sich die Fahrzeuge bei Kollisionen mit den Widersachern alles andere als naturgetreu.



Bei Kollisionen fliegen seltsamerweise Umengen an kleinen Splittern weg, eine Tortur, die sich auf Dauer auch auf das Fahrverhalten auswirkt



Tuningmöglichkeiten ohne Ende. Neben regelrechten Aufrüstsätzen dürfen auch kleinere Feineinstellungen am Fahrzeug unternommen werden

TEST

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

GRAFIK: gut
SOUND/FX: gut

MEHRSPIELERSPASS: 78%

SPIELSPASS: 78%

Sports Car GT

Entwickler/Vertrieb: Electronic Arts/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 7+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: EA
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN: erhältlich

1-2



Je nach Tourenwagenklasse nehmen Geschwindigkeit, Beschleunigung und Größe der Spoiler drastisch zu

Global Domination

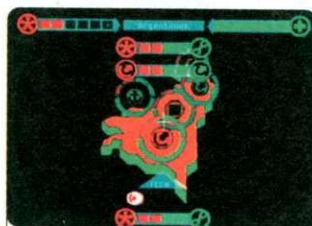
Prognose nimmt sich einem **sehr heiklen** Thema an: einem chaotischen **Atomkrieg** in der Zukunft

Das nächste Jahrtausend fängt leider nicht ganz so rosig an, wie wir uns das vorstellen. Durch den Zusammenbruch der klaren Fronten des Kalten Krieges spitzt sich die Lage immer weiter zu, da sich inzwischen jedes Land eine Atommacht nennen darf. Also wird eine geheime Untergrundorganisation namens ULTRA (Universal Tactical Response

Agency) gegründet, die die angegriffenen Staaten im Auftrag der Weltmacht USA beschützen soll. Ihr übernimmt die Rolle des aufsteigenden Agenten Phoenix, der im geheimen Stützpunkt der Organisation am Computer die anliegenden Aufträge ausführt. Dementsprechend ist auch der Missionsbildschirm aufgebaut. Ihr seht die Welt als frei zoom- und drehbare Kugel, auf der ihr einzelne der 56 Länder anwählt. Mit dem Viereck seid ihr in der Lage, Angriffswaffen auf ein Ziel abzufeuern, und mit dem Kreis schickt ihr Defensivwaffen los, zwischen denen ihr mit L1 und L2 wechselt. In den ersten Levels dürft ihr euch nur gegen angreifende Aggressoren verteidigen. Das sieht dann ungefähr so aus, dass ihr auf eurer Karte einen Marschflugkörper oder einen Bomber angezeigt bekommt. Ihr feuert nun eine Abwehrkette ab, die in einem bestimmten Umkreis alle anderen Raketen zerlegt sowie Flugzeuge beschädigt. Oder ihr platziert einen Jäger in eine mögliche Angriffsline, der die meisten der ankommenden Ziele zerstört. Verwendet ihr zunächst nur einfache Protektorraketen, dürft ihr bald



Wird der **Raketenkreuzer** (roter Fleck) zerstört, greifen die USA auf eurer Seite in den Konflikt ein



Wählt ihr ein beliebiges Land an, erscheint ein Infenster über die vorhandenen Stellungen, die ihr euch dann als Ziel aussuchen könnt



Zynische Bemerkungen in den Zwischensequenzen sind an der Tagesordnung



Kamarov: Wie Sie wissen, begann das neue Jahrtausend mit dem raschen Zerfall der politischen Stabilität aus dem gesamten Planeten. Regierungen wurden gestürzt, und internationale Konflikte weiteten sich aus.

Frisch von der Akademie werdet ihr in den geheimen ULTRA-Stützpunkt geschafft

Nur in Ansätzen gut

Positiv: Besonders gefällt mir an Global Domination die saubere Grafik. Videos in exzellenter Qualität erzählen in Zwischensequenzen den Hintergrund für die nächste Mission. Der Levelscreen überzeugt vor allem durch seinen simplen und taktischen Aufbau, auf dem man sich sehr leicht und intuitiv zurechtfindet. Das Gameplay ist angesichts der Thematik und der Idee recht gut gelöst. Eine einfache Steuerung sorgt für eine hohe Spielgeschwindigkeit.



Negativ: Global Domination ist eines von den Strategicals, mit denen ich mich nicht so richtig anfreunden kann. Durch die taktische Orientierung ist zwar eine gewisse Realitätsnähe gegeben, sie sorgt aber auch für relativ wenig Abwechslung, da ihr ständig nur mit schematischen Truppen zu tun habt. Zudem halte ich es für riskant, einen Weltkrieg auf unserer Erde thematisch zu behandeln. Auch das Spielerische gibt nicht so viel her. Ab einem bestimmten Schwierigkeitsgrad seid ihr nur noch damit beschäftigt, Raketen in mehrere Richtungen abzufeuern, was zu einer ziemlich hektischen Hektik führt und auf Dauer sehr stupide wird. Besonders erhellend: Zumeist wisst ihr nicht, warum ihr einen Level gerade verloren oder gewonnen habt.



Werdet ihr dauerhaft angegriffen, hilft euch ein **Abfangjäger** (blauer Fleck) weiter, der den Großteil der Raketen abschießt



Mitten im Geschehen bekommt ihr eine Nachricht übermittelt. Doch Vorsicht beim Lesen, in dieser Zeit werdet ihr volle Kanne beschossen

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
gut gut

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS

68%

Global Domination

Entwickler/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 20+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Psygnosis
Features: keine

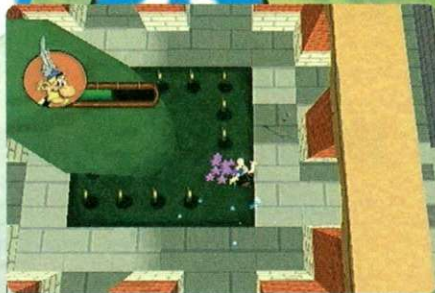
ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Die grafische Qualität schwankt zwischen sehr ansehnlich bis trist und unsauber programmiert



Fettwanst Obelix wackelt allzu träge durch die Szenarien, verfügt dafür aber über reichlich Schlagkraft in den Fäusten



Die automatische Kameraführung in den Actionsequenzen ist sehr variabel

Asterix

Beim Versuch, die Zutaten für **Miraculix'** Zaubersrank zu besorgen, stoßen die beiden **Vorzeige-Gallier** auf heftigen **Widerstand**

Infogrames macht seinem Ruf als Comic-Spezialist mal wieder alle Ehre. Nach dem einsamen Cowboy Lucky Luke schickt das größte französische Softwarehaus die weltberühmten Gallier Asterix und Obelix rechtzeitig zum Kinostart ins Videospielfeld. Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Der weise, aber greise Miraculix stellt im stillen Kämmerlein fest, dass wichtige Zutaten für seinen Zaubersrank fehlen. Logisch, dass der smarte Asterix und der bärenstarke Obelix mal wieder die Kastanien aus dem Feuer holen müssen. Ihr Auftrag besteht unter anderem darin, sämtliche sieben Hauptzutaten zu organisieren, die quer über die gesamte Landkarte verteilt sind.

Das

Problem ist nur, dass sich die begehrten Objekte allesamt auf römisch besiedelten Gebieten befinden, wobei wir wieder beim beliebten Comic-Thema wären. Wer nun ein geradliniges Jump&Run-Erlebnis erwartet, sieht sich in diesem Falle getäuscht. Vielmehr handelt es sich um ein Strategie-Werk, das stark an den Brettspielklassiker Risiko erinnert und mit eingestreuten Geschicklichkeitssequenzen versehen worden ist. Auf einer Oberwelt seht ihr zahlreiche Regionen, die in römischer Hand sind. Euer Anliegen besteht darin, durch geschicktes Truppenverschieben, einen Landstrich nach dem anderen zu erobern, bis euch sämtliche Ingredienzien in die Hände fallen. Der Strategieteil gliedert sich in drei Abschnitte: Zunächst verteilt ihr neu gewonnene Truppen innerhalb eurer Gebiete. Danach herrscht Krieg! Mit dem Cursor markiert ihr ein Gebiet und bestimmt dann die Anzahl der Truppeneinheiten, mit denen ihr anschließend einen benachbarten Römer-Landstrich attackiert.

Die Faustregel ist dabei äußerst simpel: Der, der über die höhere Anzahl an Soldaten verfügt, hat automatisch gewonnen und hisst in der eroberten Region die Flagge. In der letzten Phase, bevor der CPU-Gegner am Zuge ist, verteilt ihr schließlich noch unter takti-



Szenen wie im schönen Comic-Intro gibt es während des Spiels leider nicht zu sehen



Stilecht: Wie in den Comic-Heften sorgen Asterix' Uppercuts für eine ungewollte Flugeinlage

schen Gesichtspunkten eure vorhandenen Truppen. Man sollte dabei stets Bezirke, die an römische Gebiete angrenzen, mit besonders vielen Truppen ausstatten, um ein Vordringen der italienischen Feinde zu erschweren. Sobald ihr um eine Region kämpft, in der sich eine Zutat befindet, absolviert ihr zusätzlich eine dreidimensionale Jump&Run-Sequenz mit Asterix oder Obelix. Im Gegensatz zu Lucky Luke bewegt ihr euch nicht nur auf einem schmalen Pfad, sondern nutzt auch die dritte Dimension reichlich aus. In den unterschiedlichen Passagen haut ihr in bekannter Art und Weise Römer aus ihren Rüstungen, meistert per Sprungkraft die zum Teil tückischen **Hüpfpassagen** und heimst neben der Zutat auch Kupferkessel sowie viele Goldmünzen ein. Letztere sollten reichlich eingesammelt werden, um immer wieder Bonustruppen zu kassieren. (Ulf S.)



Über den Dächern von Rom: Die Hüpfpassagen erfordern zum Teil pixelgenaue Absprünge

Simpler Strategiespaß für jüngere Zocker

Positiv: Zunächst einmal finde ich die Idee sehr gut, zwei Genres miteinander zu kombinieren. Der Strategieteil ist zwar vergleichsweise simpel, dennoch bereitete es mir Vergnügen, einen römischen Landstrich nach dem anderen zu erobern. Lobenswert ist außerdem die musikalische Untermalung, da sie zum Asterix-Thema perfekt passt und recht abwechslungsreich ist.

Negativ: Grundsätzlich: Anspruchsvolle Strategen dürften über die wenigen taktischen Möglichkeiten sicherlich nur müde lächeln. Asterix wurde augenscheinlich eher für jüngere Zocker konzipiert bzw. für Strategieneulinge. Die entscheidende Schwäche sind jedoch die Jump&Run-Sequenzen, da sie zum Teil schlichtweg langweilig sind, unsauber programmiert wurden und der rechte Biss fehlt. Nervig wird es vor allem, wenn man sie mehrfach durchspielen muss, nachdem die Region von den Römern zurückerobert wurde. Im Gegensatz zu Lucky Luke wirkt die Grafik außerdem recht lieblos. So hätten den beiden Galliern ein paar Polygone mehr sehr gut getan.



Sobald zwischen zwei Fronten Krieg entbrennt, werdet ihr Zeuge einer witzigen Schlachtanimation

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
mittel sehr gut

MEHRSPIELERSPAß

entfällt

SPIELSPAß

60%

Asterix

Entwickler/Vertrieb: Infogrames/Infogrames

Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

Levels: entfällt

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

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

Testmuster: Infogrames

Features: zwei Genres in einem Spiel

ERSCHEINUNGSTERMIN Ende März



T'ai Fu

Wrath of the Tiger

Steven Spielbergs **Softwarefirma** Dreamworks **versucht** sich wieder einmal mit **durchgestyltem** Charakterdesign zu **profilieren**

Es ist schon eine lange Zeit her, als das mystische China vom Drachenmeister, einem fast allmächtigen Tyrann, verwüstet wurde. Zuvor lebten dort die unzähligen Tierklans friedlich nebeneinander und übten sich in Kung-Fu, der traditionellen chinesischen Kampfkunst. Die Klans, mächtige, stolze Familien, standen sich immer in einem fairen Wettstreit gegenüber, bis schließlich ein Drache auf den Plan trat, der alle Kung-Fu-Stile der einzelnen Klans beherrschte. Dadurch war er unbezwingbar, und alle, die versuchten ihn bei seiner Zerstörungswut quer durch das Land aufzuhalten, wurden vernichtet. Darunter auch der

Tiger-Klan, dessen aufopferungsvoller Kampf gegen den Drachen-Klan sein Ende bedeutete. Während dieser Auseinandersetzung wurde ein Tiger-Junges in die Obhut der weisen und friedlichen Pandas gegeben. Dort überlebte das Findelkind namens T'ai die Vernichtung seiner Sippe und wuchs im festen Glauben auf, ein (wenn auch merk-

"Das Charakterdesign ist durchgestylt vom Kopf bis zur Klauenspitze"

würdiger) Pandabär zu sein. Als der Tag kam, an dem T'ai alt genug war, in die weite Welt hinaus geschickt zu werden, erfuhr er von seinem Schicksal und schwor, den alten tyrannischen Drachen zu finden und zu vernichten.

So viel zur etwas merkwürdigen und mysteriösen Vorgeschichte von T'ai Fu, dem neuesten Jump&Run-Werk aus dem Hause Dreamworks. Der Besitzer von Dreamworks, Starregisseur



Rote und grüne Kobras dienen dem Drachenklan als Handlanger und erschweren T'ais Vergeltungsaktion erheblich

Steven Spielberg, begutachtete höchstpersönlich die Entwicklung zu T'ai Fu (wenn man der Presseabteilung Glauben schenken darf). Während des Spiels blickt man den jungen Tiger von einer etwas entfernten

Position an. Dabei nimmt die Kameraperspektive ständig eine neue Stellung ein. Wie

nicht anders zu erwarten, ist diese dynamische Third-Person-Ansicht und die dadurch etwas komplizierte Steuerung

gewöhnungsbedürftig. Sie verleiht dem Spiel allerdings eine eigene Note, denn die Grafik kann sich durchaus sehen lassen. Jeder der



Als äußerst gelungen lassen sich die Animationsphasen des jungen Tigers hervorheben



Habt ihr einen Gegner niedergestreckt, dürft ihr eurem Ärger in Form von verbalen Beleidigungen freien Lauf lassen



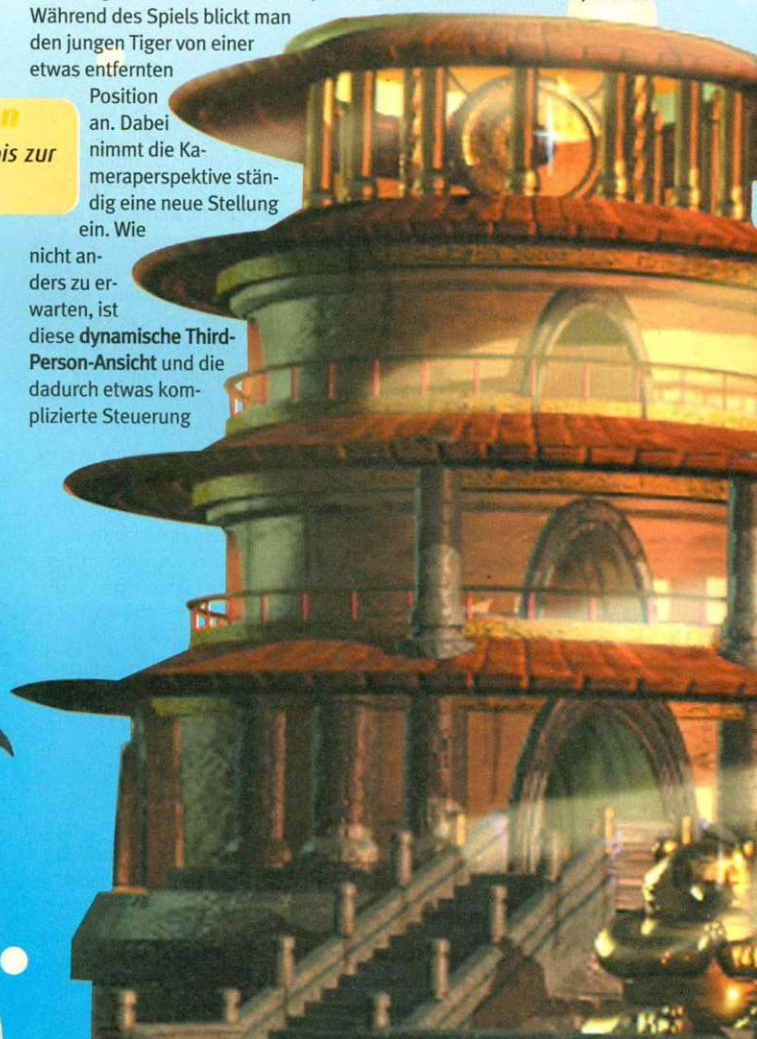
Die dynamische Third-Person-Ansicht zoomt je nach Spielsituation an T'ai heran, schwenkt automatisch herum oder geht in eine Totalperspektive



Die Endgegner übertreffen Tai meist um ein Vielfaches an Größe und müssen mit einer bestimmten Taktik besiegt werden



Neben der Anzeige für die Lebensenergie ist weiterhin die verbleibende Chi-Energie im Auge zu behalten





Die fortschreitende Handlung wird dem Spieler durch zahlreiche Cut-Scenes vermittelt und fördert skurrile Charaktere zu Tage



Dank der mysteriösen **Chi-Energie** kann sich unser Tiger mit magischen Blitzen wehren oder alle Energie zu einer Schockwelle ansammeln



Einmal losgelassen, fegt die optisch beeindruckend realisierte Druckwelle alle kleineren Feinde vom Bildschirm

24 Levels bietet andere Texturen und Hintergründe, so dass es nicht so schnell langweilig wird. Schade nur, dass es bei den Gegnern an dieser Vielfalt fehlt. Im Laufe des Abenteuers werden sich euch unzählige Verbündete des Drachen-Klans in den Weg stellen, darunter giftige Kobras oder Leoparden. Dreamworks verlieh jeder Rasse ein vollkommen eigenes abgedrehtes Design, das sich durch das gesamte Spiel hindurchzieht. Auch die Animationen können sich sehen lassen. Über 100 Moves und Kombinationsmöglichkeiten hat T'ai in seinem Schlagrepertoire. Am Anfang des Spiels, kurz nachdem der coole Tiger die Pandasippe verlassen hat, beherrscht er jedoch

nur wenige Grundattacken. Mit jedem abgeschlossenen Level bekommt er neue Kombos und Aktionsmöglichkeiten hinzu. Bezwingt T'ai beispielsweise den verrückten Affenkönig, zeigt der ihm die Affenrolle und den Affensprung. Mit diesen Bewegungen kann T'ai sogar höher gelegene Plattformen erreichen oder ganze Sprungkombinationen hinlegen. Damit dieses Jump & Run auch den mystischen Ansprüchen des alten Chinas gerecht wird, haben die Entwickler T'ai noch einige übernatürliche Fähigkeiten mit auf den Weg gegeben. Durch die so genannte **Chi-Energie** kann der Tiger magische Blitze und Druckwellen quasi aus dem Nichts entstehen lassen und seine Gegner binnen weniger Augenblicke ausschalten. Auch nach erfolgreichen Kombos wird mittels der Dreieck-Taste den

Die wichtigsten Klans



Der Tiger-Klan

Vor langer Zeit scharten sich noch die anderen Klans um die starken und weisen Tiger, deren Ansehen und Einfluss den Drachen dazu anspornen, sie zu vernichten. Da der Drache sie als seine größten Widersacher empfand, verfolgte er sie so lange, bis alle ausgerottet waren, bis auf einen ...

Der Panda-Klan

Die Pandas sind hochgeachtete Lehrmeister und der friedfertigste aller Klans. Sie sind selbstlos und zuvorkommend, führen ein einfaches Leben und streben nach Weisheit und Erleuchtung. Ihr Kung-Fu-Stil dient nur zur Verteidigung und reflektiert die Energie des Angreifers zurück.



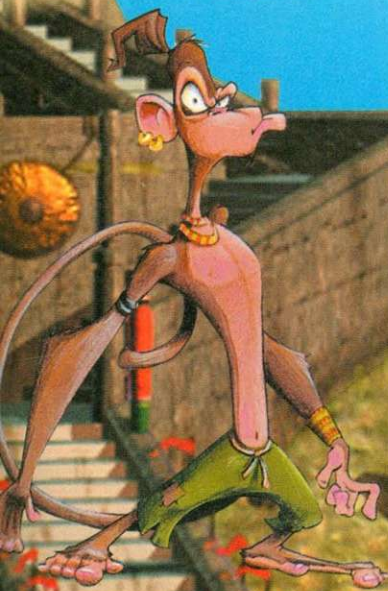
Der Schlangen-Klan

Verachtet wegen ihrer Hinterlist und Falschheit, wurden die Schlangen durch die Aussicht auf neue Macht durch den Drachenmeister verführt, ihn bei seinen Plänen zu unterstützen. Die Schlangen formierten sich zu einer tödlichen Armee und gehorchen dem Drachen blind. Ihre Hoffnung ist es, eines Tages durch die magischen Fähigkeiten des Drachen auf dieselbe Stufe wie er gehoben zu werden.



Der Drachen-Klan

Die Drachen waren einst stolz, mächtig und gefürchtet wegen ihrer Kraft und Magie. Aber bittere Machtkämpfe in den eigenen Reihen führten zur Vernichtung des Klans. Einziger Überlebender dieser Blutfehden war der Drachenmeister, eine alte und scharfsinnige Kreatur, dessen Machthunger ihn dazu trieb, die anderen Klans zu vernichten und die Herrschaft über alle anderen Tiere zu erlangen. Mit Hilfe seiner Schlangennarmee versucht der Drachenmeister einen neuen Klan zu etablieren, indem er die Chi-Energie getöteter Feinde nutzt. Seine teuflischen Pläne verwirklicht er mit den Geheimnissen des Kung-Fu, die im verborgenen Palast, seinem Hauptquartier, liegen.



Nach jedem Level erhaltet ihr eine umfassende Auflistung eurer Leistungen mitsamt der neu erlernten Schlagtechniken



Manche Hinweise klingen eher wie fernöstliche Weisheiten, sie helfen aber die schweren Endgegner zu besiegen



Die Locations sind trotz gleichbleibender Fernost-Kulisse relativ abwechslungsreich gestaltet



Der Drachenmeister

Als letzter seiner Art hat der Drachenmeister begonnen, Schlangen in Drachenkrieger zu verwandeln. Er bezwang viele Klangs, die übrigen hat er versklavt. Es liegt in seiner Natur, ehrgeizig und machthungrig zu sein, was ihn böse hat werden

lassen. Der Drachenmeister verfügt über ein bemerkenswertes Wissen des Chi und anderer magischen Kräfte. Durch den Sieg über die anderen Klangs würde er zu einem noch mächtigeren Zauberer werden, weil er ihr Kung-Fu-Wissen, ihr Chi und ihre ganze Lebenskraft stehlen könnte.

Gegnern eine weitere Chi-Ladung ins Gesicht geballert. Natürlich steht die Chi-Energie nicht unbegrenzt zur Verfügung. Ein Balken am oberen Bildschirmrand zeigt ebenso wie die Lebensanzeige den aktuellen Status von T'ai an. Geht die Energie zur Neige, muss man sich schleunigst auf die Suche nach diversen Schriftrollen machen, die in den Levels versteckt herumliegen und deren Aufnahme dem Tiger wieder Kraft in den Tank packt. Ebenfalls ein wenig Lebensenergie bringt das Anpöbeln von Gegnern, denn T'ais Mundwerk ist berüchtigt. Nach jeder erfolgreichen Kombo geigt man

"Erstaunlich professionell wirken die deutschen Stimmen von T'ai und Co."

mittels der R2-Taste seinem Gegner mal so richtig die Meinung. Das befreit Stimme und Geist! Kommt es zu einem Kampf mit einem der zahlrei-

chen Endgegner (etwa alle drei Levels wartet einer auf euch), heißt es die richtige Taktik anzuwenden. Wer nur stur auf die großen Brocken eindrischt, wird in diesen Kämpfen wenig Erfolg haben. Leider kommen diese taktischen Elemente insgesamt in T'ai Fu zu selten vor.

Während der normalen Abschnitte sind die Auseinandersetzungen zu eintönig und bei mehr als zwei Gegnern zu hektisch. Dennoch macht es Spaß, mit dem frechen Tiger durch die Levels zu streifen und seinem Ärger über die Vernichtung seiner Sippe freien Lauf zu lassen, denn das Gameplay besteht glücklicherweise nicht nur aus Kämpfen, sondern auch aus Geschicklichkeitseinlagen und kleineren Puzzles. Manchmal gilt es Schalter umzule-

gen, Brücken zu aktivieren und dergleichen mehr. Und wie es sich für ein modernes Jump & Run gehört, findet man in T'ai Fu genügend Power-ups, wie elementare Energietafeln, die jedes Monster pulverisieren. (Frank F.)

Schönes Jump & Run mit spielerischen Mängeln

Positiv: T'ai Fu ist mal wieder ein grafisch respektabler Titel von Dreamworks. Hintergründe, Texturen und Animationen können sich sehen lassen. Mir hat besonders das ausgefeilte und moderne Charakterdesign von T'ai und den anderen Tier-Klangs gefallen. Auch der Sound und die musikalische Untermalung versetzen den Spieler gekonnt in das alte China. Dazu kommt eine ambitionierte deutsche Sprachausgabe, bei der sich die Sprecher alle Mühe gegeben haben, die Gefühlsregungen der Tiere wiederzugeben.

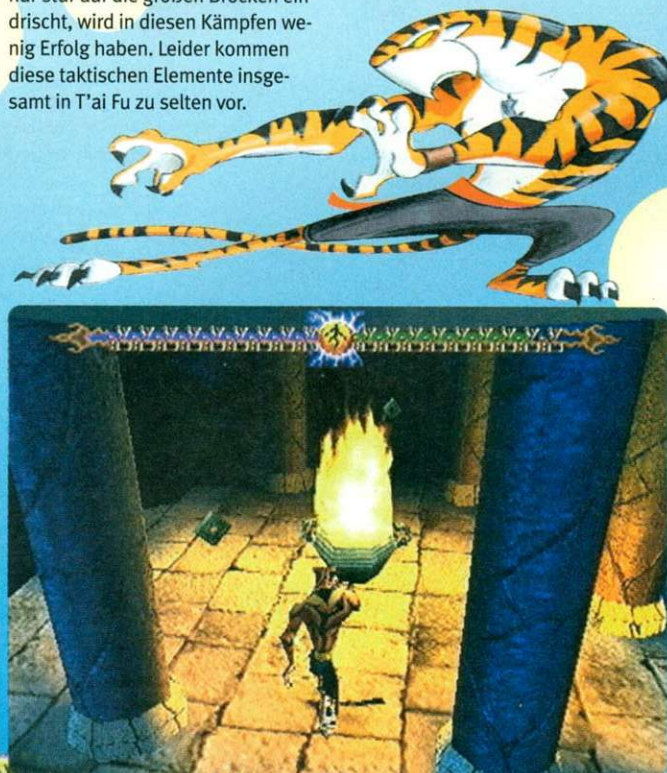
Negativ: So schön auch die technische Ausführung anmutet, patzt T'ai Fu in der A-Note. Die Steuerung entspricht leider nicht mehr modernsten Anforderungen. Manchmal nimmt die Kamera schnell eine andere Position ein, wodurch sich auch die Lenkrichtung ändert. Die wenige Zeit, um zu reagieren, reicht dann in einigen Fällen nicht aus und man verliert ein Leben. Ebenfalls zu bemängeln wäre das für meinen Geschmack unausgewogene Verhältnis von Action- und Jump&Run-Elementen. Außerdem verliert man in den Kämpfen schnell die Übersicht, wenn sich mehr als zwei Gegenspieler gleichzeitig auf dem Bildschirm befinden.



