

PlayStation GAMES

GENIALE
MEGA-POSTER

6/99 DM 5,99

Das PlayStation-Magazin für Insider

V-RALLY 2

Besser als Gran Turismo?
Infogrames' Rennspielsensation auf der Überholspur

TEST



WARZONE 2100

Virtuelles Schlachtfeld: Eidos'
Kriegserklärung an Westwood Studios



**VOLL!
DABEI!**

Tekken Tag Tournament, Ruff & Tumble,
Discworld Noir, Xena, Fear Factor, Posession
Omicron, Tony Hawk, NBA Pro 99 u.v.m.



**VOLL!
DABEI!**

ENTHÜLLT AUF 22 SEITEN:

Die ersten Geheimpro-
jekte der Ereignismesse
aufgedeckt!

NEWS

WIPEOUT 3

Der Adrenalinstoß: Psygnosis' dritter
futuristischer Geschwindigkeitsrausch

EXTRA



PLAYSTATION CLASSIC

Teil 4: Alles, was man über
Strategiespiele wissen sollte

Warzone 2100, Hard Edge, Gex: Deep Cover
Gecko, Need for Speed IV, Racing Simulation 2,
Ridge Racer Type 4, Sports Car GT u.v.m.

TRIX



06

4 394575 405992

DExplore the world



Verbinde
**Deine Sony
PlayStation™**
mit PC und
Internet!



PC

Verwaltung der
PlayStation-
Spielstände
und nahezu
unbegrenzter
Speicher
mit dem PC

PSX

Memory Card in den
DexDrive™ und schon
können Spielstände und
Cheats übertragen werden

WWW

Globaler Austausch von Spieldaten
und Cheats über das Internet.
Downloads von Webseiten und
Newsgroups, Austausch via E-Mail

INTERACT®

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33
www.interact-europe.de

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum
des jeweiligen Herstellers

Neben der Weltneuheit DexDrive™
bietet INTERACT® Force Feedback Produkte
und aktuelle Game Accessories
für PC, PSX, N64 und Game Boy™

DIE KOFFER SIND GEPACKT

Wärme, Sonne, lange Abende, Biergarten – die schönste Nebensache der Welt hat in dieser Jahreszeit zugegebenermaßen hochkarätige Konkurrenz erhalten. Hinzu kommt, dass die Softwarefirmen saisonal bedingt nicht gerade mit Software-Granaten um sich werfen. Es gibt aber noch einen weiteren entscheidenden Grund, warum sich die Softwarehäuser derzeit sehr bedeckt halten – die E3. Hinter diesem Kürzel steht die wichtigste spektakulärste und größte Softwaremesse der Welt. Vom 13. bis 15. Mai präsentieren alle namenhaften Coder in Los Angeles ihr neuestes Angebot an digitalen Spaßmachern, und das sind nicht gerade wenige. Alleine für den dominierenden PlayStation-Bereich dürften es an die 200 Titel sein, darunter unter anderem solche Highlights wie Spyro the Dragon 2, WipEout 3, FIFA 2000 sowie Formel 1 '99, um nur

einige wenige Titel zu nennen. Alle Beteiligten hoffen außerdem, dass auch Lara Croft wieder einmal ihren großen Auftritt haben wird. Während hinter der Frage nach Tomb Raider IV für die PlayStation noch ein kleines Fragezeichen steht, gilt es als relativ sicher, dass die Firma Eidos medienwirksam endlich die Hauptdarstellerin des abendfüllenden Tomb-Raider-Filmes vorstellen wird. Die Electronic Entertainment Expo, so der vollständige Name dieser Mega-Messe, dürfte ohnehin dieses Jahr besonders spannend werden, da Sony mit Segas leistungsstarker Konsole namens Dreamcast hochwertige Konkurrenz erhalten hat und auch Nintendo mit ihrem 64-Bitter im

Konsolengeschäft immer noch ein Wörtchen mitredet. Wir sind daher gespannt, wie SCEI reagieren wird, sprich ob sie sich vielleicht sogar zu einer kleinen, aber feinen PlayStation-2-Präsentation hinreißen lassen und dem PS-Nachfolger endlich einen offiziellen Namen geben. Fragen über Fragen, die wir in der nächsten Ausgabe durch einen umfassenden Messebericht mit Sicherheit beantworten werden, denn Ulf und Udo haben bereits ihre sieben Sachen gepackt, um live vor Ort von der E3-Messe zu berichten. Damit diese Ausgabe nicht zu einer bloßen Ankündigungssorgie verkümmert, haben wir die Zeit für einige hilfreiche Artikel genutzt. In unserem Platinum-Special haben wir bei-

spielsweise sämtliche PlayStation-Schnäppchen aufgelistet, die es zur Zeit zum Verkaufspreis von nur 49,95 DM gibt. In unserer Classic-Serie erfahrt ihr außerdem alles über Strategiespiele. Während wir dieses Editorial schreiben, sind wir außerdem drauf und dran, einige absolute Exklusivgeschichten für euch zu organisieren, darunter Infos zur neuesten Aufbau-Simulation Theme Park World von Electronic Arts sowie zur brandaktuellen Boliden-Hatz Formel 1 '99. Da diese beiden Titel jedoch mit unserem Abgabetermin kollidieren, sind wir uns zum Zeitpunkt des Schreibens dieses Editorials noch nicht 100%ig sicher, ob sie letztendlich den Sprung ins Heft geschafft haben. Lasst euch einfach überraschen!

Euer PlayStation-Games-Team



Das spielen wir ...

	 Udo	 Peta (Layout)	 Ulf	 Uwe
Warzone 2100	○○○	×	△△△	□□
GTA London 1969	○○○	×××	△	□
Anna Kournikova Tennis	○		△△	
Hugo 2	Leider zu uncool !!!	Kein Style, too low !!!	Kinderquälerei !!!	Too much Hugo !!!

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

V-RALLY 2

Achtung, Rennspielfreunde mit gehobenem Geschmack! Infogrames bittet zum zweiten Tanz mit ihrem Edelrenner, dessen Produktion wieder vom finnischen Weltmeister Ari Vatanen begutachtet wurde.

Hat sich dieses Fachwissen bezahlt gemacht oder bleibt der Eden-Studios-Racer mit Kolbenfresser auf der Zielgeraden liegen?



XENA: WARRIOR PRINCESS

Die verschlagen hübsche Kriegerprinzessin Xena mit der schnellen Klinge und den ohrenbetäubenden Sprungattacken ist auf der Suche nach ihrer entführten Weggefährtin und Freundin Gabrielle. Stecken

etwa Xenas Erzrivalen Ares und Callisto hinter ihrem Verschwinden?



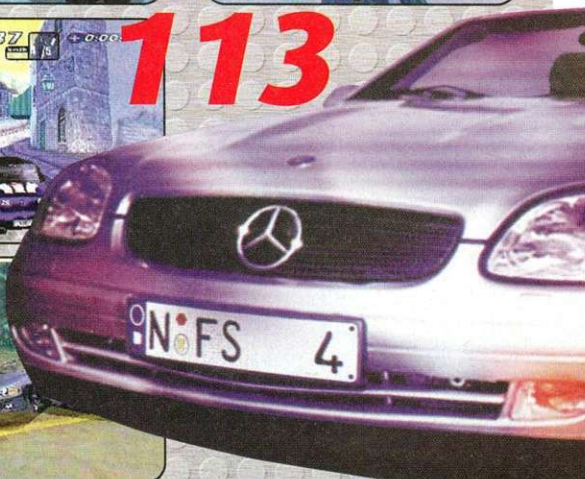
NEED FOR SPEED IV - TIPPS

Wer mit Electronic Arts Racer Need for Speed IV bislang Schwierigkeiten hatte, den richtigen Weg einzuschlagen, oder schon immer bessere Polizei-Wagen suchte, wird unsere Tipps und Tricks zu "Brennender Asphalt" geradezu herbeigesehnt haben.

Wer mit Electronic Arts Racer



113



NEWS

- Ape's Escape**19
Entkommene Affen lassen Mutter Erde in die Steinzeit zurückfallen.
- Carmageddon**18
Überfährt Acclaim die Halteline des guten Geschmacks?
- Fear Factor**26
RE1 und MGS wurden zu einem vielversprechenden Cocktail verquirlt.
- Fighting Force 2**29
Eidos' Prüfler wartet mit komplett überarbeitetem Gameplay auf.
- Legend of Kartia**29
Klassisches Rollenspiel-Vergnügen aus dem Hause Atlas.
- NBA Pro '99**24
Perfekt auf den Beginn der Playoffs gelegt.
- Possession Omicron**26
Zartbesaitete sollten von diesem Dämonen-Schocker die Finger lassen.
- R/C Stunt Copter**28
Helikopter-Simulation im Matchbox-Format.
- Tekken Tag Tournament**12
Namcos Edelprüfler kehrt nach knapp einem Jahr wieder zurück!
- Tony Hawk's Pro Skater**20
Eine Konkurrenz für Cool Boarders und Co?
- V-Rally 2**32
Infogrames' neuester Versuch, den Racing-Olymp zu erklimmen.
- Warpath**30
Kann die Mischung aus Jurassic Park und Tekken überzeugen?
- Wipeout 3**16
Der futuristische Racer biegt bereits in die dritte Runde ein.
- Xena: Warrior Princess**27
Die erfolgreiche RTL-Fantasy-Serie mit Lucy Lawless nun für Zuhause.
- Ruff & Tumble**6
- Discworld Noir**7
- War of the Worlds**7



EXTRA

- Coming Up**128
- Favoriten**102
- Gamemail**124
- Highscore**127
- Impressum**130

TRIX

- A Bug's Life**110
- Apocalypse**107
- A-Train**110
- Battle Arena Toshinden 3**108
- Bio F.R.E.A.K.S.**107
- Blast Chamber**108
- Blast Radius**111
- Blood Lines**107
- B-Movie**110
- Bombberman World**104
- Box Champions**104
- C&C 2: Gegenschlag**107
- C&C 2: Gegenschlag**110
- C&C 2: Gegenschlag**111
- C3 Racing**111
- Caesar's Palace**104
- Colin McRae Rally**111
- Command & Conquer**107
- Dead in the Water**104
- Devil's Deception**108
- Dodgem Arena**105
- Earthworm Jim 2**111
- Gex: Deep Cover Gecko**104
- Grand Theft Auto**105
- Hardcore 4x4**108
- KKND: Krossfire**105

- Inserentenverzeichnis**130
- News**40
- Select**4
- E3-Special**6
- Start**3
- So werten wir**43
- Leserbefragung**130

- Mass Destruction**104
- Motor Toon Grand Prix 2**107
- Need for Speed 4**104
- NHL Face Off '99**105
- Oddworld: Abe's Exoddus**111
- Ridge Racer Recvolution**111
- Ridge Racer Type 4**108
- R-Types**110
- Running Wild**105
- Shanghai: True Valor**105
- Spacehulk**104
- Sports Car GT**110
- Spyro the Dragon**107
- Steel Harbinger**104
- Swing**110
- T'ai Fu: Wrath of the Tiger**107
- Test Drive 5**110
- The Unholy War**104
- Theme Hospital**108
- Trash It!**105
- Vigilante 8**110
- V-Rally**104
- Warcraft 2**108
- Warcraft 2**108
- Warhammer: Dark Omen**108
- Z**104

HIGHLIGHTS

E3-Special Extra.....	6
Tekken Tag Tournament News.....	12
V-Rally 2 News.....	32
Warzone 2100 Test.....	44
WipEout 3 News.....	16

TEST

Anna Kournikova - Smash Court Tennis.....	88
Der hübsche Tennis-Teenie im engen Bit-Kleid.	
Diver's Dream.....	87
Unterwasser Schatzsucher-Abenteuer der besonderen Art.	
GTA London 1969.....	84
Add-on-CD zu Take 2 Strategie-Geheimtipp Grand Theft Auto.	
Hugo 2.....	50
Ist die Computerfigur aus dem Fernsehen gut genug für die PS?	
Trap Runner.....	91
Spionenkeilerei mit Momenten hämischer Schadenfreude.	
Triple Play 2000.....	90
EA hat Ambitionen, die beste Baseball-Simulation zu stellen.	
Warzone 2100.....	44
Pumpkin Studios präsentieren endlich ihren Strategie-Knaller.	
YoYo's Puzzle Park.....	86
JVC haucht dem Klassiker Bubble Bobble wieder neues Leben ein.	

INDEX

A Bug's Life.....	110
Anna Kournikova S. C. Tennis.....	88
Ape's Escape.....	19
Apocalypse.....	107
A-Train.....	110
Battle Arena Toshinden 3.....	108
Bio F.R.E.A.K.S.....	107
Blast Chamber.....	108
Blast Radius.....	111
Blood Lines.....	107
B-Movie.....	110
Bombberman World.....	104
Box Champions.....	104
C&C 2: Gegenschlag.....	107
C&C 2: Gegenschlag.....	110
C&C 2: Gegenschlag.....	111
C3 Racing.....	111
Caesar's Palace.....	104
Carnageddon.....	18
Colin McRae Rally.....	111
Command & Conquer.....	107
Dead in the Water.....	104
Devil's Deception.....	108
Discworld Noir.....	7
Diver's Dream.....	87
Dodgem Arena.....	105
Earthworm Jim 2.....	111
Fear Factor.....	26
Fighting Force 2.....	29
Gex: Deep Cover Gecko.....	104
Grand Theft Auto.....	105
GTA London 1969.....	84
Hardcore 4x4.....	108
Hugo 2.....	50
KKND: Krossfire.....	105
Legend of Kartia.....	29
Mass Destruction.....	104

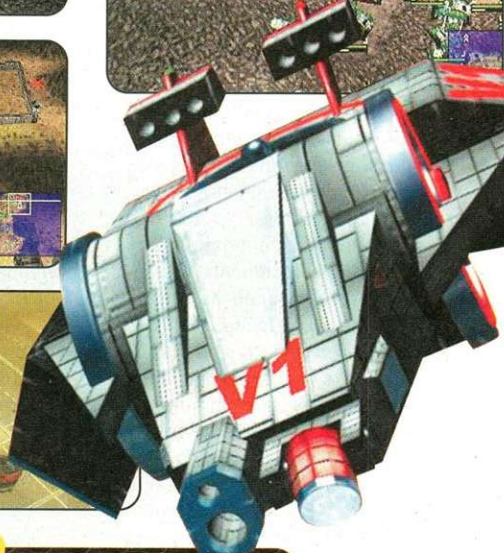
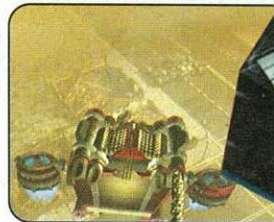
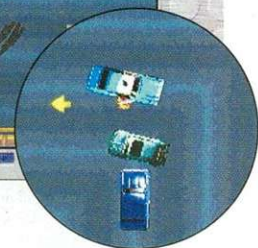
Motor Toon Grand Prix 2.....	107
NBA Pro '99.....	24
Need for Speed 4.....	104
NHL Face Off '99.....	105
Oddworld: Abe's Exoddus.....	111
Possession Omicron.....	26
R/C Stunt Copter.....	28
Ridge Racer Recvolution.....	111
Ridge Racer Type 4.....	108
R-Types.....	110
Ruff & Tumble.....	6
Running Wild.....	105
Shanghai: True Valor.....	105
Spacehulk.....	104
Sports Car GT.....	110
Spyro the Dragon.....	107
Steel Harbinger.....	104
Swing.....	110
T'ai Fu: Wrath of the Tiger.....	107
Test Drive 5.....	110
The Unholy War.....	104
Theme Hospital.....	108
Tony Hawk's Pro Skater.....	20
Trap Runner.....	91
Trash It!.....	105
Triple Play 2000.....	90
Vigilante 8.....	110
V-Rally 2.....	32
V-Rally.....	104
War of the Worlds.....	7
Warcraft 2.....	108
Warcraft 2.....	108
Warhammer: Dark Omen.....	108
Warpath.....	30
Warzone 2100.....	44
WipEout 3.....	16
Xena: Warrior Princess.....	27
YoYo's Puzzle Park.....	86
Z.....	104

GRAND THEFT AUTO

Der Kulthit meldet sich mit gigantischem Trommelwirbel zurück! Kaum lag das erste Add-on zu einem PlayStation-Titel als testfähige Version vor, haben sich die Dauerzocker Udo und Gunther mit ihren Grundnahrungsmitteln (Chips, Bier und TicTac) mehrere Tage freiwillig in den Testräumen eingeschlossen. Lest ihre Ergebnisse.

84

GTA



WARZONE 2100

Das englische Softwarehaus Pumpkin Studios begab sich mit dem 3D-Echtzeitstrategiespiel auf neues, aber hart umkämpftes Terrain. Mit einigen Innovationen, wie dem Waffeneditor oder der Action-Perspektive soll dem Hobby-Feldherrn mehr Spieltiefe geboten werden. Ob die neuen Aspekte ausreichen, um an dem Referenztitel Warcraft 2 zu rütteln, soll unser Test auf Herz und Nieren zeigen.

44





In der Gestalt eines Ninjas verfügt ihr über eine besonders hohe Agilität.



Im Gruselschloss sorgen mutierte Riesenspinnen für gehobene Panik.



Mit Ruff & Tumble visiert GT Interactive eindeutig die jüngere Zielgruppe an.



Schwimmen ist nur eine von vielen Aktionsmöglichkeiten, über die die beiden infantilen Protagonisten verfügen.

Die geheimnisvolle Welt der Träume war im Videospielbereich des Öfteren Grundlage für spannende Abenteuer, so auch beim zauberhaften 3D-Adventure Ruff & Tumble der Programmierschmiede Eurocom. Als Aufhänger dient eine niedliche Vorgesichte rund um die Traumwelt. Den Erfindern nach sind die kleinen Winks verantwortlich für gute Träume. Dass wir nicht nur gute Schlafphantasien haben, liegt am Umstand, dass es von den kleinen Wesen nur noch insgesamt 40 Stück gibt. Damit aber noch nicht genug der Misere: Der ver-

bitterte Greis Nitekap findet bereits seit Jahren keinen Schlaf mehr. In seinem Zorn beschließt er, sämtliche 40 Winks zu kidnappen, um sie in böartige Hood-Winks zu verwandeln. Diese hinterlistigen Trolle verstecken sich vorzugsweise unter dem Bett von kleinen Kindern, kichern laut und sorgen für schlimme Träume. Die Zwillingsgeschwister Ruff und Tumble werden ebenfalls von den Hood-Winks immer wieder traktiert und haben seitdem Angst vor dem Schlafen. Eines Tages beschließen die beiden jedoch sich zu wehren, indem sie per Willens-

RUFF & TUMBLE

GT Interactive verwöhnt die Action-Adventure-Fans mit einem wahrhaft traumhaften Erlebnis.

kraft in ihren Alpträumwelten aktiv werden, um so das Übel direkt an der Wurzel zu packen. Eure Aufgabe besteht somit darin, wahlweise in der Rolle von Ruff oder Schwesterherz Tumble sämtliche 40 Winks wieder in friedfertige Wesen zu verwandeln. Das Alptraum-Umfeld bietet natürlich viel kreativen Spielraum für fantastische Szenarios, abwechslungsreiche Gegner sowie allerlei Überraschungsmomente. Insgesamt sechs völlig unterschiedliche Welten gilt es zu absolvieren, darunter eine Horrorwelt, in der Frankenstein & Co ihr Unwesen treiben, die Urzeit sowie Science-Fiction-Ambiente im Weltraum. Das Geschwisterpaar befindet sich zwar im Traumumfeld in einem gänzlich fremden Terrain, dafür machen sich die beiden aber den Vorteil zu Nutze, dass man in der Fantasie bekanntlich alles sein kann, egal ob Supermann, Ninja oder Steinzeitmensch. Genau dieser Punkt ist das Besondere an Ruff & Tumble, denn abhängig vom jeweiligen

Umfeld verwandeln sich die beiden Kinder in einen anderen Charakter mit jeweils unterschiedlichen Fähigkeiten. Während ihr beispielsweise als Steinzeitmensch sämtliche Aggressoren mit der großen Keule niederringt, setzt ihr in der Gestalt eines Ninjas gekonnt das Samurai-Schwert ein. Das Spektrum an Aktionsmöglichkeiten ist somit sehr breit gefächert, was sich wiederum positiv auf den spielerischen Abwechslungsreichtum auswirkt. In jeder Welt setzt ihr euch nämlich nicht nur gegen die breite Schar von Widersachern zur Wehr, auch komplexere Hüpfstafetten sowie Puzzle-Einlagen müssen bewältigt werden, damit die Menschheit wieder ruhig schlafen kann. Der Thematik entsprechend wurde die Optik recht kindergerecht gestaltet. Bei der Darstellung der Welten griffen die Designer tief in den Farbtopf und sämtliche Charaktere sehen mit ihren großen kugelrunden Köpfen überaus niedlich aus. (Ulf S.)



Selbst böartige Frankenstein-Ungetüme sehen durch den Knuddel-Look recht harmlos aus.



Verwandlungsfähig: Sogar in der Rolle eines Roboters meistern die kindlichen Helden ihre Traumwelten.



Die Hauptdarsteller Ruff und Tumble machen unter ihrem eigenen Bett eine schlimme Entdeckung.

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
2. Quartal

ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

RUFF & TUMBLE

Hersteller/Vertrieb: Eurocom/GT Interactive
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: 40+

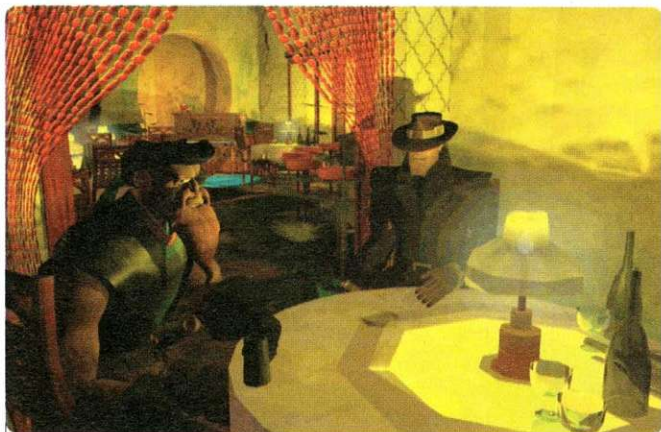


"Kindergerechtes 3D-Geschicklichkeitsspiel mit schöner Story und vielen Verwandlungsmöglichkeiten"

DISCWORLD NOIR

Auf der E3 wird die PlayStation-Version des dritten und gänzlich neuen Discworld-Abenteuers erstmals Farbe bekennen. Da das Team von Perfect Entertainment in arge Terminprobleme getrudelt ist, konzentrieren sich die Briten derzeit nur auf die PC-Version, so dass PlayStation-User sich noch bis zum Herbst dieses Jahres gedulden müssen. Das Ausharren lohnt sich aber, denn Terry Pratchett versprach höchstpersönlich erneut ein intelligentes Adventure mit viel bizarrem Humor, köstlichen Dialogen

und vertrackten Rätseln. Auf der "geologischen Pizza ohne Sardellen", so die Eigenbezeichnung von Discworld, schlüpft ihr bekanntlich diesmal in die Rolle des heruntergekommenen Schnüfflers Lewton, der im Auftrag der mysteriösen Carlotta einen Ex-Liebhaber suchen sollen. Allerlei schrullige Gestalten, wie der Troll Horst, ein düsteres Ambiente sowie eine deftige Packung schwarzer Humor unterscheiden den dritten Teil deutlich von den beiden farbenfrohen Vorgängern.

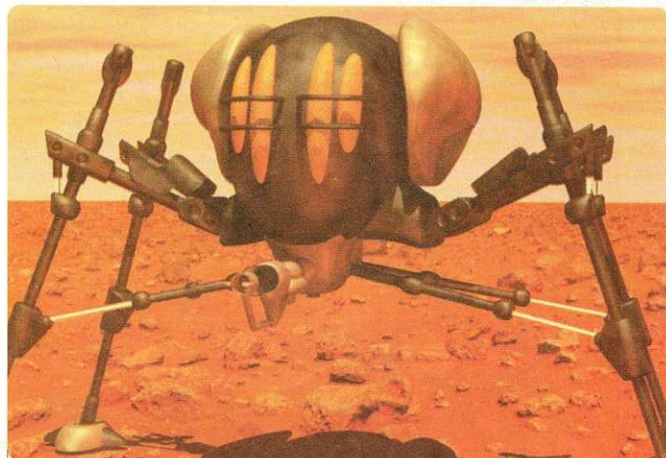


Kuriose Gestalten und den typischen Terry-Pratchett-Humor gibt es auch beim dritten Discworld-Abenteuer wieder reichlich.

WAR OF THE WORLDS

Pixelogic arbeitet derzeit an der Videospiel-Umsetzung des Science-Fiction-Klassikers schlechthin aus der Feder vom Kultautor H.G. Wells. In diesem über 100 Jahre alten Buch beschreibt der Brite die fiktive Invasion Großbritanniens durch Marsianer. Spielerisch entpuppt sich die digitale Version als piffige Mischung aus 3D-Echtzeit und rundenbasierendes Strategiespiel, ähnlich wie Command & Conquer. Wie bei diesem Genreklassiker baut ihr eure

wirtschaftlichen Ressourcen aus, um die Invasoren mit einer großen Armee zu schlagen. Der anachronistische Grafikstil sowie die witzigen Einheiten zeichnen dieses Strategiewerk aus. Beispielsweise dienen Mörser-Motorräder als agile Schutztruppe, während Flugabwehr-Lastwagen den Luftraum vor den UFOs schützen. Da die PC-Version bereits ein Erfolg war, dürfen sich Hobby-Generäle Ende dieses Jahres auf eine Strategie-Bereicherung freuen.



Die Zukunftsvisionen vor über 100 Jahren wurden bei War of the Worlds sehr detailliert illustriert und genießen heute Kultstatus.

HARD EDGE GEWINNSPIEL

Zusammen mit **Infogrames** verlosen wir **35 coole T-Shirts** zu Hard Edge!

In Zusammenarbeit mit Infogrames haben wir zu Hard Edge einen Stapel T-Shirts anfertigen lassen. Der Clou an der Sache: Diese kann man nirgends kaufen. Nur bei uns liegen sie nun herum und warten auf neue Besitzer! Also verlosen wir 35 der edlen Teile. Zusätzlich stellt uns Infogrames noch einige originale Soundtracks zum Spiel zur Verfügung (diese erhält man eigentlich nur in Japan!).

Und um die Sache etwas komplizierter zu gestalten, wollen wir selbstverständlich etwas von euch wissen. Nennt uns die Namen der vier Charaktere, die sich in Hard Edge den Terroristen in den Weg stellen! Notiert euren Absender sowie die Antwort (bitte leserlich!) auf einer Postkarte und sendet diese an:

Redaktion PlayStation Games
Stichwort: Hard Edge
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Einsendeschluss ist der **15. Juni**.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



PlayStation- GAMES-LESER DES JAHRES

Ihr schlagt alle in **Tekken 3**, fahrt allen bei **Gran Turismo** davon? Gut, aber wie sieht es mit eurer **PlayStation-Allgemeinbildung** aus? Dieses ultimative **Quiz** trennt schnell die Spreu vom Weizen.



Wir wollen es wissen: Welcher Leser verfügt über das beste Wissen rund um seine größte Leidenschaft? Anhand dieses Fragerätsels sieben wir die schlauesten PlayStation-Games-Leser aus und laden den Punktbesten sogar in unser Büro ein, um ihm höchstpersönlich die Urkunde "PlayStation-Games-Leser des Jahres" zu überreichen. Mitmachen ist ganz einfach: Beantwortet einfach sämtliche Fragen, indem ihr jeweils nur eine Antwortmöglichkeit markiert. Für jede richtig beantwortete Frage gibt es je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich viele Punkte (die Anzahl wird stets in Klammern mit angegeben). Während man für leichte nur drei Wissenspunkte erhält, winken für die Hammerfragen gleich neun Punkte. Die eingesendeten Fragebogen werden von uns schließlich ausgewertet. Die drei Teilnehmer mit

der höchsten Punktzahl stehen nicht nur auf dem Siegereppchen, sie stauben auch die drei tollen Hauptpreise ab (bei gleicher Punktzahl entscheidet das Los). Also, Bleistifte spitzen und ran an die Fragen!

Der Bogen mit den richtigen Antworten geht an:

**REDAKTION
PLAYSTATION GAMES
STICHWORT: PLAYSTATION-QUIZ
FRANZ LUDWIG STR. 9
97072 WÜRZBURG**

*Der Einsendeschluss ist der 19. Juni. 1999.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.*

Bitte gebt eure Telefonnummer an, damit wir dem Hauptgewinner persönlich die frohe Botschaft verkünden können.

Viel Glück!

UND DAS WINKT DEN GEWINNERN!

HAUPTPREIS:

Der Gewinner wird von uns nach Würzburg eingeladen, um von uns höchstpersönlich die Urkunde überreicht zu bekommen. Neben einem Rundgang durch unsere Büroräume sind ein paar Spielrunden natürlich drin. Außerdem erhält der Erstplatzierte noch ein Überraschungspaket sowie ein PlayStation-Games-Freibo für ein Jahr.

2. BIS 3. PREIS

Jeweils eine Urkunde, ein PlayStation-Games-Jahresabo sowie ein Überraschungspaket.



PLAYSTATION - QUIZ

1. Was ist der Hauptberuf von Lara Croft? (3 Punkte)
 - ☒ Archäologin
 - ☐ Studentin
 - ☐ Köchin
2. Wann wurde die Abteilung Sony Computer Entertainment gegründet? (9 Punkte)
 - ☐ 1991
 - ☐ 1995
 - ☒ 1993
3. Wie viele unterschiedliche Farben bietet die PlayStation? (6 Punkte)
 - ☒ 16,7 Millionen
 - ☐ 3,2 Millionen
 - ☐ 56.000
4. Wann tauchte der Begriff PlayStation erstmals auf? (9 Punkte)
 - ☐ 1990
 - ☐ 1991
 - ☒ 1992
5. Wer gilt als Vater der PlayStation? (6 Punkte)
 - ☐ Ken Kutaragi
 - ☐ Terry Takanaka
 - ☐ Shigeru Yamauchi
6. Welcher PlayStation-Titel verkaufte sich weltweit als erster über eine Million Mal? (9 Punkte)
 - ☐ Ridge Racer
 - ☒ Tekken
 - ☐ WipEout
7. Wann war die Markteinführung der PlayStation in Europa? (6 Punkte)
 - ☒ 29.09.95
 - ☐ 21.09.94
 - ☐ 17.07.95
8. Wie hoch war der Einführungspreis der PlayStation in Deutschland? (3 Punkte)
 - ☐ 499 DM
 - ☒ 599 DM
 - ☐ 549 DM
9. Welche Veranstaltung wird nicht von SCEI gesponsert? (3 Punkte)
 - ☐ Champions League
 - ☐ Bravo Supershow
 - ☐ Tour de France
10. Welchen deutschen Untertitel trägt der vierte Teil der Need-for-Speed-Serie? (3 Punkte)
 - ☐ Höllenfahrt
 - ☒ Brennender Asphalt
 - ☐ Allein gegen die Polizei
11. Wie lautet der japanische Original-Titel zu Resident Evil 1? (6 Punkte)
 - ☐ Zombie Nights
 - ☒ Biohazard
 - ☐ Osudeki Kei
12. Welche Aussage ist falsch? (3 Punkte)
 - ☐ Die PlayStation ist ein 32-Bitter.
 - ☒ Das CD-ROM-Laufwerk der PS verfügt über 12fach-Speed.
 - ☐ In Deutschland gibt es über 500 Titel für die PlayStation.
13. Bei welchem Eishockey-Verein ist SCED der Hauptsponsor? (6 Punkte)
 - ☐ Kölner Haie
 - ☐ Frankfurt Lions
 - ☐ Adler Mannheim
14. Welches US-Team programmierte die Crash-Bandicoot-Trilogie? (3 Punkte)
 - ☒ Naughty Dog
 - ☐ Visual Science
 - ☐ Bulletproof Software
15. Mit welcher speziellen PlayStation kann man seine eigenen Titel programmieren? (3 Punkte)
 - ☐ CreaStation
 - ☒ Net Yaroze
 - ☐ Blue PlayStation
16. In welcher Stadt liegt die deutsche Hauptzentrale von SCED? (3 Punkte)
 - ☐ Hamburg
 - ☐ München
 - ☐ Frankfurt/Main
17. Ursprünglich sollte aus der PlayStation ein anderes Gerät werden. Welches? (9 Punkte)
 - ☐ ein tragbares Videospielgerät
 - ☐ ein CD-ROM-Laufwerk für das Super Nintendo
 - ☐ eine TV/Videospiel-Kombination
18. Wie heißt der Geschäftsführer von SCED? (6 Punkte)
 - ☐ Ron S. Lakos
 - ☐ Manfred Gerdes
 - ☐ Jürgen Krenz
19. Welcher Titel stammt nicht von Konami? (3 Punkte)
 - ☐ Metal Gear Solid
 - ☐ NBA Pro '98
 - ☒ Ninja
20. Wie heißt der kleine PlayStation-Handheld, der diesen Herbst auch in Deutschland erscheinen wird? (3 Punkte)
 - ☒ PocketStation
 - ☐ GameStation
 - ☐ PlayPocket
21. Wie heißt der Hauptdarsteller aus dem Rollenspiel Final Fantasy VII? (3 Punkte)
 - ☐ Simon Belmont
 - ☒ Cloud Strife
 - ☐ Fox McCloud
22. Wie heißt der Hauptprozessor der PlayStation? (6 Punkte)
 - ☐ 200PSX
 - ☐ R3000
 - ☒ SH2000
23. Aus welchen Grafikelementen setzen sich 3D-Spiele zusammen? (3 Punkte)
 - ☐ Sprites
 - ☐ Bitmaps
 - ☒ Polygone
24. Wenn man Gran Turismo durchspielt, erhält man einen neuen Spielmodus. Wie heißt er? (6 Punkte)
 - ☐ High-Speed-Mode
 - ☐ Mirror-Mode
 - ☒ HiFi-Mode
25. Wer ist der Initiator des Iron-Fist-Turniers bei Tekken? (3 Punkte)
 - ☐ Lei
 - ☐ Law
 - ☒ Heihachi

AUSFÜLLEN UND EINSENDEN...



LEGGIT

Psynosis verpackt das **Command-&Conquer-Spielprinzip** in eine zuckersüße **Kuddel-Optik**.

Echtzeit-Strategicals scheinen auch im Konsolenbereich immer beliebter zu werden. Neuester Beweis ist Psynosis' taktische Spielerei Leggit. Im Gegensatz zum Vorzeigeprodukt Command & Conquer stehen bei diesem Vertreter jedoch keine militärischen Armeen, sondern putzige Eierköpfe im Mittelpunkt des strategischen Geschehens. Als harmlos kann man diese Kugelwesen allerdings nicht bezeichnen. Mittels einer Armee dieser possiblichen Kreaturen versucht ihr die gegnerische Seite niederzuringen, indem ihr deren Hauptstützpunkt ein-



nimmt. Mittels eines Cursors klickt ihr die einzelnen Eierköpfe an und teilt ihnen spezielle Aufgaben zu. Da es unterschiedliche Arten gibt, erfüllt jeder Soldat eine bestimmte Aufgabe. Der Mediziner heilt seine Kameraden, während ein Spion wichtige Informationen über den Gegner liefert. Eine besonders zentrale Bedeutung kommt den zahlreichen herumliegenden **Kisten** zu, in denen sich allerlei Goodies, zum Beispiel Extrawaffen, befinden, mit denen sich eure Gefolgschaft ausrüstet. Außerdem macht ihr euch die Panzerung und Wendigkeit von



Mittels diverser Vehikel verschafft man sich strategische Vorteile.



Kisten sind der Schlüssel zum Sieg, da sie die wichtigen Goodies liefern.



Via Cursor schaltet ihr zwischen den einzelnen Eierkopf-Soldaten hin und her und erteilt ihnen konkrete Befehle.

diversen militärischen Einsatzfahrzeugen zu Nutze, um den Gegner einzukesseln. Neben den Solo-Gefechten gegen einen CPU-Kontrahenten dürfen via Splitscreen und

Multitap sogar bis zu vier Strategen gleichzeitig gegeneinander antreten. Das ist ein Novum im Bereich der Echtzeit-Strategicals, das viel Spielspaß verspricht. (Ulf S.)

INEC

Action

Strategie

Abenteuer

Geschick

Simulation

GEPLANT FÜR

Februar

ERSTER EINDRUCK

nicht möglich

LEGGIT

Hersteller/Vertrieb: Psynosis/SCED

Schwierigkeitsgrad: K.A.

Levels: 64 (32 Multispieler)

1-4

„Rasantes Rennspiel mit erstklassiger Grafik und jeder Menge Fahrzeugen“

KINGSLEY

Psynosis beweist mit dem Action-Adventure Kingsley, dass sie auch ein Herz für jüngere Zocker haben. In der Rolle eines Hasen-Ritters namens Kingsley rettet ihr das mittelalterliche Königreich vor den Horden des Bad Custard, der mittels gestohlener Zauberbücher den gesamten Landstrich unterjochen möchte. Inmitten einer König-Arthus-Atmosphäre entfaltet der Hersteller eine muntere spielerische Mixtur aus Geschicklichkeitsaufgaben, Knoteleien sowie angedeuteten Adventure-Elementen, wie Konversationen mit anderen animalischen Zeit-



Sämtliche Charaktere wurden Tieren nachempfunden. Die Dialoge hören sich dementsprechend quakig an.

genossen. Eine weitere RPG-Zutat stellt die Möglichkeit dar, sich durch das Einsammeln von neuen Waffensystemen, beispielsweise einer Armbrust oder einem Schwert, sowie anderen Gegenständen systematisch zu verbessern. Auffällig bei Kingsley ist vor allem die charmante Präsentation mit originellen Tier-Charakteren und einigen sehenswerten Lichteffekten. Der spielerische Umfang kann sich ebenfalls sehen lassen. Kingsley kämpft sich durch insgesamt fünf Schlösser, vier große Dungeons sowie zwei Inseln. Um diesem Titel den entscheidenden Schluß zu geben, wurde der Erscheinungstermin stark nach hinten geschoben. Derzeit gilt der September als Veröffentlichungsdatum. (Ulf S.)



Die 3D-Engine liefert ein technisch sauberes Umfeld mit vielen Lichteffekten und kaum erkennbarem Grafikaufbau.

FORMEL 1 '99



Leider, leider können wir euch noch keine ersten Screenshots zur erfolgreichsten Formel-1-Simulation auf der PlayStation liefern, dafür aber bereits einige interessante Hintergrundinformationen. Nachdem Formel 1 '98 und ihre Macher Visual Science vor allem aufgrund technischer Mängel heftig kritisiert wurden, kümmert sich das erfahrene Team von Studio 33 (sie entwickelten auch Newman Haas Racing) um die Umsetzung der mittlerweile vierten Formel-1-Saga. Unterstützt werden die Coder durch Psynosis' fettes Lizenzpaket, wodurch sie sämtliche Original-Strecken (inklusive der neuen Sepang-Circuit in Malaysia) und alle Teams und Formel-1-Fahrer der laufenden Saison verwenden dürfen. Erstmals soll sogar ganz offiziell Jacques Villeneuve mit ver-

treten sein, der zuvor aufgrund von Lizenzkomplikaationen nur als Williamsfahrer angetreten war. In spielerischer und technischer Hinsicht hat sich das neue Team einiges vorgenommen. Eine neue leistungsstärkere 3D-Engine soll technische Mängel des Vorgängers natürlich beseitigen. Des Weiteren wird derzeit an einer verbesserten künstlichen Intelligenz gearbeitet, damit die CPU-Fahrer mehr Eigeninitiative zeigen. Außerdem werden Zusammenstöße noch spektakulärer aussehen und das Fahrverhalten noch eine Spur dynamischer ausfallen. Um nicht in Zeitnot zu geraten, wurde der Release gleich für den November angesetzt. (Ulf S.)

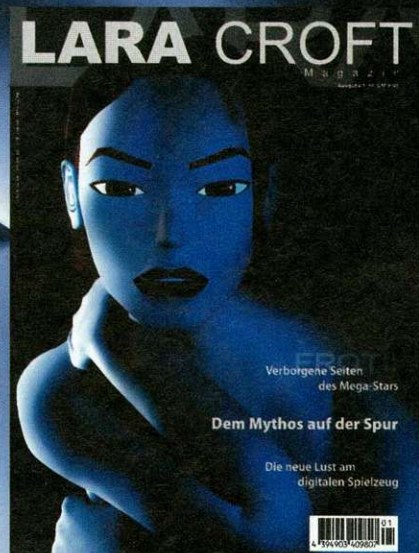




DU WIRST MICH KENNENLERNEN!



LARA CROFT
Das Magazin



Jetzt im
Zeitschriftenhandel
erhältlich.



Nach jedem Kampf gibt es wie gewohnt die Siegerposen der einzelnen **Akteure** zu bewundern. Diesmal jedoch in zweifacher Ausführung!



Während heftiger Tritte sieht man einen so genannten **Blur-Effekt**. Dieses optische Nachziehen des Beines unterstützt den Eindruck von Stärke.



Liegt ein Kontrahent erst einmal am Boden, darf kräftig nachgeschlagen werden. Auch die „**Blut-effekte**“ dürfen nicht fehlen!



TEKKEN TAG TOURNAMENT



Der **bestverkaufte** PlayStation-Prügler **aller** Zeiten kehrt zurück! Mit **neuen** Features, die **bislang** auf einem 32-Bit-System als **unmöglich** galten.

Namco hat mal wieder zum richtigen Zeitpunkt ein Ass im Ärmel. Alle Welt sprach von einem möglichen Nachfolger der Tekken-Serie für den

Sega Dreamcast, doch zum jetzigen Zeitpunkt sieht es für alle PlayStation-Freunde besser aus. Mit Tekken Tag Tournament möchte Namco zusammen mit Ridge Racer Type 4 wieder zurück in die Hitlisten. Für alle, die sich fragen, was aus Tekken 4 geworden ist: Keine

Panik, Namco arbeitet Gerüchten zufolge noch immer daran – natürlich für die PlayStation 2. Tekken Tag Tournament soll also eine Brücke zwischen Teil 3 und 4 schlagen und die vielen Fans um den Globus die Wartezeit versüßen. Damit der „Lückenbüsser“ auch genügend Kaufanreiz bietet, wurde alles aufgeföhrt, was es an Tekken-Kämpfern zu bieten gibt. Alleine 20 **Akteure** warten zu Anfang der Prügelei darauf, von euch eingesetzt zu werden. 15 davon kommen aus Teil 3 (Nina und Anna Williams, Forest Law, Eddy Gordo/Tiger, Paul Phoenix, King, Lei Wulong, Jin Kazama, Brian Fury, Heihachi Mishima, Yoshimitsu, Hwoarang, Ling



Bei deftigen Überschlagnkombinationen stiebt auch mal ordentlich Staub auf.



Wie bereits in den „alten“ Tekken-Teilen sind während der Schläge grelle **Lichteffekte** zu bewundern.



Natürlich wurde die **Schlagpalette** der Kämpferriege noch einmal kräftig überarbeitet.

XiaoYu, Gun Jack und Julia Chang), die restlichen fünf aus dem Vorgänger (Baek, Jun Kazama, Michelle Chang, Armor King und Ganryu). Doch wie es sich für einen richtigen Tekken-Teil gehört, wird es

„**Namco meets Capcom** - der geklaute **Tournament-Modus** verleiht dem Klassiker neue **Fassetten**“

Selbst bei den Close-ups bleiben die Kämpfer erstaunlich detailliert. Namco hat also weiter an der Engine gefeilt.





Gunjack und Baek, bekannt aus Tekken 2, treffen in Tag Tournament zum ersten Mal aufeinander.

mindestens zwölf versteckte Charaktere geben, von denen jedoch noch nichts in der Preview-Version zu sehen war. Beim Schlagreertoire hingegen gibt es einige Neuerungen. Besonders bei den "alten" Kämpfern wurde ordentlich am Gameplay gefeilt. So wurden ihnen natürlich die Side-Throws spendiert, die bekanntlich erst seit Tekken 3 in die Serie eingeführt wurden. Darüber hinaus erhielt jeder einzelne Kämpfer neue Aktionsmöglichkeiten. Michelle beispielsweise hat nun einen schnellen Ausfall-Schlag, ähnlich wie Wang, oder einen Back-Flip-Tritt, den sie auf einer Hand ausführt. Armor Kings **Schlagpalette** wurde komplett von Kings getrennt und Baek darf einige neue Doppeltritte vollführen. Die Tekken-3-Charaktere wurden bis auf kleinere

Verbesserungen und Anpassungen gänzlich mit ihren Fähigkeiten übernommen. Der eigentliche Clou von Tekken Tag Tournament ist aber der neue Team-Modus (daher

„Alle Vorgänger vereint: Mit Tag Tournament erhält man die komplette Tekken-Mannschaft“

kommt schließlich der Name). Zu Beginn eines jeden Wettstreits wählt der Spieler immer zwei Kämpfer aus. Mit dem neu hinzugekommenen "fünften" Knopf wird dann ein fliegender Wechsel eingeleitet und der zweite Charakter betritt das Feld. Vom Prinzip erinnert das neue Tekken an einige Capcom Street-Fighter-Varianten. Wartet ein Recke auf seinen nächsten Einsatz, erneuert er langsam verlorene En-



Neue Outfits gibt's auch! Anna beispielsweise hat mit ihrer weißen Leoparden-Hose schon fast den Schönheitspreis sicher.



Paul testet seine Schlagkraft. Ob Lei Wulong auf diese müden Provokationen hereinfällt?

ergie. Es kommen also vollkommen neue taktische Möglichkeiten ins Gameplay. Bisher gibt es nur acht Stages, wobei man davon ausgehen kann, dass bis zum Release noch einige hinzukommen werden. Ob jeder der 32 Kämpfer ein eigenes Areal erhalten wird, ist allerdings fraglich. In puncto Sound und Musik darf der verwöhnte Namco-Zocker natürlich wieder gehobene Kost aus Japan erwarten. Glasklare Sprachausgabe, gepaart mit fetzigen Rhythmen

aus Techno- und Rock-Beiträgen, lassen das Herz höher schlagen. Tekken Tag Tournament könnte nach diesem ersten sehr vielversprechenden Blick dort weitermachen, wo die Vorgänger aufgehört haben. (Frank F.)



Specialmoves entladen sich in mächtigen Energiestößen.



Perfekt getimte Schlagkombinationen lassen dem Gegner keine Chance.



20 plus 12: Ein Dutzend Fragezeichen machen Appetit auf Mehr.



INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
4. Quartal

ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Hersteller/Vertrieb: Namco/tba.
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: 32+ Kämpfer, 8+ Stages



„Tag Tournament wird den Tekken-Fans die qualvolle Zeit bis zum vierten Teil verkürzen“



Beim zweiten Spielabschnitt ist eine **Lightgun** zwar sehr empfehlenswert, man kann die Ballerei aber auch mit einem Dual-Shock-Controller zocken.



Neben seiner geliebten 9mm-Pistole feuert McClane auch mit größeren Kalibern, wie beispielsweise einem Flammenwerfer, umher.



Die Verfolgungsjagden per Auto werden diesmal auch aus der Außenperspektive dargestellt.



STIRB LANGSAM TRILOGIE 2

Das Stehaufmännchen **John McClane** ist wieder da! In seinem neuesten **digitalen Abenteuer** wurden wieder **drei Spielgattungen** auf eine CD-ROM gepresst.

Einen Rekord hat Bruce Willis auf jeden Fall inne. Kein anderer Hollywood-Star ist derart oft in einem Videospiel vertreten wie der vielseitige Actiondarsteller. Nachdem er seine Person für den Endzeit-Shooter Apocalypse voll und ganz zu Verfügung stellte, huscht der Filmdarsteller mit deutschen Vorfahren zum zweiten Mal als markanter Stirb-Langsam-Star John McClane auf der PlayStation herum. Stirb Langsam Trilogie 2 ist das offizielle Sequel des hier zu Lande leider indizierten Vorgängers, der sich bis dato weltweit über zwei Millionen Mal verkauft hat. Spielerisch und von der zugrundeliegenden Thematik her knüpft der zweite Teil nahtlos am Original an. Den zähen Bullen mit der umstrittenen Berufsethik hat es nach Las Vegas verschlagen, um seinen alten

Kumpanen Kenny Sinclair zu besuchen. Doch frei nach seinem Motto „der richtige Mann zur falschen Zeit am falschen Ort“ wird es leider nichts aus ein paar gepflegten Zockerabenden in den Casinos. Binnen kürzester Zeit bringt eine internationale Terrororganisation die künstliche Wüstenstadt in ihre Gewalt. Logisch, dass McClane angesichts dieser Bedrohung nicht lange fackelt und den Fall auf seine typische Art und Weise löst. Wie beim Vorgänger wurde das Actionwerk in drei Teile mit jeweils einem anderen Spielthema untergliedert. Beim ersten Abschnitt schleicht

Digi-Bruce, eingefangen durch eine intelligente Verfolger-Perspektive, im verwaschenen **Unterhemd** und mit den typischen zynischen Sprüchen auf den Lippen, durch die dreidimensionalen Areale, um per Waffengewalt den zahlreichen Gegnern den Garaus zu machen. Der Hersteller von n-Space (krasser Gegensatz: das US-Team hat zuvor das infantile 3D-Werk Rugrats programmiert) bezeichnet diesen Teil der Trilogie als Action-Adventure, was aber nicht 100%ig richtig ist, da neben simplen Suchaufgaben in erster Linie das inkommunikative Umnieten der Terroristen per breit gefächertem Waffenarsenal im Vordergrund steht. Noch actionbetonter präsentiert sich der zweite Abschnitt, der sich als lupenreiner **Lightgun-Shooter** herausstellt. Viel erklärende Worte benötigt man zu diesem Genre bekanntlich nicht. In der Ego-Perspektive nimmt ihr via Lightgun reaktionsschnell die auftauchenden Widersacher ins Visier und ballert sie über den Haufen,

ehe sie euch zuvorkommen. Auf-sammelbare Extrawaffen, wie eine Pump-Gun oder Handgranaten, erhöhen den rauen Charme dieser Endlosballerei. Last but not least steigt der Leinwandheld mit dem staubtrockenen Humor in einen Wagen, um die Verfolgung der Schwerenöter per PS-Kraft aufzunehmen. In dieser packenden Autoverfolgungsjagd bleibt erwartungsgemäß kein Blech unversichert. Mit gekonnten Manövern rammt ihr die anderen Verkehrsteilnehmer aus dem Weg, um schnellstmöglich vorgegebene Ziele zu erreichen. Diese drei völlig unterschiedlichen Genres absolviert ihr wahlweise direkt hintereinander im Film-Modus oder getrennt voneinander in der Arcade-Option. Es ist allerdings fraglich, ob deutsche McClane-Fans im Herbst ebenfalls in den Genuss dieser Trilogie kommen werden, da sich gegenüber dem indizierten Vorgänger bezüglich des Gewaltpegels nichts Wesentliches verändert hat. (Ulf S.)



Im Visier: Je pixelgenauer ihr trefft, desto höher fällt der Trefferbonus aus.



So sehen wir McClane am liebsten! In seinem bekannten Arbeitsort, bestehend aus vergilbtem **Unterhemd** und schwarzer Schlapperhose, geht der Bulle seinem Job nach.



Nicht nur die Terroristen stellen Kanonenfutter dar, auch einzelne Objekte in der Landschaft, wie Sprengkörper, sollten aufs Korn genommen werden.



Ganze Arbeit! Niedergestreckte Terroristen bleiben in ihrer eigenen Blutlache liegen.

INFO

- Action
- Strategie
- Abenteuer
- Geschick
- Simulation

GEPLANT FÜR 3. Quartal
ERSTER EINDRUCK nicht möglich

STIRB LANGSAM TRILOGIE 2

Hersteller/Vertrieb: n-Space/Fox Interactive
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: drei unterschiedliche Spielgattungen



„Famoses Action-Dreierlei: Drei aktionsgeladene Genres auf einer CD“



ALIEN RESURRECTION

Fox Interactive nimmt sich für sein Alienspektakel sehr viel Zeit.

Die Filmumsetzung Alien Resurrection ist ein alter Bekannter. Bereits auf der letztjährigen E3-Messe durfte man erstmals mit schier endlosen Salven Dutzende von Aliens in ihre Bestandteile zerlegen. Damals mutete das Spielprinzip jedoch ziemlich eintönig an und sah in grafischer Hinsicht nicht sonderlich attraktiv aus. Die Programmierschmiede Argonaut krepelte aber noch einmal die Ärmel hoch

und verpasste der Alienhatz eine Rundum-Verbesserung. Das lange Hinausschieben hat sich gelohnt: Alien Resurrection sieht nicht nur ungleich besser aus als die erste Version, der spielerische Gehalt hat auch deutlich zugenommen. In der Rolle von Ripley sowie drei anderen Charakteren durchkämmt ihr insgesamt zehn große Abschnitte, die teilweise direkt auf der Filmvorlage basieren. In jedem Abschnitt erhal-

tet ihr einen kleinen Auftrag, der zumeist darin besteht, bestimmte Gegenstände einzusammeln, damit sich der rettende Ausgang öffnet. Logisch, dass allerlei intelligente Aliens etwas gegen euren Alleingang haben. Glücklicherweise erweitert ihr das Arsenal an Waffen im Laufe der Ballerei um insgesamt neun Großkaliber, mit denen ihr den Aliens mächtig einheizt. Der



Die ungemein spannende Schwimmszene aus dem Film wird ebenfalls in der Videospielumsetzung verbraten.

Original-Filmsoundtrack sowie eingespielte Dialoge erhöhen das cinematische Flair dieses interessanten Actionwerkes mit der beklemmenden Endzeit-Atmosphäre. (Ulf S.)



Unter den zahlreichen, aufsammlbaren Waffen tummelt sich auch ein wirkungsvoller Flammenwerfer.



Ballern, bis das Alienblut spritzt: Ripley schießt aus allen Lagen um sich.

INFO

ALIEN RESURRECTION

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

Hersteller/Vertrieb: Argonaut/Fox Interactive
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: 10 Welten



GEPLANT FÜR

3. Quartal
ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

„Dieser Titel zählt garantiert zu den besseren Filmumsetzungen“

CROC 2

Der zweite Auftritt des Knuddel-Krokodils verspricht ein großes Jump&Run-Erlebnis.

Croc war seinerzeit einer der ersten waschechten 3D-Jump&Run-Titel mit völliger Bewegungsfreiheit und erfreute sich weltweit großer Beliebtheit. Dank Argonauts findigen Programmierkünsten kehrt das Krokodil nach längerer Pause als geplant endlich in das digitale

Hüpfreich zurück. Der Grund für diese lange Abstinenz war rein qualitativer Natur, denn Croc 2 soll nicht nur eine bloße Fortsetzung werden, sondern völlig neue Spielelemente beinhalten. Am grundsätzlichen Spielprinzip hat sich jedoch nichts verändert: Zum zweiten Mal bekämpft ihr

den bösen Baron Dante. In jedem der insgesamt 40 Levels handelt ihr euch durch comic-artige 3D-Levels, befreit die Kuscheltiere namens Gobbos, entledigt euch via Po-Attacke oder Schwanzschlag der Gegner, sammelt Boni ein und löst allerlei Mini-Puzzle-Aufgaben, um den Ausgang zu finden. Dieses spielerische Grundgerüst peppen die Macher diesmal mit zahlreichen neuen Features auf, um die Spielkultur zu erhöhen. Croc beherrscht viele neue Aktionen, wie den Dreifachsprung oder den



Ein Buggy ist nur eines der vielen unterschiedlichen Einsatzfahrzeuge, die ihr benutzt.

Power-Schwanzschlag, er kommuniziert mit anderen Einwohnern, nutzt unterschiedliche Einsatzfahrzeuge, um in den Levels schneller voranzukommen, und entdeckt außerdem eine Menge Geheimnisse (Bonuslevels, versteckte Abschnitte). Zusammen mit einer gründlichen kosmetischen Überarbeitung dürfte Croc 2 somit ein absoluter Genre-Hochkaräter werden, der sich schon bald dem Härtesten unterziehen wird. (Ulf S.)



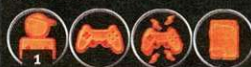
Zahlreiche Objekte, wie diese TNT-Truhe, kann man aufnehmen.

INFO

CROC 2

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

Hersteller/Vertrieb: Argonaut/Fox Interactive
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: 40



GEPLANT FÜR

Juni
ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

„Putziges Geschicklichkeitsspiel in 3D mit zahlreichen neuen Spielelementen“



Die zum Teil bildschirmfüllenden Endgegner sehen sehr beeindruckend aus.



Sämtliche Strecken können auch im Mirror-Modus in umgekehrter Richtung befahren werden, wobei die Power-ups dann anders platziert sind.



Neben den offiziellen Rundkursen und Gleitern sind auch zahlreiche Geheimnisse erspielbar.



Das Ambiente von Wipeout 3 trägt erneut die unverwechselbare futuristische Handschrift von Designers Republic.



WIPEOUT 3

Endlich! **Psygnosis'** Inbegriff der futuristischen Rennspiele kehrt nach über drei Jahren Sendepause wieder auf die Videospielbühne zurück.

Von den ultraschnellen Anti-Schwerkraftgleitern aus der Wipeout-Serie haben wir schon so lange nichts mehr gehört, dass sie etwas in Vergessenheit geraten sind. Seit Oktober '96 sind Psygnosis' Flitzer nicht mehr auf der PlayStation gesehen worden, um genau zu sein. Eigentlich verständlich, denn sowohl Wipeout als auch der Nachfolger Wipeout 2097 (in den

Staaten unter dem Titel Wipeout XL bekannt) waren große Erfolge und erreichten in Europa mühelos Platinums-Status. Der Erfolg beruhte dabei auf der sehr guten Spielbarkeit mit einem Touch Innovation der ungemein stilvollen Aufmachung, die selbst von einem Energy-Drink-Hersteller kopiert wurde, sowie nicht zuletzt dem coolen Dancefloor-Soundtrack, an dem solche bekannten Acts wie The Prodigy Titel beisteuerten. Über die Gründe dieser langen Pause kann man nun spekulieren. Fakt ist auf jeden Fall, dass sich das bewährte Team von Designers Republic bereits vor geraumer Zeit in ein stilles Kämmerlein zurückgezogen hat, um an dem dritten Teil der futuristischen Rennspielorgie zu werkeln. Wer die beiden Vorgänger nicht kennt, hier eine kurze Gedächtnisstütze: In einer nicht allzu fernen Zukunft haben pfeilschnelle und ungemein agile Anti-Schwerkraftgleiter

heutige Formel-1-Boliden ersetzt. Dank einer neuen Technologie schweben diese eleganten Vehikel auf einer Art Luftkissen knapp über dem Erdboden und lassen sich per gefühlvolle



Manöver durch die speziellen Rundkurse schaukeln, die mit zahlreichen Haarnadelkurven, Sprungschanzen und anderen Gemeinheiten gespickt sind. Neben dem fahrerischen Können bringen aufsammelbare Waffensysteme zusätzlich Unruhe in den Kampf um die Poleposition. An diesem grundsätzlichen Spielprinzip hat sich ebenso wie am typisch futuristisch-sterilen Ambiente auch bei der dritten Auflage nichts verändert, im Detail dafür um so mehr. Wipeout bietet acht brandneue Strecken, die zwar durch viele Actionelemente,

noch mehr Höhenunterschiede und Sprungeinlagen erneut eine Generalattacke auf euren Adrenalinhaushalt starten, jedoch nicht mehr so frustrierend schwer sind wie die aus Wipeout 2097, frei nach dem Motto: Viel Spaß, wenig Frust. Noch mehr hat sich im Bereich der Spielmodi getan, deren es nunmehr sechs gibt.

Neben den Standards à la Arcade-, Time-Attack- oder Challenge-Modus treten in der Zwei-Spieler-Option via Splitscreen und Link-Modus bis zu vier Piloten gleichzeitig gegeneinander an. Beim Death-Match kommt es hingegen nicht darauf an, als Erster die Ziellinie zu überqueren, sondern per

"Gelungenes Comeback: Der dritte Teil bietet Verbesserungen in allen erdenklichen Bereichen"



Neu: Beim Death-Match gilt es, möglichst viele Kontrahenten aus dem Verkehr zu ziehen.



Das Feld der Anti-Schwerkraftgleiter rekrutiert sich aus alten Bekannten und einigen neuen Typen, die vergleichsweise klobig aussehen.



Massenaufgebot: Vier Raumschiffe gleichzeitig auf dem Bildschirm gab es bei den beiden Vorgängern nicht zu sehen.



Kahle Stellen: Da an vielen Stellen noch Oberflächentexturen fehlen, haben die ersten Screenshots noch wenig Aussagekraft.

Waffengewalt möglichst viele Konkurrenten unsanft aus dem Verkehr zu ziehen. Apropos Waffengewalt, das Repertoire an Todbringern wurde ebenfalls komplett neu und viel interessanter gestaltet. Während sämtliche alten offensiven und defensiven Waffensysteme, wie Missiles oder die Erdbebenwelle, optisch überarbeitet wurden, sind fünf gänzlich

"Groovy! DJ Sash sorgt höchstpersönlich für den guten Ton"

lich neue hinzugekommen. Unter ihnen befindet sich eine individuelle Teamwaffe, die nur dem jeweiligen Team, von denen es diesmal acht unterschiedliche gibt, zur Verfügung



Insbesondere im Bereich der Waffensysteme hat sich eine Menge getan, sprich ältere Kaliber wurden modifiziert und grafisch überarbeitet und fünf neue Waffen sind hinzugekommen.

steht. Um den spielerischen Tiefgang zu erhöhen, ließen sich die Designer außerdem noch etwas Besonderes einfallen. Per Hyperthrust dürft ihr an jeder Stelle einen Turbo Schub einsetzen, mit dem ihr die Konkurrenz locker überholt. Der Haken ist jedoch, dass diese Aktion ein Stück Energie auf der Schadensanzeige kostet. Setzt ihr diesen

Beschleuniger zu häufig ein, lauft ihr Gefahr, auf offener Strecke zu verglühen, ehe das Rennen zu Ende ist. Unfälle und Karambolagen dürften ohnehin keine Seltenheit sein, denn die Macher kündigten bereits an, dass der dritte Teil noch schneller wird als die beiden Vorgänger. Die Evolution macht natürlich auch nicht vor der Technik halt. In der Grafik stellt eine wesentlich höhere Auflösung (HiRes) die offensichtlichste Verbesserung dar, damit Wipeout 3 auch mit heutigen Konkurrenten vom Schlage Ridge Racer Type 4 mithalten kann. Im Soundbereich sind die Produzenten von Wipeout 3 auch gefordert, schließlich gab es zu den beiden Vorgängern jeweils einen hervorragenden Soundtrack aus dem Bereich Dancefloor. Um die treibende Musik wird sich diesmal der bekannte DJ Sash kümmern, der derzeit mit dem Titel "Color the World" in den Charts ist. Nimmt man alle



Wenn sich die Schadensanzeige im kritischen Bereich befindet, fährt man wie bei den Vorgängern durch eine Pit-Lane.

diese Punkte zusammen und addiert sie mit dem Wipeout-Kultfaktor, dürfte einem weiteren Top-titel nichts mehr im Wege stehen. In der nächsten Ausgabe gibt es be-

reits erste spielerische Impressionen, denn auf der E3-Messe präsentiert Psygnosis eine erste Alpha-Version. (Ulf S.)

INFO

Action: 4/5
Strategie: 3/5
Abenteuer: 2/5
Geschick: 4/5
Simulation: 3/5

GEPLANT FÜR
November

ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

WIPEOUT 3

Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/SCED
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: 8 Strecken

1-2

„Genial: Die Mutter aller futuristischen Rennspiele auf Hochglanz poliert und mit neuen Details veredelt“

Blaster Light Gun PRO

- Playstation™ kompatibel
- G-Con (z.B. Namco) & Normal (z.B. Konami) Modus
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- Force-Feedback-Action
- Dauerfeuer und Auto-„Reload“
- 2.5 Meter Kabel mit AV Stecker

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

Jordan GRAND PRIX

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

Erhältlich bei

Theo KRAENZ VERSAND

Tel. 0931/3545219

und im gut sortiertem Fachhandel

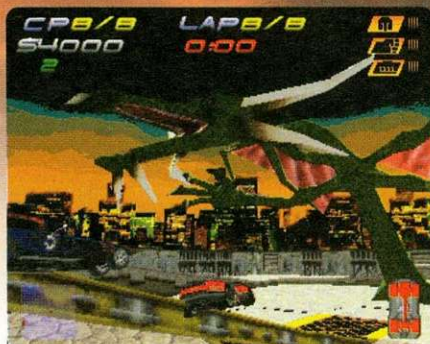
Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

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



Dragster, Bagger, Luxus-Sportwagen, das Feld an bulligen **Boliden** ist sehr breit gefächert.



Vorsicht Drache! Jedes Szenario bietet individuelle Tücken, die das Überleben zusätzlich erschweren.



Da der Spielverlauf nicht mit Explosionen geizt, musste der Grad an Detailreichtum zurückgeschraubt werden.

CARMAGEDDON

Die Firma **SCI** sorgt für eines der rabiatesten Rennspiel-Erlebnisse dieses Jahres, bei dem **Zombieblut** in Strömen fließt.

Fleißigen PC-Zockern ist dieser Titel gewiss nicht unbekannt. Die deftige Mixtur aus Rennspiel und Shoot'em Up ist kein Fall für Pazifisten und wurde daher auch sehr schnell ein weiteres Opfer der hiesigen BPJS. Selbst in Großbritannien (nicht gerade zimperlich, was gewalttätige Videospiele angeht) musste der Titel vom Markt gezogen werden und durfte erst in einer entschärften Version wieder verkauft werden. Vielleicht ist das auch der Grund, warum der Titel explizit Carmageddon PlayStation heißt. Wie dem auch sei, im Juni sollen jedenfalls auch die PlayStation-User in den Genuss einer überarbeiteten Version dieses Rennaction-Spiels mit dem besonders rauen Charme kommen. Worum geht es? Grob umschrieben, kann man sich diese Autoblechschlacht als eine rabiate Mixtur aus Vigilante 8, Grand Theft Auto und Ridge Racer vorstellen, die der Produzent selbst als ein krankes, aber ziemlich spaßiges Renn-

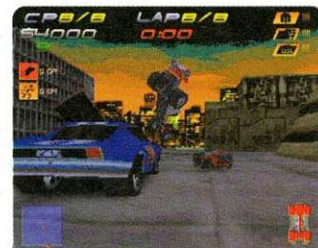
spiel-Erlebnis bezeichnet. Inmitten eines düsteren Endzeit-Szenarios versammeln sich tollkühne Fahrer in ihren aufgemotzten **Boliden**, um ein Rennturnier mit nur einer einzigen Regel auszutragen: Gewinnen um jeden Preis! In der Rolle von Max Damage fährt ihr gegen ein Feld von über 30 Fahrern um die Carmageddon-Trophäe. Die Wettläufe finden in abgegrenzten Arealen statt, die sehr viel Abwechslung bieten. Angefangen beim Azteken-Tempel, über ein **Skigebiet** oder eine Stadt im Manga-Stil, bis hin zu einer Bonuswelt im WipEout-Stil werden allerlei skurrile Austragungsorte geboten. Gefahren wird gegen insgesamt fünf weitere mehr oder weniger intelligente Widersacher. Um den Sieg gegen sie davonzutragen, stehen euch grundsätzlich zwei Möglichkeiten offen. Entweder absolviert ihr das Rennen in der bewährten Checkpoint-Manier oder aber ihr vernascht die gesamte Konkurrenz per Waffengewalt bzw. deftiger **Karam-**

bolagen. In der Regel stellt jedoch eine gesunde Mischung beider Alternativen das Erfolgsrezept dar, um als Sieger hervorzugehen. In einigen Derbys gibt es aber Sonderregeln. Beim Check-Point-Racing wird beispielsweise automatisch derjenige eliminiert, der als Letzter einen Checkpoint durchfährt, während euch beim Terminal-Tag die Aufgabe obliegt, sämtliche Widersacher innerhalb eines Zeitlimits zu eliminieren. Bislang dürfte die BPJS im Prinzip noch nichts auszusetzen haben. Die entscheidende makabere Würze sind jedoch die zahlreichen, herumspazierenden Men... ups... Zombies, die sich in eine Tube Ketchup verwandeln, sobald man sie überfährt. Das Übermangeln dieser bemitleidenswerten Kreaturen befriedigt natürlich nicht nur eure sadistischen Neigungen, da einige Untote auch als Power-up-Lieferanten dienen. Außerdem erhöhen sie euer Punktekonto, abhängig davon, wie viele ihr in einer bestimmten Zeit plattmacht (Zombie-Combo-Bonus). Die Anzahl der aufsammelbaren offensiven und defensiven Waffensysteme ist übrigens fast unüberschaubar, so dass Rennchaos nahezu vorprogrammiert ist. Carmageddon PlayStation ist natürlich nicht nur ein Fall für Solisten, auch zu zweit bietet die Rennfehde, wie man sich gut vorstellen kann, viel Gaudi. In technischer Hinsicht sollte man aber, egal ob alleine oder zu zweit, keine Wunderdinge

erwarten. Die Szenarios rauschen zwar recht flott an euch vorbei und zeigen einige sehenswerte Lichteffekte, da jedoch ständig etwas los ist, hält sich der Detailreichtum arg in Grenzen. (Ulf S.)



Die üppige Ausstattung, der makabere Rennverlauf sowie das breite Spektrum an spielerischen Möglichkeiten machen den Reiz von Carmageddon aus.



Bonuswelten befinden sich in einem Sumo-Ring, einer WipEout-Welt oder in einem Flipper.



Das **Skigebiet** ist ein Rennareal mit Tücken, da es viele gähnende Abgründe bietet.



Keine Rücksicht: Nur eine Mischung aus fahrerischem Können und Waffengewalt sichert euch den Sonnenplatz.



Abflug! Die Spuren von **Karambolagen** sind nicht nur optisch sichtbar, sie wirken sich auch auf das Fahrverhalten aus.

INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Juni
ERSTER EINDRUCK
gut

CARMAGEDDON

Hersteller/Vertrieb: SCI/Aclaim
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: 33 Levels, 30+ Autos



"Actionreich, chaotisch, fassettenreich - ein wüstes Rennspiel, an dem sich die Geister scheiden"



Tolle Farben, wohin das Auge schaut: Die Levels erinnern dank kunterbunter **Cartoon-Grafik** an einen Comic-Strip.



On-Screen-Anleitung: In den ersten Levels des Abenteuers gilt es die umfangreichen **Aktionsmöglichkeiten** des Helden zu erlernen.



Nessi lässt grüßen: Während des Abenteuers begegnet euch ein harmloser Dinosaurier.

VOLL DABEI! APE'S ESCAPE

Primaten-Alarm auf der PlayStation! Ein Rudel wild gewordener Affen sorgt für Aufsehen auf Sonys CD-Schleuder.

Nintendos Modulschlucker hat dank Hit-Jump&Runs wie Banjo Kazooie oder Mario 64 in Sachen 3D-Hüpfer die Nase im Vergleich zu Sonys 32-Bitter-Konsole noch leicht vorn. Dieser Fakt soll sich jedoch in Zukunft dank Ape's Escape deutlich ändern. Sonys Hüpfer wird, laut Herstellerangaben, den Nintendo-Produkten besonders durch innovative Spielelemente Paroli bieten können. Doch zunächst zur Story: Held des Abenteuers ist ein kleiner Junge namens Spike, der von euch in vollkommener Bewegungsfreiheit durch die Locations des Jump & Runs gesteuert wird. Lange Zeit

lebten die Bewohner der virtuellen Traumwelt, in der der Protagonist beheimatet ist, in Frieden miteinander. Eines Tages jedoch taucht der Fiesling Spector auf, der die Welt-herrschaft an sich reißen möchte. Um seine bösartigen Ziele zu erreichen, befreit er Hunderte von Affen aus Versuchslaboren rund um den Globus. Unermüdlich ziehen nun

Horden der mutierten Primaten über den Planeten und unterdrücken die friedvolle Bevölkerung. Ausgerechnet der kleine Held des Hüpfers macht sich auf, das drohende Unheil abzuwenden und den Aggressor zu vernichten. Nach einem kurzen Intro, dass in Spielegrafik gehalten ist, landet ihr im ersten Level des Abenteuers und stellt erstaunt fest, dass ihr euren Charakter mit Hilfe der Controller-Sticks nicht nur steuert, sondern dass auch die Kampfkaktionen des Helden mit den Eingabegeräten ausgeführt werden. Mit Hilfe des linken Sticks lässt sich der Held präzise durch die **Schauplätze** dirigieren, während ihr mit der rechten Kontrolleinheit die Waffen des

Protagonisten einsetzt. Welchen virtuellen Todbringer der Held in seiner Hand hält, entscheidet ihr per simplem Knopfdruck. Presst ihr die X-Taste, steht dem Held beispielsweise ein Fangnetz zur Verfügung, mit dessen Hilfe er die entlaufenen Affen ergreift. In der riesigen heimatischen Welt trifft Spike neben dieser behaarten Tierrasse auf Grünpflanzen, die ihm die ein oder andere böse Falle stellen. So verfolgen euch häufig Wurfgeschosse, die von mysteriösen Gewächsen abgeschossen werden. Um dieser Plage Herr zu werden, zieht der kleine Spike durch Betätigung des Dreieck-Buttons flugs sein Lichtschwert und beseitigt den grünen Störenfried mit einem kräftigen Hieb. Im Verlauf des Abenteuers verlässt der Held auch schon mal das Festland und springt freudig in das feuchte Nass kleiner Gewässer, die sein Heimatplanet ebenfalls bietet. Doch auch hier werdet ihr von den Schergen des bösen Spectors verfolgt und an ein geruhames Bad ist leider nicht zu denken. Sobald sich ein Bösewicht in seiner Nähe befindet, sollte Spike kurz die Luft anhalten, abtauchen und ein Fangnetz in die Richtung des Gegners ballern, das diesen von der Bildfläche verschwinden lässt. Spielerisch dürfte Ape's Escape mit-samt der fassettenreichen **Aktionsmöglichkeiten** der Spielfigur ein echtes Genre-Highlight werden. Doch auch technisch bietet die frühe Version des Hüpfers dem verwöhnten Auge des PlayStation-Zockers einige Schmankerl. Die Szenarien lassen den Spieler durch ihre kunterbunte **Cartoon-Grafik** förmlich in einen Comic-Film abtauchen. Dabei besticht die detailreiche 3D-Engine durch geschmeidigen Aufbau der Szenarien. Fazit: Mit Ape's Escape steht ein Hüpfer in den Startlöchern, der locker die 85%-Hürde nehmen könnte. (Udo L)



Die Zwischensequenzen wurden nicht gerendert, sondern in Spielgrafik gehalten.



Dank perfekter Ausnutzung beider Analog-Sticks des Controllers lässt sich der Held präzise durch die **Schauplätze** dirigieren.



Während eurer Hetzjagden müsst ihr zusätzlich auf aggressive Pflanzenarten achten, die euch mit gefährlichen Geschossen bombardieren.



Endlich gepackt: Ziel des Hüpfers ist es, die Affen mittels eures Fangnetzes zu erwischen.

INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
3. Quartal

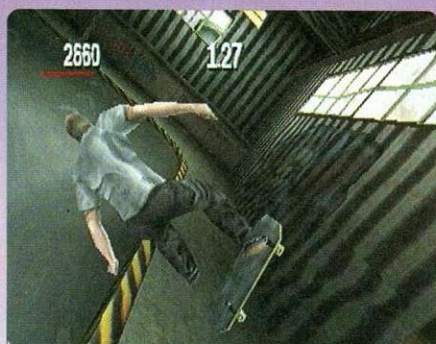
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

APE'S ESCAPE

Hersteller/Vertrieb: SCED/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 25+



"Ape's Escape ist ein kunterbunter Hüpfer, der jede Taste des Analog-Controllers nutzt"



Ein Skater sieht dank der exzellenten Modellierung selbst im extremen Zoom immer noch erstklassig aus.



No Fear! Solche halbsbrecherischen Abhänge sind ideal für besonders grandiose Sprungeinlagen.



Boarder-Paradies: Die Skateboard-Parks wurden den Originalen nachempfunden und bieten alle erdenklichen Stunt-Elemente.

TONY HAWK'S VOLL DABEI! PRO SKATER

Nach dem düsteren Actionspektakel **Apocalypse** mit Bruce Willis in der Hauptrolle beschäftigt sich das Team von **Neversoft** mit den **weltbesten Skatern** und einer **Skateboard-Simulation**, die **neue Maßstäbe** setzen wird.

Skateboardfahren zählt seit mehr als 20 Jahren zu den überaus populären Randsportarten, die ihre Wurzeln in den Vereinigten Staaten haben, woher auch heute noch die besten Skater und meisten Profis stammen. Da Skateboarden zudem einen

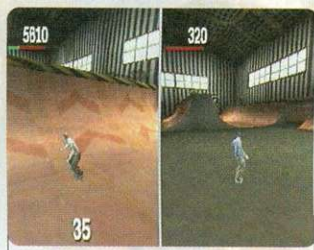
hohen Kultfaktor aufweist und sich bei der Jugend einer ungeheuren hohen Beliebtheit erfreut, ist es eigentlich verwunderlich, dass Skateboard-Simulationen bislang nur sehr selten zu Videospiel-Ehren kamen. Zwar gab es dank Electronic Arts mit Street

Sk8ter endlich einen Titel, in dem das 32 x 9 Inch große Stück Holz mal wieder im Mittelpunkt stand, doch davon abgesehen, dass die Qualität nicht gerade berauschend ist, kann man bei diesem Skateboard-Titel alles andere als von einer Simulation sprechen. Der Hauptgrund für diese Flaute ist mit Sicherheit die Tatsache, dass diese Mixtur aus Akrobatik und Rennspiel recht komplex ist und einen hohen Programmieraufwand erfordert, da im Gegensatz zu Snowboard-Simulationen die Veranstaltungen meistens in einem weitläufigen Areal stattfinden. Das uramerikanische Soft-

"In technischer wie spielerischer Hinsicht gibt es kaum etwas zu bemängeln"



Ein langer Grind auf einem Treppengeländer sorgt stets für eine hohe Punktezahl.



Der Zwei-Spieler-Modus wurde in technischer Hinsicht hervorragend gelöst und bietet genügend Übersicht für zwei Skater.

warehaus Activision erkannte diesen Missstand und hat es sich zur Aufgabe gemacht, die erste luppenreine Skateboard-Simulation für Sonys 32-Bitter zu entwickeln. Zwei starke Partner sollen dieses Unterfangen zum Erfolg machen: Zum einen das Insiderwissen der 30jährigen Skateboard-Legende Tony Hawk (mehr zu ihm im Extrakasten), zum anderen die fundierten Programmierkenntnisse von Never-



Für jede Stunttechnik winken Style-Points, die sich aus dem Schwierigkeitsgrad des Stunts, Länge und Präzision ergeben.



Neben realistischen Skateparks beweisen sich besonders wagemutige Boarder auch inmitten eines riesigen Staudammes.

soft, die ihre Fähigkeiten bereits mit den beiden Actionwerken MDK und Apocalypse unter Beweis stellten. Um es gleich vorwegzunehmen: Tony Hawk's Pro Skater kann tatsächlich ohne Zweifel als Simulation bezeichnet werden und ist Street Sk8ter in allen Belangen deutlich überlegen. Authentisch geht es bereits bei der Wahl des Skaters zu, denn insgesamt neun weitere Profis, beispielsweise Bob Burnquist, Kareem Campbell oder Jamie Thomas, stehen neben Tony Hawk zur Auswahl. Dank Tonys Fachwissen sieht jeder Polygon-

"Dank vielfältiger Lizenzen und Tony Hawks aktiver Mitarbeit kommt ein authentisches Skateboard-Flair auf"

Skater seinem lebendigen Vorbild nicht nur sehr ähnlich, er wurde auch bezüglich der persönlichen Attribute, wie Härte, Schnelligkeit, Balance oder individuelle Stunttechniken, nachempfunden. Habt ihr euch für einen Ska-

Skateboard-Legende Tony Hawk

Tony Hawk ist so etwas wie der Lothar Matthäus der Skateboard-Szene. Mit seinen 30 Jahren hat er in der jungen Profi-Szene ein fast schon greisenhaftes Alter erreicht und ist trotzdem immer noch absolute Weltspitze. Bei allen Turnieren der letzten Jahre war er stets auf die ersten beiden Plätze abonniert. Noch erstaunlicher ist die Dauer seiner Skateboard-Karriere. Bereits mit zehn Jahren stand er auf dem kleinen Brett, das für viele die Welt bedeutet, und schon vier Jahre später war er einer der jüngsten Skateboard-Profis überhaupt. Im Laufe dieser Zeit sahnte er nicht nur sämtliche Titel, beispielsweise die ESPN Extreme Games, ab, Tony hat außerdem mehr als 50 Skate-Tricks erfunden, darunter den Stalefish und den Mc-Twist. Solange der beste Skateboarder aller Zeiten noch Spaß an seinem Beruf hat, dürfte ein Ende dieser grandiosen Karriere noch lange nicht in Sicht sein.

Steckbrief

Geboren: 5.12.68 in San Diego

Derzeitiger Wohnort: Carlsbad

Er skatet bereits seit über 20 Jahren und ist Profi seit 16 Jahren.

Sponsoren: Birdhouse, Fury, Adio, 55 DSL, Arnette, Jones Soda



ter entschieden, solltet ihr euch als Erstes im freien Training mit der Steuerung vertraut machen. Insgesamt zehn Schauplätze stehen zur Verfügung, wobei vom traumhaften Skatepark, über ein Schulgelände sowie Einkaufszentrum, bis hin zum Staudamm (!) alle erdenklichen Szenarios vertreten sind. Die Steuerung ist



Typisch Neversoft: Wie schon bei Apocalypse laufen an einigen Stellen Videoclips ab.

auf der einen Seite zwar recht simpel, bietet auf der anderen Seite aber auch viel Spielraum für alle Aktionen eines echten



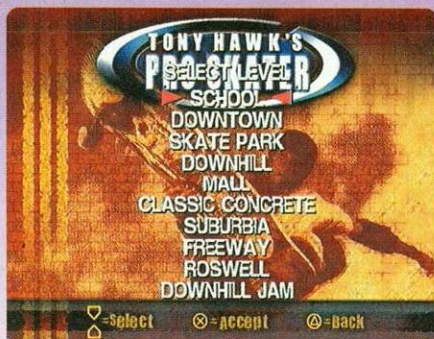
Kareem Campbell ist bekannt für sein außergewöhnliches Outfit und sein großes Gepäck auf dem Rücken.



Unfälle kosten nicht nur wertvolle Zeit, sie hinterlassen auch sichtbare Schürfwunden bei den Skateboard-Protagonisten.



Vorbildlich: Die dreidimensionalen Gefilde wurden sehr sauber und detailliert in Szene gesetzt.



Insgesamt zehn Szenarios gibt es, wobei aber nicht alle von Anfang an anwählbar sein werden.



Wie bei einem echten Turnier habt ihr immer nur begrenzt Zeit, möglichst viele Style-Points zu erzielen.



Im Karriere-Modus befinden sich einige Gegenstände auf dem Skatepark, darunter auch eine Videokassette, mit der ihr eure eigenen Replays erstellt.

Skaters. Während ihr mit dem Steuerkreuz die nötige Geschwindigkeit erzeugt, sucht ihr innerhalb des Areals ständig nach geeigneten Stellen, um zu einer Sprungeinlage oder einem Grind (Herumschlittern des Brettes auf einer dünnen Stelle, beispielsweise einem Treppengeländer) anzusetzen. Solche Aktionen erfordern ein perfektes Timing beim Absprung, bei der Stunttechnik sowie der abschließenden Landung, um auf dem Asphalt nicht den schmerzhaften Po-Platscher zu vollführen. Apropos Stunttechnik, ob ihr während des Fluges einen Kick-Flip, Nose-Bone oder eine andere spektakuläre Kombination vollführt, hängt davon ab, wel-

che Aktionstaste und Steuerrichtung ihr wählt. Obwohl die Auswahl an Tricks sehr groß ist, bewegen sich die meisten Aktionen durchaus im Bereich des Realistischen, was vor allem dem Teamberater und Aushängeschild Tony Hawk sehr wichtig war, schließlich soll es sich in erster Linie um eine Simulation seines Lebensinhaltes handeln. Habt ihr genug trainiert, stehen in den Hauptevents eine ganze Reihe an Variationen zur Auswahl. Beim Time-Attack gilt es zum Beispiel innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Style-Points zu erzielen, indem ihr aberwitzige Sprungeinlagen, Crooked Grinds oder andere Stunts ausführt. Wer einen Gleichgesinnten zur Seite hat, absolviert im **Zwei-Spieler-Modus** via Splitscreen spannenden Gefechte, wobei der Skater mit den meisten Punkten als Sieger hervorgeht. Trotz der exzellenten Spielbarkeit und viel Authentizität hatten die Programmierer dennoch mit einem großen Problem zu kämpfen. Während es zwar kurzfristig sehr viel Spaß macht, durch die Skateboard-Areale zu brettern, Hindernissen auszuweichen und allerlei waghalsige Stunts darzubieten, birgt der Titel auf längere Sicht nur wenig Abwechslung. Aus diesem Grund erdachten sich die Macher einen gewitzten und umfassenden Karriere-Modus, bei dem ihr euch vom Skateboard-Neuling bis hin zum Superstar hocharbeitet. Der Hintergedanke ist so ungewöhnlich wie einfallsreich. Anfangs stellt ihr euer Talent nur bei kleineren Nachwuchswettbewerben unter Beweis. Wollt ihr an größeren Events teilnehmen, müsst ihr



Nur durch ein perfektes Timing gelangen euch geniale Sprungtechniken. Achtet darauf, dass die Aktion nicht zu lange dauert, ansonsten...



nicht nur durch gute Platzierungen überzeugen, sondern euch auch finanzkräftige Sponsoren suchen. Letzteres funktioniert auf einen im Videospielbereich außergewöhnlichen Weg. Ihr sammelt



Grundsätzlich wird der Titel einer vollwertigen Skateboard-Simulation gerecht, nur gelegentlich werden die physikalischen Gesetze außer Kraft gesetzt.

während eurer Show-Einlage ein Videokassetten-Symbol auf, das euch dazu berechtigt, ein aussagekräftiges Videoband zu erstellen. Hierbei arbeitet ihr wie ein Regisseur, indem ihr euch anhand eines Replays die besten Aktionen herauspicks und sie zu einem spektakulären Videoclip zusammenschneidet. Dieses Demoband reicht ihr schließlich ein und hofft, dass eine Firma dadurch auf euch aufmerksam wird, euer neuer Sponsor wird und euch so die Tür für das nächste Turnier öffnet. Abschließend lohnen sich noch ein paar Sätze zum technischen Rahmen. Während im Soundbereich passende Drum&Bass- sowie Hardrockklänge ertönen, wird auch in optischer Hinsicht eine Menge geboten. Die leistungsstarke 3D-Engine präsentiert sämtliche Austragungsorte im lupenreinen HiRes mit vielen Details und tollen Oberflächentexturen – diese Grafik hätte Tomb Raider III sehr gut zu Gesicht gestanden! Famos

modelliert wurden ferner die insgesamt zehn Skater. Selbst knittige Jeanshosen und weite T-Shirts sehen durch die Verwendung eines fein gestrickten Polygonnetzes und fein gezeichneter Oberflächenstrukturen ungemein echt aus. Neversoft hat es halt einfach drauf! (Ulf S.)

„Das Spektrum an Stunttechniken ist sehr breit gefächert“



Um Sponsoren zu finden, erstellt ihr ein aussagekräftiges Videoband und schickt es den Firmen. Nur so klettert ihr die Karriereleiter höher.

INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
3. Quartal
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

TONY HAWK'S PRO SKATER

Hersteller/Vertrieb: Neversoft/Activision
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 10 Arenen, 10 Skateboarder



„Endlich einmal ein Skateboard-Spiel, das den Titel Simulation wirklich verdient hat. Vormerken!“

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 2 MB (30 Bl.) 19,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.) 39,99

RGB Kabel 7,99
RGB Audio Kabel 11,99
Link Kabel 7,99
Padverlängerung 7,99



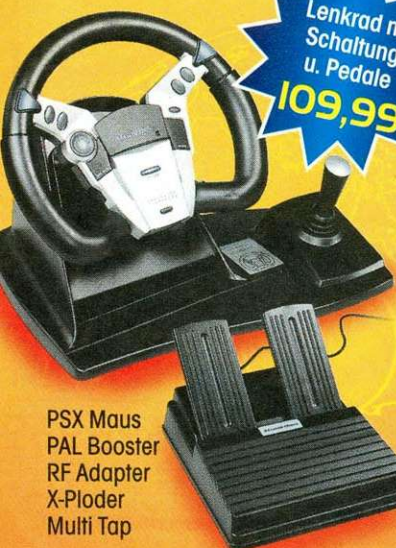
**Twinshock
(Analog +
Shock)**

32,99

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

**Lenkrad m.
Schaltung
u. 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

SEGA DreamCast

SEGA DreamCast
inkl. Controller u. Spannungswandler 759,99

**Memory-
Card
1 MB (15 Bl.)**

9,99



**Memory-
Card
8 MB (120 Bl.)**

24,99

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

SEGA DreamCast Software

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



**Panther
Gun**

49,99

Software PSX

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



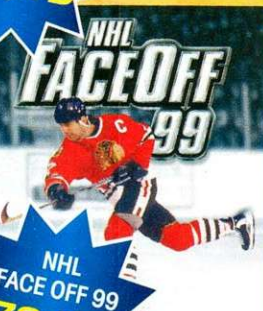
**Civili-
zation 2**

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

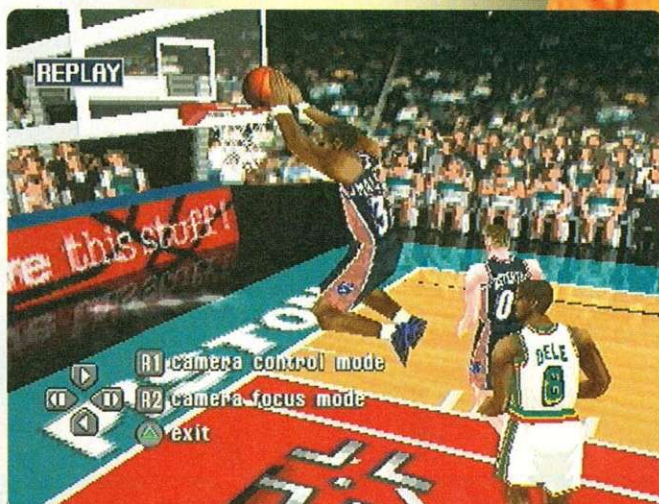
Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995928
<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht



Beim Drei-Punkte-Wettbewerb ist das richtige Timing das A und O, indem ihr den Cursor im hellen Bereich abstoppt.



Das Replay bringt es an den Tag: Noch mangelt es den Polygon-Basketballern an Farbigkeit und geschmeidigen Gliedmaßen.



NBA PRO '99

Gibt es ein **Basketball-Leben** nach dem Karriere-Ende von **Michael Jordan**? Zumindest im **Videospielbereich** lautet die eindeutige **Antwort** "Ja".

Mit Michael "Air" Jordans endgültigem Ausstieg aus dem Profisport ging eine beispiellose sportliche Ära zu Ende. Selten zuvor hatte ein einzelner Akteur eine Sportart so dominiert wie der Mann mit der Trikotnummer 23. Die Liste seiner Superlative ist endlos: unzählige Male zum wertvollsten Spieler der NBA gewählt, Rekordgagen, führend in mehreren All-Time-Greatest-NBA-Statistiken, beliebtester Sportler weltweit und so weiter. Doch nicht nur Fans weinen Jordan Tränen hinterher, auch die gesamte Industrie ist alles andere als beige-

stert, denn die Faszination NBA beruhte in den letzten Jahren vor allem auf der Faszination rund um den König der Lüfte. Es gibt sogar Kalkulationen, die besagen, dass Michael Jordan der gesamten US-Wirtschaft einen dreistelligen Milliarden-Dollar-Betrag einbrachte. Doch auch ohne Mr. Jordan geht es weiter, auch im Videospielbereich. Konami legt ihre mittlerweile vierte Basketballsimulation vor (die ersten beiden trugen noch den Beinamen "In the Zone"). Den Einstieg in die Welt der Körbe kann man als recht konventionell bezeichnen. Ein rasantes Intro, bestehend aus packenden Spielszenen aus der NBA, stimmt euch auf die Basketballsimulation ein. Im Hauptmenü angekommen, entscheidet ihr euch für ein unkompliziertes Freundschaftsspiel, eine komplette Saison, einen Direkteinstieg in die Play-offs oder für eine Begegnung der NBA All Stars. Wer besondere

Herausforderungen sucht, kann sich außerdem beim **Drei-Punkte-Wettbewerb** versuchen oder beim neuartigen **Dunk-Contest**. Da Letzteres ziemlich ungewöhnlich ist, sind ein paar erklärende Worte wohl angebracht. In diesem Turnier gilt es, möglichst spektakuläre Dunks durch die Maschinen zu dreschen, damit ihr von den

Unparteiischen hohe Wertungen erhält. Um den entsprechenden Dunk zu vollführen, müsst ihr eine vorgegebene Tastenkombination korrekt eintippen, die je nach Schwierigkeitsgrad des Dunks immer länger wird. Der Dunk-Contest stellt somit eine reine Gedächtnisaufgabe dar, was zwar nicht viel mit der Wirklichkeit zu tun hat, doch die Idee alleine verdient Lob. Ansonsten bietet das Umfeld reichhaltige Konfigurationsmöglichkeiten, wobei selbst die Farbe des Balles wählbar ist. Grundsätzlich wird zwischen drei Einstellungsvarianten unterschieden: Arcade (ohne Regelwerk), Simulation (volles Regelwerk) sowie Custom (individuelles Regelwerk). Auf Wunsch vertrauen Anfänger der CPU einige Aufgaben, beispielsweise das Abluchsen des Balles beim Gegner (Steal) oder das automatische Wechseln des Akteurs, an. Eine weitere Möglichkeit, die Spielstärke auszubalancieren,



Großaufnahme: Das Intro ist zwar nicht sonderlich originell, dafür aber um so stimmungsvoller.



Die gesamte Aufmachung ist eher schlicht, dafür aber um so übersichtlicher.



Per **Icon-Pass** spielt ihr den gewünschten Mitspieler direkt an, indem ihr das eingblendete Tastensymbol drückt.



Im Bereich der **Spielstrategien** definiert ihr sogar, welcher Spieler wen deckt und wie "scharf".



Wichtig: Da die **Kondition** der Spieler spürbar nachlässt, ist ein regelmäßiges Auswechseln absolute Pflicht.

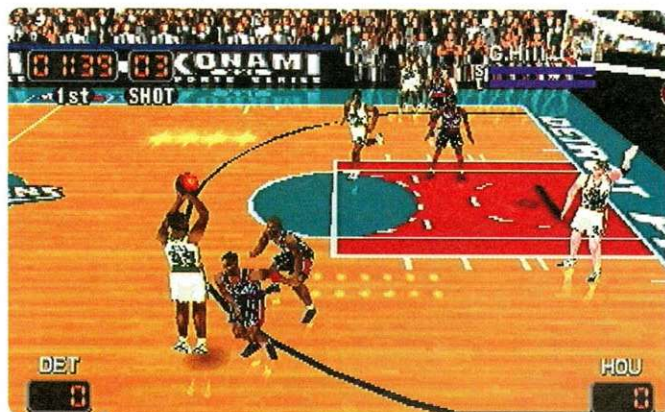
stellt der einstellbare Handicap dar. Auf dem Court selbst werden sich erfahrene NBAler nach dem Tip-off schnell zurechtfinden. Mit den vier Grundtasten spult ihr das bekannte Aktionsprogramm ab, inklusive das Direktzuspiel per Icon-Pass. Spielerische Unzulänglichkeiten können geschickte Taktiker auch durch ein reichhaltiges Angebot an Spielstrategien ausgleichen. Leider sind noch keine konkreten Angaben über die spielerische Qualität möglich, da die künstliche Intelligenz der CPU-Teams noch zu wünschen übrig lässt und der Spielablauf auffällig langsam vorgetragen wird. Die Grafik sollte ebenfalls überarbeitet werden, da die Akteure noch allzu kantig aussehen. (Ulf S.)



Die taktische Raumdeckung beherzigen die Spieler zumindest bei der Vorabversion noch nicht in Vollendung.



Um beim ungewöhnlichen Dunk-Contest zu glänzen, müsst ihr vorgegebene Tastenkombinationen korrekt wiedergeben, was bei schwierigen Aktionen keine leichte Aufgabe darstellt.



Von der Drei-Punkte-Linie vollführt der Spieler in vorbildlicher Haltung einen Weitwurf. Der Erfolg hängt maßgeblich vom Glück und dem Spieler ab.

INEC		NBA PRO '99	
Action	●●●●●	Hersteller/Vertrieb:	Konami/Konami
Strategie	●●●●●	Schwierigkeitsgrad:	leicht bis schwer
Abenteuer	●●●●●	Levels:	alle NBA-Teams
Geschick	●●●●●		
Simulation	●●●●●		
GEPLANT FÜR			
Juni			
ERSTER EINDRUCK			
gut		"Korbwerferei mit vielfältigen Möglichkeiten, jedoch technisch und spielerisch noch nicht ausgereift"	

BOOT CHIP = 4,99 DM
F. IMPORTE - LAUFT MIT ALLEN MODELLEN - INKL. DEUTSCHER BEBILDERTER ANLEITUNG ++ AB 50 STK = 4,49 DM ++ AB 100 STK 3,99 DM
RGB KABEL = 8,99 DM
DAS RGB KABEL BRAUCHEN SIE DAMIT IMPORTSPIELE (US- & JAPAN) IN FARBE LAUFEN!
3MB (120 BLOCK) MEMORY CARD = 24,99 DM

DEUTSCHE LÖSUNGSHEFTE:
JE HEFT 14,80 DM:
 Abe's Odyssey
 Akuji - The Heartless
 Alien Trilogy
 Alundra
 Alone in the Dark 1-3
 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
 Clock Tower
 Command & Conquer 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
 MediEvil
 Men in Black
 Nightmare Creat.
 One
 Pax Corpus
 Rayman&Gex3D
 Resident Evil 1
 Resident 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
 WWF: Warzone
 X-Com: Terror
 Z
 Zelda 64

ACTION FIGUREN
JE FIGUR 34,99 DM:
TEKKEN3
SPAWN
CRASH BANDICOOT
RESIDENT EVIL1

METAL GEAR SOLID
JE HEFT 14,80 DM:
CODEPOWER #6
 - Codes zu ca. 100 neuen Spielen
 PSX Codepower #5 (100-Pal Spiele)
 PSX Codepower #4 (320 Spiele)
 PSX Codepower #3 (80-Pal-Spiele)
 PSX Codepower #2 (100 Spiele)
 PSX Codepower #1 (170 Spiele)
DEUTSCHE LÖSUNGSHEFTE
KOMPLETT IN FARBE:
 Abe's Exodus (19,95 DM)
 Colony Wars 2 (24,95 DM)
 Metal Gear Solid (19,95 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)

BOOT MASTER
IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN
 - Durch den Bootmaster können Sie Importe ohne Chip spielen
 - KOMPLETT IN DEUTSCH
 - Mit Deutscher Anleitung
 - Inkl. Cheatcartridges unendlich Leben, Energie, etc.
 - Geben Sie selber neue Codes ein
 - Garantie bleibt erhalten - kein Löten
49,99 DM
X-PLÖDER (PRO)
 - inkl. Codeheft nach Wahl
 - Pro Version = 139,00 DM
 (mit dem X-Plöder Pro können Sie selber Codes herausfinden!!)
99,00 DM
GAME BUSTER DELUXE
 - inkl. Codeheft nach Wahl
 - Ohne PC selber Codes herausfinden
 - Codes vorab gespeichert
 - Mit 3MB Memory Card
99,00 DM

MEMORY KARTEN:
 1MB (15 Blocks) = 9,99 DM
 8MB (120 Block) = 24,99 DM
 24 MB (360 Blocks) = 39,99 DM
 72 MB (1080 Blocks) = 74,99 DM
 8MB, 24MB & 72MB MIT LCD-DISPLAY
 ohne Komprimierung:
 2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM
 4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM
DUAL SHOCK PAD
34,99 DM
 Joypad = 16,99 DM
 Pad Verl. 2M = 8,99 DM
 Linkkabel = 8,99 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
 CD Leerhülle = 1,99 DM
 Panther Gun = 39,99 DM
 Pal-Booster = 34,99 DM
 Lenkrad+Rumble = 99,00 DM

PSX GAME POWER
 DIE ULTIMATIVE CHEATSAMMLUNG FÜR IHRE
 SYSTATION. HUNDERTE CHEATS ZU AKTUELLEN
 PREISEN. INKL. CD-ROM MIT PLAYSTATION DEMOS!
24,99 DM
 5 in 1 Playstick 14,99 DM ++ Movie Card 109,00 DM ++ Original Sony Maus 59,00 DM ++ Original Sony Dual Shock Controller 59,00 DM ++ Remote Infrarot Station für alle Pads 89,00 DM
CDG MEDIA
STÖTERGEGSTR. 36
21339 LÜNEBURG
WWW.GAMECENTRAL.DE
BESTELLHOTLINE:
 TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR
04131 / 850610
 FAX: 04131 / 850620
 HÄNDLERANFRAGEN
 WILLKOMMEN!



Das Fahren von Vehikeln gehört genauso zu eurem Söldneralltag wie Mord, Einbruch und Informationsbeschaffung.



Ob ihr auch mit diesem schnittigen Helikopter durch die Lüfte düsen werdet, ist leider noch nicht bekannt.



Habt ihr in jeder Hand eine Waffe, könnt ihr mehrere Ziele unter Beschuss nehmen. Dabei sinkt jedoch eure Treffergenauigkeit.



VOLL DABEI!

FEAR FACTOR

Eidos bastelt an einer höchst interessanten Mischung aus Resident Evil 1 und Metal Gear Solid.

Allein die Vorstellung lässt das Herz eines Zockers höher schlagen: eine Mischung aus den beiden Spielegranaten Resident Evil 1 und Metal Gear Solid. Die Software-schmiede Kronos und der Publisher



Erwischt: Mit gezogener Waffe habt ihr einen Verdächtigen gestellt. Jedoch sollte man aufpassen, ob dieser nicht noch ein paar Überraschungen auf Lager hat.

Eidos wollen dieses Experiment wagen und schicken euch als einen von drei Söldnern auf die Reise. Das Ziel des Abenteuers besteht darin, eine Frau zu entführen, die erlösbbringend umgehend wieder verkauft wird. Jedoch entwickelt sich aus dieser relativ leichten Aufgabe schon bald eine weit größere Geschichte und ihr steht auf einmal inmitten eines Strudels von Mord und Intrigen. Wie schon in Capcoms Horrorschocker rennen die Charaktere durch die dunkle Szenerie, benutzen Gegenstände und untersuchen Locations. Aber es besteht die Möglichkeit, während der Bewegung gleichzeitig zu schießen, und

wenn ihr in beiden Händen eine Waffe tragt, mehrere Ziele gleichzeitig mit einem Kugelhagel einzudecken. Darüber hinaus gibt es auch waffenlosen Kampf, bei dem eure Karatefähigkeiten und ein gutes Timing mit dem Pad gefragt sind. Ganz entscheidend für eure Aktionseffizienz ist die Höhe eures

Adrenalinspiegels: Ist er gering, seid ihr langsam und ertragt weniger Schmerzen. Für eine schaurige und Nerven aufreibende Stimmung sollen nicht nur die entsprechenden Musikstücke und Soundeffekte sorgen, sondern auch die cinematicen Kamerafahrten und die Grafikeffekte. (Frank F.)

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
4. Quartal
ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

FEAR FACTOR

Hersteller/Vertrieb: Kronos/Eidos
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: entfällt



"Schaurige Horrorstimmung, gepaart mit knallharter Söldneraction, das hört sich wahrlich gut an"

POSESSION OMICRON

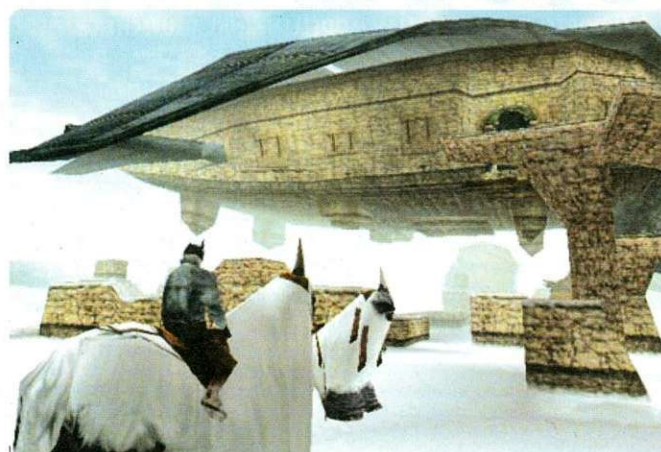
Quantic Dream möchte mit diesem knallharten 3D-Action-Adventure nicht nur die Genrekonkurrenz erschrecken.



VOLL DABEI!

Den Hintergrund dieses futuristischen 3D-Action-Adventures bildet das in Horrorfilmen oft verwendete Prinzip des Seelenklaus. In der Stadt Omicron treiben bösartige Dämonen ihr Unwesen und berauben die Menschen ihrer Seelen. Auch eure kam irgendwie abhanden und ihr findet euch auf einmal im Körper des Polizisten Kay'l wieder: Wenn dieser stirbt, springt ihr in einen weiteren Körper über. Insgesamt wird es rund 50 verschiedene Lebenshüllen geben, die ihr in Besitz nehmen könnt und so Zugriff zu neuen

Fähigkeiten und Möglichkeiten erhaltet. Jedoch müssen nicht alle Körper genutzt werden, um die Mission zu erfüllen. Darüber hinaus wird es einige RPG-Elemente im Spiel geben. So stehen Zaubersprüche zur Verfügung, die euren geschundenen Körper regenerieren lassen, und es soll Erfahrungspunkte geben, die eure Fähigkeiten steigern. Possession Omicron ist in vier Kapitel unterteilt und bietet neben der Hauptaufgabe, die Dämonen zu jagen und zu vernichten, immer wieder kleinere Missionen. Durch diese gelangt ihr in den



Eure Fähigkeiten beinhalten auch die Nutzung von verschiedenen Vehikeln, wie dieses seltsame Reittier.

Besitz von wertvoller Ausrüstung und neuesten Informationen. Zusätzlich seid ihr in der Lage, mit eurem Helden verschiedene Vehikel, zum Beispiel ein Motorrad oder einen Gleiter, zu benutzen. Die Vehikel sind auch vonnöten, um die Missionen zu meistern, die mit einem Zeitlimit versehen

sind. So gilt es zum Beispiel einen Banküberfall zu vereiteln und eine halbe Stunde später am anderen Ende der Stadt einen Dealer zu treffen. Bei dichtem Großstadtverkehr kann solch ein enger Terminplan nur mit einem schnellen Motorrad gemeistert werden. (Frank F.)



Die Stadt Omicron bietet in der Nacht eine gespenstische Atmosphäre, die optimal zu Dämonen und Geistern passt.



Wilde Feuergefechte, zum Beispiel dieser Überfall auf einen Supermarkt, gehören bei Possession Omicron zur Tagesordnung.

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
3. Quartal
ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

POSESSION OMICRON

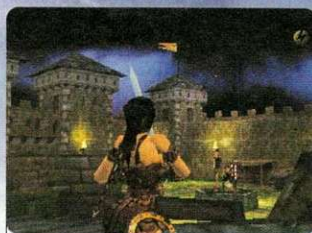
Hersteller/Vertrieb: Quantic Dream/Eidos
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: entfällt



"Unterschiedliche Spielelemente lassen auf einen starken Konkurrenten für Loro & Co. hoffen"



Mit allen Arten von Waffen wird gekämpft. Selbst der simple Kampfstab kann zu einem effektiven Mordwerkzeug werden.



Diese weitläufige Festungsanlage und die unterirdischen Gewölbekeller werden von zahlreichen Wachen geschützt.

XENA: WARRIOR PRINCESS

VOLL DABEI!

Konkurrenz für **Lara?** Die kreischende **Kriegerprinzessin** aus der griechischen **Mythologie** treibt bald auf der PS ihr Unwesen und sorgt für mehr als nur **blutige** Nasen.

Wer sich Sonntag Nachmittag vor dem Fernseher lümmelt und dem Kölner Sender RTL die Treue hält, kennt die schreiende Kämpferin Xena und ihre brave Freundin Gabrielle. Dank Sonys eigener Softwareschmiede 989 Studios wird die mystische Powerfrau auch auf der PlayStation ihr Unwesen treiben. Zur Story: Xenas alte Widersacher

Callisto und Ares haben ein dreiköpfiges Monster, den Titanen Horungus, erschaffen und bedrohen das Leben der armen Menschheit. Um die Macht des Wesens zu testen, haben die beiden Schurken Gabrielle entführt, und so macht sich Xena auf, um Horungus die Stirn zu bieten. Dabei streift die Heldin nicht nur durch dichte Wälder, Sümpfe und Festungsanlagen, sondern muss auch noch durch die Totenwelt des Gottes Hades gehen. Hier wird sie mit übernatürlichen Kräften konfrontiert, die nicht durch Muskelkraft zu besiegen sind, aber durch Cleverness und magische Artefakte. In den rund 20 Levels trifft Xena auf allerlei Fabelwesen, zum Beispiel Riesen, Harpyien oder Drachen, mit denen sie in gewohnter Manier ein tödliches Tänzchen vollführt. Dafür nutzt sie ihre zahlreichen Fähigkeiten, zu denen Schleichen, Klettern, Rennen und Springen ebenso zählen wie ein breites Spektrum an Angriffsmoves. Diverse Waffen, wie



Ob ihr aus dem verletzten Kämpfer noch einige Informationen herausbekommt, ist fraglich, da die Wunden zu schwer sind.