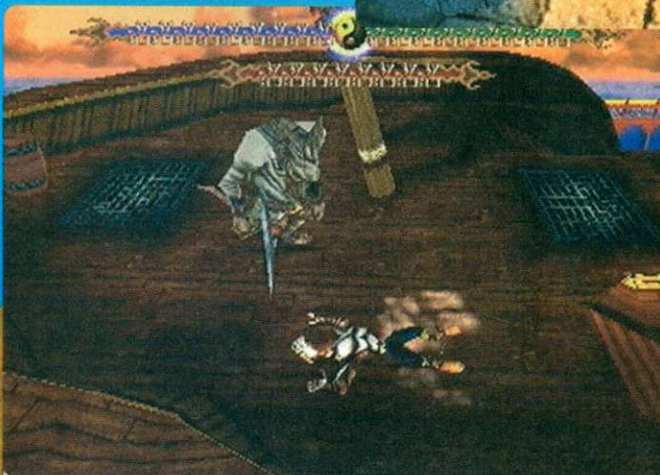
Hübsch anzusehen sind die fernöstlich designten Hintergrundgrafiken



Neben spektakulären Tritten erweist sich die Kampfrolle als hilfreich



Die Grafik-Engine kann sich wirklich sehen lassen und geizt nicht mit Lichteffekten und True-Light-Sourcing



Das war zuviel. Nach schweren Treffern sackt unser Held zu Boden und haucht eines seiner Leben aus

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
sehr gut

SOUND/FX
sehr gut

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS

72%

T'ai Fu

Entwickler/Vertrieb: Dreamworks/Activision
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 24
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Sony
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Immer schneller



Neu

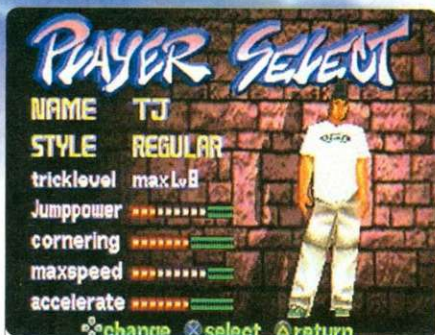


**nur
3,90**

Alle 14 Tage neu und aktuell!

PC • Nintendo • Sony • Sega

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



Karriere-Modus: Nach Abschluss einer Stage darf euer Boarder in Kategorien wie Sprungvermögen oder Kurvenverhalten verbessert werden



Nur drei Grundkurse klingt recht mager, jedoch öffnen sich nach erfolgreichem Durchfahren Tore und Abzweigungen werden so befahrbar



Bei den Trickmoves gilt eine Grundregel: Nur bei Höchstgeschwindigkeit können die richtig coolen Sprünge absolviert werden

Street Sk8ter

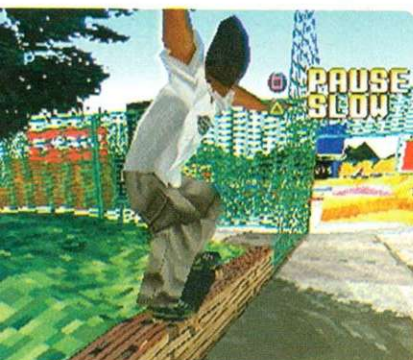
Electronic Arts schwimmt gegen den Strom.
In Zeiten, wo alle Welt dem **Snowboard-Wahn** erlegen ist, wagen sie sich mit einem **Skateboard-Spiel** ins Rennen

Jetzt mal ehrlich. Wer hat nicht als Teenager einmal seinen Mut auf einem Skateboard unter Beweis gestellt, coole, wenn auch etwas abgetragene Klamotten angezogen und ist an Bordsteinen herumgehüpft? Für alle Ex-Skater und diejenigen, die diesem Sport die Treue gehalten haben, bahnen sich nun auf der PlayStation bessere Zeiten an. Denn nachdem

Electronic Arts mit Street Sk8ter vorlegt, hat auch Activision eine Skateboard-Simulation in Angriff genommen und mit Tony Hawk sogar einen wahren Profi gefunden und eingestellt. Doch konzentrieren wir uns erst einmal auf den Pioniertitel der Programmiertruppe Microcabin. Nach einem rasant geschnittenen Intro bietet sich im Hauptmenü leider ein etwas karges Bild. Neben einem Trainingsmodus besteht lediglich die Option, gegen einen mensch-

lichen Kontrahenten zu skaten oder sich in der Street-Tour zu bewähren. Letzterer Spielmodus ermöglicht es, neue Skater und Boards, zusätzliche Streckenabschnitte sowie die Bonusarenen Half-Pipe, Big Air und die Bowl zu erspielen. Aber fangen wir mal ganz langsam an. Nachdem ihr euch einen der anfangs vier Skater ausgesucht habt, findet ihr euch am Start des ersten Parcours in L.A. wieder. Um diesen erfolgreich zu absolvieren, muss ein Punktekonto von mehr als 13000 erfahren und ersprungen werden. Da dies fer-

ner unter Zeitdruck gemeistert sein will, liegt es an euch, den Punktestand durch schnelles Durchfahren und somit fetten Zeitbonus zu übertreffen, oder aber so viele Sprünge wie möglich hinzulegen und erst in letzter Sekunde die Ziellinie zu überqueren. Auf der Piste finden sich nun neben etlichen künstlichen Trick-



So ein gewagter Rail-Slide hat schon so manchen übermütigen Anfänger auf den Boden der Realität zurückgeholt



Da die Kurse in den Metropolen New York, L.A. und Tokyo angesiedelt sind, bestehen die Hintergrundgrafiken meist aus Hochhäusern



Neben dem Zeitlimit und dem Punktekonto ist es besonders wichtig, den Geschwindigkeitspfeil im Auge zu behalten



Als Bonusrunden dürfen die klassische Half-Pipe und auch die Events Big Air oder die salatschüsselartige Bowl erspielt werden

Intro



Guter Start für ein (fast) neues Spiel-Genre

Positiv: Als buntes Knallbonbon könnte man Microcabins erste Skateboard-Simulation wohl bezeichnen, denn um das Flair dieser unorthodoxen Sportart einzufangen wurde immenser Aufwand betrieben. So stehen den acht Skatern mehrere Outfits sowie insgesamt 20 Boards mit original Deck-Grafiken der 98er-Kollektion zur Verfügung. Als besonders gelungen darf der Sound hervorgehoben werden, der durch mitreißende Beats und Hip-Hop-Klänge begeistert.

Negativ: Leider haben sich die Jungs von Microcabin beim Zwei-Spieler-Modus eine Fehlentscheidung geleistet, da sie auf ein Splitscreen-Duell verzichteten. Gerade durch den interessanten Punkteschlüssel hätte ein Kopf-an-Kopf-Duell, mit eventuellen Ellbogenattacken gewürzt, dem Spiel zu einer weit höheren Mehrspieler-Wertung verholfen. Weiterhin hätten die Programmierer in puncto Spielmodi, besonders bei einer so bunten Sportart wie dem Skateboarden, doch etwas mehr Einfallssreichtum zeigen können. Zusätzlich ist trotz der netten Idee der erspielbaren Abzweigungen der Streckenumfang zu gering.



schanzen jede Menge Gelegenheiten, auf eher unkonventionelle Weise Punkte zu scheffeln. So müssen Treppengeländer für einen eleganten Rail-Slide genauso erhalten wie Bordsteinkanten, Blumenbeete oder Reklametafeln zwecks Ausführung zusätzlicher Sprungmanöver. Entscheidend für die Art der vollführten Kunststückchen ist natürlich der Absprungzeitpunkt durch Drücken der X-Taste, aber auch die derzeitige Geschwindigkeit eures Boarders, auf die mittels der Kreis-Taste (schneller) und des Viereck-Knopfes (Bremsen) Einfluss genommen wird. Weiterhin spielen die Erfahrungswerte des Sportlers eine Rolle, die in einem stark vereinfachten Karriere-Modus zu verbessern sind. Sollte es euch dann gelingen, die ansteigenden Punkteanforderungen aller drei Parcours zu erfüllen, öffnen sich bisher verschlossene



Geschafft! Hinter der Ziellinie wird euer erreichter Punktestand aus dem Zeitbonus und den Wertungen der Tricks errechnet



In der Half-Pipe gilt es durch gekonnte Tricks Bonussekunden für die nächste Piste zu erspringen

Tore und damit neue Bereiche der Strecken, so dass es interessant bleibt, mit einem anderen Skater

die Street-Tour erneut zu meistern. (Raoul B.)

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
mittel

SOUND/FX
sehr gut

MEHRSPIELERPASS
entfällt

SPIELSPASS
70%

Street Sk8ter

Entwickler/Vertrieb: Microcabin/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 3+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Electronic Arts
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Big Air

Electronic Arts goes Snowboard, und diese Premiere wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten

Spätestens seit diesem Winter dürfte die Freude an dem weißen Nass einen Dämpfer erfahren haben. Wer dennoch ungetrübten Spaß an Pulverschnee und rasanten Pistenabfahrten finden möchte, der sollte sich besser auf die weniger gefährlichen, aber nicht weniger reizvollen virtuellen Pisten begeben. Anlass dazu bietet das neueste Produkt aus der weltgrößten Softwareschmiede. Big Air

bietet mit seinen 30 Abfahrten ein enormes Spektrum an Möglichkeiten. Die 30 Wettkämpfe setzen sich aus den fünf Disziplinen Halfpipe, Big Air, Boarder X, Slalom und Free-ride zusammen, die in sechs verschiedenen Ländern, der Schweiz, Deutschland, Japan, USA, Schottland und Kanada, ausgetragen werden. Für die Wettkämpfe stehen euch fünf Bo-



arder zur Auswahl, die mit ihrem gesamten Sponsorenteam angetreten sind. Das bedeutet für uns Zocker eine fantastische Auswahl an Boards (z.B. Burton, Morrow) und Klamotten. Ansonsten bleibt alles beim Alten. Eure Boarder können verschiedene Grabs und Drehungen vollführen oder mit Highspeed gen Tal brettern. Als besonderes Appetithäppchen hat sich EA in der Snowboardszene umgehört und 30 Tracks von 11

verschiedenen Bands, wie Blink 182, Snuff, Gangster Fun, Diesel Boy, Limp und Leatherface, in das Spiel eingebunden, die unterwegs für das richtige stylische Gefühl sorgen sollen. (Raoul B.)

Schwache Debütvorstellung, aber guter Sound!

Positiv: Die Musiktracks sind gut! Vielleicht hätte EA Big Air als Audio-CD herausbringen sollen.



Negativ: Ja, ja! Dass Snowboarden nicht ganz so einfach ist, dürfte nach diesem misslungenen Versuch auch EA klar sein. Es genügt eben nicht, nur ein paar Polygone zusammenzufügen, diese auf ein Board zu stellen und einen Berg runterfahren zu lassen. Big Air fehlt es einfach an Style! Die Steuerung ist katastrophal und die Tricks sehen aus wie ... Vielleicht sollte man die Programmierer mal zu einem Besuch bei unserem Tips- und Tricks-Master Gunther einladen, damit er ihnen die Vorzüge des Motion-Capturing genauer erläutern kann.



Obwohl die Figuren mit feinen Texturen überzogen wurden, wirken sie pixelig und grobgeformt

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
mittel

SOUND/FX
sehr gut

MEHRSPIELERPASS
43%

SPIELSPASS
43%

Big Air

Entwickler/Vertrieb: Accolade/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 30 Pisten
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Electronic Arts
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN März



Swing

Knobelspaß aus **heimischen Gefilden** mit vielen **bunten Kugeln**

Was haben die meisten Knobelspiele gemeinsam? Richtig, außen pfui, innen hui. Ihr habt die Aufgabe, in verschiedenen Modi unterschiedlich farbige

Und noch 'ne Runde und noch eine und ...

Positiv: Swing kann schnell einmal dafür sorgen, dass man erst in den frühen Morgenstunden bemerkt, dass die Zockernacht beinahe schon wieder vorbei ist. Die Krönung des wahren „Swingers“ liegt natürlich darin, dass man seinen menschlichen Kontrahenten gnadenlos „niederswingt“. Aber auch die anderen Modi sorgen lange für gutes Entertainment.

Negativ: Jetzt stehen wir vor einem Problem. Was gibt es Negatives über Swing zu berichten? Nicht viel. Als einzigen Kritikpunkt könnte man anführen, dass es einige Zeit dauert, bis man sich mit allen Besonderheiten der Knochlei vertraut gemacht hat. Das könnte den Schnellknobler, der ein Tetrisprinzip liebt, abschrecken.



Kugeln auf Wippen anzuordnen, die dann nach einem Wertigkeitsprinzip wiederum hin und her tendieren und die Kugeln durch die Gegend schleudern. Liegen vier gleichfarbene Kugeln nebeneinander, lösen sich diese auf und andere, die über ihnen liegen, rutschen nach. Je mehr ihr an Kugeln abräumt, desto mehr Punkte heimst ihr auf eurem **Habenkonto** ein. Um das Ganze noch abwechslungsreicher zu gestalten, werdet ihr nach und nach mit 28 verschiedenen **Sonderkugeln** konfrontiert, die gemeinerweise euer Ablagesystem durcheinander bringen. Um dem Spiel den letzten Kick zu geben,



Vorbildlich: Alle 28 Sonderkugeln werden genau beschrieben und erklärt



Ihr seid permanent gefordert und müsst mehrere Züge schon im Voraus planen. Allerdings erhaltet ihr dann durch Abräumer reichlich Guthaben auf dem **Habenkonto**

steigert sich die Anzahl der Kugelfarben bei Erreichen höherer Runden. Somit werden eure grau-

en Zellen noch stärker beansprucht. Und dann wird es stressig. (Frank F.)

TEST

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

GRAFIK: düffrig
SOUND/FX: düffrig

MEHRSPIELERSPASS

84%

SPIELSPASS

80%

Swing

Entwickler/Vertrieb: Software 2000/Software 2000
Schwierigkeitsgrad: einfach bis schwer
Levels: 209
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Software 2000
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Guardian's Crusade

Von Helden, einem **Monsterbaby** und vielen **Rätseln**

Alles beginnt mit einem Aschweren Unwetter. Unheil und Verwüstung ziehen über das Land. Als kleiner Knight werdet ihr tags darauf ausgesandt, eine

Verkürzen wir uns die Wartezeit auf Final Fantasy 8

Positiv: Wie schon im Haupttext angemerkt, bietet Guardian's Crusade eine nette Knuddelgrafik, die bestimmt ihre Freunde finden wird. Gerade die Idee mit dem tollpatschigen Findelkind ist wirklich nett. Aber auch die Bedienbarkeit ist dank der frei rotierbaren Grafik wunderbar gewährleistet. Alles in allem ein faires Spiel.

Negativ: Guardian's Crusade schafft es nicht, eine Komplexität wie die RPG-Referenz Final Fantasy zu erreichen. Dafür fehlen mir ein wenig die „versteckten“ Rätsel, Parallelgeschichten und Aufgaben, die FF7 oder auch Wild Arms aufweisen und den Spieler somit stärker in die gesamte Geschichte einbeziehen.

Nachricht ins benachbarte Dorf zu bringen, ohne dass ihr ahnt, was für ein Schlamassel da auf euch zukommt. Auf eurem Rückweg stolpert ihr über ein Findelkind, welches euch in allerlei Abenteuer verwickelt. So viel zur Anfangsgeschichte in Guardian's Crusade. Rein spieltechnisch reist ihr zwischen diversen Orten hin und her, führt rundenbasierende Kämpfe und versucht die euch gestellten Rätsel und Aufgaben zu lösen. Aber auch so alltägliche Dinge wie Energie auffrischen und genretypischen Smalltalk führen gilt es zu erledigen. Dabei ist die Grafik mehr im Bereich „knuddelig“ ange-



Wie in allen RPGs (Role Play Games) ist der Smalltalk für den Informationsnachschub ungeheuer wichtig



Die Kämpfe werden rundenbasierend ausgetragen und sorgen somit dafür, dass ihr eure Aktionen stets genau planen dürft

siedelt, ohne aber gleich in die Schublade kitschig abzurutschen. Zusätzlich unterstützt

Guardian's Crusade als erstes RPG im deutschen Bereich das Dual-Shock-Pad. (Frank F.)

TEST

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

GRAFIK: mittel
SOUND/FX: mittel

MEHRSPIELERSPASS

entfällt

SPIELSPASS

75%

Guardian's Crusade

Entwickler/Vertrieb: Tamsoft/Activision
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: entfällt
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12 Jahre
Testmuster: Activision
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Hard Edge

Sunsoft hat den Überraschungstitel rund um die **Terroristenhotz** endlich fertiggestellt

In ferner Zukunft, irgendwo im Japan, stürmt eine Gruppe von vermeintlichen Terroristen ein geheimes Labor der Regierung. Schnell wird klar, dass sie es bitterernst meinen. Ausgerüstet mit den neuesten Waffen werden die lächerlichen Sicherheitskräfte niedergedrungen. Selbst eine Spezialeinheit der Polizei geht in ihrem Kugelhagel unter. Nur zwei Agenten können dem Tod gerade noch einmal von der Schippe springen und versuchen nun, völlig auf sich selbst gestellt, das Gebäude zu erkunden. Allerdings wird schon nach kurzer Zeit klar, dass es den Terroristen mehr um technologische Errungenschaften als um Geld geht. Im Spielverlauf werdet ihr immer wieder mit Informationsschnipseln versorgt, die darauf hinweisen, dass in den Forschungseinrichtungen mit künstlicher Intelligenz experimentiert wurde. Nebenbei haben die Wissenschaftler auch an lebenden Menschen und deren Gehirnen herumgepfuscht. Ein heikles Thema also, das nicht einmal von so weit hergeholt zu sein scheint. Ihr übernehmt zunächst einmal die beiden Überlebenden des Spezialkommandos, Alex und Michelle, ähnlich wie in Capcoms Resident Evil 4, was bedeutet, dass ihr die Spielpersonen durch vorgegebene Szenen steuert. Hierbei lauern überall Gegner auf



Grundsätzlich solltet ihr alle Schalter, die ihr findet, benutzen. Oft erhält ihr hierdurch wichtige Items

euch, die ihr mit euren Waffen oder auch Beat'emUp-like mit Tritten und Schlägen zurechtweist. Aber auch auf hinterhältige Sprengsätze und gemeine Fallen muss geachtet werden. Es kommt nicht selten vor, dass nur ein schneller Sprung den Charakter vor dem Tod bewahrt. Natürlich müsst ihr auch noch jeden Raum in dem Hochhaus ganz genau unter die Lupe nehmen. Um dabei den Überblick zu bewahren, wurde dem Game eine Automapping-Funktion spendiert, die stets vorbildlich dafür sorgt, dass ihr euch nicht verirrt. Durchstreifen die beiden anfangs noch zusammen das Gebäude, trennen sie sich spielbedingt schon bald. Ihr dürft dann zwischen ihnen gezielt hin- und her-



Hinterhältige Sprengsätze sorgen für herben Energieabzug. Versucht, sobald einer aktiviert wurde, euch durch schnelles Springen in Sicherheit zu bringen

schalten, um die Rätsel gemeinsam zu lösen. Beispielsweise gilt es, Codekarten und Schlüssel zu finden. Allerdings wurden diese mit kleinen Rätseln gesichert, die erst einmal geknackt werden müssen. Aber auch so triviale Gegenstände wie Dias verlangen nach einem Projektor, um gesichtet zu werden. Dabei übernimmt das Inventory für euch die Kombination von mitgeführten Gegenständen in der jeweiligen Situation. Das bedeutet, dass ihr eure Spielfigur nicht erst mit dem Inventar ausstatten müsst, um eine Reaktion an anderer Stelle hervorzurufen. Es reicht aus den erforderlichen Gegenstand zu besitzen. Nachdem ihr gewisse Situationen

gemeistert habt, informieren euch im Spielverlauf feine FMV-Sequenzen darüber, was die Verbrecher gerade so im Hochhaus treiben und wo man sich doch noch einmal umschauen sollte. (Udo L.)



Kleinere Goodies, die leicht übersehen werden könnten, machen durch Aufblitzen auf sich aufmerksam

Spannung bis zur letzten Sekunde

Positiv: Hard Edge versteht es, einen ungeheuer dichten Spannungsbogen aufzubauen und immer wieder mit Überraschungen im Spiel den Spieler zu fesseln. Auch halten sich Kämpfe und Rätsel sehr ausgeglichen die Waage und sorgen für reichlich Motivation. Wer Resident Evil 1 liebte und auf Zombies verzichten kann, hat bei Hard Edge einen Pflichtkauf vor sich.

Negativ: Zu meckern haben wir diesmal nur etwas an der Steuerung. Anfangs werdet ihr mit eurem Charakter mehr gegen die Wände laufen als an ihnen vorbei. Auch hätte die Kollisionsabfrage ein wenig mehr Genauigkeit vertragen.



Um einige wichtige Schlüssel zu finden, muss an den unmöglichsten Stellen gestöbert werden



Mit Spezialmoves erledigt ihr Beat'emUp-like wesentlich schneller die hinterhältigen Gegner. Die Specials sind dabei nicht nur auf eure Waffe begrenzt



Einer der bedauerlichen Forscher... Da liegt 'was auf dem Boden.

Die Verbrecher meinen es bitterernst. Ihr werdet immer wieder Zeuge ihrer Brutalität. Tip: Bei den Opfern findet ihr wichtige Goodies

TEST

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

GRAFIK: gut
SOUND/FX: gut

MEHRSPIELERSPASS: entfällt

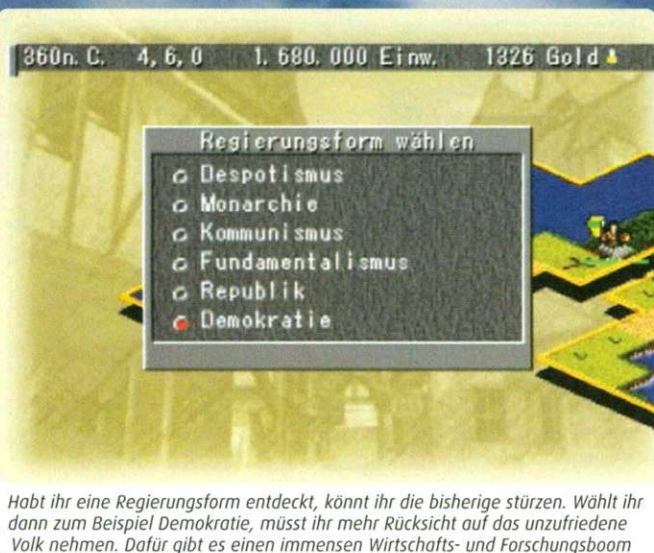
SPIELSPASS: 83%

Hard Edge

Entwickler/Vertrieb: Sunsoft/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: entfällt
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: noch nicht geprüft
Testmuster: Infogrames
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN: erhältlich





Civilization II

Civ ist zumindest auf dem PC ein **Klassiker**, von dem man nicht genug kriegen kann. Hoffen wir also auf eine **vernünftige Konvertierung**

Wenn jemand einem PC-Freak das Stichwort "Sid Meier" gibt, fallen dem meistens nur zwei Begriffe ein: "Civilization" und "Klasse". Und dabei spielt es nicht die Rolle, ob der Freak nun den Klassiker, den zweiten oder den noch taufrischen dritten Teil meint. Der Hauptgrund für den Erfolg des rundenbasierenden Strategicals: Weniger das Kämpfen steht im Vordergrund als vielmehr die anderen Schwerpunkte, als da wären Wirtschaft, Forschung, Diplomatie und Siedlungspolitik. Doch zunächst einmal ein kleiner Einblick in den Spielverlauf. Ihr übernehmt im Jahre 4.000 vor Christus den Vorsitz eines kleinen Stammes von 21 verschiedenen Völkern. Je nach

euren zu Beginn getätigten Einstellungen versucht ihr aus einem einzigen Dorf bis zum Jahr 2.200 nach Christus eine riesige Weltmacht zu entwickeln, die entweder alle anderen zwei bis sechs gegnerischen Nationen besiegt hat oder als Erstes mit einem gigantischen Raumschiff auf Alpha Centauri landet und dort eine Kolonie errichtet. Ihr beginnt

mit einer lausigen **Siedlereinheit**, die das erste kleine Städtchen gründet. Mit einer weiteren Siedlereinheit, die im Dorf produziert wird, muss die Umgebung urbar gemacht werden, das bedeutet Wälder abzuholzen, Sümpfe trockenlegen sowie das Gelände anschließend zu beackern. Nur so kann die **Nahrungsmittelversorgung** gesichert werden. Wächst die Stadt allmählich, kann sie mit so genannten Stadtfortschritten aufgerüstet werden. Anfangs müssen ein Silo, ein Marktplatz und ein Aquädukt gebaut



werden, die das zunächst schwache Wachstum fördern. Später kommen dann Fabriken, Banken und Börsen hinzu, die das wirtschaftliche Wachstum sicherstellen. Je leistungsfähiger eine Stadt ist, um so schneller werden weitere Gebäude und Einheiten produziert. Gegen einen möglichen Angriff helfen Verteidigungsanlagen wie Stadtmauern oder SAMs, das



„Ihr habt die Wahl: Diplomatie oder Krieg“



Das Dorf, das unsere Einheit entdeckt hat, war gar nicht so verlassen, wie es aussah. Eine Horde Barbaren hatte sich darin versteckt



Die sieben Weltwunder

...des Altertums

Die große Bibliothek

Kosten: 300

Technologie: Lese- und Schreibfertigkeit

Die große Mauer

Kosten: 300

Technologie: Steinmetzkunst

Hängende Gärten

Kosten: 200

Technologie: Keramik

Kolossus

Kosten: 200

Technologie: Bronze-Arbeit

Leuchtturm

Kosten: 200

Technologie: Kartographie

Orakel

Kosten: 300

Technologie: Mystik

Pyramiden

Kosten: 300

Technologie: Mystik

...des Mittelalters

König Richards Kreuzzug

Kosten: 300

Technologie: Ingenieurwesen

Kopernikus' Sternwarte

Kosten: 300

Technologie: Astronomie

Magellans Entdeckungsreise

Kosten: 400

Technologie: Navigation

Marco Polos Botschaft

Kosten: 200

Technologie: Handel

Michelangelos Kapelle

Kosten: 400

Technologie: Monotheismus

Shakespeares Theater

Kosten: 300

Technologie: Medizin

Sun Tzus Kriegsakademie

Kosten: 300

Technologie: Feudalismus

...der Industrialisierung

A.S.'s Handelsgesellschaft

Kosten: 400

Technologie: Wirtschaft

Darwins Reise

Kosten: 400

Technologie: Eisenbahn

Eiffelturm

Kosten: 300

Technologie: Dampfmaschine

Freiheitsstatue

Kosten: 400

Technologie: Demokratie

Isaac Newtons College

Kosten: 400

Technologie: Schwerkrafttheorie

J.S.Bach-Kathedrale

Kosten: 400

Technologie: Theologie

Leonardos Werkstatt

Kosten: 400

Technologie: Erfindung

...der Neuzeit

Apollo-Programm

Kosten: 600

Technologie: Raumflug

Frauenwahlrecht

Kosten: 600

Technologie: Industrialisierung

Hoover-Damm

Kosten: 600

Technologie: Elektronik

Krebsheilung

Kosten: 600

Technologie: Gentechnologie

Manhattan-Projekt

Kosten: 600

Technologie: Kernspaltung

SETI-Programm

Kosten: 600

Technologie: Computer

Vereinte Nationen

Kosten: 600

Technologie: Kommunismus



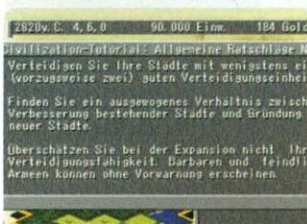
Da haben wir uns mit dem neuen Weltwunder wohl etwas in der Zeit veran: Die Freiheitsstatue wird schon 180 nach Christus gebaut



Dem Volk geht es prima. Deshalb feiert es den „Wir-lieben-den-Herrscher-Tag“

sind Raketenabwehrstellungen gegen Flugzeuge. Doch die besten Verteidigungsanlagen nützen nichts, wenn niemand da ist, der sie bedient. Deshalb muss eine militärische Einheit vorhanden sein. Sind das vorerst einfache Stammeskrieger, werden daraus später Legionäre, Soldaten und zu guter Letzt Panzer und Gebirgsjäger. Bessere Einheiten könnt ihr nicht von Beginn an bauen. Neben einem wirtschaftlichen Fortschritt müsst ihr auch auf einen Wissenschaftsschub setzen. Einfache

Entwicklungen, wie Eisenarbeit, Lesen und Schreiben, machen bald Platz für Hochtechnologien, z.B. Automobilbau, Computer oder Raumfahrt. Jede Entdeckung ermöglicht es euch, neue Einheiten und Gebäude zu bauen. Manche Entwicklungsfortschritte sind



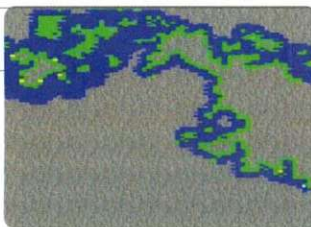
Am Anfang unterstützt euch ein Tutorial mit diversen Hilfestellungen

„Warum den Amis den ganzen Ruhm gönnen?“



Eine neue Entdeckung wurde gemacht. Anschließend wählt ihr euch ein neues Forschungsziel

Auf der Weltkarte seht ihr die bereits erkundeten Ländereien



mit so genannten Weltwundern verknüpft. Schafft ihr es, schneller als ein Gegner ein solches Wunder zu bauen, erhaltet ihr einen lohnenswerten Bonus. Wird beispielsweise die Steinmetzkunst entdeckt, dürft ihr die Große Mauer (von China) errichten. Jeder Feind, der euch nun angreift, ist davon so beeindruckt, dass er euch gleich den Frieden anbietet. Genaueres erfahrt ihr im obigen Block. Die Weltwunder machen es möglich, ein Spiel ohne einen ernst zu nehmenden Kampf oder gar Krieg mit einer anderen Zivilisation zu gewinnen. Dabei setzt ihr statt auf militärische Stärke auf Forschung, Diplomatie und Wirtschaft. Ziel ist es dann, das Raumschiff zu bauen, mit dem euer Volk zum Alpha Centauri durchstartet und dadurch unsterblich in die Annalen der Weltgeschichte eingeht. (Frank F.)



Welches der 21 Völker führen wir heute zum Sieg?

Brillantes Aufbauspiel mit unwürdiger Grafik

Positiv: Das Spielprinzip von Civ2 ist einfach fantastisch. Extrem tiefgehend, fesselt es jedes Mal von Neuem. Besonders erwähnenswert finde ich die Wahl zwischen Diplomatie und Drohung, die der wirklichen Politik recht nahe kommen. Durch die Konvertierung hat Civ2 gegenüber der PC-Version nichts an Reiz eingebüßt. Der gut gelösten Menügeführten Steuerung gilt dabei unser Hauptaugenmerk.

Negativ: Hauptkritikpunkt ist die Grafik. Es ist sicherlich ein Problem, die HiRes-Grafik des PCs auf die PlayStation zu übertragen, doch hatte ich mir mehr erwartet. Die Einheiten verschwimmen durch die groben Bitmaps zumeist zu Schemen, bei denen ihr sehr genau hinschauen müsst, um ihren Sinn zu entschlüsseln. Ebenfalls störend finde ich die Zugberechnungen, die bei großen Völkern ziemlich lange dauern.

TEST

Civilization II

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
SOUND/FX
düftig
mittel

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS
83%

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

ERSCHEINUNGSTERMIN März



Die Grafik ist zwar recht detailliert, wirkt aber insgesamt durch die geringe Auflösung etwas pixelig



Im dritten Level begegnet ihr einem Riesen-Mech, der an jeder Stelle über gemeingefährliche Waffensysteme verfügt



Der erste Boss bläht sich zwar mächtig auf, dürfte aber für coole Cracks kein Problem sein

R-Type Delta

Irems Shoot'emUp-Klassiker **R-Type** erstrahlt beim vierten Teil in einem neuen **3D-Gewand** und appelliert mit seinen sieben **hammerharten Levels** vor allem an die **Joypad-Akrobaten** unter euch

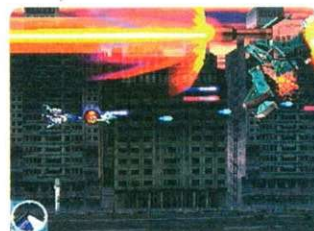
Seitdem es Videospiele gibt, wurde eigentlich schon immer geballert. Als populäres Urwerk ging dabei Taitos Space Invaders in die Geschichte ein, welches 1977 derart beliebt war, dass in Japan sogar die erforderlichen 10-Yen-Münzen ausgingen (kein Witz!). Die kreative Hochzeit der klassischen Ballerspiele erlebte das Genre schließlich Mitte der achtziger Jahre durch Konamis Meisterwerk Gradius, bei dem der Spieler erstmals mit bildschirmfüllenden Endgegnern sowie einem ausbaubaren Waffensystem durch so genannte **Power-up-Kapseln** konfrontiert wurde. Dass es noch Steigerungen gibt, bewies das japanische Traditionssoftwarehaus Irem 1987 mit ihrem Kult-Shooter R-Type. Das innovative Waffensystem, eine für damalige Verhältnisse verschwenderisch gute Grafik sowie das Leveldesign in Perfektion machten aus dieser Ballerorgie einen absoluten Klassiker, der auch heute noch fasziniert.

Doch seit den neunziger Jahren ist es bedenklich still um die geradlinigen Ballerspiele mit der breitgetretenen Weltraum-Thematik geworden. Zwar erscheinen gelegentlich weitere Vertreter dieses Genres mit zeitgemäßen 3D-Grafiken, doch gegenüber Prügel- oder Rennspielen führen klassische Shoot'emUps heutzutage ein Nischendasein. Man muss allerdings hinzufügen, dass es sich in Japan anders verhält,

da im Nippon Weltraumgefechte nach wie vor überaus beliebt sind. Vielleicht kann dieser Umstand ja durch Irems Reaktivierung ihres R-Type-Klassikers etwas behoben werden, denn der mittlerweile vierte Teil der Baller-Saga (R-Type III erschien nur für das Super Nintendo) verbindet sämtliche Tugenden der Vorgänger, gepaart mit einem gehörigen Facelifting. Zum einen die knallhart designten Levels, zum anderen eine neu hinzu-



Gemeinerweise stehen euch zum Durchspielen lediglich fünf Continues zur Verfügung



Der erste Level ist noch recht einsteigerfreundlich, da er viel Platz zum Ausweichen bietet

"Hammerharter Schwierigkeitsgrad: Nur abgebrühte Ballerfans sollten sich an diesen Titel wagen"



Dieser stählerne Wurm wuselt längere Zeit über den Bildschirm, wenn ihr nicht seinen entscheidenden Schwachpunkt erwischt

gekommene Polygongrafik, durch die wilde Kamerafahrten und 3D-Effekte ermöglicht werden. Inmitten dieser beiden Grundpfeiler platzierten die Programmierer das bekannte R-Type-Spieldesign, aufgepeppt mit ein paar Erneuerungen. Zu dieser Kategorie zählt beispielsweise das erweiterte Feld von drei auswählbaren Raumschiffen. Der wesentliche Unterschied zwischen diesen drei Space-Jets besteht in der Waf-



An dieser Unterwasserstelle fallen mächtige Stahlträger langsam von oben herab. Nur wenn ihr die richtigen Stellen kennt, ist ein Ausweichen möglich



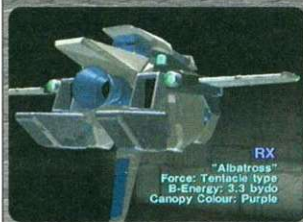
Eine haarige Stelle: In diesem engen Korridor nähert sich der Feind von hinten, so dass die **Waffenkapsel** am Heck eures Raumschiffes angedockt sein muss



Der **Superschuss** ist stets abhängig vom Raumschiffstyp und dem gerade aktivierten Waffentyp

Welches Raumschiff darf es sein?

Im Intro werden die drei zur Auswahl stehenden Raumschiffe durch feinste CG-Grafiken präsentiert. Jede Weltraumschleuder verfügt über ein völlig individuelles Waffenarsenal, das seine Vor- und Nachteile hat. Am besten startet ihr mit jedem Typ eine Proberunde, um festzustellen, welcher Ballermann euch am besten liegt – es lohnt sich!



RX
"Albatross"
Force: Tentacle type
B-Energy: 3.3 bydo
Canopy Colour: Purple



R-9
"Husky"
Force: Standard type
B-Energy: 2.6 bydo
Canopy Colour: Blue

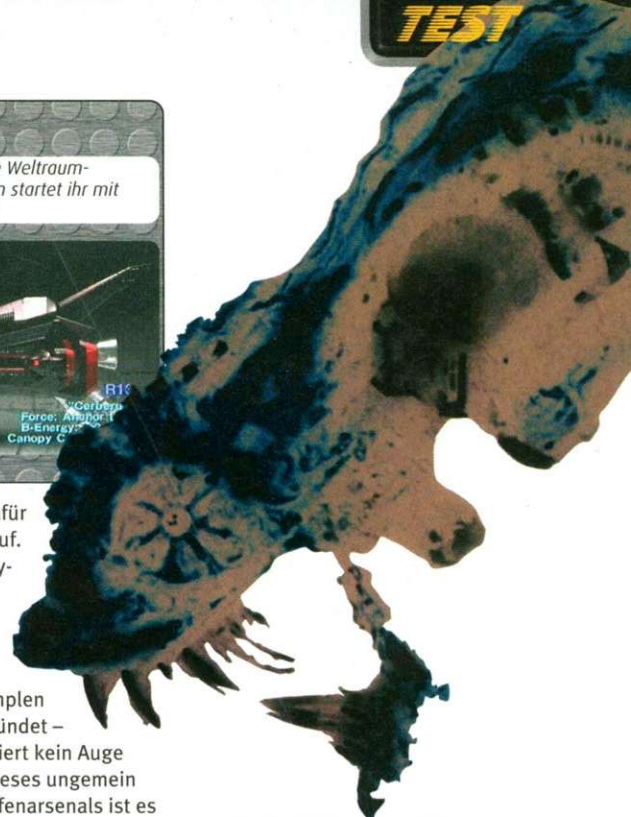


R-13
"Centurion"
Force: Ambush
B-Energy: 2.8 bydo
Canopy C

fenausrüstung. Während das Modell R-13 zum Beispiel ein breites, fächerförmiges Netz von Energieblitzen zündet, verfügt das R-9 all/Delta über ein fassettenreiches Angebot an Waffensystemen. Mit dem intergalaktischen Schlachtross eurer Wahl begebt ihr euch ohne Umschweife in eine sieben Levels umfassende Odyssee, in der euch eine Armada an zum Teil bizarren Kreaturen und mächtigen Raumschiffen entgegenrollt. Frei nach dem Motto „Angriff ist die beste

Waffenkapsel auf, die sich an eure "Schnauze" haftet und so gegnerische Schüsse absorbiert. Die Möglichkeit, die Drohne auch ab- und anzudocken, bringt außerdem eine Prise Taktik mit in die Ballerei. An einigen Stellen ist es nämlich erforderlich, die **Waffenkapsel** am Heck eures Raumschiffes zu verankern, um so den wütenden Attacken von hinten zu entgehen. Das ist aber noch lange nicht alles. Wenn ihr die Schusstaste lange Zeit gedrückt haltet, füllt ihr eine Energieleiste auf, die sich bei voller Betriebsleistung als **Superschuss** entlädt, der selbst bei einem fiesen Endgegner starke Wirkungstreffer hinterlässt. Derselben Prinzip unterliegt auch der fulminante Mega-Schuss, der allerdings nur wenige Male während des Spielverlaufs möglich ist. Grund: Für jeden erzielten Treffer füllt sich nur ganz allmählich ein Energie-

vorrat auf die dafür nötigen 100 % auf. Sobald das Okay-Zeichen aufblinkt, ist die Wunderwaffe einsatzbereit und wird per simplen Knopfdruck gezündet – da bleibt garantiert kein Auge trocken! Trotz dieses ungemein vielseitigen Waffenarsenals ist es beileibe kein leichtes Anliegen, sich durch die sieben Levels zu kämpfen. Spätestens ab dem dritten Level werden Fehler mit dem sofortigen Exitus bestraft, da jede Passage nur eine bestimmte Vorgehensweise akzeptiert. Mit einfachem Drauflosballern ist es daher nicht getan. Vielmehr sollte man sich überlegen, an welcher Stelle man zum Zeitpunkt X stehen sollte oder ob es sinnvoller wäre, die Waffenkapsel am Bug oder am Heck anzudocken. (Ulf S.)



Der Klassiker im neuen Polygon-Gewand



Positiv: Irem beweist mit dieser Ballerei erneut eindrucksvoll, dass ihnen in dieser Kategorie kein anderes Softwarehaus so leicht etwas vormacht. Penibel genau strukturierte Levels, das ungemein vielseitige Waffensystem sowie prachtvolle Gegner sind mal wieder die bewährten Zutaten, die aus R-Type Delta einen sehr guten Shooter machen. Kenner älterer R-Type-Werke dürften sich zudem über die drei auswählbaren Raumschiffe freuen, die weitere Abwechslung bieten.

Negativ: Sieben Levels sind heutzutage nicht gerade viel, doch ohnehin dürften nur die hartgesottensten Zocker den Abspann erleben, denn der Schwierigkeitsgrad zieht ab dem dritten Level dermaßen an, dass die Grenze zwischen Lust und Frust schnell erreicht ist. Nur erfahrene Joypad-Cracks sollten sich daher an dieses Werk wagen. Abzüge gibt es außerdem für mangelnde Kreativität. Abgesehen von wenigen Ausnahmen bietet R-Type Delta gegenüber dem Ur-Werk keine neuen Ideen. Sogar beim Leveldesign betrieb Irem bei sich selbst Ideenklau.

"Gegenüber dem originalen R-Type hat sich außer dem neuen Grafikstil nicht viel verändert"

Verteidigung" lasst ihr fortan permanent die Waffen sprechen. Euer Standardlaser wird dabei schon bald durch fleißiges Sammeln von Power-ups gehörig verbessert. Der Clou: Durch solche Power-ups baut ihr systematisch eine



Abrechnung: Zum Abschluss werden eure Leistungen genauestens in Zahlen aufgeschlüsselt



Bonus-Paradies: Diese kleinen fliegenden Objekte hinterlassen nach ihrem Ableben die lebenswichtigen Power-up-Kapseln



R-Type Delta zelebriert erneut den biomechanoiden Grafikstil, bei dem Mensch und Maschine miteinander verbunden werden

Test R-Type Delta

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
gut gut

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS
81%

Entwickler/Vertrieb: Irem/SCED
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 7
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: SCED
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN Mai





Sehr häufig erhalten wir Briefe, in denen nach den **Referenzen** der einzelnen Genres gefragt wird. Um euch einen Überblick über die **Besten der Besten** zu geben, haben wir mit den Favoriten eine neue Rubrik geschaffen, die zum festen Bestandteil kommender PlayStation-Games-Ausgaben wird

Geschicklichkeit

- Bust A Move 3 DX**
Taiko/Atclaim 03/98 S. 81 Fun 86%
- Kula World**
Game Design/SCED 05/98 S. 102 Fun 84%
- Swing**
Software 2000 04/99 S. 98 Fun 80%
- Bust A Move 2**
Taiko/Atclaim 06/98 S. 73 Fun 80%
- Bust A Move 4**
Taiko/Atclaim 01/99 S. 66 Fun 75%

Tennis

- Sampras Extreme Tennis**
Codemasters 08/98 S. 76 Fun 86%
- Tennis Arena**
Ubi Soft 08/98 S. 76 Fun 78%
- Davis Cup Tennis**
Telstar 08/98 S. 76 Fun 73%
- All Star Tennis '99**
Smart Dog/Ubi Soft 10/98 S. 68 Fun 71%
- Actua Tennis**
Gremlin/Atclaim 12/98 S. 69 Fun 35%



Beat 'em Up

- Tekken 3**
Namco/SCGE 09/98 S. 53 Fun 91%
- Bloody Roar**
Hudson/Virgin 02/98 S. 68 Fun 87%
- Dead or Alive**
Tecmo/Sony 07/98 S. 68 Fun 86%
- Soul Blade**
SCED Heft im Heft Fun 85%
- Tekken 2**
Namco/Sony 04/98 S. 77 Fun 85%
- Star Gladiator**
Capcom Heft im Heft Fun 82%
- Rival Schools**
Capcom/Virgin 01/99 S. 60 Fun 80%
- Fighting Force**
Core/Eidos Heft im Heft Fun 78%
- Bio F.R.E.A.K.S**
Midway 7/98 S. 80 Fun 77%
- Star Wars Masters of Teräs Käsi**
Lucas Arts/Virgin 03/98 S. 66 Fun 64%

Basketball

- NBA Live '99**
EA/EA 01/99 S. 62 Fun 88%
- NBA Fastbreak '98**
Visual Concepts/GT Int. 03/98 S. 71 Fun 86%
- NBA Pro '98**
Konami 04/98 S. 52 Fun 85%
- NBA Live '98**
EA/EA 08/98 S. 76 Fun 83%
- NBA Hangtime**
Midway/GT Int. 08/98 S. 77 Fun 78%

Snowboard

- Phat Air-Extreme Snowboarding**
Pony Canyon Inc./Funsoft 06/98 S. 47 Fun 87%
- Cool Boarders 3**
989 Studios/SCED 12/98 S. 58 Fun 85%
- Snow Racer 98**
Laguna/Laguna 05/98 S. 102 Fun 79%
- X-Games Pro Boarder**
Radical Entert./SCED 01/99 S. 75 Fun 75%
- Cool Boarders 2**
UEP-System/Sony 02/98 S. 73 Fun 72%

Eishockey

- NHL '99**
EA/EA 11/98 S. 39 Fun 85%
- NHL '98**
EA 08/98 S. 76 Fun 83%
- NHL Breakaway**
Atclaim 08/98 S. 76 Fun 78%
- NHL Powerplay '98**
Virgin/Virgin 04/98 S. 72 Fun 78%
- NHL Face Off '99**
SCED 03/99 S. 64 Fun 76%



Rennspiele

- Gran Turismo**
Polyphony Digital Inc./SCGE 06/98 S. 48Fun 94%
- Ridge Racer Type 4**
Namco/SCED 04/99 S. 54 Fun 91%
- C3 Racing**
Eutechnyx/Infogrames 12/98 S. 70 Fun 89%
- Test Drive 5**
Accolade/EA 12/98 S. 74 Fun 88%
- TOCA 2**
Codemasters/Codemasters 12/98 S. 80Fun 88%
- WipeOut 2097 Platinum**
Psygnosis 08/98 S. 71 Fun 87%
- Rage Racer**
Namco 08/98 S. 71 Fun 86%
- WipeOut Platinum**
Psygnosis 08/98 S. 71 Fun 85%
- V-Rally**
Infogrames 08/98 S. 71 Fun 82%
- Micro Machines v3**
Codemasters 08/98 S. 71 Fun 82%

Wrestling

- WWF Warzone**
Iguana/Atclaim 09/98 S. 64 Fun 87%
- WCW Nitro**
THQ/Konami 07/98 S. 76 Fun 75%
- WCW Thunder**
THQ/Konami 02/99 S. 72 Fun 70%
- WWF Wrestlemania**
Atclaim 07/98 S. 77 Fun 70%
- Powermove Pro Wrestling**
Capcom 07/98 S. 77 Fun 49%

Strategie

- Warcraft 2**
EA/Blizzard 02/98 S. 55 Fun 92%
- C&C 2: Alarmstufe Rot**
Westwood/Virgin 02/98 S. 55 Fun 89%
- Populous - The Beginning**
Electronic Arts 03/99 S. 44 Fun 89%
- C&C 2: Gegenschlag**
Westwood/Virgin 10/98 S. 82 Fun 87%
- C&C: Tiberiumkonflikt**
Westwood/Virgin 02/98 S. 55 Fun 84%
- Civilization II**
Microprose/Activision 04/99 S. 100 Fun 82%
- Worms**
Team 17 06/98 S. 72 Fun 82%
- Dark Omen**
EA/Games Workshop 04/98 S. 74 Fun 81%
- KKND Krossfire**
Infogrames 03/99 S. 66 Fun 80%
- Theme Hospital**
Bullfrog/EA 04/98 S. 68 Fun 80%



Action-Adventure

- Metal Gear Solid**
Konami 03/99 S. 52 Fun 95%
- Tomb Raider 3**
Core Design/Eidos 01/99 S. 50 Fun 90%
- Tomb Raider 2**
Core Design/Eidos 08/98 S. 61 Fun 87%
- Alundra**
Matrix/Psygnosis 04/98 S. 64 Fun 86%
- Akuji the Heartless**
Crystal Dynamics/Eidos 02/99 S. 68 Fun 84%
- Tomb Raider 1**
Core Design/Eidos 06/98 S. 74 Fun 84%
- Hard Edge**
Infogrames 04/99 S. 99 Fun 83%
- Tenchu**
Sony/SCGE 10/98 S. 76 Fun 81%
- Deathtrap Dungeon**
Asylum/Eidos 05/98 S. 68 Fun 78%
- Ninja**
Eidos 10/98 S. 60 Fun 78%



Shoot 'em Up

- Forsaken**
Probe/Atclaim 05/98 S. 72 Fun 90%
- Colony Wars: Vengeance**
Psygnosis/Psygnosis 12/98 S. 84 Fun 89%
- R-Types**
Irem/Virgin 12/98 S. 93 Fun 86%
- One**
ASC/Visual C./BMG Int. 02/98 S. 64 Fun 85%
- Soviet Strike**
EA 06/98 S. 75 Fun 83%
- Treasures of the Deep**
Black Ops Ent./SCGE 06/98 S. 60 Fun 83%
- Alien Trilogy**
Atclaim 06/98 S. 74 Fun 82%
- Crime Killer**
Interplay/Atclaim 07/98 S. 74 Fun 82%
- R-Type Delta**
Irem/SCED 04/99 S. 102 Fun 81%
- Future Cop L.A.P.D. 2100**
EA 10/98 S. 54 Fun 81%

Rollenspiele

- Final Fantasy VII**
Squaresoft/Sony 03/99 S. 49 Fun 94%
- Wild Arms**
SISA/SCED 03/99 S. 49 Fun 89%
- Breath of Fire III**
Capcom/Laguna 09/98 S. 68 Fun 88%
- Diablo**
Blizzard/EA 05/98 S. 78 Fun 88%
- Suikoden**
Konami 03/99 S. 51 Fun 86%

Fußball

- FIFA 99**
EA/EA 01/99 S. 56 Fun 90%
- Frankreich 98: Die Fußball-WM**
EA Sports/EA 06/98 S. 52 Fun 89%
- ISS Pro 98**
Konami/Konami 10/98 S. 74 Fun 89%
- FIFA 98 Die WM-Qualifikation**
EA/EA 02/98 S. 60 Fun 88%
- UEFA Championship League Soccer**
Eidos 04/99 S. 86 Fun 81%
- Actua Soccer 3**
Gremlin/Atclaim 12/98 S. 62 Fun 78%
- World League Soccer '98**
Eidos/Eidos 06/98 S. 57 Fun 78%
- Libero Grande**
Namco/SCED 12/98 S. 60 Fun 76%
- Actua Soccer 2**
Gremlin/Funsoft 02/98 S. 58 Fun 68%
- Golden Goal '98**
Z-Axis/BMG 06/98 S. 56 Fun 68%



Jump & Run

- Oddworld Abe's Exoddus**
GT Interactive 11/98 S. 32 Fun 89%
- Gex 3D: Enter the Gecko**
Crystal Dynamics/BMG Int. 04/98 S. 48Fun 88%
- Abe's Exoddus**
GT Int. 08/98 S. 53 Fun 88%
- Crash Bandicoot 3**
SCEE/SCED 12/98 S. 50 Fun 88%
- MediEvil**
Millennium/SCED 10/98 S. 58 Fun 88%
- Spyro the Dragon**
Insomniac Games/SCED 11/98 S. 48 Fun 86%
- Heart of Darkness**
Amazing Studios/Laguna 08/98 S. 52 Fun 86%
- Wild 9**
Shiny/Atclaim 10/98 S. 70 Fun 85%
- Pitfall 3D**
Activision/Activision 04/98 S. 50 Fun 80%
- T'ai Fu**
Activision 04/99 S. 92 Fun 72%



Platinum-Spiele

- Oddworld Abe's Exoddus**
GT Interactive Fun 88%
- WipeOut 2097**
Psygnosis 02/98 S. 68 Fun 87%
- Tekken 2**
SCED Heft im Heft Fun 85%
- V-Rally**
Infogrames Heft im Heft Fun 85%
- Soul Blade**
SCED Heft im Heft Fun 85%
- Resident Evil 1**
Capcom Fun 85%
- TOCA**
Codemasters Heft im Heft Fun 84%
- Tomb Raider**
Eidos Fun 84%
- Worms**
Team 17 Fun 80%
- Total Drivin'**
Eutechnyx Heft im Heft Fun 80%

Golf

- Everybody's Golf**
Camelot/SCCE 06/98 S. 66 Fun 87%
- Tiger Woods '99**
Electronic Arts 03/99 S. 76 Fun 79%
- Actua Golf 3**
Gremlin/Atclaim 01/99 S. 59 Fun 76%
- PGA Tour '98**
EA 08/98 S. 75 Fun 75%
- Actua Golf 2**
Gremlin 08/98 S. 75 Fun 73%

PlayStation GAMES

4/99

Tips & Tricks

zum Rausschneiden und Abheften

KKND - KROSSFIRE

Alle Levels gelöst -
Strategien für Feldherren #262

POPULOUS the Beginning

Führt euer Volk
durch die Welten #267

Kleinzeug

Ace Combat 2	Xploder-/Game-Buster-Codes	#259
Actua Soccer	Extra-Teams	#259
Akuji the Heartless	Cheats	#260
A-Train	Xploder-/Game-Buster-Codes	#259
Auto Destruct	Cheats	#261
Bio F.R.E.A.K.S.	Xploder-/Game-Buster-Codes	#259
Blasto	Xploder-/Game-Buster-Codes	#259
Circuit Racer	Nachtfahrt	#259
Hard Edge	Xploder-/Game-Buster-Codes	#260
Heart of Darkness	Levelwahl	#261
Indy 500	Cheats	#260
Lucky Luke	Passwörter	#259
Metal Gear Solid	Xploder-/Game-Buster-Codes	#260
Need for Speed III	Tipps	#260
Pocket Fighter	Xploder-/Game-Buster-Codes	#260
Psybadek	Xploder-/Game-Buster-Codes	#260
Ridge Racer Revolution	Xploder-/Game-Buster-Codes	#260
Rival Schools	Xploder-/Game-Buster-Codes	#259
Rogue Trip: Vacation 2010	Cheats	#260
Small Soldiers	Cheats	#259
Test Drive 4x4	Fahrzeuge	#259
TOCA	Cheats	#261
Tommi Mäkinen Rally	Cheats	#261
Victory Boxing 2	Xploder-/Game-Buster-Codes	#260
Vigilante 8	Diverses	#260
VMX Racing	Cheats	#260
Warcraft 2	Xploder-/Game-Buster-Codes	#259
WCW/NWO Thunder	Cheats	#259
Wild 9	Xploder-/Game-Buster-Codes	#259

Mitmachen lohnt sich!