Der Führer erinnert mehr an den Gevatter Tod. Auf jeden Fall ist die Überquerung des Lava-Flusses eine gefährliche Sache.

Schwert, Bogen oder das metallene Frisbee, und die akrobatischen Kung-Fu-Manöver sorgen für schlagkräftige Argumente. Am Ende eines Levels erwartet euch ein Endboss, der über individuelle Angriffs- und Verteidigungsstrategien verfügt. So müsst ihr akribisch nach besonderen Waffen suchen oder euch immer wieder neue Attacken ausdenken. Die gesamte Szenerie ist in eine komplexe 3D-Welt eingebettet. Ihr steuert die Kriegerin wie Lara aus einer Third-Person-Perspektive. Dabei sorgt die dynamische Kameraführung dafür, dass Xena sich immer im Mittelpunkt des Bildschirms befindet und so ein optimaler Überblick gewährleistet ist. Xena-Fans können von den Charakteren weit mehr erwarten als nur simple Polygonfiguren. Zur Technik: Die Gesichter der beiden Schauspielerinnen Lucy Lawless (Xena) und René O'Conner (Gabrielle) wurden eingescannt und bei dem jeweiligen virtuellen Pendant ein-



Wenn Xena eine magische Waffe zum Einsatz bringt, wird dies effektiv in Szene gesetzt.

gebaut. Darüber hinaus sprechen die beiden Künstlerinnen die Dialoge für die beiden Charaktere. Auch die Soundeffekte der TV-Serie finden im Spiel Verwendung. So erklingt zum Beispiel des Öfteren der schrille Angriffsschrei von Xena und auch Schwertgeklirre und Pferdetrampelpfeife ist zu hören. Für einen realistischen Bewegungsablauf verwenden die Programmierer das altbewährte Motion-Capture-Verfahren. (Udo L.)



Xena bewegt sich in einer komplexen 3D-Welt. Dieser riesige Zyklop attackiert euch mit seinen großen Fäusten.

INFO

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

GEPLANT FÜR
3. Quartal
ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

XENA: WARRIOR PRINCESS

Hersteller/Vertrieb: 989 Studios/Sony
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 20



"Die Story und eine große 3D-Welt könnten mit einem ansprechenden Gameplay zum Hit führen"

RC STUNT COPTER

Träumt ihr von einem **ferngesteuerten Helikopter**, dann nutzt diese **Hardcore-Simulation** als ultimative Schulung für den **Ernstfall**.

Es gibt zwar mittlerweile eine ganze Reihe von Actionspielen, bei denen schnittige Stahlvögel die Hauptrolle spielen, doch nur die allerwenigsten verdienen das Prädikat Simulation. Dieser Umstand hat nichts mit mangelnden Fähigkeiten der Programmierer zu tun, sondern ist vollkommen beabsichtigt, da sich missionsbasierende Flugaction-Titel aufgrund ihres unkomplizierten Spielablaufes einer größeren Beliebtheit erfreuen. Völlig aus diesem Schema fällt allerdings RC Stunt Copter, da es sich um eine 100%ige Simulation handelt und zur Abwechslung einmal ferngesteuerte **Hubschrauber** im Mittelpunkt stehen. Hintergrund zu dieser außergewöhnlichen Idee: David Perry, kreativer Kopf der kalifornischen Softwareschmiede Shiny, ist ein leidenschaftlicher Hobby-Pilot und nennt einen sündhaft teuren Mini-Helikopter sein Eigen. Eines abends unterhielt er sich mit einem Mitarbeiter über sein Hobby und stellte schnell fest, dass sich diese Materie wunderbar für ein außergewöhnliches Videospiel eignen



Im **Trainingsmodus** werdet ihr je Schnelligkeit mit einer Medaille ausgezeichnet.

würde. Gesagt, getan: Nach nunmehr über zwei Jahren Entwicklungsarbeit präsentiert Shiny eine derart kompromisslose Hubschrauber-Simulation, dass erst einmal mehrere Trainingsstunden vonnöten sind, um das teure Spielzeug einigermaßen sicher durch die Lüfte zu manövrieren. Um den Einstieg zu erleichtern, ließen sich die Macher jedoch einiges einfällen. Zum einen verfügt jeder Helikopter auf Wunsch über ein **Vier-Punkte-Gestell**, das euch die Orientierung deutlich erleichtert, zum anderen bietet der Titel zum Einstieg einen umfassenden **Trainingsmodus**. In dieser Option werdet ihr Schritt für Schritt an die überaus komplexe Steuerung herangeführt. Mit dem linken Analogstick (ein Analogpad ist ein absolutes Muss bei



Ein Bauernhof dient als Trainingsplatz für präzise Manöver, bei denen ihr vorgegebene Ziele treffen müsst.



Schwierig: Umrahmt von einem futuristischen Ambiente müsst ihr den Helikopter fünf Sekunden lang über einem dampfenden Silo in der Luft halten.



In dieser Mission gilt es, schnellstmöglich drei Landeplätze präzise zu erwischen.

dieser Simulation) bestimmt ihr die Höhe und die Richtung, während ihr gleichzeitig mit dem anderen den Neigungswinkel variiert. Nur wenn ihr das komplizierte Zusammenspiel beider Aktionen gekonnt miteinander verbindet, schwebt der Copter elegant durch die Lüfte. Das Durchbeißen lohnt sich übrigens in doppelter Hinsicht, denn habt ihr einmal die Steuerung verinnerlicht, seid ihr auch in der Lage, einen richtigen ferngesteuerten Helikopter zu manövrieren. Fühlt ihr euch im Spiel einigermaßen



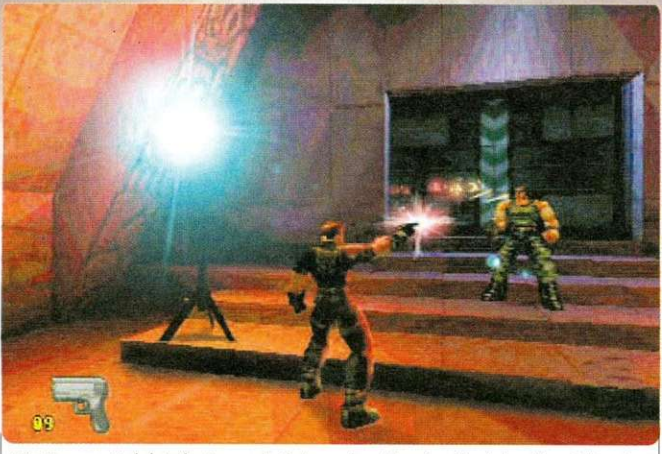
Das **Vier-Punkte-Gestell** stellt für Anfänger eine wichtige Orientierungshilfe dar, kann aber auch jederzeit weggeschaltet werden.

sicher, dürft ihr euch in drei Spielvarianten austoben. Der Free Flight stellt eine Art zweite Trainingsstufe dar. In mehreren auswählbaren Szenarios fliegt ihr ohne jeglichen Auftrag just for Fun durch die Gegend. Im Gegensatz dazu steht der Einzspieler-Modus als Hauptereignis dieser Simulation. In dieser Option werdet ihr mit insgesamt 30 Missionen konfrontiert, die in sechs Kategorien unterteilt sind. Beispielsweise bieten einige Aufträge präzise Landemanöver, während andere Levels spektakuläre Stunts von euch fordern. Für jeden gemeisterten Level erhaltet ihr eine bestimmte Punktzahl, die sich daraus ergibt, wie schnell und genau ihr die jeweilige Mission erfüllt habt. Besonders gute Piloten erspielen sich weitere Missionen und andere Boni, wenn sie alle Aufträge und den Trainingsmodus mit Bravour gelöst haben. Auch für zwei Piloten bietet RC Stunt Copter eine Variante. Hier tretet ihr via Split-screen gegeneinander an. Gewonnen hat derjenige, der als Erster den vorgegebenen Auftrag erfüllt hat. (Ulf S.)



Anfangs stehen nur vier ferngesteuerte **Hubschrauber** zur Auswahl, die ihr nach Belieben modifizieren dürft.

INEC		RC STUNT COPTER	
Action	●●●●	Hersteller/Vertrieb:	Shiny/Virgin
Strategie	●●●●	Schwierigkeitsgrad:	schwer
Abenteuer	●●●●	Levels:	30+ Missionen, 4+ Helikopter
Geschick	●●●●		
Simulation	●●●●		
GEPLANT FÜR Juli			
ERSTER EINDRUCK gut		„Kompromisslose Hubschrauber-Simulation, die unzählige Trainingsstunden erfordert“	



Die Figuren sind detailgetreu animiert worden: Einzelne Muskelpartien, Schmutz auf der Panzerweste oder Blutflecken, alles ist zu sehen (N64).

VOLL DABEI! FIGHTING FORCE 2

Prügelorgie, die Zweite! Eidos hat seinen Straßenprügler rundum erneuern lassen.

Eigentlich sollte der martiale Straßenkampf erst auf dem Nachfolger der PlayStation die virtuelle Bühne betreten. Manchmal kommt es halt anders, als man denkt, und so sollen Fans von deftigen Prügeleien noch in diesem Jahr (Oktober/November) mit dem Nachfolger versorgt werden. War der Vorgänger noch ein 3D-Verschnitt im Stil von Final Fight, so ist das Aussehen des Sequels drastisch verändert worden. Nur noch eine Person, nämlich der Allrounder Hawk, steht im Mittelpunkt des Gesche-



Lara lässt grüßen: Bei Fighting Force 2 erlebt ihr die Szenerie aus einer erhöhten 3D-Perspektive (N64).

hens. Dieser streift nun wie im Stile von Tomb Raider aus einer Third-Person-Perspektive durch detailliert gestaltete Polygon-Landschaften und ist nicht nur auf Zerstörung fixiert, sondern auch auf ein cleveres Vorgehen. So wird geschlichen und gerobbt, was das Zeug hält, damit man möglichst un gesehen an den zahlreichen Wachen vorbeikommt. Darüber hinaus soll es einen Sniper-Modus geben: Mittels eines Scharfschützengewehrs und entsprechender Zielvorrichtungen nehmt ihr die Feinde ins Visier und knipst ihnen das Lebenslicht aus. Jedoch kommen auch die deftigen Nahkämpfe und Feuergefechte keineswegs zu kurz. So lassen sich wieder alle möglichen Einrichtungsgegenstände als Waffen benutzen, aber auch Uzi, Schrotflinte oder Raketenwerfer gehören zum Equipment von Hawk. Daher sind **deftige Explosionen** und hektische Kampfszenen auf jeden Fall mit von der Partie. (Udo L.)



Seid ihr in den Wirkungsbereich einer Explosion geraten, kann es schon mal passieren, dass ihr quer durch den Raum geschleudert werdet (N64).



Habt ihr eine Granate geworfen oder auf ein Fass mit Benzin geschossen, folgen meist **deftige Explosionen** (N64).

INFO

Action: ●●●

Strategie: ●●●

Abenteuer: ●●●

Geschick: ●●●

Simulation: ●●●

GEPLANT FÜR

4. Quartal

ERSTER EINDRUCK

nicht möglich

„Brachiale Prügelstimmung ist auch im zweiten Teil von Fighting Force auf jeden Fall garantiert“

FIGHTING FORCE 2

Hersteller/Vertrieb: Core Design/Eidos

Schwierigkeitsgrad: k.A.

Levels: k.A.

1



Kämpfe werden im Stil von Spielen wie Tactics Ogre rundenweise auf einem weitläufigen Schlachtfeld ausgetragen.

LEGEND OF KARTIA

Es war einmal in einem Land voller Zauberer, tapferer Ritter und Dämonen.

Düstere Schatten ziehen über die Fantasy-Welt Rebus und kündigen von drohendem Unheil. Jahrtausendlang lebten ihre Bewohner in friedvoller Harmonie, entzifferten die alten Schriften und benutzten die Magie der Kartia-Karten dazu, sich den Alltag zu erleichtern. Doch es kam, wie es kommen musste: Die Menschen wurden übermütig und missbrauchten die Zauberkräfte für ihre machthungrigen Pläne. Das klingt zunächst wie der Anfang einer typischen Fantasy-Geschichte, die sich die Programmierer aus dem Hause Atlus für ihr RPG-Projekt Legend of Kartia zurechtgeschustert haben. Hellhörig wird der Rollenspiel-Fan jedoch sicherlich bei der Tatsache, dass zu Beginn des Abenteuers zwischen zwei Charakteren gewählt werden darf, die den Kampf um das Schicksal ihrer Heimatwelt Rebus mit unterschiedlichen Mitteln aufnehmen. Während Toxa als streb-



Quelle aller Weisheit der Fantasy-Welt Rebus sind die geheimnisvollen Weltenbäume.



Während der Dialoge sind die Charaktere, deren Mimik sogar auf den Text abgestimmt ist, in Nahaufnahmen zu bewundern.

samer Ritter in der Palastwache seinen Dienst tut, steht mit der Tempel-Dienerin Lacryma eine hochgestellte Persönlichkeit zur Auswahl, die aber viel stärker in die Intrigen im Palast involviert ist. Neben diesen zwei alternativen Handlungssträngen machen weitere Features, wie drehbare Dungeons, Rundenkämpfe mit gehörigem Strategieeinschlag und eine spannungsgeladene Entwicklung der Spielhandlung, Lust auf mehr. (Raoul B.)



Wieder einmal wurde beim Design der Zaubersprüche viel Wert auf farbenfrohe und optisch ansprechende Gestaltung gelegt.

INFO

Action: ●●●

Strategie: ●●●

Abenteuer: ●●●

Geschick: ●●●

Simulation: ●●●

GEPLANT FÜR

Juli

ERSTER EINDRUCK

gut

LEGEND OF KARTIA

Hersteller/Vertrieb: Atlus/Konami

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: entfällt

1



Sämtliche Schauplätze, wie diese Kuppel, sind aus den beiden Filmvorlagen bekannt.



Schmerzhafter Aufschrei: Der T-Rex beißt sich am Arm seines Opfers fest und schüttelt es herum.



Der klassische Zweikampf T-Rex versus Raptor darf natürlich auch bei Warpath nachgespielt werden.



VOLL DABEI!

WARPATH: JURASSIC PARK

Michael Crichtons Dino-Saga geht weiter: Diesmal sind die Schreckensechsen unter sich, um in einem lupenreinen Prügelspiel den stärksten Dinosaurier auszumachen.

Steven Spielbergs Jurassic-Park-Filme zählen zu den erfolgreichsten Filmserien der goer-Jahre, so dass Videospiel-Adaption stets die logische Konsequenz waren. Da ein dritter Teil – wenn er überhaupt von jemanden gedreht wird – wohl noch lange auf sich warten lässt, beschloss der Lizenzhalter Dreamworks (von Steven Spielberg gegründet) aus der attraktiven Lizenz erneut Kapital zu schlagen. Statt eines hüpfplastigen Abenteuers wie beim Vorgänger Verlorene Welt, handelt es sich diesmal um reinrassiges Prügelspiel, bei dem sich zwei Dinosaurier in klassischer Beat'emUp-Manier stets gegenseitig zerfleischen. Insgesamt 14 dieser Schreckensechsen werden den Weg in den Rechner finden, darunter auch der T-Rex, Gigantosaurus, Compy, Triceratops sowie der Sty-

cal. Während man sich bei der optischen Gestaltung streng an die "Vorlage" hielt und Experten befragte, mussten die Designer beim Kampfverhalten und bei den Aktionsmöglichkeiten natürlich schummeln, damit ein Prügelspiel mit gut ausbalancierten Charakteren entsteht. Normalerweise würde nämlich ein Pflanzenfresser wie der Triceratops beim Anblick eines T-Tex schnell das Weite suchen anstatt sich dem Kampf zu stellen. Jede Urzeitechse wurde mit einem reichhaltigen Arsenal an Tritten, Schwanzschlägen und vor allem Bissattacken ausgestattet, die man miteinander kombinieren kann. Wer sich die scharfen Krallen und messerscharfen Zähne bildhaft vorstellt, glaubt gerne, dass bei solchen Auseinandersetzungen ordentlich Blut spritzt. Auch bei den

digitalen Kämpfen ist das der Fall, wobei besonders rüde Attacken sogar sichtbare Wunden auf der Texturoberfläche hinterlassen. Die Programmierer bezogen interessanterweise auch das jeweilige Umfeld mit in die Schlacht ein. Im aus dem Film bekannten T-Rex-Terrain beispielsweise erhält ein Dinosaurier einen schmerzhaften Schlag, sobald er die mächtigen Elektrozaune berührt. Um solch einen empfindlichen Abzug an Lebensenergie zu kompensieren, sollte ein Dinosaurier-Dompteur stets Ausschau nach herumlaufenden Menschen halten, die amesienklein durch das Szenario huschen. Kriegt ihr einen Homo sapiens zu fassen, wirkt sich diese Zwischenmahlzeit nämlich positiv auf den Energievorrat aus. Die Dinosaurierfahde erlebt ihr in einer ganzen Reihe von Spielmodi: Arcade, Survival, Vs., Practise, Team sowie die neuartige Rage-Variante, bei der ihr auf spezielle Supermo-



Pixel-Blut spritzt vor allem nach einer Bissattacke reichlich und bleibt als eine dicke Lache liegen.

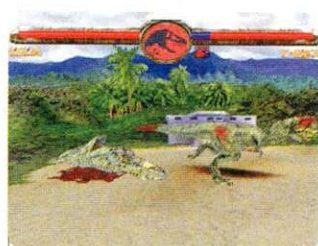
ves Zugriff habt. Außerdem bietet euch der Titel einen lehrreichen Gang durch ein virtuelles Museum an, damit ihr Näheres zu den faszinierenden Urzeitechsen erfahrt. Zum Abschluss noch ein Wort zur Technik. Bei der Modellierung der Dinosaurier verwendeten die Grafiker im Schnitt 750 Polygone, um ein authentisches Aussehen zu erzielen. Bei der Gestaltung der Texturoberfläche profitierten die Macher von einem neuen Grafiktool, dem so genannten Hierachal Modeling Data, durch das man eine ungleichmäßig definierte Dinosaurierhaut erzeugt und Texturen sogar spielend einfach mit Lichteffekten in Echtzeit überziehen kann. Der musikalische Bereich ist ebenfalls aufwändig, da sich die bombastische Filmmusik stets der jeweiligen Situation anpasst, sprich sobald eure Energie sich dem Ende neigt, spielt das virtuelle Orchester noch dramatisch auf. (Ulf S.)



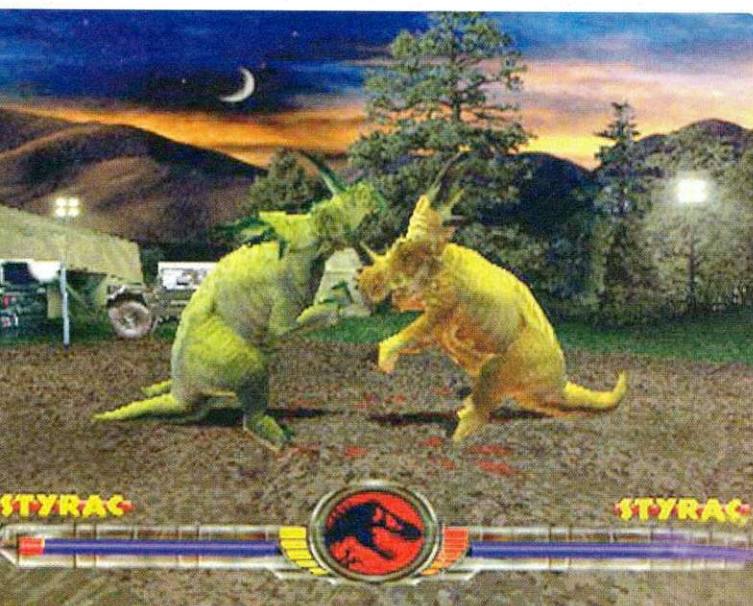
Krallen voraus! Mit einer Sprungattacke setzt der agile Raptor dem T-Rex mächtig zu.



Herumstreuende Menschen dienen als Lebensenergiespender, sind aber aufgrund einer hohen künstlichen Intelligenz nicht so einfach zu packen.



Das war's: Nach zu vielen Attacken sackt der von Bissen gezeichnete Verlierer in seiner eigenen Blutlache zusammen.



Der Vierbeiner Triceratops verfügt aufgrund seiner ungewöhnlichen Physiognomie über ein recht außergewöhnliches Repertoire an Attacken.

INEC

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

GEPLANT FÜR
3. Quartal

ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

WARPATH: JURASSIC PARK

Hersteller/Vertrieb: Dreamworks/Black Ops/EA
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: 14 Dinosaurier



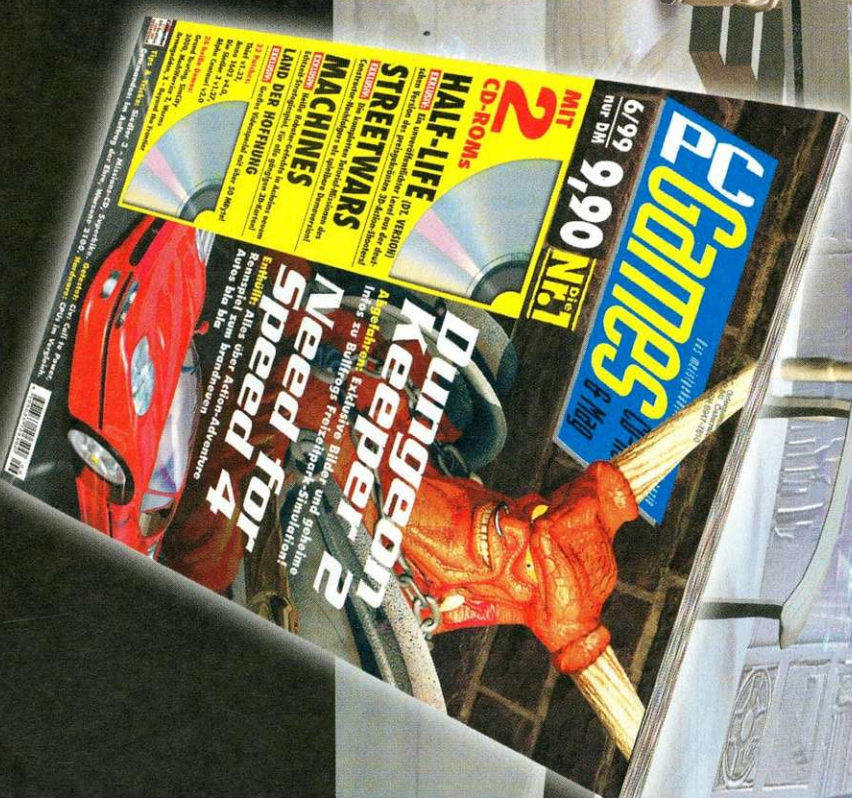
"Eine ebenso blutige wie spektakuläre Dinosaurierschlacht mit hochwertiger Optik"

Mission: Entdecken Sie die Welt der PC GAMES...

... tauchen Sie ab in fantastische Dimensionen, verlieren Sie sich in neuen Welten, überschreiten Sie die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit! PC GAMES – das meistgekauft PC-Spielmagazin – verrät Ihnen, wie kompetente Tests zeigen Ihnen, welche Spiele die wirklichen Highlights sind. Außerdem im Heft: 48 Seiten Tips und Tricks, 24 Seiten Hardware-Special, News, Previews

und Exklusivreportagen. Das Extra: CD-ROM-Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD. PC GAMES – jeden Monat 250 Seiten für nur DM 9,90. Im Internet: <http://www.pcgames.de>.

**PC Games – Damit Sie
wissen, was gespielt wird!**





Eine dicke Schneedecke gehört natürlich zu den schwierigsten Bodenbelägen. Weltmeister Ari Vatanen machte es aber auf Schnee am meisten Spaß!



Einige Ansichten fallen eher unter die Rubrik „Wir haben eine tolle Engine programmiert“ als unter das Kennwort „Spielbarkeit“.



Heiße Überholmanöver und Drängereien gehören zum Rennsportalltag dazu. Manchmal gehen solche Einlagen auch nach hinten los.

V-RALLY 2

Es gehört schon eine Menge Mut dazu, gegen Ridge Racer Type 4 und Gran Turismo 2 anzutreten. Aber Infogrames will's wissen!

Es wird nicht mehr lange dauern, bis Infogrames' V-Rally 2 auf der PlayStation sein Debüt feiert. Obwohl wir bereits vor zwei Ausgaben (PSG 4/99, S. 46) ausführlich über das neue Eden-Studios-Produkt berichtet haben, wollen wir euch die aktuell-

sten Informationen zu neuen und verworfenen Features weitergeben. Diesmal jedoch besuchten wir von der Redaktion nicht, sondern wir wurden besucht. Produzent Stéphane Bonazza und Produkt-Manager Franck Giroudon statteten uns zusammen mit Infogrames PR-Manager Jochen Färber einen Besuch ab, um die April-Preview-Version vorzustellen. V-Rally 2 stellt für Infogrames das wichtigste Produkt des 99er-PlayStation-Jahrgangs dar, denn kein anderes Genre ist dermaßen dicht und hochklassig besetzt wie das Rennspiel-Fragment. Man muss sich daher von der Konkurrenz abheben, um nicht überrollt zu werden. Leider gab es zu Beginn der Präsentation gleich einige Wermutstropfen. Aus den im Vorfeld von uns so hoch gelobten Ideen, wie Add-on-CDs und Link-Option, wird leider nichts. Grund: Stéphane Baudet, Design Producer bei Eden Studios, biss sich bei den Lizenz-Verhandlungen mit Sony die Zähne aus. „Sony wollte uns schlichtweg



Aus der Cockpit-Perspektive kommt wahres Rennfahrer-Feeling auf. Dann sind allerdings schnelle Reaktionen gefragt.

keine Lizenz für diese Vorhaben verkaufen!“ sagte der introvertierte Franzose enttäuscht. Für ihn platzte damit ein lang gehegter Traum. Abgesehen von den

„Mittlerweile scheint es ein neuer Trend zu werden, professionelle Bands für die Spielmusik zu engagieren“

Leiden eines verantwortlichen Spieleentwicklers bleiben somit unterm Strich die blanken Fakten: V-Rally 2 wird also nur auf einer CD ausgeliefert und keinen Link-Modus bieten. Dennoch hat der Eden-Racer einen Vier-

Spieler-Modus. Mit dem Multitab finden vier Pads an einer PlayStation Anschluss, und dann geht es auch schon per zweimal geteiltem Bildschirm los. Damit in den recht kleinen Fenstern überhaupt noch etwas erkannt werden kann, schaltet Eden einen Grafik-Gang höher, spricht in die 512er-HiRes-Auflösung. Natürlich nahm man in diesem Modus starke programmiertechnische Einschnitte in Kauf, um die Grafik-Engine flüssig und auf



Auch romantische Momente gibt es in V-Rally 2.

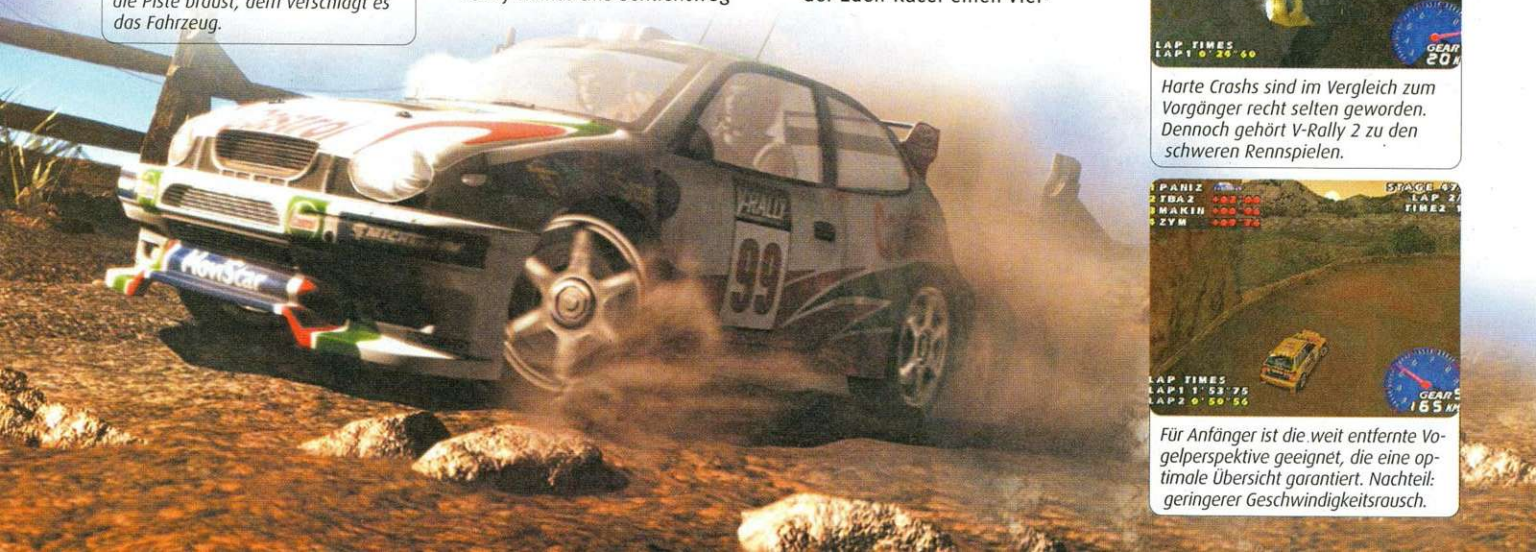
Wer zu schnell und unsauber über die Piste braust, dem verslägt es das Fahrzeug.



Harte Crashes sind im Vergleich zum Vorgänger recht selten geworden. Dennoch gehört V-Rally 2 zu den schweren Rennspielen.



Für Anfänger ist die weit entfernte Vogelperspektive geeignet, die eine optimale Übersicht garantiert. Nachteil: geringerer Geschwindigkeitsrausch.



Firmenprofil: Eden Studios



In Lyon münden die beiden Flüsse Rhône und Saône. Die Altstadt ist einen Besuch wert.



Das Glasgebäude der Eden Studios lädt mit seinem futuristischen Äußeren jeden herzlich ein.



Wahre Freude kommt bei den Edens auf, wenn es für Recherchen auf die Kart-Pisten geht.



Ari Vatanen, der finnische Rallye-Weltmeister, stand bei der Entwicklung von V-Rally 2 Pate.

Im Januar 1998 gründeten Stéphane Baudet, Frédéric Jay und David Nadal im französischen Lyon die Eden Studios. Sie entwickelten und programmierten Spiele für Sony, Nintendo, Sega und die Next-Generation-Konsolen.

Vor dem 4. Januar 1998 galt Eden als einer der erfolgreichsten Inhouse-Entwickler der Infogrames-Gruppe. Die Programmierer sammelten im Laufe der Jahre wichtige Erfahrungen mit Asterix, den Schlümpfen, Tintin und natürlich mit ihrem bisher größten und erfolgreichsten Projekt V-Rally für die PlayStation.

Seit der Gründung verstand es Eden immer mehr hochqualifizierte Programmierer unter Vertrag zu nehmen und das Team weiter aufzustocken. Mittlerweile arbeiten rund 40 Mitarbeiter unter Stéphane Baudets Führung und machen Eden zu einer der besten Software-Adressen in Frankreich.

Nach dem unglaublichen Erfolg von V-Rally folgte 1998 die N64-Umsetzung Edition 99 und der Entwicklungsbeginn des zweiten Teils für die PlayStation.

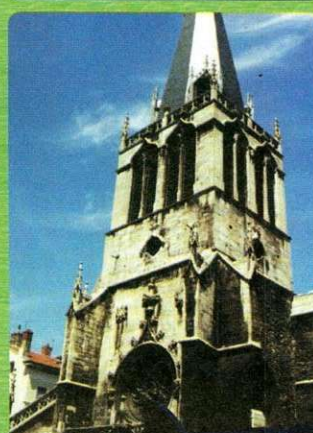
Heute ist Eden für seine Fähigkeiten im Bereich der Rennspiele berühmt, doch die Franzosen wollen in weiteren Projekten beweisen, dass sie mehr drauf haben als "nur" hervorragende Racer zu entwickeln.



Stéphane Bonazza brachte der PSG-Redaktion die neueste V-Rally-2-Version mit.



Während einer Präsentation sind die sehr engen Programmerräume überfüllt.



Romantik pur in Lyon.



Kurz vor der Bergkuppe heißt es Obacht! Denn wenn man nicht genau weiß, welche Kurve nachfolgt, kann das wertvolle Zeit kosten.

einer akzeptablen Frame-Rate zu halten. So wurden die Streckendetails auf ein Minimum reduziert und die Sichttiefe wurde erheblich verringert. Der Vier-Spieler-Modus ist sicherlich keine technische Revolution, aber in Sachen Mehrspieler-Spaß bei

den PlayStation-Simulations-Rennspielen ungeschlagen. Inwieweit diese Option allerdings ein Kaufargument darstellt, bleibt abzuwarten. Da ziehen die brandneuen Eckdaten von V-Rally 2, wie 28 Fahrzeuge, 94 Strecken in zwölf Ländern und über 300 km Pistenlänge, schon eher. Abhängig davon, in welchem Land die Runden gedreht werden, verändern sich natürlich auch die Hintergrundgrafik, der Pistenbelag und somit das Fahrverhalten eurer Boliden. Zum Beispiel geht es in Spanien über holprige Asphaltstrecken, während in Finnland verschneite und schlüpfrige Waldstrecken auf euch warten. Zu Beginn einer Etappe könnt ihr

das Fahrzeug auf die kommende Tortur vorbereiten, indem Federung, Reifenprofil, Schaltübersetzung und Bremsen eingestellt werden. Dabei hielt Eden das Setup-

"Es ist schon erstaunlich, was Eden grafisch aus der PlayStation herausgeholt hat"



Auch in den Mehrspieler-Modi gibt es die unkomplizierte Wiederholungs-Option. Solche spannende Rangeleien lassen sich sogar auf Memory-Card abspeichern.



Dem Start kommt wie in jedem Rennspiel eine entscheidende Bedeutung zu. Durch geschicktes Steuern schickt man den Computer in den Graben.

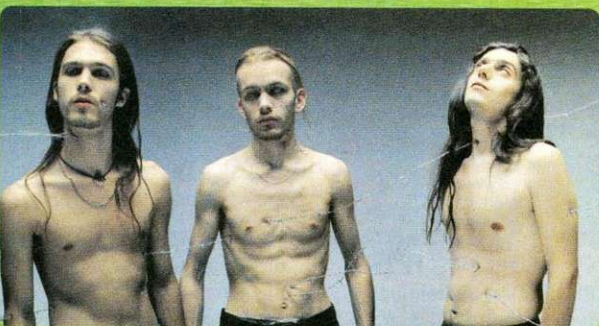
Musik-Newcomer: Sin

Die Musik der britischen Band Sin (deutsch „Sünde“) ist aus dem Leben gegriffen, emotionsgeladen und besitzt Spaßmomente ebenso wie Augenblicke des Schmerzes. In ihrer Musik gibt es keine klaren Strukturen oder Weichspüler-Gesang. Wenn man sich erst einmal mit Sin auseinander gesetzt hat, wird einem klar, dass weitaus mehr hinter der merkwürdigen Fassade zu stecken scheint. Denn die Musik verschafft dem Zuhörer nicht nur einen netten Zeitvertreib, sondern versetzt ihn mit ihren postmodernen Rhythmen in eine neue Welt.

Die drei Mitglieder von Sin kamen schließlich nicht zusammen, um eine stereotype, austauschbare Musik zu machen. Sie woll-

ten aus dem Mainstream ausbrechen, was ihnen auch mit ihrem Debütalbum „Noisy Pipes Lovely Noises“ gelungen zu sein scheint. Und gerade weil Sin nicht in ein allgemeines Schema passen, mussten Vince, Franck und Damien viele Rückschläge einstecken, bis sie eine Chance bekamen. Nun, nachdem die ersten CDs unter dem Virgin-Label

gepresst wurden, darf man gespannt sein, wie die Öffentlichkeit ihre Musik aufnimmt. Sins Vorbilder Depeche Mode, Soundgarden, Nine Inch Nails und Marilyn Manson verraten eigentlich schon, was der Hörer erwarten darf. Als Newcomer nahmen sie selbstverständlich das Angebot von den Eden Studios entgegen, um mit einem voraussichtlich erfolgreichen PlayStation-Spiel ein breites Publikum zu erreichen.



Vincent
Keyboards
Computer
Sample-Gitarre

Damien
Live-Gitarre
Ring-Mod-Gitarre

Franck
Gesang



Die dicht an dicht stehenden Palmen verschaffen dem Spieler den Eindruck, unter einem Dach aus Blättern zu fahren.

Menü absichtlich recht schlicht. V-Rally 2 soll im Vergleich zum Vorgänger auch Rennspiel-Anfänger in den Bann ziehen. Das Fahrverhalten ist zwar immer noch sehr realistisch, aber vor einem Jahr galt V-Rally als eines der anspruchsvollsten Rennspiele überhaupt. Echte man an die Streckenbegrenzung, waren Dreher und Überschlänge vorprogrammiert. Heuer ist V-Rally 2 schon wesentlich gnädiger. Berührungen mit Schildern, Felsen oder Ausritte in den Straßengraben laufen zu meist glimpflich ab. Bei zu hohen Geschwindigkeiten gibt es dann aber doch Pirouetten und Salti. Hat der Spieler den richtigen Dreh raus, geht es mit Siebenmeilenstiefeln an

die Bestzeiten des Time-Trial-Modus. Dieser ist unterteilt in drei Schwierigkeitsstufen zu jeweils 20, 50 und 94 Stages. Nachdem die ersten 20 Kurse jeweils mit Bestzeiten geknackt wurden, gibt es einen Bonus-Wagen und die nächsten 50 Strecken warten auf euch. Mit einem weiteren Extra-Auto nach diesem Abschnitt ist es sogar möglich, einen kompletten Extra-Game-Mode freizuspielen. Leider war dieser in unserer Preview-

„Obwohl versprochene Spielelemente dem Rotstift zum Opfer fielen, bleibt V-Rally 2 eines der Highlights des Jahres“



Links oben wird der Spieler ständig über die Rückstände auf dem Laufenden gehalten. Die Angaben werden alle zwei Sekunden aktualisiert.



Nach einer bestimmten Anzahl von Etappen gibt es am Schluss die Zeit-Endabrechnung. Wurde man Erster, geht's auf zum nächsten Level.



Dank einer neuartigen Programmieretechnik erscheinen die Hintergründe trotz niedriger Auflösung im Einspieler-Modus sehr realistisch.



3059



NEUES GEHÄUSE FÜR ALLE PSX AUSSER SCPH-1002
LIEFERBAR IN TRANSPARENT-BLAU UND TRANSPARENT-SCHWARZ

59,99 DM NEU: Demnächst in weiteren Farben!
**PAKET: NEUES GEHÄUSE + SONY DUALSHOCK
PAD + 1 MB MEMORYCARD nur 99,99 DM**



Das Jam! hat die unglaubliche Eigenschaft, jedes Videosignal (Video & S-Video) so umzuwandeln, dass ein handelsüblicher PC-Monitor (VGA) dieses Bild darstellen kann. Sie können also JEDE SPIELKONSOLE mit Videoausgang in der jeweil bestmöglichen Qualität anschließen. Egal ob PlayStation, Nintendo64, Dreamcast oder jede andere Konsole oder jedes andere Videosignal. Egal ob DVD oder Videokamera. Da ein Monitor in Schärfe und Auflösung JEDEM Fernseher haushoch überlegen ist, sehen Sie zum ersten Mal die Spiele so, wie die Spieleentwickler sie sahen - auf ihrem PC-Monitor. Ein PC ist zum Anschluss nicht erforderlich, er kann aber parallel zum ISIVideoeingang betrieben werden. Zwischen Konsole und PC kann so einfach umgeschaltet werden. Und das wichtigste: EGAL woher ihre Konsole kommt, die Grafik ist IMMER in Farbe; das JAM! kann US-NTSC, JAPAN-NTSC und PAL in ein VGA-Signal umwandeln.

ORIGINAL SONY DUALSHOCK CONTROLLER

3540

"DIE REFERENZ"



je nur 49,99 DM

...der einzige Shockcontroller, der zu wirklich allen Spielen kompatibel ist (CoolBoards 3, MediEvil ...) bei uns zum Schleuderpreis! Achtung! Viele neue Spiele funktionieren NICHT mit Nachbau-Controllern! NEU: Jetzt auch in Transparent, Blau, Grün und Schwarz

incl. PlayStation S-Videokabel **nur 179,99 DM**

S-Videokabel Nintendo64 29 DM
S-Videokabel Dreamcast 29 DM

SUPERCHIP®

Der Superchip® mit SYPOC® - Technologie ermöglicht ausserdem das Abspielen von Importspielen. Funktioniert in jeder PlayStation, auch in den neuen Baureihen. Wir liefern Einbaupläne für alle Modelle mit. JEDER CHIP WIRD GETESTET!



SUPERCHIP EINBAUPLATINE

Mit der Einbauplatine sparen Sie sich das zeitaufwendige Vorlöten der Chips. Die Kabel sind ca. 20 cm lang, am Ende abisoliert und verzinkt. Der Chip wird gesockelt! **5 DM, 15 Stück je 3,50 DM**



ACTIVATOR®

3129

Der Activator ist ein revolutionäres Modul für die PlayStation. Es wird einfach in den Parallelport gesteckt, und schon sind Sie in der Lage, auf Ihrer PlayStation Importspiele und Sicherheitskopien abzuspielen. Der lästige und garantieverletzende Umbau des Gerätes entfällt. Des weiteren ist der Activator ein vollwertiges Schummelmodul, mit dem alle gängigen Codes funktionieren. Es sind bereits ca. 500 Codes für deutschsprachige Spiele enthalten, weitere Codes können über das Joypad eingegeben werden. So können Sie in ihren Lieblingsspielen versteckte Funktionen, wie z.B. unendlich Energie, andere Waffen, andere Strecken, neue Fahrzeuge usw. erhalten. Die Benutzerführung erfolgt über ein Menüsystem auf dem Fernseher. Das Modul wird mit deutscher Anleitung und deutschen Bildschirmtexten geliefert.

nur 98 DM game enhancer® (komplett englisch) nur 38 DM

VIRTUAL GUN®

Wir haben lange gesucht, und wir haben Sie gefunden: Die ultimative PlayStation-Waffe. Absolut Zielgenau, kompatibel zu allen Spielen (Gcon/Namco) mit KickBack-Technologie wie in der Spielhalle! Der Schlitten der Waffe führt zum Nachladen zurück! Absolut realistisches Waffenverhalten!

119 DM mit Fusspedal!!!
+ Gcon Adapter



Ladengeschäft:
Gpress data service
Levetzowstr. 12a
10555 Berlin
Versandkosten 10-15 DM

alle Karten + 1 MB mit LCD-Display

MEMORYCARDS UNKOMPRIMIERTE

1 MB 9 DM **1701**
8 MB 29 DM **1708**
24 MB 38 DM **1724**
40 MB 52 DM **1740**
56 MB 62 DM **1756**
72 MB 74 DM **1772**

UNKOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

2 MB nur 18 DM **1802**
3 MB nur 28 DM **1803**
4 MB nur 38 DM **1804**
6 MB nur 48 DM **1806**
8 MB nur 58 DM **1808**



1208



1301



1206



3007



1305



Dreamcast™

PAL (deutsch) mit Pad und RGB-Kabel

nur 498 DM

lieferbar ab 23.09.1999 - Vorbestellung möglich

7100 RGB-Kabel 19 DM

7529 S-Video-Kabel 29 DM

NINTENDO64

6100 Videokabel SCART 5 DM
6209 Joypadverlängerung 5 DM
6288 RumblePACK 10 DM
6500 RF-Modulator 10 DM
6529 S-Video-Kabel 29 DM

Linkkabel 2 Meter 17 DM **1109**
Linkkabel 7,5 Meter 38 DM **1130**
Linkkabel 30 Meter 98 DM **1175**
RGB-Kabel mit Entstörfilter 15 DM **1100**
RGB-Kabel mit Audio 22 DM **1120**
RGB-Kabel G-CON 25 DM **1110**
RGB-Kabel mit Superchip 20 DM **1101**
Padverlängerung mit Shock 15 DM **1292**
Padverlängerung ohne Shock 5 DM **1299**
Desktop-Joystick PSX 14 DM **1301**
Playstation-Tasche 28 DM **5001**
COR-WIN 125 DM **4090**
CD-DUPE ab 1998 DM **3998**
2 InfrarotPads PSX 68 DM **1208**
RF-Antennenanschluss PSX 28 DM **1500**
PAL-Booster PSX 28 DM **1600**
PAL-Booster Dreamcast 98 DM **7600**
Cobra-Lightgun PSX 38 DM **1305**
Cobra-Pad PSX 10 DM **1205**
The Glove PSX 98 DM **3098**
Maus für PSX 29 DM **3007**
Multitap ORIGINAL SONY 68 DM **3006**
PSX umgebaut mit DualShock 299 DM **3001**
MovieCard für PSX 139 DM **9139**
Mr. Backup 264 898 DM **6001**

www.activated.de

Faxabruf 030-399 031 58

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Fahrzeuge

Peugeot 306



Toyota Corolla



Ford Escort



Ford Focus



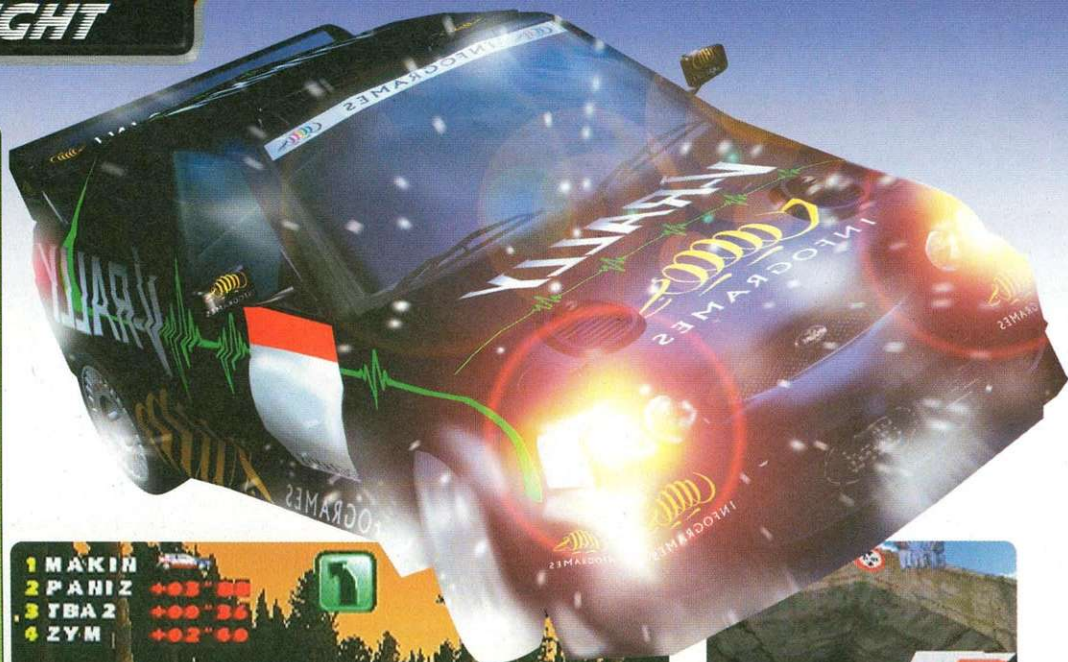
Hyundai Coupé



Seat Ibiza



Mitsubishi Lancer



Für das I-Tüpfelchen während einer Rekordhatz sorgen die Computergegner, denen selbst auch Fehler unterlaufen und die sich überschlagen.

Version noch nicht enthalten. Trotzdem konnten wir uns bereits einen sehr guten Eindruck von den technischen Qualitäten machen. V-Rally 2 bietet eine ausgereifte und sehr detaillierte



Mit qualmenden Reifen geht's in Windeseile an rauschenden Gebirgsbächen vorbei.

Grafik-Engine. Lens-Flare-Effekte (Spiegelungen auf der Kamera-Linse), Back-Fire (Flammenschläge aus dem Auspuff) und animierte Streckenelemente schrauben den Realismus nach oben. Besonders die Lichteffekte und als Reflection-Mapping bekannte Karosserie-Spiegelungen fallen ins Auge. Den Vogel schießen aber die Animationen des Fahrers und seines Co-Piloten ab. Fährt der Wagen über Schlaglöcher hinweg, werden die beiden richtig durchgeschüttelt. Bremsst man den Wagen stark ab, neigen sie ihre Köpfe nach vorn, während starke Beschleunigung das Gegenteil bewirkt. Obwohl



Die schwarzen Nummernschilder werden in der Vollversion noch durch Kennzeichen mit eingetippten Spielernamen ersetzt.



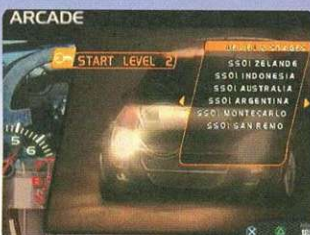
Tiefe Brückendurchfahrten sorgen für den nötigen Geschwindigkeitsrausch.

"Wem der erste Teil zu schwer war, der darf sich auf den Nachfolger freuen"

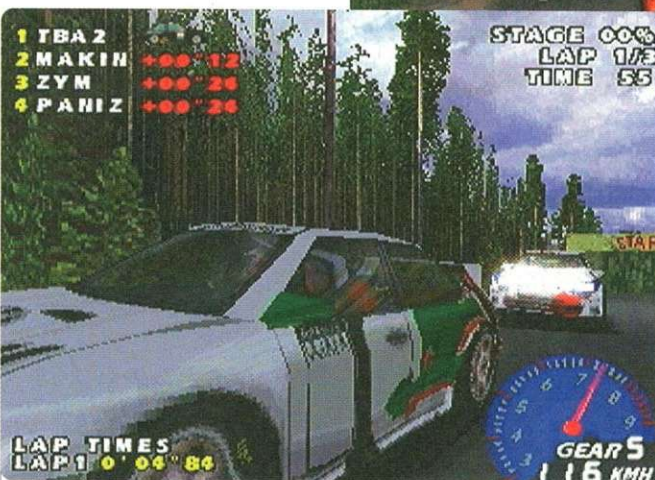
dieses Feature für den eigentlichen Spielspaß nicht ausschlaggebend ist, unterstreicht es doch Edens Absicht, aus der Play-Station technisch alles herauszuholen. Neben diesen Fahreranimationen, die nur sehr spora-



Einige Landschaftsimpressionen von V-Rally 2 bieten diese drei Schnappschüsse. Dichte Wälder, Dschungellandschaften, schmale Brücken und romantische Häuser wechseln sich im Laufe des Spiels ab.



V-Rally 2 bietet für jeden Geschmack etwas: Mindestens fünf Spielmodi und 94 Strecken reichen über Monate hinweg.



Die Animationen der Fahrer sind aus technischer Sicht sicherlich eine Meisterleistung, allerdings ist der Nutzen im Spiel gering.



In der Preview-Version fehlten leider noch einige grafische Elemente, wie aufgeschleuderte Staub und animierte Streckenelemente.

disch zu erkennen sind, gibt es noch weglauende Zuschauer oder Fotografen mit blitzenden Kameras. Kommen wir nun zurück zu den eigentlichen spielersischen Elementen des Titels. V-Rally 2 wird ähnlich wie seine Vorgänger sowohl Rundkurse als auch einmalige Etappen-Strecken bieten. Bei letzterer Variante kann es durch-



Kaum ein anderes Rallye-Spiel für die PlayStation bietet so viel Action wie die beiden V-Rally-Teile.



Achtung Steinschlag! Abkürzungen, wie diese Bergstraße, sind zwar schneller, haben jedoch ihre Tücken!

aus vorkommen, dass man mehrere Minuten unterwegs ist, ohne sich wiederholende Passagen zu entdecken. Führt man hingegen auf den kürzeren Rundkursen, absolviert man mehrere Runden. Wie bereits erwähnt, stehen euch 28 Fahrzeuge zur Verfügung, wovon zehn Wagen im Laufe der Zeit freigeschaltet werden. Darunter befinden sich renommierte Hersteller, wie Ford, Toyota, Peugeot und

„Ohne Umschweife eigene Strecken entwerfen – ein Traum geht mit dem Track-Editor in Erfüllung!“

Mitsubishi. Einige Fabrikate sind auch mehrfach vertreten. Citroen stellt den Saxo und Xsara und Renault den Megane und R5 Turbo II. Natürlich fallen bei einer solchen Blechvielfalt die Streckenunterschiede um so mehr auf. **Schnee**, Matsch, Asphalt, Sand und Schotter werden dem Rallye-Ass ordentlich einheizen. Kurven müssen exakt, sprich mit dem richtigen Winkel und der passenden Geschwindigkeit, angefahren werden, sonst verliert man an der Bande wertvolle Zeit. Über die aktuellen Zeitverhältnisse innerhalb des vierköpfigen Fahrerfeldes wird man übrigens ständig per

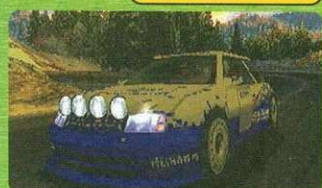


Fahrzeuge

Renault Megane



Nissan Micra



Skoda Oktavia



Renault R5 Turbo II



Citroen Saxo



Subaru Impreza



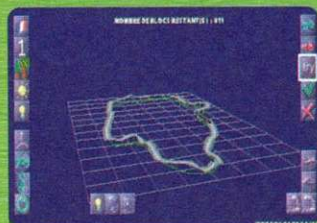
Citroen Xsara



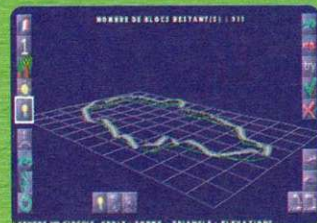
Der Strecken-Editor



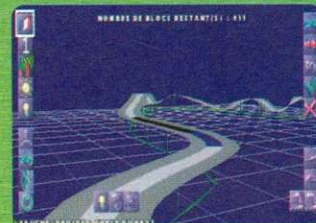
Selbst extreme Steigungen sind mit dem neuen Streckeneditor kein Problem.



Rundkurse sind ebenso möglich wie Etappen. In nur wenigen Minuten ist eine Strecke fertig.



Mit einfach verständlichen Icons am Bildschirmrand lassen sich die Editor-Befehle eingeben.



Durch die stufenlose Zoomfunktion werden die Höhenunterschiede besonders deutlich.

Eine wahre Revolution unter den Simulations-Rennspielen stellt der V-Rally-2-Streckeneditor dar. Mit einfachen Pad-Befehlen lässt sich binnen weniger Minuten quasi aus dem Nichts eine neue Herausforderung basteln. Die Strecke besteht, vereinfacht ausgedrückt, aus einzelnen Blöcken, wie Geraden und verschiedenen scharfen Kurven. Zu Beginn gibt es als Vorgabe nur eine drei Block lange Start/Ziel-Gerade, die standardmäßig immer enthalten sein muss. Ansonsten ist der Spieler vollkommen frei bei der Gestaltung des Kurses.