Wir wollen sie! Eure Tipps, Tricks, Cheats, Pokes, Passwörter, Komplettlösungen usw. zu den Spielen auf Sonys CD-Schleuder! Wir bieten euch für jeden veröffentlichten Beitrag einen Bonus in Form vonbarer Münze an. Je nach Umfang bis zu 100,- DM! Von einer kurzen Notiz bis zur aufwändigen Komplettlösung ist uns alles willkommen. Allerdings sollte sich der Beitrag immer auf die PAL-Version des Spieles beziehen. Ach ja, leserlich sollten eure Einsendungen auch sein und notiert bitte eure komplette Adresse sowie die Bankverbindung auf dem Schreiben. Schickt eure Beiträge an:
Redaktion: PlayStation Games
Stichwort: Codes
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
E-Mail: codes@playstationgames.de
 (Und bitte habt dafür Verständnis, dass wir unmöglich alle Briefe und E-Mails beantworten können!)

In eigener Sache ...

In Sachen Einsendungen sowie E-Mail-Zuschriften reißt derzeit der Strom nicht ab. Deswegen müssen wir folgende Punkte unbedingt einmal ansprechen.

1. Die E-Mail-Adresse auf dieser Seite ist dafür gedacht, dass ihr uns eure Tipps, Tricks und Cheats zukommen lasst. Es ist unmöglich, Anfragen zu älteren Titeln zu beantworten, da wir täglich bis zu fünfzig Einsendungen erhalten.
2. Einsendungen per Post mit Anfragen zu älteren Spielen können wir leider wegen akuten Zeitmangels genau so wenig persönlich beantworten. Sollten sich Anfragen zu einem oder mehreren Titeln jedoch häufen, gehen wir auf den Trix-Seiten gerne darauf ein.

Wir hoffen auf euer Verständnis.

Womit ihr uns jedoch jederzeit immer noch zubomben dürft, sind eure Erkenntnisse in Sachen PlayStation, und auch Lob und Kritik sind uns jederzeit willkommen. Keine Sorge, wir lesen jede Zuschrift aufmerksam durch.

Redaktion PlayStation Games

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

E-Mail: codes@playstationgames.de



Lucky Luke

Passwörter

Die Daltons auf freiem Fuß? Hier ein wenig Hilfe bei der Festnahme. Geht im Startscreen (Ocean bzw. Lucky Luke) so schnell wie möglich L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2 ein. Daraufhin erhaltet ihr im Startscreen die Möglichkeit, Unverwundbarkeit zuzuschalten bzw. den Startlevel festzulegen. Und für alle diejenigen, die nur einen Level weiterkommen wollen, ohne zu cheaten, hier noch die Passwörter.

(L = Lucky Luke, D = Dalton,

R = Rantanplan,

J = Jolly Jumper)

Train's Chase: DDLJ

Train: LLJR

Pueblos: DJLR

Old Mine: LJDR

Buttercut's: JJLR

Desert: RRDJ

Saloon: DDJR

Water Fall: DLLJ

Wild Ride: RDDJ

Lumbermen's: JDRR

Dalton City: JJLR

Actua Soccer 3 Extra-Teams

Extra-Teams: 24 zusätzliche Teams stehen in der Create-Team-Section zur Auswahl, nachdem ihr PREM

CLUBS eingibt. Um 24 Joke-Teams freizuschalten, müsst ihr euch mit TFF TEAMS eintragen.

Circuit Racer Nachtfahrt

Um bei der Knuddelflitzerei im Dunkeln herumzudüsen, muss vor der Streckenauswahl L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt werden.

Daraufhin seht ihr ein neues Symbol im Screen, welches einen Scheinwerfer zeigt.

Test Drive 4x4 Fahrzeuge

Zwei Codes findet ihr im Heft im Heft. Der Rest wird euch hier verraten:

Schwarzer Truck: Geht wie oben beschrieben vor und gebt Folgendes ein: Select gedrückt halten und R1, L2, L2, ↓, ↓, ↑, L2, L1.

Alle Autos und Kurse: Gebt im Hauptmenü Folgendes ein: Select gedrückt halten und L1, ←, L2, →, L2, ←, L1, L1.

Small Soldiers Cheats

In Small Soldiers hat man es nicht gerade einfach.

Gut, dass wir das Internet haben. Gebt als Passwort Folgendes ein: ○○○△○○×. Mit diesem Passwort ignorieren euch die Gegner zunächst und ihr habt die Möglichkeit, euch an sie heranzuschleichen. Gebt ihr △△○○○○× als Passwort ein, erhaltet ihr hingegen eine bessere Waffenausstattung.



Ninja-Shadow of Darkness Cheats

Levelwahl: Gebt im Screen, welcher euch mitteilt "Prüfe Memory-

Card" (während diese Worte zu sehen sind), Folgendes ein: L2, L2, L2, R2, R2, R2. Daraufhin erscheint kurz eine Meldung auf dem Screen, die euch mitteilt, dass der Levelcheat aktiviert wurde. Zu Spielbeginn ist dann der entsprechende Level aktivierbar.

Unverwundbarkeit und Items: Pausiert und gebt flüssig Folgendes ein:

L2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, ○, △, □, ○, △, □. Der Ninja verwandelt sich daraufhin in ein Skelett.

WCW/NWO Thunder Cheats

Auch zu WCW/NWO Thunder gibt es einige nette Cheats:

Big-Head-Mode:

Gebt im Titelscreen Folgendes ein:

R1 (7mal), R2 + Select.

Big-Head-, Big-Hands-, Big-Feet-, Weapon-Mode:

Gebt im Titelscreen Folgendes ein:

R2 (7mal), R1 + Select.

Might-Meter verändern:

Gebt im Titelscreen Folgendes ein:

L2 (4mal), R2 (4mal), L1 (4mal),

R1 (4mal), Select.

Versteckte Wrestler:

Gebt im Titelscreen Folgendes ein:

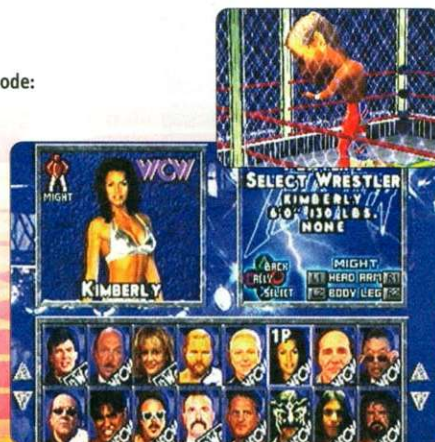
R1 (4mal), L1 (4mal), R2 (4mal),

L2 (4mal), Select.

Zusätzliche Ringe:

Gebt im Titelscreen Folgendes ein:

R1, R2, R1, R2, Select.



A-Train

Xploder-/Game-Buster-Codes

Unendlich Geld: 800A 6230 9400

Wild 9

Xploder-/Game-Buster-Codes

Unendlich Leben: 8007 B5AC 0009

Unendlich Rig-Power: 8007 B880 03FF

Warcraft 2

Xploder-/Game-Buster-Codes

Maximal Gold in den Minen: 8011 EC86 FFFF

Ace Combat 2

Xploder-/Game-Buster-Codes

Alle Flugzeuge: 8001 0C44 0101

8001 0C46 0101

8001 0C48 0101

8001 0C4A 0101

8001 0C4C 0101

8001 0C4E 0101

8001 0C50 0101

8001 0C52 0101

Bio F.R.E.A.K.S

Xploder-/Game-Buster-Codes

Unendlich Energie Spieler 1: 8009 D570 6400

Blasto

Xploder-/Game-Buster-Codes

Unendlich Leben: 801F 145E 0005

Unendlich Energie: 801E FFC8 1770

Rival Schools

Xploder-/Game-Buster-Codes

Unendlich Energie Spieler 1: 801E FA02 00C8

Unendlich Energie Spieler 2: 801E FE02 00C8

Unendl. Extra-Power Sp. 1: 801E FC18 0949

Unendl. Extra-Power Sp. 2: 801F 0018 0949

Pocket Fighter**Xploder-/Game-Buster-Codes**

Unendlich Energie Spieler 1: 301E 19C8 0096
Unendlich Energie Spieler 2: 301E 1CB0 0096

Psybadek**Xploder-/Game-Buster-Codes**

Unendlich Leben: 800A A648 6300
99 Leben besitzen: 800B 0594 0063

Ridge Racer Revolution**Xploder-/Game-Buster-Codes**

12 Fahrzeuge: 801D E564 0028
Buggies: 801E 65DC 0028
Immer Erster: 8007 C750 0001
Alle Strecken: 801D CC14 0707
Black Lamborghini (Select + L1 drücken):
D01D D430 0104
8007 C682 000C
Black Lamborghini Kid (Select + L2 drücken):
D01D D430 0101
8007 C682 000D
White Angel (Select + R1 drücken):
D01D D430 0108
8007 C682 000E

Victory Boxing 2**Xploder-/Game-Buster-Codes**

Unendlich Power Spieler 1: 8005 232C 1914
Unendl. Gesundheit Spieler 1: 8005 232E 1912
Unendlich Power Spieler 2: 8005 27DC 1914
Unendl. Gesundheit Spieler 2: 8005 27DE 1912

Hard Edge**Xploder-/Game-Buster-Codes**

Alex 255 Leben: 3009 8504 FFFF
Michelle 255 Leben:
3009 8500 FFFF
3011 AD58 FFFF

Vigilante 8**Diverses**

Um im Quest-Mode eine Arena anzuwählen, die noch nicht erockt wurde, wird diese einfach selektiert und die O-Taste gehalten. Bestätigt mit X.

Um in einer Arena ohne Gegner zu zocken, nimmt man den Arcade-Mode und hält bei der Gegnerauswahl die Selecttaste gedrückt.

Bestätigt dann mit X.

Alle Arenen und Charaktere anwählen: Geht in die Optionen. Dort wird der Game-Status aufgerufen und dann X und O betätigt, um ein Passwort eingeben zu können. Mit diesem Passwort öffnet ihr dann alles: WMNNWLHTSCUCLH

(Alle Cheats haben wir in der Presseversion für euch ausprobiert. Hier funktionierten sie.)

Vier zusätzliche Charaktere erhaltet ihr, indem ihr das Spiel mit allen vorgegebenen Charakteren durchzockt, Dave, Convoy, Molo und Sid Burn. Spielt ihr nun mit diesen nochmal das Game durch, gibt es zwei versteckte Arenen: Sand Factory und Secret Base sowie ein Alien namens Y. Und abschließend noch zwei Passwörter: monster_wheels (Riesenräder) deadly_missile (stärkere Raketen)

VMX Racing Cheats

Geht die folgenden Tastenkombinationen einfach zügig während eines Rennens ein. Das Spiel wird nicht pausiert.

Koordinaten: ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, →, ↓, Select.
Gourad-Shade: □, □, X, Δ, O, □, X, □, Select.
Paint-Trails: Δ, X, Δ, □, □, Δ, O, X, Select.
Disco: X, O, □, X, X, Δ, Δ, Select.
FMV: O, X, □, X, X, Δ, Δ, Select.
Landscape-Waving: ↑, ←, →, ↓, ↑, ↓, ↑, Select.
Techno-Funk: ←, ↑, →, ←, ↓, ↓, →, Select.
Die folgenden Kunststücke werden im Rennen vor einem Sprung eingegeben:
Nac Nac: R2.
Table-Top: R1.
Special #1: R1, R2, R1, R2.
Special #2: R1, R1, R1, R1.
Special #3: R2, R2, R2, R2.
Geht ihr während einer gesamten Season fleißig die Tricks ein, werden nach und nach einige zusätzliche Strecken anwählbar. Und das in folgender Reihenfolge:
Moon, Desert, Moon 2, Figure 8 Supercross.

**Rogue Trip: Vacation 2010 Cheats**

Geht die folgenden Tastenkombinationen als Passwörter ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

Boss-Battle 1:
O R2 R1 O L1 R2
Boss-Battle 2:
O O L2 L1 Δ Δ
Boss-Battle Big Daddy:
□ Δ O O R2 R2
Double-Pick-ups:
L1 L2 O L1 R1 □

Armor:

R1 Δ R1 Δ L1 □

Turbos:

□ X O Δ R1 R2

Jump:

O □ R2 X Δ R2

Demo-Sequence:

□ □ O O Δ Δ

Und hier noch ein paar Moves.

Haltet im Spiel die Δ-Taste gedrückt und gebt einen der Moves ein.

Shield: ↑, →, ↓, ←

Stun: →, ←, ↑

Cash-Suck: ←, →, ↑

Rear Fire: →, ←, ↓

Mine: ←, →, ↓

Jump: L1 + R1

Linker Seitenschwenker:

↑, ↓, ←

Rechter Seitenschwenker:

↑, ↓, →

Need for Speed III Tipps

Geht die folgenden Passwörter als Fahreramen ein, um die entsprechenden Ergebnisse zu erhalten.

SPOILT: Hiermit erhaltet ihr alle regulären Fahrzeuge und Strecken.

SEEALL: In den Optionen werden neue Kameraperspektiven anwählbar.

Die folgenden Tricks werden folgendermaßen aktiviert: Sucht euch alles aus und wartet, bis ihr im Screen mit dem Tachometer seid. Hier muss normalerweise Start gedrückt werden. Nachdem ihr Start gedrückt habt, drückt und haltet

ihr die unten angegebenen Tasten, bis das Rennen beginnt, um den Trick zu aktivieren. Der jeweilige Trick ist nur für das jeweilige Rennen aktiv. Brecht ihr ab oder kommt ihr auf eine neue Strecke, wird er abgeschaltet.

Super Hupe: Start + Select + R1 + L2 gedrückt halten. Sobald ihr nun hupt, überschlagen sich die Gegner auf der Rennstrecke.

Langsamer: ↑ + X + Δ gedrückt halten. Nun geht es langsamer, was sonst.

Mehr Eigengewicht: Select + X + □ gedrückt halten. Nun können Gegner besser von der Straße gedrängt werden.

Akuji the Heartless Cheats

Einige Cheats zum herzlosen Akuji, die wir im Internet entdeckten, haben wir hier für euch aufgelistet. In

unserer Testversion funktionierten diese wunderbar.

Debug-Mode: Pausiert das Spiel, haltet L2 bzw. R2 und gebt Folgendes ein: ←, ↑, ↑, Δ, →, □, ←, Δ, ↑, ↓, →, →.

Unverwundbarkeit: Pausiert das Spiel, haltet L2 bzw. R2 und gebt Folgendes ein: →, →, ←, Δ, X, ↑, O, ←.

Indy 500 Cheats

Extra-Menü: Gebt im Titelscreen mit der Aufforderung „Press Start“ dreimal hintereinander Folgendes ein:

O, X, Δ, □. Als Bestätigung erklingt kurz das Aufheulen eines Motors.

Drag Racing: Im Indy-500-Screen wählt ihr „Qualify“ aus und haltet zusammen L1 + L2 + R1 + R2 + Start gedrückt. Spielt ihr jedoch zu zweit, haltet ihr die 5 Tasten im Handicap-Screen.

Andere Perspektive im Replay: Haltet während eines Replays die Selecttaste gedrückt. Mit L1, L2, R1, R2, Δ, □, X kann nun die Perspektive verändert werden.



Gebt die folgenden Cheats als Fahrernamen ein. Hierzu muss in den Optionen die entsprechende Möglichkeit ausgewählt werden. Nach der Eingabe klickt ihr zurück in den Hauptscreen und könnt die Möglichkeiten, die aktiviert wurden, unter „Cheats“ einschalten.
STRANGE: Einen Bus freischalten.
PEUGEOT: Einen Peugeot freischalten.

MIRROR: Mirrormode freischalten.
***MONEY*:** Mehr Geld. Achtung! Die Sternchen (*) symbolisieren Leerzeichen in der Eingabe!
THRILLS: Dauervibrator-Mode.
FFSA: Rally-Jeunes-Mode.

Heart of Darkness Levelanwahl



Keine Angst vor der Dunkelheit! Und um in Heart of Darkness noch ein wenig schneller voranzukommen, dürft ihr euch den gewünschten Level sogar direkt anwählen. Stöpselt zwei Pads in eure Play-Station ein und haltet auf dem zweiten Controller alle vier Schultertasten (L1 + L2 + R1 + R2) gedrückt, während die PlayStation bootet und ihr das Startbild von Heart of Darkness zu sehen bekommt. Schaut dann unter Optionen/Speichern nach.

TOCA cheats

Gebt die nachfolgenden Worte als Fahrernamen ein und bestätigt mit O.K. Eine Stimme informiert euch daraufhin,

dass der entsprechende Cheat aktiviert wurde.
CMNOHITS: Kollisionsabfrage
XBOOTSTME: Geschwindigkeit
CMMICRO: Vogelperspektive
CMCOPTER: Hubschrauber
CMSTARS: Sternenhimmel
CMHANDY: Handy-Mode
CMGARAGE: Extrawagen
CMT00N: Hintergrundgrafiken
Panzer-Action
 Gebt als Fahrernamen CMGARAGE ein. Sucht euch nun den Panzer als Fahrzeug aus. Auf der Rennpiste würde bei normalen Fahrzeugen beim Betätigen der Kreistaste die Hupe ertönen. Nicht so beim Panzer. Dieser schießt aus seiner Kanone! Trefft ihr andere Autos, werden diese durch die Luft gewirbelt und scheiden aus.
Alle Strecken
 Um alle Strecken zu öffnen, gebt ihr als Fahrernamen einfach JHAMMO ein.



Auto Destruct Cheats

Auto Destruct fällt meiner Meinung nach immer noch unter die Kategorie Geheimtipp. Je länger man zockt, desto mehr bekommt man dieses

miese, gemeine Grinsen um die Mundwinkel. Und mit den Cheats macht das Game noch einmal so viel Spaß! Here we go!

Zuerst muss die Option fürs Cheaten freigeschaltet werden. Pausiert eine aktuelle Mission hierzu und gebt die folgende Kombination im Pausenscreen ein:
 ↑, ↓, ←, →, ↓, →, L1, R1, R1.

Nun sollte der zusätzliche Punkt Cheat erscheinen. Jetzt klopfen wir die ganzen Cheats nach Herzenslust ein.

- Blood-Mode:**
 L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1. Zufällig herumstehende Passanten, die versehentlich angefahren werden, geben jetzt eine freiwillige Blutspende ab.
Angel-Mode (Zuerst muss der Blood-Mode aktiviert werden!):
 ↑, R1, ↓, L1, ↑, ←, R1, →, L1. Nun wird nach der Blutspende ein Engelchen gen Himmel geschickt.
Extra-Tune: ↓, L1, L1, O, O, R1, ↑, □, L1.
Cash: L1, R1, ↑, O, ↓, □, ←, R1, L1.
Nitos: L1, O, ↓, L1, ↑, □, O, R1.
Fuel: L1, O, →, L1, O, R1, L1, ↑, R1, ↓.
Unverwundbarkeit: L1, L1, L1, L1, ←, O, O, □, L1.
Nächste Mission: L1, →, ↓, ←, ↑, R1.
Car-Select (vom Tune-up-Menü aus): ←, R1, →, R1, ←, R1, →, R1.
Alle Time-Trials: R1, L1, O, ←, O, O, →, L1, O.
Mission-Select: ↑, ↓, O, L1, R1, L1, O, ↑, ↓.
Tune-up-Menü: L1, R1, L1, ↑, ↓, O, ↓, →, ←, □, R1.

Zusätzlich kann man noch ein Debug-Menü freischalten. Auch hier muss eine aktuelle Mission pausiert werden und dann folgender Code eingegeben werden:
 ↑, →, ←, ↓, O, L1, R1, R1, L1, O, ↓, ←, →, ↑.
 Hier erhaltet ihr zusätzliche Waffen und noch einige andere Möglichkeiten.

Metal Gear Solid Xploder-/Game-Buster-Codes

- Unendlich Leben:** 800B 61A6 0600
Max. Leben: 800B 61A8 0600
Unendlich Luft: 800A CE2C 0400
Kein Schnupfen: 800B 61AA 0000
Geister-Modus (kann nichts aufnehmen...):
 800A CE08 0000
 800A CE0A 0000
Radar nicht gestört, wenn entdeckt:
 800A CDF8 0000
Alle Modi im VR-Training: 300B 53AB 0020
Besitze Socom (Pistole):
 800B 61B2 03E7
 800B 61C6 03E7
Besitze Fa-Mas (Sturmgewehr):
 800B 61B4 03E7
 800B 61C8 03E7
Besitze Grenades (Splittergranate):
 800B 61B6 03E7
 800B 61CA 03E7
Besitze Nikita (Lenkrakete):
 800B 61B8 03E7
 800B 61CC 03E7
Besitze Stinger (Stinger-Rakete):
 800B 61BA 03E7
 800B 61CE 03E7
Besitze Claymore (Minen):
 800B 61BC 03E7
 800B 61D0 03E7
Besitze C4 (Plastiksprengstoff):
 800B 61BE 03E7
 800B 61D2 03E7
Besitze Stun Grenades (Blendgranate):
 800B 61C0 03E7
 800B 61D4 03E7
Besitze Chaff (Düpel):
 800B 61C2 03E7
 800B 61D6 03E7
Besitze PSG1 (Scharfschützengewehr):
 800B 61C4 03E7
 800B 61D8 03E7
Besitze Cigs (Zigaretten):
 800B 61DA 0001
Besitze Scope (Fernglas):
 800B 61DC 0001
Besitze C. Box A (Karton A):
 800B 61DE 0001
Besitze C. Box B (Karton B):
 800B 61E0 0001
Besitze C. Box C (Karton C):
 800B 61E2 0001
Besitze N.V.G. (Nachtsichtgerät):
 800B 61E4 0001
Besitze Therm. G (Infrarotsichtgerät):
 800B 61E6 0001
Besitze Gas Mask (Gasmask):
 800B 61E8 0001
Besitze B. Armor (Schutzweste):
 800B 61EA 0001
Besitze Ketchup: 800B 61EC 0001
Besitze Stealth: 800B 61EE 0001
Besitze Bandana: 800B 61F0 0001
Besitze Camera: 800B 61F2 0001
Besitze 255 Rationen:
 800B 61F4 03E7
 800B 620A 03E7
Besitze 255 Medicine (Medizin):
 800B 61F6 03E7
 800B 620C 03E7
Besitze 255 Diazepam:
 800B 61F8 03E7
 800B 620E 03E7
Besitze PAL Key (PAL-Schlüssel):
 800B 61FA 0001
Besitze ID-Karte: 800B 61FC 0064
Besitze Minendetektor: 800B 6200 0001
Besitze MO Disc: 800B 6202 0001
Besitze Rope (Seil): 800B 6204 0001
Besitze Handker (Taschentuch):
 800B 6206 0001

Wer jetzt PlayStation Games im Abo testet, erhält als kostenloses Dankeschön drei ultraharte Demo-CDs der Top-Fightergames Bloody Roar, Marvel Super Heroes und Street Fighter EX Plus Alpha.

> Nichts für kleine Mädchen!



Bloody Roar

Eine wahrhaft monströse Balgerei für Arcade-Action-Fans. Insbesondere die Möglichkeit, sich während des Handgemenges in eine reißende Bestie zu verwandeln, zeichnet diesen coolen Kloppler aus.

Street Fighter EX Plus Alpha

Erstmals präsentiert Capcom ihre kultige Street-Fighter-Serie in einer aufregenden 3D-Optik. Den findigen Designern gelang das Kunststück, die gewohnt perfekte Spielbarkeit ohne Qualitätsverluste in die dritte Dimension zu übertragen.

Marvel Super Heroes

Die Marvel-Helden verzaubern Euch! Ein klassisches, zweidimensionales Prügelspiel, das auch heute noch für mächtig Laune sorgt. Abgefahrene Bitmap-Klopperei, in der wütende Comic-Helden in die Schlacht ziehen.



Jetzt gleich nebenstehenden Coupon ausschneiden, ausfüllen, abschicken und Du erhältst ein Jahr lang pünktlich Deine PlayStation Games per Post frei Haus (die Versandkosten übernimmt der Verlag).



Ja, ich möchte PlayStation Games eine Ausgabe lang kostenlos testen!

(DM 63,-/Jahr; Ausland: DM 87,-/ÖS: 534,-/Jahr)

Als Dankeschön möchte ich das Demo-CD-Pack (3 Stck.), Art.-Nr.: 1185. Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:

(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Datum, 1. Unterschrift

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

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.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PlayStation Games jeden Monat frei Haus. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag gleich nach Erhalt kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

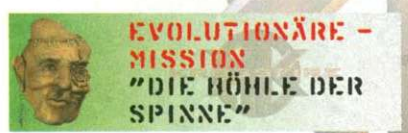
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.

KKND Crossfire

Postnuklearer Showdown im Jahre 2179. Manche kommen einfach nicht miteinander aus. Lest hier, wie ihr euch als **Evolutionärer, Überlebender** oder als **Vertreter der Serie 9** im Schlachtfeld behauptet



Teilt euren Verband in Fußtruppen und Fahrzeuge auf. Stoßt vom Startpunkt aus gesehen direkt nach Osten vor und dann am äußersten Rand des Einsatzgebietes nach Norden. Vorsicht! Hier befinden sich gegnerische Verbände auf den Felsen, die gnadenlos von der Anhöhe euren Trupp unter Feuer nehmen. Haltet euch deswegen stets am Rand auf. Mit der zweiten Gruppe, dem Fußvolk, reinigt ihr verstreute Truppen in der näheren Umgebung. Habt ihr oben die Verstärkungen eingesackt, marschiert ihr direkt nach Westen bis zu dem Gleiter. Hier baut ihr euch mit den Einheiten auf. Schnappt euer Fußvolk und geht auf dem Weg weiter nach Westen. Sobald ihr die Verteidigungsanlagen des Gegners dort angreift, werdet ihr von mobilen Einheiten attackiert. Flüchtet und lockt den Feind somit in das Kreuzfeuer eurer aufgebauten Fahrzeuge. Wiederholt dieses Katz- und-Maus-Spiel, bis ihr das Gefängnis und die darin wartenden Mechaniker befreien könnt. Markiert dann die Gruppe "Alle Mechaniker" und bringt diese zu dem wartenden Gleiter. Haben sie diesen unbeschadet erreicht, ist die Mission erfolgreich abgeschlossen. Der Süden des Gebietes kann hierbei völlig unbeachtet bleiben. Hier würdet ihr euch nur in sinnlose Kämpfe verwickeln.
Passwort: HLQQQZ



Tastet euch mit euren Einheiten vorsichtig nach Süden vor. Hier befinden sich die Reste eures Lagers. Deckt vorsichtig rund um die Waffentürme die Karte auf, bis ihr einen Überblick habt. Im Osten, im Süden und im Nordwesten befinden sich feindliche Einheiten der Überlebenden. Poppt diese. Attackiert sehr schnell eine dieser Gruppen und macht euch sofort auf den Rückweg zu den Resten der eigenen Basis. Mit der Feuerkraft der Waffentürme sind die lächerlichen Truppen des Feindes schnell zerstört. Vorsicht, die Gruppe im Nordwesten solltet ihr erst als Letztes angreifen, da diese die stärkste ist. Umgeht ihr vom Startpunkt aus gesehen gleich die Hügel direkt nach Westen, erwarten euch hier Verstärkungen.
Passwort: HHQQQ4

Gelände auch den Vorteil, von einer Anhöhe auf gegnerische Stellungen zu feuern. Sind die Randgebiete gesäubert, sucht ihr den Weg zu den Stellungen in der Mitte. Vernichtet hier zu erst die Waffentürme, bevor ihr den Rest des Feindes von Süden her auf der Insel zerstört.
Passwort: HUQQQI



Macht euch sofort auf den Weg nach Südwesten, geht hier über die Brücke und vernichtet das Gebäude in der äußersten linken oberen Ecke der Karte. Hierdurch erhaltet ihr Verstärkung. Kehrt danach schnell zu euren eigenen Gebäuden zurück, da hier der Feind zuerst attackieren wird. Um nun den Verstärkungen der Serie 9 den Weg zu versperren, wird unter der Gruppenoption (L1-Taste) der Erzwungene Angriff auf die Brücken angewandt (Vorsicht, teilt hierzu eure Gruppe, um nicht selbst dabei baden zu gehen). Vernichtet danach einfach die restlichen feindlichen Einheiten im Südosten (zwei Fahrzeuge, ein Gebäude) sowie im Nordosten (lächerliche Infanterie sowie ein Gebäude) des Gebietes.
Passwort: HGQQQJ



Ihr startet mit einem Verband im Südosten des Gebietes. Bei eurer Gruppe befinden sich die Kamikaze-Einheiten Märtyrer. Per R2- und L2-Taste dürft ihr zwischen den einzelnen Gruppen umschalten. Tastet euch zunächst mit dem Hauptverband im Uhrzeigersinn rings um die Karte herum. Starke feindliche Waffentürme bekommen den Siegeswillen eines Märtyrers zu spüren. Wählt einfach einen von ihnen aus und schickt ihn zur entsprechenden feindlichen Einrichtung. Er erledigt dann schon von sich aus den geforderten Job. Die normalen Fußtruppen des Gegners vernichtet der Haupttrupp. Hat der entsprechende Märtyrer seine Aufgabe erledigt, kann der Haupttrupp gnadenlos den Rest vollbringen. Nutzt hier im

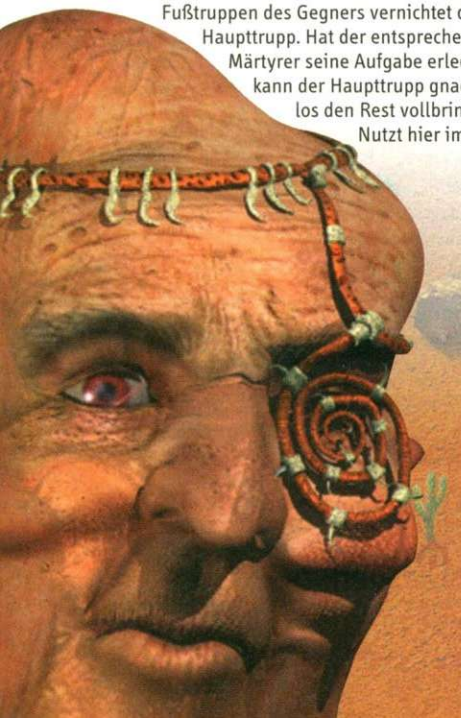


Zuerst weist ihr eure Tankameisen an, das wichtige Öl in die Sammelstellen zu bringen. Dann wird umgehend mit der Produktion von Berserkern und Riesenskorpionen begonnen. Schützt zuerst die eigene Basis, da schon sehr

Allgemeine Tipps

Infanterie gegen Fahrzeuge:
 In KKND ist die Größe der einzelnen Einheit nicht unbedingt entscheidend. Vielmehr kann man auf Eigenschaften schließen. Kleinere mobile Einheiten zu Fuß nutzen schmale Schluchten und vor allem die versteckten unterirdischen Durchgänge in Sandgebieten. Größeren Einheiten ist dieser Weg versperrt, da sie zu groß dafür sind. Achtet darauf, dass die breiten Einheiten in eurer aktiven Kampftruppe nicht einfach den kleineren Einheiten den Weg versperren. Notfalls sollte ein größerer Kampftrupp geteilt werden. Bleiben die plumpen Tanks doch einmal stecken, bleibt euch nichts anderes übrig, als ein kurzes Stück zurückzulaufen, um somit den Weg freizugeben.
 Größere Einheiten haben gegen normales Fußvolk oft nur den Vorteil einer stärkeren Angriffswaffe, dafür sind so nicht so flink und besitzen auch nicht die hohe Wiederholungsrate bei Schussabgabe. Kleiner Tipp am Rande: Wie schon in Command & Conquer können diverse Kettenfahrzeuge gegnerische kleinere Einheiten einfach überrollen und sie somit sehr schnell und effektiv ausschalten.
Erkundungen:
 Tastet euch langsam und Stück für Stück im Gelände vor. Blindes Drauflosstürmen endet oft mit einer Niederlage.
Upgrades:
 In späteren Missionen ist die Herstellung besserer Kampftechnik unvermeidlich. Hierzu

müssen verschiedene Gebäude upgegradet werden. Da dies einiges an Ressourcen kostet, solltet ihr stets darauf achten, noch ein wenig Geld bereitzuhalten, um notfalls eine kleine Verteidigungstruppe zu produzieren.
Gruppen:
 Die aktive Kampftruppe ist stets zu einer Gruppe zusammengefasst. Dies bedeutet, dass neu produzierte Einheiten dem Haupttrupp einfach querfeldein folgen. Da dies zu sinnlosen Kämpfen führt, wenn ihr beispielsweise eine feindliche Stellung umgehen wollt, solltet ihr möglichst erst die fertige Produktion abwarten, bevor ihr losschlagt. Sehr oft kommt es nämlich auch vor, dass gegnerische Einheiten bei diesen versehentlichen Scharmützeln nicht mehr locker lassen und dann gezielt den Haupttrupp angreifen. Deswegen gilt es auch stets abzuwägen, wie Gruppen (L1-Taste für die Gruppenoptionen) aufgeteilt werden.
Fairness:
 Was ist an einer Echtzeitstrategie fair? Vergesst das Wort "fair" bei KKND Crossfire sofort.
Missionsziele:
 Es ist keine schlechte Idee, das Missionsbriefing zu studieren. Zwar lauten die meisten Aufträge schlicht "Seek and Destroy", aber nutzt dies nichts, wenn beispielsweise der schutzbefohlene Konvoi von Gegnern aufgegriffen wird.
Niederlage:
Völlig INDISKUTABEL!



bald die ersten Angriffe erfolgen werden. Sobald ca. 30 Einheiten zur Verfügung stehen, wird die Kampftruppe halbiert. Die erste Hälfte schützt die Basis und die zweite Gruppe greift etwas weiter im Nordosten die Solarkollektoren des Feindes an. Haltet eure Truppe stets in Bewegung, um von den attackierenden Bombern nicht zu stark geschwächt zu werden. Sind die Energieerzeuger vernichtet, schlägt ihr euch genau nach Norden des Gebietes durch. Hier landen die Bomber des Gegners. Vernichtet sie, während sie am Boden liegen. Nehmt einen zweiten Verband und vernichtet die Energieerzeuger des Feindes im unteren westlichen Abschnitt der Karte. Geht auch gezielt mit geballter Übermacht gegen die Verteidigungsanlagen vor, um nachrückende, eigene, frisch produzierte Einheiten nicht zu verlieren. Solltet ihr über genügend Guthaben verfügen, werden zehn Berserker am Landepunkt der Bomber stationiert, um neu produzierte Fluggeräte der Überlebenden schnell zu vernichten. Der Rest der Mission besteht aus der totalen Vernichtung des Feindes.

Passwort: IQQQHZ



Der beste Punkt, das zweite Lager in dieser Mission zu errichten, ist das nordwestliche Gebiet auf der Karte. Hier befinden sich Ölfelder und es kann leicht verteidigt werden. Baut eine starke Basis auf und sorgt schnell für einen zweiten Ölsauger, um genügend finanziellen Spielraum zu erlangen. Die zu Anfang bestehende Kampfgruppe wird zunächst an Ort und Stelle gelassen. Produziert ein schlagkräftiges Heer, das zunächst zusätzlich die beiden Basen schützen sollte. Eine weitere starke Gruppe greift dann gnadenlos den Gegner im Osten an. Um die befreundete Basis in Gelb zu unterstützen, sollten auch hier einige Einheiten zum Schutz aufgestellt werden. Dies hat den Vorteil, dass von der befreundeten Basis produzierte Kampfgruppen schon einmal von sich aus den Gegner mürbe schießen und euch somit die Arbeit erleichtern.

Passwort: IVQQUZ



Stoßt sofort mit der Kampftruppe nach Osten vor und vernichtet hier die Ölförderanlagen sowie die Energieerzeuger des Gegners. Bahnt euch dann den Weg am östlichen Rand der Karte nach Süden und kehrt in eure Basis im äußersten Südosten ein. Baut sofort einen Ölsauger und sucht mit der Tankameise, die sich bereits im Lager befindet, die Ölförderanlage westlich des Lagers. Nun werden die anderen Tankameisen vorsichtig auf dem bereits sichtbaren sicheren Weg ins Lager gebracht. Der traurige Rest des Feindes befindet sich ziemlich genau in der Mitte des Gebietes. Seine totale Vernichtung beendet diese Mission erfolgreich.

Passwort: IAQQGZ



Stoßt sofort nach Nordosten vor und vernichtet hier die einzelnen gegnerischen Gebäude. Errichtet dann auf den beiden nordöstlichsten Öl-

quellen eure Förderanlagen und schickt zu jeder jeweils zwei Tankameisen. Produziert dann eine schlagkräftige Truppe, die der Basis der Überlebenden auf den Leib rückt. Wendet hier die Taktik der Überlegenheit an. Lasst erst einmal gegnerische Verbände in euer Kreuzfeuer laufen und sorgt dafür, dass dem Feind der Ölnachschub abgedreht wird. Ist die Basis geplättet, geht es den versprengten einzelnen Einheiten im Abschnitt an den Kragen.

Passwort: IGQHGZ



Führt den Mechaniker im Uhrzeigersinn um die Karte herum und schickt ihn in die Forschungsanlage des Feindes. Ist diese infiltriert, werden starke Kampfseinheiten beim Startpunkt für euch bereitgestellt. Der Weg des Mechanikers kann schwer sein. Gebt nicht gleich auf, wenn euch dieser vor der Nase weggeschossen wird. Die einfachste Taktik ist ein äußerst vorsichtiges Tasten im Gebiet und notfalls immer wieder einmal einen normalen Soldaten zu opfern, um den Weg des Mechanikers zu erkunden. Habt ihr es geschafft, wird alles, was nach Überlebenden aussieht, in gewohnter Weise ausgemerzt.

Passwort: ILQHLZ



Versucht mit der Starttruppe die erste Möglichkeit nach Norden zu nehmen und dann am oberen Rand der Stadt nach Westen zu stoßen. Auf dem Weg findet ihr einige eurer eigenen versteckten Einheiten, die sich der Gruppe 1 anschließen. Zieht dann mit dem Clanzelt nach. Jetzt wird in der Basis zuerst eine Übermacht aufgebaut. Beschränkt euch auch erst einmal auf die Verteidigung eurer Basis. Um dies schneller zu erreichen, wird die Brücke südlich der Basis mit der Aktion Erzwungener Angriff gesprengt. Ein großer Verband von mindestens 30 Einheiten plättet dann die Basis im Nordosten. Stellt euch darauf ein, mehrere dieser Gruppen produzieren zu müssen. Habt ihr die erste Basis des Feindes niedrigerungen, kümmert ihr euch um die im Südwesten.

Passwort: JHQUJZ



Das zweite Lager wird im Nordwesten errichtet, da sich hier Ölfelder befinden. Versucht das Clanzelt vorsichtig an den gegnerischen Verteidigungsanlagen vorbeizusteuern. Produziert mit dem bereits verfügbaren Lager schnell Einheiten, da der erste Angriff der Serie-9-Roboter schnell auf euren Bohrturm erfolgen wird. Mit starken Verbänden wird zunächst das gegnerische Lager im Westen vernichtet. Danach geht es der Basis im Süden an den Kragen. Teilt dann eure Streitmacht in zwei Gruppen auf. Eine nimmt den Weg über den Staudamm und macht die Basis hier nieder. Die zweite Gruppe kümmert sich um die eintreffenden Verstärkungen der Roboter, die oberhalb des Stausees eintreffen.

Passwort: JFQGLZ



Nehmt die erste Möglichkeit nach Osten und marschiert dann nach Nordwesten. Vernichtet hier die einzelnen Gegner und errichtet euer Lager. Mit einem Riesenskorpion versucht ihr euch von dem Stützpunkt aus nach Nordosten abzusetzen. Hier warten schon Verstärkungen auf euch. Konzentriert euch dann erst einmal wieder auf die Verteidigung der eigenen Basis und baut eine schlagkräftige Truppe auf. Mit mindestens 50 Einheiten wird dann das feindliche Lager auf der Insel inmitten der Stadt überannt. Passt aber darauf auf, dass im Südwesten stets Verstärkungen für den Gegner nachrollen. Versucht hier eine kleinere Gruppe abzustellen, die den Feind schon an der Brücke abfängt.

Passwort: J6QLLZ



Upgradet euer Clanzelt, um die Übersichtskarte durch den Radar zu erhalten. Baut dann Truppen und eine weitere Ölversorgung auf. Die feindliche Hauptbasis befindet sich nördlich von euch und kann durch einen Brückendurchgang attackiert werden. Sondiert jedoch zuerst das Gelände um sie herum und vernichtet an den Rändern der feindlichen Basis die Ölversorgung, um den Gegner den Geldhahn abzdrehen. Der Rest endet wieder mit dem Vernichtungskrieg. Das Auffinden der besagten Wespenbomber geht in der Mission von selbst. Übrigens erhalten die Serie-9-Roboter fast jedesmal, sobald ihr euer Clanzelt upgradet, Verstärkung. Wundert euch also nicht, falls die Mission schon beendet sein müsste und kein Feind mehr aufzufinden ist. Upgradet dann einfach das Clanzelt so lange (und vernichtet anschließend die Verstärkungen), bis die Meldung erscheint. Aber Vorsicht! Nach dem dritten Upgrade erhält der Gegner Luftunterstützung.

Passwort: JKHLJZ





EVOLUTIONÄRE - MISSION
"OPERATION PFANNKUCHEN"

Stoßt mit eurer Gruppe sofort nach Osten vor. Den einzelnen Märtyrer setzt ihr gegen einen Abwehrturm ein. Am Rand des Gebietes erhaltet ihr Verstärkungen und das dringend benötigte Clanzelt. Errichtet nicht sofort an Ort und Stelle eure Basis, sondern marschieret nach Süden. Im untersten rechten Abschnitt der Karte baut ihr eure Basis auf, denn hier befinden sich mehrere Ölquellen. Erkundet nebenbei vorsichtig das Gelände. Sobald ihr die gegnerische Basis attackiert, treffen im Nordwesten Verstärkungen für euch ein. Nutzt diese. Greift zuerst feindliche Verteidigungsanlagen an und vernichtet danach die Ölversorgung des Feindes. Der Rest besteht wieder in der völligen Vernichtung.

Passwort: KQULLZ



EVOLUTIONÄRE - MISSION
"AUF ZUR VER-SCHROTTUNG"

Eine Materialschlacht erwartet euch. Baut eure Basis möglichst schnell aus und macht euch daran, verschiedene Gruppen auf Verteidigungsposten aufzuteilen. Versucht vorsichtig zwei weitere Ölquellen anzuzapfen, die sich östlich eurer Basis am nördlichen Rand des Gebietes befinden. Nun heißt es mit starken Verbänden den Gegner zu schwächen. Über das gesamte Gebiet sind dessen Gebäude und Einrichtungen verteilt. Versucht einen Abschnitt nach dem anderen zu reinigen. "Mögen die Götter mit euch sein".

Passwort: K8GLLZ



ÜBERLEBENDE - MISSION
"DIE GROSSE FLUCHT"

Benutzt zur Flucht einfach den Weg geradeaus nach unten. Sobald hier ein Geschütz der Evolutionären auf euch feuert, versucht ihr den Schüssen auszuweichen. Bleibt ihr stets in Bewegung, trifft es euch nicht. Im Südwesten kehrt ihr mit dem Gefangenen in eure eigene Basis ein. Nun müsst ihr die Penetranten Evolutionären auslöschen. Kommt dabei aber ihren Abwehrtürmen nicht zu nahe! Führt eure Einheit im Uhrzeigersinn um das Gelände. Habt ihr euren Job erledigt, wird der Transporter etwas östlich von eurer Basis landen. Lasst den Gefangenen einsteigen und düst mit dem Transporter an das nordöstliche Ende der Karte, um die Mission erfolgreich abzuschließen.

Passwort: DGSQ54



ÜBERLEBENDE - MISSION
"VERSTECK-SPIEL"

Die Techniker befinden sich nördlich eurer Startposition. Schlagt euch also mit eurer Gruppe in den linken oberen Abschnitt durch. Danach zieht ihr mit euren Truppen nach Osten, bis ihr den Technikbunker entdeckt. Lasst einen Techniker diese reparieren. Mit den Resten eurer Truppen sowie dem nun zur Verfügung stehenden Bomber zerstört ihr die gegnerische Basis.

Passwort: DUSQ51



ÜBERLEBENDE - MISSION
"KAMIKAZE-KOMMANDO"

Mit dem Kamikaze-Todes-Schwadron werdet ihr im Süden des Einsatzgebietes abgesetzt. Schnappt einen Kamikazekämpfer und lauft ein Stück östlich. Hier wird unter der Brücke der Weg nach Norden angetreten. Versucht die Wachposten zu umgehen und jagt mit dem Kamikazekämpfer eine der Verteidigungsanlagen der Mutanten in die Luft. Für diese Aktion trifft nördlich eine Verstärkungsgruppe ein. Vernichtet mit den Verstärkungen die einzelnen Wachposten und setzt die Kamikazekämpfer gegen die Wachtürme ein. Es reicht aus, das Clanzelt des Gegners zu zerstören, um die Mission abzuschließen. Sorgt deswegen dafür, dass die Kamikazekämpfer möglichst eine Schneise der Verwüstung für eure Truppen bahnen.

Passwort: DHSQ5Q



ÜBERLEBENDE - MISSION
"TECHNIK DER WELT"

Steuert den ersten Techniker direkt nach Osten und lasst ihn dort den Technikbunker reparieren. Die nun eintreffende Verstärkung bahnt dem nächsten Techniker zum Technikbunker im Norden des Startpunktes den Weg. Der nächste Technikbunker liegt östlich des zweiten. Den Weg findet ihr, indem ihr eure Leute durch die Lavalandschaft marschieren lasst. Der vierte ist euch überlassen, da sich mehr Technikbunker im Gelände befinden, als Techniker zur Verfü-

gung stehen. Mit den todbringenden High-Tech-Waffen wird das gesamte Gelände nun von allen feindlichen Einheiten gesäubert. Nutzt dabei die hohe Reichweite eurer Geschosse gewinnbringend aus.

Passwort: DJSQ5Z



ÜBERLEBENDE - MISSION
"HIMMELFAHRTS-KOMMANDO"

Produziert einige Einheiten zum Schutz der Basis. Upgradet dann die Maschinenhalle und baut ein Dutzend Hoverbuggys. Mit diesen räumt ihr das Flussbecken im Osten der Karte auf. Stoßt dann auf dem Wasserweg nach Norden vor und schlägt den Weg nach Westen ein. Vernichtet hier die Ölförderanlagen des Feindes. Eine zweite Landtruppe attackiert derweil das Hauptlager des Gegners, indem ihr direkt nach Norden aufbrecht.

Passwort: ESSQ5Z



ÜBERLEBENDE - MISSION
"EINSATZ SCHWERER WAFFEN"

Ihr startet im Südwesten und müsst euch mit der Kampftruppe quer diagonal durch die ganze Karte schlagen. Im Nordosten angekommen, werden die Reste der Kampftruppe zum Schutz der Basis verwendet. Beginnt umgehend mit der Waffenproduktion. Nutzt auch schnellstmöglich die beiden Ölquellen aus (im geschützten Gebiet und gleich neben dem Gebiet). Mit einem starken Verband vernichtet ihr das Mutantenlager im Süden und dürft dort die Ölquelle übernehmen. Dann wird die Basis des Gegners im Nordwesten von zwei Seiten in die Zange genommen. Schickt eine Gruppe direkt über das Wasser und lasst die andere nördlich der Karte außen herum den Weg suchen.

Passwort: E158GZ



ÜBERLEBENDE - MISSION
"WER ZUERST KOMMT ..."

Zuerst werden gegnerische Stellungen westlich und östlich des Lagers vernichtet. Obwohl euer Vorgesetzter im Missionsbriefing etwas von der Mitte des Gebietes erzählt hat, solltet ihr dieses Gebiet erst einmal meiden. Errichtet lieber im Nordosten die zweite Basis und versucht von hier aus zwei weitere Ölquellen im Westen einzunehmen. Erst dann wird mit geballter Kraft der Gegner überrannt. Behaltet auch immer die Aktionen der Basis, von welcher aus ihr startet, im Auge. Diese sendet von sich aus Truppen ins Feld. Unterstützt ihr diese, wird der Gegner noch schneller geschwächt.

Passwort: EESQ5Z



ÜBERLEBENDE - MISSION
"ZWEIMAL IST KEINMAL"

Vom Startpunkt aus führt ihr eure Gruppe direkt nach Osten und errichtet dort am Rand der Karte euer Lager. Erkundet dann nach und nach das Gebiet und versucht dem in Bedrängnis kommenden Lager im Norden zu helfen (Unterstützung). Erst nachdem eine gewaltige Truppe



(mind. 50 Einheiten) aufgebaut ist, wird der Gegner überrannt. Aber beachtet, dass dieser Verstärkungen erhält. Schützt deswegen eure Gebäude ausreichend.
Passwort: ENTCGZ



ÜBERLEBENDE - MISSION "SONDERFLUG DER CON-AIR"

Produziert so viele Einheiten, wie es eure Geldmittel zulassen (bei Geldmangel werden die Gebäude recycelt, was etwas Geld bringt, außer Baracke natürlich). Beeilt euch! Es erfolgen sehr schnell Angriffe der Gegner. Kundschaftet den Weg diagonal nach Nordwesten aus und versucht die Luftabwehr hier auszuschalten. Auch wenn eure Gruppen hierbei völlig aufgerieben werden, ist es wichtig die Luftabwehr so weit wie irgend möglich zu zerstören. Düst dann mit dem Transporter in den Nordwesten. Nehmt hier die gegnerischen Anführer auf und bringt sie zum anderen Gefängnis, das sich südöstlich eurer Basis befindet. Zerstört unter keinen Umständen selbst eines der Gefängnisse. Achtet auch darauf, die beiden Gefangenen nicht zu nahe an Mutanten zu lassen, da sie sonst gnadenlos attackiert werden.
Passwort: EJUCGZ



ÜBERLEBENDE - MISSION "NIEDER MIT DEN MUTANTEN"

Das Gelände ist durch einen großen Fluss, der sich in der Mitte der Karte von Westen nach Osten erstreckt, geteilt. Baut zuerst eine Basis auf. Erkundet anfangs kein Gelände, da der Feind sehr nahe ist. Erst mit mehreren dutzend Einheiten säubert ihr die gesamte Hälfte. Postiert dann einen Trupp südöstlich eurer Basis, um eintreffende feindliche Einheiten, die den Tunnel dort benutzen, zu zerstören. Nutzt nun die beiden anderen Ölquellen hier und upgradet euren Vorposten, die Maschinenhalle sowie das Forschungslabor. Mit Hooverbuggys könnt ihr nebenbei durch die Furt im Westen den Feind ausspionieren. Mit Raketenorgeln und Hooverbuggys setzt ihr dann als gewaltiges Heer über.
Passwort: FUHCGZ



ÜBERLEBENDE - MISSION "UNTERGANGS-STIMMUNG"

Baut erst das Lager aus. Sobald ihr versucht über eine der beiden Brücken zu marschieren, werdet ihr von starken Verbänden der Serie-9-Roboter erwartet. Greift also mit Übermacht an und zerstört den Gegner, der sich gerade im Norden breit macht. Beim Ausbau der eigenen Basis solltet ihr darauf achten, die Gebäude möglichst immer nach Süden zu setzen. Greifen die Roboter von sich aus an, solltet die Einheiten erst über die Brücke gelassen werden, da diese sonst zerstört werden könnten.
Passwort: FIHCUZ



ÜBERLEBENDE - MISSION "ROBOTER SURFEN NICHT"

Führt eure Einheiten nach Südwesten, um die Basis zu erreichen. Erkundet eure Insel und upgradet die Maschinenhalle, um Hooverbuggys und Raketenorgeln herstellen zu können. Säubert dann Schritt für Schritt das Gebiet. Ver-

gesst nicht die beiden Ölquellen auf eurer Insel anzupfropfen. Im Norden solltet ihr zunächst eure Truppen im linken Abschnitt einsetzen, um die Stromversorgung des Gegners zu vernichten. Hierzu werden die Raketenorgeln einfach so nahe wie möglich an den Waldrand gestellt. Gegen Ende der Mission wird euch ein Transporter als Verstärkung gestellt, mit dessen Hilfe ihr einfach ein paar Hooverbuggys auf die Anhöhen beim Gegner bringt, um dort die letzten Einheiten zu vernichten. Achtet während der gesamten Mission darauf, dass die Roboter permanent Verstärkungen erhalten, und schützt deswegen euer Lager ausreichend.
Passwort: FAHCHZ



ÜBERLEBENDE - MISSION "DER KONVOI"

Schlagt mit euren Kampfeinheiten eine Presche zwischen den Gegner. Teilt in dieser Mission die Kampftruppen auf und sichert sämtliche Kreuzungen und Abzweigungen, um gegnerische Attacken auf den Konvoi zu verhindern. Ob ihr euch den Weg durch den Gegner links herum oder rechts herum schlagt, ist euch überlassen, da der Kriegsaufwand in beiden Fällen gleich bleibt. Wichtig ist es, die Gefechtsstürme des Gegners östlich der Basis zu vernichten. Dadurch unterbleiben an dieser Stelle seine Verstärkungsnachschübe. Abschließend dürft ihr das gegnerische Lager noch dem Erdboden gleichmachen.
Passwort: GGHQJZ



ÜBERLEBENDE - MISSION "STOSSTRUPP NACH AVALON"

Nutzt die Ölquellen auf eurer Insel und versucht zunächst den gegnerischen Sturmangriffen standzuhalten. Säubert mit Amphibieneinheiten die nördlichen Inseln von Feindeinheiten. Die im Missionsbriefing genannten Verstärkungen findet ihr westlich eurer Basis. Der Rest der Mission besteht aus der Vernichtung des Gegners.
Passwort: GTH6JZ



ÜBERLEBENDE - MISSION "SCHNELZT DIE ROBOTER EIN!"