Maximal dürfen 65 Blöcke verwendet werden, die entweder zu einem Rundkurs verbunden werden oder eine komplette Rallye-Etappe bilden. Die Schärfe der Kurven variiert zwischen 45° und 90°, und durch geschicktes Aneinanderreihen verschiedener Winkel ergeben sich unzählige Möglichkeiten von leichten Rechts/Links-Kombinationen bis hin zu deftigen Spitzkehren und Schikanen. Abhängig vom jeweiligen Land (zwölf sollen in der Vollversion zur Verfügung stehen) ändert sich dann natürlich auch der selbstgemachte Track.

Obwohl der Kurs von der Streckenführung eigentlich identisch geblieben ist, wirkt er beispielsweise in Italien durch die verklüfteten Felsen schwieriger als in England, wo auch Asphalt den nötigen Grip verleiht. Neben dem Landstrich lassen sich noch Tageszeit und Witterung einstellen. Damit wären die Rahmenbedingungen abgesteckt, allerdings fehlen noch entscheidende Rallye-Elemente. So lassen sich mit wenigen Handgriffen ebenso Sprünge und Schlaglöcher einbauen sowie steile Berganstiege verwirklichen.

Verbunden mit Kurven sind scharfe Sprünge eine wahre Herausforderung, selbst für V-Rally-Profis. Genügt die Strecke dann euren Anforderungen, kann sie natürlich auf Memory-Card gespeichert werden. Auf eine Standard-Memory-Card passen bis zu 64 verschiedene Strecken! Dabei besteht die Möglichkeit, jeden kreierten Kurs auch in eigene Championships einzubauen oder in Multi-Player-Sessions zu verwenden. Fazit: Der Track-Editor von V-Rally 2 ist es scheinbar allein schon wert, die CD zu kaufen.



Bei dieser rasanten Tunneldurchfahrt gibt es hervorragende Licht- und Schatteneffekte zu bewundern.



Anzeige auf der linken Bildschirmhälfte auf dem Laufenden gehalten. In diesen Punkten hat sich bei V-Rally also nichts geändert. Noch immer fährt man alleine gegen die Zeit oder gegen drei andere Rallye-Junkies um die Wette. Befinden sich alle vier Fahrzeuge auf dem Schirm, offenbart V-Rally 2 auch einige technische

„Der Vier-Spieler-Modus ist zwar technisch nicht perfekt, stellt aber für die PlayStation eine Innovation dar“

Schwächen. Teilweise muss die PlayStation einige Gänge zurückschalten, um die Datenflut noch verarbeiten zu können. Stéphane Bonazza verspricht in diesem



Geht der Computerfahrer auf die Bremsen, leuchtet realistischerweise das Bremslicht auf. Wer auf die Stoßstange kracht, muss aufpassen, nicht die Kontrolle zu verlieren.



Jedes Rallye-Auto benötigt für Nachtfahrten natürlich extrem helle Scheinwerfer.

wichtigen Punkt bis zum Release Besserung. Kaum zu verbessern ist hingegen der als fast revolutionär zu bezeichnende Track-Editor. Mit ihm ist es möglich, eigens kreierte Kurse mit frei wählbaren Wetterkonditionen und Bodenbelägen zu erschaffen (genauere Erklärung zu diesem Feature in der Box). Dabei sind dem Spieler so gut wie keine Grenzen gesetzt. Scharfe Kurven und schnittige Spitzkehren lassen sich ohne Probleme reali-

sieren. Fazit: Unterm Strich hat V-Rally 2 zwar einige wichtige Features, wie Link-Option und Add-on-CDs, verloren, bleibt aufgrund einer technischen Meisterleistung und der sich andeutenden phänomenalen Spieltiefe aber eines der wahrscheinlich besten PlayStation-Rennspiele 1999, denn so viele Strecken, Optionen und Möglichkeiten gab es bisher in keinem anderen Konsolen-Racer. (Frank F.)

INFO

Action ●●●●●

Strategie ●●●●●

Abenteuer ●●●●●

Geschick ●●●●●

Simulation ●●●●●

GEPLANT FÜR Juni

ERSTER EINDRUCK super

V-Rally 2

Hersteller/Vertrieb: Eden Studios/Infogrames

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 94 Strecken

1-4

„Mit V-Rally 2 könnte Infogrames der ganz große Wurf bei den Rennspielsimulationen gelingen.“

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





Auf-geschnappt

Die Macher von **Blood Omen: Legacy of Kain Silicon Knights** arbeiten derzeit an einem 3D-Action-Adventure namens **Too Human**.

Zeitgleich zum Filmstart erscheint die Videospielumsetzung zu Walt Disneys neuestem abendfüllenden Zeichentrickfilm **Tarzan**.

Hudson arbeitet an seinem ersten Musiktitel namens **Planet Dob**, der musikalische Elemente mit einem Hauch Adventure verbindet.

Codemasters' Mountainbike-Simulation **No Fear Downhill Mountainbiking** wurde auf September verschoben.

Nach Beatmania, Pop'n Music und Dance Dance Revolution plant Konami die vierte PlayStation-Umsetzung eines Musiktittels. Bei **Guitar Freaks** steht eine virtuelle Klampfe im Mittelpunkt.

Die Firmen SNK und Sony planen ein Verbindungskabel zwischen der PS und dem Handheld **Neo-Geo-Pocket**, um einen Datenaustausch zu ermöglichen.

SCEI braucht die PlayStation 2 vielleicht doch schneller als erwartet, nachdem Kaufhäuser in Japan in den letzten Monaten starke Verkaufseinbußen registriert haben.

Nach drei juristisch gefochtenen Runden darf die Firma Connectix ihren umstrittenen PC-PlayStation-Emulator **Bleem** doch in den Staaten veröffentlichen.

Die Schöpfer von **Oddworld** bestätigten, dass der offizielle zweite Teil namens **Munch's Oddysee** im Jahre 2000 für die PlayStation 2 veröffentlicht wird.

Crave Entertainment plant die Fortsetzung zu **Shadow Madness**, wobei gegebenenfalls auch eine PlayStation-2-Version in Betracht gezogen wird.

Die **PocketStation** entwickelt sich in Japan zum absoluten Bestseller. Alleine in der ersten Aprilwoche wurden über 46.000 Stück verkauft.

ICH KLEBE DIR EINE!

In letzter Zeit ist optische **PlayStation-Kosmetik** immer beliebter geworden. Einen preiswerten Hit bei den Faceliftings stellen Rundum-Aufkleber dar. Die Firma **Electronic Land** bringt mit Dekor-Kit eine weitere Serie dieser Edel-Folien auf den Markt, durch die eure PlayStation mehr zu bieten hat als nur das triste Mausgrau. Insgesamt stehen derzeit fünf unterschiedliche Motive aus den Bereichen Action, Weltraum, Motorsport, Comic sowie Erotik zur Verfügung. Eine robuste und transparente **PVC-Beschichtung** sorgt dafür, dass der Aufkleber nach unzähligen Spielesessions immer noch in Hochglanz strahlt. Ein Dekor-Kit kostet **14,95 DM** und ist in jedem guten Fachhandel erhältlich.



TEKKEN, DIE VIERTE!

Für Prügfans dürfte es wahrscheinlich die Nachricht des Jahres sein. **Namco** testet bereits in einigen ausgewählten japanischen Spielhallen ihren neuesten Prügelhit **Tekken Tag Tournament**. Es handelt sich dabei nicht um Tekken 4, sondern um eine Art Sonderedition von Tekken 3. Im Zentrum dieser Keilerei steht der **Tag-Wettbewerb**, durch den man wie beim Tag-Team-Kampf bei Wrestling stets im Duett gegen ein anderes Pärchen antritt. Vor jedem Kampf sucht ihr euch somit stets gleich zwei Knochenbrecher aus. Der Clou: Mittels einer **fünften Aktionstaste** wechselt ihr während des Kampfes nach Belieben zwischen den beiden ausgewählten Charakteren hin und her. Der Auswahl der Kämpfer kommt somit eine große taktische Bedeutung zu, zumal sich auch Specialmoves beider Fighter miteinander kombinieren lassen. Das Teilnehmerfeld wird sich vermutlich aus allen Tekken-2- und -3-Heroen zusammensetzen, gegebenenfalls ergänzt durch ein paar neue Gesichter. Da Tekken Tag Tournament wie bereits der Vorgänger auf der **System-12-Platine** entwickelt wurde, stehen die Chancen sehr gut dafür, dass diese Pärchen-Keilerei 1:1 für die PlayStation umgesetzt wird.



SPIELHALLEN-JOYSTICK

Handliche Joypads wie der gute alte Dual-Shock-Controller stellen ohne Zweifel die universelle Steuerung dar, doch für einige besonders actionreiche Genres, wie Beat 'em Ups oder Ballerspiele, eignen sich so genannte Arcade-Boards besonders gut, um Highscores zu erzielen. Die Firma **Blaze** entwarf einen besonders schicken Joystick im Transparenz-Look namens **Pro Shock Arcade Joystick**. Wie die Steuerknüppel in der Spielhalle verfügt das Board über einen präzisen **Mikroschalter-Joystick**, mit dem ihr blitzschnell auf jegliche Spielsituation reagiert. Außerdem wurde erstmals ein **Schüttel-Effekt** in das Gehäuse implementiert. Sonderausstattungen wie **Auto-Feuer**, **Slow Motion** sowie eine robuste **Metallbodenplatte** runden das gute Gesamtbild ab. Angesichts dieses Leistungs-pakets stellt der Verkaufspreis von **79,95 DM** ein faires Angebot dar.

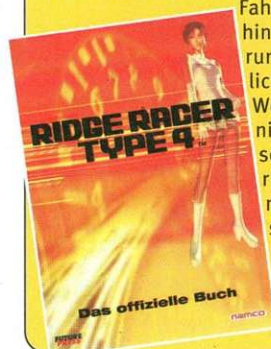


DIE PIXEL-ARMEE KEHRT ZURÜCK!

1979 begründete das japanische Softwarehaus **Taito** mit der schlichten Ballerei **Space Invaders** das Shoot'emUp-Genre und löste seinerzeit eine wahre Hysterie aus. 20 Jahre später bringt Activision diesen **Spielhallen-Oldie** in einem neuen Outfit heraus. Bei der Neuauflage rückt eine Armee von Aliens ebenfalls im militärischen Gleichschritt auf die Erde zu, während ihr mittels einer Kanone um eine schnelle Dezimierung bemüht seid. Nicht nur eine neue **Render-Optik** sorgt für ein zeitgemäßes Antlitz, auch spielerisch wurden einige neue Elemente hinzugefügt, um die Spielkultur zu erhöhen. So gibt es gleich 20 unterschiedliche Alien-Typen, Endgegner sowie Spezialwaffen. Nachdem Activision mit **Asteroids** bereits bewiesen hat, dass Retro-Klassiker immer noch Spaß machen, dürfen wir uns diesen **Sommer** auf einen erneuten amüsanten Oldie-Spaß freuen.

BLEIFUß-TRAINING

Der **Future-Press-Verlag** bringt sein neuestes Nachschlagewerk heraus. Aus dem optisch ansprechend gestalteten Buch erfahrt ihr jegliches Detail zu Namcos Referenz-Rennspiel **Ridge Racer Type 4**. Insgesamt 148 farbige Hochglanz-Seiten umfasst der Spieleberater, angefangen vom Vorstellen der einzelnen Teams, über Fahrertipps, bis hin zu Erläuterungen sämtlicher Cheats. Wer sich also nicht ins Abseits manövrieren lassen möchte, sollte die **24,95 DM** ruhig investieren.



Kurioses aus Japan

Der neueste Brettspiel-Hit aus Fernost heißt **Virtual Beam Tennis**. Mittels eines Spiegels versucht ihr in guter alter Pong-Manier, einen schnellen Lichtpunkt im Spiel zu halten, was sehr gute Reaktionen erfordert.



Ambition +++ Software-Piraterie ist vor allem im Ruhrgebiet ein gravierendes Problem +++ Le Mans 24 erscheint im Herbst '99



ChartBreaker

Top 5 Deutschland

1. Metal Gear Solid
2. FIFA Soccer '99
3. A Bug's Life
4. Tomb Raider II (Platinum)
5. Tomb Raider III

Top 5 USA

1. Syphon Filter
2. Silent Hill
3. Frogger
4. Gran Turismo
5. Metal Gear Solid

Top 5 Japan

1. Super Robot Wars
2. Dance Dance Revolution
3. Bust A Move 2
4. World Stadium 3
5. GLAY Complete Works

MARVEL-HELDEN IN 3D

Bereits auf der letzten E3 präsentierte Activision ihren 3D-Klopper mit Marvels X-Men-Charakteren in den Hauptrollen, doch dann wurde es plötzlich bedenklich still um das Handgemenge mit dem Arbeitstitel **X-Men**. Erst kurz vor der diesjährigen wichtigsten Fachmesse des Jahres sind plötzlich wieder neue Bilder im Umlauf, die belegen, dass dieser Beat'em-Up-Titel doch nicht auf Eis gelegt wurde. Wir sind uns daher sicher, dass wir bis zur nächsten Ausgabe endlich mehr über diese ungewöhnliche Marvel-Lizenz erfahren werden.

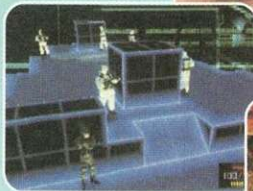


SOLID SNAKE IS BACK!

Für all diejenigen, die von Konamis virtuellen Agententhiller einfach nicht genug bekommen können, haben wir eine heiße Nachricht. Am 1. Juli erscheint in Japan eine Art Director's Cut namens Metal Gear Solid Integral. Gegenüber der Original-Version bietet der Integral-Ableger einige interessante Verbesserungen, als da wären:

- Auf einer dritten CD-ROM befindet sich ein umfangreicher VR-Training-Modus mit 300 Übungslevels.
- Nachdem ihr das Abenteuer zum ersten Mal gelöst habt, dürft ihr den Thriller aus der hautnahen Ego-Perspektive erleben.
- Zockt ihr das MGSI unter bestimmten Umständen durch, erwartet euch ein brandneuer Endgegner.
- Solid und Meril haben unterschiedliche Outfits.
- Nach dem Abspann dürft ihr Fotos von Naomi und May Lin schießen, die per Memory-Card archiviert werden.
- Fünf unterschiedliche Schwierigkeitsgrade werden geboten.
- Ein Mini-Spiel per PocketStation ist möglich.
- Ein "Wir-über-uns-Modus", in dem ihr dem Team über die Schulter blicken dürft, ist enthalten.
- Dank der überarbeiteten Steuerung ist eine noch bessere Waffenkontrolle gewährleistet.
- Ihr werdet zur Einstimmung mit einem Highlight-Trailer verwöhnt.

Wann diese Sonderedition nach Deutschland kommt, ist derzeit noch ungewiss.

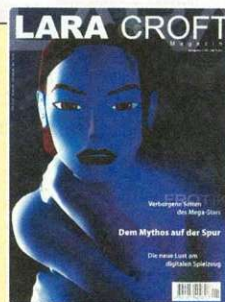


BRANCHENRIESE INFOGRAMES

Das französische Softwarehaus **Infogrames** mauserte sich binnen kürzester Zeit zum wohl größten Softwarehaus Europas. Innerhalb weniger Wochen verleihte sich das digitale Imperium gleich drei Softwarehäuser ein: Das australische Team **Beam International**, die Briten von **Gremlin** sowie die kalifornischen Coder von **Accolade**, die mit der Test-Drive-Serie weltweites Ansehen erlangten und zuvor bei Electronic Arts unter Vertrag standen. Insbesondere die letzte Akquisition für **50 Millionen Dollar** soll Infogrames das Tor zum amerikanischen Markt öffnen. Als regelrechtes Schnäppchen gilt zudem die komplette Übernahme eines ehemaligen Entwickler-Studios der angeschlagenen Firma **Psygnosis** in Paris inklusive alle 35 Programmierer. Und damit nicht genug: Geschäftsführer **Bruno Bonnell** kündigte bereits weitere Käufe an, sobald ein lukratives Angebot gesichtet wird.

LARA-KULT AUF HOCHGLANZPAPIER

Der Lara-Croft-Hype will kein Ende nehmen. Nun schüttet der Hersteller Eidos in Zusammenarbeit mit dem **Future-Press-Verlag** selber Öl ins Feuer, damit das Videospiel-Phänomen nicht abebbt, und bringt mit dem **Lara-Croft-Magazin** eine über 130 Seiten starke Hochglanz-Zeitschrift heraus. Umrahmt von einem sehr edlen Layout wird in diesem Sammlerwerk kein Detail rund um die virtuelle Schönheit ausgespart. Besonders interessant sind vor allem die zahlreichen Hintergrundinformationen, die sich zum Teil vom bloßen Videospiel entfernen. Schon alleine das elegante Cover rechtfertigt den Verkaufspreis von **9,80 DM**.





Gerüchten zufolge wird auf der E3 der Nachfolger zu **Spyro the Dragon** präsentiert. Mit diesem Schritt möchte Sony den knuddeligen Drachen als weltweites Aushängeschild etablieren.

Noch ein Gerücht: **Media Vision** soll bereits an dem Nachfolger zum Rollenspiel-Hit **Wild Arms** werken.

Die Autoschlacht **Vigilante 8: Second Offense** erscheint noch dieses Jahr für die PlayStation.

Square präsentiert folgende Titel auf der E3: **Ehrgeiz**, **Chocobo Racing**, **Chocobo Dungeon 2**, **FF VIII**, **Final Fantasy Anthology** sowie **SaGa Frontier II**.

Die Firma **ArtDink** veröffentlicht im Mai in Japan die Wirtschaftssimulation **A-Train Z**.

Nur auf dem PC gibt es für **Tomb Raider II** eine Mission-CD mit vier neuen Levels. Titel: **Tomb Raider II Gold**.

Hasbro setzt weiterhin auf klangvolle Namen aus der Spielhalle und sicherte sich mehrere **Namco-Lizenzen**, darunter auch: **Pac Man**, **Dig Dug**, **Pole Position** und **Galaga**.

GT Interactive entließ nach herben Verlusten im letzten Geschäftsjahr in Höhe von ca. **50 Millionen Dollar** insgesamt **650 Mitarbeiter**.

Noch bevor das **RPG-Highlight** den Weg nach Deutschland findet, gibt es bereits die Figuren der Hauptcharaktere zu **Final Fantasy VIII**. Beziehen lassen sich die Helden u.a. bei der Firma **Get Ready** in Würzburg (0931/3538486). Der Preis je detailgetreuer Nachbildung liegt bei ca. **35 DM**.

Activision sicherte sich die Videospiel-Lizenz zum 100 % computeranimierten Trickfilm **Toy Story 2**, der noch dieses Jahr in die Kinos kommt.

Nach **Electronic Arts** und **Konami** engagiert sich auch die Firma **Eidos** beim Aufbau eines deutschen Entwicklungsstudios.

In Japan liegt der Marktanteil der PS im Konsolenbereich immer noch bei ca. **60 %**.

PLAYSTATION-CITY

Eines der wohl ehrgeizigsten **Eidos-Projekte** aus der Feder von **Mucky Foot** stellt das Echtzeit-Adventure **Urban Chaos** dar. Wahlweise in der Rolle der attraktiven, aber noch unerfahrenen Polizistin **Darci** sowie ihres älteren Bruders **Roper** sorgt ihr in einer großen Stadt für Recht und Ordnung unter den zahlreichen verstrittenen Jugendgangs. Ähnlich wie bei **Driver** genießt ihr innerhalb der 200 x 200 Straßenblöcke um-



fassenden virtuellen Stadt eine völlige Bewegungsfreiheit. **Urban Chaos** geht sogar noch einen Schritt weiter als **Driver**, da ihr nämlich meist zu Fuß unterwegs seid und sogar einzelne Häuser

inspizieren könnt. Es ist daher ungemein faszinierend, einfach durch die einzelnen Stadtbezirke zu schlendern und zu beobachten, wie jeder virtuelle Einwohner seinem Alltag nachgeht. Handfeste Action versprechen hingegen zahlreiche Gegenstände, darunter auch ein umfassendes Waffenarsenal sowie individuelle Schlagtechniken beider Charaktere. Wir sind sicher: Von diesem aufwändigen Action-Adventure mit der leckeren **HiRes-Grafik** wird man noch eine Menge hören.



JAMES BOND KOMMT!!!

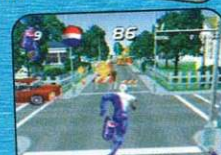
Viele haben sich wahrscheinlich schon gefragt, was aus dem Agentenspiel **Tomorrow Never Dies** (TND) geworden ist. Nachdem im letzten Jahr die Hysterie um den Actiontitel ziemlich groß war, waren die letzten Monate mehr als still. Nun hat **Electronic Arts** sich die Vertriebsrechte gesichert und die Softwareschmiede **Black Ops** sorgt in Zusammenarbeit mit **MGM** für die Realisierung. Trotz des Titels des neuesten James-Bond-Filmes wird der Inhalt von TND nur gering am Filmverlauf orientiert sein: TND stellt mehr einen **Mix aus vielen Elementen** der Filmreihe dar. So muss James Ski fahren, in einem Panzer umherfahren, tauchen oder in einem flotten **Lotus Esprit** umherbreitern. Natürlich gilt es auch, sich in allen möglichen Lagen mit dem Schießseisen zu bewehren und die neuesten Erfindungen von Q zu benutzen. Darüber hinaus wird es in den gut zwölf Levels auch möglich sein, ein Scharfschützengewehr oder ein Nachtsichtgerät zu verwenden. Laut MGM wird nicht nur der smarte Agent als Figur zur Verfügung stehen, sondern mindestens ein weiterer Charakter kann vom Spieler gesteuert werden. Großes Rätselraten gibt es über den **Mehrspieler-Modus**: Weder **Electronic Arts** noch **Black Ops** haben dementiert oder zugesagt, dass TND einen Vier-Spieler-Modus besitzen wird. Wir jedoch denken, dass es mindestens einen Zwei-Spieler-Modus geben wird. Angestrebter Release-Termin soll der Herbst dieses Jahres sein.



ERFRISCHUNGSGETRÄNK AUF ABWEGEN!

Der ewig rennende **Pepsiman** ist das offizielle Maskottchen von **Pepsi Cola** und in Japan ein bekannter Charakter. Nun hat der Erfrischungsgetränkeliherant ein gleichnamiges Videospiel mit dem Dauerläufer in Auftrag gegeben, das sich durchaus sehen lassen kann. Wie in den witzigen Werbespots läuft der nimmermüde Held in der Verfolgerperspektive durch zahlreiche Szenarien, hüpft über Hindernisse, sammelt Pepsi-Dosen ein und weicht anderen Fallen reaktionsschnell aus.

Der simple Spielverlauf wurde grafisch ordentlich und vor allem überaus flott in Szene gesetzt. Wer nun aber diesen Titel hier zu Lande kaufen möchte, wird enttäuscht sein. **Pepsiman** ist ein Merchandising-Titel, der nur in Japan in begrenzter Stückzahl erschienen ist. Selbst über einen Importhändler kriegt man diesen seltenen Silberling zum umgerechneten Preis von gerade einmal **40 DM** nur im Glücksfall. Falls ihr doch zu den Glücklichen zählt, habt ihr aber ein echtes Sammlerstück erwischt.



HIP-HOPPER IN VIDEOSPIEL-ACTION

Kein Scherz: Die bekannte US-amerikanische Hip-Hop-Combo mit dem philosophischen Touch **Wu-Tang Clan** erhält dank **Activision** ihr eigenes Videospiel mit dem Titel **Wu-Tang: Shaolin Style**. Ähnlich wie bei **THQs** lang angekündigter Rudel-Schlägerei **Shao Lin** agieren bis zu vier Martial-Arts-Recken gleichzeitig auf dem Bildschirm, wobei man wahlweise kooperieren oder gegeneinander antreten kann. Im Gegensatz zu **Shao Lin** kommen jedoch nicht nur die Gliedmaßen zum Einsatz, sondern vor allem fernöstliche Hieb- und Stichwaffen, die dieser Keilerei einen recht martialischen Anstrich verleihen. Fans der Hip-Hop-Combo mit der Vorliebe für Martial-Arts-Filme dürfen in die Rolle der neun Clanmitglieder schlüpfen und mit ihnen realistisch gestaltete Kämpfe absolvieren. Neben zehn authentisch gestalteten Locations, wie New York oder China, wartet die Keilerei noch mit einem **Story-Modus** auf, in dem ihr die 36 Kammern der **Shaolin** durchquert. Der Kämpfer erhält dabei die Gelegenheit, jeden Raum zu betreten, um Geheimtüren zu öffnen und zusätzliche **Specialmoves** zu erlernen.



SO WERTEN WIR

PlayStation GAMES

Grafik

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

Sound

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

Spielspaß

Diese entscheidende Wertung drückt den Gesamteindruck aus, der sich aus den Komponenten Grafik, Sound und natürlich maßgeblich dem Spielspaß zusammensetzt. Eckpfeiler für den Spiel-

spaß sind vor allem die Spielbarkeit, Dauermotivation sowie Einfallsreichtum. Nur Titel mit einer Prozentwertung von mindestens 85 % erhalten die begehrte Top-Game-Auszeichnung.

Genre-Gewichtungen

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

Symbolerklärungen:



Spieler-Anzahl: Gibt die Anzahl der Spieler an, die gleichzeitig zocken können. Für mehr als zwei Spieler gleichzeitig ist natürlich ein Multiplayer-Adapter vonnöten.



Link-Kabel: Zwei PlayStations können via Link-Kabel zusammengeschlossen werden.



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



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



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



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



Lenkrad: Besonders wichtig bei Rennspiel-Simulationen.



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



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



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



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



REDAKTEUR-PROFILE



Uwe: Derzeit toben große Kämpfe zwischen Uwe und

unserem Trix-Master Gunther. Der musikalische Geschmack der beiden weicht nämlich total voneinander ab. Während Uwe die Electro- und House-Klänge bevorzugt, lauscht Gunther lieber den harten Klängen der Death-Metal-Gruppe Paradise Lost.

Spielt zur Zeit:

1. Need for Speed IV
2. Ridge Racer Type 4
3. Metal Gear Solid



Udo: Der Gast-Franke beschäftigt sich derzeit mit dem

neuen Xploder Pro der Firma Blaze. Er verbringt Stunden damit, neue Codes für seine Lieblingsspiele herauszufinden. Somit erklären sich auch die Augenringe und die ständige Müdigkeit, die den „kölische Jung“ derzeit plagen.

Spielt zur Zeit:

1. Metal Gear Solid
2. Ridge Racer Type 4
3. Need for Speed IV



Ulf: Nachdem Ulf die Strapazen des Umzuges im

Dezember endlich überwunden hat, muss er derzeit sein Geld zusammenhalten, um die neuen Räumlichkeiten mit Möbeln einzurichten. Seine geliebten Restaurantbesuche sind da erst einmal nicht mehr drin. Dafür hat er wieder eine alte Leidenschaft entdeckt: Squash.

Spielt zur Zeit:

1. A. K. Tennis
2. Bomberman
3. Hugo 2 (hehehe!)



Frank: Die Bayern weiterhin auf Erfolgskurs! Was kann es

Schöneres für den Fußballnarren geben, dessen Herz für die Roten aus München schlägt? Ansonsten qualmen Frank derzeit nebenbei sämtliche Hirnwindungen, da er hart an seiner Zulassungsarbeit schufte darf.

Spielt zur Zeit:

1. FIFA '99
2. ISS Pro '98
3. Need for Speed IV



Raoul: Unser Raoul verschwand vor kurzem spurlos aus

Würzburg, so dass wir uns schon dicke Sorgen machten. Erst nach fünf Tagen erschien der Weltenbummler wieder in der Redaktion und verkündete stolz, dass er einen New-York-Trip im Internet ersteigert hat und daher ein paar Tage von der Bildfläche verschwunden war.

Spielt zur Zeit:

1. Tomb Raider 3
2. Apocalypse
3. Cool Boarders 3



Die Transportfahrzeuge befördern maximal zehn Einheiten zur vorgegebenen Landezone.



Gute Verteidigungsanlagen sind der erste Schritt für erfolgreiche Angriffsfeldzüge.

WARZONE 2100

Wolltet ihr nicht schon immer mal mit einem **Panzer** über **leergefegte** Landstriche einer atomar **verseuchten Landschaft** brettern?

Eidos gibt euch in seinem neuesten 3D-Echtzeitstrategiespiel zumindest virtuell die Möglichkeit, Verpasstes nachzuholen. Echtzeitstrategiespiele gibt es mittlerweile wie Sand am Meer, doch nur die wenigsten schafften es auch, längerfristige Motivation zu bieten. Das lag oder liegt wohl u.a. an dem Aspekt, dass es schlicht und einfach an vernünftiger Gegnerintelligenz und Abwechslung fehlte. Der Ablauf ist meistens derart gestrickt: Eine

Basis errichten, Energie erzeugen und Truppen generieren, um dann anschließend den Feind dem Erdboden gleichzumachen. Da dies auf lange Sicht nicht alles sein kann, ist die Zeit reif für ein paar Innovationen. Startpunkt des Spiels ist der 4. April 2100. Dem Beginn der ersten Mission geht eine längere Vorgeschichte voraus: Als Folge des Zusammen-

bruchs der NATO im Jahre 2050 und der Nuklearschläge durch Terrorgruppen beginnt im Jahre 2075 die Erforschung der so genannten synaptischen Verbindung. Darunter versteht man ein Interface, mit dessen Hilfe Gehirn und Computer vernetzt werden, um Cyborg-Soldaten zu entwickeln. Fünf Jahre später wird die NASDA (North American

„Der **Dritte Weltkrieg** ist beendet, bevor er richtig begonnen hat“



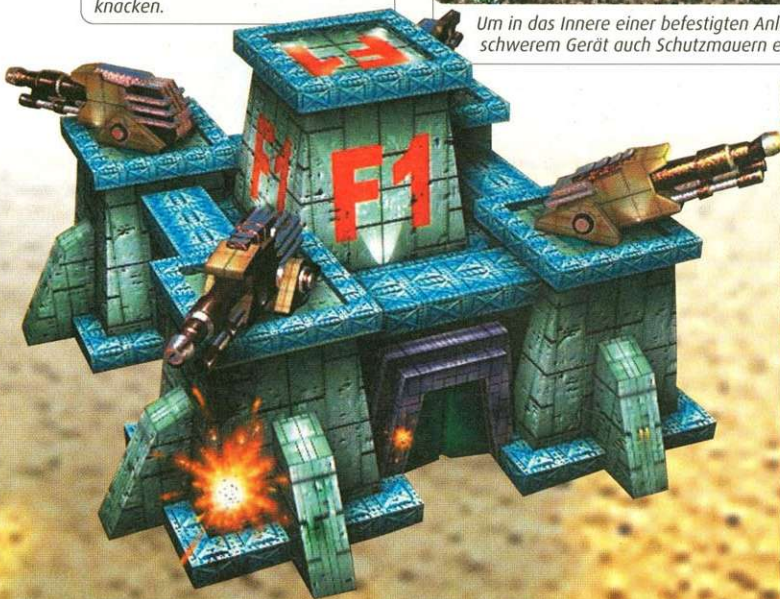
Mit einem großen Aufgebot an fahrbaren Geschützen ist jede Mauer zu knacken.



Um in das Innere einer befestigten Anlage zu gelangen, müssen neben schwerem Gerät auch Schutzmauern eingeebnet werden.



Der kleine grüne Greiform gilt als sicherer Hinweis darauf, dass hier auch schon ein oder mehrere Artefakte auf Bergung durch den Abenteurer warten.



Trifft man gegnerisches Gerät, fliegen die Überbleibsel in hohem Bogen durch die Gegend. Don't try this at home!!!



Fulminante Explosionseffekte garnieren das Spiel. Befindet sich eine feindliche Basis unter Sperrfeuer, endet das Feuerwerk erst mit deren Einnahme.

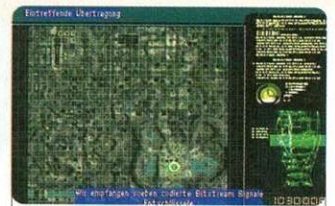


Strategical mit Team Alpha

im Westen. Als fleißige **Arbeitsbienen** sind euch hierzu anfangs drei bereifte LKWs unterstellt, die alle Grundaufgaben erledigen. Darunter fallen Baufunktion, Abreißaufgaben und Reparaturtätigkeiten. Daneben startet ihr noch



Nachschub gefällig? Kein Problem! Eure Transporter sind nicht arbeitsfaul und beliefern euch ständig.



Die Gestaltung der Missionsbeschreibungen ist etwas trist ausgefallen, da man hier auf grafische Superlative verzichten muss.

Strategic Defence Agency) ins Leben gerufen, mit dem Ziel, Nordamerika vor nuklearer Bedrohung zu schützen. Dafür wurde eigens ein System aus Verteidigungssatelliten in Betrieb genommen. Doch wie der Zufall so spielt, kommt es zu einer Fehlfunktion mit dem Ergebnis, dass Raketen auf alle Metropolen der Erde abgeschossen werden. Der Dritte Weltkrieg ist somit beendet, bevor er richtig begonnen hat. Nur eine geringe Anzahl Zivilisten hat überlebt und verschanzt sich 13 Jahre lang in einer Militärbasis in den Rocky Mountains, um schließlich im Jahr 2100 mit der Suche nach alten Technologien zu beginnen. Ihr Ziel ist es, den Wiederaufbau der Welt voranzutreiben. Zu diesem Zweck splittet sich die Gruppe in drei Teams auf. Aufgabe von Team Alpha ist es, im westlichen Sektor **Artefakte**, d.h. alte überlieferte Technologien, zu bergen und eine Militärbasis zu errichten. Hinzu kommt die immens wichtige Suche nach der

synaptischen Verbindung. Team Beta befindet sich in den städtischen Gebieten im Osten, während Team Gamma in den nördlichen Gebirgsregionen als Einsatzort agiert. Ihr startet das

mit vier MG-Viper-Fahrzeugen als Kampfeinheit. Eine **Ölquelle** befindet sich ebenfalls in Reichweite (durch blauen Punkt markiert), muss aber erst noch erschlossen werden, d.h., ihr setzt einfach einen Bohrturm darauf. Die Baumöglichkeiten sind anfangs noch



In der übersichtlichen Menüleiste sind essentielle Befehle per schnellem Buttonklick gut erreichbar.

“Als fleißige Arbeitsbienen sind euch anfangs drei bereifte LKWs unterstellt, die alle Grundaufgaben erledigen”



Die Spannung steigt. Vor der Zerstörung ist es ungewiss, welches Artefakt hier gefunden wird.



Um jeden Millimeter der Landkarte wird in harten Kämpfen oftmals sehr lange gefightet.



Im Trainingsmodus steht euch ebenfalls nur eine limitierte Zahl an vorgegebenen Einheiten zur Verfügung. Ihr habt hierfür nur zwei als **Arbeitsbienen** dienende LKWs.

Vergleich

	Warcraft 2	C&C: Gegenschlag	KKND: Krossfire	Warzone 2100
Level	52+	34+	45	33
CPU-Intelligenz	mittel	hoch	niedrig	hoch
Langzeitmotivation	hoch	mittel	mittel	mittel
Link-Modus	nein	ja	nein	nein
Einarbeitungszeit	mittel	mittel	lange	lange
Maus-Unterstützung	nein	ja	nein	ja
Gebäude	ca. 40	22	ca. 30	ca. 20
Einheiten	32	51	ca. 50	unendlich (durch Editor)
Einheiten-Editor	nein	nein	nein	ja
Grafik-Auflösung	320 x 256	320 x 256	320 x 256	512 x 256
Spielspaß	92%	89%	80%	90%

sehr eingeschränkt, da ihr lediglich aus Kommandozentrum, Kraftwerk, Forschungseinrichtung, Fabrik sowie Bohrturm wählen dürft. Habt ihr nun erstmal diese Grundgebäude errichtet, zeigt euch der Kasten rechts neben der Energieleiste von nun an Radarbilder des Areals an. Die Energieleiste beginnt danach auch langsam, aber stetig sich zu füllen. Bevor ihr euch jetzt lange ausruhen dürft, rollt bereits die erste Angriffswelle der Outlaws namens Scavengers in eure liebgewonnene Basis hinein. Mit Hilfe einiger MG-Salven bleiben davon jedoch keine nennenswerten Überreste. Jetzt habt ihr also den Beweis, dass es ne-



ben euch als friedliebenden

auch weniger freundliche Überlebende gibt, die es vorziehen, in bester Mittelalter-Manier marodierend durch die Gegend zu ziehen, nur mit modernem Gerät ausgestattet. Diese Outlaws haben es darauf abgesehen, euch hier und da anzugreifen, um sich an euren Ölquellen zu vergreifen. Dabei scheuen sie sichtlich vor keinem Mittel zurück. Die Genfer Konventionen werden hier

Eure Ölquellen sind fest verankert, das Öl fließt noch in Strömen, aber nur bis zum nächsten Zwischenfall.



Ohne eure fliegenden Einheiten seid ihr gerade in Missionen leicht aufgeschmissen, in denen schnellstmöglicher Nachschub bitter nötig ist.

nicht mehr beachtet. Kein Wunder, es ist auch schon eine lange Zeit her seit dem Inkrafttreten. Doch zurück auf das Schlachtfeld: Euer Radar zeigt anhand von roten Punkten an, wo momentan

feindliche Truppen vermutet werden. Spätestens jetzt wird es Zeit für eine Gegenoffensive. Ihr zieht mit der noch kleinen Streitmacht los, um in das erste Lager der Scavengers einzufallen. Dort er-



Das New Paradigm bleibt nicht lange untätig und geht sehr schnell zum Kampfgeschehen über.



Im Bild rechts unten zeigt sich im Radar eine noch etwas jungfräuliche Landschaft ohne Feindbewegung.



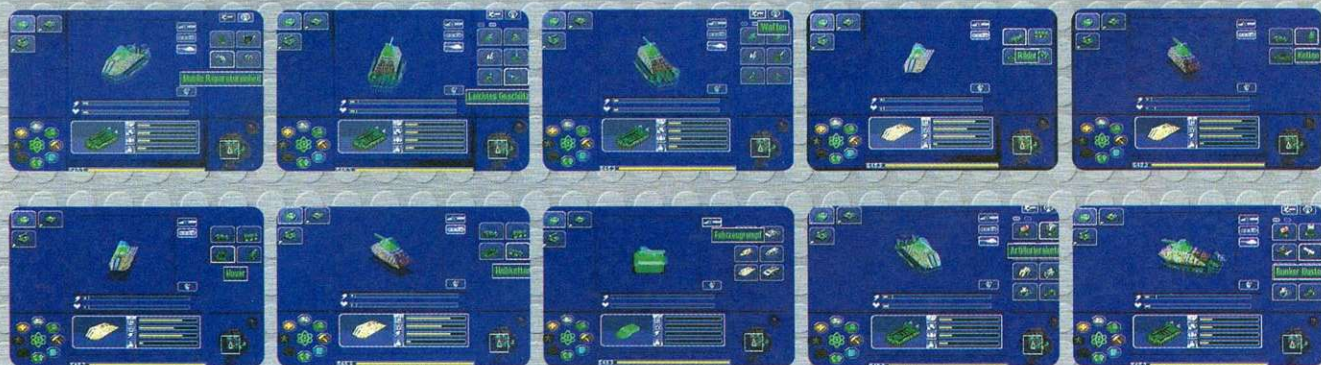
Übersichtliche Untermenüs lassen euch blitzschnell vom Entwurf zur direkten Produktion wechseln.



Die Bildüberschrift deutet es schon an, ab hier wird nicht mehr lange gefackelt!!!

“Die Genfer Konventionen werden hier nicht mehr beachtet. Kein Wunder, es ist auch schon eine lange Zeit her“

Editor



Der Waffensystemeditor bietet euch die Möglichkeit, aus allen bis dato erforschten Artefakten, je nach momentanem Gemütszustand, beliebige Waffensysteme zu erstellen. Da die Varianten zu Anfang sehr eingeschränkt sind, kommt dem Editor im späteren Verlauf mehr und mehr eine wichtige Rolle zum erfolgreichen Bestreiten der Missionen zu. Die zu kreierende Anzahl lässt sich zahlenmäßig nicht erfassen, da man

aus Waffen, Systemen, einzelnen Baugruppen, also Antrieb, Rumpftyp und Waffe, auswählen kann. Dazu gesellen sich noch zahlreiche verschiedenartige Geschosstypen. Da sich diese kleine Aufzählung lediglich auf Fahrzeuge, nicht jedoch auf Gebäude oder Cyborgs beschränkt, kann sich jeder den Umfang der zu erstellenden Arten auch nur annähernd selbst ausmalen. Viel Spaß beim Testen...



Je mehr Einheiten sich auf den Feldern der Ehre gegenüberstehen, desto härter sind die Kämpfe.



Das Rahmenziehen ist eine Funktion, mit der ihr schnellstmöglich bis hin zu zehn Einheiten in Verbände zusammenfassen könnt. Daneben befindet sich bereits der einsetzbare Verband.



Die schwarzen Flecke stellen, genreüblich, die noch nicht erkundeten Zonen dar.



In puncto Spielperspektiven hat das Strategiewerk einiges zu bieten. So stehen dem Spieler von der totalen Draufsicht über Schrägsicht bis hin zur actionreichen Verfolgerperspektive alle Optionen offen. Die meiste Übersicht erhält man bei der Draufsicht bzw. der Schrägsicht. Actionliebhaber wählen in Kampfsituationen hingegen die Actionansicht.



warten euch neben neuen Ölvorkommen auch wichtige **Artefakte**. Die **Ölquellen** sind meist jedoch mit einem Bohrturm bebaut, den ihr zuerst zerstören müsst, um eine neue Quelle für euch zugänglich zu machen. Habt ihr neue Artefakte geborgen, erfüllt die Forschungsstation endlich ihre Aufgabe, Forschungen durchzuführen. Am Anfang nimmt dies noch etwas längere Zeit in Anspruch. Sind die Forschungsarbeiten erst einmal abgeschlossen, könnt ihr jedoch über ein spezielles Menü, je nach Art des Artefakts, neue Fahrzeuge zu-

sammenschustern (abhängig von der Art der Komponenten) oder neue Gebäude errichten. Die Fahrzeuge sind in drei Baugruppen unterteilt: den Rumpf, den Fahrzeugantrieb und den Fahrzeugturm. Letzterer ist noch in Waffen und Systeme untergliedert. Unter die Systembaugruppen fallen beispielsweise mobile Reparatereinheiten bzw. Störsysteme für feindliche Radaranlagen. Im Laufe der ersten Missionen erhöht sich der Fundus stetig, aus dem ihr reichhaltig neue

„Im Laufe der ersten Missionen erhöht sich der Fundus stetig, aus dem ihr reichhaltig neue Bauteile miteinander kombinieren könnt“

Bauteile miteinander kombinieren könnt. So gibt es beispielsweise für Waffen eine große Anzahl an Upgrades, die sich nach den Kriterien Waffenarten, Schussfrequenz und Feuer- bzw. Schusskraft unterscheiden. Im

späteren Verlauf eurer Missionen erhaltet ihr Module für Fabriken oder Kraftwerke, deren Einbau es erlaubt, den Energiefluss der Kraftwerke zu erhöhen. Außerdem können damit schlagkräftigere Baugruppen auf schwerere



Im rechten Screen kann man am roten Punkt erkennen, dass der Feind für eine kleine Show bereit ist.



Ein Kommandozentrum, eine Fabrik und eine Forschungsstation - fertig ist das Grundgerüst des Erfolgs.



Schlechtes Material hat große Verluste in den eigenen Reihen zur Folge. Mit dem Mörser hat man hier vielleicht größere Chancen.



Die gegnerischen Stellungen sind u.a. im späteren Verlauf derart gut abgesichert, dass ihr außer etwas Glück auch eine Portion taktisches Geschick benötigt.





Das Logo des **New Paradigm** eröffnet bereits einen Vorgeschmack auf deren Kampfesgelüste.



Ihr könnt beliebig zwischen den einzelnen Fabriken umschalten und schöpft so alle Ressourcen aus.



Der Transporter begleitet den Spieler durchs ganze Game. Ohne ihn läuft rein gar nichts.



Feuer frei aus allen Rohren. Gerade nach entworfenes und produziertes Gerät könnt ihr gleich dem Hörtetest im Inflight unterziehen.



Eure Energieleiste befindet sich in der Mitte am unteren Bildrand. Energiearmut ist eher selten.



Die Ecktürme der Befestigungsanlagen sind meist mit schwerem Geschütz ausgestattet.

alte Vehikel verschrottet und dafür andersartige gebaut werden. Ein paar Worte zur Taktik: Durch in späteren Missionen eng abgesteckte Zeitlimits ist es nicht gerade ratsam, nach der Kamikaze-Taktik vorzugehen. Ihr habt vielleicht anfangs mit dieser Strategie Erfolg, doch sollte man dabei auch beachten, dass derartige Vorgehen nicht ohne Verluste bleibt. Da der Gegner meist nicht

schrottung erhalten, denn sie wird nahtlos auf nachproduzierte Einheiten weitergegeben. Wichtig zu erwähnen ist in diesem Zusammenhang die herausragende KI (künstliche Intelligenz) des Gegners, denn diese passt sich eurer Taktik und euren Handlungsweisen bestens an. Spielt ihr eine Mission erneut, wird das auffallen, sprich ihr rechnet mit einem bestimmten Gegnerverhalten - doch dieser hat nichts Besseres im Sinn als ein komplett neues taktisches Geheimrezept aus dem Ärmel zu zaubern. Beispiel: Denkt man sich gerade einen Gegenschlag für einfallende Infanterietruppen aus und handelt dementsprechend, sieht man sich plötzlich einer Batterie aus Mörsern und Raketenwerfern gegenüber. Nach einigen Missionen besteht die Möglichkeit, mit Hilfe eines Kommandosystems den produzierten Nachschub direkt an die vorher ausgewählten Verbände zu leiten. Diese Maßnah-

Grundbauteile montiert werden. Wenn ihr diese Entwurfsphase hinter euch gebracht habt, geht ihr mit den fertigen Plänen unverzüglich in die Produktionsanlage, um dort eure geistigen Ergüsse vom Fließband rollen zu lassen. Die Truppen können in Verbänden von maximal zehn unterschiedlichen Einheiten per simplem Rahmenziehen mit der X-Taste zusammengefasst werden. Gruppen aus unterschiedlichem Kriegsgeschütz besitzen eine erhöhte Schlagkraft gegenüber einheitlichen, wie reinen MG-Verbänden. So hat man für jeden etwaigen Angreifer bzw. Verteidiger die passende Antwort parat, für weiter entfernte Ziele empfehlen sich Mörser und Raketenwerfer, um so aus sicherer Distanz vor gegnerischen Salven zu feuern.

"Klingt auf den ersten Blick nach Zuckerschlecken, doch wer glaubt, sich hier einen Lenz machen zu können, sieht sich bald eines Besseren belehrt"

Gegen feindliches Fußvolk reichen hingegen MG-Einheiten aus. Notfalls kann man gemeinweise auch - aus Versehen, versteht sich - eine so genannte Überrolltaktik anwenden. Bei Objekten, die sich jedoch weiter entfernt von eurer Heimatbasis befinden, ist es ratsam, auch mobile Reparatereinheiten mitzuführen, da Reparaturen sofort vor Ort durchgeführt werden, anstatt dies im entlegenen Reparaturwerk zu erledigen. Zumeist ist das auch die billigere Alternative im Vergleich zur kompletten Neuproduktion. Die maximale Anzahl der verfügbaren Einheiten beträgt übrigens 40. Von Zeit zu Zeit erscheint das vielleicht etwas wenig, doch gegebenenfalls müssen dann halt

lange mit einem Rückschlag wartet und ihr manchmal nicht die Zeit für eine Nachproduktion habt, ist außerdem genaues Vorplanen der Taktik oberste Pflicht. Habt ihr eine Schlacht erfolgreich bestanden, werdet ihr nach Erfahrungswerten von Anfänger über erfahrene Recken bis hin zu Heldenstatus eingeteilt. Diese Erfahrung bleibt auch nach Ver-



In derart gesicherte Verbände dringt man am besten mit gemischten Einheiten ein.



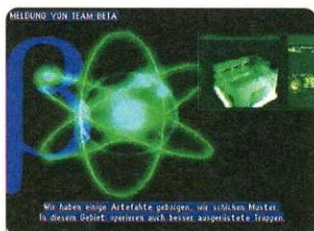
Die grünen Punkte stehen symbolisch für die verfügbaren eigenen Einheiten.



Habt ihr die synaptische Verbindung gefunden, solltet ihr unverzüglich mit der Produktion der Cyborgs in Serie gehen. Der Erfolg gibt euch Recht.



Eine nahezu komplett ausgebaute Stellung könnte in etwa so gestaltet sein. Aber jeder hat freie Hand, wo er welches Gebäude errichtet.



Die Briefings sind eher kurz gehalten und geben nur die wichtigsten Informationen über Aufträge preis.

me erspart umständliches Hin- und Herfahren auf der Karte. Habt ihr zwölf Missionen, in denen ihr es mit den Scavengers und dem New Paradigm zu tun hattet, erfolgreich beendet, besteht nun durch das Bergen der **synaptischen Verbindung** die Möglichkeit, Cyborgs herzustellen. Dies führt euch direkt in die komplexeren Stadtmissionen des Teams Beta. Hier wird Häuserkampf pur geboten. Es kann u.a. das VTOL, ein Vertical-Take-Off-and-Landing-Fluggefährt, gebaut werden, das in den engen Straßenschluchten von großem Vorteil ist, um den Gegner Nexus erfolgreich niederzuringen. Dem Aufenthalt in Sektor Beta folgt leider ein bitterer Rückschlag für eure Einheiten, denn ein großer Teil davon wird durch Zündung eines Atomsprengkopfes vernichtet. Durch Flucht in den Sektor Gamma habt ihr es schließlich in

den letzten Missionen mit dem Kollektiv in abgelegenen Berglandschaften zu tun. Die meisten Aufgaben beschränken sich übrigens nicht auf reine Base-finden-Base-zerstören-Missionen, sondern bieten ein größeres Aufgabenspektrum. Beispielsweise müsst ihr in Transportmissionen außerhalb der euch ans Herz gewachsenen Zone per Transporter in entferntere Gebiete fliegen, um dort eine Stellung zu errichten. Die Luftschiffe werden zudem dafür gebraucht, in Rettungsmissionen Truppen in entlegene Gebiete zu bewegen und dort etwa verschollene Einheiten zu bergen. Diese Beispiele stellen nur einen kleinen Ausschnitt dar, um euch die fassettenreiche Aufgabenvielfalt vor Augen zu halten. Meistens sitzt euch bei den meisten Missionen, wie bereits erwähnt, noch ein sehr eng kalkuliertes Zeitlimit im Nacken, das größere Trial-and-Error-Aktionen verbietet. Die Handlungen müssen daher schon einigermaßen straff durchgeführt werden. In einer Aufgabenstellung habt ihr beispielsweise lediglich zwei Stunden Zeit, um eine feindliche Landebasis zu finden und einschließlich aller vorhandenen gegnerischen Einheiten auszulöschen. Das klingt auf den ersten Blick nach einem Spaziergang,

doch wer glaubt, sich hier einen Lenz machen zu können, sieht sich bald eines Besseren belehrt. Dass euch die Zeit mehr und mehr wegläuft, merkt man erst, wenn das Ziel bei zehn-



Den Energiefluss verdeutlicht das Aufblinken der Kraftwerkspitze. Sicherung ist auch hier wichtig.



Von der freien **Beweglichkeit der Kamera** kann man am ehesten hier einen Eindruck erhalten. Beide Shots zeigen den gleichen Hügel. Daneben könnt ihr nach Lust und Laune zoomen. Ein wahres Mekka für Freaks.



Minuten Restzeit noch nicht erreicht ist und der komplette Raderscreen von gegnerischen Einheiten förmlich aus allen Nähten platzt. Leichte Nervosität und Hektik können in solchen Situationen schon einmal die Oberhand über einen vorher kühlen Kopf bekommen. Durch die freie **Beweglichkeit der Kamera** habt ihr die Wahl zwischen allen nur erdenklichen Sicht-Modi. Diese erstrecken sich von der Draufsicht über die Schrägsicht bis hin zur Verfolgerkamera. Am interessantesten ist jedoch die Verfolger-Perspektive. In dieser Einstellung befindet sich die Kamera dicht hinter eurem Anführerfahrzeug, welches ihr direkt durch die Landschaft steuert. Der Action-Faktor wird dadurch zusätzlich erhöht, da man sich noch direkter am Ort des Geschehens befindet. Gefechtsfeeling pur wird somit bewirkt. Zur Technik: Die Grafik setzt sich komplett aus Polygonen zusammen, wobei die Oberflächen schön texturiert sind und einen guten Eindruck der jeweiligen Landschaft vermitteln. Für Strategiespielverhältnisse ist die Grafik bis dato mit Sicherheit als Maßstab anzusehen. Das gleiche gilt für die Explosionsdarstellungen, die mit schönen Transparenzeffekten nicht geizen. Der Sound bewegt sich dagegen eher im chilligen Synthie-Bereich. Das ist sicher kein Nachteil, da die Musik unaufdringlich im Hintergrund duelt. Die Kampfaktionen werden von guten Explosionsgeräuschen untermalt. Eine nette Frauenstimme stimmt per deutscher Sprachausgabe auf die Missionen ein, die noch zusätzlich in Kurzform auf dem Schirm erscheinen. (Udo L.)



Seek-and-Destroy-Taktik ist nur in Anfangsmissionen hilfreich.

Referenztitel nur knapp verpasst!



Positiv: ...ist mit Sicherheit die überragende KI des Gegners, der ständige Überraschungen auf Lager hat. Dazu kommt noch die sehr gute grafische Darstellung, die in diesem Genre die Messlatte für alle anderen Konkurrenten hoch gelegt hat. Über den soliden Sound und die Musik gibt es ebenfalls nichts zu meckern. Am meisten motiviert jedoch die Neuerung, nahezu nach Belieben Waffen zu basteln. Für den Hobbyfeldherrn bietet sich dadurch ein fast unerschöpfliches Repertoire an Waffen, mit dem man wohl jedem Insider den Neid ins Gesicht treibt.

Negativ: Die sehr eng kalkulierten Zeitlimits und die Tatsache, dass in heiklen Situationen ab und an die Übersichtlichkeit etwas leidet, drücken die Wertung etwas nach unten. Hinzu kommt, dass manche Missionen nochmals absolviert werden müssen, falls beim ersten Versuch nicht genügend gute Einheiten übrig waren. Dies senkt die Motivation ein kleines bisschen und stellt das Hauptargument dar, warum Warzone 2100 der Referenztitel verwehrt bleibt.

TEST

WARZONE 2100

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
sehr gut gut

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS

90%

Entwickler/Vertrieb: Pumpkin Studios/Eidos
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 33
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Eidos
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Top
Game
PlayStation
KID'S

HUGO 2

Der bekannte TV-Kobold strapaziert mit seiner Quiekstimme und minimalistischen Spielereien erneut die Nerven aller PlayStation-Zocker.