Für diese Mission heißt es: bauen – bauen – bauen. Sichert euch möglichst schnell die Ölquelle südlich des Lagers. Vernichtet auch die Holzbrücke mit dem Erzwingenen Angriff. Mit den regulären Einheiten werdet ihr nicht sehr weit kommen. Deswegen heißt es upzugraden, um stärkere Einheiten einsetzen zu können. Schützt eure Basis und wartet auf das Eintreffen des mobilen Vorpostens, um sofort ein Forschungslabor errichten zu können! Die Angriffe der Blechbüchsen werden nicht lange auf sich warten lassen. Baut möglichst Raketenorgeln, da diese mit ihrer Geschützreichweite dem Gegner aus sicherer Entfernung zusetzen können. Der schwerste Brocken in diesem Gebiet ist das Lager des Gegners, welches die hellrote Farbe trägt. Räumt deswegen erst einmal rings herum mit einzelnen Gruppen auf, um euch dann auf das Lager zu stürzen.
Passwort: G1HJZ



SERIE 9 - MISSION "MISS DAISY UND IHR CHAUFFEUR"

Startet sofort am nördlichen Rand der Karte durch. Verhaltet euch vorsichtig. Schwebt dann im westlichen Stück nach unten und bei der ersten Möglichkeit gen Osten. Dann südlich, gleich darauf wieder östlich und bei der nächsten Möglichkeit nach unten. Links befindet sich das Gebäude, das es zu erreichen gilt.
Passwort: L41Q14



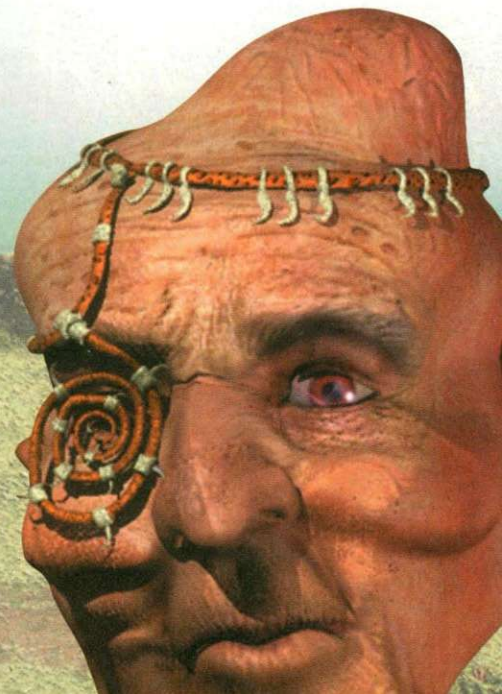
SERIE 9 - MISSION "JAGD AUF WÜHLMÄUSE"

Tastet euch vorsichtig durch das Gelände und gebt euren Truppen Zeit nachzurücken. Haltet den Trupp stets beisammen. Rollt die Karte nach und nach vorsichtig auf und bedenkt, dass in den Sandmulden Gegner lauern könnten.
Passwort: L1Q11



SERIE 9 - MISSION "ALARMSTUFE PURPUR"

Bewegung! Kurz nach Missionsbeginn bekommt der Gegner Verstärkung. Setzt die Micheangels gegen die penetrantesten Ziele ein und lasst das Lager der Mutanten zunächst unbeachtet. Nach der zweiten Brücke werden zur Rechten erst einmal einige Verstärkungen aus dem Gefängnis befreit. Marschiert dann nach Westen und holt dort eure Verstärkungen aus dem Gefängnis. Benutzt einen Systech, um den Technikbunker am nordöstlichen Rand der Karte zu reparieren. Mit dem dort erhaltenen Transferator werden die beiden Gefängnisse am westlichen Rand der Karte geknackt. Mit der gesammelten Streitmacht werden nun die Reste der Mutanten im Bereich vernichtet.
Passwort: LQ1Q1Q





SERIE 9 - MISSION "CHECKPOINT CHARLIE"

Teilt euren Trupp auf und versucht mit den Einheiten, deren Reichweite am höchsten ist, gegnerische Verbände schon von der Ferne unter Feuer zu nehmen. Die kleineren eigenen Einheiten lauern, bis sich der Gegner zu weit hervorwagt. Geschütztürme sollten nach Möglichkeit umwandert werden, da selbst die spärlichen eigenen Verstärkungen den Verlust kaum aufwiegen können. Die zu findende Basis liegt in der nordöstlichen Ecke der Karte.
Passwort: LZ1Q1Z



SERIE 9 - MISSION "HIGHWAY ZUR HÖLLE"

Baut zuerst einige Kampfeinheiten und wartet die erste gegnerische Angriffswelle in eurer Basis ab. Dann attackiert ihr die gegnerische Ölförderanlage, die sich nördlich eures Lagers befindet. Kehrt dann schnell in die Basis zurück, da schon bald ein weiterer Angriff erfolgen wird. Nun solltet ihr mit einem starken Verband westlich des Lagers zuschlagen. Übernehmt nun die Kontrolle der befreiten Ölquellen und kümmert euch zunächst wieder so lange um die Verteidigung eurer eigenen Basis, bis ihr eure Streitmacht teilen könnt, um den Feind den Gnadestoß zu geben.
Passwort: M11Q4Z



SERIE 9 - MISSION "DIE BRÜCKEN FALLEN ANHEIM"

Widersteht dem ersten Angriff der Mutanten und schickt die zur Verfügung stehende Truppe nach Norden. Dort angekommen, schickt ihr sie nach Osten. Hier befinden sich die zu schützenden Einheiten. Achtet beim Truppennachschub darauf, dass Verstärkungen nicht blind durch das gegnerische Lager laufen. Sammelt eine schlagkräftige Truppe bei der Ölquelle und attackiert von hier aus das Mutantenlager. Eine zweite Gruppe schützt die eigene Basis derweil vor Übergriffen. Mit einem dritten Stoßtrupp stoßt ihr erst nach Osten und anschließend nach Norden vor und sorgt für Mutantenmatsch.
Passwort: MB1Q1Z



SERIE 9 - MISSION "DER RINGELREIHEN"

Um einigermaßen einen guten Standort für eine Basis zu finden, muss zuerst der gesamte Weg nach Norden gesäubert werden. Stoßt dann nach Westen vor und errichtet bei der ersten auffindbaren Ölquelle die Basis. Sind Einheiten produziert, wird die nahe Ölförderanlage des Gegners westlich attackiert und eingenommen. Nun reißt ihr die Mutantenkräfte auf. Bewegt euch hierzu einfach entgegen des Uhrzeigersinnes um das Gelände herum.
Passwort: MP1Q0Z



SERIE 9 - MISSION "DIE HAUE- LAGUNE"

Baut eure Basis auf und sorgt sofort für Truppenproduktion. Bereitet euch darauf vor, dass

schon sehr früh gegnerische Angriffe erfolgen werden. Beschränkt euch zunächst auf die Verteidigung der Basis. Attackiert, sobald ihr genügend Kräfte gesammelt habt, alles Gegnerische, das sich auf eurer Seite des Flussufers befindet. Upgradet die Makroboterfabrik und produziert Todeskuppeln. Mit diesen setzt ihr über und vernichtet den Rest der Mutanten. Die bereits produzierten Kampfeinheiten, die nicht über den Fluss setzen können, positioniert ihr am östlichen Rand eures Ufers, um die hier eintreffenden gegnerischen Verstärkungen zu vernichten.
Passwort: MQ1HQZ



SERIE 9 - MISSION "FRÜCHTE DES ZORNS"

Produziert eine Truppe und macht euch mit dieser auf den Weg nach Norden. In der nordwestlichen Ecke des Gebietes trifft ihr auf die dringend benötigten Ölquellen. Errichtet hier eine neue Basis und baut diese auf. Das feindliche Lager befindet sich in der nordöstlichen Ecke der Karte. Was ihr zu tun habt, wisst ihr. Ausschalten! Achtet jedoch darauf, dass gegnerische Verstärkungen es auf euer Startlager abgesehen haben.
Passwort: MZ1HZZ



SERIE 9 - MISSION "MUTANTEN OFF LINE"

Stoßt mit eurer Gruppe nach Norden vor. Nach einigen Bergwegen trifft ihr auf eure Basis. Baut schnell eine zweite Ölförderanlage. Schnappt dann einen Kampftrupp und vernichtet die gegnerische Verteidigungsanlage, die die einzelne Ölquelle westlich des Lagers verteidigt. Baut hier eine dritte Förderanlage auf. Mit einer schlagkräftigen Truppe vernichtet ihr dann die Mutantenbasis südlich eurer Basis. Nutzt hier die neu erworbenen Ölquellen. Upgradet und produziert zwei Dutzend Todeskuppeln und startet eure Invasion im Norden des Gebietes.
Passwort: N41UZZ



SERIE 9 - MISSION "DIE MAUERN VON JERICHO"

Hm, das Missionsbriefing erzählt zwar etwas von Brücken zerstören. Wo diese sich jedoch befinden, können wir euch leider auch nicht sagen. Startet und baut eure Basis auf. Upgradet, um schwerere Kettenfahrzeuge bauen zu können, und überrollt die Gegner im Norden. Im südwestlichen Eck der Karte findet ihr übrigens zwei Fluggeräte, die euch unterstützen.
Passwort: NN1GZZ



SERIE 9 - MISSION "INSELN IM STROM"

Um diese Mission zu meistern, solltet ihr zunächst die Ölquellen auf eurer Insel nutzen. Baut dann einige Landeinheiten, um das Lager gegen die penetranten Angriffe der

Gegner zu schützen. Nebenbei wird die Makroboterfabrik upgegradet, um Todeskuppeln zu erzeugen. Baut euch eine brachiale Übermacht von zwei Dutzend dieser Geräte auf und klappert die Inseln nacheinander ab, um dort die Reste der Überlebenden niederzumachen.
Passwort: NF1LZZ



SERIE 9 - MISSION "WITTERUNG DER MORGENLUFT"

Basis aufbauen und verteidigen. Upgradet, um Todeskuppeln herstellen zu können. Räumt das Gelände und setzt mit den Todeskuppeln auf die Insel in der nordwestlichen Ecke über. Vernichtet hier mit den Todeskuppeln die Luftabwehr der Überlebenden. Sorgt dann dafür, nicht von den häufigen Verstärkungen der Überlebenden überrannt zu werden. Upgradet die Gebäude so lange, bis ihr Flugzeuge herstellen könnt. Eigentlich reicht es schon aus, mit einer einzigen Todeskuppel und einem Gleiter hinüberzufliegen, da der Feind keinerlei Abwehr mehr hier besitzt. Vorausgesetzt ihr habt die Luftabwehrkanonen ausgeschaltet. Auch das schwer zu erreichende Geschütz im Osten der Karte kann mit dieser Taktik vernichtet werden. Allerdings reicht es aus, die drei gegnerischen Gebäude in der nordwestlichen Ecke zu vernichten.
Passwort: NZBLZZ



SERIE 9 - MISSION "MENSCHEN AM FLUSS"

Seek and Destroy in Vollendung. Schnappt euch den Trupp und bahnt euch den Weg nach Norden. Immer wenn ihr mitgeteilt bekommt, dass Verstärkung online ist, solltet ihr diese neuen Gruppen eurer Gruppe 1 anschließen, da ihr nur mit geballter Kraft etwas gegen die Überlebenden ausrichten könnt. Vernichtet alle Feinde in diesem Sektor.
Passwort: O1ILZZ



SERIE 9 - MISSION "ÜBERLEBENDE GO HOME"

Ihr startet im Nordosten. Trennt das Flugzeug von der Truppe ab und hebt es euch für spätere Aktionen auf. Marschiert dann direkt nach Süden und dann nach Westen. Sichert eure Basis, denn der Sturmangriff der Überlebenden wird nicht lange auf sich warten lassen. Es stehen euch hier nur zwei Ölquellen zur Verfügung, und diese beiden liegen auch noch recht ungünstig rechts und oberhalb des Lagers. Verteidigt diese sehr gut. Was sehr gefährlich in dieser Mission ist, ist die Tatsache, dass der Feind Gebäude auf Brücken gebaut hat. Zerstört ihr diese Gebäude, ist der Übergang auch verloren. Es empfiehlt sich deswegen, diese Gebäude erst gegen Ende der Mission zu vernichten. Schlacht mit überlegenen Kräften zu und denkt an die Sicherheit eurer Basis. Möge die Rache der Serie 9 euer sein.
Passwort: OJQLZZ

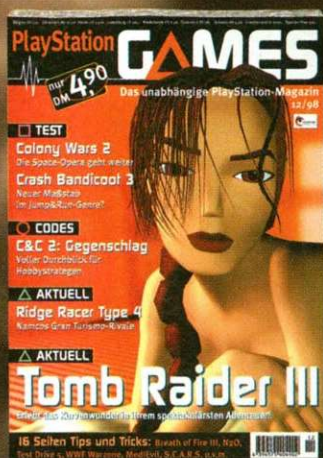


FÄRDISCH!

Rosen pflastern ihren Weg...



Originalgröße: 119 x 175 cm



Das Probe-Abo PlayStation Games: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich ein Original-Lara-Plakat abstauben!

☒ Ja, ich möchte PlayStation Games eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich das Original-Lara Croft-Plakat „Tomb Raider III“, Art.-Nr 1181.

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 abschieken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

Wer jetzt PlayStation Games im Abo testet, erhält das abgebildete Lara Croft-Originalplakat als kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle)! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

Populous: The Beginning

Bullfrogs **Leichtzeit-Strategie-Hit** beherbergt einige Schwierigkeiten für **virtuelle Gottheiten**. Unser erster Teil der **Komplettlösung** soll euch helfen, Herr über das Sonnensystem zu werden

MISSION 1

1 gegnerischer Stamm

Holt euch mit der Schamanin die Brücken- und Blitz-Zauber-Sprüche von den Steinköpfen und betet anschließend vor der Gruft. Dann gilt es, eine Kriegerhütte zu bauen und mindestens



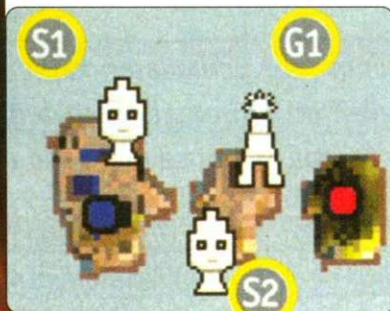
zehn Krieger auszubilden. Greift nun den gegnerischen Stamm an. Mit dem Blitz-Zauber ist die gegnerische Schamanin schnell beseitigt.

Legende:

S1 – unbegrenzter Bonuszauber Brücke

S2 – 4 x Bonuszauber Blitz

G1 – neuer Gebäudetyp: Kriegerhütte



MISSION 2

1 gegnerischer Stamm

Lauf mit der Schamanin auf die Anhöhe (1) und greift von dort mit eurem Wirbelsturm-Zauber



das gegnerische Dorf an. Zusätzlich solltet ihr zehn Krieger als Verstärkung mitschicken.

Legende:

S1 – 3 x Bonuszauber Wirbelsturm

T1 – Brücke zu S1

G1 – neuer Zauber: Insektenplage



MISSION 3

1 gegnerischer Stamm

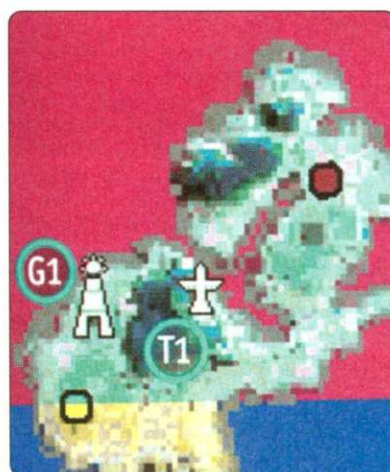
Lauf mit der Schamanin zum Totempfahl und erforscht anschließend die Gruft des Wissens. Bildet nun jeweils sechs Krieger und Priester aus und zerstört die Siedlung der Chumara.



Legende:

T1 – direkter Weg zu G1

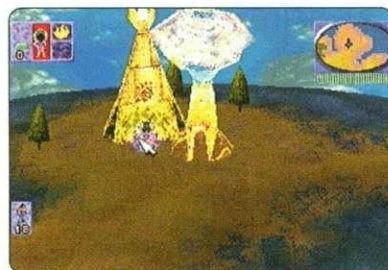
G1 – neuer Gebäudetyp: Tempel



MISSION 4

1 gegnerischer Stamm

Erforscht zunächst die Artefakte in unmittelbarer Nähe. Bildet dann Priester aus, die eure Schamanin zur zweiten Gruft (G2) des Wissens begleiten. Anschließend solltet ihr euren Gegner mit Priestern und Kriegern angreifen und die feindliche Schamanin mit Blitzschlägen attackieren.

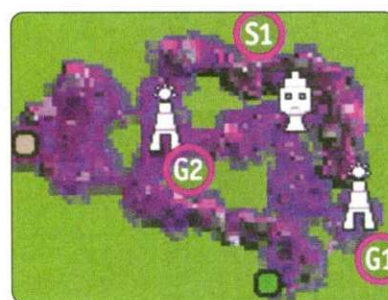


Legende:

S1 – 4 x Bonuszauber Bekehren

G1 – neuer Gebäudetyp: Wachturm

G2 – neuer Zauber: Blitz



MISSION 5

1 gegnerischer Stamm

Erforscht den Steinkopf (S1), damit die Schamanin vom Wachturm aus die Eingeborenen auf der Insel bekehren kann. Ihr erhaltet durch den Totempfahl (T2) ein Boot, mit dem ihr auf die Nachbarinsel (1) übersetzt. Bildet vier Priester aus und schickt sie zusammen mit der Schamanin in die Nähe des Gargoyles (3). Nutzt dazu ein Boot, das euch in diese Region bringen kann. Benutzt nun die Insektenplage und die Blitze, um für Unruhe im Dorf des Gegners zu sorgen. Dies solltet ihr bereits von See aus tun, um einen

Überraschungsangriff zu starten. Sind die gegnerischen Priester ausgeschaltet, habt ihr ein Leichtes mit den wenigen feindlichen Truppen. Ruft nun den Todesengel herbei.

Legende:

- S1 – 3 x Bonuszauber Bekehrung
- S2 – 2 x Bonuszauber Brücke
- T1 – Boot
- T2 – Landverbindung zu einer Insel (1)
- T3 – Landverbindung zu einer Insel (2)



MISSION 6

2 gegnerische Stämme

Bildet Priester aus und wartet auf das Entstehen der Landverbindung (1) zum Lager der Matak. Der Steinkopf, der von feindlichen Truppen bewacht wird, sollte mit Sumpffeldern umlagert werden, damit eure Schamanin das Monument in Ruhe anbeten kann.

Ihr erhaltet den wichtigen Hypnose-Zauber, durch den ihr gegnerischen Einheiten befehlt, den Totempfahl anzubeten (T1), welcher die zweite Landverbindung (2) herstellt. Mit Wohlgefallen schaut ihr nun zu, wie sich eure Gegner bekriegen. Diesen Zeitraum solltet ihr nutzen, Truppen auszubilden, um anschließend die stark geschwächten Gegner zu vernichten.



Legende:

- S1 – 3 x Bonuszauber Sumpf
- S2 – 3 x Bonuszauber Hypnose
- S3 – 1 x Bonuszauber Feuerregen
- T1 – lässt Brücke bei (2) entstehen
- G1 – neuer Zauber: Bekehren
- G2 – neuer Zauber: Brücke



MISSION 7

1 gegnerischer Stamm

Direkt gegenüber der Insel mit dem versteinerten Kopf (S1) baut ihr euer Dorf auf. Nun solltet ihr den Brückenbau-Spruch anwenden, um den Kopf zu erreichen. Bildet nun jeweils 20 Krieger und Priester aus. Wendet den Erosions-Zauber an, wenn die Schamanin der Chumara eine Landverbindung zwischen den beiden Inseln herstellt.



Greift nun die Siedlung der Chumara von der Steinkopf-Insel aus an.



Legende:

- S1 – 2 x Bonuszauber Erosion
- G1 – neuer Zauber: Unsichtbarkeit

MISSION 8

1 gegnerischer Stamm

Lauft mit der Schamanin in westliche Richtung bis zum Rand des Hügels, der die beiden Siedlungen trennt (Bild 1). Dank des Brückenspruchs geht's dann unerkannt zur Gruft des Wissens. Errichtet eine Feuerkriegerhütte und bildet 20 Feuerkrieger und zehn Priester aus.

Macht nun die Priester unsichtbar und bewegt sie auf die Anhöhe. Nun bekehren sie die gegnerischen Truppen, während eure Feuerkrieger gefahrlos nachrücken.

Von der Anhöhe aus kann eure Schamanin nun das Dorf des Gegners mit ihren Zaubersprüchen attackieren (Bild 2). Zusätzlich solltet ihr einige Feuerkrieger um sie herum postieren, die die Gottheit vor lästigen Angriffen des Gegners schützen.



Legende:

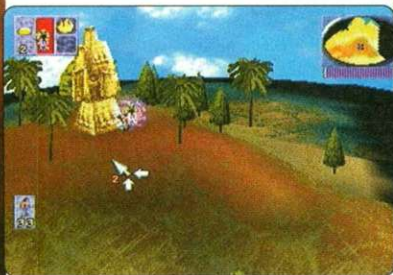
- S1 – 3 x Bonuszauber Magischer Schild
- S2 – 4 x Bonuszauber Wirbelsturm
- G1 – neuer Gebäudetyp: Feuerkriegerhütte



MISSION 9

1 gegnerischer Stamm

Erkundet mit der Schamanin die Insel und baut gleichzeitig eine Siedlung auf. Betet die beiden Steinköpfe an und bekehrt die Eingeborenen. Auf den Anhöhen sollten Wachtürme errichtet werden, die mit Feuerkriegern besetzt werden. Auch am Ufer müsst ihr Wachposten aufstellen. Benutzt den Brückenspruch, um die Meerenge (2) zwischen den Inseln passierbar zu machen. Schickt nun 20 Priester und Feuerkrieger in Richtung des Lagers eures Gegners. Nutzt die Insektenplage und den Blitz-Zauber, um die Übermacht des Feindes zu verringern. Die finale Zerstörung des feindlichen Lagers sollte nun durch den Erdbeben-Spruch erfolgen.



Legende:
 S1 – 2 x Bonuszauber Wirbelsturm
 S2 – 1 x Bonuszauber Erdbeben
 S3 – 1 x Bonuszauber Vulkan
 T1 – An dieser Stelle betet der Gegner und schafft eine Landverbindung (1).
 G1 – neuer Gebäudetyp: Bootshaus



MISSION 10

1 gegnerischer Stamm

Ladet euren Blitz-Zauber auf. Setzt mit der Schamanin und den Priestern auf die Insel über und betet den Totempfehl (T1) an. Besetzt die Siedlung, die aus dem Meer aufsteigt (1), und bildet Priester aus, die ihr unsichtbar zaubert und zu den Matak schickt (2). Die Gottesmänner bekehren den Feind und beten anschließend den Totempfehl (T2) an.



Legende:
 T1 – Eine Siedlung (1) taucht aus den Fluten auf.
 T2 – Die Siedlung des Gegners versinkt im Meer.



MISSION 11

2 gegnerische Stämme

Baut drei Hütten und einen Tempel, in dem ihr zuvor bekehrte Eingeborene zu Priestern ausbildet.

Bewegt die Priester und die Schamanin auf die Anhöhe vor die Matak-Siedlung. Setzt nun euren Sumpf-Zauber ein, um die heranrückenden Einheiten zu beseitigen.

Macht nun einige Priester unsichtbar und bekehrt die Feuerkrieger des Feindes, mit denen ihr die Hütten im Umkreis vernichtet.

Baut einen Turm auf dem Hügel (1) und besetzt ihn mit der Schamanin, wodurch sie beinahe die gesamte Siedlung mit ihren Zaubersprüchen erreicht. Bekämpft die gegnerische Schamanin mit eurem Blitz-Zauber.

Nachdem die Matak besiegt wurden, solltet ihr eure Siedlung ausbauen und Wachtürme zum Schutz eures Stammes bauen.

Stellt eine Landverbindung mit der Insel des zweiten Steinkopfes (S2) her und sichert diesen mit Türmen auf den Hügelkuppen.

Marschiert in Richtung der Chumara und vernichtet die feindlichen Truppenansammlungen mit Sumpfgebieten.

Legende:
 S1 – 3 x Bonuszauber Sumpf
 S2 – 3 x Bonuszauber Land ebnen
 G1 – neuer Zauber: Sumpf
 G2 – neuer Zauber: Hypnose



MISSION 12

3 gegnerische Stämme

Es gilt, sofort einen Tempel und ein Bootshaus zu errichten. Setzt sie anschließend mit vier Priestern und der Schamanin zur Gruft (G1) der Chumara, um eine Spionhütte erbauen zu können.

Ladet nun euren Sumpf-Zauber zweimal auf und landet mit gleicher Besetzung vor der Gruft der Matak (G2). Heranstürmende Einheiten des Gegners versinken im Sumpf, während ihr den Zauber der Erosion erlangt.

Gleiche Taktik wie zuvor wird bei der Einnahme der dritten Gruft (G3) angewandt. So erhaltet ihr den Wirbelsturm-Zauber.

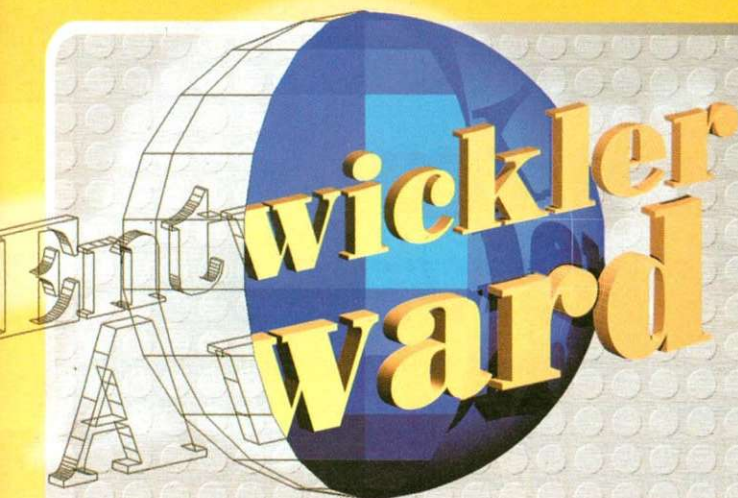
Bildet Priester und Feuerkrieger aus und setzt mit vier Booten zu den Matak über, die dank der Truppen schnell besiegt sind.

Baut nun eine Brücke zu den Chumara (1) und erobert auch deren Basis.

Jetzt solltet ihr 30 Priester ausbilden und die gleiche Anzahl von Feuerkrieger, die den Dakini mächtig einheizen. Die Schamanin unterstützt eure Truppen mit Wirbelsturm- und Sumpf-Zauber.

Legende:
 G1 – neues Gebäude: Spionhütte
 G2 – neuer Zauber: Erosion
 G3 – neuer Zauber: Wirbelsturm





So läuft das Spiel...

Der Wettbewerb läuft noch bis zum **26.04.99** (der Rechtsweg ist ausgeschlossen). Innerhalb dieses Zeitraumes habt ihr die Möglichkeit, eure Entwürfe bei uns einzusenden. Da wir jeden Monat die besten Zwischenergebnisse vorstellen möchten, solltet ihr zu euren Werken ein Foto von euch plus ein paar Angaben zur eigenen Person beilegen.

Die Regeln im Einzelnen:

1. Beste Programmierung:

In dieser Kategorie gelten logischerweise nur Produkte, die auf irgendeinem PC oder Net Yaroze erstellt worden sind. Um zu verhindern, dass sich jemand mit fremden Software-Federn schmückt, solltet ihr beweisen können, dass ihr das Werk alleine programmiert habt, indem ihr beispielsweise euren Namen im Titelschirm vermerkt oder Disketten beilegt, die eure Arbeitsschritte dokumentieren. Ihr habt übrigens auch die Möglichkeit, bereits

vorab eure ersten Zwischenergebnisse einzusenden, damit wir sie näher vorstellen können. Vergesst außerdem nicht, konkrete Erklärungen zum Spiel (Story, Aufbau, Gameplay, etc.) anzugeben.