Die Hugo-Serie stellt ein ganz besonderes PlayStation-Produkt dar, da es sich um ein rein deutsches Videospiel handelt, das nur im deutschsprachigen Raum erhältlich ist und insofern einen gewissen Sammlerwert besitzt. Für eine gute Verkaufszahl hat es anscheinend trotzdem gereicht, denn nicht mal binnen eines Jahres muss der Fernseh-Troll zum zweiten Male haarsträubende Abenteuer auf dem 32-Bitter erleben. Ein kleine Hintergrundgeschichte dichteten die Programmierer selbstverständlich auch noch hinzu: Hugo, seine Gemahlin Hugoline sowie seine drei Söhne Rit, Rat und Rut fliegen in einem antiken Doppeldecker über den Wolken, als sich plötzlich eine düstere ferngesteuerte Kampf-wolke nähert und seine geliebte



Frau kidnappt. Natürlich steckt mal wieder die verbitterte Hexana hinter diesem Spuk. So kommt es erneut, wie es kommen muss: Hugo nimmt allen

Mut zusammen und macht sich zum Schloss der ewigen Widersacherin auf, um diese Sache schnellstmöglich zu bereinigen. So einfach ist die Aktion "Rettet die Hugoline" allerdings nicht, denn obwohl die Programmierer eindeutig die jüngste Käuferschicht im Visier haben, unterliegen die insgesamt sieben Aufgabenstellungen einem saftigen Schwierigkeitsgrad. Wo der Hammer hängt, zeigt bereits die Snowboard-abfahrt, bei der ihr mit guten Reaktionen und viel Übersicht großen Schneebällen ausweicht und per Sprungschanze über gefällte Baumstümpfe hüpf. Eine ähnliche Aufgabe erlebt man bei der anschließenden Schlittenfahrt, nur mit dem Unterschied, dass es noch schneller zugeht und das Schneetreiben aus einer anderen Perspektive präsentiert wird. Erst ab dem dritten Level nimmt der Grad an Abwechslung allmählich zu. Ihr hüpf in einer Grotte von Eiskristall zu Eiskristall, wobei die Formation sich von Sprung zu Sprung ändert und einige Schikanen euch das Überleben erschweren. In den letzten

1100 2



Dass eine Schlittenfahrt nicht immer lustig ist, beweist Hugo 2, da dieser Level vor lauter Tempo im Prinzip kaum spielbar ist.

0 2



Häh? Wie der Spieler im Mooregebiet weiterkommt, verschweigt die Gebrauchsanleitung beharrlich.



Showdown in Hexanas Schloss: Nur mit einem penibel gutem Sprungtiming entgeht ihr ihren Energieblitzen.

0 2



Die Kristalhöhle ist noch die spielbarste und interessanteste Aufgabe des gesamten Spieles.

0 1



Noch lacht Hugo: Das Erklimmen der Felswand ist aufgrund der verkorksten Steuerung ein Ding der Unmöglichkeit.

Abschnitten stellt eine Lorenfahrt eure Reaktionen erneut auf die Probe, es muss ein **Moorgebiet** durchkämmt bzw. eine Felswand erklommen werden, und last but not least traktiert euch die böse Hexe höchstpersönlich mit Blitzen. Neben dem nackten Überleben solltet ihr bei allen Aufgaben möglichst viele Geldsäcke einheimen, um in der Highscoreliste einen vorderen Platz einzunehmen. Allen Levels haftet der Charme früherer Taschenspiele mit kleinen LCD-Bildschirmen an, da die Levelaufgaben und die Aktionsmöglichkeiten wie in der gleichnamigen TV-Serie auf Kabel 1 ziemlich bescheiden sind. Um der Fernsehshow zusätzlich recht nahe zu kommen, lässt der pummelige Troll nach jedem Ableben

mehr oder weniger witzige Sprüche vom Stapel. Als Vorbereitung zum Hauptevent empfiehlt es sich übrigens, im Trainingsmodus zuvor sämtliche Abschnitte intensiv einzustudieren. Euer Adrenalinpegel wird es euch danken! (Ulf S.)

Streckenweise unspielbar und furchtbar langweilig

Positiv: Wer auf den TV-Kobold steht, dürfte an seinen Reimen und den simpel gestrickten Aufgaben vielleicht Gefallen finden, zumal diese Präsentation der TV-Show ziemlich nahe kommt.

Negativ: Nichts gegen kindgerechte Videospiele, aber Hugo 2 ist schon fast eine Frechheit. Nicht nur dass der Spielablauf selbst vor 20 Jahren schon als langweilig abgestempelt worden wäre, auch der völlig überzogene Schwierigkeitsgrad und eklatante Schwächen beim Spieldesign dürften geistige Morddrohungen beim 100 DM ärmeren Zocker auslösen. Ich höre an dieser Stelle lieber auf zu schreiben, ehe meine Kritik in den nicht abdruckfähigen Bereich abgleitet...



Die missgünstige Hexana wird im Gegensatz zum restlichen Intro durch eine computergerenderte Sequenz dargestellt.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
dürftig dürtig

MEMRSPILERSPASS
entfällt

SPIELSPASS

28%

HUGO 2

Entwickler/Vertrieb: ITE Media/NEC Multimedia
Schwierigkeitsgrad: sehr schwer bis unfair
Levels: 7 Spiele
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,-
USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: NEC Multimedia
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



JETZT
JEDEN MONAT
NEU!

STAR WARS™

DIE COMIC-SERIE!

Deutsche
Erstveröffent-
lichungen!

60 SEITEN!

GROSSER
MAGAZINTEIL!

NUR DM 5,90!

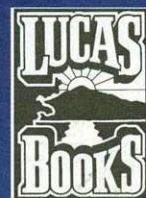
Darko Mačan
Jan Strnad
Autoren

Dave Gibbons
Anthony Winn
Robert Jones
Zeichnungen

Dave Gibbons
Angus McKie
Cover-Art

Dino
COMICS
www.DinoVerlag.de

HEFT 1 • AB 19. MAI ÜBERALL IM HANDEL!



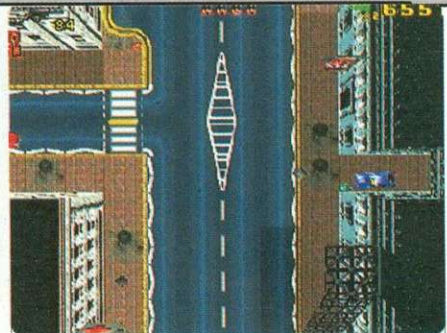
© 1999 Lucasfilm Ltd. & ™. All Rights Reserved. Used under Authorization.



Durch den stets eingeblendeten Richtungspfeil findet ihr euch auch im schlimmsten Straßen-gewirr zurecht.



In der Stadt sind überall **Telefonzellen** verstreut. Jede von ihnen symbolisiert quasi eine neue Mission.



Hinterhöfe sind zwar verwinkelt und ihr müsst das Gas drosseln, allerdings erschwindelt ihr euch so einen Vorteil und gelangt schneller ans Ziel.

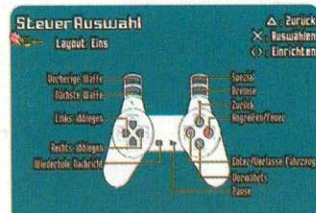
GRAND THEFT AUTO LONDON 1969

Der **Kulthit** ist zurück! Diesmal treibt ihr eure kriminellen **Machenschaften** im **London** der 60er-Jahre.

Grand Theft Auto schaffte es bereits mit dem ersten Teil eine große Fangemeinschaft um sich zu scharen. Und genau dort, wo Part One endete, fängt das Add-on namens London 1969 an. Ein Add-on für die PlayStation? Richtig, bisher nur der Kiste der PCs vorbehalten, bringt Take 2 die allererste CD auf den Markt, die den Vorgänger offiziell zum Spielen benötigt. Wie schaut das im Einzelnen aus? Ganz einfach. Ihr legt die Erweiterungs-CD ein, wechselt den ersten Teil nach und ab geht's in die stimmungsvolle Miniatur-Welt von Grand Theft Auto London 1969. Zuerst übernehmt ihr in gewohnter Art und Weise die Rolle eines Kleinkriminellen, der sich im Sumpf der Großstadt seine zweifelhaften Sporen verdienen muss. Hierzu erhaltet ihr von verruchten Gangsterbossen Aufträge, die es zu

erledigen gilt. Sobald gewinnbringende Missionen auf euch warten, erhaltet ihr über **Telefonzellen** entsprechende Nachrichten. Nun müsst ihr zum Tatort gelangen. Dies bewerkstelligt ihr kurzerhand per pedes oder ihr bringt einfach eines der umherfahrenden Fahrzeuge in eure Ge-

walt. Lauft auf die Straße, haltet ein Auto an, zieht den Fahrer einfach heraus und haut mit der gestohlenen Karre ab! Nun rempelt ihr euch durch den Straßenverkehr ohne Rücksicht auf Verluste. Allerdings empfiehlt es sich dabei nach Holzkisten Ausschau zu halten, da diese wichtiges Equipment in Form von Waffen, Panzerungen, Gefängnisfreikarten, etc. enthalten. Wem auf der Straße zu viel los ist, der darf ruhig den Gehsteig, **Hinterhöfe** oder auch die Parkanlagen als Schnellstraße missbrauchen. Um euch die Orientierung in der Großstadt so leicht wie nur möglich zu gestalten, liegen der Erweiterungs-CD hilfreiche Karten bei oder ihr richtet euch einfach nach dem Hinweis-



Die Steuerung ist logisch aufgebaut und ihr habt alles stets voll im Griff. Nur der Charakter selber befolgt ein wenig ruckelig eure Anweisungen.

pfeil, der euch stets den Weg weist. Problematisch wird es aber, wenn ihr schnellstmöglich in einen anderen Stadtteil flitzen müsst, um rechtzeitig Verräter oder Informanten abzufangen. Solche Aktionen lassen sich ohne Karte nur sehr schlecht bewerkstelligen. Jedoch sitzt euch nicht nur der Zeitdruck im Nacken, sondern auch noch ordnungsliebende Polizisten werden durch die Machenschaften der Spielfigur auf euch aufmerksam. Fahrt ihr beispielsweise versehentlich einen unschuldigen Passanten sprichwörtlich über den Haufen, könnt ihr sofort verräterische Funkprüche und Radiodurchsagen vernehmen und schon bald sind die Vertreter von Gesetz und Ordnung zur Stelle. Dann heißt es entweder erst einmal eine ganze Menge die-



Aufträge unterteilen sich manchmal in verschiedene Abschnitte. Hier dürft ihr euch erst einmal eine Tasche mit unerlaubten Betäubungsmitteln schnappen.



Wer nicht hören will, muss fühlen! Zahlt die Kneipe an der Ecke nicht das geforderte Schutzgeld, wird der Laden kurzerhand gesprengt.



Media Plus

Ihr Spezialist für Playstation



Sony PlayStation:

DV = deutsche Version, DA = deutsche Anleitung

Asterix	DV 94,00 DM	NHL Face Off 99	DA 76,00 DM
Bloody Roar 2	DA 82,00 DM	Racing Simulation 2	DA 81,00 DM
Civilization 2	DV 88,00 DM	Rally Cross 2	DV 76,00 DM
Darkstalker 3	DA 95,00 DM	Ridge Racer Type 4	DA 83,00 DM
Dreams	DV 85,00 DM	Rugrats	DV 83,00 DM
Driver	DV tba	Sports Car GT	DV 84,00 DM
Gex 3 - Deep Cover Gecko	DV 89,00 DM	Street Sk8er	DV 84,00 DM
Global Domination	DA 82,00 DM	SWING	DV 67,00 DM
Guardians Crusade	DV 77,00 DM	Tai Fu	DV 79,00 DM
Hard Edge	DA 92,00 DM	UEFA Champions. 98/99	DV 91,00 DM
Legacy of Kain:		VIVA Football	DA 81,00 DM
Soul Reaver	DA 92,00 DM	Warzone 2100	DA 84,00 DM
Monkey Hero	DA 84,00 DM	Hardware, Lösungsbücher und andere	
Need for Speed 4	DA 84,00 DM	Spiele auf Anfrage. Preisliste anfordern!	

Vorbestellung: G - Police 2 (Juni 99), Le Mans 24 (Mai 99), Shadowman (Mai 99), Silent Hill (Juni 99), WWF Attitude (Juni 99), Kingsley (Mai 99), Bugs Bunny (Mai 99)

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/Scheck: 6DM, Nachnahmeversand: 12DM + 3DM Postgebühr, Versandkostenfrei ab 120DM, Keine Auslandslieferungen! PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma SONY

Inh.: M. Eckha

Gamers Paradise

SEGA
SONY
NINTENDO
ZUBEHÖR

Ab DM 200.- Versandkostenfrei! Jederzeit Vorbestellen!

09261/627579

Email-Bestellung:
g.paradise@online.de

Geschäftszeiten: Mo.-Fr. 10:00 - 19:00 Uhr
Versand per Nachnahme zzgl. DM 8.- Verpackung
Nur Versand, kein Laden!



Die größte Freude kommt auf, wenn ihr wie ein Wilder durch den Straßenverkehr düst und etlichen Gummi auf dem Asphalt hinterlasst.

ser aufgebrachtten Herren aus den Weg zu räumen (wohl dem, der in weiser Voraussicht schon fleißig Waffen aus den Holzkisten gefischt hat) oder ihr gebt Fersengeld ohne Ende. Nebenbei dürft ihr selbstverständlich nicht euren eigentlichen Auftrag vergessen, der über euer Ansehen im Gangstermilieu entscheidet. So habt ihr beispielsweise den Auftrag, euch eine Panzerfaust unter den Nagel zu reißen, um anschließend den Trainer des Nationalteams auszuschalten. Danach werden die Topspieler in „Gewahrsam“ genommen. Und aller Aufstand nur, weil die örtliche Vertretung der Mafia sicher gehen will, dass ihre Wettseinsätze auch sicher angelegt sind. Ein anderes Mal müsst ihr für ein wichtiges Mafia-Treffen leckere Speisen auftragen. Diese dürfen aber erst einmal an allen Enden und Ecken der Stadt akribisch zusammengestohlen werden. Und das auch wieder unter enormem Zeitdruck. (Udo L.)



Gelegenheit macht Diebe! Schnappt euch einen heißen Polizeiflitzer, denn mit Blaulicht und Sondersignal macht die Hatz nochmal soviel Spaß.

GUT GEMACHT!

Scheitert ihr in einer Mission, erhaltet ihr einen Anpfiff, der sich sprichwörtlich gewaschen hat. Erfolg zieht allerdings auch Lob nach sich.

Unschlagbares Preis/Leistungsverhältnis

Positiv: Ach, macht das Spaß im Add-on zu Grand Theft Auto mal so richtig loszulegen! Zugegebenermaßen ist die schlichte Grafik bestimmt nicht jedermanns Sache, aber das Wichtigste, der Spielspaß quillt förmlich aus der Schachtel. Jeder, der den ersten Teil mochte, wird sofort eine heiße innige Liebe zur Fortsetzung aufbauen. Und das Schönste ist, dass der Doppel-Release (Grand Theft Auto inkl. Erweiterungs-CD) für 79,- DM erhältlich sein wird. Fazit: Pflichtkauf!

Negativ: Ein paar Kleinigkeiten haben wir, an denen wir herummeckern müssen, allerdings nur ein wenig. Die Grafik könnte ein bisschen hochauflösender sein. Dies würde dem kultigen Flair keinerlei Abbruch tun. Auch die Steuerung ist zu grob ausgefallen, sobald ihr den Helden durch die Locations dirigiert. Ansonsten passt aber alles!

TEST

GRAND THEFT AUTO LONDON 1969

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
SOUND/FX
dürrig
gut

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS

87%

Entwickler/Vertrieb: Rockstar/Take 2
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 32
Bildschirmtexte/Sprachausgabe:
dt./engl.
Preis: DM 49,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Take 2
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich

Top Game
PlayStation
EXTRA



Wenn ihr die Feuerwerke anzündet, müsst ihr so schnell wie möglich aus dem Weg, sonst rennen sie euch um.



Das war wohl nichts: Unser Figürchen hat sich nicht schnell genug aus der Reichweite der Bombe entfernt.

YOYO'S PUZZLE PARK

Wie wäre es zur **Abwechslung** mal wieder mit einem niedlichen **Geschicklichkeitsspiel**?

Interessante Spielprinzipien halten sich ewig, so zum Beispiel das Monsterfangen wie in Bubble Bobble. Eine ähnliche Variante präsentiert uns JVC in seinem neuen Kinderspiel. Die kurze Story berichtet von einem schlimmen Finger namens YoYo, der einen Freizeitpark annektiert, und dort darf niemand ohne seine Erlaubnis spielen. Um den vorwitzigen YoYo zu stoppen, müsst ihr euch durch 80 Levels arbeiten. Genau wie im Blasen-Klassiker gilt es, in 100 Sekunden einen Level von diversen Monstern zu säubern. Doch statt den Blubberblasen schießt ihr sie mit unterschiedlich

großen Bomben ab. Ob allein oder zu zweit, ihr springt mit eurem Figürchen auf die wie schlafende Männchen aussehenden Sprengsätze. Damit werden sie aktiviert. Wenn ihr dann noch einmal auf sie springt, zerplatzen sie innerhalb von drei Sekunden in einer Explosion, die alles in Reichweite Befindliche mit sich reißt. Dabei nehmen sie natürlich auch keine Rücksicht auf Freund oder Feind. Über die Anzahl der Bombenmännchen braucht ihr euch keine Gedanken machen, da an der gleichen Stelle, an der eines zerplatzt ist, innerhalb kürzester Zeit wieder ein neues auftaucht. Die Levels sind

in acht Attraktionen mit jeweils zehn Stages zusammengefasst. Während ihr euch im ersten Karussell nur mit den Monstern herumplagen müsst, werden die folgenden Attraktionen schon schwieriger. In den **Rollercoaster-Levels** fängt der Bildschirm plötzlich an, nach links oder rechts zu schwanken, und in Seaworld schwimmen die Monster auf der Wasseroberfläche, die wie bei den Gezeiten ständig nach oben und unten steigt. Auch die bösen Kreaturen werden immer frecher. Hüpfen sie zunächst nur gelangweilt durch die Levels, machen sie bald Jagd auf eure kleinen Figuren. Doch es ist nicht allzu schlimm, wenn ihr einmal von ihnen erwischt werdet. Habt ihr im vorherigen Level eine dieser goldenen Eintrittskarten eingesammelt, fungiert sie wie ein Joker. Ansonsten verfügt ihr ja immer noch über eure drei Leben. Habt ihr eine der Attraktionen geschafft, gibt euch der Puzzle Park die Möglichkeit, euren erreichten Spielstand zu speichern. Somit ist es nicht ganz so tragisch, wenn ihr während eines Zehn-Level-Blocks mal vor die Hunde geht. (Raoul B.)



Liegen mehrere Bomben nebeneinander, gibt es eine Kettenreaktion.

Ein spaßiger Pausenfüller für Kinder



Positiv: YoYo's Puzzle Park ist ein hübsches Kinderspiel mit viel bunter Knuddelgrafik und einem recht kurzweiligen Spielprinzip. Der Anspruch ist auf einem ordentlichen Niveau. Ebenso vernünftig empfinde ich die Speichermöglichkeit nach jeweils zehn Levels.

Negativ: Aus technischer Sicht kann YoYo uns nichts vormachen. Die Grafik hält sich auf mäßigem Niveau – bunt ist eben doch nicht alles. Außerdem kommt noch hinzu, dass oft kaum Abstufungen zwischen Hintergrund- und Vordergrund-Grafik zu finden sind. Gerade wenn sich der Hintergrund bewegt, ist das sehr irritierend. Auch musikalisch bietet das Spiel nichts außer quäksiges Gedudel.



In den Rollercoaster-Levels legt sich das gesamte Spielfeld in die Kurve.



Gemeinerweise steigt und sinkt der Wasserspiegel regelmäßig in den Seaworld-Levels, worauf die Kraken aus dem Schussfeld gelangen.



Nach manchen Stages baumeln verschiedene Items von der Decke, die ihr einsammeln dürft.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
SOUND/AFK
mittel
dürftig

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS

57%

YOYO'S PUZZLE PARK

Entwickler/Vertrieb: irem/Virgin
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 80
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Virgin
Features: keine

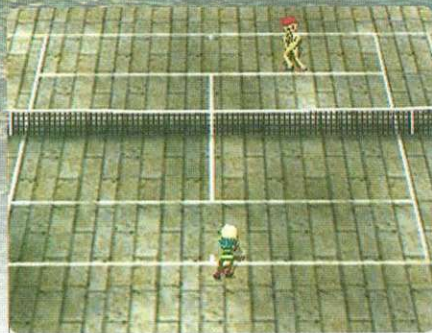
ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



[illegible]



Beendet ihr eines der Turniere erfolgreich, erhaltet ihr zur Belohnung einen geheimen Charakter oder spezielle Goodies.



Wer ein schnelles Match einem ganzen zeitaufwändigen Turnier vorzieht, der ist beim Exhibition-Mode genau richtig!



Wer ist wohl die verschleierte blonde Schönheit, die sich hier so schüchtern vor unserer Kamera versteckt?

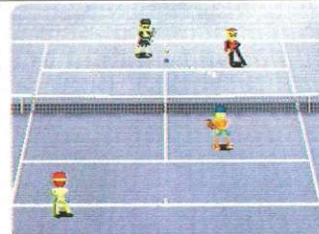
ANNA KOURNIKOVA - SMASH COURT TENNIS

Namco hat sich kurzerhand die **best aussehende** Tennisspielerin aller Zeiten als Steckenpferd vor den Karren gespannt, um den **Smash-Court-Klassiker** mit neuem Esprit wiederzubeleben.

Der kleine 32-Bitter erfreut unser Zocker-Dasein nunmehr seit etlichen Jahren, und trotz allem hat es in der langen Zeit seiner Existenz noch keine Firma fertiggebracht, eine anständige Tennissimulation auf dem Markt zu etablieren. Bislang ist der ehemalige Elitesport also alles andere als elitär vertreten, wenn man den Tennisbereich mit den meisten anderen Sportsimulationen vergleicht. Das soll sich aber, zumindest wenn man dem Hause Namco glauben mag, bald ändern. Für ihre Neuauflage des Tennisklassikers von 1996 hat sich Namco die hübsche Profispielerin Anna Kournikova verpflichtet (ob damit der Absatz bei den männlichen Kunden in die Höhe getrieben werden soll?) und einige neue Impulse in das Spiel mit einfließen lassen. Dabei hat sich auf den ersten Blick nicht allzu viel verändert. Die Spielmodi sind im Grunde alte Bekannte. Es gibt einen Einzeler- und einen Zwei-Spieler-

Modus, die jeweils in Einzel- oder Doppelwettkämpfe unterteilt worden sind. Spielt ihr im Einzeler-Modus, habt ihr die Wahl zwischen dem Trainings-, dem schnellen Einzelwettkampf- oder dem Turnier-Modus, der sich selbst noch einmal in einen Street-Turnier-Modus und die Grand-Slam-Tour aufteilt. (Nach so vielen Unterteilungen schwirrt einem richtig der Kopf!) Mein Tipp für Einzeler: Trainiert erst eine Runde mit Scorchers auf dem Übungscourt, sonst hauen euch eure ersten Gegner den kleinen Filzball regelrecht um die Ohren. Im Trainingsmodus erfahrt ihr zudem, wie man seine Grundschnitte am besten einsetzt, und lernt die gemeinen Schläge der Konkurrenz kennen. Habt ihr den Trainingsparcours gemeistert, steht einem ersten Aufwärmenspiel nichts mehr im Weg. Entscheidet euch noch schnell für einen der 15 Charaktere sowie für einen Rivalen, und schon tätigt ihr

euren ersten Service auf dem Court. Genug Erfahrungen gesammelt? Dann auf in den Turnier-Modus, der euch ganz schön auf Trab hält. In diesem Modus lassen sich nicht nur Preisgelder einheimsen, sondern auch Rackets, geheime Bonuscharaktere und diverse andere nützliche Goodies freispielen. Für Langzeitmotivation ist also gesorgt. Solltet ihr dennoch nach einiger Zeit gefrustet sein, weil ihr an zu starke Gegner geratet, steht euch der Bomb-Tennis-Modus zum Frustablassen offen. In dieser Tennis-Fun-Variante spielt ihr mit einer kleinen tickenden Zeitbombe, die euch oder euren Gegner in die Luft gehen lässt, vorausgesetzt ihr habt sie richtig platziert. Zu guter Letzt noch ein paar Worte über die Grafik und den Spielablauf. Die Grafik beschert uns leider keine vollanimierten Charaktere, die man kaum von ihrem Vorbild unterscheiden könnte, sondern eine knuddelige Comicgrafik, die aber anderen Sportspielen in nichts nachsteht. Die Einzelbewegungen sind detailliert ausgestaltet und laufen flüssig ab. Die künstliche Intelligenz der Computergegner ist enorm hoch, so dass kleinste Fehler eurerseits mit Passierschlägen, Lob oder harten Schmetterschlägen unbarmherzig bestraft werden. (Raoul B.)



Gutes Stellungsspiel und ein Auge für den freien Raum sind im Doppel überlebenswichtig, will man den Einzugs ins Finale schaffen.

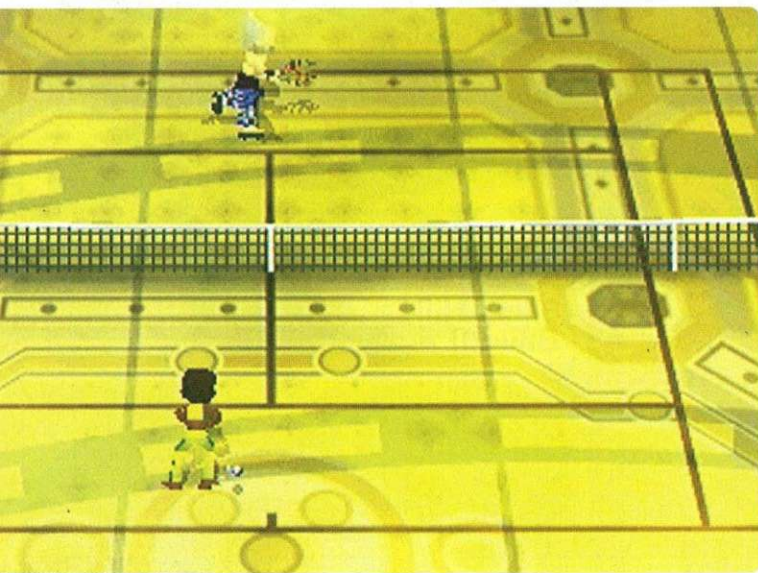


Euer persönlicher Trainer jagt euch gemäß euren eigenen Anweisungen über den Trainingsparcours.

Eine wahre Herausforderung für jeden Tennisspieler

Positiv: Besonders gut hat mir der Bonus-Bereich gefallen, der neben ungewöhnlichen Rackets (Cola-Flasche) auch seltenen Bonuscharakteren (Besuch aus Namcos bekanntem Beat 'em Up Tekken) auf dem königlichen Grün einen Platz einräumt. Die Intelligenz der computergenerierten Gegner ist des Öfteren zum Verzweifeln, aber da noch kein Meister vom Himmel gefallen ist, gelangt ihr nach einiger Übung auf das gleiche hohe Tennisniveau.

Negativ: Anna Kournikova ist nicht fotorealistisch dargestellt - SCHNIEF !!!



Hier ist ein Treffen der Generationen ganz anderer Art. Heihachi trifft das erste Mal auf Eddi Gordo, um mit ihm ein paar dezente Ballwechsel auf dem Grün zu probieren.

TEST

ANNA KOURNIKOVA - SMASH COURT T.

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

GRAFIK ●●●
SOUND/FX ●●●
Mittel gut

MEHRSPIELERSPASS

83%

SPIELSPASS

79%

Entwickler/Vertrieb: Namco/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 10+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Sony
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN Juni



Doping für Deine PlayStation!

**PlayStation Zone -
starkes Heft plus
Wahnsinns-CD**



Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe -
Game-Lexikon mit
Infos, Bildern und
Experten-Bewertung
zu 526 PS-Games.
**First Aid - Tips &
Tricks-Data-Base** zu
281 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!

Exklusive spielbare
Demos zu aktuellen
Hits und Neuheiten:
Asterix, Rugrats,
KKND Krossfire,
Test Drive 5,
G-Darius. Hit-Tip -
die rasantesten
Newcomer des
Monats im
Überblick: Metal
Gear Solid, Gex 3,
Ridge Racer
Type 4...

Herzflimmern!

Die Top-Games
des Monats im
Video-Überblick -
atemberaubende
Trailer und
Filmsequenzen zu:
V-Rally 2, Bugs
Bunny, Le Man
24, Sports Car
GT, Populous The
Beginning,

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
spannenden 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.**



In der Rolle des **Werfers** habt ihr für die Feldmannschaft das Heft in der Hand. Pitcht (werft) ihr gut, haben eure Mitspieler wenig zu tun.



Der Läufer kommt leider zu spät, denn der Mann an der Base hat den Ball schon sicher in seinem Handschuh und kann ihn so ohne Probleme "aus" machen.



Triple Play 2000 hat eine gute 3D-Optik zu bieten. Selbst das Kaugummi Kauen ist animiert, ebenso das Ausspucken von Kautabak.

TRIPLE PLAY 2000

Werfen, **Schlagen**, Rennen! **Electronic Arts** sorgt mit der neusten **Keulenschwingerei** für realistisches Baseball-Feeling auf der PlayStation.

Noch zu Beginn der 90er-Jahre war Deutschland in puncto Baseball ein regelrechtes Entwicklungsland. Jedoch bewirkt eine stetig steigende Zahl an Hobby-Mannschaften, dass sich in germanischen Gefilden eine eigene Bundesliga herausbildete, die durch diverse unterklassige Ligen mit frischem Blut versorgt wird. Dennoch ist das amerikanische Freizeitvergnügen nur als

fügung, die bis zur Meisterschaft mit 162 Spielen zu Buche schlägt. Wollt ihr die Saison abkürzen, könnt ihr auch mit den Play-offs beginnen, was den Weg zum Titel ganz erheblich erleichtert. Wer sich für eines der 30 MLB-Teams entschieden hat, wird sogleich in eine der 30 virtuellen Arenen versetzt und darf sich sportlich betätigen. Abwechselnd müssen die beiden Teams schlagen bzw. auf dem Feld stehen und die gegnerischen Spieler vom Punkten abhalten. Als Batter (Schlagmann) habt ihr drei unterschiedliche Möglichkeiten zu schlagen: einen normalen Schlag, den Superschlag, der eure Zielgenauigkeit jedoch mindert, sowie einen Bunt. Wendet ihr letzteren an, lasst ihr den Ball von eurem Schläger lediglich abtropfen und überrascht so unter Umständen das gegnerische Team. Ihr habt drei Versuche, um einen Treffer zu landen. Ist dies der Fall, rennt ihr von der **Home-Base** (Ausgangspunkt) zur nächsten Base. Mit einem erfolgreichen Hit übernimmt der Computer die Steuerung und entscheidet, ob ihr noch eine Base weiterlauft oder nicht, denn nur auf der Base seid ihr sicher. Habt ihr Spieler dort platziert, gilt es natürlich diese durch weitere erfolgreiche Schläge sicher zurück zur Home-Base zu bringen, um zu punkten. Ihr seid

dabei so lange am Drücker, bis drei eurer Spieler ausgekreidet worden sind. Dies passiert zum einen, wenn eure drei Schlagversuche erfolglos waren, und zum anderen, wenn Spieler zwischen den Bases erwisch werden. Steht euer Team auf dem Feld, übernehmt ihr als Erstes die Rolle des **Werfers**: Hier habt ihr vier unterschiedliche Wurfvarianten, mit denen ihr den Batter austrickt. Zusätzlich gebt ihr mit dem Steuerkreuz dem Ball während des Fluges noch einen Extra-Drive. Ist der Ball in der Luft, bekommt ihr die Kontrolle über den Spieler, der dem Ball am nächsten steht. Dabei sprintet, hechtet oder springt ihr via Tastendruck dem Ball hinterher. Habt ihr ihn in der Hand, schleudert ihr das Teil entweder mit einem Normalwurf oder dem ungenaueren Powerwurf zum bestplatzierten Teamkollegen. Werden so drei gegnerische Spieler auf die Bank zurückgeschickt, geht es wieder ans Schlagen. (Raoul B.)



Steht der Batter an der **Home-Base**, hat er die Möglichkeit, zwischen drei Schlagvarianten zu wählen, sich nach links bzw. rechts zu drehen und die Spieler an den Bases indirekt zu dirigieren.

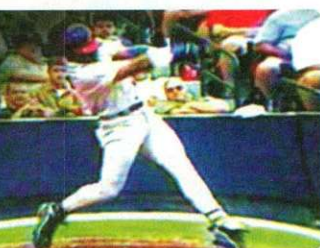


Wenn das Erreichen einer Base knapp wird, scheuen sich die Spieler keineswegs auch in den Dreck zu springen.

Baseball der Spitzenklasse für die PlayStation

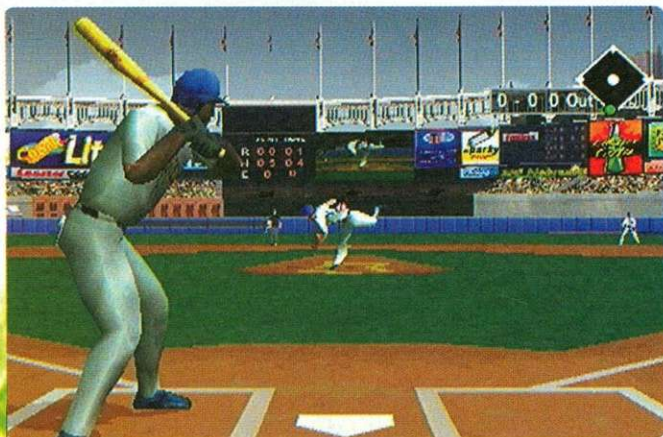
Positiv: Strike three! Mit Triple Play 2000 können die Jungs von EA wirklich überzeugen. Durch das arcadeorientierte Schlagen werden auch Anfänger in den Bann des US-Sports gezogen. Dennoch bieten die drei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen auch genügend Reiz und Herausforderung für erfahrene Balldrescher. Ebenfalls sorgt die Präsentation (Kameraführung und Menübedienung) für ein optimales Baseballfeeling. Nette Hintergrundmusik, griffige Kommentare und eine gute 3D-Grafik runden das saubere Gesamtbild ab.

Negativ: Einzig schwerwiegender Kritik findet sich bei der Feldmannschaft. Ist der Ball unterwegs, werden Anfänger leichte Koordinierungsprobleme mit dem Fangen bzw. dem Aufnehmen haben. Auch landet der Ball manchmal nicht beim gewünschten Mitspieler, was aber durch akribisches Üben fast verschwindet. Wer eine reinrassige Simulation sucht, wird ebenfalls ein wenig enttäuscht.



Im Intro werdet ihr mit deftigen Spielszenen auf das kommende Balldresche eingestimmt.

exotische Sportart zu sehen, was ebenfalls für das virtuelle Balldgedreche gilt. Electronic Arts bietet uns eine neue Simulation des US-Volksports. Nach einem kurzen, aber eindrucksvollen Intro steht ihr vor der Qual der Wahl: Veranlassen wir ein Match oder üben wir an unserer Schlagtechnik und gehen zum Homerun-Derby? Darüber hinaus steht eine komplette Saison zur Ver-



Der Ball kommt mit rund 87 mph angeflogen. Mit einem guten Timing erwischt ihr ihn aber und könnt dann zur ersten Base rennen.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
SOUND/FX
gut

MEHRSPIELERSPASS
85%

SPIELSPASS
85%

TRIPLE PLAY 2000

Entwickler/Vertrieb: Electronic Arts/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 30+ Teams
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,-
USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Electronic Arts
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Top
Game
PlayStation
PC
Game Boy Advance



Die Item-Plattformen sind der taktische Schlüssel zum Sieg und somit stets ein heiß umkämpftes sowie stark vermintes Gebiet.



Erst im Zwei-Spieler-Modus macht Trap Runner so richtig Laune, denn die Computergegner stellen sich ziemlich dumm an.



Bei gehaltener Dreieck-Taste befindet sich euer Charakter im Such-Modus und kann gegnerische Fallen detektieren.

TRAP RUNNER

Nach dem Motto „Schadenfreude“ ist die größte Freude“ lässt Atlus **Geheimagenten** in einem hinterlistigen Kampf gegeneinander antreten.

Vor einer halben Ewigkeit begeisterte der Titel Spy vs. Spy auf dem Commodore 64 mit einem bestehend einfachen Spielprinzip: Zwei Top-Spione verfolgten sich in einem Gebäudekomplex und versuchten den Gegner durch Tretminen oder unter Hochspannung gelegte Türklinken in den ewigen Ruhestand zu schicken. Ganz im Sinne des branchenüblichen Ideen-Recyclings war es deshalb wohl nur eine Frage der Zeit, bis diese altbewährte Mischung aus Schadenfreude und Hinterlist erneut auf den Bildschirm zu bewundern sein würde. Auch im 99er-Revival dreht sich hierbei alles um sechs Geheimagenten, die im Dienste einer mächtigen Organisation namens Gain stehen und aus verschiedensten Gründen den Auftrag erhalten, einander auszuschalten. Am jeweiligen Tatort, stets eine aus zwei Etagen bestehende Halle mit allerlei Treppen, Kisten und Laufbändern, angelangt, stehen euch dafür folgende Möglichkeiten offen. Mittels der Kreis-Taste vollführt ihr einen Direkt-Angriff in

Form eines Fausthiebs oder Tritts, beziehungsweise durch Abschuss einer von Charakter zu Charakter unterschiedlichen Feuerwaffe. Da diese Taktik dem Energiebalken des Widersachers jedoch nur minimalen Schaden zufügt, rückt der eigentliche Sinn des Spiels, die Fallenstellerei, in den Mittelpunkt. Im Repertoire befinden sich unter anderem ferngezündete Sprengsätze, Gaskanister, Bomben, Tretminen sowie Beschleunigungsfelder, die die Spielfigur in eine festgesetzte Richtung gegen die nächste Wand oder in ein Minenfeld schleudern. So kann durch eine geschickte Kombination der unterschiedlichen Waffensysteme eine regelrechte Fallen-Combo erzielt werden. Dringend benötigten Ausrüstungsnachschub erhalten die Kontrahenten ferner an Item-Plattformen, die von Zeit zu Zeit neben neuen Fallen auch Erste-Hilfe-



Merke: Schöne Frauen sind im Spionagesgeschäft mindestens so tödlich wie atemberaubend.

Kästen, einen Schutzanzug oder eine besonders effiziente Waffe namens **Unit** ausspucken. Mit dieser zielsuchenden Energie-Waffe, die drei Schuss bereithält, lässt sich euer Gegner in arge Bedrängnis bringen. Um den gelegten Fallen nicht bedingungslos ausgeliefert zu sein, bietet es sich an, durch Drücken der Dreieck-Taste in den Such-Modus umzuschalten, der es ermöglicht, Hinterhalte aufzuspüren und die jeweilige Falle durch eine schnell einzugebende Tastenkombination zu entschärfen. Vertippt ihr euch dabei jedoch oder geratet ihr während des Entschärfungsvorgangs unter feindlichen Beschuss, geht die Bombe direkt in euren Händen los. (Raoul B.)



Zwar detonieren selbst gelegte Fallen nicht unter der eigenen Spielfigur, aber die Explosion verletzt euch ebenso wie euren Gegner.



Im Story-Modus erhaltet ihr vom Gain-Hauptquartier detaillierte Infos über die Zielperson und den Tatort.

Großes Potential bleibt ungenutzt

Positiv: Bei der Abstimmung der einzelnen Spielelemente und Fähigkeiten der Spielfiguren hat Atlus das richtige Gleichgewicht gefunden. Ein wichtiger Garant dafür, dass Trap Runner besonders im Duell gegen einen menschlichen Mitstreiter lange Spaß macht.

Negativ: Hauptmanko des Spiels sind meiner Meinung nach die kleinen und abwechslungsarmen Kampfareale, die zu wenig Spielraum für ausgeklügelte Hinterhalte lassen. Dadurch konzentriert sich die Fallenstellerei nahezu völlig auf die Item-Plattformen, und das Spielgeschehen verarmt zumindest im Kampf gegen die CPU zunehmend an Überraschungsmomenten. Ebenfalls beanstandet werden muss der so genannte Story-Modus, der leider nur vereinzelte Standbilder und kurze, zudem sehr plumpe Textpassagen zu bieten hat, so dass keine packende Atmosphäre aufkommen mag, so etwa "Das Gesicht der Toten erinnerte ihn an seine Schwester."



Eine spielentscheidende Bedeutung kommt der so genannten **Unit** zu, einer Art zielsuchende Plasmawaffe.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
SOUND/FX

MEHRSPIELERSPASS

70%

SPIELSPASS

62%

TRAP RUNNER

Entwickler/Vertrieb: Atlus/Konami
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 12+ Arenen
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Konami
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



SPAR 'NE MARK!

Schlecht bei **Kasse?** Keine umfangreiche **Finanzspritze** in Sicht?

Kein Problem! Auf dem Markt tummeln sich mittlerweile über
40 Platinum-Titel zum Preis von **49,95 DM**.

Zugegeben: 90 bis 100 DM sind ein stolzer Preis für ein Videospiel, vor allem wenn man eine Gurke erwischt, die nur Spielspaß für wenige Stunden bietet. Seit über zwei Jahren kann man es jedoch als PlayStation-Fun auch wesentlich preiswerter haben. Unter dem Label Platinum werden erfolgreiche Titel noch einmal zum Verkaufspreis von nur 49,95 DM neu aufgelegt. Käufer schlagen beim Erwerb eines Platinum-Titels gleich zwei Fliegen mit einer Klappe, denn sie sparen nicht nur bares Geld, sie erhalten in der Regel auch einen absoluten Top-titel. Grund: Nur absolute Bestseler erhalten das Privileg einer

Zweitvermarktung. Jüngst betroffen von diesem Vorrecht sind die beiden Referenztitel Gran Turismo sowie das Spitzen-Rollenspiel Final Fantasy VII, die beide für den 21. Mai angekündigt wurden. Platinum-Titel erfreuen übrigens nicht nur den Geldbeutel des Endverbrauchers, auch die Hersteller verdienen an dem Release eines Spiels noch einmal kräftig. Der große Erfolg der Platinum-Serie hat jedoch auch seine Schattenseiten, da Neuerscheinungen oftmals durch die preiswerte Konkurrenz verdrängt werden. In der Zwischenzeit belegen sogar derart viele Platinum-Schnäppchen Spitzenpositionen

unter den Verkaufscharts, dass man eine eigene Chart eingeführt hat, damit das Software-Gesamtbild nicht allzu stark durch die Billigangebote verzerrt wird. Den PlayStation-Verbrauchern kann das allerdings letztendlich egal sein, denn inzwischen tummeln sich derart viele und vor allem hochwertige 50-DM-Angebote auf dem Markt, dass man fast schon die Übersicht verliert, vorausgesetzt ihr habt diesen Bericht nicht gelesen. (Ulf S.)



STICHWORT PLATINUM

Platinum-Titel, erkennbar an dem silberfarbenen Cover, stellen ein Art Privileg dar, denn nicht jeder Titel darf für schlappe 49,95 DM noch einmal neu aufgelegt werden. Die von Sony Computer Entertainment Europe festgelegten Richtlinien sind recht streng. Nur wer innerhalb des europäischen Raumes mindestens 500.000 Kopien verkauft hat, kommt in die engere Auswahl für diese Zweitvermarktung. In der Londoner Europazentrale von SCEE werden die Aspiranten dann gesichtet und es wird entschieden, ob der jeweilige Bestseler als Platinum-Version noch einmal erscheinen darf oder nicht. Genaue Kri-

terien für das letztendliche Okay gibt es nicht, stattdessen wird stets von Fall zu Fall entschieden. Die vorgegebene Messlatte ändert sich übrigens immer in Abhängigkeit von der Verbreitung der Hardware. Vor zwei Jahren bei der Einführung der Platinum-Serie reichten beispielsweise noch 250.000 verkaufte Titel aus, um in die Auswahl zu kommen.

PLATINUM-LISTE

Anmerkung: Viele ältere Titel, beispielsweise FIFA '96, sind nicht mehr erhältlich.

Actua Soccer	38%
Adidas Power Soccer	48%
Air Combat	58%
Alien Trilogy	75%
Battle Arena Toshinden	36%
Bust A Move 2	71%
Cool Boarders 2	71%
Crash Bandicoot	81%
Croc	76%
Destruction Derby 2	75%
Destruction Derby	63%
DH Trilogie	(indiziert)
Fade to Black	58%
FIFA '96	54%
Formel 1	81%
G-Police	81%
Grand Theft Auto	86%
Hercules	74%
ISSr Pro	83%
Int. Track & Field	58%
Mickey's Wild Adventure	70%
MK Trilogie	(indiziert)
Moto Racer	80%
Pandemonium	82%
PGA Tour '96	68%
Porsche Challenge	82%
Rayman	81%
Ridge Racer Revolution	80%
Ridge Racer	80%
Road Rash	67%
Soviet Strike	74%
Soul Blade	85%
Tekken	80%
Thunderhawk II	57%
Tomb Raider	84%
True Pinball	60%
Vergessene Welt:	
Jurassic Park II	73%
Wipeout	82%
Worms	82%

404N14



neunundvierzigfünftfundneunz

GRAN TURISMO

Ein schwerer **Schlag** für die gesamte Rennspielkonkurrenz:
Den **Klassenprimus** gibt es bereits für schlappe 50 DM.

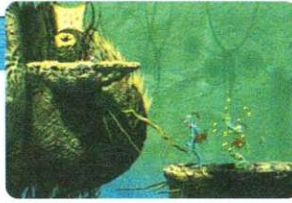
Ein Blick in unsere All-Time-Favoriten-Liste klärt im Prinzip sämtliche Fronten. Mit satten 94% Spielspaß hat sich der Übrerracer mit einem komfortablen Vorsprung gegenüber der gesamten Konkurrenz an die Spitze der Bestenliste gesetzt. Angesichts des recht betagten Alters (die Japan-Version erschien bereits im September '97) ein ziemlich erstaunliches Ergebnis, das zeigt, wieviel Arbeit sich das Team von Polyphony Digital gemacht hat, um das definitiv beste Rennspiel zu entwickeln. Gerüchten zufolge begann die Planung zu Gran Turismo bereits vor der Veröffentlichung der PlayStation und verschlang über fünf Jahre. Das Ergebnis hat sich jedoch ausgezahlt, denn GT gilt als das bislang bestverkaufte PlayStation-Werk aller Zeiten. Sollte es dennoch ein paar Leser unter euch geben, die mit diesem Titel nichts anfangen können, hier eine kleine Spielbeschreibung. Wie der Titel bereits andeutet, entführt euch die Asphaltthatz in die faszinierende Welt der Gran-Turismo-Boliden. Im

Arcade-Modus ist noch alles wie gehabt: Ihr pickt euch aus dem gigantischen Fuhrpark einen Wagen heraus, wählt die Strecke aus und absolviert diese in der bekannten Checkpoint-Manier. Es wird Spielspaß pur geboten, der vor allem aus dem genialen Fahrgefühl und dem technisch hochwertigen Umfeld resultiert. Der absolute Knüller ist jedoch der Gran-Turismo-Modus. Als junges Fahrertalent arbeitet ihr euch in dieser Option Stück für Stück nach oben. Wagen kaufen, ständiges Tunen, an Rennen teilnehmen, Fahrerlizenzen erwerben – dem ambitionierten Rennfahrer wird im GT-Mode wochenlangender Spielspaß geboten. Da auch die Dual-Shock-Steuerung vom Feinsten ist, stellt dieser Titel ein klares Muss für alle Genre-Fans dar.
Spielspaß: 94%



ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Vor allem in Europa erfreut sich der schrullige Alien höchster Beliebtheit. Konsequenz: Das Original-Abenteuer gibt es jetzt bereits für die Hälfte des normalen Vollpreises. Der Spielablauf stellt eine ungemein stilvoll aufbereitete Mischung aus Jump&Run-Geschicklichkeit und Action-Adventure dar. Abe muss seine Kollegen aus den Klauen des bitterbösen Mollucks befreien, was keine leichte Aufgabe ist, denn allerlei böse Schergen und Fallen machen ihm das Leben zur Hölle. Glücklicherweise kommuniziert er per



"Interactive Speaking System" mit seinen Artgenossen, so dass sie ihm auf Schritt und Tritt folgen. Gerade dieser Punkt und die intelligenten Puzzle-Aufgaben zeichnen das Abe-Spiel bekanntlich aus. Als weiteres dickes Plus sei die geniale Präsentation erwähnt mit tonnenweise feinsten Render-Grafik und coolen Zwischensequenzen.
Spielspaß: 88%



RAGE RACER

Während Ridge Racer Type 4 in aller Munde ist, sollte man nicht außer Acht lassen, dass der ebenfalls ungemein spaßige dritte Teil der Ridge-Racer-Saga für gerade einmal 50,- DM eine Verlockung darstellt. Gegenüber dem Vorgänger Ridge Racer Revolution hat sich nämlich eine Menge getan. Die flotte Grafik war seinerzeit eine Klasse für sich und ist auch heute noch sehr ansehnlich. Der Spielverlauf bietet des Weiteren die bekannten Ridge-Racer-



Tugenden: schnelle Boliden, herrliche Drift-Orgien sowie ein ausbaubarer Rundkurs mit fantasiereichen Szenarien am Streckenrand. Darüber hinaus sorgt ein Story-Modus mit einer Tuning-Werkstatt und der Möglichkeit, neue Boliden zu erstellen, für Dauermotivation. Ein klarer Geheimtipp, der jedoch leider nicht mehr überall erhältlich ist.
Spielspaß: 85%

CRASH BANDICOOT 2



Der zweite Platinum-Auftritt von Sonys inoffiziellem Maskottchen verließ erst am 16. April die CD-Pressen und dürfte sich ebenso wie der erste Teil recht schnell in den Top 10 platzieren. Wer Crash 1 kennt, muss sich beim zweiten Teil nicht großartig umstellen, denn im Prinzip ist alles beim Alten geblieben. Der quirlige Beuteldachs bahnt sich erneut in seiner unnachahmlichen Art und Weise seinen Weg durch die farbenfrohen

Levels. Mittels einer Wirbelattacke verscheucht er lästige Widersacher und per Sprungkraft hangelt er sich gekonnt durch die abwechslungsreichen Areale. Das Leveldesign ist erneut erstklassig mit viel Abwechslung und einigen Überraschungsmomenten, zum Beispiel unterschiedlichen Vehikeln. Die Grafik wurde außerdem noch einmal überarbeitet. Vor allem die emotionalen Animationen von Crash sind immer wieder für einen Lacher gut. Kurzum: Jump&Run-Gaudi für viele vergnügliche Stunden. **Spielspaß: 85%**



COMMAND & CONQUER: DER TIBERIUMKONFLIKT

Bei diesem Titel schnalzen alle Freunde intelligenter Strategiespiele genüsslich mit der Zunge. Command & Conquer von Westwood Studios verhalf dem jungen Genre der Echtzeit-Strategiespiele endgültig zum Durchbruch und gilt daher als absoluter Klassiker in seinem Bereich. Der Clou: Während früher bei Strategiespielen die Einheiten rundenweise gezogen wurden, erfolgen bei C&C sämtliche Handlungen in Echtzeit, wodurch der Spielverlauf eine völlig neue Dimension erhält, da

es keinerlei Unterbrechungen gibt und der Gegner zur gleichen Zeit wie ihr agiert. Außerdem garnierten die Macher das Konzept mit einer wirtschaftlichen Komponente. Bevor ihr nämlich den feindlichen Stellungen auf die Pelle rückt, müsst ihr erst einmal eine schlagkräftige Armee auf die Beine stellen. Eine ausgeklügelte Steuerung via Cursor, abwechslungsreiche Missionen sowie eine atmosphärische Hintergrundgeschichte runden das intelligente Strategievergnügen ab. **Spielspaß: 83%**



FINAL FANTASY VII

Ein Festessen für alle Rollenspiel-Fans: Squares Geniestreich auf drei CDs schont neuerdings euren Geldbeutel.

Ob das japanische Softwarehaus Square das größte im Reich der aufgehenden Sonne ist, sei einmal dahingestellt, das einflussreichste ist es aber auf jeden Fall. Die Japaner sind total verrückt nach ihren Rollenspielen, vor allem um die Final-Fantasy-Saga. Zur Information: Binnen kürzester Zeit hat sich der hier zu Lande noch unveröffentlichte achte Teil über zwei Millionen Mal verkauft!!! Während der neueste Streich derzeit noch für den deutschen Markt übersetzt wird, erhalten deutsche RPG-Freaks immerhin den nicht minder schlechten siebten Teil zum absoluten Hammerpreis von 50 DM. Zu diesem Preis erhält der Spieler eine faszinierende Story rund um den jungen Helden Cloud, raffinierte Kämpfe, die rundenweise ausgetragen werden, eine

rundum gelungene Edel-Optik sowie atmosphärische Zwischensequenzen, die nach wie vor ihresgleichen suchen. Mit einer Nettospielzeit von ca. 70 Stunden ist Final Fantasy VII darüber hinaus überaus umfangreich ausgestattet, oder anders ausgedrückt: Mehr Spielstunden für das Geld werden euch bei kaum einem anderen Titel geboten. **Spielepaß: 94%**



HEART OF DARKNESS

Geschlagene sechs Jahre hat es gedauert, bis der Hersteller Amazing Studios die allererste Skizze endlich in ein fertiges Videospiel umsetzte. Wer Heart of Darkness das erste Mal spielt, wird sofort gefangen genommen vom zauberhaften Charme dieses Action-Adventures rund um den halbstarren Bub Andy. Ihr dirigiert den knabenhaften Helden durch eine Fülle von Comic-Szenarien, die nicht nur mit viel Liebe zum Detail gezeichnet wurden, sondern auch einen vielfältigen

Cocktail aus Geschicklichkeitsaufgaben und Rätseleinlagen bieten und somit eure vollste Konzentration erfordern. Das besondere Flair machen jedoch letztendlich die vielen computeranimierten Zwischensequenzen und der orchestrale Soundtrack aus, durch die Heart of Darkness ein cinematisches Erlebnis wird. **Spielepaß: 86%**



WIPEOUT 2097

Ein elegantes futuristisches Umfeld, stromlinienförmige Anti-Schwerkraftsgleiter, ein mitreißender Dancefloor-Soundtrack sowie halsbrecherische Rundkurse, das sind die bewährten Zutaten, die aus den zwei bisherigen WipeOut-Titeln einen Riesenerfolg machten. Die zweite Auflage erschien zwar bereits 1996 und kann in technischer Hinsicht logischerweise nicht mehr mit der heutigen Konkurrenz à la Ridge Racer Type 4 mithalten, dennoch sprechen wir auch im Jahre 1999 WipeOut 2097 oh-

ne ein schlechtes Gewissen noch eine Empfehlung aus. Dank der raffinierten Steuerung, der toll designten Rundkurse sowie der unvergleichlich kühlen Atmosphäre faszinieren die Anti-Schwerkraft-Rennen noch immer. **Spielepaß: 87%**



MICRO MACHINES V3

Im Prinzip müssten wir an dieser Stelle nicht mehr großartig viel schreiben, denn egal ob NES-Veteran oder stolzer PC-Besitzer, jede Plattform wurde mit Codemasters Funracer versorgt. Der Grund für den Erfolg beruht auf dem schier unverwundlichen, simplen und originellen Spielprinzip. Mit einem Spielzeugwagen brettet man in der Vogelperspektive über allerlei zweckentfremdete Strecken, beispielsweise einen Frühstückstisch, um gegenüber der Konkur-

renz die Oberhand zu behalten. Durch diverse Waffensysteme erledigt ihr euch ebenso elegant der Konkurrenten wie durch geschickte Rempler. Vor allem im Multispieler-Modus (bis zu acht Fahrer gleichzeitig) offenbart Micro Machines v3 das wahre Klassiker-Potential. Sobald man mehrere Freunde versammelt hat und die CD einlegt, ist gute Laune und Schadenfreude bereits vorprogrammiert. **Spielepaß: 82%**



RESIDENT EVIL 1

Während der zweite Teil von Capcoms Horror-Adventure der juristischen Keile der allseits beliebten BPJS zum Opfer fiel, dürfen sich Fans dieser Serie auch weiterhin am ersten Teil erfreuen, ohne den Personalausweis vorzeigen zu müssen. Das erfreuliche dabei: Ihr zahlt bereits seit einigen Monaten nur noch 50 DM dafür. Für dieses Kultspiel ein absolut genialer Preis, schließlich sorgt die Hintergrundgeschichte um schreckliche Gen-Experimente immer noch für einen herrlichen Nervenkitzel. Zum

Spiel: In der Rolle zweier Helden tastet ihr euch per Waffengewalt durch eine verlassene Villa, in der es vor Zombies nur so wimmelt, und löst "nebenbei" die raffinierten Knobelgaben. Die Grafik mag zwar mittlerweile etwas angestaubt wirken, der Spielfreude tut das allerdings keinen Abbruch. **Spielepaß: 85%**



TOMB RAIDER II

Das zweite Abenteuer von Superstar **Lara Croft** dürfte zum **Schnäppchenpreis** ebenfalls eine absolute **Verkaufsgranate** werden.



Obwohl in technischer wie spielerischer Hinsicht Tomb Raider I alles andere als taurisch wirkt, hält sich die Platinum-Version bereits seit unzähligen Monaten in den Top 5 der Verkaufscharts. Das gleiche Schicksal dürfte auch der 50-DM-Version von Tomb Raider II blühen. Tomb-Raider-Hassern, die einwenden, dass dieser Erfolg nur am Lara-Croft-Hype liegen würde, entgegen-



nen wir, dass auch in spielerischer Hinsicht Tomb Raider II einiges auf dem Kasten hat. Gegenüber dem Original wurde das Leveldesign deutlich verbessert. Die Szenarien sind nicht nur umfangreicher geworden, sondern auch komplexer mit noch ausgefeilteren Rätseln und Waffeneffekten. Ein weiteres Plus stellt die komplett überarbeitete 3D-Grafik dar. Die schicke Heroine sieht dank der Verwendung von neuen Grafikverfahren (Gouraud-Shading) wesentlich ansehnlicher aus und das gesamte Umfeld wirkt ausgereifter und wurde außerdem durch Lichteffekte veredelt. Da der Umfang zudem merklich in die Höhe geschraubt wurde, können Schatzsucher beruhigt zugreifen, zumal einige herbe Kritikpunkte des umstrittenen Nachfolgers, wie mangelnde Übersicht, hier nicht zu finden sind.

Spielepaß: 87%

TEKKEN 2

Namco hat auch im Platinum-Bereich prügelnstechnisch die Nase vorn. Neben Soul Blade gehört Tekken 2 derzeit zu den besten Beat'em-Up-Titeln aus der Low-Budget-Reihe. Zwar muss man auf einige grafische Feinheiten und tolle Spielmodi von Tekken 3 verzichten, doch in puncto Spielbarkeit braucht sich der Vorgänger keineswegs vor der aktuellen Referenz zu verstecken. Mit gekonnten Tastenkombinationen vollführt ihr wie beim Nachfolger grandiose Schlagkombinationen, die für Anfänger und Profis gleichermaßen spannend sind. Das Feld an Knochenbrechern beläuft sich inklusive der Bonuscharaktere sogar auf 25 unter-

schiedliche Gesichter. Mehr als Tekken 3 zu bieten hat!
Spielepaß: 85%



V-RALLY

Infogrames' Bestseller löste nach seinem Erscheinen im Juni 1996 eine wahre Rallye-Hysterie aus. Kein Wunder, schließlich wechselten mittlerweile über 750.000 Kopien den Besitzer. Ein Blick auf den Klassiker liefert genügend Gründe auf die Frage nach den Ursachen dieses Erfolges: Eine solide Fahrphysik, sehr viele abwechslungsreiche

Rundkurse sowie eine auch heute noch ansehnliche Grafik halten den Rennfahrer bei der Stange. Speziell für das Comeback als Platinum-Version ließen sich die Macher übrigens etwas Besonderes einfallen, indem sie V-Rally nachträglich mit einer Dual-Shock-Unterstützung ausstatteten.
Spielepaß: 82%



TOCA

Codemasters knows Rennspiele! Diese Erkenntnis gewannen wir spätestens seit ihrer Simulation rund um die britische Tourenwagenmeisterschaft. Das inflationär verwendete Wörtchen Simulation ist in diesem Fall sogar ernst zu nehmen. Die computerge-

steuerten Wagen verhalten sich nämlich so bissig, als ob ein Mensch hinter dem Steuer sitzen würde. Das gleiche Kompliment muss man auch dem Fahrverhalten bescheinigen, denn nur mit dem gekonnten Wechselspiel aus Gasgeben und Bremsen meistert man die anspruchsvollen Rundkurse. Zu diesem Bild passt das üppige Umfeld, denn umfangreiche Tuning-Möglichkeiten fordern auch den Mechaniker in euch. Ein Rennspiel für anspruchsvolle Gemüter. **Spielepaß: 84%**



COOL BOARDERS 2

Snowboard-Simulationen gibt es mittlerweile zwar wie Sand am Meer, gute hingegen leider nur selten. Das erst kürzlich neu aufgelegte Cool Boarders 2 ist die erste virtuelle Snowboard-Abfahrt, die Platinum-Status erlangt hat. Nur aus diesem Grund heben wir diesen Titel besonders heraus, den in qualitativer Hinsicht wird leider keine 1A-Ware geboten. Die Gründe dafür sind vielfältig: Zum einen ist die Grafik nicht sonderlich sauber, zum anderen mangelt es

der Snowboard-Simulation an zündenden Ideen und kühler Authentizität. Dennoch geht Cool Boarders 2 angesichts des günstigen Preises unterm Strich noch in Ordnung. **Spielepaß: 72%**



VIRTUELLER SPRENGMEISTER

Kaum ein anderes **Softwarehaus** ist derart eng mit einem Titel verbunden wie **Hudson Soft** mit dem Kultspiel **Bomberman**.

Manche simple Ideen sind bekanntlich Gold wert. Wenn diese Binsenweisheit auf ein Videospiel zutrifft, dann ist es sicherlich der Mehrspieler-Gaudi schlechthin Bomberman aus dem Hause Hudson Soft. Das zugrundeliegende Spielprinzip ist dabei so derartig einfach gestrickt, dass man erst einmal darauf kommen muss. In einem matrixähnlichen Labyrinth tummeln sich eine Reihe von pummeligen Wesen namens Bombermans, deren einziges Ziel es ist, mittels taktisch



Alle Power-ups im Überblick: Der kluge Einsatz dieser Goodies entscheidet meistens den Kampf.

klug platzierter Sprengkörper sämtliche Widersacher vom Bildschirm zu fegen. Da auch die Konkurrenz dasselbe Ziel verfolgt und zahlreiche Power-ups den Paniklevel zusätzlich in die Höhe schrauben, arten Spielsessions im Freundeskreis zu einem wahren Happening aus, bei dem ein Mix aus johlendem Gelächter, lautem Geflüche und offen zur Schau gestellter Schadenfreude den gän-

gigen Lärmpegel bilden. Bomberman ist dabei mehr als nur ein Videospiel, es ist ein generationsübergreifendes Phänomen. Es sind schon Fälle vorgekommen, bei denen ganze Familien, inklusive die Großmutter, vom Bomberman-Virus regelrecht infiziert wurden. Der Genius hinter Bomberman Shigeki Fujiwara (böse Zungen behaupten, dass seine runde Kopfform Vorbild für die pummeligen Bomberman-



Shigeki Fujiwara, der Erfinder von Bomberman, hat angesichts der weltweiten Popularität seiner Sprengmeister gut lachen.

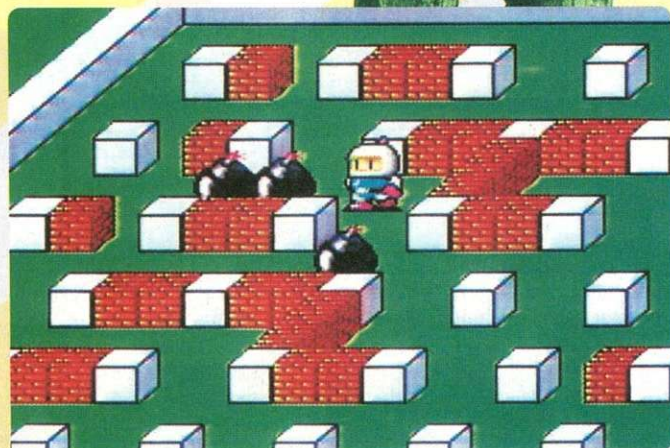
Charaktere war) hat sich zu Recht mit diesem Kultspiel eine goldene Nase verdient und durch immer wieder neue Variationen des Bomberman-Themas für sämtliche Plattformen dafür gesorgt, dass dieses bombige Vergnügen auf dem gesamten Erdball bekannt ist. Wenn man die Geschichte von Bomberman zurückverfolgt, stellt man fest, dass es im Prinzip zwei Geburtsdaten gibt, ein offizielles und ein inoffizielles.

Letzteres liegt weit zurück und ist leider nicht mehr genau ermittelbar. Bereits 1983 geisterten auf japanischen PCs erste frühe Versionen dieses Geschicklichkeitsklassikers herum. In dieser Zeit galt der Titel jedoch nur als Insider Tipp. Kurioserweise wurde die erste frühe PC-Version sogar nach Deutschland importiert. Unter dem skurrilen Namen "Eric and the Floaters" vertrieb die Firma Kuma den Titel hier zu Lande, wobei die Urversion ebenfalls über den Geheimtipp-Status nicht hinaus kam. Erst am 20.12.1985, dem offiziellen Geburtsdatum,

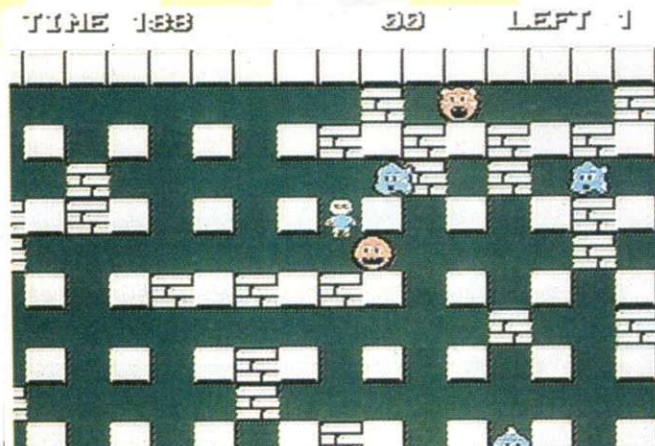
wurden die pummeligen Sprengmeister einem breiteren Publikum bekanntgemacht, als für das Nintendo Entertainment System (NES) das erste Konsolen-



Bomberman erschien. Schon bei dieser Version stand das spielerische Grundgerüst zu 100% fest, jedoch mit einem entscheidenden Kardinalfehler: Es fehlte der überaus wichtige Mehrspieler-Modus. Dieser Malus wurde erst 1990 auf der Japan-only-Konsole namens PC Engine korrigiert. Erstmals durften sich bis zu fünf Akteure gleichzeitig gegenseitig die Bomben um die Ohren schmeißen. In Japan löste diese Version den absoluten Bomberman-Hype aus. Noch gut ein Jahr länger mussten sich die deutschen Bomberman-Fans gedulden, bis sie mit Bomberman 2 für das NES ebenfalls dem genialen Mehrspieler-Modus frönen durften. Danach ging alles recht schnell: Mit immer wieder neuen und noch raffinierteren Versionen eroberten die Pixel-Pyrotechniker sämtliche Plattformen (Konsole, PC, Spielhalle) rund um den Globus. Inzwischen gibt es sogar einige Ableger, die die Bomberman-Sippe einmal in einer völlig anderen Spielgattung präsentieren. Und wenn die Bomben nicht ausgegangen sind, dann ... (Ulf S.)



Oftmals unterscheiden nur kleine Details, wie eine andere grafische Darstellung, die zahlreichen Bomberman-Versionen voneinander.



Ein Screenshot von der ersten populären Bomberman-Fassung (NES) aus dem Jahre 1985, damals noch mit einer äußerst schlichten Grafik.

NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Have
fun,
baby!



! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!



Drei Kamerawinkel: In der Ego-Perspektive ist der spielerische Anspruch eindeutig am höchsten.



Sobald dem Renntier die Kondition ausgeht, fängt es an zu hecheln und verliert an Geschwindigkeit.



Lens-Flare-Effekte (simulierte Lichtreflexe auf der Kamera) stellen die einzigen sehenswerten Grafikeffekte dar.

BOMBERMAN FANTASY RACE

Die **pummeligen Sprengmeister** auf Abwegen: Statt in einem **Labyrinth** herumzuwuseln, versucht sich die **Bomberman-Gang** in einem waschechten **Funracer**.

Gewöhnlich laufen Hudson Softs Pyrotechniker durch ein Labyrinth und sprengen via geschickt platzierter Bomben die gesamte Konkurrenz aus dem Weg. Dass sich die Bomberman-Garde auch in anderen Genres wohl fühlt, bewiesen die Programmierer bereits das ein oder andere Mal. Beispielsweise



Wenn ihr **Bomben** werft, solltet ihr stets darauf Acht geben, nicht selbst in eure eigene Explosion einbezogen zu werden.

spielten die Bomben auch in einem Tetris-Klon oder in einem rundenbasierenden Strategiespiel eine zentrale Rolle. Mit Bomberman Fantasy Race erleben die Sprengmeister einen weiteren Ausflug in ein völlig ungewohntes Videospielfach. Auf dem Rücken von possierlichen Renntierchen agieren sie nämlich erstmals in einem 100%igen Funracer à la Speed Freaks, wobei den findigen Designern erneut das Kunststück gelang, die klassischen Bomberman-Elemente mit in den Spielverlauf zu implementieren. Nach dem putzigen Intro geratet ihr in ein kunterbuntes Hauptmenü, das nur wenige Spielmodi bietet. Fangen wir mit der zentralen Spielvariante an, dem Einzelrennen. Dass die Programmierer in diesem Modus eine längerfristige Karriere im Visier haben, merkt man schon gleich zu Beginn. Zunächst einmal sucht ihr euch nämlich nicht nur einen von insgesamt sechs Jockeys aus, sondern tragt auch euren Namen ein, der per Memory-Card archiviert wird. Danach begeben ihr euch in den **Rennstall**, in dem ihr euch ein Reittier herauspickt. Da das Budget anfangs noch sehr begrenzt ist, müsst ihr euch noch mit Tieren der Marke "alter Gaul" begnügen. Grundsätzlich gibt es zwei unterschiedliche Spezies von Renntieren, die Louie-Gattung, deren Aussehen an eine Kreuzung zwischen Känguru und Hamster erinnert,

sowie die bulligen Tirra-Tierchen mit der Silhouette eines Nilpferdes. Die physischen Unterschiede sind nicht allzu groß. Während ihr auf dem Rücken eines Louie etwas wendiger über den Asphalt wackelt, stellt ein Tirra die etwas robustere Variante dar, was bei einigen Strecken durchaus von Vorteil ist. Sobald ihr eure Wahl markiert habt, steht nur noch der **Power-up-Ausrüster** zwischen euch und dem ersten Funracer-Spaß. In diesem Shop erstet ihr allerlei Goodies, die ihr während des Rennens per Knopfdruck einsetzt. Das Spektrum umfasst unter anderem Superbomben, die die gesamte Konkurrenz vom

"Die Steuerung ist leider nicht allzu präzise, was vor allem bei anspruchsvollen Rundkursen für Unmut sorgt"

Bildschirm fegen, eine kurze Unverwundbarkeitsphase und eine Stoppuhr, mit der ihr das gesamte Rennen kurzzeitig einfriert. Danach erwartet euch der kunterbunte Rennpark, dessen verrückte Strecken allerlei Abwechslung versprechen. Die große Ernüchterung kommt jedoch schon recht bald, denn anfangs steht euch nur ein Circuit zur Auswahl. Um Zutritt zu den sechs restlichen Rundkursen zu haben, müsst ihr zunächst einmal Eintrittskarten erwerben, und diese kosten zum Teil sehr viel Geld. Im Klartext bedeutet das für euch, dass ihr erst einmal durch gute Platzierungen auf der ersten Strecke mächtig viel Kohle kassieren müsst, ehe ihr euch auf den anderen Austragungsorten tummeln dürft. Durch die rigorose Dramaturgie seid ihr somit gezwungen,



Nach einem Zeitrennen werden sämtliche Zwischenzeiten aufgelistet. Außerdem habt ihr die Möglichkeit, gegen euren eigenen Schatten anzutreten, der eure Bestzeit symbolisiert.



Der **Start** bietet bereits viele taktische Möglichkeiten sich von der Konkurrenz abzusetzen, da ihr euch schon vor dem Signal bewegen dürft. Ein gutes Timing ist somit alles.



Gut getimte Sprungeinlagen über Abgründe sind alles andere als einfach, da man bei einem unpräzisen Absprung schnell vom Kurs abkommt.



Das Fahrerfeld besteht nicht nur aus klassischen Bomberman-Wesen, sondern auch aus anderen Charakteren.



Die Wahl des Kurses ist anfangs arg beschränkt, da ihr zunächst einmal teure Eintrittskarten erwerben müsst.

euch längerfristig mit diesem Funracer zu beschäftigen, ehe ihr wirklich alles gesehen habt. Zum Rennverlauf: Bei jedem Wettlauf setzt ihr euch gegen vier weitere Jockeys durch. Nach dem Start werdet ihr jedoch schnell feststellen, dass das kein leichtes Unterfangen ist, denn Rennspiel-Freaks müssen eine ungewöhnliche Steuerung und zahlreiche für diese Spielgattung eher untypische Aktionsmöglichkeiten verinnerlicht haben, ehe sie mit der Konkurrenz Schritt halten können. Euer Tierchen läuft nämlich nicht nur, es überspringt auch Abgründe, die in späteren Rundkursen des Öfteren auftauchen. Um euren Renngaul auf Trab zu halten, genügt es außerdem nicht, nur eine Taste zu drücken. Nur wenn ihr den Joystick nach vorne drückt, fängt euer Louie bzw.

„Im Prinzip hat sich gegenüber Bomberman nicht viel verändert: Bomben und andere Extrawaffen entscheiden über Sieg oder Niederlage“

Tirra an im gestreckten Galopp über die Strecke zu hecheln. Der Haken an der Sache ist aber, dass dieser Spurt durch seine Kondition stark limitiert wird. Daher solltet ihr mit dem Galopp nicht allzu verschwenderisch umgehen, denn sonst fängt euer leidgeplagtes Tierchen an zu röcheln und verliert stark an Tempo. Damit aber noch nicht genug an ungewöhnlichen Spielelementen: Ein typisches Bomberman-Spiel wäre keines, wenn nicht zahlreiche Bomben für Un-



Strahlend schön: Von diesem Schutzwall umgeben, habt ihr für kurze Zeit Ruhe vor der lästigen Konkurrenz.



Der Power-up-Ausrüster hat allerlei Goodies im Repertoire. Das Ausrüsten lohnt sich, denn einmal erstandene Waffen dürft ihr während des Rennens in unbegrenzter Anzahl einsetzen.



Zunächst unerreichbar: Im Rennstall gibt es einige besonders schnelle Tiere, die allerdings schon mal mit 8000 Geldeinheiten zu Buche schlagen.

ruhe sorgen würden. Per Tastendruck zaubert ihr das explosive Rund aus der Hose und bewerft die Konkurrenz damit. Je länger ihr den Knopf gedrückt haltet, desto weiter fliegt die Bombe. Natürlich liegen des Weiteren auch Power-ups auf der Strecke herum, die nur darauf warten, von euch aufgesammelt zu werden. Neben diesem Karriere-

Modus wartet dieser Bomberman-Ableger außerdem noch mit einem Zeitrennen auf, das sich zum Training besonders gut eignet, während sich zwei Jockeys gleichzeitig im Mehrspieler-Modus messen. Zur Technik: In dieser Sparte sollten verwöhnte PlayStation-Besitzer nicht allzu viel erwarten. Die dreidimensionalen Strecken wurden zwar allesamt comicartig bunt gestaltet, jedoch mangelt es vielen Objekten eindeutig an Polygonen, so dass sie allzu klobig aussehen. Außerdem trifft das Prädikat „technisch sauber“ nicht gerade auf Bomberman Fantasy Race zu. Wenn ihr beispielsweise



Das Intro präsentiert sich in der typischen Bomberman-Süße mit tonnenweise Comic-Grafik.

eng an einer Polygonwand entlangläuft, ploppt diese komplett weg. Erster Eindruck: Der Karriere-Modus und die vielen innovativen Ansätze verdienen zwar Lob, doch leider schluderten die Programmierer bei der Steuerung, da sie eine Spur zu schwammig ausgefallen ist, um sich auf den zum Teil sehr anspruchsvollen Rundkursen behaupten zu können. Vor allem bei trägen Sprungeinlagen hat man häufig das Gefühl, dass Fortuna ständig im Spiel ist. (Ulf S.)



Herumliegende Power-ups werden von niedlichen Mini-Rittern gehalten. Eine Art Glücksrad bestimmt, welche Goodies ihr erhaltet.

INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Juni
ERSTER EINDRUCK
gut

BOMBERMAN FANTASY RACE

Hersteller/Vertrieb: Hudson Soft/Virgin
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 7 Strecken



„Durchdachte Funrace-Variante, der es jedoch an Spielerischem Feinschliff und sauberer Grafik mangelt.“



In den **Bonusrunden** lasst ihr so richtig die Sau raus, da ihr gegen die Gegner und eure eigenen Bomben immun seid.



Praktisch: Mit dem Mauer-Symbol durchquert ihr ohne Probleme Wände, wodurch ihr einen Level sehr schnell abräumt.



Im **Single-Modus** ändert sich zwar alle zehn Levels das grafische Thema, vom schlichten Aufbau her sind jedoch alle Abschnitte identisch.

BOMBERMAN

Zurück zu den spielerischen **Wurzeln**: Mit diesem **Titel** nähert sich **Hudson Soft** wieder dem **Ur-Bomberman**.

Im Gegensatz zu Bomberman Fantasy Race, das vom gängigen Spielschema ziemlich stark abweicht, steht Bomberman, wie der schlichte Name bereits andeutet, voll und ganz in der Tradition der kleinen Sprengmeister. Nicht nur auf den ersten Blick hat man sogar fast das Gefühl, als ob es den Programmierern einfach nur darum ging, eine grafisch leicht aufgepeppt Version des Ur-Bomermans zu programmieren, so derartig klassisch präsentiert sich der Spielverlauf. Zumindest das köstliche **Intro**, bestehend aus computeranimierten

Szenen, verrät noch nichts über den Rückwärtssprung zu den spielerischen Wurzeln. Äußerst plastisch dargestellt, werdet ihr anhand eines Clips Zeuge, wie sich eine Schar von verfeindeten Bomberman Männern gegenseitig das explosive Rund um die Ohren haut. Natürlich sparten die Macher dabei nicht gerade mit Slapstick-Einlagen. Angeheizt durch dieses feurige Opening, empfängt euch ein ziemlich nüchtern gestaltetes Hauptmenü, das nur mit zwei unterschiedlichen Spielvarianten aufwartet: der Single-Modus sowie der Battle-Modus für eine Kampforgie mit mehreren Teilnehmern. Bleiben wir zunächst einmal bei letzterer Option. Bis zu fünf Sprengmeister gleichzeitig dürfen sich beim **Battle-Modus** strategische Bombengefechte liefern. Im Gegensatz zu anderen Bomberman-Varianten sind die Konfigurationsmöglichkeiten recht überschaubar. Lediglich solche elementaren Dinge wie Spielzeit werden festgelegt, ehe das Startsignal zur

ersten Runde ertönt (japanische Schriftzeichen vereiteln jedoch momentan noch genauere Angaben). Außerdem bestimmt ihr, wie viele Teilnehmer an diesem Bomberman-Fest mitmischen, wobei fehlende Akteure aus Fleisch und Blut durch die CPU ersetzt werden, deren künstlichen Intellekt ihr vorher einstuft. Abschließend sucht ihr euch noch eines von insgesamt acht Levelthemen aus,



Er lebe hoch: Der Sieger einer Runde wird in einer Zwischensequenz gebührend gefeiert.

jedes ausgestattet mit unterschiedlichen Spielelementen, die meistens für eine Prise Hektik sorgen. In der **Wüstenlandschaft** beispielsweise versinkt ihr in Treibsandfeldern und taucht an einer anderen Stelle wieder auf. Die Spielgaudi ist wie bei den zahlreichen anderen Bomberman-Varianten natürlich vorprogrammiert, sobald mindestens drei Wettbewerber anfangen, gemeine Pläne auszuhacken, Allianzen zu schmieden oder einen Konkurrenten in eine hinterhältige Falle zu locken.

Wenn ihr hingegen alleine seid, bietet euch der **Single-Modus** ebenfalls

langanhaltende Spielfreude. Als Einzelkämpfer bombt ihr euch durch über 50 Levels, jeweils unterteilt in Zehner-Abschnitte. Im Gegensatz zum Ur-Bomberman ist jeder Level zwei Bildschirme groß, so dass gescrollt wird. Da die Designer auf fast alle Spenzen verzichten, kommt es bei diesem Modus nur darauf an, innerhalb eines Zeitlimits von drei Minuten sämtliche Widersacher per Bombenkraft zu eliminieren sowie den

„Leider bietet dieser Ableger keine mächtigen Endgegner, die eine ausgeklügelte Strategie erfordern“



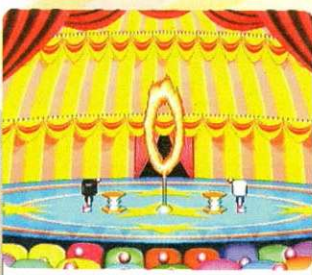
Das putzige **Intro** stellt die typischen Bomberman-Gefechte ziemlich plastisch und urkomisch dar.



Die **Wüstenlandschaft** ist einer der farbenprächtigsten Levels des gesamten Spiels.



Wenn ihr im **Battle-Modus** eine Runde für euch entscheidet, erhaltet ihr das Privileg, eine Sonderaktion auswählen zu dürfen, die ihr in der nächsten Runde von Anfang an einsetzt.



Naive Zwischensequenzen nach zehn absolvierten Levels läuten eine neue Welt ein.

Ausgang freizulegen, damit ihr den nächsten Level in Angriff nehmen dürft. Erreicht ihr euer Ziel innerhalb des Zeitlimits nicht, werdet ihr drastisch bestraft, da sofort quirliche Objekte auftauchen und mit einem Affentempo durch das Labyrinth toben – da haben selbst Profis kaum eine Chance! Man sollte es ferner vermeiden, den **Ausgang** mit einer Explosion zu belasten, da ansonsten erneut eine Armee von Widersachern erscheint. Abgesehen von diesen Sonderregeln bietet dieser Silberling jedoch, wie erwähnt, nur das Bomberman-Spielprinzip in Reinkultur. Mit klug platzierten Bomben lockt ihr die Feinde in die Falle, sam-

melt Power-ups ein, die sich hinter einer Mauer befinden, und rüstet so euren Bomberman systematisch auf. Neben den klassischen Pick-ups, die den Explosionsradius vergrößern und die Anzahl gleichzeitig legbarer Bomben erhöhen, gibt es noch Sonderaktionen, die euch allerdings wieder verloren gehen, sobald ihr ein Leben lasst. Eine besonders hilfreiche Sonderwaffe stellen die fernbedienbaren Sprengkörper dar, die nur

dann explodieren, wenn ihr die entsprechende Taste drückt. Dadurch

könnt ihr relativ unkompliziert Feinde wegbomben, da ihr den Zeitpunkt der Explosion selber bestimmt. Nützlich ist ferner das Mauer-

Symbol, welches es euch ermöglicht, durch Wände zu marschieren. Alle diese Sonderfunktionen sind in späteren Levels sehr wichtig, da die abstrakten Gegner immer intelligenter werden. Schleichen die ersten Feinde anfangs noch eher harmlos durch das Labyrinth, sind spätere



Sobald der **Ausgang** von einer Explosion erwischt wird, taucht wieder ein Schub von Feinden einer Spezies auf.

„Keine neuen spielerischen Impulse: Bomberman stellt eher einen Rückschritt als einen Fortschritt dar“

Widersacher ziemlich aggressiv und schlau, so dass man ihnen nur mit einer ausgeklügelten Bomben-Stafette beikommt. Eine erholende Abwechslung zu diesem Stress stellen **Bonusrunden** dar, die alle fünf Levels zum fröhlichen Bomben ein-

zwang warm ums Herz werden, doch im Jahre 1999 erwartet man nach so vielen (besseren) Bomberman-Varianten einfach mehr als nur einen grafisch leicht aufgepeppten Rückblick in die Vergangenheit. (Ulf S.)

laden. Hier dürft ihr ohne Mauern und der Gefahr, getötet zu werden, nach Herzenslust Sprengkörper um euch werfen. Kenner vom Vorgänger Bomberman World, die zum Abschluss einer Welt einen Endgegner erwarten, muss ich leider enttäuschen. Zwar werdet ihr nach Abschluss von zehn Levels mit einem neuen Grafikthema konfrontiert, doch einen Obermott oder andere außergewöhnliche Spielelemente, passend zu einem Levelthema, sucht man leider vergebens, was nach dem guten Bomberman World einen eindeutigen Rückschritt darstellt. Gleiches gilt auch für den technischen Rahmen. Statt farbenprächtiger Render-Optik und einer isometrischen 3/4-Perspektive bietet Bomberman zumindest im Single-Modus nur schlichte Bitmap-Szenarios, während im Hintergrund die bekannte Titelmusik neu arrangiert aufspielt. Alteingesessenen Fans dürfte es angesichts dieser vielen Reminiszenzen



Das grafische Ur-Thema von Bomberman darf in keinem Titel fehlen.

INFO		BOMBERMAN	
Action	●●●	Hersteller/Vertrieb:	Hudson Soft/Virgin
Strategie	●●●	Schwierigkeitsgrad:	mittel
Abenteuer	●●●	Levels:	50+
Geschick	●●●		
Simulation	●●●		
GEPLANT FÜR			
Juni			
ERSTER EINDRUCK			
gut		„Bomberman bietet das schier unverwundliche Spielprinzip, nicht mehr und nicht weniger“	



In dieser Rubrik geben wir euch eine differenzierte Übersicht über die **Referenzen** der Spieleszene. Somit erhalten auch PlayStation-Anfänger einen Überblick über die **Besten der Besten**, welcher ihnen den Kaufentscheid neuer Software-Titel erleichtern soll.

Geschicklichkeit

BUST A MOVE 3 DX

Taito/Acclaim 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

Taito/Acclaim 06/98 S. 73 Fun 80%

BUST A MOVE 4

Taito/Acclaim 01/99 S. 66 Fun 75%

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%

Strategie

WARCRAFT 2

EA/Blizzard 02/98 S. 55 Fun 92%

WARZONE 2100

Eidos 06/99 S. 44 Fun 90%

C&C 2: ALARMSTUFF 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 83%

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%

KND KROSSFIRE

Infogrames 03/99 S. 66 Fun 80%

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/Acclaim 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%

VIVA SOCCER

Interplay 05/99 S. 95 Fun 74%

ACTUA SOCCER 2

Gremlin/Funsoft 02/98 S. 58 Fun 68%



Action-Adventure

METAL GEAR SOLID

Konami 03/99 S. 52 Fun 95%

TOMB RAIDER 3

Core Design/Eidos 01/99 S. 50 Fun 90%

GRAND THEFT AUTO LONDON 1969

Take 2 06/99 S. 84 Fun 87%

Tomb Raider 2

Core Design/Eidos 08/98 S. 61 Fun 87%

ALNDRA

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%

NINJA

Eidos 10/98 S. 60 Fun 78%

Deathtrap Dungeon

Asylum/Eidos 05/98 S. 68 Fun 78%



Jump & Run

ODDWorld ABE'S EXODUS

GT Interactive 11/98 S. 32 Fun 89%

GEX: DEEP COVER GECKO

Crystal Dynamics 05/99 S. 84 Fun 89%

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Crystal Dynamics/BMG Int. 04/98 S. 48 Fun 88%

ABE'S ODDYSEE

GT Int. 08/98 S. 53 Fun 88%

CRASH BANDICOOT 3

SCCE/SCED 12/98 S. 50 Fun 88%

MEDIÉVIL

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/Acclaim 10/98 S. 70 Fun 85%

PITFALL 3D

Activision/Activision 04/98 S. 50 Fun 80%

Tennis

SAMPRAS EXTREME TENNIS

Codemasters 08/98 S. 76 Fun 86%

ANNA KOURNIKOVA TENNIS

SCED 06/99 S. 88 Fun 79%

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%

Eishockey

NHL '99

EA/EA 11/98 S. 39 Fun 85%

NHL '98

EA 08/98 S. 76 Fun 83%

NHL BREAKAWAY

Acclaim 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%



Beat 'em Up

TEKKEN 3

Namco/SCCE 09/98 S. 53 Fun 91%

BLOODY ROAR

Hudson/Virgin 02/98 S. 68 Fun 87%

DEAD OR ALIVE

Teemo/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%

STREET FIGHTER ALPHA 3

Capcom 05/99 S. 100 Fun 82%

STAR GLADIATOR

Capcom Heft im Heft Fun 82%

RIVAL SCHOOLS

Capcom/Virgin 01/99 S. 60 Fun 80%

BLOODY ROAR 2

Virgin 05/99 S. 96 Fun 78%

FIGHTING FORCE

Core/Eidos Heft im Heft Fun 78%



Rennspiele

GRAN TURISMO

Polyphony Digital Inc./SCCE 06/98 S. 48 Fun 94%

RIDGE RACER TYPE 4

Namco/SCED 04/99 S. 54 Fun 91%

NEED FOR SPEED - BRENNENDER ASPHALT

Electronic Arts 05/99 S. 90 Fun 89%

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. 80 Fun 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%



Shoot 'em Up

FORSAKEN

Probe/Acclaim 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./SCCE 06/98 S. 60 Fun 83%

ALIEN TRILOGY

Acclaim 06/98 S. 74 Fun 82%

CRIME KILLER

Interplay/Acclaim 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%



Platinum-Spiele

ODDWorld ABE'S ODDYSEE

GT Interactive Fun 88%

FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION

EA 02/98 S. 60 Fun 88%

GRAND THEFT AUTO

Take 2 06/99 S. 84 Fun 87%

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%

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%

Wrestling

WWF WARZONE

Iguana/Acclaim 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

Acclaim 07/98 S. 77 Fun 70%

POWERMOVE PRO WRESTLING

Capcom 07/98 S. 77 Fun 49%

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%

Golf

EVERYBODY'S GOLF

Cometel/SCCE 06/98 S. 66 Fun 87%

TIGER WOODS '99

Electronic Arts 03/99 S. 76 Fun 79%

ACTUA GOLF 3

Gremlin/Acclaim 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

6/99

zum Rausschneiden und Abheften

GEX: DEEP COVER GECKO

Gex sells! Auf zum Endsprint #300

Kleinzeug

A Bug's Life	Xploder-/Game-Buster-Codes	#292
Apocalypse	Cheats	#289
A-Train	Xploder-/Game-Buster-Codes	#292
Battle Arena Toshinden 3	Xploder-/Game-Buster-Codes	#290
Bio F.R.E.A.K.S.	Kopflös	#289
Blast Chamber	Xploder-/Game-Buster-Codes	#290
Blast Radius	Cheats	#293
Blood Lines	Xploder-/Game-Buster-Codes	#289
B-Movie	Xploder-/Game-Buster-Codes	#292
Bomberman World	Passwort	#286
Box Champions	Xploder-/Game-Buster-Codes	#286
C&C 2: Gegenschlag	Cheats	#289
C&C 2: Gegenschlag	Xploder-/Game-Buster-Codes	#292
C&C 2: Gegenschlag	Levelcodes/Cheats	#293
C3 Racing	Xploder-/Game-Buster-Codes	#293
Caesar's Palace	Xploder-/Game-Buster-Codes	#286
Colin McRae Rally	Xploder-/Game-Buster-Codes	#293
Command & Conquer	Levelcodes und mehr	#289
Dead in the Water	Cheats	#286
Devil's Deception	Xploder-/Game-Buster-Codes	#290
Dodgem Arena	Xploder-/Game-Buster-Codes	#287
Earthworm Jim 2	Xploder-/Game-Buster-Codes	#293
Gex: Deep Cover Gecko	Xploder-/Game-Buster-Codes	#286
Grand Theft Auto	Xploder-/Game-Buster-Codes	#287
Hardcore 4x4	Xploder-/Game-Buster-Codes	#290
KKND: Krossfire	Passwörter und Tipps	#287
Mass Destruction	Alle Missionen	#286
Motor Toon Grand Prix 2	Xploder-/Game-Buster-Codes	#289
Need for Speed 4	Xploder-/Game-Buster-Codes	#286
NHL Face Off 99	Xploder-/Game-Buster-Codes	#287
Oddworld: Abe's Exoddus	Xploder-/Game-Buster-Codes	#293
Ridge Racer Revolucion	Xploder-/Game-Buster-Codes	#293
Ridge Racer Type 4	Xploder-/Game-Buster-Codes	#290
R-Types	Xploder-/Game-Buster-Codes	#292
Running Wild	Xploder-/Game-Buster-Codes	#287
Shanghai: True Valor	Xploder-/Game-Buster-Codes	#287
Spaehulk	Cheatmenü	#286
Sports Car GT	Xploder-/Game-Buster-Codes	#292
Spyro the Dragon	Cheats	#289
Steel Harbinger	Xploder-/Game-Buster-Codes	#286
Swing	Profi-Tipps	#292
T'ai Fu: Wrath of the Tiger	Xploder-/Game-Buster-Codes	#289
Test Drive 5	Cheats	#292
The Unholy War	Cheats	#286
Theme Hospital	Passwörter	#290
Trash It!	Xploder-/Game-Buster-Codes	#287
Vigilante 8	Cheats	#292
V-Rally	Xploder-/Game-Buster-Codes	#286
Warcraft 2	Cheats & Levelcodes	#290
Warcraft 2	Xploder-/Game-Buster-Codes	#290
Warhammer: Dark Omen	Diverses	#290
Z	Cheats und Passwörter	#286

WARZONE 2100

Alpha-Missionen gelöst! #296

HARD EDGE

Begleitet uns durch
die letzten Rätsel #302

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!)

800B BB98 FFFF

DODGEM ARENA**XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES**

CPU 1 punktet nicht:

8008 664C 0000

8008 6D34 0000

CPU 2 punktet nicht:

8008 6650 0000

8008 6D38 0000

CPU 3 punktet nicht:

8008 6654 0000

8008 6D3C 0000

Spieler 1 punktet mit 20000:

8008 6648 4E20

8008 6D30 4E20

Spieler 2 punktet mit 20000:

8008 664C 4E20

8008 6D34 4E20

RUNNING WILD**XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES**

Alles erreicht:

800C E7F8 FFFF

Medium Difficulty:

800C E7F4 0001

Hard Difficulty:

800C E7F4 0004

Expert Difficulty:

800C E7F4 000F

Extra-Tracks (Expert):

800C B07C 0004

GRAND THEFT AUTO**XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES**

Städte öffnen:

8002 5F2C 0001

8002 5F30 0001

8002 5F34 0001

8002 5F38 0001

8002 5F3C 0001

Keine Polizeiaktivität:

8002 B488 0000

Unendlich Leben:

8002 B5F2 0063

Unendlich Pistole und Munition:

8002 B5FC FF00

Unendlich MG und Raketenwerfer:

8002 B5FE FFFF

Unendlich Flammenwerfer:

8002 B600 00FF

Gefängnisfluchtkarte:

8002 B606 1000

SHANGHAI: TRUE VALOR**XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES**

Arcade Shanghai

Unendlich Bedenkzeit:

8005 62E8 03B6

8008 5E88 0130

Unendlich Hilfe:

3006 7072 0003

TRASH IT!**XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES**

Unendlich Zeit:

8005 BE2A 2400

Unendlich Leben:

8002 0424 0009

NHL FACE OFF 99**XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES**

Heimatteam Punktestand:

800D 4BE0 00xx

Auswärtsteam Punktestand:

800D 4BDE 00xx

KKND: KROSSFIRE PASSWÖRTER UND TIPPS**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 sie 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: Krossfire 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 aufgegeben wird.

Niederlage:

Völlig INDISKUTABEL!

**Evolutionäre**

"Die Höhle der Spinne"

Passwort: HHQQQ4

"Die Kanonen von Navaho"

Passwort: HUQQQI

"Die sieben Samurai"

Passwort: HGQQQQ

"Der Kaninchenbau"

Passwort: HLQQQZ

"Die Vögel"

Passwort: IQQQHZ

"Enge Beziehung"

Passwort: IVQQUZ

"Geleitschutz"

Passwort: IAQQGZ

"Flammender Sonntag"

Passwort: IGQHGZ

"Mauern des Jenseits"

Passwort: ILQHLZ

"Das Ende der Symetrierer"

Passwort: JHQU LZ

"Dammbruch"

Passwort: JFQGLZ

"Rückeroberung des Turms"

Passwort: J6QL LZ

"Luftherrschaft"

Passwort: JKHL LZ

"Operation Pfannkuchen"

Passwort: KQU LLZ

"Auf zur Verschrottung"

Passwort: K8GL LZ

**Überlebende**

"Die große Flucht"

Passwort: DGSQS4

"Versteckspiel"

Passwort: DUSQSI

"Kamikaze-Kommando"

Passwort: DHSQSQ

"Technik der Welt"

Passwort: DJSQSZ

"Himmelfahrtskommando"

Passwort: ESSQGZ

"Einsatz schwerer Waffen"

Passwort: E1S8GZ

"Wer zuerst kommt ..."

Passwort: EESCGZ

"Zweimal ist keinmal"

Passwort: ENTGZ

"Sonderflug der Con-Air"

Passwort: EJU CGZ

"Nieder mit den Mutanten"

Passwort: FUHCGZ

"Untergangsstimmung"

Passwort: FIHCUZ

"Roboter surfen nicht"

Passwort: FAHCHZ

"Der Konvoi"

Passwort: GGHCJZ

"Stoßtrupp nach Avalon"

Passwort: GTH6JZ

"Schmelzt die Roboter ein!"

Passwort: G1HLJZ

**Serie 9**

"Miss Daisy und ihr Chauffeur"

Passwort: L41Q14

"Jagd auf Wühlmäuse"

Passwort: LI1Q1I

"Alarmstufe Purpur"

Passwort: LQ1Q1Q

"Checkpoint Charlie"

Passwort: LZ1Q1Z

"Highway zur Hölle"

Passwort: M11Q4Z

"Die Brücken fallen Anheim"

Passwort: MB1Q1Z

"Der Ringelreihen"

Passwort: MP1QQZ

"Die Haue-Lagune"

Passwort: MQ1HQZ

"Früchte des Zorns"

Passwort: MZ1HZZ

"Mutanten Off Line"

Passwort: N41UZZ

"Die Mauern von Jerich-Oh"

Passwort: NN1GZZ

"Inseln im Strom"

Passwort: NF1LZZ

"Witterung der Morgenluft"

Passwort: NZBLZZ

"Menschen am Fluss"

Passwort: O1ILZZ

"Überlebende Go Home"

Passwort: OJQLZZ

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!



Street Fighter EX Plus Alpha

Erstmals präsentiert Capcom ihre kultige Street-Fighter-Serie in einer aufregenden 3D-Optik. Den findigen Designern gelang das Kunststück, die gewohnt perfekte Spielbarkeit ohne Qualitätsverluste in die dritte Dimension zu übertragen.

Bloody Roar

Eine wahrhaft monströse Balgerei für Arcade-Action-Fans. Insbesondere die Möglichkeit, sich während des Handgemenges in eine reißende Bestie zu verwandeln, zeichnet diesen coolen Kloppler aus.

Marvel Super Heroes

Die Marvel-Helden verzaubern Euch! Ein klassisches, zweidimensionales Prügelspiel, das auch heute noch für mächtig Laune sorgt. Abgefahrene Bitmap-Kloperei, in der wütende Comic-Helden in die Schlacht ziehen.



Jetzt gleich nebenstehenden Coupon ausschneiden, ausfüllen, abschnicken und Du erhältst ein Jahr lang pünktlich Deine PlayStation Games per Post frei Haus (die Versandkosten übernimmt der Verlag).



Ja, ich möchte PlayStation Games eine Ausgabe lang kostenlos testen!
(DM 63,-/Jahr; Ausland: DM 87,-/ÖS: 534,-/Jahr)

Als Dankeschön möchte ich das Demo-CD-Pack (3 Stck.), Art.-Nr.: 1185. Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Datum, 1. Unterschrift

Straße, Nr.

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PlayStation Games jeden Monat frei Haus. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag gleich nach Erhalt kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 2. Unterschrift
(bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.

WARHAMMER: DARK OMEN DIVERSES

Die Fortsetzung zur gehörnten Ratte hat einige Mankos ausgemerzt. Allerdings ist eine Eigenart geblieben: der Schwierigkeitsgrad. Um alle Hobby-Fantasy-Generäle etwas zu entlasten, hier einige Cheats. Gebt diese ein, nachdem eine aktuelle Schlacht pausiert ist. Und zwar während der Screen euch mit den Worten Optionen, Wiederaufnehmen, Feldzug abbrechen anlächelt. (Im Spiel erst Start, dann Select drücken.)

Levelskip: Gebt im Pausemenü R2, R1, L2, R2, R1, R2 ein. Zum Skip wird Wiederaufnehmen aus den Optionen verwendet.

Battleskip: Gebt im Pausemenü R1, R1, L2, L2, R1, R2 ein. Zum Skip wird Wiederaufnehmen aus den Optionen verwendet.

Geld: Gebt im Startscreen Select, R1, L1, R1, L2, R1, R2 ein. Hierdurch eignet ihr euch mehr Geld an. Um dies zu wiederholen, muss jedesmal der Speicherstand neu eingeladen und danach das Ergebnis auf Memory-Card verewigt werden. Oder ihr gebt den Code ein, während ihr euch im Pausescreeen befindet. Durch die Option Wiederaufnehmen werden die Geldmittel gutgeschrieben. Dies funktioniert jedoch nicht immer.

Schneller Tod: R1, L1, R2, R2, R1, R1.

Schnelles Laden: R2, R1, R2, R1, L2, R1.

Gegnaraufstellung: L2, L2, R2, L2, R1, R1.

Smally: L2, L2, L2, L2, R2.

Die FMV werden folgendermaßen aus dem Hauptmenü angewählt:

The Black Grail: ←, L1, O, L2, Δ, R2.

Carstein & Jewel: R1, Δ, R2, R2, □, R1.

Hand of Nagash: R2, ←, R2, ↑, ↓, ←.

Liber Mortis: O, Δ, □, →, R1, R2.

Victory: L2, →, □, →, R1, R2.

Long March: R1, L2, Δ, □, ←, R2.

Credits: ←, →, □, →, R1, R2.



THEME HOSPITAL PASSWÖRTER

Ärger in der Notaufnahme? Sture Ärzte? Schlechtes Personal? Das muss nicht sein. Für alle leidgeplagten Krankenhausbauer hier die Passwörter:

2.) X O O Δ Δ O O X

3.) O O Δ X Δ O Δ

4.) □ Δ O O X Δ O

5.) O Δ O O X Δ O Δ

6.) □ Δ O O X O X O

7.) □ Δ Δ O X O Δ O

8.) X Δ O O X Δ O X

9.) Δ X Δ O X Δ O

10.) O O X Δ O X O O

11.) Δ O O Δ O O X

12.) O O X X O O O Δ

WARCRAFT 2 CHEATS & LEVELCODES

Tides of Darkness/Menschen:

HLLBRD (Hillsbrad)

MBSHTM (Hinterhalt bei

Tarren Mill)

HSTHSH (Southshore)

TTCKNZ (Attacke auf Zul

Dare)

HTLBRD (Tol Barad)

DNLGZ (Dun Algaz)

GRMBTL (Grim Batol)

TYRHND (Tyr's Hand)

BTTLTD (Schlacht bei

Darrowmere)

PRSNRS (Die Gefangenen)

BTRYLN (Verräter)

BTTLTC (Schlacht bei

Crestfall)

SSLTNB (Blackrock Spire)

GRTPRT (Das Große Portal)

Tides of Darkness/Orcs:

ZLDR (Zul Dare)

RDTHLL (Überfall auf

Hillsbrad)

RCSTHS (Southshore)

SSLTNH (Angriff auf

Hillsbrad)

RCTLBR (Tol Barad)

BDLNDs (Brachländer)

FLFST (Fall von Stromgarde)

RNSTNT (Runenstein
bei Caer Darrow)

RZNGFT (Ver-

nichtung von

Tyr's Hand)

DSTRCT (Zer-

störung von

Stratholm)

DDRSSQ (Die

Untoten von Quel

Thalas)

TMBFSR (Das

Grabmal des

Sargerass)

SGFDLR (Die

Belagerung von

Dalaran)

FLFLR (Der Fall von

Lordaeron)

Beyond the Dark Portal/Menschen:

LLRSJR (Allerias Reise)

BTTLFR (Schlacht um

Nethergarde)

NCMRNT (Der Graben

zwischen den Welten)

BYNDTH (Jenseits des

Dunklen Portals)

SHDWSS (Schattenmeer)

FLLFCH (Der Fall von

Auchindoun)

DTHWNG (Deathwing)

CSTFBN (Kampf an der Küste)

HRTFVL (Im Herzen des

Bösen)

BTTLFH (Belagerung der

Vorhut)

DNCFTH (Verrat des Laughing

Skull)

BTTRTS (Der teuer erkaufte

Sieg)

Beyond the Dark Portal/Orcs:

OSLYRT (Schlächter von

Shadowmoon)

SKLLFG (Der Schädel des Gul

Dan)

THNDRL (Thunderlord und

Bonechewer)

RFTWKN (Durchgang zur

Finsternis)

DRGNSF (Drachen von

Blackrock Spire)

NWSTRM (New Stormwind)

SSFZRT (Die Gewässer von

Azeroth)

SSLTNK (Angriff auf Kul Tiras)

DPTMBF (Das Grabmal des

Sargerass)

LTRC (Alterac)

YFDLRN (Das Auge von

Dalaran)

DPDRKP (Das Dunkle Portal)

Zwischensequenzen:

DPPNNG, PRLDTN, RCGRTS,

BRNNGF,

HMSRFV, HWRNTH, DRNRTH,

RCDPVC,

HDPVCT, TDPNNG, QLTHLS,

HKHZMD,

RTNTZR, RCTDVC, HTDVCT,

TDSFDR,

NRTHLN, RCKHZM.

Cheats:

TSGDDYTD: Hiermit werden eure Einheiten unverwundbar, auch die Angriffsstärke nimmt erheblich zu.

GLTTRNG: Nach jeder Eingabe dieses Cheats erhöhen sich Gold-, Holz- und Ölreserven.

Doch Vorsicht, der Gegner

profitiert in der gleichen

Weise hiervon!

VLDZ: 5000 Einheiten Öl.

MKTS: Nach Eingabe werden

Einheiten und Gebäude

wesentlich schneller fertig-

gestellt.

NSCRN: Deckt die gesamte

Karte auf.

DKMT: Alle Upgrades.

BLAST CHAMBER

XPLDER-/GAME-BUSTER-CODES

Unendlich Chamber-Zeit:

800B 8202 00B4

Unendlich Zeit Spieler 1:

800B 753E 003C

Unendlich Zeit Spieler 2:

800B 76AA 003C

WARCRAFT 2

XPLDER-/GAME-BUSTER-CODES

Maximales Gold in den Minen:

8011 EC86 FFFF

BATTLE ARENA TOSH. 3

XPLDER-/GAME-BUSTER-CODES

Leon aktivieren:

3017 D298 0001

Ten Count aktivieren:

3017 D29A 0001

Zola aktivieren:

3017 D29C 0001

Adam aktivieren:

3017 D29E 0001

Cuiling aktivieren:

3017 D2A0 0001

Toujin aktivieren:

3017 D2A2 0001

Balga aktivieren:

3017 D2A4 0001

Atahua aktivieren:

3017 D2A6 0001

Tau aktivieren:

3017 D2A8 0001

Rachael aktivieren:

3017 D2AA 0001

Schultz aktivieren:

3017 D2AC 0001

Judgement aktivieren:

3017 D2AE 0001

Vermilion aktivieren:

3017 D2B0 0001

Miss Til aktivieren:

3017 D2B2 0001

Sho aktivieren:

3017 D2B4 0001

Abel aktivieren:

3017 D2B6 0001

Veil aktivieren:

3017 D2B8 0001

Naru aktivieren:

3017 D2BA 0001

HARDCORE 4X4

XPLDER-/GAME-BUSTER-CODES

Verstecktes Fahrzeug:

8008 48EA 0006

801F 83A4 0003

RIDGE RACER TYPE 4

XPLDER-/GAME-BUSTER-CODES

Kurse öffnen:

800F 392C FFFF

300F 3974 0001

800F 3978 0101

800F 397A 0101

Extra-Trial komplett:

800F 397C 0101

800F 397E 0101

DEVIL'S DECEPTION

XPLDER-/GAME-BUSTER-CODES

Unendlich Hitpoints:

800A D242 6464



Immer schneller



Neu



**nur
3,90**

Alle 14 Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

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

TEST DRIVE 5 CHEATS

Um an die zusätzlichen Goodies bei Test Drive 5 zu kommen, müsst ihr euch mit dem entsprechenden Namen in die High-

scoreliste eintragen.

Extra-FMV:

AUXRAY

Pitbull Special & Crisis Beat & All Mighty Maui: NOLIFE

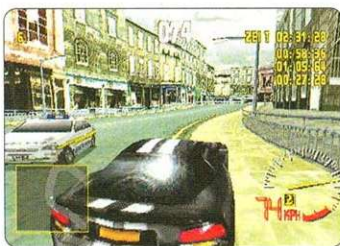
Super-Arcade-Mode:

SPURT

Cop-Chase:

VR5IX

Tipp für Anfänger: Benutzt den Shelby Cobra 427SC, da dieser mit Handling und Beschleunigung am besten geeignet ist, um anfangs einen Eintrag in die Highscoreliste zu ermöglichen. Nehmt beim Drag-Race als Gegner den Nissan Skyline.