2. Bestes Spieldesign

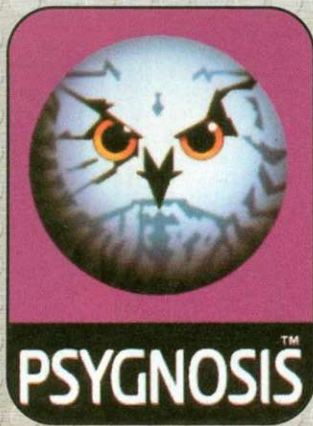
Auch wenn ihr nicht über Programmierfähigkeiten verfügt, könnt ihr selbstverständlich an diesem Wettbewerb teilnehmen und uns eure Ideen für ein Spielkonzept zuschicken. Die Form der Präsentation ist uns dabei egal. Skizzen, Zeichnungen von Charakteren, Grafik-Demos auf Disketten, etc. Jede Einsendung wird berücksichtigt. Wichtig ist jedoch, dass aus euren Entwürfen und schriftlichen Beschreibungen genau hervorgeht, welches Spielprinzip euch vorschwebt (nicht handschriftlich bitte!). Auch in dieser Kategorie habt ihr selbstverständlich die Möglichkeit, uns bereits vorab eure ersten Zwischenergebnisse einzusenden, damit wir sie näher vorstellen können.

Traurige Wendung beim Entwickler-Award!

Unser Sponsor **Psygnosis** schließt bekanntlich am **31. März** endgültig die Türen. Wir setzen jedoch alles daran, dass die ausgelobten Preise, inklusive die Reise, dennoch in **Erfüllung** gehen

Damit konnte nun wirklich keiner rechnen: Ausgerechnet unser Sponsor und Schirmherr Psygnosis beendet überraschenderweise am 31. März seine Geschäftstätigkeiten in Deutschland. Dieser traurige Umstand veranlasste uns, uns noch kurz vor Ein-sendeschluss zu Wort zu melden. Zunächst einmal: Der Wettbewerb geht weiter! Wir sind nach der traurigen Nachricht gleich in Kontakt mit der Firma getreten, um sicherzustellen, dass die tollen Preise (es geht immerhin um einen teuren Firmenbesuch in Liverpool) noch weiterhin bestehen bleiben. Die Situation sieht momentan wie folgt aus: Wir haben uns mit der englischen Zentrale in Verbindung gesetzt und sie zu unserem Anliegen befragt. So wie es momentan aussieht, können sämtliche Preise trotz der widrigen Umstände eingelöst werden. Sollte es jedoch wider Erwarten dennoch nicht mehr möglich sein, das Psygnosis-Hauptquartier in Liverpool zu besuchen, wäre das ein Fall von höherer Gewalt. Wir bedauern natürlich diese unsichere Situation sehr, können aber leider nichts daran ändern. Es wäre nämlich wirklich schade, wenn eure Bemühungen nicht belohnt werden würden, denn gerade in den letzten Wochen hat sich einiges getan. Die Spieldesigns werden immer aufwändiger (einige Teilnehmer schicken regelrechte Bücher voller Ideen, Beschreibungen und Skizzen) und vor allem skurriler. Bernd Ridler beispiels-

weise programmierte auf seinem Sharp Taschenrechner diverse Mini-Spiele und schickte uns zum Beweis seine Listings. Lieber Bernd, das ist zwar gut gemeint, doch leider haben wir diesen speziellen Taschenrechner nicht zur Hand und können somit deine außergewöhnliche Leistung nicht würdigen. Auch das Paket von Christofer Zybell überraschte uns, da uns nicht weniger als 30 (!) Disketten entgegen trudelten, auf denen sich jeweils nur eine Grafik oder ein Textfile befindet – Junge, kauf dir einen CD-Brenner! Ansonsten hüllen wir uns kurz vor Torechluss in Schweigen. Nutzt die verbleibenden Tage bis zum Ein-sendeschluss noch kräftig, damit ihr die Traumpreise einheimst. Sobald wir sämtliche Einsendungen gesichtet und bewertet haben, präsentieren wir euch die glücklichen Gewinner.



Die Preise...

Programmierung:

Hauptpreis: Ein Besuch bei Psygnosis in Liverpool, bei dem ihr die einmalige Gelegenheit erhaltet, bei einem Software-Projekt eurer Wahl den Programmierern über die Schulter blicken zu dürfen, plus ein Psygnosis-Softwarepaket.

2. - 3. Preis: Jeweils ein Psygnosis-Softwarepaket.

Spieldesign:

Hauptpreis: Das beste Design wird mit einem kompletten Net-Yaroze-Set im stolzen Wert von ca. 700,- DM belohnt plus einem tollen Psygnosis-Softwarepaket.

2. - 3. Preis: Jeweils ein Psygnosis-Softwarepaket.



Programmieren wie die Profis: Das Yaroze-Set macht's möglich



Die imposante Psygnosis-Hauptzentrale in Liverpool

PS Challenger

Logic 3
Leisuresoft
02383/69245
49,95 DM
1,40 Meter
Slow Motion, Dauerfeuer



Die beiden Umwuchtmotoren sorgen für ein sattes Rütteln. Das Steuerkreuz arbeitet recht präzise.

Das Gehäuse knackt verdächtig, wenn man es härter anpackt. Die L- & R-Tasten sind zu schwammig ausgefallen. Die mickrige Kabellänge von 1,40 Meter ist ein Witz.

Fazit: schlecht verarbeitetes Pad mit viel zu kurzem Kabel
Ausstattung: mittel **Gesamturteil:** dürftig
Verarbeitung: ausreichend

Lenkrad- Offensive '99

Neben weiteren **Dual-Shock-Controllern** besteht das Peripherie-Testfeld interessanterweise diesmal vor allem aus **Lenkrädern**. Während einige **Steuereinheiten** durch integrierte **Schütteleffekte** punkten, kommen immer mehr **Luxus-Lenkräder** auf den Markt, die hinsichtlich **Verarbeitung und Funktionalität** **neue Maßstäbe** setzen

Cyber Shock Pad

Blaze
Fire International
02154/945251
59,95 DM
1,70 Meter
Dauerfeuer, diverse Aufsätze für Digi-Steuerkreuz



Neben dem coolen Future-Design fällt die gute Verarbeitung auf.

Die L- & R-Tasten sind zu klein und schwammig ausgefallen. Das mit Noppen versehene, schräg angeordnete Digi-Steuerkreuz spielt sich recht unbequem.

Fazit: viel Design, wenig Qualität
Ausstattung: mittel **Gesamturteil:** dürftig
Verarbeitung: gut

Power Wing Controller

Sun!
Sunflex
02352/953350
49,95 DM
2,00 Meter
Dauerfeuer, Slow Motion



Pad im außergewöhnlichen Bumerang-Design mit tadelloser Verarbeitung und präzise arbeitendem Steuerkreuz.

Der Schütteleffekt wird zwar optimal übertragen, ist aber nicht so differenziert wie bei der Konkurrenz. Der Druckpunkt der Tasten ist recht schwammig.

Fazit: hübsches Rüttel-Pad mit kleineren Macken
Ausstattung: mittel **Gesamturteil:** gut
Verarbeitung: gut

Dual Impact GamePad

Performance
Interact
04287/125113
49,99 DM
2,50 Meter
nur Grundfunktionen



Die spendable Kabellänge und die exzellente Verarbeitung sind vorbildlich. Die Schütteleffekte kommen sehr gut rüber.

Für komplexere Aktionen (z.B. Special-moves bei Prügelspielen) ist das unpräzise digitale Steuerkreuz nicht geeignet.

Fazit: Abgesehen von Prügelspielen ist dieses Pad für jedes Genre geeignet.
Ausstattung: ausreichend **Gesamturteil:** gut
Verarbeitung: sehr gut

Shockhammer Pad

Thrustmaster
Leisuresoft
02383/69245
69,95 DM
2,50 Meter
Dauerfeuer, Slow Motion



Dank des ungewöhnlichen Designs werden die Schütteleffekte sehr gut übertragen.

Bei dem Preis erwartet man eine bessere Verarbeitung. Außerdem liegen die kleinen L- & R-Tasten zu eng beieinander und die Analog-Sticks sind zu wackelig.

Fazit: viel zu viel Geld für ein Pad mit allzu vielen Schwächen
Ausstattung: mittel **Gesamturteil:** dürftig
Verarbeitung: ausreichend

ACT RS Wheel

Act Labs
NBG Multimedia
09471/7017340
199,95 DM
1,80 Meter
N64-Cartridge, Schraubsockel für Tischbefestigung, Tiptronic-Gangschaltung



Luxus-Lenkrad in grandioser Verarbeitung. Edel-Optik durch viele Metall-Elemente. Exzellente Funktionalität des Leder-Lenkrades. Aufwändig gestaltete Pedalen.

Diese kompromisslose Qualität hat natürlich ihren stattlichen Preis. Ein etwas längeres Kabel hätte es aber sein können.

Fazit: Gegen dieses De-Luxe-Lenkrad muten fast alle anderen Steuerräder wie Spielzeug an.
Ausstattung: mittel **Gesamturteil:** super
Verarbeitung: super

Formula Race Pro

Thrustmaster
Leisuresoft
02383/69245
179,95 DM
2,50 Meter
N64-kompatibel, Gangschaltung, Steuerkreuz



Durch die ergonomische Form sitzt dieses reine "Schoß-Lenkrad" gut auf den Beinen. Das Lenkverhalten ist nahezu optimal.

Die Pedalen-Einheit ist viel zu klein ausgefallen, so dass sie wegrutscht und sich Gas- und Brems-Pedalen des Öfteren in die Quere kommen.

Fazit: Die völlig verkorkste Pedalen-Einheit trübt den Gesamteindruck erheblich.
Ausstattung: mittel **Gesamturteil:** mittel
Verarbeitung: sehr gut



Top Drive Plus

Logic 3
Leisuresoft
02383/69245
159,95 DM
1,40 Meter
N64-kompatibel, Gangschaltung,
Steuerkreuz, Rumble-Funktion



Üppig ausgestattetes Tisch-Lenkrad mit bequemem Bedienungskomfort und integriertem Schüttel Effekt.

Bei der knappen Kabellänge wurde leider gespart. Der Lenkeinschlag ist ein wenig wackelig und bietet zu viel Spielraum.

Fazit: Der Nachfolger des Top-Drive-Modells enttäuscht leider durch kleinere Schwächen.

Ausstattung: **sehr gut**

Gesamturteil:

Verarbeitung: **gut**

gut

Race 32/64 Shock 2

Access Line
Guillemot
02121/338000
139,95 DM
1,40 Meter
N64-kompatibel,
Steuerkreuz, Rumble-Funktion



Der Preis ist angesichts der Ausstattung gut. Als Tisch- (dieser muss allerdings flach sein) und Schoß-Lenkrad geeignet.

Der Lenkeinschlag hätte eine Idee stärker ausfallen können. Das Schütteln ist nicht 100%ig gelungen. Vor allem das laute Surren stört. Zu kurze Kabellänge.

Fazit: Das Preis/Leistungsverhältnis geht in Ordnung.

Ausstattung: **gut**

Gesamturteil:

Verarbeitung: **mittel**

mittel

Race 32/64 Compact

Access Line
Guillemot
02121/338000
99,95 DM
1,40 Meter
N64-kompatibel, Steuerkreuz,
Schraubsockel für Tischbefestigung



Überaus preiswertes, kompaktes Tisch-Lenkrad ohne Pedalen. Das Lenkverhalten ist okay.

Nicht nur an der Ausstattung, auch bei der Verarbeitung und der Kabellänge wurde augenscheinlich gespart. Das Gehäuse wackelt beim Fahren.

Fazit: Billig-Lenkrad in noch akzeptabler Qualität

Ausstattung: **ausreichend**

Gesamturteil:

Verarbeitung: **ausreichend**

mittel

Speedster

Fanatec
NBG Multimedia
09471/7017340
189,95 DM
2,50 Meter
Schraubsockel für Tischbefestigung,
Schaltknüppel, Steuerkreuz



Schön griffiges Lenkrad mit ordentlichem Widerstand beim Lenken. Hohe Funktionalität der Fußpedalen. Hochwertige Verarbeitung mit Metall-Schaltknüppel.

Die Steuerung ist etwas zu direkt, was aber durch die entsprechende Konfiguration kompensiert wird. Die Befestigung durch die Schraubsockel ist kompliziert.

Fazit: ein nahezu tadelloses Lenkrad für anspruchsvolle Fahrer

Ausstattung: **mittel**

Gesamturteil:

Verarbeitung: **super**

super

Top Drive 2

Logic 3
Leisuresoft
02383/69245
149,95 DM
1,40 Meter
Steuerkreuz, Rumble-Funktion,
LED-Anzeige



Tisch-Lenkrad mit gutem Schüttel Effekt. Mit der entsprechenden Konfiguration kommt das Lenkrad mit jedem Rennspiel zurecht.

Die Kabellänge fällt entschieden zu kurz aus. Der Lenkeinschlag reagiert sehr spät.

Fazit: abgespecktes Top-Drive-Plus-Lenkrad mit den bekannten Schwächen

Ausstattung: **mittel**

Gesamturteil:

Verarbeitung: **gut**

gut

1080 Blocks MC

Sun!
Sunflex
02352/953350
89,95 DM
-
LED-Anzeige,
1080 Speicherblöcke



Keine andere Memory-Card bietet derart viel Speicherplatz. Schönes Design. Während unserer Testphase traten keine Probleme beim Abspeichern auf.

Umständliche Bedienung: Bei so viel Speicherplatz wären Umschaltknöpfe wichtig gewesen. Kompatibilitätsprobleme bei älteren japanischen PlayStation-Modellen.

Fazit: Das Speicherwunder weist im Detail kleinere Fehler auf.

Ausstattung: **-**

Gesamturteil:

Verarbeitung: **mittel**

mittel

Predator 2

Logic 3
Leisuresoft
02383/690
99,95 DM
1,70 Meter
GunCon-kompatibel,
Zielaufsatz, Pedale, Schüttel Effekt, etc.



Die extrem reichhaltige Ausstattung lässt keine Wünsche offen. Cooles Design.

Etwas zu schwer für den Dauereinsatz. Die Gun verzieht beim Zielen leicht nach rechts.

Fazit: das Ausstattungswunder unter den Lightguns

Ausstattung: **super**

Gesamturteil:

Verarbeitung: **gut**

gut

Protector 2

Logic 3
Leisuresoft
02383/69245
79,95 DM
1,70 Meter
GunCon-kompatibel,
Schüttel Effekt, Dauerfeuer, Auto-Reload



Gutes Handling durch das relativ leichte Gewicht. Gute Ausstattung mit sinnvoll platzierten Aktionsknöpfen.

Kompatibilitätsprobleme bei GunCon-Titeln. Die Zielgenauigkeit ist nicht optimal. Die Kabellänge ist etwas zu kurz ausgefallen.

Fazit: In diesem Preissegment gibt es bessere Lightguns.

Ausstattung: **gut**

Gesamturteil:

Verarbeitung: **gut**

mittel

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-Cards 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.



Die putzige Spielzeug-Sensation aus den USA, Furby, soll ab Mai auch hier zu Lande für eine Hysterie sorgen



Stillgelegter Silberfeil: Das Bild täuscht etwas, denn die meisten Stände wurden eher bieder in Szene gesetzt



Hasbro Interactive meldet sich nach dem Zusammenschluss mit der Firma Microprose mit viel Totendrang wieder zurück

Nürnberger Spielwarenmesse '99

Jedes Jahr im Februar beweist die **Frankenmetropole** durch die weltweit größte **Spielwarenmesse** erneut, dass sie weitaus mehr zu bieten hat als nur einen romantischen Christkindlmarkt und einen Bundesligaverein

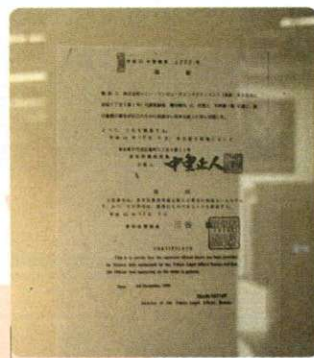
Es ist schon irgendwie ein Phänomen, dass ausgerechnet die 250.000 Einwohner umfassende Stadt Nürnberg der Austragungsort für die weltweit größte und bedeutendste Spielwarenmesse ist. Eine Woche lang sorgte ein eigener Pendelverkehr dafür, dass die über 50.000 Fachbesucher einigermaßen pünktlich die 15 Ausstellungsräume (zum Teil doppelstöckig) erreichen. Als Videospielredakteur ist man immer wieder aufs Neue überrascht, was alles unter den Begriff Spielzeug zusammengefasst wird. Da präsentiert ein Inder seine hand-



Deutschland-Premiere: Beim Musikspiel Um Jammer Ramy spielt der bekannte Zwiebelkopflehrer aus Parappa the Rapper erneut eine kurze Gastrolle

bemalten Tücher neben einem Koreaner, der billige Plastiksoldaten feilbietet und dabei stets ein bewunderndes Auge für den deutschen Weihnachtsschmuck übrig hat. Wie jedes Jahr hat auch die 99er-Messe einen Hit ausgemacht. Das elektronische Schmusetier Furby hat bereits in den USA eine regelrechte Hysterie ausgelöst und ließ dort die Schwarzmarktpreise in die Höhe schnellen. Das flauschige Tierchen mit dem Gremlin-Gesicht ist vollgepumpt mit technischem Schnickschnack, so dass es auf äußere Einflüsse, wie Streicheln, Lärm oder Lichtverhältnisse, mit entsprechenden Sprüchen reagiert. Der Hit aus den Staaten wird in der deutschen Version ab Mai überall erhältlich sein. Der Videospielmarkt zählt jedoch auch dieses Jahr zu den wichtigsten Einnahmequellen deutscher Spielwarenmärkte. So standen Neuheiten rund um die PlayStation erneut im Blickpunkt des Interesses. Eifrigen Lesern können wir zwar keine waschechten Neuheiten präsentieren, dafür einige Deutschland-Premieren nennen und über viel Szene-Chat berichten. Electronic

Arts, die ebenso wie Psygnosis bei Sony Computer Entertainment Deutschland untergebracht waren, zeigten zu unserer Überraschung fast schon versteckt beispielsweise die erste spielbare Version zu Need for Speed IV. Auch der offizielle Parappa-the-Rapper-Nachfolger Um Jammer Ramy (an den Namen muss man sich erst einmal gewöhnen) wurde zum ersten Mal auf deutschem Boden vorgestellt. Am grundsätzlichen Spielprinzip hat sich nichts verändert (Tasten drücken im Rhythmus der Musik), am Musikstil dafür um so mehr. Statt Rap-Musik dröhnt verspielter Japano-Pop aus den Boxen - Geschmackssache. Interessanter als die wenigen Neuheiten waren jedoch die zahlreichen Gespräche mit den PR-Recken der einzelnen Firmen. So erfuhr man von der Zusammenlegung der Firmen Virgin Interactive und Interplay, die sich ab März in geschlossener Stärke zurückmelden. Auch das noch junge Softwarehaus Hasbro Interactive, das vor wenigen Monaten mit Microprose fusionierte, will nach längerer Orientierungsphase bald wieder in



SCEI-Chief Hiroshi Mitani kündigt in einem offenen Brief die komplette Eindämmung des Importgeschäftes an

die Vollen gehen. Geplant sind weitere Atari-Neuaufgaben à la Centipede oder Asteroids sowie das abgedrehte Strategie-Spektakel Worms Armageddon. Ernste Töne gab es hingegen aus dem Hause Sony. SCEI-Chief Hiroshi Mitani gab in einem Brief die Order aus, dass in Zukunft noch stärker auf die Trennung der drei Weltmärkte Japan, USA und Europa zu achten sei. Im Klartext bedeutet das: Keine Importspele mehr! Eine Kampfansage gegenüber den Raubkopierern fehlt allerdings, was auch daran liegt, dass dieses Problem nicht in Japan, sondern vor allem in Deutschland gravierend ist. PR-Chef Jürgen Krenz von SCED verwies dafür aber stolz auf die neusten Fahndungserfolge und versprach, dass Softwarepiraten künftig das illegale Leben noch schwerer gemacht wird. Außerdem kündigt SCED Schritte gegen Firmen an, die nicht-lizenzierte Peripheriegeräte für die PlayStation vertreiben. (Ulf S.)



Bis das Schiff sinkt: Dagmar Schäfer oblag die traurige Aufgabe, die PR-Geschicke von Psygnosis bis zur Schließung des Büros zu leiten



Mit Katja Torini präsentiert Jochen Färber, PR Chef von Infogrames, ein weibliches Gesicht in der ansonsten männerdominierten Videospielbranche

Doping für Deine PlayStation!

**PlayStation Zone -
starkes Heft plus
Wahnsinns-CD**



Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe -
Game-Lexikon mit
Infos, Bilder und
Experten-Bewertung
zu 559 PS-Games.
**First Aid - Tips &
Tricks-Data-Base** zu
269 PS-Games.
High Score - mit
den Save Games
und der Memory
Card in unentdeckte
Level vordringen:
Wild Arms,
Alundra, Tomb
Raider III....

**Alles einfach und
bequem von der CD**
On-screen abrufbar!

Suchtgefahr!

Demos zu aktu-
ellen Neuerschei-
nungen und Top-
Games: Soul Reaver,
Rollcage, Warzone
2100, Pro 18
World Tour Golf,
The Unholy War,
Hit-Tip - die rasan-
testen Newcomer
des Monats im
Überblick: A Bug's
Life, FIFA 99, Wild
Arms, Metal Gear
Solid...

Herzflimmern!

Die Top-Games
des Monats im
Video-Überblick -
atemberaubende
Trailer und
Filmsequenzen zu:
A Bug's Life,
Ridge Racer 4,
Rally Cross 2,
Blood Lines,
Running Wild

Geheimlabor!

Work in Progress -
der Blick in die
Entwicklungs-
Labors der
Hersteller.
Bilder zu über 15
Top Secret Games
in der Vorschau.
First View -
Screenshots zu
den neuen Games
in einer spannen-
den On-Screen-
Show.

Mehr Heft - mehr Fun!

PlayStation Zone
ist die geballte
PS-Energie auf 148
Seiten. Spannende
Infos und aufregen-
des Insiderwissen
über Deine Konsole
und alle aktuellen
Games. Ein absolu-
tes Muß für alle
echten PlayStation-
Fans.
**PlayStation Zone -
wissen was läuft.**

Eure Meinung interessiert uns



Zynische PC-Worte

Zuerst einmal Lob: Euer Mag ist eines der besten! Das liegt natürlich ausschließlich an den Redakteuren, was unbedingt eine Gehaltserhöhung wert sein sollte, denn aktuelle Berichte sind bares Geld. Und

jetzt ein paar "ernüchternde" Worte an alle PlayStation-Besitzer: Bin ich froh, dass ich auch einen PC besitze. Stundenlange Installation von Daten auf die teure 10GB-Festplatte, Konfigurieren bis zum Abwinken, DAS steigert die Vorfreude! Ewig stürzt etwas ab und fast jedes Spiel wird gepatcht, was zum Vergnügen des Benutzers auch oftmals die schwer erockten Spielstände unbrauchbar macht. Und wieso gibt es das bei der PlayStation nicht? Konsole an, CD rein und alles läuft wie geschmiert – ist doch Mist! Stundenlanges Spielen ohne Probleme, keine Updates, keine neuen Treiber – ätzend!

Thomas Seidel, Lippstadt

In der Tat: Der PC mag zwar in puncto Hardware-Power die PlayStation weit hinter sich gelassen haben, doch zu welchem Preis? Der Einstieg in die Welt der PC-Spiele liegt bei ca. 3000 DM, wenn man die neueste Software-Generation optimal genießen möchte. Hinzu kommt das fehlende Plug & Play (reinlegen und loslegen). Insofern

"Ist es nicht irgendwie möglich, die Leute darauf aufmerksam zu machen, welche besch... Lage in Deutschland herrscht? Wie wäre es beispielsweise mit einer Unterschriftenaktion. Nur so können wir uns gegen die Bonzen auflehnen und etwas bewegen."

The Japanese

bin ich mir auch sicher, dass eben aus diesen Gründen (Preis, Bedienungskomfort) der PC und die Konsole auch in Zukunft nebeneinander bestehen werden. Außerdem: PC-User haben ganz andere Vorlieben als PlayStation-Besitzer. PS: Die Sache mit der Gehaltserhöhung werden wir natürlich an die richtige Stelle weiterleiten.

Total verhunzt

Schade: Die PSG war bislang das mit Abstand beste und preiswerteste PlayStation-Magazin auf dem Markt: klar gegliedert, hervorragend lesbar, übersichtlich und für 4,90 DM einfach unschlagbar. Doch jetzt: Aus der Traum. Euer Layouter scheint total ausgeflippt zu sein. Das alte, plakative war am Kiosk sofort erkennbar, das neue geht hingegen in der Masse unter. Die Schrift ist merklich kleiner geworden und auf coolen Streifen- und Logo-Hintergründen einfach eine Zumutung. Gleiches gilt für die

Farbwahl. Hauptsache bunt! Von Übersichtlichkeit jedoch keine Spur mehr. Und dann der Preis: Die Neuheit Heft im Heft mit genau 16 Seiten sind kein Grund für eine Preiserhöhung, denn dafür ist die PSG ja auch um genau 16 Seiten dünner geworden. Für wie blöd haltet ihr denn eure Leser?

Claus-Peter Gerber, Mannheim

Zunächst einmal vorweg: Auch wir haben uns sehr kritisch mit der Ausgabe 03/99 auseinandergesetzt und einige Fehler entdeckt. So hast du durchaus recht, dass die Blöcke aufgrund des verwirrenden Hintergrundlayouts teilweise nicht mehr lesbar waren. Wenn du aber diese Ausgabe genau durchschaust, wirst du mit Sicherheit feststellen, dass wir uns gewaltig gesteigert haben. Ansonsten bleibt unser neuer Look natürlich reine Geschmackssache. Wir finden ihn auf jeden Fall wesentlich lebendiger und spannender als das alte Layout. Zum Thema Schriftgröße:



Dadurch, dass sie kleiner geworden ist, können wir nicht nur wesentlich mehr zu einem Spiel schreiben, sondern auch mehr Bilder abdrucken, was vor allem bei kleineren Tests sehr von Vorteil ist. Zum neuen Preis: Wir geben zu, dass die ständigen Preisveränderungen sehr unschön waren, doch diese Preiserhöhung war einfach nötig, um konkurrenzfähig zu bleiben. Durch den Preis von 5,99 DM haben wir viel mehr Spielraum bei der redaktionellen Gestaltung. Schau dir doch diese Ausgabe an: 116 Seiten, Heft im Heft, cooles Poster, Aufkleber. Bei einem Preis von 4,90 DM wäre das alles unmöglich gewesen!

Indiziert gleich Verboten?

Ich möchte euch zu eurem neuen Layout gratulieren. Es fällt sofort ins Auge und sieht echt klasse aus. Außerdem muss ich sagen, dass euer Magazin das mit Abstand übersichtlichste und kompetenteste ist. Zum eigentlichen Anliegen: Ich würde gerne wissen, was BPJS bedeutet und was mit einem Titel passiert, wenn er indiziert wird. Ist das Spiel dann komplett verboten oder darf es dann nur nicht mehr beworben werden? Ich konnte jedenfalls vor ein paar Wochen anstandslos das Grusel-Adventure von Capcom kaufen.