VIGILANTE 8 CHEATS

Beim heillosen Durch-

einander von Vigilante 8 kann man sich durch einige Cheats noch einmal viel Spielfun bereiten. Gebt die folgenden Codes als Passwörter ein.

MONSTER_WHEELS: Monster-Räder

GO_SIGHTSEEING: keine Gegner

SEE_ALL_MOVIES: FMV-Sequenzen

I_WILL_NOT_DIE: unzerstörbar



SWING PROFI-TIPPS

Der Nerver

Der normale Weg, seinen Nachbarn in den Wahnsinn zu treiben. Eine der äußeren Wippen mit zwei gleich schweren Kugeln ausbalancieren. Dann die innere der beiden Kugeln mit einer 2 zum Gegner schleudern. Danach das Gewicht der Wippe wieder ausgleichen und die nächste Kugel wieder mit einer 2 abschicken. Wenn der Gegner nicht aufpasst, führt eine kleine Serie solcher Angriffe zum Knock-out.

Die Versiegelung

Der Gegenspieler hat eine böse Extrakugel schleuderbereit bei sich liegen und wartet noch auf einen günstigen Angriffsmoment. Katapultiert man eine normale Kugel oben drauf, ist einem der "Dank" dann sicher. Ähnlich versiegeln und vor Bomben schützen lassen sich auch Blocker oder Blackmaker, die im gegnerischen Spielfeld glücklich platziert sind. Der Gegner kann dann eine Weile lang nichts dagegen unternehmen.

Das versteinerte Spielfeld

Der Nachbar versucht sich gerade an einem Dreier mit vielen, vielen Kugeln? Nun, ein geschickt obendrauf platzierter Color-Stonemaker wirkt dabei wahre Wunder. Dieses Extra verdient man sich vorher mit einem 8er. Dies ist übrigens auch eine gute Waffe gegen Leute mit einem Spielfeld voller Stings.

Der versaute Färber

Sollte der Gegner gerade den Tint-Depot im Kran haben und noch überlegen, kann ein schnell und genau platzierter Stein den Mitspieler zur Verzweiflung treiben. Schnell eine Kugel auf die Wippe unter den Kran werfen. Mit etwas Glück ist sein Depot dann voller nutzloser Steine.

Der Turmtod

Schnell und effektiv wird man den Nachbarn durch einen gut vorbereiteten Turmangriff los: Mit einem 10er einen Tower produzieren, eine Wippe ausgleichen und schussbereit machen. Nachdem der Tower beim Gegner den Steinturm produziert hat, sofort die Wippe wieder ausgleichen und mit dem gleichen Gewicht eine einzelne normale Kugel obendrauf werfen.

Der geblockte Twister

Mit einer Kombination aus Blocker und Twister befördert man den Nachbarn elegant ins Aus. Zuerst beide Extras mit einem 10er und einem 11er produzieren. Sobald der Blocker im Feld des zukünftigen Ex-Gegners wirksam ist, schnell im eigenen Feld einen hohen Turm aus normalen Kugeln aufbauen und den Twister obendrauf werfen. Die Kugeln wirbeln ins Nachbarfeld und bleiben dank Blocker drüben allesamt auf den äußersten Wippen liegen.

Der Überraschungstwister

Der Twister eignet sich hervorragend zum Erzeugen von Chaos bei vielen Gegnern gleichzeitig. Richtig gut wird es vor allem, wenn möglichst viele Extras mit ihm auf die Reise gehen. Einfach mit einem Tint-Depot einen eigenen bereits vorhandenen Blocker oder Tower multiplizieren, damit einen Turm bilden und mit dem Twister anschließend streuen.

Übrigens: Der Profi hat zum Schutz immer eine Bombe oder ähnliches im Depot vorrätig!

C&C 2: GEGENSCHLAG

XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES

Geplänkel-Codes

Unendlich Geld:

D001 008A 0004

8002 CD40 FFFF

D001 008A 0004

8002 CD42 03FF

Unendlich Energie:

D001 008A 0004

8002 CD5C FFFF

D001 008A 0004

8002 CD5E 00FF

Kein Energieverbrauch:

D001 008A 0004

8002 CD60 0000

Keine Silos nötig:

D001 008A 0004

8002 CD3C 0000

SPORTS CAR GT

XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES

Alle Klassen wählbar:

300A 1718 0004

R-TYPES

XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES

R-Type 1

Unverwundbar:

8013 8324 0001

Unendlich Leben Spieler 1:

8013 8290 0005

Unendlich Leben Spieler 2:

8013 8298 0005

Credits:

8013 8262 0099

R-Type 2

Unendlich Leben Spieler 1:

800F B996 0500

Missiles für Spieler 1/Spieler 2:

800F 8190 0001

A BUG'S LIFE

XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES

Unendlich Leben:

300A 91B0 0005

Unendlich Energie:

300A 91A4 0004

50 Samen:

300A 91B1 0032

Alle Level anwählbar:

3008 2914 000F

Unverwundbar:

300A 91A2 0021

A-TRAIN

XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES

Unendlich Geld:

800A 6230 9400

B-MOVIE

XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES

Unendlich Komponenten:

8008 558C 0066

8008 5590 0066

8008 5594 0066

Unendlich Forscher:

8008 5588 0066

Unendlich Zeit:

8003 E942 2400

COLIN MCRAE RALLY

XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES

Race-Timer einfrieren:

D00C 607E 000F

800C 607E 000A

Unendlich Zeit:

800C 5FD8 003C

Alle Strecken und Fahrzeuge im Expert-Mode:

8001 0098 FFFF

EARTHWORM JIM 2

XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES

Unendlich Leben:

800C F2C8 0005

800C F2CA 0005

Unendlich Energie:

800B CAC0 0064

Unendlich Schuss:

800A EE4C 03E8

C3 RACING

XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES

Arcade-Mode-Codes

Alle Stages in AFRICA:

8002 5538 0003

Alle Stages in MONACO:

8002 5528 0003

Alle Stages in ROMA:

8002 5526 0003

Alle Stages in NORWAY:

8002 552A 0003

Alle Stages in GREAT BR.:

8002 552C 0003

Alle Stages in CHINA:

8002 5530 0003

Alle Stages in den USA:

8002 5532 0003

Alle Stages in INDONESIA:

8002 5534 0003

Alle Stages in BRASILIA:

8002 5536 0003

Alle Stages in PERU:

8002 552E 0003

ODDWORLD:

ABE'S EXODUS

XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES

300 Mudokons befreit: 8007 E5EA 012C

Sofortige Übernahme (L1+L2):

D007 E660 0005

8007 E5A8 FFFF

Unendlich Wurfsteine:

D01F 389E 0008

801F 389E 0009

Keine Opfer: 8007 E5E8 0000

RIDGE RACER REVOLUTION

XPLÖDER-/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

BLAST RADIUS CHEATS

Alle Schiffe aufpowern und Sektor 5

Geht im Hauptmenü schnell folgende Tastenkombination ein:

→, L1, ↑, ↑, ↓, →, R2, L2, R2, ↓, ↑, ↓.

Eine Explosion bestätigt daraufhin die richtige Eingabe.

Wraith-Schiff und Sektor 8

Geht erst einmal den Code ein, womit alle Schiffe aufgewertet werden. Dann wird wieder im Hauptmenü folgende Tastenkombination schnell eingegeben:

←, →, L1, ←, →, L1, R2, R2, R2, L2, ←, →, ↑.

Eine Explosion bestätigt daraufhin die richtige Eingabe. Startet dann eine Mission und brecht diese wieder ab. Nun sollten das Wraith-Schiff sowie Sektor 8 anwählbar sein.

Alternative Planeten

Dieser Code darf nicht zusammen mit den beiden oberen Codes eingegeben werden. Ansonsten funktioniert er nicht. Wieder einmal wird folgende Tastenkombination schnell im Hauptmenü eingegeben:

↓, ↑, L1, →, L1, ↑, →, Select, →, R2, L1, L2.

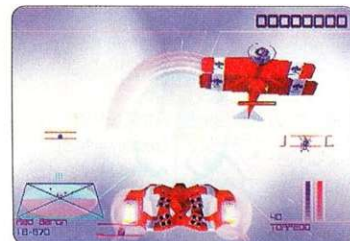
Eine Explosion bestätigt daraufhin die richtige Eingabe. Nun werden einige Objekte im Spiel durch Köpfe der Programmierer ersetzt.

Doppeldecker-Action

Dieser Code darf nicht zusammen mit den beiden oberen Codes eingegeben werden. Wieder einmal wird folgende Tastenkombination schnell im Hauptmenü eingegeben:

L1, ←, R2, ↓, Select, ←, ↓, R2, R2, Select, ↑.

Startet nun ganz normal das Spiel.



C&C 2: ALARMSTUFE ROT LEVELCODES/CHEATS

Die Cheats:
Geht mit der

Maus (rechte Maustaste) bzw. dem Pad auf die Herstellungsanzeige. Hier seht ihr eure Bau- und Herstellungsmöglichkeiten. Dort befinden sich unter den Symbolen für Reparieren (Schraubenschlüssel) sowie unter dem Dollarzeichen die Padknöpfe der PS.

Mit dem Steuerkreuz wechselt ihr nun zwischen ihnen hin und her und drückt auf dem jeweiligen Zeichen den Cancelknopf (in der Standardeinstellung ist dies die Kreistaste). Mit dem richtigen Timing lässt sich der entsprechende Cheat dann aktivieren.

Level gewinnen: X□□△○△○

Level verlieren: ○○○△□X

Unshroud (nur Multiplayer): □△○X△□

Our Names (nur Multiplayer): ○○○△△△

Soylent Green (nur MP): X○△△○X

Money: □□○X△○

Parabomb: □X○○X△

Nuke: ○X○△□△

Chronoshift: △○○□□X

Iron Certain: ○□○X△△

Alliierte Seite:

Mission 01 - "Finden Sie Einstein":

HFHE70T7Q

Mission 02 - "Räumen Sie den Weg für den Konvoi frei":

T3T2JZ7IE

Mission 03 - "Tanjas Alleingang":

17VLTWLS2

Mission 04 - "Zerstören Sie alle sowjetischen Einheiten":

CVKQJSPLC

Mission 05 - "Tanjas Befreiung":

NQ72A45T2

Mission 06 - "Eiserner Vorhang":

XLN23MQHH

Mission 07 - "Radarstation besetzen und die U-Boot-Werft vernichten":

J11KNDFZ9

Mission 08 - "Verteidigen Sie den Stützpunkt während des Zeitlimits":

17DCQT9V8

Mission 09 - "Überläufer":

RLSGCHBB9

Mission 10 - "Atomare Gefahr":

X9FJZVJ21

Mission 11 - "Schalten Sie die feindlichen Kontrollzentralen aus":

T3BB8NoJ

Mission 12 - "Räumen Sie die Wolga frei":

17DUIKEQ7

Mission 13 - "Operation Eiserner Vorhang":

BUQ1ASYIY

Mission 14 - "Die unterirdische Waffenfabrik":

9BFDSSU2G

Mission 15 - "Moskau sehen und zerstören":

ENDE

Sowjetische Seite:

Mission 01 - "Zerstören Sie die alliierten Truppen":

17DCOSNDF

Mission 02 - "Verteidigen Sie die Basis und vernichten Sie den Gegner":

FEUZDoKY3

Mission 03 - "Vernichten Sie den Spion":

LZRJA0FYR

Mission 04 - "Angriff":

7YYG5WMJF

Mission 05 - "Inselbesetzung":

RMVQHI8L

Mission 06 - "Beschützen Sie den Konvoi":

P1ATR8VH0

Mission 07 - "Verhindern Sie eine Kernschmelze":

HFZ54RNUC

Mission 08 - "Säubern Sie Elba":

1PMRW6JEQ

Mission 09 - "Vernichten Sie den LKW":

DV7WUUY5E

Mission 10 - "Bringen Sie den Konvoi durch":

QKZNBX7ID

Mission 11 - "Vernichtung der alliierten Hafenanlagen":

W5V2HMC0

Mission 12 - "Besorgen Sie die Chronosphäre":

IHDUUGJGB

Mission 13 -

"Chronosphäre Teil 2":

5XAE2LIIN

Mission 14 -

"Der Fall Europas?":

ENDE



RACING SIMULATION 2

Ohne die richtige Justierung werdet ihr euch schwer tun, in den Genuss des **Sieges** zu kommen.
Deswegen listen wir hier alle **relevanten Einstellungen** auf.



Argentinien

Lenkeinschlag 22°
Reifen weich
Flügelwinkel 11°, 13°
Bremsen 55%, 45%
Getriebe 17-25-32-38-42-45
Bodenfreiheit hoch
Federung hart/weich



Australien

Lenkeinschlag 20°
Reifen weich
Flügelwinkel 12°, 12°
Bremsen 60%, 40%
Getriebe 17-25-32-38-42-45
Bodenfreiheit hoch
Federung hart/weich



Belgien

Lenkeinschlag 20°
Reifen weich
Flügelwinkel 8°, 10°
Bremsen 50%, 50%
Getriebe 18-25-31-37-43-47
Bodenfreiheit mittel
Federung weich/weich



Brasilien

Lenkeinschlag 22°
Reifen weich
Flügelwinkel 11°, 11°
Bremsen 50%, 50%
Getriebe 17-25-32-38-42-45
Bodenfreiheit mittel
Federung hart/weich



Deutschland

Lenkeinschlag 18°
Reifen weich
Flügelwinkel 2°, 2°
Bremsen 55%, 45%
Getriebe 18-27-35-41-46-50
Bodenfreiheit mittel
Federung hart/weich



England

Lenkeinschlag 22°
Reifen weich
Flügelwinkel 10°, 12°
Bremsen 55%, 45%
Getriebe 17-25-32-37-42-46
Bodenfreiheit hoch
Federung hart/weich



Frankreich

Lenkeinschlag 22°
Reifen weich
Flügelwinkel 8°, 7°
Bremsen 55%, 45%
Getriebe 17-24-30-36-41-45
Bodenfreiheit hoch
Federung hart/weich



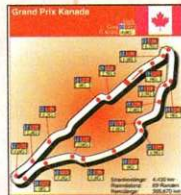
Italien

Lenkeinschlag 20°
Reifen weich
Flügelwinkel 7°, 8°
Bremsen 55%, 45%
Getriebe 18-26-33-40-46-51
Bodenfreiheit hoch
Federung hart/weich



Japan

Lenkeinschlag 22°
Reifen weich
Flügelwinkel 10°, 11°
Bremsen 58%, 42%
Getriebe 18-25-31-37-42-46
Bodenfreiheit mittel
Federung hart/weich



Kanada

Lenkeinschlag 23°
Reifen weich
Flügelwinkel 8°, 7°
Bremsen 55%, 45%
Getriebe 19-27-35-40-45-49
Bodenfreiheit hoch
Federung hart/weich



Luxemburg

Lenkeinschlag 20°
Reifen weich
Flügelwinkel 12°, 12°
Bremsen 55%, 45%
Getriebe 17-25-32-37-41-45
Bodenfreiheit mittel
Federung hart/weich



Monaco

Lenkeinschlag 23°
Reifen weich
Flügelwinkel 19°, 19°
Bremsen 50%, 50%
Getriebe 17-23-29-35-40-43
Bodenfreiheit mittel
Federung hart/weich



Österreich

Lenkeinschlag 21°
Reifen weich
Flügelwinkel 13°, 13°
Bremsen 55%, 45%
Getriebe 17-25-32-37-41-45
Bodenfreiheit hoch
Federung hart/weich



San Marino

Lenkeinschlag 18°
Reifen weich
Flügelwinkel 9°, 9°
Bremsen 55%, 45%
Getriebe 16-23-28-36-40-45
Bodenfreiheit mittel
Federung hart/weich



Spanien

Lenkeinschlag 23°
Reifen weich
Flügelwinkel 13°, 13°
Bremsen 55%, 45%
Getriebe 19-26-32-37-42-46
Bodenfreiheit hoch
Federung hart/weich



Ungarn

Lenkeinschlag 18°
Reifen weich
Flügelwinkel 17°, 18°
Bremsen 55%, 45%
Getriebe 22-27-31-35-38-41
Bodenfreiheit hoch
Federung weich/weich

NEED FOR SPEED IV

EAs rasante Bolidenhatz hat einiges an versteckten **Modi** und **Kleinigkeiten** zu bieten, die nicht so leicht herauszufinden waren. Wir haben selbstverständlich wieder alle **Hebel** in Bewegung gesetzt, um für euch Tricks parat zu haben!



DASHBOARD-VIEW:

Sobald ihr euren Wagen ausgesucht habt und mit der Starttaste loslegen wollt, müsst ihr ↑+△+× drücken, noch ehe der Ladescreen erscheint. Haltet diese Tastenkombination gedrückt, bis das Rennen losgeht, und nun könnt ihr auch in der Cockpit-Perspektive am Renngeschehen teilnehmen. Zusätzlichen Schub bekommt ihr, wenn ihr ↑ drückt!



GAGS AM RANDE:

Ihr könnt mit den Scheinwerfern und Fahrtrichtungsanzeigern eures Boliden blinken! Haltet ganz einfach während des Rennens L1 gedrückt und zusätzlich
←, um den linken Blinker zu betätigen,
↑, um die Scheinwerfer ein- und auszu-schalten,
→, um rechts zu blinken,
↓, um die Warnblinkanlage zu aktivieren! Bringt zwar nicht viel, sieht aber lustig aus!



SCNELLERES VERHAFTEN:

Wenn ihr im Verfolgungsmodus als Polizist die Sirenen eures Dienstwagens abschaltet, flüchtet der Raser nicht vor euch und ihr könnt ihn leichter fassen. Bevor ihr ihn stellt, muss die Sirene jedoch wieder eingeschaltet werden. Habt ihr schließlich zehn Geschwindigkeitssünder hinter Schloss und Riegel gebracht, winkt ein neues Polizeiauto. Nach Erledigung des Verfolgungsmodus mit jedem Polizeifahrzeug gibt es noch ein ganz neues Rennmobil als Belohnung.



HEAVY-CAR-MODUS:

Stört euch der lästige Verkehr auf EAs virtuellen Straßen? Hier ist die Lösung: Nach Auswahl eures Flitzers müsst ihr lediglich ←+□+△ drücken, noch ehe der Ladescreen erscheint, und bis zum Start des Rennens gedrückt halten. Dadurch aktiviert ihr, dass euer Auto durch den Gegenverkehr gleitet wie ein Messer durch die Butter. Fliegende Kontrahenten sind hier an der Tagesordnung!

SOUND-CHECK:

Wollt ihr eure Lauscher mit noch mehr Tracks zudröhnen, dann schaut doch mal im Audio-Menü unter CD-Player vorbei. Ganz unten sind noch zwei Songs, die darauf warten, eingeschaltet zu werden.

GELD:

Das Thema Geld ist nicht nur in der Realität ein Problem, sondern auch bei NFS IV. Um leicht an Kohle ranzukommen, geht ihr wie folgt vor. Geht in den High-Stakes-Modus, nachdem ihr ein Auto gekauft habt. Hat die PS Memory-Card 1 abgefragt, verlangt sie nach einer zweiten. Nehmt nun die Card aus Slot 1 und steckt sie in Slot 2. Die PS denkt, es sind zwei unterschiedliche Speicherstände, und startet das Rennen. Nun müsst ihr nur noch gegen euch selbst verlieren (wie schwer), und ihr bekommt nach dem Rennen das Auto des Losers gutgeschrieben. Verkauft es und spart auf die teuren Modelle!

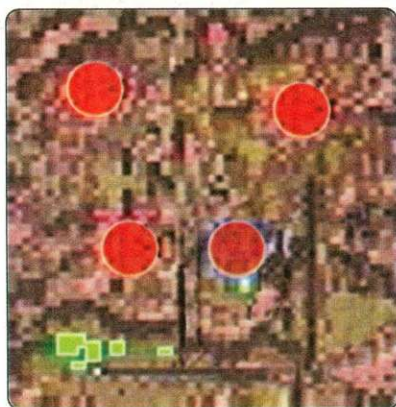


WARZONE 2100



Eidos' **Strategie-Kracher** ist wahrlich ein harter Brocken. Verzweifelte Hobby-Strategen sollten daher mal einen Blick in unsere **zweiteilige Komplettlösung** werfen, die euch sicher durch alle 33 Missionen führt.

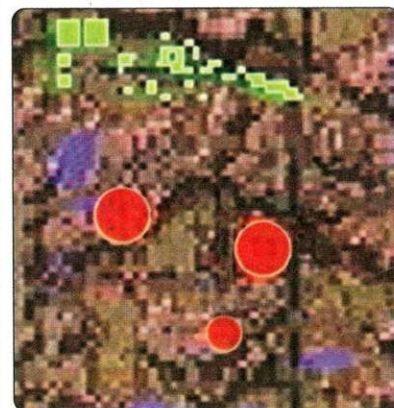
Level 1 Zeitlimit: keines



Zunächst gilt es, ein Hauptquartier und eine Werkstatt zu errichten (Bild 1, 2). Erbaut nun Viper-Räder, um das Lager, das von Scavengers angegriffen wird, zu verteidigen (Bild 3). Greift nun das erste Lager des Feindes an, das im Nordosten eures Quartiers liegt (Bild 4). Zerstört die Siedlung nördlich und sammelt die Goodies ein. Gleiches gilt für die feindliche Ansammlung, die sich im Westen befindet (Bild 5). Zu guter Letzt überrollt ihr das Lager im Süden und beendet somit die erste Mission. Abschließend bleibt noch zu erwähnen, dass ihr während des Auftrages nicht vergessen solltet, neue Technik zu erforschen.



Level 2 Zeitlimit: 60 min.



Die drei feindlichen Siedlungen befinden sich im Süden. Dummerweise befindet sich eine davon direkt unter eurem Lager auf einer Anhöhe, von der aus euch Panzer beschießen. Setzt eure LKWs ein, um angeschlagene Gebäude zu reparieren. Mit etwa zehn Panzern geht es dann in Richtung Süden, wo ihr auf die erste Siedlung des Feindes trifft, die ihr vernichtet (Bild 1). Zieht anschließend nach Westen zum nächsten Lager des Gegners (Bild 3), das sich direkt hinter eurem Hauptquartier befindet. Achtet auf die Geschütztürme, die sich in den Bergen befinden (Bild 2). Holt euch nun das Artefakt auf der Anhöhe im Westen (Bild 4). Nun geht's nach Süden zum letzten Lager des Feindes. Auf dem Weg dorthin trifft ihr auf gegnerische Einheiten, die vernichtet werden müssen (Bild 5). Daher solltet ihr für Nachschub aus den heimischen Fabriken sorgen. Im feindlichen Camp befindet sich ein Kraftwerk, dem ihr durch Zerstören des Gebäudes eine neue Technologie entlocken dürft (Bild 6).



Level 3

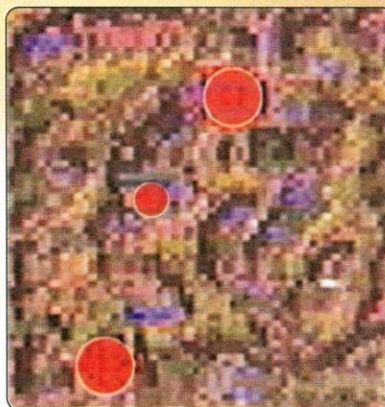
Zeitlimit: 15 min.

In der dritten Mission gilt es zunächst einmal das Energiemodul zu erforschen (Bild 1) und anschließend euer Kraftwerk damit auszustatten. Dazu schickt ihr einfach einen LKW zum Gebäude und befiehlt ein Upgrade (Bild 2). Im zweiten Teil der Mission müsst ihr zehn Panzerfahrzeuge in den Transporter laden (Bild 3) und einen neuen Teil der Welt erforschen, in den euch das Luftfahrzeug bringt. Dort angekommen, bewegt ihr eure Truppen nach Norden und sammelt das Artefakt ein (Bild 4). Nun nichts wie zurück zur Landezone, wo einige Feinde auf euch warten. Sind diese beseitigt, steht einer sicheren Rückkehr in die Heimat nichts mehr im Wege.



Level 4

Zeitlimit: 30 min.



Ladet zunächst zehn Panzer in den Transporter (Bild 1) und erkundet die Location, in die er euch bringt. Dort trefft ihr auf verbesserte gegnerische Einheiten, deren Waffensysteme vor allem in Sachen Reichweite upgegradet sind. Zieht nach Westen und zerstört das Dorf des Gegners (Bild 2). Jetzt nehmt ihr euch die Siedlung nordöstlich eures Standortes vor (Bild 3), in der ihr ein Artefakt findet. Auf dem Weg dorthin trefft ihr auf starke gegnerische Einheiten, die euren Trupp sehr schwächen. Daher ist es ratsam, neue Truppen (zehn Panzerfahrzeuge) anzufordern. Nach der Zerstörung der zweiten Ansammlung von Gegnern zieht ihr nach Norden, um das letzte Dorf zu vernichten (Bild 4) und anschließend zur Landezone zurückzukehren. Dort wartet bereits eine große Anzahl gegnerischer Truppen auf euch. Nachdem diese vernichtet sind, ist die Mission abgeschlossen.



Level 5

Zeitlimit: 90 min.



Beladet den Transporter mit neun Panzerfahrzeugen und einem LKW, den ihr an der Landezone einen oder mehrere Geschütztürme bauen lasst, um das Gebiet zu sichern (Bild 1). Zieht nun mit einem

Allgemeine Tipps für Hobby Strategen

- Die blauen Punkte auf der Karte sind **Ölfelder**, dank denen ihr wichtige Energie erhaltet. Schickt einen LKW niemals ungeschützt dorthin, sondern schützt ihn mit zwei bis drei **Panzereinheiten**.
- Bei Warzone 2100 ist eine **Truppenüberlegenheit** sehr wichtig (Masse statt Klasse!). Um den Nachschub anzukurbeln, solltet ihr **mehrere Fabriken** in eurem Quartier bauen.
- Nutzt Hügel vor eurem Quartier zum Bau von **Türmen**. Dank des **Höhenvorteils** lassen sich ankommenden feindliche Einheiten effektiver bekämpfen.
- Vorseh vor allem **kleine Einheiten** mit dem Befehl "Rückzug bei mittelschwerem Schaden". So spart ihr wichtige Energie, die ansonsten für den Bau neuer Truppen verwendet werden müsste. Außerdem behaltet ihr dadurch die erfahrenen Einheiten, die wesentlich **intelligenter** auf dem Schlachtfeld agieren als neugebaute "Grünschnäbel".
- Da das **Zeitlimit** oftmals sehr knapp bemessen ist, solltet ihr eure Armee in einzelne Gruppen unterteilen und **verschiedene Quartiere** des Gegners **gleichzeitig** angreifen.
- Die beste **Langstreckenwaffe** ist der Lancer. Dank seiner **schweren Rakete** zertrümmert ihr damit wirklich alles! Schickt das Fahrzeug jedoch nie alleine los, sondern **beschützt** es mit **flinken kleineren Panzern**.
- Eine **gegnerische Siedlung** ist erst dann vernichtet, wenn der **rote Punkt** auf der Karte verschwunden ist.
- In Missionen ohne **Zeitlimit** solltet ihr kräftig forschen.
- Mit jedem **Angriffstrupp** solltet ihr mindestens eine **mobile Reparatereinheit** an die Front schicken.
- Produziert** auch dann fleißig neue Einheiten, wenn ihr euch in einem anderen Abschnitt der Karte befindet. Gleiches gilt natürlich auch für das **Erforschen** neuer Technologien.

Trupp von mindestens zehn Panzerfahrzeugen in Richtung Osten. Da ihr dort auf eine extrem starke Gegenwehr stoßt, solltet ihr bereits zu Anfang neue Truppen anfordern. Zerstört das erste Lager und holt euch das Artefakt. Zieht anschließend nach Nordosten und greift das große Quartier des Gegners an (Bild 2). Zerstört alle Gebäude und sichert euch die Artefakte. Aufgrund der hohen Anzahl gegnerischer Truppen solltet ihr ständig neue Fahrzeuge aus eurem Hauptquartier anfordern und zur gegnerischen Siedlung schicken. Sichert euch zu guter Letzt das Artefakt und beendet somit die Mission.



Level 6

Zeitlimit: 120 min.



Der Gegner greift euch in dieser Mission zunächst unerbittlich an. Zusätzlich versucht er im Norden eures Lagers ein Quartier zu errichten. Durchkreuzt die Pläne des Aggressors, indem ihr mehr als 20 Kampfpanser lossendet, die sich um die feindlichen Einheiten kümmern. Anschließend kämpft ihr euch

langsam nach Süden vor, wo der Feind sich festgesetzt hat. Der Weg dorthin ist gepflastert mit Bunkern, in denen sich der Feind verschanzt hat (Bild 1). Um diese Gebäude zu knacken, solltet ihr Panzer bauen, die mit Mörsern ausgestattet sind und somit die Gebilde aus weiter Entfernung angreifen können. So kämpft ihr euch immer näher an das Hauptlager des Aggressors heran, das dank geballter Feuerkraft von mehr als 20 Panzerfahrzeugen, die mit einem Mörser ausgestattet sind, vernichtet wird. Des Weiteren finden sich im Lager natürlich auch wieder die wichtigen Artefakte, die eingesammelt werden. Zieht danach nach Norden, wo sich eine weitere Basis des Feindes befindet (Bild 2). Im zweiten Teil der Mission müsst ihr die Landebasis des Feindes vernichten, die sich im Nordosten der Karte befindet. Weiterhin habt ihr alle Quartiere zu vernichten, auf die ihr auf dem Weg dorthin trefft (Bild 3). Vernichtet anschließend das Gebäude, das auf der Anhöhe steht (Bild 4) und sammelt alle Artefakte ein.



Level 7

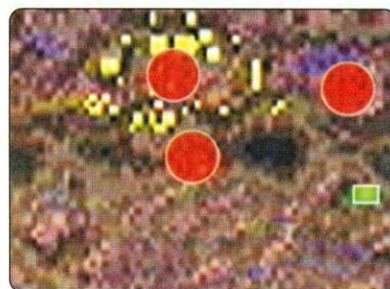
Zeitlimit: 30 min.

Bei dieser Mission gilt es, eine neue Basis östlich eures Lagers zu errichten (Bild 1). Dabei kommt es immer wieder zu schweren Angriffen des Gegners, dessen Einheiten per Transporter in die Nähe eures Lagers gelangen.



Level 8

Zeitlimit: 30+30 min.

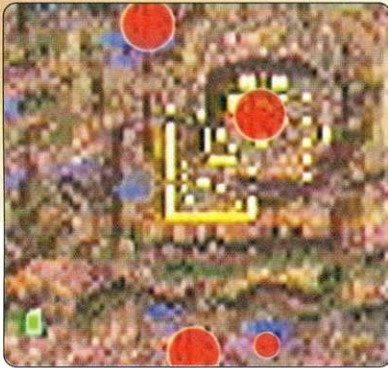


Zunächst muss der Transporter mit zehn Fahrzeugen ausgestattet und in das fremde Gebiet verfrachtet werden. Zerstört das Dorf östlich von eurem Startpunkt und steuert anschließend den grünen Punkt auf der Karte an (Bild 1). Geht dabei möglichen Auseinandersetzungen mit eurem Gegner aus dem Weg. Im zweiten Teil der Mission gilt es, das Lager des Feindes im Norden zu zerstören (Bild 2). Nutzt erforschte Technologien, um neue Panzereinheiten zu entwickeln, die den starken Gegnern gewachsen sind (z.B. Tank-Killer). Sammelt nach der Zerstörung des gegnerischen Postens die Artefakte ein und kehrt zur Landezone zurück.



Level 9

Zeitlimit: 60 min.



Erneut geht's per Transporter in einen abgelegenen Teil des Planeten. Hier müsst ihr das Hauptquartier des Gegners, das sich in der Mitte des Schauplatzes befindet, komplett zerstören. Dazu bewegt ihr die Truppen zunächst nach Osten, wo ihr auf die ersten beiden Siedlungen des Feindes trefft (Bild 1), die zerstört werden sollen. Nachdem die Dörfer niedergewalzt wurden, geht es weiter zum Hauptquartier (Bild 2), das komplett dem Erdboden gleichgemacht wird. Jetzt nur noch die Artefakte einsammeln und auch diese Mission ist gemeistert.



Level 10

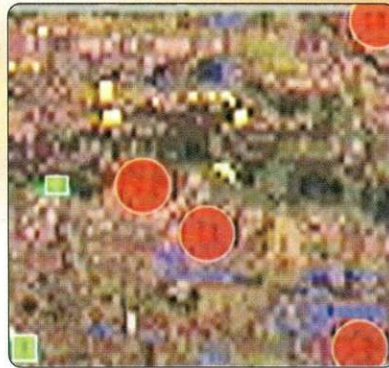
Zeitlimit: 60 min.

Die zehnte Mission hört sich relativ simpel an. Hier gilt es, euren Stützpunkt gegen die anrückenden Gegner zu verteidigen. Sie erscheinen an unterschiedlichen Stellen der Karten. Etwa fünf Angriffswellen rücken hintereinander auf eure Basis zu, die ihr abzuschlagen habt (Bild 1).



Level 11

Zeitlimit: 30 min.



Beladet euren Transporter mit zehn Panzerfahrzeugen. Angekommen an der Landezone, bewegt ihr euch nach Osten, wo ihr auf das erste Lager des Feindes trefft (Bild 1). Zieht nach der Zerstörung der gegnerischen Ansammlung nach Nordwesten und zerstört die zweite Siedlung des Aggressors (Bild 2). Anschließend führt der Weg nach Westen, wo ihr auf eine große Anzahl schwerer Panzer des Gegners trefft. Fordert Verstärkung an, die ihr nach Nordosten schickt (Bild 3). Jedoch solltet ihr euch beeilen, da die gegnerischen Einheiten flüchten. Sind alle Feinde besiegt, müsst ihr euch zur Landezone begeben. Der Schwierigkeitsgrad der Mission liegt vor allem im Zeitlimit von 30 Minuten. Ihr solltet daher eure Truppen aufteilen und jeder Gruppe einen anderen Zielort zuteilen.



Level 12

Zeitlimit: 120 min.



Erneut wird euer Transporter mit zehn Panzern bestückt und zu einer der härtesten Schlachten des Strategie-Krachers geschickt. Angekommen an der Landezone, sollte die Location vom Feind gesäubert werden und umgehend muss Verstärkung angefordert werden. Ihr solltet darauf achten, dass sich auch Hovercraft-Einheiten unter dem Nachschub befinden, weil damit die Inselgruppen erreicht werden. Kämpft euch langsam zum Hauptquartier des Gegners vor und macht es dem Erdboden gleich (Bild 1). Eine weitere Festung befindet sich im Nordosten des Territoriums (Bild 2). Nachdem diese vernichtet ist, habt ihr den Krieg gegen die Scavengers gewonnen und somit das erste von drei übergeordneten Missionszielen des Strategicals gelöst. Puh!



Teil 2...
...nächste Ausgabe!

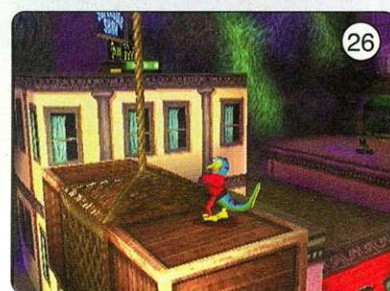
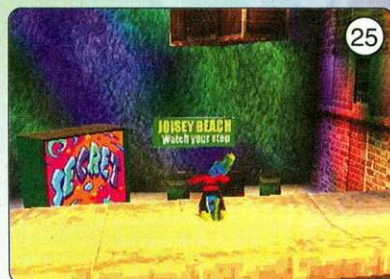


GEX: DEEP COVER GECKO

In der letzten Ausgabe haben wir euch durch **zwei der drei Welten** geführt. Nun zeigen wir euch den Rest der Levels von **Gex: Deep Cover Gecko**. Viel Spaß beim Zocken!



Nachdem ihr den zweiten Boss, den Lizard von Oz, vernichtet habt, habt ihr nun auch Zutritt in die dritte Welt von Gex: Deep Cover Gecko. Dies ist die Verbrecherstadt **Funky Town**, die dem Chicago der 20er-Jahre nachempfunden ist. Diese Welt ist in drei Bereiche aufgeteilt, die hintereinander liegen: Durch eine lange Abwasseröhre, in der einige Fliegen, Goodies und Münzen zu holen sind, betretet ihr die eigentliche Stadt, den zweiten Abschnitt. An dessen Ende gelangt ihr in eine Höhle, wo ein Space-Shuttle steht, das ihr aber erst mit 30 Fernbedienungen betreten könnt. In den ersten beiden Abschnitten befinden sich zwei weitere TV-Welten (Gangster-TV und die Superstar-Show), die dazugehörigen Bonuslevels und der letzte Geheimlevel. Ebenfalls findet ihr in den beiden ersten Bereichen die 100 Fliegen, die euch eine zusätzliche Fernbedienung beschreiben. Auf die Dächer der Hochhäuser (Bild 26) gelangt ihr, indem ihr auf die beweglichen Lastenkräne springt. Auf dem ersten Dach findet ihr eine Umkleidekabine, die euch in einen Superhelden verwandelt, der Riesenkräfte besitzt. Damit könnt ihr nun die drei Fahrzeuge (ein Auto und zwei LKWs) kaputtschlagen, um an die Fliegen zu gelangen. Darüber hinaus wird eine Goldmünze im Abwasserkanal befreit. Ihr müsst euch mehrmals verwandeln, damit ihr auch die Fässer und Kisten im hinteren Teil des Levels und auf dem Dach der Fabrik (darin befindet sich das Gangster-TV) kaputtmachen könnt. Auf dem nächsten Hochhaus findet ihr die **Superstar-Show**. Wenn ihr den dritten Lastenkrane benutzt, gelangt ihr auf ein weiteres Dach, wo ihr eine zweite Umkleidekabine findet. Hier verwandelt ihr euch in einen fliegenden Superhelden. Bei gedrückter L2-Taste gleitet ihr langsam durch die Luft. Im Hinterhof der Fabrik (Bild 25) findet ihr den **vierten Geheimlevel**. Lauft ihr in die Halle, könnt ihr in das **Gangster-TV** eisteigen.



Im Hinterhof der Fabrikhalle findet ihr den letzten Geheimlevel. Hier gilt es wieder 50 Fliegen innerhalb eines Zeitlimits einzusammeln. Habt ihr alle Fliegen gefunden, müsst ihr schnell zum Strandstuhl laufen und euer viertes Abzeichen mitnehmen. Habt ihr mittlerweile Cuz aus dem Gangster-Level befreit, könnt ihr nun auch mit ihm an den Start gehen. Nachdem ihr nun den vierten Schlüssel bekommen habt, geht ihr zurück zum Kontrollraum und geht durch die Tresortür. Hier lassen sich nun folgende Passwörter eingeben:

- | | |
|---------------------|-------------------------|
| 10 Leben: | □ × ○ ○ □ □ |
| 1 Leben: | △ ○ Stern □ □ × |
| Unverwundbarkeit: | □ Stern △ □ △ △ |
| Als Alfred spielen: | □ × △ □ 2x Stern |
| Als Cuz spielen: | □ Raute □ □ △ Raute |
| Als Rex spielen: | □ 2x Stern □ □ △ |
| Video 1 aktivieren: | ○ △ □ Stern Raute Stern |
| Video 2 aktivieren: | Raute △ × □ × △ ○ |



In der Verbrecher-Welt widmen wir uns zunächst dem ganz großen Geld und verbrennen **fünf Bündel Dollarscheine**. Folgt dem Weg, bis ihr das erste Tor erreicht. Mit der Feuerfliege (roter Fernseher) spuckt ihr einen Feuerball auf das Schloss (Bild 27), worauf sich das Tor öffnet. Ein Tipp: Mit den Feuerbällen lassen sich auch herrlich die Gegner, vor allem die MG-Schützen in den Mülltonnen, erledigen. Als Nächstes springt ihr auf die drei Fässer vor dem roten Auto und lasst euch vom MG-Schützen auf dem Autodach in die Luft schießen, um ein paar Goodies einzusammeln. Beim MG-Schützen

in der Ecke findet ihr das erste Bierfass, das ihr mit einer Schwanzzacke vernichtet. Danach an der Mauer entlanglaufen, bis ihr die Reifen erreicht. Diese wirken wie ein Trampolin und befördern euch auf die Mauer (Bild 28). Von hier aus gelangt ihr in den Innenhof, wo euch das erste Geldbündel erwartet, das ihr mit einem Feuerball in Brand setzt. Nehmt nochmals die Feuerfliege auf, benutzt sie aber noch nicht. Nachdem ihr wieder auf der Mauer seid, lauft ihr auf ihr entlang bis zum nächsten Autoreifen, durch den ihr auf eines der Gebäude kommt. Hier findet ihr eine MG, mit der ihr die beiden Gangster gegenüber abschießt. Danach springt ihr in den Innenhof darunter, wo zwei weitere Geldbündel auf euch warten, die ihr mit eurer mitgebrachten Feuerfliege vernichtet. Auch findet ihr hier das zweite Fass Bier. Danach geht es wieder auf das Dach mit der MG, wo ihr an der Wäscheleine auf das nächste Dach rutscht. Hier findet ihr eine zweite MG, mit der ihr das gegenüberliegende Gebäude mit Schüssen eindeckt. Danach rutscht ihr an der Wäscheleine (rechts neben der MG) auf die andere Seite, wo ihr das vierte Geldbündel findet. Nehmt nochmals die Feuerfliege mit und springt durch eines der Fenster zum nächsten Gebäude, wo ihr das letzte Geldbündel vernichtet. Die nächste Aufgabe besteht darin, **fünf Bierfässer zu zerstören** (zum Leidwesen aller Redakteure, die den Gerstensaft lieber selbst getrunken hätten, Anm. d. Redaktion). Zwei Fässer haben wir bereits gefunden (s.o.), also auf zu den nächsten dreien. Diese befinden sich am Hafen. Den erreicht ihr, indem ihr vom Dach mit der ersten MG via Wäscheleine auf das nächste Dach rutscht und dort mit der ersten Wäscheleine über den großen Platz zum Hafen rutscht. Am Kai befinden sich zwei weitere Fässer. Das letzte erreicht ihr, wenn ihr auf die Reifen (Bild 29) springt, um auf die Mauer auf der anderen Seite zu gelangen. Die dritte Fernbedienung bekommt ihr, wenn ihr **Cuz befreit**. Dazu müsst ihr wieder in den Hafen gehen und mit der nicht aktivierten Feuerfliege an Bord des Schiffes gehen. Wenn ihr über die Lastkräne springt, erreicht ihr das Deck ganz schnell. Hier öffnet ihr den Käfig und nehmt als Belohnung die Fernbedienung mit. Tipp: Im Hafenbecken lassen sich einige Fliegen und Goodies einsammeln.





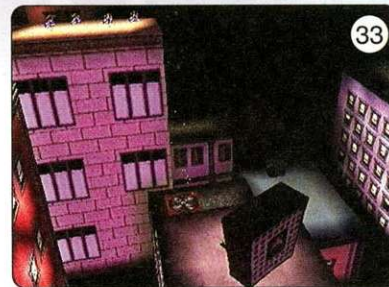
Zuerst widmen wir uns den **drei streunenden Katzen**, die ihr einfangen müsst. Ihr springt auf das Dach vor den Aufzügen, wo die erste Katze herumstreunt. Schnappt euch die Schleimfliege und schießt auf die drei Zielscheiben (Bild 30). Danach auf das Ausgangsdach springen und dem Sims nach hinten fol-



gen. Klettert die Wand nach oben, zieht euch in der Umkleidekabine um und zerstört das Gestell des Wasserturms (Bild 31). Nun klettert ihr auf den höchsten Sims und folgt diesem um das Haus herum. Achtung: Einige Bodenplatten brechen unter eurem Gewicht zusammen! Danach findet ihr eine weitere Katze auf einem Dach, die ihr gleich einfangt. Nun springt ihr auf die Balkone und kommt so zu einer weiteren Umkleidekabine. Als muskelbeackter Held springt ihr auf den ersten der drei Aufzüge, fährt nach oben und zerstört die Spezialwände. So gelangt ihr zu den beiden anderen Aufzügen und letztendlich auf ein weiteres Dach, wo sich die dritte Katze befindet. Um den **Bomber aufzuhalten**, begeben ihr euch auf das Dach der dritten Katze, jedoch solltet ihr immer noch als Held verwandelt sein. Springt nun schnell über die drei Balkone zur blauen Fassade und klettert um das Haus herum, bis ihr zu dieser Statue gelangt (Bild 32). Zerschlagt diese und klettert weiter. Danach über die beleuchteten Fenster und die Sims der Häuser, bis ihr den zweiten Checkpoint erreicht (Bild 33). Von hier aus springt ihr mit einem Karatesprung zum Ausgang auf dem gegenüberliegenden Dach. Als Held verkleidet, schlagt ihr den nächsten Wasserturm kaputt und gelangt so auf das Dach gegenüber des Bombers. Dieser schmeißt mit Sprengstoff nach euch. Weicht diesem aus und schießt ihn mit einem Schwanzschlag wieder auf den Bomber zurück (ähnlich wie beim bösen Nikolaus aus dem ersten Level), so dass er verletzt



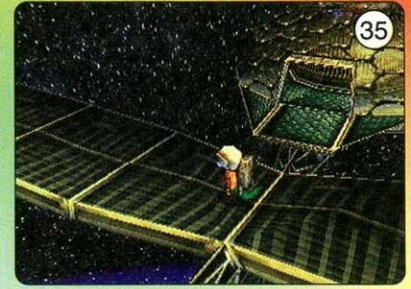
wird. Nach dreimaligem Erfolg habt ihr euch eine weitere Fernbedienung redlich verdient. Die letzte Aufgabe der Superstar-Show besteht darin, dass ihr die **fünf Häftlinge** einfangt. Begeben euch zunächst erneut zum zweiten Checkpoint. Mit der Verkleidung als fliegender Held (hinter dem großen Tor) gelangt ihr spielend zum dritten Checkpoint, von wo aus ihr die kurze Suche nach den fünf entflohenen Häftlingen hinter euch bringt.



Nachdem ihr 30 oder mehr Fernbedienungen eingesammelt habt, begeben ihr euch in die Höhle mit dem Space-Shuttle und springt in den Fernseher. Ihr kommt mit einem Raumanzug bekleidet im Orbit an und müsst in das Innere von Rez' Raumstation. Um den Zugang zu öffnen, gilt es zunächst drei Generatoren, die sich jeweils am Ende eines Sollarsegels befinden, auszuschalten. Mit der R2-Taste aktiviert ihr die Steuerungsdüse



eures Raumanzuges und gleitet so sanft durch das All. Springt zunächst vom Shuttle auf den ersten rotierenden Satelliten (Bild 34). Danach auf den großen und weiter auf den nächsten rotierenden Satelliten. Von hier aus noch auf weitere rotierende Himmelskörper. Am besten springt ihr mit einem Doppelsprung vom Hauptkörper (Mittelpunkt) eines Satelliten in die Luft, aktiviert die Steuerungsdüse und gleitet zum Hauptkörper des nächsten Satelliten. Um auf den letzten rotierenden Satelliten zu gelangen, solltet ihr den Umweg über das Weltraum-Mikroskop machen. So gelangt ihr sicher auf das erste Sollarsegel, an dessen Ende sich der erste Generator befindet (Bild 35). Habt ihr diesen deaktiviert, begeben ihr euch über das Sollarsegel in Richtung Raumstation und fahrt mit dem Aufzug nach oben. Lauft so weit auf dem dort gelegenen Steg um die Station, bis ihr zum nächsten Aufzugschacht kommt. Hier herunterspringen und auf das Sollarsegel,



um dort den zweiten Generator zu deaktivieren. Mit dem dritten Generator wird genauso verfahren wie mit den beiden ersten. Nachdem ihr durch die Luftschleuse gegangen seid, werdet ihr in das Innere der Station gebeamt, wo ihr euch einem überdimensionalen Rez stellt. Hier gilt es fünfmal einen Treffer mit der Schleimfliege zu landen (Bild 36). Sammelt diese ein, geht in die Ego-Perspektive, um besser zielen zu können, und schießt auf die Zielscheibe, die auf dem Bauch von Rez erscheint (Bild 37). Danach lauft ihr über die Brücke, die hinter euch einbricht. Nachdem Rez zweimal um sich geschlagen hat und einmal den Boden erzittern ließ, könnt ihr erneut zu einem Fernseher mit Schleimfliege laufen, um ein zweites Mal auf die Zielscheibe zu ballern. Habt ihr fünf erfolgreiche Treffer gelandet, ist Rez besiegt und ihr könnt mit der schönen Agentin Xtra auf die Erde zurückkehren. Viel Spaß beim Abspannen, das Abenteuer ist vorbei.

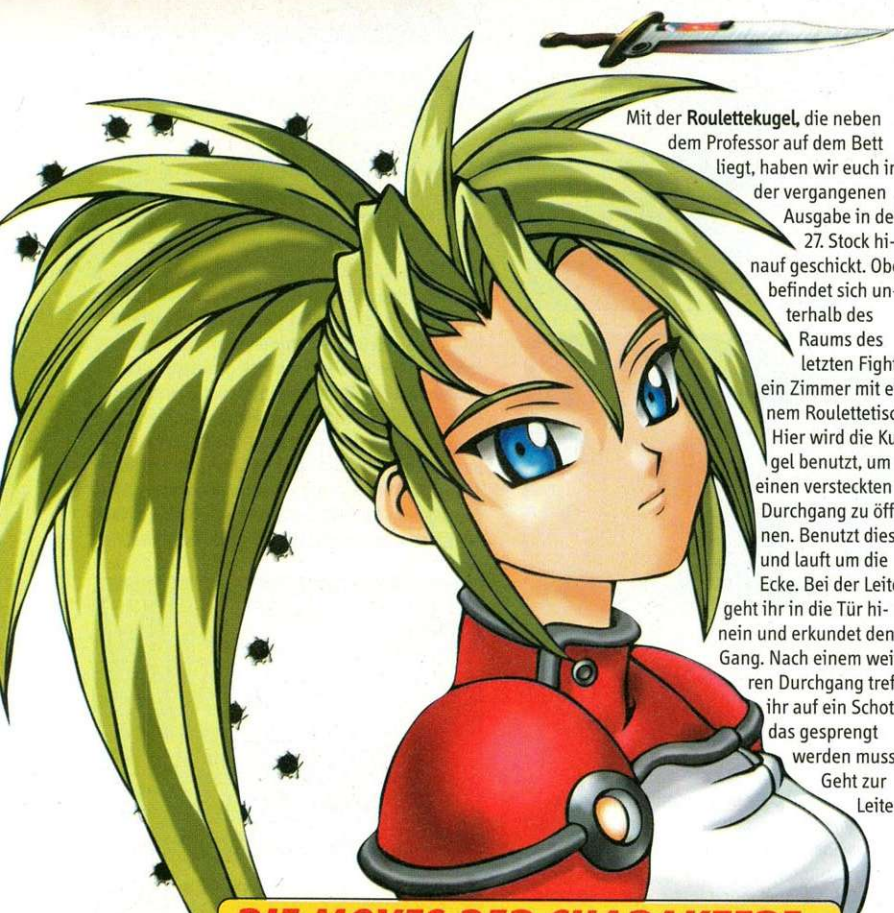


Ende gut,
alles gut....!



HARD EDGE

Auch auf dem **Endspurt** geleiten wir euch sicher durch das **Togusa-Gebäude**. Lest hier die letzten wichtigen **Schritte**.



Mit der **Roulettekugel**, die neben dem Professor auf dem Bett liegt, haben wir euch in der vergangenen Ausgabe in den 27. Stock hinauf geschickt. Oben befindet sich unterhalb des Raums des letzten Fights ein Zimmer mit einem Roulette-tisch. Hier wird die Kugel benutzt, um einen versteckten Durchgang zu öffnen. Benutzt diesen und lauft um die Ecke. Bei der Leiter geht ihr in die Tür hinein und erkundet den Gang. Nach einem weiteren Durchgang trifft ihr auf ein Schott, das gesprengt werden muss. Geht zur Leiter

DIE MOVES DER CHARAKTERE

ALEX:

Dash Forward: ↑, ↑.
Somersault: ↓, ↓.
Shoot: □.
'Here it comes' Shot: ↓ + □.
3 Punch Combo: ↑ + □, □, □.
Shoot Behind: ↓, ↑ + □.
Shoot Enemy on Ground: ↑, ↓ + □.
Somersault Shoot: ↓, ↓ + □.
Flip Kick: □ + ×.



RACHEL:

Butt Dash Attack: ↑, ↑.
Somersault (Back Dash): ↓, ↓.
2 Hit Combos: □.
5 Hit Combos: □, ↑ + □.
Spinning Uppercut: ↓ + □.
Guard: ×.
Counter Guard: ↓, ↑ + □.
Butt Splash: ↑, ↓ + □.
Spinning Fist: □ + ×.



MICHELLE:

Dash Forward: ↑, ↑.
Dash Backward: ↓, ↓.
Stab: □.
Guard: ×.
Punch and Kick Combo: □, □, □, □.
Punch and Blade Kick Combo: □, ↑ + □.
2 Punch and Blade Kick Combo: □, □, ↑ + □.
Spinning Slash: ↓ + □.
Blade Kick: ↓, ↑ + □.
Downward Blade Kick: ↑, ↓ + □.
Spinning Flip Kick: □ + ×.



BURNS:

Dash Forward: ↑ + □.
Back Flip: ↓, ↓.
Dynamite Punch: ↓ + □.
3 Hits Punch Combo: □, □, □.
Dynamite Uppercut: ↓, ↑ + □.
Stomp: ↑, ↓ + □.
Dynamite Quake: □ + ×.



Bild 01



Ziemlich eng da drin. Rachel kann sich vielleicht dareinzwängen.

Einige Stellen meistert ihr nur, wenn ihr die erforderliche Aktion mit dem entsprechenden Charakter durchführt. Durch diese Röhre müsst ihr die kleine Rachel schicken.

zurück und erklimmt sie. Oben findet ihr eine offene Röhre, durch die sich Rachel nun hindurchquetschen muss (Bild 01). Schickt die nervige Kleine also durch den **Lüftungsschacht**. Auf der anderen Seite findet ihr an einer Wand einen Schalter. Benutzt diesen, um ein Schott zu öffnen. Na, wer sagt es denn! Burns findet hier genügend Material, um eine **Bombe** zu basteln (Bild 02). Gebt Burns ein wenig Zeit und schaut euch solange um. Geht durch das Eisengitter. Erledigt hier die Gegner und benutzt den Schalter an der Wand. Nun wird eine weitere Leiter erreichbar, die ihr sofort nutzt. Schaut euch unten um und untersucht die **blaue Jacke** an der Wand. Ihr findet hier auch das Befreiungshandbuch. Stöpselt dann noch den **Befreiungsgegenstand** in die Kon-

Bild 02



Die maßgeschneiderte Burns-Bombe mit Anchovies und extra Käse!