Holger Witte, Alfeld

Freut mich, dass dir unser neues Layout so gut gefällt, du kannst dir sicher sein, dass wir uns noch mehr steigern werden. BPJS steht für Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Es handelt sich um ein Amt, das erst nach einer Eingabe tätig wird. Beispiel: Ein Jugendamt beantragt die Indizierung des Spiels X. Sollte die BPJS nach einer Prüfung dieser Eingabe Recht geben, darf der Titel nur noch unter dem Ladentisch an über 18-jährige verkauft werden. Werbung ist in jeglicher Hinsicht verboten. Eine Indizierung ist somit kein Verbot und auch keine Zensur.

Nur eine Beta-Version

Kann man nicht gegen Psygnosis etwas unternehmen? Ich besitze nur die Beta-Version von Formel 1 '98, was natürlich nicht auf der Packung vermerkt wurde. Erst wenn man im Hauptmenü die Selecttaste drückt, steht dort: Formula One - 98 - Beta date Oct 1998. Das ist doch Betrug, schließlich stürzt meine Version andauernd ab!

Julian Feyh, Bad Schwabach

Ich habe mich über dieses Thema mit dem ehemaligen PR-Manager von Psygnosis unterhalten. Er wies mich ab, dass der Ausdruck „Beta-Version“ nicht gleichbedeutend sei mit einer nicht-fertigen Version. Dennoch scheinen unter der ersten

Auslieferung von Formel 1 '98 einige faule Eier gewesen zu sein. Ich bin leider kein Rechtsanwalt, so dass ich über die rechtliche Sachlage nichts weiter sagen kann. Nur soviel: Ganz sauber war diese Angelegenheit sicherlich nicht. Doch glaube mir: Die enttäuschten Käufer merken sich so etwas und werden auf ihre Weise den Konzern strafen, indem sie keine Psygnosis-Spiele mehr kaufen. Psygnosis wurde ohnehin schon genug bestraft, nachdem sie Ende März in Deutschland die Türen schließen mussten.

Wissen ist Macht

Wo bleibt eigentlich das ultimative Fremdwörterbuch für alle spiele-süchtigen Einsteiger und die, die es schon immer wissen wollten? Erstaunlich, denn selbst Fachverkäufer (oder sind nur die Angestellten des Einzelhandels in Hannover besonders dumm?) zucken bei meinen Fragen nur mit den Schultern. Auch ich möchte zu den Wissenden gehören. Wie wäre es also mit einer entsprechenden Rubrik? Viele, viele Dummies wären euch dankbar. Fangen wir doch gleich einmal an: Was bedeuten folgende wohlklingende Begriffe: Echtzeitstrategie, Arcade-Modus, CPU, RPG, Item, Polygonblitzer, Lens-Flare?

C. Rother, Hannover

Zunächst einmal: Unwissenheit hat nichts mit Dummheit zu tun! Deine Erfahrung in Hannover muss ich leider bestätigen. Insbesondere in Kaufhäusern haben die meisten so genannten „Fachverkäufer“ nur wenig Plan von dem, was sie da eigentlich verkaufen. Mein Tipp: Wende dich besser an reine Videospielhändler, denn dort arbeiten meistens sachkundige Freaks. Deine Fragen beantworte ich natürlich auch - here we go: Echtzeitstrategie: Wenn der Spielablauf nicht rundenweise oder durch andere Unterbrechungen ausgetragene wird, sondern wirkliche Zeitverhältnisse simuliert werden, spricht man bei einem Strategiespiel à la Command & Conquer von einem Echtzeitstrategiespiel. Arcade-Modus: Arcade heißt frei übersetzt so viel wie „Spielhalle“ und kennzeichnet einen schnörkellosen, actionreichen Spielverlauf, wie man es von Videospielautomaten eben gewohnt ist. Ein Arcade-Modus ist somit eine Spieloption, wie man sie aus der Spielhalle kennt.

CPU: (die CPU) Abkürzung für Central Processing Unit, der Schaltzentrale eines Computers. Der Begriff CPU drückt im weitesten Sinne aus, das etwas im Spiel vom Computer gesteuert wird (zum Beispiel CPU-Wagen, CPU-Gegner, etc.).

RPG: Abkürzung für Role Playing



01/99



02/99



03/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 01/99	zu DM 4,90
☐ PlayStation GAMES 02/99	zu DM 4,90
☐ PlayStation GAMES 03/99	zu DM 5,99
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	
GESAMTBETRAG	
DM 3,-	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

HIGHSCORE

Der Wettbewerb läuft ja gut an! Bei Tekken 3 haben sich die gleichen Helden des vorherigen Wettbewerbes an die Spitze gesetzt (Novum: Diesmal als Duett), während bei TOCA 2 derzeit noch nicht viel abgeht. Bei Formel 1 '98 nutzen interessanterweise viele Fahrer „Abkürzungen“, was aber durchaus legitim ist. Alles deutet auf einen sehr spannenden Wettbewerb hin. Also, legt euch ins Zeug!

Allgemeine Regeln:

1. Um eure Bestzeit zu dokumentieren, müsst ihr uns ein VHS-Videoaband (kann nicht zurückgeschickt werden!) schicken, das den kompletten Spielverlauf präsentiert. Bitte an die richtige Stelle spulen!
2. Vergesst nicht, ein Passbild von euch beizulegen, denn der Inhaber der Poleposition wird stets mit Bild abgedruckt.
3. Vermerkt bitte auf dem Karton den Namen des Spiels sowie die erzielte Bestzeit (WICHTIG!!!).
4. Es werden nur PAL-Versionen gewertet und Cheats sind natürlich nicht erlaubt.
5. Der Wettbewerb läuft bis zum 03. Mai 1999 (der Rechtsweg ist ausgeschlossen). Bis zu diesem Datum muss eure Bestzeit bei uns eintrudeln, damit sie berücksichtigt wird. Wer zum Schluss oben auf dem Siegereppchen steht, erhält von uns ein Überraschungspaket im Wert von ca. 200 DM.

PlayStation Games

Stichwort: Highscore (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)

Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Tekken 3



1. 1.21.98 Minuten, Michael Maier & Christian Uhma, Calw
2. 1.22.88 Minuten, André Drepper, Plettenberg
3. 4.09.98 Minuten, Dimitri Esch, Crailsheim

Formel 1 '98



1. 1.02.05 Minuten, Thomas Suss, Elleben
2. 1.05.19 Minuten, Torsten Richter, Lemgo
3. 1.05.85 Minuten, Matthias Skiba, Stade

TOCA 2



1. 57.44 Sekunden, Klaus Kusnierczak, Recklinghausen
2. 1.01.57 Sekunden, D. Averkamp, Brühl
3. 1.02.03 Sekunden, J. Schlösser, Müllekoven

BOOT CHIP = 4,99 DM DUAL SHOCK PAD = 34,99 DM

F. IMPORTE - LÄUFT MIT ALLEN MODELLEN - INKL. DEUTSCHER BEBILDERTER ANLEITUNG

DEUTSCHE LÖSUNGSHEFTE:

JE HEFT 14,80 DM:

(wenn nicht anders angegeben)

Abe's Oddysee
Alien Trilogy
Alundra
Ark of Time
Atlantis
Baphomets Fluch 1
Baphomets Fluch 2
Batman & Robin
Battle Ar. Tosh. 1&3
Blazing Dragons
Blaze & Blade*
Breath of Fire 3
Casper
Chron. o.t. Sword
Civilization 2
Clock Tower
Command &
Conq. 1+2 (19,95 DM)
Cyberia
D
Deathrap Dungeon
Diablo
Discworld 1
Discworld 2
Excalibur
Final Fantasy 7
G-Police
Gex 3D & Rayman
Granstream Saga*
Heart of Darkness
Herc's Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
Medi Evil
Men in Black
Nightmare Creat.
ODT (19,95 DM)
One
Pax Corpus
Populous 3 (19,95 DM)
Rayman & Gex 3D
Resident Evil 1
Res. Evil DC (19,95 DM)
Riven
Spawn
Suikoden
Syndicate Wars
Tekken 1 & 2 & 3
The Note
The Last Report
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
Turok
Turok 2*
Vandal Hearts
Wild Arms
Warhammer: Dark O.
Wild 9's
Wing
Commander 3&4
X-Com: Terror
Z
Zelda 64

JE HEFT 14,80 DM:

CODEPOWER #6

- noch mehr Codes für Ihren Game Buster oder X-Ploder
- Codes zu ca. 100 neuen Spielen
- inkl. Tomb Raider 3 Nackt-Codes für den X-Ploder

PSX CODEPOWER 5

- Codes zu ca. Pal-100 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder

PSX CODEPOWER 4

- Codes zu ca. 320 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder

PSX CODEPOWER #3 (80-Pal Spiele)

- PSX Codepower #2 (100 Spiele)
- PSX Codepower #1 (170 Spiele)

PSX CODEPOWER IMPORT SPECIAL

- Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 US- & Japan Spielen!!

PSX CHEATPOWER 4

- Cheats, Tips & Tricks zu ca. 100 neuen Spielen!

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER

KOMPLETT IN FARBE:

- Abe's Exodus (19,95 DM)
- Colony Wars 2 (24,95 DM)
- Tekken 3 (24,95 DM)
- Tomb Raider 1 (19,95 DM)
- Tomb Raider 2 (19,95 DM)
- Tomb Raider 3 (19,95 DM)
- Zelda 64 (24,80 DM)

METAL GEAR SOLID LÖSUNGSBUCH

- komplett in Farbe 19,95 DM
- A4 Format

BOOT MASTER

IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN

- Durch den Bootmaster können Sie Importe ohne Chip spielen
- Inkl. Cheatcartridge für unendlich Leben, Energie usw.
- Jetzt komplett in Deutsch!

- www.bootmaster.de

59,99 DM

X-PLÖDER (PRO)

- inkl. Codeheft nach Wahl
- Pro Version = 139,00 DM (mit dem X-Ploder Pro können Sie selber Codes herausfinden!!)

99,00 DM

GAME BUSTER DELUXE

- inkl. Codeheft nach Wahl
- Ohne PC selber Codes herausfinden
- mit 8MB Memory Card

99,00 DM

PAL BOOSTER 39,00 DM

- NTSC zu PAL Wandler (Antennenanschluss)

MEMORY KARTEN:

1MB (15 Blocks) = 9,99 DM

8MB (120 Blocks) = 24,99 DM

24 MB (360 Blocks) = 39,99 DM

72 MB (1080 Blocks) = 84,99 DM

(8MB, 24MB & 72MB Karten mit LCD Display)

ohne Komprimierung:

2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM

4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM

RGB Kabel = 9,99 DM

Joypad = 16,99 DM

Pad Verl. 2M = 9,99 DM

Linkkabel = 9,99 DM

RGB+Audio = 11,99 DM

4-Spieler Adapter = 54,99 DM

Infrarot Pads = 59,00 DM

Maus = 29,99 DM

Staubschutzhaube = 9,99 DM

Equalizer = 59,00 DM

RF Unit = 24,99 DM

Leerröhre = 1,99 DM

Cyber Shock Pad = 54,99 DM

LENKRAD + RUMBLE

= 99,00 DM

(mit Fußpedal, Top Verarbeitung, auch f. N64 & Saturn)

5 in 1 Playstick 14,99 DM ++ MB Game Booster 49,00 DM ++ Original Sony Maus 59,00 DM ++ Original Sony Dual Shock Controller 59,00 DM ++ Remote Infrarot Station für alle Pads 89,00 DM

OG Media - Auf den Sandbergen 5

21337 Lüneburg

www.gamecentral.de

www.spieleloesungen.de

BESTELLHOTLINE:

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

04131 / 850610

FAX:

04131 / 850620

HÄNDLERANFRAGEN
WILLKOMMEN!

PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

März



Tomb Raider II PlayStation

Während sich die Platinum-Version zu Tomb Raider immer noch in den Top 5 der Verkaufscharts hält, kündigt Eidos bereits den zweiten Teil zum Schnäppchenpreis von 50 DM an. Eine tolle Sache für alle Lara-Fans und die, die es noch werden wollen, denn der zweite Teil ist eine deutliche Steigerung gegenüber dem Erstlingswerk.

05. März	Rally X 2 76% (03/99)	SCED
11. März	Populous: The Beginning 89% (03/99)	Electronic Arts
12. März	Retroforce 70% (03/99)	Psygnosis
12. März	Rollcage 77% (03/99)	Psygnosis
12. März	X-Game Pro Boarder 75% (01/99)	SCED
18. März	Live Wire 54% (03/99)	Acclaim
19. März	Global Domination 68% (04/99)	Psygnosis
19. März	G-Police (Platinum)	Psygnosis
19. März	KKND 2 - Krossfire 80% (03/99)	Infogrames
19. März	Pro 18 World Tour Golf 70% (03/99)	Psygnosis
19. März	Tomb Raider II (Platinum)	Eidos
26. März	Asterix 60% (04/99)	Infogrames
26. März	Kensei - Sacred Fist 70% (04/99)	Konami
26. März	Running Wild 44% (03/99)	SCED
26. März	T'ai Fu 72% (04/99)	Activision
30. März	Racing Simulation 2 72% (04/99)	Ubi Soft
29. März	Big Air 43% (04/99)	Electronic Arts
29. März	Moto Racer (Platinum)	Electronic Arts
29. März	Need for Speed IV Brennender Asphalt	Electronic Arts
29. März	Street Sk8ter 70% (04/99)	Electronic Arts
29. März	Triple Play Baseball 2000	Electronic Arts
30. März	UEFA Championsleague 81% (04/99)	Eidos
Anfang März	Monster Seed	Infogrames
Anfang März	Shanghai True Valor 69% (03/99)	Infogrames
März	NHL Face Off '99 76% (03/99)	SCED
März	Swing! 80% (04/99)	Software 2000
Mitte März	Bust A Move 4	Acclaim
Ende März	Civilization II 83% (04/99)	Activision
Ende März	Guardian's Crusade 75% (04/99)	Activision
Ende März	Hard Edge 83% (04/99)	Infogrames



G-Police PlayStation

Psygnosis' futuristische Helikopter-Hatz war in Europa nicht zuletzt wegen der großen Werbekampagne ein großer Hit. Abwechslungsreiche Missionen, tolle Zwischensequenzen, eine düstere Science-Fiction-Atmosphäre sowie Balleraction zeichnen diesen Titel aus.



April



Heart of Darkness PlayStation

Platinum-Schnäppchen zum Dritten: In Rekordzeit (das Geschicklichkeitsspiel gibt es noch nicht einmal seit einem Jahr auf dem Markt) wird das zauberhafte Jump&Run-Werk Heart of Darkness neu aufgelegt. Die wunderschön animierten Comic-Graphiken beweisen, dass zweidimensionale Optiken auch heute noch durchaus ihren Reiz haben. Hinzu kommen filmreife Zwischensequenzen sowie beinhardt Geschicklichkeitsproben für erfahrene Joypad-Jockeys.



01. April	Crash Bandicoot 2 (Platinum)	SCED
01. April	Gex Deep Cover Gecko	Eidos
02. April	Poy Poy 2 58% (04/99)	Konami
15. April	Sports Car GT 78% (04/99)	Electronic Arts
16. April	Cool Boarders 2 (Platinum)	SCED
16. April	Ridge Racer Type 4 91% (04/99)	SCED
23. April	Bloodlines 61% (04/99)	SCED
30. April	Warzone 2100	Eidos
April	Actua Hockey '99	Acclaim
April	Carnageddon	Acclaim
April	Diver's Dream	Konami
April	Master of Monsters	Konami
Mitte April	Monkey Heroes	Take 2
Ende April	Puma Street Soccer	Infogrames
Ende April	Rug Rats	THQ
Ende April	Trap Runner 70% (04/99)	Konami
Ende April	Heart of Darkness (Platinum)	Infogrames
Ende April	NBA Pro '99	Konami



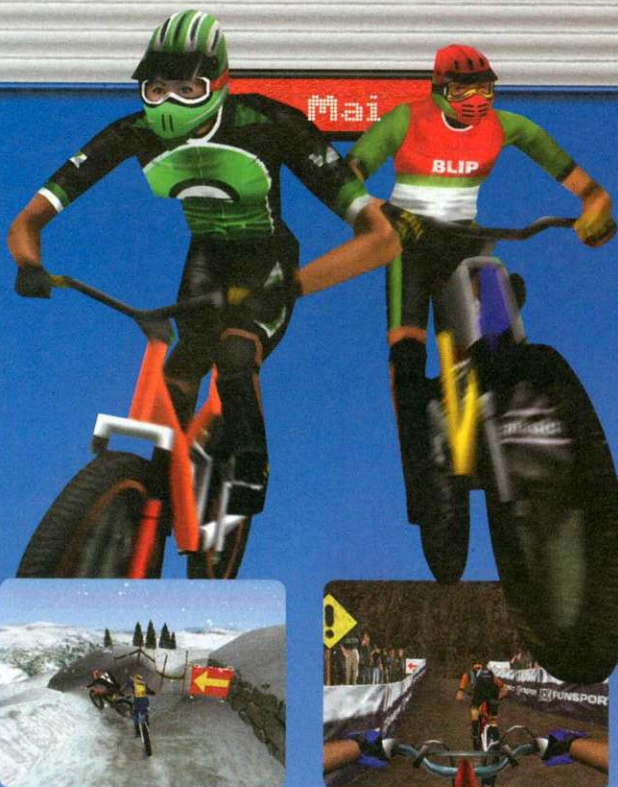
Warzone 2100

Echtzeitstrategie vom Allerfeinsten verspricht dieser Titel aus dem Hause Eidos zu werden. Vorsprung durch Technik: Im Gegensatz zum Vorzeige-Klassiker Command & Conquer basiert die Grafik-Engine auf Polygonen, wodurch die 3D-Optik aus jeden erdenklichen Blickwinkel betrachtbar ist. Interessant ist ferner der zeitliche Aspekt. Ihr unterliegt während des gesamten Spiels der Evolution. Infolgedessen werden immer modernere Waffensysteme entwickelt.



Cool Boarders 2 PlayStation

Cool Boarders aus dem Hause Sony Computer Entertainment ist die zur Zeit erfolgreichste Snowboardsimulation auf der PlayStation. Dass der zweite Teil als Platinum-Version neu aufgelegt wurde, dürfte Beweis genug sein. Die vielen Spielmodi, eine amüsante Zwei-Spieler-Option sowie zahlreiche Abhänge überzeugten die Snowboard-Anhänger.



No Fear Downhill Mountainbiking

Der ellenlange Name steht für das bislang ziemlich seltene Genre der Mountainbike-Simulationen. Als wagemutiger Fahrer brettet ihr per Pedalkraft gefährliche Abhänge herunter, vorbei an der Konkurrenz und den zahlreichen Hindernissen. Neben dem Geschick ist auch eine Prise Strategie gefragt, da man mit seinen Kräften haushalten muss. Wir sind auf das Ergebnis gespannt.

09. Mai	Discworld Noir	GT Interactive
12. Mai	Soul Reaver	Eidos
17. Mai	Driver	GT Interactive
28. Mai	No Fear Downhill Mountainbiking	Codemasters
Mai	R-Type Delta 81% (04/99)	SCED
Mitte Mai	Grand Theft Auto London	Take 2
Ende Mai	Le Mans 24	Infogrames
Ende Mai	NHL Pro '99	Konami
Ende Mai	Tanktics	Acclaim
Ende Mai	Tunguska	Acclaim

Driver

Der Wonnemonat Mai steht voll und ganz im Zeichen hochkarätiger Rennspiele. Neben Le Mans 24 (der vollständige Name wird übrigens „Die 24 Stunden von Le Mans“ lauten) buhlt die Verfolgungsjagd Driver ebenfalls um die Gunst der Kunden. Da in diesem Monat ansonsten eine Flaute angesagt ist, könnt ihr euer Geld gezielt für diese beiden Titel sparen. Es lohnt sich auf alle Fälle!

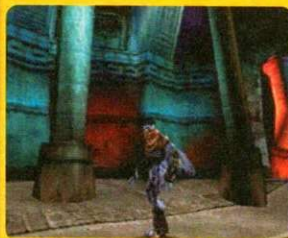


Tanktics

Bei diesem Titel handelt es sich um ein besonders originelles Strategiespiel, das auf dem PC bereits ein großer Erfolg war. Mit einem Hubschraubertransporter gilt es diverse Roboter zusammenzusetzen, um die vorgegebenen Missionsziele zu erfüllen. Der Clou: Je nach Auftrag setzt sich der Roboter aus anderen Elementen zusammen. Da der Gegner ebenfalls dasselbe im Schilde führt, ist zudem Schnelligkeit gefragt, um nicht vorher sabotiert zu werden.

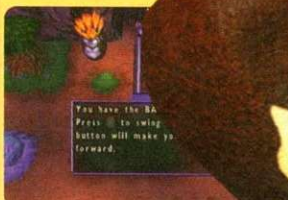
PSG 5/99

Das lest ihr in der nächsten Ausgabe



Soul Reaver Legacy of Kain

Nachdem es in der letzten Ausgabe nicht mit dem Test zu Gex Deep Cover Gecko geklappt hat, sind wir uns nun aber ziemlich sicher, dass es in der nächsten Ausgabe gleich ein Crystal-Dynamics-Doppelpack geben wird: Soul Reaver plus Gex Deep Cover Gecko. Beide Titel sind in technischer Hinsicht absolute Perlen. Vor allem die Vampirjagd Soul Reaver überzeugt durch ein geniales Umfeld und Morphing-Effekte in Echtzeit. Macht euch auf zwei tolle Tests gefasst!



Monkey Heroes

Ein weiterer Titel aus der Sparte: lange angekündigt und ewig darauf gewartet. Bereits vor zwei Jahren gab es die ersten Spielszenen zu diesem klassischen Action-Adventure zu sehen. Da aber die Grafik nachträglich noch einmal auf 3D getrimmt wurde, verzögerte sich das Erscheinungsdatum immer wieder. Interessanterweise wurde der Titel in den Staaten programmiert, obwohl das grafische Flair eher ein japanisches Produkt vermuten lässt. Grund: Die Entwickler sind bekennende Zelda-Fans. Ob es ebenfalls so gut ist, werden wir sehen.



RugRats

Auch die jüngeren PlayStation-Liebhaber kommen in letzter Zeit nicht zu kurz. Mit der RugRats-Bande erscheint demnächst ein weiterer Titel für die taufrischen Zocker, und zwar einer der besten seiner Art! Der Titel stellt ein charmant aufbereitetes 3D-Geschicklichkeitsspiel dar, garniert mit allerlei unterschiedlichen Aufgaben, wie einer Partie Mini-Golf, einem Hindernislauf sowie fröhlichem Tortenwerfen im Supermarkt.

Ausgabe
05/99
erscheint
am 21.
April

Was wir schon immer wissen wollten ...

PlayStation Games Leserbefragung

Die **Leserbefragung** erfüllt eine wichtige **Aufgabe**. Wir erhalten durch diesen kleinen Fragebogen **wertvolle Informationen**, wie man das Heft noch besser gestalten könnte. Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich ein **PlayStation-Games-Abo**

Angaben zur Person:

1. Welche Konsole besitzt du neben der PlayStation? _____
2. Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für Lesercharts)? _____
3. Welche Genres interessieren dich am meisten? _____
4. Welches Spiel beabsichtigst du als nächstes zu kaufen? _____
5. Würden dich auch Import-Spiele interessieren? ☐ Ja ☐ Nein
6. Du bist ☐ männlich ☐ weiblich
7. Du bist _____ Jahre alt.
8. Welche anderen Magazine liest du noch? _____

Angaben zur PSG:

1. Wie hat dir Gestaltung/Aufmachung gefallen? _____
2. Wie haben dir die Spieletests gefallen?

	kleiner	größer
Textlänge?	☐	☐
Bilder-Anteil?	☐	☐
3. Welche Rubriken haben dir am besten gefallen? _____
4. Welche Rubriken könnten ausführlicher gestaltet werden? _____
5. Welche Rubriken haben dir am wenigsten gefallen? _____
6. Hast du Themen- oder allgemeine Verbesserungsvorschläge? _____
7. Willst du Kleinanzeigen? ☐ Ja ☐ Nein
8. Willst du mehr Hardware-News? ☐ Ja ☐ Nein
9. Mehr Software-News? ☐ Ja ☐ Nein

Redaktion PlayStation Games

Stichwort: Interface

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

04/99



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, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur
 Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Leitender Redakteur
 Udo Lewalter

Textkorrektur
 Claudia Brose

Redaktion
 Uwe Kraft, Ulf Schneider,
 Gunther (DING!) Hruby

Bildredaktion
 K@rel Stumpf, Claudia Brose

Freie Mitarbeiter
 Frank Fischer, Raul Birkhold

Redaktion England
 Derek dela Fuente

Layout
 K@rel Stumpf, Gunther (DING!) Hruby, Björn
 (Jesus) Harhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing

Konzeption und Gestaltung
 Uwe Kraft

Titel
 SCED

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in PlayStation Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Beilagen

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des H&S Vita AG bei.

Zentrale Service-Nummern:
 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

Anzeigenposition
 Andreas Klopfer

Online-Vermarktung
 Susanne Szameitat

Anzeigenassistent
 Claudia Rudolph

Anzeigenpreise
 Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.11.1998

Verlag

Computec Media AG

Roonstr. 21

90429 Nürnberg

Verlagsleiter

Roland Bollendorf,

Produktionsleitung

Michael Schraut

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),

Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Vertrieb

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung

Klaus-Peter Rittler

Abonnement

PlayStation Games kostet im Abonnement

DM 63,- (Ausland DM 87,-).

Abonnementbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/8825277

e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com

Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 534

Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost

PlayStation Games wurden folgende ISSN-

und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

ISSN 1435-8328

VKZ B 45754

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
 Verbreitete Auflage 4. Quartal 1998 107.788 Exemplare

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Inserentenverzeichnis

BauConTec	15
CDG	127
Computec Media AG	49, 85, 95, 109, 115, 123, 125,
Dino Verlag	79
Dynatex	45
Game it!	41
Infogrames	23, 25, 27, 29
MVG	9
Media Plus	49
Okay Soft	53
Psygnosis	37
Sunflex	13



rollcage

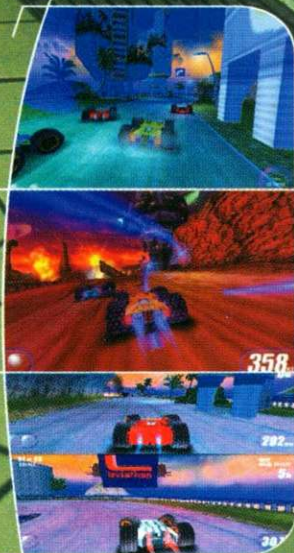
360° - NO RULES, NONSTOP RACING



AUCH AUF PC

Soundtrack featuring

**APHRODITE, ASHLEY
BEEDLE PRESENTS THE
USCHI CLASSEN BAND,
DANMASS, ED RUSH &
NICO, EZ ROLLERS, FATBOY
SLIM, FREESTYLES, HOAX,
LES ROSBIFS, PASCAL,
PRESSURE RISE, RATMAN.**



**"WIPEOUT AUF VIER RÄDERN: RASANTES ACTION-RENNEN MIT
UNGEWÖHNLICHEN FAHRZEUGEN UND TOLLEN LICHEFFEKTEN!"**

MANIAC



**MEHR INFOS GIBT'S HIER:
www.rollcage-game.com
www.psygnosis.com**



MEDIUM

Your way to flavor.

0,7/9

mg Nikotin • mg Kondensat



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)