Burns, der Spezialist in allen Lebenslagen, ist sogar in der Lage, eine mächtige Bombe zu basteln. Allerdings benötigt auch er ein wenig Zeit dazu. Solange durchstöbert ihr das Gebäude.

Bild 03



Diesen schweren Container können nur die brachialen Körperkräfte von Burns beiseite schieben. Achtet darauf, dass hier von Zeit zu Zeit ein gefährlicher Riesenscorpion auftaucht.

Bild 04



Bevor sich Rachel in diesen Müllschacht quetscht, um in die Müllverbrennungsanlage zu rutschen, solltet ihr unbedingt den Stromgriff wieder abziehen und einstecken.

Bild 05



Durch diesen Schalter eröffnen sich einige neue Räume im Hochhaus. Passt im Dunkeln auf, da man ihn sehr leicht übersehen kann.

sole und kehrt zu Burns zurück. Dieser hat seine Bombe endlich fertiggebastelt. Klettert erneut die Leiter hinunter und verlässt den Raum links neben der Befreiungsanleitung. Im nächsten Raum verschiebt Burns den Container (Bild 03). Kehrt nun in das Büro zurück, in dem ihr dem letzten Zwischengegner Paroli geboten habt (die unfreundliche fliegende Lady). Hier öffnet ihr den Tresor und holt euch die EX-Schwarz-Flasche. Marschiert dann wieder durch den Raum mit dem Roulettetisch und zu dem Durchgang, der nun die gebastelte Bombe spüren soll. Legt die **Sprenghladung** und marschiert durch die "neu entstandene" Öffnung. Lauft diesen Gang bis nach hinten und betretet dort das Lager. Untersucht alles und schnappt euch den **Stromgriff!** Geht in den Gang zurück und lauft in den Raum, dessen Eingang vorn liegt. Sucht das **Informationswiedergewinnungssystem** und schaut euch die Informationen zum Garland-System an. Übernimmt Alex als Spielfigur und checkt den Netzwerkcomputer. Benutzt den Schalter links neben dem Netzwerkcomputer (beim roten Licht). Alex schaltet nun sein Nachtsichtgerät automatisch ein. Benutzt das **Terminal Nr. 6**, um einen versteckten Gang zu öffnen. Klettert hier die Leiter hinunter, öffnet die Tür im Raum und holt das **Befreiungsgerät 2** bei der leuchtenden Ecke. Verlässt den Raum wieder über die Leiter und geht zurück zur Röhre, durch die sich Rachel erneut quetschen darf. Setzt, nachdem ihr die Leiter nach unten genommen habt, das Befreiungsgerät 2 ein und verlässt den Raum durch die Tür. Geht in den 25. Stock in das Lager, in dem ihr Rachel gefunden habt. Schaut euch bei dem Roboter um. Setzt dort an der Wand den Stromgriff ein. **Wichtig!** Bevor ihr Rachel durch die Öffnung

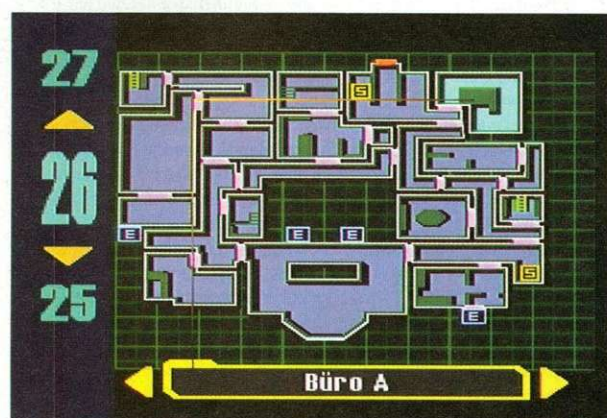
schickt, solltet ihr den **Stromgriff wieder abziehen!** (Bild 04) Rachel rutscht den Müllschacht hinunter und legt unten in der Müllanlage alle Schalter um. Hier erhaltet ihr das **Befreiungsgerät 3**. Verlässt die Anlage und lauft den Gang entlang durch die nächste Tür. In diesem weiteren Gang findet ihr an der Wand einen Hebel (Bild 05). Legt diesen um. Geht weiter in den nächsten Raum und dort die Stufen hinunter. Betretet den Raum mit Dr. Vault. Es kommt zum Kampf mit ihm. Setzt einfach immer wieder die Specialmoves ein und beeilt euch, den **Kopf** auszuschalten, bevor sich dieser regeneriert. Legt danach wieder den Schalter im Gang um, wechselt zu Alex und marschiert weiter. Im nächsten Raum erwarten euch zwei schnelle Feinde. Legt den Schalter links neben dem großen **ovalen** Leuchter um und macht euch Licht. Der Schalter ist rechts vom Leuchtoval. Geht den Gang, den ihr gekommen seid, zurück und in den neuen Raum hinein. Knackt die Bomben und legt den Schalter um. Im Lager nehmt ihr das **leuchtende Moss** an euch, legt den Schalter wieder um und schaut erneut beim leuchtenden Oval vorbei. Benutzt rechts die Tür und durchquert die Halle. Lauft den **Steg** zur Plattform hinüber. Benutzt den **Stromgriff links** neben dem Eingang, um den Steg zu bewegen. Geht über diesen in den nächsten Raum und schnappt euch bei der großen Kiste ein Goodie. Geht zurück und betretet die große Halle. Benutzt hier den Auf-

zug. Ihr gelangt in den **Kellerraum** vom Spielbeginn. Geht in die Empfangshalle und fahrt von hier aus mit dem Aufzug in den 26. Stock. Lauft bei King vorbei nach rechts, dann geradeaus und hinter der Kiste im Raum wird das Befreiungsgerät 3 eingestöpselt. Durchquert dann den Abschnitt, den die Entladung zuvor versperrte, und benutzt im Gang dahinter den Aufzug nach oben. Geht von hier aus durch die **braune** Tür und in den nächsten Raum. Ihr trefft einen alten Bekannten wieder, der euch nach einigen Erklärungen mit einem 60-Minuten-Countdown zurücklässt. Rennt durch die andere Tür hinaus und weiter, bis ihr eine verschlossene Tür findet. Benutzt die **Konsole** rechts, um eine Brücke zu aktivieren. Im nächsten Raum untersucht ihr den großen Tisch und Rachel veranlasst alles Nötige. Untersucht noch den Netzwerkcomputer und macht euch dann auf den Weg in die Empfangshalle. Geht weiter zum **Lastenaufzug**, der euch hinunterbringt. Vor der nun geöffneten **Stahlschleuse** befindet sich der **letzte** Speicherpunkt des Spiels. Ihr solltet diesen nutzen. Als ersten Obermotz steht ihr dem grünen Edel gegenüber, das zwar flink ist, aber schnell erledigt werden kann. Habt ihr es besiegt, marschiert ihr weiter und trefft auf Gashu. Mit Michelle und flinken Specials habt ihr ihn erledigt, bevor er zum Zuge kommt. (Je nach Spielverlauf kann es vorkommen, dass er nicht auftaucht.) Geht nach dem Sieg ganz schnell weiter. Auch hier entscheidet wieder der Spielverlauf. Rachel kann die Energie ausgehen und sie stirbt. Vorausgesetzt ihr seid schnell genug, bleibt sie euch für den Endkampf mit Miguel erhalten. Dieser tritt in seiner verwandelten Form an. Die einzige Möglichkeit, ihn zu besiegen, liegt darin, sein rotes Endstück zu attackieren. Denkt daran, dass es im Kampf möglich ist, zwischen den Charakteren hin- und herzuwechseln. Dadurch können verschiedene Angriffstaktiken ausprobiert werden. Um seinen rotierenden Armen auszuweichen, solltet ihr Backflips benutzen. Nachdem der Gegner besiegt ist, passieren wieder verschiedene Dinge. Entweder kommt euch King entgegen und ihr müsst mit einem **U-Boot** vor einem Atomschlag des Satelliten fliehen, oder ihr erlebt ein gutes Ende. Lasst das Spiel und den Abspann laufen, denn für jedes Mal Durchspielen erhaltet ihr andere Waffen, ein anderes Outfit und einen zusätzlichen Radarscreen für das Spiel.



Diesem unfreundlichen Zwischengegner haut man einfach so oft wie irgend möglich auf den Kopf, bis er aufgibt. Versucht aber seinen gewaltigen Fäusten auszuweichen.

DIE KARTEN DES GEBÄUDES



Das Ende

Rosen pflastern ihren Weg...



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)

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben
und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC
MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

Wer jetzt PlayStation Games
im Abo testet, erhält das
abgebildete Lara Croft-
Originalplakat als kosten-
lose Prämie (Lieferung
in einer Versandrolle)!

Da die Auflage limitiert ist,
gilt das Angebot nur,
solange der Vorrat reicht!

VIELEN DANK FÜR DAS LOB



GRÜßE AUS ÖSTERREICH

Ein schönes Hallo aus Österreich! Also, bei euch in Deutschland geht es wirklich lustig zu, ich sage nur Importstopp. Als ich das gehört habe, war ich wirklich überrascht. Das ist ein großes Opfer, was ihr zahlen müsst, denn ich könnte es

niemals aushalten, beispielsweise auf Silent Hill so lange zu warten. Die Reaktionen zum Importstopp waren deutlich und auch verständlich. Nun etwas zum neuen Layout. Die Steigerung von der 3/99 zur 4/99 war eindeutig. Große Klasse! Ich finde es toll, dass ihr auch Kritik einstecken könnt. Euer Heft im Heft finde ich ebenfalls sehr gut und die zehn Schillinge mehr sind mir auch egal. Ich habe noch ein paar Fragen:

1. Ist EA die Abkürzung für Electronic Arts?
2. Wieviel wird der PlayStation-Nachfolger kosten und hat er schon einen offiziellen Namen?
3. Wer beantwortet eigentlich die Leserbrief?
4. Udo, Udo! Was gefiel dir eigentlich an Silent Hill nicht? Oder warum hat es nur die Einschätzung „sehr gut“ erhalten?
5. Wie berechnet ihr eigentlich die Lesercharts, jede Ausgabe neu oder addiert ihr einfach nur die neuen Einsendungen hinzu? Ich kann nämlich kaum glauben, dass Gran Turismo immer noch unter

„Ein schönes Hallo aus Österreich! Also, bei euch in Deutschland geht es wirklich lustig zu, ich sage nur Importstopp. Als ich das gehört habe, war ich wirklich überrascht.“

Solid Snake, Innsbruck

den Top 10 ist.

PS: Eure Redakteurin Claudia finde ich echt süß! Wie wäre es mit einer Telefonnummer?

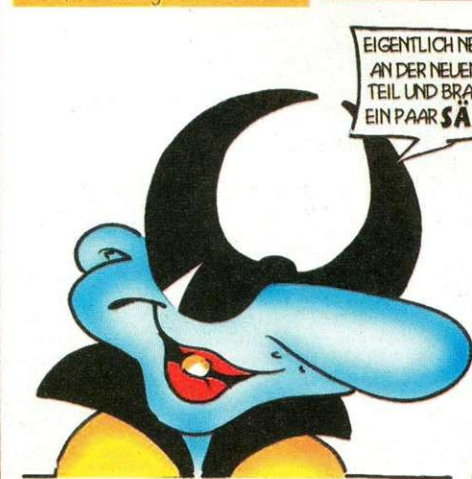
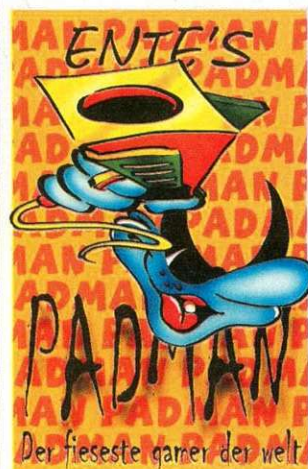
Solid Snake, Innsbruck

Lustig?! Du in den Bergen hast natürlich gut lachen, wir finden den Importstopp hingegen alles andere als lustig, aber man kann diese Situation leider nicht ändern. Danke übrigens für das Lob. Natürlich können wir Kritik vertragen, solange sie konstruktiv ist, denn wir haben natürlich selbst gemerkt, dass uns in der Ausgabe 3/99 ein paar ärgerliche Böcke unterlaufen sind. Zu deinen Fragen:

1. Ja.
2. Grundsätzlich: Solche Fragen sind im Prinzip überflüssig, da wir über das enorm wichtige Thema PlayStation 2 ohnehin ausführlich berichten werden, um alle Leser stets auf dem Laufenden zu halten. Sobald wir den Preis oder Namen erfahren, kannst du mit 100%iger Sicherheit davon ausgehen, dass wir das groß erwähnen werden. Momentan können wir bezüglich deiner Fragen nur spe-

kulieren. Für die Preisfrage ist es noch viel zu früh, da solch eine Angabe in der Regel erst ein halbes Jahr vor dem Release bekanntgegeben wird. Unserer persönlichen Einschätzung nach dürfte das Gerät mindestens 700 DM kosten, es sei denn SCEI macht ihre Androhung, die PS2 zum Kampfpfeis anzubieten, wahr. In diesem Falle wären 500 bis 600 DM wahrscheinlicher. SCEI hat sich die beiden Internet-Domains PlayStation 2 sowie PlayStation 2000 gesichert, insofern ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass die neue Konsole einen dieser beiden Namen tragen wird.

3. Ein Redakteur namens Ulf.
4. Da lass ich am besten Udo persönlich zu Wort kommen: Ruhig Blut, Mr. Snake! Ich möchte zwar die Wertung nicht vorwegnehmen, doch soviel kann ich bereits sagen: Da ich bislang noch keine deutsche Version gespielt habe, war ich bewusst etwas vorsichtiger bei der Einschätzung.
5. Die Auszählung erfolgt natürlich für jede Ausgabe immer wieder neu. Dass Gran Turismo immer noch unter den Top 10 ist, finde ich



übrigens nicht sonderlich ungewöhnlich, da es doch nun einmal ein Ausnahmetitel ist. Claudias Telefonnummer?! Gib uns erst einmal deine volle Zusage, ehe wir intime Daten preisgeben.

DIE QUAL DER WAHL

Ich möchte mir am 1. Juni ein Spiel kaufen. Ich weiß zwar, welcher Titel mich interessiert, aufgrund eines Abkommens mit meiner Mutter darf ich mir jedoch erst wieder im Winter eins kaufen. Nun meine Frage: Welches Spiel kann man monatelang zocken, ohne das Interesse zu verlieren? Ich suche somit einen Titel, der zum einen sehr umfangreich ist, zum anderen auch nach einmaligem Durchspielen nicht ausgelutscht ist. Dieser Titel muss übrigens keine Neuheit sein.

Jens Seidel

Nur ein Spiel pro Halbjahr!? Jens, du tust mir ja fast schon ein wenig leid. Wenn diese Spiele-Flaute am Geld hapert, kann ich dir empfehlen, dir für das Geld einfach zwei Platinum-Titel zuzulegen. Am 21. Mai erscheinen mit Gran Turismo und Final Fantasy zwei absolute Hochkaräter zum Preis von jeweils 49,95 DM, die zudem erwiesenermaßen auch über einen längeren Zeitraum sehr viel Spielspaß bieten. Tomb Raider III hat zwar einige technische Schwächen, ist aber unterm Strich trotzdem ein sehr gutes Action-Adventure, an dem man durch den großen Umfang recht lange Freude haben wird, zumal der Titel ziemlich schwierig ist. Ansonsten kann ich dir empfehlen, einfach unsere Favoriten-Rubrik (S. 102) genauer unter die Lupe zu nehmen, denn dort sind für jede Spielgattung feinsäuberlich die besten Titel abgedruckt.

DVD-WUNDER?

Ich möchte mich gleich mal zu der selbst gestylten PlayStation von Frithjoh Mathes äußern (Heft 3/99). Die PlayStation von ihm sieht echt geil aus, das hat mich gleich dazu bewegt, meine Konsole ebenfalls selbst zu gestalten. Ich habe mir Pinsel und Lack geschnappt und los ging es. Als gelernter Maler und Lackierer war das ohnehin kein Problem. Leider fehlte mir jedoch der Aufkleber von euch. Die Idee, ein eigenständiges



Das Designen von PlayStations scheint immer beliebter zu werden. Dieses Schmuckstück stammt von Sten Bieber aus Roth.

Forum für solche Designer-PlayStations einzurichten, wäre ziemlich cool. Wer weiß, wie viele Zocker es gibt, die dadurch animiert werden, so etwas selber zu probieren. Zu etwas anderem: Ich habe über einen Chip gelesen, mit dem man DVD-Filme bzw. Video-CDs abspielen kann. Gibt es so etwas wirklich?

Sten Bieber, Roth

Vielen Dank für dein Foto! Deine PlayStation sieht gut aus. Wir hoffen natürlich genauso, dass durch solche Schönheitsoperationen in Eigenregie auch andere Leser angespornt werden. Ob es jedoch für ein eigenes Forum reicht, bleibt abzuwarten. Zu deiner Frage: Ein eingebauter Chip, mit dem man DVD-Filme abspielen kann? Wir kannten bislang nur ein Peripherie-Gerät, welches über den I/O-Ausgang mit der Konsole kommuniziert und das Abspielen von Video-CDs ermöglicht. Dein angesprochener ominöser Chip ist mir unbekannt, wir werden uns aber umhören.

THAI-KOPIEN

Ihr habt ein tolles Magazin, selbst das Papier, das ihr verwendet, gefällt mir gut. Ich habe zwar keine Frage an euch, möchte euch aber erzählen, dass in Thailand PlayStation-Titel nur lächerliche 5 DM kosten. Da lohnt sich das Einkaufen auf alle Fälle! Ach ja, haltet euch bitte mit den Komplettlösungen zurück, da sie meiner Meinung nach die gesamte Spannung nehmen.

anonym

Uns ist sehr wohl bekannt, dass man in Thailand - und nicht nur dort - sehr preiswert Software und anderen technischen Krimskrams erwerben kann. Der überaus verlockende Preis hat jedoch nicht nur etwas mit dem allgemein niedrigen Preisniveau im fernen Asien zu tun, sondern vor allem mit der Tatsache, dass dort fast nur mit billigen Raubkopien gehandelt wird. Die Firmen Sony und Nintendo sehen diese Region bereits seit längerer Zeit als eine große Bedrohung für den gesamten asiatischen Markt an, können aber nur wenig unternehmen, da die Regierung nicht entscheidend gegen dieses illegale Treiben vorgeht. Kurzum: Der gesamte Markt ist völlig versaut. In Polen gibt es auch viele dubiose Händler, die Raubkopien anbieten. Im Gegensatz zu Thai-Kopien kann man dort allerdings gehörig auf die Nase fallen, da es sich beim vermeintlichen Spiel um eine blanke CD handelt. Daher: Vorsicht beim Kauf! Zum Thema Komplettlösung kann ich nur sagen: Niemand zwingt dich, eine Komplettlösung zu lesen!



03/99



04/99



05/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 03/99	zu DM 5,99	
☐ PlayStation GAMES 04/99	zu DM 5,99	
☐ PlayStation GAMES 05/99	zu DM 5,99	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

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: Angebot gilt nur im Inland!

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

NACHBESTELLEN!
Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

"AKTE X"

Liebes PSG-Team, ich finde eure Zeitschrift voll gut. Das ist aber nicht der Grund, warum ich euch schreiben. Vielmehr möchte ich wissen, was die Abkürzung PSX bedeutet? Okay, "P" steht für "Play", "S" steht für "Station", aber was bitte schön soll das "X" zum Inhalt haben? Es klingt zwar blöd, aber viele meiner Freunde und ich grübeln schon lange darüber nach. Bitte helft mir!

Torben Goemann, Laatzen

Immer wieder gern gefragt, darum beantworte ich diese Frage noch einmal ausführlich. Als sich die PlayStation noch in der Prototyp-Phase befand, hängten die Designer als Typenbezeichnung das X am Ende an. X steht dabei nicht für ein konkretes Wort, sondern soll einfach nur eine Unbekannte ausdrücken, vergleichbar mit Akte X, XY ungelöst oder Mister X. Nachdem die PlayStation erschienen ist, blieb die Abkürzung PSX bei vielen in den Köpfen hängen und wird weiterhin verwendet, was im Prinzip aber falsch ist, denn die korrekte offizielle Abkürzung lautet PS. Im Internet kursiert übrigens, in ironischer An-

spielung auf diese Abkürzung, das neue Kürzel PSY für den PlayStation-Nachfolger. Warum sie jetzt ein Y verwendet haben, muss wohl nicht mehr erläutert werden, oder?

POCKETSTATION

Ich möchte euch zuerst zu eurem neuen Look gratulieren. Von der Qualität des Einbandes war ich besonders beeindruckt. Nun aber zu meinen Fragen:

1. Wann wird eigentlich Ace Combat 3 erscheinen?
2. Auf Platz 4 der Lesercharts in Ausgabe 3/99 steht Indiziertes Spiel 2. Welcher Titel ist da gemeint?
3. Welche Spiele unterstützen eigentlich die PocketStation?
4. Ihr habt geschrieben, dass man per PocketStation beispielsweise den Kämpfern neue Moves beibringen kann. Wie soll das funktionieren?
5. Legt ihr eurem Heft noch einmal einen Rundumaufkleber bei?

Christian Kosowski, Köln

1. Einen konkreten Erscheinungstermin für Deutschland gibt es derzeit noch nicht, rechne aber damit, dass diese actionreiche Flugsimulation rechtzeitig zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft erhältlich sein wird.
2. Ich gebe dir ein paar Tipps: Es handelt sich um ein Horror-Action-Adventure von Capcom, der japanische Original-Titel lautet Biohazard 2 und der nicht indizierte Vorgänger trägt den bekannten Namen Resident Evil 1. Welcher Titel könnte das wohl sein....?
3. Es gibt mittlerweile einige japanische Titel, die die PocketStation unterstützen, zum Beispiel Final Fantasy VIII oder Street Fighter Alpha 3. Es gibt sogar einige Titel, die nachträglich mit dieser Funktion ausgestattet wurden, unter anderem Spyro the Dragon oder Crash Bandicoot 3. Das Thema PocketStation zu behandeln ist momentan allerdings noch zu früh, da dieser Handheld hier zu Lande noch nicht erhältlich

LESERCHARTS TOP 10

- (1) 1. Metal Gear Solid
- (Neu) 2. Need for Speed: Brennender Asphalt
- (3) 3. Tomb Raider III
- (Neu) 4. Akuji the Heartless
- (Neu) 5. Hard Edge
- (Neu) 6. MediEvil
- (5) 7. Gran Turismo
- (2) 8. Command & Conquer 2: Gegenschlag
- (10) 9. Populous: The Beginning
- (Neu) 10. Ridge Racer Type 4

ist und man mit dem japanischen Gerät noch nicht allzu viel anfangen kann, denn unsere Kenntnisse bezüglich der japanischen Sprache sind recht bescheiden (die gesamte Benutzerführung ist in japanischen Schriftzeichen gehalten). Aus diesem Grund kann ich dir leider auch nicht die Frage 4 genau beantworten. Spätestens wenn die PocketStation Ende dieses Jahres auch germanisches Festland erreicht, werden wir anhand eines großen Specials alle Fragen klären. Versprochen!

5. Du kannst dir sicher sein, dass wir auch in Zukunft immer wieder nette Goodies bieten werden, möglicherweise auch Rundumaufkleber.

VIELE GUTE FRAGEN

Hi PSG-Leute! Ich hätte da ein paar Fragen:

1. Wann erscheint Worms 2?
 2. Warum ist Duke Nukem: Time to Kill eigentlich noch nicht der BPJS in die Hände gefallen, die stürzen sich doch auf alles, was mit Duke zu tun hat?
 3. Wird es eine Add-on-CD von Music geben mit neuen Stilrichtungen, Beats, etc.?
- Außerdem: Viele Grüße an Gunther H., der offensichtlich ein großer Wrestling-Fan ist, und vie-

len Dank für seinen tollen WWF-Attitude-Bericht in der Ausgabe 4/99!

Michael Breuer, Wildenrath

Interessante Fragen, die nach einer Antwort schreien:

1. Nicht Worms 2, sondern der dritte Teil namens Worms: Armageddon soll noch in diesem Herbst für die PlayStation erscheinen. Freue dich darauf, denn dieser Titel wird Spitze werden.
2. Gute Frage. Dass Time to Kill wider Erwarten noch nicht auf dem Index steht, liegt schlichtweg daran, dass noch kein Jugendamt einen dementsprechenden Antrag gestellt hat. Die BPJS wird bekanntermaßen ja nur nach einem Antrag tätig. Wir wundern uns darüber, ehrlich gesagt, selber etwas, denn der Hersteller GT Interactive hat uns damals vor einem Test gewarnt, da das Actionwerk eine brisante Angelegenheit wäre. Aus diesem Grund haben wir von einem Testbericht abgesehen, um nicht in Gefahr zu geraten, ein Heft wieder vom Markt zurückziehen zu müssen.
3. Derzeit gibt zwar keine Pläne für solch eine Add-on-CD, die Idee ist allerdings sehr gut. Allerdings erhält man nur schwer eine solche Lizenz.



PocketStation: Um Sonys vielfältigen "Kleinsten" drehen sich immer mehr interessierte Fragen, bis zum Herbst werden wir uns aber wohl noch gedulden müssen.

KURZ & BÜNDIG

Gibt es eigentlich außer Xploder-Codes auch andere Cheats für Gran Turismo?
Nein, leider nicht!

Was sind eigentlich Polygone?

Ein Polygon ist der Grundbaustein für dreidimensionale Objekte in einem Videospiel. Ein einfaches Polygon entsteht, sobald man einzelne Striche (Vektoren) beispielsweise zu einem Dreieck miteinander verbindet und die so entstandenen Flächen ausfüllt.

Muss man unbedingt seine Kontonummer angeben, wenn man den Cheat des Monats einsendet? Was macht ihr denn, wenn einer noch keine eigene Bankverbindung hat?
Viele junge Leser geben zum Beispiel die Bankverbindung ihrer Eltern an. Ansonsten würden wir Kontakt mit dir aufnehmen und nach einer Alter-

nativlösung suchen.

Akzeptiert ihr die Leserbefragung eigentlich auch per E-Mail?
Natürlich, die Adresse lautet:
gamemail@playstationgames.de

Wie viele PlayStation-Titel gibt es derzeit? Alleine in Deutschland sind mittlerweile sage und schreibe über 500 Titel erschienen. Weltweit dürften es an die 1000 Spiele sein.

Wie wäre es mit einer Einführungsseite vor jeder Rubrik, damit das Heft übersichtlicher wird?
Das würde zwar sicherlich sehr schön aussehen, doch leider haben wir nicht den nötigen Platz dafür. Davon mal abgesehen: Findest du die PSG so unübersichtlich?

Woran erkennt man eigentlich, dass ein Titel indiziert ist?

Nach einem Schriftzug sucht man da vergebens. Indizierte Spiele "erkennt" man nicht, sie werden aber anders behandelt, da sie nicht mehr öffentlich beworben und nur noch unter dem Ladentisch verkauft werden dürfen.

Wie sieht es eigentlich mit Tekken 4 für die PlayStation aus?

Da der neuste Klopfer-Ableger für die Spielhalle namens Tekken Tag Tournament wie die drei Vorgänger auf einer Hardware entwickelt wurde, die der PlayStation sehr ähnlich ist, stehen die Chancen für einen weiteren Tekken-Hit auf der guten alten PS sehr gut. Tekken 4 indessen wird wohl nur noch für den PlayStation-Nachfolger erscheinen.

HIGHSCORE

Das wird spannend! Wenn ihr diese Zeilen lest, sind es nur noch wenige Tage bis zum Einsendeschluss. Wenn ihr also noch ein Überraschungspaket gewinnen wollt, solltet ihr euch spüren.

Allgemeine Regeln:

1. Um eure Bestzeit zu dokumentieren, müsst ihr uns ein **VHS-Video**band (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 **04. Juni 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 Siebertreppchen 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. 1.12.14 Minuten, André Drepper, Plettenberg
2. 1.21.98 Minuten, Michael Maier & Christian Uhma, Calw
3. 2.11.00 Minuten, Robert Schuster, Aslar

FORMEL 1 '98



1. 57.22 Sekunden, Michael Schleich, Neuhof
2. 57.23 Sekunden, Nils Bubeck, Freiburg
3. 57.36 Sekunden, Marc Siebertz, Troisdorf

TOCA 2



1. 55.01 Sekunden, Heiko Katz, Kreuztal
2. 56.58 Sekunden, Sebastian Goronczewski, Velbert
3. 56.68 Sekunden, Andreas Birk, Thöl

Wer knackt den Time-Attack-Modus (nicht Arcade-Modus!!!) am schnellsten? Die Wahl des Kämpfers ist uns egal.

Wer legt im Arcade-Modus (kein Zeitrennen) die schnellste Rundenzeit in Buenos Aires/Argentinien hin?

Die Bonus-Strecke Kastl/Bayern sucht ihren alleinigen Meister. Es gilt, die beste Rundenzeit im Zeitrennen zu erzielen.

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

Spiele Versand
KAY SOFT

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

DRIVER 85,90 WWF ATTITUDE 82,90 CARMAGEDDON FAHR ZUR HölLE 81,90

360 *	DV 85,90	Dreams *	DA 85,90	NFL Blitz *	DA 79,90
A Bugs Life	DV 87,90	Driver *	DV 85,90	NHL '99	DV 83,90
Abe's Exodas	DV 83,90	Duke Nukem Time Kill	DA 83,90	Omega Boost *	85,90
Ace Combat 3 *	DA i.V.	Dungeon Keeper *	DV 86,90	Pandemonium 3 *	i.V.
ACM 1918 *	DA 81,90	Dungeon Keeper 2 *	DV 85,90	Parasite Eve	US 128,90
Actua Golf 3	DV 81,90	Earthworm Jim 3D *	DV 81,90	Perihelion *	83,90
Actua NHL '99 *	DV 85,90	Ehrgeiz *	DA i.V.	Pharaoh, das Grab des	DV 89,90
Actua Pool	DV 81,90	Fifa '99	DV 79,90	Point Blank	DA 76,90
Air Combat 2 *	DV 81,90	Fighting Forces	DV 89,90	Point Blank 2 *	US i.V.
Akuji The Heartless	DV 83,90	Fighting Forces	DV 89,90	Populose	DV 84,90
Alien Resurrection *	DV 85,90	Flottenmanöver *	DV 82,90	PayDay12 *	DA 82,90
All Star Tennis 99	DA 81,90	G-Police 2 *	DV 85,90	Premier Manager '99	DA 81,90
Apocalypse	DV 85,90	Gex 3: Deep Cover	DV 91,90	Pro 18: W Tour Golf	DA 84,90
Atlantis	DV 89,90	Global Domination	DA 83,90	Pro Pinb. Big Race USA	DA 85,90
Attack a.t. Saucerman *	DV 85,90	Gran Turismo	DV 85,90	Puma Street Soccer	DV 87,90
Baghymets Fluch 2	DV 83,90	Gran Turismo 2 *	DV 81,90	R-Type Delta	DA 77,90
Bass Landing *	82,90	Guardians Crusade	DV 87,90	Rainbow Six *	89,90
Bio Freaks	84,90	Hard Edge *	DV 87,90	Rallycross 2	DV 76,90
Blaze & Blade	DA 91,90	Heart of Darkness	DV 87,90	Rallycross 2	DV 76,90
Bleifuss 2 *	74,90	Hogs of War *	DV 85,90	Rat Attack *	81,90
Bloody Roar 2 *	82,90	Hugo 2	DV 85,90	Rayman 2 *	DV 85,90
Bombberman *	74,90	Indiana Jones 5 *	DA 84,90	RC Stunt Copier *	DV 79,90
- Fantasy Race *	82,90	Kenshi Sacred Fire	DA 84,90	Rabel Assault 2	DV 66,90
Box Champions	DV 85,90	King'sley *	DV 87,90	Republik *	DV 79,90
Breath of Fire 3	DV 87,90	KNND: Krossfire	DV 87,90	Resident Evil Dir. Cut	DV 79,90
Brunswick Bowling	DV 89,90	Le Mans 24 *	DA 91,90	Revolt *	DA 85,90
Bugs Bunny Zeitreise *	DV 89,90	Legacy a.Kain Soul Re. *	US 118,90	Ridge Racer Type 4	DV 82,90
Bust a Move 4	DA 67,90	Legend of Legaia US *	DV 65,90	Risiko	DV 49,90
C+C 2 Alarmstufe Rot	DV 94,90	Live Wire *	DV 85,90	Riven: Sequel to Myst	DA 84,90
C+C 2 Gegenstand	DV 83,90	Lucky Luke	DA 79,90	Rollage	DA 84,90
Copcom Generations 1 *	DV 87,90	Machines *	DA 79,90	Shadowman *	DA 83,90
Carmageddon Fahr zur Hölle *	81,90	Mageslayer *	87,90	Shanghai 3D	DV 87,90
CART World Series *	DA 81,90	Marvel Super	82,90	Shanghai: True Valour	DV 118,90
Caspar	DV 74,90	Heroes vs. Street *	82,90	Silent Hill	DV i.V.
Casr. Honda Superbike *	DA 46,90	Master of Monsters *	DV 82,90	Silent Hill *	DV i.V.
Centipede *	DA 84,90	Medivil	DA 80,90	Small Soldiers	DV 85,90
Chessmaster Millennium *	DA 76,90	Megam Battle & Ch. *	DA 80,90	Soulbringer *	DA i.V.
Crash Bandicoot 3	DV 83,90	Megam Legends	DV 81,90	South Park *	DA 81,90
Croc 2 *	DV 85,90	Megam X4	DV 91,90	Speed Freaks *	DV 85,90
Deathtrap Dungeon	DV 84,90	Metal Gear Solid	DV 145,90	Sports Car GT	DV 85,90
Demolition Racer *	DA 83,90	- Premium Pack	DA 89,90	Spyro The Dragon *	DV 82,90
Devil Dice	DV 90,90	Monkey Hero *	DV 82,90	Star Wars E.1 Racer *	DA 85,90
Discworld 2	DV 76,90	Monopoly	DV 88,90	Street Skater	DA 82,90
Discworld Noir *	DV 82,90	Monster Seed	DA 85,90	Streetsfighter Alpha 3 *	US i.V.
	DV 85,90	Moto Racer 2	DA 81,90	Streetsfighter Alpha 3 *	DV 75,90
		Musik	DV 85,90	Swing	DV 76,90
		N20 Adrenalin	DV 85,90	Synphon Filter	US 113,90
		Nascar '99	DV 85,90	Tai Fu	DA 79,90
		NBA Live '99	DV 85,90	Tanktics *	DA 82,90
		Need for Speed 3	DV 79,90		
		Need for Speed 4	DV 84,90		

PSX HARDWARE

Konsolen m. Dual Shock 245,00
Dual Shock Analog Contr. 55,90
Cyber Shock Controller 49,90
Controller SONY - farbige 29,00
TM-Shockhammer 59,90
Mouse - original SONY 54,90
Multi Tap 62,90

Multinorm Set 29,90

Bootchip + RGB/Scart Kabel
Boot Chip 18,90
incl. detailliertes, sauber gedrucktes
Anleitung (für Import-Versionen)

Lenkrad & Pedale:
- Fanatec Speedster 165,00
- Fanatec Rally 123,00
- TM Formula Race Pro 135,90
- Mad Catz FFB Racing Wh. 129,90
- V2 Racing Wh. m. Rumble 128,90
Ultra Racer - Mini Lenkrod 69,90
G-Con 45 Lightgun 76,90
Memory Cards: 1MEG 19,90
15 Blackie SONY 29,00
120 Blackie 49,00
360 Blackie 49,90
720 Blackie 63,90
1080 Blackie 75,90
30 Speicherplätze BLAZE 37,90
60 Speicherplätze BLAZE 45,90
Game Buster dekuxe 79,90
RGB-Kabel / Link Kabel je 16,90
X-Tender (Verlängerung) 14,90
Lehrhilfe (einfach, schwarz) 2,85
CD Sammelbox f. 70 CD's 37,90
Remote Station (Infrarot) 65,90

TOP TITEL

Akuji the Heartless 83,90
Civilization 2 85,90
Fifa '99 79,90
Gex 3 Deep Cover 91,90
Gran Turismo 85,90
Hard Edge 87,90
KNND Krossfire 87,90
Metal Gear Solid 91,90
NBA Live 99 85,90
Need for Speed 4 84,90
Ridge Racer Type 4 85,90
Silent Hill US 118,90
Tekken 3 89,90
TOCA 2 87,90
UEFA 98/99 92,90
Warzone 2100 85,90
WCW NWO Thunder 76,90

COMING SOONs

Ace Combat 3 i.V.
Driver 85,90
Dungeon Keeper 86,90
Ehrgeiz i.V.
Final Fantasy 8 i.V.
Flottenmanöver 82,90
GTA London 45,90
Le Mans 24 87,90
Legacy a.Kain Soul.. 91,90
Silent Hill i.V.
Streiff. Alpha 3 82,90
Swing 76,90
WWF Attitude 82,90
X-Files i.V.

Tekken 3	DV 89,90	UEFA Ch. League 98/99	DV 92,90
Test Drive 5	DV 85,90	Vrally 2 *	DV 89,90
Tetris Plus	DA 75,90	Virus *	DA 85,90
The Granstream Saga	DV 76,90	VIVA Fußball	DA 81,90
Theme Hospital	DV 83,90	VR Baseball '99	DA 82,90
Tiger Woods '99	DA 85,90	Warzone 2100 *	DV 85,90
Tilt	DV 75,90	WCW / NWO Thunder	DV 76,90
Timeshock (Pro Pinball)	DV 82,90	Wild Arms	DV 76,90
Tiny Tank *	DV 86,90	WWF in Your House	DA 39,90
TOCA 2	DV 87,90	WWF: Attitude *	DA 82,90
Tomb Raider 3	DV 94,90	X-Files *	DA i.V.
Triple Play		Xenogears *	i.V.
Baseball 2000 *	EV 85,90	Xenogears Pro Boarder	US 116,90
Ubik *	DA 83,90	Youngblood *	DA 87,90
		Yoyo's Puzzle Park	DA 83,90
			DV 74,90

Duke Nukem
time to kill 83,90
Carmageddon Fahr zur Hölle 81,90

PLATINUM je 45,90

Abe's Odyssey	GTA	Rayman
Allen Trilogy	GTA-London *	Resident Evil 1
Bust a Move 2	G-Police	Soul Blade
Bust a Move 3	Hercules	Soviet Strike
Cam. & Cong.1	Lemmings	TOCA 1
Constructor	Mickey's Wild Adv.	Tomb Raider 1 / 2
Cassars Palace	Moto Machine V3	True Pinball
Cool Boarders 2	Moto Racer	V-Rally
Crash Bandicoot 2	O.D.T.	Vergessene Welt
Crash Bandicoot 2	One	Vigilante 8
Diablo	Pitfall 3D	Worms
Forza		
Final Fantasy VII *		
GTA - LONDON *		
WWF WARZONE 49,90		
WWF in your House je 39,90		
NHL Breakaway '98, Space Jam		

PC CD Rom	C & C 3 *	88,90	Morty *	79,90
Top Titel:	Call to Power	76,90	Quake 3 Arena *	i.V.
	Duke Nukem 4ever *	79,90	Requiem	73,90
	Everquest	129,90	Roller Coaster Ty.	66,90
	GTA London	38,90	TOCA 2	74,90
	Im Auftrag d. Ehre	58,90	WCW Nitro	48,90
	Kingpin *	82,90	X-Wing Alliance	74,90

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 **SPÄTSCHICHT:** Mittwochs bis 20:00 Uhr
Stammkunden (nach der 10. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.
Service seit 1989

Vorbestellungen erwünscht: AUSGELIEFERT wird am TAG des Ersterscheinens: SCHNELLER GIBT ES EIGENTLICH NICHT MEHR!!!
Voraussetzung a. Stammkunden
Nachnahme (+ 3,- Zuzahlung) 9,98
ab DM 199,- Lieferwert (Inland) 0,00
Auslandslieferungen ab 9,50

Mai



Transfermarkt				
Name	Rating	Wert	Status	Rating Range
Antonio Marcini	***	1375.000	Listed	****
Manuel Broccatello	***	11.000.000	Scouting	
Michael Orsini	***	11.200.000	Listed	
Derek Kirby	***	11.200.000	Listed	
Erk Neundorfer	***	11.500.000	Listed	
Bradley Allen	***	1750.000	Listed	
Chris Riley	***	11.900.000	Listed	
Carlisle Sibley	***	11.200.000	Listed	
Tammy Johnson	***	13.200.000	Listed	
Alvin Cisse	***	13.500.000	Listed	

Check What The Scouts Are Doing

PLAYER MANAGER

Noch ein Fußballmanager? Das werden sich jetzt vielleicht ein paar Leser fragen. Leider nein. Player Manager war vorher unter dem Titel Premier Manager '99 bekannt und erhielt von uns im Test die magere Wertung von gerade einmal 39%. Der Grund für den plötzlichen Namenswechsel ist schnell erklärt: Bevor Gremlin Interactive von Infogrames aufgekauft wurde, hatte Acclaim das Vertriebsrecht des britischen Softwarehauses für Deutschland. Unter den Fittichen von Infogrames wird der Titel jedoch mit diesem neuen Namen verkauft. Inhaltlich hat sich aber überhaupt nichts verändert. Nach wie vor managt ihr lediglich englische Teams und statt strategisches Können regiert der bloße Zufall.

6. Mai	Triple Play 2000 85% (6/99)	Electronic Arts
7. Mai	Poy Poy 2 58% (4/99)	Konami
14. Mai	FIFA '98: Die WM Qualifikation (Platinum)	Electronic Arts
14. Mai	R-Type Delta 81% (4/99)	SCED
14. Mai	Trap Runner 70% (4/99)	Konami
21. Mai	Gran Turismo (Platinum)	SCED
28. Mai	Final Fantasy VII (Platinum)	SCED
29. Mai	Soul Reaver	Eidos
Anfang Mai	Live Wire 54% (3/99)	SCI/Acclaim
Mai	Grand Theft Auto London 87% (6/99)	Take 2
Mai	Milus Astrolanes	Virgin/Crave
Ende Mai	Diver's Dream 55% (6/99)	Konami
Ende Mai	Player Manager 39% (3/99)	Infogrames
Ende Mai	Rampage: Universal Tour	GT Interactive
Ende Mai	Rugrats 79% (5/99)	THQ
Ende Mai	Tanktics	Acclaim

FIFA '98

PlayStation™

Derzeit werden Schnäppchenjäger geradezu überschüttet mit hochwertigen Platinum-Titeln. Wer nach einer preiswerten Dribbeli sucht, wird mit FIFA '98: Die WM Qualifikation bestens bedient. Zwar steht bereits seit geraumer Zeit FIFA '99 ganz oben in den Verkaufscharts, doch mit diesem vom spielerischen Gehalt her kaum schlechteren Titel dürfte sich das schnell ändern. Einzig der Umstand, dass die WM Qualifikation nur noch geschichtlichen Wert hat, ist als Malus gegenüber dem offiziellen Nachfolger anzusehen. Ansonsten bietet der Silberling ebenso packende wie durchaus realistische Fußballkost, technisch hochwertig verpackt.



Juni



F1 '98 PlayStation™

Grandios! Platinum-

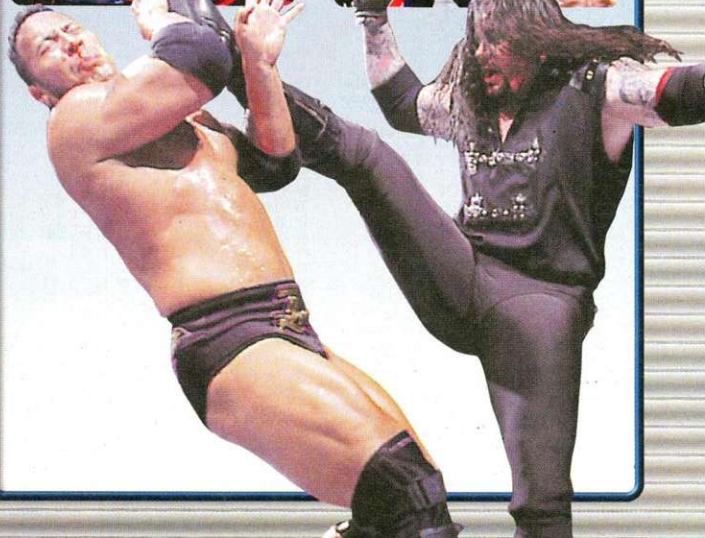
Versionen werden immer schneller nachgeschoben, denn es ist keine neun Monate her, dass sich Formel 1 '98 bei uns auf dem Prüfstand beweisen musste. Vielleicht hängt dieses fixe Tempo auch mit dem Umstand zusammen, dass diese Formel-1-Simulation aufgrund technischer Mängel nicht unumstritten ist. Dennoch: Für diesen Preis ein tolles Angebot!



1. Juni	Saboteur	Eidos
4. Juni	Formel 1 '98 (Platinum)	SCED/Psygnosis
4. Juni	NBA Pro '99	Konami
10. Juni	Alien Resurrection	Electronic Arts
10. Juni	Croc II	Electronic Arts
18. Juni	A. K. Smash Court Tennis 79% (6/99)	SCED/Namco
18. Juni	V-Rally 2	Infogrames
28. Juni	Bloody Roar 2 78% (5/99)	Virgin/Capcom
Anfang Juni	Carmageddon: Fahr zur Hölle!	SCI/Acclaim
Juni	Baseball Edition 2000	Virgin
Juni	Bombberman	Virgin
Juni	Kagero Deception	Virgin/Tecmo
Juni	Legend of Kartia (Rebus)	Konami
Juni	Master of Monsters	Konami
Juni	Street Fighter Alpha 3 82% (5/99)	Virgin/Capcom
Mitte Juni	Bugs Bunny auf Zeitreise	Infogrames
Ende Juni	Driver	GT Interactive
Ende Juni	WWF Attitude	Acclaim

WWF ATTITUDE

Der Nachfolger zum besten Wrestlingtitel stellt für Acclaim eines der wichtigsten PlayStation-Werke dieses Jahres dar. Vor allem in den USA verkaufte sich das Handgemenge wie warme Semmeln und stand wochenlang in der Top 5. Das Sequel dürfte mit zahlreichen neuen Features und einer Top-Grafik nochmal einen draufsetzen. Bleibt nur zu hoffen, dass der Titel pünktlich erscheint.



Juli



CAPCOM GENERATIONS

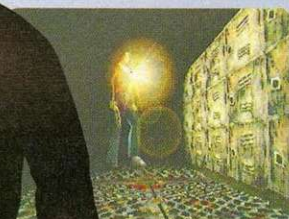
Im softwarearmen Monat Juli dürfen sich vor allem

Freunde von Spielhallen-Oldies freuen. Capcom Generations umfasst insgesamt zehn Veteranen aus dem Archiv des japanischen Softwarehauses, unter anderem den Shooter „1942“ sowie Ghost 'n Ghouls. Der Clou: Während diese Titel in Japan auf insgesamt vier einzelnen CD-ROMs veröffentlicht wurden, erhält der deutsche Käufer alle Titel zu einem Preis. Ein netter Zug von Virgin.

2. Juli	Ape Escape	SCED
23. Juli	Omega Boost	SCED
30. Juli	Attack of the Saucerman	Psygnosis/SCED
Juli	"Quark II"	Activision
Juli	ACM 1918	Project 2/Acclaim
Juli	Bomberman Fantasy Race	Virgin/Hudson
Juli	Capcom Generations	Virgin/Capcom
Juli	Rally Masters	Gremlin/Acclaim
Juli	RC Stunt Copter	Virgin/Shiny
Ende Juli	Silent Hill	Konami

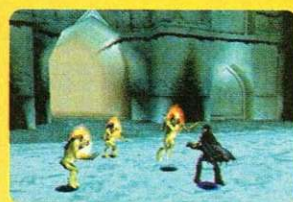
SILENT HILL

Konami macht es mal wieder spannend. Wie schon bei Metal Gear Solid baut das Softwarehaus einen großen Spannungsbogen auf, um einen Hype um dieses Grusel-Adventure zu schüren. Einen Test wird es jedoch definitiv erst in der Ausgabe 8/99 geben. Erst dann liegt uns eine komplette lokalisierte Version vor, die hoffentlich ebenso gut gelungen ist wie Metal Gear Solid. Splatter-Freunde dürfen sich bereits die Hände reiben, denn das Abenteuer um eine mysteriöse Entführung ist eines der wenigen Highlights dieses Sommers.



PS6 6/99

Das lest ihr in der nächsten Ausgabe



SOUL REAVER

Ja, ja, wir gestehen: Diesen Titel haben wir bereits des Öfteren als Höhepunkt der

kommenden Ausgabe angekündigt und wurden dann doch wieder von Eidos auf eine spätere Ausgabe vertröstet. Diesmal sind wir uns aber nahezu 100% sicher, dass alles klappen wird, denn Eidos hat uns das Testmuster bereits fest für diese Ausgabe zugesichert. Somit dürfen wir endlich das technische Meisterwerk von Crystal Dynamics bewundern, den Blutschlüßer Kain durch prachtvolle Szenerien ziehen und grandiose Morphing-Effekte erleben.



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

DAS Thema der nächsten Ausgabe schlechthin ist natürlich der umfangreiche Messebericht zur gigantischen E3-Messe in Los Angeles. Udo und Ulf werden sich in das Messegetümmel stürzen und euch seitenweise über die Hits des kommenden Weihnachtsgeschäfts berichten. Freut euch somit auf Kracher wie Formel 1 '99, Spyro the Dragon 2 und andere Softwareperlen.



Ausgabe
7/99
erscheint
am 23.
Juni

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

06/99



IMPRESSUM PLAYSTATION GAMES

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion
 Computec Media, PlayStation Games
 Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
 e-Mail: info@playstationgames.de
 Fax: 0931 / 7842515

Anschrift des Abo-Service
 Abo-Betreuung Nürnberg
 Computec Media AG
 Postfach 90 02 01
 90493 Nürnberg

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 (id rulez!) Hruby

Bildredaktion
 K@rel Stumpf, Claudia Brose

Freie Mitarbeiter
 Frank Fischer, Raul Birkhold

Redaktion England
 Derek dela Fuente

LAYOUT
 K@rel Stumpf, Gunther Hruby, Björn
 Härhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing

Konzeption und Gestaltung
 Uwe Kraft

Titel
 Infogrames

Manuskripte und Programme
 Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht
 Alle in PlayStation Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Beilagen
 Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des H&S Vita AG bei.

Zentrale Service-Nummer:
 0911 / 2872-150

Service-Fax:
 0911 / 2872-250

Zentrale Abo-Nummern:
 Tel: 0180 / 5959506
 Fax: 0180 / 5959513
 e-Mail: compute.abo@dsb.net

Anzeigenkontakt
 Computec Media Services GmbH
 Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
 Telefon: 0911 / 2872-100
 Telefax: 0911 / 2872-240
 e-mail: carudolph@compute.de
 Web: www.compute.de

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
 Thorsten Szameitat -141
 Claudia Rudolph (Assistenz der Anzeigenl.) -143

Anzeigenberatung
 Wolfgang Menne - 144
 Jens Klüver -348

Anzeigenendisposition
 Andreas Klopfer -140

Online-Werbeflächen
 Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistentin
 Ina Schubert -346

Anzeigenpreise
 Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.11. 1998

VERLAG

Computec Media AG
 Roonstr. 21
 90429 Nürnberg

Verlagsleiter
 Roland Bollendorf

Produktionsleitung
 Martin Clossmann

Werbeabteilung
 Martin Reimann (Leitung),
 Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Vertrieb
 Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung
 Klaus-Peter Ritter

Abonnement
 PlayStation Games kostet im Abonnement DM 63,- (Ausland DM 87,-).

Abonnementbestellung Österreich
 PGV Salzburg GmbH
 Niederalm 300, A-5081 Anif
 Tel.: 06246/8820, Fax:06246/8825277
 e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
 Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 534

Druck
 Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost
 PlayStation Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
 ISSN 1435-8328
 VKZ B 45754

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
 Verbreitete Auflage 1. Quartal 1999 102.005 Exemplare

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

WEITERE COMPUTEC TITEL:



INSERENTENVERZEICHNIS

BauConTec.....	23
CDG	25
Computec Media	89, 97, 106, 109, 123, 125
Dino Verlag	83
Dynatex	17
Eidos.....	11, U4
Game it!	87
Gpress	35
Media Plus.....	85
MVG	31
Okay Soft	127
Software 2000.....	39
Tobias Dinkel.....	85



AKUJI™

THE HEARTLESS

VOM BRUDER VERRATEN ◉ DIE BRAUT GERAUBT ◉ DAS HERZ ENTRISSEN

WAS BLEIBT, IST BLINDE WUT

(JETZT IST DIE HÖLLE LOS!)



EIDOS
INTERACTIVE

DIE LEIDENSCHAFT. DER RUHM. DER FUSSBALL.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE®

SAISON 1998/99

OFFIZIELLES VIDEOSPIEL DER UEFA CHAMPIONS LEAGUE

UEFA CHAMPIONS LEAGUE. Schon der Name verspricht die Leidenschaft und das Flair europäischen Spitzenfußballs. Und nun gibt Ihnen UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1998/99 für PlayStation und PC CD-ROM die Möglichkeit, jeden spannenden Augenblick bis hin zum Herzschlagfinale zu genießen.

- Das Offizielle Videospiel der UEFA CHAMPIONS LEAGUE-Saison 1998/99. Mit den original Mannschaften, Spielernamen, Logos und Sponsoren der Saison
- Enthält alle früheren Gewinner des Wettbewerbs von den Anfängen im Europapokal der Landesmeister bis hin zum aktuellen Wettbewerbsmodus

- Mehrere Spielmodi inklusive UEFA CHAMPIONS LEAGUE, Freundschaftsspiel, eigener Turniere und einzigartiger CHAMPIONS LEAGUE-Szenarien
- Erleben Sie die einmalige Atmosphäre in den faszinierendsten Stadien Europas
- Echtzeit-Kommentar zu den rasanten Spielszenen
- Realistische Spielerdarstellung durch hochauflösende Grafik und detaillierte Motion-Capture-Animationen
- Aktuelle Statistiken der Saison 1998/99, präsentiert im hochklassigen Stil der UEFA-Fernsehberichterstattung

DAS SPIEL.



Silicon
Dreams

www.eidos.de

EIDOS
INTERACTIVE

Alle Namen, Abbildungen ebenso wie Vereinsnamen und Logos (Vereinswappen) sind Eigentum der entsprechenden Vereine. Die UEFA trägt keine Verantwortung für unautorisiertes Kopieren von Vereinsnamen oder Logos durch Dritte. Alle UEFA-Logos und die Bezeichnung "UEFA CHAMPIONS LEAGUE" sind registrierte Handelsnamen. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der UEFA darf keiner der Handelsnamen reproduziert werden. Alle UEFA-Rechte sind vorbehalten. Publikation durch Eidos Interactive Ltd. © & Entwicklung durch Silicon Dreams Studio Ltd 1999. Das Symbol "PS" und "PlayStation" sind geschützte Markennamen der Sony Computer Entertainment Inc.